HryPreVas.sk



100

HIER PRE VAŠE OSLAVY

SMIECH · POHYB · IMPROVIZÁCIA
KREATIVITA · TÍMOVÉ VÝZVY

OD 4 HRÁČOV • 10 KATEGÓRIÍ

VYBER HRU. ROZTOČ ZÁBAVU!

MALÝ MANUÁL DOBREJ OSLAVY

Ako na to?

Stačí partia, chuť smiať sa a prvé číslo hry.

1 Vyberte hru podľa počtu ľudí

Pri každej hre nájdete počet hráčov, odporúčaný vek, približný čas, pomôcky, prípravu a tri konkrétne kroky. Čísla sú orientačné.

2 Pripravte malé ceny alebo hrajte len tak

Body a víťazi sú voliteľní. Mnohé hry fungujú aj bez súťaženia. Striedajte dynamické a pokojnejšie disciplíny, aby sa zapojil každý.

3 Dohodnite sa na príjemných pravidlách

Účasť nech je dobrovoľná. Nevyberajte ponižujúce úlohy, pri pohybových hrách uvoľnite priestor a nikoho nefotografujte bez súhlasu.

RÝCHLY VÝBER PODĽA NÁLADY

Na rozbeh: 01, 13, 22, 31 • Na smiech: 18, 25, 72, 87 • Do tímov: 42, 47, 50, 92 • Na veľké finále: 91, 96, 100

TIP: Strany s hrami môžete vyberať aj náhodným číslom od 1 do 100.

NÁJDI SI SVOJU HRU

Obsah

01 – 50

01 Hudobné a tanečné hry

01 Tichá diskotéka
02 DJ bez zvuku
03 Tanec podľa predmetu
04 Stop-tanec naopak
05 Hudobné sochy s úlohami
06 Klobúk rytmu
07 Tancujúce dvojice
08 Karaoke štafeta
09 Hudobný teleport
10 Balónový beat

02 Pantomíma a improvizácia

11 Film bez slov
12 Emócia na povel
13 Dabing naživo
14 Režisér: strih!
15 Zastavená scéna
16 Povolania z inej planéty
17 Dvojhlavá postava
18 Reklama na nezmysel
19 Kto som na večierku?
20 Divadlo z troch slov

03 Slová a asociácie

21 Tabu naopak
22 Päť sekúnd na tri
23 Abecedná párty
24 Slová pod tlakom
25 Zakázané áno a nie
26 Reťaz príbehu
27 Jedno slovo nápovedy
28 Rýmovačka v kruhu
29 Neviditeľný slovník
30 Šepkaná správa

04 Postreh a rýchle reakcie

31 Lov farieb
32 Zrkadlový duel
33 Kráľ reakcií
34 Zmena v miestnosti
35 Palec hore, palec dole
36 Kód tlieskania
37 Otoč sa na signál
38 Rýchle poradie
39 Fotopamäť stola
40 Tichý dirigent

05 Tímové výzvy

41 Živý obraz
42 Papierová veža
43 Slepý navigátor
44 Most z papiera
45 Ostrovy
46 Uzol priateľstva
47 Staviteľ naslepo
48 Štafeta s balónom
49 Tajný rytmus tímu
50 Spoločná kresba

Kliknutím na názov sa v PDF presuniete priamo na danú hru.

Obsah

06 Hádanky a detektívi

51 Kto je vinník?
52 Stratený predmet
53 Tri stopy
54 Detektívna výpoveď
55 Heslo z indícií
56 Krabica otázok
57 Falošný odborník
58 Logické radenie
59 Tajná rola
60 Hádaj pravidlo

07 Pohyb a veselé výzvy

61 Balón vo vzduchu
62 Lyžice v akcii
63 Preteky robotov
64 Neviditeľná prekážka
65 Presná strela
66 Papierové lietadlá
67 Živý labyrint
68 Rýchla socha
69 Prenos bez rúk
70 Stoličkový slalom

08 Hry o sebe a na oslavu

71 Oslavný kvíz
72 Dve pravdy a bluf
73 Uhádni zážitok
74 Kto ma pozná?
75 Náhodný predmet
76 Oslavné bingo
77 Tajná misia
78 Legenda oslavy
79 Fotopóza
80 Kto by skôr...?

09 Tvorivosť a mozgové hry

81 Mesto budúcnosti
82 Čudný vynález
83 Kresli jednou čiarou
84 Obrázok naslepo
85 Záhada troch predmetov
86 Nový slogan
87 Meme bez mobilu
88 Kartičkový komiks
89 Minútový návrh
90 Svet naruby

10 Veľké hry a finále

91 Hľadanie pokladu
92 Päť zón oslavy
93 Veľká šifra
94 Tajní agenti
95 Vyjednávanie tímov
96 Hudobné finále
97 Pódium pre všetkých
98 Moderátorská stolička
99 Lov talentov
100 Posledná minúta

Tichá diskotéka

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Mobil s hudbou, slúchadlá

PRÍPRAVA

Vyberte dobrovoľníka, ktorý bude jediný počuť hudbu.

AKO SA HRÁ

1. Hráč si pustí do slúchadiel známu pieseň tak, aby ju ostatní nepočuli.
2. Počas 30 sekúnd tancuje podľa rytmu a nálady piesne. Nesmie spievať ani naznačovať slová.
3. Ostatní hádajú názov piesne alebo interpreta; za presný zásah získajú bod.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po piatich kolách vyhráva ten, kto uhádol najviac piesní.

TIP NA OBMENU

Pre ťažšiu verziu nech hádajúci najprv určia iba hudobný žáner.

DJ bez zvuku

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	8 min

POMÔCKY

Mobil s hudbou, slúchadlá

PRÍPRAVA

Jeden hráč je DJ a ostatní stoja tak, aby naňho videli.

AKO SA HRÁ

1. DJ počuje pesničku iba v slúchadlách a rukami naznačuje tempo: pomaly, rýchlo alebo stop.
2. Ostatní tancujú v naznačovanom rytme, aj keď hudbu nepočujú.
3. Po 30 sekundách DJ prezradí pieseň a všetci skúšajú tanec zopakovať už s hudbou.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava hráč, ktorý sa najvernejšie držal DJ-ových pokynov; rozhodne potlesk.

TIP NA OBMENU

Každé kolo zvoľte iného DJ-a a úplne iný hudobný štýl.

Tanec podľa predmetu

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Klobúk, šatka, lyžica, kniha

PRÍPRAVA

Do stredu položte štyri bezpečné predmety.

AKO SA HRÁ

1. Pustite 20 sekúnd hudby a moderátor ukáže jeden predmet.
2. Každý musí okamžite vymyslieť tanečný pohyb, v ktorom predmet hrá hlavnú úlohu. Predmet sa nemusí chytať.
3. Po zastavení hudby každý predvedie svoj najlepší pohyb ešte raz.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za každé kolo skupina potleskom vyberie najvtipnejší originálny tanec.

TIP NA OBMENU

Predmety môžete meniť za témy: robot, princezná, športovec.

Stop-tanec naopak

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	8 min

POMÔCKY

Hudba a reproduktor

PRÍPRAVA

Všetci sa rozostavia s dostatkom priestoru.

AKO SA HRÁ

1. Kým hudba hrá, hráči musia stáť bez pohybu ako sochy.
2. Keď moderátor hudbu zastaví, majú tri sekundy na čo najbláznivejší tanec.
3. Po opätovnom spustení hudby okamžite zamrznú. Kto sa pomýli, dostane veselú úlohu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po desiatich zastaveniach vyhrá hráč s najmenším počtom omylov.

TIP NA OBMENU

Pridajte pokyny „len ruky“, „len ramená“ alebo „vo dvojici“.

Hudobné sochy s úlohami

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Reproduktor, kartičky s pózami

PRÍPRAVA

Napíšte na lístky pózy ako astronaut, mačka či superhrdina.

AKO SA HRÁ

1. Počas hudby sa všetci voľne pohybujú a tancujú.
2. Keď hudba stíchne, moderátor vytiahne jednu pózu; hráči majú dve sekundy na jej vytvorenie.
3. Najpomalší v každom kole vysvetlí, čo práve jeho socha predstavuje.

CIEĽ / VÍŤAZ

Víťazí hráč, ktorý päťkrát stihne pózu včas a tvorivo.

TIP NA OBMENU

Skúste spoločné sochy, v ktorých sa musia spojiť traja ľudia.

Klobúk rytmu

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Klobúk, prehrávač hudby

PRÍPRAVA

Hráči stoja v kruhu, klobúk má jeden z nich.

AKO SA HRÁ

1. Počas hudby si klobúk podávajú po smere hodinových ručičiek.
2. Keď hudba stíchne, hráč s klobúkom musí do piatich sekúnd vymyslieť krátky tanečný pohyb.
3. Všetci pohyb zopakujú; ďalší hráč pridá nový a vznikne spoločná zostava.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po ôsmich kolách sa skupina pokúsi zatancovať celú zostavu bez chyby.

