

Čekatel'ský lesní kurz CORDA 2009

FITNÍK 2009

soubor fitek účastníků CORDY

Krysa v Kanále (Želvák)
Kolík (Wydrák)
Lasu (Wydrák, Frenky)
Nohy, Ruce (Petr)
Závod na prknech (Michal)
Třináct (Rys)
Bratříčci (Ondra)
Ponorky (Jenda)
Itálie (Bohr)
Buldok (Prcina)
Bezdomovci (Zavináč)
Kafe (Vítek)
Běh s kolíkem na čas (Martin)
3 fotbal (Mário)

Na tunel (Petr)
Skoč mezi nohy (Dan)
Demonstrace (Fida, Frenky)
Ponorky (Jakub)
Žáby a mouchy (Jirka)
Seznamovačka (Tad)
Hra na Důvěru (Regent)
Ulička Smrti (Regent)
Frisbee na tyč (Filip)
Liščí ocásky (Filip)
Na pana Nováka (Hugo)
Trojnožka (Kapřík)
Buldoci (Sochor)
Na entého (Drška)



Krysa v Kanále (Želvák)

Účel: obratnost

Místo: louka, ideálně členité prostředí

Délka: ovlivněna počtem hráčů – 10 – 20 min

Hráči: nejméně 2 družstva po 6

Pomůcky: žádné

Pravidla: Nejdříve rozdělíme hráče do skupin. Poté se družstva postaví rozkročmo do zástupu. Poslední ze zástupu v tuto chvíli stává "krysou". Tento hráč se připraví a po udání povelu se "krysa" začne prodírat kanálem, který tvoří rozkročené nohy. Nohy se nesmí zvednout, když však někdo spadne nebo zvedne nohu tak se "krysa" musí vrátit zpět a začít znovu. Jakmile proleze postaví se před prvního a stane se částí kanálu v tento moment se ten co je poslední stane "krysou" a začne se prodírat dopředu. Takto se to opakuje až se přesunou všechny skupiny do bodu B. Vítězem se stává to družstvo, které se nejrychleji přesune z bodu A do bodu B, nebo také to, co se dostane v dráze dál. Tato dráha může být zpestřena různými překážkami – potok, bahno, svah, schody, klády...

Kolík (Wydrák)

Účel: hra na vyblbnutí

Místo: louka

Délka: různě

Hráči: 10 – X (sudý počet)

Pomůcky: kus dřeva

Pravidla: Nejdříve hráče rozdělíme do dvojic. Dvojice má vždycky za úkol si pomáhat (různě si kolík předávat, likvidovat ostatní hráče).

Na začátku všichni zavřou oči a vedoucí vyhodí kolík někam do prostoru louky. Ostatní poslouchají – kam asi kolík dopadne. Až se ozve rána po dopadu kolíku, všichni vybíhají – snaží se co nejrychleji najít kolík a nějak ho dopravit k vedoucímu – dotknout se ho.

Při hře není povoleno škrábání, tahání za vlasy, kousání, lámání nohou apod.

Lasu (Wydrák, Frenky)

Účel: hra na vyblbnutí a zničení se

Místo: větší louka

Délka: 20 – 30 min

Hráči: od 10, 2 týmy

Pomůcky: asi 5 PET lahví, 2 kameny, spousta lidí

Pravidla: Hráči se rozdělí na dva fyzicky vyrovnané týmy a umístí se dvě mety zhruba 50 metrů od sebe. Každý tým je u jedné mety. Nezávislý rozhodčí umístí jednu PET láhev přesně mezi oba týmy.

Hra začíná zvoláním jednoho týmu: „Vydáte nám Lasu ?“

Druhý tým reaguje: „To se ještě uvidí!“

Na slabiku „dí“ týmy vybíhají a účelem je zmocnit se láhve, doběhnout ke své metě, bouchnutím lahve o metu ji nabít a dopravit ji k soupeřově metě a bouchnutím lahve skórovat.

Dovolené je vše v rámci zachování zdraví, tedy k soupeři se chováme tak, abychom ho nezranili či nezpůsobili zbytečnou bolest, ale jinak se o láhev můžeme přetahovat jak chceme.

Oblíbené je vytváření "valné hromady" kdy hráč s lahví je zastaven a postupně se nabalují další a další, kteří chtějí hráče uvolnit, nebo mu vzít láhev. Láhev lze samozřejmě předávat, nesmí se však házet směrem dopředu, pouze dozadu.

