

1

### **KUBA ŘEKL**

Učitelka udává dětem příkazy: *"Kuba řekl....."* (např. *"Kuba řekl: sedněte si"*.) Děti je plní. Když ale učitelka vynechá *"Kuba řekl"* a vysloví pouze pokyn *"sedněte si"*, tak nesmí děti zareagovat. Kdo se splete, tak ze hry vypadne. Příkazy jsou na změny poloh a postojů *"Kuba řekl: lehněte si"*; *"Kuba řekl: postavte se na 1 nohu"*; *"Kuba řekl: klekněte si".....*

2

### **NA ZAJÍČKA**

děti stojí v kruhu, drží se za ruce, chodí dokola, jeden je zajíček sedí uprostřed - děti říkají (zpívají): *"Zajíček ve své jamce sedí sám, sedí sám, ubožáčku, co je ti, že nemůžeš skákat? Chutě skoč, chutě skoč a vyskoč! Na koho chceš!"* - zajíček si skokem nakonec vybere jednoho, kterého obejmě - ten bude další zajíček.

3

### **PAN ČÁP ZTRATIL ČEPIČKU**

Učitelka i děti říkají říkanku a klapou při tom nataženými rukama před sebou (představují zobák čápa).

Říkanka zní takto: *"Pan Čáp ztratil čepičku, měla barvu barvičku xxxx"*.

Učitelka řekne nějakou barvu, např. žlutou.

Úkolem dětí je co nejrychleji tuhle barvu najít a dotknout se jí (stačí jedním prstem).

4

### **NA MEDVĚDA 1.**

jedno dítě představuje spícího medvěda a ostatní děti se k němu pomaloučku přibližují, přičemž říkají říkanku:

*"Vstávej, méďo, vstávej už, ty tak dlouho spíš, že nás nechytíš?"*

Medvěd se probouzí a honí děti, které se běží schovat do vyznačeného domečku. Dítě, které medvěd chytí před domečkem, si vymění roli s medvědem. Do domečku za dětmi medvěd nemůže. Hra se opakuje dle zájmu dětí.

5

### **NA KOCOURKA A MYŠ**

Uurčíme kočku a myš. Děti si stoupnou do kruhu, drží se za ruce. Myš je uvnitř kruhu, kočka venku. Kočka říká: *"Myšičko, myš, pojď ke mně blíž"*. Myška odpovídá: *"Nepůjdu, kocourku, nebo mě sníš!"* - na to děti zvednou spojené ruce, myš vyběhne z kruhu a kočka jí honí. Myš se musí rychle opět schovat do domečku (kruhu). Pokud ji kočka chytí, role se mění - vybereme jiné děti.

6

### **KRÁL SEDÍ (spí) NA TRŮNU**

uprostřed kruhu stojících dětí sedí na židličce Král a má na hlavě papírovou korunu. Během říkanky „*Král sedí na trůnu, na hlavě má korunu. Kdo korunu z hlavy sejme, na královský trůn si sedne*“, děti chodí dokola kolem krále a jedno z dítek, na které ukáže p. uč., sebere králi korunu. Král musí co nejrychleji dostihnout toho, co mu korunu sebral a zároveň ten, co mu ji sebral, musí co nejrychleji dosedenou na trůn - a stává se králem.

7

### **ŠKATULATA HEJBEJTE SE**

Po zemi se rozloží kruhy, děti se postaví na jednu stranu herny. Kruhů musí vždy být o kruh méně, než je dětí, pak se řekne: „*škatulata hejbejte se*“ a děti se snaží výměnou dostat do některého z kruhů. Ten, kdo to nestihne, vypadává (může odstartovat další hru říkankou). Odebíráme kruhy a hrajeme tak dlouho, dokud nezůstane jedno dítě - to vyhrává.

8

### **NA BAREVNÁ AUTA**

Děti drží v rukou kroužek (volant) a běhají volně v prostoru po celé hrací ploše (jezdí jako auta).

