

SKAUTSKÉ VÝCVIKOVÉ PRÍRUČKY
Západočeské oblasti
JUNÁKA

CO BUDEME HRÁT
v klubovně, na hřišti a v přírodě.
Část I.

50 HER V MÍSTNOSTI

T-9

Sestavil ČIL, bývalý zpravodaj západočeské oblasti JUNÁKA,
nyní Pražská oblast JUNÁKA.

JAK POUŽÍVAT TĚTO PŘÍRUČKY ?

Chceme Vám dát do rukou příručku, která by obsahovala hry pro vaše schůzky a vycházky, i hry, které byste mohli hrát na hřbitvech. Dáváme vám proto dnes do rukou padesátku her pro schůzky - brzy dostanete do rukou další padesátku pro hřbitve a padesátku pro vycházky a pak snad novou padesátku pro schůzky. Úvodem si něco o těch hrách na schůzkách řekneme.

Na každou schůzku zařaďte asi tři hry, z toho jen jedna budiž taková, aby při ní hoši svoje pozorování zapisovali, protože stálé psaní chlapce omrzí. V naší příručce jsou to hry uvedené pod čísly 1 - 20. Nemusíte ale na každou schůzku zařadit tři nové hry, stačí jen jedna nová a dvě, které už hoši znají. Ostatně řada těchto her cvičí různé smyslové schopnosti a tak bude nutno tyto hry opakovat, aby se tyto schopnosti, příp. vlastnosti / paměť, zrak, sluch atd. / cvičily soustavně.

Abyste vzbudili zájem o tyto hry a docílili opravdových výsledků, musíte mít na paměti ještě tyto věci: Po každé takové hře oznámte hochům výsledky a to dle možnosti hned po hře. Jakmile skončíte hru, věnujte se něčemu jinému / hoši musí být pořád zaměstnáni / a zatím váš pomocník prohlédne odevzdané záznamy a vy budete nejdříve za půl hodiny sami oznámit hochům výsledky. Až budete tuto hru hrát příště, ztížíte podmínky /větší počet předmětů, které nutno si zapamatovat, kratší doba pozorování atd. / a po hře oznámíte výsledky nejen z této hry, ale připomenete i výsledky této hry, kdy jste ji hráli před tím a porovnáte je s nynějšími. Dojdete tak k zajímavým závěrům a poznáte lépe své chlapce. Uvidíte, kdo z nich má paměť optickou / pamatuje si lépe to, co vidí /, kdo akustickou / pamatuje si to, co slyší atd. / Uvidíte také, kdy výsledek byl pouhá náhoda a kdy odpovídá skutečně hochovým schopnostem. Uvedu alespoň jeden příklad, jak máte postupovat: přečtete si hru " Zapomětlivost " / je uvedena pod číslem 18 / a na té vám ukáži, jak ji budete postupně ztěžovat.

1. schůzka: Jména měst budou vesměs známá a běžná, podle možnosti bude každé začínat jiným písmenem. Budete je číst vždy pomalu třikrát a na napsání dáte čas alespoň šesti minut.
2. schůzka: vyberete jména měst, která jsou málo známá. Budete je číst zase třikrát, ale na napsání dáte čas jen čtyři minuty.
3. schůzka: všechna jména měst a vesnic, která přicházejí v úvahu, začínat jednou písmenou. Číst třikrát, čas na napsání tři minuty.
4. schůzka: vyberete neobvyklá jména, začínající různými písmenami. První seznam přečtete dvakrát, druhý seznam jednou. Na napsání tři minuty.
5. schůzka: vyberete méně obvyklá jména, přečtete dvakrát, pak zaměstnáte hochy asi půl hodiny jinou hrou, zpěvem a pak je necháte psát pět minut.

Tento příklad vám jistě názorně ukazuje, jak máte postupovat. Touto hrou cvičíte paměť akustickou. Doporučuji zařadit na př. tuto hru na 1, 3, 5, 7, 9 schůzku.

Na 2, 4, 6, 8 schůzku zařaďte hru, kterou se cvičí paměť optická / čís. 7, geometrické

obrazce / ; při tom dbajte, abyste napřed hráli lehčí, potom těžší hru z téhož oboru. Tak na př. : napřed budete hrát hru "zapomětlivost" a teprve potom hru "lup", napřed budete hrát geometrické obrazce a teprve potom zapamatování různých časů na cifernících. Nebudete také dávat na jednu schůzku dvě hry, které se týkají téže vlastnosti / Zapomětlivost a Lup /

A na konec ještě jednou jednu věc:

Hrajte hodně hry veselé, které hrajete jen pro zábavu. Pamatujte, že hoši nechtějí sedět na schůzce jako mumie, chtějí se pobavit, zasmát, chtějí si, triviálně řečeno, "zařádit". Veselou hrou svedete jejich touhy na správnou cestu. Proto hrajte všude : na schůzkách, na vycházkách, ve vlaku, při čekání na nádraží, prostě všude.

Vzpomínám na př., jak nás vloni o svatodušních svátcích v přeplněném osobním vlaku, kdy každý z nás stál jen na jedné noze, učil Svich ze třináctky hru "Co by to bylo, kdyby to bylo". Hráli jsme ji s takovou vervou, že nás pozoroval a smál se s námi celý vagon.

Budete možná překvapeni, že v této příručce nenajdete známe hry jako : "Až já pojedu do Číny", "Červený panáček", "Šach inteligence" atd. Neuvedl jsem je umylně - jsou tak známé, že je nedoporučuji zařazovat do pořadu pravidelných schůzek. Nechte si tyto hry právě pro takové náhodné příležitosti, jako je čekání na vlak a pod.

