

Jesenná príloha časopisu Médium

MEDIUM INSPIRATORUM

15 aktivít pre pobavenie, zabavenie a poučenie vašich družín a oddielov



Vyšlo v novembri 2006 ako príloha časopisu Médium.

Zozbierali, vymysleli a napísali: Stanislava Gajdošová - Róza, Peter Bédi - Bédó, Pavol Šveda - PiTT.

Zodpovedný redaktor: Pavol Šveda. Fotografie: Pavol Šveda a Martin Šveda.

Vydal: Slovenský skauting - Publikačné centrum, Pražská 11, 811 04 Bratislava.

■ MEDIUM INSPIRATORUM

Landart

- † **Pre:** ľubovoľná skupina
- 📍 **Kde:** les, lúka, exteriér
- 🕒 **Koľko:** min. 2 hodiny
- ✂️ **Čo:** rôzne umelecké potreby



V sedemdesiatych rokoch minulého storočia sa na umeleckej scéne objavil nový umelecký trend, ktorý bol mimoriadne hravý a prinášal v mnohom nové obzory umeleckého vyjadrenia. Najväčšie nóvum bol priestor, kde sa toto umenie realizuje. Práve príroda a exteriéry sú plátnom, na ktoré umelec tvorí. Samotné anglické slovo landart je zloženina a skladá sa z land, čo je krajina a art, ako umenie. Vznikajú tak neuveriteľné inštalácie, ktoré obvykle až dych vyrážajú svojou originalitou. Vzniknuté diela sú niekedy tak veľké, že je možné si ich prehliadnúť len z lietadla. Inokedy môže byť výsledok tak neuveriteľný, že dielo docení len hŕstka fajnšmekrov z odboru.

Pre predstavu uvediem len niekoľko príkladov úspešného landartu. Niekoľko ostrovov v Karibiku bolo dokonale zakrytých ružovou látkou. Išlo o ostrovy s približnou veľkosťou kilometer štvorcový, takže ich bolo technicky možné dokonale zabaliť. Efekt sa ukázal až z lietadla, keď na azúrovo modrej hladine rozkvitlo niekoľko žiarivo ružových útvarov. Iný umelec zase v púšti s čer-

veným pieskom rozprestrel žlté dáždnyky do radu v dĺžke niekoľko kilometrov. Iní umelci sa hrajú s odrazom vodnej hladiny, zapichávajú drievka do plytkých lagún a obrazec nad hladinou spolu s odrazom vytvárajú zaujímavé celky.

Skúste si aj vy zorganizovať takýto landartový víkend. Zčať môžete aj tým, že kúpite ružový toaletný papier a obalíte niekoľko stromov. Dokážete ich zabaliť celé alebo len kmeň? Využite jesenné listy a ich neuveriteľné farby. Môžete tiež použiť sneh ako dokonalé biele plátno pre umelecké kreácie, či holé stromy, na ktoré môžete osadiť nové a netypické listy. Nezabudnite výsledok odfotiť a poslať k nám.

Megapexeso

- † **Pre:** družina a viac
- 📍 **Kde:** ihrisko, lúka
- 🕒 **Koľko:** min. 30 minút
- ✂️ **Čo:** upravené kartóny A3, A4



Vyrobte si jednoducho svoje vlastné megapexeso. Je to tak trochu infantilnosť a parádna psina, ale nakoniec pre roverov ako stvorená aktivita. Každý rover si vyrobí aspoň tri či štyri páry veľkých kartičiek pexesa. Musíte sa dohodnúť, že všetci použijú rovnaký biely tvrdší papier formátu A3, či A4. Prípadne si ich centrálné kúpte, aby nebolo možné rozpoznať podľa druhu použitého papiera, kto je autor kartičky. Inak by ste sa dopredu pripravili o napínavý boj. Každý z vás si nechá zväčšiť v kopírovacom centre fotografie z detstva. Samozrejme, vždy po dva kusy, aby vzniklo ozajstné pexeso.

