

KATALOG HER

V této části představujeme souhrnně hry nasbírané našimi studenty. Je to jedno ze dvou míst (druhým je Expozice), kde by si čtenář mohl vyhledat hru, jež ho zaujala podle abecedního rejstříku na konci knihy, a nyní se o ní stručně dozvědět (podrobněji v Expozici).

Hry jsou řazeny podle anglicko-české klasifikace Opieových (1. honičky = chasing až 11. nápodoby = pretending), rozšířené o nové kategorie 7*. školky = schooling, 8*. lekačky = shocking, 12. trefování = shooting a 13. gender, s nimiž jsme seznámili na testu vzorku za jeden rok.

V každé kategorii (1. honičky až 13. gender) postupujeme po školních tzv. postupných ročnících, obvykleji řečeno, po "třídách". (Ztěžujeme tím vyhledávání v katalogu za pomoci abecedního rejstříku, ale zas nabízíme možnost pro úvahy o vývojovém trendu.) Všechny kategorie (s výjimkou 2. chytaček, kde se objevilo velmi málo her) jsou dále ještě členěny na subkategorie či rubriky (tak 1. honičky se skládají z 1.1. stíhaček od 1. do 9. ročníku, z 1.2. vybik od 1 do 9. r. a z 1.3. šlapaček od 1. do 9. r.); rubriky jsou naší inovací (u Britů nebyly) a jejich význam se lépe ukáže až při probírání 6. statistiky her.

Všude ponecháváme původní název her od studentských sběratelů: to věc zbytečně komplikuje (např. mezi "Baba" a "Na babu" není žádný rozdíl), ale zas dovoluje snadnější vyhledávání v internetové databázi seminárních prací.. Každá hra je doprovázena indexem v závorce, obsahujícím číslo ročníku, zkrácené příjmení sběratele nebo sběratelů a rok sběru. Tak třeba položka katalogu z 1.3. vybik „Tom a Jerry (1, A, ko-no, 95)“ značí hru z 1. třídy, sebranou D. Kotkovou a H. Noskovou ve školním roce 1995/96; protože ovšem tyto sběratelky navštívily třídy dvě (jedna z několika výjimek ze všech sběrů), objevuje se zde ještě údaj A, značící jednu z těchto dvou tříd (druhá je pak značena jako B).

Hry většinou stručně anotujeme. Anotace, regist je pochopitelně víc explicitní, když hra není všeobecně známa, ale představuje poměrně originální výtvar, např. řádu 11. nápodob. Když neuvádíme pohlaví hráčů, víme nebo předpokládáme, že se buď hraje smíšeně (jako např. honičky) nebo tím pohlavím, které je zde obvyklé (např. přebírání u dívek a fotbal u kluků).

1. HONIČKY (CHASING)

1.1 STÍHAČKY

Baba ([1, ch-fr, 00](#)); **Dlaždičky** ([1, se-to, 96](#); honička po dlaždičkách jedné barvy, domeček na barvě druhé, do deseti); **Honěná** ([1, pi-ze, 00](#); sběratelky uvádějí varianty o různých aspektech: s domečkem v podobě výklenku; s dvěma domečky proti sobě, spíše 2. catching; na pružovaném koberci, opět 2. catching; ve vymezeném kruhu, kde se jen dvě dívky honí dokola, spíše 6. duelling se závratí 7. exerting); **Lepidlo** ([1, ho-st, 98](#); osvobození dotykem spoluhráče); **Mrazík** ([1, od-so, 97](#); vybraný Mrazík udělá honěného ztuhlým, vybrané Sluníčko ho osvobodí); **Mrazík** ([1, ho-st, 98](#); osvobození podlezením pod nohama); **Mrazík** [1, ch-fr, 00](#); **Myšičko, myš** ([1, od-so, 97](#); myšička je v kruhu, kocourek ji láká ven; až děti zvednou ruce a kocourka pustí dovnitř; myška vyběhne a kocourek za ní; buď ji dohoní nebo ona zaběhne do kruhu, jenž se stačí zavířit; aspekt 5. racing); **Na babu – Honička** ([1, ho-st, 98](#)); **Na honěnou** ([1, od-so, 97](#); ve variantě jednoduché a v té s imunitou pomocí domečku, např. dřepnutím na bobek aj.); **Na lepidlo** ([1, od-so, 97](#); prolézačky venku jako domeček, tam na ně Lepidlo nemůže); **Na psy – honěná** ([1, pl-ko, 00](#); honička v pozici po čtyřech); **Oheň se plíží** ([1, ch-fr, 00](#); místo „baby“ hraje „oheň“); **Pusinkování** ([1, se-to, 96](#); baba pusinkou, jen kluci si je nedávají; částečně 13. gender); **Slepá bába** ([1, od-so, 97](#); chytit a rozpoznat: aspekt 9. guessing a 3. seeking); **Slepá bába** ([1, ho-st, 98](#)); **Slepá bába** [1, ch-fr, 00](#);

Býcí zápas (2, [kr-su, 97](#); jedna z dívek je po čtyřech skákající býk, druhá a třetí toreadoři, jež ji dráždí; aspekt 11. pretending); **Domečky u stromů** (2, [vi-ze, 97](#)); **Dřevěná bába** (2, [vi-ze, 97](#); domečkem je cokoli ze dřeva); **Honěná** (2, [če-ši, 95](#); bez odpikání, ve formě paidia); **Honěná** (2, [rů-to, 99](#)); **Honička** (2, [da-kl, 98](#); kluci se snaží dohonit a podrazit si nohy; aspekt 6. duelling); **Honička** (2, [no-pi, 00](#); s institucí domečku); **Honička na škole v přírodě** (2, [kr-su, 97](#); kluci honí dívky, jejichž domečkem je pokoj, kde kluci musí zůstat, než se napočítá do dvaceti; ve službě 13. gender); **Hra na barvy** (2, [kr-su, 97](#); jako domeček slouží barva, které se honěný dotýká); **Hra na dřevo** (2, [kr-su, 97](#); domečkem je něco ze dřeva); **Klouzavá honěná** (2, [ká-sk, 00](#); hráči se zují a ponožkách mohou klouzat; aspekt 7. exerting); **Litací záchod** (2, [vi-ze, 97](#); kluci a dívky mají svůj domeček odděleně); **Mrazík** (2, [kr-su, 97](#); jen jedna bába; rozmrazení jiným honěným); **Mrazík** (2, [da-kl, 98](#)); **Na babu s domečkem** (2, [fe-ve, 98](#); domeček = část zídky s bundami); **Na bacila** = **Na mimi** (2, [rů-to, 99](#); bába honí po kolenou, až ze všech bacilové); **Na honěnou** (2, [eh, 96](#)); **Na honěnou** (2, [ká-sk, 00](#)); **Na kačenky** (2, [ká-sk, 00](#); honička v podřepu; aspekt 11. pretending a kvůli rovnováze též 7. exerting); **Na kočku a na myš** (2, [fe-ve, 98](#); viz Myšičko, myš); **Na koničky** (2, [ká-sk, 00](#); dívky se honí po čtyřech); **Na Mrazíka** (2, [vi-ze, 97](#); postavy Mrazíka a Slunička); **Na policajty a zloděje** (2, [no-pi, 00](#); honička dvou družstev, později u zlodějů fiktivní předmět a na straně policajtů vězení, z něhož vysvobodí jiný zloděj); **Na sekačku** (2, [če-ši, 95](#); dotyk loktem); **Na žízaly** (2, [vi-ze, 97](#); žízaly se plazí od lavicemi a kos je klovne tam, kde nějaká část těla přechuhuje); **Psí honička** (2, [vi-ze, 97](#); nejméně sedm hráčů, z nich tři psi; koho chytí a kousnou, se k nim přidává); **Slepá bába** (2, [vi-ze, 97](#)); **Slepý ucho** (2, [vi-ze, 97](#); jako Slepá bába, venku u prolézaček; snad více hledání); **Skřeti, čarodějnice, obři** (2, [da-kl, 98](#); dvě skupiny se rozdělí na postavy a přijmou jejich diferencující mimiku; pak obři honí čarodějnice; čarodějnice skřety a skřeti obry; ideálně jedna skupina přijde o své členy; aspekt 11. pretending); **Štipaná honička** (2, [eh, 96](#); děvčata si předávají babu bolestivým štipnutím do hýždí a piští přitom); **Závěs** (2, [da-kl, 98](#); honička kluků: před babou se schovat za závěs, odkud přepadávat /lekat?/ kolem běžící; aspekt 8*. shocking); **Železo a zem** (2, [vi-ze, 97](#); jako Slepý ucho, které zde navíc říká, kde honí: při „železo“ musí honění slézt z prolézaček a kolotočů, při „zem“ vylézt na nějaké železo);

AIDS (3, [va-vi, 99](#); též jako Syfilis, Mor, Neštovice, Kapavka, Rakovina...; dívka je dotknutím se jakéhokoli chlapce nakažena; zbaví se předáním jiné dívky; podobné Nehraje, neexistuje, ale zde ve službě 13. gender); **Baba** (3, [kr-vo, 98](#); na dívku, babou chycenou, se ještě vrhnou ostatní dívky a lechtají ji; pak teprve střídání); **Bažina** (3, [šk-bl, 99](#); jeden hráč čeká, až ostatní opustí zelené nebo žluté dlaždičky); **Honěná** (3, [va-vi, 99](#)); **Hra na psy** (3, [ho-kř, 97](#); dívky se rozdělí na jednoho lovce a psy; ti se schovávají pod lavicí, aby jim nevyčuhovala část těla; viz Na žízaly); **Kočka a myš** (3, [mi-zi, 96](#); dívčí honička, bezpečným místem, domečkem, je stěna; kočka láká myši předstíraním nezájmu; viz též Na draka); **Mrazík** (3, [má-za, 98](#)); **Mrazík** (3, [va-vi, 99](#)); **Na draka** (3, [če-no, 95](#); dívky vykukují z kabiněk záchodu, jedna je lapá); **Na homouše** (3, [má-za, 98](#); bába tak nazývaná); **Nehraje, neexistuje** (3, [šk-bl, 99](#); izolovaný rituál z baby: někdo se dotkne neoblíbeného spolužáka nebo jeho věci a pak se toho zbaví za výroku „nehraju, neexistuju“ otřením o něco jiného; pokud o někoho jiného, pak se musí zbavit ten; silné 10. acting); **Oko** (3, [va-vi, 99](#); viz Slepou babu); **Pavouci** (3, [va-vi, 99](#); pavouk se dotýká rukama země a mění chycené v další pavouky, honění skácou snožmo; až ze všech pavouci); **Tarantule** (3, [má-za, 98](#); bába honí po čtyřech); **Ucho** (3, [ve-po, 00](#); Slepá bába, s tím, že se na zavolání musí honěný ozvat: „Honzo!“ – „Tady!“; aspekt 3. seeking);

Anakonda (4, [ně-ši, 97](#); bába je had, jenž klade vajíčka do nohy; aspekt temného 10. acting); **Baba** (4, [du-ko, 99](#)); **Baba dotekem** (4, [ka-pý, 98](#)); **Baba kopaná** (4, [ka-pý, 98](#); kluci); **Golem** (4, [ně-ši, 97](#); bába křičí „huá, huá, huá“); **Holka** (4, [ře, 99](#); kluci křičí „holka“ místo „baba“; 10. acting nečistého dotyku, daného pomocí 13. gender); **Honěná** (4, [ně-ši, 97](#)); **Klíště** (4, [hr-ši, 98](#); bába se přísaje, obejme oběť); **Mrazík** (4, [ně-ši, 97](#); zmrazení do dřepu); **Mrazík** (4, [hr-ši, 98](#); domečkem je sednout si na bobek a říct jméno kytky /nebo auta, dle dohody/; kdo nestihne, může být rozmrazen prolezením druhého pod nohama nebo podběhnutím paže); **Na babu** (4, [ku-po, 96](#)); **Parkety** (4, [br-še, 98](#); domeček všechno, co nejsou parkety); **Slizák** (4, [ně-ši, 97](#); pomyslný sliz; dotčený musí provést několik grimas odporu, než může chytat dalšího a zbavit se toho); **Sochy 1** (4, [ně-ši, 97](#); viz Mrazík); **Vyvolávaná** (4, [br-še, 98](#); děti do kola na židlích, uprostřed jedno se zavázanýma očima vyvolá dvě čísla; tyto děti si mají vyměnit místa, aniž by byly slepým chyceny; aspekt 2. catching); **Zombie alias mozkožrout** (4, [hr-ši, 98](#); kluk-bába musí držet 10 sekund hlavu druhého; pak už baby dvě);

Baba (5, [šm-fu, 99](#)); **Honěná** (5, [kn-ře, 00](#)); **Honěná** (5, [ko, 00](#); předává se „baba“, „rakovina“, „mor“,

„siffl“; někdy se hází mokrou houbou); **Kouzelník** ([5, bí-do, 95](#); kdo dostane babu, rozkročí se, ztuhne; osvobodí ho, kdo mu podleze mezi nohama); **Mrazík** ([5, bí-do, 95](#); viz Kouzelník); **Mumie – verze I** ([5, no, 95](#); kdo dostane babu, sebou škubne, strne v pozici přijetí, zavře oči a počítá do deseti); **Mumie – verze II** ([5, no, 95](#); nesmí se pohnout, než ho jiný dotykem osvobodí); **Na babu** ([5, no, 95](#)); **Na úchyla** ([5, ho-he, 99](#); kluk zavolá na druhého „Úchyle!“ a ten ho začne honit; křičí i ostatní, chtějící být honěni); **Slepá bába** ([5, šm-fu, 99](#)); **Veselá honička** ([5, bí-do, 95](#); honí se s rukou přiloženou na předtím dotčeném místě);

AIDS a plíseň ([6, hi-šm, 99](#); místo baby se předávají nemoci); **Baba** ([6, pá-sm, 95](#); zde s únikem do domečku); **Bubeníček** ([6, ha, 95](#); bubeníček vylosuje policajty a zloděje, dotykem zloděj ztuhne; jiný ho může osvobodit, ale policajti si vězně hlídají u sebe); **Dlaždičky** ([6, si-ku, 96](#)); **Honěná („Novák“)** ([6, kl, 99](#); předává se jméno neoblíbeného spolužáka; aspekt 10. acting); **Honička – Na babu** ([6, po-st, 99](#)); **Mrazík** ([6, pá-sm, 95](#)); **Mrazík** ([6, he-ho, 97](#); rozmrazení podlezením pod nohama); **Mrazík** ([6, kr-ši, 97](#)); **Na babu** ([6, hy-je, 98](#)); **Na babu** ([6, hi-šm, 99](#)); **Na šukačku** ([6, kr-ši, 97](#); babě se říká „šukačka“); **Plácaná** ([6, kr-ši, 97](#); baba); **Tichá honička** ([6, pr-ve, 00](#); s domečkem /katedra/; soudržností v mlčení též 7. exerting); **Ty moje malá potvůrko** ([6, hy-je, 98](#); viz např. Mrazíka; osvobozuje se citovaným výrokem a pohlazením vlasů; aspekt 13. gender); **Virus (Kulhavikovina, Kuncovina, Petrovina)** ([6, he-ho, 97](#); když se někdo otře o věc někoho ze tří jmenovaných „šprtů“, musí se viru zbavit jeho předáním někomu dalšímu; kvůli odvozeninám jmen spolužáků též ostrakismus řádu 10. acting);

Běh ([7, bí-pe, 00](#); varianta honičky; sběratelky spatřují aspekt 13. gender); **Honění po třídě** ([7, kr, 96](#)); **Honička** ([7, ši-žá, 96](#)); **Hra na nemoce** ([7, ch-sa, 97](#); baba s nemocemi podle jmen spolužáků: předává se např. „novákovina“, aspekt 10. acting; viz Virus); **Mrazík** ([7, po, 98](#)); **Na babu** ([7, da-hl, 98](#)); **Na babu** ([7, po, 98](#)); **Na honěnou** ([7, da-hl, 98](#); hlavně kluci; končí rvačkou: aspekt 7. exerting); **Pan Čáp ztratil čepičku** ([7, kr, 96](#); domečkem je něco zeleného; rozdíl vůči podobné hře v 2. catching, kde se přebíhá); **Slepá bába** ([7, kr, 96](#));

Baba ([8, do-ko-pu, 98](#));

Slepá bába ([9, mi-pr, 98](#));

1.2 VYBIKY

Na jelena ([1, od-so, 97](#); hází se míč po jelenovi uprostřed, ten nepřijde o život, když ho chytí; v postřehu aspekt 5. racing); **Na jelena** ([1, ho-st, 98](#); bez chytání míče); **Tom a Jerry** ([1, ko-no, 95](#); občas se baba hází jako ve stejnojmenném komiksu; aspekt 11. pretending);

Házení s klubkem – Hra na třetího ([2, ká-sk, 00](#); vybíjená několika dětí mezi dvěma, jež si musí přehodit: na začátku tedy aspekt 2. catching); **Na jelena** ([2, vi-ze, 97](#); vybíjejí jednoho ve středu; na hod se nabíjí nahrávkou; chycení míče funguje jako momentální pikání se; aspekt 2.catching i ostrakizujícího 10. acting); **Na jelena** ([2, fe-ve, 98](#)); **Vybíjená** ([2, kr-su, 97](#); družstva si přehazují míč se svými kapitány přes pole soupeře; aspekt 2. catching); **Vybíjená** ([2, da-kl, 98](#); všech proti všem, s několika míči v tělocvičně; tři životy);

Foukačková bitva ([3, ve-po, 00](#); kluci i dívky dostanou stejný počet nábojů a střílejí po sobě z verzatilk; vítěz je „Rychlý Síp“; též aspekt 8*. shocking a orgiastického 7. exerting); **Na třetího** ([3, má-za, 98](#); vybíjení třetího uprostřed; dvojice si musí míč třikrát přehodit; zásah neutralizován chycením; aspekt 2. catching);

Na jelena ([4, ně-ši, 97](#)); **Vybíjená, vybika** ([4, br-še, 98](#); družstva s kapitány; též aspekt 2.catching); **Vybika** ([4, ně-ši, 97](#); podmínka třikrát přihraný míč /aspekt 2. catching/; kapitán má tři životy); **Vybika všech proti všem** ([4, ně-ši, 97](#); aspekt orgiastického 7.exerting); **Vybika** ([4, ře, 99](#); v družstvech s kapitány); **Vybika – úkolová** ([4, du-ko, 99](#); vybitý hráč musí splnit úkol); **Vybika – značková** ([4, du-ko, 99](#); křídou: zasažený se zbaví baby, až když označuje jiného);

Děti ([5, pa-ve, 98](#); jeden hráč vyhodí míč vysoko nad sebe, zvolaje jméno jiného; ostatní prchají do stran, oslovený z nich má míč chytit; pak se nejvýš třemi kroky přiblíží k jinému a snaží se ho vybít: když ano, ten je „dítě“; když ne, je „dítětem“ vybíjející); **Vybíjená** ([5, kn-ře, 00](#); hází se po druhém tenisový míček nebo plyšový Kenny; druhý pokračuje; silný aspekt 8*. shocking);

Gumičky ([6, si-ku, 96](#); střílení gumiček z pravítka; silný aspekt 8*. shocking při škádlení; při střílení mezi táborem kluků a holek padání k zemi a vyřazování: zde i 13. gender); **Jedovatá houba** ([6, hi-šm, 99](#); zasažený houbou na tabuli je otráven a vypadává); **Na třetího** ([6, pr-ve, 00](#); dva kluci vybíjejí prostředního; musí čtyřikrát přehodit: aspekt 2. catching); **Šlupkaná** ([6, hy-je, 98](#); týmy kluků a holek po sobě střílejí slupky pravítka a uhýbají střelám; zasažený vypadává; aspekt 13. gender, v nejistotě střelby aspekt 12. shooting, jako u všech vybíj); **Vybíjená** ([6, he-ho, 97](#)); **Vybíjená** ([6, hi-šm, 99](#); družstva s kapitány);

Houbovka ([7, ch-sa, 97](#); mokrou houbou družstva házejí proti sobě; vyřazování); **Křídová válka** ([7, kr, 96](#); v jedné variantě po táborech s vyřazováním; v jiné spíše 8*. shocking); **Křídovka** ([7, ch-sa, 97](#); viz Houbovku); **Válka s gumou** ([7, kr, 96](#); totéž co Křídová válka); **Vybíjená** ([7, ši-žá, 96](#); hrají kluci; po získání míče je možný jeden krok); **Vybíjená** ([7, da-hl, 98](#); družstva s kapitány; aspekt 2. catching při „nabíjení“); **Vybíjená houbou** ([7, kr, 96](#); totéž);

Házená ([8, le-na, 96](#); házejí po sobě míčem; kdo ho nechytí, dostane první písmeno z vulgárního slova; tím aspekt 8. daring a 9. guessing); **Házení sněhu/trávy** ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci a holky se vybíjejí venku; možno se přiblížit třemi kroky); **Pampelišky** ([8, do-ko-pu, 98](#); na ten pokřik se rozběhnou po louce, aby jich utrhli co nejvíc a ostatní jimi označovali, nacpali je za šaty, případně do pusy; podle sběratelů oscilace k 6. duelling soupeřů, k orgiastickému 7. exerting i ke kontaktnímu 13. gender);

Houbovaná ([9, pa, 96](#); kluci po sobě hází z vymezených prostorů; běh pro ztracenou houbu připomíná 2. catching; rozdělení na skupiny i případné partové 6. duelling);

1.3 ŠLAPAČKY

Stíny ([1, ho-st, 98](#); v kruhu se šlape na stíny); **330 stop** ([1, ch-fr, 00](#); dívky stojí po třídě, pak se k sobě přiblíží třemi kroky, pak snaží se jedna druhé šlápnout na nohu);

Sto – tři – sto ([2, eh, 96](#); nakročení pravou nohou k bodu, na „sto – tři – sto“ se rozskočí třemi skoky; kdo nejdál, začíná šlapat na nohu ostatním dvěma skoky; ti také právo na dva skoky úniku); **Sto a sto je dvě stě – Šlapák** ([2, ká-sk, 00](#));

Holadyjá ([3, va-vi, 99](#); nazýváno též Sto – plus – sto = Šlapačka); **Sto – tři – stop** ([3, šk-bl, 99](#)); **Šlapák** ([3, ve-po, 00](#)); **Šlapák** ([3, ve-po, 00](#); hraje se i v druhé třídě); **Šlapka** ([3, má-za, 98](#); viz Sto – tři – sto);

Dráček ([4, ně-ši, 97](#); jako Šlapačka, jen vyřazení po dotyku jakoukoli částí těla); **Řetězovka** ([4, ně-ši, 97](#); nekonečná Šlapačka či Šlapaná: vyřazený se znovu zapojí poté, co byl vyřazen jeho vyřazující); **100 – 3 – Stop** ([4, hr-ši, 98](#); dívky na chodbě); **Šlapačka** ([4, ku-po, 96](#); viz Sto – tři – sto); **Šlapaná** ([4, ně-ši, 97](#)); **Šlapaná** ([4, ka-pý, 98](#); zde hra dívek);

Na šlapanou ([5, pa-ve, 98](#); hrají děvčata); **Sto tři sto** ([5, bí-do, 95](#); viz též Šlapačku); **Sto plus sto je dvě stě** ([5, má-má, 97](#)); **Sto – tři – sto** ([5, šm-fu, 99](#)); **Šlapačka** ([5, va-ez, 96](#)); **Šlapák** ([5, ko, 00](#)); **Šlapaná** ([5, bí-do, 95](#)); **330 stop** ([5, no, 95](#); skupina dívek starších s mladšími venku, až iniciačně: 8. daring);

Šlapačky ([6, he-ho, 97](#)); **Šlapačka na prsty** ([6, he-ho, 97](#); dívky během vyučování na lavici ukazováčky a prostředníčky); **Šlapaná** ([6, kr-ši, 97](#)); **Šlapaná** ([6, hy-je, 98](#)); **Šlapka 103 stop** ([6, hi-šm, 99](#)); **Šlapaná** ([6, pr-ve, 00](#));

Šlapačka ([7, ch-sa, 97](#));

100 + 100 je 200 ([8, do-ko-pu, 98](#)); **Šlapka** ([8, le-na, 96](#));

Šlapaná ([9, mi-pr, 98](#)); **Šlapaná** ([9, va-hu, 99](#));

2. CHYTAČKY (CATCHING)

Čáp ztratil čepičku ([1, ch-fr, 00](#); přebíhané teritorium nahrazeno narůstajícím řetězem či sítí z chycených; směřuje se spíše k 1. chasing); **Na loupežníky** ([1, od-so, 97](#); jeden loupežník na jedné straně, ostatní se rozbíhají proti němu; zasažení chytají s ním); **Na třetího** ([1, ho-st, 98](#); přehazovaná; viz též Bago; aspekt 12. shooting); **Pan čáp ztratil čepičku** ([1, ho-st, 98](#); "...měla barvu barvičku..."; kdo má barvu na sobě a chytí se za ni, přechází; ostatní musí před chytajícím čápem přeběhnout); **Rybičky, rybáři jedou** ([1, ho-st, 98](#)); **Rybičky, rybičky, rybáři jedou...** ([1, od-so, 97](#); stejné jako Na loupežníky);

Na třetího ([2, rû-to, 99](#); protože s cizí věcí, směřuje k 8*. shocking); **Rybičky, rybičky, rybáři jedou** ([2, vi-ze, 97](#));

Čáp ztratil čepičku ([3, va-vi, 99](#)); **Na toreadora** ([3, va-vi, 99](#); kluk s červeným hadrem dráždí dva na čtyřech, kteří se mu snaží vytrhnout červený hadr, jednu ruku opřenou o zem; možná i 8. daring); **Sedni si** ([3, va-vi, 99](#); řada židlí, dívky před, kluci za; kluci se je snaží posadit, ale dívky židle obíhají a snaží se posadit kluky /kdo posazen, nesmí se zvednout/; když jsou židle obsazeny, počítají se zajatci; dívky úspěšnější navzdory nevýhodnému východisku díky spolupráci; možno řadit též do 5. racing; aspekt 13. gender);

Bago ([4, ře, 99](#)); **Červení a černí (Červená Karkulka)** ([4, br-še, 98](#); za pomoci učitelky tělocviku, která čte C.K.: když zazní něco o červené barvě, vybíhá družstvo červených po družstvu černých, prchajících do svých domečků; a naopak); **Na třetího** ([4, ně-ši, 97](#)); **Rybičky rybáři** ([4, br-še, 98](#)); **Rybičky, rybáři** ([4, ně-ši, 97](#));

Hu-tu-tu ([5, bí-do, 95](#); hráč proniká na cizí polovinu a chytá dotykem soupeře, křiče "hu-tu-tu", dokud mu stačí dech); **Opíčí dráha** ([5, šm-fu, 99](#); kluci probíhají mezi žáky z vyšších ročníků, stojícími na schodech, které to otravuje a snaží se je srazit; využití reálné konfigurace ke hře);

Bago ([6, ha, 95](#); asi kluci; jeden ve středu se snaží zachytit mezi ostatními kopaný míč); **Čáp ztratil čepičku** ([6, ha, 95](#)); **Houba** ([6, si-ku, 96](#); druží, tým kluků nebo holek, se houbu snaží zachytit a házet zas mezi sebou; při zazvonění se houba hází do koše; dlouhodobé sčítání skóre; aspekt 13. gender i 12. shooting); **Král vysílá své vojsko** ([6, he-ho, 97](#); dvě družstva si zvolí kapitány, kteří určí, kdo z vojáků má přivést zajatce: plácne někoho z protivníků do nastavené dlaně a pak musí prchat do svého vojska, aniž by ho plácnutý doběhl); **Kuželky** ([6, ha, 95](#); mezi teritoria dvou družstev se položí kuželka, míč; vyběhnou vždy dva hráči stejných čísel a snaží se ho odnést, neдрžíci ho pak plácnout); **Moře, mořemíčko** ([6, ha, 95](#); stejné jako Čáp ztratil čepičku);

Ping-pong ([7, ši-žá, 96](#); šest kluků v třech lavicích vedle sebe: krajníci se snaží poslat míč odrazem přes střední lavici; viz Bago); **Přehazovaná** ([7, da-hl, 98](#); družstev přes síť s míčem);

3. SCHOVKY (SEEKING)

3.1 UKRÝVÁNÍ (SE)

Na schovávanou ([1, od-so, 97](#)); **Schovka – Na schovávanou** ([1, ho-st, 98](#)); **Schovka** ([1, pl-ko, 00](#));

Na schovávanou ([2, kr-su, 97](#)); **Na schovku** ([2, fe-ve, 98](#)); **Schovávaná** ([2, vi-ze, 97](#));

Šiškovaná ([3, ve-po, 00](#); členové barevně odlišených družstev se snaží vystopovat v lese nepřítele a v tichosti ho pak zneškodnit šíškou; též aspekt 1. chasing a 4. hunting); **Šiškovaná** ([3, ve-po, 00](#); hraje se i ve druhé třídě);

