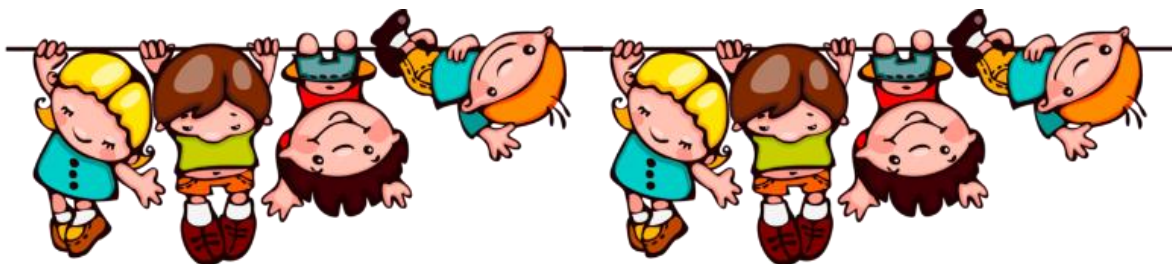


HRY PRO DĚTI ... Z HISTORIE ...



TEPLÉ POČASÍ NÁS LÁKÁ UŽ VEN.

Pojďme si tedy připomenout dětské hry, které už hráli Vaši rodiče, ale určitě některé znají i děda s babičkou. Tak si připomeneme možná pro Vás nové a pro někoho zapomenuté hry.

PŘEJEME HEZKOU ZÁBAVU !



CUKR – KÁVA - LIMONÁDA



Jeden z největších evergreenů, hra „Cukr káva limonáda čaj rum bum“ slaví mezi dětmi úspěch i dnes. Co k tomu budete potřebovat? Pouze dostatek prostoru kolem vás a minimálně 3 hráče. Jeden z nich bude sloužit jako vyvolávač, otočí se zády ke zbytku a odříkává: „Cukr – káva – limonáda – čaj – rum – bum!“ Ve chvíli, kdy se tak děje se za jeho zády snaží protihráči dostat co možná nejbližší k němu. Jakmile odříkávat přestane a otočí se, všichni musí zůstat bez hnutí stát. Komu se to nepovede, a přesto se pohne, musí jít zpět na startovní čáru. Vyhrává ten, kdo se k vyvolávači dostane jako první.



RYBIČKY, RYBIČKY, RYBÁŘI JEDOU

Stejně jako u hry předešlé budete k rybičkám potřebovat jen dostatek prostoru kolem vás a minimální počet hráčů – tentokrát alespoň 4. Jako první se vybere rybář, který se postaví na jednu stranu hřiště a ostatní děti – rybičky, na druhou.

Rybář zvolá: „Rybičky, rybičky, rybáři jedou!“ a rozběhne se směrem k rybičkám, nesmí se vracet. Má za úkol při běhu na druhou stranu pochytnat co možná nejvíce rybiček (dotknout se jich). Z chycených rybiček se pak stávají automaticky rybáři a při dalším kolem běží s rybářem za ruku a vytváří síť a chytají dále. Rybičky mají zase v každém kole za úkol se co nejrychleji dostat na druhou stranu hřiště, aniž by byly chyceny.

Vyhrává ta rybička, která zůstane jako poslední volná a v další hře se z ní stane rybář.



Určitě Vás bude zajímat, že na našich letních táborech je nejhranější hrou Mafie – městečko Palermo. Ta se opravdu neomrzí !



MAFIE – MĚSTEČKO PALERMO



Jedná se o trošku složitější hru, ovšem slibujeme, že rozhodně stojí za to.

Vydáme se do italského městečka Palerma, kde řádí nebezpečná mafie. Hra začíná tím, že děti sedí v kruhu (minimální počet je 5-6). Vypravěč začne první nocí, kdy mají hráči spát a mít zavřené oči. Během toho vybere mafiány, a to tak, že se jich dotkne rukou (v rozumném počtu, např. když je 12 dětí, vybereme max. 3 mafiány). Menším dětem je dobré říct, že se nemají radovat ani nahlas říkat, že jsou mafiáni, je to tajemství. Poté vypravěč vybere ještě stejným způsobem policistu (jmenuje se Katány).

