

# Čekatelský lesní kurz CORDA 2015

# Fitník 2015

## Soubor fitek účastníků CORDY

Bez názvu (Ferda)

Demonstrace (Jidřich Barabáš)

Dotkni se stropu (Gab)

Duel (Mára)

Hon na divočáky (Gembo)

Hrad (Filda)

Kámen, nůžky, papír (Petr Dohnálek)

Kamikaze (Josef Lev)

Kmen (Settak)

Kokoball (Guláš)

Koňská spřežení (Zak)

Lovci a medvědi (Kouky)

Magnety (Márty)

Multifotbal (Proužek)

Mravenci v medu (Cvrček)

Mumie (Pivas)

Obrať deku (Kozel)

Pašeráci (Štófi)

Přelez, přeskoč, nepodlez (Bidlo)

Přepad na stožár (Puding)

Přežij (Vojtěch Bruk)

Spermie a vajíčko (Štófi)

Tarantule (Radek Vinkler)

Velká šiškovická (Šíma)

Vláda a povstalci (Milouš)

Vlci a želvy (Karel Fous)

Zachraňte Kenedyho (Krony)

Závody bez končetin (Lee)

Želvičky (Veverka)



## **Demonstrace (Jindřich B)**

**Účel:** dostat demonstranty od sebe

**Místo:** na trávě nebo ve velké místnosti

**Délka:** 10- 20 min

**Hráči:** 10- 30 (rozdělení do dvou stejně početných skupin)

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Hráči se rozdělí rovnoměrně do dvou skupin. Určí se, kdo budou demonstranti a kdo policisté. Demonstranti na zemi utvoří chumel těl, který je dokonale spojen pomocí nohou nebo rukou, tak aby tvořili co nejpevnější celek. (Demonstranti mohou něco řvát např. „Chceme vyšší důchody!“ ...) Úkolem policistů je rozdělit ten chumel za co nejkratší dobu. Koho oddělí od chumlu, tak vypadává a nesmí se už vrátit. Poté co policajti rozeženou chumel, role se vymění. Ten, kdo za kratší dobu rozehnal demonstranty, vyhrál.

## **Dotkni se stropu (Gab)**

**Účel:** potrénovat spolupráci

**Místo:** v lese

**Délka:** 10- 20 min

**Hráči:** skupiny max. po deseti

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Rozdělíme hráče do skupinek. Každá skupina má za úkol se dotknout nějakého vysokého místa, třeba větve. Kdo to udělá jako první vyhrává, stačí, když se dotkne jen jeden člen a povoleno je všechno, ale skupinky si navzájem nesmí škodit.

## **Duel (Mára)**

**Účel:** sportovní hra na odreagování

**Místo:** prázdné prostranství

**Délka:** 15- 20 min

**Hráči:** minimálně 10, nejlépe sudý počet



**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Hráči se rozdělí do dvou skupin (nejlépe stejného počtu). Skupina se postaví v řadě vedle sebe na čáru tak, aby měli před sebou ve vzdálenosti 15 metrů druhý tým. Tým, který začíná, vyšle hráče, který bude útočit na druhý tým. Útok probíhá tak, že tým, který je v roli kdy, je na něj útočeno, musí nastavit obě ruce dlaní nahoru. Útočník přiběhne k týmu a jeho útok probíhá tak že má 3 plácnutí, které může využít na kteréhokoli hráče. Když útočník plácá, musí zřetelně a nahlas počítat, kolikáté má plácnutí a obránci nesmí před plácnutím rukama uhýbat. Jakmile útočník plácne potřetí, tak běží co nejrychleji za čáru svého týmu a člověk, který je plácnut se snaží chytit útočníka dřív, než se dostane za čáru útočícího týmu. Jestliže se útočnickovi podaří se dostat za čáru a obránce ho nechytne tak se obránce stává zajatcem a jde si stoupnout za útočníka. Jestliže obránce útočníka chytí, tak se zajatcem stává útočník a jde si stoupnout za obránce. Zajatci člověka, který je chycen, jsou osvobozeni.

