

ZÁSOBNÍK SPOLEČNÝCH HER

PRÁZDNINY VE VELKÉ PARTĚ

NA KOČIČKU

Hra je vhodná pro patnáct a více hráčů. Všichni sedí v kruhu. Jeden z nich představuje kočičku, chodí po čtyřech uprostřed kruhu, vybere si svou „obět“, přiblíží se k ní a zamňouká (smutně, srdceryvně, vyzývavě...). Ten, ke komu se kočička přiblížila, musí s kamennou tváří kočičku pohladit a říct: „Ty moje malá hodná kočičko!“ Kdo se při své reakci na kočičku zasměje, stane se kočičkou. Pokud vydrží, jde kočička hledat nového „pána“ a zamňoukat na někoho jiného.

NA PEPU

Účastníci hry sedí v kruhu na židlích nebo v tureckém sedu (nejmenší vhodný počet je šest). Na počátku hry jsou všichni Pepové, kteří spolu postupně vedou následující rozhovor:

„Ahoj, Pepo!“ - „Čau, Pepo!“

„Jak se máš, Pepo?“ - „Dobře, Pepo!“

„Tak pozdravuj Pepu!“

V tu chvíli se DRUHÝ otočí na TŘETÍHO a zapřede s ním stejný rozhovor, TŘETÍ pak vede stejný rozhovor se ČTVRTÝM a tak dále. Pokud někdo v rozhovoru udělá chybu (neřekne přesně uvedená slova) – stane se Tikem, který od té chvíle stále „tiká“. Pokud na něj v některém dalším kole přijde řada a on udělá další chybu, stane se Blikem, od té doby už „netiká“, ale „bliká“. Pokud udělá chybu potřetí, stane se Šokem a může dělat gesta a grimasy, jaké chce. Při další chybě vypadáva ze hry a kruh hráčů se zužuje, vyhrávají tři poslední

Tik kýve celým trupem zepředu dozadu, Blik bliká – ruce má před sebou a dlaněmi naznačuje blikání, Šok dělá, co chce.

NA VRAHA

Účastníci sedí v kruhu. Všichni spí (mají zavřené oči). Vedoucí vybere jednoho hráče jako „vraha“ poklepaním na rameno. Pak probudí všechny ze spánku. Všichni se pak musí neustále dívat jeden druhému do očí. Mezitím však už „vrah“ začíná své rejdy: „vraždí“ mrknutím oka. Ten, kdo je zasažen, tedy kdo PŘÍMO UVIDÍ, JAK NA NĚJ „VRAH“ MRKÁ, ten řekne: „Jsem mrtvý!“ A od té doby se už hry neúčastní. Když ale při „vraždění“ uvidí „vraha“ někdo jiný, tak se přihlásí. Dál se však při tom musí dívat druhým do očí. Když si „vraždění“ všimnou už tři (mají zvednuté ruce), vedoucí řekne: „Připravit – pozor – teď!“ a všichni tři musí VE STEJNOU CHVÍLI ukázat na toho, o kom si myslí, že je „vrah“.

Zde mohou nastat tři možnosti:

1. Všichni tři neukážou na jednoho hráče – pak jsou všichni tři „mrtví“. Stále se však neví, kdo je „vrah“, a hra pokračuje,
2. Všichni tři ukážou na jednoho hráče a „vraha“ netrefí; pak jsou všichni tři „mrtví“. Stále se však neví, kdo je „vrah“, a hra pokračuje,
3. Všichni tři ukážou na jednoho hráče a „vraha“ trefí – první díl hry končí a může být zvolen nový „vrah“.

Hra pak pokračuje až do chvíle, kdy je ve skupině málo hráčů, tedy méně než 5. V tu chvíli vyhrál „vrah“. Pokud je však „vrah“ usvědčen, vyhrávají všichni ostatní. Pak může být zvolen další „vrah“ a hra pokračuje.

Z různých akcí posbíral David Žofák