Ve středu hrací plochy stojí učitelka a střídavě zvedá a schovává červený a zelený praporek nebo kroužek. Děti při běhu zrakem stále sledují učitelku a pohotově reagují na změny optických signálů:

vztyčený zelený kroužek - praporek – volný pohyb,  
vztyčený červený kroužek - praporek – zastavit a zůstat stát na místě

9

### **NA BAREVNÉ DOMEČKY (GARÁŽE)**

Na zem umístíme barevné obruče, pro každé dítě jeden NEBO jeden velký pro skupinku dětí. Ty představují domeček - garáž. Děti si musí zapamatovat, kterou barvu mají. Na znamení (bubínek, praporek, hudba) se děti rozeběhnou volně po herně a na smluvený signál (bouchnutí) se rychle vracejí do svého (správného) domečku.

*obdoba:* na vztyčenou barvu jezdí jenom určené auta, ostatní čekají v domečcích - garážích; barvy přidáváme - i ubíráme

10

### **NA VODNÍKA**

Děti stojí uvnitř kruhu vytvořeného z lana, který znázorňuje rybník. Uprostřed je vybrané dítě – VODNÍK a děti plavou okolo něj a přitom říkají básničku:

*"Děti plavou po rybníku, Každý rychle pospíchá, Koho stačíš náš vodníku Ve vodičce nachytat?"*

Při posledním slově se děti snaží dostat co nejrychleji z rybníku ven a vodník se snaží někoho chytit, ten se pak stává vodníkem.

11

### **HRA NA MRAZÍKA 1.**

Jedno dítě je mrazík, běhá mezi ostatními a dotykem ruky děti zmrazí. Učitelka (nebo jiné dítě) chodí mezi dětmi (s obrázkem sluníčka, stužkou, žlutým šátkem) a koho se dotkne, toho odmrazí. Dítě roztaje a zapojí se znovu do hry.

12

### **NA MRAZÍKY 2.**

*"Honily se 2 (3) mrazíci, honily se po ulici. Ke komu, ke komu? Schováme se k někomu"* - z dětí vybereme 2(3) mrazíky. Všechny děti na říkanku běhají, na povel, který určí učitelka, ke komu se mrazíci schovají (např. k těm, co mají červená tričky, modré tepláky, apod), mrazíci si musí v běhu vyhledat děti podle pokynu a chytit se jich. Z chycených budou noví mrazíci.

13

### **MRAZÍCI 3.**

2 vybraní Mrazíci volají na děti:

"My jsme dva bratři, zmrzlí jak se patří"

1. říká: *"Já mam nos červený"*, 2. říká: *"já do modra zbarvený"*.

Děti odpoví: *"my se mrazu nebojíme, běháme a dovádíme"* a běží vstříc mrazíkům, koho se mrazík dotkne ten "zmrzne".

14

### **NA ZAMRZLÉ VAJÍČKO**

Děti si sednou do kruhu, schoulí hlavu dovnitř. Po obvodu chodí dítě s lehkým předmětem v ruce (např. šátek), po chvíli ho jemně položí za vybrané dítě. ten, kdo dostal šátek za záda, musí zareagovat. Začnou se honit, na prázdné místo zaklekne rychlejší z nich. Ten, kdo nezareagoval na předmět na zádech, se stává „zamrzlým vajíčkem“.

15

### **NA VRABCE A HLÍDAČE**

Na koberci (v herně) vymezíme prostor pro hlídače, použijeme obruč, lano nebo nakreslíme na podlahu kruh. Hlídač sedí v kruhu, má zavřené oči, předstírá spánek. Ostatní děti napodobují vrabce, poskakují okolo kruhu, říkají říkanku a předstírají zobání zrní:

*"Hlídač usnul na lavici, všichni vrabci na silnici. Až se zrní nazobáme, na hlídače zavoláme: Hlídači, vstávej!"*

Hlídač na slovo "vstávej" vyskočí a honí děti. Děti v roli hlídače střídáme.