Pro hru je vhodný velký počet hráčů, v pěti na každé straně si hru tak neužijete, ale v celkovém počtu 40 lidí už je to o něčem jiném.

Nohy, Ruce (Petr)

Účel: spolupráce členů týmu, pobavení

Místo: nejlépe na louce, dá se ovšem provést kdekoliv, kde je dostatek místa

Délka: do 15 min

Hráči: několik skupin, ideálně po 5-ti až 6-ti

Pomůcky: nejsou třeba

Pravidla: Úkolem každé skupiny je, aby se na povel vedoucího dotýkala země tolika rukama (dlaněmi) a nohama (chodidly), kolik vedoucí určí. Spoluhráči se tedy musí co nejdříve domluvit a úkol provést. Vedoucí určí například 4 nohy a 2 ruce, v pětičlenné skupině si ideálně každý stoupne na jednu nohu, přičemž se dva hráči budou ještě dotýkat dlaní země a dva zvednou posledního spoluhráče do vzduchu. Šmrnc dostává hra tehdy, když jsou určovány špatně proveditelné cifry, jako například 2 nohy a 5 rukou... Bod získává tým, který úkol splní nejdříve a ozve se výkřikem „máme“. Vedoucí pak musí zkontrolovat, zda počty rukou a nohou opravdu sedí, je-li tomu tak, dostává tým 3 body, druhý tým pak 2 a třetí 1.

Hraje-li větší počet skupin (5,6...), je lepší, když je vedoucích víc, aby mohli snáze kontrolovat správnost provedení. Hraje se na 10 kol, poté vyhrává skupina s nejvíce body.

Závod na prknech (Michal)

Účel: slouží ke zjištění obratnosti a hbitosti

Místo: kdekoli na rovném povrchu

Délka: 15-25 minut, podle toho, jak velká bude trať

Hráči: 2 skupiny po 15-ti členech

Pomůcky: stužka, 2 prkna pro jednu skupinu, velikost prken 30x17 cm, tedy celkem 4 prkna pro 2 skupiny

Pravidla: Vyznačí se stužkou start a cíl rovné dráhy. Každá skupina se rozdělí napůl a jedna půlka zůstane u startu a druhá jde k cíli. Obě skupiny se postaví vedle sebe a čekají na odstartování. Každá skupina má 2 prkna, po kterých jde vždy jeden člověk na druhou stranu. Na jednom prkne může stát vždy jen jednou nohou a nesmí se dotknout země. Pokud se tak stane, musí jít zpět a začít ještě jednou. Rukama musí posouvat prkno, na kterém zrovna není noha. Když dojde na druhou stranu, dotkne se dalšího člena družstva, ten odstartuje. Takto se prostřídají všichni hráči ze skupiny. Vyhrává ta skupina, která rychleji prostřídá všechny členy.

Třináct (Rys)

Účel: účelem hry je zlepšit týmovou spolupráci

Místo: louka (hřiště)

Délka: do 15 min (stihnou se tak 3 – 4 hry)

Hráči: 2 týmy

Pomůcky: balón (nejlépe volejbalový, ale hráli jsme i s fotbalovým)

Pravidla: Na začátku se hráči rozdělí na dvě skupiny. Z každé se vybere jeden a postaví se proti sobě na "rozskok" jako na basketbale a další hráč vyhodí míč mezi ně.

Hlavní část spočívá v tom, že každý tým se snaží přehodit si mezi sebou míč 13x bez toho aby jim spadl a pozor – hráč, který právě má míč s ním nesmí udělat víc jako 3 kroky! Družstvo, které právě míč nemá se jim ho snaží vzít když si ho přihrávají anebo když někomu z druhého družstva vypadne. Tým který si dokáže 13x přihrát vyhrává a hraje se znovu od začátku.

Do míče se nesmí kopat!

Další: Hra sice vypadá jednoduše, ale pokud jsou týmy vyrovnané, docela trvá než se některému z nich povede vyhrát.

Vlastní zkušenost: je dobré zvolit rozhodčího, který počítá přihrávky – hráči v zápalu boje zapomínají počítat a na začátku hry je nutné hráče upozornit, že se nejedná o rugby – když jsme to u nás hráli, tak do sebe hráči strkali, což není ve hře žádoucí.