TIP NA OBMENU

Zmeňte klobúk za plyšovú hračku alebo papierovú korunu.

Tancujúce dvojice

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Reproduktor, kartičky nálad

PRÍPRAVA

Hráčov rozdeľte do dvojíc; pripravte nálady ako radosť či prekvapenie.

AKO SA HRÁ

1. Každá dvojica si vylosuje náladu, ktorú nesmie nahlas povedať.
2. Po spustení hudby má 40 sekúnd na spoločnú improvizáciu, ktorá náladu vyjadrí.
3. Diváci hádajú emóciu a potom môžu vymyslieť názov vystúpenia.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod patrí dvojici, ktorej emóciu ostatní správne uhádnu.

TIP NA OBMENU

Skúste dvojiciam prideliť rôzne nálady a spojiť ich do jedného tanca.

Karaoke štafeta

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Zoznam známych piesní, mikrofón voliteľný

PRÍPRAVA

Utvoríte dva tímy a dohodnete sa na piesňach, ktoré väčšina pozná.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor povie názov piesne a prvý z tímu začne spievať ľubovoľný známy úryvok.
2. Po piatich sekundách ukáže na spoluhráča, ktorý musí plynulo pokračovať bez dlhého ticha.
3. Ak tím nevie pokračovať, súperi môžu prevziať kolo vlastným úryvkom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za plynulé dokončenie troch výmen získava tím bod.

TIP NA OBMENU

Kto nechce spievať, môže rytmus vytlieskať alebo text zarecitovať.

Hudobný teleport

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Hudba v rôznych štýloch

PRÍPRAVA

Moderátor pripraví krátke ukážky aspoň piatich žánrov.

AKO SA HRÁ

1. Po každej zmene hudby oznámi iné miesto: diskotéka, hrad, vesmír či pláž.
2. Hráči okamžite menia pohyb, akoby sa ocitli na danom mieste.
3. Po 20 sekundách sa hudba aj miesto zmenia; nikto sa nesmie opakovať rovnakým pohybom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Každý dostane bod za tri odlišné a presvedčivé premeny.

TIP NA OBMENU

Zahrajte verziu bez hudby; žáner iba oznámi moderátor.

Balónový beat

Tancuj, hádaj a nechaj sa uniesť rytmom.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Nafúknuté balóny, hudba

PRÍPRAVA

Vytvorte dvojice a každej dajte jeden balón.

AKO SA HRÁ

1. Dvojica drží balón medzi čelami alebo ramenami bez použitia rúk.
2. Pri hudbe sa musí pohybovať do rytmu; po každom zastavení zmení smer.
3. Ak balón spadne, dvojica sa vráti na štart, upraví držanie a pokračuje.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva dvojica, ktorá vydrží najdlhšie bez pádu balóna.

TIP NA OBMENU

Hrajte aj ako spoločnú výzvu: koľko sekúnd vydržia všetky dvojice?

Film bez slov

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Lístky so známymi filmovými žánrami

PRÍPRAVA

Rozdeľte sa na dva tímy a pripravte názvy žánrov alebo situácií.

AKO SA HRÁ

1. Jeden hráč z tímu si vylosuje tému a 45 sekúnd ju predvádza bez slov a zvukov.
2. Jeho tím môže neobmedzene hádať a skúšať názvy.
3. Ak čas vyprší, jeden pokus dostane súperov tím.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za správne uhádnutie získava tím bod.

TIP NA OBMENU

Namiesto konkrétneho filmu zahrajte typickú scénu z komédie či westernu.

Emócia na povel

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Kartičky s emóciami

PRÍPRAVA

Vyberte herca a dvojicu bežných viet, napríklad „Kde mám kľúče?“

AKO SA HRÁ

1. Herec vysloví prvú vetu; moderátor každých päť sekúnd ukáže novú emóciu.
2. Herec musí okamžite zmeniť hlas, výraz i gestá, no zachovať tú istú vetu.
3. Diváci sa snažia pomenovať všetky predvedené emócie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Herec získava bod, ak publikum spozná aspoň štyri z piatich emócií.

TIP NA OBMENU

Skúste hrať dve postavy, ktoré majú protichodné nálady.

Dabing naživo

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Tiché krátke video alebo vymyslená scéna

PRÍPRAVA

Zvoľte dvojicu: jeden hrá a druhý mu prepožičia hlas.

AKO SA HRÁ

1. Herec bez hovorenia napodobňuje rozhovor alebo bežnú situáciu.
2. Dabér nahlas vymýšľa všetky jeho repliky aj zvukové efekty bez predchádzajúcej dohody.
3. Po 40 sekundách sa úlohy vymenia a dostanú inú situáciu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Diváci hlasujú za dvojicu s najlepšie zosúladeným pohybom a hlasom.

TIP NA OBMENU

Zapojte tretieho hráča ako komentátora prírody.

Režisér: strih!

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky prostredí a žánrov

PRÍPRAVA

Dvaja herci začnú improvizovanú scénu v obchode, škole či vlaku.

AKO SA HRÁ

1. Po 20 sekundách režisér zakričí „Strih!“ a oznámi nový žáner, napríklad horor či rozprávka.
2. Herci musia pokračovať v tom istom príbehu, ale zmeniť spôsob hrania.
3. Scéna sa zmení aspoň trikrát, potom nastupuje ďalšia dvojica.

CIEĽ / VÍŤAZ

Najväčší potlesk patrí najvtipnejšej premene žánru.

TIP NA OBMENU

Pridajte žáner „reklama“, „športový prenos“ alebo „nemý film“.

Zastavená scéna

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Dvaja hráči začnú predvádzať jednoduchú situáciu bez pevného scenára.

AKO SA HRÁ

1. Kdokoľvek z divákov môže povedať „Stop!“. Herci zamrznú v aktuálnej polohe.
2. Nový hráč nahradí jedného z hercov v rovnakej póze a začne úplne inú scénu.
3. Druhý herec musí novú situáciu okamžite prijať a improvizovať.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je vytvoriť aspoň šesť odlišných scén bez dlhého premýšľania.

TIP NA OBMENU

Nech každý nový vstup obsahuje miesto, ktoré ešte nezaznelo.

Povolania z inej planéty

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Kartičky povolaní a zvláštností

PRÍPRAVA

Pripravte bežné povolania a prekážky, napríklad kaderník bez gravitácie.

AKO SA HRÁ

1. Hráč si vylosuje povolanie aj zvláštnosť a nič neprezradí.
2. Predvedie 45-sekundovú ukážku práce, pri ktorej sa obe časti prejavia.
3. Ostatní najprv hádajú povolanie a potom zvláštnu podmienku.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za uhádnuté povolanie je jeden bod, za zvláštnosť ďalší.

TIP NA OBMENU

Vyskúšajte „kuchár pod vodou“ alebo „poštár na Mesiaci“.

Dvojhlavá postava

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Dvojica sa postaví tesne vedľa seba a predstavuje jedinú postavu.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor kladie otázky na zvolenú tému, napríklad „Aká bola dovolenka?“.
2. Partneri musia odpovedať striedavo po jednom slove a vytvárať spoločnú vetu.
3. Rozprávajú minútu; ak sa zaseknú, jednoducho začnú novú vetu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva dvojica s najzrozumiteľnejším a najvtipnejším príbehom.

TIP NA OBMENU

Dajte postave povolanie, napríklad svetoznámy vynálezca.

Reklama na nezmysel

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Náhodné predmety z domácnosti

PRÍPRAVA

Každý tím dostane predmet, ktorý nesmie použiť na jeho skutočný účel.

AKO SA HRÁ

1. Tím má jednu minútu na vymyslenie úplne nového využitia predmetu.
2. Predvedie 40-sekundovú reklamu s názvom produktu, sloganom a ukážkou funkcie.
3. Diváci môžu položiť jednu otázku, na ktorú musia „predajcovia“ odpovedať.

CIEĽ / VÍŤAZ

Najpresvedčivejšiu reklamu vyberie potlesk alebo hlasovanie.

TIP NA OBMENU

Pridajte povinné slovo, napríklad „vesmírny“ alebo „chrumkavý“.

Kto som na večierku?

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky postáv alebo povolaní

PRÍPRAVA

Každý dostane tajnú rolu, napríklad pirát, kuchár alebo detektív.

AKO SA HRÁ

1. Všetci sa prechádzajú a rozprávajú ako na recepcii, ale správajú sa podľa svojej roly.
2. Pri rozhovoroch sa smú pýtať bežné otázky, nie priamo „Kto si?“.
3. Po troch minútach každý napíše alebo povie odhad rolí ostatných.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získate za každú správne rozpoznanú postavu.

TIP NA OBMENU

Pre mladších pripravte len ľahko rozpoznateľné povolania.

Divadlo z troch slov

Hraj postavy a vymýšľaj príbehy na počkanie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Papieriky so slovami

PRÍPRAVA

Diváci vymyslia tri nesúvisiace slová, napríklad „výťah, žaba, narodeniny“.