Lupiči a policajti ([4, hr-ši, 98](#); dvě družstva, každý deset šíšek /při zásahu se vypadne/, jeden posvátný kámen, kam se snaží lupiči dostat s jednou skrytou lahví; policajti se snaží trefit lupiče s lahví, ale neví, který to je); **Na překupníka** ([4, ně-ši, 97](#); policisté drsně vyslyší překupníky drog, z nichž jeden ukrývá zásilku /pravítko, gumu, propisku/; na „Zdrháme!“ se překupníci rozběhnou ke dveřím ze třídy; když zásilka unikne, policisté prohrávají; hraní možno zdobit až do 11. pretending);

Píkola ([5, va-ez, 96](#); klasická schovka); **Policajti I.** ([5, šm-fu, 99](#); jeden „ukradne“ drobnou věc; ostatní zjišťují, kdo to byl, a pak ho stíhají; též aspekt 1. chasing); **Policajti II.** ([5, šm-fu, 99](#); dvojice zlodějů ukradne drobnou věc a co nejlépe ji na sobě schová; pronásleduje je dvojice policistů, která je zpomalí dotykem na břicho a zastaví dotykem na hlavu silně 1. chasing); **Schovka** ([5, šm-fu, 99](#));

Četníci a zloději ([6, po-st, 99](#); četníci musí najít schované zloděje, chytit je a dotáhnout k třešni, k pikole); **Na schovávanou** ([6, ha, 95](#)); **Sardinky** ([6, kr-ši, 97](#); nejasný záznam: patrně se schová jen jeden; kdo ho najde, přimáčkne se k němu; až je najde poslední; aspekt 7. exerting);

Na schovávanou ([7, kr, 96](#));

Schovkobaba ([8, tá-to, 98](#); jedna dvojice kluků se schová; po minutě ji druhá začne hledat; musí ji pak ještě chytit, první se přidá k nim; samozřejmě aspekt baby, 1. chasing);

3.2 VRAŽEDNÝ POHLED

Střílečky ([1, pl-ko, 00](#); kluci se schovávají, aby byli na přímce v zákrytu, a tak nemohli být zasaženi fiktivní střelou z pistolky, banánu, penálu nebo jen ruky; aspekt 11. pretending; někdy navíc příběh, např. o dozorcích a uprchlých vězňích);

Městečko Palermo ([2, ml-kr, 99](#); dívky jako starosta, policista, mafián, počestní občané; mafián vraždí pohledem; silný aspekt 10. acting; viz podrobněji Mafii); **Zmizík** ([2, fe-ve, 98](#); jeden zvolá a ostatní se mají schovat; vyvolavač nesmí pohybovat hlavou, jen očima);

Na vraha ([3, če-no, 95](#); tajně vylosovaný vraždí mrknutím; kdo ho odhalí?; viz Městečko Palermo);

Barvičky ([4, hr-ši, 98](#); hračkář dá ostatním na záda papírky různých barev, hráči chtějí zahlédnout barvu druhého a svoji utajit; též aspekt 1. chasing);

Palermo usíná ([6, pr-ve, 00](#); viz Mafii);

Mafie ([8, do-ko-pu, 98](#); soudce, mafián, detektiv „Katány“ a občané města; všichni okolo stolu zavrou oči, pak soudce probudí mafii, ta zavraždí občana a usne; soudce probudí detektiva, který může tipovat; pak se probudí občané a mohou se dohodnout, kdo mafie... až mrtví občané nebo mafie; aspekt 3. seeking a 9. guessing); **Mafiáni** ([8, tá-to, 98](#); viz Mafii); **Mrkaná** ([8, šp-ku, 99](#); sousedky v lavici se nesmí setkat pohledem; když jedna oči otevře, druhá zavře; hluboký aspekt 10. acting); **Na Kevina** ([8, tá-to, 98](#); stojí v kruhu se zavřenými očima, pak je otevrou; při setkání pohledů zajetí a vypadávají; řazeno sem kvůli vidění, jinak 10. acting); **Na upíra** ([8, tá-to, 98](#); v kruhu upír řekne jméno oběti a zadívá se na ni. Zachránit ji může někdo jiný, kdo přijme její pohled; aspekt 1. chasing); **Soudce** ([8, do-ko-pu, 98](#); viz Mafii); hraje se za chůze v místnosti, soudce může být zabit, detektiv je znám od začátku a vyšetřuje); **Štít a bomba** ([8, tá-to, 98](#); viz Střílečky; si v duchu určit, kdo je bomba a kdo štít, pak se snažit držet linku já –

štíť – bomba; hraje více dívek);

3.3 PŘED PEDAGOGEM (viz dále též 4.1 lovy s pedagogem)

Stanování ([1, ko-no, 95](#); deky přes židle = prostor skrytý před ostatními a vychovatelem);

Hledání ([2, da-kl, 98](#); jeden se schoval na výletě ve zřícenině hradu, ostatní ho hledali; musel se ohlásit řevem a přešlo v běh k němu; aspekt 5. racing); **Podstolová** ([2, vi-ze, 97](#); jeden žák vyhlíží třídní učitelku a na jeho znamení se ostatní schovávají pod lavici); **Poplašné zařízení** ([2, vi-ze, 97](#); viz Podstolovou: ... a na jeho znamení začnou ostatní ječet a pištět); **Utěk z družiny** ([2, fe-ve, 98](#); dívky se schovávají v areálu školy, dělají, že nejsou, i jedna před druhou, chodí tajně zadními vchody, kradou v jídelně perník...; aspekt 11. pretending, 10. acting, 4. hunting; nějací fantómi; prý potěšení ze strachu ztratit se);

Výměna oblečení ([3, šk-bl, 99](#); dvě dívky si v skrytu vymění oblečení, a když je pak družinářka volá, jak se procházejí na zakázaných místech, splete se; využití pedagoga 4. hunting k zavedení vzorce folklórní hry);

Sledovač ([5, šm-fu, 99](#); kluci tajně sledují učitelku a snaží se ji prsty „odstřelit“; nebyt spatřen a co nejčastěji střílet; variace na tzv. pedagogický dozor);

Dvojčata ([8, ka-ma, 95](#); dvojčata, využívajíce toho, že si je učitelé pletou, se specializují na různé části výuky; vzorec folklórní hry v reálné situaci; možno řadit též do pedagogického 4. hunting; viz též Výměnu oblečení); **Jak znemožnit učitele** ([8, ka-ma, 95](#); žák se schová do skříně a učitel ho v třídě zapíše jako chybějícího: pak to musí napravit);

Jako Saxana ([9, šu, 00](#); jeden dostal poznámku a jeho žákovská knížka leží dosud na katedře; jako ve filmu „Dívka na koštěti“ se žák proplíží pod lavicemi a sebere ji; pedagog se pak diví, když mu ji vrátil; folklórní vzorec v rámci pedagogického 4. hunting); **Služba** ([9, mi-pr, 98](#); odlákat službu od tabule /piky/, kde napsala jména zlobících /stejně by je sama smazala/); **Vyhlížení oblíbeného učitele** ([9, va-hu, 99](#); dívky se střídají v signalizování příchodu svého idolu; aspekt 4. hunting a 13. gender k pedagogovi);

4. LOVY (HUNTING)

4.1 S PEDAGOGEM

Hra s prstovou abecedou ([2, ml-kr, 99](#); vymýšlejí dívky pro zasvěcenou komunikaci třídy; vedle toho maskování vloženou slabikou, např. „Hojak hose homáš?“; aspekt partového 6. duelling nebo kolektivního 7. exerting, též 9. guessing); **Zvonící hodinky** ([2, ml-kr, 99](#); tři kluci si nastaví hodinky, aby začaly zvonit uprostřed hodiny; aspekt 8. daring);

Jména pozpátku ([3, šk-bl, 99](#); tři dívky do řeči před učitelem zapojí jeho jméno řečené obráceně; kvůli tajemství zasvěcených aspekt 8. daring, kognitivností 9. guessing);

Hlava ([5, no-pt, 95](#); vždy nějaký kluk si omotá hlavu toaletním papírem a snaží se s kuklou vydržet přes vyučování; možno řadit jako 8. daring i jako 10. acting); **Maskování** ([5, no-pt, 95](#); odlákat učitelovou pozornost od jednoho psaníčka jiným, falešnou stopou); **Posílání lístečků** ([5, kn-ře, 00](#); dvě dívky, aby učitelka nic neviděla); **Prstová abeceda** ([5, ho-he, 99](#); dívky); **Psaníčka** ([5, ko, 00](#); skupina dívek; aspekt řetězu (7. exerting) v partě /6. duelling/ za provokování /8. daring/); **Znakování** ([5, ko, 00](#); viz Prstovou abecedu);

Opičí kousky ([6, kr, 00](#); Janíček, když ho učitel nevidí, rozesmává třídu grimasami; aspekt 8. daring, jak provokací autority, tak bravurou pro vstup do kolektivity); **Prstová abeceda** ([6, he-ho, 97](#); tajné

dorozumívání dívek během hodiny); **Psaníčka** (6, pá-sm, 95; běžné vzkazy, milostné dopisy, anonymy a chytáky – prázdný papírek; viz Maskování; někdy též aspekty 11. pretending a 13. gender); „Štysí“ (provokace autority) (6, kr, 00; vymyslel Janíček, když tak vyslovil „čtyři“; rekord šířání na učitele je 30 sekund);

Dopisování v hodině (7, po, 98; sběratelka-učitelka hru ukončuje zabavením korespondence); **Hodinky** (7, bí-pe, 00; Pepa otáčí kroužkem na hodinkách, kterýžto zvuk zneklidňuje učitele; žáci to znají; též aspekt 8. daring); **Pošta při hodině** (7, ch-sa, 97; ukončí paní učitelka: „Dejte poštu do kastlíku!“ = do odpadkového koše); **Pruda** (7, mi, 95; kluci provokují o přestávce učitelku, aby „vypěnila“ a chtěla je chytit; silné 2. catching ze strany učitele); **Psaníčka** (7, he-hu, 99; sběratelé radí k honům s učitelem plus k předstírání, že na obsahu záleží; pak aspekt 11. pretending); **Štvaní učitelky při hodině** (7, bí-pe, 00; např. těžkými dotazy); **Vydeptání učitele nebo osmých tříd** (7, kr, 96; kluci se snaží přivést k zuřivosti autoritu nebo starší žáky poznámkami, posunkami a nadávkami; uznání od spoluhráčů); **Žonglování v hodině** (7, he-hu, 99; kluci s třemi tenisáky); **Žvýkání žvýkačky** (7, bí-pe, 00); hlavně jedna dívka, jinak celá třída: co nejhlasitěji);

Čtení tiskovin pod lavicí (8, ka-ma, 95); **Hra s klikou** (8, ka-ma, 95; učiteli chyběla zvenku klika a žáci ho nepustili na hodinu); **Ko-ko-koníček** (8, ka-ma, 95; hlavně někdo z kluků začne při zkoušení schválně koktat a učitel to vezme jako legraci nebo mu zhorší známku; koktáním hluboké 10. acting); **Prozvánění mobilem** (8, šp-ku, 99; podle sběratelek reakce na rozsazování, která má potvrdit soudržnost: aspekt provázání, 7. exerting);

Hra na telefonování (9, šu, 00; když učitelka jednou zabavila mobil, začali kluci příště klamavě povídat jen do pouzder od telefonů; určité mimetické 11. pretending); **Hra na vzornou službu** (9, šu, 00; devátáci chodí každou malou přestávku do sborovny a pokaždé jiného učitele prosí o zásobu kříd; ke konci dne už ve sborovně není k dispozici jediná křída); **Nástěnka** (9, mi-pr, 98; přetahování se s učitelem o obsah nástěnky: marihuana, erotika, ne Vánoce nebo Velikonoce; aspekt 11. pretending vlastní provokativní identity); **Nástrahy na učitele** (9, va-hu, 99; ohavné předměty na židli; lísteček na oděv; namočení kříd a houby do oleje; předměty na zdi...; aspekt 8*. shocking); **O černou čárku** (9, pr-te, 95; kluci s trestem na škole v přírodě navádějí ostatní k témuž; přisvojení si učitelského trestu cestou ceněného 8. daring; na hlubší úrovni, aby to všichni měli, jako „babu“ v 1. chasing); **Posílání vlašťovek** (9, šu, 00; posílají si během hodiny vlašťovky; aspekt stmelujícího kolování, 7. exerting, a provokace autority, 8. daring); **Posílání sms zpráv** (9, šu, 00; kontrola výsledků při písemce; na konci jeden žák poděkoval ostatním rozeslaným vtipem; aspekt tmelícího 7. exerting); **Psaníčka** (9, mi-pr, 98; bez specifikace sběratelů: možná aspekt umělecký 11. pretending, možná erotické 13. gender, možná partové 6. duelling, možná kolektivní 7. exerting); **Seber, co můžeš** (9, mi-pr, 98; kluci dopraví do třídy jinou součást školního majetku, např. hasicí přístroj, počítač, a čeká se, zda si toho pedagog všimne; aspekt 3. seeking);

4.2 MEZI DĚTMI

Hra s hesly (2, ml-kr, 99; chlapci a děvčata na škole v přírodě si stanoví několikrát za den nová hesla pro vstup do pokoje opačného pohlaví a jiná pro dovolení usednout tam na postel při promítání pohádek; aspekt 13. gender);

Hledání pokladu (3, ho-kr, 97; organizováno na táboře); **Přihořívá** (3, va-vi, 99; se schová věc jednoho, jenž je pak naváděn „samá voda“, „utopíš se“, „přihořívá“, „hoří!“; zpočátku 8*. shocking);

Hledání granátu (6, he-ho, 97; granáty v terénu rozmístí jeden, ostatní je hledají; silné 12. shooting, viz Vykopání věci); **Světlušky** (6, he-ho, 97; v přírodě večer; jeden hráč dostane baterku a občas blíká, ostatní se ho snaží chytit a předat papírek se svým jménem; kdo předal do limitu všechny svoje tři papírky, vyhrává);

Šipkovaná (7, da-hl, 98; venku s pomocí značek směru a schování úkolu);

Hledání zprávy ve třídě (8, tá-to, 98; dívky napíší na papírky písmena a ukryjí je po třídě; jedna hledá a

skládá slovo; též aspekt 9. guessing);

5 ZÁVODY (RACING)

5.1 POSTUPY

Cukr, káva, limonáda ([1, ho-st, 98](#); dopověďev ... čaj, rum, bum, se hráč u stěny otočí; závodník přistižený v pohybu vypadne; kdo nejdřív u hráče u stěny); **Cukr, káva, limonáda** ([1, ch-fr, 00](#)); **Honzo vstávej** ([1, ch-fr, 00](#)); **Honzo vstávej** ([1, ho-st, 98](#); viz podrobnější popis z 6. třídy); **Kdo bude první** ([1, pi-ze, 00](#); na výzvu učitelky „Děti, pojdte k tabuli!“ nebo „Běžte si sednout na koberec!“ se vyřítí a hlásí v cíli pořadí); **Obr a paleček** ([1, od-so, 97](#); posílají se do kruhu velký a malý míč tak dlouho, až obr, zpožděný na začátku o půl kola, palečka dožene; zástupná 11. pretedingová verze; též možný aspekt 10. acting); **Prolézačky** ([1, se-to, 96](#); po sobě na kolenou skrz kartóny, druhý se snaží dolézt prvního); **Žížalky** ([1, pl-ko, 00](#); děti se plazí jako „žížalky“, při setkání si stříhnou; vítěz je „káčátko“, pak „pes“, „kůň“, „opice“, „člověk“; spojeno se silným 11. pretending, se znázorňováním pohybů jednotlivých zvířat; též určité 7*. schooling);

Cukr káva limonáda ([2, če-ši, 95](#)); **Cukr káva limonáda** ([2, kr-su, 97](#)); **Cukr, káva, limonáda** ([2, vi-ze, 97](#)); **Cukr, káva, limonáda** ([2, ml-kr, 99](#)); **Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum** ([2, da-kl, 98](#)); **Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum** ([2, no-pi, 00](#)); **Hlášení se** ([2, če-ši, 95](#); hlásí se, i když neznají odpověď); **Honzo vstávej** ([2, vi-ze, 97](#)); **Honzo vstávej** ([2, kr-su, 97](#)); **Honzo vstávej** ([2, da-kl, 98](#)); **Honzo vstávej** ([2, fe-ve, 98](#)); **Kdo přijde dřív do školy** ([2, če-ši, 95](#); několik kluků; chování přeměněno na vzorec hry);

Autodrom ([3, ve-po, 00](#); dvě mužstva jedou slalom po kolenou pod lavicemi s penálem, obaleným igelitem a lepenkou; aspekt 6. duelling a 11. pretending); **Fit-ball** ([3, mi-zi, 96](#); balóny s madlem, na nichž závodníci z družstev skáčou k metě a zpět; existuje i nesoutěžní varianta); **Na koně** ([3, va-vi, 99](#); několik dívkách žokejů si sežene koně, kluky na kolenou, kteří je nesou, pobízení pravitkem přes zadek a pokřikem třídy, k cílové čáře; pak jsou odměněni; 13. gender v hlubokém 10. acting, zakrývaném aspektem 11. pretending); **Závody plachetnic** ([3, ve-po, 00](#); kluci vyřezou z kůry a vyzdobí lodky, pak je pouštějí podle startéra, která dál; aspekt 6. duelling a 11. pretending); **Závody plachetnic** ([3, ve-po, 00](#); hraje se i v druhé třídě); **Zvýkačky** ([3, če-no, 95](#); závod v přitahování zvýkačky na niti jazykem do pusy; i motiv 13. gender kvůli pyše na vítěze z mého tábora);

Cukr káva ([4, ně-ši, 97](#)); **Evoluce** ([4, ně-ši, 97](#); viz Žížalky; zde na začátku všichni „vajíčko, ve dřepu a „kutululu“, na konci řetězu „superman“); **Honzo vstávej** ([4, ně-ši, 97](#)); **Honzo vstávej** ([4, br-še, 98](#)); **Piti piti pa** ([4, ně-ši, 97](#); dívka si myslí slovo nějaké kategorie /věc, rostlina, zvíře.../ a ostatní hádají jeho písmena: každé hodí míč jakoby dávala slovo, a ony jí ho po odpovědi vracejí; když uhodnuto, dívka dvakrát s míčem o zem na „piti piti“ a na „pa“ s ním do výšky; úspěšná míč chytí a křičí „stop“; pak se k hádankářce přiblíží na tolik kroků, kolik slovo písmen a zkusí i prohodit míč košem z rukou; možno řadit do více rubrik);

Letadla v mlze ([5, pa-ve, 98](#); většinou dívky si zvolí jednu za „maják“; ten v intervalech krátce píská, ostatní „letadla“ se zavázanými očima se k němu snaží dostat; aspekt 3. seeking); **Jednohubky** ([5, ko, 00](#); kdo z kluků sní nejrychleji celý rohlík; též aspekt 5. racing, určitého 8. daring /bravura, a přitom „šeredění“ s jídlem/ a též 13. gender /bravura před přítomnými dívkami, k nimž kluci dělají grimasy/);

Čaj, rum, bum ([6, ha, 95](#); viz Cukr káva limonáda); **Honzo, vstávej!** ([6, ha, 95](#); „Kolik je hodin?“ Honza určí kroky „mravenčí“, „slepičí“, „sloní“, „obří“, „čertí“, „kuchaří“, „babička pletla“, „babička párala“, „slepá ulička“ nebo „formule 1“ – to se k němu rozběhnou všichni); **Koňské závody** ([6, po-st, 99](#); dvě dívky, fanyanky koní, si určí jejich druh a dráhu, pak simulují běh; též aspekt 11. pretending);

Čaj, rum, bum ([7, kr, 96](#)); **Honzo, vstávej** ([7, kr, 96](#)); **Žáby** ([7, da-hl, 98](#); každý složí z papíru žábu, kterou položí na kraj lavice; pak se fouká, která dojde na konec první; aspekt 12. shooting dechem);

Házení předmětů za tabuli ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci berou své vlastní věci a dávají je za tabuli; komu vypadne, aniž by se tabulí třáslo: též aspekt 8. daring při ztrátě předmětu); **Labyrint** ([8, tá-to, 98](#); kluci i dívky pouštějí papírovým tunýlkem na topení kuličky tak, aby nevypadly a projely co nejrychleji; aspekt 11. shooting; viz též Házení předmětů za tabuli v rámci 8. daring); **Na posledního** ([8, tá-to, 98](#); kdo z kluků se dotkne poslední vrat školy, prohrává); **Velká pardubická** ([8, šp-ku, 99](#); na židličkách rozkročmo k cíli; sběratelky zdůrazňují sexuální pohybu, křiku, vzrušení: 13. gender; též 11. pretending); **Židle** ([8, do-ko-pu, 98](#); jízda na nich; kluci nesmí židle poponášet, jen se odrážet nohama, po dráze; svou jednoduchostí téměř 7. exerting);

Antijednobarevný den ([9, šu, 00](#); ředitelství vyhláší jednou do měsíce jednobarevný den, např. modrý, a vzorně oblečené žáčky slavnostně odměňuje; devátáci si naopak nic modrého neobléknou a kontrolují se v tom až do spodního prádla; aspekt kolektivní jednoty, 7. exerting, provokace autority, 8. daring, a nakonec přes prádlo i 13. gender; odmítnutí soutěže, postupu k metě /na základě kódu barvy/; možno řadit též do pedagogického 4. hunting); **Sunutí lavic** ([9, mi-pr, 98](#); když je stará paní učitelka obrácena k tabuli, posune se celá třída k ní; silné 4. hunting, učitel jako meta v Cukr, káva);

5.2 POSTŘEHY

Kuba řekl ([1, ho-st, 98](#); vybraný „Kuba“ dává povely; ostatní je mají uposlechnout, jen pokud jsou uvozeny „Kuba řekl“; kdo se splete, prohrává);

Kdo má rád, co má rád ([2, kr-su, 97](#); v kruhu gummy; uprostřed říká nechutná jídla, někdo vyskočí, někdo hladí břicho a „ňam-ňam“; kdo nestihne ani jedno, vypadne); **Kdo má rád, co má rád** ([2, rů-to, 99](#)); **Kuba řekl** ([2, kr-su, 97](#)); **Méd'a Béd'a** ([2, kr-su, 97](#); hráč ze středu hází ostatním míč, jež ho mají chytit jen při uvození „Méd'a Béd'a“; kdo se splete, dostává úkol); **Na Ludvíka** ([2, fe-ve, 98](#); viz Méd'u Béd'u: křičí se „Ludvík“); **Na medvěda** ([2, no-pi, 00](#); viz dál též Potopu aj.: zde „Co nám přinese počasí?\": když „bomby“, pak pod něco se schovat; když „opice“, na něco se pověsit; když „medvědy“, lehnout si na zem; když „ohně“, schovat se do rohu); **Postel** ([2, ml-kr, 99](#); jeden z vůdců na škole v přírodě: „Kdo je celým tělem na zemi, je nejlepší“: všichni spadli s peřinou; „Kdo je na zemi, je největší blbec!\": kvůli vůdcovství aspekt 8. daring); **Potopa** ([2, fe-ve, 98](#); někdo zvolá, všichni se musí dostat nad úroveň země); **Trpaslík** ([2, kr-su, 97](#); házejí si v kruhu míč /ale možno už od dvou/; kdo nechytí, je T, pak TR a dál; písmena dostává i ten, kdo špatně hodí; aspekt 1. chasing a 12. shooting, kvůli gramotnosti dokonce 9. guessing);

Mosty ([3, ve-po, 00](#); jeden kopne hopík, druhý se musí rozkročit nebo udělat most klikem, aby míček projel; též aspekt 7*. schooling); **Ohnivá koule (Na horkou bramboru)** ([3, ho-kr, 97](#); míč se musí držet méně než pět vteřin; kdo ho pustí, nechytí nebo drží příliš dlouho, vypadává; hra se zrychluje; někdy se přidělují písmena od B až do BRAMBORA; viz Trpaslíka); **Partyzán – bomba – povodeň** ([3, šk-bl, 99](#); komplexní hra, začínající zvoláním „partyzán“: do deseti vteřin se všichni schovat, aby je „partyzán“ neviděl /trestný bod při zhlédnutí = 3. seeking/; pak „partyzán odešel“, a „bomba“: do tří břichem na zemi /opět trestné body/; pak „povodeň“: všichni do deseti vteřin metr nad úroveň země /trestné body/);

Bomba ([4, hr-ši, 98](#); úkoly jako v Povodni a Náletu a jiné; při „Bomba!“ všichni k zemi; zde střídání povelů); **Horký brambor** ([4, ně-ši, 97](#); viz Ohnivou kouli); **Chrousti** ([4, ně-ši, 97](#); na tento výkřik musí lehnout na záda a třepat rukama a nohama než zařičák napočítá do pěti); **Kdo má rád, co má rád** ([4, rá-to, 00](#); sběratelky zdůrazňují, že zde jde o dívčí hru a že se zde má reagovat na slovo velmi nechutné: pak aspekt 8. daring a až, vzhledem k cudnosti a něžnosti pohlaví, 13. gender); **Kuba řekl** ([4, br-še, 98](#)); **Kuba řekl** ([4, hr-ši, 98](#)); **Nálet** ([4, ně-ši, 97](#); na tento výkřik musí se schovat, nejčastěji pod lavici); **Na trpaslíka** ([4, ně-ši, 97](#); viz Trpaslíka; též verze s podřepem místo trestného písmene); **Povodeň** ([4, ně-ši, 97](#); nejčastěji vyskočit na lavici; viz Potopu);

Kdo má rád, co má rád ([5, bí-do, 95](#)); **Kdo má rád, co má rád** ([5, bí-do, 95](#); hraje se v obou třídách); **Kdo má rád, nemá rád** ([5, ho-he, 99](#)); **Velký Mogul** ([5, bí-do, 95](#); v kruhu jeden oznámí odpor

k jednomu písmenu z abecedy; položí otázku; odpověď nesmí obsahovat dané písmeno, jinak vypadnutí; aspekt 9. guessing i verbálního 12. shooting); **Zip-zap** (5, [bí-do](#), 95; ten v kruhu ukáže a řekne; "zip-zap" = jmenovat souseda vlevo, "zap-zip" = vpravo, "zip-zip" = sebe, "zap-zap" = hráče ve středu; přechod k 7*. schooling);

Burák (6, [pr-ve](#), 00; dívka vyhodí alobal ve tvaru buráku do vzduchu a snaží se ho chytit, když chytí někdo jiný, hází on; aspekt 7. exerting; sběratelky vidí souvislost s házením svatební kytice, pak určité 10. acting); **Horká flaška** (6, [hi-šm](#), 99; viz Ohnivou kouli a Horký brambor); **Kdo má rád, co má rád** (6, [pá-sm](#), 95; občas použito se jmény osob pro 13. gender agendu); **Kdo má rád, co má rád** (6, [kr-ši](#), 97); **Košť** (6, [kr-ši](#), 97; dívka stojí uprostřed a řekne číslo jiné dívky; ta musí zachytit puštěné koště); **Na Ludvíka** (6, [ha](#), 95); **Na postřeh** (6, [pr-ve](#), 00; dívky před nástěnkou, otočeny zády; rozhodčí řekne číslo /na nástěnce jsou očíslované rostliny a zvířata/: která ho dřív najde; aspekt 9. guessing); **Trpaslíci** (6, [kr-ši](#), 97; komu míč upadne, na bobek); **Trpaslík** (6, [hi-šm](#), 99; zde hra dívek);

Bomba (7, [da-hl](#), 98; při „bomba“ všichni na bobek, při „hvězda“ chytit míč do napjatých rukou, při „kutululu“ nechat si ho proběhnout pod nohama, při „řeka“ ho snožmo přeskočit, při „opice“ bude kapitán házet pozadu, ale trefování se nesmí pohnout); **Házení s hopíkem** (7, [bí-pe](#), 00; o přestávce se každý snaží každý dostat k odraženému míčku co nejdříve; během výuky téměř 7*. schooling jednotlivce, aby se mu míček vracel; pak též 4. hunting);

5.3 VOLNÉ MÍSTO

Molekuly (1, [ho-st](#), 98; hráči se rozptýlí po hřišti a když vybraný zvolá číslo, vytvoří kousky řetězu o daném počtu článků; přebývající vypadávají; kvůli zřetězení silné 7. exerting); **Na korálky** (1, [od-so](#), 97); **Škatule, hejbejte se!** (1, [ho-st](#), 98; venku; o jedno mín místo než nakreslených kruhů; viz Židličkovou); **Židličková** (1, [od-so](#), 97; při stop se vrhají k židlím, jichž o jedno mín; kvůli vyloučení z kruhu aspekt 7. exerting);

Hloupá kuchařka (2, [vi-ze](#), 97; „... dala do polévky místo koření /např./ boty.“ – „Jaké boty?“ – Někdo: „Tenisky!“, a tím je baba a honí ostatní); **Hloupá kuchařka** (2, [da-kl](#), 98; viz též podrobnější popis z 5. třídy); **Na hladovou kuchařku** (2, [eh](#), 96; zde obíhání prolézačky)[1]; **Na mrkanou** (2, [rů-to](#), 99; dvojice v kruhu tak, že první na bobku, druhý ruce za zády a hlavu skloněnou; jeden stojící je volný a mrknutím přivolá některého ze sedících: tomu se jeho hlídač snaží zabránit; aspekt 3. seeking); **Pešek** (2, [vi-ze](#), 97; děti sedí v kruhu po turecku; „Pešek chodí okolo, nedívej se na něho, kdo se na něj koukne, toho Pešek bouchne“; bouchnutý vyskočí a chce Peška kolem kruhu dohonit dřív, než ten si sedne na jeho volné místo); **Židle** (2, [no-pi](#), 00; viz např. Židličkovou); **Židličky** (2, [kr-su](#), 97; viz Židličkovou);

