

METODICKÉ POZNÁMKY

Úkol uvádíme jako příklad jednoduché chuťové šifry. Lze pracovat s jinými pitelnými tekutinami – uvádíme-li hru pro hráče starší 18 let, můžeme s mírou zařadit i alkoholické nápoje. Použit lze např.: vodu, víno, pivo, sirup, džus, kefir. Můžeme vytvořit jiná hesla. Úkol je nutné uvádět pod dozorem, v případě terminologických (zejména regionálních) nejasností (sodovka – sifon – limonáda) doporučujeme hráče korigovat.

PODOBNÉ HRY

Ochutnávací křížovka

OCHUTNÁVACÍ KŘÍŽOVKA



AUTOR NÁMĚTU: Ivo Cicvárek

ZAMĚŘENÍ: inteligenční (komunikace, chuť)

PROSTŘEDÍ: interiér

OBTÍŽNOST: střední – vysoká

DOMÁCÍ PŘÍPRAVA: náročná

PŘÍPRAVA NA AKCI: 10 minut

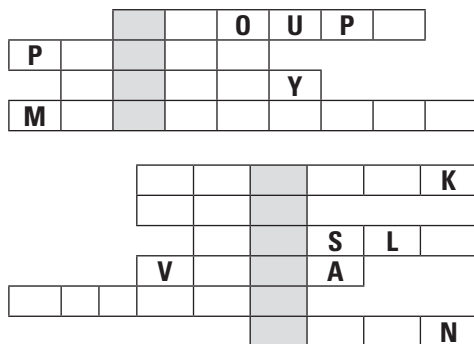
ČAS NA HRU: 10–15 minut

MATERIÁL

Tabule s připravenými křížovkami, paraván, příbory (lžice), slepé brýle 3 ks, fixy, mísa s jídlem houbový kuba z těchto ingrediencí: kroupy, cibule, voda, pórek, majoránka, česnek, houby, sůl, kmín, máslo.

POPIS HRY

Po přečtení pravidel necháme nevidoucí tým, aby se rozdělil na později vidoucího luštiče a 2 ochutnávače. Luštiče pak postavíme do místa, kde je umístěna tabule s připravenými křížovkami a s fixy. Mísa s pokrmem je oddělena paravánem tak, aby luštič neviděl na ochutnávače. Po přečtení zadání a rozdělení týmu si může luštič sundat slepé brýle. Úkolem ochutnavačů je poslepu odhadovat ingredience pokrmu, luštič může ochutnavačům napovídat (zná délky hledaných slov i některá písmena). Křížovky vytvoříme např. takto (řešení: KROJ, SLÁDEK):



PRAVIDLA PRO HRÁČE

Vaším úkolem bude přijít na dvě hesla. Jakmile spustíme čas, rozdělíte se na dva ochutnavače a jednoho luštiče. Ochutnavači budou poslepu identifikovat, jaké složky byly použity při vaření jistého tradičního pokrmu. Luštič musí tyto ingredience zapsat do tabulky, dobře komunikovat a hlavně vyluštit heslo.

METODICKÉ POZNÁMKY

Týmy mohou i tipovat. Je důležité, aby ve chvíli, kdy tým doplní třeba i odhadem první heslo, uvaděč hry nepotvrzoval, zda je heslo správně! Až ve chvíli, kdy tým má obě hesla a trvá na nich (případně ve chvíli, kdy vypršel čas), úkol vyhodnocu-



jeme. Úkol je možné modifikovat s různými pokrmy, vhodné jsou zejména ovocné saláty, a různě sestavenými křížovkami. Při sestavování křížovek je nutné myslet na to, aby nedocházelo k dvojznačnostem. Obtížnost úkolu lze regulovat množstvím písmen, která jsou již předem doplněná.

PODOBNÉ HRY

Nápojová šifra

OKAPÁVANÁ



AUTOR NÁMĚTU: Radim Wolák

ZAMĚŘENÍ: fyzické (obratnost)

PROSTŘEDÍ: exteriér či rozlehlý interiér

OBTÍŽNOST: střední

DOMÁCÍ PŘÍPRAVA: střední

PŘÍPRAVA NA AKCI: 15 minut

ČAS NA HRU: 10–20 minut

MATERIÁL

Okapové žlaby cca 2 m dlouhé – pro každého hráče 1, 20 tenisových míčků, nádoba.

POPIS HRY

Vytvoříme překážkovou dráhu, která bude obtížností vyhovovat zkušenosti týmu. Na start umístíme 20 tenisových míčků a do cíle postavíme nádobu. Úkolem hráčů je pronést trasou co největší počet míčků. K přenosu mohou používat jen okapové žlaby, pomocí nichž si míčky přesypávají. Míčků se nesmějí dotknout. Hráč, který má míčky v okapu, se nesmí pohnout z místa.

PRAVIDLA PRO HRÁČE

Vášim úkolem je dopravit míčky do nádoby na konci trasy pomocí těchto okapů. Každý z vás má jeden. Míčků se však nesmíte dotknout a chodit můžete jen ve chvíli, pokud nemáte v okapu ani jeden míček. Pokud tedy máte míček v okapu, nesmí se žádná z vašich nohou odlepit od země.