

# AKTIVITY

## DNES JÍM JAKO MONGOL 2024



### MODŘÍ A RUDÍ

*(na motivy známé hry Sudá x lichá • pro všechny věkové kategorie)*

**Ke hře je třeba vyrobit si větší kostku a barevně ji označit – barvami nebo polepit barevným papírem. Lze improvizovat, například slepit k sobě dvě víčka od pet lahve – modré a červené – a házet jimi. Lepší je však větší předmět, aby viděli i hráči na krajích řad. Účelem hry je pořádně se protáhnout a také procvičit pozornost.)**

1. Žáci se rozdělí na dvě skupiny, které si stoupnou naproti sobě do řad (hráči stojí v řadě vedle sebe, nikoli za sebou).
2. Uprostřed stojí učitel nebo určený žák, který hází kostkou, jež má na přeskáčku barevně označené strany modře a červeně. Modrá představuje Mongoly, kteří bojují o svobodu, červená jejich nepřátele, kteří usilují o nadvládu nad nimi.
3. Mezi řadami zůstává volný prostor cca 3 m. Ideální je malá tělocvična na šířku nebo třída bez lavic a židlí, případně školní dvůr, hřiště atp. Je-li prostor větší, je třeba označit hranice, kde už jsou hráči v bezpečí. V místnostech hranice představuje zeď, venku například čáry na školním hřišti atp.
4. Na odpočet (například tři, dva jedna, teď!) hodí učitel kostkou mezi řady protivníků. Padne-li modrá, honí Mongolové nepřátele, padne-li červená, honí nepřátelé Mongoly. Pokud se někdo někoho dotkne, přechází dotyčný na stranu protivníka.

*Vyhrají Mongolové nebo jejich nepřátelé?*

---

### MONGOLSKÉ PEXESO

*(variace na hru Pexeso s živými hráči • pro I., II. stupeň i SŠ)*

**V této hře představují jednotliví hráči „kartičky pexesa“, princip hry je stejný – najít shodnou dvojici. Cílem je oživit si hlavní pojmy spojené s Mongolskem a zároveň se i trochu zasmát :-)**

1. Dva hráči jdou za dveře.
2. Zbytek kolektivu se rozdělí na dvojice a každá si vymyslí nějaký pojem, pohyb nebo zvuk spojený s Mongolskem nebo jeho kulturou.  
Například: kratičká sekvence zaržání koně, náznak mongolského tance, gesto představující jurtu apod.
3. Žáci či studenti se poté promíchají a sednou si (nebo stoupnou) do kruhu.
4. Zavolají se hráči, kteří byli vysláni za dveře, a stoupnou si doprostřed kruhu. Jeden z nich začne tím, že ukáže na některého z žáků v kruhu. Ten předvede svoji sekvenci a opět se posadí – potom hráč ukáže na jiného žáka, který také předvede svoji sekvenci atd.
5. Oba hráči se střídají. Pokud někdo z nich objeví dvojici získává „bod“ a pokračuje v dalším hádání (jako v klasickém pexesu). Odhalená dvojice jde na stranu a hry se dále neúčastní.

## ZBĚSILÉ STÁDO

(pohybovka na motivy hry Molekuly • pro I., II. stupeň )

**Mongolové jsou proslulí jízdou na koni a správný pastevec má pořádné koňské stádo. Někdy je však potřeba sehnat koně dohromady. Zahrajte si na divoké koňské stádo a pořádně se protáhněte!**

1. Žáci se volně pohybují v prostoru, ideálně venku nebo v tělocvičně (mohou stát, chodit i běhat).
2. Pedagog jednou za čas zavolá nějaké číslo (menší, než je počet účastníků).
3. Žáci mají za úkol vytvořit co nejrychleji „stádo koní“ o počtu, jaké pedagog řekl
4. Komu se nepodaří do takového stáda dostat, vypadává.

Vítězí poslední „stádo“ o dvou koních (případně jiný domluvený počet – trojice, čtveřice atp.).

---

## NA ČINGISCHÁNA

(obměna hry Bobeš • pro I. a II. stupeň)

**Na začátku hry určí pedagog tajně toho, který bude představovat Čingischána. (Například vyzve děti, aby zavřely oči, prochází mezi nimi a někoho se dotkne, může rozdat papírky, kde bude Čingischán označen atp.)**

1. Děti chodí se zavřenýma očima nebo šátky přes oči a nataženýma pažemi po místnosti. Když se dvě děti potkají, ptá se první: „Čingischán?“, a druhé se rovněž zeptá: „Čingischán?“
2. Takhle se ptají všichni kromě toho, který Čingischána představuje.
3. Když někdo osloví opravdového Čingischána, ten mu nesmí odpovědět, protože je císař „sjednotitel a zakladatel“ mongolské říše a vystupuje inkognito (v utajení).
4. Když dítě zjistí, že narazilo na Čingischána, musí rychle zareagovat a pokusit se chytit ho za ruku.
5. Když se mu to podaří, hra končí, když se mu to nepodaří, protože Čingischán rychle uteče, hledá se dál do té doby, než je Čingischán odhalen.

***Hodně legrace s Dnes jím jako Mongol  
vám přeje tým Sadby***

