

## So Far So Near : Chustynka (3.B)



Dne 14.9. 2017 jsme se seznámili s ukrajinskou hrou „Chustynka“ neboli „Kapesník“.

Hra připomíná českou hru Chodí Pešek okolo, je velmi jednoduchá na vysvětlení a děti moc bavila.

Ke hře je potřeba kapesník nebo šátek.

### Pravidla:

Děti si dřepnou do kruhu na zem tak, aby byly připravené se co nejrychleji zvednout a utíkat. Děti jsou otočené obličejem ke středu kruhu.

Jeden hráč (A) má v ruce kapesník a obchází po vnějším kruhu. Tento hráč se snaží upustit kapesník za některým ze sedících hráčů (B) pokud možno tak, aby si toho sedící hráč všiml co nejpozději.

Když sedící hráč (B) zjistí, že je za ním položený kapesník, co nejrychleji se zvedá a snaží se dohonit stojícího hráče (A). Úkolem stojícího hráče (A) je oběhnout co nejrychleji kruh a zaujmout místo původně sedícího hráče (B). A původně sedící hráč se stává chodcem s kapesníkem.

Pokud sedící hráč (B) chytne hráče s kapesníkem, vyhrál a hráč s kapesníkem (A) chodí dokola znova.

A tak stále dokola 😊.

## Angličtina

### Rules:

All the children (except for one) sit in a circle in a squatting position, all are prepared to get up quickly and run. All the children are facing inwards.

One player (A) is holding a handkerchief and is quietly walking around the children. This player aims to drop the handkerchief behind one of the sitting children (B), trying not to be noticed.

When the sitting player (B) realizes that the handkerchief is on the floor behind him he gets up as quickly as possible and tries to catch up the standing player (A). In the meantime, player A tries to run around the circle of children and sit in the now empty spot from the sitting player (B). If player A manages to run around the circle and sit down in the empty spot before getting caught by player B, he wins and player B starts walking around trying to drop the handkerchief behind one of the children.

If not, player A has to try again.

And so on 😊.

## Němčina

### Regeln:

Kinder im Kreis hocken sich nieder zu Boden, um bereit sein, sich möglichst schnell zu heben und laufen. Sie stehen zur Mitte des Kreises.

Ein Spieler (A) hält ein Taschentuch und geht um den äußeren Kreis herum. Dieser Spieler versucht sein Taschentuch hinter einem der sitzenden Spieler (B) fallen lassen, damit es der sitzende Spieler so spät wie möglich bemerkt.

Wenn der sitzende Spieler (B) feststellt, dass ein Taschentuch hinter ihm liegt, erhebt er sich so schnell wie möglich, und versucht den stehenden Spieler (A) einzuholen. Das Ziel des stehenden Spielers (A) ist, um den Kreis so schnell wie möglich herumlaufen und den Platz des ursprünglich sitzenden Spielers (B) zu besetzen. Dann geht der ursprünglich sitzende Spieler mit dem Taschentuch herum.

Wenn der sitzende Spieler (B) den Spieler mit dem Taschentuch packt, gewinnt er und der Spieler mit dem Taschentuch (A) geht wieder herum.

Und so geht es immer wieder.

## Thajština

### กฎระเบียบ:

เด็กทุกคน (ยกเว้นผู้เล่น A) นั่งยองๆ หันหน้าเข้าหากันเป็นวงกลมเพื่อเตรียมตัวลุกขึ้นวิ่ง

ผู้เล่น A ถือผ้าเช็ดหน้าค่อยๆ เดินรอบวงกลมและอย่าส่งเสียงดัง จุดประสงค์ของผู้เล่น A

คือวางผ้าเช็ดหน้าไว้ข้างหลังของเด็กอีกคนที่นั่งอยู่ (ผู้เล่น โดยพยายามอย่าให้ผู้เล่น B รู้ตัว

เมื่อผู้เล่น B รู้ตัวว่าผ้าเช็ดหน้าอยู่ข้างหลัง ก็ต้องรีบลุกขึ้นวิ่งไล่จับผู้เล่น A ผู้เล่น A

จะต้องวิ่งหนีรอบวงเพื่อไปนั่งแทนที่ผู้เล่น B หากผู้เล่น A สามารถวิ่งไปนั่งแทนที่ผู้เล่น B

สำเร็จโดยไม่โดนจับ ผู้เล่น A จะเป็นผู้ชนะและผู้เล่น B จะทำหน้าที่แทนที่ผู้เล่น A

แล้วเดินรอบวงกลมพร้อมกับผ้าเช็ดหน้า

หากผู้เล่น B ไล่จับผู้เล่น A สำเร็จ ผู้เล่น A ต้องเริ่มเดินรอบวงกลมใหม่อีกครั้ง

## Holandština

### Regels:

Alle kinderen behalve één gaan hurkent in een cirkel zitten. Ze zijn zo allemaal in een houding om zo snel mogelijk weg te kunnen rennen. Alle kinderen kijken naar het centrum van de cirkel.

De overgebleven speler (A) heeft een zakdoek vast en loopt zo stil mogelijk om de cirkel van kinderen. Deze speler (A) laat de zakdoek achter één van de hurkende kinderen (B) vallen zonder dat dit opgemerkt wordt door kind (B).

Wanneer de hurkende speler (B) realiseert dat het zakdoekje achter hem ligt. Staat de speler (B) zo snel mogelijk op en probeert de andere speler (A) te tikken. In de tussentijd probeert speler A op de lege plek van speler B te gaan zitten.

Als speler A rond de cirkel rond de cirkel heeft weten te rennen zonder getikt te worden wint speler A en neemt speler B de plek van speler A over om de zakdoek te leggen. Indien speler B speler A ticket moet speler A het nog een keer proberen.

En zo verder.

## Ruština

### Правила:

Дети садятся в круг лицом к центру круга на корточки, чтобы можно было быстро встать.

Игрок (А) держит носовой платок и ходит по внешнему кругу. Этот игрок пытается пустить свой носовой платок за одним из сидящих игроков (В), чтобы сидящий игрок заметил его как можно позже.

Когда сидящий игрок (В) обнаруживает, что позади него носовой платок, он как можно быстрее встает и пытается догнать игрока (А). Целью стоящего игрока (А) состоит в том, чтобы оббежать круг как можно быстрее и сесть на место первоначально сидящего игрока (В). И изначально сидящий игрок (В) становится пешеходом с носовым платком.

Если сидящий игрок (В) поймает игрока носовым платком, он побеждает, а игрок с носовым платком (А) заново ходит по кругу.

И так снова и снова.

Hra děti moc bavila. Postupně přicházely na různé strategie, jak být co nejnenápadnější a blufovat. Hráli jsme tolikrát, že si všichni vyzkoušeli, jaké to je být chodec s kapesníkem. Při hře jsme si užili spoustu legrace!



