

Čekatelský lesní kurz CORDA 2014

FITNÍK 2014

soubor fitek účastníků CORDY

Boj kmenů (Matyáš Korvín Rex)

Boj o míč (Raki)

Bomby (Bráška)

Čepičky (Maro)

Dostaň se na druhou stranu
(Pavel D.)

Hlučná pošta (Šefik)

Klubko (VoBr)

Kolik nebo kolík (František T.)

Kruh/Kroužek (Matouš)

Kuře (Stopař)

Maják (Kubik)

Mýdlový závod (František M.)

Na čaroděje, skřítky a obry
(Káma)

Na rytíře (Jan)

Na vlajky (Bohr)

Nabíjená (Tomáš)

Náčelník (Michael)

Najdi své boty (Tomino)

Pašeráci (Olda)

Pavoučí honička (Václav)

Plácaná (Pavel B.)

Raz, dva, tři! (Wattson)

Souboj hadů (Dubínek)

Spirála smrti (Marek)

Území v ohrožení (Radek)

Víčkovaná (Cibul)

Vysílačky (Zony)



Boj kmenů (Matyáš Korvín Rex)

Účel: Trochu násilnější hra kde se všichni budou snažit někoho vystrčit zatáhnout nebo něco podobného.

Místo: Louka, nebo nějaký rovnější travnatý plácek.

Délka: Odhadem 15-20 minut.

Hráči: Dá se hrát i ve 20-30 osobách s tím, že se vždy rozdělí na dvě skupiny.

Pomůcky: Dlouhé lano cca 20 metrů.

Pravidla: Pravidla hry a cíl spočívá v tom, že dvě družstva zhruba ve stejném počtu bojují o vyznačené území. Území je vyznačené lanem a má tvar obdélníku a družstva stojí na jeho delších stranách. O území se bojuje tak že se skupiny snaží co nejvíc hráčů z druhé skupiny přetáhnout k sobě na území. Prostor obdélníků slouží jako území nikoho (popřípadě území, o které se bojuje) a hráči se v něm mohou volně pohybovat. Vyhrává ta skupina, která přetáhne všechny hráče druhé skupiny k sobě. Přetažení hráči druhou skupinou se automaticky přidávají ke skupině, kterou byli přetaženi.

Boj o míč (Raki)

Účel: odreagování, rychlost

Místo: Nejlépe louka, pro větší zábavu a adrenalin je možné hrát v méně přístupném terénu. (neodzkoušené)

Délka: Aby hra měla smysl minimálně cca 10min.

Hráči: Skupiny asi po 5-7 lidech (počet lidí se může být větší i menší), minimálně dvě.

Pomůcky: Nejlépe tenisák, ale dá se hrát i se šátkem nebo s jiným předmětem, který se nachází.

Pravidla: Hráči se rozdělí do družstev se stejným počtem hráčů. Mezi družstva se položí skupiny v blízkosti tenisák, tak 10 až 30 m (záleží na prostoru) od všech skupin, každé družstvo si vyznačí startovní čáru, od které budou členové vybírat. Hráči si ve svém družstvu rozdělí čísla od 1 do počtu hráčů ve skupině (nemusí se rozdělovat čísla, ale třeba názvy osob, zvířat, různých míst nebo třeba matematické výrazy - pro zpestření hry). Jeden člověk „rozhodčí“ bude vyvolávat náhodná čísla, která mají hráči. Dané číslo vyběhne a snaží se vzít tenisák, ale přitom ho nesmí chytit člověk z jiného družstva. „Rozhodčí“ může vyvolat i více čísel a to buď najednou, nebo postupně. Také může říci „reverz“ a všichni hráči se musí vrátit za svojí startovní čáru. Pokud hráč doběhne za svojí čáru dřív, než ho ostatní vyběhnouví hráči chytí, má bod. Jestliže bude chycen, dostává bod ten hráč, který ho chytil. Samozřejmě body dostává celé mužstvo. Pokud rozhodčí řekne „reverz“ dostane bod, kdo byl první za svojí čárou.

Bomby (Bráška)

Účel: vyběhání se, příp. prostorová orientace

Místo: jakýkoli volný prostor

Délka: ±15 min.

Hráči: libovolný

Pravidla: Hráči stojí v náhodném hloučku, každý si vybere svou bombu a štít, ale svou volbu nikomu neříká, po startu hry pak musí běžet tak, aby jeho štít byl vždy mezi ním a jeho bombou, po určitém čase je hra přerušena a hráči, kteří nejsou krytí, získávají trestný bod, poté si všichni si vyberou novou bombu a štít a hraje se znovu, kdo má na konci nejméně trestných bodů vyhrál.

