

Jak si hráli děda a babička

Další setkání s hrami na dvorku začnu hrou trochu komplikovanější, na kterou však mám velmi příjemné vzpomínky. Hrávali jsme ji tak často, jak jsme jen dokázali, spoustu hodin, dnů a let. Nikdy se neomrzí. Nejznámější název této hry je „**pivo naproti**“ nebo „**státy a města**“.

Na zem se nakreslí velký kruh o průměru asi 3 metry, poté se rozdělí jako pizza na tolik stejných částí, kolik je hráčů. Každý z hráčů si vybere svou část a dá jí název nějakého státu, který bude bránit, a napíše tam jeho název. Z hráčů se vybere jedna osoba, například pomocí rozpočítadla. Tato osoba stojí v kruhu, drží v ruce klacek a nahlas odříkává: „Černé pivo naproti, bude válka, bude válka proti...“ a nazve stát, kterému vypovídá válku, a na jeho část hodí klacek. Rozpočítadel existuje řada verzí, přinejmenším tolik, kolik bylo dětských part na dvorcích, které tuto hru hrály. Někdy se odříkávalo „oranžáda, limonáda, bude válka ...“ nebo „vyvolám naproti červené pivo, zelené pivo, čokoláda, marmeláda, bude válka ...“, důležité však bylo vyhlásit válku zvolenému státu. V tu chvíli se všechny děti rozběhnou, a osoba, které byla právě vyhlášena válka, musí co nejdříve zvednout klacek a zvolat „stop“. Pak se všichni účastníci zastaví. Teď musí odhadnout svou vzdálenost od zvoleného soupeře, aby mu byl co nejblíže tak, aby po něm mohl hodit klackem. Vzdálenost je určena kroky: tzv. sloní (co největší kroky), normální a stopy (nazývané také tip-top). Hráč, který drží klacek, musí nahlas říct, kolik udělá jakých kroků (např. 7 sloních a 5 nožiček), a jde směrem k soupeři. Během chůze ostatní hráči počítají kroky s ním a dávají pozor, aby nepodváděl a neustále dělal kroky jednoho druhu – nesmí například zmenšovat sloní kroky, čím víc se blíží k cíli. Znamená to, že pokud hráč nadsadil vzdálenost, zvoleného soupeře mine. Po provedení všech kroků se zastaví. Pokud z této vzdálenosti hodí po soupeři klackem a ten ho nechytí, má právo mu zabrat část jeho území. Pokud soupeř klacek chytí, má právo získat část území házejícího hráče. Zabírání území je však trochu komplikovanější záležitost. Tento úkol se může provést tak, že stojíte na svém území oběma nohama a při maximálním naklánění můžete kruhovým pohybem nakreslit nové hranice svého státu. Pokud však při zabírání území

zakopnete nebo zvednete klacek od země, má soupeř právo vzít nám část území, proto občas nestojí za to snažit se zabrat příliš moc. Po tomto kroku hráč, jemuž bylo „zabráno“ území, začíná další kolo. Z hry odpadají hráči, kterým nezůstane ani kousek vlastní země. Vítězem se samozřejmě stane říše s největším územím.

Nezbytnou rekvizitou během mých her na dvorku bylo také švihadlo. Zdá se, že je to jen kousek šňůry, ale jen dítě ví, kolik s ním může zažít radosti. Hry na dvorku nevyžadují drahé nákupy. Skákat můžete na obyčejném provazovém švihadlu. Nepotřebujete švihadlo vybavené spoustou „vychytávek“. Důležité jsou chuť a skutečnost, že se dá skákat mnoha způsoby. Na dvou nohách, na jedné, se zkříženýma nohama, střídavý přeskok. Hráli jsme „desítku“, krysu nebo Mickey Mouse. Za mých časů měla každá holka švihadlo. Trénovaly jsme doma, skákaly jsme při setkání na dvorku a nosily jsme si ho do školy, aby nám posloužilo během přestávek. Výzvu představovalo vydržet skákat co nejdéle bez chyby, což



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

bylo nejčastěji přišlápnutí nebo zachycení švihadla a přerušení souvislého skákání. Jak skákat se švihadlem? Her a nápadů s tím spojených je hodně. Nejčastěji jsme však hráli:

Desítky

- Počet účastníků je libovolný. Každý hráč skáče postupně přes švihadlo v různých stylech od 1 do 10. Každý styl se skáče desetkrát.
- Pořadí stylů se dohodne na začátku. Například: nejprve střídavý přeskok, potom na pravé noze, na levé noze, jako žabka, nakonec do kříže nebo dozadu.
- Po každém dokončeném kole (stylu skákání) hráč předá švihadlo dalšímu hráči. Pokud udělá chybu, kolečko daného účastníka je přerušeno a začíná při dalším skákání od začátku kolečka, které nezvládl.