Bratříčci (Ondra)

Účel hry: Hra je zaměřena spíše na pobavení a vzájemné vysílení všech hráčů.

Místo: Tuto hru je vhodné hrát na suché louce, nemělo by být mokro.

Délka: asi 15 minut

Počet hráčů: chce to aspoň 12 lidí, ale čím víc, tím líp

Pomůcky: žádné nejsou potřeba

Pravidla: Hned na začátek se určí 1-2 hráči (záleží na počtu lidí), ostatní utvoří chumel, ve kterém se vzájemně rukama, nohama, co

nejpevněji, pochyťají. Na začátku vybraní hráči je mají za úkol roztrhnout od sebe.

Tato hra je velmi oblíbená v našem oddíle, tak věřím, že i na ČLK Corda bude mít úspěch.

Ponorky (Jenda)

Účel: naučit se pohybovat v týmu, kde vidí jediný člověk; rychlost reakce; vyblbnout se

Místo: hraje se na nějaké rovné ploše ideálně bez překážek (hřiště, louka) o průměru alespoň tak čtyřicet metrů – větší je lepší

Délka: něco přes pět minut na vysvětlení a vymyšlení signálů; maximálně pět minut na 1 kolo hry

Hráči: skupiny po 6-8 lidech; důležité – stejně početné týmy

Pomůcky: šátek na zavázání očí na osobu (jeden člověk na tým nepotřebuje)

Pravidla: Skupiny tvoří ponorky – stojí v řadě za sebou, drží se, všichni kromě posledního (kormidelníka) mají zavázané oči. Domluví si mezi sebou TICHÉ signály (styl poklepání na rameno, stisk atd.), které posílá kormidelník dopředu a tím ovládá ponorku. Jeden signál si domluví na vyslání torpéda – přední člověk se pustí a běží rovně; zahýbat nesmí, i když slyší odplouvající cizí ponorku. Zasažená ponorka si sedne na místo, sundá šátky – tvoří vrak, do kterého nesmí žádná z přeživších ponorek narazit, jinak se taky stane vrakem.

Konec hry: Buď některá ponorka zůstane jako poslední, nebo jsou všechny bez torpéd (zbývají tři lidi – taková ponorka už nemůže střílet.) V takovém případě vyhrává ponorka s větším počtem sestřelených cizích ponorek.

Upozornění: Hlavně na torpéda je třeba dávat pozor, aby někam nezaběhla. Ideálně když nějaký vedoucí vždycky zavolá, že torpédo už dojelo a má si sundat šátek a pozorovat ten mumraj. Při dalších kolech je dobré proházet pořadí, aby každý mohl být torpédem a víc lidí kormidelníkem.

Itálie (Bohr)

Účel: týmová hra, pohybovka

Místo: louka s nízkou trávou, fotbalové hřiště, hřiště na beach volejbal, rovný plácek

Délka: 20 min

Hráči: 2 družstva, počet není neomezen (jen aby na každé straně byl stejný počet hráčů)

Pomůcky: Každý šátek, fotbalový (volejbalový) míč, provázky (vazačky na vyznačení čtverce)

Pravidla: Úkolem je dopravit míč do čtverce o rozměru metr na metr, který je u místěn na obou koncích hřiště na zemi. Jako ve fotbale strana brání svůj čtverec a přitom se snaží položit míč k soupeřům. Míč se musí položit ne hodit, musí zůstat ve čtverci. Hráč s míčem může učinit pouze dva kroky (dvojtakt). Každý hráč má šátek zastrčený šátek za kalhotami. Nesmí si šátek zavázat za trenky, ke kalhotám atd.

Když hráč z týmu A má míč, může mu soupeř z týmu B mu vytáhnout šátek. Pokud hráč z týmu A je obrán o šátek a má stále v ruce míč, poté tým A ztrácí míč a dotyčný hráč jde na 20 vteřin na „trestnou lavici“. Jestliže ale hráč z týmu A odhodí míč a poté mu je sebrán šátek, tak si míč ponechává tým A, ale na trestnou lavici jde na 20 vteřin dotyčný hráč z týmu B.

Vyhrává tým, který má na konci 20 min více bodů (víckrát položí míč do čtverce).