## Hon na divočáky (Gembo)

**Účel:** Vybití energie, pobavit se.

**Místo:** louka/ volné prostranství

**Délka:** Záleží na zdatnosti myslivců. Cca 15 min.

**Hráči:** 8 a více

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Podle počtu hráčů buďto vytvoříme dvě stejně početná družstva (myslivce a divočáky). Nebo můžou být myslivci tvořeni menší silnější skupinou (divočáky tvoří zbytek). Úkolem myslivců bude co nejrychleji pochyvat divočáky. Tímto hra ovšem ještě nekončí, neboť uloveného divočáka musí myslivci přenést do hájovny - místo někde na kraji hracího území.

Divočáci nemohou utíkat (bránit se), pokud se jich dotýká myslivec, ale jakmile se myslivec divočáka nedotýká, divočák může dál utíkat.

## Hrad (Filda)

**Účel:** unavit hráče

**Místo:**venku

**Délka:**neomezená



**Hráči:** nejlépe sudý počet

**Pomůcky:** lano o délce cca 12 m

**Pravidla:** Z lana se na zemi utvoří kruh. Hráči se rozdělí do dvou družstev (obránci a útočníci). Obránci si stoupnou do kruhu. Útočníci musí vytáhnout z kruhu všechny obránce a obránci vtáhnout do kruhu všechny útočníky. Hráče vyřadíte ze hry tak že bude oběma nohama v kruhu/z kruhu. Je-li hráč vtažen/vytažen z kruhu odchází ze hry. Hráči může jednou nohou z kruhu/do kruhu.

## **Kámen, nůžky, papír (Petr D.)**

**Účel:** odreagování

**Místo:** venku

**Délka:**cca 15 min

**Hráči:**neomezeně

**Pomůcky:** kartičky „kámen“, „nůžky“ a „papír“

**Pravidla:** Hráči se rozdělí do dvou týmů. Představíme si pomyslnou čáru, která dělí ony dva týmy. Na této pomyslné čáře jsou poklady kartičky s kamenem, nůžkami a papírem (vždy dvě proti sobě – každá patří jednomu týmu). Tyto kartičky jsou od sebe asi metr daleko. Hráči z týmu běhají podél kartiček a mění kartičky s obrázky podle toho, jak se to hodí. Např. když na soupeřově straně bude na obrázku papír, druhý tým k papíru musí přiložit nůžky, tím papír rozstříhne, nebo ke kameni papír atd., to všichni určitě dobře známe. Hra se hraje jakkoliv dlouho, jelikož nikdy nikdo nevyhraje tak, že bude mít všechny kartičky přebíjející ty soupeřovy. Vítězem bude tým, který bude mít více vyhraných soubojů.

## **Kamikaze (Josef L.)**

**Účel:** sportovní s násilnými prvky

**Místo:** louka

**Délka:** cca 30 min, záleží na počtu hráčů

**Hráči:** dvě skupiny o 10- 15 lidech

**Pomůcky:** žádné



**Pravidla:** Hráči se rozdělí do dvou stejně početných skupin. Potom se skupiny postaví do řad čelem k sobě, tak aby mezi skupinami byl prostor na rozběh.

Členové skupiny se potom chytí za ruce a co nejvíce se roztáhnou, tak aby všichni měli ruce natažené. Začínající skupina potom zvolí svého útočníka, který se co nejrychleji rozeběhne proti soupeřící skupině a pokusí se prorazit jejich řadu a roztrhnout jim držení.

Pokud se útočnickovi podaří prorazit nepřátelskou linii, vrací se ke své skupině a k jeho skupině se přidává dvojice, kterou se mu podařilo roztrhnout. Pokud se mu nepodaří soupeře roztrhnout, přidává se s hanbou k nepřátelské skupině. Hra končí když jsou všichni hráči v jedné skupině.

