

Játékfüzet

Czap László

Tartalomjegyzék

3 × 3	9
Ááá fogó	11
Alliterációs bemutatkozás	13
Bivalykarám	15
Bolondgomba	17
Bombázó	19
Bucózás	21
Szobabelső	23
Címer rajzolás	25
Cipőszociogram	27
Csoportbank	29
Csősz-tolvaj	31

Dermesztőfogó	33
Emberkötél	35
Életútgrafikon	37
Életkörök	39
Érintsd meg...	41
Farkincafogó	43
Fedőpörgető	45
Fusd körbe az ellenfelet!	47
Goofy	49
Gyertek haza kisbocsaim!	51
Halászfogó	53
Három tulajdonság	55
Hatospasz	57

Ház-ember-mindenki	59
Hol a kulcs?	61
Hordódöngető	63
Jelölő lap	65
Kakasviadal	67
Kidobó	69
Ki hazudik?	71
Kiről beszélnek?	73
Ki vagyok én?	75
Köszöntős	77
Kubai-spanyol (Fiú-lány kergető)	79
Labdabírkózás	81
Labdával ijesztés	83

Labdakergető	85
Lábszkander	87
Mi igaz rám?	89
Mi lennék?	91
Mondj nemet!	93
Nagy szél fúj azokra...	95
Négyzetes jelzős	97
Nevettető	99
Ökrös	101
Ördögfogó	103
Pápa-érsék-püspök	105
Párbaj	107
Páros bemutatkozás	109

Partizán	111
<i>Pszt!</i> fogó	113
Reflexjáték párban	115
Sajt-egér fogó	117
Svastalica	119
Tippelés	121
Titkos karmester	123
Titkos megállapodás	125
Töprengő	127
Üsd a harmadikat! (Karolófogó)	129
Üsd a jobboldalit!	131
Üt vagy ölel	133
Vívás	135

Zoknidobálás	137
Zsip-zsup	139

3×3

Rövid leírás

Tulajdonságokat gyűjtünk magunkról, egymásról.

A játék célja

Az önismeret, egymás ismeretének javítása.

A játék menete, szabályok

Három fős csoportokba rendezzük a játékosokat. Az egyes csoportoknak három tulajdonságot kell gyűjteniük, melyek közül az egyik mindhármukra igaz, egy másik kettejükre illik, a harmadik pedig egyikükre sem igaz.

Ááá fogó

Rövid leírás

Egy levegőre minél több embert igyekszünk elkapni.

A játék célja

Mozgás, bátorság, taktika.

A játék menete, szabályok

Két csapatot osztunk, mindkettőnek kijelölünk egy térfelét. Egy-egy csapatkapitányt is jelölünk. Felváltva a csapatokból a vezető kijelöl valakit, és az a ellenfél emberei közül igyekszik minél többet elkapni. Amíg az illető az ellenfél térfelén tartózkodik, végig *Áááá* hangot kell kiadnia, és nem szabad levegőt vennie. Akit így elkap, átkerül az ő csapatába. Ha azonban elhallgat, vagy levegőt vesz a másik térfélen, úgy ő kerül át az ellenfélhez. Az a csapat nyer, amelyikben a végén több ember van.

Alliterációs bemutatkozás

Rövid leírás

Keresztnevünkre alliteráló jelzőt adunk magunknak.

A játék célja

Névtanulás, első körös ismerkedés.

A játék menete, szabályok

Mindenki kitalál egy jelzőt, amely a keresztnevére alliterál, és lehetőleg illik rá (pl. Zsugori zsófi). Ezután körbe megyünk, és mindenki elismétli az előtte elhangzott neveket, és hozzáteszi a saját nevét a kitalált jelzőt vezetnéknév gyanánt használva.

Bivalykarám

Rövid leírás

Karámot alkotunk, és próbáljuk benntartani a szökni készülő bivalyt.

A játék célja

Erő- és bátorságpróba.

A játék menete, szabályok

Két csapat vetélkedik, a csapat tagjai (vagy adott számú kiválasztott ember) sorban megpróbálnak kitörni a karámból. A karámot a két csapat tagja alkotják, kézfogással erősen összekapaszkodva. A bivaly a kör belsejéből valamely kézfogás szétszakításával törhet ki. A bivalyt játszó játékosnak az ellenfél csapatából álló félkörönkell kitörnie. A kezét nem használhatja, azt hátratéve, vagy a mellkasára szorítva kell tartania.

Bolondgomba

Rövid leírás

A gomba körül szaladgálunk, aki hozzáér a gombához, kiesik.

A játék célja

Mozgás.

A játék menete, szabályok

Egy önkéntest vállalja a gomba szerepét. Ő középen áll, a többiek kézenfogva körben. A gomba végig egy helyben, mozdulatlanul áll, közben figyeli, hogy ki ér hozzá. A többiek elkezdenek körbe szaladni. Aki hozzáér a gombához, vagy elszakítja a kört, kiesik.

Bombázó

Rövid leírás

A középben lévő labdákat kell célbavenni, és az ellenfélhez átgurítani.

A játék célja

Célzóképeség fejlesztése, csapatmunka kialakítása.

A játék menete, szabályok

A két csapatnak kijelölünk egy-egy területet egymástól viszonylag távol. Az üres sáv közepén egy sorba elhelyezünk néhány labdát. Mindkét félnek adunk más labdákat, a cél, hogy ezekkel a labdákkal megdobja a középben lévőket, azok az ellenfél téré felé guruljanak. Mindkét csoportból egy ember a középső sávban tartózkodhat, hogy az ottmaradt labdákat visszadobja az övéinek. Kézzel senki nem érhet a labdákhöz, miután egy labda áthaladt a határvonalon, már nem juttatható vissza középre. Az a csapat nyer, amelyiknél kevesebb labda van a végén.

Kellékek

Sok labda, vízszintes terület.

Bucózás

Rövid leírás

Pirospacsi ököllel.

A játék célja

Reflex próbája, vetélkedés.

A játék menete, szabályok

Párokba rendeződünk, a párok egymással szemben állnak. Mindeketten ökölbeszorított kézzel kinújtják a krjukat, és összeérintik ökleiket. Először az egyik, majd a másik játékos próbál öklével a másik öklére koppintani, ha sikerül, pontot kap. Amelyikük adott számú próbálkozás után több pontot gyűjt, az nyer.

Szobabelső

Rövid leírás

Egy bútordarab szerepét magunkra öltjük, és eljátsszuk.

A játék célja

Önismereti játék.

A játék menete, szabályok

A résztvevőket 5-6 fős csoportokra osztjuk. A csoportok feladata egy szobabelső kialakítása. Minden tag kiválaszt egy bútordarabot, amely őt magát jelképezi. Ehhez kitalál valamilyen történetet, amely az adott bútorral történik, és azt fejezi ki, hogy a környezete hogyan viszonyul hozzá. Az előkészületre elegendő időt hagyunk.

Ezután a csoportok egymásnak bemutatják saját szobabelsőjüket. Mindenki egy csoporttársa által választott bútort testesít meg. Miután a szerplők elfoglalták a helyüket, valaki kilép a bútor mivoltából,

és eljátsza egy másik bútorral a választott történetét. Miután visszament eredeti helyére, az imént szereplő társa következik, ő is kilép szerepéből és előad egy másik eseményt, egészen addig, amíg mindenki sorra nem kerül. A többiek igyekeznek kitalálni, hogy eredetileg ki melyik bútort válsztotta.

Címer rajzolás

Rövid leírás

Címert rajzolunk magunknak.

A játék célja

Önismeret fejlesztése, egymás jobb megismerése.

A játék menete, szabályok

Minden játékos rajzol magának egy címert. Ezután rendezhetünk kiállítást, vagy valamilyen formában egy olyan játékot, amely során a címereket párosítani kell az emberekhez.

Kellékek

Papír, ceruza (jó, ha van színes is).

Cipőszociogram

Rövid leírás

Cipőinkből megrajzoljuk szociogramunkat.

A játék célja

Önismeret, közösségi szinten is.

A játék menete, szabályok

Mindenki lehúzza az egyik cipőjét. A játékvezető egy kört jelöl ki középen. Mindenki aszerint helyezi el a saját cipőjét a kör közepe vagy széle felé, hogy mennyire érzi magát a közösség középpontjához tartozónak. Ezután bárkinek lehetősége van a többiek cipőjét is mozditani, ha úgy reálisabbnak érzi a képet.

Kellékek

Általában van az embereken cipő.

Csoportbank

Rövid leírás

Képzletben csereberélünk egymás tulajdonságait.

A játék célja

Önismeret és egymás ismeretének elősegítése.

A játék menete, szabályok

Háromfős csoportokat alkotunk. Minden csoport három lapot készít:

- ~ Az első lesz a BETÉT, erre kerülnek majd azon tulajdonságok, amelyeket nélkülözni tud valamegyik csoporttag.
- ~ A másodikra felírják, hogy KÖLCSÖN. Erre olyanok kerülnek, amelyeket egy időre kölcsön tudunk adni.
- ~ A harmadik lapra a JUTTATÁS szó kerül. Ez azokat a tulajdonságokat fogja tartalmazni, amelyeket magukban szeretnének látni a tagok.

Az előkészület után a csoportban beszélgetés indul, és a fenti értelmezés szerint kitöltik az egyes lapokat.