Další poznámky: Hru je možné obměnit, např. musíte s bombou a štítem vytvořit rovnostranný trojúhelník, musíte být mezi bombou a štítem...

Čepičky (Maro)

Účel: vyblbnout, zadýchat, zabít čas, jedná se o bojovku

Místo: lepší je louka, ale jde to v lese, potoce,...

Délka: 1 kolo- 10-15min

Hráči: 2 družstva po libovolně (dá se přizpůsobit hřiště)

Pomůcky: šátek nebo čepice pro každého, 2 utěrky nebo cokoli jiného připomínajícího vlajku

Pravidla: a hracím poli zapíchneme dostatečně od sebe vzdáleně klacky, přes ně hodíme „vlajky“. Hráči si dají šátek nebo čepici na hlavu. Hráči mohou strhávat šátky/čepky protihráčům a tímto je eliminovat=jdou si sednout hra pro ně končí. Cílem hry je mít na klacku ve svém území dvě vlajky zároveň. Může se chytat, i když už někdo ukořistil vlajku, musí ji donést na klacek, až pak hra končí. (Když mi někdo ukrad vlajku a strhnu mu čepku, pustí vlajku a jde si sednout.)

Poznámka: Sundat hodinky, náramky, brýle, mobily z kapes.

Dostaň se na druhou stranu (Pavel D.)

Účel: vyblbnutí

Místo: prázdné prostranství

Délka: 10- 15 min. (záleží na počtu hráčů)

Hráči: dvě družstva

Pomůcky: provázek dlouhý cca 6 metrů

Pravidla: Jednoduchá. Provázek se napne ve výšce cca 150 cm nad zemí. Obě družstva se přes něj musejí následně dostat, aniž by prolézali či prostrkovali pod

provázkem ruce. Které družstvo se dostane z jedné strany na druhou celé, vyhrává.

Hlučná pošta (Šefik)

Účel: Hra na vyřvání či ztrátu hlasivek.

Místo: Prostor kde nevadí řev o velikosti asi fotbalového hřiště (kolem 60mx30m).

Délka: asi 15-20min.

Hráči: 2 skupiny nejméně po 10 lidech

Pravidla: Skupina se rozdělí na dva stejně početné týmy a ty si nejlépe stříhnou, kdo bude útočit jako první, je to jedno protože se stejně vystřídají.

Tým, který "útočí" se seřadí na jedné z kratších stran, tým "obránců" pak po stranách libovolně.

V týmu útočnicků jsou 3 role: 2x nosič, 1x vysílač a zbytek přijímači.

Po startu stopek musí 2 nosiči přepravit vysílače na druhou stranu hřiště (cca 60 m) a nesmí jim spadnout, jinak musí od začátku. Na druhé straně obdrží nějakou větu o cca 7 slovech. Celou větu musí přeřvat na druhou stranu vysílač sám, přičemž nosiči mu mohou maximálně přidržovat papírek a nesmí vydat ani hlásku (nosiči jsou teoreticky němí). Vysílač nesmí používat žádné jiné pomůcky než svoji pusou (žádná morseovka, znaková řeč, gestikulace, předvádění, pantomima atd.)

Přijímači se snaží rozluštit slova, která vysílač řve, přičemž si mohou vše zapisovat.

Potíž je ale v tom, že po stranách stojí bránící tým, který svým řvaním se snaží zabránit tomu, aby přešla zpráva od vysílače k přijímačům. Můžou ale používat pouze svoji pusou. Oba týmy mají zakázáno pískat!!!

Útočníci mají pouze jeden pokus na odevzdání správně přijaté zprávy vedoucímu. Měří se čas, a pokud nejsou všechny slova správně tak se započítá pouze počet správně přijatých slov.

Je dobré stanovit i časový limit. Většinou 10 min. Pak se oba týmy prohodí a pokračuje se.

Věty: Máma krmí sousedovic krokodýla granulemi pro psa.

Táta kácí borovici starou rezavou motorovou pilou.