Tak a teď se dejte do práce a běžte hrát. Až uvidím vaše chlapce, poznám, zda jste si tyto rady vzali k srdci.

Hodně radosti vám přeje

Čil.

1. CO PROŠLO RUKAMA.

Účastníci hry sedí kolem stolu, ruce pod stolem. Vedoucí má připravenou krabici a v ní asi dvacet drobných předmětů. Tyto předměty podává pod stolem prvněmu hráči, ten svému sousedovi v pravo atd., až všechny předměty projdou pod stolem rukama všech přítomných; poslední je vrací vedoucímu. Nikdo se na ně nesmí podívat. Když se předměty vrátily k vedoucímu, napiše každý v určené době / 5 minut / jména věcí, které pod stolem prošly jeho rukama. Hra se hraje také tak /později/, že košík nebo krabici s věcmi podává vedoucí přikrytou od jednoho hráče k druhému. Hráč si věci v určité době hmatem prohlédne a košík se předá dalšímu. Pak se věci zase zapisují. První způsob hry je lepší, protože jsou všichni najednou zaměstnáni. Při pozdějších hrách se nespokojte s vyjmenováním věcí, ale zapisujte je v pořadí, jak byly podávány.

2. ČÁSTI POHLEDNIC.

Vedoucí si opatří několik pohlednic, které zobrazují určité význačné pražské budovy, které hoši jistě znají. Z každé pohlednice vystřihne část. Tyto vystřihané části nalepí na listy papíru a označí čísla. Listy kolují a hoši mají za úkol podle čísel napsat části kterých budov to jsou.

3. DOPLŇOVÁNÍ TEKSTU.

Chlapcům předložíme neznámý text, nejlépe nějaký článek, v němž jsou vynechána slova. Úkolem chlapců je ve stanovené době text doplnit. Úloha může být různě těžká podle toho, je-li více výpustek nebo podle druhů slov, která se mají doplnit.

4. CO SE ZMĚNILO V MÍSTNOSTI.

Hoši si prohlédnou klubovnu, načejí vyjdou na chvíli z místnosti. Vedoucí zatím změní několik věcí v klubovně / přestaví židle, změní polohu věcí na stole atd. / . Když se hoši vrátí, oznámí jim, kolik věcí se v klubovně změnilo, vyzve je, aby si každý zjistil, které věci to byly a aby změny poznamenal na lístek papíru se svým jménem, který pak odevzdá. Vedoucí dá na pozorování a zaznamenání změny určitou lhůtu / 3 - 5 minut /. Potom zkontroluje záznamy a oznámí výsledky.

Hrajete-li hru podruhé, lze ji ztížit tím, že vedoucí oznámí, že v klubovně byly určité věci změněny, ale neřekne jejich počet. Konečně lze hru znesnadnit také tak, že hochy neupozorníte, aby se po klubovně rozhlédli. Jednou lze udělat zkoušku opačnou. Nezměníte v klubovně nic, ale hochům řeknete, že byly změněny asi tři věci. Uvidíte, že nějaké "změny" najdou.

5. DOPLNITÍ ZPRÁVU.

Hrají dvě družiny jako závod. Vedoucí oddílu vystřihne si z některého časopisu článek, výstřižek roztrhne na dvě poloviny, takže jedna družina dostane začátek, druhá konec. Úkolem obou družin je článek doplnit. Každá družina svůj doplněk napíše. Která družina se více přiblížila skutečnému obsahu článku, vítězí. Může hrát i více družin, v tom případě si vedoucí opatří dva stejné výstřižky a každý rozstřihne na dvě části, nebo rozstřihne jeden výstřižek na tři nebo čtyři části. V tom případě je možno hrát tuto hru také jako závod jednotlivců.

6. DOPLŇOVÁNÍ TROJIC.

Řekneme hochům tři slova, ku př.: bouře - blesk - požár. Vysvětlíme, že tato slova jsou ve vzájemné souvislosti. Připravíme si asi 10 podobných trojic, ale nadiktujeme chlapcům vždy jen první dvě slova z trojice. Jejich úkolem je trojice doplnit. Běhuje se čas nebo výkon v určité stanovené době. Později nadiktujeme jen jedno slovo z každé trojice.

7. GEOMETRICKÉ OBRAZCE.

Připravíme si pozorovací tabulku /karton/, na němž je nakresleno několik geometrických obrazců. Hoši se na ně dívají určitou dobu a pak musí ve stanovené době nakreslit co viděli.

8. HRDZNÉ ZVUKY.

Vedoucí za zástěnou rozličným způsobem vyluzuje zvuky; vytahuje zátku z láhve, škrtně sádkou, šoupne nohou, ořezává tužku, brousí nůž, klapne tužkou, šoupne židlí, trhá kus papíru, listuje v knize atd.

Hoši o závod jednotlivě nebo podle družin určují, jaký to byl zvuk.

9. KOREKTORI.

Chlapcům předložíme stejný text / třebaš starý oběžník /. Jejich úkolem je škrtnat určité písmeno příp. jiné písmeno podtrhnout nebo uzavřít do kroužku atd. Hoši pracují určitou dobu / as tři minuty /. Hodnotí se přesnost a rychlost. Rychlost je dána počtem škrtnů za minutu, přesnost počtem chyb. Násobíme-li u jedné osoby čas / vteřiny či minuty / počtem chyb, dostaneme u každého hochy jiné číslo duševní výkonnosti / čím menší číslo, tím menší výsledek /.

10. KRESLENÁ PÍSEŇ.

Každý hoch vybere si jednu píseň, jejíž první verše se dají znázornit nakresleným obrázkem, jako na př. : Zelení hájové, Horo, horo, vysoká jsi, a pod. Pak obraz nakreslí a odevzdá. Všechny obrázky se očíslovají a vyloží na stole neb vyvěsí v klubovně. Hoši hádají a napíší, co které číslo představuje. Totéž lze hrát s názvy literárních děl.

