

Autoriai: Nicolas Thiou ir Xavier Duthillieux,
Olivier Fagnere iliustracijos
6—24 žaidėjams nuo 8 metų.

Žaidimo rinkinys

- 8 Takto kortelės;
- 26 Lengvos kortelės;
- 17 Pašėlusių kortelių (*pažymėtos* ★);
- 4 Žaidimo taisyklių kortelės.

Žaidimo tikslas

Surinkti kuo daugiau taškų su savo komanda laimint šokių pasirodymus.

Pasiruošimas Žaidimui

- Žaidėjai užtikrina, kad su savimi turi muzikinę aparatūrą ir pasirenka dainas,

- pagal kurias kurs šokių pratimus. Galima bet kokia muzika, kuri tinkama šokti. Pirmiems keliems žaidimams siūlome lėto tempo dainas.
- Žaidėjai pasidalina į 3 Beprotiškas šokių komandas (A, B ir C).
- 8 Takto kortelės išdėliojamos eilės tvarka stalo viduryje, atsuktos į šokių aikštelę.
- Išmaišykite Lengvas korteles ir užverstas padėkite į krūvelę ant stalo.
- Į šalį atidedamos Pašėlusios kortelės. Jos bus naudojamos Pašėlusiam variante.

Žaidimo eiga

Žaidimas susideda iš trijų šokių pasirodymų. Kiekviena komanda turi sušokti dviejuose pasirodymuose ir kartą pabūti žiuri.

Pirmas pasirodymas

Komanda A yra žiuri.

1) Jie sukuria pratimą: žiuri narys įvardija taktą nuo 1 iki 8 ir tada

Pavyzdys: pratimo pavyzdys

1	2	3	4	5	6	7	8
					Virš juosmens kortelės		
Žemiau juosmens kortelės							

ištraukia kortelę. Jis ją padeda ant stalo, po įvardinta Takto kortele:

- Virš juosmens kortelės padedamos po pat Takto kortelėmis.
- Žemiau juosmens kortelės padedamos po Virš juosmens kortelėmis (žr. pavyzdį).

Žiuri tokiu būdu tęsia, kol padedamos 4 kortelės.

Po ta pačia Takto kortele gali būti ir Virš juosmens, ir Žemiau juosmens kortelė. Tačiau jeigu kortelė turi būti padėta į jau užimtą vietą, ji pastumiama į dešinę, kad užimtų kitą laisvą vietą. Taktai sudaro uždara kilpą: po 8 seka 1.

2) Komanda B sustoja priešais korteles, ir žiuri paleidžia muziką. Šokėjai turi 5 repeticijas, t.y. jie gali atlikti 8 taktų pratimo bandymą 5 kartus.

Šokėjų tikslas yra sinchroniškai pamėgdžioti kortelėse vaizduojamus judesius 8 taktų metu. Nustatyti pusėms („Ar reikia kelti kairę, ar dešinę ranką?“) tiesiog įsivaizduokite, kad kortelės yra kaip veidrodinis atspindys. Tuščios

vietos reiškia, kad nereikia atlikti jokio judesio. Tačiau negalima ir pasilikti prieš tai buvusio judesio pozicijoje!

Tam, kad pradėti pratimą kartu, šokėjai skaičiuoja „5...6...7...8“ pagal ritmą prieš pradėdant. Jie gali toliau garsiai skaičiuoti taktus ir šokant. Jei pratimas baigiasi prieš pabaigiant 5 repeticiją, jie vėl pradeda skaičiuoti „5...6...7...8“ ir tęsia, nuo kur sustojo.

Žiuri turi skaičiuoti, kiek jau praėjo repeticijų, ir pranešti šokėjams, kada pasibaigia penktas kartas. Skaičiuojama kiekviena pradėta repeticija.

3) Toliau, komanda C užima komandos B vietą ir taip pat gauna 5 repeticijas.

- 4) Tada vertinama komanda B. Muzika paleidžiama iš naujo ir šokėjai gali pradėti savo pasirodymą. Kaip ir per repeticijas, jiems reikia atlikti 8 taktų pratimą 5 kartus.
- 5) Ateina eilė tokiu pačiu būdu vertinti komandos C pasirodymą.
- 6) Žiuri pasitaria ir paskelbia komandą, kuri vertinimo metu techniškai pratimą atliko geriausiai. Reikia atkreipti dėmesį į mėgdžiojamas pozicijas, pataikymą į ritmą, žaidėjų koordinaciją ir sinchronizaciją. Laimėjusi komanda gauna tašką!
- 7) Žiuri tada išmaišo Lengvas korteles ir padaro naują krūvelę.

Antras pasirodymas

Komanda B yra žiuri.

- 1) Komanda B sukuria naują pratimą;

- 2) Komanda C pasirepetuoja;
- 3) Komanda A pasirepetuoja;
- 4) Vertinama komanda C;
- 5) Vertinama komanda A;
- 6) Žiuri skiria tašką;
- 7) Žiuri išmaišo Lengvas korteles ir padaro naują krūvelę.

Trečias pasirodymas

Komanda C yra žiuri.

- 1) Komanda C sukuria naują pratimą;
- 2) Komanda A pasirepetuoja;
- 3) Komanda B pasirepetuoja;
- 4) Vertinama komanda A.
- 5) Vertinama komanda B;
- 6) Žiuri skiria tašką;
- 7) Žiuri išmaišo Lengvas korteles ir padaro naują krūvelę.