Potom vám zostáva už len dohodnúť si zraz niekde na

lúke alebo v parku a rozdať si tvrdú pexeso partičku. Hracia plocha by mala byť čo najväčšia, aby ste sa parádne rozhýbali. Hráč nie je obmedzený pri ťahu iba nájdením páru, ale aj časom. Podľa plochy, na ktorej hráte, si dajte čas na jeden ťah cca 30 sekúnd. Ak nájdete pár a neviete v časovom limite správne zakričať, koho ste to vlastne našli, musíte sa vzdať nájdeného páru kartičiek. Spoznáte svojich roverských či skautských spoluobojovníkov trochu inak a navyše si pekne zabeháte. Vyhráva najúspešnejší lovec pexesa s najväčším počtom kartičiek. Ak by sa vám náročnosť zdala príliš malá a nebola by to pre vás dostatočná recesia, zahrajte si trixesu... To potom uvidíte, ako si zabeháte!

Index empatie

- † **Pre:** družina a viac
- 🏠 **Kde:** klubovňa, chata
- 🕒 **Koľko:** min. 30 minút
- ✂️ **Čo:** nič

z toho, že dvaja ľudia povedia naraz nasledujúce číslo, vytvára tlak na hráčov. Súčasne vyslovené číslo je koniec merania indexu. Porušilo sa totiž jediné pravidlo. Číslo, po ktoré sa dopočítate, zohľadňuje váš skupinový index empatie. Opakovanie hry výsledok výrazne zlepšuje. Rovnako tak dobré naladenie hráčov. Skupina ľudí, ktorí sa poznajú, vykazuje vyššie číslo. Táto hra vám ukáže aj to, kto je najviac netrpezlivý, alebo kto podlieha stresu. Po hre si pohovorte o pocitoch. Dozviete sa neuveriteľné veci.

Chrípkový paintball

- † **Pre:** 2 družiny a viac
- 🏠 **Kde:** lúka, les, park
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** vodné pištole, trička

Táto moderná zábavka, keď sa hráči ostreľujú s profesionálnymi pištoľami a strieľajú do seba guľôčky naplnené farbou, má jedinou chybičku. Je drahá a nie každý si ju môže dovoliť, ak teda vôbec vo svojom okolí nejakú paintballovú strelnicu nájdete. Zaobstarajte si vlastnú paintballovú súpravu pre celý roverský oddiel. Môže to byť prekvapujúco lacná záležitosť. Potrebujete staršie biele trička a pre každého hráča jednu vodnú pištoľku a ochranné okuliare. Najlepšie okuliare sa dajú zohnať v obchodoch s pracovnými odevmi - verte, budete vyzeráť cool.

Vyberte si pekný členitý terén, a pretože je práve chrípkové obdobie, rozdeľte sa na tri družstvá - na chrípkové bacily, biele krvinky a antibiotikum. Každá skupina hrá proti každej a je označená farebnou páskou na rukáve. Podľa skupín si naplníte pištoľky farebnou vodou, zarobenou z temperových farieb. Každý má len jednu náplň a keď ju minie, automaticky sám uhynul. Strieľa sa podľa možnosti len na biele trička. Pravidlá boja sú rovnaké ako v ľudskom organizme. Antibiotikum ničí bacily a aj biele krvinky. Biele krvinky ničia len bacily a skrývajú sa pred antibiotikom. A bacily ničia biele krvinky a proti antibiotiku majú istú rezistenciu, a tak majú právo pri vzájomnom boji použiť malé štíty. Na konci boja, keď uplynie čas možnej inkubačnej doby chrípkovej, alebo ak sa minie strelivo, treba určiť víťaza. Rozhoduje miera postriekania tričiek a prípadní prežívajúci príslušníci, čo nemajú zbraň úplne prázdnu.



Na meranie indexu empatie nepoužijeme žiadny neuveriteľný prístroj, ale veľmi jednoduchú psychologickú hru. Každý jedinec má istú mieru empatie, vciťuje sa do myslenia druhých, ale aj skupina sa vyznačuje akousi mierou kolektívnej empatie. Dalo by sa to charakterizovať mierou zohranosti, schopnosťou spolupracovať. Hra Číslo meria tento index veľmi presne a mám s ňou veľmi zaujímavé skúsenosti.