11. POPIS OSOBY.

Vyzveme hochy, aby si jednoho hochy prohlédli. Asi za minutu ho pošleme z klubovny a ostatní vyzveme, aby napsali přesný jeho popis. Ze začátku se doporučuje dát hochům otázky, které se týkají pozorované osoby, aby na ně přesně odpověděly / jak je velký, jaké má vlasy, oči, kravatu atd/. Později hru hrajeme tak, že chlapce neupozorníme, aby si toho, koho mají popisovat, prohlédli, ale pošleme ho prostě ven, a ostatní vyzveme, aby odpověděli na zmíněné otázky nebo zmíněnou osobu popsali. Učíme tak chlapce, aby si vždy a všude všeho dobře všimli. Konečně hrajeme hru na vycházkách tak, že necháme popsat náhodného a nepatrného chodce, kterého jsme cestou potkali, hochy ovšem předem neupozorňujeme, koho budeme popisovat. Později hru obměníme ještě jiným způsobem: Hoši sedí na schůzce kolem stolu. Vyzveme je, aby si každý vybral určitou osobu, kterou všichni znají a tu aby popsal, aniž by ji jmenoval. Potom každý odevzdá svůj lístek svému sousedovi po pravé ruce, který se k tomuto cizímu popisu snaží připojit jméno popsané osoby. Zdařilé popisy přečteme. Hru lze obměňovat i jinými způsoby.

12. LUP.

Vedoucí vypravuje detektivní příběh, ve kterém se vyskytuje hodně jmen zlatých předmětů, od ukradených šperků až po vyznamenaní, které dostal detektiv, který lupiče vypátral. Po hře musí hráči napsat na list papíru všechny zlaté předměty, o nichž byla v příběhu řeč. Hru lze ztížit tak, že předměty musí být zapsány v tom pořadí, jak se ve vyprávění vyskytovaly.

13. SESTAVTE TELEGRAM.

Hochům přečteme dopis. Jejich úkolem je dopis zkrátit tak, aby mohl být podán jako telegram. Tímto způsobem se v psychotechnice zkouší praktická inteligence a organizační schopnost.

14. URČETE NUŽE, JENŽ ZTRATIL PAMĚT.

Na stůl polož několik předmětů a dej je hochům prohlédnout. Při tom jim vylož tuto příhodu: Jakýsi muž vypadl z tramvaje, zranil se, byl dodán do nemocnice a tu se zjistilo, že nárazem do hlavy ztratil paměť a neví, kdo je a kde bydlí. Vyložené předměty byly nalezeny v jeho kapsách. Každý hoch napíše po prohlídce předmětů zprávu o tom, co soudí o člověku, který měl tyto

předměty v kapsách. Kdo nejpřesněji věc posoudil, vyhrává. Vhodné předměty jsou asi tyto: kartáček na zuby, hřebíček / znamení pořádnosti /, kapesník s monogramem, několik drobných mincí, starý lístek od tramvaje atd.

15. VÝKLAD CIZÍCH SLOV.

Hochům nadiktujte 10 nebo více cizích slov. Jejich úkolem je ve stanovené době slova vyložit. Nezapomeňte po hře vysvětlit hochům, co které slovo znamená.

16. VÝKLADNÍ SKŘÍŇ.

Vezmi hochy ze schůzky k některé výkladní skříni blízko klubovny. Hoši si výkladní skříň prohlédnou asi minutu a pak se vrátí do klubovny. Jejich úkolem je během pěti minut napsat přesný popis prohlížené výkladní skříň. Pro začátek zvol výkladní skříň, kde není mnoho různých věcí, potom vyber takové výkladní skříň, kde je větší počet drobných předmětů. Na konec nech hochy postupně prohlédnout tři výkladní skříň, každou asi dvě minuty. Po návratu do klubovny urči jednu z nich a tu dej hochům popsat.

17. VÝROBA.

Vedoucí jmenuje některý předmět denního života a hoši napíší na lístek, jakého materiálu a jakých nástrojů bylo k jeho výrobě použito. Kdo nejlépe výrobu popíše, vyhrává. Možná hrát jako závod skupin. / Na př.: sirka - od kácení stromů a výroby fosforu a síry až po lepení krabiček /.

18. ZAPOMĚTLIVOST.

Hochům přečtete 10 jmen měst nebo vesnic. Podle vyspělosti hráčů lze tento seznam přečíst nejvýše třikrát. Pak čtete druhý seznam, který obsahuje 30 jmen měst a vesnic. Dvacet je nových a deset z prvního seznamu je mezi ně porůznu vloženo. Úkolem chlapců je potom napsat, která města byla čtena v první seznamu. Hru lze podle vyspělosti hráčů rozmanitým způsobem ztížit, tak na př. mohou psát jména až po určité době, během níž byli jinak zaměstnáni.

19. ZKOUŠKA PAMĚTI.

Na tabuli se nakreslí několik ciferníků, na každém z nich je vyznačen jiný čas / na př.: 8.10 h, atd. / . Hoši si musí po prohlídce ciferníků časy zapamatovat a číselně napsat. Ještě lepší by bylo porfidit si tyto ciferníky z lepenky a čas na nich znázornit.

20. SLEPÍ NÁMORNÍCI.

Hoši si podávají pod stolem lano, na němž je uvázána řada uzlů. Hoši si tyto uzly hmatem určují a snaží se zapamatovat si pořadí. Po skončení prohlídky napíše každý seznam uzlů a odevzdá. Aby se hra nezdržovala, doporučuje se nechat hochy prohlížet každý uzel 10 - 20 vteřin. Potom dáme znamení, že musí provaz předat dalším.