Na smrduté vajíčko (3, [če-no](#), 95; za zády kruhu chodí jeden a upustí kapesník, pak běh); **Škatulata batulata** (3, [ve-po](#), 00; jako podobné hry, zde venku u stromů); **Židlovaná** (3, [če-no](#), 95; viz Židličkovou);

Hloupá kuchařka (4, [hr-ši](#), 98; běží se dokola na volné místo); **Molekuly** (4, [br-še](#), 98);

Já hloupá kuchařka (5, [no](#), 95; několik dívek; možný průběh: "Já hloupá kuchařka jsem dala do polívky místo pepře..." a řekne např. název stromu; ta, která jím tajně je, vyběhne a obíhá židku, aby ji kuchařka nechytla; aspekt 9. guessing kvůli odhadu kuchařky, která hráčka představuje kterou položkou kódu);

Obíhačka (6, [ha](#), 95; posílají míček, obíhající stůl; netrefíš, vypadneš!);

Pinec, obíhačka (7, [mi](#), 95);

Obíhačka (8, [le-na](#), 96; zde jen kluci); **Parlament** (8, [tá-to](#), 98; dívky ve dvou družstvech si sednou do kruhu se čtyřmi místy vedle sebe určenými jako parlament a s jedním volným; každý hráč dostane lísteček s cizím jménem; hráč vedle volného místa řekne, koho bych chtěl mít vedle sebe; přisedne k němu držitel daného lístku a lístečky si vymění; další prázdné místo...; cílem je dostat hráče ze družstva do parlamentu);

Obíhačka – stolní tenis ([9, šu, 00](#)); **Ping-pong** ([9, pr-te, 95](#); s variantou Vyřazovačka – obíhačka);

6. SOUBOJE (DUELLING)

6.1 BOJE

Bouchání do rukou ([1, pi-ze, 00](#); jedna dívka zlobí před ní sedící tým, že jí dává ruce na opěradlo židle; ta se snaží její ruce zasáhnout pěstmi; aspekt 8*. shocking); **Hra na džípy** ([1, ch-fr, 00](#); dva kluci běhají po třídě a předvádějí džípy; aspekt 11. pretending; vrážejí do sebe, aby druhý spadl, „havaroval“; ten se může zvednout a pokračovat dál; paidia připomíná 7. exerting až 8*. shocking); **Maso** ([1, od-so, 97](#); dvojice kluků se nasliněným ukazovákem a prostředníkem tloučou přes tytéž prsty; bolest je stejná); **Na plácanou** ([1, od-so, 97](#); většinou soupeř podle pohlaví položí druhému dlaně jemně na dlaně volných rukou; druhý znenadání uhne a míří na hřbety rukou prvního; ten uhýbá); **Nohovaná** ([1, ch-fr, 00](#); kluci se snaží jeden druhému rozvázat tkaničky a pak zavázat tak, aby ten spadl; aspekt 8*. shocking); **Plácání po zadku** ([1, pi-ze, 00](#); dva kluci se pronásledují, jeden druhého plácne, ten mu to musí oplatit, a znova); **Přetlačování** ([1, pi-ze, 00](#); dvě dívky si propletou prsty zhruba ve výši očí a tlačí proti sobě); **Souboje s bionickly** ([1, ch-fr, 00](#); dva kluci s figurkami robotů, kteří se snaží jeden druhému shodit masku nebo ho odzbrojit); **Sundávání bot** ([1, ch-fr, 00](#); kluci se snaží jeden druhému sundat boty; aspekt 8*. shocking, zlobení);

Kohoutí zápasy ([2, da-kl, 98](#); děti na jedné noze se bodyčky vytlačují z koberce); **Koníček** ([2, če-ši, 95](#); kluk se snaží druhého setřást); **Kopání pod kolena** ([2, ká-sk, 00](#); dvojice kluků se smí kopat jen pod kolena, nejlépe podrazit soupeři nohy); **Na koně** ([2, vi-ze, 97](#); jedna dvojice pronásleduje druhou; pak se jezdci snaží jeden druhého srazit na zem; aspekt 1. chasing); **Na kopanou** ([2, rů-to, 99](#); kluk pronásleduje druhého, kopne, prchá – pronásleduje ho ten první; primitivní, též aspekt 7. exerting); **Na pění** ([2, eh, 96](#); vyrobit šejkrově co nejvíc pěny v láhvi a nenechat ji přetéct, za sledování soupeře; kluci trénují i doma; aspekt 8*. shocking); **Páka** ([2, eh, 96](#); každý se snaží povalit ruku soupeře); **Palce** ([2, fe-ve, 98](#); čtyři prsty zapřeny, palce volné; většinou jeden uhýbá); **Pikachův juxebox** ([2, ká-sk, 00](#); 11. pretendingový název zavádějící, prý box se snahou zasáhnout přesně a bolestivě);

Hra na koně ([3, ho-kř, 97](#); viz Na koně; bez honění a někdy více dvojic; aspekt 7. exerting); **Koně** ([3, kr-vo, 98](#); dvojice dívek se snaží vyhodit soupeřova jezdce ze sedla); **Maso** ([3, če-no, 95](#)); **Maso** ([3, ve-po, 00](#)); **Maso** ([3, ve-po, 00](#); hraje se i ve druhé třídě); **Páka** ([3, če-no, 95](#); kluci); **Páka** ([3, má-za, 98](#)); **Rajče** ([3, šk-bl, 99](#); název podle překrveného obličje při ohnutí nebo podle kloubů odřených o beton; stopnou si čelem do kruhu a úderu pěstí se snaží protlačit pod nohama spoluhráče míč ven; kdo prohrává, se otočí a hraje tak; možno řadit též do 7. exerting);

Hej brácho ([4, hr-ši, 98](#); dva kluci sedí proti sobě se zavázanýma očima, srolovanou čtvrtku v ruce; jeden řekne „Hej brácho“ a druhý po něm klepne); **Kohoutí zápasy** ([4, ka-pý, 98](#)); **Maso** ([4, ně-ši, 97](#)); **Na koníčka** ([4, ku-po, 96](#); dva kluci vozí jeden druhého na zádech, ale nesnaží se ho shodit; kamarádská negace souboje?); **Narážení na sebe pozadím, „Zadkovka“, „Prdelovka“** ([4, br-še, 98](#); kluci se na sebe kouknou, mírně rozeběhnou, natočí a snaží se vytlačit druhého z koberce; též aspekt 7. exerting); **Na tank** ([4, ně-ši, 97](#); jeden kluk povalí druhého a válčuje ho, druhý se snaží zpod tanku uniknout; aspekt 13. gender?); **Nůžky** ([4, ku-po, 96](#); dvě dívky se snaží chytit rameny nůžek nůžky té druhé); **Palcový souboj** ([4, ně-ši, 97](#); dva kluci nebo i dívky si zaháknou palce a snaží se je přitisknout k pěsti druhého); **Pavoučí zápasy** ([4, ka-pý, 98](#); dvě dvojice kluků udělají pavouky tak, že zezadu prostrčí partnerovi ruce podpažím; pak napodobují výrazem strašného pavouka se štípají. lechtají a šlapou si na nohy); **Tibetské karate** ([4, ně-ši, 97](#); dva kluci se snaží si vrazit ukazováček a prostředníček do nosních dírek a trhnout; začíná o přestávce útokem řádu 8*. shocking, pak souboj); **Zápasy na koních** ([4, ka-pý, 98](#); viz Na koně);

Chodník ([5, ko, 00](#); kluci z města čekají na autobus kluků přespolečných a nechtějí je nechat vystoupit);

aspekt 7. exerting); **Maso** ([5, ko, 00](#); kluci prsty přes sebe, ale v této variantě uhýbají); **Prstinx** ([5, šm-fu, 99](#); kluci udělají ze svých prstů postavy, které se mlátí a strkají do sebe; též aspekt 11. pretending); **Rambo** ([5, ko, 00](#); „Tak co, Rambo?“ = výzva k páce); **Sado maso** ([5, ji, 00](#); jako Maso); **Shazování ze židle** ([5, ji, 00](#); jeden kluk zasedne druhému místo; ten ho, bezvládného, musí zvednout a sundat; na začátku aspekt 8*. shocking a v průběhu 7. exerting); **Středověk** ([5, šm-fu, 99](#); kluci šermují psacím náčiním; též aspekt 11. pretending); **Šermování** ([5, ji, 00](#); pravítky nebo tužkami; dotknout se špičkou = zabít); **Zápasy o holky** ([5, pa-ve, 98](#); kluci o nejlepší holku, druhou nejlepší, třetí nejlepší, kdo udrží soupeře 10 vteřin na lopatkách; spor, která trofej je nejlepší, různý vkus; dívky neinformovány; aspekt 13. gender);

Krvavá stopa ([6, kr-ši, 97](#); kluci se štípou do ruky, kdo víc vydrží; málo štípe mravenec, hodně slon); **Metro** ([6, hi-šm, 99](#); boj stočenými novinami Metro; zpočátku možná 8*. shocking); **Na rychlé reflexy** ([6, kr-ši, 97](#); kluci ruce v pěst, lokty na stůl: kdo koho vytlačí); **Ohníček** ([6, kr-ši, 97](#); kluci si třou bolestivě kůži na zápěstí); **Páka** ([6, he-ho, 97](#)); **Páka** ([6, kr-ši, 97](#)); **Páka** ([6, kr, 00](#); kluci); **Přetahovaná** ([6, pr-ve, 00](#); kluk chytí druhého a táhne ho ke své lavici, druhý zas prvního ke své; kvůli jednoduchosti silné 7. exerting); **Rychlovky** ([6, kr-ši, 97](#); jeden kluk drží stočené noviny, druhý se je snaží chytit, když se pohnou); **Recko-římské zápasy** ([6, po-st, 99](#); dvojice chlapců; možná spíše 7. exerting); **Souboj s metrem** ([6, pr-ve, 00](#); kluci smotají noviny Metro a snaží se zasáhnout druhého do obličeje); **Sado-maso** ([6, kr-ši, 97](#); kluk plácá druhého kluka po zádech nebo po něm skáče do svalení); **Štouchaná lokty** ([6, he-ho, 97](#); dva se zaprou nohama za židli a snaží se vytlačit ruce druhého z plochy lavice); **Wrestling** ([6, he-ho, 97](#); vždy dva kluci v kruhu a rozhodčí; kdo položí soupeře 5x na lopatky); **Zápas** ([6, hi-šm, 99](#); kluci před rozhodčím při řešení konfliktů);

Čmáraná na lavici ([7, ch-sa, 97](#); jeden kluk nakreslí něco na lavici souseda a snaží se bránit svou půlku); **Na plácanou** ([7, ši-žá, 96](#); dvojice kluků proti dvojici holek; jeden vždy drží druhého zezadu jako loutku a plácá s ním protivníka; silný aspekt 13. gender i archaického 10. acting); **Palcovaná** ([7, po, 98](#)); **Palcovaná** ([7, he-hu, 99](#)); **Šerm s pravítkem** ([7, kr, 96](#); dvojice kluků, dokud jednomu nevypadne pravítko z ruky);

Bitka ([8, šp-ku, 99](#); dvojic kluků; více pravidel než při strkanicích typu 7. exerting); **Dívání do očí** ([8, šp-ku, 99](#); bez rozdílu pohlaví; kdo nevydrží pohled; kvůli oku velice silný sublimační, pudový aspekt 3. seeking); **Házení igelitovým pytlíkem, zatíženým lžičkou** ([8, ka-ma, 95](#); kluci o přestávce; bolestivé); **Házení předmětu z okna** ([8, li-na, 97](#); jeden vyhodí druhého věc z okna, druhý mu vyhodí věc z okna, až začnou házet i cizí věci a všichni se začnou bít; potlačový charakter, aspekt 8. daring, a na konci 7. exerting); **Hra od Francouzů** ([8, šp-ku, 99](#); naučili se na výměnném pobytu ve Francii; viz Palcovanou); **Kdo dostříká nejdál** ([8, ka-ma, 95](#); kdo z kluků trefí stříkačkou až na protější stěnu); **Loutky** ([8, li-na, 97](#); viz Na plácanou); **Oční kontakt** ([8, bá-rů, 00](#); dívky vytvoří dvojice, kde si vzájemně hledí do očí; vítěz postupuje; silný aspekt 3. seeking, kvůli pudové složce oka); **Páka** ([8, li-na, 97](#)); **Sado maso** ([8, šp-ku, 99](#); dvojice kluků nasliněnými prsty; viz Maso);

Dělení lavic ([9, mi-pr, 98](#); sousedi posouvají čáru, např. v cizí ploše dělají háček pro loket; určité zlobení, 8*. shocking);

6.2 PARTA A SBÍRKY

Hra s kartami Pokémonů ([1, pl-ko, 00](#); dvojice kluků si vytáhnou kartu a útočí na sebe; tvoření party spoluhráčů); **Sbírání a výměna pohlednic** ([1, kn-ně, 99](#); dívčí záliba; krok k vytváření party);

Bunkr ([2, fe-ve, 98](#); kluci si ho staví v keřích a nikoho tam nepouštějí; stejně jako jiné soupeření nebo sbírky vede k vytvoření party; předpoklad nepřátel, kontra-party; aspekt 10. acting a 11. pretending); **Domeček venku** ([2, fe-ve, 98](#); viz sérii Domečků této třídy v různých kategoriích; zde protipól Bunkru; větší 11. pretending pomocí miniaturizovaných sedaček, postelí, kamen, nádobí aj.); **Domeček vevnitř** ([2, fe-ve, 98](#); skupina dívek ve skříni, nechce pustit jinou skupinu; možná i aspekt 4. hunting: viz Stanování); **Lodní bitvy s Legem** ([2, fe-ve, 98](#); kdo z kluků sestaví co nejkrásnější loď; pak jejich vzájemné ničení; potlač, aspekt 8. daring); **Pohlednice** ([2, ml-kr, 99](#); kdo dostane na školu v přírodě pohlednic víc a lepších

= základ sbírky); **Pokémoni** ([2, no-pi, 00](#); sbírání a vyměňování uvnitř skupinky); **Sbírání nálepek** ([2, rů-to, 99](#); uzavřený kruh dívek a jednoho chlapce); **Sbírání nálepek Pokémonů** ([2, ká-sk, 00](#)); **Sbírání pohledů** ([2, ká-sk, 00](#); dívky si je ukazují a hodnotí; též 11. pretending); **Válka s kostičkami** ([2, da-kl, 98](#); kluci rozmetávají pevnost protivníka zbylými kostičkami; aspekt 12. shooting); **Vyměňování kartiček Pokémonů** ([2, ká-sk, 00](#));

Karty Magic ([3, ve-po, 00](#); dva kluci bojují, vykládají karty z vlastních, různě drahých, a tedy „silných“ balíčků); **Karty Pokémon** ([3, ve-po, 00](#); prezentování balíčku, výměna, stylizace do postav: též aspekt 11. pretending); **Pletení náramků** ([3, má-za, 98](#); dívky o přestávce z bavlnek; vyměňují si nebo se obdarovávají: vznik kolegiality; silný aspekt 7*. schooling v estetickém 11. pretending); **Sbírání kartiček – hokejová reprezentace** ([3, šk-bl, 99](#)); **Sbírání kartiček Nestlé** ([3, šk-bl, 99](#)); **Sbírání kartiček a samolepek** ([3, va-vi, 99](#)); **Sbírka karet** ([3, mi-zi, 96](#); kartičky hokejistů a basketbalistů, jejich výměna); **Telefonní karty** ([3, mi-zi, 96](#); kompletace sbírky, výměna);

Dračí doupě ([4, ka-pý, 98](#); fantasy hra; vytváření skupiny hráčů: kvůli postavě vypravěče též trénování a zasvěcování jako v 8. daring; v tomto případě navíc silné 11. pretending: vypravěč nepostupuje podle knihy, ale podle své inspirace, určitá nápodoba oficiálního Dračího doupěte); **Sbírání známek a obrázků** ([4, ka-pý, 98](#); celá třída, tvoří pouto; silný aspekt 11. pretending);

Dračí doupě ([5, va-ez, 96](#)); **Dračí doupě** ([5, šm-fu, 99](#)); **Magicy** ([5, šm-fu, 99](#); viz též Dračí doupě); **Mysterion** ([5, šm-fu, 99](#); viz též Dračí doupě); **Pokémonová liga** ([5, kn-ře, 00](#); kluci chtějí získat všechny existující kartičky); **Sbírání samolepek Pokémonů** ([5, kn-ře, 00](#); zde dívky); **Svět mágů** ([5, šm-fu, 99](#); viz též Dračí doupě);

Dračí doupě ([6, kl, 99](#)); **Magic** ([6, pr-ve, 00](#)); **Modely, stavebnice** ([6, pá-sm, 95](#); kluci si předvádějí a poměřují své výtvary; soupeření a kolegialita); **Pokémoni** ([6, pr-ve, 00](#); vyměňování v pěti kluků, utváření party); **Sbírání a vyměňování obrázků, samolepek, známek** ([6, po-st, 99](#); vytváření klukovských a dívčích sbírek); **Sbírání samolepek** ([6, pr-ve, 00](#); všechny dívky ve třídě, chlapci rádi: aspekt 13. gender; uměleckostí určité 11. pretending); **Stáda koní** ([6, po-st, 99](#); zejména dvě kamarádky obchodují s koňmi, vyměňují si je, párují je, pořádají závody; při narozeninách dostane oslavenkyně „hříbě“; aspekt 11. pretending a kvůli párování a genealogiím též 13. gender); **Star Wars** ([6, po-st, 99](#); hrají dívky proti dívkám z vedlejší třídy; fantazijní aspekt 11. pretending);

Games liga ([7, he-hu, 99](#); dlouhodobé zápolení kluků v počítačových hrách se statistikou bodů); **Magic** ([7, mi, 95](#)); **Magic** ([7, bí-pe, 00](#));

Databanky ([9, mi-pr, 98](#); dva kluci se propojí a elektronicky si neustále píšou);

7 VÝDRŽE (EXERTING)

7.1 ROVNOVÁHY, STOJE

Hra s dřevěnou stavebnicí ([1, se-to, 96](#); všichni stavějí zvolený útvar, aby se hned nerozpadl; též aspekt 11. pretending); **Koza** ([1, pi-ze, 00](#); známo též jako Hoblovaná; koza si klekne a opře se rukama o zem; dva až čtyři spoluhráči uchopí dalšího za ruce a nohy a houpavě s ním do kozy narážejí: rádi se střídají, nemá ráz oběti; též aspekt 10. acting); **Letadlo** ([1, ko-no, 95](#); přeskokování roztočeného švihadla, vypadnuvší jde točit); **Na točenou** ([1, od-so, 97](#); dva se drží a točí, až jeden spadne; aspekt 6. duelling); **Sochy** ([1, ko-no, 95](#); sochař, zde kluk, ostatní „šteluje“; vypadne, kdo nevydrží těžkou pozici); **Stavění hradu** ([1, se-to, 96](#); v družině postavit hrad ze stavebnice; též aspekt 11. pretending); **Točení s pytlíky na TV** ([1, pi-ze, 00](#); jedno dítě se začne točit a pytlík pustí, ostatní se přidávají); **Válka** ([1, pl-ko, 00](#); podle sběratelek ohnisko hry v rozestavení figurek a stavbě opevnění; silné 11. pretending; případným zničením potlačový aspekt 8. daring);

Kolotoč (2, [no-pi, 00](#); točení se dvojicích až do pádu); **Kosmonauti** (2, [ml-kr, 99](#); točení se dvojic, dokud se nezačnou motat); **Smišci** (2, [kr-su, 97](#); čtyři dívky si vyprávějí legrácky; která to nevydrží a zasměje se, miluje oblíbeného kluka; aspekt 13. gender); **Štronzo** (2, [kr-su, 97](#); zaříkavač řekne „Štronzo“ a všichni sochy; snaží se je bez dotyku rozesmát); **Točení se dokola** (2, [fe-ve, 98](#); dvojice dívek); **Točení se v kruhu – dívky** (2, [če-ši, 95](#); aby nespady ani při větší rychlosti); **Točení se v kruhu – chlapci** (2, [če-ši, 95](#); snaží se druhého strhnout);

Káča (3, [šk-bl, 99](#); stále rychlejší točení dívek, překřížené ruce, špičky proti sobě; někdy soutěž dvojic); **Křeček** (3, [kr-vo, 98](#); jeden chlapec se skrčí do molitanového válce a kutálí se s ním od zdi ke zdi, připomíná zvírátko v roztáčené kleci); **Patlašinka** (3, [šk-bl, 99](#); za stupňujícího se jekotu a smíchu si dívky postrkují v uzavřeném tvaru dobrovolnici, dokud nepřizná „Patlašinka!“; iniciační 8. daring, hluboké 10. acting s aspektem 13. gender); **Spadni** (3, [šk-bl, 99](#); dívky se jednotlivě točí, až jedna, už nemohoucí, zvolá „Spadni!“: všechny uvolní tělo a zhroutí se, pak se smějí a vyprávějí, které je víc špatně); **Stavba hráze** (3, [ve-po, 00](#); kluci staví na potoce hráz, rozdělují si úkoly; aspekt 11. pretending); **Stavba hráze** (3, [ve-po, 00](#); hraje se i v druhé třídě); **Tanec** (3, [kr-vo, 98](#); dívky drží se kolem pasu, kroužící třídou a vrážející do kluků, bez zastavení); **Trojnožka** (3, [šk-bl, 99](#); do středu se postaví tři klacíky a hráči se přetahují tak, aby o ni soupeř zavadil a shodil ji);

Domino (4, [hr-ši, 98](#); všichni si kleknou na stejné koleno a zapasují do sebe v řadě co nejvíc natěsno: na prvního všichni spadnou, ten pak jde na konec, a zase...); **Klouzání** (4, [ka-pý, 98](#); dojet co nejdál po dlaždičkách, bez většího soutěžení; řazeno sem kvůli rovnováze); **Mrakodrap** (4, [ně-ši, 97](#); na zemi kruh z křídý nebo provázku = střecha mrakodrapu, jenž špatně postavený a unese jen jednoho; všichni se snaží všechny vytlačit); **Pojď se točit** (4, [ku-po, 96](#); dívky se chtějí točit co nejdéle, kluci je roztrhnout a některou zajmout do svého kruhu; viz též Točení se v kruhu – dívky, chlapci; ve službě 13. gender); **Vrtule** (4, [ku-po, 96](#); roztočená dívka se pustí spoluhráčky a točí se na zadečku na zemi co nejdéle; náběh na 13. gender); **Záchod** (4, [du-ko, 99](#); vytahování karet zpod domečku, dokud někomu nespadne; též aspekt 8*. shocking v zástupné, 11. pretending podobě);

Na Tarzana (5, [šm-fu, 99](#); děti s řevem přeskáčou po lavicích celou třídu); **Tlačenka** (5, [pa-ve, 98](#); dívky se postaví do řady a začínají se z krajů tlčit, přidržují se parapetů a lavic, až spadnou na jedné straně na zem); **Točení** (5, [má-má, 97](#); viz též Točení se – dívky; jedna silnější roztáčí jednu lehčí, jež dělá volnou rukou a nohou figury);

Bezvědomí – Tančící derviš (6, [pá-sm, 95](#); hráč se zadýchá dřepy, pak je se zavřenýma očima opřen pomocníkem o zeď a inkasuje úder do hrudníku; po probírání ostatním vypráví; silný aspekt 8. daring, k výdrží řazeno pro změnu stavu vědomí); **Já, smutná jeptiška** (6, [kr-ši, 97](#); dívky se snaží tu v kruhu rozesmát; viz Smišky a Štronzo); **Mikádo (Brčka)** (6, [kr-ši, 97](#); vytahování brčka tak, aby se žádné jiné nepohnulo); **Na rozesmívání** (6, [kr, 00](#); dvě konkrétní dívky si sednou proti sobě a jedna se snaží druhou rozesmát; možno řadit do 6. duelling); **Záchod („Hajzl“)** (6, [he-ho, 97](#); vytahování karet ze základů);

Ježdění na bruslích (7, [da-hl, 98](#); venku, skupiny dívek); **Telefonní karty** (7, [ši-žá, 96](#); sousedé v lavici si postaví domeček a na něj přidávají karty. komu spadne; aspekt 12. shooting);

Pastelky (9, [mi-pr, 98](#); chlapec a děvče stavějí pastelky v co nejhustší les; ostatní se jim ho snaží shodit; aspekt 13. gender);

7.2 ŘETĚZY A HROMADY

Držíme a nepustíme (1, [se-to, 96](#); všichni se vrhnou na oběť, která se pokouší vyškubnout; aspekt 10. acting); **Hopík (malý gumový míček)** (1, [kn-ně, 99](#); všichni se radují z poskakování míčku: „Nechytejte ho, až se zastaví!“); **Král vysílá své vojsko** (1, [ho-st, 98](#); vyslaní vojáci se snaží protrhnout řetěz protivné armády); **London Bridge** (1, [pi-ze, 00](#); známo též jako Zlatá brána; zde zpívají anglickou písničku, při jejímž posledním slově hráči, tvořící bránu, spustí ruce a jednoho z procházejícího řetězce zachytí); **Pádlování** (1, [se-to, 96](#); na podlaze v sobě s roztaženými nohama se všichni rytmicky předklánějí a zaklánějí; též aspekt 11. pretending); **Pějme píseň dokola** (1, [pi-ze, 00](#); dívky zpívají v kruhu z rukou

spojených nad hlavou, jedna probíhá a při poslední slabice se dotkne jiné; ta se ji chytí kolem pasu; tak se tvoří stále delší had);

Házená granátem ([2, rů-to, 99](#); Pepsi ve tvaru granátu rotuje; kdo ji nechytne, tomu vybuchne; hází se na hranici obtížnosti; model komunikace; při stupňování aspekt 7*. schooling); **Lano** ([2, da-kl, 98](#); přetahování jednotlivců i skupin); **Létající talíř** ([2, no-pi, 00](#); házení plastovým talířem; sběratelky zdůrazňují fakt pouhého kolování); **Meleme, meleme kávu** ([2, ml-kr, 99](#); první dítě položí pěst palcem vzhůru, na něj navleče pěst další...; pak „Meleme, meleme kávu, pro dědka a bábu – jedno zrnko pryč!“, kdy se pěsti točí; při „pryč“ se nejvrchnější pěst odejme, nakonec nezbude žádná); **Plácaná** ([2, ml-kr, 99](#); spodní ruku vytáhnout a na cizí horní, ve zrychlujícím se tempu);

Autíčka ([3, má-za, 98](#); na koberci s dopravním motivem začne jeden hráč, ostatní se někdy připojí; klade se na dráhu jedna dlaň za druhou; sběratelky zdůrazňují monotónnost a chybění 11. pretending); **Certova ulička** ([3, če-no, 95](#); vylosovaný chce projít uličkou ostatních, sype se na něj křik a bití); **Házená** ([3, kr-vo, 98](#); nezastavit předávání míče; model komunikace); **Král vysílá své vojsko** ([3, če-no, 95](#)); **Nabíraná** ([3, va-vi, 99](#); tři dívky za sebou se drží v pase, druhá zvedá první, třetí druhou: nezdaří se; dvě zadní nesou první k WC, ta se brání; pořadí se střídá do fyzického vyčerpání; aspekt 6. duelling, party, též symbolika 10. acting); **Polárkový dort** ([3, kr-vo, 98](#); každý žák, co má pětkrát domácí úkol bez chyby, dostane od paní učitelky polárkový dort: rozdává ho na lžičku, s níž ostatní obíhají celou třídu, polykají a řadí se na konec front; aspekt 5. racing; prý forma „žravá“ a forma „hravá“: 11. pretending); **Přeskakovaná** ([3, má-za, 98](#); jeden hráč si lehne na bok a horní nohou máchá; ostatní přeskakují; aspekt 1. chasing, případně 2. catching);

Housle ([4, du-ko, 99](#); kluci se v kruhu chytí kolem ramen; jeden uprostřed se snaží prokopnout hakisák; pak střídání; též aspekt 12. shooting); **Král vysílá své vojsko** ([4, hr-ši, 98](#)); **Na hamburger** ([4, ně-ši, 97](#); „Jsem horní houska /dolní houska, salám, zelí, kečup, sýr, cibule, máslo/“; ostatní udělají další vrstvy a chvíli drží všichni na sobě, pak se sesypou; patrně i aspekt 13. gender); **Valná hromada** ([4, hr-ši, 98](#); viz též Na hamburger; všichni se kupí na jednoho, jenž se chce vyprostit; brání mu jen svou vahou); **Zlatá brána** ([4, ně-ši, 97](#); viz London Bridge; zpěv: „Zlatá brána otevřená, čtyřmi meči podepřená, kdo do ní vejde, tomu hlava sejde, ať je to ten nebo ten, praštíme ho koštětem“);