Hráči si sadnú do kruhu, príjemne sa uvoľnia a zavrú oči. Nieкто povie: "Jedna". Nasleduje chvíľka ticha, ktorej dĺžka nie je vopred nijak určená, a ktokoľvek má právo povedať "dva", neskôr "tri" atď. Každý má právo zapojiť sa, poradie neexistuje. Iba ťaživé ticho a strach

Kocky

- † **Pre:** dvojica a viac
- ♣ **Kde:** chata, klubovňa
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂ **Čo:** 6 kociek, kalíšok

Ukážka hracej tabuľky

	Čembi	Siki	Zorana
Figúry	body	body	body
Jednotky			
Dvojky			
Trojky			
Štvorky			
Päťky			
Šestky			
Rad			
Páry			
Poker			
Pyramída			
Vrchcáb			
Generál			
Hody k dobru			
Súčet bodov			
Poradie			

Počas predlžujúcich sa jesenných večerov určite oceňte stolovú hru Kocky. Zorganizujte si v nej družinový alebo oddielový turnaj!

Na hru je potrebných šesť kociek a "kalíšok" na kocky. Hru hrajú minimálne dvaja hráči a je zaujímavejšia, keď sa hrá na viacero kôl. Jedno kolo trvá dovtedy, kým jeden hráč nehodí všetkých 12 figúr, teda zoskupení kociek, vtedy sa spočítajú body všetkých hráčov a začína sa ďalšie kolo.

Hodom jednou kockou určia hráči svoje poradie, v ktorom budú hrať až do konca hry. Na začiatku hodí hráč všetkými šiestimi kockami a podľa zoskupenia kociek v prvom hode sa rozhodne, ktorú figúru bude hrať (hociktorú z 12-tich). Na hodenie jednej figúry má tri hody. Ak padne niektorá figúra hneď v prvom hode, zapíše sa jej hodnota (súčet kociek), hráč si zapíše 2 hody k dobru, ktoré môže využiť hocikedy neskôr počas hry, a pokračuje ďalší hráč v poradí. Ak tomu tak nie je, odsunie bokom kocky, ktoré sú v hre (patria do figúry, ktorú sa snaží hodiť), ostatné kocky hodí do kalíška a má ešte dva hody na to, aby figúru dokončil. Ak figúru dokončil po druhom hode, pripíše si jeden hod k dobru, ak nie, priloží do figúry kocky, ktoré hodil v druhom hode, a ide ešte raz. Ak ani po treťom hode figúru nedokončil, podá kocky nasledujúcemu hráčovi, alebo môže začať míňať svoje body k dobru. Použité hody sa škrtajú. Nevyčerpané hody sa na záver pripisujú k celkovému počtu bodov, jeden hod sa rovná jednému bodu. Ak sa dá niektoré zoskupenie zapísať ako dve rôzne figúry, hráč rozhodne o tom, ako si ho zapíše (napríklad či si 6 jednotiek zapíše ako slabého generála alebo najvyššie možné jednotky).

Figúry:
 Jednotky až šestky Štyri alebo viac kociek rovnakého čísla, napr. štyri jednotky, štyri trojky, päť trojok atď. (štyri pätky sú za 20 bodov, päť pätiok za 25 bodov)

Rad Zoskupenie kociek od jednotiek po šestku. Hodnota figúry je vždy 21.

Páry Zoskupenie troch dvojíc. Najvyššie možné páry sú 6, 6 - 5, 5 - 4, 4. Tieto páry majú hodnotu 30 bodov.

Poker Štyri rovnaké čísla a dve rovnaké čísla, napr. 6, 6, 6, 6, 5, 5, čo je 34 bodov.

Pyramída Zoskupenie troch najvyšších, dvoch nižších a jedného najnižšieho čísla, napr. 5, 5, 5 - 3, 3 - 2.

Vrchcáb Opak pyramídy. Najvyšší možný vrhcáb je 4, 4, 4 - 5, 5 - 6, teda 28 bodov.

Generál 6 rovnakých čísel. Najvyšší je šestkový generál s hodnotou 36.

Môžem vás ovoňať?