21. CO BY TO BYLO - KDYBY TO BYLO.....

Hadač vyjde z klubovny, ostatní se dohodnou na nějaké osobě, kterou hadač dobře zná. Hadač pak musí tuto osobu uhodnout tak, že klade všem hráčům postupně otázky tohoto druhu :

Co by to bylo, kdyby to byla kniha, kdyby to bylo zvíře, rostlina, píseň, hudební nástroj, historická osoba atd. Tázaný musí odpovědět tak, aby vystihl přirovnání k určité knižce atd. některou vlastnost saluvené osoby, na př.: osoba, na níž se hráči dohodli, se často zlobí, bručí. Odpověď proto hráč na otázku: co by to bylo, kdyby to byl hudební nástroj, sloves "ba-sa" atd.

22. BUM.

Hráči v kruhu počítají. Místo určitého čísla /nejlépe sedmi/, jeho násobků a čísel vícemístných, v nichž se stanovené číslo vyskytuje, musí hráč, na kterého toto číslo padne, říci "bum". Hrajeme-li hru s číslem 7, říkáme bum místo těchto čísel: 7, 14, 17, 21, 27, 28, 35, 37, 42, a atd. Kdo se přeřekne, vypadne ze hry. Poslední kdo zbude, je vítězem. Když hoši dobře tuto hru znají, hrajeme ji se dvěma čísly. Pak místo 7 říkáme bum, místo 5 atd. bác. / Místo 35 říkáme bum-bác/. Hra je nesnadnější a proto i zajímavější.

23. ČEMU SE TO PODOBÁ.

Jeden z hráčů jde za dveře, ostatní si zvolí nějaký předmět, který má první hráč, až se vrátí, uhodnout. Ptá se postupně každého, čemu se to podobá. Tázaný musí odpovědět tak chytře, aby to tazatel ihned neuhodl. Na př.: je to stokoruna. Jedna odpověď: podobá se to dřevu, poněvadž je to obdélník. Druhá: podobá se to stěně, protože jsou na tom obrázky. Jiná: podobá se to kusu stříbra, protože to má jistou hodnotu. Když tazatel z daných odpovědí konečně uhodl, hráč, jehož odpověď věc prozradila, jde za dveře. Neuhodl-li tazatel, když mu všichni přítomní odpověděli, musí jít za dveře ještě jednou.

24. HÁDÁNÍ SE ZPĚVEM

Jeden hráč jde ven, ostatní se saluví, co má dělat / vzít klobouk s věšákem a dát si ho na hlavu atd./ Pak je zavolán zpět a ostatní zpívají silně nebo slabě podle toho, jak se ke splnění svého úkolu přibližuje.

25. VESELÉ ZÁVODY.

Úkolem je vykonat o závod co nejdříve pět různých věcí, na př.:

1. Udeřit měčkem o zem, chytit jej a dát do kapsy.
2. Sednout třikrát na zem a ihned zase vstát.
3. Napsat 10 jmen měst, začínajících stejnou určenou písmenou.
4. Uvázat určitý uzel.
5. Složit 10 mincí různě rozložených na sebe do sloupku.

Vítězí, kdo první provede všech pět stanovených úkolů. Vymyslete si sami jiné seskupení úkolů.

26. DOTKNI SE ŽELEZA.

Hoši jsou v klubovně jakkoliv rozestaveni nebo rozsazeni. Všichni pozorně poslouchají pokynů vedoucích, který na př.: velí: "Dotkněte se železa." Každý si musí co nejrychleji najít nějaký železný předmět a dotknouti se ho. Následují další povely, na př. dotknouti se mezí, levé zdi, kliky, porcelánu, podlahy. Kdo se nedotkne žádného předmětu než vedoucí napočítá na př. do tří /podle velikosti klubovny/, vypadne ze hry; kdo zůstane poslední, je vítězem.

27. TELEFON.

Hráči sedí v kruhu či v polokruhu. Prvý pošeptá svému sousedovi nějakou větu, kterou ovšem musí sám dobře zapamatovat. Druhý pošeptá třetímu, ten čtvrtému tak, jak ji zaslechl od svého předchůdce. Konečně poslední oznámí, co mu bylo šeptáno. Zpravidla vyjde docela něco jiného. Věty se musí podávat rychle a bez opakování.

Hru lze také hrát jako závod dvou skupin, které zprávu, již první dostanou od vedoucího, dopraví k poslednímu hráči skupiny rychleji a přesněji.

28. HLEDÁNÍ HODINEK.

Hoši vyjdou z místnosti. Zatím co jsou venku, schová vedoucí v místnosti kapsní hodinky tak, aby je nebylo vidět, ale slyšet. Hráči potom se snaží po návratu do místnosti hodinky najít, ale jen sluchem. Na nic v místnosti nesmí sahat. Kdo hodinky najde, hledá na oko dál, aby ostatní zbytečně neupozorňoval a nenápadně upozornil vedoucího, kde podle jeho mínění hodinky jsou. Po skončení hry oznámí vedoucí pořadí hry, v jakém hoši hodinky našli.

29. JERUSALÉM.

Hráči za zvuku hudby chodí kolem dvou řad židlí, postavených k sobě opěradly. Židlí je o jednu méně než hráčů. Jakmile hudebník přestane hrát, snaží se každý z pochodujících posadit se na jednu židli. Na koho se židle nedostala, vypadá ze hry. Pak se odtrhne zase jedna židle a hra za doprovodu hudebního nástroje pokračuje tak dlouho, až zbudou jen dva hráči a jedna židle. Kdo z posledních dvou usedne, vyhrává. Kde není hudebního nástroje k dispozici, přestanou hráči pochodovat a snaží se si sednout na jiné znamení / na př. zatleskání /.