AKO SA HRÁ

1. Dvojica má 20 sekúnd na dohodnutie úvodnej situácie.
2. Potom zahrá minútovú scénu, v ktorej musia všetky tri slová prirodzene zaznieť.
3. Ak diváci postrehnú všetky výrazy, potvrdia to potleskom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava dvojica za použitie všetkých troch slov v súvislom príbehu.

TIP NA OBMENU

Skúste scénu bez prípravy alebo so štyrmi slovami.

Tabu naopak

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s pojmami, časovač

PRÍPRAVA

Každý tím pripraví jednoduché pojmy, napríklad „bicykel“.

AKO SA HRÁ

1. Vysvetľujúci si vyberie pojem a musí ho opísať bez toho, aby vyslovil jeho názov.
2. Ostatní z tímu majú 45 sekúnd na hádanie; vysvetľovať sa smie iba slovami.
3. Súperov tím môže určiť dve bežné slová, ktoré vysvetľujúci tiež nesmie použiť.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za správny pojem v časovom limite má tím bod.

TIP NA OBMENU

Na ťažšiu úroveň zakážte aj gestá a zvuky.

Päť sekúnd na tri

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Časovač, zoznam kategórií

PRÍPRAVA

Pripravte kategórie: ovocie, mestá, povolania či veci na dovolenku.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor hráčovi povie kategóriu a spustí päťsekundový limit.
2. Hráč musí rýchlo vymenovať tri rôzne správne príklady.
3. Ak uspeje, získa bod; ak nie, kategóriu dostane ďalší hráč s novým zadaním.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po desiatich kolách vyhráva najvyšší počet bodov.

TIP NA OBMENU

Čas predĺžte mladším hráčom na sedem sekúnd.

Abecedná párty

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Vyberte spoločnú tému rozhovoru, napríklad plánovanie výletu.

AKO SA HRÁ

1. Prvý hráč povie vetu začínajúcu na A; ďalší reaguje vetou na B.
2. Takto sa postupuje abecedou bez toho, aby sa príbeh úplne rozpadol.
3. Ak niekto nevie pokračovať, skupina mu dá desať sekúnd a môže napovedať.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je dostať sa spoločnými silami čo najďalej v abecede.

TIP NA OBMENU

Preskočte písmená, pri ktorých by slovenské slová boli neprirodzené.

Slová pod tlakom

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Papier, pero, časovač

PRÍPRAVA

Vyberte jediné bežné písmeno, napríklad M, a štyri kategórie.

AKO SA HRÁ

1. Všetci majú jednu minútu na slová z kategórií: mesto, jedlo, zviera a predmet.
2. Po limite si postupne čítajú odpovede; totožné odpovede sa nepočítajú.
3. Jedinečná správna odpoveď prináša dva body, opakovaná nula.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva hráč s najviac bodmi po piatich písmenách.

TIP NA OBMENU

Pri menších deťoch stačia dve kategórie a dve minúty.

Zakázané áno a nie

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Časovač

PRÍPRAVA

Jeden hráč sedí na „horúcej stoličke“, ostatní sa pýtajú.

AKO SA HRÁ

1. Počas jednej minúty musí odpovedať na otázky bez slov „áno“ a „nie“.
2. Ostatní sa ho snažia nachytať rýchlymi a vtipnými otázkami; nesmú však kričať cez seba.
3. Ak zakázané slovo vysloví, vymení si miesto s pýtajúcim.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava ten, kto vydrží minútu bez zakázaných slov.

TIP NA OBMENU

Pridajte zakázané slovo „možno“ pre skúsených hráčov.

Reťaz príbehu

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Všetci sedia v kruhu a moderátor povie úvod: „Raz sa stalo...“.

AKO SA HRÁ

1. Prvý hráč doplní jednu vetu príbehu a odovzdá slovo susedovi.
2. Každý musí nadviazať na poslednú udalosť a pridať nový detail.
3. Po dvoch kolách posledný hráč vymyslí zakončenie a skupina príbeh spoločne pomenuje.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je vytvoriť jeden spoločný príbeh, nie poraziť ostatných.

TIP NA OBMENU

Skúste žáner detektívka, sci-fi alebo rozprávka.

Jedno slovo nápovedy

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Lístky s tajnými slovami

PRÍPRAVA

Hráči sa rozdelia do dvoch tímov a pripravia slovné zadania.

AKO SA HRÁ

1. Hádajúci zo svojho tímu nevidí slovo; spoluhráči mu postupne dávajú len po jednom slove.
2. Nápovedy sa nesmú opakovať ani obsahovať časť hádaného slova.
3. Po troch nápovedách má hádajúci jeden pokus.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za správne uhádnutie získava tím dva body, inak môže súper hádať za bod.

TIP NA OBMENU

Pri ťažkých slovách povoľte päť nápovedí.

Rýmovačka v kruhu

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Moderátor začne slovom s viacerými rýmami, napríklad „mačka“.

AKO SA HRÁ

1. Hráči idú po kruhu a každý do troch sekúnd povie nové rýmujúce sa slovo.
2. Vymyslené slová možno prijať, ak sú zábavné a skupina s nimi súhlasí.
3. Kto sa zasekne alebo zopakuje slovo, dá nové úvodné slovo ďalšieho kola.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava každý hráč, ktorý udrží reťaz aspoň päť výmen.

TIP NA OBMENU

Skúste vymýšľať celé dvojveršia namiesto jednotlivých slov.

Neviditeľný slovník

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky nezmyselných slov

PRÍPRAVA

Napíšte fantazijné výrazy, napríklad „šuchobrik“ alebo „brumelo“.

AKO SA HRÁ

1. Hráč si vytiahne slovo a bez prípravy vysvetlí jeho údajný význam ako odborník.
2. Ostatní mu kladú vážne otázky a on musí odpovedať v rovnakom duchu.
3. Po minúte skupina hlasuje, či by takému „slovníkovému heslu“ uverila.

CIEĽ / VÍŤAZ

Najpresvedčivejšie vysvetlenie získava bod.

TIP NA OBMENU

Vytvorte spoločný slovník desiatich nových slov a ich významov.

Šepkaná správa

Nápady, slová, smiech a pohotové reakcie.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Papier s krátkymi vetami

PRÍPRAVA

Hráči sa zoradia do radu alebo sadnú do kruhu.

AKO SA HRÁ

1. Prvému pošepkajte originálnu zvláštnu vetu, ktorú ostatní nepočujú.
2. Každý ju smie nasledujúcemu pošepkať len jedenkrát, bez opakovania.
3. Posledný povie správu nahlas a prvý prečíta pôvodné znenie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je zistiť, ako veľmi sa veta zmenila; víťazom je smiech.

TIP NA OBMENU

V druhom kole namiesto vety pošepkajte krátky príbeh.

Lov farieb

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	8 min

POMÔCKY

Farebné predmety v miestnosti

PRÍPRAVA

Dohodnite bezpečný priestor; nič krehké ani ostré sa nechytá.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor zakričí farbu a hráči musia nájsť predmet tejto farby.
2. Predmet ukážu alebo sa ho jemne dotknú; dohodnuté veci sa nesmú premiestňovať.
3. Posledný hráč, ktorý farbu nájde, zadá nasledujúcu farbu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za každú správnu reakciu do piatich sekúnd získava hráč bod.

TIP NA OBMENU

Namiesto farieb skúste tvary, materiály alebo prvé písmená.

Zrkadlový duel

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	8 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Dvojice stoja oproti sebe asi krok od seba.

AKO SA HRÁ

1. Prvý hráč pomaly pohybuje rukami, ramenami a hlavou.
2. Druhý musí jeho pohyb presne zrkadliť, akoby sa pozeral do zrkadla; dotyk nie je dovolený.
3. Po 30 sekundách moderátor oznámi výmenu vedúceho bez prerušenia pohybu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Diváci vyberú dvojicu, ktorá bola najlepšie zosúladená.

TIP NA OBMENU

Skúste verziu, pri ktorej nikto nevie, kto práve vedie.

Kráľ reakcií

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Dve kartičky s rôznymi symbolmi

PRÍPRAVA

Dohodnite: hviezda znamená tlesknúť, kruh znamená dupnúť.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor ukazuje symboly najprv pomaly a potom stále rýchlejšie.
2. Hráči musia urobiť správne gesto; nápovedy sa po začiatku neposkytujú.
3. Kto sa pomýli, pokračuje, ale zaznamená si jeden omyl.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po dvadsiatich symboloch vyhráva hráč s najmenším počtom omylov.

TIP NA OBMENU

V polovici hry si významy symbolov vymeňte.

Zmena v miestnosti

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Päť drobných predmetov

PRÍPRAVA

Jeden pozorovateľ má 30 sekúnd na prezretie predmetov na stole.

AKO SA HRÁ

1. Pozorovateľ sa otočí; ostatní zmenia polohu dvoch predmetov alebo jeden skryjú.
2. Pozorovateľ sa vráti a do 20 sekúnd povie, čo sa zmenilo.
3. Úlohy sa striedajú, aby mal každý možnosť byť pozorovateľom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za každú presne odhalenú zmenu získava pozorovateľ bod.

TIP NA OBMENU

Pridajte jednu nenápadnú zmenu v oblečení hráčov.

Palec hore, palec dole

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	8 min

POMÔCKY

Zoznam jednoduchých tvrdení

PRÍPRAVA

Moderátor pripraví pravdivé a nepravdivé tvrdenia.

AKO SA HRÁ

1. Pri pravdivom tvrdení hráči ukážu palec hore, pri nepravdivom dole.
2. Odpovedať musia súčasne do troch sekúnd; moderátor potom prezradí riešenie.
3. Po každom piatom tvrdení sa pravidlo palcov obráti.

CIEĽ / VÍŤAZ

Víťazí hráč s najväčším počtom správnych odpovedí.

TIP NA OBMENU

Použite tvrdenia o oslávencovi, škole alebo spoločných zážitkoch.

Kód tlieskania

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Vymyslite tri signály: jedno tlesknutie, dve tlesknutia a lusknutie.

AKO SA HRÁ

1. Každý signál znamená iný pohyb, napríklad drep bez záťaže, otočku či zdvihnutie rúk.
2. Moderátor rytmy strieda a postupne zrýchľuje.
3. Hráči reagujú iba na dokončený signál, nie na pohyb moderátora.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po pätnástich signáloch vyhráva hráč s najmenším počtom omylov.

TIP NA OBMENU

Neskôr nech signály vytvárajú sami hráči.

Otoč sa na signál

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	8 min

POMÔCKY

Kartičky so šípkami

PRÍPRAVA

Hráči stoja s rozostupmi, aby do seba nenarážali.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor ukáže šípku, no zároveň nahlas povie inú stranu.
2. Hráči sa majú otočiť podľa šípky a úplne ignorovať slovný pokyn.
3. Po ôsmich kolách sa pravidlo zmení: treba poslúchnuť hlas, nie kartu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava každý, kto dokončí desať kôl bez chyby.

TIP NA OBMENU

Pridajte signál „zostaň“, pri ktorom sa nesmie pohnúť nikto.

Rýchle poradie

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Skupina stojí v jednej časti miestnosti.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor oznámi kritérium, napríklad mesiac narodenia alebo dĺžku krstného mena.
2. Hráči sa majú do 45 sekúnd zoradiť od najmenšej po najväčšiu hodnotu.
3. Na pokyn „kontrola“ každý nahlas povie svoju hodnotu a overí sa poradie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Skupina získava bod, ak je poradie úplne správne v limite.

TIP NA OBMENU

Náročnejšia verzia sa hrá bez jediného slova.

Fotopamäť stola

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Tácka, 10 malých predmetov, šatka

PRÍPRAVA

Rozložte na tácku desať výrazne odlišných predmetov.

AKO SA HRÁ

1. Hráči si ich môžu 25 sekúnd pozerať, ale nesmú nič zapisovať.
2. Tácku zakryte a každý jednotlivo vymenuje alebo zapíše čo najviac predmetov.
3. Odkryte tácku, skontrolujte odpovede a zmeňte zostavu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva hráč s najviac správnymi predmetmi v troch kolách.

TIP NA OBMENU

Skúste si zapamätať aj presné polohy predmetov.

Tichý dirigent

Sekundy rozhodujú. Pozornosť je tvoja výhoda.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Jeden detektív na chvíľu odíde alebo zavrie oči.

AKO SA HRÁ

1. Ostatní tajne určia dirigenta, ktorý začne opakovať jednoduché pohyby.
2. Skupina pohyby nenápadne kopíruje, dirigent ich každých pár sekúnd mení.
3. Detektív sa vráti a má tri pokusy určiť, kto pohyby vedie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Detektív vyhráva, ak odhalí dirigenta do jednej minúty.

TIP NA OBMENU

Zmeny pohybov robte častejšie, ale stále nenápadne.

Živý obraz

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Kartičky so scénami

PRÍPRAVA

Dva tímy dostanú rovnaký námet, napríklad „stanica počas búrky“.

AKO SA HRÁ

1. Každý tím má 40 sekúnd na vytvorenie spoločného nehybného obrazu z vlastných tiel.
2. Na signál všetci zamrznú a druhý tím háda, čo obraz zobrazuje.
3. Potom sa úlohy vymenia s novým námetom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Tím získava bod, ak súper pochopí obraz na prvý pokus.

TIP NA OBMENU

Vytvorte scénu z rozprávky bez rozprávania.

Papierová veža

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Papier A4, papierová páska

PRÍPRAVA

Rozdeľte sa do tímov a každému dajte rovnaký počet papierov.

AKO SA HRÁ

1. Tímy majú sedem minút postaviť čo najvyššiu voľne stojacu vežu.
2. Papier sa smie prekladať, rolovať i spájať páskou, ale nesmie sa o nič opierať.
3. Na konci všetci odstúpia a veža musí stáť samostatne desať sekúnd.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva najvyššia stabilná veža.

TIP NA OBMENU

Skúste variant bez lepiacej pásky.

Slepý navigátor

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Šatka na oči, mäkké kužele

PRÍPRAVA

Urobte jednoduchú voľnú trasu bez schodov, skla a ostrých predmetov.

AKO SA HRÁ

1. Jeden hráč si zaviaže oči; partner ho vedie výlučne hlasom a zostáva nablízku pre bezpečnosť.
2. Navigátor dáva pokyny krok za krokom; dotyk je dovolený len pri ohrození.
3. Po prejdení dráhy si dvojica úlohy vymení.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý bezpečne prejde trasu s najmenším počtom dotykov kužeľov.

TIP NA OBMENU

Namiesto pohybu navigujte ceruzku pri kreslení na papier.

Most z papiera

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Papier, páska, dve knihy, mince

PRÍPRAVA

Dve knihy položte približne 20 cm od seba ako opory.

AKO SA HRÁ

1. Tímy z rovnakého počtu listov postavia papierový most cez medzeru.
2. Po ôsmich minútach postupne ukladajú mince do stredu mosta.
3. Keď sa most zrúti alebo dotkne podložky, meranie sa končí.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva most, ktorý udrží najviac mincí.

TIP NA OBMENU

Povoľte iba skladanie papiera, bez lepenia.

Ostrovy

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Listy novín alebo podložky

PRÍPRAVA

Každý tím dostane tri „ostrovy“ z papiera na podlahe.

AKO SA HRÁ

1. Úlohou je dostať celý tím z jednej strany miestnosti na druhú bez dotyku podlahy mimo ostrovov.
2. Papier možno prenášať len vtedy, keď na ňom nikto nestojí.
3. Ak sa niekto dotkne zakázanej plochy, tím sa vráti o jeden ostrov.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý trasu prejde bezpečne a spoločne.

TIP NA OBMENU

Zmenšite počet ostrovov iba vtedy, ak je úloha stále bezpečná.

Uzol priateľstva

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Hráči vytvoria kruh a natiahnu ruky pred seba.

AKO SA HRÁ

1. Každý sa chytí za ruky dvoch rôznych ľudí, ktorí nestoja priamo vedľa neho.
2. Bez pustenia rúk sa snažia cez opatrné prechádzanie a otáčanie rozpliesť uzol.
3. Ak vznikne nepohodlná poloha, ruky pustite a pokus začnite odznova.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je vytvoriť z uzla jeden alebo viac otvorených kruhov.

TIP NA OBMENU

Pri veľkej skupine skúste dva oddelené tímy.

Staviteľ naslepo

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Stavebnica alebo papierové poháriky, zástena

PRÍPRAVA

Pripravte jednoduchú vzorovú stavbu, ktorú uvidí len navigátor.

AKO SA HRÁ

1. Navigátor opisuje stavbu partnerovi slovami, ale nesmie sa dotýkať dielikov.
2. Staviteľ má tri minúty, aby vytvoril čo najpodobnejšiu kópiu.
3. Po odhalení predlohy sa porovnajú počet, poradie a poloha dielikov.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava dvojica za každý správne umiestnený dielik.

TIP NA OBMENU

Zakážte slová „vľavo“ a „vpravo“, aby opis vyžadoval kreativitu.

Štafeta s balónom

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Balóny, dve stoličky

PRÍPRAVA

Vytvorte tímy a vyznačte krátku trasu bez prekážok.

AKO SA HRÁ

1. Dvojica nesie balón medzi chrbtami bez použitia rúk a obíde cieľovú stoličku.
2. Keď sa vráti, balón odovzdá ďalšej dvojici; ak spadne, z miesta pádu ho znovu vložia medzi chrbty.
3. Vyhráva tím, ktorého dvojice dokončia celý okruh.

CIEĽ / VÍŤAZ

Hodnotí sa dokončenie bez držania balóna rukami.