- † **Pre:** oddiel
- ♣ **Kde:** klubovňa, chata
- 🕒 **Koľko:** 30 min.
- ✂ **Čo:** vonné oleje

Urobili ste nábor, máte v zbere nový oddiel, zmenili ste klubovňu? Potom využijete tento ice-breaker (akti-



vítu na "prelomenie ľadov") na zoznámenie sa s novými členmi. Budete potrebovať niekoľko druhov aromatických olejov, ktoré sa používajú do aromatických lampa. Vyberajte však oleje, ktoré nemajú podobnú vôňu. Postavte všetkých hráčov do kruhu so zavretými očami. V mysli si rozdeľte hráčov do toľkých skupín, koľko olejov máte k dispozícii. Označte každého hráča jemným potretím oleja na krku, tesne pod uchom (tam, kam sa nanáša parfum) - najlepšie každým olejom rovnaký počet hráčov. Zapište si alebo dobre zapamätajte, koho ste natreli akým olejom, nech neskôr nedôjde k zmätkom. Potom si hráči môžu otvoriť oči. Ich úlohou je v nasledujúcich minútach nájsť spoluhráčov, ktorí sú označení rovnakým olejom a zoradiť sa do skupín. "Ovoniavanie sa" však musí prebiehať podľa všetkých platných zásad bontónu. Pred tým, než chce hráč niekoho ovoniavať, musí prebehnúť úvodná konverzácia, ovoniavanie je predsa len vec intímna. Najskôr sa treba predstaviť a spýtať sa na meno a náladu partnera, v druhej fáze si treba vymeniť 5 osobných informácií zo skautského alebo neskautského života. Stačí len použiť fantáziu. V závere hry zistíte, ako majú hráči vyvinuté čuchové schopnosti a či sa rozdelili do správnych skupín. Každý hráč nech povie aspoň jednu mimoriadne zaujímavú informáciu, ktorú sa dozvedel počas "lámania ľadov". Všetky zvyšné ľady sa určite roztopia.

Anketa

- † **Pre:** oddiel
- 📍 **Kde:** okolie klubovne
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** nič

Marketing, reklama, predaj, uspokojovanie potrieb, o ktorých ani nevieme, že ich máme, kričia na nás každý deň zo všetkých médií. Napriek tomu sa skúsme pozrieť aj na ten náš skauting z marketingového hľadiska. Nech každá družina uskutoční malú anketu v okolí klubovne. Ako inak, medzi našimi potenciálnymi zákazníkmi, teda mladými ľuďmi vo veku od 12 do 18 rokov. Tu postačia dve otázky (podľa uváženia pokojne zvolte iné):

1. Počuli ste už niekedy o skautingu, čo o ňom viete?
2. Aký by skauting mal byť, čo by skauti mali robiť, aby ste sa k nim chceli pridať?

Abý však anketa mala "grády", uskutočnite ju jemne netradičným spôsobom - vo dvojiciach. Ale tak, že jeden



z dvojice nesmie hovoriť a druhý má zaviazané oči, no hovoriť môže. Každá dvojica má za úlohu priniesť odpovede aspoň 15-tich respondentov. Na záver každého anketového rozhovoru ponúknite opýtaným, či by sa niekedy nechceli prísť pozrieť k vám na družinovku. Alebo využite túto akciu na rozdávanie malých letáčikov o vašom oddieli, pripravovanom nábere a pod. Možno aj marketing zaberie.

Nebezpečný náklad

- † **Pre:** družina a viac
- 📍 **Kde:** po ceste, les
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** laná, loptička, drôtik

Vyskúšajte si spestriť niektorý z vašich jesenných výletov troškou vzrušenia. Úlohou každej družiny, alebo menšej skupiny (najmenej trojice) je starať sa počas výletu, alebo niektorého úseku cesty, o mimoriadne nebezpečný náklad, o ktorého účinkoch nemáte poňa-

■ MEDIUM INSPIRATORUM

tia. Ten predstavuje malý krúžok z pevného drôtu a na ňom položená pingpongová loptička. Keďže je každý dotyk s týmto materiálom životu nebezpečný, prenášať ho možno iba prostredníctvom špagátov, ktoré sú pripnuté ku krúžku. Povrazy sú dlhé aspoň dva metre a je ich presne toľko, koľko je hráčov prenášajúcich "materiál". Samozrejme, hráči ich musia udržovať napnuté a spolupracovať, aby "materiál" nevypadol zo svojho ochranného obalu - loptička z krúžku - inak je po všetkom. Dohodnite si pravidlá (či je možné mať niekoľko životov, či ide o to, ako ďaleko dokáže jedna družina "materiál" preniesť alebo o rýchlosť). Ak si trúfate, vymeňte pingpongovú loptu za vajce, to už pôjde poriadne "do tuhého". Alebo doplňte túto hru vhodným symbolickým rámcom, ktorým môžete okoreniť celú družinovku (špeciálny tím agentov zachraňuje svet, život na planéte G614, tím vedcov študuje novú samohyblivú látku...).