Klubko (VoBr)

Účel: pobavit se

Místo: kdekoliv, kde jen trochu rovná plocha

Délka: jedno kolo asi 5 minut (může být libovolný počet kol)

Hráči: alespoň 10 do jednoho týmu

Pravidla: hráči v týmu si stoupnou do kruhu co nejtěsněji k sobě a zavřou oči. Poté natáhnou všichni pravou ruku před sebe a chytí někoho za ruku (každý hráč chytí pouze jednu ruku - pokud nevyjde na lichého hráče, vyjde na něj později) jakmile se všichni drží, natáhnou před sebe druhou ruku a znovu někoho chytí. Když se všichni drží, tak otevřou oči a jejich úkolem je co nejdříve se rozmotat a vytvořit souvislý kruh aniž by se pouštěli.

Poznámky: Pro soutěživý prvek ve hře je dobré mít alespoň 2 týmy-ale dá se hrát i v jednom týmu, před vytvořením kruhu před pokřikem nebo jiné příležitosti, kdy je potřeba udělat kruh; pokud se nedrží tým jako jeden kruh a vznikly tam třeba dvojice, tak ty se můžou pustit, jakmile zjistí, že překáží ostatním v vytvoření souvislého kruhu.

Kolik nebo kolík (František T.)

Účel: účelem hry je odreagování; druh aktivity: běhací

Místo: Pole, louka

Délka: 15-20 minut

Hráči: 5 družstev

Pomůcky: kolík, stopky

Pravidla: Družstva se připraví na startovní čáru. Stanoví se nějaký čas (od 5s po 2 min), čas se po každém kole navyšuje. Hráč, který je zrovna na řadě, má za úkol kolík v časovém limitu zapíchnout do země co nejdále od čáry a vrátit se ve stanoveném limitu. Pokud se to hráči nepodaří, družstvo pokračuje od předchozí pozice. Kolík je zakázáno házet. Vítězí to družstvo, které má kolík nejdále.

Poznámky: Délka hry závisí také na nadšení a vytrvalosti účastníků. Hráči se střídají postupně tak, aby vyšlo na každého.

Kruh/Kroužek (Matouš)

Účel: Totální fyzické zničení všech.

Místo: Louka, dříve v klubovně, v lese by to bylo zajímavý ale možná nebezpečný.

Délka: kolik chceš - 15/20 min

Hráči: dva týmy (vlastně by se dalo i ve třech, ale byl by v tom zmatek)

Pomůcky: míč (ideálně na ragby, ale dá se s normálním), něco, čím se vyznačí na zem malý kroužek (koberec-křída, louka-uzlovačka, les-"šišky" atd.)

Pravidla: míč (ideálně na ragby, ale dá se s normálním), něco, čím se vyznačí na zem malý kroužek (koberec-křída, louka-uzlovačka, les-"šišky" atd.)

Kuře (Stopař)

Účel: vyblbnout se, spolupráce

Místo: Kdekoliv venku

Délka: 10-15 min.

Hráči: dvě minimálně 5-ti členné skupiny

Pomůcky: něco s čím se dá házet (klacek, flaška, tenisák, atp.)

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě stejné skupiny. Skupina číslo 1 dostane Předmět a jeden člen ho zahodí s výkřikem Kuřéé! V té chvíli se skupina 2 rozběhne pro Předmět, zatímco se skupina 1 srotí do hloučku a Ten, který Předmět zahodil, začne hlouček obíhat. Obíhá tak dlouho, dokud skupina 2 nedoběhne k předmětu, nepostaví se do zástupu a nepošlou si předmět zepředu dozadu pod nohama. Jakmile předmět dostane poslední v zástupu, zahodí ho zase s výkřikem Kuře a hra se opakuje. Vyhrává tým, který má na konci časového limitu dohromady nejvíce oběhnutých koleček.

Maják (Kubik)

Účel: zlepšení orientace a sluchu ve tmě a na odreagování

Místo: v klubovně i venku (lepší klubovna)

Délka: do 10 min jedna hra.

Hráči: ideálně 10-30 (v klubovně podle velikosti); 2 skupiny

Pomůcky: šátek

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě družstva. První družstvo jsou námořníci a druhé družstvo skály. Vedoucí, nebo jeden člen skupiny skal, je maják. Námořníci si zavážou oči šátky a skály se zatím rozestaví mezi maják a místo, odkud námořníci startují. Maják i skály vydávají zvuky. Maják občas vydá - HÚÚÚ a skály pořád vydávají - ŠŠŠŠŠ. Námořníci se snaží poslepu bez nárazu do skály dojít až k majáku. Když se námořník dotkne skály (narází do ní), stává se také skálou (když je hodně lidí, tak jdou pryč, aby se vůbec dalo projít).

Poznámky: když je tma, nemusejí být šátky (v klubovně):D; když to jde, tak v klubovně můžeme použít nábytek jako překážky; cestu stavíme tak aby se dala projít.

