

NAME	POINTS	DESCRIPTION
ROBOTY	1	Rozdelíme sa na vedcov a robotov. Každý vedec ovláda a vedie svojho robota dotykom: dotyk na hlavu znamená pohyb vpred, dotyk na pravé rameno znamená pohyb doprava, dotyk na ľavé rameno znamená pohyb doľava. Ťuknutie na chrbát znamená zastavenie. Na ceste sú umiestnené prekážky, ktoré robot pomocou vedca prekonáva.
KEĎ PRESTANE HUDBA HRAŤ, CHOĎ DOMOV!	1	Rozdelte sa na 2 tímy. Rozložte predmety predstavujúce domčeky po zemi (napr. kužele alebo kamene). Keď DJ spustí hudbu z mobilného telefónu, tancujete okolo domčekov a keď hudba prestane hrať, musíte si nájsť úkryt v jednom z domčekov. Počet domčekov sa rovná počtu účastníkov mínus 1. Kto zostane vonku, získa bod pre súperov tím a bude vyradený. Takto to pokračuje, až kým nezostanú len dvaja hráči, ktorí budú súťažiť o posledný domček.
JEDOVATÁ LOPTA	1	Rozdelte sa na 2 tímy. Všetci účastníci vytvoria kruh, v ktorom stoja na striedačku hráči oboch tímov. Spustí sa časovač. Najmladší hráč musí preniesť loptu k inému hráčovi tak, že prejde stredom kruhu. Keď odovzdá loptu inému hráčovi, tento hráč zaujme jeho miesto v kruhu. Takto sa pokračuje, kým nezazvoní časovač. Hráč, ktorý má v tom okamihu loptu v ruke získa bod pre súperov tím.
ŠTAFETOVÉ PRETEKY V PRÍRODE	1	Každý tím potrebuje predmet, ktorý použije ako štafetu. Každý hráč z tímu musí prejsť trať, ktorá môže byť aj prekážkovou dráhou, a na konci odovzdať štafetu svojmu spoluhráčovi. Vyhráva tím, ktorého všetci členovia dokončia trať ako prví.

<p>VLAK JE V TUNELI ZATIAĽ ČO LIETADLO LETÍ</p>	<p>1</p>	<p>Rozdelte sa na 2 tímy. Všetci účastníci, na striedačku hráči zo súperiacich tímov, sa postavia do kruhu a rozkročia nohy. Chodidlami sa dotýkajú chodidiel susedných hráčov. K dispozícii sú 2 lopty rôznych farieb alebo veľkostí, ktoré si hráči súčasne hádžu medzi sebou. Kým jedna lopta (lietadlo) sa musí prehodiť nad hlavou bez toho, aby sa dotkla zeme, druhá (vlak) sa musí kotúľať/hádzať po zemi rukami. Cieľom hry je prehodiť loptu "vlak" medzi nohami jedného z protihráčov, zatiaľ čo druhá lopta "lietadlo" je neustále prehadzovaná nad hlavami hráčov. Zakaždým, keď "vlaková lopta" prejde medzi nohami hráča, získava súperiaci tím bod.</p>
<p>VODNÉ BALÓNY</p>	<p>1</p>	<p>Vytvorte 2 skupiny s minimálne dvoma hráčmi v každej skupine. Dvojice, tvoriace tím, si medzi sebou hádžu balóniky s vodou a snažia sa ich neprasknúť. V každom kole od seba hráči odstupia o jeden krok dozadu. Vyhráva tím, ktorému sa podarí prasknúť najmenej balónikov.</p>
<p>POĽOVNÍCI</p>	<p>1</p>	<p>Hru môže hrať rodina alebo tímy. Na začiatku hry je len jeden lovec. Po zaznení píšťalky všetci utekajú a lovec musí chytiť jedného z členov svojej rodiny/tímu. Keď lovec niekoho chytiť, táto osoba sa tiež stane lovcom: držíac sa za ruky, obaja bežia loviť tretiu korisť. Keď sa im podarí chytiť štvrtého hráča, lovci sa rozdelia na dve skupiny po dvoch a pokračujú rovnako v hre ďalej. Keď zostane len jeden hráč, ktorý nebol chytený, hra sa končí. Víťaz vyberie ďalšieho lovca.</p>
<p>FOUR SQUARES</p>	<p>1</p>	<p>Pomocou pásky alebo kriedy vytvorte na zemi štyri štvorce. Každý hráč sa postaví do jedného štvorca a rukami odráža loptu. Cieľom hry je eliminovať ostatných hráčov. Začína hráč v prvom štvorci, ktorý podáva loptu tak, že ju raz odrazí do svojho štvorca a potom ju trafí do štvorca iného hráča. Každý hráč musí loptu trafiť do štvorca iného hráča a ten ju musí vrátiť bez toho, aby ju viac ako raz odrazil vo svojom štvorci. Ak sa hráč netrafi alebo trafí mimo ihriska, je vylúčený.</p>

