

Startovní aktivita – popis jednotlivých zkoušek

Zkouška štěstí (organizátor č. 1)

Sehrajte se soupeřovým týmem partii hry kámen-nůžky-papír na 5 vítězných her. Hrajte prosím variantu na tři doby, kdy hráči společně odříkávají slova kámen, nůžky a na třetí dobu (papír) předvedou zvolený symbol. Hráči se mohou v jednotlivých hrách střídat.

Zkouška síly (organizátor č. 2)

Každý tým vybere jednoho člena týmu, který bude zápasit podle následujících pravidel: Oba zápasníci si zkříží ruce na prsou (u těla), postaví se na jednu nohu, kterou již do konce souboje nebudou moci měnit a po zahájení „souboje“ se snaží druhého narážením a postrkováním přimět k dotyku země druhou nohou. Zápasníci smí poskakovat a pohybovat se dle libosti, ale pouze po zvolené noze. Zápasník, který se jako první dotkne země jinou částí těla než zvolenou nohou (např. druhou nohou, rukou, ...) prohrává a soupeřící tým získává 1 bod. Vítězí tým, který dříve získá 2 body. Mezi jednotlivými koly lze vyměnit zápasníka za jiného člena týmu.

Při souboji je *zakázáno* používat techniky, které by mohly soupeři ublížit (narážení do břicha, obličje apod.), stejně tak je zakázáno využívat jakékoli jiné předměty jako větve apod.

Zkouška paměti (organizátor č. 3)

Každý tým nominuje jednoho člena týmu jako hadače a jednoho jako přepisovače. Zbytek týmu vymyslí (v případě dvojlenného týmu přepisovač) a čitelně napíše do jedné řady 26 místné číslo (bez mezer mezi jednotlivými trojicemi cifer) a předá číslo soupeřovu přepisovači, který toto číslo (opět bez mezer a do jedné řady) přepíše a vrátí je týmu autorů čísla. Pak oba týmy zároveň předloží toto přepsané číslo soupeřovu hadači na cca 20 sekund. Ten má následně cca 40 sekund, aby napsal co nejvíce cifer (zleva), které si pamatuje. Prohrává ten tým, jehož hadač si zapamatoval méně cifer po první chybně určenou či chybějící cifru. V případě, že si oba hadači zapamatují stejný počet cifer, vítězí tým toho hadače, jehož poslední uhodnutá cifra je vyšší (bude-li potřeba, tak poslední cifra, v níž se uhodnuté části čísel liší).

Zkouška šikovnosti (organizátor č. 4)

Ve startovní obálce jste obdrželi kus drátku a 8 kusů těstovin. Souboj se soupeřícím týmem spočívá v tom, kdo rychleji navlékne těstoviny na drátek. V případě, že se Vám nějaké těstoviny rozbijí, můžete si u organizátorů na registraci vyzvednout těstoviny nové.

Zkouška znalostí (organizátor č. 5)

Týmy si navzájem zadají evropské hlavní město, soupeřící tým se snaží doplnit stát a přesnou rozlohu. Pokud ani jeden z týmů neuhodne správný stát, oba prohrávají, netrefí-li jeden z týmů, prohraje, pokud se oba trefí, tak vyhrává ten tým, který určí rozlohu lépe (kontrolujte podle šifrovacích tabulek, které jste dostali na startu).

Zkouška strategie (organizátor č. 6)

Týmy hrají na tři vítězné partie následující hru:

1. Každý tým vybere jednoho z hráčů, vybraní hráči se postaví proti sobě.
2. Hra se skládá z plynule na sebe navazujících kol. Na začátku kola se každý z hráčů dvakrát plácne do kolen a následně dvakrát předvede jedno z následujících gest:
 - (a) *Nabíjení*: hráč rukama se zatnutými pěstmi a vztyčenými palci pohne ve výšce ramen nahoru a dolů. Nabíjením si hráč „nabije“ na jeden výstřel. Nabíjet se smí i do zásoby.
 - (b) *Střelba*: hráč po soupeři vystřelí pistolkou tvořenou ze vztyčeného palce a namířeného ukazováčku (případně i s prostředníčkem). Hráč může vystřelit jen tehdy, má-li alespoň jeden náboj. Po výstřelu hráči jeden náboj ubývá.
 - (c) *Bránění*: hráč si poklepe zkříženýma rukama po ramenou. Pomocí bránění se hráč ubrání soupeřově střelbě.
 - (d) *Výsměch*: Hráč zvedne ruce s rozpřaženými prsty do výše uší.
3. Hra končí, nastane-li některá z těchto situací
 - (a) Jeden z hráčů vystřelí na druhého, který se aktuálně nebrání a nestřílí. Střílející hráč pak vyhrál. (*Pozn.: Vystřelí-li na sebe oba hráči navzájem, jejich střely se srazí ve vzduchu a hra pokračuje dále.*)
 - (b) Jeden z hráčů provedl potřetí ve hře Výsměch (skutečně stačí třikrát od začátku hry, nemusí jej provést třikrát za sebou). (*Pozn.: Provedou-li oba hráči potřetí Výsměch ve stejném kole, hra pokračuje dále a počet výsměchů u obou hráčů se vynuluje.*)