TIP NA OBMENU

Ak je hráčov nepárny počet, jedna osoba ide dvakrát.

Tajný rytmus tímu

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Každý tím sa na minútu oddelí a vytvorí krátky rytmus.

AKO SA HRÁ

1. Rytmus musí obsahovať tlesknutie, dupnutie a jedno nezvyčajné gesto.
2. Tím ho predvedie iba raz; súperi majú 30 sekúnd na zapamätanie.
3. Súperi potom rytmus spoločne zopakujú bez akejkoľvek nápovedy.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava tím, ktorý presne zopakuje viac častí súperovho rytmu.

TIP NA OBMENU

Na ťažšiu úroveň pridajte zmeny tempa.

Spoločná kresba

Spoločne dokážete viac než každý zvlášť.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	12 min

POMÔCKY

Veľký papier, fixky

PRÍPRAVA

Každý tím si určí predmet alebo miesto, ktoré bude kresliť.

AKO SA HRÁ

1. Prvý hráč kreslí 15 sekúnd, potom fixku podá ďalšiemu bez slovného vysvetlenia.
2. Každý nadväzuje na predchádzajúcu kresbu, no nikto nesmie nič vymazať.
3. Po dvoch kolách tím odhalí, čo chcel nakresliť, a ostatní hádajú.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava tím, ktorého kresbu ostatní správne rozpoznajú.

TIP NA OBMENU

Hrajte ľavou rukou alebo so zatvorenými očami len pri kreslení.

Kto je vinník?

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	15 min

POMÔCKY

Kartičky rolí, príbeh o zmiznutom koláči

PRÍPRAVA

Určte moderátora, detektíva a najmenej dvoch podozrivých; jednému priraďte vinu.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor oznámi, že z oslavy záhadne zmizol posledný koláč; jeden kartičkou určený podozrivý ho „zjedol“.
2. Detektív položí každému podozrivému dve otázky; vinník môže klamať, ostatní hovoria podľa svojich rolí.
3. Po troch minútach detektív označí podozrivého a moderátor odhalí pravdu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Detektív vyhráva, ak označí vinníka; inak vyhráva vinník.

TIP NA OBMENU

Môžete vymeniť koláč za zmiznutú korunu alebo darček.

Stratený predmet

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Jeden drobný bezpečný predmet

PRÍPRAVA

Jeden hľadajúci opustí miestnosť; ostatní viditeľne ukryjú predmet.

AKO SA HRÁ

1. Hľadajúci sa vráti a pohybuje sa v dohodnutom bezpečnom priestore.
2. Ostatní mu pomáhajú slovami „teplo“, keď sa približuje, a „zima“, keď sa vzďaľuje.
3. Hľadajúci má na nájdenie dve minúty, potom sa úlohy vymenia.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva hráč, ktorý predmet nájde za najkratší čas.

TIP NA OBMENU

Použite len zvuky tleskania: čím bližšie, tým hlasnejšie.

Tri stopy

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s predmetmi alebo pojmami

PRÍPRAVA

Jeden hráč pozná tajné slovo, napríklad „kompas“.

AKO SA HRÁ

1. Postupne oznámi tri pripravené indície, od najťažšej po najjednoduchšiu.
2. Po každej indícii môžu ostatní napísať alebo povedať jediný odhad.
3. Kto uhádne po prvej stope, získava tri body, po druhej dva, po tretej jeden.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po piatich hádankách vyhráva najvyšší súčet bodov.

TIP NA OBMENU

Nápovedy môžu byť kresba, zvuk alebo jedno slovo.

Detektívna výpoveď

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s jednoduchými situáciami

PRÍPRAVA

Dvaja svedkovia dostanú tú istú scénu a dohodnú si základ príbehu.

AKO SA HRÁ

1. Jeden detektív sa pýta svedkov oddelene na štyri drobnosti: čas, miesto, farbu a predmet.
2. Svedkovia sa pokúsia odpovedať rovnako bez ďalšej dohody.
3. Detektív porovná výpovede a vyznačí rozdiely.

CIEĽ / VÍŤAZ

Detektív dostane bod za každý objavený rozpor; svedkovia za každú zhodu.

TIP NA OBMENU

Počas rozprávania sa zamerajte len na zábavné vymyslené udalosti.

Heslo z indícií

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Papier, pero, štyri kartičky indícií

PRÍPRAVA

Moderátor vopred vyberie štvorpísmenové heslo, napríklad MOST.

AKO SA HRÁ

1. Pripraví štyri krátke úlohy, ktorých odpoveďou je vždy jedno písmeno hesla.
2. Tímy riešia indície súčasne, zapisujú písmená a následne ich zoradia do slova.
3. Po piatich minútach každý tím oznámi heslo a vysvetlí postup.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý prvý nájde správne heslo a vie ho zdôvodniť.

TIP NA OBMENU

Na prípravu použite názvy osôb a predmetov z oslavy.

Krabica otázok

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Nepriehľadná krabica, bezpečný predmet

PRÍPRAVA

Moderátor vloží do krabice predmet, ktorý ostatní nevidia.

AKO SA HRÁ

1. Hráči kladú otázky, na ktoré moderátor odpovedá iba „áno“, „nie“ alebo „neviem“.
2. Spolu majú najviac pätnásť otázok a môžu si viesť poznámky.
3. Kedykoľvek sa zhodnú na odpovedi, oznámia ju a krabicu otvoria.

CIEĽ / VÍŤAZ

Skupina vyhrá, ak predmet uhádne najviac na pätnástu otázku.

TIP NA OBMENU

Hrajte s predmetom, ktorý na oslave vôbec nie je.

Falošný odborník

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s témami a jednou tajnou rolou

PRÍPRAVA

Každý okrem jedného hráča dostane tú istú tému, napríklad „zmrzlina“.

AKO SA HRÁ

1. Hráči postupne vyslovia jednu krátku vetu, ktorá tému opisuje bez priameho pomenovania.
2. Falošný odborník tému nepozná a snaží sa zapadnúť vlastným opisom.
3. Po dvoch kolách všetci hlasujú, kto podľa nich tému nepoznal.

CIEĽ / VÍŤAZ

Skupina vyhráva, ak označí falošného odborníka; ten vyhrá, ak unikne.

TIP NA OBMENU

Falošný odborník môže na konci skúsiť tému uhádnuť.

Logické radenie

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	15 min

POMÔCKY

Päť kartičiek, papier

PRÍPRAVA

Pripravte poradie štyroch postáv a toľko indícií, aby bolo riešenie jednoznačné.

AKO SA HRÁ

1. Tím dostane výroky ako „Eva je pred Tomášom“ a „Marek nie je prvý“.
2. Hráči skúšajú možné poradia na papieri a všetky možnosti overujú podľa indícií.
3. Po piatich minútach moderátor odhalí jediné správne poradie a vysvetlí stopy.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý zadanie vyrieši správne s najmenším počtom nápovedí.

TIP NA OBMENU

Začnite len so štyrmi kartičkami, pri ďalšom kole pridajte piatu.

Tajná rola

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Lístky: štyria obyvatelia a jeden agent

PRÍPRAVA

Každému tajne rozdajte rolu, agent sa neprezrádza.

AKO SA HRÁ

1. Obyvatelia dostanú spoločné tajné miesto, napríklad „kino“; agent miesto nepozná.
2. Všetci si po kruhu kladú otázky o mieste bez jeho priameho pomenovania.
3. Po dvoch minútach skupina hlasuje o agentovi; agent ešte môže vysloviť odhad miesta.

CIEĽ / VÍŤAZ

Obyvatelia vyhrajú odhalením agenta; agent vyhrá únikom alebo uhádnutím miesta.

TIP NA OBMENU

Pri väčšej skupine použite dvoch agentov.

Hádaj pravidlo

Odhaľ tajomstvo, nájdi stopu, spoj indície.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Rôzne drobné predmety

PRÍPRAVA

Jeden hráč vymyslí tajné pravidlo, napríklad „beriem len mäkké veci“.

AKO SA HRÁ

1. Ostatní postupne ukazujú predmety alebo pomenúvajú veci a pýtajú sa, či „prejdú bránou“.
2. Strážca odpovedá iba „prejde“ alebo „neprejde“ podľa svojho pravidla.
3. Kto odhalí princíp, potichu ho povie strážcovi a ďalej pomáha s príkladmi.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je, aby skupina do desiatich minút odhalila tajné pravidlo.

TIP NA OBMENU

Pokročilí môžu používať pravidlá podľa písmen v názve predmetu.

Balón vo vzduchu

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	8 min

POMÔCKY

Jeden alebo viac balónov

PRÍPRAVA

Hráči vytvoria kruh s dostatočným priestorom.

AKO SA HRÁ

1. Spoločne udržiavajú balón vo vzduchu jemnými dotykmi otvorenou dlaňou.
2. Nikto sa nesmie dotknúť balóna dvakrát po sebe; hráči nahlas počítajú úspešné zásahy.
3. Keď balón spadne, pokus sa končí a začína nový.