Abeceda

- Účastníci hry skáčou se švihadlem a říkají abecedu.
- Kdo přejde na další písmeno abecedy, vyhrává.
- Můžete skákat každé kolo s jiným stylem nebo zase každý, jako je A — střídavý přeskok, B — snožmo, C — pravá noha, D — levá noha, E — do kříže, F — střídavý přeskok, G — snožmo, atd...

Krysa

- Jedna osoba drží v ruce švihadlo a stojí uprostřed kruhu tvořeného ostatními účastníky.
- Osoba uprostřed kruhu se točí kolem vlastní osy se švihadlem, které letí po zemi nebo těsně nad zemí.
- Ostatní účastníci musí skákat přes točící se švihadlo.
- Ten, kdo ho přišlápne, vystřídá osobu točící švihadlem.
- Další možnost je ta, že po chybě daný hráč odpadne a novou krysou se stane vítěz.



Přeskakování dlouhého švihadla

- Dva lidé drží konce švihadla a začnou s ním točit.
- Účastník hry se snaží skočit do točícího se švihadla a přeskakuje ho co nejdéle.
- Pokud udělá chybu, vystřídá jednu z osob, které točily švihadlem.
- Dají se počítat skoky, a v tom případě je jasné, kdo vyhrává.
- Můžete skákat různé styly (střídavě, snožmo, jednou nohou, zkřížené nohy) a absolvovat kola.
- Můžete postavit řadu hráčů a skákat zároveň – ten, kdo to pokazí, odpadne nebo vystřídá osobu točící švihadlem.

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

Dvě stočená švihadla

- Účastníci hry potřebují dvě delší švihadla.
- Švihadly točí dvě osoby, které je drží za konce ve dvou dlaních (jeden konec drží v pravé a druhý v levé ruce).
- Švihadla se otáčejí na opačnou stranu proti drženému švihadlu, neboli: švihadlo držené v pravé ruce se točí doleva a naopak švihadlo držené v levé ruce se točí doprava.



- Zatímco se jedno švihadlo nachází nahoře, druhé musí být v tu chvíli dole.
- Švihadla se přeskakují dalšími styly: roznožmo, snožmo, pravá noha, levá noha, do kříže.
- Samozřejmě je vítězem ten, kdo provede nejsprávněji a nejrychleji všechny úkoly.

Během individuálního skákání jsme také opakovali různé básničky a rozpočítadla, podle jejichž rytmu jsme prováděli skoky. Někdy jsme tyto skoky provedli se skřížením rukou nebo dozadu. Rozpočítadla, která se mi nejvíc vryla do paměti, jsou například:

Andělek fialka:

Andělek, fialka, růže, bez,
konvalinka, necky, vztekly pes.

Mickey Mouse:

Mickey Mouse hraje s knoflíky,
Kačer Donald pije džus,
A my všichni bim, bam, bum

Při posledních slovech „bim bam bum“ musíte švihadlo vyhodit za sebe. Nesmíte se otočit a musíte říct, jak daleko švihadlo odletělo.

Vzdálenost bylo možné určit na stopy, normální kroky a sloní kroky. Pokud to účastník odhadl a došel ke švihadlu, přechází do dalšího kola a skáče těmito styly: snožmo, pravá noha, levá noha, do kříže. Pokud však tato osoba neodhadla počet kroků k odhozenému švihadlu (bylo jich příliš málo nebo příliš moc), bude skákat další hráč. Kdo absolvuje všechna kola, stane se vítězem. Stejně probíhá hra i s dalším říkadlem:

Pan Sobieski:

Pan Sobieski měl tři pejsky,
Červený, zelený, modrý

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

Moje babička mě také naučila stará slezská rozpočítadla ze svého dětství, která si pamatuju dodnes a která jsem naučila svou dceru, a ta je snad předá dál:

„Barbara zemřela,
Bartek ji vezl,
Na trh zavezl.
Něco pro ni vzal,
Barbaro, to jsem ti dal,
Barbara nechtěla,
Hnedacka letěla“

Výhod ze skákání na švihadle je hodně a stejně tolik je z něho i radosti.

