

Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

Jak si hráli děda a babička

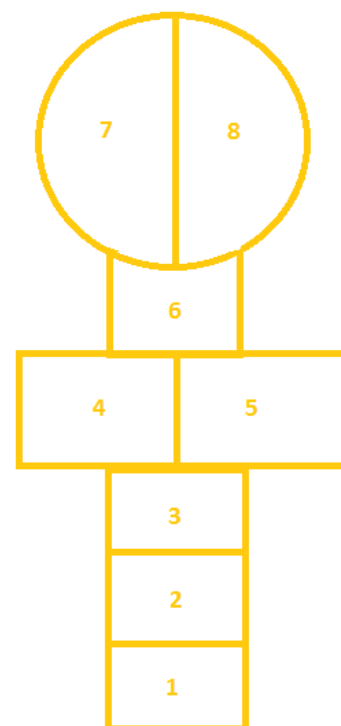
V dobách, kdy se svět přestěhoval do virtuální oblasti, kde děti a mladí tráví dlouhé hodiny před monitory s tablety a mobily v ruce, se objevil stesk po něčem, co je hmatatelné, co se odehrává a je vytvářeno opravdu v realitě ve společnosti jiných. Projevila se vnitřní potřeba obnovit normální mezilidské vztahy. Jak s vrstevníky, tak i mezi různými generacemi. Člověk jako stádový tvor touží setkávat se s jinými, společně tvořit a hrát si. Při pohledu zpět lze přiznat, že nejlepší přímé mezilidské vztahy existovaly v době, kdy svět ještě nebyl přeplněn elektronickými zařízeními a lidé si vážili společně stráveného času. Připomíná mi to mé vlastní dětství a také příběhy, které mi rodiče nebo prarodiče vyprávěli celé hodiny. Bezstarostná doba společných her na úrovni šedých dvorků, na nichž s pomocí dětské fantazie šlo vytvořit všechno. Před dětskýma očima se odkrývaly neomezené možnosti skryté dospělým. Každý nalezený předmět se dal použít během hry: kamínky při skákání panáka, vršky z lahví při hře s vršky, šedý beton na hru na území, nalezený papír při hře „kámen - nůžky - papír“. Tento cyklus článků má starším generacím připomenout hry, které samy rády hrály. Mladým generacím má ukázat alternativní způsob trávení volného času mimo displeje a mobily, ale především navrhnout možnosti pro společné hry. Důležitým prvkem je také zabránit tomu, aby se zapomnělo na bohatství generací spočívající v neobvyklém dědictví, které někdy představují staré lidové hry a zábavy.



První z takových „nesmrtelných her“, které již hrály naše babičky a prarodiče, byla už zmíněná hra „panák“. Mezi přednosti této hry patří především procvičování skoku, přesnosti, reflexu, rovnováhy, znalosti číslic a také schopnost soutěžit a zvládat prohru. Dnes můžete koupit

nejrůznější rohože se schématem panáka na skákání, ale nejjednodušší je, když si ho dítě nakreslí samo křídou na betonu nebo obyčejným klackem na ušlapané zemi. Hru s panákem může hrát každý bez ohledu na věk. Občas to taky ráda dělám a už se těším, až ji naučím hrát svého vnoučka. A tady jsou pravidla této hry:

Na zemi nakreslíme obrazec (obrazců a možností je celé množství, v podstatě nás omezuje jen fantazie), nejčastěji ho kreslíme od 1 do 8 (což kdysi představovalo počet tříd základní školy), ale polí může být samozřejmě více. Skočíme postupně od 1 do 8. Než začneme skákat, musíme něco do třídy hodit. Nejlépe kamínek nebo sklíčko nalezené poblíž. Každé dítě hraje za sebe. Hráč hodí sklíčko na "první třídu", postaví se na jednu nohu, skočí na políčko, zvedne sklíčko, naskáče do zbylých políček a vyskočí mimo obrazec. Takto se snaží zvládnout všech osm políček. Do ramen se skáče oběma nohama, a to jak směrem k cíli, tak i na zpáteční cestě. Do hlavy se skáče oběma nohama, udělá se otočka ve vzduchu a skáče se zpět. Pokud to



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

hráč pokazí, pokračuje další osoba. Další skoky nezačínají od první třídy, ale od té, kde to hráč pokazil. Chybou je vhození sklíčka na nesprávné políčko nebo na kteroukoliv čáru panáka, taky neudržení se na jedné noze nebo skok na čáry oddělující jednotlivá políčka. Vyhrává hráč, který první dokončí školu (8 tříd). Někdy se taky skákalo se zkříženými nohama, se zavázanými očima nebo dozadu, ale to už je hra pro obratnější hráče. Počet hráčů je libovolný. Můžete si zacvičit a zahrát si i sami, ale myslím si, že spousta maminek, tatínek a dokonce i babiček a dědečků si ráda zahraje se svými ratolestmi.

