

JAK SI HRAJEME U NÁS A VE SVĚTĚ

VII. A



Moře a země



Mar y tierra



Sea and land



Meer und land



La mer et la terre



More a zem



Morje in zemlja



Tenger és ország



Hajam vehadama



Море и суша

MOŘE A ZEMĚ

Tato hra pochází ze Španělska. Hra spočívá v tom, že se pole rozdělí na dvě poloviny a polovina se označí např. provazem... Určí se kde je **M** (*mar*) a **T** (*tierra*). Poté si každý hráč sám za sebe stoupne na provaz a jeden určený člověk libovolně říká **M** (*mar*) nebo **T** (*tierra*). Ostatní hráči co stojí na provaze skočí na tu stranu, jakou určený člověk řekne. Postupně budou hráči vypadávat a určený člověk může tempo zrychlovat.

Ten, který skočí na špatnou stranu, vypadává a hráč, který má postřeh a ani jednou se nesplete, vyhrál.

MAR Y TIERRA

El juego **Tierra** y **mar** proviene de España. El juego consiste en dividir el campo en dos mitades, y la línea central está marcada p.ej. por una cuerda ... Se determina dónde hay **M** (*mar*) y **T** (*tierra*). Cada jugador se pone en la línea hecha de cuerda y el director del juego empieza a dar las órdenes alternativamente "**¡tierra!**", "**¡mar!**", "**¡mar!**" y los niños deben ir saltando con los pies juntos de un lado a otro. Poco a poco, los que se equivoquen quedan eliminados, el director puede acelerar el ritmo.

El ganador será el último en ser eliminado. El juego favorece la rapidez de reflejos y la atención.

SEA AND LAND

This game comes from Spain. The game consists in dividing an area into two spaces by a line that separates "**S**" (*sea*) and "**L**" (*land*).

Each player then steps on the line while a designated player calls out "**S**" (*sea*) or "**L**" (*land*), at which time the other players standing on the line jump to the appropriate side of the line. As players are gradually eliminated by jumping to the wrong side, the caller can speed up the tempo.

The player who jumps to the wrong side is eliminated, and the last player who has perfect concentration and never got confused wins.

MEER UND LAND

Dieses Spiel kommt aus Spanien. Das Spiel besteht darin, eine Fläche in zwei Teilen mit einer Linie aufzuteilen, die "M" (Meer) und "L" (Land) trennt.

Dann steht jeder Spieler auf der Linie, während ein bestimmter Spieler (sprich der Rufer) "M" (meer) oder "L" (Land) sagt, wonach die anderen Spieler, die auf der Linie stehen, zur entsprechenden Seite der Linie springen. Als die Spieler allmählich eliminiert werden, indem sie auf die falsche Seite springen, kann der Rufer das Tempo beschleunigen.

Die Spieler, die auf die falsche Seite springen, werden eliminiert und der letzte Spieler, der perfekte Konzentration hat und niemals verwirrt wird, gewinnt.

LA MER ET LA TERRE

Ce jeu provient d'Espagne. Le jeu consiste à diviser le terrain de jeu en deux moitiés. Le milieu est marqué par exemple par une corde, ou un trait à la craie. Déterminez où est la MER „M“ et où est la TERRE „T“. Ensuite, chaque joueur se met sur la ligne du milieu et une personne désignée dit MER ou TERRE. Les joueurs sur la ligne du milieu doivent sauter du bon côté (MER ou TERRE). Celui qui saute du mauvais côté est éliminé. Peu à peu, les joueurs seront éliminés et la personne choisie pour indiquer les côtés peut accélérer le rythme MER et TERRE. Le joueur qui a toujours sauté du bon côté et qui ne s'est jamais trompé est le **GAGNANT!**

MORE A ZEM

Táto hra pochádza zo Španielska. Hrá spočíva v tom, že sa pole rozdelí (napr. povrazom) na dve poloviny. Jedna polovica bude M (more) a druhá Z (zem). Hráči sa postavia na povraz. Vopred určený človek začne náhodne vykrikovať "more" alebo "zem". Všetci hráči, čo stoja na povraze musia skočiť na tu polovicu, ktorú určený hráč vyberie. Kto sa pomýlí vypadá zo hry a počet hráčov sa postupne snižuje. Hra sa zrychľuje, zvyšuje sa tempo. Vyhráva ten, kto má dobrý postreh a ani raz sa nepomýli.

MORJE IN ZEMLJA

Ta igra izhaja iz Španije. Temelji na tem, da se polje razdeli na dve polovici in polovica se npr. označi z vrhjo. Določi se, kje je **M** (*morje*) in **Z** (*zemlja*). Potem vsak udeleženec igre stopi na vrh in izbran posameznik poljudno reče **M** (*morje*) ali **Z** (*zemlja*). Ostali igralci, ki stojijo na vrvi, skočijo na to stran, katero vodja igre reče. Postopoma bodo igralci izpadali iz igre in vodja igre lahko zvišuje tempo. Ta, ki skoči na napačno stran, izpade in igralec, ki je najbolj pozoren in se nikoli ne zmoti, je zmagovalec.

TENGER ÉS ORSZÁG

A játék két részle osztlik a egyik lesz **T** (*tenger*) a másik **O** (*ország*) Asztám mindegyik saját maganak mongya **T** (*tenger*) vagy **O** (*ország*) A tobiek akik a zsinópron alnek rajta az lesz amit az ileto mond. Asztám folyamatosam fognak kiesni és a játék gyorsan fog menni.
Aki a rossz felén lesznek kiesnek. Aki nem téved el egyszer sem nyer.

אזכל שחקן מקבל את - ו . , בחבל מסומן והחצי, חצאים לשני השדה בחלוקת מורכב המשחק. מספרד מגיע הזה המשחק למשל ... הוא קובע היכן נמצאים . שחקנים אחרים עומדים על או עצמו על החבל ואדם אחד נקרא חבל קפיצה לצד כי האדם המיועד יגיד. בהדרגה, שחקנים נופלים ואדם יכול להאיץ את הקצב. מי הוא קופץ לצד הלא נכון הוא נפל ואת השחקן שיש לו הצצה ולא להתבלבל

ניצח

Hajam ve haadama

Hamischak haze magia misfarad. Ha mischak murkav bechalukat hasade lešnej chacaim vehachaci mesuman bechevel lemašal...Hem kovim hejchan nimcaim **H** (*hajam*) ve **H** (*haadama*). Az kol sachkan mekabel et acmo al hachevel veadam echad nikra **H** (*hajam*) o **H** (*haadama*). Sachkanim acherim omdim al chevel kufcim lecad ki haadam hamejuad jagid. Behadruga, sachkanim nuflim vehadam hamejuad jachol lehaic et hakcav. Mí hu kufec lecad ha lo nachon, hu nafal ve et hasachkan šeješ ló hacaca ve ló lehitbalbel, niceach.

Море и суша

Суть этой игры из Испании, состоит в том, что игровую площадку делят на две половины, а середину обозначают напр. канатом. Одна половина обозначена **М** (*море*), вторая **С** (*суша*). Затем, каждый игрок встает на канат и один специально назначенный игрок произвольно говорит **М** (*море*) и **С** (*суша*). В этот момент, стоящие на канате игроки, должны прыгнуть в ту сторону, которая названа. Постепенно игроки выходят из игры и назначенный человек может повышать скорость. Тот, кто прыгнет в неправильную сторону, выбывает из игры, а побеждает тот, кто умеет быстро отреагировать и ни разу не ошибается.