Tak jak holky nosily do školy švihadla, tak kluci nosili v aktovkách nebo kapsách 5 kamenů nebo 5 herních kostek. Tuto hru prostě hráli všude. **Hra s kameny** (s kostkami) spočívala v postupném házení 5 kamenů nebo kostek a chytání ostatních. Tato hra výborně procvičuje reflexy. Nutná výbava: 5 menších kamínek nebo herních kostek. V následujícím popisu se soustředím na kamínky, ale s kostkami se hrálo analogicky, jen bylo jednodušší je chytit a vměstnat do dlaně díky jejich stejným rozměrům. Hra spočívala v házení jednoho kamene nahoru, přičemž se zbytek musel sebrat ze země a všechny se musely chytit do dlaně. Za tímto účelem se kamínky rozsypou na podlaze, do trávy, na beton, na deku. Důležité bylo jen to, aby se dlaně neodřely o tvrdý a ostrý podklad. Vyberte si jeden z nich a držte ho na dlani. Musíte ho lehce vyhodit nahoru a zároveň sebrat další kamínky rozsypané na zemi – kamínky ležící na zemi sbírejte tak, abyste stihli chytit kamínek, který jste vyhodili. K vyhození a sbírání používejte stejnou dlaň. Se dvěma kamínky v ruce vyhoďte do vzduchu jeden z nich a chyťte třetí ze země. Opakujte tuto činnost, dokud nepochytáte všech pět kamínek do jedné dlaně. Jakmile dokončíte tuto etapu, začnete chytat po dvojicích. Vysypte znovu čtyři kamínky na zem a pátý hoďte do vzduchu. Tentokrát však během doby, kdy letí, bude pro vás snazší, když si k sobě přesunete dva kamínky ze země blíž k sobě a chytnete kamínek letící vzduchem. Potom znovu hoďte kamínek do vzduchu, zvedněte dva kamínky ze země a chyťte vyhozený kamínek. A tak dál – vyhodíte kamínek, přesunete blíž k sobě dva zbylé kamínky, chytnete kamínek. Nezapomeňte, že po celou dobu držíte v dlani všechny sebrané kamínky, ale vyhodíte jen jeden. Potom analogicky chyťte trojice, na závěr všechny čtyři. Poslední a nejtěžší etapa spočívá v tom, že házíte a chytáte kameny z hřbetu dlaně: vysunete před sebe dlaň, spojíte a narovnáte prsty, kameny položíte na hřbet dlaně doprostřed, vyhodíte všechny nahoru tak, abyste je chytli stejnou rukou. Když se vám nepodaří chytit příslušné kameny, přijde na řadu další hráč a vy v dalším kole pokračujete od místa, kde jste udělali chybu.

Venkovní hra, kterou milovali chlapci, byla **hra na „krále“**. Je to hra s míčem. Hra spočívá v odrazení házeného nebo kopaného míče od zdi. Hráči to dělají postupně podle předem dohodnutého pořadí. Musí to udělat rychle, záleží na reflexu. Nemůžete chytit odražený míč, musíte ho jen zpět odkopnout na stěnu. Odražený míč nesmí zasáhnout hráče. Pokud se tak stane, bude označen písmenem „K“. Pokaždé, když míč nekopne na zeď, míč odletí na jiné místo nebo se dotkne hráče, získá další písmeno ze slova KRÁL. Hráč, který nasbírá celé slovo, vypadává z hry. Kdysi nebyl na dvorcích problém s betonovými zdmi, ale myslím si, že i dnes se dají najít takové stěny. Není vhodné k této hře používat čerstvě vymalované budovy, protože si myslím, že by z toho neměli radost ani rodiče, ani sousedé.

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

Velmi legrační venkovní hrou byla „**slepá bába**“. Ke hře je nutná pouze šála nebo tmavý šátek a parta veselých kamarádů. Účastníci si mezi sebou vyberou osobu, která bude dělat slepou bábu. Této osobě zavážou oči šátkem nebo šálou, roztočí ji a opakují: „Slepá bábo, toč se, toč...“ V určitém okamžiku přestanou účastníci točit slepou bábu a křičí: „Slepá bábo, chyt' nás!“ Pak ji pustí a utíkají, aby je slepá bába nechytila. Samozřejmě smíte sahat na slepou bábu a volat na ni, aby věděla, jakým směrem se má pohybovat, ale musíte dávat pozor, aby vás nechytila. Slepá bába musí s očima zakrytýma šátkem chytit dítě a uhádnout, kdo to je. Pokud uhádne, chycený hráč se stává novou slepou bábou.



Během psaní článku jsem si vzpomněla na spoustu her z dob dětství, které se skrývají v zákoutích mé paměti. Stejně tak moji blízcí a známí, s kterými jsem se věnovala tématu her na dvorku, na ně vzpomínají s úsměvem a slzičkou v oku. Doufám, že připomenuté hry vytvoří i dnešním dětem stejně neopakovatelnou atmosféru a dají jim tolik radosti, kolik daly mé generaci i starším.

Aneta Labisz