## **Kmen (Settak)**

**Účel:** stmelení

**Místo:** kdekoliv, třeba u ohně

**Délka:** omezena výdrží hlasivek

**Hráči:** dost na vytvoření kruhu

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Pravidla jsou jednoduchá – jsou čtyři pokyny

- Heyjá – máchnutí rukou před sebou buď doleva, nebo doprava (následující gestikulaci provádí další v kruhu) (dle směru hry)
- Hají – spojení palce a ukazováčku a následné přiložení na oči (hráč se přeskakuje)
- Hot down – mocné zařvání a dupnutí do země (otáčí se směr v kruhu)
- Tagadá – všichni běží do středu kruhu, zvednou ruku a zavolají Čin Čin, následně se vrací na svá místa

## **Kokobal (Guláš)**

**Účel:** proběhnout se, pobavit se

**Místo:** kdekoliv, čím drsnější terén, tím obtížnější hra



**Délka:** Délka hry se odvíjí od délky trasy, kterou budou muset jednotlivé týmy urazit. To znamená, že je to čistě na organizátorovi hry. Doporučuji aspoň těch 20-30 minut

**Hráči:** Hra se odehrává jako závod po skupinkách, tudíž je třeba sestavit skupinky po čtyřech lidech. Počet skupin není nijak omezen, ale není zrovna dobré, když je na trati více než 3 týmy. Je to potom opravdu mela. To se dá vyřešit startem na víckrát.

**Pomůcky:** Pomůcky jsou dvě natahovací gumy, které se připevní na čtverec z látky z obou stran, že vytvoří takový provizorní prak. Další nezbytností je kokos, který se odpaluje.

**pravidla:** Pravidla jsou jednoduchá. Organizátor hry vytyčí trasu. Týmy vybavené prakem a kokosem upraveným tak, aby se při prvním nárazem se zemí neroztříštil, postaví na start.(kokos může být oblepen izolepou) Závod probíhá tak, že dva hráči drží gumy každý z jedné strany. Třetí člověk kokos odpaluje a to tak, že kokos vloží do látky, natáhne a pustí. Teď na řadu přichází čtvrtý člen týmu, který musí odpálený kokos chytit. Když odpálený kokos chytí, odpalovači s prakem se posouvají na místo, na kterém kokos chytil. Když kokos spadne na zem, vrací se zpátky na stejné místo a odpal se opakuje. A takhle se to opakuje stále dokola. Vyhrává ten tým, který jako první dorazí do cíle.

## Koňská spřežení (Zak)

**Účel:** hýbat se, spolupracovat

**Místo:** Jde hrát na rovince (se spoustou zataček), i ve členitějším terénu. Přijatelný je i řídký les.

**Délka:** 20 min

**Hráči:** Ideální počet je devět až dvacet čtyři. Hráči se rozdělí do týmů po třech nebo po čtyřech. U více než dvaceti čtyř hráčů i do skupin po pěti. To už je potřeba větší dráha.

**Pomůcky:** Jedno lano (3-5m) na každý tým. V případě čtyř hráčů v týmu tři šátky. (5 hráčů= 4 šátky, 3 hráči= 2 šátky)

**Pravidla:** Hráči se rozdělí do týmů (po 3, 4 nebo 5). Ve všech týmech by měl být stejný počet lidí. Poté se z kuželů, tyček, zkrátka dobře viditelných značek vyznačí závodní trasa (šířka se odvíjí od počtu hráčů). Délka trasy by měla být kolem 100m. Každý tým si zvolí svého řidiče, zbytek týmu budou koně. Ti se postaví vedle sebe a kolem pasů si uváží provaz tak, aby oba dva konce provazu mohl držet řidič. Poté se všechna spřežení postaví na startovní čáru a koním se zaváží oči. Tři, dva, jedna, start!!! Řidič koně po celou dobu závodu slovně naviguje, řízení čistě pomocí otěží je pro opravdový borce. Vítězí ten, kdo závod dojde jako první.