Buldok (Prcina)

Účel: zvýšení mrštnosti, síly; vybití přebytečné energie

Místo: dostatečně široké místo bez překážek (louka, lesní cesta)

Délka: záleží na počtu hráčů a rychlosti hry, ale většinou tak 15 min

Hráči: v podstatě neomezený počet

Pomůcky: žádné, popř. lano na vyznačení hracího pole

Pravidla: Jedná se o jednu z mnoha adaptací na hru „Rybičky a rybáři“ (trochu drsnější). Na jednu stranu se postaví hráči a na druhou buldok (asi tak 10 m od sebe). Buldok se rozběhne a snaží se chytit

nějakého hráče, který se snaží dostat na druhou stranu. Pokud se mu to podaří, tak ho musí zvednout na 3 sekundy a křičet při tom: „Raz, dva, tři, buldok!“ Poté ho může pustit na zem a chycený hráč se stává buldokem. Takto to pokračuje, dokud nezůstane jeden, či dva nechycení hráči – ti se stávají vítězi.

Počet buldoků se může zvýšit při větším počtu hráčů.

Před začátkem hry je také důležité vymezit bezpečnostní pravidla. Při zastavení nebo samotném souboji o zvednutí do vzduchu by měly být vyloučeny zákeřné údery, kopy, štipání a kousání.

Bezdomovci (Zavináč)

Účel: dostat PET láhev se svým týmem bezdomovců na svou, a poté na soupeřovu stranu

Místo: nejlépe volné prostranství – louka

Délka: 15 – 25 minut

Hráči: dva silově i početně vyrovnané týmy

Pomůcky: PET láhev (nejlépe 2L)

Pravidla: Na straně každého družstva se utvoří meta, např. z batohu. Hru začne jedna strana výzvou: „Dáte nám tu PETku?“ Poté, co druzí odpoví: „To se ještě uvidí!“ oba týmy vyběhnou a snaží se nejprve PETkou dotknout své, a poté soupeřovy mety. Pokud se toto některému týmu zdaří, získává bod a hra pokračuje dalším kolem. Povolen je téměř jakýkoli fyzický kontakt, krom zdraví nebezpečných úkonů.

Legenda: Dvě znepřátelené bandy bezdomovců se snaží získat cennou PET láhev pro sebe.

Kafe (Vítek)

Účel: vydržet na zádech druhé skupinky

Místo: ideálně louka (když spadnete ať to tolik nebolí)

Délka: asi 10-20 min

Hráči: lepší sudý počet hráčů

Pomůcky: dobrá nálada

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě přibližně stejně silná družstva. Jedno družstvo se připraví do zástupu. První člen se předkloní a rozkročí se, těsně za něj se přilepí další, hlavy by měly být raději schované stranou. Zástup stojí protivníkům zády, nikoli hlavou. Druhé družstvo na ně začne skákat. Účelem je aby druhá skupinka vydržela celá na zádech první skupinky a po hře se družstva vymění.

Běh s kolíkem na čas (Martin)

Účel: účelem hry je rozvinout časový odhad spojený s náhlou fyzickou zátěží, taktizování hráčů

Místo: především louka, může být i hřiště

Délka: 15-30 min

Hráči: 10-30 hráčů, 2 družstva

Pomůcky: 15 a 15 kolíků speciálně odlišených

Pravidla: Vedle sebe se postaví dva hráči z opačného družstva a na povel se každý rozeběhne na stejnou stranu louky a snaží se kolík zapíchnout co nejdále. Toto vše musí hráč stihnout do 1. minuty. Pokud se hráč nestačí vrátit za 1 min. tak se jeho pokus nepočítá. Po první dvojici vyráží další dvojice atd. Tým s kolíkem nejdál vyhrává.

(Inspirováno z programu Encyklopedie her)

3 fotbal (Mário)

Účel: hra je zaměřena na spolupráci a předvídavost družiny; důležitá je koordinace těla a rychlost

Místo: Nejlepší místo pro hru je posekaná louka mírně svažité.

Délka: 3 fotbal se hraje na 3/3 po 5 min, ale s vysvětlováním je to asi 20 min

Hráči: počet hráčů musí být dělitelný třemi nejlépe 9 – 21 hráčů

Pomůcky: 6 kolíků na označení branek, jeden fotbalový míč a jeden jiný (menší lehčí nebo jinak specifický).

