

TRIFID

KOSMICKÉ HRÁTKY

KOSMICKÉ HRÁTKY

Zvláštní příloha fanzineu Trifid
SPK TRIFID LIBEREC 1985

Vážení přátelé,

předkládáme Vám asi první sborníček af her v republice.

Doufáme, že povězí aspoň trochu všem organizátorům klubových pořadů i celostátních akcí.

Hry jsou vybrány z různých dostupných materiálů a měly by splňovat jedno : donutit člověka k přemýšlení, trošce pohybu, poznání a hlavně jej rozesmát a pobavit.

Myslíme, že tento sborníček tomu přispěje.

SKP TRITID LIBEREC



1. LESNÍ BURZA

Jde o jednu z nejjednodušších her. Smysl spočívá v tom, že organizátoři rozdělí do určitého prostoru v přírodě / 100 x 100 m / jakékoliv hodnoty - knihy, časopisy, informace. Vše pečlivě a vtipně uschovají na stromy, do vysoké trávy a pod, a úkolem soutěžících je, ve vymezeném limitu schované věci nalézt. Ty si pak mohou ponechat nebo použít k různým účelům.

Účast - 20 - 50 Čas - dle organizátora / cca 1 hodina /

2. BLÍZKÁ SETKÁNÍ TĚŽKÉHO DRUHU 1.

Očekává se návštěva z cizí planety. Hráči se rozdělí na skupiny po 3 - 5 lidech a jejich úkolem je - co nejdříve vytýčit ve volné přírodě prostor 5 x 5 metrů pro přistání cizí rakety a ten perfektně uklidit. Zbavit kamínků, dřeva apod.

Hodnotí se čas, přesnost vytýčeného prostoru - soutěžící nemá žádná pomůcky - a čistota objektu.

Účast - 8 - 25 Čas - dle organizátora / cca 30 minut /

3. V F T Ě R Ě F C

Organizátor vytýčí vhodný prostor v lese - kosmická raketa. Ně-
kde / na stromě atd. / umístí nějakou loutku s vizuálním proje-
vem - nejlépe baterie s blikající žárovkou nebo svíčka.

Hráčům jsou zapsané úči a jejich úkolem je - najít ukrytého ve-
třelce a zneškodnit ho.

Jeden z vedoucích dělá onoho vetřelce a hraží se zneškodnit hlu-
há kosmonauty. Může se pohybovat po celém prostoru a likviduje
dotekem. " Mrtvý hráč " nesmí mluvit, po doteku vetřelce musí o-
dejit a nijak se nezúčastňuje hry. Pouze v případě, že zneškodní
vetřelce dřív a nebo najde loutku.

Hra končí, když někdo zabije dotekem vetřelce - náhradu a nebo
najde loutku.

POZOR! Hráči se nesmí bavit, radit se, dohazovat posunky!

Nutný větší počet rozhodčích!

Účast -- 3 - 10 + vetřelec

Čas -- cca 90 - 120 minut



4. PLANETA SMRTI

Náročná hra:

Hráči jsou rozděleni do dvou skupin. Skupina A je obranná, skupina B útočící.

V prostoru je vytýčen tunel do rakety, jádro rakety a dvě strážné věže - viz nákres.

Skupina A - je složena z 5 raket X - tzn.: hráči se pohybují pouze oboustrannými skoky a jsou vyzbrojeni 1 gumičkou a raketou Y, která se pohybuje stylem "kačičk" a je vyzbrojena 1 míčkem - polystyrén, molitan, látka.

Skupina B - 2 strážci na věžích s 5 gumičkami a 2 strážci zadní linie s 5 gumičkami.

Okolo skupiny A je projít tunelem až k jádru rakety / nafukovací balónek / a zneškodnit ho. To může pouze raketa Y míčkem.

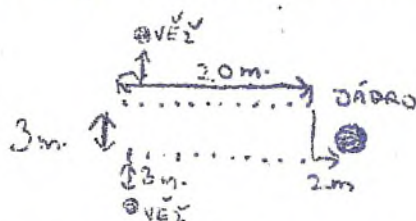
Skupina B brání jádro střelami do raket skupiny A.

Při zásahu gumičkou musí hráči obou skupin opustit plochu a dál se neúčastní hry. Gumičky nepředávají ostatním!

Průběh hry:

Skupina A se vydává ke své raketě a kryje raketu Y, která jako jediná má možnost zničit jádro. Přitom se brání proti střelám strážců a to uhýbáním nebo střelami. Pokud je zneškodněna raketa Y, musí se skupina A vzdát.

Hra končí, když jsou zničeni strážci skupiny B / když dojde munice / nebo když je zničena raketa Y nebo skupina A.



NÁKRES



Potřeby : gumičky zavařovací, nafukovací balónek, míček.

POZOR! Strážci obou skupin hrají poctivě a hlásí každý zásah.

Nutný větší počet bedlivých rozhodčích!

Po skončení hry se role obou skupin obrací.

Účast - 2 x 6

Čas - cca 60 minut

5. DEN PRIPIDŮ

Hráči jsou rozděleni do skupin po 5 + 1 vedoucí. Vedoucí má zavázané ruce a skupina oči. Vedoucí musí provést skupinu určitým prostorem a splnit dané úkoly.

Úkoly - dle možností - přebrodit řeku

založit oheň

uvařit čaj / vodu /

napsat zprávu / píseň, vtip /

nashbírat lesní plody / maliny, šišky /

nakreslit okolí

vyšplhat se na strom

chytit brouka / červa, žížalu /

atd.