Boby ([5, šm-fu, 99](#); kluci si dají židle za sebe, sednou a chytí opěradel před sebou; řidič udává rychlost, zatáčky, cíl; možná i 8. daring s vůdcem; viz též Pádlování); **Fronta** ([5, ko, 00](#); prodrat se; aspekt 5. racing, též vmáchnout se mezi dívky: 13. gender); **Kdo bude první v šatně** ([5, bí-do, 95](#); dostat se úzkým místem, přes ostatní; proto řazeno jinam než Kdo přijde první do školy, byť i zde může být odpor: v podobě dopravní zácpy); **Král vyzývá do boje** ([5, bí-do, 95](#); viz Král vysílá své vojsko); **Plácaná** ([5, no, 95](#); pozorováno mezi dívkou a chlapcem; raná dětská hra s vytahováním spodní ruky, zde reprízovaná ve službě 13. gender); **Posílání vzkazů** ([5, ho-he, 99](#); prý pro rozptýlení; udržet určitý řetězec; dál též učitelské 4. hunting); **Ruch velkoměsta** ([5, no-pt, 95](#); dobrovolník se chce prodrat propleteným hloučkem; viz též Certovu uličku); **Učební okruh** ([5, ji, 00](#); hráči s učebnicemi obcházejí rychle lavice a drmolí látku; jeden ze stupínku občas někoho zadrží v depu, aby dráha nebyla přecpaná; aspekt 11. pretending);

Obrana státu ([6, kl, 99](#); několik kluků brání dveře učebny, několik jiných se jich tam snaží proniknout, protrhující síť z rukou); **Plácaná** ([6, he-ho, 97](#); viz Plácanou výše; zde ale skupina dívek); **Přetahování** ([6, he-ho, 97](#); družstev lanem); **Přetahování lavic** ([6, he-ho, 97](#); na konci přestávky se každý snaží vytvořit si co největší prostor na úkor před ním sedících; někdy řetězová reakce); **Přetahování ve třech** ([6, he-ho, 97](#); tři dívky se chytí stejnou rukou a snaží se ruce ostatních přetáhnout k sobě); **Vláček** ([6, pr-ve, 00](#); dívka chytí druhou za ruku a běží mezi lavicemi, až se připojí všechny);

Přeskakování židlí ([7, kr, 96](#); kluci dají do uličky židle a přeskakují je; Opieovi řadí skákání sem, ale zde by mohlo jít i o 8. daring); **Přetahovaná** ([7, ch-sa, 97](#); dvě skupiny kluků se přetahují o jednoho uprostřed až do „Dost!“; i určitý aspekt 8. daring);

Plnění židlí papírky ([8, tá-to, 98](#); kluci házejí a presují do dutých trubek papírky; z nudy, bez nutnosti vydržet, přesto perseverance); **Vytahování rukou (hra na porod)** ([8, tá-to, 98](#); viz Plácanou; ta, jež ruku vytahuje, předvádí porodní bolesti; aspekt 11. pretending);

Almara (9, [mi-pr, 98](#); zavřou jednoho do skříně, ten se musí snažit dostat ven a křičet); **Čepičkovaná** (9, [va-hu, 99](#); někdo donese ze šatny klobouk nebo čepici; ten pak koluje přes všechny hlavy během hodiny; též aspekt 4. hunting); **Elektrika** (9, [mi-pr, 98](#); děti se poslepu chytí za ruce, pak je otevřou a jeden z nich stiskne ruku druhá, ten dál, až elektřina dojde k původci: „Mám!“); **Hopíky a matlakoule** (9, [va-hu, 99](#); hopíci vytvářejí chaos nekonečným odražením, matlakoule jsou slizké a stékají po stěnách; hluboký aspekt 10. acting); **Chodba** (9, [mi-pr, 98](#); kluci vystrčí jednoho na zakázanou chodbu a nechtějí ho pustit dovnitř; silné 8. daring pomocí učitelského 4. hunting); **Vláček mrzáků** (9, [va-hu, 99](#); lokomotiva položí ruku na část těla druhého, tam zranění; ti šíří dál a kolona jde po třídě do příchodu učitele; aspekt 10. acting); **Posílání psaníček** (9, [šu, 00](#); pět dívek; sběratelka zdůrazňuje kolování; též vytváření party, 6. duelling, a určité pedagogické 4. hunting; připisováním myšlenky k myšlence a „dívčím tajemstvím“ též 11. pretending);

7.3 RUCHY

„**Hellmans**“ (2, [rů-to, 99](#); provokace na adresu holčičky, která kluka honí, toho brání kamarád, jí přijdou na pomoc kamarádky...); **Karate** (2, [fe-ve, 98](#); rvačky kluků před tabulí, bez pravidel a bez předvádění nacvičených úderů; viz Zápasy chlapců); **Zápasy chlapců** (2, [če-ši, 95](#); paidia bez pravidel a bez poměřování);

Ragby (3, [má-za, 98](#); pod záminkou chycení obalu od džusu dělají kluci hromady a přetahují se);

Fotbal „Drasták“ (4, [ka-pý, 98](#); nejsou branky, hlavně se brání druhému ve hře až do konečné rvačky); **Na praní** (4, [ku-po, 96](#); viz též Zápasy chlapců);

Boxing (5, [šm-fu, 99](#); pošťuchování se kluků, občas imitace: též aspekt 11. pretending); **Cvakání s propisovacími tužkami** (5, [ho-he, 99](#); monotónní rytmus z nudy); **Houpání na židli** (5, [ho-he, 99](#); zahrnutí nudy); **Hra se siloměry** (5, [ho-he, 99](#); děti z nudy manipulují s výukovou pomůckou); **Lezení po žebřinách** (5, [ho-he, 99](#); vzadu ve třídě všichni bez pravidel, bez soutěže, dle sběratelek „fyzicky se vybít“); **Rvačka** (5, [kn-ře, 00](#); není jasné, zda nejde o 6. duelling); **Rvačky** (5, [ho-he, 99](#); kluci bez pravidel);

Na šukanou (6, [kr-ši, 97](#); pošťuchování kluků, přerůstající ve rvačku);

Bitka celé třídy (7, [kr, 96](#));

Mlácení pěstí (8, [ka-ma, 95](#); mezi kluky, bez pravidel: viz též Zápasy chlapců); **Wrestling** (8, [do-ko-pu, 98](#); kluci v družstvech, kdo koho udrží déle na lopatkách);

Mlácení po hlavách (9, [mi-pr, 98](#); nejprve jako 8*. shocking, pak všichni učebnicemi, zejména atlasy světa);

7*. ŠKOLKY (SCHOOLING)

7*.1 DÍVČÍ ŠKOLKY

Mickey Mouse (1, [kn-ně, 99](#); dvě dívky za zpěvu „Mickey, mickey, mickey mouse“ pozpřevrací napjatou gumu do podoby sítě, jíž má projít bez dotyku třetí); **Panáček** (1, [od-so, 97](#)); **Skákání gumy** (1, [kn-ně, 99](#); tři dívky skácou sestavy přes prádlovou gumu, která se postupně zvedá od kotníků k lýtkům, ke kolenům, ke stehnům); **Skákání přes švihadlo obyčejné** (1, [kn-ně, 99](#); zejména dívky skácou snožmo, kročmo, s meziskokem, vajíčko aj.); **Skákání přes švihadlo skupinové** (1, [kn-ně, 99](#); dvě dívky roztácejí); **Štěstí**

neštěstí ([1, kn-ně, 99](#); láska – manželství – kytička – růžička – dítě – smrt: u jedné z těchto věšteb dívka nepřeskočí přes švihadlo; aspekt 11. pretending); **Tleskaná I.** ([1, kn-ně, 99](#); dvě dívky proti sobě si tleskají do dlaní jednou rukou, druhou rukou, oběma, překříží ruce na hrudi, plácnou se do stehů, dokud nepokazí; na zrychlující se říkanku: „O strakatýna, gloria, omanau, nau, nau, dyky tau, tau, tau, o ben džau fis“); **Tleskaná II.** ([1, kn-ně, 99](#); rytmická hra vsedě v kruhu; při poslední slabice musí jinak přijímající ruka ucuknout: „Umbaj, vari, vari, vasimbo, umbaj kví a umbaj kvó, /umbaj, vari, vari, vasimbo, umbaj kví, kva, kvó. / řes řeku přeletěla kráva, za mořem zapískal slon – písk, písk. / Prase je překrásné ptáče, slepice snesla citron. / Dej ruce pryč, však ty to víš, s tebou je kříž.“);

Guma ([2, da-kl, 98](#)); **Guma** ([2, fe-ve, 98](#)); **Guma** ([2, rů-to, 99](#)); **Přebíraná** ([2, kr-su, 97](#); dívky si předávají obrázek ve stále složitějších obrazcích); **Přebírání** ([2, fe-ve, 98](#)); **Školka** ([2, fe-ve, 98](#); děvčat míčem o zed’); **Tleskání ve dvou** ([2, fe-ve, 98](#); rytmická hra dívek: „Umbaj vary vary vasybó, umbaj kví a umbaj kvó. Umbaj vary vary kví kví ó kvá...“; „Visky, rum, slivovice bílá, alkohol to je moje milá, měl jsem ženu, neměla mě ráda, měl jsem druhou, měla kamaráda, měl jsem třetí, měla kupu dětí, měl jsem čtvrtou, měla hlavu dutou, měl jsem pátou, chodila s mým tátou, měl jsem šestou, stala se nevěstou, a sedmou jsem nemoh mít, protože jsem dávno chcíp, ženit se nebudu, rači si dám přes hubu!“); **Tleskání ve skupině** ([2, fe-ve, 98](#); viz Tleskanou);

Měl jsem ženu ([3, če-no, 95](#); dívky ve dvojicích; říkanka a tleskání se); **Míčová školka** ([3, če-no, 95](#); dívky procházejí deseti koly zvyšující se obtížnosti a snižujícího ho se počtu cviků); **O Natasija Glorija** ([3, če-no, 95](#); tleskání dívek na říkanku „O natasija gloriya omanounounou sisisija pipipija orgen džou FIS“; viz Tleskanou II.); **Přebírání** ([3, má-za, 98](#)); **Přebíračka** ([3, va-vi, 99](#)); **Skákání gumy** ([3, va-vi, 99](#)); **Skákání do výšky** ([3, če-no, 95](#); dívky na záchodě skáčou na kachličky, si tak měříce výkon; též možné 6. duelling); **Štěstí neštěstí** ([3, va-vi, 99](#); dívky přes švihadlo); **Tleskaná** ([3, kr-vo, 98](#));

Guma ([4, ně-ši, 97](#)); **Panák** ([4, ně-ši, 97](#); dívky); **Plácaná** ([4, br-še, 98](#); tleskání dívek dokola při říkance, na koho poslední slabika); **Šim – šam – šom** ([4, ně-ši, 97](#); dvojice dívek se zamotá do gumy a napne ji; ostatní pavučinu prolézají, aby se nedotkly; viz Mickey Mouse); **Školka** ([4, ně-ši, 97](#); dívky míčkem o zed’ stále obtížnější sestavu); **Šnek** ([4, ně-ši, 97](#); dívky nakreslí ulitu s políčky velikosti chodidla; když dojde do středu bez doteku čáry, zabere svou značkou nějaké políčko, kam jiná nesmí; kdo nejvíc políček); **Vinnetou a Ribana** ([4, ně-ši, 97](#); dvě dívky stojí proti sobě a do rytmu říkanky se tleskají do dlaní, na konci veršů napodobí popsané gesto: „Ribana jede na koni a šátkem zamává, pá, pá, pá /mávání/. Vinnetou ji dohání a dopis jí podává, ná, ná, ná /předání pomyslného dopisu/. Ribano, já jsem Vinnetou a chci Ti pusu dát /naznačení polibky rty/.“);

Guma ([5, bí-do, 95](#)); **Guma** ([5, bí-do, 95](#); hrají děvčata v obou třídách); **Guma** ([5, ko, 00](#)); **Otakatína** ([5, bí-do, 95](#); hrají děvčata; stejné jako O Natasija Glorija); **Přebíračka** ([5, ko, 00](#)); **Přebíraná** ([5, bí-do, 95](#)); **Přebíraná** ([5, bí-do, 95](#); hraje se v obou třídách); **Přebíraná** ([5, kn-ře, 00](#)); **Šnek** ([5, ko, 00](#); dívky); **Tenis s učebnicemi** ([5, šm-fu, 99](#); dívky v kroužku se snaží učebnicemi pinkat gumu co nejdéle ve vzduchu); **Tleskání** ([5, ji, 00](#); dvojice dívek); **Zábavné tleskání** ([5, má-má, 97](#); dívky tleskají a dělají gesta dvě proti sobě, ke zpívání, např.: „Zuba zuba / do a do ní šá a šáry buba / buba buba buba á / doníme šáryme ámyrý zámry / eni beni raky šmaky bububu / a raky az ba/ šáda piky tiky / ámyrý zámry kasatá...“); **Žabko skoč** ([5, ho-he, 99](#); viz Gumu);

Diskotéka ([6, hi-šm, 99](#); dívky provádějí sestavy; aspekt 7. exerting a 11. pretending); **Přebíraná** ([6, kr, 00](#)); **Rytmické tleskací hry** ([6, pr-ve, 00](#); na říkanky „Jak se tak dívám“ a „Má milá“); **Skákání gumy** ([6, pá-sm, 95](#); viz Gumu); **Taneční** ([6, po-st, 99](#); dívky cvičí tance; aspekt 7. exerting a 11. pretending);

Přebírání ([7, kr, 96](#));

Paci – paci ([8, li-na, 97](#); dvě dívky plácají dlaněmi proti sobě za rytmické říkanky; „při depce, když jsme unavený“); **Skákání přes gumu** ([8, do-ko-pu, 98](#));

Guma ([9, mi-pr, 98](#));

7*.2 KLUČÍČÍ ŠKOLKY

Házení míčkem z alobalu ([1, kn-ně, 99](#); dva kluci přes celou třídu; aspekt 6. duelling jako činnosti vytvářející partu);

Házení přes třídu ([2, da-kl, 98](#); kluci si stoupnou co nejdál od sebe do rohů třídy a házejí co nejprudčeji; možná aspekt 6. duelling); **Házení si s hopikem** ([2, fe-ve, 98](#); kluci, co nejvýš); **Tetris** ([2, če-ši, 95](#); elektronická hra kluků, levely obtížnosti);

Hakisák ([5, ko, 00](#)); **Hlavičko-sporting** ([5, pa-ve, 98](#); kluk hlavičkuje školní gumu; když mu spadne, na řadě další); **Šplhání** ([5, kn-ře, 00](#); kluci skáčou na futra, kdo výš);

Game boy ([6, he-ho, 97](#); počítačové hry kluků); **Hakisak** ([6, hi-šm, 99](#); klukovské kousky stupňující se obtížnosti s míčkem); **Hakisák** ([6, he-ho, 97](#)); **Hakysák** (6, pr-ve, 00; občas hrají s klukama i dívky); **Hopíci** ([6, kr-ši, 97](#); kluci si házejí míčky navzájem nebo je chytají odrazem o zed'; nikdo nevypadává); **Hruška** ([6, kr-ši, 97](#); kluci házejí na koš a postupují vpřed; aspekt 5. racing v 12. shooting); **NHL '98** ([6, he-ho, 97](#); hráč proti počítači); **Pinball** ([6, he-ho, 97](#); dostat na počítači kuličku do nejvyššího patra); **Play station** ([6, pr-ve, 00](#); hlavně kluci);

Hakisák ([7, he-hu, 99](#); kluci v kruhu se zvláštním míčkem, jenž se nesmí dotknout země); **Chytaná tenisáku** ([7, ch-sa, 97](#); dva kluci co nejdál od sebe, jak dlouho vydrží); **Mobil (Had)** ([7, bí-pe, 00](#); elektronická solitérní hra na mobilu; vytváření skupiny hráčů: 6. duelling); **Žonglování o přestávce** ([7, he-hu, 99](#); kluci se třemi tenisáky);

Házení s květináčem ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci si házejí umělohmotným talířem; musejí ho chytit jednou rukou); **Počítačové hry** ([8, bá-rů, 00](#); aspekt 6. duelling);

Hopík ([9, mi-pr, 98](#); zde silněji k 4. hunting s učiteli); **Ping – pong bez pálek do zdi** ([9, šu, 00](#); dva až tři kluci se postaví proti zdi a jeden hodí míček; ten odražený musí další kteroukoli částí těla zas vrhnout na zed': cílem je, aby míček nespadol na zem);

7*.3 SPOLEČNÉ ŠKOLKY

Panáček ([1, ko-no, 95](#); tradiční házení do políček a skákání); **Skákání panáka** ([1, se-to, 96](#));

Ramsese ([2, ml-kr, 99](#); kluci a dívky, ale odděleně; „Ramsese, ramsese, duly, duly duly, ramsese. Ararak jů, ararak jů, duly duly, duly, ramsese“; různé pohyby při každém slově, až při zrychlujícím se tempu někdo zkazí); **Šli 3 opice do porodnice** ([2, ml-kr, 99](#); „... do jakého patra šly, to nám povíš právě ty“; děti v kruhu, levá dlaň a ta pravá souseda se plácají na každou slabiku; poslední řekne číslo a hra pokračuje, přičemž se započítávají patra porodnice až do určeného čísla: na koho vyjde, už se nesmí nechat plácnout); **Tleskaná** ([2, kr-su, 97](#); děti v družině si přidělí čísla; jedno dvakrát tleskne a dvakrát řekne svoje číslo, pak se tleskne dvakrát do stehů a řekne přitom dvakrát číslo někoho ze spoluhráčů, ten pokračuje...; kdo se v něčem splete, vypadává);

Gameboy turnaj ([3, ve-po, 00](#); předvést zručnost v počítačové hře, překonat rekord soupeře);

Podej kámen Lájoši ([4, ně-ši, 97](#); „... Lá – hajdy, hajda, tyrapetytára“; posílání předmětu do dlaně v kruhu, kdy při „tyrapetára“ se ruka rytmicky vrací a nepředává; kdo nedrží rytmus nebo se při zrychlujícím tempu splete, vypadne); **Šli tři opice** ([4, ně-ši, 97](#)); **Šli tři opice do porodnice** ([4, hr-ši, 98](#)); **Tleskaná** ([4, ně-ši, 97](#); v kruhu si dají jména zvířat; první se dvakrát plácne na kolena a řekne dvakrát svoje zvířecí jméno, dvakrát tleskne a řekne dvakrát jméno spoluhráče; pojmenovaný pokračuje a tak dál, až se někdo splete nebo zapomene reagovat);

Brickgame ([5, ho-he, 99](#); digitální hra jednoho, půjčovaná i ostatním); **Hra nafukovacím balónkem** ([5,](#)

[kn-ře, 00](#); obě ohlaví, ale odděleně; v dívčí variantě pinkání udržet balónek ve vzduchu; v klukovské kopaná, hlavičkovaná, vybíjená); **Pytlík** ([5, má-má, 97](#); nafouknutý igelitový sáček se snaží udržet co nejdéle ve vzduchu; aspekt 12. shooting);

Elektronické hry ([6, kr-ši, 97](#)); **Hra na čísla** ([6, kr-ši, 97](#); označí se čísla a postupně se vytleskávají; neřít špatné číslo a nezapomenout reagovat); **Skoky do sena** ([6, he-ho, 97](#); na škole v přírodě do zvyšující se kupky; první dotyk při dopadu vylosovanou částí těla); **Umbaj vari vari vasim bol** ([6, hy-je, 98](#); viz např. O Natasija Glorija; obě pohlaví: možná i proto, že hru do třídy vnesla kdysi paní učitelka);

Házená s hopíkem ([7, ch-sa, 97](#); společně; patrně udržet míček ve vzduchu);

Videohry ([9, mi-pr, 98](#));

8 BRAVURA (DARING)

8.1 „PRAVDY“ A ÚKOLY

Dinosauři ([1, pl-ko, 00](#); kluci pobíhají s figurkami po třídě a straší se; v zástupnosti aspekt 11. pretending); **Divadlo** ([1, kn-ně, 99](#); jeden chlapec vzal jedné dívce plyšové zvířátko a pak ho jako by ho zlobil či týral; dívka ho sledovala; silné 11. pretending a též 13. gender); **Karate** ([1, ko-no, 95](#); kluk, sám chodící do oddílu, cvičí dvojice ostatních);

Hlava v promítačce ([2, ml-kr, 99](#); některý z vůdců, kluků, strká hlavu do paprsku a dělá stín přes promítání pohádek; aspekt 4. hunting s učitelem); **Kickbox** ([2, eh, 96](#); kluk si přiváže kolem čela pásku a cvičí někoho z vybraných v kopech a úderech jako svého žáka; viz Karate); **Kostky** ([2, kr-su, 97](#); jeden se zaváže, co by udělal nepříjemného nebo trapného, kdyby mu padlo určité číslo; když mu nepadne, předává kostku dalšímu); **O největší ksicht** ([2, ml-kr, 99](#); kdo z kluků udělá co nejodpudivější grimasu); **Rozzívání celé třídy** ([2, ml-kr, 99](#); někdo z vůdců demonstrativně zívne, ostatní se přidávají spontánně, nákazou, nebo i záměrnou nápodobou; šířením aspekt 7. exerting a napadáním vyučujícího aspekt pedagogického 4. hunting);

Atletika ([3, va-vi, 99](#); dívky po sobě opakují různé cviky jako vzory, např. stojku, holubičku...); **Flaška** ([3, va-vi, 99](#); nepříjemné úkoly, ne líbání, nebo fant, osobní věc, ne svlékání); **Chadžipe** ([3, va-vi, 99](#); dívky v kruhu napodobí bojový postoj; při zvolání „Chadžipe!“ se začnou kopat a ječí, až se jedna bolestí zhroutí a svíjí na zemi; ostatní ji zvednou, ona se směje; vymyslela dívka, co chodí na bojové sporty; jinak též 11. pretending a při jednoduchosti 7. exerting); **Posílání křečka** ([3, če-no, 95](#); i smíšeně ve dvojici, kdy jeden drsně píše o křečkovi druhému na záda; motiv hlubokého 10. acting, týkajícího se statu řeči: tedy i 11. pretending; dětský Kafka o trestné kolonii); **Pošklebky** ([3, če-no, 95](#); viz O největší ksicht);

Hovno ([4, du-ko, 99](#); kluci během vyučování stupňují hlasitost vyslovování kritického slova; též aspekt 4. hunting);

Dopisy ([5, no-pt, 95](#); soudce hodnotí, kdo ze dvou kluků napíše a nakreslí největší urážku); **Hovnušák** ([5, šm-fu, 99](#); kluk udělá co nejpitvornější grimasu a několikrát ji zopakuje; když při hodině, též aspekt 4. hunting); **Kdo zná víc možností, jak zabít** ([5, no-pt, 95](#); kluci vyprávějí a ukazují; není v 11. pretending kvůli záměrně šokujícímu obsahu); **Pravda nebo úkol („flaška“)** ([5, kn-ře, 00](#); pravdivá odpověď na otázku; aspekt 11. pretending, často asi 13. gender); **Tužx** ([5, šm-fu, 99](#); roztočená tužka přiděluje body; kdo z kluků jich má nejvíc, musí splnit úkol jako zazpívat nebo říct sprosté slovo před děvčaty); **Ucho** ([5, no-pt, 95](#); kluci si vylosují některý z bravurních kousků: zaklepat na sborovnu, sundat si na 5 minut kalhoty, někoho políbit);

Čáraná ([6, hy-je, 98](#); až pět jich píše na tabuli co nejhanlivější věc na souseda, ten mu to maže, a píše

svoje); **Flaška na úkoly** (6, pr-ve, 00; bez erotických úkolů, ty prý anticipovány ze hry starších dětí; aspekt 11. pretending); **Házení kostkou** (6, po-st, 99; skupina dívek si pomocí kostky přiděluje úkoly: např. přijít po čtyřech ke klukovi a zaštěkat); **Kreslení strašidel** (6, po-st, 99; dívky kreslí co nejoriginálnější strašidla, jimž vymýšlejí jména; aspekt 11. pretending); **Odchyťávání „psaníček“** (6, he-ho, 97; během hodiny někdo vyhlásí „Psaníčka!“ a všichni se dají do psaní co nejpikantnějších; soutěž v zachycení; pikantérie = 8. daring, chytání = 2. catching, před učitelem = 4. hunting); **Posílání psaníček** (6, hi-šm, 99; v rámci pohlaví; sběratelky zdůrazňují riziko prozrazení soukromých věcí); **Psaníčka** (6, pr-ve, 00; též aspekt 4. hunting);

Kreslení po sobě (7, bí-pe, 00; dva kluci po dvou dívkách, a naopak; určité 11. pretending, hluboce 10. acting, zjevně 13. gender); **Posílání dopisů** (7, bí-pe, 00; cestou směřuje k 7. exerting; též aspekt 4. hunting); **Psaní na lavici** (7, bí-pe, 00; vlastně vzkazy pro čtenáře z jiných tříd; sdílením aspekt 7. exerting, uměleckým výrazem aspekt 11. pretending, ničením zařízení též aspekt 4. hunting); **Ruská ruleta – vytočení učitelky** (7, he-hu, 99; hlavně kluci se zuřivě hlásí na zkoušení; ze šesti neřeknou čtyři ani slovo; učitelku to nevytáčí, jde spíše o provokování osudu: proto neřazeno pod 4. hunting); **Vsázení** (7, kr, 96; kluci se sázejí, co dokážou udělat; dohoda o trestu za nesplnění; viz též O Černou čárku v 4. hunting);

Čmáraná (8, šp-ku, 99; po cizí osobě, jeho lavici, jeho penálu; aspekt archaického 10. acting a uměleckého 11. pretending); **Komu zvoní poledne** (8, ka-ma, 95; hra na pravdu, již je kručení v břiše; prozrazené ostatními, je glorifikováno; silné 10. acting);

Kreslení obrázků na sebe (9, pr-te, 95; dvojice v lavicích, jindy kluk vs. dívka; podobné Dopisům; snaha o co největší vulgaritu i ovládání snést pomalování; v 13. gender oblasti dívka jako soupeř až kolega); **Krkání** (9, va-hu, 99; bravura chlapců); **Počmárávání** (9, mi-pr, 98; ve dvojici, aspekt 6. duelling); **Psaní na lavici** (9, pr-te, 95; psaní pop-idolů, učitelů, spolužáků plus drsných námětů jako v Kreslení obrázků na sebe); **Psaníčka** (9, va-hu, 99; sběratelky zdůrazňují ingerenci předavatelů; též aspekt 7. exerting);

8.2 (RIZIKA) POŠKOZENÍ A SEBEPOŠKOZENÍ

Auta – Závody (1, pl-ko, 00; kluci dělají bouračky modelů; viz Hru s autíčky; aspekt 11. pretending); **Hra s autíčky** (1, se-to, 96; angličáky posílané tak, aby se nesrazily; i tak myšlenka na srážku; aspekt 12. shooting); **Posílání autíčka** (1, kn-ně, 99; dva chlapci a dívka; stupňování rychlosti a radost z karambolů); **Posílání hodin z papíru (školní pomůcka)** (1, kn-ně, 99; dva proti sobě, hodiny se točí; zde chybí moment ničení?);

Mapy (3, mi-zi, 96; kluci na záchodě namáčejí zmuchlaný toaletní papír a hází ho na strop, kde tak tvoří barevné mapy; též umělecký aspekt 11. pretending; viz též Malování na zeď); **Angličáky** (3, má-za, 98; kluci si posílají angličáky; když dva, aby se nesrazily, když víc, aby se co nejvíc srazily);

Kovbojové (4, rá-to, 00; kluci navlékají kamarádovi laso na krk; též mírně 11. pretending); **Namočenej toaleták** (4, ka-pý, 98; viz Mapy, zde na strop třídy); **Prstová** (4, rá-to, 00; kluci zapíchávají mikrotužku mezi roztážené prsty);

Boty (5, no-pt, 95; kdo z kluků přenese víc bot z jedné šatny do druhé; úlekem ze ztráty aspekt 8*. shocking); **Strefovaná** (5, pa-ve, 98; kluci střílejí molitanový míček tenisovou raketou na mučedníka, jež se nesmí pohnout; frajerské: nezavírat oči; nepohnout se ani při zásahu; silný aspekt 10. acting);

Autíčka (6, kr-ši, 97; najíždění autíčky; kterého kluka spadne nebo rozbije se; školní potlač); **Fotbal s pomerančem** (4, br-še, 98; udržet pomeranč od oběda co nejdéle u nohy; hra ukončena prasknutím míče, tedy ničením); **Na komunismus** (6, hy-je, 98; kdo z kluků nakrade a naodnáší co nejvíc věcí na záchod; aspekt učitelského 4. hunting); **Štafeta** (6, pr-ve, 00; první dá penál druhého na jiné, tj. vlastně třetí místo; ten třetí na místě si toho všimne, a pošle ho dál; nebo si toho všimne někdo čtvrtý, a pošle penál třetího na další místo; aby si druhý nevšiml chybního penálu, půjčují se mu tužky aj.; silný aspekt pozitivního, osvětlujícího 7. exerting: vše patří všem, vlastnictví je krádež); **Tužka** (6, kr-ši, 97; kluk uchopí

na koncích tužku, druhý ji chce zlomit; když úspěch, nebyla tužka kvalitní; též 8*. shocking);