Mýdlový závod (František M.)

Účel: pohybovka, s důrazem na rychlost a týmovou spolupráci

Místo: Volné rovné prostranství (ideálně travnaté) - velikostně stačí menší futsalové hřiště.

Délka: 15 minut - ± 2 kola

Hráči: Ideálně 2 družstva (problém nejsou ani 3 :) družstva po ±10 lidech

Pomůcky: 1 lavor s vodou/tým, 1 mýdlo/tým

Pravidla: Družstva se postaví v zástupech vedle sebe s co nejmenšími rozestupy a rozkročí se. Před ně umístíme čáru (cca do 2násobné vzdálenosti oproti délce družstev). Před každé družstvo (cca do 5násobné vzdálenosti oproti délce družstev) umístíme lavor s vodou. Hráči stojící na konci zástupu dostanou do ruky mýdlo. Po odstartování hráč s mýdlem vybíhá k lavoru, kde mýdlo namočí, a poté se běží postavit do čela družstva. Když doběhne, předává tým mýdlo mezi nohama až k poslednímu hráči v zástupu. Ten opět vybíhá namočit mýdlo a postavit se do čela. Pokud někomu mýdlo během předávání spadne, musí jej jít znovu namočit a teprve potom pokračovat v předávání. Vítězí tým, který se jako první celý dostane přes čáru a předá mýdlo poslednímu hráči. Hra se dá hrát i bez čáry - cílem by bylo, aby se tým 2x "protočil".

Na čaroděje, skřítky a obry (Káma)

Účel: postřehová, běhací

Místo: nejlépe louka, či hřiště

Délka: 15 min (záleží na počtu hráčů, na jejich aktivitě a štěstí)

Hráči: ideálně sudý počet, na počtu nezáleží

Pomůcky: něco, čím by se daly vyznačit 4 čáry

Pravidla: Vyznačíme 4 čáry tak, že dvě (vnitřní) čáry umístíme asi 4 metry od sebe do středu hřiště (čím jsou k sobě blíže, tím to je napínavější) a postranní čáry budou od nich vzdáleny 10 metrů. Hráče rozdělíme na dvě skupiny a každá skupina si stoupne na jednu z vnitřních čar čelem k sobě a dohodnou se, jakou postavu budou představovat. Tuto postavu budou představovat všichni hráči z této skupiny.

Postavy: SKŘÍTEK: znamená- dřepne si; utíká před obry, honí čaroděje;

ČARODĚJ: znamená- dělá kruhy rukama (prostě čaruje); utíká před skřítky a honí

OBR: znamená-zvedne ruce nad hlavu; utíká před čaroději a honí skřítky;

Když se hráči potají dohodnou, koho budou toto kolo představovat, dá rozhodčí (nebo jeden z nich) signál a oni začnou ukazovat své znamení (pokud si obě skupiny zvolí stejnou postavu, tak se nic neděje a vybírají znovu). Vždy bude jedna skupina honit druhou a záleží na zvolení postavy, jestli budou utíkat, nebo honit. Ti co utíkají, běží směrem k čáře, která je za nimi a ti z druhé skupiny se je snaží chytit. Když se toho, který utíká, dotkne ten, který honí, tak musí chycený přejít na opačnou stranu a připojit se k druhé skupině, ale pokud se prchajícimu podaří překročit čáru dřív, než se ho někdo dotkne, tak je zachráněn. Po té se hráči opět přesunou na vnitřní čáry a vše se opakuje, dokud nebudou všichni hráči v jednom týmu, nebo dokud nevyprší časový limit-když se hraje na určitý

čas, tak se pouze přepočítají družstva a družstvo, ve kterém je více hráčů vyhrává.

Na rytíře (Jan)

Účel: akční hra na odreagování se

Místo: na louce

Délka: Jedno kolo cca -5min. Celkově by pak hra měla vyjít přibližně na 15 min.

Hráči: ideální počet hráčů je takový, aby po rozdělení do dvou týmů bylo v každém týmu sudý počet hráčů. V těchto dvou skupinách se následně utvoří dvojice.

Pomůcky: netřeba; maximálně tak šátky na rozeznání týmů.

Pravidla: týmy se rozdělí do dvou týmů. Následně ještě utvoří dvojice. Jeden z dvojice je kůň a ten druhý rytíř (prostě si naskočí na koně, jak nejlépe dovede). Týmy se postaví proti sobě a na povel se proti sobě rozeběhnou. Cílem hry je dostat rytíře z druhého týmu na zem. Když se některý rytíř dotkne země, vypadává. Vyhrává tým, který „sejme“ všechny rytíře z druhého týmu.