LÁVOVÁ RIEKA	1	Účastníci označia hraciu plochu (lávovú riekou) a rozdelia sa do dvoch tímov. Dve osoby budú rozhodcovia, dohliadajúci na dodržiavanie pravidiel. Účastníci musia použiť kusy látky ako plošiny slúžiace na bezpečný prechod cez riekou. Hráči musia zostať v kontakte s plošinami počas celého trvania hry. Ak niekto stúpi na lávu, jedna plošina sa odstráni a tímu tak zostane menej plošín na dokončenie hry. Zakaždým, keď člen tímu stratí kontakt s plošinou, musí úlohu začať odznova. Cieľom hry je dopraviť celý tím do bezpečia cez prúd lávy. Vyhráva tím, ktorý dokončí výzvu ako prvý.
HONBA ZA POKLADOM V PRÍRODE	1	Účastníci dostanú zoznam prírodných predmetov, ktoré majú nájsť (kvety, listy, kamene). Vyhráva tím, ktorý nájde najviac predmetov zo zoznamu.
DOBRODRUŽNÉ HĽADANIE POKLADU	1	Hra sa hrá na pláži. Účastníci budú rozdelení do tímov po 2 až 4 osobách a každý tím dostane mapu pokladu s indíciami, ktoré vedú k ukrytým pokladom zakopaným v piesku. Tímy budú musieť splniť úlohy, ako napríklad postaviť hrady z piesku, aby odomkli ďalšiu indiciu. Posledným pokladom bude truhlica plná odmien.
VLAJKA	1	Hráči sa rozdelia na 2 tímy s 2 alebo viac hráčmi. Každý tím má svoj vlastné pole s vlajkou vo vzdialenosti 10 metrov od stredovej čiary. Hráči majú za úlohu dostať sa do súperovho poľa bez toho, aby ich niekto chytil, chytiť súperovu vlajku a povedať: Vlajka! Vyhráva tím, ktorý ako prvý získa 10 vlajok.
AIR BADMINTON	1	Hráči sa rozdelia do maximálne trojčlenných tímov. Cieľom je poslať košík do súperovej polovice ihriska. Nedovoľte, aby sa košík dotkol zeme na vašej polovici ihriska!

TRILIZA	1	<p>Hráči sa rozdelia do 2 tímov a vytvoria 2 rady. Päť metrov od hráčov je na zemi položených 9 obručí a 6 kameňov dvoch rôznych farieb, jedna farba pre každý tím. Na začiatku hry prvý hráč z každého tímu beží vziať kameň a umiestni ho do obruče. Následne beží späť k svojmu tímu, aby tleskol do ruky nasledujúceho hráča, ktorý musí umiestniť ďalší kameň do novej obruče s cieľom vytvoriť rad 3 kameňov rovnakej farby. Hra pokračuje, kým jeden z dvoch tímov nevytvorí trilizu, t. j. líniu s 3 kameňmi rovnakej farby. Vyhráva tím, ktorý ako prvý vytvorí 10 triliz.</p>
SLOVNÝ DRIBLING	1	<p>Hra sa hrá vo dvojiciach. Hráči musia spoločne vytvoriť zoznam slov na hárok papiera. Papiere so slovami sa potom vystrihnú a vložia do krabice. V každom kole má jeden hráč loptu a druhý krabicu. Hra sa začína, keď si hráč s krabicou vyberie slovo a nahlas ho prečíta. Hráč s loptou musí najprv napísať slovo na zem kriedou a potom driblovať pozdĺž slova. Poradie sa zmení vždy, keď hráč dribluje bez straty lopty, až kým slovo nedokončí.</p>