Zabodávání tužek do polystyrenu ([7, da-hl, 98](#); aby tam klukům zůstala držet; aspekt 12. shooting, i 7*.schooling); **Žiletky** ([7, mi, 95](#); vypuštění na sebe žiletek pohybem 12. shooting; občas zaseknutí do tabule);

Devastování koše ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci kopnout do koše, aby odjel co nejdál, ale nepřevrátil se; aspekt 12. shooting i 7* schooling a kvůli převrácení i 7. exerting); **Házení klíči** ([8, ka-ma, 95](#); kluci někdy i během výuky; rozbití hrnku učitelky); **Házení plastikovou lahví** ([8, tá-to, 98](#); bez popisu, může být i 7. exerting i 7*. schooling); **Házení pohlednicí** ([8, ka-ma, 95](#); kluci, zasáhli učitele); **Házení učebnicemi** ([8, tá-to, 98](#); na konci roku celá třída nalezenými starými učebnicemi; aspekt kolektivního 7. exerting s výrazovým, symbolickým 10. acting či acting-out); **Jízda po zábradlí** ([8, tá-to, 98](#); kluci); **Odstřelování učitelky** ([8, šp-ku, 99](#); většinou z versatilk; aspekt 4. hunting);

Bačkorovaná ([9, mi-pr, 98](#); kluci nakradou v hlídaných šatnách bačkory chybějících a triumfálně s nimi běží, házejí si je; aspekt 8*. shocking a 4. hunting); **Demolice** ([9, pr-te, 95](#); kdo z kluků dá „poslední ránu“ nábytku); **Dutinky** ([9, mi-pr, 98](#); kluci nastřelují dutinky na cigarety tak, aby zůstaly viset na stěně; někdy obrazce a seskupení; viz Mapy a též Zabodávání tužek do polystyrenu); **Nepřipravené pomůcky** ([9, mi-pr, 98](#); „známé firmy“ seberou službě pomůcky pro učitele; služba nežaluje); **Tabule** ([9, mi-pr, 98](#); jeden kluk vyleze na tabuli, ostatní ho vytáhnou a pustí; musí se udržet; skončilo vytržením tabule ze zdi; též aspekt 7. exerting);

8*. LEKAČKY (SHOCKING)

8*.1 NÁHLÝ DOTYK

Na pistolníky ([1, kn-ně, 99](#); jeden z kluků si vzpomene, otočí se, zamíří dva prsty a vystřelí; druhý musí „umřít“, pokud není v „pevnosti“ na chodbě; aspekt 1.chasing; viz též Štronzo; též 6. duelling; hromadné formy povelů řadíme do 7. exerting; překvapení, leknutí zde zavedením hry, na niž se v běžném toku dění nemyslelo);

Boj ([2, ml-kr, 99](#); kdo komu znenadání vyrazí plastikovou láhev; pak souboj v 6. duelling); **Cvrnkání do nosu** ([2, da-kl, 98](#); kluci při přesunech třídy chtějí cvrknout do co nejvíce nosů a nebyt cvrknut; silné 1. chasing); **Na bombardéry** ([2, rů-to, 99](#); hlavně kluci střílejí pecky z třesní prakem; nejprve 12. shooting po terci, pak lekání spolužáků); **Prasátko** ([2, ml-kr, 99](#); sluneční odraz pravítkem nebo hodinkami); **Strkaná** ([2, če-ši, 95](#); čekajíce v houfu na učitelku, strkají do sebe; náběh na 1. chasing); **Vysílání prasátek** ([2, ká-sk, 00](#); zejména prý na choulostivá místa, aspekt 13. gender, a na paní učitelku, 4. hunting);

Falešné Velikonoce ([3, va-vi, 99](#); kluci udělají kružítkem díрку do víček plastikových lahví a na záchodě je naplní vodou; pak s pokřikem vtrhnou do třídy a stříkají na pišticí děvčata; 13. gender s orgiastickým 7. exerting); **Zmrzlina** ([3, kr-vo, 98](#); hračka: molitanový míček jako kopeček zmrzliny; majitel se ptá spolužáka, zda chce zmrzlinu, a pak mu ho vystřelí do obličeje);

Házení houbou ([4, hr-ši, 98](#); jen nečekané zasažení, bez pravidel); **Plivání brčkem** ([4, hr-ši, 98](#); např. zrnka rýže); **Štronzo – alo** ([4, ně-ši, 97](#); někdo si vzpomene, ukáže na jiného prstem a řekne „Štronzo“; ten zkamení, dokud ho zařikač neosvobodí pomocí „Alo“; používá se před příchodem učitelky; aspekt 1. chasing);

Gumová válka ([5, bí-do, 95](#); kluci střílejí pravítkem po holkách kousičky gumy; postřílet jich co nejvíc a

nenechat si sebrat svůj katapult; silné 13. gender); **Házení prasátek** (5, [ho-he, 99](#)); **Houbový útok** (5, [bí-do, 95](#); namočenou houbou na tabuli zasáhnout druhého; ten jde házet); **Houbový útok** (5, [bí-do, 95](#); hraje se v obou třídách); **Pravítko** (5, [ko, 00](#); střílení kousků gumy, plastelíny, zmuchlaného papíru po ostatních, často po dívkách: též aspekt 13. gender; viz Gumovou válku); **Stríkaná** (5, [bí-do, 95](#); často smíšeně; zbytky z krabiček od mléka; orgiastický ráz 7. exerting);

Drobení křídý (6, [kr, 00](#); dívka tajně nadrobí té sedící před ní křidu do vlasů; spiklenecké mlčení ostatních dodává ostrakizující aspekt 10. acting); **Dýchaná** (6, [he-ho, 97](#); pobavení nad reakcí druhého, jemuž se dýchne do tváře po sněžení něčeho smradlavého); **Flusačky** (6, [he-ho, 97](#); kluci proti sobě v týmech; aspekt 1. chasing a 6. duelling); **Flusbrok** (6, [pá-sm, 95](#); podobné Gumové válce, zde foukání kousků verzatilkou, jako tam aspekt 12. shooting; ve službě 13. gender); **Házení** (6, [po-st, 99](#); kluci s křidou, s mokrou houbou, s taškou, s učebnicí...); **Házení houbou** (6, [kl, 99](#); různé podoby 1. chasing přecházející do verze, kdy se namočená houba hodí na tabuli tak, aby se voda rozstříkla na co nejvíc lidí: aspekt 7. exerting); **Kapučino** (6, [kr, 00](#); házení po druhých, často houbou napuštěnou rozdrobenou křidou, z níž pak vytéká hnědá tekutina; někdy vymačkání /holkám/ do vlasů nebo /klukovi/ do rozkroku; sběratelky zdůrazňují aspekt 1. chasing; též 6. duelling); **Křída** (6, [he-ho, 97](#); rozdrť se křída a navlhčí; někdo na ní uklouzne; eventuální 4. hunting, pokud pedagog); **Letecký den** (6, [hi-šm, 99](#); házejí vlaštovky na chodce venku); **Na lekání** (6, [kr-ši, 97](#); náhlé strčení nebo dotyk; aspekt 1. chasing); **Naschvály** (6, [po-st, 99](#); podražení nohou, schování penálu nebo žákovské knížky, položení připínáčku nebo mokré houby na židli; co nejvíce obětí); **Narkóza** (6, [he-ho, 97](#); viz Dýchanou: místo jídla smradlavou bačkoru k nosu); **Povodeň** (6, [hi-šm, 99](#); nenápadně polít židli spolužáka); **Prasátka** (6, [kr-ši, 97](#); oslňování spolužáků nebo učitele odrazem světla z pravítek); **Prozvánění mobilním telefonem** (6, [kr, 00](#); když je někdo vyvolán k tabuli, někdo z ostatních mu škodolibě zavolá /zákaz zapnutých mobilů ve škole/; aspektem oběti též 10. acting); **Sto a jedna kapka** (6, [kr-ši, 97](#); „Chceš hru o sto kapkách?“ a pak kluk na kluka prskne; aspekt 1. chasing i 8. daring); **Strefovaná (papírová válka)** (6, [kr, 00](#); házení papírovými kuličkami, hlavně kluci; někdy několik proti jednomu: náběh na oběť v 10. acting); **Stríkání inkoustu** (6, [kr, 00](#); po druhém nebo jeho věcech, jenž se brání sešitem; pak je na tahu on; aspekt 6. duelling a 8. daring); **Strílená** (6, [pr-ve, 00](#); někdo z kluků vystřelí pravítkem po tom, kdo by mu odpověděl stejně; aspekt 12. shooting); **Šlohaná** (6, [he-ho, 97](#); viz Lekanou); **Vybíka („Všichni proti všem“)** (6, [pr-ve, 00](#); většinou mokrou houbou, končí v orgiastickém 7. exerting); **Vytahování gum z křesla** (6, [he-ho, 97](#); kluci vytáhnou nepozorovaně z křesel na chodbě výztuže a o přestávce pak pozorují, jak se kdo propadne a jak se z trapné pozice vyhrabává);

Cákání vodou (7, [kr, 96](#); u umyvadla hlavně kluci); **Flusačka** (7, [ch-sa, 97](#); viz Flusbrok aj.; kluci verzatilkou holkám do vlasů i po sobě); **Házení křidou nebo houbou** (7, [da-hl, 98](#); nejprve jedna lekačka, pak všichni kluci proti všem); **Házení (papírků, piškotů, propisek)** (7, [bí-pe, 00](#); končí všeobecným orgiastickým 7. exerting); **Houbová válka** (7, [po, 98](#); často tým kluků proti týmu holek; aspekt 13. gender); **Prasátka** (7, [ch-sa, 97](#)); **Psaní SMS** (7, [bí-pe, 00](#); oběti pípne mobil a je potrestána pedagogem); **Strílení verzatilkou** (7, [mi, 95](#); kluci po spolužácích: viz Flusbrok, ale cílem ne jen děvčata); **Stríkání z lahví** (7, [po, 98](#); konec orgiastické 7. exerting; symbolika sexuální, aspekt 13. gender); **Vybíjená** (7, [bí-pe, 00](#); kluk po klukovi papírovou koulí nebo houbou, aby se předvedl před dívkami; občas i po dívce, jež neodpoví stejně: 13. gender);

Dloubání mikrotužkou (8, [ka-ma, 95](#); kluci se chtějí dotknout holek, aspoň zprostředkovaně, aspekt 13. gender); **Flaška s vodou** (8, [do-ko-pu, 98](#); kluci se překvapují nalitím vody zezadu za krk; podle sběratelů slouží ke chvilkovému snížení šéfa party); **Hasiči** (8, [šp-ku, 99](#); stríkání po sobě z lahve s prodávavélou zátkou; orgií aspekt 7. exerting, pošpiněním aspekt 1. chasing); **Házení houbou a ohryzky** (8, [ka-ma, 95](#); kluci o přestávce jeden po druhém; nejdál a na nepřipraveného; aspekt 12. shooting i 1. chasing, zde ovšem s cílem vyvolat odvetu); **Házení křidou** (8, [tá-to, 98](#); kdo poslední z kluků zasažen před zvoněním: silný aspekt 1. chasing, možná i 6. duelling); **Házení prasátek** (8, [tá-to, 98](#); celá třída); **Houbovaná, mytí oken** (8, [li-na, 97](#); jeden z házejících stojí u okna, takže když on není zasažen, je ono myto); **Koulování** (8, [šp-ku, 99](#); orgií aspekt 7. exerting, pošpiněním aspekt 1. chasing); **Podseknutí a přisouvání židle** (8, [šp-ku, 99](#); obtěžují se sousedé během vyučování; též primitivnost 7. exerting); **Prasátka** (8, [bá-rů, 00](#); kluci i dívky, vzájemně; vrchol je do očí učitelky: aspekt 4. hunting; kvůli oku i 3. seeking); **Praskání krabiček** (8, [ka-ma, 95](#); vyvolání falešného poplachu); **Tatranka** (8, [do-ko-pu, 98](#); kluci soutěží, kdo udeří častěji oběť do zátylku, aby tatranka vydala zvláštní zvuk);

Flusačky ([9, va-hu, 99](#)); **Houba, hadr, křída** ([9, mi-pr, 98](#); závěr v orgiastickém 7. exerting); **Prasátka** ([9, mi-pr, 98](#));

8*.2 OSTATNÍ (HLAVNĚ SEBRÁNÍ VĚCI)

Házení bačkorou ([2, ml-kr, 99](#); kluci škádlí hlavně svou oblíbenou dívku; aspekt 2. catching a 13. gender);

Hledej, nebo bude průšvih ([3, va-vi, 99](#); někomu se sebere pomůcka, nutná pro následující hodinu; pak je vyzván k hledání; aspekt 4. hunting; viz Přihořívá);

Čórkofotbal ([4, du-ko, 99](#); kluci skopnou dívce pantofel a co nejdále si s ním kopou; aspekt 2. catching ve službě 13. gender);

Honěná ([5, ji, 00](#); někdo sebere druhému věc a běhá s ní po třídě, druhý ho honí: 1. aspekt chasing); **Na zloděje** ([5, ji, 00](#); okradený stíhá zloděje a křičí „Zloděj, zloděj!“; aspekt 1. chasing); **Kombinovaná honěná** ([5, ji, 00](#); mezi okradeného a zloděje se vsunou další, a sebraná věc se přehazuje: aspekt 2. catching);

Drž mi místo ([6, po-st, 99](#); ve frontě na oběd jedna dívka poprosí druhou, aby jí držela místo: ta místo jako by uchopila ve vzduchu, sevřela a snědla: „Bylo dobrý“; je možné ho i opéct, osmažit, dát sníst někomu jinému; hluboké 10. acting a 11. pretending jako v Posílání křečka); **Fastum gel** ([6, kr, 00](#); slepit druhému krémem nebo lepidlem listy v sešitě); **Honěná o školní pomůcky** ([6, kr-ši, 97](#)); **Kolovaná** ([6, kr-ši, 97](#); sebere se věc a nechá kolovat po třídě; aspekt 2. catching i 7. exerting); **Kradení věcí** ([6, kr, 00](#); zloděj musí věc ukázat; často s ní pak běží na chodbu, která kvůli dozoru učitelů funguje jako domeček v babě; 1. silné chasing); **Lekaná** ([6, he-ho, 97](#); sebere se věc a umístí buď hodně vysoko nebo mimo třídu; pak se dotyčný poprosí o její zapůjčení...); **Lítačka** ([6, hi-šm, 99](#); seberou věc a házejí si ji); **Miss bufeták** ([6, kr-ši, 97](#); někomu se strčí svačina nebo celá taška do odpadkového koše; aspekt 8. daring); **Prodávání penálů** ([6, hi-šm, 99](#); sebere se penál a nabízí ostatním ke koupi); **Slizáci** ([6, po-st, 99](#); nejrůznější patvary z gumy, které např. přitáhnou papír spolužáka ke střelci); **Sousedské pošťuchování** ([6, po-st, 99](#); zde děvčata a chlapci musí sedět povinně vedle sebe; jeden např. loktem nebo sešitem překročí svou půlku lavice a je trestán; teritorialitou určité nerozvinuté 2. catching, dále 13. gender);

Boj o kalkulačtor ([7, bí-pe, 00](#); dva kluci si kradou s dvěma sousedkami kalkulačku; silný aspekt 13. gender); **Mikinová válka** ([7, kr, 96](#); sebrat mikinu, hodit ji po druhém, uchránit vlastní; náběh na 5. racing, případně 2. catching); **Schování věcí, vyměňování cizích věcí** ([7, kr, 96](#); před koncem přestávky, aby oběť zjistila až během výuky, že jí chybí pomůcka);

Fotbal s bačkorou ([8, li-na, 97](#); okradený se ji snaží chytit); **Házení s předměty** ([8, li-na, 97](#); sebere se věc a nedá se obranému); **Kradení svačin** ([8, ka-ma, 95](#); kluci kradou o přestávce klukům i holkám svačiny a konzumují je); **Schovávání bot** ([8, bá-rů, 00](#); při odchodu ze školy kradou kluci dívkám boty; vítězem je ten, jehož oběť pro ně jde až na pánský záchod; aspekt 13. gender); **Schovávání brýlí** ([8, ka-ma, 95](#); kluci spolužákům i učitelům: poplach, že se věc ztratila a napadání autority, jak pedagogické, tak vlastnické: 8. daring); **Větrání tašky** ([8, šp-ku, 99](#); věc sebraná spolužákovi se vyhazuje z okna);

Chaos v šatně ([9, va-hu, 99](#); žáci, zdrživší se v šatně, provedou záměny; aspekt 7. exerting a 8. daring); **Odpadkový koš – Bufeták** ([9, mi-pr, 98](#); za pomoci ostatních též aspekt 7. exerting); **Parapet** ([9, mi-pr, 98](#); sebere se věc a dá na parapet; někdy spadne do křoví školní zahrady; podpora ostatních, aspekt 7. exerting);

9. HÁDANKY (GUESSING)

9.1 SPÍŠE TRADIČNÍ SCÉNÁŘE

Co se změnilo ([1, od-so, 97](#); jeden hráč jde za dveře a pak hádá, co ostatní v interiéru změnili); **Na řemesla** ([1, od-so, 97](#); jedno nebo několik dětí předvádí ostatním pantomimicky řemeslo; kdo uhodne, jde předvádět; též aspekt 11. pretending); **Ptáček** ([1, od-so, 97](#); hadač se otočí zády, a jedno dítě začne zpívat: které?);

Mlsná kozo ([2, kr-su, 97](#); „Mlsná kozo, pojď na zelí, máme dobrý kyselý!“; viz Co se změnilo); **Na oblečení** ([2, fe-ve, 98](#); dvě děti si vymění kus oblečení, další má uhodnout, které); **Na řemesla** ([2, fe-ve, 98](#)); **Na řemesla** ([2, no-pi, 00](#)); **Poznávaná** ([2, kr-su, 97](#); viz Ptáček; hadač oči zavážené a zatočen jako při Slepé bábě); **Převlékaná** ([2, vi-ze, 97](#); viz Na oblečení);

Bludiště na papíře ([4, hr-ši, 98](#); jeden namaluje trasu a na ní zábrany, schody, zdi, mosty, dveře aj.; druhý se ptá: dveře otevřené? odemknout? vykopnout?; druhý musí odpovídat po pravdě); **Bubáci** ([4, hr-ši, 98](#); potmě má jeden poznat, na koho sáhl; ostatní matou, mění si svetry, kluci si berou holčičí sponky a čelenky; aspekt 11. pretending); **Na filmy** ([4, ně-ši, 97](#); němý hráč má předvést svému družstvu film zadáný druhým družstvem; strategie: děj nebo název; též aspekt 11. pretending); **Ptáčku, pípní** ([4, ně-ši, 97](#); viz Ptáčka); **Píšťalka** ([4, hr-ši, 98](#); stoupnou si do řady a nedívají se, když jedné z nich dá rozhodčí tajně do dlaně píšťalku; rozeběhnou se, a píšťalka po minutě zapíská: kdo to byl?); **Poznávačka po hmatu** ([4, hr-ši, 98](#); děti v kruhu, jedno zavázané oči; tři šance někoho poznat); **Ptáčku zazpívej** ([4, hr-ši, 98](#));

Magnety ([5, pa-ve, 98](#); kluci dělají za pomoci velkého množství magnetů mozaiky; kdo uhodne téma, má právo skládat); **Scénky z filmů** ([5, pa-ve, 98](#); hádání předváděných scének v dvou smíšených skupinách);

Chytáky ([6, kl, 99](#); vymýšlejí kluci, většinou zadávají děvčatům; určitá parodie hádanek: např. Kolik ukazuju prstů? – Tři. – Ne, ty dva jsou sice schovaní, ale jsou tam; aspekt škádlení 8*. shocking a 11. gender); **Na vyslance** ([6, hy-je, 98](#); dva týmy vyberou své vyslance, kteří se v ústraní dohodnou na předmětu; každý pak jde do protivného týmu, kde odpovídá jen „ano“ – „ne“); **Pantomima** ([6, kr-ši, 97](#); hádání předváděných povolání);

Kufr ([9, va-hu, 99](#); přiblížit spolužákovi slovo bez nápovědi kmene); **Testy z časopisů** ([9, pr-te, 95](#); dívčí kolektivní zábava; intelektuální, ale ve službě 11.pretending a možná i 13. gender);

9.2 TERITORIA A TERČE (S TUŽKOU)

Píškvorky ([2, fe-ve, 98](#); na čtverečkový papír zakreslit řadu svých pěti značek dřív než soupeř; aspekt intelektuálního 6. duelling); **Píškvorky** ([2, rů-to, 99](#)); **Píškvorky** ([2, ml-kr, 99](#));

Píškvorky ([3, šk-bl, 99](#)); **Píškvorky** ([3, va-vi, 99](#));

Lodě ([4, ně-ši, 97](#); na čtverečkováném papíru se udáním koordinát hráč snaží zasáhnout soupeřovy zakreslené lodě); **Lodě** ([4, ře, 99](#)); **Píškvorky** ([ku-po, 96](#)); **Píškvorky** ([4, ně-ši, 97](#)); **Píškvorky** ([4, ře, 99](#)); **Trojúhelníky** ([4, ně-ši, 97](#); spojování tří bodů, kdo dřív);

Lodě ([5, bí-do, 95](#)); **Lodě** ([5, šm-fu, 99](#)); **Píškvorky** ([5, bí-do, 95](#); hrají sousedě); **Píškvorky** ([5, va-ez, 96](#)); **Píškvorky** ([5, má-má, 97](#)); **Píškvorky** ([5, šm-fu, 99](#)); **Píškvorky** ([6, kl, 99](#)); **Píškvorky** ([5, ji, 00](#)); **Píškvorky** ([5, ko, 00](#)); **Státy** ([5, ko, 00](#); obklíčování bodů soupeře na čtverečkováném papíře);

Lodě ([6, kr-ši, 97](#)); **Lodě** ([6, hi-šm, 99](#)); **Lodní bitvy** ([6, he-ho, 97](#); viz Lodě); **Námořní bitva** ([6, pr-ve, 00](#); viz Lodě); **Námořní bitva** ([6, kr, 00](#)); **Píškvorky** ([6, ha, 95](#)); **Píškvorky** ([6, si-ku, 96](#)); **Píškvorky** ([6, he-ho, 97](#)); **Píškvorky** ([6, kr-ši, 97](#)); **Píškvorky** ([6, po-st, 99](#)); **Píškvorky** ([6, hi-šm, 99](#)); **Píškvorky** ([6, kr, 00](#)); **Píškvorky** ([6, pr-ve, 00](#)); **Židi** ([6, he-ho, 97](#); podobné Státům); **Židi** ([6, kr-ši, 97](#));

Lodě ([7, mi, 95](#)); **Lodě** ([7, kr, 96](#)); **Lodě** ([7, da-hl, 98](#); hrají spíše kluci); **Lodě** ([7, he-hu, 99](#)); **Píškvorky**

[\(7, mi, 95\)](#); **Piškvorky** ([7, kr, 96](#)); **Piškvorky** ([7, ši-žá, 96](#)); **Piškvorky** ([7, ch-sa, 97](#)); **Piškvorky** ([7, he-hu, 99](#)); **Piškvorky** ([7, bí-pe, 00](#));

Lodě ([8, ka-ma, 95](#)); **Lodě** ([8, le-na, 96](#)); **Lodě** ([8, tá-to, 98](#)); **Lodě** ([8, bá-rů, 00](#)); **Piškvorky** ([8, ka-ma, 95](#)); **Piškvorky** ([8, le-na, 96](#)); **Piškvorky** ([8, tá-to, 98](#)); **Piškvorky** ([8, do-ko-pu, 98](#)); **Piškvorky** ([8, bá-rů, 00](#)); **Židi** ([8, ka-ma, 95](#));

Boj o území ([9, va-hu, 99](#); viz Státy); **Lodě** ([9, mi-pr, 98](#)); **Lodě** ([9, va-hu, 99](#)); **Otroci** ([9, mi-pr, 98](#); viz Státy); **Piškvorky** ([9, pr-te, 95](#)); **Piškvorky** ([9, mi-pr, 98](#)); **Piškvorky** ([9, va-hu, 99](#)); **Pyramida** ([9, pr-te, 95](#); dívky na chodbě na šestiúhelníkových dlaždicích se snaží spojit tři strany trojúhelníku);

9.3 SLOVNÍ HRY

Slovní fotbal ([1, ch-fr, 00](#); pokračovat svým slovem na poslední písmeno nebo slabiku slova předchozího; aspekt 7. exerting i 7*. schooling);

Šibenice ([2, ml-kr, 99](#); hráč si myslí slovo, z něž napíše první a poslední písmeno plus chybějící počet míst; za chybný nápad ostatních se kreslí část šibenice);

Hádanka ([3, če-no, 95](#); kdo uhodne nápovědu /"Je to zvíře, na pět písmen, začíná na K a končí na A"/, běží k míči do středu, hádankář z něj; stop a házení); **Slovní kopaná** ([3, va-vi, 99](#));

Kuchařka ([4, ně-ši, 97](#); dívka „Já hloupá kuchařka dala jsem do polívky místo pepře" a doplní kategorii jako město, zvíře, věc od nějakého písmena; ostatní dívky se snaží co nejrychleji najít odpověď; viz též Země – město); **Město** ([4, du-ko, 99](#)); **Slovní fotbal** ([4, ně-ši, 97](#)); **Šibeničky** ([4, ře, 99](#)); **Země – město** ([4, ně-ši, 97](#)); **Země, město...** ([4, ka-pý, 98](#));

Kdo zbude poslední ([5, pa-ve, 98](#); vědomostní hra se třemi životy, pro zpříjemnění opakování učiva); **Město, zvíře, věc** ([5, bí-do, 95](#); kdo vyplní kategorie jmény na vylosované písmeno); **Scrabble** ([5, má-má, 97](#); hra s rozkládáním slov); **Šibenice** ([5, má-má, 97](#)); **Šibenice** ([5, va-ez, 96](#)); **Země, město...** ([5, va-ez, 96](#); viz Město, zvíře, věc); **Země, město ...** ([5, šm-fu, 99](#));

Anglická hra ([6, kl, 99](#); zavedeno učitelkou, přejato děvčaty; na políčka šachovnice s vepsanými slovy se rozmisťují odpovídající předměty, např. „a button", „a key", „a ring"; aspekt tvorby týmu, tedy 6. duelling, i tvorby umělecké sbírky věcí, tedy 11. pretending); **Co nejvíce slov od A – Z** ([6, po-st, 99](#); jako Země – město, ale bez kategorií); **Kdo vymyslí více...** ([6, po-st, 99](#); zvířata, rostliny aj., není jasné, zda na dané písmeno; viz Země – město); **Kominík** ([6, kr, 00](#); jedna dívka píše číslice, písmena nebo celá slova, druhá musí uhádnout jaká, jen podle pohybu ruky; prostrídání rolí); **Kvízy** ([6, kr, 00](#); dvě konkrétní dívky soutěží ve znalosti cizích slov; aspekt 6. duelling, nápodobou kulturní formy učité 11. pretending); **Myslím si zvíře** ([6, po-st, 99](#); dívky se dotazují, „Je to savec?", „Žije u nás?" aj.); **Obkládačka** ([6, hy-je, 98](#); píšou jeden za druhým písmena tvořeného slova, až už nejde přidat další); **Scrabble** ([6, pr-ve, 00](#); zde ve službě spojení třídy, 7. exerting); **Slovní fotbal** ([6, kr-ši, 97](#)); **Slovní fotbal** ([6, hi-šm, 99](#)); **Slovní fotbal se jmény hokejistů** ([6, he-ho, 97](#); kluci); **Slovní kopaná** ([6, ha, 95](#)); **Šibenice** ([6, si-ku, 96](#)); **Šibenice** ([6, kl, 99](#)); **Šibenice** ([6, po-st, 99](#)); **Šibenice** ([6, kr, 00](#)); **Země město** ([6, hy-je, 98](#)); **Země, město** ([6, si-ku, 96](#)); **Země – město – zvíře – jméno** ([6, po-st, 99](#)); **Země, město, zvíře, rostlina** ([6, kr-ši, 97](#));

Dopisy ([7, ši-žá, 96](#); dívky posílají chlapcům zašifrované dopisy s počátečními a koncovými písmeny; ve službě 13. gender); **Slovní fotbal** ([7, kr, 96](#)); **Slovní hrátky** ([7, po, 98](#); podobné jako Země – město: říct v nějaké kategorii jméno, které ještě nezaznělo); **Šibenice** ([7, da-hl, 98](#));

Město, jméno... ([8, le-na, 96](#)); **Město, jméno** ([8, tá-to, 98](#)); **Slovní kopaná** ([8, le-na, 96](#)); **Šibenice** ([8, šp-ku, 99](#)); **Šibenice** ([8, bá-rů, 00](#)); **Země město** ([8, do-ko-pu, 98](#)); **Země, město...** ([8, bá-rů, 00](#));

Křížovky ([9, pr-te, 95](#); dívky nahlas a za pomoci ostatních, včetně učitelů); **Křížovky** ([9, va-hu, 99](#)); **Město, jméno...** ([9, va-hu, 99](#)); **Šibenice** ([9, va-hu, 99](#));