Poznámka: Nejlepší by bylo, aby se hrála dvě kola, aby se prošťídal kůň a rytíř.

Na vlajky (Bohr)

Účel: vyběhat se, vyblbnout, na komunikaci a spolupráci v týmu

Místo: Rovnější louka s nízkou trávou, nebo vysoký les bez malináčků s terénními nerovnostmi, čím zajímavější terén, tím má hra lepší nádech.

Délka: Délka jednoho kola minimálně 15min, lépe 25. Hraje se aspoň na 3 kola, podle nálady hráčů i více.

Hráči: 2 stejně početné týmy hráčů

Pomůcky: 6 klacků (cca 1 metr), 6 šátků nebo kusů hader, když se hraje v lese fáborky, když se hraje na louce tak je potřeba 2x provaz 12 metrů a 1x 30-40 metrů. Můžou se hodit rozlišovací pásky.

Příprava: Vytyčí se obdélníkový prostor zhruba 40x 140 metrů prostor. Vprostřed se přepálí, v lese se použijí fáborky, na louce dlouhý provaz. K vytyčení okrajových částí se použije oblečení, batohy, lesní cesta, nebo přechod lesa. Na obou užitých stranách u konce hracího pole, si každý tým udělá doupě. Kruh o průměru 4 metry (na louce se použijí kratší provazy, v lese větve). Do každého doupěte se dají 3 vlajky.

Pravidla: Týmy mají za úkol překonat půlící čáru, vzít protivníkovi co nejvíce vlajek z jeho kruhu a donést je do vlastního kruhu. Zároveň si musí hlídat, aby je protivník nesebral jim. Každý tým má svoji polovinu. Když je hráč na své polovině, je obránce, pokud překročí hranici, je útočník. Obránce chytá (dotekem) protivníky. Když protivníka chytí, musí chycený dojít po boku hracího pole na

svoji půlku a ožíví se dotekem u svého kruhu a je opět ve hře. Když nese vlajku, nechá ji na místě, kde byl chycen a jde se oživit. S vlajkou v poli nesmí obránci hýbat. Pokud se útočník dostane na protivníkovo území do jeho kruhu, je v domečku, může se zde být max. 2 minuty. Hráči nesmí na vlastním území do kruhu vstupovat. Hráč, který nese vlajku, nesmí chytat. Konec kola: vyhrává tým s nejvíce vlajkami na svém území. Dostane 1 bod. Konec hry: kdo má víc bodů vyhrál.

Nabíjená (Tomáš)

Účel: Sportovní hra.

Místo: Hra se hraje venku, u nějaké budovy, která lze obíhat, nebo jiného podobného objektu.

Délka: 25-60 minut

Hráči: Pro max. 40 lidí.

Pomůcky: Tenisák, pokud nebude k dispozici minimálně 6 tenisáků, lze použít papírové koule.

Pravidla: Začíná se rozdělením do třech až čtyřech skupinek po cca 6 až 10 lidech. V té jedné skupince se rozdělí na dva tři (nebo čtyři), kteří budou obíhat budovu (nebo jiný objekt) s papírovými míčky, nebo tenisáky (podle toho co bude k dispozici, vhodnější jsou tenisáky). Tím, že jednou oběhne jeden člověk ze skupinky s tenisákem v ruce objekt, se tenisák „nabije“ a předává se zbylým členům skupinky. Ostatní členové však čekají o cca 30 metrů dál, a musí držet jednoho, který tenisák bude házet, tzn., že třeba 4 zbylí členové drží jednoho v poloze ležmo, který tenisák bude jako jediný házet na připravený terč (cca 3-5 metrů daleko), na kterém jsou vyznačeny body (jako při šipkách), čím víc doprostřed se tenisák hodí, tím má skupinka více bodů. Hra trvá minimálně 25 minut, maximálně 1 hodinu, pak jsou lidé většinou unavení. Pozice se mohou průběžně každých 10 minut střídat = někdo kdo prvních 10 minut běhal, může jít střílet body. Ta skupinka, která bude mít na konci nejvíce bodů, vyhrává.

Náčelník (Michael)

Účel: Rozvoj fyzických (zejména plíživých) schopností frekventantů kurzu CORDA; nenáročná a klidná s trochou toho plazení.

Místo: les, tajga - nejlepší bude členitý terén... Hra dostává více „drsný“ nádech, když se hraje za šera...