Gumkáči

- † **Pre:** družina a viac
- 👤 **Kde:** klubovňa
- 🕒 **Koľko:** min. 20 minút
- ✂️ **Čo:** 0,5 l fľaša

Otestujte svoje gumoidné schopnosti. Vyhľadajte oddielovú súťaž v zdvíhaní fľaše. Ale nie iba tak obyčajne, zdvíhať fľašu treba nasledovne: položte pollitrovú umelohmotnú fľašu na zem. Postavte sa k nej čelom. Vašou úlohou je zdvihnúť ju zo zeme ústami, stáťim len na jednej nohe. Počas zohýbania sa nesmiete dotknúť zeme žiadnou inou časťou tela, iba oným chodidlom, na ktorom stojíte. (Takisto platí pravidlo, že na toto chodidlo nemôžete položiť ani druhú nohu, to by bolo príliš jednoduché.) Kto to dokáže a nespadne? Ak vám to nepôjde na prvý raz, trénujte. Ak vás bude opúšťať trpezlivosť, neklamte sa: nie je to nemožné, po primerane dlhom čase trápenia to dokáže každý. Len do toho!

Megascrabble

- † **Pre:** 2 družiny a viac
- 👤 **Kde:** ihrisko, lúka, klubovňa
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** kartičky a abecedou

Ďalšia hra je ako stvorená na cesty a výlety. Na kartič-

ky si pripravte všetky základné písmená slovenskej abecedy (vynechajte písmená s interpunkciou), na každú kartičku jedno písmeno. Čím je skupina väčšia, tým viac sád abecedy treba pripraviť. Samohlások však dajte do každej abecedy viac než jedno z každého druhu. Kartičky potom dôkladne zamiešajte a rozdajte medzi hráčov - každému jednu. Úlohou hráčov je spojiť sa do skupín a vytvárať zo svojich písmeniak slov. Čo najdlhšie. Za každé kolo dostane totiž hráč toľko bodov, koľko písmen malo slovo, ktorého sa zúčastnil. Napríklad každý hráč, ktorý bol v skupine, ktorá vytvorila slovo PORTUGALSKO, dostane 11 bodov. Táto hra je teda nielen o širokej slovnej zásobe a fantázii, ale aj o rýchlosti a schopnosti presvedčať spoluhráčov. Hrá sa bez interpunkcie, to znamená že na vytvorenie slova PÚPÁTKO stačí obyčajné U a obyčajné A. Dohodnite sa, ktoré slovné tvary sú prípustné, väčšinou je vhodné vyhodiť citoslovčia. Hrajte toľko kôl, koľko vás bude baviť a koľko len budete stačiť vymýšľať. Alebo skúste niektoré z mnohých obmien: zahrajte si hru v anglickom jazyku, vytvárajte len oddielové prezývky, každý nech si potiahne dve písmenká a pod.

Letom svetom

- † **Pre:** oddiel, 2 družiny a viac
- 👤 **Kde:** ihrisko, park, les
- 🕒 **Koľko:** min. 2 hodiny
- ✂️ **Čo:** laná, skoby



Predstavte si, že si dokážete zalietieť po svete bez toho, aby ste si kúpili jediná letenku. Chce to asi dve hodiny prípravy a dve hodiny hrania, ale odmena stojí

za to. Družiny alebo skupinky detí oblietajú celý svet a ešte sa pri tom zohrajú. V parku alebo riedkom lese si musíte dopredu pripraviť riadne bludisko, ktoré bude znázorňovať letecké koridory. Na stromoch si najprv vytýčíte rôzne medzinárodné letiská - od Londýna, cez Kuala Lumpur až po Kathmándú. Tie spájajú rôzne letecké koridory, teda špagáty natiiahnuté vo vzduchu. Do niektorých letísk bude viesť len jedna alebo dve letecké trasy, do iných zasa desiatky. Niektoré koridory idú celkom pri zemi, iné vysoko vo vzduchu, na dosiahnutie ruky, niektoré sú krátke, iné kľukaté, ďalšie veľmi dlhé. Čím spletitejšie bludisko spravíte, tým zaujímavejšia bude vaša hra. Každé letisko je označené veľkým papierom A4, ktorý má dole nastrihané drobné papieriky na odtrhnutie s názvom letiska, ako to poznáme na inzerátoch.