9.4 KARTY A STOLNÍ HRY

Člověče, nezlob se! ([1, ho-st, 98](#)); **Dáma** ([1, se-to, 96](#); stolní hra); **Domino** ([1, od-so, 97](#)); **Kvarteto** ([1, od-so, 97](#); karty); **Loupežníci** ([1, ho-st, 98](#); stolní hra podobná Člověče, nezlob se!); **Pexeso** ([1, od-so, 97](#)); **Pexeso** ([1, ho-st, 98](#)); **Pexeso** ([1, kn-ně, 99](#)); **Prší** ([1, se-to, 96](#); karty); **Šachy** ([1, pl-ko, 00](#); silný aspekt 6. duelling); **Žízaly** ([1, ho-st, 98](#); stolní hra podobná Člověče, nezlob se!);

Karty ([2, eh, 96](#); kvarteta); **Kvarteto** ([2, rů-to, 99](#)); **Pexeso** ([2, rů-to, 99](#)); **Přebíjená s kvartetem** ([2, rů-to, 99](#)); **Vole, padni** ([2, ml-kr, 99](#); aspekt postřehu 3. seeking až 5. racing);

Dáma ([3, kr-vo, 98](#)); **Dvojice** ([3, šk-bl, 99](#); karetní hra); **Karty** ([3, má-za, 98](#); kluci přebíjejí karty z kvartet s automobily: podle technických parametrů aut; aspekt 11. pretending);

Dáma ([4, hr-ši, 98](#)); **Logik** ([4, du-ko, 99](#); dvě děvčata hrají stolní hru); **Pexeso** ([4, br-še, 98](#)); **Prší** ([4, ku-po, 96](#));

Karty (poker) ([5, šm-fu, 99](#));

Člověče, nezlob se ([6, he-ho, 97](#)); **Dáma** ([6, he-ho, 97](#)); **Kanasta** ([6, ha, 95](#)); **Kanasta** ([6, he-ho, 97](#)); **Karty** ([6, pá-sm, 95](#)); **Kent** ([6, ha, 95](#); karetní hra dvojic, hádáním i mimo vlastní karty podobná Vole, padni; dvojice sbírá čtyři karty stejného druhu, když je jeden má, dá spoluhráči tajné znamení, a ten zvolá "Kent"; když znamení prohlédne soupeř, zvolá "stop"; za chyby se platí bodem soupeřům; aspekt 3. seeking a 5. racing); **Karty** ([6, kr-ši, 97](#)); **Karty** ([6, kl, 99](#); kluci při hodině, aspekt 4. hunting); **Karty** ([6, po-st, 99](#)); **Karty** ([6, kr, 00](#); kvarteta a přebíjená; aspekt 6. duelling jako ustavení party hráčů); **Karty** ([6, pr-ve, 00](#); Žolíky, Amerika, Uno /Prší s italskými kartami/, Prší); **Oko bere 21** ([6, he-ho, 97](#)); **Prší** ([6, ha, 95](#)); **Prší** ([6, pá-sm, 95](#); někdy i během vyučování); **Prší** ([6, he-ho, 97](#)); **Šachy** ([6, he-ho, 97](#)); **Šachy** ([6, pr-ve, 00](#); silné 6. duelling); **Žolíky** ([6, ha, 95](#)); **Žolíky** ([6, he-ho, 97](#));

Dáma ([7, da-hl, 98](#)); **Karty** ([7, da-hl, 98](#); Prší, Poker a Červená bere); **Karty** ([7, he-hu, 99](#); během hodiny též jako 4. hunting); **Karty** ([7, bí-pe, 00](#)); **Šachy** ([7, da-hl, 98](#));

Karty ([8, ka-ma, 95](#); hlavně kluci: Prší a Kanastu); **Karty Pivrnec** ([8, tá-to, 98](#); Prší se sprostými kartami);

Oko ([9, pr-te, 95](#); karetní hra; silný aspekt 12. shooting kvůli hazardu); **Prší** ([9, pr-te, 95](#));

10. HORORY (ACTING)

10.1 TRADIČNÍ DRAMATA

Krvavé koleno ([1, od-so, 97](#); hororový začátek 1. chasing s Krvavým kolenem, mámou /někdy s rodiči/ a dětmi; máma se např. táže Krvavého kolena, co jí. – Lidské maso. Co pije? – Lidskou krev; až pre-oidípská tematika); **Na Krvavý koleno** ([1, pl-ko, 00](#));

Krvavé koleno ([2, kr-su, 97](#)); **Krvavý koleno** ([2, vi-ze, 97](#)); **Houby** ([2, vi-ze, 97](#); bába pošle do lesa dědka, ten jde a prozpěvuje si „Já jdu na houby, já jdu na houby“: houby, děti na bobku, se schovají; bába jde na houby a prozpěvuje si „Já jdu na maliny, já jdu na maliny“: děti zůstanou a bába se jich zeptá na jména, přičemž sebere aspoň jednu jedovatou; doma bába uvaří polévku, a když je divícímu se dědkovi špatně, vyjmenovává mu houby, co tam dala: při vyřčení jména té jedovaté se oba svalí na zem); **Sochy** ([2, vi-ze, 97](#); prodáváč roztočí sochy a nechá je; ty musejí vydržet v posledním postoji, jímž získají podobu; nakupujícímu se předvádějí jako automaty, po stisknutí tlačítka tančí, poskakují; zaplacenou si kupec odvádí

domů, ale prodavač ji tajně zapne a ona začne kupce honit jako baba; aspekt 1. chasing, předtím s výdrží 7. exerting); **Sochy** (2, da-kl, 98);

Sochy 2 (4, ně-ši, 97; viz Sochy; zde hodné a zlé sochy);

Krvavé koleno (7, kr, 96);

10.2 STIGMATIZACE, OSTRAKISMUS, ŠIKANA

Zajíček (1, pi-ze, 00; jedna dívka vztyčí jedné nebo dvěma za zády nad hlavou prostředníček a ukazováček; pak hromadně, co nejvíc dát a nejmíň dostat; viz dále Parohy a Svatozář; aspekt 1. chasing a též 8*. shocking);

Lysá hora (3, če-no, 95; kluci pokřikují na nejvyšší a pak se začnou kočkovat mezi sebou); **Na divoké prase** (3, če-no, 95; nejtlustší kluk ze třídy v kruhu děsí ostatní, kteří ho hecují); **Parohy** (3, má-za, 98; držet někomu ze zadu prsty nad hlavou, aby si nevšímal; připomínka šarivari); **Svatoúšek** (3, má-za, 98; nepozorovaně držet druhému nad hlavou ruku jako svatozář a počítat; kolik vteřin, tolik má označený hráč kluků nebo holek; ještě zřetelnější šarivari než Parohy);

Baumík (4, du-ko, 99; kluci periodicky otravují tlustého jedničkáře /Baumík = přezdívka jeho jména/, který to udržuje v rozumných mezích);

Ankety (6, kr, 00; některé dívky o hodině napíší na papírek např. „Nováková je blbá“ a nechají ho kolovat, ostatní připojují čárky na souhlas); **Mláčení vopruzu** (6, pr-ve, 00; vždy jeden provokující chlapec je dohnán a umlácen srolovanými novinami); **Na blbečka** (6, hi-šm, 99; někomu se přilepí na záda hanlivá věta, např. „Jsem blbeček“); **Šikana** (6, pr-ve, 00; tři varianty; Kachnička: tlustý Maggi začne kluky provokovat a ti ho začnou štípat za špeky, za zvuků gua-ga; „Pojď, Maggi, jdeme do rohu“: tam ho mačkají ke stěně a „Jestli nezhubneš, půjdeš tam znovu“; Lechtárna: kdo se umí nejlépe svíjet a smát /většinou kluk s přezdívkou Forrest Gump/, je přepaden a lechtán, od stoje až v leže); **Šikana Janíčka** (6, kr, 00; kluci a dívka s přezdívkou Godzilla chytí šaška třídy a lechtají ho, aby se smál a ječel); **Tichá pošta** (6, hi-šm, 99; vymyslí se na jednoho pomluva, kterou každý posluchač ještě překrouť a přibarví; aspekt 11. pretending, jako u klasické Tiché pošty); **Upalování němčinářky** (6, po-st, 99; viz též Kreslení němčinářky; umělecký aspekt 11. pretending a pedagogického 4. hunting);

Montekové vs. Kapuletové (7, he-hu, 99; nejméně tři kluci se zeptají dalšího, zda je Montek nebo Kapulet; když uznají jeho volbu, má další tázaný smůlu, pokud se přihlásí k opačnému táboru: je honěn a zbit; když ne, je zbit už první; též aspekt 8. daring jako iniciace party, zde ovšem v odlehčené, v 11. pretending variantě; hluboká hra o identifikaci: nezáleží na tom, kým člověk je, ale za koho je počítán); **Vyvolávání jmen učitelů z ankety časopisu SPI** (7, he-hu, 99; vyvolavač používá autorský časopis SPI! /při hodině/; publikum odpovídá svým hodnocením: „Super!“, „Kráva!“, „Bouchač!“; podle sběratelů jde o simulaci lidového soudu; též aspekt 11. pretending);

Co si myslíte o ...? (8, bá-rů, 00; iniciátor napíše anonymně na papír „Co si myslíte o ...?“, ostatní píšou svůj názor; někdy kritika učitelů, někdy se dívka ptá na zajímavějšího ji chlapce, pak 13. gender; vždy nějaký obraz identity, tedy 11. pretending); **Hajdulánek a Pajdulánek** (8, ka-ma, 95; dominantní kluk vybere jednoho, který na povel hájí na podlaze nebo pajdá; aspekt 11. pretending); **Houba** (8, bá-rů, 00; házení houby, většinou suché, po Houbě či Houbovi = tlustém Honzovi; aspekt 1. chasing); **Pitva + make-up** (8, li-na, 97; kluci položí Pepu na lavici a symbolicky ho pitvají a pomalovávají; aspekt 11. pretending);

Mláčení Víta (9, pr-te, 95; po akci opět kamarádi; jako by se kluci divili, že kamarád může být tak jiný, tichý, hodný; opakovaný rituál; aspekt 8. daring); **Na Pažouta** (9, mi-pr, 98; zlobení tichého chlapce, přitom jeho ochrana před cizí třídou);

10.3 JINÉ

Na domečky ([2, kr-su, 97](#); pro kluky je červený koberec láva, kam dají boty a loví je ze stolů a židlí; pak z nich staví most; kdo spadne do lávy, končí; někdy přistrčen druhým; určitý aspekt 7. exerting a 11. pretending; vzorec 1. chasing bez reálné přítomné baby); **Na psa & hady** ([2, rů-to, 99](#); pes štěká na hady, ale bojí se jich; hadi syčí a plazí se pod lavice; když za nimi nejde, pokřikují „línej pes“: model neřešitelného rovnovážného vztahu; též silný aspekt 11. pretending);

Propola, Viola, Kofola ([3, šk-bl, 99](#); dvě dívky se ztrácejí družinárce a prozkoumávají po krůčcích s baterkou tři vchody do podzemí parku, s fantaziemi o úkrytu SS aj.; aspekt 11. pretending a pedagogického 4. hunting); **Šaman** ([3, kr-vo, 98](#); kluk, jenž ve škole od rodičů jen na zkoušku, tancuje v prostoru mezi lavicemi, čaruje u ohně: chce sem nebo ne?);

Barevné dlaždice ([4, ka-pý, 98](#); dívky nesmějí při přechodu z jedné třídy do druhé šlápnout na jinou barvu ani na spojnicí dlaždic: jinak např. zkoušení; 1 chasing bez baby); **Ošetřování rostlin** ([4, br-še, 98](#); dívka, občas i kluk, jde jako zahradník s konvičkou a dřívkem kolem květin na parapetu a každou ošetří, přičemž ji oslovuje jménem toho, kdo ji do školy přinesl);

Dlaždice ([5, kn-ře, 00](#); tři dívky chodí jen po dlaždicích jedné barvy; 1. chasing bez baby); **Koso Šoula** ([5, pa-ve, 98](#); kluci mimeticky napodobují lyžařský vlek typu „puma“, který zažili na horách: „filiny“ = nosné sloupy, „šoula“ = kladka; „kosa“ = kovové závěsy na lanech; „Malin“ = pokřikující správce, dává tempo a může vlek zastavit; silný aspekt uměleckého 11. pretending i 7. exerting, vyjadřujícího kolektivitu);

Rybaření – Celá škola je pod vodou ([6, po-st, 99](#); dívky si představují žraloky, jimž je třeba se vyhýbat vs. rybičky, s nimiž je možno si povídat; chytit zajímavé druhy, třeba mořského koníka; aspekt 11. pretending; 1. chasing bez baby); **Suchozemská hra – ekvivalent rybaření** ([6, po-st, 99](#); viz Rybaření; nyní představa strašidla, které dělá naschvály, třeba prošlápne lavici, již je třeba vyměnit);

11. NÁPODOBY (PRETENDING)

11.1 TEXTOVÁ A GRAFICKÁ TVORBA

Kreslení – Labyrint ([1, pl-ko, 00](#); klukovská individuální hra, kdy se do bludiště kreslí a v něm překonávají překážky a obludy); **Milostné psaníčko** ([1, kn-ně, 99](#); holčička dostává psaníčka od chlapce z 2. třídy, přinesená prostředníkem; dopis si přečte, nechá přečíst kamarádce a pak ho nahlas přečte ještě jedno dítě před smíšenou skupinou; probírá se odpověď a předání poslem; aspekt 13. gender); **Na poštu** ([1, ho-st, 98](#); přiložena výbava: peníze, složenky, razítka...); **Na skluzavku** ([1, ho-st, 98](#); dívka u dětské skluzavky venku prodává lístky podle toho, kam ostatní jedou); **Tichá pošta** ([1, ho-st, 98](#); estetická radost ze zkomolení šeptem předávané věty; hlouběji aspekt 7. exerting a dokonce 10. acting);

Hra na poštu ([2, kr-su, 97](#); považováno za silně autorskou hru; děvčata, vycházejíce z tiskopisu otce jedné z nich „Jednání / porada“, nachystají si rituálně telefon /penál/, tužky, nůžky, gumy, razítkovací polštářek, papíry, ořezávátko, školní razítka se jmény; pak přijímají fiktivní telefonáty, co jim volající posílá, a hovor zaznamenávají; zásilky přešly v zaslání zvířat, kde klimaxem byla žirafa; viz toto zvíře již v 1. třídě); **Chechtánky** ([2, kr-su, 97](#); na lístek píše první přídavné jméno, druhý podstatné jméno, zakrýváje to přídavné, třetí...; rozbalený papírek vyvolá svým nesmyslem veselí; viz Kombinace); **Pizzerie** ([2, da-kl, 98](#); mj. věrné kreslení pizzy); **Tichá pošta** ([2, kr-su, 97](#)); **Tichá pošta** ([2, fe-ve, 98](#)); **Tichá pošta** ([2, ml-kr, 99](#); silné 7. exerting kolektivu s tématem komunikace, fámy aj.);

Zábavná slova ([3, má-za, 98](#); děti vyhledávají ve slovníku slova, která jim připadají zajímavá a směšná, např. cizí, s různými asociacemi, se sexuálním podtextem);

Cestování po mapě (4, rá-to, 00; z dvou dívek a jednoho chlapce jeden zabodne naslepo prst do mapy, druhý jej nevidě slepě a třetí komentuje: např. „Ty se máš!“, když zastaví třeba na Floridě); **Ohýbačka** (4, ně-ši, 97; viz též Chechtánky; každý si napíše na pruh papíru otázku kdo, s kým, kde, co, v kolik hodin a první otázku zodpoví; papír se přeloží a pošle sousedovi, jenž napíše odpověď na druhou otázku, další zas na další..., aniž by znali předchozí odpovědi); **Skládání vět** (4, ka-pý, 98; viz Chechtánky); **Tichá pošta** (4, ně-ši, 97);

Hra s lepidlem (5, ho-he, 99; jeden kluk spojuje všechny dostupné papíry; aspekt 7. exerting); **Kreslení** (5, ho-he, 99; dívky obrazce na papír pro zabavení se); **Lístičky** (5, má-má, 97; viz Ohýbačku); **Stavění konstrukcí z předmětů** (5, ho-he, 99; jeden kluk dělá z penálu, tužkových baterií, kazet a sešitů montáže; aby nespadlo: 7. exerting); **Výroba časopisů** (5, pa-ve, 98; kluci každý doma vyrobí svůj časopis a pak si ho „redakce“ čte: „Očko“, „Cvočko“, „X-ray“, „MHD servis“, „Jágr“, „Sporting“, „Windows“; nedodržená snaha o periodicitu; aspekt 6. duelling, protože se vytváří parta vydavatelů);

Asijský meč (6, pá-sm, 95; několik kluků se domlouvá na podobě meče z filmu, kreslí na velký list varianty); **Casopis Potkan** (6, po-st, 99; vydán dívkami v reakci na klukovský časopis Tasemnice; aspekt 8. daring a 13. gender); **Casopis Tasemnice** (6, po-st, 99; vydáván kluky šestáky v reakci na časopis Konečník devátáků: „Oznamujeme vám, že Tasemnice se už nezbavíte – ta už tu bude nastálo, a slibujeme vám, že Konečník doslova vyžere!“; aspekt 8. daring: viz např. článek o Smrdutce, kytce ve třídě v reálu mořené chemickými prostředky, až se začala rozkládat...); **Deníky** (6, pá-sm, 95; dívky, ve formách milostný život a ostatní: rodiče, kamarádky, roztržky, škola, denní program; nezůstává intimní, jde o sdělení kamarádkám); **Doplňovačky** (6, po-st, 99; viz Kombinace); **Hra se slovy** (6, ha, 95; patrně smíšeně; varianta „věta“: první hráč napíše přídatné jméno, druhý podstatné jméno a prvního přeloží, třetí sloveso a druhého přeloží atd.; též varianta „báseň“ [2]; potěšení z vytvoření překvapení či nesmyslu; viz Ohýbačku a Lístičky, také Kombinace, také Tichou poštu); **Jaký, co, kde** (6, hy-je, 98; viz Ohýbačku a Hru se slovy); **Kreslení pohledů** (6, po-st, 99; dívky mají objednávkový list pohledů; kdo si vybere, tomu nakreslí kopii); **Lebka** (6, pr-ve, 00; viz Ohýbačku nebo Hru se slovy); **Loga** (6, he-ho, 97; tvorba co nejoriginálnějšího loga nejčastěji pro hokejové týmy); **Obkreslování ruky** (6, kr-ši, 97; věštkyňe rozdělí obkreslenou ruku dívky na prsty s tématem ženichů, měst na bydlení, míst svatební cesty, počtu dětí aj.; pak rozpočítávání; též 13. gender); **Obrázky** (6, kr-ši, 97; nakreslí se obrázek nebo napíše příběh; ke kolovanému každý něco dotvoří); **Předvídaní budoucnosti** (6, he-ho, 97; vymyslí se výrok typu „dostane bajli“, „sní shnilý rajče“, „bude dnes zkoušenější“, a pak se roztočí flaška nebo jiná věc, jež může ukazovat; aspekt 8. daring i určitého 9. guessing); **Telefoničky** (6, pá-sm, 95; dívčí seznamy čísel kluků, kde se „tajně“ značí černou opovrhovaný, zelenou dobrý kamarád, modrou milující jednostranně, růžovou nápadník, červenou se srdcem milovaný; někdy též další kódy; může sloužit i jako poselství chlapcům, tedy 13. gender); **Tichá pošta** (6, he-ho, 97); **Tichá pošta** (6, kr-ši, 97); **Třídní anketa o nejoblíbenějšího spolužáka** (6, po-st, 99; rozdal předseda; z kluků nejoblíbenější on, z dívek ta nejvyšší; další aspekty); **Třídní časopis Červ** (6, kl, 99; editují tři dívky; odpudivý nápis nese aspekt 8. daring); **Utržený vlas** (6, kr-ši, 97; jedna dívka si vytrhne vlas a dá ho druhé; pak se ptá otázky; vlas v pohybu = ano, v klidu = ne); **Věštění z karet** (6, kr-ši, 97; dívky dle návodu v časopisu Girl); **Vydávání časopisu** (6, hy-je, 98; dívčí a klučíci časopis každý měsíc, kdo jich prodá mimo třídu víc?; určitý aspekt 13. gender); **Žabka** (6, kr-ši, 97; dívčí sklapovačka na předpověď budoucnosti; viz Nebe, peklo, ráj v 13. gender, zde témata nezmíněna);

Asociace (7, he-hu, 99; učitelka např. řekne „Přední Indie“ a kluci asociují „Zadní Indie“, „zadní hovězí“, „přední hovězí“, kdo co nejlépe, až je učitelka zarazí; aspekt 4. hunting); **Kreslení komiksů** (7, mi, 95; dva kluci kreslí nejčastěji různé boje a války, parodující v nich protivníkovy postavy; též aspekt 8. daring: viz Dopisy); **Znovuzrozená láska** (7, mi, 95; dívky plánují zamilované schůzky, oblečení); **Ztracená láska** (7, mi, 95; dívky se ujímají opuštěné, povzbuzují ji a analyzují s ní rozchod); **Kecálky, památníky** (7, da-hl, 98; dívky; do památníků se jen kreslí, v kecálcích se zodpovídá seznam otázek, vloží do obálky, zalepí a připevní na volný list s tím, že se otevře až po letech, což nikdo nevydrží; demonstrace ideální identity);

Básnění (8, šp-ku, 99; dva chlapci skládají milostné, ne vulgární básně, každý jeden verš; též aspekt 13. gender); **Kdo, kde, s kým, jak** (8, tá-to, 98; viz Ohýbačku); **Kreslené příběhy** (8, tá-to, 98; dívky, jež zároveň jejich hrdinkami; hlavně o lásce); **Psaníčka** (8, do-ko-pu, 98; několik kluků a holek během hodiny v psaníčkách navazuje jen na poslední větu; patrně Ohýbačka); **Reklama** (8, bá-rů, 00; žáci vykřikují do výkladu nebo do napomínání učitelky pasující reklamní slogany, jež se jim asociují: např. když o hygieně, pak „Nebud' šnek, bud' Quick“ aj.; aspekt 4. hunting);

Ankety (9, va-hu, 99; kdo je nejsympatičtější, nejchytřejší, nejhezčí, největší komik třídy; sběratelky srovnávají se sociometrii); **Básně** (9, pr-te, 95; dívka připravuje básně miláčkovi, ostatní jí pomáhají; neodešle se); **Kde, kdo, s kým – „ruličky“** (9, va-hu, 99; jaká vtipná věc vyjde: viz Ohýbačku); **Knížky pravdy** (9, mi-pr, 98; dívka zaplňuje jiné dvojstránku sešitu výstřižky a přidá dopis kamarádce „co mám na Tobě ráda, co na Tobě nemám ráda, co Ti přeji“; aspekt 8. daring či 6. duelling); **Malování na zeď** (9, pr-te, 95; výrazová činnost kluků barvou černou a červenou: podle naštvání se; dívkami komentováno); **Malování se** (9, pr-te, 95; kolektivní a komentovaný make-up dívek); **Psaníčka** (9, pr-te, 95; zde jako udržování identity v nejrůznějších oblastech); **Skládanka** (9, mi-pr, 98; viz Ohýbačku);

11.2 ŠKOLA EXPLICITNĚ (bez znázornění scénářem se zvířátky)

Hra na školu (1, ko-no, 95; patrně smíšeně; jedna dívka představuje paní učitelku); **Na paní učitelku** (1, kn-ně, 99; jedna holčička kontroluje nepořádného chlapce a hrozí mu poznámkou); **Na školu** (1, pl-ko, 00; dívky, jedna z nich „učitelka“);

Na školu (2, no-pi, 00; hráno bez parodie, s aktuálně probíranou látkou; sběratelky hovoří o odreagování ohrožujícího); **Procvičování násobilky** (2, če-ši, 95; dívky opakují o přestávce zkoušení dvojic učitelkou; aspekt „na školu“);

Hra na školu (3, ho-kř, 97; inverzní rituál: za chyby jednička, snaha dostat co nejvíc pětěk, pochvala za napadání učitelky);

Hra na učitele Kurandu (6, po-st, 99; kluci si odkašlou, vyplivnou to do dlaně, prohlédnou, slíznou a převalují v ústech; než nápodoba možná silnější znechucující a pomlouvačné 8. daring); **Kreslení němčinářky** (6, po-st, 99; kdokoli kreslí a rozesílá kresbu neoblíbené učitelky, starší, tlusté, nervózní; též 8. daring a 4. hunting); **Předvádění paní učitelky** (6, kl, 99; jeden kluk poprvé, když dlouho nešla, pak, když byla otočena k tabuli; aspekt 4. hunting); **Worms** (6, he-ho, 97; klukovský „vybíječ vzteku“: ničení počítačových skřítek pojmenovaných jmény učitelů a neoblíbených spolužáků);

Imitace (7, he-hu, 99; jeden kluk napodobuje učitele, zkoušené spolužáky nebo jiné čerstvé situace; pokud během výuky, pak též 4. hunting, případně 8. daring); **Napodobování učitelů** (7, po, 98; též aspekt 4. hunting);

Den šprtů (8, tá-to, 98; několik dívek vyhlásilo 30. září za takový den a rozdávalo na něj letáčky, obléklo si bílé halenky a černé sukně, neustále se hlásilo, fotilo se s učiteli, pořádalo pohoštění...; reakce na učitelské 4. hunting; viz v opačném gardu Antijednobarevný den v 5. racing); **Na učitele** (8, do-ko-pu, 98; vylosovaný napodobuje učitele, ostatní hádají: též aspekt 9. guessing); **Na učitelky** (8, tá-to, 98; předvádějí dívky); **Psaní třídního deníku** (8, šp-ku, 99; společná akce všech; kódování, šifrování; zahrnutí třídní učitelky do skupiny; místy identifikace se seriálem South Park; silné kolektivní 7. exerting);

11.3 RODINA, RODIČE, RODIČOVSTVÍ EXPLICITNĚ

Hra na rodinu (1, ko-no, 95; simulace domácí dělby práce); **Maminka a čtyři miminka** (1, pl-ko, 00; dívky-miminka napodobují chování novorozenat a batolat a maminka je výchovně trestá); **Maminka a čtyři sestřičky** (1, pl-ko, 00; holčičky u maminky škemrají, zda můžou na záchod; pak hází kousky toaletního papíru z okna a maminka je plísní); **Na rodinu – Na mámu, na tátu a na dítě** (1, ho-st, 98; dívky hrají tři role podle dělby práce);

Hra „Na těhotnou“ (2, ká-sk, 00; dívka si dá klubko vlny pod tričko, pak mluví s plodem, nechává se po břišku hladit a plánuje s ostatními dívkami mateřství a péči o miminko; vzácná hra se silným 10. acting, též 13. gender); **Máma a zlobivé děti** (2, vi-ze, 97; dívčí hra, napodobující úkony denního režimu); **Na chudý** (2, fe-ve, 98; dívky berou role tatínka, maminky, krtek a kačenky: zvířátka patrně zastupují nešikovné sourozence, např. krtek šišlá; potěšení, že se rodina zaopatří); **Na povolání** (2, da-kl, 98; dívky

napodobují maminky chodící do práce a vydělávající peníze); **Na rodinu** (2, no-pi, 00; dvě dívky a dva chlapci, někdy čtyři dívky hrají s dvěma panenkami a dvěma plyšovými medvídky na čtyři samostatné rodiče a jejich děti = hračky; mezi hračkami ovšem sourozenecká blízkost, např. když po sobě nosí oblečení);

Hra na domky (3, ho-kř, 97; dívky si na školní zahradě rozdělí stromy, je zařizují a hrají v nich scénky ze života); **Plyšová rodinka** (3, šk-bl, 99; tři dívky a jeden chlapec hrají se zajícem tátou, menším zajícem mámou, s kočičkou jedním dítětem a pejskem druhým dítětem scénky z rodinného života; též zplození dětí, kdy si rodiče dávají pusinky, bez kopulačních pohybů; aspekt 13. gender);

Petrželkovic rodina (8, tá-to, 98; dívky hrají smyšlené příběhy z rodiny jednoho spolužáka; matka, otec, pes aj.; kvůli zájmu o tohoto chlapce spíše aspekt 13. gender);