Délka: jedna hra cca 7 min (záleží na schopnostech frekventantů)

Hráči: jeden proti zbytku

Pomůcky: píšťalka

Pravidla: Zvolíme jednoho „Náčelníka“ (např. nejmladší či nejstarší), který se odejde schovat kamsi do lesů (v rozumné vzdálenosti!). Na schování má 120

sekund. Ostatní ho samozřejmě bedlivě NESLEDUJÍ, kam přesně odchází. Po uplynutí času se zbytek frekventantů vydá onoho Náčelníka hledat. Ten má povinnost každých cca 15 vteřin dvakrát zapískat, načež okamžitě po prvním písknutí zavírá oči. (NEPODVÁDĚT!) Po dalších 3-5 vteřinách opět zapíská. Tentokrát už jen jednou. Jakmile dozní poslední tón hvizdu, může Náčelník oči zase otevřít. Cílem ostatních je dotknout se Náčelníka. K tomu maximálně využívají okamžiků, kdy se nedívá. Jestliže někoho Náčelník uvidí, řekne nešťastníkovy jméno a polohu. Řečený se zvedne a odejde se oživit na oživovadlo, které se určí ještě před hrou. Zde udělá 5 kliků a může znovu do hry. Vyhrává ten, kdo se první dotkne Náčelníka. Současně se stává dalším Náčelníkem.

Najdi své boty (Tomino)

Účel: Hraje se pro pobavení. Typ - docela se u ní naběhá.

Místo: Hraje se na hřišti, nebo na louce.

Délka: Zhruba 15-20 min

Hráči: Čím víc hráčů tím lépe. Jsou 2 družstva.

Pomůcky: Boty.

Pravidla: Hráči jsou rozděleni do dvou družstev. Všichni se vyzují a dají své boty do středu hřiště. Družstva se otočí zády k hromadě bot a vybraná osoba boty zamíchá. Až se odstartuje všichni se rozběhnou k botám a jejich úkolem je sehnat svoje boty a vrátit se zpět na čáru. Vyhrává družstvo, ve kterém mají všichni své boty a jsou zpět na startovní čáře.

Pašeráci (Olda)

Účel: pohybovka

Místo: v terénu, na louce

Délka: do 30 min

Hráči: 20 hráčů, rozdělení na dvě skupiny.

Pomůcky: 2 lana na vyznačení hranic, lístečky na pašování (mohou být i v různých hodnotách)

Pravidla: Lidi se rozdělí do dvou skupin. Jedna družina bude představovat strážce na hranicích. Druhá skupina budou pašeráci a snaží se proniknout přes vyznačené území chráněné strážci. Nosí s sebou lístečky (po jednom) na kterém mohou být napsány pašované předměty a cena. Pokud je pašerák chycen v území a má lísteček, musí ho odevzdat strážci. Cílem je přenést co nejvíce lístečků. Na konci hry se počítají pronesené lístečky a úlohy se vymění.

Pavoučí honička (Václav)

Účel: na odreačování, běžecká

Místo: les

Délka: 15 min

Hráči: alespoň 4

Pomůcky: více lanek (záleží na počtu hráčů)

Pravidla: Nejprve se v lese vymezí herní území, jehož velikost závisí na počtu hráčů a lanek, která máme k dispozici. V tomto území na stromy navážeme lanka (na jednom stromě by mělo být jedno lanko, ale na ozvláštnění můžou být na nějakém lanku dvě, či žádné) tak, aby jeden konec byl dlouhý a volně visel dolů k zemi. Podle počtu hráčů se zvolí počet chytačů (čím více hráčů, tím více chytačů). Chytači mají za úkol klasicky chytit jiného hráče (ne dalšího chytače), přičemž všichni se smějí pohybovat jen ve vymezeném území tak, aby se neustále dotýkali (buď pouze rukama, nebo kteroukoli částí těla) kmenů stromů nebo lanek na nich přivázaných.

Plácaná (Pavel B.)

Účel: Snaha vybit energií z vlčat popř. skautů, aby při následujícím programu dokázali vydržet v klidu.

Místo: Otevřený, travnatý terén – nejlépe louka.

Délka: 20 min. - 1 hod.