Vedoucí dává "slepým" povely a nesmí jim pomáhat v plnění.

POZOR! Oči musí být dobře zavázané! Nebespečí úrazu!

Hra končí, když skupiny přejdou úsek a splní dané úkoly.

Účast - 20 - 30

Čas - cca 60 minut

Hráči jsou rozděleni do dvou skupin po dvojicích. Každá dvojice je svázána zády k sobě ve výši kolien.

Úkolem dvojice obou skupin je - přeběhnout co nejrychleji prostor. Dvojice skupin startují stejně. Musí běžet stylem jeden dopředu, druhý pozadu. NE BOKEM !!!

Za každou rychlejší dvojici získává skupina bod.

Účast - 30

Čas - cca 30 minut

7. ZÁSADY V PRAVOU CHVÍLI

V prostoru vytýčeny dva kruhy o průměru asi 10 metrů přibližně 5 metrů od sebe s vyznačeným středem - čára skrz celý kruh:  
Z každého kruhu vybíhají střídavě střelci, jejichž úkolem je zasáhnout soupeře v druhém kruhu a vrátit se. Střílí se gumičkou nebo míčkem. Střílet se může až za středovou čarou. Pak vybíhají obránci a snaží se střelce zajmout. Když se jim to podaří, ztrácí útočící skupina bod i střelce. Pak útočí střelec druhé skupiny.

Účast - 2 x 10

Čas - určený limit hry + 10 minut

8. PLÍZKÁ SETNÁNÍ TŘETÍHO TŘEHI 2.

Jednoduchá hra.

V krajině je vybrán objekt - kopec, hora.

Úkolem soutěžících je - z libovolného materiálu vyrobit maketu objektu.

Soutěží se jednotlivě. Rozhodčí hodnotí nejvěrnější maketu.

Materiál - hlína, jíl, písek, kameny, dřevo, tráva atd.

Účast - libovolná

Čas - cca 60 minut

9. TARZANOVA STEZKA

Pohybová hra.

Hráči musí ve dvojicích splnit následující úkoly:

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| - vylézt na strom | - postavit z kamenů "minidům" |
| - přebrodit řeku | - uběhnout rychle určenou trasu |
| - založit oheň | - nalézt lesní plody atd. |

Úkoly doplní organizátor dle možností. Hodnotí se nejrychlejší a nejkvalitnější provedení úkolů.

Účast - libovolná

Čas - cca 60 minut

Hráči jsou rozděleni do dvou skupin po 10 lidech. Skupina A jsou strážci, skupina B dobyvatelé.

Hráči skupiny B si vylosují jména - což jsou písmena nebo čísla napsaná na kartonu A4 a viditelně připevněná na zádech. / A, X, Z, E.T., 6 .../. Poté si mezi sebou vyberou 5 obyvatel planety a 5 kosmonautů, kteří mají legitimaci kosmonauta.

Hráči skupiny B zaujmou místa na vytýčené trase k raketi.

/ Nejlépe na kopci - raketa označena fábožkem /

Úkol skupiny A - dobýt raketu, kde je " centrum času "

Úkol skupiny B - bránit raketu následujícím způsobem:

Strážci pozorně sledají dobyvatele a ohlašují jejich jména. Pokud se trefí do kosmonauta, zajímají jej a on se nesmí zúčastnit hry. Pokud se trefí do obyvatele, mají smůlu a obyvateľ běží dál. Jakmile se někdo ze skupiny A dostane k raketi nebo jsou-li všichni dobyvatelé / kosmonauti / odhaleni - hra končí.

POZOR! Strážci neznají jména ani složení dobyvatelů. Když zvolají jméno, musí se ohlášený zastavit a prokázat.

Při odhalení obyvatele ztrácí život i strážce!!!

Účast - 2 x 10

Čas - cca 30 minut

Z Á V Ě R Ě M

Máte v rukou podrobný popis deseti sf her. Jistě Vám připomínají hry, které znáte z mládí. Není to náhoda. Totiž. Všechny hry mají společné to, co je v úvodu našeho sborníčku - pobavit, zaujmout, donutit k přemýšlení a pohybu.

Je to zároveň rada pro další, kteří chtějí hry pořádat.

Můžete si sami vytvořit pravidla sf her - stačí vzít do ruky některé známé hry a obléknout je do sci-fi hávu. Můžete použít různé testy, které pevnití přemýšlení a odvalu hráčů. Můžete si zahrát třeba na stopovanou na cizí planetě nebo dát soutěžícím možnost prokázat svůj důvtip, zručnost a fyzickou zdatnost. To záleží jen na Vás, jakou budete mít fantazii. A jako sci-fisté byste měli fantazii mít.

A ještě jeden úkol pro všechny:

Všemi silami a prostředky se snažit, aby veřejnost věděla, co to sci - fi vlastně je a jakou má hodnotu v současném světě!!!
Ve světě, který je ohrožen " lidskou blbostí " a jehož hlavním úkolem je - chránit mír, nedopustit nikdy válku!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Bližší informace o zveřejněných hrách zašle na požádání
Stanislav Č I Č O, Nerudovo nám. 102/3, Liberec 1, 460 01
POZOR! Nutno zaslat obálka se svojí adresou a platnou známkou!



KOSMICKÉ HRÁTKY

vydal SVK TRIFID LIBEREC

1.7. 1985