Keď máte bludisko leteckých koridorov pripravené, rozdelíte skautov do družín alebo súťažiacich skupiniek. Tie by mali mať od troch do šiestich členov. V tímoch im spojíte ruky lankami. Každá skupinka predstavuje konkurenčnú leteckú spoločnosť. Môžete si vybrať známych ako Lufthansa, KLM, SkyEurope, alebo si vymyslíte nové ako Scout Airways, Baden-Powell Lines a podobne. Ich cieľom je preletieť v stanovenom čase (60 až 120 minút podľa veľkosti bludiska) čo najviac destinácií. Pri prvom prechode letiskom si odtrhnú jeden papierik, tie slúžia ako dôkaz o navštívení destinácie. Pri opakovanom prelete letiskom, kde už skupina bola, sa papierik netrhá. Skupiny sú napojené na vodiace laná - koridory skobami, ktoré sú zase pripevnené o prvého hráča asi 1 m dlhým lanom. Prehadzovať sa z jedného lana na druhé môžu hráči len v letisku, inak nemôžu koridor opustiť. Na záver spočítate úspešné prelety a vyhodnotíte najlepšiu aerolíniu.

Závody sanitiek

- † **Pre:** družina a viac
- 🏠 **Kde:** les
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** improvizované nosidlá

Ak sa budete venovať prvej pomoci a spôsobom transportu ranených, alebo ak budete mať chuť zahrať si veľmi akčnú hru, môžete si zvoliť práve Závody sanitiek. Nemocnica vypisuje konkurz na vodičov sanitiek, do súťaže sa môžu prihlásiť družstvá po 5 hráčov. Každé družstvo si pred hrou musí skonštruovať vlastné nosidlá, na ktoré si jeden z nich ľahne. Potom pripravíte prekážkovú dráhu, na ktorú môžete využiť všetko, čo lúka a les ponúka. Odporúčame slalom medzi stromami dole kopcom, podliezanie bránok, prekračovanie potoka alebo preskakovanie prekážok. Dôležité je, aby bol okruh zaujímavý. Jednotlivé družstvá majú za úlohu prejsť celý úsek za čo najkratší čas, pritom sa však ich pacient nesmie nijakým spôsobom dotknúť zeme. Nesmie teda z nosidiel vypadnúť. Počas závodu beží s každým družstvom jeden rozhodca, ktorý sleduje dodržiavanie pravidiel. Za každé vypadnutie alebo spadnutie môžete počítať jednu trestnú minútu, alebo rovno poslať družstvo znova na štart. Veľa zábavy!

Boj o výpalné

- † **Pre:** 2 družiny a viac
- 🏠 **Kde:** les
- 🕒 **Koľko:** min. 1 hodina
- ✂️ **Čo:** farebné papiere

Predstavte si súboj dvoch rôznych mafií, kde sa každá snaží získať väčšiu kontrolu nad územím a, samozrejme, zabezpečiť si aj viac výpalného. Vašich hráčov, ktorých musí byť aspoň desať, rozdeľte na dve družstvá. Každé si spomedzi seba vyberie jedného hráča, ktorý bude predstavovať mafiánskeho "bossa". Ak chcete pôsobiť trochu výchovne, určite bossov vy a vyberte menej pribojnú či tichšiu deti. Ostatní mafiáni majú za úlohu chrániť svojho bossa vlastnými telami a pomáhať mu v jeho práci. Vyznačte hracie územie v lesnatom teréne s veľkosťou aspoň 150 x 150 metrov a na stromy pripevnite špendlíkom papier veľkosti A4 vo výške očí. Na územie rozmiestnite aspoň 20 hárkov papiera. Najviac ich dávajte do stredu hracieho územia. Je dôležité dobre označiť hranice územia, na čo môžu poslúžiť papiere inej farby. Keď sa hra začne, úlohou mafiánskych bossov je zbierať zo stromov papiere, čiže symbolické výpalné. Každá skupina sa snaží ukoristiť čo najviac a zároveň brániť druhej skupine v zbieraní. Bossovia nemôžu do rúk chytať sneh a ani bojovať, zato hráči sa snažia do nepriateľského šéfa mafie triafať guľami. Ak



■ MEDIUM INSPIRATORUM

ho trafia, musí ím na mieste, kde bol trafený, zanechať jedno výpalné, ktoré si už nemôžu zobrať naspäť. Ak je trafený jeden z obyčajných mafiánov, ktorí sa nesmú výpalného dotýkať, nič sa nedeje, hrá sa ďalej.