CIEĽ / VÍŤAZ

Skupina sa snaží prekonať vlastný rekord počtu zásahov.

TIP NA OBMENU

Pridajte druhý balón až po zvládnutí prvého.

Lyžice v akcii

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Lyžice, pingpongové loptičky

PRÍPRAVA

Vyznačte krátky rovný úsek; každý dostane lyžicu a loptičku.

AKO SA HRÁ

1. Hráči nesú loptičku na lyžici od štartu po cieľ bez pridržiavania rukou.
2. Ak loptička spadne, vrátia sa na posledný vyznačený bod.
3. Na druhom konci odovzdajú lyžicu spoluhráčovi.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý dokončí štafetu bez porušenia pravidiel.

TIP NA OBMENU

Lyžicu držte v ruke; nehrajte s ňou v ústach.

Preteky robotov

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Hudba alebo časovač

PRÍPRAVA

Vyberte dvojicu hráčov a jedného moderátora.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor oznámi typ robota: pomalý, pokazený, vysávací či tanečný.
2. Hráči majú 20 sekúnd na prechod vyznačenou krátkou trasou iba robotickými pohybmi.
3. Ostatní hádajú, akého robota práve sledujú, a potleskom ocenia nápad.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod patrí robotovi, ktorého typ diváci spoznajú.

TIP NA OBMENU

Vyskúšajte robota s vybitou batériou alebo robotického kuchára.

Neviditeľná prekážka

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Voľný bezpečný priestor

PRÍPRAVA

Každý hráč má predviesť chôdzu cez vymyslenú prekážkovú dráhu.

AKO SA HRÁ

1. Prvý začne na neviditeľnom ľade, prejde cez nízku bránu a obíde obrovský kameň.
2. Druhý zopakuje trasu a pridá vlastnú prekážku; ďalší sa snaží zapamätať všetky.
3. V poslednom kole ju predvedie celá skupina naraz.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je vytvoriť čo najdlhšiu rozpoznateľnú trasu.

TIP NA OBMENU

Povoľte divákom hádať jednotlivé prekážky.

Presná strela

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Papierové gule, vedro alebo kôš

PRÍPRAVA

Na zem vyznačte tri bezpečné odhodové čiary.

AKO SA HRÁ

1. Každý hráč má tri pokusy hodiť papierovú guľu do koša.
2. Z najbližšej čiary získa za zásah jeden bod, zo strednej dva a z najvzdialenejšej tri.
3. Po troch kolách sa body spočítajú a vyhlási sa poradie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva najväčší počet bodov.

TIP NA OBMENU

Použite rôzne veľké papierové gule alebo zmeňte vzdialenosť.

Papierové lietadlá

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	12 min

POMÔCKY

Papier A4, páska na štartovaciu čiaru

PRÍPRAVA

Každý si z rovnakého papiera poskladá lietadlo.

AKO SA HRÁ

1. Na skladanie sú tri minúty; potom všetci hádžu z tej istej čiary.
2. Dĺžku letu zmerajte po prvom dotyku so zemou, nie po ďalšom skĺznutí.
3. Každý má dva pokusy a započítava sa lepší.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva najdlhší platný let.

TIP NA OBMENU

Pridajte súťaž v presnosti pristátia do vyznačenej zóny.

Živý labyrint

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Páska na zem, kartičky so smermi

PRÍPRAVA

Na zemi vyznačte širokú štvorcovú sieť, po ktorej sa dá bezpečne kráčať.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor potajomky nakreslí správnu cestu cez sieť.
2. Hráči po jednom skúšajú ďalšie políčko; moderátor povie „správne“ alebo „späť“.
3. Tím si zapamätá úspešné kroky a radí ďalšiemu hráčovi, kým nenájde cieľ.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím s najmenším počtom chybných krokov.

TIP NA OBMENU

Namiesto pásky použite len veľké papierové kartičky na podlahe.

Rýchla socha

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	8 min

POMÔCKY

Kartičky s témami

PRÍPRAVA

Moderátor vyvolá tému, napríklad „more“, „cirkus“ alebo „sneh“.

AKO SA HRÁ

1. Každý má päť sekúnd, aby vlastným telom vytvoril sochu na zadanú tému.
2. Po zaznení signálu musia všetci zostať tri sekundy bez pohybu.
3. Skupina vyberie najkreatívnejšiu pózu a jej autor vysvetlí nápad.

CIEĽ / VÍŤAZ

Po ôsmich témach vyhráva hráč s najviac hlasmi.

TIP NA OBMENU

Namiesto jednotlivcov vytvorte sochu vo dvojici.

Prenos bez rúk

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Mäkká lopta alebo vankúšik

PRÍPRAVA

Dvojice dostanú ľahký mäkký predmet a vyznačený krátky úsek.

AKO SA HRÁ

1. Predmet musia preniesť medzi ramenami alebo predlaktiami bez držania dlaňami.
2. Na trase obídu značku a vrátia sa k štartu; ak predmet spadne, znovu ho vložia na mieste pádu.
3. Po dokončení si vyskúšajú iný spôsob nesenia.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva dvojica s najmenším počtom pádov v dvoch kolách.

TIP NA OBMENU

Použite malý vankúš namiesto lopty pre jednoduchší variant.

Stoličkový slalom

Rozhýb celú partiu bez zbytočného stresu.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Štyri stoličky, stopky

PRÍPRAVA

Stoličky rozostavte do širokého slalomu a zaistite voľnú trasu.

AKO SA HRÁ

1. Hráči prechádzajú trasu vymysleným štýlom pohybu, napríklad ako tučniak či robot.
2. Každý musí obísť všetky stoličky a nesmie sa ich dotknúť.
3. Čas sa meria od štartu po cieľ; za dotyk je prirážka troch sekúnd.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva najnižší výsledný čas.

TIP NA OBMENU

Nie je potrebné bežať; zábava je v štýle pohybu.

Oslavný kvíz

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Papier, perá, 10 otázok

PRÍPRAVA

Oslávenec alebo organizátor pripraví otázky o spoločných zážitkoch.

AKO SA HRÁ

1. Všetci na papier zapisujú odpovede, napríklad obľúbený dezert oslávenca.
2. Po každej otázke moderátor prečíta správnu odpoveď a prípadne krátky príbeh.
3. Za presnú odpoveď je bod, za nápaditú odpoveď môže byť bonus.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva najvyšší počet bodov z desiatich otázok.

TIP NA OBMENU

Vopred si overte správne odpovede priamo u oslávenca.

Dve pravdy a bluf

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Bez pomôcok

PRÍPRAVA

Každý si pripraví tri krátke tvrdenia o sebe.

AKO SA HRÁ

1. Dve tvrdenia musia byť pravdivé a jedno vymyslené.
2. Hráč ich prečíta v ľubovoľnom poradí; ostatní môžu položiť dve doplňujúce otázky.
3. Potom všetci súčasne tipujú, ktoré tvrdenie bolo blufom.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za správny odhad získava hádajúci bod; autor získava bod, ak väčšinu oklame.

TIP NA OBMENU

Vyberajte veselé a nie príliš súkromné tvrdenia.

Uhádni zážitok

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Papieriky so zážitkami

PRÍPRAVA

Každý napíše jeden zábavný zážitok, ktorý je ochotný zdieľať.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor lístky premieša a jeden nahlas prečíta bez mena autora.
2. Ostatní sa krátko dohadujú a každý označí, komu sa príhoda mohla stať.
3. Autor sa prihlási a prípadne pridá jednu vetu o tom, čo sa naozaj stalo.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava každý správny tip.

TIP NA OBMENU

Nepríjemné alebo citlivé príhody do hry nepatria.

Kto ma pozná?

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s otázkami, perá

PRÍPRAVA

Jeden hráč si vyberie otázku o svojich preferenciách.

AKO SA HRÁ

1. Bez vyslovenia odpovede ju napíše na papier, napríklad „čaj alebo káva“.
2. Ostatní napíšu tip, potom všetci súčasne odkryjú svoje odpovede.
3. Hlavný hráč prezradí pravdu a stručne vysvetlí výber.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za správny tip získava každý jeden bod.

TIP NA OBMENU

Po každej otázke sa hlavný hráč vymení.

Náhodný predmet

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	10 min

POMÔCKY

Taška s bežnými bezpečnými predmetmi

PRÍPRAVA

Každý si bez pozerania vytiahne jeden predmet.

AKO SA HRÁ

1. Má 20 sekúnd vymyslieť, čo predmet symbolizuje v jeho živote alebo na oslave.
2. Potom prednesie krátky veselý príhovor, v ktorom musí predmet použiť ako metaforu.
3. Ostatní zatlieskajú a hádajú názov príhovoru.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je originálny príhovor; hodnotí sa dobrovoľným potleskom.

TIP NA OBMENU

Témy príhovoru môžu byť „priateľstvo“ alebo „dokonalá sobota“.