Další hra, kterou bych ráda navrhla, je terénní hra „stopaři“. To je vynikající cvičení pro děti i dospělé. Trénink reflexu a fyzické kondice. Procvičujeme tím schopnost přečtení a zapamatování značek, orientace v terénu a učíme se fungovat v týmu. Já osobně si ji spojuju s výbornou skupinovou hrou, kterou mohli hrát všichni, protože každý měl příležitost uplatnit se, ať už intelektem nebo kondicí. V této hře nikdo neprohrál, protože skvělou zábavu dávalo i sestavování a plnění úkolů. Ke hře toho potřebujete málo: klacek, křidu, připravené očíslované lístečky. Někdy místo lístků stačila průpiska a listy papíru, protože úkoly vznikají nebo se vyvíjejí během hry.

Hry se účastní dva týmy: jeden utíká a nechává po sobě různé stopy: šipky na zemi, značky na keřích a stromech nebo očíslované lístečky s nápovědou a úkoly. Druhý tým si odpočítá (například do 50 nebo do 100) a začne stíhat uprchlíky. Sleduje zanechané stopy, plní stanovené úkoly a snaží se najít utíkající tým.



Vyhraje ten tým, který první dorazí na místo a splní všechny úkoly stanovené na trase. Pokud stanovené úkoly nebyly splněny, vyhraje utíkající tým. Úkoly mohou mít nejrůznější povahu, od pohybových (provést 10 sklapovaček), souvisejících s přírodou (např. nasbírat 5 listů stanovených stromů), po rafinovanější úkoly (např. ošetřit jednoho člena týmu jako raněného na noze a zanést ho na následující stanoviště, kde se nachází zpráva). Vše závisí na vynalézavosti týmu, který utíká a zadává úkoly. Hra umožňuje neobvyklým

způsobem poznat bohatství našeho místního prostředí: přírodu, historii a zeměpis. To všechno lze začlenit do úkolů, přičemž samotný útěk nebo stíhání po ulicích naší lokality nebo přes les nebo na polních cestách jsou neobvyklou formou poznávání místní topografie.

Další zajímavá hra, kterou hrály celé generace, byly „vršky“. Pamatuju si, jak jsme všichni nakreslili klackem čáru na zemi. Někdy to bylo křidou na betonu. Označili jsme start a cíl a na trase jsme vytvářeli nejrůznější překážky, můstky, zatáčky, občas vodní překážky (např. kaluže). Ke hře jsme používali kovové „vršky“ neboli uzávěry z lahví od limonády, dnes můžete hru lehce upravit. Trasu si můžete nakreslit barevnou křidou na asfalt, místo uzávěrů můžete použít plastová víčka, což nebude mít vliv na kvalitu hry a projevené emoce.



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

Šířka herní dráhy závisí na počtu účastníků, čím více hráčů, tím širší musí být dráha. K hraní hry s uzávěry je potřeba aspoň dvou hráčů. Uzávěry postavíme na start, jeden vedle druhého, horní stranou dolů, a posouváme je vpřed cvrknáním na boční stranu. Cvrnkáme na střídačku a tímto způsobem závodíme do cíle. Vyjetí mimo vyznačenou dráhu znamená stání mimo pořadí. Vyhraje hráč, jehož uzávěr přejede cílovou čáru jako první.

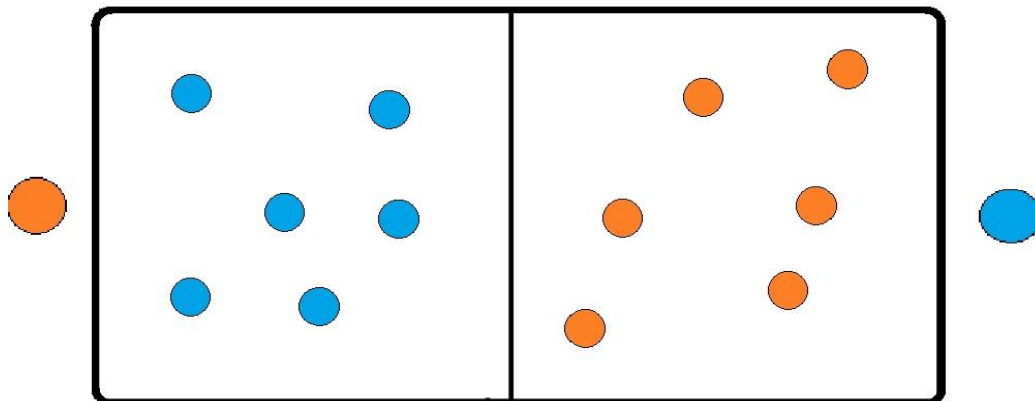


Když jsem byla dítětem na dvorku, velmi populární verzi hry byl Závod míru, což byl závod s uzávěry hraný podle tohoto cyklistického závodu přenášeného televizí. Uzávěr byl speciálně upraven na závod tak, že jsme dovnitř nalepili vlajku státu, který daný hráč reprezentoval. I dnes si můžeme své uzávěry zdobit a označovat, například nalepením vlajky, miniaturních obrázků s oblíbenými modely automobilů, motorek nebo s portréty sportovních hvězd, což závodu dodá zdání mezinárodních závodů, automobilových závodů nebo závodění hráčů.