## Lovci a medvědi (Kouky)

**Účel:** rozpohybování

**Místo:** louka nebo les

**Délka:** více než 20 min, může se měnit

**Hráči:** 35ks

**Pomůcky:** fixy

**Pravidla:** 30 lidí = lovci a 5 lidí = medvědi (můžeme s tím hýbat). Lovci mají jeden život a snaží se co nejvícekrát za herní dobu chytat medvědy. Medvěda chytí lovec tak, že se drží za ruku s jiným lovcem, jestli se s nikým nedrží, stává se lovec kořistí pro medvěda. Když lovec uloví medvěda, dostane od něho fixou značku (na čelo, na ruku = bod pro lovce). Medvěd má nekonečno životů, ale lovec jen jeden. Takže když medvěd chytí lovce, lovec jde na oživovací stanici (rádce, strom, sloup, ...), kde dostane nový život a vrací se do hry..

## Magnety (Márty)

**Účel:**

**Místo:** venku

**Délka:** dle potřeby

**Hráči:** 10- 60

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Všichni hráči se procházejí po prostoru. Vedoucí zahlásí nějaký počet lidí a část těla, kterou se lidé musí spojit (jako kdyby tam měli magnety). Řekne např.

"Magnety, spojte se hlavami po třech!" Hru můžete hrát i na vypadávání - kdo se s nikým nestihne spojit, vypadává. V dalších kole vedoucí zahlásí zase jiný počet lidí a část těla. Hraje se do omrzení, nebo než zůstane pár posledních hráčů. Je dobré začínat od rukou, nohou atd. a postupně se propracovat k "drsnějším" jako nosy, zadky... :-)

## Multifotbal (Proužek)

**Pravidla:** Hrají dvě družstva se stejným počtem členů, na dvě brány, hranice hřiště v podstatě nejsou, resp. jsou pomyslné. Na hřišti se hraje normálně fotbal s míčem, a zároveň frisbee s talířem. Když někdo drží talíř nesmi krokovat, jenom házet, a když hodí frisbee do brány, je gól. Rozehrávky se nehrají, jen se prostě dávají góly a hraje se furt dal a je to sranda, zároveň je to trochu adrenalin, protože se občas stane ze někdo



dostane diskem do hlavy. Čím větší počet hráčů, tím náročnější a rychlejší.

## **Mravenci v Medu (Cvrček)**

**Účel:** rozvíjet týmovou spolupráci

**Místo:** louka

**Délka:** jedno kolo 5 minut

**Hráči:** Bud' dva týmy(čím víc lidí, tím větší vzdálenost od cíle) a nebo se dá hrát i na více týmů...

**Pomůcky:** Něco na označení startu a cíle(uzlovačka, mikina...)

**Pravidla:** Rozdělí se týmy a vyznačí se úsek, na kterém se bude závodit (rozpětí závodistiště musí být přímo úměrné k počtu členů a k jejich velikosti tzn. .když hraje deset roverů, udělá se stejné závodistiště jako pro patnáct až dvacet vlčat) Když je vše připravené, hra začíná. Každý tým má za úkol přemístit jednoho člena ze startu do cíle, přičemž když se dotkne hráč země na herním území, musí na něm <<zůstat přilepen>>tou částí těla kterou se jí dotknul (jako mravenec v medu).

Každý tým si musí vymyslet taktiku, jak ten úkol splnit pomocí přelézání, skákání atd. Hru vyhrává tým s nejlepším časem nebo tým který se dostal nejdál

## **Mumie (Pivas)**

**Účel:** běhat, schovávat se

**Místo:** kdekoliv venku

**Délka:**15- 20 min, záleží na počtu hráčů

**Hráči:** počet celkem neomezený, třeba dvě družiny

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Většinou se začíná na rozšiřování. Začne 1 člověk, který cca 20sec počká, až se ostatní rozprchnou a poschovávají, poté je začínající mumie a tím, že někoho koho plácne, se rozšiřuje a chycený chytá s ním, až chytí posledního, začíná někdo jiný. Pokud není poslední chycen nebo nalezen svolají se všichni a zbylí (nechycení) nyní chytají.