Oslavné bingo

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	20 min

POMÔCKY

Papierové bingo karty, perá

PRÍPRAVA

Na každú kartu napíšte deväť bežných vlastností alebo zážitkov.

AKO SA HRÁ

1. Hráči sa rozprávajú a hľadajú ľudí, na ktorých sedí políčko, napríklad „vie hrať na nástroji“.
2. Do políčka si zapíšu meno človeka; jeden človek sa môže na karte objaviť najviac dvakrát.
3. Kto zaplní riadok, zakričí „Bingo!“ a údaje sa overia.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva prvý overený riadok alebo celá karta.

TIP NA OBMENU

Na rodinnú oslavu pridajte otázky o spoločných spomienkach.

Tajná misia

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	20 min

POMÔCKY

Lístky s milými nenápadnými úlohami

PRÍPRAVA

Každý dostane tajnú bezpečnú úlohu počas bežnej oslavy.

AKO SA HRÁ

1. Úlohy môžu znieť: „dosiahni, aby niekto povedal slovo torta“ alebo „pochváľ niekomu nápad“.
2. Počas dvadsiatich minút sa každý snaží misiu vykonať bez prezradenia.
3. Na konci všetci oznámia svoje misie a povedia, ako sa im darilo.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava hráč za splnenú misiu, ktorú si nikto nevšimol.

TIP NA OBMENU

Misie nesmú niekoho zosmiešňovať ani nútiť do nepríjemností.

Legenda oslavy

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Kartičky s priateľskými otázkami

PRÍPRAVA

Moderátor pripraví otázky „Kto je najväčší…?“ s pozitívnym tónom.

AKO SA HRÁ

1. Prečíta napríklad „Kto najlepšie zachráni pokazenú oslavu?“.
2. Každý napíše meno jedného človeka vrátane seba a krátky dôvod.
3. Po odhalení sa vybraný človek môže vyjadriť alebo pridať vtipnú príhodu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Nevyhlasujte porazených; zbierajte originálne „legendárne tituly“.

TIP NA OBMENU

Vyberajte láskavé otázky, nie hodnotenie vzhľadu či slabostí.

Fotopóza

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	10 min

POMÔCKY

Mobil s fotoaparátom voliteľný

PRÍPRAVA

Rozdeľte hráčov do dvojíc alebo malých tímov.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor oznámi scénu: „výhra v lotérii“, „stratení turisti“ či „pristátie na Mesiaci“.
2. Tím má päť sekúnd vytvoriť spoločnú nehybnú pózu; fotografovanie je len so súhlasom.
3. Ostatní hádajú scénu a vyberajú najoriginálnejší obraz.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získa tím, ktorého scénu väčšina rozpozná.

TIP NA OBMENU

Po piatich kolách vznikne galéria póz bez nutnosti fotiť.

Kto by skôr...?

Spoznajte sa a vytvorte nové spoločné spomienky.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Kartičky veselých situácií

PRÍPRAVA

Pripravte neškodné otázky, napríklad „Kto by skôr zablúdil v nákupnom centre?“.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor prečíta situáciu a hráči v tichosti ukážu na jednu osobu alebo napíšu jej meno.
2. Vybraný hráč môže povedať, či by sa tak podľa neho naozaj zachoval.
3. Po každej otázke sa porozprávajte o najvtipnejšom dôvode výberu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Táto hra nemá porazených ani povinné hodnotenie.

TIP NA OBMENU

Každý môže ľubovoľnú otázku preskočiť bez vysvetľovania.

Mesto budúcnosti

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Papier, fixky

PRÍPRAVA

Tímy dostanú úlohu navrhnúť mesto, v ktorom sa žije úplne inak.

AKO SA HRÁ

1. Počas šiestich minút nakreslia plán mesta a vymyslia tri nezvyčajné pravidlá fungovania.
2. Každý tím má minútu na prezentáciu dopravy, bývania a zábavy.
3. Ostatní môžu položiť jednu otázku o tom, či by v meste chceli žiť.

CIEĽ / VÍŤAZ

Diváci hlasujú za najoriginálnejšie a najzrozumiteľnejšie mesto.

TIP NA OBMENU

Pridajte podmienku „mesto na vode“ alebo „mesto na strome“.

Čudný vynález

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Kartičky predmetov a problémov

PRÍPRAVA

Dva tímy si vylosujú bežný predmet a bežný problém.

AKO SA HRÁ

1. Po dvoch minútach prípravy predstavia vynález, ktorý využíva predmet na vyriešenie problému.
2. Vysvetlia názov, fungovanie a jednu nečakanú vedľajšiu vlastnosť.
3. Druhý tím položí otázku ako investor, na ktorú musia odpovedať.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava tím za nápad, ktorého použitie diváci pochopia.

TIP NA OBMENU

Pridajte reklamný slogan s najviac piatimi slovami.

Kresli jednou čiarou

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	12 min

POMÔCKY

Papier a fixky

PRÍPRAVA

Pripravte ľahké predmety na kreslenie, napríklad dom alebo bicykel.

AKO SA HRÁ

1. Hráč si tajne vytiahne pojem a má 40 sekúnd na jeho kresbu.
2. Fixku nesmie odtrhnúť od papiera a pri kreslení nesmie nič vysvetľovať.
3. Ostatní hádajú až po dokončení obrázka.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za uhádnutú kresbu získava kresliar a prvý hádajúci po bode.

TIP NA OBMENU

Pokročilí môžu kresliť nedominantnou rukou.

Obrázok naslepo

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Papier, ceruzky, obrázok predlohy

PRÍPRAVA

Prvý hráč vidí jednoduchý obrázok, druhý má prázdny papier.

AKO SA HRÁ

1. Opisujúci hráč slovami vysvetľuje tvary a ich polohu bez pomenovania celého predmetu.
2. Kresliaci podľa opisov kreslí, ale predlohu nesmie vidieť.
3. Po troch minútach sa obrázky porovnajú a dvojica si úlohy vymení.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva dvojica s najlepšie rozpoznateľnou kresbou.

TIP NA OBMENU

Pridajte obmedzenie na dvadsať vyslovených slov.

Záhada troch predmetov

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Tri náhodné predmety

PRÍPRAVA

Každý tím si vytiahne tri predmety, ktoré spolu zdanlivo nesúvisia.

AKO SA HRÁ

1. Za tri minúty vymyslí krátky príbeh, v ktorom všetky tri predmety majú dôležitú úlohu.
2. Príbeh musí mať úvod, problém a prekvapivé riešenie.
3. Tím ho prednesie alebo zahrá najviac za minútu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Diváci hlasujú za najoriginálnejšie prepojenie predmetov.

TIP NA OBMENU

Vyberte ďalšie predmety a vytvorte pokračovanie príbehu.

Nový slogan

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	10 min

POMÔCKY

Papier, perá, kartičky tém

PRÍPRAVA

Vyberte zvláštny produkt alebo udalosť, napríklad ponožky pre žirafy.

AKO SA HRÁ

1. Každý tím má jednu minútu na vymyslenie reklamného sloganu do sedem slov.
2. Slogan prednesie vo vhodnom reklamnom tóne; môže pridať jednoduché gesto.
3. Ostatní hodnotia zapamätateľnosť, zrozumiteľnosť a humor.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získa slogan, ktorý si diváci po minúte najlepšie pamätajú.

TIP NA OBMENU

Vyžadujte rým alebo konkrétne vylosované slovo.

Meme bez mobilu

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Papier, perá, kartičky situácií

PRÍPRAVA

Moderátor povie známu situáciu, napríklad „keď začne pondelok“.

AKO SA HRÁ

1. Dvojice nakreslia jednoduchý obraz alebo vytvoria pózu, ku ktorej doplnia krátky vtipný popis.
2. Majú tri minúty a nesmú použiť obrázky z internetu.
3. Po predstavení ostatní hádajú, na akú situáciu „meme“ reaguje.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava tím za najvýstižnejší humor bez zosmiešňovania ľudí.

TIP NA OBMENU

Zadajte všetkým tímom ten istý námet a porovnajte nápady.

Kartičkový komiks

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Papier s troma okienkami, perá

PRÍPRAVA

Každý tím dostane tri prázdne komiksové políčka.

AKO SA HRÁ

1. Za päť minút nakreslí príbeh v troch obrázkoch bez použitia textu.
2. Komiksy si tímy vymenia a druhá skupina sa pokúsi dej nahlas vyrozprávať.
3. Autori potom prezradia, či diváci pochopili hlavný zvrat.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva komiks, ktorému ostatní porozumejú bez vysvetľovania.

TIP NA OBMENU

Pridajte štvrté políčko s nečakaným záverom.

Minútový návrh

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	12 min

POMÔCKY

Papier, perá, kartičky problémov

PRÍPRAVA

Moderátor oznámi jednoduchý problém, napríklad „ako zabaliť obrovský dar“.