Pravidla: 3 týmy které brání svou bránu. Brány jsou umístěny do třícípé hvězdy. Hraje se se dvěma míči, při hře je dovoleno

domlouvat se na spiknutí proti třetímu družstvu a další blafy. Nejlepší je, když je louka mírně svažité, aby si každý s týmy vyzkoušel být v nevýhodě.

Cílem hry je získat ve výsledku nejvyšší součet vstřelených gólů do cizích branek. Od klasického fotbalu se liší třemi brankami, třemi družstvy a dvěma míči.

Na tunel (Petr)

Účel: fyzická zdatnost

Místo: les nebo louka

Délka: 15 minut

Hráči: 2 až 4 stejně velké skupiny a jeden rozhodčí

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Každé družstvo si utvoří z kamenů, větviček nebo šišek kruh o průměru asi 1m, do kterého se dají šišky nebo kameny. Hráči družstev se postaví do zástupu, každý z nich položí ruce na ramena spoluhráče před sebou a všichni se pořádně rozkročí. Každé družstvo by mělo stát asi 5 m od svého kruhu. Na znamení rozhodčího, poslední hráč v každém zástupu proleze pod nohama svých spoluhráčů, pak po jedné noze doskáče do kruhu kde vezme šišku/kámen a vrátí se zpět také po jedné noze a protáhne se pod nohama až na konec řady, kde šišku/kámen nechá a zařadí se na začátek. Jakmile se hráč postaví do čela skupiny, tak poslední hráč vyběhne a tuto trasu zopakuje. Hra končí tehdy až všichni hráči v jednom družstvu traf dokončí.

Skoč mezi nohy (Dan)

Účel: nebýt chycen a proskočit někomu mezi nohama

Místo: hra na ven

Délka: přibližně 15 minut

Hráči: hrají všichni

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Hráči se postaví do kruhu či jiného oválu a roztáhnou trochu nohy tak, aby se jimi vzájemně dotýkali. Určí se Vlk a Zajíc, kteří jdou doprostřed. Vlk honí Zajíce, který se snaží zachránit tím, že někomu skočí pod mezi nohama. Z osoby, která Zajíce zachránila, se stává Vlk a z Vlka Zajíc. Pokud Vlk zajíce chytí, vymění si role.

Demonstrace (Fida, Frenky)

Účel: policisté musí rozehnat demonstrující občany

Místo: louka

Délka: okolo 15 min

Hráči: 2-4 policisté, zbytek demonstranti

Pomůcky: nejsou potřeba

Pravidla: Na začátku vybere několik policistů (většinou nejsilnější jedinci) a zbytek budou demonstranti. Demonstranti utvoří hlouček a chytí se co možno nejpevněji, tak aby je policisté neodtrhli. Pak na ně vyběhnou policisté a budou je snažit od sebe odtrhnout, jakmile odtrhnou demonstranta od ostatních demonstrujících (demonstrant se nedotýká žádnou částí těla ostatních demonstrujících) demonstrant končí a jde si sednou vedle. Takhle policisté pokračují dokud nezbuďte poslední dvojice demonstrantů a ta vyhrává.

Je dobré když demonstranti vykřikují nějaká hesla (stop Temelín, policejní stát, atd.) a policisté (rozejděte se nebo budem muset použít násilí, a pod.) pro zlepšení atmosféry.

Kopy, mlácení a další brutální věci jsou zakázány.

Ponorky (Jakub)

Účel: rozvoj důvěry

Místo: např. louka

Délka: libovolně dlouho

Hráči: skupinky nejmíň po 4 nejmíc po 6

Pomůcky: šátky

Pravidla: Je jeden navigátor v každé skupince, zbytku skupinky se zavážou oči a stoupnou si do zástupu, přičemž navigátor (vidící) je

na konci. Každá skupinka si se svým navigátorem domluví bezzvučný znak, kterým bude slepé navádět, jediné slovo, které může navigátor říci je "Pal!".

Úkolem každé skupinky je přežít jako poslední. Ponorka se zničí buď po zasazením nepřátelské "střely" (to když navigátor vydá povel pal, musí člověk co je v zástupu první vyběhnout vpřed, nesmí zatáčet) nebo vystřelením všech "střel" (členů).

Žáby a mouchy (Jirka)

Místo: louka, trávník

Délka: 5 – 10 minut

Hráči: libovolně 10+

Pomůcky: nejsou

Pravidla: Polovina je much a polovina žab. Žáby jenom skáčou a mouchy chodí jak raci (pozadu) a žáby mouchy chytají. Když je moucha chycena, tak se z ní stává žába.