## Obrat' deku (Kozel)

**Účel:** posílení týmové spolupráce

**Místo:** kdekoliv

**Délka:** 10- 15 min

**Hráči:** 10- 30

**Pomůcky:** deka, plachta, nebo igelit

**Pravidla:** Děti se postaví na kus koberce, igelitu či plachty. Měla by být téměř celá zaplněna. Vedoucí jim sdělí, že koberec se pokazil a že je nutno jej obrátit tak, že strana, na které hráči stáli, musí být otočena k zemi. Přitom však nikdo nesmí z koberce sestoupit. Skupina musí najít způsob jak uvolnit část podložky, aby ji šlo otočit.

Poznámka: Tato hra se může hrát i ve skupinkách a soutěžit kdo bude rychlejší.

## Pašeráci (Štófi)

**Místo:** les ohraničený např. cestou. Hrací pole lze vytvořit i z hraničních lan. Hrát se to může kdekoli, tak aby byl prostor dostatečně velký pro počet hráčů.

**Délka:** Délka jedné hry:10-15 minut, tak aby se mohli vystřídat role

**Hráči:** 2 týmy: pašeráci a policisté

**Pomůcky:** Kartičky s různými materiály, různé hodnoty (např. peníze, nelegální zboží, drogy, alkohol, zbraně, převoz uprchlíků)

**Pravidla:** Pašeráci-mají své stanoviště, každý vlastní, na jednom konci pole. Na druhém konci bude dealer- nemusí to být osoba, může tam být klobouk, čepice, nádoba s lístečky. Každý pašerák smí přenášet vždy jeden lísteček, záleží na něm o jaké hodnoty. Pašerák si lísteček schová (může kamkoli, krom spodního prádla a pusy), pak se snaží dostat na své místo.

Policisté-Jsou mezi stanovištěm a dealerem-jejich úkolem je chytat pašeráky, pašerák je chycen, když se h policista dotkne. Po té musí policista prohledat pašeráka, který má lísteček ukrytý, pokud ho najde, nechá si ho- na konci hry se všechny lístečky vrátí- pašerák se vrací k sobě bez lístečku. Pokud ho nenajde pouští ho, pašerák může být kontrolován vícekrát. Čas prohlídky se neomezuje, záleží na policistovi, ale nemělo by docházet k zastavení na celou hru, nejlépe tak 2 minuty.



## **Přelez, přeskoč, nepodlez (Bidlo)**

**Účel:** procvičit týmovou spolupráci, domluvu beze slov

**Místo:** terén s překážkami

**Délka:** 10 – 20 minut (podle počtu skupin a délky trati)

**Hráči:** Skupiny po 4 lidech.

**Pomůcky:** Šátky, překážky, které je možno přelézt či přeskočit.

**Pravidla:** Skupina je vzájemně spojena (přivázána) za kotníky a ruce šátky. Jejich úkolem je přelézt či přeskočit překážky na trati (na délce nezáleží, lepší více překážek na menším prostoru – např.: na 50m 8 překážek, záleží na možnostech), překážky však nesmí podlézt, i když to bude nejjednodušší možná cesta. Při celém absolvování trati nesmí ani jeden ze skupiny promluvit.

Možno měřit čas, počítat nedodržení mlčení nebo špatně překonané či nepřekonané překážky.

### **Poznámky:**

Překážky je lepší stavět různě, do různé výšky a různě dlouhé. Hru můžeme ztížit tím, že u každé překážky určíme, zda se má přelézat, či přeskakovat (musíme brát ohled fakt, že skupina má svázané nohy jeden k druhému).