30. KDO JE KAPITÁNEM ?

Vedoucí vypravuje nejdříve u stolku o tajemné lodi, na níž se pilně pracovalo a přece nikdo nedával rozkazy. Potom jde ke dveřem. Ostatní se dohodnou, kdo bude kapitánem; kapitán dělá všechno napřed / různé posunky /, ostatní je napodobí po něm. Hadač má poznat, kdo je kapitánem, čili kde začne.

31. KDO PŘESEDL ?

Dvě skupiny sedí u stolu, druhé dvě mají několik minut času, aby si jejich pořadí zapamatovaly, pak odejdou za dveře. Mezi tím si někteří, ale ne více než šest, přisednou. Vráťivší se skupina má uhodnout zašný. Vedoucí skupin vyloží svá pozorování podle výpovědí svých hochů během tří minut, pak si skupiny své úlohy vymění.

32. KUBA ŘEKL.

Hráči utvoří kruh, vedoucí stojí uprostřed. Ukáže na někoho, prstem a řekne třeba: "Kuba řekl, sedni si". Hráč poslechne. Když všichni sedí, nařídí vstát, lehnout, atd. Rozkazy musí být udělovány rychle a nepřetržitě, vždy však musí rozkazu předcházet slova: "Kuba řekl". Tato přední slova občas vynechá a hráč, jenž toho rozkazu přes to uposlechne, je vyřazen. Hra končí vyřazením všech. Lze hrát také tak, že ten, kdo se splete, vystřídá středního a je uprostřed tak dlouho, dokud se zase jiný nesplete; případně lze tuto hru hrát na zástavy.

33. NÁMOŘNÍK JEDE DO ČÍNY.

Vylosovaný hoch je námořníkem, ostatní sedí v kruhu. Námořník přejde k některému chlapci a řekne: "Jedu do Číny, chceš tam něco poslat?" Hoch jmenuje nějakou věc, která je v klubovně, musí však začínat stejnou písmenou, jako hochovo jméno. Námořník vezme tuto věc a obáje přístav /kruh/. Pak se ptá jiného: "Kdo si nevyzval žádnou věc, stane se námořníkem, t.j. vezme všechny vybrané věci a chodí s nimi dál kolem přístavu. Když námořník obešel všechny, postaví hromadu na zem a volá: "Haló, strýčku z Číny, to vám posílá Evropa". Na to se všichni vrhnou na hromadu a každý se snaží uchopit svou věc a vrátit ji na její místo. Kdo zbyl poslední, je v příštím hře námořníkem.

34. NA PŘÍSLOVÍ.

Jeden hráč jde za dveře. Ostatní se dohodnou na nějakém přísloví, jehož slova si hráči mezi sebou rozdělí a to tak, aby na každého přišlo jedno slovo. Je-li hráčů víc, opakuje se přísloví, je-li jich méně, přijdou na jednoho dvě nebo více slov. Ten, který byl venku, je pak zavolán a jeho úkolem je hádat přísloví. Klade přítomným, počínaje prvním hráčem, otázky. Odpovídá se větou nebo několika větami, ve kterých musí být uvedeno slovo, které hráč obdržel při rozdělování přísloví. Příklad: "Nikdo bez práce nejí koláče". Hráč v kruhu se ptá prvního: "Co říkáš dnešnímu počasí?" Ten odpoví třeba: "Dnes se v tom počasí NIKDO nevyzná". Druhého se hadač ptá: "Myslíš, že to přísloví uhodnu?" Ten odpoví: "BEZ přemýšlení jistě ne." A tak hra pokračuje. Ze zřekáných odpovědí musí hadač přísloví uhádnout. Ten, u koho uhodl, jde při nové hře za dveře. Když hadač neuhodl, jde za dveře znovu. Tuto hru lze hrát také tak, že se místo přísloví hádají písměna.

35. NA ŘEMESLA. / Chudí vandrovníci/

Dva z hráčů vyjdou za dveře. Tam se dohodnou na určitém řemesle, které předvedou po svém návratu ostatním hráčům. Vráťce se mezi ostatní, řeknou: "My jsme chudí vandrovníci, vandrujeme ve dne v noci - naše řemeslo začíná..... /uvedou začáteční písmena/ a naše práce je /předvedou ukázkou své práce/. Ostatní hádají, které řemeslo to je. Když někdo uhodne, řemeslníci vyjdou za dveře a každý si dá jméno určité věci. Vráť se a ptají se toho, kdo uhodl, kterou z obou věcí chce. Kdo z nich si určil věc, kterou si vybral ten, co řemeslo uhodl, jde s ním ven a dávají znovu hádat.

36. NA ŠTAVOVANÉ KRESLENÍ.

Tohoto kreslení se může zúčastnit jen zcela omezený počet hráčů / 5 - 6 /. Každý z hráčů má před sebou list papíru a tužku. Nyní se dohodnou, co se bude kreslit, zda postava lidská, muž či žena a pod. Nejdříve se doporučuje nakreslit střední svislou osu a podle té se pak při kreslení řídit. Pak nakreslí všichni hlavu, založí papír, aby nakreslené nebylo vidět a předají sousedovi. Ten nakreslí pouze krk, další pak ruce a trup až k pasu, čtvrtý nohy ke kolenům, pátý od kolen ke kotníkům, šestý chodidla. Na konec se uspořádá výstava portrétů. Poslední může před tím ještě ke každému portrétu připsat, koho má představovat.