Seznamovačka (Tad)

Účel: seznámení hráčů

Místo: louka (hřiště)

Délka: do 15 min

Hráči: libovolný počet

Pomůcky: tužka, papír, samolepky, losovací klobouk

Pravidla: Nejdříve se jména všech hráčů napíší na jednotlivé lístečky a hodí se do čepice, klobouku či něčeho podobného. Každý hráč si vylosuje jedno jméno (pokud si vylosuje svoje, tak ho vrátí a losuje znovu).

Každý má teď na papírku svou "oběť" a té musí strhnout samolepku, kterou má každý nalepenou na nose, když ji strhne, tak mu dotyčný předává svůj papírek a střelec tak získává novou oběť. Na konec by měl zůstat jen vítěz.

Hra na Důvěru (Regent)

Účel: vzájemná důvěra a zábava

Místo: kdekoli venku kde je trocha rovného terénu

Délka: cca 5 minut dá se opakovat dokud to lidi baví

Hráči: pro sudý počet lidí cca 10,12

Pomůcky: žádné nejsou potřeba

Pravidla: Polovina ze skupiny udělá jádro a to tak že se postaví do kroužku roztáhnou nohy, chytí se za ramena a skloní hlavy. Druhá půlka na jádro naskakuje stylem, že se dotýčný rozeběhne vyskočí na jádro dostane se přes něj a chytí se rukama nohou jednoho z členů jádra a nohama se dotýká země však ničím jiným (nejlepší názorná ukázka). Takhle naskáčou všichni. Poté mají lidi, kteří jsou v jádře, za úkol sklepat ty ostatní ze svých nohou. A to je víceméně vše.

Ulička Smrti (Regent)

Účel: Hra na důvěru

Místo: Venku kde je dostatek prostoru a rovný terén např. louka

Délka: Podle počtu lidí cca 10-15 minut

Hráči: Libovolný počet lidí ideální mezi 20 – 35

Pomůcky: žádné

Pravidla: Kolektiv se rozdělí na půlku a udělá proti sobě dvě řady vzdálené přibližně metr a natáhnou ruce. Z jednoho z konců se odpojí jeden člověk. Poodstoupí o 5 m po ose mezery. Poté se rozbíhá skrz mezeru a ostatní před ním zvedají ruce. Takhle se všichni prostřídají.

Upozornění: Pokud někdo nedává pozor a zapomene zvednout ruce může to být ošklivé.

Frisbee na tyč (Filip)

Účel: dát co nejvíce bodů

Místo: louka

Délka: není omezená

Hráči: 4 a více

Pomůcky: frisbee a dvě tyče asi 30 cm dlouhé

Pravidla: příprava: tyče se zapíchnou do země asi 20 – 30 metrů od sebe a hráči se rozdělí do dvou týmů se stejným počtem členů. Cílem hry je dát co nejvíce bodů. Bod se může dát, tak že Frisbee se dotkne tyče protihráče, buď položením, nebo hozením. Frisbee mužem dostat k protihráči, tak že si ho tým bude přihrávat mezi sebou. S Frisbee se nesmí chodit pouze házet. Frisbee můžete protihráči sebrat tak, že ho chytíte za letu a nebo ho seberete ze země. Frisbee se nesmí vtrhávat z ruky.

Liščí ocásky (Filip)

Účel: vytrhnout protihráčům šátek zpoza pásku nebo kalhot, kde jej mají zastrčený

Místo: louka, ale také les

Délka: individuální podle počtu a šikovnosti hráčů, lze hrát více kol

Hráči: počet hráčů není nijak omezen

Pomůcky: každý potřebuje 1 šátek

Pravidla: Každý si zastrčí šátek za opasek/kalhoty tak, aby byl venku min. 30cm a šel lehce vytrhnout, hráč kterému byl šátek vytržen vypadává ze hry a hráč, který šátek vytrhl si jej nechává, na konci se počítá počet šátků posledních 3 zbylých hráčů, kdo má nejvíce vyhrává.

