

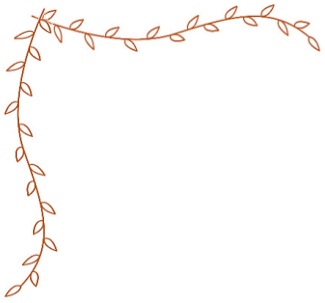
VALAHRÁTKY

Valašské hrátky pro ogary aj cěrky



Autor: Alena Mičkalová

Obrázky: Mgr. Lucie Nováková



Brandstetrová (2013)

V zábavách a hrách národních jeví se charakter národa.

Č. Zúbrt



OBSAH

Včil enem pár slov tápnu	stránka 6
Čítadla před hrú	stránka 8
Zbírka her	stránka 12
Hry pohybové	stránka 14
Do důlka P	stránka 16
Hra malá P	stránka 17
Hra na mžik L/P	stránka 19
Hra na škrbál P	stránka 20
Kerý kerého P	stránka 21
Metlový P	stránka 22
Na Ančičku P	stránka 23
Na barvy P	stránka 24
Na basmana L/P	stránka 26
Na besmana L/P	stránka 28
Na cídiče /klobúčníka/ P	stránka 29
Na černého Petra L/P	stránka 31
Na děcka P	stránka 32
Hra hada P	stránka 34
Na holuby a jestřába L/P	stránka 35
Na kocúra a myšku L/P	stránka 36
Na kohúty P	stránka 37
Na kokša P	stránka 38
Na komináča P	stránka 39
Na kozu P	stránka 40
Na Lidušku L/P	stránka 41
Na máтуру P	stránka 43
Na medčara /čampulu/ P	stránka 45
Na myslivce /hotaře/ L/P	stránka 47
Na ovečky a vlky L/P	stránka 48
Na palestru P	stránka 49
Na papunca P	stránka 50
Na plátno L/P	stránka 51
Na poštu L/P	stránka 52
Na sochy L/P	stránka 54
Na stařička L/P	stránka 55
Na stromy L/P	stránka 56
Na strýca L/P	stránka 57
Na sviňu P	stránka 58
Na štemple /hore/ P	stránka 60
Na řápku L/P	stránka 62
Na tetičku z Bystřičky L/P	stránka 63
Na trojici P	stránka 64
Na zahradníka P	stránka 65
Na zajíce L/P	stránka 67
Na zámek P	stránka 68
Na zbuka P	stránka 69
Na žáby P	stránka 70
Na žida L/P	stránka 71
Tragače P	stránka 73
Traktor P	stránka 74



Neco navíc	stránka 76
Hry taneční	stránka 78
Hry klidné	stránka 82
Hry žertovné	stránka 86
Hry na spočinutí	stránka 90
Nejaké ména cvikú do tělesnéj výchovy	stránka 94
Eště neco ke hře	stránka 98
K temu, jak děcka motivovat'	stránka 100
Inčí říkačky	stránka 110
Inčí autoři praví	stránka 112
Jak temu ozaj bylo	stránka 114
Slovník jazyka valašského	stránka 116
Použité knížky a jiné zdroje	stránka 118



Včil enem pár slov řápnu ...

... abys věděl, co to ty Valahrátky sú, jak sa zrodily a k čemu vlastně slúžá. Tož počůvaj, to bylo takte.

Jak to celé začalo.

Všecko to začalo v Brně na Pedagogické fakultě Masarykovy univerzity. Vtedy sem sa rozhodla, že budu učitelkú na prvému stupni. V kalupu tu byl poslední rok a úkolem každého študenta je napsat' velkú prácu, diplomová sa jí praví (to sú ty názvy novovjeké). Každá práca mosí mět' nejakú tému ... tož su cěrka z rozpěkného Valaška, pravila sem si, mosí aj moja téma byt' valašská. Dlúhú dobu sem nemohla přijít' na to, co ešt' napsané nebylo, gdyž vtěj ně praví můj vedúcí: „Rozmýšlala si nad hrama?“ Zrazu sem mjéla plán. Zezbíram všechny knížky, v kerých sú hry valašských děcek, vyberu ty pohybové a sepíšu ich do jedného. A to by v tem byl čert, abych tu svoju domovinu takte děckám z různých kútů světa nepřiblížila a neukázala im, jak si prv děcka hrály a jak si zasěj hrat' možú.

Je 21. století. Všeci rukama hrabú po počítačových, mobilových a iných přístrojách, aby našli všecko, co potřebujú. Tož sem si pravila, že je nekdy aj dobré spojit' neco historického a novovjekého a napadlo ňa vytvořit' internetovú stránku, lebo jak včil temu všeci říkajú – „webovku“. A dyž sú stránky internetové, možú byt' aj stránky papírové. A tak sa zrodila toť ta knížka.

K čemu a kemu Valahrátky slúžá?

Valahrátky obsahujú do boha valašských pohybových her pro ogary aj cěrky, keré sú pro učitele prvého stupňa základních škol (temu tak je, lebo sem toten obor študovala). Využit' je ale možú aj učiteli mateřských škol, vychovatelé, vedúcí folklórních krúžků, rodiče, študenti aj děcka. Valahrátky pomozú oživit' hodiny tělesnéj výchovy, lekce tanečních krúžků, dni v mateřské škole aj volnú chvílu děcek a rodiny. Též směřujú k temu, aby hry děcek, keré byly prvěj sůčástíú ich každodňového života, byly sůčástíú každodňového života aj včilších děcek. Aby nebyly enem historiú, ale zasěj sa vrátily na dědiny a města.

Jak sa v nich vyznat'

Hry sú seřazené podla abecedy. V obsahu je u každěj pohybovej hry písmeno, keré ti praví část' hodiny, gde ju možeš hrat' (**L** – létací; **P** – procvičovací) a též tam majú hry aj svoju barvu, podla keré poznáš:

Hry pohybové s říkačkú

Hry pohybové prosté

Hry pohybové s dialogem

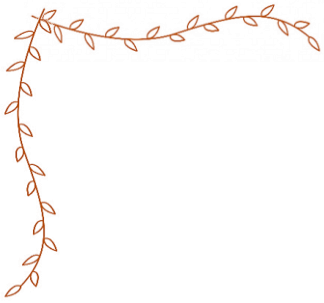
Hry pohybové na náradí

Hry pohybové s drobnýma předmětama

Hry pohybové s náčiním

U každěj pohybovej hry sa dozvíš **cosi malúčko o hře** (kolěj děcek ju može hrat', kde sa dá hrat', jak dlúho bude asi trvat', co si mosíš zehnat', jak moc sa při ni děcka zadýšú – mordovisko vyjádřené v MET jednotách, co si v ní děcka všecko rozvinú a pro učitele aj doporučená část' hodiny tělesnéj výchovy, v keré hru možú hrat'), **rolu děcek ve hře, gde a jak sa při hře postavít', jak hru hrat' a též nejaké rady** (aj jak děcka namotivovat', jak hru přejinačit' a zasěj pro učitele sůvlost' k předmětu).

Sůčástí je aj neco navíc, gde si možeš vybrat' nejakú hru taneční, klidnú, žertovnú, lebo na spočinutí, aj ména cvikú toť najdeš.



Valahrátky
Valašské hrátky pro ogary aj cěrky

Čítadla před hrú





Děcka před nejakýma hrama mosely čítáním určit, kemu připadne rola teho, kerý bude naháňat, pást' sviňu a tak dalėj. Většinu stojá děcka v kole a jeden je v prostředku, ten začne odřikávat' nekerú říkačku a na každú slabiku ukáže na jedného z děcek, na keho poslední ukáže, ten vystúpi z kola ven a je tým vyvoleným. Čítadla sú krátké aj o neco delší, věčinú směšné a aj nesrozumitelné rýmované věty (Bartoš, 1891; Kulda 1875). Tak třebaš ...

F. Bartoš, Lid a národ: sebrané rozpravy národopisné a literární, sv. 1.

- ❖ En ten týne, sauraka dýne,
sauraka, tykytaka, suk buk ven.
- ❖ Řezník vede tele,
a pes se mu smíjeje. Bé!
- ❖ Jeden, dva, tři,
my sme bratři.
Jeden sedí mezi náma,
bude si hrat' takéj s náma,
Kopa, hruda, křen,
do nás chce zradit',
ten mosí it' ven.
- ❖ Am, bum, tatarum,
cim, flek, pumparum.
Stojí hruška u potúčka,
říkajú jí klíč,
na keho to slovo přide,
ten mosí it' pryč.
- ❖ Endelíčky, dva špendlíčky,
suk, puk, ven.
- ❖ Trhám, trhám, kvítí,
mynářovéj cěrce.
Přišét k ní Mikuláš,
naložil ji zlatý pás.
Na tom pási kameň,
sekulička amen.
Sekulička stříbrná,
pojedeme do Brna.
A z Brna do kuchyně,
mezi dobré hospodyně.
Hospodář nemynář,
sekuličko chytaj nás.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a zábavy.

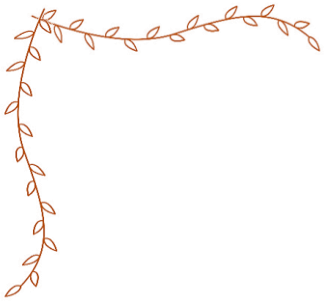
- ❖ Leze žába do bezu,
já tam za ní polezu,
chytnu-li ji, bude má,
a ty, chlapče, chytni mňa.
- ❖ Jeden, dva, tři, štíry, pět,
na jabloni roste květ,
dítě pláče, bude brzo deň,
bumbrlíčku, vyjdi ven!
- ❖ Letěl zajíc přes oboru,
polámal si zadní nohu.
Liška mu ju zašivala,
veverka sa posmívala.
Co ty sa máš posmívati,
když ty nemáš kúska gatí?
Kopa, hruda, křen –
a ty Jene Kyliáne ven!
- ❖ Endele, vendele kot,
přeskočil zajíček plot.
Přeskočil dvě hrušky
hledaje Verušky –
a Veruška toť.
- ❖ Engele, vengele, tipla me,
tipla, tipla, domine,
hulc, pulc, heraus, heraus – ven!

B. M. Kulda, Moravské národní pohádky, pověsti, obyčeje a pověry.

- ❖ U pána kmotra,
zavírají okna,
na kolečka cin cin.
- ❖ Jeden, dva, tři, čtyry, pět, šest, sedum,
osum, devět, deset, jeden, jeden, jedenáct,
a ty, bratře, chytaj nás.

E. Peck, Valašské národní písně a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými.

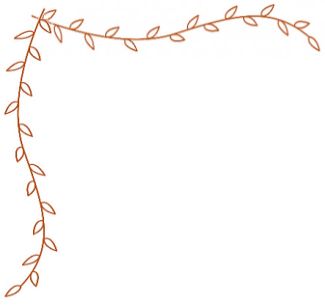
- ❖ Náš pán grobián,
pase koně na výhoně,
po kolena v jatelilně,
cukr vajs!
- ❖ Ana vana dykysana,
ator, vator dykysator,
cukr, špekr vek!



Valahrátky
Valašské hrátky pro ogary aj cěrky

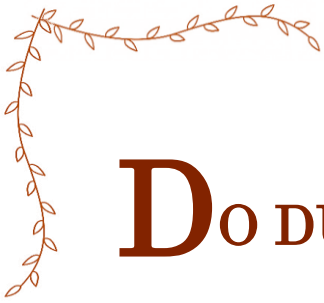
Zbírka her





Hry pohybové





DO DÚLKA

Hra napsaná věčím dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).
F. Bartoš, Lid a národ: sebrané rozpravy národopisné a literární, sv. 1.

MORDOVISKO: 2 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v hoře, na lúce, goňce, v tělocvičně aj v jizbě. Trvať bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnať mosiš fazole. Hra spada do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, hod na cíl, jemnú motoriku, přesnost, sústředěnost, čitací schopnost.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka házajú fazole.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sa postaví pár krokú od dúlka, kerý vykutajú v zemi.
JAK HRU HRAŤ	Děcka si vezmú fazole, keré budú z nejakéj dálky házať do dúlka, po jedné lebo všecy najednú. Každé děcko, hned jak odháže, zebere všecy fazole do dúlka spadlé a zpočice ich. Ten, kerý ich nájyec do dúlka hodí, vyhrává. Dyž dva hodí do dúlka stejný počet fazolí, praví sa, že uďetali <i>plichlu</i> , <i>splichtili sa</i> , tož musí házať znovy. O hosené fazoli, kerá z polovic nad dúlkem visí, sa praví, že <i>krpí</i> (<i>krpěti</i>), s ňú sa mosí házať znovy.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitejším úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (jak děcka házajú fazole, esli nekerý do fazole nedrcnúl, esli si fazole z dúlka zebali, esli děcka počícú spravedlivje, kerý vyhrál a tak dalje), tež aj na bezpečnost všecých děcek. Vedúcí by mjět každému připomenúť, aby byl spravedlivý. Fazole je lepší měť nabarvené, aby si ich děcka nezpantaly.
Jak děcka namotivovat?	Děcka majú zamžitě oči. Vedúcí ich obcházá s míškem fazolí, do kerého děcka sahájú a poznávájú, na co včil sáhnuli. Děcko, keré pozná, vědmo dá zvednutím ruky. Po téj si možete řect, co sa z takých fazol dá uvařit. Toť ta hra sa može spojit aj se stravú Valacha (věc v K temu, jak děcka motivovat)
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka uďetajú nekolik gučí, de ich bude meňej (třebas 5) a po téj hru hrajú stejnak – rychlejší hra, věcí zapojení děcek.❖ Dyž budete hru hrať nekde ve vnitřku – místo dúlka si vemte třebas obruč, do keré budu děcka házať fazole lebo boly (zasěj možú děcka uďeľať nekolik menších gučí).❖ Namísto fazolí sú užité boly (volejbalové, tenisové, pingpongové aj iné).
Súvislost k předmětu:	<ul style="list-style-type: none">❖ Matematika: rátání❖ Vlastivěda: svátek sv. Mikuláša na Valašsku





HRA MALÁ

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).

M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 6–12	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v hoře, tělocvičně, na lúce aj hřišku. Trvať bude isto 10 minut, ale može sa aj prodlúžit. Zehnať mosíš palestry a kuťaberku. Hra spada do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, přesnosť, hod aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka uďelajú dvě grupy, jedni sú hore a čabú, druzí zasěj dole a chytajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka, keré sú hore, stojí u cíla čabandy na jedněj straně místa hry a děcka, keré su dole zasěj u cíla klepandy na několik kroků vzdáleného od prvního cíla.
JAK HRU HRAŤ	Děcka hore čabú, ty dole chytajú. Dyž někdo odčabe tak, že kuťaberka odletí za klepandu, musí ten, kerý odčabe, honem utíkat ke klepandě, třikrát na ňu zaklepat (zaklepat na zem) a vrátit sa zpátky k čabandě. Zakel ho nekdo z dolních, keří kuťaberku chytajú, na cestě tam lebo zpátky kuťaberkú trefí, musí trefený přestúpit k dolním. Dyž ho nikery netrefí, zůstane při horních. Hra ide takte dalėj, než sú všeci horní při dolních. Poslední horní je po téj sám dolní a ti, keří byli dolní, sú horní. Hra sa opakuje. Nekdy sa též hrávala „fánka“ – dyž očabne jeden z horních vysoko a nekerý dolní bol chytne, pak je ten, kerý dal „fánku“, dole.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit na pravidla a průběh hry (jak děcka čabou, esli horní začne uťekat dyž odčabe kuťaberku za klepandu, esli třikrát zaklepal, esli někdo z dolních trefil utěkající děcko, esli šel horní k dolním a tak dalėj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Před začátkem je dobré si připomenút jakési pravidlo ohleduplnosti. Vzdálenost cílů určujú schopnosti a dovednosti děcek, može sa aj přeoznit. Nájlepšij je palestra brännballová, ale može byť i tenisová, baseballová aj třebaš nejaká deščica z drva, podla palestry pak zvolíme aj druh bolu. Děcka možú kuťaberku aj enem dlaňú odrážat. Při první hře je lepšij, dyž děcka kuťaberku enem házajú a deprv pak zapojá palestry/dlaně. Celú hru je dobré zakončit nejakým povídáním o tem, co je to přátelství a připomenút si jeho hodnotu – „Co myslíte? Je toto chování správné? Budeme sa k sobě chovat škaredě? Jak by to mělo vypadat? Jak sa k sobě máme chovat?
Jak děcka namotivovat?	Vedúcí sa děcek ptá: „Poznáte Asterixa a Obelixa? Má nekdo vědmo, jak sa menoval jejich národ a národ, kerý s nima nebyl v míru? (Římané a Galové) Vy si včil na také dvě dědiny zahrajete, enem s tým rozdílem, že v jedněj dědině žije národ, kerý sa menuje Horní a ve druhé národ s ménem Dolní. Toty dva národy žijú už fúru roků v nepřátelství, chtějú si škodit a přetahnút na svoju stranu lidi, aby ích bylo co nájvěc. Pozn.: nemosíš použit enem ména Horní a Dolní, ale takéj možeš grupy děcek pojmenovat jako Římané a Galové lebo si s děckama sřeknúť jiné ména.



<p>Jak hru přejinačit?</p>	<ul style="list-style-type: none">❖ Horní kuťaberku neodbájajú palestrú, enem ju házajú (možeš užít třeba volejbalový bol).❖ Děcka udělajú dvě grupy, jedni sú hore na jednéj straně místa hry, druzí dole na straně druhéj. Vezme sa nekolik kuťaberek. Na nejaký povel, kerý dá vedúcí, začnú čabať (lebo enem házať) horní i dolní kuťaberky na protivníkovu stranu. Po signálu, kerý hru ukončí, si děcka zpočítú kuťaberky na svojej straně, grupa s menším počtem bolú vyhrává.
----------------------------	--





HRA NA MŽIK

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.
B. M. Kulda, Moravské národní pohádky

MORDOVISKO: 8–12 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka . Hrat' sa dá v hoře, jizbě, na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosíš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju bedlivost' aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko mosí mžikat' (mosí si zakryt' lebo zavázat' oči), potem hledá ostatní děcka, keré sa mu schovaly.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá s'agde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Ten, kerému je mžikat', si nekam stúpne, oči si zakryje a praví (říkačku praví třebas třikrát): <i>Jeden, dva, tři, čtyry, pět, je-li skrytý nebo ne, budu hledat' necht' je jak chce.</i> Gdyž ju dořekne, odkryje si oči a dá sa ostatní hledat', lebo ti sa mezitým všade poskrývali. Gdyž nekerého najde, zdrhajú oba na to místo, gde prvé děcko mžikalo. Gdyž tam doběhne mžikač prvý, zavolá: <i>Sekúra, zapleščený!</i> , má 1 bod. Zakél tam šak doběhne spěš ten, kerý sa schovával, zvolá: <i>Sekúra, vykúpený!</i> , v tem případě nemá mžikač žádného boda. Tak ide hra furt dalėj, zaky mžikač vsecky děcka nenajde. Nájposlednejší zapleščený mžiká v další hře, prvý mžikač sa schovává. Gdyž šak prvý mžikač žádného nezapleščil, mosí v další hře mžikat' znovy.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sa mžikač nedíve, esli k místu doběhl spěš mžikač lebo ten, co sa schovával a tak dalėj), též aj na bezpečnost' vseckých děcek (třebas dyž děcka zdrhajú k místu, kde sa mžikalo).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama vyprávjá o tem, jaké máme smysly. Potem praví: „Tož si včil představte, že byste neviděli. Jak by sa vám život zmjénil? Bylo by to pro tebe těžké, lebo lehké? Šak na světě sú ľudé, keří nic nevidá. My si to včil též zkusíme, jaké to je na chvílu nic nevidět' a pak neco hledat'.“ Vedúcí može děckám řéct' aj o tem, keré pomůcky slepí majú (bílá hola, spotřebiče se zvukovým signálama a tak dalėj, též jak sa třebas na přechodu orientujú).
Jak hru přejinačit'?	❖ Děcek, keré mžikajú, je věc.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda: smysly, ľudé, keří nevidá.



HRA NA ŠKRBÁL

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

B. M. Kulda, Morav. národní pohádky, pověsti, obyčeje a pověry.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku, v hoře aj jizbě. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosíš nejakú starú škarbálu lebo iný krpál. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, reakcu, postřeh, pohotovost', hod aj slech.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka si přehazují škrbál, jeden z nich ho chce chytnúť.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sú v sedu pokrčmo v kole. Děcko, keré chce škrbál chytnúť, je v prostředku kola.
JAK HRU HRAŤ	Jedno z děcek v kole si vezme škrbál, nekolikrát im klepne pod kolenama o zem a po téj ho podá (nad/pod kolenama) lebo čpelí inému děcku. Ten s ním zasěj nekolikrát klepne o zem, aby temu, co chce škrbál chytnúť, vědmo dal, že je u něho. V ten raz ho zasěj mosí co nájspěš čpelit' nekomu inému. Takte jednostejně si děcka předávají škrbál v kole. Úkolem děcka v prostředku je škrbál drapnúť. Též mosí dobře počúvat' zvuk klepání škrbálu o zem a honem k němu zdrhat'. Dyž sa mu podaří škrbál ulovit', zočídí sa s tým, u kerého škrbál chytnul (prvý chytač ide na jeho místo v kole a nový chytač ide do prostředka kola). Ve hře sa takte ide furt dalėj.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcka klepajú škrbálem o zem, esli ho u sebe nemajú dlúho, esli si přehazují všeci a ne enem jedny a ty samé děcka, chvílu drapnutí škbálu a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Dyž sa bude hra hrať venku, možú děcka čupet'/stat'. Hra je dobrú činnost' k procvičení techniky hodu (v totem případě možú děcka aj stat'), vedúcí děcka kontroluje, dyžtak ich techniku aj opravuje.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám ukazuje dva páry bot – jedny novší a jedny starší, poničené. Po téj sa ich pýtá, keré su škrbále (slovo si vyložá – škrbál, škarpal, škrambal, škarbala = kúšček kože pod nohú místo podešvu, takéj starý, roztrhaný a nepoužívaný krpál).
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka v kole stojá.❖ Děcka si přehazují bol❖ Děcka neklepajú škrbálu/bolem o zem❖ Škrbálú je ve hře věcej.❖ Děcka stojá nebo běhajú s'agde v místě hry, přehazují si škrbál (kuťaberku), jedno z děcek je chytačem, kerý chce škrbál (kuťaberku) drapnúť. Dyž sa mu to podaří, je chytačem děcko, od kerého škrbál chytnúl.



KERÝ KERÉHO

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.
J. O. Vranecký, A měl sem já písčalenku.

MORDOVISKO: 4 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka . Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, v lese aj v jizbě. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosíš nejaké krpále – krpce/papuče/škarbále a žíněнку. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu aj pohyblivost' .
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka sú v páru a chcú zasáhnúť jeden druhého krpálem.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sa dajú do páru, oba sú v sedě pokrčmo pravýma bokama a hubú k sobě. Páry lapí stáge v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Děcka sa dajú do pravého postavení a sřeknú si, gdo je prvý a gdo druhý. Oba si vezmú krpál. Na nejaký signál hry klepnú oba dvakrat' krpálem o zem. Po téj sa prvý z páru vyškobrtá na záda (udělá takú holušku) a súčasně si druhý lapne, předkloní sa a tysne prvého po dupě, ale enem na ošplh. Děcko, keré dělá holušku, sa musí co nájvēc odkloniť od toho, co ho chce krpálem tysnúť, aby ho nedrbnul a zasěj děcko, keré chce tysnúť sa musí předkloniť tak, aby byl co nájbližej k prvému. Po téj dělá holušku zasěj druhé děcko a prvé ho chce tysnúť. Polohy děcek sa furt střídajú, sú plynulejši a mají věcí švunk. Děcka si též možú čítat' body – za každý tys jeden bod.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúciho bedliť na pravidla a průběh hry (esli děcka neđelajú cviky enem tak na obylo, esli si střídajú pozice, esli sa netysajú hrubo a tak dalěj), též aj na bezpečnost' vřeckých děcek (děcka hrajú hru na žíněnce). Toť ta hra može byť průpravnú činnostú při nácviku kotrlca vpřed aj vzad, proto by mjět vedúci děckám řěct', jak holušku správně dělāt a bedlivě na cvik čážit'. Gdýž budete hru hrat' venku, je lepši, aby byly děcka oděné do hábu, kerý si možú zagyzdit.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúci děckám praví o tem, keré krpále sa prv na Valašsku nosily (věc v K temu, jak děcka motivovat') a nekeré im aj pozukazuje. Po téj si možú řěct', keré boty nosíme včilej, a též keré sú pohodlnějši a lepši pro každodňové chození.
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Po nejakém čase řekne vedúci, aby sa děcka v párech zočidily – tým tak vzniknú nové páry (děcka tak nebudú enem s jedným a tým samým děckem).❖ Namísto holušky děcka d'elajú svícu.❖ Začátek hry hrajú děcka postejnu, dyž druhý tysne prvého po dupě, mosí honem vyskočit' a zdrhat' ke stěně (lebo nejaké věci) na nekolik krokú za nim. Prvé děcko, keré d'elá holušku, mosí též honem utěkat' a druhé děcko dohonit' a řapnúť ho. Gdýž sa mu to podaří eště před tým, než sa dotkne stěny (věci), přičte si bod, jinak má bod druhé děcko. Role si zočidí a hrajú znovy.



METLOVÝ

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

B. Kos, Mužské lidové tance.

MORDOVISKO: 8 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodluží. Zehnat' mosíš nejakú malú metlu. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, pohotovost', bedlivost', spoluprácu aj ohleduplnost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcko popředěj drží metlu a naháňá s ňú najzadnějšiho, kerý mu mosí uhýbat'.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIť	Děcka sa postaví do zástupu, drží sa děcka před ním za boky, prvý má metlu.
JAK HRU HRAť	Prvý v zástupu má metlu a chce s ňú šmírnúť najzadnějšiho, kerý mu za pomoci ostaních uhýbá. Celý zástup sa tak pohybuje, děcka sa nesmí pustit'. Zakel prvě děcko v zástupu šmírne najzadnějšiho metlú, najzadnějši ide dopředu, vezme si metlu a hra sa opakuje.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (chvíla tysnutí metlú, esli si děcka předajú metlu a zočídí sa a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek (esli sa děcka pohybují bezpečno). Vedúcí zastaví hru dycky, dyž sa zástup děcek v nejakém místě roztrhne. Při věčím počtu děcek doporucuju udělat' grupy, v kerých bude meňej děcek.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama rozprávjá o tem, esli doma pomáhajú rodičom pratať. Po téj před nich postaví metlu a praví: „Už ste nekdy zametali? S takú metlú nemosíte enem pratať, ale možete aj radost zažit'. Metly si Valaši zrobili sami z březového prútí a děcka s ňú hrály třebas toť tu hru a ukrutně sa u teho nasmily.“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Prvé děcko si s metlú može aj hrať – vyhazovat' ju, točit' s ňú a tak dalěj.❖ Gdyž máš věčí věc děcek, možes udělat' meňší grupy třebas po 3 – 6 děckách, aby byla hra dynamičtějši, rychlejši a zábavnějši a došlo k věčímu prostřídání děcek.❖ Děcka sa rozčídí do páru, postaví sa za sebe a chytnú za boky. Takte hrajú hóňenu – naháňajú sa sťagde v místě hry, ťapku može předat' metlú enem prvě děcko z páru a enem druhému děcku iného páru (dyž dá ťapku prvému z páru, neplatí to). Gdyž nejaký pár předá ťapku, chytнутý pár to vědmo dá zvoláním. Možno hrať aj tak, že ťapku može prvý, lebo aj druhý, dát' sťakom v páru (prvému aj druhému).

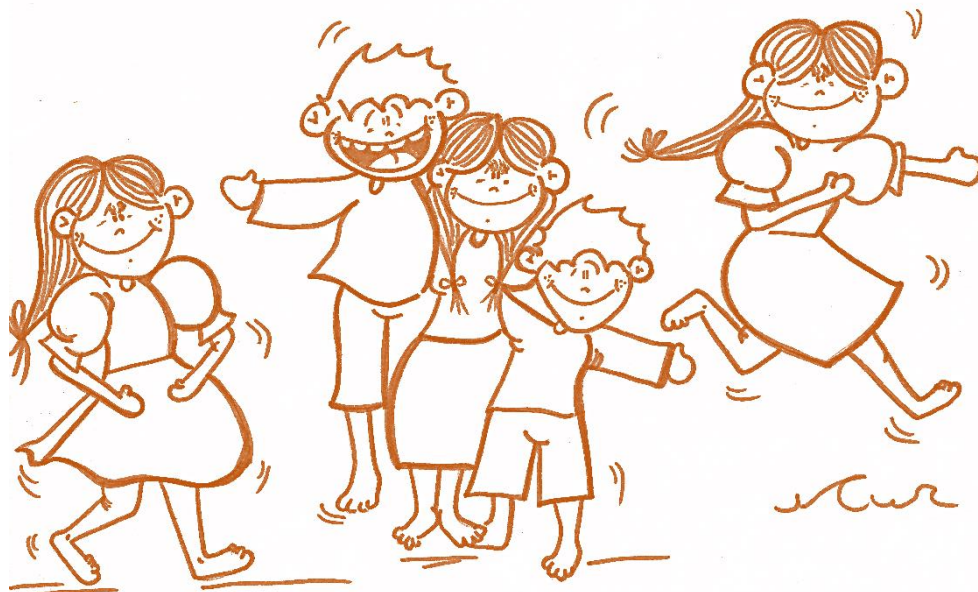


NA ANČIČKU

Hra napsaná s nejakú tú změnú (věc v Jak temu ozaj bylo).

M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 5 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju spoluprácu, paru, švunk, ohleduplnost' aj jakési taktické myslení.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je mamjenka, ta naháňá iné děcko, keré je Ančičku. Ostatní bráňá.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojí sťagde v místě hry, mamjenka je nekolik krokú naprotivaj Ančiče.
JAK HRU HRAŤ	Na nejaký zvuk, kerý značí začátek hry, sa mamjenka snaží dostať k Ančiče a dotknúť sa ji. Ostatní sú kamarádi Ančičky a bráňá ji, aby sa k Ančiče dostala. Dyž sa mamjence podaří, i přes veškerú obranu, Ančičku chytiť, určí sa nová mamjenka a Ančička.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcka začnú hrať až po počátečním zvuku, chvílu, dy byla Ančička chycená a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek, hlavně ve chvílách obrany, de vedúcí čáží, esli děcka nebráňá Ančičku nejak tvrdo a hrajú, jak sa včil praví, fair-play a sú k sobě ohleduplní.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí rozprávjá děckám povědačku (věc v K temu, jak děcka motivovat'). Potem praví: „Jednoduché to ale mamjenka nemjela, iné děcka ju totiž bránily. Chcel by sis zkusiť nekoho chytiť, dyž ti v tem všeci bráňá?“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Mamjenek je věc, aj Ančiček može byť věc, než enem jedna.❖ Děcka udělajú grupy po třebas 5 děckách a hrajú postejnu.❖ Hru možete hrať též jako obyčejnú hóňenu – mamjenka/y chytá Ančičky, po předání tápky sa v rolách zočidí, lebo sa chytená Ančička přidá k mamjence a honí s ňú,



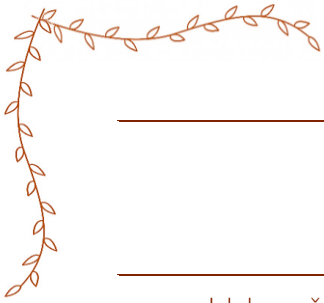


NA BARVY

Hra napsaná s nejakú tú změnú (věc v Jak temu ozaj bylo).

F. Bartoš, Lid a národ: sebrané rozpravy národopisné a literární, sv. 1.

MORDOVISKO: 6 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvať bude isto 10 minuty, ale može sa aj prodlúžiť. Zehnať mosíš lína. Hra spada do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, spoluprácu, strategické myslení, posílá baňdoch aj paže.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno z děcek je anděl, druhé zasěj čerchmant, třetí je vyptávačem a ostatní sú spojenci čerchmanta lebo anděla. Děcka sa přetahují.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Čerchmant a anděl stojí na jednéj straně místa hry a vyptávač s ostatníma děckama na straně druhéj.
JAK HRU HRAŤ	Vyptávač rozdělí mezi děcka dvě barvy (kerekolvjek) tak, aby byl počet obúch barev vyvážený. Gdyž mají barvy rozdělené, ide vyptávač za andělem a čerchmantem a praví im sřeknuté barvy. Po téj dojde anděl a zvolá: <i>Cingilingi!</i> I počne rozhovor mezi andělem a vyptávačem: V: Kdož to? A: Anděl. V: Co chtěl? A: Barvy V: Jaké? A: (řekne jednu z uřeknutých barev). Děcka, keré dostaly při rozdělování barvu, kerú si zvolil anděl, idú k němu. Po téj dojde na paškál čerchmant a zvolá: <i>Hurdy burdy!</i> Zasěj započne ten samý rozhovor jako s andělem, enem čerchmant na otázku „Kdož to?“ neodpoví Anděl, ale praví: <i>čerchmant (čerchman, ďas, čert) s měchem pod ořechem.</i> Děcka se zvolenú barvú idú k čerchmantovi. Vyptávač si može vybrat, esli pude k čerchmantovi lebo andělovi. Grupy sa postaví naprotivaj sobje do zástupu zepár krokú od předem určené čáry. Všeci sa chytnú lana. Na nejaký povel sa začnú obě grupy přetahovat. Cílem hry je přetáhnúť súpeře na svoju stranu (za předem určenú čáru).
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúcího bedlit na pravidla a průběh hry (esli sa děcka přidaly k čerchmantovi lebo andělovi, esli sa děcka začnú přetahovat až po sřeknutém povelu, do jako prvý přetáhnul súpeře na svoju stranu a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Děcka je dobré rozdělit tak, aby byly grupy silově vyvážené, děckám sa líbilo aj rozdělení na ogary a cěrky. Dyby děcka hru hrały v iný čas než v čase Mikuláša, možú si zvolit aj iné ména tých hlavních. Je dobré si s děckama připomenúť jakési pravidlo ohleduplnosti.
Jak děcka namotivovat?	Hru je nejlepší hrať v prosincu kolevá svátku sv. Mikuláša. Vedúcí sa děcek pýtá, gdo to byl sv. Mikuláš, gdy slavíme jeho svátek a gdo ho včilkaj doprovázá. Potem im povyprávjá,



	<p>jak temu bylo na Mikuláša u Valachú prvěj (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat</i>). Nakonec vedúcí praví: „Děcka si na takého anděla s čerchmantem též hraly. Gdo by sa chcel včil stať andělem lebo čerchmantem?</p>
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Čerchmant može říkat místo „Hurdy burdy“ „Hrky, hrky, bom!“ (M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku, jejich hry a zábavy).❖ Na prostředku lana je uvázaná nejaká šatka, děcka mosí dostať šatku přetahováním na svoju stranu.❖ Děcka sa nemosí dělit' na dvě grupy dlúhým úvodem (hádaním barev), enem sa rozpočítajú na anděly a čerchmanty, po téj sa přetahujú.
Súvislosť k predmětu:	<ul style="list-style-type: none">❖ Vlastivěda: regionální kultura – Mikulášská obchůzka u Valachú



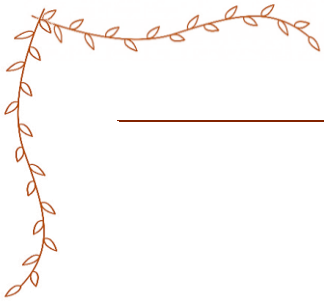


NA BASRMANA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly (z Velkého Meziříčá).

A. Kubeša, Valašské pėsničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry.

MORDOVISKO: 8–10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spada do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju reakcu, koordinacu, švunk, spoluprácu aj taktické myslení.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je basrmanem, kerý naháňa ostatní, ti ho provokujú a potem zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	V místě hry je mokro a sucho, basrman stojí v mokru a ostatní sú na suchu.
JAK HRU HRAŤ	Basrman stojí v mokru a ostatní děcka idú do příkopu, de říkajú (říkačku říkajú dycky, dyž vstúpi zasěj do příkopu): <i>Hastrmánku, tatrmánku, stójím na tvém zámku</i> . Basrman je naháňa a keho chytne, teho odvede (na území basrmana – mokro) a je dušičkú. Ostatní ho možú vyvětit' (čopama aj jinak). Zakel sú už všecy děcka dušičkama, može je prvý chytený vyvětit'. Gdo byl dvakrát dušičkú a je chytený po třetí, stává sa honičem. Basrman može byť v blízkosti sucha ostatníma stažený na sucho a „upálený“. Chytaní ho tam držá co největší dobu a při tem čítajú. Do kolika načítajú, než im basrman zdrhne, tolikrát možú byť basrmanem chytnutí bez teho, aby sa stali dušičkama.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (basrman nesmí chytat' děcka na suchu, děcka nemožú byť na suchu moc dlúho, esli chytené děcka nejsú osvobozené spěš a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všecyých děcek. Je dobré, aby sa místo hry rozdelilo na přesnej půlky (jedna je mokro, druhá zasěj sucho). To, jak děcka budú osvobozovat' chytené, je lepší určit' na začátku hry (třebas možú plavat' kole dušičky, podlézt' ji pod nohama, oběhnúť kole dušičky aj cvaem, ...). Vedúcí by mjěl upozornit' na hru fair-play, dodržování všecyých sřeknutých pravidel, lebo je v totěj hře pro něho těžké všecko toto vartovat' (třebas gdo sa gdy stal dušičkú, gdo má byť basrmanem lebo kolikrát možú byť děcka eště chytené, bez teho, aby sa stali dušičkú). Pro děcka je zábavnějši třetí varianta přejinačení hry, v kerěj mosá zebrať basrmanovi košule.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí dáva děckám chyták (Z. Slimáčková, z internetovéj stránky ProMaminky): <i>V rybníku světlice, po stranách police.</i> <i>U mlýna to pěkně klapě, ze šosu mu voda kape. (Basrman).</i> Po téj vedúcí děckám praví o vodníkovi (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>). Nakonec praví: „Jedny děcka mosely co chvílu basrmana vrypovat' a ten z nich pak za trest udělál dušičky. Pod'me si tu jejich hru zahrať. Gdo by chcel byť basrmanem?“
Jak hru přejinačit'?	❖ Děcka možú říkat' též: <i>Peru, peru šátky, na ty boží svátky. Peru, peru košule, na ty boží neděle.</i>



- ❖ Chyťené děcka sa nestávají dušičkama, ale zočíd'á si s honičem rolu. Též sa možú stať jeho pomocníkem (honiče je dobré nejak rozlišit', třebaš zvednutou rukou) a chytat' ostatní do doby, než sa všeci stanú basrmany.
- ❖ Na straně mokra sú položené košule, keré děckám uplavalý, tož sa je snažá zasěj všecy posbírat' na sucho bez teho, aby sa stali dušičkama.
- ❖ Ze hry je dané pryč pravidlo, keré praví, že može byť basrman stažený na sucho – basrman naháňá děcka, snaží se ich ťapnúť a dyž sa mu to povede, stane sa chyťený dušičkú a při třetím chyťení basrmanem, lebo sa im stane vraz, co ho basrman ťapne poprvní.
- ❖ Místo hry je rozd'elené na rybník a břeh. Chytaní su práči, keří perú ve vodě prádlo, jeden je besrman, kerý za nima skáče do vody s snaží sa je chytnúť. Keho chytne, je besrmanem, dyž nechytne žádného, je besrmanem furt. Práč može utíkat' na břeh, de na něho besrman nemože (musí práce zahnat zasěj do vody a tam ho dalēj chytat' (M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku, jejich hry a zábavy).





NA BESRMANA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

J. Volfová, U potoka roste kvítí.

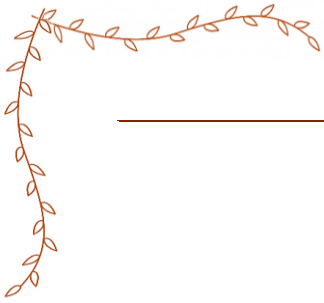
MORDOVISKO: 8–10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosíš maka nic. Hra spada do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, švunk, guráž aj rychlú reakcu.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je besrman, kerý naháňá ostatní, ti před nim zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Besrman leží sťagde v mítě hry, chytaní sú kole něho.
JAK HRU HRAŤ	Besrman leží na zemi a má přivřité oči. Ostatní děcka napodobujú kúpaní v potoce a říkajú: <i>To je teplá vodička!</i> V ten raz besrman vyskočí a naháňá ich. Chyťený je v další hře besrmanem.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitejšim úkolem vedúciho bedlit' na pravidla a průběh hry (esli besrman na začátku leží, esli si děcka zočídili role a tak dalje), tež aj na bezpečnosť všeckých děcek. Pro věči dojem teho, že je besrman ve vodě, može byť pod/kole něho položené modré skákadlo, ložní pľachta lebo neco takého.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúci si s děckama vyprávjá o ročních dobách – jak sa menujú, kolěj ich je, jaké mají měsíce. Po téj praví: „Co nájčastěj d'eláme v letě? Děcka sa vtedy rády ráchaly v rybníku. Enemže taký rybník je aj chalupa. Víte keho? Co chvíla sa ten zelený mužík zjavil blížej břehu a začal haláňat: <i>Idete pryč? Laty jedny! Nomužu gabat!</i> A dal sa ich zháňat.“
Jak hru přejinačit'	<ul style="list-style-type: none">❖ Chyťené děcko sa přidá k besrmanovi a je jeho pomocníkem (při chytání sa možu držet' za ruce).❖ Děcka si sřeknú nejakú záchranu, třebas dyž sa budú držat' žebřin nebo stat' v obruči, besrman je nemože chytiť.❖ Chyťený si nezočídí rolu s besrmanem, ale stojí, ostatní děcka ho musá vyvětit' (třebas poskokama obejit', udělat' u něho několik čopú aj cokolvěk iného).❖ Chyťené děcko si nezočídí rolu s besrmanem, ale ťapky si čítá. Po nejakěj chvíli vedúci hru zastaví a ten, kerý má nájvēc ťapek sa stává besrmanem.❖ Besrman leží na jedněj straně místa hry, ostatní kole něho, po říkačce sa besrman obudí a da sa děcka chytať, děcka sa mosí dostat' na předem sřeknuté místo (třebas čára na druhéj straně), de sú v bezpečí. Gdyž besrman chytne nekeho spěš, než sa tam stihne dostat', stane sa jeho pomocníkem, lebo si zočídá role, dyž nechytne žádného, hra sa opakuje.



NA CÍDIČE

Hra napsaná věčím dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v *Jak temu ozaj bylo*).
M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku, jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 5–9 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodluží. Zehnat' mosíš pucku, klobúky, nejaké vyvýšené místo (třebas švédsku bednu). Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, přesnost', švunk, reakcu aj hod na cíl.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno z děcek je král, druhé cídič. Děcka házajú puckú lebo sa ji vyhybajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka si vezmú klobúk, kerý položá do jednéj čidy a postaví sa asi na tři kroky za něho.
JAK HRU HRAŤ	<p>Prvé děcko z čidy je král, najzadnější cídič. Od klobúku sa v nejaké délce, třebas na 2–5 krokú (podla věku a schopností děcek), položí jeden díl švédské bedny. Král si na ňu stúpne a puckú sa strefuje do klobúku, može třikrát. Dyž hodí pokažděj ponimo, je z království shozen a králem sa stane druhé děcko v čidě. Zakel sa do nekerého klobúka trefí (pucka v ní nemosí ostat'), mosí ten, kerému klobúk patří, pucku spěšno zebrať a čpelit' s ňú po iném (děcka sa možu rozutěct' do stran). Dyž nekeho trefí, musí trefené děcko pucku zasěj honem zebrať a házat' honem po iném (děcka sa totiž zasěj rozutekly). Zakel ale žádného netrefí, dá svůj klobúk na najzadnější místo a je cídičem. Děcko, keré je další v čidě, je zasěj králem (starý král sa s klobúkem postaví najzady před cídiča) a hra ide postejnu, jako na začátku.</p> <p>Nájvěc na pozoru sa mosí mjět' král, protože dyž nekdo trefí krála, stane sa král cídičem a králem je ten, kerý má klobúk na druhém místě v čidě. Cídič má imunitu a zdrhať nihda nemosí. Dyž sa ale nekeré děcko skradne a čpelí puckú po cídiči, stane sa sám cídičem. Hra ide takto furt dalěj.</p>
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli pucka spadnula do klobúka, esli býl nekdo trefený, esli si děcka zočídili role a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Na začátku každěj hry je dobré zdúraznit', do je včil králem a cídičem. Dyž děcko nikeho puckú netrefí, lebo dyž je trefený král alebo cídič, je přehledněší, dyž děcka zvednú ruku, vedúcí hru pozastaví a hra začne zasěj házáním do klobúku po zočizení rolí. Toť to pravidlo chápú dobře aj malé děcka. Podla klobúka sa bere aj bol (volejbalový, tenisový, pingpongový aj iný).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama povyprávjá o tem, jaké znajú řemesla, co d'elajú ich rodiče a čím by chceli jednúc byť, též im řekne o valašských řemeslech (věc v <i>K temu, jak děcka motivovat'</i>). Potem im praví: „V jednéj vesnici žil cídič. Víš, gdo to býl? Býl to klobúčník. Co d'elá taký cídič? A toť ten dělal klobúky pro všecy ve městě, ale zamanúl si, že pro krála neud'elá žádný. A tak král stál na svojem zámku a házal všeckým paradajky do klobúku, aby im je pokynožil. Tož isto, že takú paradajku nechcél mjět' nikerý v klobúku.“
Jak hru přejinačit?	❖ Namísto klobúku sú obruče (v totem případě je lepší volejbalový bol).



- ❖ Děcka stojá sťagde v místě hry, na jednéj (aj vícero) straně sú položene tři klobúky a skákadlo zepár kroků před nima. Jedno děcko má v rukách kuťaberku, postaví sa za skákadlo a „nabije si“ tak, že čpelí kuťaberku jednúc (dvakrát, třikrát) do klobúkú, po téj utěká nekeré děcko zasáhnúť. Ten, kerý kuťaberku zeberě, si mosí zasěj před tým, než začne po nekom házat „nabít“. Děcka si možú „nabít“ aj tým, že si třikrát přihrajú o zed'/nejakú věc. Honičú/kuťaberek može byť věc. Děcka si též možú čítat', kolikrát sa im podařilo nekeho kuťaberku zasáhnúť.





NA ČERNÉHO PETRA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly (Val. Mez.)
A. Kubeša, Val. pěsničky: tance, pov., přis., dět. hry.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 5 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju reakcu, koordinacu, spoluprácu, pohotovost' aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jeden honič – černý Petr naháňá ostatní děcka – ptáci, keři su honění a zdrhají.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Černý Petr stojí na jednéj straně hrací plochy a ptáci na straně protější.
JAK HRU HRAŤ	Černý Petr zvolá: <i>Gdo sa bojí černého Petra?</i> A ptáci opáčí: <i>Žádný.</i> Na to sa všechny děcka rozběhnú naprotivaj sobě a černý Petr sa snaží nekeho ťapnúť. Děcka možú utekat' enem dopředu a Petrovi sa vymíňat', dozadu utekat' nemožú. Každý chytěný sa mosí k Petrovi přidat' a chytat' s ním a zarovno sa dycky všeci držá za ruky (dycky sa začíná utekat' až po rozhovoru). Hra pokračuje tak dlúho, než sú všechny děcka chytěné. Poslední chytнутý je černým Petrem v další hře (a aj hobla može dostat').
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcka vyběhajú až po říkaní, kerý byl chytěný, esli sa přidat' k Petrovi, esli sa děcka nerozpojily a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všechých děcek. Vedúcí mosí naozaj bedlivo čážit', esli děcka utekajú enem dopředu, jinak mosí hru zastavit' a upozornit' na toť to pravidlo znovy.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí ukazuje děckám nekolik barskerých ptákú a pýtá sa, keré znajú, též je možú dalěj popisovat'. Po téj si každý vymustruje, kerým ptákem bude a vedúcí praví: „Ptáci, pozor! Objevil sa nám tu chytač ptákú. Menuje sa černý Petr. Gdo by chtěl byť takým černým Petrem?“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Chytěné děcko sa nepřidá k honiču, ale zočídí si s nim rolu, v další hře je on sám černým Petrem (E. Peck, Valašské nárovní písne a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými).❖ Děcka, keré dělajú ptáky, při běhu napodobojú rukama pohyby ptákových křidel.❖ Dyž děcka utekajú na druhú stranu, tak skáčú snožmo, poskočmo, plazí sa, skáčú jako žaby, tleskajú rukama nad hlavú/za zády aj jinak, jak ťa napadne.❖ Děcka sú v páru lebo v trojicách (honiči aj chytaní) a hrajú postejnu (v páru sú po celú dobu hry, honiči sa nechytajú za ruce).❖ <i>Věc v Inč autoři praví</i>
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda – ptáci, druhy, klasifikaca.

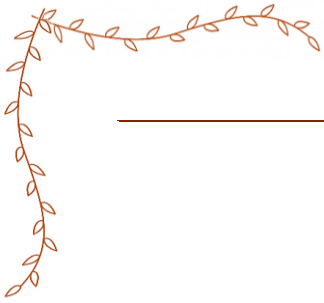


NA DĚCKA

Hra napsaná tak, jak jdu děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy..

MORDOVISKO: 5–9 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka . Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřišku . Trvat' bude isto 5 minut , ale spěš sa prodluží . Zehnat' mosiš pucku, obruče . Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy . Děcka si rozvinú svoju koordinacu, reakcu, švunk, bedlivost', paru, přesnost' aj hod na cíl .
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka házajú puckú po iném.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá v čidě 5 kroků před svojú obručú, kerá leží na zemi (obruče leží na jedném z krajú místa hry).
JAK HRU HRAŤ	Vedúcí, lebo nejaké děcko, sa postaví na jednu stranu čidy obručí a kotúlne pucku z jedneho konca na druhý. Děcko, kerému pucka spadnula a zastavila sa v obruči, ju mosí vraz zebrať a zvolat': <i>Stat!</i> – protože mezitým, co on zdrhal pro pucku, ostatní děcka sa rozuťekaly na všechny strany. Děcko čpelí po nekerém puckú a dyž ho trefí, zebere trefený pucku do ruk a čpelí ji po iném děcku (děcko sa može strele vymíňat', ale enem na místě, nesmí udělat' krok vedla). Mezitým sa děcka zasěj rozutečú na všechny strany, děcko s puckú mosí zasěj zvolat': <i>Stat!</i> Děcka sa zastaví a on može po nekerém střílat'. Dyž žádného netrefí, má <i>děcko</i> – dá do svoji obruče kamének. Pucku zebere děcko, na keré byla střela miřena a po téj sa už hra hraje postejnu. Děcka si sřeknú, do kolika děcek budú hrať (třebas do 10 – dyž má nekerý 10 děcek, hra končí).
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájdůležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (kerý dostal kuťaberkú, esli děcka říkajú <i>Stat!</i> , esli sa děcka potem nehýbajú do strany, esli si všeci správně čítajú děcka a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všech děcek . Vedúcí mosí děcka upozornit', na keré části těla je bezpečné pucku čpelit' (na nohy a né na hlavu lebo baňdoch). Před tým, než děcko po nekom vystrelí, je lepší, aby toto meno děcka zvolal. Toť tu hru je dobré dať do činností, keré procvičujú správnú techniku hodu (vedúcí čáží, esli děcka házajú správnú techniku, može ich aj dyžtak opravit').
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa opytá děcek na ména ročních dob a v kerém z nich si možú zrobit' kulu ze sněhu. Potem praví: „Pomyslite, ja tu jednu takú sněhovú kulu mám (vedúcí d'elá kulu ze sněhu – vezme si pucku). Ale pozor! Toť ta kula není enem tak obyčajná. Dyž vás trefí, tak vám bude dlúho veličajzná zima. Taká, že sa budete klepat' eště nekolikatý deň potom. A tož tak sa ji budete chcět' co nájspěš zbavit' a dostať ze svojego stavení aj ruk. Podťe si toť tu úsměvnú radovánku zahrať. Sem zvědavá, jak sa vám bude dařit' kuli vymíňat'.“
Jak hru přejinačit'?	❖ Děcko, keré bude měť prvě pucku, sa neurčí podla teho, do keré obruče kuťaberku spadne, ale tak, že vedúcí (lebo iné děcko) vyhodí kuťaberku zvyša a zvolá nečí méno. Toto děcko musí pro pucku doběhnúť a zvolat': <i>Stat!</i> , ostatní sa zatým rozuťekajú na všechny strany, po téj hra ide dalėj tak, jak je napsané vyšej.



- ❖ Děcka sa možú enem v mysli čítať – při každéj špatné trefě si děcka přičnú jedno děcko v hlavě.
- ❖ Děcka sa pucce vymíňajú a nesmí ju drapnúť, ale može byť aj varianta taká, gdy děcka možú pucku, kerá na ně letí, drapnúť – v tedy si ten, od kerého išla střela, přične děcko.
- ❖ Děcka od teho s kuťaberku nezdrhajú, ale musí sa od něho dostať poskokama snožmo, žabíma skokama, ve vzporu ležmo vzd, uťekáním pozpátku aj jinak.
- ❖ Dyž sa bude hra hrať venku, dŕury sa vryjú do země (tak temu ozaj bylo).
- ❖ Při každéj špatné střele sa děcka zasěj postaví před svoje obruče a o tem, kerý bude střílat po ostatních, sa rozhodne zasěj kulnutím kuťaberky přes obruče z jedné strany na druhú tak, jak je temu na začátku hry.





NA HADA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 8 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 7 děcek . Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku, goňce aj hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosíš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy . Děcka si rozvinú svoju koordinacu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko naháňá a druhé před ním zdrhá. Role sa určá pomocí rozčítání: <i>Had leze z díry, veze sebú kníry.</i> <i>Haklice, puklice, červené stolice, štyry okna u potoka a to páté ven.</i>
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Po rozčítání sa děcka postaví do kola, rozestúpí sa, chytnú za ruce a dajú je nad hlavu, dva stojá vedla kola.
JAK HRU HRAŤ	Chytané děcko zdrhá hadovitě kolevá každého děcka a druhý ho naháňá. Dyž ho ťapne, postaví sa oba na nekeré místo v kole a dvě iné děcka sa idú naháňat.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Vedúcí mosí rátať s tým, že sa ve hře nepohybujú všecy děcka. Varianty, v kerých je zapojených věc děcek, sú v <i>jak hru přejinačit'</i> . Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcka mezerama utěkajú, esli nekerú nevynechali, esli nekerý v kole nebrání naháňajícím děckám a tak dalėj), též aj na bezpečnosť všecých děcek. Děcka, keré sa naháňajú, možú vyplazovat' jazyk lebo syčet jako hadi.
Jak děcka namotivovat'?	Děcka majú zavřité oči. Vedúcí napodobňuje zvuk hada (zasyčí). Po téj sa děcek opytá, co počuly a esli je nejaké zvíře, keré toť ten zvuk vydává. Potem praví: „Co dybyzme si na takého hada zahráli? Víš vůbec, do keré třídy had patří nebo čím sa živí? Věděl bys, jak hadi rozeznávají různé pachy?“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcek, keré sa naháňajú, je naráz věc.❖ Děcka nemosí utékat' kolevá každého děcka v kole, mezeru si možú vybrat'.❖ Jak věrně honič děcko ťapne, stane sa jeho pomocníkem, honiči sad ržá za ruce a vedúcí vyvolí další děcko, keré bude před nima zdrhat' (zasěj mosí všeci utékat' mezerama). Poslední tři aj věc děcek može utékat' stágede v místě hry. Takte sa všeci stanú honičama – velkým hadem.❖ V místě hry sú rozmístěné kužely, jedno děcko naháňá a ostatní před ním zdrhajú, všeci utěkajú mezi kuželama. Dyž honič nekeho ťapne, zočídí si społem role/stane sa pomocníkem honiča (honiči sa držá za ruky a d'ělajú velikého hada); též sa možú dat' děcka aj do páru, páry sa naháňajú a předávají si ťapku/d'ělajú hada.❖ V hoře možú děcka utékat' mezi stromama – jeden honič, ostatní su chytaní.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda: had – popis, třída, pojeza.



NA HOLUBY A JESTŘÁBA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku (...).

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodluží. Zehnat' mosíš skákadlo lebo lína. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, paru, švunk, reakcu, rovnováhu aj bedlivost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jeden je hospodář, druhý jestřáb (honič), ostatní sú holubi (honění). Děcka sa naháňajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Holubi a hospodář stojí ve vnitřku kola ze skákadla/lína (na prostředku místa hry), jestřáb stojí na 5–7 krokú od kola.
JAK HRU HRAŤ	Hospodář zvolá: <i>Háj, holubi, do pola!</i> Holubi vyleťá z kola a rozleťá se na všechny strany. Jestřáb skáče po jednéj noze za nima a snaží sa nekerého chytnúť. Dyž hospodář čuje, že holubům hrozí nebezpečí, zvolá: <i>Háj, holubi, ke mně!</i> Holubi sa vrátí zpátky do kola. Dyž jestřáb nekerého holuba řapne (enem dyž sú z kola), stane sa toto děcko jestřábem, jestřáb je hospodářem a hospodář sa stane jedným z holubú. Dyž jestřáb neřapne žádného, ostane všechno při starém a hraje sa dalėj, zakel jestřáb nekoho nelapne.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli jestřáb skáče po jednéj noze, esli neřapnul holuba v kruhu, esli si děcka zočídily role a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všechnyj děcek. Vedúcí mosí bedlivo čážit', esli si děcka zočídily správně všechny role (hospodář – holub, jestřáb – hospodář, holub – jestřáb). Děcka v roli je lepší nejak rozlišit' (barevnú čelenkú, barevnú košulú, rozlišovacímá dresama aj jinak.)
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama vykládá o tem, do kerého řádu spadajú jestřábi aj holubi (aj co je ich pojeza) a jaký úkol a postavení mjéj ve valašské rodině hospodář (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>).
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Holubi napodobují rukama pohyb křidel.❖ Místo hry je menší (třebas na pútoléj).❖ Hospodář ve hře není, všeci sú holubi naháňaní jestřábem (zvolání hospodářa praví vedúcí lebo žádný), holubi možú vletět do kola vždycky, dyž im hrozí řapka.❖ Dyž jestřáb kohosi z holubú chytne, stává sa lapnutý holub jeho pomocníkem, honičú je věc, hospodář sa střídá s nekerým z holubú (vedúcí mosí pozastavit' hru), lebo je hospodářem celú dobu vedúcí.❖ Po jednéj noze skáčú všeci – jestřáb aj holubi (místo hry je lepší zmenšit).❖ Kol ze skákadla/lína može byť zrobených věc, hospodáři su děcka, vedúcí lebo žádný.❖ Místo kola može byť záchranných bodem třebas stěna tělocvičny, barva, čop aj iné.
Súvislost' k předmětu:	<ul style="list-style-type: none">❖ Přírodověda: jestřáb, holub – řád, pojeza.❖ Vlastivěda: postavení hospodářa ve valašské rodině



NA KOCÚRA A MYŠKU

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku

MORDOVIŠKO: 10 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 7 děcek. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju rychlú reakcu, koordinacu, spoluprácu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je kocúrem, kerý naháňa myšku, ta před nim zdrhá, ostatní děcka stojá.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sa postaví do kola, drží sa za ruky, kocúr je vedla kola a myš v kole.
JAK HRU HRAŤ	Děcka stojá v kole, kocúr naháňa myš. Děcka v kole mosá dycky myš pustit pryč lebo do kruha tak, že zdvihnú ruky. Gdyž je myš v kole, mosí byť kocúr venku. Gdyž šak kocúr do kola vletí, mosá děcka hned myš pustit z kola ven. Gdyž kocúr myšku lapí, děcka si vyvolí dalšího kocúra a myšku a hra počne znovy.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Vedúcí mosí rátať s tým, že sa ve hře nepohybujú všecy děcka. Varianty, v kerých je zapojených věc děcek, sú v <i>jak hru přejinačit'</i> . Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli je dycky myš v kole a kocúr venku a naopak, esli byla myš chytěná a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všecých děcek.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa děcek pýtá: „Keré zvíře je malučké, má dlúhý ocas, rychlo utěká a doma nám všelicos može zést?“ Keré zvíře také myši chytá? Tož my si včil na také kocúry, kerí chtějú lapit' myš, zahrajem.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Kocúru, lebo aj myšek, je věc.❖ Chytěné děcko sa přidá k honičovi. V dalším kole sa vyvolí iná myška, kerú budú spolem naháňať. Dyž v kole ostanú třebas enem 3 děcka, tož ty budú honiči naháňať všade v místě hry.❖ Děcka stojá s'agde v místě hry v páru, chytnú sa za ruky. Jedno děcko je kocúr, jedno myš. Kocúr naháňa myš, ta može utěkat pod rukama děcek v páru. Gdyž sa šak k nejakému páru kocúr dostane, mosá dať ruky dolú a tým ho tak zbrzdá. Dyž kocúr myš lapí, zočídí si rolu s iným párem (prvý kocúr a myš sa postaví a chytnú za ruky, pár kerý stál sa stane kocúrem a myškú).❖ V místě hry sú položené oblúky. Jedno děcko je kocúr, ostatní sú myšky. Kocúr na nejaký povel začne naháňať myši, všeci podlézajú pod oblúkama. Gdyž honič nejakú myš lapí, zočídí si spolu rolu, lebo sa myš stane jeho pomocníkem.



NA KOHÚTY

Hra napsaná tak, jak ju děčka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děčka . Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj goňce . Trvat' bude isto 3 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic . Hra spada do procvičovací chvíle tělesnej výchovy . Děčka si rozvinú svoju paru, koordinacu, rovnováhu aj ohleduplnost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děčka představujú kohúty, keři do sebe narážajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děčka sa postaví do páru naprotivaj sobě, stojí na jedné noze, pokrčenú nohu si přidržujú stejnú rukú, druhá ruka je ohnutá v loktu. Páry stojí sťagde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Děčka v páru skáčú naprotivaj sobě o jedné noze. Gdž sa k sobě přiblížá, vrážajú do sebe ramenama ruky, kerá je ohnutá v loktu. Děčka chcejú, aby sa jejich protivník postavil na obě nohy. Dyž sa tak stane, postaví sa děčka zasěj do správného postoja a hrajú znovy. Děčka si možú čítat' body.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájdúležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děčka správně stojí, esli sa nestaví na druhú nohu, esli do sebe narážajú ramenama a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všechých děcek. Vedúcí mosí zajistit', aby děčka byly pozdaleky zgréfy, hrazdy aj iných nebezpečných věcí. Též je dobré promyslet' děčka v párech, protože by spolu mjély byt' děčka váhově vyvážené, s podobnýma schopnost'ma aj dovednost'ma. Totkaj děčka co chvíla porušujú pravidla, třebas neskáčú po jedné noze, nenarážajú do sebe ramenama, nedržá si pokrčenú nohu a tak dalěj, tož je nutné v takém případě hru tego páru pozastavit' a upozornit' na dodržování pravidel.
Jak děčka namotivovat'?	Vedúcí dáva děčkám chyták (R. Salvetová, z internetovéj stránky ProMaminky): <i>Hřebínek má a nečeše sa, vejce nigdy neposene. Všecky budí v kurníku, poznáte ho ve mžiku. Gdo je to? Kokeš/Kohút.</i> Po téj si s děčkama povykládáte o nejakých odlišných znacích kohúta a kury (obrázek kohúta a kury je na zemi, věc v K temu, jak děčka motivovat'). Vedúcí može děčka seznámit' aj s nejakýma zajímovost'ma (třebas poměr kohútú a kur v jednom kurníku, význam kohúta a tak dalěj), menších děcek sa može optat' na to, esli znajú nejakú pohádku o kohoutovi (a kuřičce).
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děčka sa v párech střídajú, aby vyzkúšaly, jakú paru majú aj iné děčka.❖ Děčka sa rozčídí na dvě guče a postaví sa do správného postoja, po nejakém zvuku vedúcího do sebe začnú vrážat' ramenama. Guča, kerá jako prvá postaví všechny protivníky na obě nohy (děčka, keré si stúpnú na obě nohy, si sednú), vyhrává (děčka je dobré nejak rozlišit' – rozlišováký, šatky na ruce lebo neco podobného).❖ V totem postoji děčka hrajú hoňenú. Děčka skáčú o jedné noze, ťapku si předávají ramenem ohnuté ruky v loktu. Místo hry može byt' aj menší.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka: odlišné znaky kohúta a kury.



NA KOKŠA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

A. Kubeša, Valašské pėsničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku, goňce, v jizbě aj hoře. Trvat' bude isto 5 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju pohotovost' aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jeden je kokeš, kerý naháňá nájzadnějšiho v zástupu, ten před nim zdrhá na prvé místo.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sa postaví do zástupu, kokeš stojí nekde vedla.
JAK HRU HRAŤ	Kokeš si stúpane před prvého v zástupu a představí sa: Kokeš. A prvý mu opáčí: Co chceš? – Masa. – Di do lesa! – Nemám klúče. – Vypoščaj si od zadního strýca. Kokeš zdrhá na nájzadnějšiho, kerý sa mosí co nájspěš dostat' před prvého v zástupu. Dyž je na svojěj cestě chytěný, je v další hře kokšem a starý kokeš sa postaví na prvé místo v zástupu. Dyž ne, je kokšem stejné děcko zaky nekoho nechytne a nezocídí si s ním rolu.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Vedúcí mosí rátať s tým, že sa ve hře nepohybujú všecy děcka. Varianty, v kerých je zapojených věc děcek, sú v <i>jak hru přejinačit'</i> . Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli kokeš aj najzadnějši vyběhajú až po říkačce, esli si děcka zocídili role a stojí na správném místě a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všecých děcek. Vedúcí by mjěj čažit', esli nekery z iných děcek v zástupu nebrání kokešovi v cestě.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí dáva před děcka obrázky (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>) a pýtá sa, jak by sa daly jedným slovem pomenovat' – kohút/ek a jak sa toť ty slova označujú – homonyma.
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Honič aj honěný možú utěkat' mezi děckama v zástupu.❖ Prvé děcko može kokešovi říct' aj iného, než nájzadnějšiho, třebas „vypoščaj si od třetího strýca, lebo od sedmého, desátého, dvanástého“, řeknuté děcko musí vyběhnúť a dostat' sa na prvé místo, kokeš ho chytá. Kokešú može byť aj věc, prvé děcko v zástupu može říct' aj věcí počet děcek, keré mají kokešové hónit'.❖ Děcka udělajú grupy třebas po 5 děckách, po téj sa hra hraje postejnu (zasěj može děcko vyzvat' aj iného, než nájzadnějšiho).❖ Děcka čapjá v jednom zástupu na jednom konci hrací plochy, kokeš je na druhém koncu místa hry, v prosředku je kužel. Vedúcí praví jedneho nebo aj věc děcek (číslem, ménom), keré vyběhnú ke kuželu, oběhnú kolevá něho a vrátí sa zpátky na svoje místo, súčasně za nima vyběhá aj kokeš, kerý je musí na ich cestě řapnúť, chytěné děcko sa stane kokšem, kokešú može byť věc).❖ <i>Věc v inč autoři praví</i>
Súvislost' k předmětu:	❖ Český jazyk: homonyma.



NA KOMINÁŘA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 12 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, goňce, v hoře aj jizbě. Trvat' bude isto 3 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš tatar/peška. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je kominář (prvý v zástupu), ostatní sú honění (v každěj hře enem jeden a to ten nájzadnější).
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá v jedněm zástupu v širokém stoju rozkročněm.
JAK HRU HRAŤ	Jedno z děcek má v ruce nejaký tatar, toto děcko je kominář. Kominář zdrhá na nájzadnějšího v zástupu, kerý mosí oběhnúť několik sřeknutých kol kolevá celého zástupu a po téj podlézt' pod nohama děcek. Kominář sa ho snaží ťapnúť. Dyž sa mu to podaří, je ťapnuté děcko kominářem a prvý kominář sa postaví na prvě místo v zástupu. Nepodaří-li sa mu to, je furt chytačem a na prvě místo v zástupu ide chytané děcko. Hra sa opakuje furt dokola.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Vedúcí mosí rátať s tým, že sa ve hře nepohybujú všecy děcka. Varianty, v kerých je zapojených věc děcek, sú v <i>jak hru přejinačit'</i> . Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli uťeká enem nájzadnější, esli ho kominář ťapnúť, esli uťeká kolevá děcek aj pod nohama a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všecy děcek. Před tým, než hra začne, mosí vedúcí upozornit' nájzadnějšího na počet kol, keré mosí najprv oběhnúť, než začne pod nohama podlézat'.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa děcek pýtá, gdo je to kominář a co je jeho úkolem a proč ho tak hrubě potřebujeme. Potem praví: „Chcel by sa nekdo stat' kominářem, až bude velký? Tož včil si to možeš vyzkúšať.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka udělajú menší grupy (třebas po pěti) a potom hrajú posejnu – většij dynamičnost' hry a zapojení věčího počtu děcek.❖ Je jeden aj věcej kominářů (honiči), ostatní sú chytaní, sťagde v místě hry sú rozmístěné oblúky, kominář naháňá děcka, všeci podlézajú pod oblúkama (děcka sa oznajú s náčiním).
Súvislost' k předmětu:	❖ Hudebnij výchova: zpěv a tanec na pěsničku Kalamajka (navazující činnost, noty na www.valahratky.cz).



NA KOZU

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

F. Bartoš, Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a literární, sv. 1.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře je potřeba nājmeňej 7 děcek . Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřisku . Trvat' bude isto 5 minuty , ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic . Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy . Děcka si rozvinú svoju paru, reakcu, švunk, pozornosť aj taktické myslení .
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je kozú, kerá zdrhá, inčí je zahradníkem, kerý s ostatníma kozu naháňá
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka sa chytnú za ruce a udeľajú kolo co nejširší (ruky sú napřažené), zahradník stojí vedla kola a koza ve vniřku.
JAK HRU HRAŤ	Zahradník vyháňá kozu ze zahrady (kola) a volá: <i>Prč koza ze zahrady!</i> Koza sa rozběhne, v nejslabším místě kolo prorazí a zdrhá pryč. Všecky děcka sa za ňu rozběhnú, aby ju ťapnuly. Dyž sa tak stane, počne nová hra a vyvolí sa nový zahradník a koza.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájdůležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (gdy byla koza chytěná a tak dalėj), též aj na bezpečnosť všech děcek (hlavně dyž koza prorazí kolo, děcka by mjely stat' v bezpečnej vzdálenosti od nebezpečných míst – zgrěfy, hrazda a také). Vedúcí by mjel děckám řect' o tem, že možu aj taktizovat' – koza može děcka obalamutit' tým, že napodobí únik proražením nekerého místa, ale nakonec zdrhne proražením kola v místě iném .
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí před děcka postupně pokládá rozstříhané části obrázku kozy (věc v K temu, jak děcka motivovat'), třebas položí část' s nohama, potem rohama, ocasem a tak dalėj. Úkolem děcek je podla obrázkú přijít' na to, o keré zvíře ide – koza. Potem si o koze možu řect' aj neco dalšiho – jak vypadá, řád, jezivo, k čemu slúží a tak dalėj.
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Koza kolo neprorazí, enem podleze pod nečíma rukama a zdrhá přeč. ❖ Kozu naháňá enem zahradník. ❖ Koza zdrhá k nejakému sřeknutému cílu – čára, věc, barva a tak dalėj. ❖ Koz je věc, aj zahradníkú može byt' o nekolik věc. Rolu zahradníka šak nemosi mět' enem děcka vedla kruhu, ale zahradníkem možu byt' všecky děcka v kole. ❖ Stágde v místě hry sú položené žiněny – zahrádky, na kerých možu stat' enem třebas 4 děcka. Je jeden honič – zahradník, ostatní sú chytaní – kozy. Dyž zahradník zvolá <i>Prč koza ze zahrady!</i>, mosí utekat' kozy pryč ze zahrady na všecky strany, aby ich zahradník neťapnul. Kozy sa šak možu před zahradníkem zasěj uratovat' v zahradě, ale dyž zahradník zvolá <i>Prč koza ze zahrady</i> mosí zasěj utect'. Úkolem zahradníka je nejakú kozu chytit' a tím si tak s ňú zočidit' rolu, lebo navýšit' počet honičú. Též možno hrat' aj se záchranú – ťapnuté děcko si klekne a dělá kozu (mečí), nekdo iný ho može vyvotit' podlezením.
Súvislosť k předmětu:	❖ Přírodověda, prvúka: koza – řád, jezivo, užitek a tak dalėj.

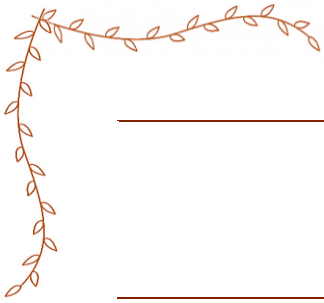


NA LIDUŠKU

Hra napsaná s nejakú tu změnú (věc v Jak temu ozaj bylo).

F. Bartoš, Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a lit., sv. 1.

MORDOVISKO: 12 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj gońce. Trvat' bude isto 10 minut, ale moře sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš lidušky a fazole. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju bedlivost', švunk, pomat' aj matematické schopnosti.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka utěkajú a sbírajú fazole.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka udělajú páry a postaví sa na jednu stranu místa hry, na druhú dajú hromádky fazolí po tolika, jako je cifer na lidušce – 1 fazole, 2 fazole, ..., 6 fazolí (každá pára má svoju hromádku).
JAK HRU HRAŤ	Jedno z děcek kulne lidušku. Oba si cifru zapamatujú a zdrhajú na druhú stranu k svojim hromádkám fazolí, gde je ich úkolem najit' co nájspěš tu, kerá má stejný počet jako ukazovala cifra na lidušce. Ten, kerý jú nájde prvý, fazole honem zebere a oba doběhnú zasěj zpátky, de si děcko fazole položí na svoju hromádku. Ten, kerý má na konci hry věčí počet fazolí, vyhrává. Děcka sa v kúlení střídajú. Dyž je hromádka s nejakým počtem fazolí už sebraná, děcka nikam nezdrhajú a v kúlení pokračuje druhý z nich.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sa děcka v kúlení střídajú, esli k fazolám aj zpátky utěkajú, esli berú fazole ze svojich hromádek a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek (třebas dyž děcka dobíhajú k hromádkám fazolí, gde do sebe nemožú strkat' ani narážet'. Děcka si možú fazole ukládat' třebas do nejakých malých misek, klobúku, obruče lebo nečeho takého. Doporučuju nad hromádky fazol položit' papírek s cifrú, kerú má aj daná grupa (třebas děcka udělajú pět grup, nad gromádkama fazol budú čísla 1–5).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví: „Uvaříme si fazolovú polévku. Ale abyste ju mohli udělat', budete potrebovat' fazole. Ty sa dajú zehnat' na jarmaku, ale takým iným způsobem. Fazole si pro svoju polévku si musíte vyházat' v kostkách. Šak nebude to nic lehkého. Majú ich tam už enem zepár, tož to mosíš kvaltovat'.“ Tot' tu hru je možné spojit' aj s valašskou stravú (věc v K temu, jak děcka motivovat').
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka nejsú v páru, ale ve věčí grupě.❖ Děcka si fazole nezeberú k sobě, enem sa ich dotknú – ten, kerý sa prvý dotkne nejakého počtu fazolí, získá bod (jeden, lebo tolik, kolik je fazolí na hromádce), děcko s věčím počtem bodú po nejakěj chvíli vyhrává.❖ Děcka nekúlajú lidušku, enem cifry říkajú, lebo je losujú.❖ Děcka na cestě zpátky skáčú snožmo, o jednéj noze, jako žaby, idú krokem přeměným, poskočným, idú po čtyřech aj jinak, jak ťa enem napadne.❖ Fazolí na hromádkách moře byt' věc – děcka kulnú lidušku dvakrát a cifry sečtú/vynásobjá/odečtú/vydeťá (lidušky možú byt' aj dvě). Výsledek si zapamatujú a zdrhajú



ho najit' v hromádkách fazolí. Poznámka: Na hromádkách nemosí byt' výsledek všec-
kých možných příkladů, keré nám vyjdú po kúlení lidušků, děcka možú příklad vyře-
šit, zdrhať k hromádkám a dyž tam hromádka s takým výsledkem není, utěkajú zasěj
zpátky.



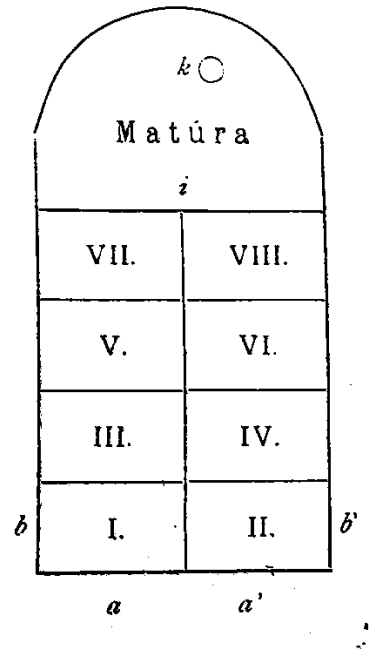


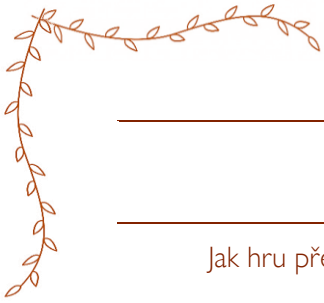
NA MATÚRU

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

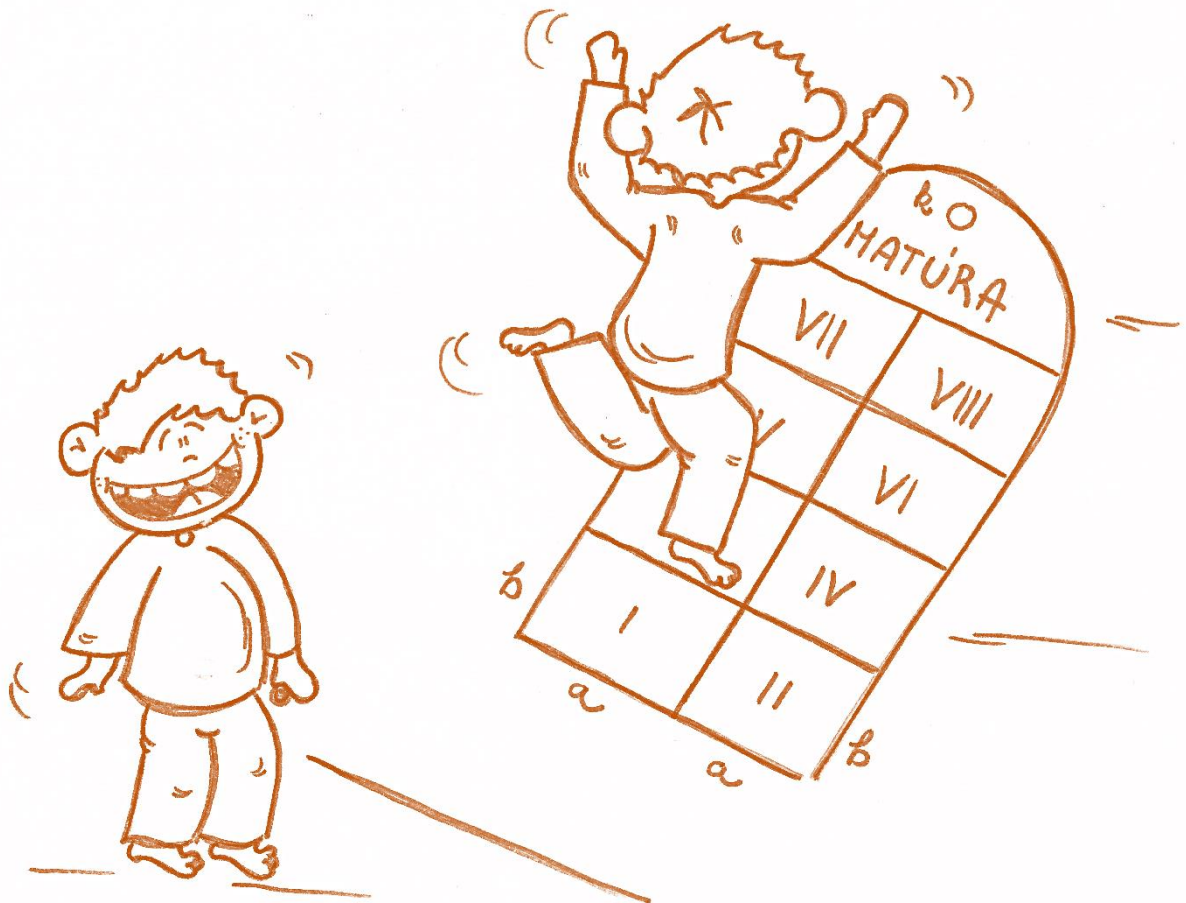
M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

<p>MORDOVISKO: 4 MET</p>	<p>Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá na hřisku, goňce, v hoře, v jizbě aj tělocvičně. Trvat' bude isto 10 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš křídý, ploché kameňe. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, rovnováhu aj přesnosť.</p>
<p>COSI MALÚČKO O HŘE</p>	
<p>ROLA DĚCEK VE HŘE</p>	<p>Děcka házajú kaménkem a chcejú splnit' matúru.</p>
<p>GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIT'</p>	<p>Děcka stojá v zástupu na čáře na nekolik krokú od matúry.</p>
<p>JAK HRU HRAŤ</p>	<p>Hra začíná tak, že každé děcko hodí kaménkem z čáry ke kolečku (k). Ten, kerý je mu nablíž, začne. Vezme si svúj kamének a hodí im od čáry do třídy I. Dyž sa mu to podaří, skáče o jednéj noze do I. třídy. Kamének potem mosí dostat' kopáním zasěj zpátky ven stranú „a“ (ne stranú „b“) a též mosí bedlit' na to, aby sa nedotknúl žádnéj čidy. Gdýž dodrží všecky pravidla, hází do třídy II., potem do třídy III., IV., V., VI., VII., VIII. furt podla stejných pravidel (o jednéj noze doskátat' do třídy a potem dostat' kaménkem i sebe zpátky ven podla pravidel). Děcka sa střídajú po třídách lebo při barskerém porušení pravidel. Dyž sa děcku podaří uďelat' všeckých osm tříd, dělá matúru – hází kaménkem do „i“. Zakel tam svúj kamének hodí, zasěj tam doskáče o jednéj noze, položí si kamének na špičku nohy a chodí po všeckých třídách. Mosí ale bedlit' na to, aby mu kamének nespádl a aby nestúpnl na čáru. Gdýž sa mu podaří dojít ven, vyhodí kamének do vzduchu a chytne ho do ruky. Dyž ho chytne, je vítězem a može jít zasěj od I. třídy, dyž temu ale bude naopak, dělá zasěj matúru.</p>
<p>A VČIL NEJAKÉ RADY</p>	<p>Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcka skákajú o jednéj noze, esli nestúpny na čáru a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Děcka, keré nejsú na řadě, je dobré pobídnuť k temu, aby vartovaly na dodržování všeckých pravidel toho, kerý včilkaj hází a skáče. Před prvú hrú je lepší děckám názorně ukázat', kam kamének házat' a kam aj skátat'.</p>
<p>Jak děcka namotivovat'?</p>	<p>Vedúcí pustí děckám zvuk klokana (na YouTube ich je do boha) a opýta sa ich, keho si myslí, že včil počuli. Potem sa opýta: „Dokázal by nám nekdo klokana popsát? Jak vypadá, gde žije a co je jeho pojeza? Po téj praví: „Pomyslite, že by ten klokán měl jednu nohu bolavú, nemohl na ňú došlápnúť a musél by skátat' enem po jednéj. Bylo by to hrubě těžké. Víte, co ňa včil napadlo? Co dybyzme si zkusili na také nemocné klokany zahrát'?</p>





	Dokázal by nekerý z vás skákať o jednéj noze a plniť při tem třebas i iné úkoly? Není to jen tak, tož sem zvědává, gdo to zvede.“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka sú rozdělené do nekolika grup, matúr je věc (větší rychlost' a plynulost).❖ Při hře ve vnitřku (tělocvična, izba, goňka) je matúra nakreslená na velkém kusu papíru a položená na zemi (lebo sú třídy udělané z obručí), děcká házajú krůžkama, hra sa hraje postežnu.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda: klokan – vzhled, pojeza, obydlí.

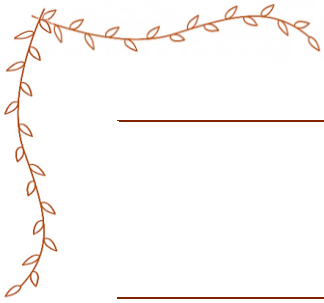




NA MEĎARA/čampulu/

Hra napsaná tak, jak ju děcka hraly.
M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku (...).

MORDOVISKO: 5–9 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosiš gymnastické tyče, kužel. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju přesnosť, švunk aj bedlivost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno z děcek je stavjačem meďara (určí sa ve hře), ostatní házajú a utěkajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojí v prostředku místa hry.
JAK HRU HRAŤ	Vedúcí rozhodí hole, kerých je o jednu meňej, než je děcek. Úkolem děcek je jednu z nich drapnúť. Ten, na keréhožádná nevyšla, sa stane stavjačem meďara. Ostatní děcka si stúpnú do čídy vedla sebe. Před nima, asi 15 kroků, stojí špalek (kužel). Meďar (děcko bez hole) stojí u něho a čítá: Raz, dva, tři – a dyž tři řekne, všeci fiknú holema po špalku a zdrhajú k němu. Kerý vyňurá svoju holu nájspěš, ten je meďarem. Meďar stojící u špalku vartuje, kerý spěš svoju holu zebere.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (rola meďara, esli děcka házajú až po cifře tři, keré děcko bylo prvé u svojí hole a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Vedúcí hole na začátku hry drží u sebe a enem je pustí. Meďara mosí upozornit' na bezpečnú vzdálenost' od špalku ve chvílu, gdy děcka házajú, aby ho žádný netrefil a nezranil. Holú može byť barskerá tyč, kerá je prám po ruce (v hoře třebas klacek) a aj špalek (v hoře třebas peň, v tělocvičně klobúček, díl švédské bedny aj iné). Hole je dobré měť pro většij přehled nejak označené (třebas barevným puntíkem, tvarem, cedulkú s ménem aj jinak), aby si ich děcka při zbúzáňú poznaly a nemosely sa tak dožúvat' (děcka si mosá akorát pamatovat', jak byla ich hola označena). Nájlepšij variantú je, dyž možú děcka zebrať barskerú holu.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví: „Ud'eľáme si takú malú olympiádu. Šak nebude to enem tak! Najprv budeš moset' házat', po téj aj zdrhat' a zkúšat' svoje oči. Jeden bude rozhodčím, bude sa menovat' Meďar. Tož, pod'ťe si řect' pravidla.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka ud'eľajú grupy, třebas po třech/čtyřech/aj věcěj, hra sa hraje jednostajně – nekerý je meďarem a ostatní házajú holema, po téj zdrhajú pro svoju holu.❖ Pro zjednodušenij děcka nezdrhajú pro svoju holu, ale mosá drapnúť barskerú inú – gdo jako poslední drapne holu, je meďarem.❖ Vzdálenost' děcek od špalku sa podla ich schopností može zvětšovat' aj zmenšovat'.❖ Místo holí mají děcka krúžky – toť možu procvičovat' aj hod na cíl. Na nejaký zvuk děcka házajú krúžky na tyč, dyž sa im povede ho na tyč umístit', přičtú si bod a vezmú si další krúžek. Po nejakém čase vedúcí hru zataví a děcko, keré má nájvěc bodů, vyhrává.



- ❖ Děcka majú v rukách volejbalový míč, kerým sa snaží vši silú trefiť medicinbal, kerý je položený na nejaku délku od děcek (podla věku a schopností děcek). Ten, kerý im dokáže pohnúť, si přičte bod, lebo može byť cílem děcek medicinbal dostať na sřeknuté místo.





NA MYSLIVCE/hotaře/

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku (...).

MORDOVISKO: 6–10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spada do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, švunk aj rychlú reakcu.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je hotař, kerý náháňá ostatní, keři zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Hotař leží s'tagde v místě hry, ostatní stojá kolevá něho.
JAK HRU HRAŤ	Hotař leží a dělá, že gabe. Ostatní děcka trhajú trávu či strúčí na poli a říkajú: Škubu, škubu, travičku, na zeleném palúčku (nebo Trhám, trhám, strúčí, na zelenéj lúči). Hotař není doma, šel do Holešova, na koření, od hlavy bolení. Hotař sa v ten raz obudí a dá sa všecy chytať. Kerého chytne, ten sa stane hotařem.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli hotař začne honit až po říkačce, esli děcka nezdrhajú eště před koncem říkačky, esli si děcka zočídily role a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všecých děcek.
Jak děcka namotivovat'	Vedúcí sa děcek pýtá: „Děcka, gdo je to hotař? Je to polní hlídač. Co je asi jeho úkolem? Jak sa menuje taký hlídač přírody včil? Je nekdo z vaší rodiny myslivcem?“
Jak hru přejinačit'	<ul style="list-style-type: none">❖ Chyťené děcko si nezočídí rolu s hotařem, ale stane sa jeho pomocníkem, hra sa potem hraje postejnu (říkačka – běh – věcí počet chyťených).❖ Hotař leží na sřeknutém místě (třebas jedna strana hrací plochy), vedla něho je strúčí (zelený papír, vytyčovací mety či neco podobného), keré děcka trhajú (berú do ruk) a u teho říkajú říkačku. Po skončení sa hotař obudí a začne děcka naháňat', děcka mosí honem utíkat' s ukradnutým strúčím do svojeho stavení (třebas obruče na druhéj straně hrací plochy). Keho chytne, ten musí strúčí vrátit' zpátky, cílem je všecy strúčí hotaři zdrapnúť; hotařů může být věc. Též sa može říkačka vynechat' – hotař gabe, děcka kradú, hotař sa može gdy chce obudit' a děcka naháňat', řapnutý mosí vrátit' zdrapnuté strúčí zpátky.❖ Hotař gabe na jednéj straně místa hry, ostatní sú u něho. Po skončení říkačky začne hotař děcka naháňat', ti sa mu snažá utěct' na předem sřeknuté místo (třebas strana naprotivaj té hotařovy, věc na nekolik krokú od nich aj iné), de už nemožú být řapnutí. Dyž je hotař nekerého chytne, stane sa chyťený jeho pomocníkem, lebo si zočídí role a hra sa opakuje.❖ Říkačka može být aj kratší: Škubu, škubu, travičku, na zeleném palúčku. Lebo aj: Trhám, trhám, strúčí, na zelenéj lúči.



NA OVEČKY A VLKY

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.
A Kubeša, Valašské pėsničky (...).

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 6 děcek. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodluží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju rychlú reakcu, koordinacu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Čtyry děcka sú vlci, keří hoňá, jedno děcko je ovčák s holú v ruce, ten pase ovce, kerýma sú všeci ostatní, ti potem zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIť	Každý vlk stojí v jednom rohu, ovčák stojí na protředku, ovce stojí gde chcú a pasú sa.
JAK HRU HRAť	Ovčák pase ovce, dyž v tem zvolá: Ovečky, ovečky, pod'te dom. A ovce opáčí: Nemožem. – Pro keho? – Pro vlky. – Gde sú vlci? – Za stromama. – Co tam dělajú? – Žerú ovce. V ten raz sa vlci rozběhnú a chytajú ovce, keré sa snažá co najskorěj dostat' za ovčákem, hra sa pak hraje od začátku, chytěné ovce sú šak dalšíma vlkama. Potem chytajú vlci aj ovčáka.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sa děcka začaly naháňat' až po skončení říkačky, keří byli řapnutí a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Místo, gde stojí ovčák, je dobré nejak znázornit', třebas pomocí kola ze skákadla lebo lína. Též je dobré si s ovcamo sřeknúť nejakú vzdálenost', na kerú od ovčáka budú stat' (třebas 3 kroky), dyž budu totiž stat' moc blízko něho, nemajú vlci šancu ovce řapnúť (venku sa može udeľat' křídú kruh pro ovčáka a nekolik krokú od něho další kruh, za kerým budú stát' ovce; ve vnitřku kola možeme udeľat' ze skákadel lebo lína).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám vykládá o salašnickém hospodaření – chov dobytka (věc v K temu, jak děcka motivovat').
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Chytěné děcko (ovca) si zořídí rolu s tým honičem (vlkem), kerý ho řapnúl.❖ Rola ovčáka není, jeho řeči přebírajú vlci, ovečky sa musí co nájskorěj dostat' do kruhu ze skákadla/lína na protředku místa hry, tam na ně vlci nemožú. Gdyž sa tam dostanú všecy, hra sa opakuje zasěj od začátku, chytěné ovce sú dalšíma vlkama.❖ Vlk je enem jeden lebo dva, hra sa pak hraje postejnu.❖ Stágede v místě hry sú položené žíněny (záchrana pro ovce), vlci ovce naháňajú, ale dyž sa nekerá na žíněnu postaví, nemože byť řapnutá (vedúcí si s děckama sřekne, jak moc dlúho možú na žíněnce ostat'). Řapnuté ovce sa stanú vlkama (pro názornost' mají třebas zvednutú ruku).❖ Ovce stojí na jedněj straně místa hry, vlci na druhěj, volajú na sebe a pak vybihajú naprotivaj sobě, vlci hoňá ovce. Řapnuté ovce sa přidávají k vlkom. Děcka sa nemožú vymíňat' směrem dozadu, mosí zdrhat' enem dopředku.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přirodověda, vlastivěda: regionální kultura – salašnictví, strava, užitek ovčí.



NA PALESTRU

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

A Kubeša, Valašské pėsničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry.

MORDOVISKO: 6–12 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosíš pucku, palestru, vytyčovací metu. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, paru, švunk, přesnosť, pohotovost' aj hod na cíl.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jeden čabe a zdrhá k sřeknutému cílu, ostatní děcka pucku chytajú a házajú s ňú po něm.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá v jednéj čídě, děcko, keré čabe, stojí naprotivaj nim na asik deset krokú.
JAK HRU HRAŤ	Děcko, keré stojí naprotivaj čídě, čabe palestrú pucku k ostatním děckám. Dyž odčabe, zdrhá ke sřeknutému místu (kamének, vytyčovací meta, kužel, ...) na asik 5 krokú před nim, třikrat' na něho zaklupe a zdrhá zasěj zpátky. Ten, kerý pucku drapnúl jako prvý, s ňú mosí čpelit' po utěkajícím děcku. Dyž ho trefí ešě před tým, než doběhne zasěj zpátky na svoje místo, ide čabat' on a ten, kerý prvý čabal, ide mezi ostatní do čídy. Dyž ho netrefí žádný, ide zasěj prvě děcko čabat'. Ten co čabe si može počátať, kolikrat' sa mu podařilo trasu splnit'.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli děcko odčabnulo pucku, esli zaklupalo třikrat', esli byl trefený, esli si děcka zočidily rolu a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek (třebas ve chvílu, dy děcko čabe, lebo dyž na něho děcka pucku čpelá). Vzdálenost' čídy od teho, kerý čabe, lebo vzdálenost' teho, kerý čabe od sřeknutého místa se može přejinačit' podla věku, schopností aj dovedností děcek. Místo, odkát' děcko čabe, je dobré nejak označit' (třebas skákadlem, krúžkem aj jinak). Palestrú može byť nejaká desečka z drva aj palestra na brännball, baseball, tenis, ... (podla teho aj bol uvážit'). Děcka možú pucku enem dlaňú odrážať. Při prvěj hře možú pucku enem házať.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví: „Tot' to je kula, kerá má ve vnitřku takú lepkavú hmotu (vedúcí ukazuje pucku). Nikerý z vás ju nechce mjět' ve svojem stavení, protože by sa mohla rozpadnúť a vy byzte sa k sobě přilepili a nemohli sa nijak pohnúť. A tož dyž ju budete mjět', mosíte sa ji co nájspěš zbavit'. Jeden z vás šak bude mjět' tu moc její účinek vypnúť.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcek, keré čabú, je věc.❖ Dyž nekerý trefí teho, co čabal, na jeho cestě zpátky, přidá sa k němu (vezme si palestru a čabú spoťem).❖ Děcka pucku nečabú palestrú, enem ju házajú.❖ Dyž sa bude hra hrat' venku, tož sa može místo vytyčovací mety kameň, peň aj iná věc užít'.



NA PAPUNCA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

F. Bartoš, Lid a národ: sebrané rozpravy národopisné a lit., sv. 1.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosíš lína, kuťaberku, palestru. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, koordinacu, přesnosť, bedlivost', hod na cíl aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je obránca, ostatní děcká házajú kuťaberku.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Obránce stojí u kola z lína/skákadla, ostatní děcka stojá sťagde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Děcka sa pokúšajú trefit' kuťaberku do kola a ten, kerý stojí u něho, kolo brání – svojú palestrú honem kuťaberku odráží/čabe/odkutálavá pryč. Ten, kerý kuťaberku zvedne a do kruhu ju trefí, si zočídí rolu s obráncem a kolo brání zasěj on, obránce sa postaví mezi ostatní děcka.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli kuťaberka spadnula do kola, esli si děcka zočídily role a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. S děckama je dobré si sřeknúť, na jak velkú vzdálenost' od kola možú stat', odkát' možú čpeliť (vyznačí sa skákadlem, čárú aj jinak). Palestrú može byť nejaká desečka z drva aj palestra na brännball, baseball, tenis, ... (podla teho sa aj bol mosí uvážit'). Hra je pro děcka zábavnějši, dyž sa zvolí varianta s věčim počtem obránců aj kuťaberek.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí praví děckám: „Pomyslíte, že máte nejaké stavení, zámek lebo hrad a nekdo vám ho chce zbořit'. Tož isto sa nedáš a budeš ho bránit'. Taká obrana ale není len tak. Budeš moset' použit' tož tu palestru. Gdo by si chcel takého obránca oprubovat'?“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Kuťaberka može byť enem jedna, ale též ich može byť věc, třebas aj každé z děcek može mjít jednu – čím věc kuťaberek, tím je rola obránca těžši.❖ Obránců može byť u jednoho kola věc, aj kol može byť věc (u každého mosí byť aspoň jeden obránca).❖ Děcka sa možú rozdělít' na několik gučí a hrat' jednostajně (každý guča má svoje kolo a u něho obránca).❖ Dyž sa bude hra hrat' venku, može byť místo kola ze skákadla dúlek do země vyhrabaný lebo hůlkou kolo vyryté (tak temu ozaj bylo).



NA PLÁTNO

Hra napsaná s nejakú tu změnu (věc v Jak temu ozaj bylo).

A. Kubeša, Valašské pěsničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 5 minut, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosíš maka nic Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, švunk aj bedlivost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je četník, kerý naháňá, ostatní sú zloději, keři před četníkem zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá s'agde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Četník sa snaží chytnúť zloděje. Zloději sú v bezpečí, zakel sa dostanú do stavení – nejaké místo za předem sřeknutú čáru (u zgréfy, nejaké věci, stromu aj iného). Dyž sa četníkovi podaří nekerého zloděja mimo stavení ťapnúť, vyměří chytenému trest (třebas skákať v měchu, udělat' čopy, kotrlce, vylézt na zgréfy a tak dalėj).
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli četník neťapnúl nekerého ve stavení, esli sú tresty přiměňnené a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Na trestu pro ťapnuté zloděje je lepšij sa sřeknúť před začátkem hry. Též je dobré si určít, jak dlúho možú děcka ve stavení ostať (aby ich tam nebylo moc a aby tam nebyli dlúho).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví takú povědačku (věc v K temu, jak děcka motivovat'). Potem praví: „My si včil na také četníky a zloděje zahrajeme.“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Četníkú može být věc.❖ Místo hry je zmenšenej na púltolėj.❖ Četník si zočídí rolu se zlodějem, kerého chytne (po téj, co zloděj vykoná trest, začne honit). Četníka je dobré nejak odlišít, třebas zvednutú rukú.❖ Ťapnutí zloději sa po vykonání trestu, lebo aj bez něho, stanú dalšijma četníkama a pomáhajú polapít zloděje (četníky je dobré nejak odlišít, třebas tak, že zvednú ruku).❖ Děcka uděľajú dvě čidy a postaví sa naprotivaj sobě, jedna čida děcek je četníkama, druhá zasěj zlodějama. Na nejaký sřeknutý signál sa děcka rozběhnú, zloději zdrhajú za předem sřeknutou čáru za nima a četnici je naháňajú. Gdyž sa im podaří nekerého chytít spěš, než sa stihne dostať za čáru, vyměří mu trest, nebo se ťapnutí přidajú k četníkúm.❖ M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy – toť je hra napsaná podobně, ale sú zvolené jiné ména postav – kupec, krejčír, kohút. Po téj, co krejčír ukradne všeco plátno, ide ho kupec hledat', jak ho vyňúra, začne mu krejčír utěkať a kupec sa ho snaží chytít, dyž ho chytí, hrajú znova. Děcka sa tedyk možú rozdělít na kupce – honiče a krejčírě – honěné a hrat' obyčejnu hōňenu.



NA POŠTU

Hra napsaná věčim dílem tak, jak ju děcka hravalý (věc v Jak temu ozaj bylo).

M. Václavek, Děti na Mor. Valašku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 12 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře na lúce aj hřisku. Trvať bude isto 10 minut, ale može sa aj prodlúžiť. Zehnať nemosiš maka nic Hra spada do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju reakcu, koordinacu, pohotovosť aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je poštář, kerý naháňá dycky jedno děcko, keré sa menuje podla nekerého města.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá v prostředku místa hry.
JAK HRU HRAŤ	Najprv sa vedúci s děckama sřeknú na všelijakých menách měst. Po téj poštář oběhne jednúc místo hry a při tem trúbí. Dojde k vedúcímu, kerý sa ho pýtá: <i>Kde ste byl? – V Meziříčí – A kam chcete jet? – Do Brna.</i> Dyž má nekeré děcko méno Brno, vyletí a poštář ho chytá (děcka při tem zpívajú písničku „Jede, jede, poštovský panáček). Dyž ho chytí, stává sa jeho pomocníkem a v další hře chytá s ním. Dyž ale poštář neuhodne méno nekerého z děcek, musí zasěj sám (nebo s těma, keré už s nim obcházejú) jedenkrát místo hry oběhnúť. Takte hra ide do doby, než sú chytené všecky děcka.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli poštář oběhnúť místo hry, esli bylo děcko ťapnuté, je u rozdávání men a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Místo hry je nekdy skrz čas lepší zmenšit třebas na púťolěj (hra je potem rychlejší a poštář tak nemosi naháňat děcka po celěj ploše tělocvčiny lebo hřiska). Pro věčí efektivitu može měť stejný název města aj věc děcek. Ťapnutí sa pak stávájú pomocníkama honiče, tým je úloha chytaných věc složítá.
Jak děcka namotivovat?	Vedúci děckám ukazuje obrázek a pýtá sa ich: „Poznáš, gdo je na obrázku? – poštář (věc v K temu, jak děcka motivovat). Též sa može hra spojít s územním rozsahem Valaška a zvolit sa ména valašských obcí a měst (věc v K těmu, jak děcka motivovat).
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka sa nemosá menovat enem podla měst, ale též podla barskeré oblasti, kerá vedúcího napadne, lebo kerá děcka zajímá, na škole to može byť aj to, co sa včilkaj děcka učá (třebas tvrdé súhlasky – vybíhajú ti, keří mají tvrdú súhlasku ve svojem slově, výsledek příkladu, dopravní značky, ovoce aj iné), v súboru třebas ména podla tanečních krokú, v mateřskéj škole podla hraček aj inak.❖ Jedno meno má věc děcek.❖ Poštář nechytá děcka sťagde v místě hry. Po tem, co děcko uslyší svoje meno, mosí vyběhúť, jednúc místo hry oběhnúť a vrátit sa zpátky do prostředka. POštář uťeká za nim a snaží sa ho ťapnúť. Dyž sa mu to podaří, stane sa ťapnutý jeho pomocníkem, dyž ne, mosí honič jednúc místo hry sám oběhnúť.❖ Děcka sú uďeľajú nekolik grup a hrajú postejnu – děcka mosá hrať fair-play.



Súvislosť k předmětu:

- ❖ Prvúka: ména měst (ovoce, zeleniny, dopravních značek, kroja aj iného).
- ❖ (Český jazyk: měkké a tvrdé súhlásky, vyjmenovaná slova a tak dalėj)
- ❖ Hudební výchova: zpěv pěsničky Jede, jede, poštovský panáček.





NA SOCHY

Hra napsaná věčím dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).

A. Kubeša, Valašské pėsničky: tance, povědačky, přílsoví, dětské hry.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic Hra spada do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju bedlivost', koordinacu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je prodavač, kerý naháňá kupce, ti před ním zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá sťagde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Prodavač naháňá kupce sťagde v místě hry. Gdž nekerého chytí, stane sa chyťený kupec prodavačem (honičem) a naháňá ostatní.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli dostal nekerý ťapku, esli si děcka zočídily role a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Prodavače je dobré nejak odlišit' (třebas zvednutú rukú, zástěru, krúžkem aj jinak). Gdž sa bude hra hrat' venku, je lepší místo hry nejak vymezit' (v hoře sa može třebas natáhnúť nejaký špagát kolevá stroma). Pro děcka byla zábavnějši varianta, v kerěj sa chyťené děcka staly sochama a ostatní ich moseli vyvětit'.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví povědačku (věc v K temu, jak děcka motivovat'). Potem praví: „Je aj toť nejaký taký, kerý by kupca též umjět chytnúť? A co dyby ich bylo věc?“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Chyťené děcka sa stanú pomocníkem prodavača (honiče je dobré nejak označit').❖ Chyťené děcko sa stane sochú, hra končí vtedy, dyž sú všecky děcka sochama, lebo možú iné děcka sochy vyvětit' – podlézt' pod nohama, oběhnúť kole, uďelat' čopy aj jinak).❖ Místo hry je zmenšené na pútolěj.❖ Kupci sa možú postavit' na nejaké dopředu sřeknuté místo (stavení), gde sú v bezpečí, gde na ně prodavač nemože (zgréfy, čára, nejaká věc, barva aj iné).



NA STAŘÍČKA

Hra napsaná věčim dílem tak, jak ju děcka hravalý (věc v Jak temu ozaj bylo).

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju reakcu, pohotovost', koordinacu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko dělá staříčka a naháňá ostatní – děcka, keré před nim zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá sťagde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Děcka sa vracajú od muziky a staříček sa ich pýtá: <i>Co ste tam jedli? A děcka opáci: Buchtičku s mákem. – Co ste ně donesli? – Nic s tabákem.</i> Na toty slova začne staříček děcka naháňat'. Keho drapí, ten sa stane staříčkem a děcko, keré bylo staříčkem, je děckem a zdrhá před staříčkem.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli sa děcka začaly naháňat' až po všeckých slovech, esli si děcka zočídily role a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Dialog sa može říkat' po každém zočídění rolí (po každém chytnutí chytaného honičem), lebo sa može dialog zvolit' enem při prvěj hře a v dalších kolech sa už može vynechat' (děcka sa enem ťapkajú).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa děcek pýtá, co to znamená jit' k muzice a po téj aj o tem, proč sa tam prv chodívalo a co sa tam dělo. Povyprávjat' im može o valašských tancoch aj pjesničkách (věc v K temu, jak děcka motivovat').
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Chytěné děcko sa přidá k staříčkovi a naháňá s ním, honiči sa možú držet' za ruce.❖ V místě hry je nějaké „stavení“, gde sa děcka možu před staříčkem schovat' (enem na nějakú sřeknutú dobu).❖ Staříček stojí na jedněj straně místa hry a děcka na druhéj, po skončení povídání sa všeci rozběhnú naprotivaj sobě, keho staříček na cestě na druhú stranu ťapne, ten sa stane v dalším kole jeho pomocníkem.



NA STROMY

*Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.
J. Volfová, U potorka roste kvítí.*

MORDOVISKO: 9 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku, goŕce, v hoře aj jizbě. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic
COSI MALÚČKO O HŘE	Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju pohotovosť, rychlú reakcu, švunk, bedlivosť, koordinacu aj ohledupnosť.
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka sú stromy, keré si musá převekslovat' místa.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá v kole, jedno děcko je v prostředku.
JAK HRU HRAŤ	Děcko, keré je v prostředku, volá: <i>Stromy, stromy, kývajte sa!</i> Děcka si mosí v ten raz převekslovat' místa. Děcko v prostředku sa snaží dostať na nekeré z volných míst v kole. Děcko, keré sa nestihne dostať na žádnú z míst, stojí v prostředku a hra sa opakuje.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli si děcka převekslovali místa až po slovech děcka v prostředku, esli žádný neostal na stejném místě a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek (třebas aby do sebe děcka navrážaly). Místa, na kerých děcka stojá a keré si majú převekslovat', je lepší nejak označit' (třebas možú děcka stať na nejakých kolečkách, u vytyčovacích met, v hoře u stroma – ten je dobré nejak označit' aj jinak) – tým tak děcka budú přesně věd'ět kam sa možú postavit'. S děckama je též dobré si připomenúť jakési pravidlo ohledupnosti.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí stojí před děckama a praví: „Dělejte to iste.“ Vedúcí napodobuje pohyb stroma ve větru (mírný stoj rozkročný, vzpažit', kývání sa ze strany na stranu). „Čím včil sme? Sem a tam, tam a sem, kývá větr se stromem.“ Potem, co sa vedúcí s děckama takto kývat' chvílku bude, praví: „My si včil na ty stromy budeme dalěj hrat'. A tož esli chceš, vymysli si méno nejakého stromu, kerým budeš.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ V prostředku kola stojí věc děcek, keré sa mosá dostať na předem sřeknuté místo.❖ Děcka přejinačí pohyb, dyž si vekslujú místa (možú trebás skákat' plazit' sa, utekat' pozpátku, jit' krokem polkovým, svalem aj jinak, jak ťa enem napadne).
Súvislosť k předmětu:	❖ Prvúka: ména stromú.



NA STRÝCA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly (z Hovězí).
Z. Jelínková, Dětské taneční hry z Valaška.

MORDOVISKO: 6–10 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek . Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodluží. Zehnat' nemosíš maka nic Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, švunk aj rytmus.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Určí sa jeden strýc, kerý naháňá ostatní, keří před nim zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Strýc leží sťagde v místě hry, ostatní stojá kolevá něho.
JAK HRU HRAŤ	Zatým co strýc leží na zemi, ostatní nad ním stojí a říkajú: <i>Umřét nám strýc, neporučil nám nic, enem starý kožuch.</i> <i>Nebudem mu zvónit', až nás bude hónit'.</i> <i>Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.</i> Strýc sa zdvihne a počne chytat' ostatní. Kehu ťapne, ten si lehne místo něho a je strýcem.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sa strýc zdvihá a naháňá děcka až po říkačce, esli si děcka zočidily role a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek.
Jak děcka namotivovat?	Vedúcí si s děckama vyprávjá o tem, keré členy rodiny znajú, též može připomnět' důležitost' rodiny. Potem praví: „My si včil na takého jedného strýca zahrajeme. Jak by sa strýc moh menovat? Kdo by sa chcét stat' strýcem?“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka kolem strýca chodí krokem, v čopu, pozpátku, krokem poskočný, polkovým aj inak, jak ťa enem napadne.❖ Po téj, co strýc nekeré děcko chytne, sa može hra hrat' zasěj od začátku aj s říkačkú, lebo si děcka možú předávat' ťapku – ve hře sa pak pokračuje dalěj bez říkačky (honiča je dobré nekaj označit', třebas zvednutú rukú).❖ Gdyž je nekeré děcko ťapnuté, nestřídá si s honičem rolu, ale stává sa jeho pomocníkem a naháňá ostatní s nim.❖ Na začátku hry sa určí, kolik děcek mosí strýc ťapnúť, dyž strýc ťapne sřeknutý počet děcek, vítězí a hraje sa nová hra s novým strýcem (ťapnutý može pokračovat' v běhu, stat' sa pomocníkem honiče, ostat' a čekat' na to, až ho nekdo vyvěti, jit' si sednúť).❖ Děcka si před začátkem hry sřeknú, co bude ich záchranú, dyž je strýc ťapne – ťapnutý si neměni s honičem roli, ale ostane stat' na místě a ostatní ho mosá vyvětit' (třebas ho oběhnú, udělajú u něho tři čopy s výskokem a tak dalěj).❖ Místo hry je zmenšené, třebas na pútolěj.❖ Říkačka sa može zkratit' třebas takte: <i>Umřét nám strýc, neporučil nám nic. Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.</i> Lebo enem <i>Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.</i>❖ Děcka možu aj inčí říkačky říkat' (<i>věc v Inčí říkačky</i>).

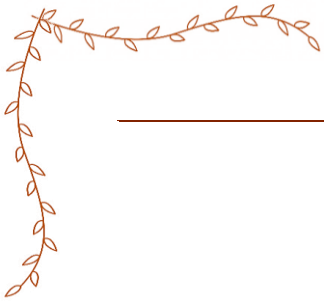


NA SVIŇU

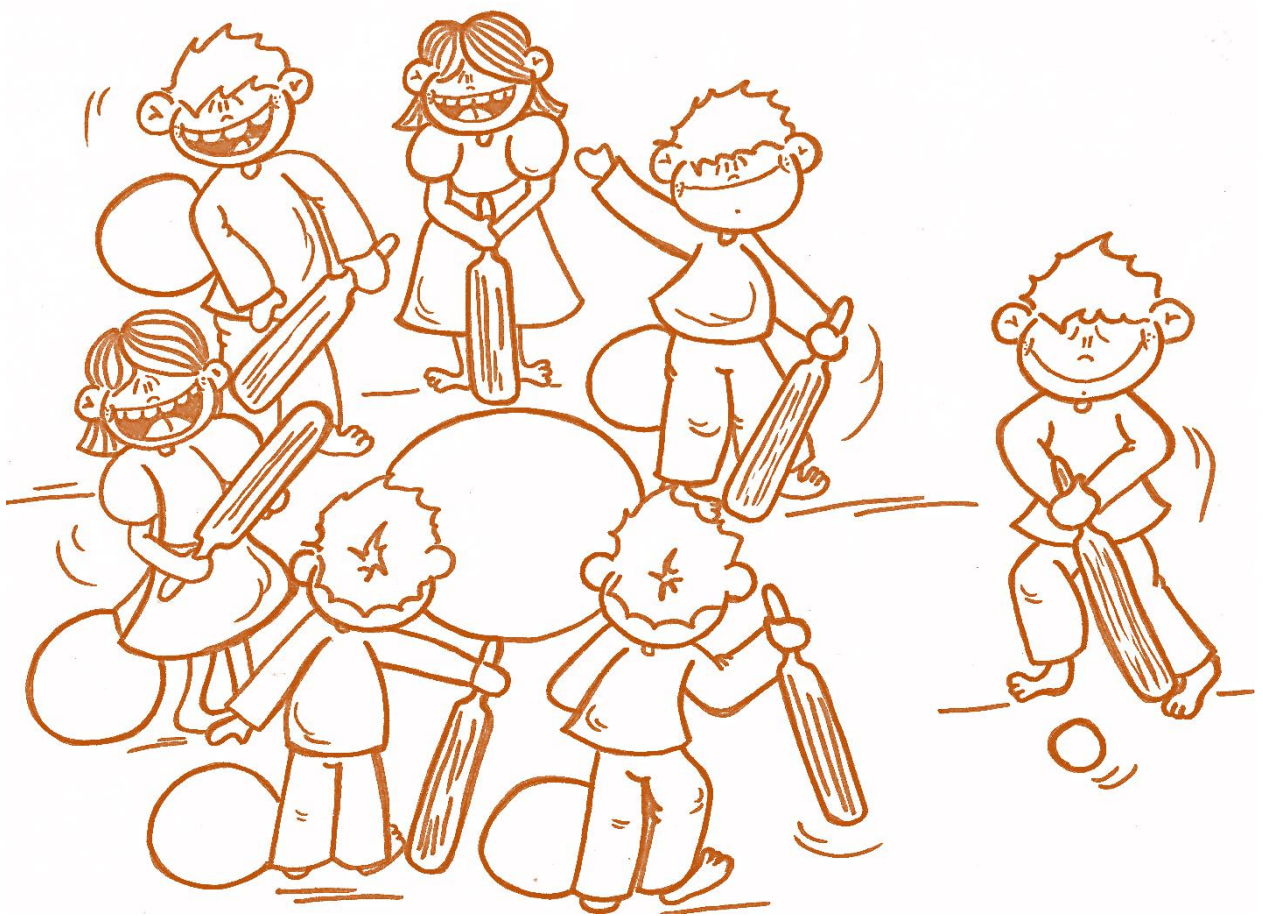
Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

F. Bartoš, Lid a národ, sebrané rozprawy národopisné a literární, sv. 1.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka . Hrať sa dá na lúce, v hoře, na hřisku aj v tělocvičně. Trvat' bude isto 5 minut , ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosiš florbalové hole, bol . Hra spada do procvičovaci chvíle tělesnej výchovy . Děcka si rozvinú svoju koordinacu, postřeh, pohotovost' aj taktické myslení .
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jednemu děcku je pást sviňu, ostatní děcka sú obránci.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka si v prostředku místa hry vyryjú jedno věčí kolo a kolevá něho v neveliké vzdálenosti (třebas 1–2 m) menší kola o jedno meňej, než je děcek. Děcka stojá u svojich kol s holema zastrčenýma v kole, jednomu je pást sviňu, ten stojí před nima aj s bolem (to sa určí čítáním).
JAK HRU HRAŤ	Děcka si sřeknú, kerému bude pást' sviňu – poháňat' holí bol a dostať ho do prostředního kola. Ostatní děcka mu v tem chcejú zabránit'. Dycky, gdyž sa pasák dostane k ich kolu, mosí bol odpálit' holú pryč. Zakel sa pasákovi podaří dostať bol do prostředního kola, začne hra zasěj čítáním. Děcka si bedlivo strážá svoje kolo, lebo vraz co odpálá bol holú pryč, mosí zasěj honem holu do kola zastrčit'. Dyž to pasák udeľá prvý, zočídí si spolu rolu (děcko u kola sa stane pasákem a pasák sa postaví k jeho kolu). Děcka si zočídá role aj dyž bol v nekerém z kol děcek ostane delěj jak 2 sekundy.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúciho bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sa děcka dotýkajú kuťaberky enem holú, esli kuťaberka spadnula do kola v protředku, esi si děcka zočídily role, esli děcka bráňá enem svoje kolo, esli majú hole zastrčené v kole a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Děckám je dobré připomñet', aby svoju holu nezvedali, mjéi ju ve chvíli nebránění zastrčenú v kole a zacházali s ňú tak, aby žáného neobrazili (dotýkat' sa s ňú možú enem míčka). Hra sa može hrať ve chvílu, gdy sa děcka učí třebas pracovat' s florbalovou holú (jak vést bol, jak zdokonalit' střelu, jak na útok, obranu aj iné). Místo florbalových holí sa možú užít' aj iné klacky, keré su zrovna po ruce (gymnastické tyče, delší hole z drva aj iné). K věčímu zapojení hráčů do hry doporučuju zvolit' variantu, v keré je věčí počet pasáků, lebo aj bolů.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúci si s děckama povyprávjá o tem, jak děcka na Valašsku mosely pracovat' a dy si nájčastěj hry hrať mohly (věc v K temu, jak děcka motivovat'). Potem vedúci praví: „Tož aj my včil budeme pást sviňu (vyložíš děckám, co to znamená). Jeden z vás dostane těžký úkol. Musí dovést' sviňu zpátky z pastvy do chléva. Sviňa bude toť ten bol. Ale nebude to enem tak. Kolevá chleva budú stát obránci, keří vám v tem budú chcět' zabránit'.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcek, kerým je pást' sviňu, je věc, rola obránců sa ztěžuje.❖ Děcka možú poháňat' místo kuťaberky nejaké kulaté drvo lebo kamének (A. Kubeša, Valašské pěsničky: tance, povídačky, přísloví, dětské hry).



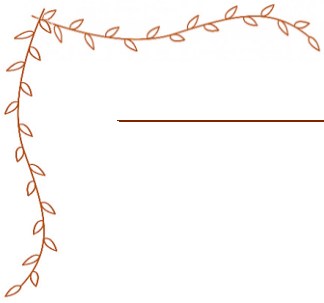
	<ul style="list-style-type: none">❖ Dyž sa bude hra hrať ve vnitřku lebo na hřisku, můžete kola zrobit' ze skákadel, lína, lebo užít' obruče, koberečky aj iné.❖ Děcka sa dajú do páru, jeden sa snaží dotat' kuťaberku holú z jednéj strany místa hry na druhú, druhý z páru mu v tem brání. Dyž sa to prvému podaří, zočídí si role.
Súvislosť k předmětu:	❖ Vlastivěda: regionální kultura – práca aj hry děcek na Valašsku.





NA ŠTEMPLE/hore/ Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly. M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku (...).

<p>MORDOVISKO: 6–12 MET</p>	<p>Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce aj hřišku. Trvat' bude isto 7 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš palestru, kuťaberku, lína. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, paru, přesnost', pohotovost', hod na cíl aj švunk.</p>
<p>COSI MALÚČKO O HŘE</p>	
<p>ROLA DĚCEK VE HŘE</p>	<p>Jedna grupa děcek sa menuje horní, ti čabajú, a druhá dolní, keří nadhazují.</p>
<p>GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ</p>	<p>Horní stojí na jedněj straně místa hry, dolní naprotivaj nim. U dolních sa na straně uďelá věčí kolo z lína.</p>
<p>JAK HRU HRAŤ</p>	<p>Jeden z dolních nadhazuje kuťaberku a horní čabajú. Dyž jeden z horních odpálí, kalupem zdrhá ke kolu u dolních. Dyž ho nekerý z dolních kuťaberku trefí, je chytený a ide k dolním. Dyž sa to ale nikerému nepodaří, zůstane v kole u dolního cíla. Tak hra ide dalėj až do doby, než u čabacího cíla zůstane enem jeden a o tem sa praví, že je na hore. Toť to děcko má právo čabať třikrát. Odčabne-i dobře, zavolá hore. V tu chvílu všeci, keří sú v kole u dolního cíla, zdrhají k cílu hornímu a ten, kerý byl na hore, zdrhá ke kolu u dolního cíla. Dyž nekerý z dolních trefí nekerého z horních při temto přesunu, přejde trefené děcko mezi dolní. Hra ide takto dalėj, až hore ostane enem jeden. Ten má právo čabať třikrát. Dyž odčabne dobře, zdrhá k dolnímu cílu a od toho zasěj zpátky k hornímu. Dycky, dyž sa mu útěk podaří (není trefený kuťaberkú) može o třikrát věc čabať. A tak to ide dalėj, až je aj on dole a všeci, keří byli dole, idú nahoru. Děcko dole je tam samo. Po téj sa hraje znovy.</p>
<p>A VČIL NEJAKÉ RADY</p>	<p>Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (jak děcka čabú, esli byl nekerý trefený, dyž utekal, esli děcka utekajú, kam majú a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek (děcka mírá svoju střelu na bezpečné části těla). Jako palestra sa može užít' nejaká desečka z drva, palestra na brännball, baseball, tenis, ... (podla teho sa aj bol mosí uvážít'). Dyž sa bude hra hrať poprvní,, možú děcka kuťaberku enem házat', po tem zapojít' palestry. U dolních može byť místo kola z lína užita žíněnka. Vzdálenost' horního a dolního cíla sa može mjénit' (podla věku, schopností a dovedností děcek). Názornější je, dyž nadhazující dolní děcko zavolá méno horního, kerý má kuťaberku odčabnúť, lebo sa aj horní možú sřeknúť, gdo bude včilej čabať. Já šak doporúčuju variantu, v kerėj majú horní třebas 3 pálky a 3 kuťaberky (podla počtu děcek), kuťaberku si nadhazují sami sobě. Eště je nutné říct, že sa može hra na prvý pohlad zdať složitá, ale není temu tak – po pochopení, ke kerému dojde doopravdy počas nekolika minut a prvních pokusoch, ju děcka vnímajú jako ukrutně zábavnú.</p>
<p>Jak děcka namotivovat'?</p>	<p>Vedúcí praví děckám „Menujete sa Horní a Dolní. Je kriza, vaša vesnica trpí hladem a o jezivo je velká núza. Jedneho dňa šak Dolní objevili pole, na kerém byly zemňáky. Do boha. Z těch zemňákú si mohli uďelat' nekolik jídel. Keré jídlo sa dělá ze zemňákú? A tak</p>



	<p>ty Horní napadl plán, jak by mohli brambory spajznůt'. Začal boj o zemňáky. Dolním sa to nelíbilo a svůj poklad si bránili, ba aj nekeré z Horních zajali."</p> <p>Poznámka: pro větší názornost' je dobré dat' do kola u dolního cíla zemňáky, keré si budú děcka po zvolání <i>hore</i> odnášať do svojeho cíla (zakel nemáš zemňáky, daj tam nejaké boly, papírové kule lebo neco iného).</p>
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Ve hře je věc kuťaberek aj palester.❖ Začátek hry je stejný, ale konec je ve chvíli, gdy u horních ostane enem jeden (ten na hore), kerý je vítězem, pak sa hra hraje znovy od začátku, lebo ve chvíli, gdy děcka z kola utěkajú k horní meťe po zvolání „hore“ nájposlednějšiho děcka, trefené děcka idú k dolním a ti, kerým sa utect' podařilo, stojá u horní mety. Horní děcka sa zpočicú (lebo si zpočicú brambory, keré sa im podařilo spajznůt'), potom sa hra hraje znovy.❖ Děcka možu kuťaberku enem házať (bez palestry).❖ Kuťaberku nadhazuje horní hornímu, lebo si ju horní nadhazuje sám.❖ Horní a Dolní stojá každý na jednéj straně místa hry. Mezi něma sú zemňáky (kuťaberký, papírové kule aj iné). Na nejaký signál utěkajú horní pro zemňáky a nosí je do svojeho cíla. Dolní majú kuťabrky, kerýma mosí zasáhnůt' nekerého z horních (kuťaberku odpalujú pálkú, lebo enem házajú). Dyž sa im to podaří, mosí trefené děcko zemňák položit' zpátky na prorstředek a vrátiť sa zpátky k hornímu meťe, odkát' zasěj može pro zemňáky vybíhať (lebo přestúpí k dolním). Hra končí vtedy, gdyž horní posbírajú všechny zemňáky. Potem si převekslujú strany.





NA ŤAPKU

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

V. Švácha, Národní honičky československé.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, švunk, reakcu aj pohotovost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jeden je ťapkač a ťapka ostatní děcka, keré před nim zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci sa postaví s'agde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Ťapkač sa snaží nekerého ťapnúť. Gdyž sa mu to podaří, zavolá chytěného ménem, aby vědmo dal, gdo má včil ťapku. Děcka sa včil vyhýbajú novému ťapkači, kerý sa zasěj snaží nekeho ťapnúť a tým mu tak dát ťapku. Hra ide takte dalěj do vůle děcek.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (kdo má ťapku, esli ťapkač zvolal ťapnuté ménem, esli si děcka zočidily rolu a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek (esli sa děcka ťapkajú tak, aby nekeho neokaličily).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí praví děckám: „Kerý z vás ně včil može říct', kerá hra byla u malých děcek azda nájoblíbenějši, kerú hrali co chvíla? Baže, byla to hra na babu. Prv sa šak menovala Na ťapku, protože sa tam děcka ťapkajú.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka přeonzí svůj pohyb, třebas skáčú, poskakujú, plazí sa jako hadi, běhajú/chodí pozpátku, běhajú s rukama na hlavě/dupě/kolenách aj jinak, jak ťa enem napadne.❖ Děcka si po ťapnutí nezochdí role, ale ťapkač si čítá, kolik děcek ťapnúl, po nejakém zvuku, kerý ukončí hru, řekne počet ťapek (děcka po ťapnutí furt utěkajú).❖ Dyž ťapkač nekerého ťapne, ostane děcko stat' na místě, ostatní ho možú vyvětit' (oběhnutím, podlezením čopama aj jinak) – toť ta varianta može byt' motivovaná čaragaňú, kerá dyž sa nekeho dotkne, tak ten v ten raz zkamení.



NA TETIČKU Z BYSTRĚČKY

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.
J. Volfová, U potoka roste kvítí.

MORDOVISKO: 9 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek . Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku, goňce, v hoře aj jizbě. Trvat' bude isto 3 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš vytyčovací mety. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju bedlivost', švunk, ohleduplnost', rychlú reakcu, kokoordinacu aj pohotovost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka si mosí převekslovat' místa.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Ve dvúch čídách, keré su naprovaj sobě, sú položené vytyčovací mety, kerých je o jednu meňej, než je děcek. Děcka sa k jednéj postaví, jedno děcko stojí mezi čídama.
JAK HRU HRAŤ	Děcko, keré stojí mezi čídama, volá: <i>Tetičko z Bystřičky, kupte ně střevičky!</i> Všecky děcka si v ten raz mosá převekslovat' místa a děcko, keré volalo, sa mosí dostat' na nekeré z volných míst. Po takém handlu ostane zasěj jedno děcko, na kerého nevyšla vytyčovací meta a to sa postaví mezi čídy. Hra sa opakuje.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájdúležitějšim úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli si děcka vyvekslovaly místa až po říkačce, esli žádný neostal na stejném místě a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všech děcek, třebas prám ve chvílu, gdy si děcka majú vyvekslovat' místa (děcka do sebe nijak nevrážá, aby žádného neokaličily). Též je dobré si s děckama připomenúť jakési pravidlo ohleduplnosti při hře. Vedúcí bedlivo vartuje na to, esli si všecky děcka převekslovaly místa a neostaly na místě stejném. Pro věčí pohyb děcek sú vytyčovací mety položené na úplných krajách místa hry.
Jak děcka namotivovat'?	Děcka majú zakryté oči, vedúcí zaklupe střevícem o zem a děcka hádajú, co počuly. Potem pravi: „Pro děcka byly střevíce neco, každý je chcél mjět' a tož o ně žadonili, dyž šla tetička na jarmak. Vypadalo to asi takte.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka držá mety v rukách, po skončení říkačky je púšťajú na zem a snaží sa chytnút zasěj nejaký iný a tým sa tak dostat' na iné místo.❖ Mezi čídama stojí věc děcek.❖ Mety sú položené sťagde v místě hry.❖ Dyž si děcka majú převekslovat' místo, tak neutekajú, ale skáčú po jednéj noze, skáčú jako žáby, běhajú pozadu, idú krabovým krokem, krokem polkovým, cvaľem aj jinak.❖ Na zemi sú položené žíněny, na každéj stojí sřeknutý počet děcek (třebas 5), jeden nestojí na žádné, po dokončení říkačky sa snaží všeci dostat' na inú (hlavně ten, kerý na začátku hry na žádnéj nestál). Děcka šak mosá čítat', protože na žíněnce može byť enem sřeknutý počet děcek.❖ Dyž sa bude hra hrať v hoře, možú sa místo met užít' stromy (ty je lepší nejak označit'), hra sa pak hraje posteľnu.
Súvislost' k předmětu:	❖ Hudební výchova: počúvací úkol – poznaj zvuk.



NA TROJICI

Hra napsaná věčim dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).
M. Václavek, Děti na Mor. Valašku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' mosiš kuťaberku. Hra spadá do procvičovaci chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, postřeh, hod, aj rychlú reakcu.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Dvě děcka si házajú kuťaberku, třetí děcko ju chytá.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Dvě děcka, keré házajú, sa postaví naprotivaj sobě (v nejaké přiměřené vzdálenosti k věku aj schopnostem děcek), ten, kerý kuťaberku chytá, stojí mezi nima, bližej temu, kerý kuťaberku nedrží.
JAK HRU HRAŤ	Děcko na kraji mosí čpelit' kuťaberku děcku naprotivaj němu. Děcko v prostředku zdrhá k temu, kerý kuťaberku nemá. Včil čpelí děcko kuťaberku po tem v prostředku s tým, že ho chce trefit'. Děcko v prostředku mezitým zdrhá k temu, kerý kuťaberku nedrží a chce sa trefě vyhnút'. Děcka na kraju si možú nahrat' enem dvakrát, po třetí už mosí mířit' po prostředním. Dyž je ten na prostředku trefený, zočidí si rolu s děckem, od kerého byl trefený. Dyž trefený není, hra ide takte dalėj.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúciho bedlit' na pravidla a průběh hry (vzdálenost' děcek na kraji, esli bylo děcko v prostředku trefené, kolikrát' si děcka na kraju kuťaberku čpelily a tak dalėj), tež aj na bezpečnost' všeckých děcek (vedúci by mjěť připomenút' ohledupnost' a to, kam bezpečně mířit' střelu, aby děcka žádného neokaličily). Hra sa može hrat' ve chvílu, dy je potřebné nacvičit' techniku hodu – vedúci v totem případě kontroluje správnost' hodů. Též sa može zařadit do činností před hrú vybíjená (děcka pochopjá, že k temu, aby nekeho „vybili“, mosá měť „nabito“).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúci praví děckám: „V létě ste isto nájrači u vody. My sa včil k té vodě přeneseme. Toť ta kuťaberka je vodní kula. Dva z vás si ju budú přehazovat' a budu chcět' trefit' svojeho kamaráda. Ten sa ale za žádnú cenu nechce nechat' trefit' a kule sa divno aj ináč vymihá.“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Úkolem děcka v protředku je kuťaberku drapnúť. Gdyž sa mu to podaří, zočidí si místo s tým, od kerého kuťaberku drapnúť.❖ Tři/čtyry děcka stojí v trojúhelníku/čtvercu, přehazujú si kuťaberku a chcejú děcko v prostředku trefit', děcko v prostředku može kuťaberku aj drapnúť (drapne-i ju, děcka si zočidí místa).❖ Věc děcek stojí v kole a chcú děcko v prostředku trefit' (děcko v prostředku može kuťaberku aj drapnúť), po dobrěj trefě (lebo dyž děcko v prostředku kuťaberku drapne) si děcka zočidí místa.

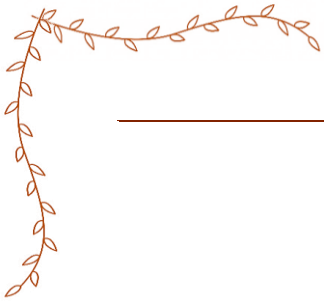


NA ZAHRADNÍKA

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

M. Václavek, Děti na Mor. Valašsku: jejich hry a jiné zábavy.

MORDOVISKO: 8 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 8 děcek . Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce, hřisku, goňce aj nejaké věcí jizbě. Trvať bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodluží. Zehnať nemosiš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy . Děcka si rozvinú svoju koordinacu, postřeh, švunk, bedlivost' aj pomat'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je zahradníkem, kerý naháňá iné děcko, keré je zlodějem a před zahradníkem zdrhá. Ostatní stojá v kole a kontrolujú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá v kole, do kerého sa postaví zloděj, zahradník stojí vedla kola.
JAK HRU HRAŤ	Zloděj stojí v kole a trhá trávu. Dojde k němu zahradník a pýtá sa ho: <i>Co tu děláš?</i> Zloděj mu odpoví: <i>Trhám trávu. – Kdo ti kázal? – Žádný.</i> V ten raz začne zloděj utekat', načež sa proplétá mezi děckama a zahradník sa ho snaží chytнут'. Zahradník si šak mosí pamatovat', kerú d'urú zloděj utekal a tú za ním též utekat'. Ostatní děcka kontrolujú. Kdyby zahradník nevěděl, kerú d'urú zloděj utekal, hra končí a rolu zahradníka aj zloděja dostanú iné děcka (ti první sa postavjá do kola).
A VČIL NEJAKÉ RADY	Vedúcí mosí rátať s tým, že sa ve hře nepohybujú všecy děcka. Varianty, v kerých je zapojených věc děcek, sú v <i>jak hru přejinačit'</i> . Při hře je nájduležitějšim úkolem vedúcího bedliť na pravidla a průběh hry (esli sa děcka začnú naháňat' až po říkačce a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všecých děcek. Vedúcí aj děcka mosí bedlivo vartovat', esli zahradník utekal stejnyma d'urama jako zloděj. Dyby totiž ne, mosí vedúcí hru honem zastavit' a řect' děckám, aby si zočidily role. Toť tu odpovědnost' je dobré přenést na děcka, keré v kole stojá, aby aj ony nejak aktivní byly.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa dá zpívat' pěsničku Trnka (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>). Potem vedúcí praví: „Jak sa menuje ten, kerý sa stará o svoju zahrádečku aj sady? Gdo by sa chtěel včilkaj stat' zahradníkem? Znáš nekeré iné ména stromú lebo kytek?“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka možú přejinačit' svůj pohyb (třebas možú skákať snožmo, poskokama, d'elat' žaby, chodit' jako kačeny, chodit' pozpátku aj jinak).❖ Děcka nestojá v kole, ale sťagde v místě hry (sú stromama lebo kytkama – motive).❖ Děcka sa postaví do nekolika menších kol (třebas po sedmi děckách) a potem hrajú postejnu – větší dynamičnost' hry a zapojení věčiho počtu děcek.❖ V místě hry sú položené kužely do velkého kola (aj ve vnitřku) či ledabyle v místě hry, děcka sa dajú do páru (jeden je zloděj, druhý zahradník) a naháňajú sa mezi kuželama, dyž zahradník zloděja chytne, zočidí si role.❖ V místě hry sú položené kužely lebo vytyčovací mety, jedno děcko je zahradník, ostatní sú zloději, na pěsničku Trnka (zpívá vedúcí lebo nekeré děcka) zloději utekajú



	<p>mezi kuželama a zahradník je chytá, dyž šak vedúcí zpívat přestane, všeci ostatnou nehybně stat' na místě. Zahradníkú može byť věc. Dyž zahradník nekerého zloděja ťapne, zočídí si s ním rolu lebo sa zloděj přidá k zahradníkovi a naháňá ostatní s nim, lebo zahradník chytá po dobu pjesničky co největší počet děcek.</p> <p>❖ V místě hry sú položené kužely/vytyčovací mety, vsecky děcka sú zarovno v roli zahradníka aj zloděja, po nejaku sřeknutú dobu (třebas po dobu pjesničky Trnka), utěkajú děcka mezi kuželama, navzájem sa naháňajú a snaží sa ťapnúť co nájvēc děcek.</p>
Súvislosť k předmětu:	❖ Hudební výchova: pjesnička Trnka – rozvoj počúvacích aj zpěvních činností.





NA ZAJÍCE

Hra napsaná věčím dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).
E. Peck, Valašské národní písně a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými.

MORDOVISKO: 10 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 3 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce aj hřisku. Trvat' bude isto 3 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, reakcu aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je myslivcem, iné psem, ti naháňajú ostatní. Ostatní sú zajícem aj inýma zvířatama, keré si enem zmyslá, a před myslivcem a psem zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Všeci stojá s'tagde v místě hry.
JAK HRU HRAŤ	Myslivec a pes leží na zemi a gabú. Ostatní děcka lecú kolevá nich aj šady inde jako zvířata, keré si vybrali. Dyž sa myslivec a pes obudí, začne hon – koho pichnú (dlúbnu prstem, položí na nekeho ruku), ten ostane ležet' a d'eľá mrtvého.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli si ťapnuté děcko lehne a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek (esli je myslivec aj pes ohleduplný a neťape nekeho nejak hrubě). Vedúcí by mjét bedlit' na to, aby vymýšláni zvířat, kerým děcka budú, nezabralo moc času (dúležitá je hra). Je lepší, dyž myslivec aj pes leží na nejakém sřeknutém místě (třebas na žíněnce na straně místa hry). Eště aj bych ráda poradit' chcěla to, aby byla užita prvá varianta teho, jak hru přejinačit' – děcka sa možú vrátit' do hry, kým bude hra lepší, lebo sa děcka budú věc aj delěj pohybovat'.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí sa děcek pýtá, keré zvířata žijú v lese. Potem praví: „Děcka, bude hon. Ví nekerý, co to je? Jeden z vás bude myslivcem, iný zasěj psem, kerý na honu mylivca doprovázá. Oba sa vydajú do lesa na lov, tož si včil možeš vymyslet', kerým zvířetem bys chcéł byt'.
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Ťapnuté děcko možú ostatní vyvětit' (třebas podlezením, pohlazením, 5 čopama, oběhnutím aj jinak)❖ Myslivec aj pes sa mosí po každém pichnutém vratit' zpátky na místo, de gabali a zasěj z tama vyběhnút'.❖ Myslivec aj pes naháňajú spolem, pes na nekeho ukáže lebo zavolá nečí méno a toho myslivec pichne, pichnut' može nekeho enem myslivec (pes enem určuje, keho myslivec pichne).❖ Chytěné děcko sa stane pomocníkem hóničú, stane sa psem a naháňá s nima ostatní (hóniče je lepší nejak označit', třebas zvednutú rukú).
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda: zvířata v hoře.



NA ZÁMEK

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

V. Švácha, Národní honičky československé.

MORDOVISKO: 5 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá na lúce, hřisku, goňce, v hoře, jizbě aj tělocvičně. Trvat' bude isto 5 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosíš nejaké štáté drvo/paletu. Hra spada do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju koordinacu, rovnováhu, postřeh aj bedlivost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno z děcek brání svůj zámek, ostatní sa na něho chcejú dostat'.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIT	Ten, kerý brání zámek, si stúpne na štáté drvo, ostatní děcka stojá kolevá drva.
JAK HRU HRAŤ	Děcka přibíhajú ke štátému drvu ze všeckých stran, vyskakujú lebo enem pokládajú na něho nohy a při tem volajú: <i>Tuť sem ti zámku – uder ňa kyjanku</i> . Ten, kerý na drvu stojí, mosí nekerého z děcek rukú lebo peškem ťapnúť. Dyž sa mu to podaří, zočídí si s ťapnutým rolu (ťapnutý ide nahoru, ťapkač mezi ostatní děcka). Hra sa hraje furt dokola.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli byl nekdo ťapnutý, esli si děcka zočídily rolu a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek (hlavně děcka na štátém drvu, též bedlí na to, esli děcko na drvu neťapká nejak hrubo). Lepší je, dyž sú děcka rozdělení do grup, gde je meňej děcek.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama vyprávjá o tem, gdo vartuje hrad, jak vyzerá, u kerého hradu by třebas mohli takú strážu pozřít' strážu a esli ju už nekdo pozřel a tak dalėj. Potem povyprávjá o strážcích hranic na Valašsku (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>). Potem praví: „Chcel by sa včil nekerý stat' Portášem a vartovat' svoje hranice/zámek/hrad?“
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ K ťapnutí može mjět' děcko na drvu peška.❖ Děcka uděľajú grupy (třebas po pěti děckách) a hrajú postejnu.❖ Vyvýšené místo je delší, třebas lavečka (široka aj úzká strana). Na lavečce može stat' aj věc ťapkačů.❖ Ťapnuté ide na drvo a stává sa pomocníkem prvého ťapkače.❖ Děcka mosí vyvýšené místo přescočit', dyž šak obránce děcko ťapne, musí sa ťapnutý vratit' zasěj zpátky. Hra končí, dyž su všecy děcka za vyvýšeným místem.❖ Ve vnitřku (tělocvična, jizba) sa može užít' třebas švédská bedna jako vyvýšené místo.



NA ZBUKA

Hra napsaná věčím dílem tak, jak ju děcka hravaly (věc v Jak temu ozaj bylo).

A. Kubeša, Valašské pėsničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry.

MORDOVISKO: 5 –9 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 2 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj v hoře. Trvat' bude isto 5 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' mosiš $\frac{3}{4}$ m dlúhé lískové húlky. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, přesnosť, hod na cíl, švunk aj pohotovost'.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je zbukař, kerý retuje zbuka, ostatní děcka čpelí húlkama po zbuku a utěkajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Zbukař stojí s húlkú u zbuka, ostatní děcka stojí s húlkama nekolik krokú od zbuka.
JAK HRU HRAŤ	Děcka čpelá jeden po druhém húlkama po zbuku a chtějú ho srazit', pro svoje húlky si ale nejdú. Zbukař svojú húlkú odráží húlky ostatních děcek a zbuka tým retuje. Dyž ale nekerý zbuka srazí, zbukař ho postaví a ostatní čpelí dalėj. Vraz, co všeci svoje húlky vyházajú, utěkajú si pro ně. Zbukař honem postaví zbuka jednoho z děcek klupne húlkú po húlce (ve chvílu, dy ju děcko drží) a zbuka srazí. Kehu húlkú klupne, ten sa stane zbukařem. Dyž šak srazí zbuka nekdo jiný prv, ostane starý zbukař dalėj zbukařem.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (keho húlka byla klupnutá, esli nekerý srazil zbuka, esli si děcka zočidily rolu a tak dalėj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Děcka, keré čpelily svoju húlkú, je dobré nejak zabavit', aby enem nestály a nečučely (třebas možú d'ělat' čopy aj s výskokem, skákat' panáky, utěkat' na sřeknuté místo aj neco iného, co ťa enem napadne). Lepší je, dyž děcka utěkajú pro svoje húlky až po nejakém signálu (třebas až po tem, co im zbukař řekne). Pro věči názornost' sú húlky nejak označené (třebas barevnú tečkú, ménem aj jinak), ale nejjednodušší je, dyž si děcka možú vzít barskerú húlkú. Druh húlky volíme podla teho, co sa kole nás zrovna nacházá (v hoře klace, v tělocvičně gymnastické tyče a tak dalėj). Vzdálenost' zbuka od děcek sa mjění podla věku, schopností a dovedností děcek.
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí děckám praví po pismenách slovo ZBUK, ich úkolem je slovo v hlavě poskládat' a potem ho nahlas řect'. Vedúcí po téj vysvětluje, co to zbuk je a gdo je to zbukař.
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Ťapnuté děcko si nezochídí rolu se zbukařem, ale stane sa jeho pomocníkem.❖ Děcka čpelí po zbuku kuťaberkú.❖ Děcka uđelajú grupy třebas po čtyrech/pěti, hra sa pak hraje postejnu.❖ Děcka čpelí kuťaberkú po medicinbalu, zbukař mosí na konci klepnúť kuťaberkú děcka svojú kuťaberkú.❖ Děcka utěkajú pro barskerú húlkú (ne enem pro tu svoju).❖ Dyž sa bude hra hrat' v tělocvičně lebo na hřisku, možú sa místo húlek užít gymnastické tyče, keré děcka čpelí po slalomové tyči se základnú lebo po gymnastické tyči v kuželu (zbuk).



NA ŽÁBY

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

J. O. Vranecký, A měl sem já piščalenku

MORDOVISKO: 6 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka. Hrat' sa dá v tělocvičně, hoře, na lúce, hřisku, goňce aj goňce. Trvat' bude isto 5 minuty, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, spoluprácu, koordinacu, pohyblivost', posílá svoje nohy aj baňdoch.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka sú žáby, keré spolem závodí.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka stojá na jednéj straně místa hry v páru, v kerém sa počapačky postavjá zády k sobě a zaklesnú sa za lokty.
JAK HRU HRAŤ	Na nejaký pokyn začnú páry v takém držení postejnu poskakovat' k cílu (třebas druhá strana místa hry). Pár, kerý sa na sřeknuté místo dostane najspěš, vyhrává.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sú děcka v takém držení, v kerém mají byt' celú dobu, gdo sa dostal najspěš k cílu a tak dalěj), též aj na bezpečnost' všeckých děcek. Vedúcí děcka mosí upozornňovat na jediný povolený pohyb, a tým sú synchronizované skoky (děcka sa nesmijá nosit' na chrbtu, lebo chodit'). Dyž je lichý počet děcek, d'elá ten, na kerého pára nevyšla, rozhodčího (pomáhá vedúcímu kontrolovat' pravidla a cvik).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děckama vyprávjá o žabě (třebas do kerého patří řádu, její jezivo, též si možú společně předvést její pohyb). Potem može děckám pověďět o pověrách, keré sa o žabě mezi ludem pravily (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>).
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka sa mosí dostat' k cílu slalomem kolevá kuželú, lebo mají cestu nejak jinak ztíženu (v držení mosá neco podlézt', přeskočit', oběhnút a tak dalěj).❖ Děcka hrajú v napsaném držení hónenu – jeden pár naháňá ostatní páry a předává im ťapku.❖ Iná možnost' držení, náročnějši: jedno děcko uďelá podpor ležmo, druhý sa mu postaví za ramena hubú k nohám a uďelá podpor ležmo nad záda druhého (obě děcka sa držá rukama za nohy nad kotníkama), po špičkách noh idú skákavým žabim krokem k sřeknutému místu, děcko vespod sa nesmí při pohybu dotýkat' baňdochem země.❖ Tanec Žabský – každé děcko je ve vzporu ležmo. Děcka sa mosí v totěj poloze dostat' svojim tempem/co najspěš k sřeknutému cíli (dráha bez/s překáčkama), nebo v totěj poloze hrajú hónenu.
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda: žáby – jezivo, řád, pohyb.

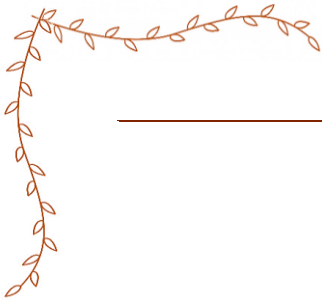


NA ŽIDA

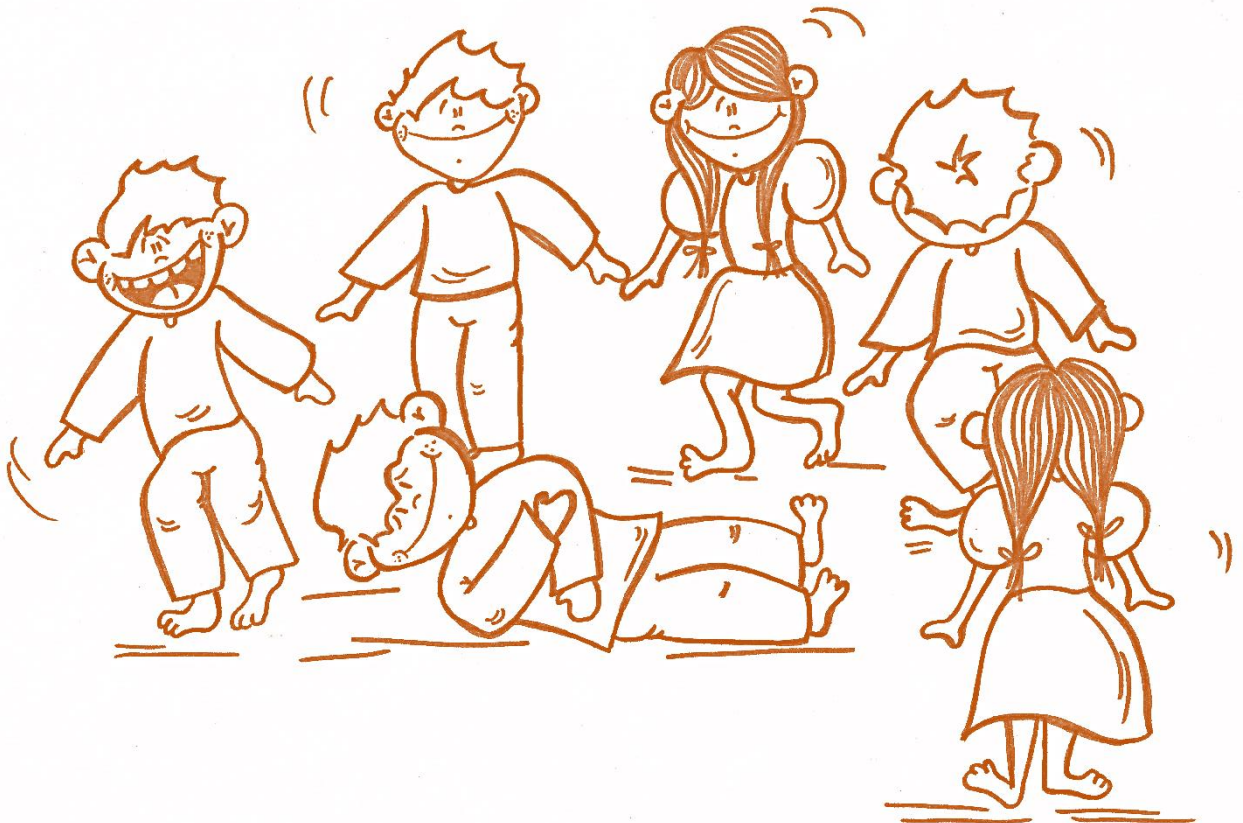
Hra napsaná tak, jak ju děčka hravaly (z Vidča).

Z. Jelínková, Dětské taneční hry z Valašska.

MORDOVSKO: 6–10 MET	Ke hře je potřeba nájmeňej 5 děcek. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, hřisku aj hoře. Trvať bude isto 5 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do létací aj procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děčka si rozvinú svoju koordinacu, rytmus aj švunk.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Jedno děcko je židem, kerý naháňá ostatní děčka, keré před nim zdrhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Žid leží sťagde na zemi v místě hry, ostatní stojá v kole kolevá žida.
JAK HRU HRAŤ	Žid leží na zemi a d'elá mrtvého. Ostatní děčka chod'á kolevá žida a nařikajú: <i>Umřel nám žid, neporučil nám nic, nedáme mu zvonit', až nás bude karabáčem honit'. Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.</i> Po skončení říkačky sa žid zdvihne a počne naháňat ostatní. Kerého chytí, s tým si zočídí rolu. Gdyž sa mu ale nepodaří chytit' žádného, je zasěj židem on aj v další hře.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli žid počne děčka naháňat až po říkačce, esli děčka chod'á sřeknutým krokem, esli si zočídili rolu a tak dalėj), též aj na bezpečnosť vřeckých děcek.
Jak děčka namotivovat'?	Vedúcí vyprávjá děčkám o židech na Valachách (<i>věc v K temu, jak děčka motivovat'</i>). Po-tem praví: „Jeden z vás sa včil takym židovským obchodníkem na chvílu stane. Jeho úkol ale nebude enem tak, počúvaj!“
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děčka kolevá žida chod'á v čopu, počapačky, pozpátku, krokem poskočným, polkovým, skokama snožmo, plazí sa, skáčú jako žaby aj jinak, jak si eště zmyslíš.❖ Dyž děčka chod'á kolevá žida, držá sa za ruky.❖ Dyž žid nekerého ťapne, hraje sa hra zasěj od začátku aj s říkačkú, lebo si děčka enem ťapku předávajú – ve hře sa pokračuje dalėj bez říkačky na začátku (ten, kerý včil naháňá je nejak označený, třebas zvednutou rukú).❖ Žid može nekerého ťapnúť enem karabáčem (tedy peškem). Dyž nekerého žid ťapne, zočídí si s ťapnutým rolu aj peška.❖ Chyťené děcko si s židem nezočídí rolu, ale přidá sa k němu a je jeho pomocníkem, děčka naháňajú ostatní do nájposledního. Židi sa možú držet' za ruky.❖ Na začátku hry si vedúcí s děčkama sřeknú, kolėj děcek mosí žid ťapnúť. Dyž sa mu to podaří, vítězí a začíná sa nova hra s novým židem (ťapnuté děčka pokračujú dalėj v utěkání, stanú sa pomocníkem žida, ostanu stať a čekajú na vyvětení, lebo si idú sednúť).❖ Děčka sa po tem, co sa žid zdvihne, mosá dostat' za/na nejaké sřeknuté místo – „stavení“, gde na ně žid nemože (žiněnka, místo za nejakú čáru, prvá šprušla zgrěfy



	<p>a tak dalėj), gdyž ich žid ťapne spěš, než sa tam stihnú dostať, stanú sa pomocníkem honiča a hra sa hraje zasěj od říkačky. Iná varianta je, že děcka možú jit' do „stavení“ až po sřeknutém signálu (třebas zvuk piščalky), do téj doby před židem zdrhajú.</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Možnosť se záchranú: děcka si před začátkem hry sřeknú, co bude záchranú pro chyťené děcka (návratem do hry) – ťapnuté děcko si nezochídí rolu se židem, ale ostane stať na místě, „ztuhne“, ostatní děcka ho možú vyvětiť tým, že mu podlezu pod nohama, oběhnú ho, zatřesú s ním, 5 krat' si čopnú si a tak dalėj.❖ Místo hry je menší (třebas pútlej).❖ Říkačka može byť zkrátená takte: <i>Umřel nám žid, neporučil nám ni. Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom. Lebo enem: Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.</i>❖ Děcka říkajú aj inčí říkačky (<i>věc v Inčí říkačky</i>).
Súvislosť k předmětu:	❖ Hudební výchova: rozvoj rytmu, krok do rytmu.





TRAGAČE

Hra napsaná tak, jak ju děcka hravaly.

J. O. Vranecký, A měl sem já piščalenku

MORDOVISKO: 6 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děcka. Hrať sa dá v tělocvičně, na goňce aj lúce. Trvat' bude isto 5 minut, ale može sa aj prodlúžit'. Zehnat' nemosiš maka nic. Hra spadá do procvičovací chvíle tělesnej výchovy. Děcka si rozvinú svoju paru, koordinacu, spoluprácu, posílá svoje ruky, baňdoch aj chrbet.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děcka sú v páru, jedno děcko je tragačem, druhé řidičem. Páry sa předbíhajú.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děcka uďeľajú dvojčidu na jedněj straně místa hry. Tragač sa dá do vzporu ležmo, řidič stojí u jeho kotníků.
JAK HRU HRAŤ	Tragač sa dá do správné polohy, řidič ho vezme za nohy nad kotníčkama, nadzvedne ho a postaví do vzpřímenějši polohy. Na nejaký signál vyrazí celá čída k předem sřeknutému cílu. Tragače sa snaží ít fryško po rukách. Vyhraje ten pár, kerý prvý dojde do cíla.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitejšim úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sú děcka v poloze, v keré majú byť celú dobu, kerý pár dojde prvý do cíla a tak dalěj), též aj na bezpečnosť všeckých děcek. Na začátku hry vedúcí mosí řéct', aby řidiči tragač nijak netlačili a že švunk určuje tragač. Hra sa može zařadit' mezi průpravné cviky pro stavění suchěj vrby. Gdyž je lichý počet děcek, d'elá ten, na kerého pára nevyšla, rozhodčího (pomáhá vedúcímu kontrolovat' pravidla a cvik).
Jak děcka namotivovat'?	Vedúcí si s děčkama vyloží, co to je tragač aj im ho ukáže. Potem si možú zazpívat' pěsničku Tragaču, tragaču – znajú z hodiny hudební výchovy (<i>věc v K temu, jak děcka motivovat'</i>).
Jak hru přejinačit'?	<ul style="list-style-type: none">❖ Děcka si možu v púlce cesty na nejakém sřeknutém místě zočítit' role.❖ Děcka projíždájú třebas přes nejakú překážkovú dráhu z kuželú, vytyčovacích met, slalomových kuželú aj iného.❖ Na tragač sa može posadit' iné děcko (jezdec) a povozit' sa, trasa šak musí byť kratší (v téj samé knižce).❖ Děcka lebo vedúcí při hře zpívajú pěsničku Tragaču, tragaču.
Súvislost' k předmětu:	❖ Hudební výchova: zpívání pěsničky Tragaču, tragaču.

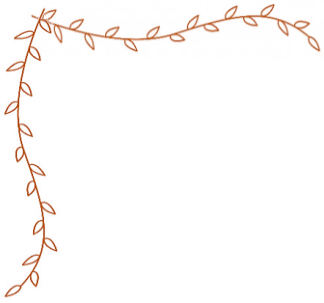


TRAKTOR

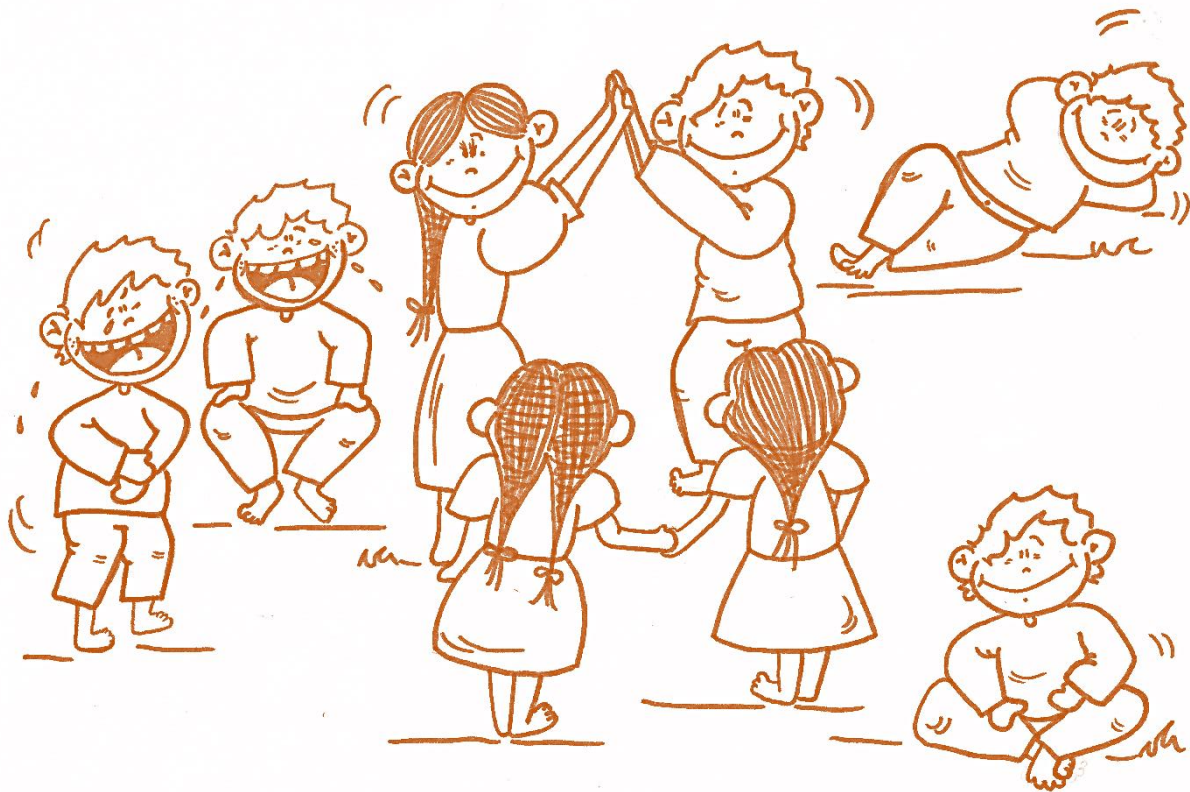
Hra napsaná s nejakú zu změnú.

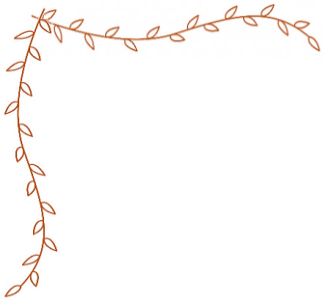
B. Kos, Mužské lidové tance (...).

MORDOVSKO: 6 MET	Ke hře sú potřeba nájmeňej 4 děčka. Hrať sa dá v tělocvičně, na lúce, v hoře aj jizbě. Trvat' bude isto 5 minuty, ale spěš sa prodlúží. Zehnať nemosiš maka nic. Hra spada do procvičovací chvíle tělesnéj výchovy. Děčka si rozvinú svoju paru, koordinacu, spoluprácu aj baňdoch a nohy posílá.
COSI MALÚČKO O HŘE	
ROLA DĚCEK VE HŘE	Děčka sú v páru, jeden je traktor a druhý řidič. Jeden pár naháňá ostatní.
GDE A JAK SA PŘI HŘE POSTAVIŤ	Děčka sa dajú do páru. Traktor si sedne do sedu snožmo skrčmo, řidič stojí za chrbtom traktora a napodobuje řízení traktora (v rukách drží volant, kerým otáčá). Páry stojí sťagde v místě hry, keré je menší (třebas púltolej místa hry).
JAK HRU HRAŤ	Děčka, keré sú traktorama, sa pohybujú poposkočením dopředu, keré sa děje súčasným odrazem dupy a pat (nadlehčením bez pomoci ruk). Při takém opakovaném pohybu děčka docílá pocitu jízdy traktorem. Směr jízdy udává řidič, kerý je tež jediný, do može ťapku předať. Páry si po ťapnutí zočídí rolu.
A VČIL NEJAKÉ RADY	Při hře je nájduležitějším úkolem vedúcího bedlit' na pravidla a průběh hry (esli sú děčka v poloze, v keré majú byť celú dobu, esli byl nekerý pár ťapnutý, esli si děčka zočídily rolu, esli ťapku předať enem řidič a tak dalěj), tež aj na bezpečnosť všeckých děcek. Je dobré dycky vědmo dať všeckým párom, že si dostal ťapku (třebas zvoláním – já ju mám/mám ťapku lebo zvednutím ruky řidiča aj jinak). Gdž budete hru hrať venku, je lepší, dyž budú děčka oděné do hábu, kerý si možú zagyzdit'. Gdž je lichý počet děcek, d'elá ten, na kerého pára nevyšla, rozhodčího (pomáhá vedúcímu kontrolovať pravidla a cvik), lebo je traktorem bez řidiča. Děčka si pohyb usnadňujú, v takěj chvíli je dobré hru pozastavit' a upozornit' na správné provádění.
Jak děčka namotivovat?	Vedúci si s děčkama vyprávjá o tem, jak sa oře půda – jak temu prv bylo a jak je temu včilkaj, jaké sú rozdily aj výhody včilší doby (<i>věc v K temu, jak děčka motivovat</i>).
Jak hru přejinačit?	<ul style="list-style-type: none">❖ Ťapku dáva traktor (né řidič).❖ Ťapnutý pár sa stává pomocníkem naháňajucího páru.❖ Všecy děčka sú traktorama, naháňajú sa a předať si ťapku.❖ Děčka sa nenaháňajú, ale předbíhajú sa – páry sa mosá dostat co najspěš z nejakého místa do iného místa (třebas z jedněj strany místa hry na druhú, od nejaké věci k iné věci lebo tak nejak). Děčka sú v páru (traktor, řidič), lebo sú všeci traktorama. Na cestě možú byť aj nejaké překážky (třebas kužele, vytyčovací mety lebo neco takého).
Súvislost' k předmětu:	❖ Prvúka, přírodověda, vlativěda: orba půdy prv a včilkaj.

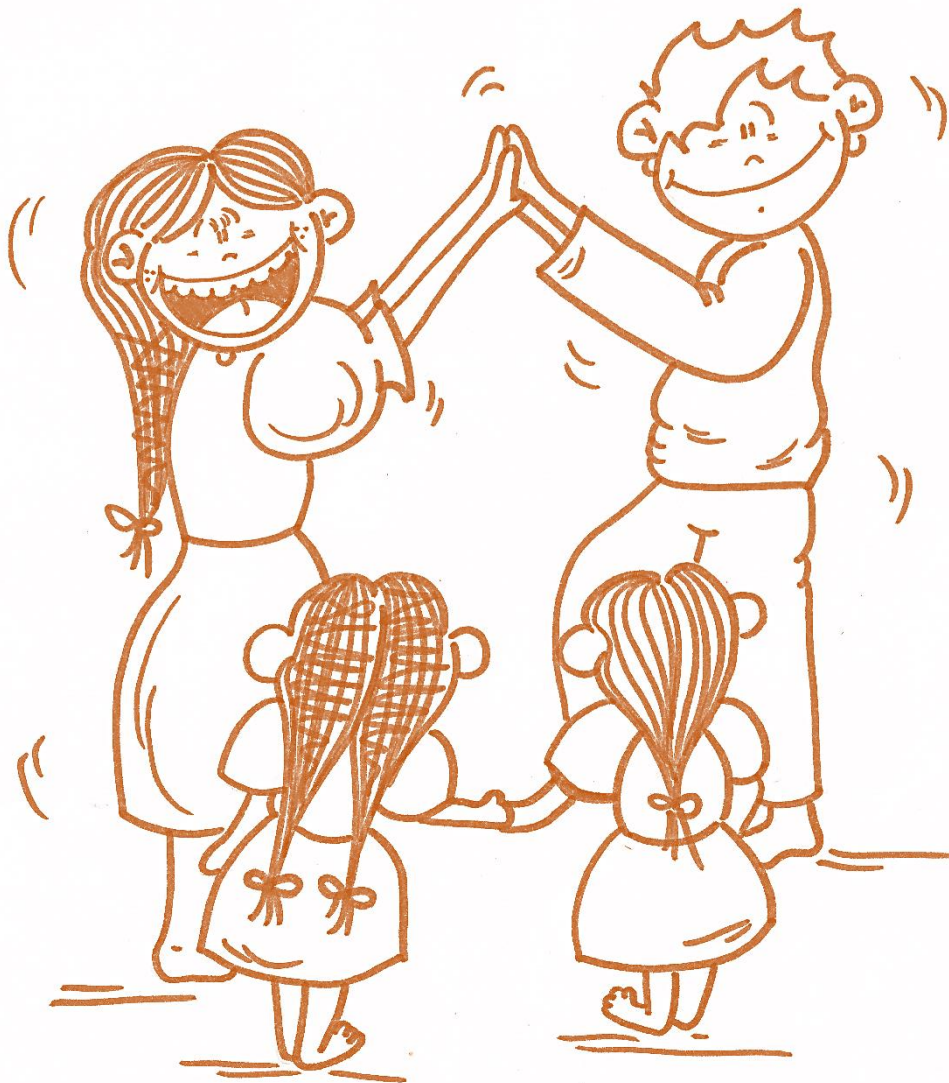


Neco navíc





Hry taneční





❖ NA KONOPKY /ze Zašové/

Ogaři stojá stranú, cěrky sa držá za ruky v kole, točá sa a zpívajú:

*Hrály byzme na konopky, dyby byly věčí snopky,
máto nás, máto nás, pod', Metúdku, mezi nás.* (nápěvy nižej)

Metúdek sa přidá do kola, kolo satočí dalėj a děcka volajú iné. Až sú všecky děcka v kole, zpívajú:

*Moc je nás, moc je nás,
běž, Martinku, pryč od nás.*

Hra je známú všady po Valašsku.

/A. Kubeša: Valašské pěsničky - tance, pověděčky, přísloví, dětské hry/

❖ NA MLÝNSKÉ KOLO

Děcka sa pochyťajú za ruce a uđělajú kolo, potem sa v kole točá, idúce vpravo, a říkajú:

*Kolo, kolo mlýnské, za čtyry rýnské.
kolo sa nám polámalo, škody sa nám naděľalo, a husičky do vodičky - čáp!*
Dyž řeknú "čáp", čapnú si a potem sa zasěj točá dalėj.

/M. Václavěk: Děti na Moravském Valašsku/

❖ NA ŽLATÚ BRÁNU /z Loučky na Meziříčsku/

Dvě cěrky stojá naprotivaj sobě a d'ělajú bránu, drží sa za vzpažené pravé ruky. Jedna je rúžičkú, druhá zasěj hřebíčkem (karafiátom aj inú kytkú). Ostatní cěrky chodí dokola pod branú a zpívajú:

Štandrlé, štandrlé, iny spiky gloze, šlechrandr, šlechrandr, iny špiky glajs.

Žlatá brána otevřená, štyrma slúpy podepřená,

gdo do ní vejde, temu hlava sejde,

ať je to ten lebo ten, praščíme ho pometlem. (nápěvy nižej)

V ten raz sa brána zavře (cěrky ruky spustá) a cěrky v bráně sa ptajú té, kerá stojí před branú: Ke komu chceš íť? K rúžičce lebo hřebíčkoví? - Keho si vyvolí, za teho za postaví. Cěrky v bráně sa dohodnú na iných ménech kytek a hra pak ide dalėj, až sú všecky cěrky rozděľené. Pak sa přetahujú.

V Zašové si všeci hráli spolem a při tem zpívali:

Žlatá brána otevřená, pod zámečkem podepřená,

gdo do ní vejde, temu hlrava sejde,

temu konec uđěláme, už ho máme.

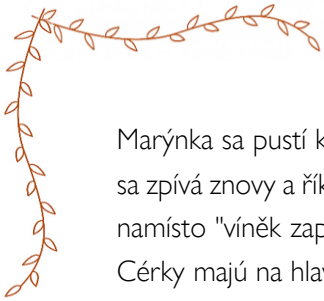
/A. Kubeša: Valašské pěsničky - tance, povědačky, přísloví, dětské hry/

❖ VÍNEK ZAPLÉTAŤ /z Loučky na Meziříčsku/

Cěrky (možú aj ogaři) sú v kole čelem downitř, držá sa za ruky, idú a zpívajú:

A gdo nám pomože vínek zapletat?

Pomož. pomož, má Marýnko, vínek zapletat. (nápěvy nižej)



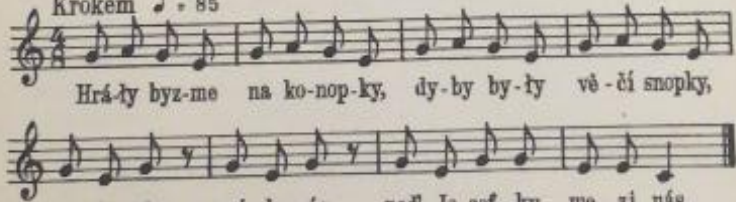
Marýnka sa pustí kruha, překříží vpředu ruky (pravú má nahoře) a zasěj sa cerek vedla sebe chytne. Potem sa zpívá znovy a říkajú sa další ména cerek v kole (věčinú pokračuje ta vedla). Gdž je vínek zapletený, zpívajú namísto "víněk zapletat" - "víněk rozpletat", u teho ruky zasěj rozpřáhnú (věčinú od poslední zase k prvěj). Cěrky mají na hlavách věnce z kvítek.

/A. Kubeša: Valašské pěsníčky - tance, povědačky, přísloví, dětské hry/

144. Hráty byzme na konopy

Zpívala M. Janišova ze Zakové. 1957. Kubíček—Kubela

Krokem ♩ = 85



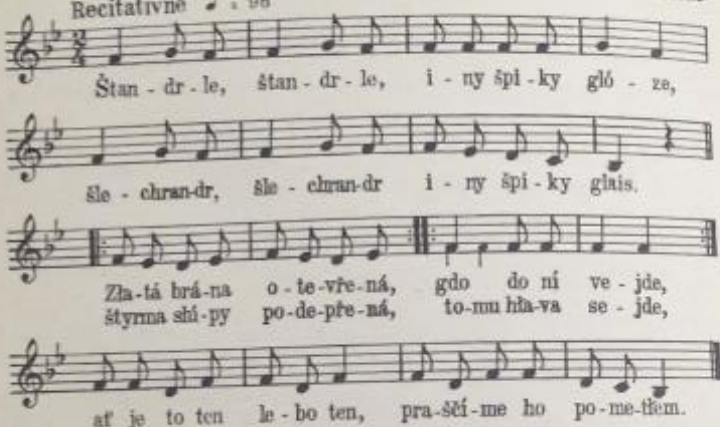
Hrá-ty byz-me na ko-nop-ky, dy-by by-ty vě-čí snopky,
má-to nás, má-to nás, pod' Jo-zef-ku me-zi nás.

96

145. Štandrlé

Zpívala děvčata z Loučky u V. M. 1957. Kubíček—Kubela

Recitativně ♩ = 96




Štan - dr - le, štan - dr - le, i - ny špi - ky gló - ze,
šle - chran-dr, šle - chran-dr i - ny špi - ky glais.
Zla-tá brá-na o - te-vře-ná, gdo do ní ve - jde,
štyrna ší-py po-de-pře-ná, to-mu hla-va se - jde,
ať je to ten le - bo ten, pra-ščí-me ho po-me-ťam.

146. A gdo nám pomože

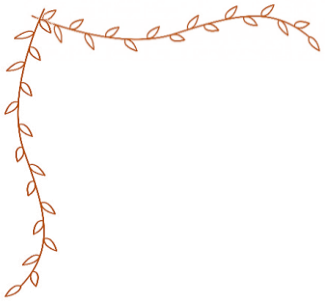
Z Loučky u V. M. Kubíček—Kubela

Krokem



A gdo nám po - mo - že ví-nek za-ple - tať?
Po-mož, po-mož, má Ma-rýn-ko ví-nek za-ple - tať.

Kubeša, 1958



Hry klidné





❖ HRA NA SLEPÚ BABU

Děcka sa postaví do kola, čítáním sa určí, gdo bude slepú babu – temu sa zavážú oči šátkem. Ostatní děcka zavedú slepú babu ke dveřám a dávají jí otázky: *Slepá babo, gde je klička?* – (*baba chmatá po dveřách, až najde kličku, tak praví*) *Putna – Co v té putně?* – *Voda. – Co v té vodě?* – *Klubko. – Co v tem klubku?* – *Jehla. – A v té jehle?* – *Nit!* – *Slepá babo, chyt!* V ten raz sa všeci od slepé baby vzdálí, ona poslepu chodí a hledá ostatní. Jak nekeho najde, řapne ho a zořídí si s ním rolu. Takte hra ide furt dalėj.

Gdyž sa k nejakému nebezpečnému místu lebo předmětu slepá baba přiblíží, volají ostatní děcka: *Oheň!*, lebo *Pál!* Tak baba ví, že sa má dať inudy.

/B. M. Kulda – Moravské národní pohádky/

❖ JAK ZPÍVAŠ, PTÁČKU?

Ogaři (možú aj cěrky) sa postaví do kola, jeden je hadačem. Temu sa zavážú oči, ogaři sa kole něho točí. Gdyž hadač klepne lebo dupne, všeci sa zastaví, on k nekerému přide a opytá se: *Jak zpíváš, ptáčku?* A ten, na kerého ukázal, odpoví iným hlasem: *Pij!* Dyž hadač uhodne méno ptáka/ogara, kerý včil zpíval, je ten ogar hadačem a prvý hadač ide mezi ostatní. Dyž šak neuhodne, je hadačem furt prvé děcko.

/M. Václavek – Děti na Moravském Valašsku/

❖ NA PÍĎ

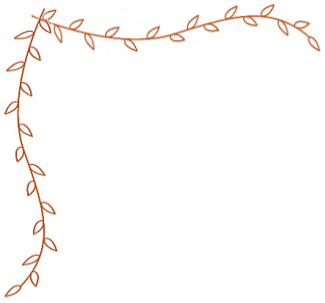
Každé děcko má knoflíky a nejaký knoflíi, kerý sa dobře ode zdi odrážá – gabáč. Pak sa gabe. Jedno z děcek udeří knoflíkem o zed' až odskočí. Potem ide druhé děcko a též svojim knoflíkem o zed' hodí. Mosí sa šak snažit, aby sa jeho knoflík týmto hodem na píď od knoflíka prvého děcka přiblížil. Dyž sa mu to podaří, mosí prvé děcko knoflík dať, dyž sa mu to šak nepodaří, gabe další děcko a další a tak furt dokola.

/M. Václavek – Děti na Moravském Valašsku/

❖ NA ZLATÝ PRSTEŇ

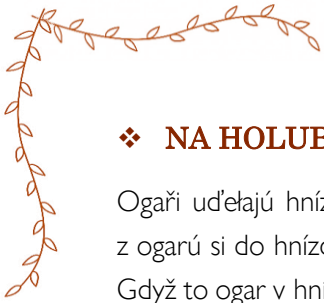
Nekolik cérek (možú hrať aj ogaři) sa posadí na lavicu (aj na zem), ruky sepjaté do klína složá. Jedna z nich má dlaně stejně u sebe a mezi nima drží prstýnek. Potem ide a svoje ruky vloží do ruk nájkrainější cěrky a dřělá, že jí prsteň mezi dlaně pustila. Přitem praví: *Tobě tulím!* Pak ide k druhéj, zasěj sa tváří, že jí prsteň do dlaní dá, a praví: *Tobě dám!* Takte chodí furt dalėj, od cěrky k cěrce, u třetí praví: *Tobě prsteň!* a u čtvrté *Tobě dlaní!* Tak to opakuje u všechnyj cérek, ale jednéj prsteň do dlaní dá. Dyž dojde k poslední, zavolá jednu z hadaček. Ta přide a kerá prsteň rozdávala, praví: *Hádej, hádej, hádačko.* A hádačka opáci: *Já bych ráda hádala, zlatý prsteň dostala, za harasem, za tarasem, ruče zlatý prsteň daj sem!* – a na nejakú cěrku ukáže, u keré si myslí, že je prsteň. Dyž cěrka prsteň měť bude, sedne si na její místo a ona sa stane místo ní hádačkú. Zakél šak neuhodne, mosí odejít a přide druhé hadačka. Takte sa ve hře pokračuje furt dokola.

/B. M. Kulda – Moravské národní pohádky/



Hry žertovné





❖ NA HOLUBY

Ogaři udělají hnízdo z březových větví a položí ho na mravenišť. Kole zapíchnú vysoké větve a jeden z ogarů si do hnízda sedne, aby vylíhl holuby. Ostatní běhají okolo, vrkají na něho a jeden číce do 500. Když to ogar v hnízdě vydrží, budou holubi vylíhli. Mravenci začnú ogara štípat, ale ostatní volají: Oni sa klvú, sed' ticho, nehýbaj sebú. Když je ogar už celý doščípaný, zdrhá do potoka a shodí nohavice, aby sa mravenců zbavil. Tak sú holubi vylíhli.

/A. Kubeša – Valašské pěsničky – tance povědačky, přísloví, dětské hry/

❖ NA JEŽKA

Hrajú cěrky (možú aj ogaři). Čítáním sa určí jedna, kerá bude stať v kole. Ostatní cěrky sa v kole pochyťají za ruky. Potem začnú chodit' po kruhu s hlavú nakloňenú dozadu, aby neviděly dovnitřku kola, a ta co je vevnitřku leze po čtyrech. Cěrky v kole zpívají: *Leze ježek po zemi, hledá sobě kořeny, gdo ich má, ať ich sková, ať ich ježek vyhledá.* A cěrka v kruhu opáčí: *Ježku, ježku, nemám ich, pomozu ti v hledání.* Při posledním slově štipne nekerú z cérek do lýtky, ta pak ide do kola místo ni.

/A. Kubeša – Valašské pěsničky – tance povědačky, přísloví, dětské hry/

❖ NA KOZLA

Ogaři házají do stěny míčem, dvakrát ho chytnú do ruk, po třetí im mosí spadnúť na hlavu. Když nekemu na hlavu nepadne, je kozlem – stúpne si ke stěně a ostatní ogaři na něho házají bol, každý třikrát. Dyž ho nekerý netrefí, ide on ke stěně a tolik dostane, kolik netrefil. Toť doporučuju hrat' s nejakým pěnovým bolem.

/M. Václavek – Děti na Moravském Valašsku/

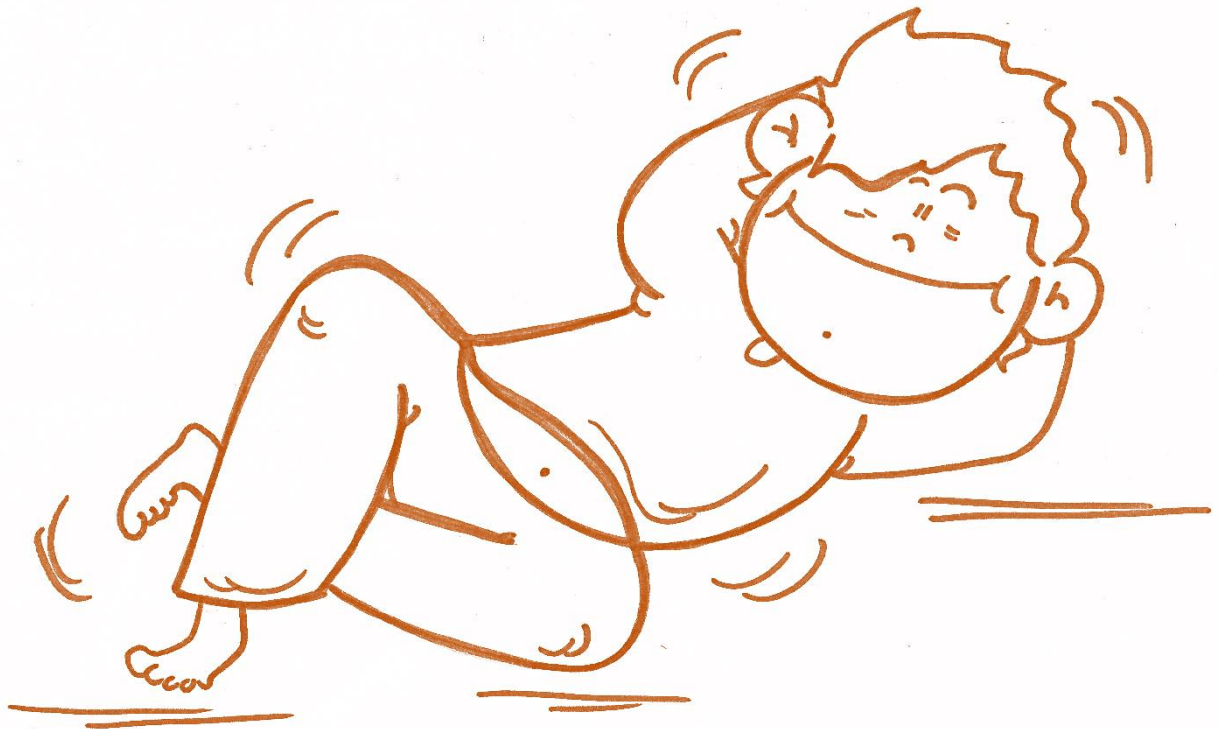
❖ NA TYSA

Jedno děcko sa posadí na stoličku, druhý stojí a dá mu hlavu do klína tak, aby neviděl. Další dva sa pak postaví z boku po obúch stranách a jeden z nich ho buchne. Ogar potem hádá, kerý ho udeřil a dyž uhodne, zočídí si rolu, jinak je furt bitý on.

/F. Bartoš – Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a literární, sv.1/



Hry na spočinutí





❖ NA ŘEMESNÍKY

Jedno děcko leží na břuchu, uvolní sa a zavře oči. Druhé děcko – řemesník si vymyslí nějaké řemeslo a praví: Šli dva řemesníci od města k městu, prvé písmeno ... (menuje prvé písmeno, na keré jeho řemeslo začíná). Při tem kreslí na záda teho, kerý leží, předměty řemesla, keré si vymyslíl. Ležící děcko hádá, o keré řemeslo ide. Potem is zočídí rolu.

Tot' mosíš děckam říct', aby sa nesmíly ani nemluvily, lebo ide o klidnú činnosť. Řemesníkovi je dobré říct', aby jeho pohyby při kreslení byly jemné, a že by přestat' mjět, dyž mu to ten na baňdochu praví.

Hra napsaná s nejakú tu změnú, *Věc v Jak temu ozaj bylo.*

/F. Bartoš – Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a literární, sv.1)



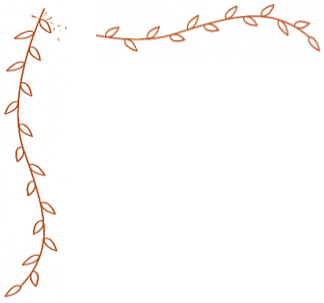
Nejaké ména cvikú do tělesnéj výchovy





F. Bartoš – Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a literární, sv.1

- ❖ Stavěť suché vrby – stoj na rukou
- ❖ Lámat koleša – přemet stranou
- ❖ Vrhaf' kotrlce – dělat kotoul vpřed/vzad
- ❖ Vytahovat' sa na bidlo – vytahovat se na hrazdu



Eště něco ke hře





K temu, jak děcka motivovat

❖ DO DÚLKA (věc na www.valahratky.cz)

Valaši si připravovali pojezu ze surovin z vlastní hospodářské a zemědělské produkce, celkovo šak možeme valašskou stravu charakterizovat jako chudú. Nesmíme šak opomenút zmínit rozdíly u chudobných a bohatých rodin v kvalitě a četnosti nekerých jídel (třebas chudí pekli chleba enem příležitostně, věcí sedlák aj každú sobotu a z lepší múky; mezitým co chudí jédli maso svátečně, páni aj nekolikrát za týdeň).

Pro Valacha byly významné **obilniny**, třebas rež (ta sa pěstovala ve vseckých valašských obcách), pšenica, ječmen a oves, kerá zabírala až do 19. století věčinu orné púdy a tým sa tak mohla vyvážat aj na trhy. Častěj sa vysévaly obilné směšky (třebas chlebovník – jaré žito, pohanka, ječmen 2:1:2), kým sa zajistila úroda aspoň jedného druhu. V horských vsích nemjeli Valaši dostatek múky, lebo tu byly obilniny meřej časté. Sklízali tu enem oves, jaré žito a dařilo sa tu aj krajovým odrúdam (křibici, špaldě, gengelu). Valaši pěstovali aj **proso**, **bér** a pro obživu valašských horalú byla důležitá **pohanka** a její odolnějši druh **pohanka tatarská**.

Důležitú plodinú bylo **kyselé zelé**, **kvačka** a **zemňáky**. Ne nadarmo sa na Valašsku praví: „Zemňáky a zelé, živobytí celé“. Zemňáky ludé ukládali do sklepa a při maléj úrodě, kerá znamenala bídu a hlad, je zamykali a otevřeli až o Vánocách. Bečka se zelém nechyběla v žádněj chalupě. Zelé Valach zedl snad každý deň, nekdy aj třikrát za deň. Těž ludé vjeřili na jeho léčivé účinky (zelé pomáhalo od bolesti hlavy, kašla, súchoty aj iného).

Z luštěnin, keré nebyly v jídelníčku Valachú tak časté a v horských vsích vůbec pěstované (enem nekdy na trhu zakúpené), sa pěstoval hrách, bob, fazole lebo čočka.

Nájvěčí význam mjely **zvířata, jejich chov a využití**, a to hlavně pro horaly, gde nemohli sklízat tolika obilnin. Valaši chovali kozy, prasata aj drúbež (slepice, husa, kachna, krúra, holub), rozsáhlé bylo včelařství (v nekerých obcích byl počet včel věcí než počet obyvatel), nájvýznamnějši byl chov hovězího dobytka. Temu sa říkalo statek, kerý zajišťoval životní minimum, hlavně dojná kráva. **Náběl** byl pro Valachy důležitý. Mléko pili enem tak lebo vytvářali smetanu, sbírané mléko, tvaroh, máslo aj podmásli. Charakteristickou složkú ich kosti bylo **salašnické hospodaření**, keré sa na území Valašska rozšířilo valašskou kolonizací. Toten způsob hospodaření ovlivnil lidovou stravu hlavně v horských vsích, gde byl nedostatek obilnin, a stalo sa v 18. století prvořadým zdrojem obživy. **Z ovčího mléka** Valaši vyráběli ovčí sýr, brynzu, ovčí máslo, žinčicu aj iné (Štika, 1997).

❖ KERÝ KERÉHO

Včilej vám povyprávám o tem, v čem Valaši prv chodili. Mimo zimu chodili bosky, inak sa ich krpy odvíjaly od toho, kam si ich chcěli vzit. Na prácu obúvaly roby kopýtka a krpce, chlapi kopyca a krpce. Všední punčochy robek byly pletené (florky) lebo hedvábné. Gdyž byla nejaká sláva (třebas svatba), tož to si tetky aj cěrky daly uběračky (posleď aj pletenné lebo háčkované z tenké bavlněné příže bílé aj černé barvy, gdy ich dírkované vzory připomínaly krajku) a obuly zámišky z koše zrobené, súkenné střívjata lebo aj v Novém Hrozenkově zdobené kordýbány a nájvěc pak brynelky. Ty byly z látky aj kože. Chlapi obúvali ke slavnostnímu kroju čizmy (venkované krpy nižší), do kerých nohy obtáčali onucema. Do města nosily robky perka. Zimníma krpálama robek i chlapi byly súkenné papuče. Děcka chodily spěš bosky (Drápalová & Tichá, 2017). Děckám boty, punčochy aj ponožky ukaž. Najdeš ich v knižce L. Drápalové a J. Tiché – Jak jde kraj, tak se stroj, kerá je aj na internetě (krpále roby na s. 289–296, punčochy a ponožky na s. 128–142, krpále aj ponožky chlapa na s. 332–340).

<https://www.nmvp.cz/file/a902ed7e8e3489ca9715afebafd9653c/6225/jak%20jde%20kroj,%20tak%20se%20stroj.pdf>



❖ NA ANČIČKU

„V jedné chalupě žije matka a její cěra Ančička. Ta mosí furt paskudit. Jedného dňa už byla mamjenka tak nakaňůřená, že chcela cěři nabančit. Šla a všahde ňůrالا Ančičku. Pýtala sa děcek na dědině, ale gdejaky ju bránil a dycky pravil: *Namůdušu sem ju neviděl. Enem Jura musél řéct: Tož já sem ju viděl. – A de byla? – Hen, utěkala přes zahrádečku. V ten raz sa matka za Ančičku rozběhla a snažila sa ju chytit, aby ji baňu dat mohla*“ (Václavek, 1902).

❖ NA BARVY

Mikuláš byl vážený a důstojný pán s dlůhým fúsem, kerý byl oděty v bíle dlůhé košili, ornátě, na hlavě mjét pomalovanú a pozlacenú mitru a v rukách berlu. Mikuláša doprovázal anděl v bílém oděty s košíkem plným maškrtek pro dobré děcka a prutem na neposluchy, smrtka s kosú též v bílém odětá, v kožuchu byli čerchmanti s ovčíma rohama, vyplazenýma jazykama a plechovýma zvoncama na řetazoch kolevá těla, laufer s tatarem, nekde též turek, žid a františkáni, husaři, zvířecí masky (třebas koni) aj hodná Mikulášova Matička v bíle plachetce, košíkem, prutem a zvoncem (chodila aj sama v předvečer 8. 12. do hospodářství, v kerých děcka za nemodlení prutem přes ruky pleščila lebo hodné sušenýma jabkama a iným ovocem podarovala). Všecky postavy, až na Mikuláša, nemluvily. Dycky šli v průvodu, v kerém šla popředěj kobyla, potem smrt, žid, turci a další tací, za nima šli čerchmanti, laufer a nakonec šel důstojně Mikuláš s andělem. Laufera, kerý hlasitým bůcháním pod oknama vědmo dával příchod Mikuláša, vyhlížaly mamjenky, aby mu pravily, de ve stavení koš s maškrtkama najdú. Mikuláš za zvuku cinkání zvonečka vešel do stavení, čerchmanti ostali za dveřma a chvílama zařvali a zařinčali řetazy. Mikuláš pravil dětem, aby si kleknuly na kolena a pomodlily sa (esli to tedy neudělaly už předtím). Modlit sa moseli aj velcí, inak by ich čerchmanti hodili do nedalekéj bařiny. Gdyž děcka s modlitbama skončily (otčenáš aj iné), opáčily na všecky Mikulášovy otázky a počuly pochaly aj kárání za ich hocávní, byly obdarovány maškrty (křížaly, pečené figurky Mikuláša lebo čerchmanta, perníky a tak dalěj, bohatí dostali i drobnú hračku lebo knížku. Neposluchy dostaly měch zemňákú lebo zemňákových okružkú, rodiče dotali na nich prut. Dyž sa blížila chvíla odchodu, zavolal eště Mikuláš čerchmanty a připomenul děckám, aby sa modlily, poslůchaly rodiče a dělali dobré skutky (F. Bartoš, 1891; Šuleř, 1989; Brandstettrová, 2013; NMVP – Svátek sv. Mikuláše).



Mikulášova družina z Francověj Lhoty v roku 1982

Brandstettrová (2013)



❖ NA BASRMANA

Basrman lebo besrman býl malý zelený mužiček, kerý mjét zelené oči a křivé prsty s blánama mezi nima. Odětý býl v zeleném kabátci, z šošu mu kapala voda a na hlavě mjét zelený klobúk. Aj nekým iným sa mohl stat', třebas myslivcem lebo aj nejakým zvířetem. Šil boty, naklepával kosu, ale též aj lidi topil lebo sa s nima pral (dycky vyhrál, lebo býl měkký, tož ho nikdo nemohl chytit' a dat' mu baňu), dělal povodně. Nájvěčí moc mjét ve vodě a v poledně. Pýtáš sa, jak sa před nim lidé bránili? Gdýž sa chcéli ubránit', tož to moseli zézt' dvakrát pečený chleba, nosit' u sebe cibulu lebo sa třikrát pokřižovat' – před, za aj nad sebú (F. Bartoš, 1891; Fabián, 2009).

❖ NA CÍDIČE

Valaši byli pracovití. Pracovali už zavedňa. Obhospodařovali svoje pole, pastvy a domácnosti aj sa rukodělné výrobě vjenovali. Prvně dělali výrobky enem pro vlastnú, rodinnú aj hospodářskou potřebu, potem sa šak jednalo o podomáckú výrobu, z keré neco aj prodávali a tým si tak zajistili nejaku tu penízu na obživu. Tož nakonec sa ta rukodělná výroba stala aj hlavním zdrojem obživy a inspiracú pro novodobé lidové řemeslníky. Při takéj práci nájvěc používali drvo, textil (len, konopí, vlnu aj iné), pletivo (slámu, vrbové a březové prútí), hlínu, kameň aj kov. Mezi Valachama byli zruční drvaři, metlaři, košíkáři, šindeláři, tesaři, bednáži, kováři, výrobci nářadí, náčiní aj ošaty, valchaři, tkalci, křiváčkáři, brouskaři, a to bysme tu byli do rána, tož bylo ich hrubě (Nekuda, 2002; Šuleř, 1989).

❖ NA HOLUBY A JESTŘÁBA

Hospodář býl uznávanú hlavú rodiny a celého hospodářství, rozhodoval o všeckém kolevá hospodářství, třebas o činnostech. U stola mjét čestné místo, jest' sa začalo, až gdýž na svoje místo usednul (Nekuda, 2002; Štika, 1997).

❖ NA KOHÚTY



Kura, Slepíčář (c2023)



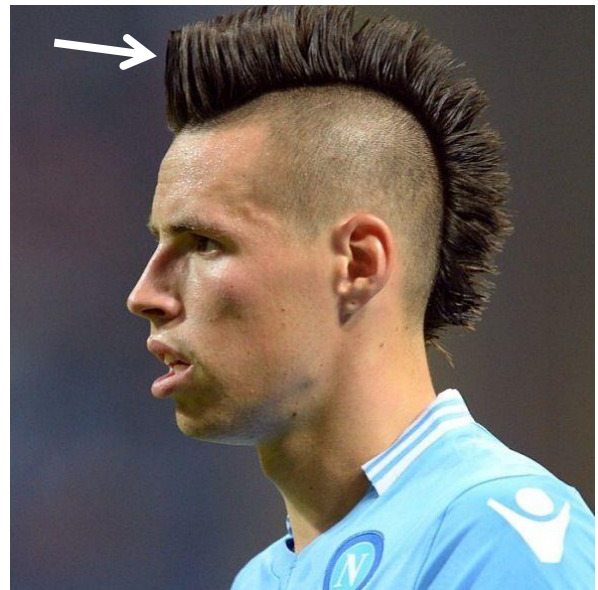
Kohút, Slepíčář (c2023)



❖ NA KOKŠA



Kohút, Slepčičář (c2023)



Účes na kohúta, The Man's Hair Forum: The #1site for all about your hair (n.d.)



<http://botanika.wendys.cz>

Kohútek luční, Herbář Wendys (2016)



Vodovodní kohútek, obi (c2023)



❖ NA KOZU



Obrázek k rozstříháňú, Turistický web: Rožnov pod Radhoštěm (2023)

❖ NA LIDUŠKU

Věc o valašskéj pojeze výšej – hra Do dólka.

❖ NA OVEČKY A VLKY (věc na www.valahratky.cz)

Jednúc, je temu už dávno, přišli do nájhornatější oblasti Valaška z dalekých krajú valašští kolonisté se svojima stádama ovcí a typickú kulturú. Kolonisti byli pastevcí, kteří byli menovaní Valaši, a keří byli slovenské, polské, ukrajinské a snad' aj rumunské národnosti. Toť ten proces sa menoval valašská kolonizaca. Honem sa začali usazovať v horských vsích aj pasekách, splynuli s původníma ľudma a naučili sa z jejich způsobu života všeco potřebné. Šak im to aj oplatili. Třebas im ukázali dovednosti, keré užili pro horský život, lebo aj tým, že ich seznámili se salašnickým hospodařením. Takte sa chovaly ovce, keré sa umjely přizpůsobit' aj těžkým horským podmínkám – menovaly sa valašky. Ovce mjely pro horňáky velký význam skrz teho, že im dávaly vela pojeza. V takých horách totiž nemjeli moc dobrý púdy, aby mohli pěstovať třevas obilniny a upéct si chleba. Tož mjeli ty ovce. Co im dávaly? Jak ten náběl mohli užít? (sýr, brynza, máslo, žinčica aj iné) Co iného im ovce dávaly? (vlna, koža) Co z teho mjeli? (punčochy, kopytka, kožuchy, kábátce, čepice) (Drápalová & Tichá, 2017; Štika; 1973; 1997).



❖ NA PLÁTNO

„Děcka, pomyslete, v jedné malé vesnici žije prodavač, četník, soudce, kohút a zloděj. Jedného dňa zloděj zatúží po plátne, tož dojde k prodavači a pýtá sa ho: *Zač je to plátno?* Líbí sa mu hrubje, a tak pošle prodavača pro nůžky. Mezitým mu kúšček zatúženého plátna zdrapne. Kohút to všeccko prodavači řekne a prodavač zavolá četníka, kerý sa snaží zloděja lapit'. Ale darmo. Zloděj je fuč aj s plátnem. Tak sa to opakuje po nekolik dní. Zloděj ukradne kúšček plátna, četník ho chytá, ale zloděj uteče. Jedného sobotního odpoledňa šak četník zloděja konečně lapí. Zloděj ide před súdca, kerý mu vyměří trest“ (Kubeša, 1958).

S děckama si můžete aj říct', jaké může plátno byt' (lněné, bavlněné aj konopné) a k čemu ho Valaši užít mohli (třebas na rubáče, kútnicu, šátky, košule, kanafasku aj iné). Všeccko im možeš ukázat' v knížce L. Drápalové a J. Tiché – Jak jde kroj, tak se stroj.

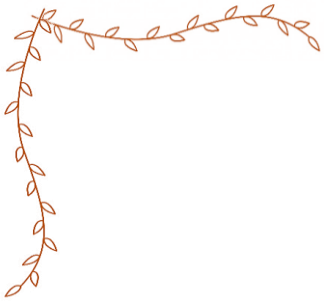
<https://www.nmvp.cz/file/a902ed7e8e3489ca9715afebafd9653c/6225/Jak%20jde%20kroj,%20ak%20se%20stroj.pdf>

❖ NA POŠTU (věc na www.valahratky.cz)

Územní rozsah regiona Valašsko sa mjěnil postupným vývojem lidové kultúry, kerá mjěla za následek změnu diferenčních znaků. Prvej (od 17. – 20. století) bylo takým znakem třebas salašnictví, potem kroj lebo způsob hospodaření aj dialekt. V době, gdy probíhala Národopisná výstava československá, kerá sa konala na koncu 19. století v Praze a kerá přispěla k vývoji valašské lidové kultúry, vznikaly všeliké muzejní společnosti propagující valašskou lidovou kultúru na Valašsku samém aj mimo Valašsko s cílem uchovat' všeccky tradice. Tým sa oživilo u lidí vědomí příslušnosti k valaškému regionu. **Súčasná hranice Moravského Valašska** sa včil vymezuje podľa názoru samotných obyvatel na příslušnosť k etnografickému regionu. Region Valašska je rozdělený na **vlastní jádro, okrajové území a přechodné oblasti**.

Do vlastního jádra Valašska spadajú obce, v kerých sa obyvatelé za Valachy sami považujú, lebo se temuto označení nebráňá, a za Valachy sú považovaní aj inýma obcema, valašskýma aj nevalašskýma. Patřijá sem města, třebas Jestřábí, Brumov, Huslenky, Halenkov, Nový Hrozenkov, Velké Karlovice, Horní/Prostřední/Dolní Bečva, Rožnov pod Radhoštěm, Zašová, Krhová, Valašské Meziříčí, lebo Vizovice.

Okrajové území zahrnuje obce, keré obyvatelé vlastního valašského území pokládajú za nevalašské, ale obce susedního regiona za valašské. Ludé okrajového území zastávají názor regionální příslušnosti spěš k Valašsku, ale ich přesvědčení je málo výrazné. Sem zasěj řadíme města, třebas Slavičín, Zlín, Rajnochovice, Branky, Choryně, Hodslavice, Mořkov, Veřovice, Čeladná, lebo Ostravica. A konečně **přechodné oblasti**. Ty vymezujú přechod mezi dvěma regionama. S tým súvisí též súnáležitosť obyvatel k regionu, lebo se oni sami za Valachy nepovažujú, majú aj iné označení, a Valaši z vlastního aj okrajového území majú s nima rovnaký názor. Valachy sú nazývaní enem susedníma regionama. Přechodné oblasti regionu tvořijá třebas obce mezi jižním Valašskem a Kopanicemi, obce mezi jižním Valašskem a Luhačovským Zálesím (přechod mezi Valašskem a Slovákem), Hostýnské Záhoří (oddělující Valašsko a Hanú), Kelečsko, lebo přechodná oblast valaško-lašská, popř. valaško-kravařská (Štika, 1973; 2007).



Drukowanka (n.d.)

❖ NA SOCHY

„Na jednéj dědině žil prodavač soch. Deň za dňem k němu chodil kupec a prodavač se ho dycky optal: *Co chceš?* A kupec zasěj dycky opáčil: *Sochu. – Vyber si.* Kupec si sochy bedlivě prohlížel, jednu si vybral a optal sa: *Co stojí?* Prodavač mu řeknul cenu, ale kupci sa to pozdávalo cosi moc, a tož začal skřékat: *Chalupa hoří, chalupa hoří.* Prodavač odběhnul, kupec sochu zdrapnul a dal sa do kyt. Takte sa to opakovalo už jakýsi ten deň, až kupec zdrapil všechny sochy. Prodavač šel jednoho dňa na špacír a za plotem zočil svoje sochy. *Ten grobián!* Rozběhl sa za kupcem a nepřestal ho hónit, zakeľ ho nechytíl“ (Kubeša, 1958).

❖ NA STAŘÍČKA

Valaši si při pracovních, svátečních aj iných příležitostách notovali **pjesničky**, gde bylo tématem horské zemědělství, vztah k horám a přírodě, kultura karpatského oblouku (např. zbojnici), též aj pjesničky milostné, žertovné lebo o vojně. Typické byly halekačky, hečené, koledy aj ukolébavky, na svatbě lebo u muziky sa zpívaly taneční pjesničky k točivým, figulárním aj kolovým tancům.

Od děcka chovali v lásce aj **tanec**, kerým sa bavily cěrky na pastvě lebo chasa u muziky. Tance su odkazem pastýřské kultúry. Mezi typické valašské tance patříjá tance párové (valaský starodávny ve $\frac{3}{4}$ taktu s krokem o patě, valaská točená ve $\frac{2}{4}$ taktu vířivého kroka, potem aj tance figuralní) a mužský skočný tanec odzemek. Při párových tancoch ľudé pjesničku nájprv po slokách zanotovali, dy sa enem do rytma pohupovali, a potem ich nápěv hudba zopakovala s nejakýma variacama a ľude tančili, třebas sa otáčali typickýma tanečníma krokama na místě v bočném postavení a držení kolem společné osy, lebo aj cěrka točku udělala a ogar skokama, lebo tleskama okolo ní obcházal. Též cěrka po kruhu šla a ogar skokama za ňú. Při odzemku si ogar vybral, gdy a jaké taneční kroky a skoky si vybere.

Tanec aj zpěv doprovázaly **nástroje**, třebas húsle, písťaly (keré byly oblíbené aj ogarama na pastvě), trouby, fujary, řehtačky, dudy, cimbál lebo basa (Nekuda, 2002).



❖ NA SVIŇU

Rodiče vedly děcka k práci už od holušky. V pěti lebo šesti rokách dostaly do ruky prut a šli pást' husy. Ogárek byl husákem a cěrečka husačkú. Po dvou lebo třech rokách sa z husáka stal kravař a z husačky kravařka, včil moseli zasěj pást' krávy. A dyž bylo děckám 10 rokú, tož to mjéla cěrka vela práce aj v domajšku, gde pomáhala hospodynji vařit', pratať aj všelicos iného a ogara zasěj hospodář učil volky vodit' – byl z něho pohaněč. Děcka sbíraly aj maliny, jahody, hřiby, byliny, nosili drva na otop, sekali drva, pomáhaj sušit' seno, vázat' snopy, sbírat' klasy, česat' ovoce, kopat' zemňáky, sklízet' zelí, spravovat' nářadí, drat' peři a tak dalėj a dalėj. Nájvēc dobře sa ale děcka mjély, dyž mohly enem tak zpívat', říkat' si říkačky, skotačit' a hrat' hry (třebas Na barvy, Na kokša, stať na rukách, věšať sa na stromy, hrat' na sviňu aj iné) (Bartoš, 1891; Šuleř, 1989).

❖ NA ZAHRADNÍKA

135. TRNKA

Rožnovsko

Já mám do - ma trn - ku, trn - ku, trn - ku, já si na ňu brnk - nu, brnk - nu si.

9 va - ři - la sem trn - ku, trn - ku, trn - ku, v ma - lo - va - ném hrn - ku, hr - neč - ku.

Vařila sem trnku, trnku, trnku,
v malovaném hrnku, hrnečku.
Vařila ju babka, babka, babka,
aby byla sladká, slaďučká.

ZJ

B. Žingorová, A. Porubová - Rožnov

Dvojice v postavení ke kolovému tanci uzavřeném, tzv. trnkovém. CH uchopí D oběma rukama v pase, ona mu položí ruce na ramena nebo až na lopatky.

1. takt: a) CH vykročí PN šikmo vpravo vpřed, D vykročí LN šikmo vlevo vzad,

b) mírný poskok na výkročné noze s půlobratrem vpravo, druhá noha ohne mírně zánožmo (špička ohnuté nohy se přiblíží ke kotníku druhé nohy),

2. takt: jako 1. takt na druhé noze,

Pohyby taktů 1. - 2. se opakují po celý tanec.

Dobří tanečníci tančí dupanou trnku, tj. trnku doprovázenou podupy. Tak místo kroků ve 4. taktu se 3x zadupe (tanečník P-L-P N, tanečnice opačně). V dalších třech takttech se tančí obvykle trnkové poskoky. Ve 4. taktu se opět zadupe atd.

Poznámka: v současné době již většinou CH nedrží D v pase, ale ve výši lopatek.

136. Trnka podle P - K III/55

Tanec na Meziříčsku, Rožnovsku, Vsacku, Bystřicku.

CH pleskne na děvče, vezme je v pase, D ruce na ramena CH. Poskakují střídavě na L a PN, skrčují přednožmo P nebo LN. Při tom se točí dokola.

137. Trnka

Hutisko

9 G C G C C C G C

ZJ

Dvojice v postavení ke kolovému tanci uzavřeném nebo chlapec drží děvče oběma rukama v pase, ona mu položí ruce na ramena. Způsob tance je stejný jako v Rožnově.

Poznámka: také G-N / č. 44

Pjesnička Trnka se
zápisem not aj tanca,
Valašský folklorní spolek
(2019)



❖ NA ZÁMEK

Aj Valachy mjély svoje strážné. V 17. století byli takým strážným orgánem „portáši“ (takéj „portovní“), keří bránili uherské hranice proti zbojnickým horalom a iným (podla svojeho původu byli prvěj menovaní aj „Valaši“, „Valaši vjerní“, „valašští portovní“). Takéj to byly ozbrojené jednotky menované Valaši, keré byly povolane dycky, dyž hrozilo ohrožení zemských hranic. Skrze teho bylo rozšířené povjedomí názvu Valaši. Výběr rekrutů z řad východomoravských horalů sa odvíjal od vojenské zdatnosti Valachů, kerů projevíli za třicetileté války, a aj předpokladu, že sa v hornatém hraničním území može uplatniť enem člověk, kerý toť ty končiny dobře pozná (Štika, 1973).

❖ NA ŽÁBY

Žaba nebyla u valašských lidí oblíbeným zvířetem. Pravilo sa o ní, že dyž člověka ofúkne, bude mět šady po lících nejakú vyrážku. To platilo třebaš o chrastavěj žabě – ropušě. Její nemotorné pohyby děcka napodobovaly ve hře, třebaš ve hře Na žáby (Vranecký, 1963).

❖ NA ŽIDA

Židi byli súčasťou židovského národa a mjéti taky život, kerým byli inčí od iných lidí. Vyznávali židovskou víru. Židi byli dobře obsedlaní, páni im pronajímali třebaš palírny, židi býli tež krčmářama aj obchodníkama, keří chodili na dědiny gde co prodávat (třebaš šperky, orkař, šatky, zlato aj iné). Žid je význačnú maskú masopusta, prv aj súčasťou družiny Mikulášovy (Nekuda, 2002).

❖ TRAGAČE



Text písne

Tragaču, tragaču,
tragaču, tragaču,
ach, co já sa pro tebe
tragaču naplaču.

Měla sem galánú,
jak na trnce trnek,
ale včil mám jedného,
má vole jak hrnek.

Měla sem galánú,
jak na vrbě listí,
ale včil mám jedného,
zedly by ho hlísty.

Měla sem galána,
říkali mu Jura,
sedával na násypě,
zezobla ho kura.

Měla sem galána,
až na druhém konci,
než sa on k nám doťápál,
zedli ho brablenci.

Měla sem galána,
tlustého jak dyňa,
než sa on k nám doťápál,
zežhrala ho sviňa.

Pjesnička Tragaču, tragaču s notovým zápisem, Folklorní akademie (n.d.)

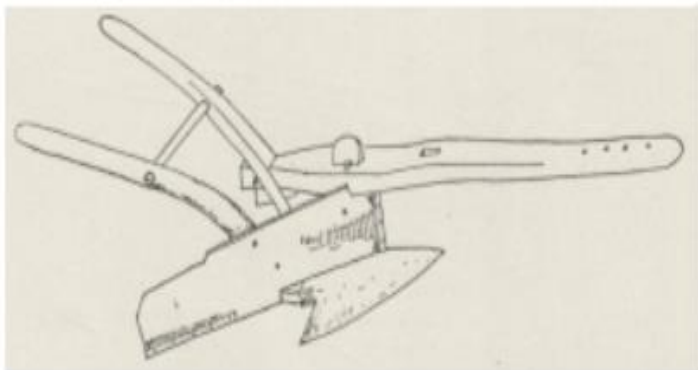


❖ TRAKTOR

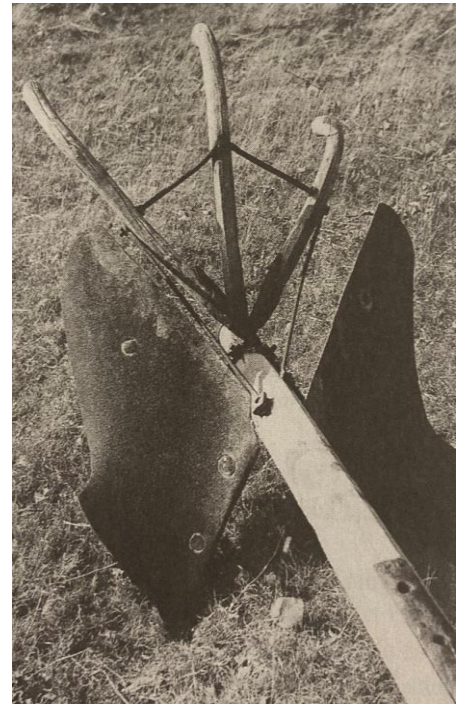
Na Valachoch v horách sa užívalo k orání valašského háku (motykovitě zahnutá hřidel z jednoho kusa dřeva a připevňenú radlicú listového tvaru ke koncu zahnuté části háku). V nižej položených krajích sa užívalo dřevěného pluha (jednostranné oradlo s dřevěnou odvalovou deskou, dřevěným plazem a asymetrickou železnou radlicou), potom aj škobrtáku (dvústranný pluh s hřidelú, na keré byly vedla sebe umístěné dvě odvalové desky z dřeva, dvě asymetrické radlice a dvě krojidla). Včilkaj lidé používajú lepší pluchy a traktor, ich práca je meňej náročná a je aj spěš hotová (Nekuda, 2002).



Valašský hák z Halenkova, Šťastný (1958)



Dřevěný pluh, Šťastný (1958)



Škobrták ze Soláně, Nekuda (2002)



Novější typ dvojradičného pluha z Halenkova

Šťastný (1958)



Inčí říkačky

❖ NA STRÝCA

Lužná: Umřel nám strýc, nezanechal nám nic,
enom jednu podkovičku, aj tu strčil pod lavičku.
Nebudem mu zvónit', až nás bude hónit'.

Jiná: Umřel nám strýc, neporučil nám nic, enem starý kožuch.
Nebudem mu zvónit', až nás bude hónit'.
Hoň, starý, hoň, enem nám kosti nezlom.

❖ NA ŽIDA

Luhač. Zálesí: Umřel nám žid pod poličku, zedl nám tam čočovičku,
nebudem mu zvónit', až nás bude hónit',
staň, žide, prašivý, hoň nás!

Rusava: Umřel nám žid pod poličku,
pojedel nám šošovičku,
nedámu mu zvónit', až nás bude hónit,
hoň, žide, hoň, třebas kroky zlom.

Fryšták: Umřel nám žid, neporučil nám nic,
leda starý škarbal, co do něho na...
Nebudem mu zvónit', až nás bude hónit',
žide prašivý, staň!

Lukoveček: Umřel nám žid, nezanechal nám nic,
enom starý škarbal, co do něho na..al.
Žide, žide, staň!

Karlovice: (žid má svázané oči):
Umřel nám žid, neporučil nám nic,
stávaj, žide, svaťba ide, chytaj nás.



Inčí autoři praví

❖ NA ČERNÉHO PETRA

1. *Ten istý autor: hra sa též menovala Na orla a ptáky.*
2. *M. Václavek, Děti na Moravském Valašsku: jejich hry a jiné zábavy: děcka říkajú: Bojíte-li sa černého Petra? – Ne!*
3. *E. Peck, Valašské národní písně a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými: hru menoval Na černého muža. Děcka říkajú: Kdo sa bójí černého muža? – A my ne, a my ne!*

❖ NA KOKŠA

F. Bartoš, Lid a národ, sebrané rozpravy národopisné a literární, sv. 1: Kokeš. – Co chceš? – Zajíčka. – Chytni si ho, možeš-li.

❖ NA PLÁTNO

E. Peck, Valašské národní písně a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými: iné označení pro prodavača – měřič.



Jak temu ozaj bylo

❖ DO DÚLKA

Dyž do dúlka odházali fazole všecy děcka, počali fazole roztrúšené kole do dúlka šprtat'. Dycky sa začínalo od tej, kerá byla nájbližej a začínal ten, kerý mjét věcí počet fazolí hozených do dúlka.

❖ HRA MALÁ

Hra byla častá a oblíbená. Děcka sa rozdělovaly vyhozením krejcaru lebo palestrú, gdo bude hore a gdo dole.

❖ NA ANČIČKU

Hru hraly cěrky. Postavily sa do kola a zvolily si matku a Ančičku. Ančička sa postavila za nekererú z cerek a matka obcházala od jednéj ke druhéj a pýtala sa: *Neviděla ste moju Ančičku? A cěrka opáčila: Neviděla a co vám uďetala? – Vysypala krupičku, zlámala ně jehličku, až přide dom, tak ji naklepu hlavičku* (na taté slova klope matka cěrku po čele). Ančička sa dycky postavila za tu cěrku, s kerú matka mluvila. Dyž matka obešla všecy cěrky a přišla zasěj k téj, u keréj začínala, opáčila ji na otázku: *Neviděla ste moju Ančičku? – Viděla! – A de byla? – Utekala přes zahrádečku*. Na toť ty slova počala matka Ančičku naháňat. Dyž ju chytnula, řekly si cěrky, gdo bude nová Ančička a prvá Ančička sa stala matkú. Prvá matka si stúpla do kola mezi ostatní a hra sa hrála zasěj znovy.

❖ NA BARVY

Děcka si vyvolí ze sebe anděla, čerchmanta a vyptávača. Anděl a čerchmatn odstúpi a vyptávač si s ostatníma děckama pošušká, jakýma barvama budú. Po téj přistúpi anděl volaje: *Cingilingi!* Vyptávač sa pýtá: *Kdož to? A anděl opáčí: Anděl. – Co chtěl? – Barvy. – Jaké? – Anděl praví nejakú barvu. Gdyž má nekeré děcko takovou barvu, jakú pravil anděl, ide k němu, pakli nic, opáčí mu vyptávač: Néni ji. Anděl odstúpi a přiběhne čerchmant křiče: Hurdy burdy! – Kdož to? – Čert z měchem pod ořechem. – Co chtěl? – Barvy. – Jaké? – Čerchmant praví nejakú barvu. Dyž uhodne, ide ten, kdo ju má, k němu, sice opáčí mu vyptávač tolikéž: Néni ji. Potem sa přištráchá zasěj anděl, po něm čert a tož tak furt přicházajú jeden po druhém, až uhodnú všecy barvy. Gdyž děcka takte zrobí dvě grupy, stúpne si anděl a čerchmant naprotivaj sobje a za nich sa postaví všeci jejich stúpenci, držice sa pevně jeden druhého rukama v poly. Anděl a čerchmant sa chytnú za ruce a přetahujú sa. Kerá strana kerú přetáhne, ta vyhraje, přemožená strana za svým vůdcem obyčejně povalí se všecka na zemi.*

❖ NA CÍDIČE

Rozdělení děcek na krála a cídiča sa d'elo tak, že si děcka zvolily dva. Jeden zebrał všecy klobúky a druhý mu držel oči, aby nic neviděl. Potem přistúpilo iné děcko k temu, kerý mjét klobúky, zebrał mu jeden z ruky a opýtal sa: *Čím bude tento?* A tázaný mu opáčil, že buď krála lebo cídiča. Dyž opáčil krála, dal sa klobúk na prvé místo v čidě. Po téj vybralo děcko, keré nevidělo eště jeden klobúk, kerý sa dal na najzadnějši místo v čidě a ten, kerého byl, sa stal cídičem. Ostatní klobúky sa položily mezi prvý a najzadnějši do jednéj čidy otvorama nahoru. Král házal z kameňa.

❖ NA LIDUŠKU

Děcka si fazole enem braly, neutěkaly pro ně.



❖ NA PLÁTNO

Děcka stály v púlkole nebo v čídě a upažily, s nima stál aj prodavač. Súdce, kohút, četník aj zloději stáli vedla. Prodvač meřil plátno hůlkú lebo bičiskem. Přišel k němu zloděj, ukázal na nekeré plátno a pravil: *Zač je to plátno?* A prodavač opáčil: *Za dva zlaté. – Běžte si pro nožice.* A než sa proavač stihnúl vrátit', zebrał zloděj dvě děcka a utékl s nima pryč. Kohút to všecko viděl a začal kokrhāt: *Kykrykýý! Ukradli vám plátno!* Četník začal zloděja chytat' po sřeknutou čáru a potom sa vrátil se slova: *Nechytnúl sem ho.* Prodavač přeměří plátno a zařve: *Mñe teho plátna chybí na tři loktěl!* Zloděj dojde zasěj a změněným hlasem praví: *Voda vám ho vzala. Zač je to plátno?* A prodavač zase: *Za dva zlaté. – Běžte si pro nožice.* Prodavač ide pryč a zloděj zasěj zdrapne dvě děcka. Kohút kokrhá a četník chytá. Hra sa opakuje, zakel četník zloděja nechytne. Potem četník praví: *Jaký trest mu vyměříme?* A súdce na to: *Mosíš udělat' pět kotrců/skákat v měchu/dostat' pár liskanců aj iné.*

❖ NA POŠTU

Gdyž poštář uhodnúl meno nekerého z děcek, děcko potom nenaháňal, ale dal mu ruku a spolem chodili od děcka k děcku a hádali ich ména. Hra tak pokračovala, než poštář uhodnúl všecky ména.

❖ NA SOCHY

Jak děcka namotivovat' + jak hru hrat' = celá hra.

❖ NA STAŘÍČKA

Najprv sa děcka staříčka ptaly, esli možú jit' k muzice. Ten im řekl, že až všecko podělajú, tak možú s Pánembohem jit'. Potem sa děcka zebrały a šly k muzice, od keré sa vrátily a počal rozhovor, kerý je vyšěj.

❖ NA TROJICI

Děcka si spolem zočidily rolu, dyž děcko v prostředku nebylo trefené.

❖ NA ZAJÍCE

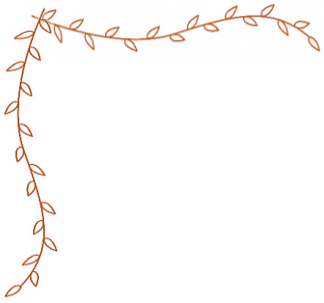
Pichnut' zvíře mohl enem myslivec. Dyž byli všeci pozabijení, snesli sa na hromadu. Pak sa vážili, šklbali a vařili.

❖ NA ZBUKA

Zbukař klupal hůlkú samotné děcka.

❖ NA ŘEMESLNÍKY

Hru hráli čtyry děcka, dva byli řemeslníkama a dva hádali. Řemeslníci odstúpili a radili sa o řemesle, pak přistúpil k těm dvěma děckám říkájice: *Šli dva řemeslníci od města k městu, první písmeno ...* a menovali prvné písmeno, na keré začínalo ich řemeslo. Při tem kreslili křídú na stole, lebo venku hůlkú do země, výrobky svojeho řemesla. Gdyž nemohli hadači uhodnúť, pravili řemeslníci: *Milí pání, my sa tu nemožeme dlúho zdržovat', my sme klobúčníci.* Dyž ale uhodnú, zasěj oni sú řemeslníkama a staří řemeslníci hádajú. Věčinú byly volené řemesla vymyšlené, třebas cepaři, hůlkaři, lavkaři aj iné, a to snadné uhodnúť nebylo.

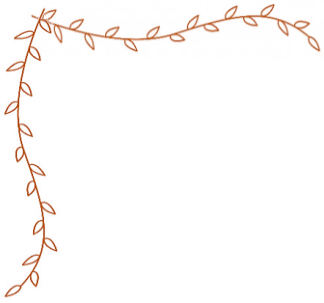


Slovník jazyka valašského



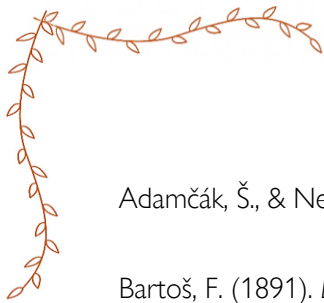
Ťukni tot' ↓

[SLOVNÍK JAZYKA VALAŠSKÉHO.pdf](#)



Použité knížky a jiné zdroje





Adamčák, Š., & Nemeč, M. (2010). *Pohybové hry a školská telesná a športová výchova*. Univerzita Mateja Bela.

Bartoš, F. (1891). *Lid a národ: sebrané rozpravy národopisné a literární* (2. vyd.). J.F. Šašek.

Brandstettróvá, M. (2013). *Beskydy: dny všední i sváteční*. Wart.

Drápalová, L., & Tichá, J. (2017). *Jak jde kroj, tak se stroj: katalog expozice o tradičním odívání na Valašsku*. Valašské muzeum v přírodě v Rožnově pod Radhoštěm.

Fabián, J. (2009). *Slovník nespisovného jazyka valaského* (3. dopl. a rozš. vyd.). Občanské sdružení Valašské Athény.

Folklorní akademie. (n.d.). *Tragaču, tragaču*. <https://www.folklorni-akademie.cz/pisnicka/tragacu-tragacu>

Hnědá kuřice Dominant. (c2023). Slepíčář [cit. 2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.slepicar.cz/4-hneda-kurice-dominant.html>

Hondlík, J., Kouba, V., Řepka, E., & Šebrle, Z. (1992). *Sportovní a pohybové hry na 1. stupni základní školy*. Pedagogická fakulta JU.

Jelínková, Z. (1985). *Dětské taneční hry z Valašska*. Okresní kulturní středisko.

Kohoutek luční. (2016). Herbář Wendys [2023-04-07]. Dostupné z: <https://botanika.wendys.cz/index.php/14-herbar-rostlin/95-lychnis-flos-cuculi-kohoutek-lucn>

Kos, B. (1953). *Mužské lidové tance: instruktážní brožura pro nácvik lidových tanců ve vojenských souborech; sborník*. Naše vojsko.

Koza. (2023). Turistický web: Rožnov pod Radhoštěm.[2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.visitroznov.cz/uzijte-si-krasy-podzimniho-valasskeho-muzea-v-prirode/d-1354>

Kramoliš, Č., Dvorský, F. (ed.). (1907). *Vlastivěda moravská. Místopis Moravy (Díl III. místopisu, Jičínský kraj)*. Musejní spolek.

Kubeša, A. (1958). *Valašské písničky: tance, povědačky, přísloví, dětské hry*. Státní nakladatelství krásné literatury.

Kulda, B. (1875). *Moravské národní pohádky, pověsti, obyčeje a pověry*. I.L. Kober.

Mazal, F. (2000). *Pohybové hry a hraní*. HANEX.



Mužík, V., Šeráková, H., & Janošková, H. (2019). *Abeceda pohybové aktivity dětí* (1 ed.). Masarykova univerzita. <https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/pedf/js19/abeceda/web/index.html>

Národní muzeum v přírodě. (n.d.). *Svátek svatého Mikuláše – online seriál*. <https://www.nmvp.cz/akce/svatek-svateho-mikulase-online-serial>

Nástěnný vodovodní kohoutek na studenou vodu Ledro chrom. (c2023). Obi [2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.obi.cz/umyvadlove-baterie/nastenny-vodovodni-kohoutek-na-studenou-vodu-ledro-chrom/p/5529763>

Nekuda, V. (Ed.). (2002). *Okres Vsetín: Rožnovsko, Valašskomeziříčsko, Vsetínsko*. Hvězdárna Valašské Meziříčí.

Peck, E. (1884). *Valašské národní písně a říkadla s nápěvy do textu vřaděnými*. E. Peck.

Pošťák roznáší dopisy. (n.d). Drukowanka [2023-04-07]. Dostupné z: <https://drukowanka.pl/cs/kolorowan-ka/postman-distributes-letters-2/>

Salvetová, R., (21. 2. 2019). *Kohout*. Pro maminky.cz. <https://www.promaminky.cz/hadanky/nezarazene/kohout-3143>

Slepičář. (6. 1. 2022). *Jaký je dokonalý poměr slepic a kohoutů*. Slepičář. <https://www.slepicar.cz/blog/2306-jaky-je-dokonal-y-pomer-slep-ic-a-kohoutu.html>

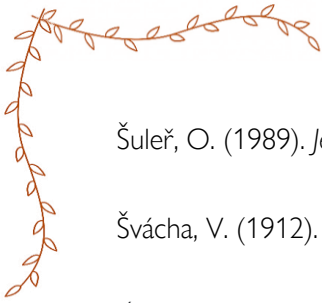
Slimáčková, Z. (10. 8. 2016). *Vodník*. Pro maminky.cz <https://www.promaminky.cz/hadanky/nezarazene/vodnik-1761>

Šťastný, J. (1958). *K otázce vývoje oradel na Valašsku*. *Český lid*, 45(2), 57–64. https://www.jstor.org/stable/42698010?saml_data=eyJzYW1sVG9rZW4iOiI3Nzk1ZDA5NS0zNDQ2LTQ5MTQtYmY1MS1mYzgwZWE0OTg3OGQiLCJlbWFpbCI6IjQ4MTMzNUBtYWVlLm11bmkuY3oiLCJpbnN0aXR1dGlvb-klkcyI6WyI4MzI3N2VmOC0yNTg5LTQ0ODktOGUwMS01MmRlM2RhZTM5NDciXX0&seq=8

Štika, J. (1973). *Etnografický region Moravské Valašsko - jeho vznik a vývoj*. Profil.

Štika, J. (1997). *Lidová strava na Valašsku* (2., dopl. vyd). Kneifl.

Štika, J. (2007). *Valaši a Valašsko: o původu Valachů, valašské kolonizaci, vzniku a historii moravského Valašska a také o karpatských salaších*. Valašské muzeum v přírodě.



Šuleř, O. (1989). *Je to chůze po kotárech!: povídání o valašském folklóru a lid. kultuře na Valašsku*. Vyšehrad.

Švácha, V. (1912). *Národní honičky československé*. Dědictví Komenského.

Účes na kohouta. (n.d.). The Man's Hair Forum: The #1 site for all about your hair. [2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.menshairforum.com/talk/Thread-Marek-Hamsik-Hair-in-Mohawk-Hairstyle-Pictures>

Václavek, M. (1902). *Děti na Moravském Valašsku: jejich hry a jiné zábavy*. Kabátník.

Valašský folklorní spolek. (2019). *Valašské tance z Rožnova a okolí*.

Volfová, J. (1984). *U potoka roste kvítí*. Okresní sbor pro občanské záležitosti.

Vranecký, J. (1963). *A měl jsem já písčalenku: o lidových hudebních nástrojích, dětských hříčkách a hrách na Moravském Valašsku*. Krajské nakladatelství.

Zdrobnělý kohout Velsumky. (c2023). Slepíčář [2023-04-07]. Dostupné z: <https://www.slepicar.cz/267-chovne-hejno-velsumka-zdrobnela.html>

Moje poděkování patří aj Národnímu muzeu v přírodě v Rožnově pod Radhoštěm, lebo všechny fotky valašské dědiny aj fotky na prvej stránce „webovek“ sú z jejich webových stránek.

TOŽ A TO JE VČIL VŠECKO.

Snad ti toť ta zbírka her dobře poslúží.



*Lúčí sa s váma autorka, kreslířka aj celý
súbor her VALAHRÁTKY.*