

## PANÁK EXPERT KLASIK

Úkolem hráče je přeskákat panáka v pořadí čísel po jedné nebo obou nohách, a to bez přešlapů. Úlohu si může znesnadnit vhozením kamínku nebo hakisaku před každým kolem, na postupně se zvyšující čísla (a pole) na postavě. V daném kole pak pole s tímto číslem musí přeskočit. Po přešlapu či netrefení se do očíslovaného pole kamenem je potřeba kolo opakovat. Mezitím skáče druhý hráč. Ten, kdo první proskáče celého panáka, vyhrává.

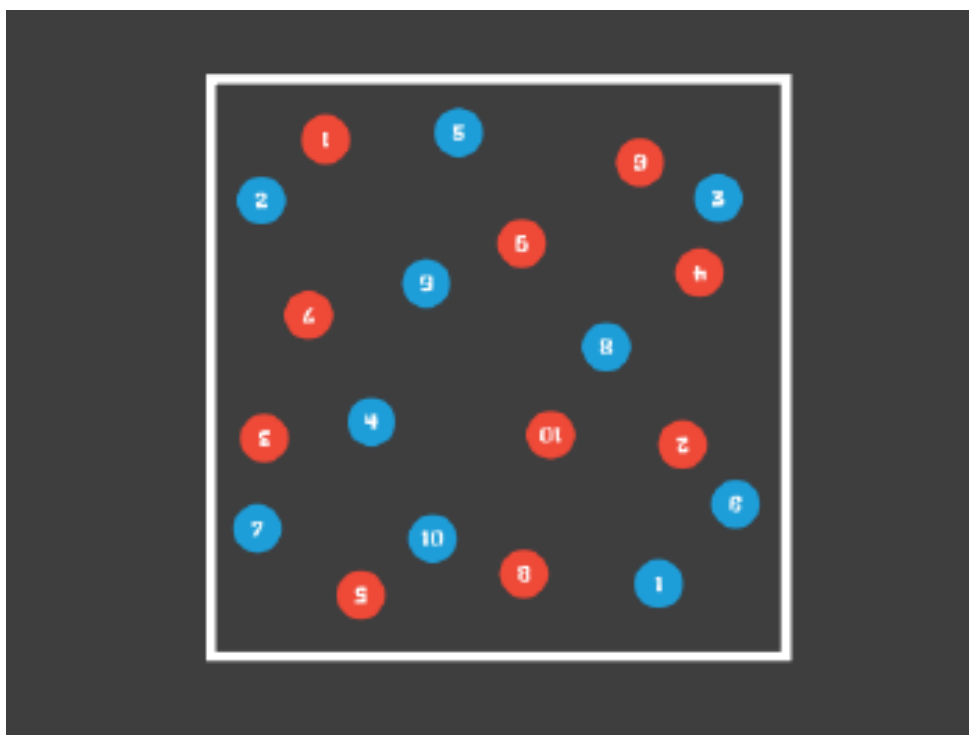
*Připadá vám políčko příliš malé pro vaši nohu? Zkuste skákat po špičkách! Vše ostatní, včetně věku, je jen výmluva. 😊*



## RUKONOH BAREVNÝ

Barevná cesta plná protažených svalů spočívá v postupném zdolávání jednotlivých řad za pomoci tří různých končetin v co nejrychlejšímu tempu. Půjde vám dráha moc jednoduchá? Čapněte do ruky křídla a připravte si vlastního rukonoha - většího, zamotanějšího nebo naopak ještě více krkolomnějšího.