37. NOS = SVÍČKA.

Hráči sedí kolem stolu nebo v kruhu, ale tak, aby všichni viděli na vedoucího. Ten říká střídavě slova: nos, svíčka. Na slovo nos musí se každý hráč dotknout nosu, na slovo svíčka dát ruce na kolena. Vedoucí, aby hochy spleti, dělá pohyby občas opačné. Kdo se splete, vypadne ze hry, poslední je vítězem.

Po druhé hru obměníme tak, že hoši musí napodobovati pohyby vedoucího, nesmí však dělat to, co říká.

38. OBCHODNÍ ZÁSTUPCI.

Hráči sedí v kruhu nebo kolem stolu. Oznámi se určité písmeno, na př. A. První řekne: "Jmenuji se ADAM, jsem z ANTVERP, prodávám ANYZ." Druhý musí říci rovněž odkud je a co prodává a všechna tato slova musí začínati určenou písmenou /řekne tedy druhý na př.: ANTONÍN, Z ARABIE, ANGREŠT/. Tak se postupně všichni vystřídají. Kdo neví, co říká nebo řekne něco, co už jiný řekl, dá zástavu nebo vypadne ze hry - pokračujeme pak s dalšími písmeny. Doporučuje se však upravit hru tak, aby pořadí se při každém písmeně změnilo, protože čím kdo později odpovídá, tím je jeho úkol nesnadnější.

39. OSPALÝ NÁMORŇÍK.

Hoši sedí v kruhu a každý dostane číslo. Kormidelník sedí mezi nimi a ztěžuje si, jak jsou lodníci ospalí. "Tenthle spí, tamten spí, vzbudím šestku". Šestka vstane, postaví se do pozoru a hlásí: "Co pane? Já pane?"

Kormidelník: "Ano, pane, vy pane!" Šestka: "Já pane? Ne pane?"

Kormidelník: "Vy ne pane? Kdo tedy pane?" Šestka: "Kdo pane? Čtyřka pane!"

Čtyřka vyskočí a rozhovor se opakuje. Kdo se splete, nestojí v pozoru atd., dá zástavu nebo vypadne ze hry.

40. POČTÁŘSKÁ S TLESKÁNÍM.

Vedoucí počítá a hoši tleskají tak, že na každé číslo jednou tlesknou. Když vedoucí vysloví násobek pěti, nesmí tlesknout hlasitě, smí jen tlesknout naznačit. Kdo se zmýlí při vyslovení násobku pěti /hlasitě tleskne/, je vyřazen ze hry. Vyhraje ten, kdo zůstane poslední.

41. POHYBLIVÝ CHODNÍK.

Hráči se rozdělí na několik družstev. Jednotlivá družstva jsou od sebe vzdálena asi 2 metry. První z každého družstva dostane dva kusy starých novin. Na znamení dané vedoucím položí oba kusy papíru na zem a postupuje tím způsobem k dalšímu členu družstva, že vždy na jednom papíře stojí a druhý těsně před sebe položí. Tak postupuje k druhému, ten k dalšímu atd. až je celé družstvo vystřídáno. Vyhrává strana, jejíž poslední člen první dospěje k cíli. Překročí-li někde ze štafety papír, vypadá celá štafeta ze hry. Vzdálenost úseku budiž asi 10 metrů, v místnosti na její délku a zpět. Lze hráti také jako závod jednotlivců.

42. POZNEJ PO HMATU .

Zavaž jednomu hráči oči. Ostatní stojí kolem něho v kruhu. Před začátkem hry se kruh několikrát otočí, aby střední nevěděl, kde kdo stojí. Potom si střední vyvolí jednoho z kruhu a podle hmatu určí, kdo to je. Uhadne-li, je vystřídán svou obětí, neuhodne-li, hádá dál. Hráči se nesmí pohybovat ani mluvit. Později lze hru obměnit tak, že střední smí určovat hráče jen tím způsobem, že ohmátá jejich ruce.

43. RUCE NA STŮL .

Po každé straně stolu sedí jedna skupina. Jedné straně dej kovovou korunu. Jeden z nich má peníz v ruce a všichni drží ruce pod stolem. Jakmile tato strana ohlásí, že je připravena, vedoucí druhé strany zavolá "ruce na stůl". Všichni položí rychle ruce na stůl, dlaněmi dolů a jeden z nich má ovšem pod rukou korunu. Na to vedoucí druhé strany vyzývá jednoho po druhém, aby ruce ukázal. U kolem vedoucího druhé strany totiž je neodkrývati peníz dřívě, nežli všichni až na jednoho ukázali ruce, tedy tak, aby peníz byla nalezen u posledního. Podaří-li se mu to, dostane jeho strana peníz a při opakování hry jej skrývá. Nepodaří-li se to, hraje se stejně znova a vedoucí strany, které se její úkol nepovedl, musí znova hádat.

Několik změn:

Říšío "ruce na stůl" může povel zníti: "pěsti na stůl". Tu položí každý nejprve na stůl pěst a rychle jí otovře, aby ruka ležela jako prve dlaní přitlačena na desku stolu.

Jiný povel: "plátni na stůl". Hráči musí uhodit dlaní na stůl. Zvuk více kryje cinknutí peníže, ale zase je nebezpečí, že peníz z ruky vyletí.

Na povel "bubnovat" položí všichni hráči ruce jako v prvním případě na stůl, ale musí bubnovat prsty. Peníz tedy nutno skrýt hluboko pod dlaní.

povel "sepnout ruce" znamená, že všichni musí sepnuté ruce / prsty mezi sebe / položit na stůl a pak pomalu vysunovat prst po prstu, až jsou ruce sepnuty na plocho. Na další povel je pak nutno rozvěřít sepnutí a položit ruce na stůl, až se dlaně dotýkají desky.