AKO SA HRÁ

1. Každý hráč má 60 sekúnd na nakreslenie vlastného riešenia.
2. Potom ho 20 sekúnd predstaví a smie odpovedať na jednu otázku.
3. Skupina vyberie riešenie, ktoré je najvtipnejšie, najužitočnejšie alebo najprekvapivejšie.

CIEĽ / VÍŤAZ

Každá kategória môže mať iného víťaza; nejde iba o rýchlosť.

TIP NA OBMENU

V druhej polovici nech hráči spoja dva nápady do jedného.

Svet naruby

Kresli, vymýšľaj a pozeraj sa na svet inak.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	12 min

POMÔCKY

Kartičky bežných situácií

PRÍPRAVA

Vytiahnite situáciu, napríklad „nákup v potravinách“.

AKO SA HRÁ

1. Každý tím dostane tri minúty na prípravu sveta, v ktorom funguje situácia úplne opačne.
2. Predvedie scénku do jednej minúty a musí ukázať aspoň tri nové pravidlá.
3. Diváci sa snažia pravidlá presne pomenovať.

CIEĽ / VÍŤAZ

Bod získava tím za každé pravidlo, ktoré publikum správne pochopí.

TIP NA OBMENU

Skúste „škola, kde učia deti dospelých“.

Hľadanie pokladu

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	6+	25 min

POMÔCKY

Päť indícií, malý poklad

PRÍPRAVA

Organizátor vopred bezpečne rozmiestni päť stôp po byte alebo záhrade.

AKO SA HRÁ

1. Prvá indícia ukazuje na miesto druhej, ďalšia na tretiu, až kým nenájdete poklad.
2. Tím musí každý nález priniesť moderátorovi alebo odfotiť so súhlasom účastníkov.
3. Po splnení poslednej úlohy si hráči spoločný poklad rozdelia.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je spolupráca a úspešné nájdenie pokladu, nie rýchly beh.

TIP NA OBMENU

Použite hádanky o oslávencovi ako jednotlivé stopy.

Päť zón oslavy

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	30 min

POMÔCKY

Kartičky úloh, papier, stopky

PRÍPRAVA

Pripravte päť stanovíšť: pantomíma, hádanka, kreslenie, rytmus a presnosť.

AKO SA HRÁ

1. Tímy postupujú medzi zónami; na každom stanovišti ich čaká trojminútová úloha.
2. Za splnenie získajú pečiatku alebo bod a presunú sa na ďalšiu zónu.
3. Po prejdení všetkých zón sa spočítajú výsledky a vyhlási sa finále.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím s najviac splnenými úlohami, pri zhode rozhodne bonusová hádanka.

TIP NA OBMENU

Stanovištia rozmiestnite tak, aby sa tímy neobmedzovali.

Veľká šifra

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	20 min

POMÔCKY

Papier, perá, šifrovacia tabuľka

PRÍPRAVA

Moderátor pripraví jednoduchý kód, napríklad posun písmen o jedno miesto.

AKO SA HRÁ

1. Tímy dostanú zašifrovanú krátku správu a základnú nápovedu ku kódu.
2. Najprv odhalia pravidlo šifry, potom správu prepíšu do čitateľného textu.
3. Správne riešenie im povie miesto finálneho lístka alebo tajnú vetu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý odhalí správu a vie vysvetliť použitý kód.

TIP NA OBMENU

Začiatočníkom dajte celú kódovú tabuľku na začiatku.

Tajní agenti

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	25 min

POMÔCKY

Kartičky misií, perá

PRÍPRAVA

Dva tímy dostanú po troch tajných úlohách v dohodnutom priestore.

AKO SA HRÁ

1. Každá misia vyžaduje iný druh spolupráce: preniesť heslo, vyriešiť hádanku a vytvoriť znak.
2. Tímy môžu zadania plniť v ľubovoľnom poradí, ale každé musí potvrdiť moderátor.
3. Po splnení všetkých troch úloh získajú posledný spoločný kód.

CIEĽ / VÍŤAZ

Vyhráva tím, ktorý získa správny kód ako prvý.

TIP NA OBMENU

Zakážte beh a zadajte iba úlohy bez rizikových prekážok.

Vyjednávanie tímov

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	12+	20 min

POMÔCKY

Kartičky zdrojov, papier

PRÍPRAVA

Každý tím dostane iné zdroje: čas, materiál, nápad a pomocníka.

AKO SA HRÁ

1. Moderátor oznámi cieľ, napríklad postaviť festivalové mestečko z papiera.
2. Tímy sa musia medzi sebou dohodnúť na výmene aspoň dvoch zdrojov.
3. Po piatich minútach návrh spoločne odprezentujú a vysvetlia, čo vymenili.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je spravodlivá dohoda a dokončenie spoločného projektu.

TIP NA OBMENU

Pridajte kartičku prekvapenia, ktorá zmení jednu potrebu.

Hudobné finále

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Hudobné ukážky, prehrávač

PRÍPRAVA

Pripravte tri kolá: rytmus, pantomíma piesne a spoločný refrén.

AKO SA HRÁ

1. V prvom kole tímy zopakujú krátky rytmus predvedený moderátorom.
2. V druhom jeden člen bez slov naznačí náladu skladby a tím ju háda.
3. V poslednom kole vytvoria vlastný krátky refrén na tému oslavy.

CIEĽ / VÍŤAZ

Za každé kolo sa udeľujú najviac tri body; súčet určí víťaza.

TIP NA OBMENU

Nepotrebujete dobrý spev, ocení sa odvaha a tvorivosť.

Pódium pre všetkých

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	20 min

POMÔCKY

Kartičky vystúpení, hudba voliteľná

PRÍPRAVA

Každý účastník si vylosuje drobné vystúpenie, ktoré zvládne aj bez tréningu.

AKO SA HRÁ

1. Úlohy sú napríklad dramatické čítanie menu, zvuková imitácia alebo 20-sekundový tanec.
2. Hráč má minútu prípravy a môže prizvať jedného pomocníka.
3. Po každom vystúpení dostane potlesk a jednu pozitívnu spätnú väzbu.

CIEĽ / VÍŤAZ

Spoločne splňte cieľ: každý dobrovoľník zažiari aspoň raz.

TIP NA OBMENU

Kto nechce vystupovať, môže byť moderátor alebo porotca.

Moderátorská stolička

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	10+	15 min

POMÔCKY

Stolička, kartičky tém

PRÍPRAVA

Jeden hráč je moderátorom úplne vymyslenej televíznej šou.

AKO SA HRÁ

1. Dostane tému, napríklad „najčudnejšie hotelové služby“, a uvedie hosťa.
2. Hosť musí dve minúty improvizovať odpovede na tri zvedavé otázky.
3. V polovici rozhovoru publikum pridá prekvapivú novinku, na ktorú obaja zareagujú.

CIEĽ / VÍŤAZ

Diváci vyberajú rozhovor s najzábavnejším a najplynulejším dejom.

TIP NA OBMENU

Zahrajte športové štúdio, kuchársku šou alebo cestopis.

Lov talentov

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	20 min

POMÔCKY

Kartičky zručností, papier

PRÍPRAVA

Pripravte priateľské výzvy rôzneho typu, nie iba pohybové.

AKO SA HRÁ

1. Každý si vyberie jednu schopnosť: napodobniť zvuk, vysvetliť rébus, nakresliť symbol či rozosmiať slovnou hrou.
2. Má 30 sekúnd na predvedenie; potom môže skúsiť úplne inú disciplínu.
3. Po každom vystúpení skupina odovzdá jeden vymyslený titul.

CIEĽ / VÍŤAZ

Cieľom je objaviť rôzne talenty, nie vybrať „najlepšieho človeka“.

TIP NA OBMENU

Dovoľte každému vymyslieť vlastnú bezpečnú disciplínu.

Posledná minúta

Spojte disciplíny a roztočte veľké finále.

HRÁČI	ODPORÚČANÝ VEK	TRVANIE
4+	8+	15 min

POMÔCKY

Časovač, lístky úloh

PRÍPRAVA

Pripravte päť jednoduchých úloh: slovo, gesto, rytmus, hádanku a kresbu.

AKO SA HRÁ

1. Každý tím má presne minútu na splnenie náhodne vylosovanej úlohy.
2. Po každom kole sa moderátor presunie k ďalšiemu tímu a vyžrebuje novú disciplínu.
3. Vo finále si všetci vyberú jednu spoločnú výzvu, ktorú splnia za posledných 60 sekúnd.

CIEĽ / VÍŤAZ

Tím s najviac splnenými úlohami vyhráva; posledné kolo oslávi každý.

TIP NA OBMENU

Úplný záver môže tvoriť hromadná improvizovaná spoločná póza.

100

MALÝCH DÔVODOV NA VEĽKÝ SMIECH.

Na oslavy, rodinné stretnutia,
víkend s kamarátmi aj teambuilding.

KTO ZAČÍNA PRVÝ?

HryPreVas.sk

