



MARȚIENII!

SCHEMA JOCULUI

Cea mai mare parte a jucătorilor, cei care acordă ajutor, caută astronave în care este prizonieră pisica, pentru a o elibera. Marțienii, care au capturat-o, încearcă să elimine adversarii, citind numărul pe care aceștia îl au pe frunte. Jocul se desfășoară pe întuneric.

MATERIALE

Cartonașe, pe care să se scrie un număr din trei cifre, înalte de cel puțin 5cm și late de 3cm. De cartonaș se leagă un elastic sau un șiret. Trebuie să se dispună de un număr de cartonașe mai mare decât numărul jucătorilor, pentru a se putea schimba numerele. Lanterne pentru jucătorii care vor fi marțienii. Un fluier. Panglică de diferite culori pentru a împărți jucătorii pe echipe.

PREGĂTIRE

După ce au fost pregătite cartonașele, conducătorul de joc povestește următoarea istorie: satul este în alarmă: mulți sunt în stradă, alții se baricadează în casă. Nu există electricitate și nu se poate da telefon. O aeronavă mare a aterizat în piața satului și apoi a decolat cu un zgomot asurzitor, dispărând la orizont într-o orbitoare lumină verde. O femeie urlă disperată dintr-un balcon: este stăpâna pisicii care a fost răpită de marțieni, bătrânul Tudor, stră-străbunicul tuturor pisicilor din sat! Aproape toată suflarea a asistat la faptă, dar nimeni nu a putut interveni: poate șuierul ciudat, pe care aeronava îl scotea la intervale regulate era hipnotizant sau poate era lumina, pe care extraterestrii o proiectau pe fețele tulburate ale oamenilor sau, poate, era doar frica... Dar nimeni nu a mișcat un deget, și acum este prea târziu. O liniște anormală se lasă peste mulțimea neputincioasă. Câteva minute mai târziu, în liniștea generală, Marian, păstorul, dă buzna în piață, strigând: "Am văzut-o căzând! Am văzut-o căzând pe deal! Încă se aude un șuierat!". Cineva propune organizarea de echipe de ajutor pentru a găsi epava aeronavei și recuperarea motanului. În acest moment, conducătorul împarte jucătorii în echipe de ajutor, formate de la 5 la 8 persoane. Fiecare jucător își pune pe frunte cartonașul cu numărul și își leagă la braț o panglică cu culoarea echipei lui. Nu toți jucătorii sunt în echipele de salvare, de fapt, unul din trei este marțian. Aceștia delimitează, foarte vizibil, un cerc cu diametrul de 3 metri, în zona împădurită, cam la un kilometru de sat. În interiorul cercului este așezat „Tudor” - motanul, adică unul din conducători: la fiecare cinci minute, acesta dă un semnal cu fluierul. Nu pot fi niciodată mai mult de trei marțieni la vedere, din cerc: în caz contrar, motanul poate folosi liber fluierul, până când marțienii vizibili nu devin trei sau mai puțini.

CUM SE JOACĂ

Pentru a salva motanul, echipele caută epava aeronavei, orientându-se după ciudatul șuierat. Numai marțienii sunt dotați cu lanterne. Dacă un marțian elimină un jucător, citind numărul lui de pe cartonaș, acesta din urmă trebuie să se întoarcă la conducător, în sat, care reprezintă punctul de plecare din joc. Depășind o probă simplă, jucătorul poate avea un nou cartonaș. Marțienii nu pot fi eliminați.



ÎNVINGĂTOR

Echipa care reușește să ducă prima trei din componenții săi în locul în care marșienii țin prizonier motanul. Dacă nicio echipă nu reușește în timpul prestabilit, câștigă marșienii, care pot simula repararea astronavei și decolarea.

VARIANTE - INDICAȚII

Pentru a face jocul mai dinamic, marșienii și motanul Tudor se pot deghiza, folosind cele mai ciudate obiecte. Este bine să se joace pe întuneric, astfel jucătorii învață să se miște în obscuritate, fără să facă zgomot și astfel jocul va fi mult mai palpitant.