Na pana Nováka (Hugo)

Účel: odreagování a uvolnění (legrace)

Místo: kdekoliv

Hráči: počet hráčů je libovolný

Délka: do 15 minut

Pomůcky: šátek

Pravidla: Hrající vytvoří kruh zvolí pana Nováka, jemuž zaváže oči. Ten se postaví do středu kruhu a řekne: "Ted!" Kruh hráčů se začne pohybovat, což činí až do chvíle, kdy střední zavolá: "Stát!" Kruh se zastaví, střední ukáže na některého hráče. Označený hráč musí říct: "Dobrý den, pane Novák." Hlas může ovšem libovolně měnit. Jestliže pan Novák uhodne, kdo to je, vymění si místa. Neuhodne-li, zkouší to znovu, dokud neuspěje.

Trojnožka (Kapřík)

Účel: nezničit trojnožku

Místo: louka, hřiště

Délka: 10 – 15 minut

Hráči: ideálně více než 10

Pomůcky: 3 tyčky (polínka)

Pravidla: Z tří tyčí (polínek, klacků...) sestrojíte trojnožku, pokud možno takovou, aby alespoň trochu držela pohromadě a nerozpadla se při sebemenším závanu větru.

Hráči se chytnou za ruce a vytvoří kruh okolo trojnožky. Na start hry se kruh začne točit dokola (v předem dohodnutém směru). Každý může deformovat kruh libovolným způsobem, skákat, postupovat dopředu a dozadu (za současného točivého pohybu), tahat spoluhráče, jejichž rukou se drží a předvádět jinou akrobacii, o kulatost útvaru vůbec nejde. Kdo způsobí rozpad trojnožky, jde z kola ven. Totéž platí o dvou hráčích, kteří se pustí. Vždy, když někdo vypadne, hra se přeruší, trojnožka se znovu postaví a následuje nové kolo.

Při opravdu malém počtu hráčů (až téměř všichni povypadávají) má hra trochu jiný průběh, poznáte sami. Proto je možné vyhlásit, že vítězem není poslední ve hře, ale poslední čtveřice (trojice, dvojice, pětice...).

Buldoci (Sochor)

Účel: pobavení, typ: bojová / brutální

Místo: Hrát tuto hru je nejlepší někde na louce kde je prostor

Délka: zaleží na počtu lidí a počtu kol

Hráči: Vybere se 1-3 hráči jako buldoci, zbytek na druhou stranu; hrají všichni

Pomůcky: nejsou potřeba

Pravidla: Vybere se určitý počet buldoků (1-3) a určí se hřiště. Buldoci jdou na druhou stranu a probíhají mezi ostatními hráči se snahou nějakého chytit, zvednout do vzduchu a říct: raz, dva, tři buldok! – tím se z hráče stane buldok – hráči se naopak nechtějí nechat chytit. Vítězí ten hráč, který zůstane poslední.

Na entého (Drška)

Účel: Při této hře se člověk příjemně proběhne a zapotí, zlepšit si umění s létajícím talířem. Je to spíše na odreagování a uvolnění.

Místo: Tuto hru je možné hrát na jakémkoli place, záleží na počtu hráčů. Čím víc lidí, tím je lepší mít kolem sebe více místa.

Délka: Lze hrát jakkoliv dlouho, záleží na chuti hráčů.

Hráči: Je lepší když je sudý počet hráčů, ale nevadí ani, když je těch co brání o jednoho více.

Pomůcky: Je potřeba jenom jediná pomůcka a to freesbee

Pravidla: Tato hra je vlastně obměnou hry "Na třetího". Hraje se to s normálním freesbee, kde polovina lidí různé pobíhá a hází si s talířem a druhá polovina se jim talíř snaží zachytit nebo když jim spadne na zem tak vzít. Když někdo chytí nebo nějak jinak regulérně sebere talíř, tak se s tím dotyčným co házel vymění, takže ten co házel, ten bude nyní bránit a naopak.

Poznámka: Tak tuto hru jsme tak nějak začali hrát, když jsme neměli co dělat a nebavilo nás už si jen tak házet, tak jsme to zkusili takto a moc se nám to osvědčilo. Hlavně tedy u těch menších kolem 15 let, kteří mají tu správnou bojovnost, ale taky když někoho baví běhat a házet si s talířem, tak ti si tuto hru také jistě užijí. Popřípadě by se dalo přidat nějaké hodnocení, jako například, že si hráč počítá kolikrát musel "krást" talíř a po určité době by vyhrál ten, který je na tom nejlépe (tj. s menším počtem).