

GRA ZRĘCZNOŚCIOWA

Gra polega na rzucaniu pierścieni do celów pływających na wodzie (w basenie, sadzawce lub rzece) rys. 1. Każdy, kto trafi w wyznaczony cel (wrzuci pierścień na wystającą część makiety), zdobywa odpowiednią ilość punktów, oznaczoną na niej cyfrowo.

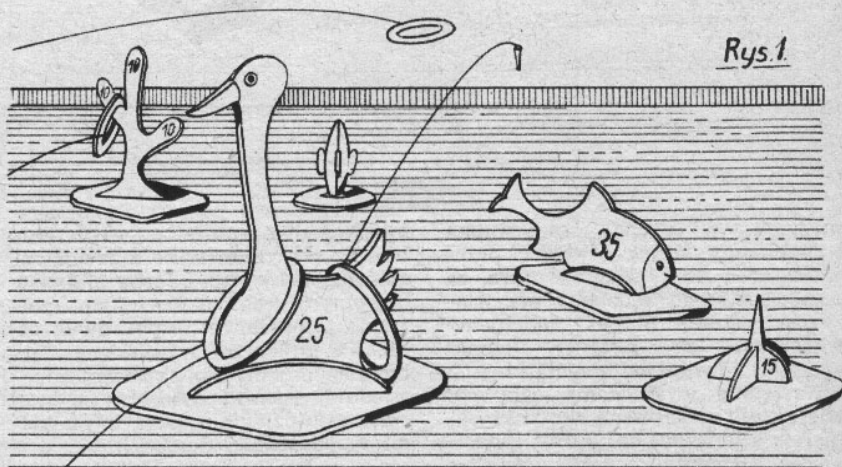
Gra może być organizowana indywidualnie lub zespołowo i według z góry ustalonych zasad. Np. zwycięża w grze ta osoba lub zespół, który w określonym czasie (np. w ciągu pół godziny) zdobędzie największą liczbę punktów, albo ta osoba lub drużyna, która pierwsza zdobędzie określoną liczbę punktów (np. 100 punktów). Można też ustalić zasadę, że należy zdobyć tylko określoną liczbę punktów (ani o jeden więcej), co powoduje konieczność uważnego wyboru celu, a w szczególności wyznaczonej na nim liczby punktów. Jeżeli np. ktoś rzuci pierścień, trafi w cel i uzyska przy tym za dużo punktów, to traci

wówczas połowę ze zdobytych już punktów i musi grać dalej aż do uzyskania dokładnie wyznaczonej ich liczby.

Każdy gracz powinien dokonywać rzutów do celu stojąc na brzegu basenu najbardziej oddalonym od celu. Przy pewnej wytrwałości każdy może się nauczyć rzucać celnie pierścieni na pływający obiekt (cel) nawet ze znacznej odległości. Aby pierścienie wracały do graczy po każdym udanym lub nieudanym rzucie, można przywiązać do nich cienką żyłkę nylonową (do wkrętki pierścieniowej) co umożliwi ściąganie pierścienia z wody do brzegu albo przyholowanie makiety z pierścieniem, bez potrzeby wydobywania go z wody w inny sposób.

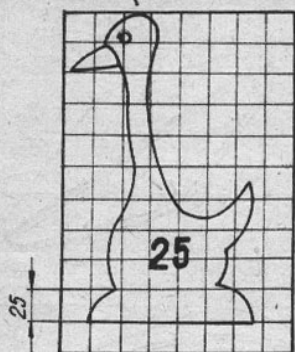
Aby uczynić grę atrakcyjniejszą, można przyjąć zasadę, że dany rzut nie będzie zaliczony do ogólnej punktacji, jeżeli cel nie zostanie ściągnięty na brzeg bez przewrócenia.

Takich celów może znajdować się na wodzie kilka, i to w różnych wielkościach i postaciach. Mogą nimi być sylwetki ptaków wodnych (rys. 2), ryb (rys. 3), rakiet (rys. 4), boi (rys. 5), roślin wodnych (rys. 6) albo sylwetki łodzi podwodnych okrętów wojennych, amfibii itp.

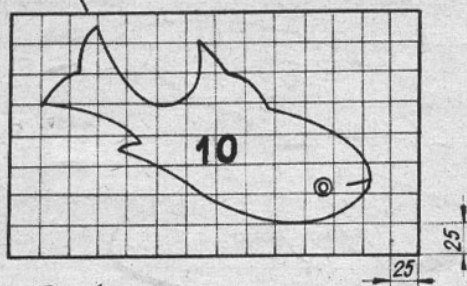


Rys. 1

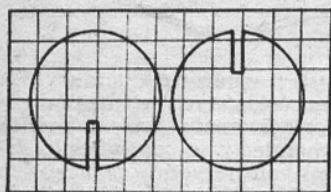
Rys. 2



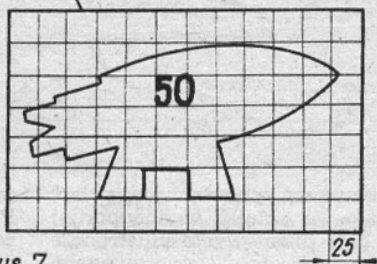
Rys. 3.



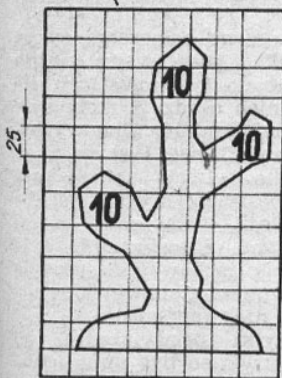
Rys. 5.



