



HRY, ZÁBAVA, POZNÁNÍ A SOUTĚŽ PRO PÁTÉ TRÍDY ZÁKLADNÍCH ŠKOL

TOP 8

ČLOVĚČE, NEZLOB SE

„Člověče, nezlob se přece! Tohle je ta správná hra pro celou rodinu!”

Nezní ti to náhodou povědomě?

„Všechny figurky jsou před začátkem hry umístěny ve startovním domečku, který je barevně vyznačen stejnou barvou, jakou jsou označeny 4 figurky hráče. Cílem hry je dovést své figurky jedné barvy ze startovního pole do cílového domečku. To lze pouze tak, že figurka musí projít postupně všemi poli na obvodu hracího plánu. Každý hráč posune při svém tahu figurku o tolik bodů, kolik padlo při jeho hodu kostkou. Skončí-li s figurkou na políčku obsazeném cizí figurkou, je tato odstraněna ze hry a vrácena zpět do startovního domečku...”

Uf! To našťve. Už potřetí tě vyhodili! Ale člověče, nezlob se! Mákní, ať je i tak porazíš!



12 - 35



10



30 - 60 min



hřiště, louka,
tělocvična, zahrada



pravidla od stolní hry Člověče, nezlob se! (není nezbytné); kostky (pro každé družstvo 1); podložku (pro každé družstvo); lano (příp. kužely, křídly, apod.)



4 - 5

Popis hry:

Vytyčte lanem (svršky, kameny, kužely) zvětšený herní plán - kruh o průměru cca 50 metrů, aby umožnil vyvinout dostatečnou rychlost. Podle počtu družstev rozmístěte ve stejných vzdálenostech po obvodu okruhu „chlívečky“ (pole pro nasazení do hry) a k nim „domečky“ (pole pro ukončení hry). Lze je vytvořit klacky, kameny, kužely. Vzdálenost chlíveček od domečeků je cca 2 metry.

Pravidla:

Vytvořte vyrovnaná stejně početná družstva o 4 až 7 hráčích. Hráče rozmístěte do jednotlivých chlíveček pro nasazení do hry. Znáмым cílem hry je dostat všechny figurky z chlívečku do domečku. Hráčům určíme směr hry, tj. běhu.

První hráči z každého družstva házejí kostkou (na podložce), dokud jim nepadne šestka (jako v Člověče, nezlob se! - pokud nemá 6 nebo nasazenou figurku, hází 3x). Jakmile padne 6, hází znovu, hozený počet bodů znamená počet kol, která musí „figurka“ oběhnout, aby se dostala do domečku. Číslo nahlas oznámí, ihned vybíhá a hází další hráč. Pokud figurce padne znovu 6, hází dál a počet kol se sčítá.

Na trase se hráči vyhazují tak, že rychlejší se rukou dotkne dobíhaného. Ten se vrací do chlívečku a řadí se tam do fronty. Družstvo, které se jako první přesune do domečku (tj. uběhlo předepsaný počet kol a dotklo se domácí mety), vyhrává.

Metodické poznámky pro vedoucí:

Je potřeba důsledně dbát, aby hráč vyběhl ihned po hodu kostkou. Hráči by mohli spekulovat a čekat, až předběhne někdo, kdo by je mohl vyhodit, případně naopak čekat, aby sami mohli vyběhnout za někým, koho vyhodí.



Víš, že hra má svůj původ v prastaré indické hře Pačísí, známé již v 7. století? Do Evropy se nejprve dostala přes Srí Lanku, Persii a Palestinu do Španělska, kde byla známá jako Parchis, ale většího rozšíření nedosáhla. Podruhé přivezli hru do Evropy na konci 19. století Angličané a to přímo z Indie, která tehdy byla jejich koloniálním panstvím. Patentována a na trh uvedena pak byla pod názvem Ludo (z latinského ludus: hra) v roce 1896, a to v podobě a s pravidly, která jsou v podstatě shodná s dnešními.

(https://cs.wikipedia.org/wiki/%C4%8Clov%C4%9B%C4%8De,_nezlob_se!).

Víš, že se hře také říká Spěchej pomalu?



1. Místo kruhu můžete vytvořit tvar čtverce.
2. Hru lze hrát i na malém okruhu. Je však potřeba upravit pravidla tak, že na trati smí být pouze jeden hráč z každého družstva - další hráč hází kostkou, až když je 1. hráč již v domečku, nebo je vyhozen a zpět v chlívečku.
3. Lze hrát i s během pozadu. V tomto případě je třeba zajistit bezpečný prostor.

Zdroj: Hrkal, J., & Hanuš, R. (2007). *Zlatý fond her II*. Praha: Portál.

Záštita projektu:



Garant:

