

KULIČKY – pravidla hry

Hru hrají vždy **2 hráči** proti sobě. Kuličky mají barevně odlišeny. Cílem hry je dostat jako první všechny kuličky své barvy do důlku.

Nejdřív každý hodí jednu kuličku od čáry hodu k důlku (**rozhoz k důlku**). Kdo je blíž, rozhodne, kdo začne v první hře.

První hází všechny své kuličky (po jedné nebo i více najednou) z čáry hodu k důlku a snaží se jej zasáhnout. Pak udělá to samé jeho soupeř. V další části hry se pokračuje cvrnkáním. Každý cvrnká jen do svých kuliček, hráči se střídají po jednom cvrnku bez ohledu na to, jestli kulička skončila v důlku. Správný cvrnk je pohyb pouze jednoho prstu, přičemž se smíte dotknout jen své (jedné) kuličky. Ta pak může zasáhnout jakoukoliv jinou, i soupeřovu. Kdo má první všechny své kuličky v důlku, vyhrává hru.

Zápas se většinou hraje na 2 – 3 vítězné hry.

Čára hodu je vzdálena od středu důlku 7,5 m, důlek má průměr 7,5 – 11 cm.

ČÁRA – pravidla hry

Na zemi nakreslíme cílovou čáru a s ní rovnoběžnou čáru hodu. Hraje se s předem určeným počtem fazolí či knoflíků, na předem určený počet vítězství nebo vítěze určí počet fazolí získaných po určeném počtu her.

Hráči postupně hází z určené vzdálenosti směrem k čáře. Cílem je hodit fazoli čáře co nejbližší, ne však za ní. Jestliže se čáry alespoň částí dotýká, není považována za fazoli za čárou. Hráč, který vyhrál, získá všechny fazole za čárou.

TLUČENÍ ŠPAČKA – pravidla hry

Špaček je hrou pastevců, je nenáročná na pomůcky a dá se hrát kdekoli na kusu rovné louky. Hraje se na různých místech různě podle krajových zvyklostí.

Špačka hrají dvě družstva po sedmi hráčích. Odpalovací rampu tvoří cihla (či placatý kámen) zapuštěný do země tak, aby se v úrovni země vytvořila rovná tvrdá plocha. Asi 10 cm před ní se vydlabe do země podlouhlý „vymetací důlek“ hluboký asi 10 cm, široký 5 cm a dlouhý asi 15 cm. Po celé délce hřiště jsou po 5 metrech vyznačeny mety, jejichž bodová hodnota roste vždy po deseti bodech. Ke hře dále potřebujeme pátku a špačka. Špaček je z polotvrdého dřeva a má tvar válce z obou stran ukončeného oblou špičkou.

První pákkař položí špačka kolmo přes důlek, uchopí pátku, podebere špačka a „vymetá“ ho do hřiště proti polařům. Polaři se snaží chytit špačka přímo ze vzduchu. Když se jim to podaří, získají 10 bodů a pákkař skončí svoji hru. Když polaři špačka nechytí ze vzduchu, položí pákkař pátku přes důlek a někdo z polařů se pokusí špačka hodit a položenou pátku trefit. Polař hází z toho místa, kde špaček po vymetání zůstal ležet. Když pátku trefí, žádné družstvo nezíská bod a pákkař svou hru končí. Teprve tehdy, když házející obrátí pátku netrefí, získává útočník právo na tři pokusy tlučení špačka. Položí ho na odpalovací rampu a pátkou klepne do zadního konce špačka. Špaček nadskočí a v té chvíli ho pákkař odpálí co nejdál do pole. Polaři se ho snaží chytit přímo ze vzduchu.

Pokud se jim to nepodaří, má útočník druhý pokus z místa, kde špaček zůstal ležet. Špačka nenatlouká ze země, ale z druhé cihly, kterou si s sebou nese. Po případném úspěšném druhém pokusu může obdobně hrát ještě po třetí. Chytí-li polaři špačka přímo z vzduchu při kterémkoli pokusu, získají 10 bodů, pákkař nezíská vůbec nic a ve hře na pálce končí. Teprve nechytí-li polaři špačka ani při třetím tlučení, získává pákkař tolik bodů, kolik udává nejvzdálenější meta špačkem překonaná. Jde tedy o to, dotlouci špačka co nejdál, protože čím dál po třetím pokusu doletí, tím více bodů pákkař získá.

Jakmile se na pálce vystřídá všech sedm hráčů, družstva si vymění role. Když i druhé družstvo ukončí hru na pálce, skončila směna. Utkání se hraje na předem určený počet směn (většinou dvě směny)

SKÁKÁNÍ PANÁKA – pravidla hry

Na zemi se namaluje panák. Kresba se rozdělí do 5 až 11 polí, které se očíslovají. Velikost panáka a jednotlivých polí je úměrná věku dětí, velikosti jejich chodidel. Úkolem dítěte je přeskákat siluetu v pořadí čísel po jedné nebo obou nohách a to bez přešlapů.

Úkol je navíc možné znesnadnit vhozením kamene před každým kolem ze startovní čáry na postupně se zvyšující čísla (a pole) na postavě. V daném kole pak pole s kamenem musí hráč přeskočit bez dotyku obsazeného pole.

Přešlap nohou, či netrefení se do očíslovaného pole kamenem je chybou, kterou je možné napravit (tedy zopakovat pokus) až v dalším kole. Kdo první celou skákací sestavu zvládne, zvítězí.

Tyto a další hry si mohli zahrát návštěvníci Hornického muzea Příbram, 28. října 2014 na tradičním Havířském šprýmování.

www.muzeum-pribram.cz