Hra začíná. Městečko se probouzí a pak bude pokračovat další noc. První se vždy budí mafián/i. Ti bez zvedání a mluvení prstem ukážou na svoji oběť, jakmile se na jedné shodnou, jdou spát (vypravěč vše kontroluje). Další se budí policista, může vždy ukázat na jednoho člověka, zda to je nebo není mafián. Od vypravěče dostane odpověď kývnutím hlavy a jde spát.

Městečko se probouzí a jeden člověk je ohlášen jako mrtvý (ten, na kterém se shodla mafie). Občané mohou kohokoliv obvinít z toho, že je mafián. Katány může vědět, kdo je mafián, ovšem je dobré neprozradit svoji funkci, jinak je jisté, že ho mafiáni brzy odstraní. Poté, co nikdo nechce vznést žádné obvinění, je čas pro obhajobu obviněných. Ti mají krátký čas na to, aby zdůvodnili svoji nevinu. U menších dětí je dobré zdůraznit to, že se jedná částečně o divadlo, tedy že si důvody mohou vymýšlet a všelijak je vylepšovat. Když skončí obhajoby, je čas na soud. Při něm smí každý hlasovat v daném kole pouze jednou pro člověka, o kterém si myslí, že je mafián a chce ho odsoudit k smrti. Kdo dostane nejvíce hlasů je tedy popraven a vypravěč řekne, kým byl (mafián, policista nebo občan).

Přichází další noc pro ty, kteří jsou ještě ve hře a ti usínají. Zabití nebo popravení se mohou koukat, kdo je kdo, ale nesmí nic prozradit.

Další noc nechá vypravěč opět probudit mafiány, ale jednoho po druhém a ti se musí shodnout, po kom vystřelí. Pak se probouzí Katány a nakonec všichni. Pokud se mafie neshodla, vypravěč oznámí, která okna byla rozbita (po kom bylo stříleno) a opět následují obvinění. Katány může říci kdo je a kdo je vrah, ale jestliže určí pravého vraha, tak další noc bude zastřelen mafií, proto by měl Katány přesvědčovat tak, aby nedal najevo, že to ví na 100%.

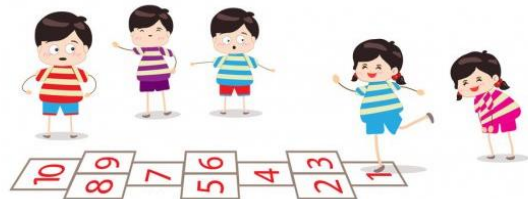
Hra je o tom, že čestní občané by měli vysledovat během dne, na kom se mafie shodne pro zavraždění, neboť mafiáni se vidí pouze první noc, dále už se nebudí současně a pro úspěšnou vraždu se musí shodnout.

Často se stane, že se mafián prořekne, použije špatná zájmena a vzápětí si uvědomí chybu a je to ještě znatelnější. Mafie vyhrává ve chvíli, kdy má poloviční podíl ve městě, neboť v tu chvíli ji nikdo nepřehlasuje.



SKÁKACÍ PANÁK

Tuhle hru asi nemusíme dlouho představovat, věříme, že ji zná z dětství každý. Křídou se na zemi nakreslí panák s políčky a čísla, po kterých dítě dle jednotlivých čísel skáče.



HONZO VSTÁVEJ !



U této hry stačí minimální počet 3 hráčů, dá se tedy hrát i v rámci rodiny a prostor kolem vás. Jeden z hráčů je vyvolávač, stoupne si na druhou stranu hřiště a postupně volá na každé dítě: „Honzo, vstávej!“ Hráč, na kterého mluví, se ptá: „A kolik je hodin?“ Vyvolávač pak odpoví např. tři medvědí, pět čapích, dvě mravenčí, čtyři slepičí apod. Hráč se pak musí posunout právě o tento počet kroků a zároveň u toho napodobovat dané zvířátko. Hra končí, když se jeden z hráčů dostane až k vyvolávači.



KRVAVÉ KOLENO



Dá se hrát od alespoň 4-5 hráčů výše.

Nejprve se určí, kdo bude krvavé koleno a kdo maminka.

Děti si určí místo, kde bude skrýš krvavého kolena a kde domeček. Krvavé koleno se jde schovat a děti s maminkou do domečku. Pak maminka povídá jednomu z dětí: „Jdi, prosím, do skrýše pro brambory.“ Dítě jde k místu ke krvavému kolenu a to na něj bafne.

Dítě utíká za maminkou a řekne, že tam straší (takto se mohou vystřídat všechny děti, na které krvavé koleno bafne). Nakonec se tam jde podívat maminka, které krvavé koleno pošeptá, v kolik hodin si pro které dítě přijde. Maminka se vrátí k dětem, vezme je mimo domeček a vytvoří kruh, kdy se drží za ruce a točí se dokola. U toho maminka říká: „První hodina odbila, lampa ještě svítila. Druhá hodina odbila, lampa ještě svítila“ apod. To se opakuje tak dlouho, dokud nenastane hodina, kterou krvavé koleno mamince pošeptalo, pak maminka řekne: „X hodina odbila, lampa už zhasla.“ Na to se všichni děti rozprchnou a rychle se snaží dostat zpět do domečku. Mezitím krvavé koleno vyběhne z úkrytu a snaží se chytit to dítě, na kterém se potají domluvilo s maminkou.

Pokud se určenému dítěti povede dostat do domečku včas, prohrává krvavé koleno a hra se hraje znovu. Pokud se krvavému kolenu povede určené dítě chytit, chycené dítě se v dalším kole stává krvavým kolennem.



ČÁP ZTRATIL ČEPIČKU

Dá se hrát i s jedním dítětem, ale samozřejmě je lepší, když je jich více.

Hlavní vypravěč – čáp říká: „ Čáp ztratil čepičku, jakou měla barvičku?“ A doplní barvu, kterou vybere.

Děti musí běžet a hned se dotknout něčeho, co má právě takovou barvu. Může to být na oblečení, věcech kolem, hračkách (dá se tedy rozhodně hrát i vevnitř). Kdo se takové barvy chytí jako poslední, tak přebírá roli čápa.

Cílem hry je spíše procvičení názvů barev a přiřazení ke skutečným barvám, trénování postřehu.

Vhodné pro menší děti.



HUTUTUTU

Ideální hra, pokud máte mezi dětmi větší věkové rozdíly (stejně, jako třeba škatulata hýbejte se).

Rozdělte si hřiště (ideálně třeba 5 x 10 metrů) na dvě poloviny dělicí čarou a vytvořte dva stejně výkonné týmy. Strana, která začíná, vyšle jedno dítě, jehož úkolem je co nejvíce se nadechnout, vběhnout do hřiště a přitom volat „HUTUTUTU“ do té doby než se dotkne soupeře, chytí ho, a snaží se s ním dostat zpátky na své území.



Nesmí zapomenout, že po celou dobu musí tutat. Ostatní protihráči se ho snaží zadržet a svého hráče si udržet na území. Když hrajícímu, který tutá, dojde dech na území protihráče, zůstává tam jako rukojmí a hraje s nimi. Pokud se někoho dotkl a dovedl ho až na své pole, musí ho protihráč následovat. Vyhrává takové družstvo, které má na konci nejvíce hráčů.

Hra se může i obměnit. Místo, aby všichni zůstali ve hře na hřišti soupeře, vypadávají ze hry úplně. Hra končí, nezbyl-li z některého družstva žádný hráč.



CHODÍ PEŠEK OKOLO

Skupinka hráčů sedí na zemi v kruhu a mají zavřené oči. Jeden z nich je vybrán jako pešek a ten obchází kruh a přitom rozpočítává:



„Chodí pešek okolo, neďivej se na něho. Kdo se na něj koukne, toho pešek bouchne. Ať je to ten nebo ten, praští ho pešek koštětem.“

V průběhu toho se pešek dotkne jednoho z hráčů dle vlastního výběru. Ten musí vyskočit a peška chytit. Ten se snaží utéct a posadit se na místo původního hráče do kruhu. Pokud se mu to povede, stává se peškem ten, kdo tam povodně seděl.