Lepší je použít šátky než provazy. Šátky neškrťí.

Trasa by neměla být příliš dlouhá ani krátká, měl by na ní být dostatečný počet různých překážek, ne však hned vedle sebe (takto maximálně 1x pro ztížení).

## **Přepad na stožár (Puding)**

**Účel:** odreagování/ vyblbnutí

**Místo:** louka

**Délka:** 3- 5 min/ kolo

**Hráči:** 2 družstva

**Pomůcky:** 2 vlajky, 2 kůly/ stromy

**Pravidla:** Hráči jsou rozděleni do 2 stejně početných družstev. Na obou koncích hracího území je umístěna vlajka týmu (na kůlu, popř. na stromě), který začíná ta této půlce. Úkolem obou týmů je zmocnit se nepřátelské vlajky a odnést ji na stanoviště se svojí vlajkou. Je povolen jakýkoli fyzický kontakt, kromě hrubých manévrů (kousání, kopání, atp.). Vlajka se nesmí házet, pouze předávat. Pokud hráč sebere vlastní vlajku soupeři, musí ji ihned donést na výchozí pozici. Tento hráč může být opět napaden nepřitelem.



Družstvo, které jako první dopraví soupeřovu vlajku na výchozí pozici vlastní vlajky, získá bod. Hraje se na více kol. Vítězem je družstvo, které dosáhne jako první počet bodů, které stanoví vůdce hry.

## Přežij (Vojtěch B)

**Účel:**

**Místo:** louka/ jakýkoliv větší plácek

**Délka:** cca 20 min

**Hráči:** víc jak 3

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** -Každý hráč si v duchu vybere dva hráče jiné, jednoho jako bombu a druhého jako štít, na tuto volbu mají hráči chvíli času, jakmile se oznámí začátek hry, hráči se rozeběhnou a úkolem každého jednotlivého hráče je, aby měl mezi sebou a hráčem kterého si vybral za bombu hráče, kterého si vybral za štít. Ostatní hráči si samozřejmě před hrou nemohli domluvit kdo si koho vybere, tudíž všichni zmateně pobíhají a snaží se o výše zmíněné. Jakmile rozhodčí pískne konec, všichni se zastaví na svých momentálních pozicích a komu se nepodařilo mít mezi sebou a bombou štít ten vybuchuje/vypadává a začíná se hra nová. (sporné případy posuzuje rozhodčí)

## Spermie a vajíčka (Frodo)

**Účel:** vyblbnutí, odreagování, pobavení

**Místo:** libovolné volné prostranství

**Délka:** cca 5-10 minut

**Hráči:** 15 hráčů

**Pomůcky:** žádné

**Pravidla:** Jistě všichni dobře víme, jak vznikají děti. Tato hra je inspirována tou částí tohoto procesu, kdy se snaží spermie dostat do vajíčka. Hráči se rozdělí na dvě skupiny – spermie (1/3 hráčů) a vajíčko (2/3 hráčů). Skupina "vajíčko" se pevně spojí v kruh a spermie se do něj snaží jakýmkoli způsobem dostat. Hra končí tím, že se první spermie dostane do vajíčka. Pak se mohou skupiny vyměnit.



## Tarantule (Radek V)

**Účel:** trénovat rychlost, obratnost a spolupráci

**Místo:** hřiště/ louka

**Pomůcky:** dlouhé lano či více lan na vyznačení území cca 15-20 m

**Pravidla:** Jeden hráč ve vyznačeném území běhá po čtyřech (2 nohy a ruce), který má za úkol stáhnout ostatní hráče na zem. Při dotyku hráče země se stává tarantulí a s tarantulí, kterou byl stažen, tak si pomáhají ke stažení dalších hráčů na zem. Hráči si mohou pomáhat, aby nepadli na zem, který hráč zůstane stát jako poslední pro další kolo je on sám tarantulí. Tato hraje spíše pro starší hráče.