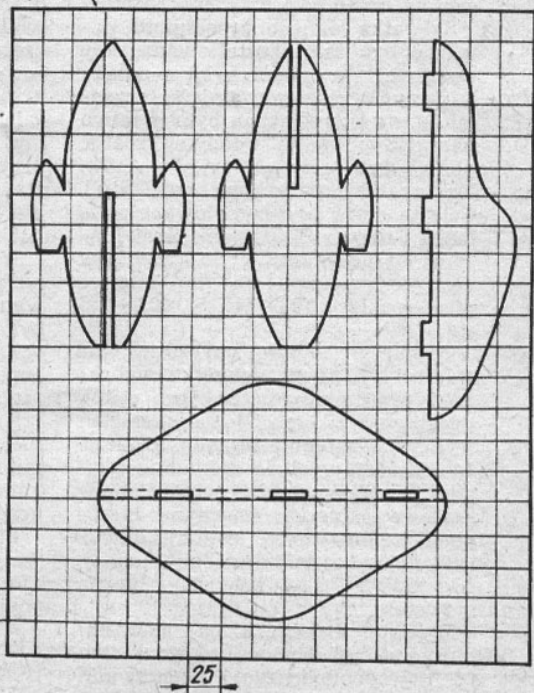
Rys. 4.



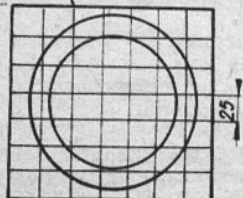
Rys. 6

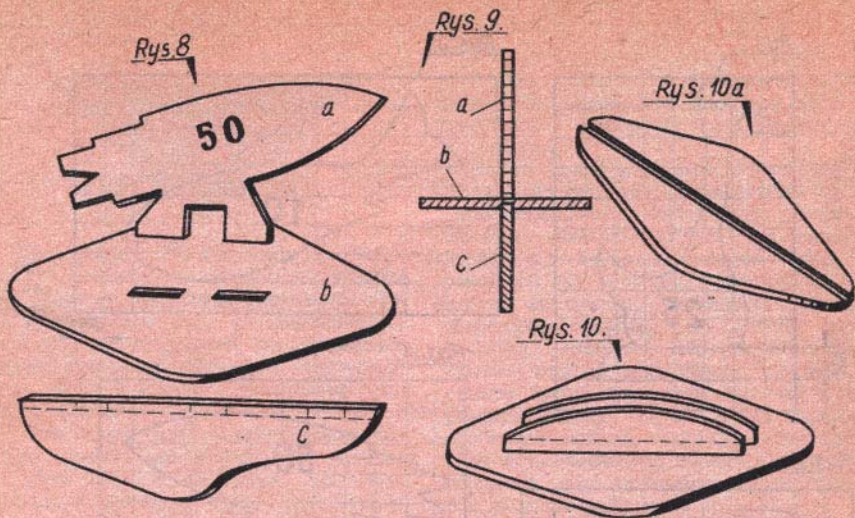


Rys. 7



Rys. 7a.





Wymienione sylwetki mogą być wykonane ze sklejki wodoodpornej albo z płyt pilśniowych obustronnie laminowanych lub lakierowanych grub. 4 do 10 mm.

Sylwetka danego przedmiotu powinna być tak ukształtowana, aby wystawały w niej i były z daleka widoczne części zasadnicze przedmiotu, na które można byłoby łatwo narzucić pierścieni (łodygi roślin, płetwy ryb, głowy i szyje ptaków, lotki rakiety, peryskopy łodzi itp.). Cele te mogą być pomalowane inną farbą i oznaczone cyframi ilustrującymi liczbę punktów, którą można zdobyć rzucając na to miejsce pierścieni (np. 10 — 15 — 20 — 35 itd.).

Najpierw należy narysować na sklejce lub płycie sylwetkę wybranego przedmiotu, potem jego cokoł, podstawę i kil (rys. 7) oraz pierścieni (rys. 7a). Następnie trzeba wyznaczyć kontury wycinać dokładnie piłą-włóśnicą i wygładzić ścianki przekrojowe papierem ściernym. Pierścieni trzeba wyciąć co najmniej 8, sylwetek przedmiotów po jednej, podstaw i kilów tyle, ile będzie sylwetek.

Wycięte i wygładzone sylwetki łączymy za pomocą gwoździ lub kleju wodoodpornego z podstawami

(rys. 8), a podstawy z kilami (rys. 9). Po połączeniu tych elementów ze sobą i oczyszczeniu ich z resztek kleju malujemy je odpowiednio dobranymi kolorystycznie farbami lub wodoodpornymi lakierami (jeśli te części były laminowane lub lakierowane — malujemy tylko ich przekroje).

Dla łatwiejszego połączenia cokołów sylwetek z podstawami można przymocować do tych ostatnich listewki i w nich osadzić cokoły sylwetek na klej (rys. 10) albo wyźłobić w nich rowki (rys. 10a).

Wykończone sylwetki spuszczaamy na wodę i obserwujemy ich zachowanie się. Jeśli połączenia części były wykonane poprawnie, to sylwetki powinny zachować na wodzie zupełną równowagę, nawet po narzuceniu na nich pierścieni.

Koniec żyłki przywiązanej do pierścienia powinien być unieruchomiony na brzegu basenu za pomocą kołka albo przywiązany do pasa gracza.

Po zakończeniu gry wszystkie sylwetki trzeba wyjąć z wody, dokładnie je wysuszyć i przechować w suchym pomieszczeniu.

Wg „Popular Science”
opr. J. Niebojewski