



Vyzkoušej si to také další hry a experimenty se zavázanýma očima

Jaké to je být slepý

Jeden si zaváže oči a ostatní mu dávají různé „snadné“ úkoly, které jsou se zavázanýma očima mnohem těžší. Např. Vzpomenout si, kdo má co oblečené. Dojít na určité místo. Něco někomu předat. Umýt si ruce. Vyhodit papírek do koše. Apod.

Dobře naslouchat

Vytvoříme dvojice. Jeden z dvojice si zaváže oči. Druhý mu přečte příběh o slepém Bartimeovi a pak bude mít za úkol vyplnit například náš duhový test znalostí, nebo odpovědět na otázky týkající se porozumění textu. Vyzkoušejte si, že spolupráce ve dvojicích je nezbytná!

Třídíme věci

Ve dvojicích, kdy má jeden zavázané či můžeme také třídít smíchané věci. V menší skupině mohou děti se zavázanýma očima s různých věcí složit např. obraz brány v Jerichu, dům nebo strom.

Kimova hra v sáčku

Do neprůhledného látkového pytlíčku nebo tašky vložíme různé věci. Ukollem děti je věci si ohmatat, poznat, zapamatovat si je a pak je co nejrychleji zapsat na papír.

Slepá schovávaná

Potřebujeme nejméně pět hráčů, šátek a nejlépe místnost, kde je šero. Dobrovolníkovi někdo zaváže oči a odvede jej za dveře. Mezitím se zbytek hráčů nějak schová či zamaskuje. Ten, kdo byl za dveřmi, se pak snaží po slepu najít ostatní. Ovšem ostatní hráče nestačí pouze najít, ale musí být i odhaleno jejich jméno. Když se hráč, který hledá, splete, musí jít hledat dál a vrátit se smí, až když nalezne dalšího hráče. Hráči, kteří se schovávají, se nesmí během hry přemísťovat.



Slepý lovec

Potřebujete větší, nejlépe pingpongový stůl, šátek a dostatek hráčů. Hra spočívá v tom, že se určí lovec, kterému jsou zavázány oči a snaží se chytit jeleny. Jeleni jsou ostatní hráči, kteří se snaží lovcovi uniknout, ale háček je v tom, že se stále musí dotýkat stolu. Jeleni se nesmí navzájem odstrkovat od stolu, ale smí se navzájem blokovat. Lovec se stolu držet nemusí, ale je lepší, když se snaží také neustále stolu dotýkat.

Slepý hlídač

Vybereme jednoho, kterému se zavážou oči a do ruky se mu dá ručník s uzlem na konci, srolované noviny nebo podobná věc, se kterou se dá ohánět, aniž by došlo ke zranění. Slepý ozbrojený hlídač si pak klekne na zem k židli, na které leží zvonek nebo krabička zápalek. Nyní se zvolí útočník a ten má za úkol doplížit se k židli, vzít zvonek a zazvonit, nebo zápalky a jednu škrtnout, aniž by byl praštěn. Pozor - hlídač má pouze pět 'nábojů': jen pětkrát se může napřáhnout a praštit, mávnout apod. Jinak by v jednom kuse mával kolem sebe a útočník by neměl šanci. Útočník vítězí buď v okamžiku, kdy se někomu podaří ukořistit věc, nebo ve chvíli, kdy dojdou obránci 'náboje'. Strážce zas vyhrává, když zasáhne útočníka.

Slepý detektiv

Jeden z hráčů jde na chodbu a bude představovat slepého detektiva. Ostatní se poschovávají. Pak se v místnosti zhasnou světla. Vedoucí zavolá detektiva. Ten se postaví čelem ke dveřím, řekne jméno jednoho ze spoluhráčů a přidá zvíře, které vydává zvuk. Jmenovaný hráč se musí ozvat. Detektiv má za úkol ho co nejrychleji najít a označit. Pokud najde někoho jiného, hledá dál, dokud nenajde toho, koho jmenoval. Nalezení hráči opustí úkryt. Kolik hráčů objevil, než našel toho, koho měl? Pokud se detektiv odchyluje ze směru, může se hledaný hráč ozvat znovu.

Slepý žebrák

Hráči se zavážou oči a do hrsti dostane asi 15–20 drobných mincí. Mohou tam být mince cizí, platné nebo i neplatné, nebo jen věci, které mince připomínají (kovová kolečka, písky). Účastník má za úkol je roztřídit na hromádky podle toho, jestli se s nimi dá platit nebo ne (cizí, staré, napodobeniny). Nejdůležitější je správnost, pak rozhoduje čas. Když bychom připravili víc stejných hromádek, můžeme nechat víc účastníků třídit současně.