## Velká Šiškovická (Šíma)

**Účel:** dostat míč na velkou Šiškovickou, spolupráce kolektivu, rozcvička

**Místo:** prudší svah s přírodními překážkami (stromy, pařezy, skalky...)

**Délka:** 20 minut (záleží na šikvosti, může se stát, že vrchol zůstane nepokořen ☺)

**Hráči:** minimálně 2 a maximum zatím nedefinováno

**Pomůcky:** Fotbalový míč, uzavřená (pevná) obuv – sandále nevhodné

**Pravidla:** Jsou opravdu jednoduchá. Začíná se dole na cestě a končí se na vrcholu (míč se nesmí skutálet). Jeden hráč vykopne balón z cesty (může si ho i nadhodit) ostatní se zatím mohou rozmístit na svahu. Do míče se pouze kope, hráč nemůže do míče kopnout dvakrát po sobě, vždy mezitím musí do míče kopnout někdo jiný, vlastně to platí i o jakémkoli jiném dotyku ať chtěném, či nechtěném. Pokud se míč skutálí až dolu na cestu, tak se vykopává znova.

## Vláda a povstalci (Milouš)

**Účel:** Hra má za úkol rozvinout spolupráci v kolektivu a strategické myšlení. Dále také rozdělávání rolí. A schopnost se nepozorovaně plížit terénem.

**Délka:** 10-15 minut na kolo

**Hráči:** Od 3 do nekonečna ale nejlépe alespoň 10 lidí.

**Pomůcky:** *Munice:* doporučují se šišky nebo jináčí materiál, který nezpůsobí zranění;  
*Vlajka:* Postačí kus hadru nebo šátek

**Pravidla:** Hráči se rozdělí do dvou týmů. Jedni povstalci a druhí vláda. Vláda si zvolí



svého prezidenta. Prezident může bojovat s vládními jednotkami, ale nesmí být strefen šíškou čímž by zemřel a vláda by prohrála. Povstalci mají za úkol zastřelit prezidenta dříve, než vyprší časový limit a pro prezidenta přiletí vrtulník.

**Pravidla boje:** Každý z týmu je vyzbrojen určitou dávkou munice, kterou si musí sami obstarat před začátkem hry. Čas na sběr munice tvoří asi 2 minuty, aby byla hra zajímavější a ukázala se lepší spolupráce týmu. Pokud je hráč zasažen, dojde se nabít ke svému oživovacímu místu.

Povstalci si smluví strom či jiný zajímavý objekt a vládě k tomuto účelu slouží vlajka, která je hrdě vyvěšena. Bojovníci se mohou libovolně nabíjet do konce hry.

**Rozdělení týmů:** Je zábavnější, pokud je více vzbouřenců než vlády. Proto zpravidla rozdělujeme k povstalcům o 2 až 3 lidi více než k vládě.

## Vlci a želvy (Karel F)

**Pravidla:** Lidé se rozdělí do dvou týmů, jedni chodí ve dřepu jako kachny a druhí lezou po čtyřech. Úkolem každého týmu je převrátit všechny lidi z druhého týmu na záda, čímž z nich učiní svoje vlastní spoluhráče. Takže když se převrátí na záda žába, tak se z ní stane vlk a naopak.

## Zachraňte J. F. Kenedyho (Krony)

**Účel:** procvičení strategie, rychlosti a mušky.

**Místo:** Nejlepší je lesní terén, pás o rozměrech 50 x 30m , čím víc překážek a skrýší tím lépe.

**Délka:** +/- 5 minut jedno kolo, záleží na náročnosti terénu.

**Hráči:** 2 skupiny po zhruba 6 – 10 lidech.

**Pomůcky:** hadrové koule, nebo šišky. V zimě jsou nejlepší sněhové koule.

**Pravidla:** Máme dva týmy.

První tým jsou bodyguardi společně s prezidentem J.F.K.. Role si určí samotní hráči. Druhý tým jsou atentátníci, kteří disponují střelnými zbraněmi = koule, šišky apod. Atentátníci se rozmístí po trase, kterou pojedou prezident. První tým si zvolí mezi sebou prezidenta, který musí být nesen od začátku až ke svému hotelu na druhém konci pásma. Úkolem atentátníků je jednoduchý. Zabít prezidenta při převozu do hotelu. Bodyguardi mohou chránit prezidenta tak, že oděni v neprůstřelné vestě odráží střely atentátníků, nebo zabíjejí atentátníky tak, že je chytanou.