Hráči: 16 – 32 (lepší sudý počet ale nemusí být)

Pomůcky: žádné být nemusí

Pravidla: Hráči se rozdělí na dva týmy po stejném počtu. Hráči z týmu si stoupnou do řady vedle sebe a budou stát proti druhému týmu ve vzdálenosti asi 15-20 metrů. Týmy mohou losovat, kdo začne. První tým vyšle svého prvního hráče a ten jde směrem k druhému týmu. Hráči z d. t. nastaví ruce dlaněmi nahoru a hráč je přes dlaně plácá. Přitom mají protihráči druhou ruku za zády. Ten, koho plácne jako třetího, ho začne honit a hráč se snaží doběhnout nejdříve za hranici svého týmu. Pokud ho protivník nechytil, stává se jeho zajatcem (stoupne si za něj). Pokud protihráč hráče chytí, stává se hráč jeho zajatcem. Hráč může jednoho protihráče plácnout i vícekrát, počítá se až celkově třetí plácnutí. Nyní je na řadě druhý tým, který vysílá svého hráče. Když jeden hráč, který už měl za sebou nějaké zajatce, nechytí hráče, který ho plácl, všichni zajatci jsou tímto osvobozeni a vrací se ke svému týmu. Vyhrává tým, který má u sebe všechny protihráče nebo více zajatců než druhý tým.

Raz, dva, tři! (Wattson)

Účel: Účelem je odreagovat se a pobavit se. Hra není náročná na pohyb.

Místo: Je to hra na ven i dovnitř.

Délka: cca 15 minut

Hráči: Počet hráčů musí být sudý. Minimální počet je 6.

Pomůcky: žádné

Pravidla: Hráči se rozdělí do dvojic. Ze začátku si stoupnou naproti sobě a říkají na přeskáčku "raz, dva, tři, raz, dva, tři, raz..." Pak všichni hráči vytvoří kruh a dvojice si stoupnou naproti sobě. Když se začne hrát, dělají hráči to samé, jako na začátku akorát musí řvat hlasitěji, aby se slyšeli. Pokud se spletou, vypadávají. Hraje se, dokud nezůstane poslední dvojice. Postupně se hra ztěžuje tím, že místo "raz" se tleskne. V dalším kole se pak místo "dva" tleskne a nakonec se místo "tři" plácá do stehů.

Souboj hadů (Dubínek)

Účel: Pobavit se, vyblbnout a zkoordinovat.

Místo: Nejlépe na louce nebo jiném volném prostranství.

Délka: Je to velice krátká hra, která se může libovolně opakovat.

Hráči: Skupiny nejlip po 5-6 lidech a prakticky libovolný počet skupin, čím víc tím lip.

Pomůcky: Šátky (na každou skupinu jeden).

Pravidla: Hráči se rozdělí do stejně velkých skupin. Každá skupina vytvoří hada tím, že se chytanou za pas. Poslední v hadu si zastrčí šátek za kalhoty tak, aby mu šel vytáhnout. Úkolem je vytrhávat šátky ostatním hadům. Had, kterému je šátek vytržen končí. Šátky vytrhává vždy hráč, který hada vede. V průběhu celé hry se hráči nesmějí rozpojit. Ten kdo zůstane ve hře, jako poslední vyhrál.

Spirála smrti (Marek)

Účel: Vyběhat se, dostat ze sebe přebytečnou energii.

Místo: Jakákoliv louka.

Délka: Dokud to hráče bude bavit, tak se může opakovat.

Hráči: Dvě podobně silné skupinky.

Pravidla: Hráči se rozdělí na dvě skupinky a dohodnou se mezi sebou, kdo bude obránce a kdo útočník, následně se obránci rozestaví kolem kruhu vytvořeného z lana a doprostřed tohoto kruhu dají tenisový míček, nebo prostě nějaký jiný předmět, který může být ukraden druhou skupinkou. Útočníci se postaví na druhý konec louky, a jakmile je vydán signál, tak vyběhnou směrem k bránící skupince. Cílem hry je, aby útočící skupinka odnesla předmět umístěný

uprostřed kruhu na svoje počáteční stanoviště, a v tom se jim snaží zabránit obránci, kteří je chytají, jakmile někoho z útočníků chytí, musí se útočník vrátit na počáteční stanoviště skupinky a poté může opět útočit. Obránci nemusí pouze stát okolo kruhu, ale mohou své pozice také opustit za účelem chycení útočníka. Hra končí, když se útočníci zmocní předmětu v kruhu.

Poznámky: Je možné hru prodloužit tím, že se přidá pravidlo, že předmět musí být donesen až do základny útočícího týmu. V této verzi hry by bylo možné si předmět vyměňovat mezi útočníky.

Území v ohrožení (Radek)

Účel: Ukrást druhému družstvu všechny předměty, hra sportovní.