*Fantazii se meze přeci nekladou!*



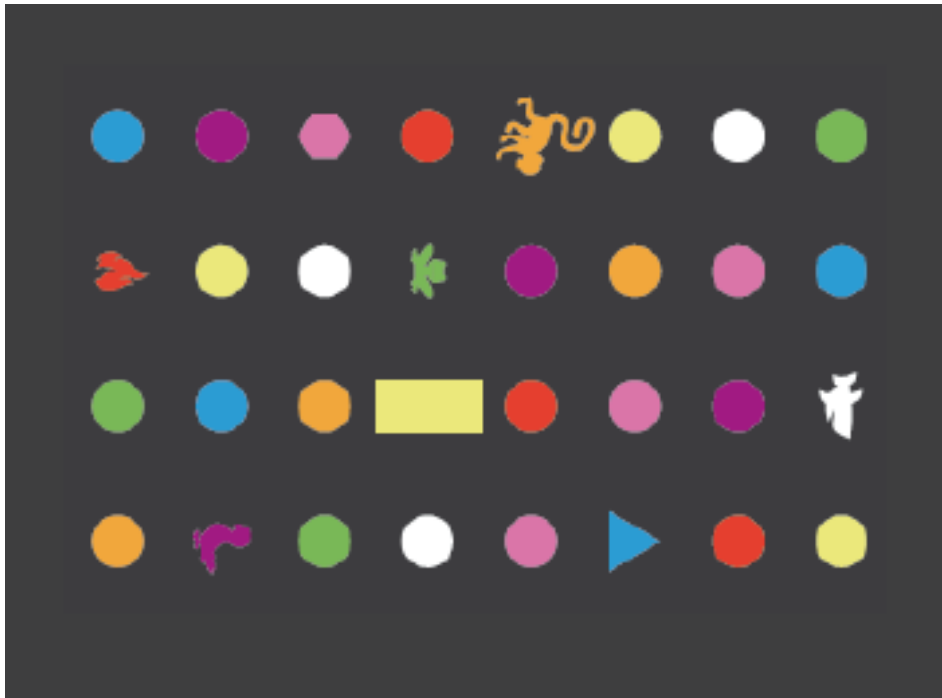
## ČÍSELNÝ OSTROV

Soutěž mezi dvěma (a více) hráči spočívá v co nejrychlejší proskákání všemi čísly jedné barvy – samozřejmě postupně od 1 až do 10. Pozor, při pobíhání hrozí srážka. Podstatou je proto aby se děti naučily sledovat v jednu chvíli více věcí – tedy čísla, po kterých se pohybují, i protihráče, který se pohybuje proti nim. Bohužel nemáme k dispozici dlouholeté studie, na druhou stranu děti, se kterými jsme tuto hru hráli, byly kolo od kola opatrnější a rychlejší zároveň. *No a uznejte sami, takovéto přístřeší smyslů rozhodně není nikdy na škodu.*



# ČLOVĚČE, NEZLOB SE

Při této hře jsou figurkami samotní hráči, místo hodu kostkou je potřeba namířit na číslo uprostřed a trefit jeho výseč v kruhu hakisakem nebo obyčejným kamínkem. Pro usnadnění lze také uprostřed kruhu roztočit láhev. Na které číslo ukáže její hrdlo, o tolik políček se hráč, který je na řadě posouvá. Cílem hry je po směru hodinových ručiček projít hrací pole z domečku určité barvy zpět do stejného domečku rychleji než protihráči. Pokud za jeden tým hraje více „figurek“ hráči se na tahu musí vždy domluvit, což děti mimo jiné učí zvládat komunikaci a spolupracovat.



## ČÁP KLASIK

Jeden hráč stojí u nápisu a odříkává:

*„čáp ztratil čepičku, jakou měla barvičku?“*

Poté namátkově vybere jednu z barev puntíků a hráči na hrací ploše se co nejrychleji na danou barvu přemístí. Z kola vypadává vždy poslední, až zůstane pouze vítěz.



## NAJDI CESTU

*Připravit na značky, pozor, teď!*

Kdo, dříve prokličkuje po své dráze do cíle vyhrává! Musíš pečlivě vybírat, kam půjdeš, abys ses nezamotal a neskončil v slepé uličce. Hráči si během hry procvičí orientaci v prostoru a učí se koordinaci.