Pašeráci

- † **Pre:** 2 družiny a viac
- 🏠 **Kde:** les
- 🕒 **Koľko:** min. 2 hodiny
- ✂️ **Čo:** kartičky s tovarom, fáborky



Na hraniciach prekvitá nelegálny obchod. Zvláštna policajná jednotka má za úlohu chytiť čo najviac pašerákov priamo pri číne. Táto hra je vhodná pre väčšie skupiny, najlepšie aspoň dve väčšie družiny. Polovica hráčov je pašerákmi, druhá policajtmí. Pašeráci dostanú malé lístky rozmerov asi 5 x 3 cm, na ktorých sú vyznačené názvy a bodové hodnoty pašovaného tovaru (12x múka 50, 12x maslo 75, 8x korenie 100, 4x zlato 300, 1x štátne tajomstvo 500). Počet lístkov a ich hodnoty možno upraviť podľa počtu hráčov, malo by ísť o troj- až štvornásobok pašerákov. Hracie územie je najlepšie vymedziť v členitom, zalesnenom teréne. Plocha má mať 200 x 200 m a v jeho strede by mala byť základňa strážcov (5 x 5 metrov) s výrazne vyznačenými hranicami.

Za hranicami veľkého hracieho územia si pašeráci umiestnia svoju základňu. Úlohou pašerákov je preniesť zo svojej základne do základne strážcov lístky, ktoré predstavujú materiál. V tejto základni je aj vedúci hry, ktorý si zbiera lístky a zapisuje si úspešnosť jednotlivých hráčov. Strážcovia chytajú pašerákov, tí sa pokúšajú dostať do základne v strede, kde sú v bezpečí. Ak strážca chytiť pašeráka, má právo ho prehľadať. Pašeráci si môžu schovať lístky do oblečenia či na telo a ak strážca lístok počas 30 sekúnd nenájde, pašeráka pustí. Toho, až kým daný lístok neprepašuje, chytať nemôže, jeho kolegovia však áno. Ak hráte túto hru v zime, lístky sa môžu schovať len do prvej vrstvy oblečenia. Miesta, kam sa lístok môže schovať, treba

vymedziť podľa vospelosti hráčov, počasia a náročnosti hry. Pašeráci nemôžu prenášať viac ako jeden lístok, jeho veľkosť nemôžu zmenšovať, ale na zmätenie môžu chodiť aj bez lístka. Pašeráci vyhrajú, ak získajú viac bodov, podobne aj strážcovia. Na záver sa vyhlásia najúspešnejší strážcovia a pašeráci, o ich úspešnosti nerozhoduje bodová hodnota prenesených či chytených lístkov ale ich počet.

Mínové pole

- † **Pre:** 2 družiny a viac
- 🏠 **Kde:** klubovňa
- 🕒 **Koľko:** min. 30 minút
- ✂️ **Čo:** nábytok v klubovni

Táto hra je vhodná do veľkej klubovne alebo na ihrisko pred klubovňou. Dôležité je celé územie rozdeliť uhlopriečkou na polovicu a do protíľahlých rohov umiestniť dva stoly. Hráčov rozdelíte tiež na dve polovice a každému družstvu dáte rovnaké množstvo materiálu. Dostanú napríklad dve stoličky, nástenku, lavičku a dve laná. Hra spočíva v tom, že úlohou každého družstva je preniesť na druhú stranu všetky svoje objekty aj hráčov bez toho, aby sa hráči dotýkali ktoroukoľvek končatinou zeme. Družstvo, ktoré všetko aj seba preniesie za najkratší čas a s najmenším počtom trestných sekúnd, vyhráva hru. Ak chcete v tejto hre pokračovať, môžete zväčšiť počet predmetov, ktoré skupiny majú. Ešte jedna maličkosť: stoly v rohoch slúžia na to, aby sa na ne pred začiatkom hry položili všetky predmety. Rozhodujúcu úlohu v hre majú stoličky a predmety, na ktoré sa dá postaviť, preto ich musí byť vždy menej ako je počet hráčov v družstve. ■