44. RYCHLÉ ODPOVĚDI PODLE PÍSMEN .

Na menší lístky papíru se napíše čitelně po jednom písmeně abeceda. Má-li být hra delší, napíše se jedno písmeno na tři neb čtyři lístky. Vedoucí lístky zamíchá. Potom bere lístek jeden po druhém a řekne písmeno a připojí buď: země nebo voda nebo vzduch. Hráči musí jmenovat co nejrychleji zvíře, rybu nebo ptáka, který začíná oznámenou písmenou. Kdo jmenuje první správně, dostane lístek. Kdo má po hře nejvíce lístků, je vítězem. Nemí dovoleno jmenovat zvířata, která někdo již jednou jmenoval.

45. RÝMOVANÁ SLOVA .

První hráč začne tak, že řekne na př.: "Já jsem básník, ty jsi básník - řekni rým na pátek", při čemž ukáže na některého z přítomných a počítá do sedmi. Označený hráč musí do té doby říci rým na dané slovo, třeba: svátek, šátek atd. Je-li příliš liknavý, vypadne ze hry nebo dá zástavu. Řekne-li správný rým, ptá se jiného - nařekne-li, ptá se první hráč znova někoho jiného.

46. NA STATKU.

Vedoucí vypravuje smyšlenou povídku, ostatní představují různá domácí zvířata a snaží se věrně napodobit jejich hlasy: Povídka může být na př. tento podklad: Malý uličník je po nemoci poslán na venek k tetě na zotavenou. Nesčetná napomenutí starostlivých rodičů se mu cestou vykouří z hlavy a jakmile se druhého dne probudí, vyjde si hned ráno na procházku, aby se rozhlédl po novém domově. Navštíví všechna domácí zvířata a způsobí nepolechu všude, kam přijde. Myslí, že vepřička bude nejlépe v zelenářské zahradě, slepice a kachny pustí do obilí, kuřata zažene do rybníka na návsi, kde se topí, koně pustí na dvůr, krávy do polí, ovce do lesa, holubi, husy, králíky a krůty rozežene všemi směry, podráždí včely, takže celý statek je obrácen vzhůru nohama.

Kdykoliv se vedoucí zmíní o některém druhu domácích zvířat, hoch, který jej představuje, napodobí vážně a pokud možno věrně jeho hlas. Vyřkne-li slovo statek, dvůr nebo zvířata, ozvou se všichni. Kdo se splete, dá zástavu.

47. NA POSTŘEH.

Vedoucí si připraví nějaký malý předmět / nejlépe odznak /, který ukáže hochům. Hoši potom vyjdou z klubovny a vedoucí odznak umístí někde tak, aby byl vidět, ale ne na první pohled / na př. zapíchne jej do záclony atd. / . Hoši odznak zrakem hledají / nesají se ničeho dotýkat a nikam lézt. / Kdo odznak uvidí, upozorní nenápadně vedoucího. Když všichni anebo většina odznak našli, oznámí vedoucí pořadí.

48. UHODNĚTE PŘÍSLOVÍ.

Hráči se rozdělí na dvě skupiny. Jedna skupina jde za dveře, a tam si rozdělí mezi sebou nějaké přísloví tak, aby na každého připadlo jedno slovo. Na to vstoupí do místnosti a na znamení svého vedoucího všichni najednou vykřiknou, každý to slovo, které mu bylo přiděleno. Úlohou skupiny, která zůstala v místnosti, je uhodnout přísloví. Uhodnou-li přísloví, vymění si úlohy. Lze hrát také tak, že místo přísloví se použije začátek některé známé písně.

49. VŠICHNI PRACUJÍ SE SEBOU.

Každý z hráčů, kteří sedí kolem stolu, si zvolí určité řemeslo. Vedoucí dává pokyny asi takto: "Zámečnick pracuje, krejčí pracuje, klempíř poslouchá, všichni poslouchají, všichni pracují atd. Ti, kdo mají pracovat, ťukají prstem na stůl, ti, kdo mají poslouchat, nastaví ruce k uším. Kdo se splete, dá zástavu nebo má trestný bod. vedoucí se snaží hráče zmýlit tím způsobem, že sám dělá opak toho, co slovy nařizuje.

50. KULOMET.

Závodí dvě skupiny, z nichž každá si vybere pro tuto hru jednoho zástupce. / Při opakování hry to zas bude jiný hoch. / Oba vybraní zástupci jdou za dveře a dohodnou se na jedné písmeně. Když se dohodli, oznámí ostatním, na které písmeně se dohodli. Závod spočívá v tom, že každý z obou vybraných hochů musí co nejrychleji po určitou dobu / asi dvě minuty / říkat všechna podstatná jména, začínající určenou písmenou, na něž si vzpomene. Vítězem je ten, kdo řekl ve dvou minutách více správných slov. Nejméně dva zapisovatelé musí slova přesně počítat, příp. psát.

ROZVRH HER PRO 20 SCHŮZEK :

Z připojené tabulky poznáte, jak si máte rozvrhnout část her z této příručky asi na 20 schůzek. Zásadně jsou vždy pro jednu schůzku vybrány tři hry, z nichž jedna je jakési cvičení, při němž se výsledky zapisují, a dvě jsou veselého rázu. Alespoň jedna ze tří her na schůzce je "nová", to znamená, že se v pořadí těchto 20 schůzek vyskytuje jen jednou, ostatní se podle určitého systému opakují.

Rozvrh není závazný, chce vám jen ukázat, jak máte postupovat, jak si sestavit vlastní rozvrh. Ale ani vlastní rozvrh nepovažujte za závazné pravidlo - buďte připraveni jej změnit kdykoliv to zdar schůzky vyžaduje, /t.j. s ohledem na počet účastníků, náladu, počasí atd/. Proto mějte také vždy připraveno několik her jako záložní program.