Žaidimo pabaiga

Po trijų pasirodymų, komanda su daugiausia taškų laimi. Lygiųjų atveju, padarykite dar vieną pasirodymą!

Žaidimo variantas

Pašėlęs

Kai jau esate susipažinę su paprastu variantu, prie Lengvų kortelių galite pridėti ir Pašėlusias korteles (pažymėtas ★).

Šauksmo kortelės



Visa komanda turi ištartį žodį atitinkamu laiku. Šauksmo kortelė padedama taip, kad visiškai uždengtų atitinkamą Takto kortelę. Taigi po vienu taktu vienu

metu gali būti Šauksmo, Virš juosmens ir Žemiau juosmens kortelės!

Dvigubos kortelės

(pažymėtos 2•) Jos nurodo judesius, kurie turi būti išlaikyti per 2 taktus. Taigi į dešinę nuo šių kortelių esanti vieta turi likti laisva.



Dvigubas veiksmas — ši vieta turi likti neužimta.

Turėkite tai omenyje dedant korteles.

Svarbu: Dviguba kortelė negali būti padėta ant 8 takto.

Šuolio kortelės

Šuolis pažymėtas rodykle. Šuolio kortelės yra Žemiau juosmens kortelės ir turėtų būti padėtos atitinkamoje vietoje. Yra kelios skirtingos Šuolio kortelės:



- Šuolis vietoje;



- Dvigubas šuolis: šuolis į dešinę su pirmu taktu ir šuolis į kairę su antru taktu;



- Dvigubas šuolis: šuolis į priekį su pirmu taktu ir šuolis atgal su antru taktu.



Beprožiškos kortelės

Žiuri turi sugalvoti atliekamą veiksmą (poziciją, judesį ar šauksmą). Pasirinkimas visiškai laisvas. Jei kortelė pažymėta **2**, sugalvotas veiksmas turi tęstis per 2 taktus. Kortelė padedama į atitinkamą vietą pagal pasirinktą veiksmą: Šauksmas, Aukščiau juosmens ar Žemiau juosmens.



Geros atminties kortelė

Jei ji ištraukiama iš krūvelės, ji atidedama į šalį ir nėra laikoma pratimo dalimi. Tačiau po repeticijų visos pratimo kortelės turi būti užverstos. Vertinami pasirodymai bus atliekami nebetamant ant kortelių rodomų veiksmų!

Autoriaus pasiūlymai

- Jūs galite pritaikyti pasirodymų ir veiksmų kortelių skaičių prie šokėjų patirties lygio. Pvz., žaiskite 9 pasirodymus, ir kaskart prie pratimo pridėkite vieną papildomą kortelę.
- Tobulinkite savo komandos darną ir išvystykite savo stilių: kartu pasveikinkite žiuri, visi vilkėkite panašius drabužius ir pan.
- Jei neturite muzikos, bet esate nepasotinami šokėjai, galite žaisti paprasčiausiai garsiai skaičiuodami taktus.
- Būkite atsargūs, kuo greitesnis muzikos tempas, tuo sunkiau atlikti pratimą.

*Štai kelios dainos,
su kuriomis „lengva žaisti“*

Disko, funk:

The Bee Gees „Staying Alive“, Donna Summer „Hot Stuff“, Cool and The Gang „Fresh“, Imagination „Just an Illusion“, Abba „Gimme Gimme Gimme“.

80-iejai:

Michael Jackson „Billie Jean“, Anastacia „I'm Outta Love“, Mika „Relax“, Gnarl's Barkley „Crazy“.

Electro, house, dance:

Daft Punk „Da Funk“, Starsailor „Four To The Floor (Thin White Duke Remix)“, Pink feat Redman „Get the Party Started“.

Hip-hop, R'n'B:

Eminem „Without Me“, Shaggy „Hey Sexy Lady“, Black Eyed Peas „Shut Up“, Rihanna „Don't Stop The Music“.

Latino, Reggae:

Papi Sanchez „Enamorame“, Juanes „La Camisa Negra“, Jimmy Cliff „Reggae Night“.

Rock:

Queen „I Want To Break Free“, Noir Désir „L'Homme Pressé“, The Offspring „Why Don't You Get A Job“, The Beatles „Obladi Oblada“.

BRAIN GAMES



WWW.BRAINGAMES.COM

Apsilankykite „Brain Games“ Interneto puslapyje — www.protozaidimai.lt. Ten jūs rasite papildomą informaciją apie šį žaidimą, taip pat forume susipažinsite su kitais žaidėjais. Jei iškilus koks klausimas dėl žaidimo taisyklių, į kurį knygelėje nerasite atsakymo, rašykite „Brain Games“ Gudragalviui adresu gudragalvis@protozaidimai.lt! Kiekvienam žaidimui, kurį išleidžia „Brain Games“, galioja amžina garantija. Jei pametėte ar sugadinote kurią nors žaidimo detalę ir ją reikia pakeisti, susisiekite su mumis.

UAB Brain Games

Adresas: Žalgirio 90—222a, LT-09303, Vilnius

Telefonas: 52030868

E-paštas: info@protozaidimai.lt