

ZÁSOBNÍK SPOLEČNÝCH HER

DĚTSKÉ HRY NAPŘÍČ ITÁLIÍ

JERONÝM (BASILICATA)

V jedné části místnosti vyznačíme např. papírovou lepenkou nebo provazem Jeronýmovo doupě. Z dětí vybereme jedno, který se stane Jeronýmem a vleze si do svého doupěte. Ostatní děti se rozptýlí po místnosti. Jeroným pak z doupěte vyleze, může se však pohybovat pouze skákáním po jedné noze a snaží se dotknout někoho dalšího. Koho chytí, ten se stane Jeronýmovým dítětem a také se snaží stejným způsobem dotknout někoho z dětí. Pokud se ale Jeroným nebo některé z jeho dětí omylem dotkne druhou nohou země, musí se vrátit do doupěte, a teprve pak může znovu jít „na lov“. Poslední nechycený hráč se stane v příštím kole Jeronýmem.

PAMPELIŠKA (TRIDENT, ALTO ADIGE)

Děti si sednou do kruhu a každému z nich popořadě řekneme číslo, které si musí zapamatovat. Hra začíná tak, že řekneme: „Na mojí zahradě chybí tři pampelišky“. Soutěžící s číslem tři musí rychle odpovědět: „Jak to, že tři pampelišky?“ Odpovíme: „A kolik tedy?“ Hráč potom řekne jiné číslo: „Na mojí zahradě chybí osm pampelišek!“ Dialog pokračuje mezi čísly tři a osm: „Jak to, že osm pampelišek?“ „A kolik tedy?“ „Dvě pampelišky!“ Pokračuje tedy hráč s číslem dvě. Kdo zpomalí hru, neřekne přesně svou repliku nebo použije číslo vyřazeného hráče, ze hry vypadne.

SVATÝ MICHAL (VERONA)

Děti jsou rozptýleny po místnosti. Jednomu z nich dáme plyšové zvíře – nejlépe kohouta (pokud je to jiné zvíře, můžeme změnit říkanku). Děti si začnou plyšáka házet a mezitím recitují:

„Svatý Michal měl kohouta svého,
zeleného, červeného, žlutého –
aby mu zpíval rád,
dával mu med a mléko snad.
Svatý Michal.“

Kdo má na konci říkanky plyšáka v ruce, musí ze hry odejít. Plyšák nesmí upadnout, ani se nesmí v závěru říkanky před ním uhýbat, jinak takový hráč rovněž vypadne.

KUK A SUK (KALÁBRIE)

Děti rozdělíme na dvojice a každému dáme deset oříšků. První si do ruky vezme jeden nebo dva oříšky a zavřenou dlaň ukáže druhému. Ten zkouší hádat, kolik oříšků v ruce je, a odpovídá slovy z názvu. „Suk“ znamená jeden ořech, „kuk“ znamená dva. Když uhodne, první hráč mu oříšky dá, když ne, dá on stejný počet oříšků prvnímu. Hráči se střídají, cílem je získat všechny oříšky spoluhráče.