SCHŮZKA	HRA - CVIČENÍ	Poznámky k provedení	NOVÁ HRA
1.	ZAPOMĚTLIVOST 18	10 známých jmen měst číst třikrát, 6 minut na napsání	KULOMET 50 CO BY TO BYLO, KDYBY TO BYLO 21
2.	GEOMETRICKÉ OBRAZCE 7	Snadný obrazec 2 minuty prohlížet, 5 minut na napsání	BUM 22 OBCHODNÍ ZÁSTUPCI 38
3.	POPIS OSOBY 11	Známa osoba předem vysvětlit 3 minuty prohlížet 5 minut na napsání	HLEDÁNÍ HODINEK 28 NA ŘEMESLA 35

SCHŮZKA	HRA - CVIČENÍ	Poznámky k provedení	NOVÁ HRA	Opakovaná HRA
4.	ZAPOMĚTLIVOST 18	10 méně známých jmen měst - číst třikrát 4 min. na napsání	KUBA ŘEKL 32 DOTKNI SE ŽELEZA 26	-
5.	DOPLŇOVÁNÍ TROJIC 6	Deset trojic, z každé dvě slova 4 min. na psaní	NOS - SVÍČKA 37 ČEMU SE TO PODOBÁ ₂₃	-
6.	GEOMETRICKÉ OBRAZCE 7	Těžší obrazec 1 min. prohlížet, 3 min. na nakreslení	OSPALÝ NÁMOŘNÍK 39	KULOMET 50
7.	ZAPOMĚTLIVOST 18	Všechna jména začí- najf jednou písmenou, číst třikrát, 3 min. na napsání	POHYBLIVÝ CHODNÍK 41	BUN 22
8.	DOPLNIT TEKST 3	Vynechat slova snadno doplnitelná /podstatná jména a spojky /	NASTAVOVANÉ KRESLENÍ 36	HLEDÁNÍ HOJINEK 28
9.	ZKOUŠKA PAMĚTI 19	Pět ciferníků, 3 min. prohlížet, 5 min. psát	POČTÁŘSKÁ S TLESKÁNÍM 40	KUBA ŘEKL 32
10.	ZAPOMĚTLIVOST 18	Neobvyklá jména číst dvakrát, 3 min. na napsání	RÝHOVANÁ SLOVA 45	NOS - SVÍČKA 37
11.	ČÁSTI POHLEDNIC 2	Aspoň 5 výstřižků	VESELÉ ZÁVODY 25	CO BY TO BYLO 21

SCHŮZKA	HRA - CVIČENÍ	Poznámky k provedení	NOVÁ HRA	Opakovaná HRA
12.	VÝKLAD CIZÍCH SLOV 15	10 snadnějších slov, Na psaní nejvýše 5 minut.	NÁDÁVÍ SE ZPĚVEM 24	OBCH. ZÁSTUPCI 38
13.	KRESLENÁ PÍSEŇ 10		TELEFON 27	NA ŘEMESLA 35
14.	VÝKLADNÍ SKŘIŇ 16	Jedna výkladní skříň s mělo předměty, 3 min. prohlížet, 5 min. psát	JERUSALÉM 29	DOTYKI SE ŽELEZA 26
15.	ZAPOMĚTLIVOST 18	Mezi čtením a psaním alespoň půl hodiny, zaměstnat hochy zpě- vem a jinými hrami.	KDO JE KAPITÁN ? 30	ČENU SE TO PODOBÁ ²³
16.	LUP 12		NA PŘÍSLOVÍ 48	OSPALÝ NÁMOŘNÍK 39
17.	POPIS OSOBY 11	Známa osoba. Hochy předem neupozor- ňuj, aby si ji prohlédl dli, čas jako na 3. schůzce	POZNEJ PO HWATU 42	POHYBLIVÝ CHODÍK ⁴¹
18.	ZTRÁTA PAMĚTI 14		KDO PŘESEDL 31	NASTAVOVANÉ KRESLENÍ 36
19.	HROZNÉ ZVUKY 8	Asi 10 zvuků	VŠICHNI PRACUJÍ 49	POČTÁŘSKÁ S TLESKÁNÍM 40
20.	VÝKLADNÍ SKŘIŇ 16	Jedna výkladní skříň s mnoha předměty. Čas jako na 14. schůzce	RYCHLÉ ODPOVĚDI 44	RÝMOVANÁ SLOVA 45

A TEĎ JEŠTĚ SLOVO TĚM,
KDOŽ BUDOU TĚTO PŘÍRUČKY POUŽÍVAT :

Až budete znát všechny hry, které jsou v této příručce obsaženy, napište odpověď na tyto otázky a pošlete nám ji. Usmadněte třeba sestavení nové padesátky her v blízkosti .

- 1./ Které tři hry se vám nejlépe líbily ?
- 2./ Které tři hry se vám nelíbily ?
- 3./ Je popis her srozumitelný, není příliš stručný nebo zbytečně obsáhlý ?
- 4./ Nerozuměli jste popisu některých her ?
- 5./ Které z vašich oblíbených her jste v této příručce nenalezli ?
- 6./ Jaká jsou vaše přání pro další vydávání těchto příruček ?

Vydala: ZÁPADOČESKÁ OBLAST JUNÁKA - PLZEŇ

Tištěno jako rukopis se souhlasem autorovým v únoru 1946
jako 2. svazek junáckých výcvikových příruček pro potřebu junáckých oddílů.

Veškerá práva vyhražena.

Oddělení rozesílá : Obl. ref. JUNÁCKÁ VÝCHOVA, PLZEŇ, U tržiště 1.