Místo: Les.

Délka: Záleží na tom, jak rychle se podaří družstvu pokrást předměty, snad se to do 20 minut vleze.

Hráči: Hrají dvě družstva.

Pomůcky: Všelijaké předměty na kradení.

Pravidla: Na zemi se vytvoří dva kruhy a do nich se dají předměty. Můžou to být špuntky, lístky prostě cokoliv. Pak se rozdělí hráči na dvě družstva. Čtvrtina družstva se postaví kolem kruhu a hlídá ho. Ostatní musí nasbírat co nejvíce papírku nebo prostě toho co je v tom kruhu druhého družstva, ale zároveň se nesmí nechat chytit těmi hráči, kteří hlídají kruh. Sběračí mohou vstoupit do kruhu ale ochránci ne. Takže když je sběrač v kruhu, hlídač na něho nemůže, ale sběrač se musí dostat z kruhu, aby odevzdal svou „kořist“. Jakmile družstvo nemá žádné věci ve svém kruhu, prohrává, resp. druhé družstvo vyhrává.

Víčkovaná (Cibul)

Účel: Sportovní vyblbnutí, otestovat délku vdechu účastníků Cordy

Místo: Nejlépe louka

Délka: do 20-ti minut (buď do dosbírání víček, nebo do skončení časového limitu)

Hráči: 4 – 30

Pomůcky: Hodně víček několika druhů (5 barev po 20-ti (taky záleží na počtu hráčů)), brčko pro každého, lano (něco čím si rozdělíme hrací pole na 5 sektorů)

Pravidla: Určíme startovní čáru a od ní odkrojujeme 5 sektorů. Každý sektor bude mít na délku 10 kroků. Do každého dáme 20 (případně víc nebo míň) víček dané barvy. Víčka v nejbližší části jsou za 1 bod, v další za 2... a v posledním za 5 bodů.

Cíl je prostý. Každý hráč dostane brčko. Brčkem nasává víčka a snaží se je přenést za základní čáru. Úkolem hráče je nastřádat co nejvíce víček za pokud možno co nejvíc bodů.

Pokud hráči víčko během transportu spadne, musí běžet za základní čáru a potom si opět pro to víčko doběhnout. Ale během té doby, co běží za základní čáru, se toho víčka může zmocnit jiný hráč a donést ho za čáru a získat za něho body.

Vyhrává hráč s největším počtem bodů po skončení časového limitu nebo po vysbírání víček.

Vysílačky (Zony)

Účel: Pohybová hra pro rychlost, obratnost a také strategii.

Místo: Nejlepší je les nebo nějaký jiný nepřehledný terén, ale lze použít i jiný málo nepřehledný terén.

Délka: Jedno kolo může trvat 10-20 minut (podle zdatnosti týmů a daného terénu).

Hráči: Libovolné 2 sobě rovné družstva, nejlepší i stejný počet hráčů v družstvech.

Pomůcky: Žádné, maximálně fáborky či lana na označení hracího prostoru, ale nejsou nutné.

Pravidla: Hráči se rozdělí do dvou vyrovnaných týmů, hrací pole se rozdělí na dvě poloviny. Každý tým na své polovině schová jednoho z hráčů, který bude vysílačka. Ten se nemůže pohybovat po hracím poli a je schovaný na jednom místě. Vysílačka musí vysílat signál v podobě nějakého zvukového signálu (písknutí píšťalkou, houknutí nebo cokoli jiného na čem se týmy domluví), vysílačka musí daný signál vysílat dostatečně nahlas, aby byla slyšet, tento zvukový signál opakovaně vysílá v pravidelném časovém intervalu (10 nebo 15 sekund, či opět jak se týmy domluví). Každý tým si brání své území a na něm může chytat nepřítele, a na nepřátelském území zas může být chyceno. Úkolem každého týmu je se dostat na nepřátelské území a podle zvukových signálů najít nepřátelskou vysílačku a zneškodni ji dotekem. Když je hráč plácnut na nepřátelském území je mrtev a musí se jít oživit k místu oživování, které bude umístěno někde na jeho území a v dostatečné vzdálenosti od vysílačky, oživovací místo by taky nemělo být blízko hranici přátelského a nepřátelského území.

V elektronické podobě bude fitník ke stažení na webových stránkách kurzu – www.corda.cz. Stáhnout si také můžeš fitníky z předchozích ročníků Cordy.

Ze zaslaných fitek jednotlivých frekventantů sestavil Frantáre.