

# ZÁSOBNÍK SPOLEČNÝCH HER JAKO V MOBILU!

---

*Děti dnes často hrají hry na mobilu či v počítači, což jim někdy zabere velkou část volného času. Při našem setkání se můžeme některými populárními a mobilními hrami inspirovat. Děti tak mohou objevit, že když jsme spolu, můžeme zažít víc zábavy než na internetu!*

## TÉMĚŘ DOKONALÝ MARIO

Instalatér Super Mario je oblíbený hrdina počítačových her. Poznáme ho podle červené čepice s písmenem M a velkého kníru. I my můžeme stát takovými skokany jako on! 😊

*Kolik skoků musí Mario udělat, aby vyhrál?*

Tužkou na oči můžeme každému hráči nakreslit pod nosem Mariův knír. 😊 Děti rozdělíme na dvě skupiny a postavíme je před tři obruče nebo tři kruhy velikosti obručí namalované na zem křídou nebo vytvořené provazy nebo lepicími páskami. Kolem nich rozházíme barevné papírky. Nejdříve hraje první skupina: prvnímu hráči můžeme dát ještě červenou čepici s velkým M; ten poté skáče z jednoho kruhu do druhého, v každém musí sebrat jeden ležící papírek, a pak se zase třemi skoky přes kruhy vrátit zpátky ke své skupině. Pokud má čepici, předá ji dalšímu ze své skupiny a ten bude stejným způsobem pokračovat. Vystřídají se všichni a měříme čas. Rychlejší skupina vyhrává.

## PTÁČCI A PRASÁTKA

*Tato aktivita je inspirovaná hrou Angry Birds. Srazí červení ptáčky zelená prasátka, která hlídají na svých hradbách?*

Na stole rozložíme čtyři různě velké krabice a na ně a kolem nich rozestavíme zhruba deset plastových lahví, na něž přilepíme zelený obrázek prasečí hlavy. Děti rozdělíme na dvě skupiny. Nejdřív soutěží jedna, pak druhá skupina. Jeden hráč za druhým hází červenou houbičkou na lahve z asi tří metrů a snaží se je shodit. Po dvou minutách se skupiny vymění. Která skupina za stanovený čas porazila více prasátek, vyhrála.

## STŘEDOVĚKÉ HRADY

*Zde se převtělíme do hrdinů hry Goodgame Empire. Kdo bude dřív u věže?*

Připravíme tři věže (větší krabice obalené v šedém papíru nebo namalované šedou barvou). Ty postavíme k jedné zdi místnosti. Děti rozdělíme do dvou skupin: jedni jsou velcí dobyvatelé a druzí lučištníci-obránci. Obě skupiny se postaví na druhou stranu místnosti a každý hráč každé skupiny dostane tajně číslo (např. napsané na papírku) tak, aby v každé skupině byla shodná čísla. Pak hráče vyzveme: „Teď se utká lučištník a dobyvatel číslo pět!“ Z každé skupiny vyběhnou hráči s těmito čísly. Pokud doběhne první dobyvatel, musí zdvihnout kteroukoliv krabici, pokud doběhne první lučištník, rozpaží ruce před věžemi. Kdo první splní svůj úkol, získává pro obránce nebo lučištníky bod. Po pěti minutách vyměníme role a hra může pokračovat.

*Překlad a úpravy z Dossier Catechista 7/2017 – 2018 David Žofák.*