Hra, na kterou taky vzpomínám s úsměvem, byla „**cukr káva limonáda**“. Jedno z dětí jako vyvolávač stojí zády k ostatním účastníkům hry, zatímco ostatní děti běží směrem k vyvolávači. Na slova: „cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum“ se dítě, které je vyvolávač, otočí a běžící děti znehybní, zastaví se bez pohybu. Vyvolávač chodí mezi dětmi a dívá se, jestli se některé z nich nepohne (smí taky rozesmívat nehybně stojící děti). Ten, kdo se pohne, se vrátí na začátek, ostatní zůstanou na svém místě. Vyvolávač znovu volá „cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum“. Vyhraje dítě, které nejrychleji doběhne na stanoviště vyvolávače, a tak se stane novým vyvolávačem. Tato hra nevyžaduje žádné pomůcky, učí obratnosti a udržování rovnováhy.

Pamatuju si, že jednou z mých oblíbených her byla „**vybíjená**“. Je to týmová pohybová hra. Je nutný sudý počet hráčů, obdélníkové hřiště rozdělené na stejné části a míč. Účastníci se rozdělí na dva stejně velké týmy. Pokud se znají, můžeme je nechat, ať se sami rozdělí - např. určíme kapitány a ti si sami rozhodnou o složení týmu. Týmy stojí na hřišti proti sobě. Naproti tomu kapitáni stojí za týmem soupeře, jak je znázorněno na obrázku.

Cílem hráčů je vybití soupeřů míčem. „Vybitý“ hráč odchází z hřiště. K vybití dojde tehdy, když hozený míč někoho zasáhne.



Projekt jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego oraz ze środków budżetu państwa. Przekraczamy granice

Hráč není vybitý, pokud:

- míč se předtím odrazil od země,
- zasažený hráč chytí míč (tak, aby se nedotkl země) - vybití neplatí, hra pokračuje dál,
- někdo jiný z týmu chytne míč, než se dotkne země, dokonce i v případě, že míč zasáhl někoho z jeho týmu;

Musíte si také zapamatovat, že kapitány (neboli „matky“) nemůžete vybit.

Samozřejmě můžete před míčem utíkat nebo ho můžete chytat. Nesmíte však utéct z vyznačené hrací plochy. Prohraje ten tým, který přijde o všechny hráče.

Pamatuju si, jak jsme nacvičovali házení a chytání míče, abychom se co nejdéle udrželi ve hře, ale ještě lepší bylo hrát jako „kapitán – matka“.

Hra, kterou jsme v létě trávili dlouhé hodiny, ale dnes působí trochu kontroverzně kvůli předmětu, který jsme při hře používali, je to „**kudla**“ neboli hra s kudlou nebo skládacím nožem. Hra spočívala v zarážení nože do země z nejbližnějších poloh, např. opřením konce o koleno, loket, bradu, nos, týl atd. tak, aby se čepel zabodla do země. Hry se účastnili aspoň dva hráči (optimálně 2-8 hráčů). Nejlepší podklad je hlína nebo písek, ale hodila se i tráva. Hra měla přes deset úrovní a vyhrál ji ten hráč, který jako první zvládl všechny. Každý z hráčů měl jeden hod, poté nůž předal další osobě. Úspěšné zabodnutí čepele do země znamenalo postoupení na další úroveň, ale když byl hod neúspěšný a čepel se nezabodla do země, bylo nutné opakovat hod na aktuální úrovni. Hod se považoval za úspěšný, pokud se mezi rukojeť a podklad vlezly aspoň dva prsty.

Některé vybrané úrovně hry. Postupně jsme přidávali další a byly rafinovanější svým názvem a provedením:

Úroveň	Hod
1. Matka	ze středu ruky, z vnitřní strany
2. Otec	ze středu ruky, z vnější strany
3. Malíček	z malíčku
4. Prsteníček	z prsteníčku
5. Prostředníček	z prostředníčku
6. Ukazováček	z ukazováčku
7. Palec	z palce
8. Loket	z lokte
9. Rameno	z ramene
10. Brada	z podbradku (mezi čepeli a podbradek musíte zasunout palec)
11. Nos	ze špičky nosu (mezi čepeli a nos musíte zasunout palec)
12. Čelo	z podbradku (mezi čepeli a čelo musíte zasunout palec)
13. Kebule	z konce hlavy

Dnes se některým lidem může tato hra zdát nebezpečná, ale já si nepamatuju, že by se kdykoliv někomu něco stalo během hry, a naše vytrénované ruce zvyklé na nůž rodiče efektivně využívali při škrábání brambor.

Aneta Labisz