16

### **NA ČERTÍKA BERTÍKA**

Děti si sednou do kruhu. Po obvodu chodí dítě (ČERT) s lehkým předmětem v ruce (např. plyšák myši). Děti se ptají "čertíku, Bertíku, co to neseš v pytlíku?". Čert odpovídá: "je to myš, malá myš, snad se hochu nebojíš?" a po chvílce jemně položí předmět (myš) za vybrané dítě. Ten, kdo dostal myš za záda, musí zareagovat. Začne čerta honit, ale ten musí zasednout jeho prázdné místo. Ten, kdo získal myš, se stává „čertem" a hra se opakuje.

17

### **VŠICHNI DOMŮ**

Děti se volně procházejí ve vyznačeném prostoru. Na povel učitelky "všichni domů" děti běží do určeného domečku.

18

### **NA OVEČKY A VLKA**

Děti – ovečky stojí na jedné straně za vyznačenou čarou. Dítě nebo učitelka stojí proti nim – ovčí máma. Vlk stojí stranou.

Maminka říká: „Ovečky, ovečky, pojdte domů".

Ovečky odpovídají: „Nepůjdeme".

Maminka: „Proč?"

Ovečky: „Pro vlka"

Maminka: „Kde je vlk?"

Ovečky: „Číhá na nás."

Maminka říká: „Ovečky, ovečky, nebojte se!"

Nato se ovečky rozběhnou k mamince a zároveň vyběhne vlk a ovečky chytá. Hru můžeme opakovat tak dlouho, dokud nejsou všechny ovečky chyceny. Poslední chycená ovečka se stává vlkem. Ovečky i vlk musí stát za vyznačenou čarou.

19

### **DOBŘÝ DEN, POJĎTE VEN**

Děti stojí v kruhu čelem dovnitř. Jedno dítě obchází kruh zvenčí. Někomu zaklepe na rameno a řekne: „*Dobry den, pojdte ven!*“. To je povel pro vyběhnutí a začíná honička, běhá se v jednom směru a ten co klepal se musí zařadit na kamarádovo místo. Ten pak chodí a klepe.

20

### **NA ZVONÍKA**

Určené dítě je zvoník. Ostatní děti mají své domky (kroužky,...). Zvoník svolává děti tím, že ten, u koho zazvoní, se za něj zařadí, když jsou všechny děti v zástupu, zavede je zvoník dál od domova, silně zazvoní, načež se děti rozběhnou k domovům. Zvoník se také snaží dostihnout některého z domečků. Na koho nezbude místo, je zvoníkem.

21

### **VYVOLÁVANÁ S MÍČEM**

Hra je založena na házení a chytání míče v kruhu, což je pro malé děti ještě velmi obtížné. Hází proto učitelka, která je uprostřed kruhu, nebo starší dítě. Postupně přidáváme k hodu i jméno dítěte, kterému je míč určen. Později volí učitelka různé směry hodu (např. hodí dítěti, to míč vrátí, učitelka se otočí a hodí jinému naproti). Další variantou je uhodit míčem do země, vyvolat jméno dítěte, poodstoupit a nechat dítě, aby samo míč chytilo. Pro různě staré děti je možné varianty kombinovat.

22

### **NA SOCHY**

Děti běhají volně v prostoru v rytmu hudby, klavíru nebo jiného nástroje. Prudší úder znamená, že se děti zastaví a vytvoří nějaký postoj - sochu. Snaží se nepohnout. Na pokyn klavíru se začnou znovu pohybovat. Je možné běh prostřídat s jiným druhem pohybu nebo akcelerovaným během.

23

### **UVÍJÍME VĚNEČEK**

Písnička: „*Uvívíme věneček, ze všech našich kytíček, zapleteme do věnečku kvítek, lístek i větvičku. Jaké jméno máš? ... Tak pojd' mezi nás*“ - hru začíná učitelka a po vyslovení květin vybraných dětí se děti zapojí do řetezu a společně zpívají a vybírají další děti