### **Hra končí:**

1. Prezident je zabit
2. Prezident je v pořádku dovezen do hotelu
3. Atentátníci jsou zabiti

**Poznámky:** Pokud bude více hráčů, je lepší zvýšit počet atentátníků.

### **Závody bez končetin (Lee)**

**Účel:** spolupráce, podpora týmového ducha a empatie s handicapovanými

**Místo:** venku

**Délka:** do 10 min

**Hráči:** skupiny po co nejvíce lidech

**Pomůcky:** šátky

**Pravidla:** Hraje se v týmech. Každý hráč v týmu dostane určité "postižení" - jednu až tři končetiny, kterými nesmí nic dělat (ruce se mohou například přivázat k tělu, nohy svázat k sobě atd. Za tyto končetiny je ale mohou ostatní v týmu brát). Po určení postižení se tým postaví na startovní čáru a závodí se, kdo se svými postiženími dříve uběhne stanovenou dráhu :-)

Tým končí teprve ve chvíli, kdy se **všichni** členové týmu dostanou za cílovou čáru! Méně postižení mohou pomoci více postiženým a potom se znovu vrátit do závodního pole a pomáhat dál. Po rozdělení postižení by měl tým dostat pár minut na poradu o taktice. Členové týmu si mohou libovolně pomáhat, pokud někdo nemůže na obě nohy, mohou ho vzít dva lidé, kteří skáčou po jedné a mohou používat jednu ruku, na trakař a podobně.

Míra postižení se zvolí úměrně výkonnosti. Lze si zahrát více kol a postižení obměňovat tak, aby si všichni vyzkoušeli hru ze všech úhlů.

### **Želvičky (Veverka)**

**Účel:** pobavit se/ protáhnout tělo

**Místo:** venku

**Délka:** 10- 15 min jedno kolo

**Hráči:** 15 a více



**Pomůcky:** Kámen, papírek, žetonek (jako vajíčko)

**Pravidla:** Hráči se rozdělí na dva týmy. Jeden želvičky a druhý lidé. Lidí musí být méně než želviček. Jeden tým jsou želvičky, druzí jsou lidé. Želvičky se pohybují po čtyřech a mají za úkol dopravit vajíčka (papírky, žetony, kameny...) z jednoho domečku (moře) do druhého (okraj pláže). Domeček je ohraničen čarou. Mezi dvěma čarami (čili mezi dvěma domečky) je území lidí. Ti se snaží želvičkám jakkoli v jejich úkolu zabránit. Lidé chodí normálně po dvou. Kolo trvá deset nebo patnáct minut. Po skončení kola, se spočítají vajíčka, které želvičky donesly na druhou stranu a hraje se další kolo. Po ukončení kola se sestaví nový tým, aby to bylo zase vyrovnané. Vyhrává ten tým, který nanosil více vajíček. Pokud nejsou nikde dostupné žádné předměty jako vajíčka, je možné hrát i tak, že si želvičky pamatují, kolikrát do domečku došly.

**Poznámky:** Nesmí se kousat, škrábat, lechtat, úmyslně kopat...

V elektronické podobě bude fitník ke stažení na webových stránkách kurzu - [www.corda.cz](http://www.corda.cz). Stáhnout si můžeš i fitníky z předchozích ročníků Cordy.

Ze zaslaných fitech jednotlivých frekventantů sestavil Zavináč