11.4 ZVÍŘÁTKA A JINÍ TVOROVÉ

Dinosauři (1, ko-no, 95; s figurkami ještěřů, jimž hrozí vyhubení lovci, hladem a mrazem); **Divadlo** (1, ko-no, 95; s papírovými kulisami a figurkami v družině; děj rodina nebo zvířátka); **Hra na koně** (1, ko-no, 95; s převahou kluků; polštáře ve tvaru koní mezi nohama, po jízdě stáj, v ní péče); **Hra na ovčí farmu** (1, ko-no, 95; pasoucí se ovce, ovčák se psem, vlk); **Hra s medvídky** (1, se-to, 96; určí se plyšová zvířátka, ta zlá chtějí sežrat ta hodná; aspekt 10. acting); **Hraní na dinosaury** (1, ch-fr, 00; jedna dívka představuje dinosaura, líhnoucího se z vejce, druhá o něj pečuje); **Kotátko** (1, ko-no, 95; dívky; jedna ztracené kotátko, další zlý pejsek, další pečovatelsky zachráněné a nakrmené kotátko dopraví kočičí mamince); **Na kotátko** (1, pl-ko, 00; dívky-kotátko se mazlí v molitanovém pelíšku, až jedno začne škrábat a prskat, pak se uklidní; aspekt 8*. shocking); **Na křečky** (1, pl-ko, 00; tři kluci s batůžkem, v němž mají vše potřebné; někdy jedí v pelíšku, jindy létají na průzkum s pomocí balónku nebo na koni z jedné dívky); **Na pejsky** (1, pl-ko, 00; jedna z dívek ztracené štěňátko, dvě další zlý a hodný pejsek; perou se, dokud hodný nezvítězí); **Na pejsky** (1, pi-ze, 00; začínají dvě dívky, když jedna začne na druhou kňučet; zkoušejí se postavit na nožičky, nejde jim to; postupně jsou větší a už na sebe i štěkají, cení zuby; někdy se přidají ostatní děti a ze hry je něco jako honička po čtyřech); **Na zvířátka – proměny** (1, pl-ko, 00; dívky se promění v žáby, před ohrožením čápem v lekníny, pak v ptáky, pak v motýly; nejasný aspekt 1. chasing); **Pejscí** (1, ko-no, 95; chovatel a zlobící pejscí); **S koníky** (1, pl-ko, 00; jedna dívka si hraje a běhá po třídě s figurkami koní; jednomu přidělala papírová křídla a vznášela se s ním); **Sloni** (1, ko-no, 95; sloni, chovatelé a cvičitelé); **Štěňata a pán** (1, ch-fr, 00; dvě děvčata jsou štěňátky, třetí je pánem, jenž se o ně stará a cvičí je); **Žirafy** (1, ko-no, 95; stejné jako Sloni + soutěž Žiraf o nejvyšší vytažení krku); **Žirafy** (1, ho-st, 98);

Domeček na berušky (2, fe-ve, 98; manéž z písku, v níž dívky pečovaly o berušky a již zvyšovaly zdi, bez zřetele, že tvorečkové odletí); **Hra na koně** (2, kr-su, 97; dvě dívky; zvolená majitelka svého koně sedlá, dává mu jíst, vodí ho pastvu, jezdí na něm; skrytý aspekt 6. duelling); **Hra na páníčka a na psa** (2, da-kl, 98; čtyři dívky); **Hra na pejska a na paničku** (2, kr-su, 97; obdobné jako Na koně); **Hra na skřítky** (2, kr-su, 97; děvčata jsou skřítek lesní, zahradní aj. a schovávají se před obry jako paní učitelka a dospělí a staví si domečky; aspekt 4. hunting a též 10. acting); **Lískulka** (2, fe-ve, 98; na list velký dům, do něj Večerníčkový panáček, pro nějž se vymýšlejí události: např. se posadí na záchod); **Na ovečky** (2, da-kl, 98; dívky ovečka, jehňátka, čarodějnice; osvobozování jehňátek nemá přesná pravidla); **Na pejska** (2, fe-ve, 98; dvě dívky si přivázaly na provázek od kapuce kolíček, který venčily a kterému dávaly povely); **Na víly** (2, da-kl, 98; dívčí hra s malými vílami, matkou vil, zlou čarodějkou, motýlem a kalichy tulipánu; změna funkce postav z hodné na zlou a zpět podle kontextu; silný aspekt 10. acting); **Stavění domečků pro trpaslíky** (2, kr-su, 97; dívky staví malé domečky z listí, písku, kamení a mechu); **Tamagoči** (2, kr-su, 97; péče o elektronické zvířátko); **Tamagoči** (2, vi-ze, 97);

Maňasek (3, kr-vo, 98; chlapec si nasadí čerta na ruku a pobíhá s ním, straše ostatní; aspekt 10. acting); **Tamagoči** (3, má-za, 98; zde jen dívky);

Na psy (4, br-še, 98; dva ne moc oblíbení kluci lezou po čtyřech, štěkají, vrčí, prskají, dorážejí na ostatní, tahají je za nohavice..., dokud si jich ostatní nepřestanou všimát);

Tamagoči ([5, má-má, 97](#));

Tamagoči ([6, kr-ši, 97](#));

11.5 MALÉ ILUZE A „MORFOVÁNÍ“

Autodráha ([1, se-to, 96](#); podle sběratelek identifikace se závodníky formule 1); **Hra na víly** ([1, ko-no, 95](#); dívky kouzlí se silonovými šátky z družiny, vlní se); **Mortal Kombat** ([1, pl-ko, 00](#); dvojice kluků bojují, kopáním a magií, distančně a jemně; silné 6. duelling); **Na Bionikle** ([1, pl-ko, 00](#); kluci bojují pohyby podle druhů robotů; silné 6. duelling); **Na Pokémony** ([1, pl-ko, 00](#); dvojice kluků hodí Poke-ball a každý si zvolí některého z Pokémonů; pak bojují podle jeho stylu; určité 6. duelling); **Na roboty s lasery** ([1, pl-ko, 00](#); podobné jako Mortal Kombat aj., ale nejen, dvojice, ve skupině); **Na wormsíky** ([1, pl-ko, 00](#); podobné Mortal Kombat aj., ale ve skupině); **Panenka na plese** ([1, ho-st, 98](#); původně stolní hra s postupem po políčkách; zde ztráta pravidel a zaměření dívek na Barbie); **Pokémoni** ([1, pi-ze, 00](#); každý napodobuje jednu postavičku z animovaného seriálu; vytvářením party hráčů též 6. duelling); **Souboje** ([1, pl-ko, 00](#); kluci ve skutečnosti ryze mimeticky, tanečně: jeden např. podle Wormsíků, druhý proti němu podle Mortal Kombat); **Válka** ([1, ko-no, 95](#); množství kluků v různých národních armádách; kameny granáty, klacky pušky, „ra-ta-ta“, „drrr“, „bum“); **Válka** ([1, ko-no, 95](#); v jiné školní třídě; téměř totéž);

Hra na Pokémony ([2, ká-sk, 00](#); viz Na Pokémony; sběratelky zdůrazňují znalostní aspekt: za přestávku se vystřídá 25 jmen Pokémonů – tedy i 9. guessing); **Kouzlení a hypnóza** ([2, ká-sk, 00](#); chlapec ve třídě učí kouzla; „hypnóza“ spočívá v demonstraci, že při určitém opření se o zeď nelze odtáhnout nohu; trenérstvím též aspekt 8. daring); **Na doktora z hor** ([2, kr-su, 97](#); předstírání karate a kickboxu; kluci nejsou schopni vysvětlit název); **Na policajty a zloděje** ([2, eh, 96](#); honí se po třídě a střílejí po sobě ukazovákem; kdo chce být zasažen, padne; končí hromadnou rvačkou s vítězstvím policie; prý podobnost s akčními filmy); **Šermování s pravítkem** ([2, ká-sk, 00](#); podle sběratelek jde o mimesis, nikoli o 6. duelling); **Taekwondo** ([2, rů-to, 99](#); kluci předvádějí na koberci stylizované chvaty, evokují Jackieho Chana...);

Magnet ([3, kr-vo, 98](#); chlapec položí na sedátko židle jeden magnet a překvapuje ostatní, hýbaje, magnetem pod); **Mortal Combat** ([3, má-za, 98](#); kluci ztělesňují postavy z počítačové hry); **Talismany** ([3, ve-po, 00](#); dívky hledají co nejzajímavější kamínky, pojmenovávají je a vymýšlí k nim příběh); **Talismany** ([3, ve-po, 00](#); hraje se i v druhé třídě);

Gladiátor ([4, ně-ši, 97](#); kluci v aréně bojují fiktivními zbraněmi i sci-fi ražení; při plánech různých smrti /"Probodnu ti játra kopím!"/ aspekt 8. daring);

Boj – karate ([5, ji, 00](#); jen náznaky bez kontaktu; přesto silné 6. duelling, už pro souboj ve znalosti gest); **Hra na housle** ([5, ji, 00](#); když zazní např. ze dvora hudba, začnou předvádět hru na housle, zpěv a někdy i zpívají; během hodiny aspekt 4. hunting); **Kdo zná víc filmů** ([5, no-pt, 95](#); patrně smíšeně; chrlí na sebe názvy filmů, až ostatní nějaký neznají; sběratelé podezírají vítěze z tvůrčího vymýšlení); **Hra s metrem jako s vysílačkou** ([5, ho-he, 99](#); jeden kluk předstírá, že vysílá); **Hra s novinovou rourou** ([5, ho-he, 99](#); jeden kluk udělá z nalezených novin rouru a tluče s ní dívky /8*. shocking/; pak předstírá, že jde o dalekohled); **Pobřežní hlídka** ([5, šm-fu, 99](#); kluci se střídají v rolích ze seriálu; nesmí se mluvit a pohyby musí být zpomalené);

Na Hitlera ([6, pá-sm, 95](#); jeden kluk si dal na hlavu povlak z meotaru jako vojenskou čepici, do ruky ukazovátka jako pušku a začal pochodovat, ostatní se přidali; ulízl si vlasy a zatvářil přísně: ostatní začali hajlovat; aspekt 8. daring kvůli provokativnímu obsahu);

Na barmana ([7, da-hl, 98](#); kluci s penálem = šejkrem převádějí barmana); **Taekwondo** ([7, bí-pe, 00](#); předvádění a pojmenovávání chvatů; znalostí též aspekt 9. guessing, trenérstvím a iniciací aspekt 8. daring);

Odposlouchávací zařízení ([8, tá-to, 98](#); sestrojili dva kluci podle časopisu ABC; do mikrofону vzadu

jeden mluví a vpředu na rádiu se ladí jeho hlas); **Strážci vesmíru** (8, šp-ku, 99; dívky podle filmu simulují vysílání přes náramkové hodinky; přezdívky – adresy jako „Počurané prkýnko“, „Holá prdel“; aspekt nechutnosti, 8. daring, a tvoření party, 6. duelling);

11.6 VĚTŠÍ SCÉNÁŘE A ROLE – VKUS A STYL

Dallas (1, ko-no, 95; zejména dívky; podle epizod seriálu); **Hra na nemocnici** (1, ko-no, 95; dívky; lékařka, sama dlouho v reálu v nemocnici, všechny nakonec propustí domů); **Kadeřnice** (1, ko-no, 95; dívka zkouší ostatním účesy z dlouhých vlasů); **Na dámy** (1, pl-ko, 00; skupina dívek se stylizuje do dam z čajové společnosti); **Na Popelku** (1, pl-ko, 00; tři dívky hrají podle filmu „Tři oříšky pro Popelku“, mají hrníčky s papírky „hrách“ a „čočka“); **Na princezny** (1, pl-ko, 00; několik dívek, občas i služka); **Na Růženku** (1, pl-ko, 00; podobné jako Na Popelku; jedna dívka režisérka);

Esmeralda (2, fe-ve, 98; přehrávání klukama a holkama animované verze „Zvoníka od Matky Boží“); **Hra na Pobřežní hlídku** (2, kr-su, 97; dívky si rozdělí jména záchranářek ze seriálu a napodobují jejich činnost); **Na kadeřnici** (2, rů-to, 99); **Strážci vesmíru** (2, ml-kr, 99; kluci tzv. morfuji do postav seriálu nejprv jen verbálně /kdo jsem/, pak i přípravou: výrobou zbraní, plánem terénu, programem pro hrdiny); **Tanec** (2, če-ši, 95; umělecký projev; každý sám nebo dívky ve dvojici před hodinou tělocviku, na puštěnou hudbu; kvůli rovnováze též aspekt 7. exerting; též možné 7*. schooling); **Vyprávění hororů** (2, ml-kr, 99; vyprávění kluků před usnutím na škole v přírodě; úspěšný prvek reálu: méně nadpřirozené bytosti a více např. zážitky z nebezpečných nočních bojových her);

Firma ČKD (3, má-za, 98; skupina kluků v rolích zaměstnavatele, zaměstnanců, výrobců, dodavatelů, kupců, konkurence aj.); **Hra na Pobřežní hlídku** (3, ho-kř, 97; děvčata hrající i mužské role; lavice = souš); **Hra na vojáky** (3, ho-kř, 97; viz Válku); **Hrad** (3, kr-vo, 98; tři kluci hrají příběhy pro svou figurku s maketou Lega; aspekt 6. duelling, tvoření party); **Taneční zábava** (3, kr-vo, 98; tanec na písničky Uhlíře a Svěráka; též aspekt 7. exerting a 7*. schooling); **Vládce kouzel** (3, ve-po, 00; jeden, „Osud“, vymýšlí pro druhé, „učedníky magie“, zkoušky, tajemství a nástrahy; trenérstvím, prvkem guru též aspekt 8. daring); **Zpívání v kroužku** (2, ká-sk, 00; dívky v kroužku; aspekt party, 6. duelling);

Barbie (4, ku-po, 96; děvčata, domluvivše se, kam panenka půjde, ji patřičně strojí); **Na kovboje** (4, ně-ši, 97; kluci předvádějí co nejpodobněji a nejvěrněji); **Na fetáka** (4, ně-ši, 97; jeden se stříkačkou bez jehly „fetuje“ vodou ostatní, kteří se potácejí, mají absták apod.; aspekt 1. chasing i 8. daring až 10. acting); **Na kadeřníky** (4, br-še, 98; dívky se domluví a druhý den přinesou rekvizity pro salón: pak zakázka, mytí, stříhání, barvení, melír, trvalá, slavnostní úprava, hodnocení zákaznic); **Nemocnice** (4, br-še, 98; dívky podle scénáře, občas inovovaného, ze seriálu o sestře Stefánii: houkající sanitka, naložení zraněné nebo těhotné, odvoz do nemocnice, operační sál, komplikace a jejich řešení...; občas smí hrát kluk v roli psychiatra, když má pacientka hysterický záchvat, či v roli manžela nebo otce miminka);

Módní přehlídka (5, ji, 00; kluk si vezme kšiltovku spolužáka a začne pózovat jak před fotografy, na molu; podle sběratelky též aspekt 13. gender); **Na Lunetiky** (5, ji, 00; kluci parodii zesměšňují módní skupinu Lunetic, oblíbenou děvčaty; též silný aspekt 13. gender); **Tancování** (5, ji, 00; dvě dívky z tanečního kroužku cvičí prvky, dokud se na ně někdo dívá; aspekt 7*. schooling);

Čtecí kroužek (6, pr-ve, 00; hlavně dívky probírají zajímavá témata z Bravo; též aspekt 13. gender); **Čtení a vyměňování časopisů** (6, po-st, 99; dívkách Bravo, Popcorn, klukovských Score, Level, ukazování a komentování, výměna: možná aspekt 13. gender jako zveřejňování identit, možná 6. duelling jako vytváření part lidí „in“); **Hra na dějepis** (6, po-st, 99; jeden chlapec odvozeně z didaktické hry Kartágo vs. Řím vymýšlí příběh a hraje s ostatními na jeho filmování); **Kecárny (Drbací kroužek)** (6, pr-ve, 00; dívky, někdy s nimi i kluci, probírají čerstvé události nebo pop-idoly; sběratelky zdůrazňují imitaci společností dospělých); **Kiss-mánie** (6, po-st, 99; všechno kolem skupiny Kiss; též aspekt 6. duelling); **Módní přehlídka** (6, po-st, 99; začínají dívky; nejde o model, ale o způsob předvádění, kroucení zadkem a křečovitý úsměv...; možná též aspekt 13. gender); **Parodie TV** (6, pá-sm, 95; humorné imitování různých televizních pořadů); **Program televize** (6, po-st, 99; scénky z minulého dne vysílání); **Scénky** (6, kr-ši, 97; předvádění scénky k nějakému tématu; témata nejmenována); **Seriály** (6, pá-sm, 95; dívky probírají

příběhy z Beverly Hills a z Pobřežní hlídky, někdy je rozvíjejí); **Vtipy** ([6, hi-šm, 99](#); vyprávějí si dívky); **Xena** ([6, hi-šm, 99](#); hrdinka seriálu jako dívčí vzor v boji proti chlapcům);

Až se stáří zeptá ([7, mi, 95](#); několik dětí předstoupí před spolužáky a paroduje stařešiny stěžující si na mladou generaci; nejde o vztah mezi pohlavími, ale generacemi – tím vlastní gender identita); **Co očekáváš od ...** ([7, mi, 95](#); jedinec vypovídá před ostatními, co očekává od maturity, prvního kluka, první dívky...; hlavně ve službě 13. gender, ale i obecnější představa identity); **Chození na hajzly** ([7, bí-pe, 00](#); dívky se každou přestávku ve skupinkách vydávají na toalety, ale málokdy tam dojdou; cestou na sebe upozorňují kluky z vyšších tříd: silné 13. gender); **Kouření** ([7, bí-pe, 00](#); na záchodech a mimo školu; sběratelky zdůrazňují nápodobu starších; též 8. daring, a vytvoření party kuřáků též 6. duelling); **Litání po chodbách** ([7, bí-pe, 00](#); dívky vyhledávají starší kluky; aspekt 13. gender); **Nakupování v automatu** ([7, bí-pe, 00](#); dívky si cestou zpět nabízejí zboží se staršími kluky: aspekt 13. gender); **Pozorování kluků** ([7, bí-pe, 00](#); pomůcky = přiléhavá trička, hřiště = chodba; silné 13. gender);

Doktoři radí ([8, ka-ma, 95](#); během suplovaných hodin třem žákům coby psychologům nebo manželským či rodinným poradcům ostatní dávají otázky na správnou výši kapesného, též jací byli oni mladí; patrně méně útočné než Až se stáří zeptá); **Prohlížení časopisů** ([8, ka-ma, 95](#); předvádění mých identifikací, neuváděna provokace jako v 13. gender Časopisech); **Walkman** ([8, ka-ma, 95](#); recepce umění a předvádění identifikací až identity, vkusu);

Kdo jsem ([9, va-hu, 99](#); někdo se vžije do celebrity a odpovídá otázky); **Poslouchání walkmana** ([9, pr-te, 95](#));

12. TREFOVÁNÍ (SHOOTING)

12.1 ŠTĚSTÍ, HAZARD

Vykopání věci ([1, ko-no, 95](#); jedna holčička přijata k lopatkám kluků; první tři, co něco vykopou)

Pogy ([2, da-kl, 98](#); obracení komínku vsazených žetonů těžším házedlem; hazard, téměř čistá alea; aspekt 6. duelling); **Pogy** ([2, fe-ve, 98](#));

Čára ([3, šk-bl, 99](#)); **Čára** ([3, va-vi, 99](#)); **Pogy** ([3, va-vi, 99](#)); **Pogy** ([3, mi-zi, 96](#)); **Pogy** ([3, má-za, 98](#)); **Rub a líc** ([3, va-vi, 99](#); jak dopadne jedna mince; o mince nebo na body);

Čára ([4, ně-ši, 97](#); kluci i holky s pogy; kdo nejbliž, bere vše); **Čára** ([4, ře, 99](#)); **Kostky** ([4, rá-to, 00](#); kluci házejí kostky z pohárku; různé strategie); **Pogy** ([4, ku-po, 96](#)); **Pogy** ([4, hr-ši, 98](#)); **Pogy** ([4, ka-pý, 98](#)); **Ruleta** ([4, hr-ši, 98](#));

Čára ([5, bí-do, 95](#); kluci s mincemi); **Hrabání v zemi** ([5, no, 95](#); několik kluků, prý kulisa pro povídání si; viz Vykopání věci); **Kolotoč štěstí** ([5, pa-ve, 98](#); vyrobí kruh s výsečemi, kde různé vysoké fiktivní částky, dál bonus, stop a bankrot, a připevní na flašku zatíženou vodou; kdo co vyhraje; silný aspekt 11. pretending, jak kvůli napodobování „velkých“, tak kvůli pomocné konstrukci identity: jsem vítěz, jsem „loser“); **Pogy** ([5, má-má, 97](#)); **Pogy** ([5, kn-ře, 00](#)); **St'astná pětka** ([5, pa-ve, 98](#); složitá autorská losovací hra, završená skládáním obrázku ze získaných rozstříhaných dílů: aspekt 11. pretending a 9. guessing);

Čára ([6, pá-sm, 95](#); nejen mincemi); **Čára** ([6, si-ku, 96](#)); **Čára** ([6, kr-ši, 97](#)); **Čára** ([6, po-st, 99](#)); **Kostky** ([6, kr-ši, 97](#));

Čára (s desetníky) ([7, kr, 96](#); kluci);

Čára ([8, bá-rů, 00](#); kluci); **Tipování teplot** ([8, tá-to, 98](#); kluci, kolik je venku);

Cinkaná ([9, pa, 96](#); dva kluci mincí do mince; když mince spadne na zem, ztráta; když trefí soupeřovu, vyhraje ji; aspekt 1. chasing); **Čára** ([9, pa, 96](#)); **Čára** ([9, va-hu, 99](#)); **Hazardní hry – Karty, Kostky, Rubikova kostka, Sázky** ([9, va-hu, 99](#); též aspekt 9. guessing); **Hromádky** ([9, šu, 00](#); hazardní karetní hra kluků o peníze, s bankéřem; aspekt 8. daring); **Orel – pivo – půlky** ([9, pa, 96](#); kluci hází sudým počtem mincí; kdo řekne „orel“, bere všechny s orlem, resp. lvem nahoru, kdo řekne „pivo“, bere všechny s číslem nahoru, kdo řekne „půlky“ a nahoru je půl lvů a půl čísel, bere vše – když ne, nic); **Panna – Lev** ([9, pa, 96](#); když kluk špatně předpoví dopad své mince, dá ji soupeři);

12.2 VRŽENÍ (PODKLOUZNUTÍ NEBO SMÝKNUTÍ) TUŽKY

Jízda s auty 1 ([2, ml-kr, 99](#); kluci projíždějí tužkou dráhu s překážkami tak, že se dívají jen do zrcátka); **Jízda s auty 2** ([2, ml-kr, 99](#); vypouštění tužky v úhlu pod tlakem, kreslí dráhu);

Formulky ([3, má-za, 98](#); vypouštění tužky pod úhlem, aby postupně projela křivolakou dráhu; jakýsi papírový golf; hrávali sousedi v lavici; viz též Jízdu s auty); **Letecká bitva** ([3, ve-po, 00](#); místo smýknutí tužkou se hází kostkou);

Dráha ([4, ře, 99](#); viz Formulky); **Na válku** ([4, ku-po, 96](#); dvojice nakreslí na papír bojové prostředky a střílí si po nich tužkou pod tlakem v úhlu); **Tužkovka** ([4, ně-ši, 97](#); dráha s různými překážkami na papíře; viz Formulky); **Válka** ([4, ně-ši, 97](#)); **Válka** ([4, ře, 99](#));

Dráha ([5, bí-do, 95](#));

Autíčka ([6, kr, 00](#); kluci hrají Formulky); **Cesta** ([6, he-ho, 97](#); viz Formulky); **Cesta smrti** ([6, hi-šm, 99](#); viz Formulky); **Na svíčky** ([6, hy-je, 98](#); střílí se tužkou vypuštěnou pod tlakem na plamínky nakreslených svíček); **Na III. světovou válku** ([6, hy-je, 98](#); viz Na válku a Na svíčky); **Papírová baba** ([6, hy-je, 98](#); viz Formulky); **Požární stříkačka** ([6, kl, 99](#); říká se takto Formulkám); **Závody** ([6, po-st, 99](#); viz Formulky);

Akta X ([7, ši-žá, 96](#); sofistikovanější varianta Dráhy s překážkami: ufoní a miny); **Tanky** ([7, da-hl, 98](#); jako Na válku, ale místo vypouštění tužky pod tlakem se jí prudce smýkne; na konci počmárání i roztrhání papíru; aspekt klučičího 6. duelling i 8. daring /kvůli ničení/); **Závody s tužkou (versatilkou)** ([7, he-hu, 99](#); viz Formulky);

Dráha ([8, ka-ma, 95](#)); **Dráha** ([8, bá-rů, 00](#); kluci i dívky);

Tanky ([9, mi-pr, 98](#)); **Tužkovaná** ([9, va-hu, 99](#));

12.3 DALŠÍ (ČASTO SPORTY)

Fotbal ([1, se-to, 96](#)); **Fotbal** ([1, ho-st, 98](#); někdy jen jako trestné střelení); **Kloboučku, hop** ([1, ho-st, 98](#); oficiální stolní hra); **Na hokej** ([1, se-to, 96](#); na podlaze chodby hracím kamenem z dámy);

Basketbal ([2, rů-to, 99](#); kluci odpadky do koše); **Fotbal** ([2, no-pi, 00](#); kluci s víčkem od lahve); **Fotbal s víčkem od láhve nebo s míčkem na školní tenis** ([2, ká-sk, 00](#)); **Fotbálek** ([2, ml-kr, 99](#); dva kluci z branky na branku míček rukama); **Házení míče na koš** ([2, fe-ve, 98](#); kluci i dívky na basketbalový koš; aspekt 7*. schooling); **Hokej** ([2, rů-to, 99](#); kluci v kleče rukama); **Hokej naboso, s přezůvkami** ([2, ká-sk, 00](#); kluci hrají bez bot, aby se mohli 11. pretendingově klouzat; kvůli rovnováze též aspekt 7. pretending); **Chipsovaná** ([3, ho-kř, 97](#); kluci se složí na chipsy a jeden z nich pak hází lupínky ostatním, jež se snaží je v kleku chytit do pusy; aspekt bravury, 8. daring); **Panák a papírové koule** ([2, vi-ze, 97](#); v družině na postavu namalovanou na zdi); **Turnaj v hokeji** ([2, da-kl, 98](#); kluci na speciálním /oficiálním/ stole); **Vlaštovky** ([2, da-kl, 98](#); kluci na chodbě, jak daleko doletí);

Bačkorový hokej (3, [ho-kř, 97](#); bačkory jako hokejky, víčko od láhve jako puk, hrají družstva v kleče); **Blechy** (3, [kr-vo, 98](#); skákání blech do domečku pomocí větší blechy); **Fotbal** (3, [kr-vo, 98](#); molitanovým nebo tenisovým míčkem; branky nohy od piána); **Fotbal** (3, [ve-po, 00](#); kluci s pěnovým míčkem, „hopsa-koulemi“ nebo houbou na tabuli); **Hod na koš** (3, [ve-po, 00](#); hází se na odpadkový koš papírovou koulí; možná kolektivní 6. duelling, neboť sběratelé hovoří o třídních rivalch ve dvou družstvech); **Hokej** (3, [kr-vo, 98](#); kluci kostkou rukou mezi nohy od piána); **Hokej** (3, [má-za, 98](#); stolní prodávaná hra); **Hokej** (3, [ve-po, 00](#); kluci na lavici během vyučování v miniaturizované podobě: učebnice branky, tužky hokejky, guma nebo knoflík puk; též aspekt 4. hunting); **Kopaná hadrákem** (3, [mi-zi, 96](#); i ekvilibristika: aspekt 7*. schooling); **Košíková hadrákem** (3, [mi-zi, 96](#); do dětských basketbalových košů, někdy za předvádění různých figur: aspekt 11. pretending); **Na brankaře** (3, [má-za, 98](#); nájezdy; ruka, knížka nebo bačkora jako hokejka, kšiltovka jako lapačka; aspekt 11. pretending); **Stolní hokej** (3, [má-za, 98](#); dva kluci, na ploše školní lavice, do branek z penálů nebo učebnic, pukem z gumy a pravítky místo hokejek); **Satnafočus** (3, [šk-bl, 99](#); hraje se s bačkorou, přechází ve strkání 7. exerting);

Baseball s ukazovátkem (4, [ka-pý, 98](#); obtížné pálkování míčku z papíru); **Fotbal** (4, [ně-ši, 97](#); kluci); **Fotbal – haki-sak** (4, [du-ko, 99](#)); **Fotbal s bačkorou** (4, [ně-ši, 97](#)); **Foukaná** (4, [ně-ši, 97](#); lehká papírová koule na spojených lavicích; každý tým se snaží ji přefouknout na cizí polovinu, aby z ní spadla na zem); **Házení míčkem do koše** (4, [hr-ši, 98](#); kluci míčkem do odpadkového koše); **Hokej** (4, [ře, 99](#); ve třídě, brankáři vkleče, pantofel vyrážeka, kšiltovka lapačka); **Hokej** (4, [rá-to, 00](#); kluci, pro domo, ve třídě; aspekt kolektivního 6. duelling); **Hokej s botou** (4, [ka-pý, 98](#); hokejka bačkora, puk víčko lahve, na jednu branku kluci, v kleče, klouzající); **Hopíci** (4, [ka-pý, 98](#); dvojice kluků pouštějí míčky ze schodů, komu se dřív dokutálí k metě; aspekt 6. duelling); **Kuželky** (4, [ně-ši, 97](#); z postavených učebnic, posílá se tenisák); **Kuželky** (4, [rá-to, 00](#)); **Střílení prakem na cíl** (4, [br-še, 98](#); kluci střílejí na balónek s fotkou nějakého momentálně protivného spolužáka); **Vyřazko** (4, [ře, 99](#); když se hráč trefí do koše, následující se musí trefit také);

Fotbal (5, [bí-do, 95](#); kluci na chodbě v malých družstvech, židličky jako branky); **Fotbal** (5, [bí-do, 95](#); totéž: zde zapojena i děvčata); **Fotbal** (5, [ji, 00](#); útočník klamající obránce a střílející na brankaře: gumou, ořezávkem, bačkorou, pomerančem; též aspekt 2. catching); **Fotbal** (5, [ko, 00](#); kluk proti klukovi na lavici s kroužky z propisek, vypouštěnými z hrotu tužky; nesmí se trefit kroužky vlastní, jen kroužky soupeře a kroužek-míč; silné publikum; aspekt 6. duelling); **Fotbal s koženkovým míčem** (5, [má-má, 97](#); brány katedra a kryt na radiátor); **Fotbal s malým míčem** (5, [kn-ře, 00](#); kluci s tenisovým míčkem); **Foukání do tužky** (5, [no, 95](#); viz též Foukanou; dvě dívky chtějí sfouknout tužku z lavice na straně soupeřky; pak dvě a tři proti jedné: přechod v 7. exerting i 8. daring); **Hokej s tenisovým míčkem** (5, [má-má, 97](#); hraje se pravou rukou); **Hokis** (5, [šm-fu, 99](#); kluci hrají rukama hokej s různými předměty); **Míčko sporting** (5, [pa-ve, 98](#); kluci na koberci fotbálek s gumou, molitanovým míčkem nebo bačkorou, branky židličky nebo dvířka od skříně); **Míčx** (5, [šm-fu, 99](#); hokej rukama s míčkem); **Penalta** (5, [pa-ve, 98](#); střílení kluků na branku: kdo překoná brankáře, jde chytat); **Ping-pong** (5, [bí-do, 95](#); i smíšeně; v případě dvouhry a turnaje může směřovat k 6. duelling); **Ping-pong** (5, [bí-do, 95](#); hraje se v obou třídách); **Střelba na koš** (5, [bí-do, 95](#); dva kluci na chodbě, kdo se víckrát trefí; různé podmínky střelby); **Vičx** (5, [šm-fu, 99](#); hokej rukama s víčkem);

Basketbal (6, [he-ho, 97](#)); **Fotbal** (6, [he-ho, 97](#)); **Fotbal** (6, [po-st, 99](#); kluci ve třídě ne s míčem, s čímkoli, někdy s věcí sebranou dívce: pak aspekt 8*. shocking); **Fotbal** (6, [hi-šm, 99](#); ve třídě, čímkoli); **Fotbálek** (6, [pr-ve, 00](#); ve třídě s tenisákem); **Hokej** (6, [pr-ve, 00](#)); **Hokej, fotbal** (6, [kr-ši, 97](#)); **Kuličkovka** (6, [po-st, 99](#); z pistolky na terč, někdy po ostatních: pak 8*. shocking); **Ping-pong** (6, [kr-ši, 97](#)); **Ragby** (6, [he-ho, 97](#); též 7. exerting ve formě ludus); **Spriteball** (6, [hy-je, 98](#); zjednodušený fotbal plechovkou ve třídě); **Stolní hokej** (6, [he-ho, 97](#); na lavicích prsty a s víčkem; buď do branek nebo aby víčko spadlo ze soupeřovy strany na zem); **Stolní hokej** (6, [kr-ši, 97](#); na lavicích, tenisák, bačkory místo hokejek); **Stolní hokej s tužkami** (6, [pr-ve, 00](#); dvě dívky, rozhodčí kluk; silné 6. duelling); **Střelba** (6, [po-st, 99](#); kluci po sobě střílejí, čím mohou; někdy 11. pretending umírání po zásahu); **Vlaštovky** (6, [po-st, 99](#); záleží i na formě skládanky, pak umělecké 11. pretending, a na házení o hodinu, pak pedagogické 4. hunting; někdy jako psaníčko); **Vyřazovačka** (6, [kr-ši, 97](#); kluci před TV házejí na koš); **Zabodávání kružítko** (6, [he-ho, 97](#); kluci do kruhu na linoleu);

Basket (7, [bí-pe, 00](#); houbou do odpadkového koše); **Floorball** (7, [ch-sa, 97](#)); **Florball** (7, [bí-pe, 00](#); ve třídě, ale s pravými hokejkami); **Fotbal** (7, [ši-žá, 96](#); kluci střílejí na brankáře); **Fotbal** (7, [ch-sa, 97](#));

Fotbal ([7, da-hl, 98](#)); **Fotbal** ([7, he-hu, 99](#); družstva ve třídě, vybavení pro domo); **Fotbal** ([7, bí-pe, 00](#); ve třídě, s čímkoli); **Fotbal s houbou, krabičkou od Fruika nebo cizím penálem** ([7, da-hl, 98](#); kluci; při penálu aspekt 8* shocking a 2. catching); **Fotbal s míčkem** ([7, kr, 96](#); hrají kluci); **Házení křídou** ([7, po, 98](#); zde na terč nakreslený, část výzdoby třídy nebo na fotografii spolužáka); **Házení míčem na tabuli** ([7, ši-žá, 96](#); kluci molitanovým míčkem na brankáře; hod z místa); **Hod houbou do koše** ([7, kr, 96](#)); **Magnetovka** ([7, ch-sa, 97](#); kluci házou magnety na terč); **Nohejbal** ([7, bí-pe, 00](#); tenisákem ve třídě); **Ping-pong** ([7, ch-sa, 97](#)); **Rugby s penálem** ([7, da-hl, 98](#)); **Skákavka** ([7, ch-sa, 97](#); ping-pong s tím, že míček může skákat dál, i po zemi; aspekt 7*. schooling); **Volejbal s penálem** ([7, da-hl, 98](#));

Baseball ([8, šp-ku, 99](#); kluci i holky dřívkem od okna do smotaného papíru nebo zátky; počítají se body; aspekt 7*. schooling); **Basketbal** ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci papírovou kuličkou do odpadkového koše; když trefí jeden, musí trefit i následující; určitý aspekt 7. exerting); **Basketbal** ([8, bá-rů, 00](#); kluci a dívky v tělocvičně); **Bombardování** ([8, bá-rů, 00](#); střílení kluků papírovými koulemi na nakreslený terč; bod, když se trefí vstupující dívka; aspekt 13. gender pomocí 8*. shocking); **Florbal** ([8, bá-rů, 00](#); kluci, někdy i ve třídě); **Fotbal** ([8, bá-rů, 00](#); kluci, někdy i ve třídě); **Fotbal s houbou** ([8, do-ko-pu, 98](#)); **Házení křídou do terče** ([8, tá-to, 98](#); kluci se strefují do nakresleného panáka, představujícího spolužáka; každá část těla jinou bodovou hodnotu; aspekt 10. acting); **Házení předmětu z okna** ([8, šp-ku, 99](#); prohazování předmětu škvírou v okně z co největší dálky; též aspekt 8*. shocking); **Hod do koše** ([8, šp-ku, 99](#); střílení do odpadkového koše); **Hokej** ([8, le-na, 96](#); mužstva s tenisákem do jakýchkoli branek); **Hokej** ([8, šp-ku, 99](#); kluci ve verzi pro domo); **Kamenná** ([8, tá-to, 98](#); kopání do kamene, ve třídě do křídý či tenisáku); **Košová** ([8, bá-rů, 00](#); kluci papírovou koulí do odpadkového koše); **Křída** ([8, bá-rů, 00](#); kluci po nakresleném panákoví; nejvíce bodů při zásahu genitálií, pak hlavy; silný aspekt 10. acting v podobě zástupné či jen zobrazující, 11. pretendingové); **Kulečník A** ([8, le-na, 96](#); kluci tágy z nástěnných map na lavici do kousků křídý, aby se srazily; nápodobou „velkého“ kulečníku aspekt 11. pretending); **Kulečník B** ([8, le-na, 96](#); tága jsou tužky a koule kroužky z propisek); **Minigolf** ([8, ka-ma, 95](#); sousedi v lavicích během hodiny); **Obkreslená koruna** ([8, tá-to, 98](#); kluci na papír obkreslí na svých polovinách mince, pak pravou mincí št'ouchají tak, aby se zastavila u soupeře na obrysu); **Ping – pong** ([8, bá-rů, 00](#); kluci); **Ragby** ([8, do-ko-pu, 98](#); s přezůvkou, domácí verze ve třídě; silné 2. catching a 7. exerting jako pravém ragby); **Sestřelování skladatelů** ([8, bá-rů, 00](#); kluci papírovou koulí na portréty, vyvěšené neoblíbenou učitelkou; bez bodové hodnoty je údajně ošklivý Mysliveček; aspekt 8. daring a pedagogického 4. hunting); **Stolní tenis** ([8, le-na, 96](#); hrají kluci dlaní nebo učebnicí na lavici přes penál nebo učebnici; aspekt 6. duelling);

Fotbal ([9, pr-te, 95](#); kluci ve třídě, míčem cokoli; někdy všichni proti všem); **Fotbal** ([9, va-hu, 99](#)); **Ping-pong** ([9, mi-pr, 98](#); pálky z učebnic, na stole z katedry); **Sázení** ([9, šu, 00](#); kluci většinou na výsledky v lize); **Střílení odpadků** ([9, pr-te, 95](#); kluci recyklují odpad házením z dálky do krabic; aspekt 8. daring; herní přísvojení si a subverze nařízeného chování); **Třískaná** ([9, pa, 96](#); kluci před tělocvikem pod síti na volejbal; aby se střelený míč odrazil nezachycen na původní území; aspekt 2. catching);

13. GENDER (GENDER)

13.1 „SPOLEČENSKÉ" HRY

Flaška ([2, ml-kr, 99](#); zde hrají kluci a dívky odděleně; úkolem prý však bývá „anticipačně“ polibek, jež kluci nahrazují plácnutím druhého a dívky pohlazením druhé; aspekt 11. pretending); **Nebe – peklo – ráj** ([2, ml-kr, 99](#); divinace dívek, občas jimi nabízená i klukům; papírová sklapovačka s výroky o partnerských alternativách);

Flaška ([3, ho-kř, 97](#); sedí v kruhu střídavě kluk-holka; na koho flaška ukáže, ten musí dát pusu sousedovi; v jiné variantě se při odmítnutí vypadáva; někdy dává první pusu roztácející hráč, ale stejnému pohlaví ji dát nemusí a ani nedává); **Svlékaná flaška** ([3, ho-kř, 97](#); na koho flaška ukáže, musí sundat část oděvu); **Šípková Růženka** ([3, če-no, 95](#); kluci mají vybrat svou milovanou, ve skutečnosti jsou jako jednotliví

princi předem vybrání oni);

Flaška ([4, br-še, 98](#));

Flaška ([5, bí-do, 95](#); smíšeně; roztáčená láhev ukáže, kdo má koho políbit; patrně část oděvu jako fant, tedy svlékání); **Nebe, peklo, ráj** ([5, bí-do, 95](#)); **Nebe, peklo, ráj** ([5, bí-do, 95](#); hraje se v obou třídách); **Soudce** ([5, no-pt, 95](#); pro páry a soudkyni, jež je obviní z fiktivního sexuálního činu /11. pretending/, jenž se diskutuje a ruší stejně sexuálním trestem: polibkem, lehnutím si na); **Svlékání z kůže** ([5, bí-do, 95](#); erotické úkoly a erotický trest, část oděvu jako fant); **Vadí – nevadí** ([5, bí-do, 95](#); v jiné páté třídě týchž sběratelek jako Svlekání z kůže);

Flaška ([6, pá-sm, 95](#); viz Svlekání z kůže a Vadí – nevadí); **Flaška** ([6, he-ho, 97](#)); **Flaška** ([6, kr-ši, 97](#); se roztočí a na koho ukáže, musí odpovědět na otázku nebo dát fant); **Flaška** ([6, hi-šm, 99](#)); **Svlíkání z kůže** ([6, kr-ši, 97](#); odpovídání na otázky; kdo špatně, musí odhodit jednu věc ke stropu); **Vadí, nevadí** ([6, kr-ši, 97](#); bez pomůcky flašky); **Vykládání budoucnosti** ([6, pá-sm, 95](#); dva oficiální vykladači, kluk a dívka; zájemce kluk žádá kluka, zájemce dívka dívku o výklad z krásných starobylých karet, ostatní naslouchají, přičemž jeden z nich je adresátem věštby: sblíží se Helena s vysokým chlapcem /Markem/ na společné cestě /na škole v přírodě/?; Marek zamítne nebo váháním potvrdí);

Flaška ([7, kr, 96](#)); **Flaška** ([7, bí-pe, 00](#); sundávání kusů šatstva bez úkolů; o velké přestávce, aby se někam došlo); **Hra na pravdu** ([7, mi, 95](#); otázky brány velmi vážně; po konfliktu mezi dětmi, patrně milostném; aspekt 8. daring); **Svlékaná flaška** ([7, ch-sa, 97](#)); **Vadí nevadí** ([7, mi, 95](#));

Flaška ([8, do-ko-pu, 98](#)); **Milenec a šikan** ([8, ka-ma, 95](#); pár má předvádět publikem vylosované úkony z partnerského života; ty většinou jen vyjádřeny slovy, dotykově jsou cudné); **Na pravdu** ([8, bá-rů, 00](#); většinou pomocí flašky, otázky sexuální či milostné povahy; aspekt 8. daring určitým překonáním studu, aspekt 10. acting možnou stigmatizací; aspekt 11. pretending projekcí identity až stylizací); **Výměna rolí** ([8, li-na, 97](#); tři kluci a tři holky navzájem napodobují představitele opačného pohlaví; silné 11. pretending);

Flaška ([9, va-hu, 99](#));

13.2 SPATŘIT, SÁHNOUT, TÁHNOUT

Převlékání děvčat před hodinou tělocviku ([2, če-ši, 95](#); ritualizace chování až do podoby "školky", 7*. schooling); **Svlékání** ([2, ml-kr, 99](#); kluci na škole v přírodě před sprchováním běhají nazí na chodbě, dokud nevyjde z pokoje dívka; pak ale nesmějí být viděni do posledního kousku; aspekt 10. acting: viz Kluci jdou); **Zvedání sukní** ([2, fe-ve, 98](#); kluci holkám; začal, možná z alibismu, „milenec”);

Plácaná ([3, ho-kř, 97](#); kluk se nenápadně přiblíží k dívce a plácne ji přes zadek; u kolika se mu to povede; dívky to vracejí; aspekt 8*. shocking);

To je ale nadělení ([4, ně-ši, 97](#); „... , spráskla ruce babička!"; dívka si vybere kluka a s těmi slovy mu spráskne ruce kolem hlavy tak, že mu dá dvoustrannou facku; aspekt 8*. shocking);

Čmáraná ([5, ji, 00](#); on jí sebere tužku a snaží se ji počmárat, když ona tužku získává zpět; aspekt 8. daring a 8*. shocking v rámci genderového 6. duelling); **Na honěnou** ([5, ho-he, 99](#); holka strčí hrubě do kluka, aby byla honěna; tábory fandí svému pohlaví); **Siesta** ([5, ho-he, 99](#); kluk na rampě ve třídě pokřikuje na dívku „Siesta, siesta! Hod’ po mě bačkoru!”, dokud ta nehodí; když trefí, chlapec spadne, když ne, zůstává na bidle; vždy křičí: „A je po siestě!"; určité 11. pretending při škádlení, 8*. shocking, kdy vybití spadá do 1. chasing); **Svlékaná** ([5, bí-do, 95](#); přiměv nějakou dívku, aby se otočila zády, snaží se jí nějaký kluk stáhnout kalhoty; aspekt 8*. shocking); **Vybíka mokrou houbou do obličeje** ([5, šm-fu, 99](#); kluci po oblíbené spolužačce, dokud ji nezasáhnou; též 8. daring, cestou 1. chasing);

Křováci ([6, kr-ši, 97](#); kluci vezmou holku za ruce a nohy a hodí ji do křoví; aspekt 8. daring a 10. acting); **Svlíkání** ([6, hi-šm, 99](#); skupinka dívek se vrhne na jednotlivého chlapce a hrozí mu stáhnout kalhoty);

Šlehaná (6, [he-ho, 97](#); kluci s namočenými a do ruličky stočenými ručníky pronásledují prchající vrískající dívky a šlehají je; aspekt 1. chasing i 8. daring);

Francouzský způsob (líbání) (7, [kr, 96](#); kluci soutěží v tom, komu se podaří chytit dívku a políbit ji; aspekt 1. chasing); **Obléhání dívek se sušenkami** (7, [kr, 96](#); kluci se snaží vymámit od dívek sušenky nebo jim je vytrhnout; aspekt 2. catching a 8*. shocking); **Otvírání holčičích šaten o TV** (7, [kr, 96](#); soutěž kluků, kdo se vrátí s kusem oděvu; aspekt 2. catching); **Plácání po zadku** (7, [kr, 96](#); soutěž kluků; aspekt 8*. shocking); **Provokování kluků (šťouchání pravítkem, kopání do židlí apod.)** (7, [kr, 96](#); dívky klukům během vyučování, aby se nemohli bránit; aspekt 8*. shocking); **Přetahování** (7, [he-hu, 99](#); dva kluci tahají každý za jednu ruku dívku o hlavu větší a považovanou za nejpřitažlivější ve třídě; ona se může přiklonit na jednu stranu; též aspekt 7. exerting a 6. duelling, oslavou dívky 11. pretending; inscenací náklonnosti, převedením na čin též 10. acting); **Sahaná (Sahačka)** (7, [ch-sa, 97](#); kluci si rozdělí dívky, kterým sáhnou na prsa; „Double je, když se sáhne na obě“; aspekt 8*. shocking vzhledem k dívkám a 8. daring jako bravury mezi kluky); **Tatranka** (7, [ši-žá, 96](#); dívka si lehne na záda a dá do pusy tatranks; kluk dělá klíky a ukusuje tatranks; simulace kopulace, svou mimésí též 11. pretending, úsilím 7. exerting, hloubkou 10. acting); **Zrcátko** (7, [kr, 96](#); kluci si přidělají na nárt boty zrcátka a snaží se zjistit kalhotky dívek pod sukní; též zajímavé 3. seeking); **Zvedání sukní** (7, [kr, 96](#); soutěž kluků; aspekt 8*. shocking);

Cuchání vlasů (8, [šp-ku, 99](#); dívkám; Franta, nepovažovaný za možného milence; někdy i pomáhá dívkám se česat); **Košanda** (8, [li-na, 97](#); tři kluci vlečou holku ke koši, kam se jí snaží dát hlavu nebo nohy; viz Křováky; aspekt 10. acting i 8. daring; viz též Cedulky); **Krádež svačiny** (8, [li-na, 97](#); dívky přidrží kluka a seberou mu svačinu; pomsta za „košandu“); **Prádlo** (8, [bá-rů, 00](#); kluci zvedají dívkám sukně, na tělocviku zas trička a nebo jim práskají s ramínky podprsenek); **Schování penálů** (8, [šp-ku, 99](#); Franta sebere nějaké dívce penál a schová ho na mužském WC; aspekt 8*. shocking); **Stahování gumiček** (8, [šp-ku, 99](#); Franta stahuje dívkám gumičku z vlasů); **Tip na spodní prádlo** (8, [do-ko-pu, 98](#); kluci napíší tipy na kalhotky vybraných dívek, pak každý před jednou rychle padne a zkusí zjistit); **Vytahování spodního prádla** (8, [šp-ku, 99](#); Franta zapráská podprsenkou některé dívky nebo jí povytáhne kalhotky, aby se zařizily do těla: stále tentýž z Cuchání vlasů aj.);

Hra o nejlepší tělo – "osahávaná" (9, [va-hu, 99](#); kluci hodnotí „kvalitu těla“ a vítězku podrobují „testu“); **Ošahávačka** (9, [mi-pr, 98](#); kluk sáhne dívce do intimních míst nebo jí rozeprve podprsenku; ta mu dotyk oplátí); **Sukně** (9, [mi-pr, 98](#); zvedají kluci holkám; aspekt 3. seeking); **Zrcátko** (9, [mi-pr, 98](#); na noze, pohled pod sukni; aspekt 3. seeking);

13.3 TÁBORY (ČASTO KRITIKA OPAČNÉHO POHLAVÍ)

Bublina (2, [fe-ve, 98](#); jedna dívka jedna jehla, ostatní bubliny: mají roztažené ruce a houpavě naznačují nafouknutost; honící jehla bublinu ukazováčkem propíchne a ta splaskne na bobek, až přijde pumpa a nafoukne ji; patrně, i podle sběratelek, fantasma těhotenství, hluboký aspekt 10. acting); **Na mimina** (2, [če-ši, 95](#); kluci „blbnou“ na koberci, dívky se je snaží z teritoria vytáhnout; aspekt 2. catching i 7. exerting); **Technicky píchnout** (2, [ml-kr, 99](#); kluk sáhne klukovi nečekaně do rozkroku a pak chrání svůj; aspekt 3. seeking; viz později, při pubertální reaktivaci Oidipa, Na vybrabčenou; šlo by též 10. acting);

Skříň (3, [va-vi, 99](#); jedna z dívek si nalíčí rty, ostatní chytí kluka a zavrou ho s ní do skříně, držice dveře; pak se počítají šmouhy na jeho obličej; aspekt 7. exerting);

Hra na flétnu (4, [du-ko, 99](#); dívky hrají na flétnu lidové písničky, kluci to zesměšňují a chtějí píseň „Baráky“; konfrontační přehánění ženského vs. chlapského vkusu, identifikaci: aspekt 11. pretending, ze strany kluků 8. daring);

Cedulky (5, [bí-do, 95](#); kluci lepí holkám na záda hanlivé sexuální výroky; též ostrakismus 10. acting); **Fanfán Tulipán** (5, [šm-fu, 99](#); když se dívka z vyššího ročníku na chodbě baví s kamarádkami, běhá kolem ní skupina kluků a nejbliž u ní zakřičí „Fanfán Tulipán!“; to ji rozčílí a snaží se je uhodit; aspekt 8*. shocking); **Kluci jdou** (5, [no-pt, 95](#); kluk nenechá projít holku bez zakrytí si genitálu; hluboký aspekt 10. acting); **Kombinace** (5, [no-pt, 95](#); do krabičky jména, do druhé výroky typu "je homosexuál", "chodí

s Novákovou", "podpálí školu"; hraje se pro smích; částečně podobné Cedulkám i Nebe, peklo, ráj; též poetický aspekt 11. pretending a ostrakismus 10. acting); **Válka o časopis Quelle** (5, bí-do, 95; smíšeně; děvčata nechtějí dovolit, aby si kluci z vedlejší třídy /?/ taky prohlíželi fotografie spodního prádla a plavek);

Hra na názor (6, po-st, 99; skupina dívek se vyzývá, „Ukaž, jak velký máš názor!"; velikost je v šíři rozpažení; viz též Posílání křečka a Drž mi místo; možná „názor" kryje něco jako falus; hluboký aspekt 10. acting); **Největší buzna** (6, he-ho, 97; na konci vyučování, kdo by mohl být největší buzna dne, protože řekl... Ale Novák řekl..., a to je mnohem horší!; ostrakismem aspekt 10. acting a poetikou 11. pretending); **Papírky na záda** (6, kr-ši, 97; viz Cedulky); **Test pro blondýnky** (6, kl, 99; viz též Chytáky v 9. guessing; kluci dávají vybrané blondýnce úkoly: bludiště s centrální širokou cestou od startu do cíle; najít na papíře, kde není nic jiného, obrovského nakresleného slona; spojit tři body od 1 do 3; určit nakreslený objekt: když blondýnka rozpozná králíka, je prohlášen za zajíce, a naopak);

Časopisy (7, mi, 95; kluci najdou v dívčím časopisu, jako Bravo, Dívka, Já a Ty pikantní článek, čtou ho nahlas, kolektivně komentují a pozorují reakci dívek; oboustranné 11. pretending; viz též Válku o časopis Quelle); **Septonex na vložce** (7, mi, 95; kluk nastříkal na vložku septonex, simulující výtok, a hodil do šatny dívkám; ty vložku donesly učitelce a pachatel dostal třídní důtku; aspekt 8*. shocking a hlubokého 10. acting);

Která nejvíc saje (8, ka-ma, 95; kluci kradou holkám z tašek vložky a namáčejí je do vody a do inkoustu; aspekt 10. acting); **Lepení menstruačních vložek na dveře** (8, ka-ma, 95; namočená vložka spadne na příchodího, nejlépe na učitele; silné 8*. shocking s aspektem 1. chasing, nakažení dotykem v hlubokém 10. acting);

Časopisy (9, pr-te, 95; podobné stejnojmenné hře ze 7. třídy, zde se vysmívají i dívky klukům za jejich zájmy); **Na vybrabčenou** (9, mi-pr, 98; kluci se vrhnou na jednoho a „jako" ho vykastrují; pak ho pochválí, poplácají a smějí se; aspekt 10. acting); **Ukazovátko** (9, mi-pr, 98; jeden kluk je chycen, posazen na ukazovátko a vyzdvižen; tlak na genitálie; aspekt 10. acting);

13.4 PÁROVÁNÍ A VÝBĚRY

Na lásku (1, kn-ně, 99; jen z kluků se postaví před třídu a křičí: „AB a CD se milují!"; pár ho pronásleduje a trestá; skandalizace lásky, podoba klasického šarivari; možno řadit i do ostrakismu v 10. acting);

Hra na sny (2, ml-kr, 99; dva obdivovatelé Katky vyprávějí Michalovi, kterého má ráda, jaké se jim zdály sny o tomhle páru; zkusili ho vyšachovat snem o Štěpánce, ale ten Michal nepřijal; uměleckostí aspekt 11. pretending a útokem 10. acting); **Na milence** (2, fe-ve, 98; jedna dvojice se na škole v přírodě drží kolem ramen; ostatní se jí posmívají; když se jedna dívka snaží také získat veřejného partnera, je odmítnuta); **„VLN"** (2, ká-sk, 00; tři kluci a dívka zůstali ve třídě, dva napsali třetímu dopis, že dívku miluje, ve stylu $X + Y = VLN$ /jde patrně o zkratku Velké Lásky Navždy/; adresát jim to oplatil; pak se vymýšlely dopisy, střídané protesty a honičkami, kdo koho nebo dokonce co, věci, miluje; silná, možná převažující identifikace, tedy 11. pretending, dále 10. acting typu šarivari, skandalizace lásky);

Disco (3, ve-po, 00; hraje magnetofon a ceremoniář vyhlásí volenku pánskou, dámskou nebo „guláš"; též aspekt 11. pretending); **Disco** (3, ve-po, 00; hraje se i ve druhé třídě); **Hra pro dva** (3, kr-vo, 98; na sebe zaměřený chlapec a dívka si sestrojí „míče" ze stavebnice a pak si je házejí);

Dopisy (5, má-má, 97; kluci píšou holkám dopisy, které ony nečtou, oznámí kamarádkám a demonstrativně hodí do koše, „Zas ten blbej Vondráček, ten teda nemá šanci"); **Psaníčka** (5, bí-do, 95; hraje se v obou třídách; hlavně mezi chlapci a dívkami, psaníčka putují po riskantní trase); **Psaníčka** (5, bí-do, 95; hraje se v obou třídách);

Lov na devátáky (6, po-st, 99; dívky se blíží k devátákům, jedna se schovává za druhou, postrkují se; jindy je úkolem označit je samolepkou, za osmáka jen půl bodu);

Bodování o přestávce ([7, he-hu, 99](#); dívky se sesednou a zhodnotí v deseti bodech kluky za galantnost, statečnost, krásu a inteligenci, oznámí body a pohádají se; kluci hodnocení tuší a snaží se předvést v co nejlepším světle; i oni jednu dobu hodnotili: krásu obličeje, krásu postavy, inteligenci a kamarádkost; aspekt 11. pretending a 10. acting); **Psaníčka** ([7, da-hl, 98](#); během hodiny hlavně dívky dívkám; informace o lásce, patrně aby se dozvěděl a získal i potenciální nápadník); **Vyrábění předmětů z papíru** ([7, he-hu, 99](#); dva nejlepší kamarádi vyrábějí skládanky, které jim bodují dvě dívky, sedící za nimi; když oslovená dívka uhodne autora a oznámkuje 1-2, může si předmět ponechat; při horší známce je zničen; při neuhádnutí autorství se věcí chlapec může chlubit celé třídě, tedy i jiným dívkám /dívka patrně potrestána, že neuhádla jeho duši, jeho individualitu/);

Miss ([8, do-ko-pu, 98](#); kluci napíší jména svých favoritek a každý je ohodnotí 1 až 10; která nejvíc bodů, je Miss Dne); **Pořadí** ([8, bá-rů, 00](#); iniciátor napíše pořadí dívčích nebo klukovských jmen nechá kolovat; většinou se pozná, kdo co přepsal; aspekty 10. acting, 8. daring a 11. pretending);

Poznámky:

1. V souboru se vyskytuje několik her o kuchařce, které mají stejné zahájení, ale ne vždy stejný běh po něm: někdy spíš 1. chasing a možná i 2 catching než 5. racing, do něhož je řadíme pro větší sjednocení; jednou sběratelé o běhu vůbec nehovoří (4, ně-ši, 97) – tuto Kuchařku řadíme do 9. guessing.

2. O téže hře referujeme podrobně s ukázkou materiálu pod názvem "rolovaný papír" jinde (Kučera 2008).