Kellékek

Papír, toll.

Csősz-tolvaj

Rövid leírás

Egy csősz próbálja elfogni a garázdálkodó tolvajt.

A játék célja

Kikapcsolódás, gyorsaság, koncentrációs készség fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Egy önként jelentkező kimegy, ő lesz a tolvaj. A többiek ezután kijelölnek maguk közül egy csőszet. A játékosok kört alkotnak úgy, hogy szomszédos játékosok között elférjen még egy ember. Ezek a helyek a kert bejárata. A zsákmányt, amely lehet akármilyen kis tárgy, a kör közepére helyezzük. Ekkor behívjuk a tolvajt. Ő kiválaszt egy tetszőleges bejáratot, ott bemegy a kertbe, és megpróbálja megszerezni a zsákmányt. Amint megfogta a tárgyat, a csősz elkaphatja, egészen addig, amíg ki nem jut ugyanazon a bejáraton, ahol bejött. A tolvaj nyer, ha sikerül elmenekülnie.

Kellékek

Zsákmányként szolgáló labda, vagy hasonló tárgy.

Dermesztőfogó

Rövid leírás

Fogójáték, akit elkaptak, annak meg kell állnia.

A játék célja

Mozgás. Alapvető taktika kialakítása.

A játék menete, szabályok

Kiválasztunk egy fogót. Akit a fogó elkap, az megáll, és széles terpeszállással jelzi, hogy elfogták. A meg szabad játékosok felszabadíthatják az elfogottakat, ha átbújnak a lábuk között.

Változatok

Több fogóval is játszható, így már a fogók taktikázhatnak is. Terpesz helyett lehet feltartott kézzel is jelezni, ekkor pacsival szabadítható fel az elfogott társ.

Emberkötél

Rövid leírás

Kötélhúzás, kötélnélkül.

A játék célja

Erőpróba.

A játék menete, szabályok

Két csapat verseng. Egymással szemben felállnak liba-sorba, a két első ember karjuknál fogva erősen összekapaszkodnak. A többiek az előttük lévőbe kapaszkodnak jó erősen, a hasánál, vagy a mellkasánál átkarolva őt. A cél, a kötélnélkül mintájára a másik csapat elhúzása. Ha a csapat szétszakad, vagy elesik, veszít.

Életútgrafikon

Rövid leírás

Grafikonon ábrázoljuk életünk pozitív és negatív élményeit.

A játék célja

Önismeret javítása.

A játék menete, szabályok

Mindenki felrajzol egy koordinátarendszert, a vízszintes tengelyen az életkort jelöljük, a függőlegesen a jó és rossz élmények arányát. A berajzolt grafikon mutatja, hogy milyenek ítéljük életünk egyes szakaszait.

Kellékek

Minden résztvevőnek papír, toll.

Életkörök

Rövid leírás

Kördiagramon ábrázoljuk életünk fontos tényezőit.

A játék célja

Önismeret javítása.

A játék menete, szabályok

Két kört rajzolunk, egyet a életünkben meghatározó szerepet játszó személyeknek, egy másikat pedig a fontos eseményeknek. A körökbe minden személynek, illetve eseménynek rajzolunk egy cikket, melyeket a szóbanforgó személy vagy esemény fontossága szerint arányosan méretezünk.

Kellékek

Minden játékosnak papír, toll.

Érintsd meg...

Rövid leírás

Érintéssel fejezünk ki egymás felé benyomásokat.

A játék célja

Önismeret elősegítése.

A játék menete, szabályok

A játékvezető „*Érintsd meg azt, aki...*” kezdettel ad utasításokat. A játékosok egy embert érinthetnek meg minden mondat után.

Farkincafogó

Rövid leírás

Egy szalag szolgál farok gyanánt, a fogók célja minél több farok összeszedése.

A játék célja

Mozgás, gyorsaság, taktika.

A játék menete, szabályok

Kiválasztunk egy fogót. Ezután mindenki kap egy szalagot, melyet hátra, a nadrágjába tűz, farok gyanánt. A fogó célja, hogy adott idő (1-2 perc) alatt minél több farkincát begyűjtsön.

Változatok

Több fogóval is játszható, ekkor már fontos a taktika kialakítása. Több forduló rendezésével vetélkedőt rendezhetünk a fogók között. Farkinca helyett szolgálhat a hátratett kéz is, ekkor a tényér ujjal való érintése

számít a fark megszerzésének. Jászható kijelölt fogó nélkül is, ekkor mindenki fogó, és a cél, hogy minél több farkincát begyűjtsünk.

Fedőpörgető

Rövid leírás

Amíg pörög a fedő, meg kell találni egy társunkat.

A játék célja

Névtanulás, mozgás, szórakozás.

A játék menete, szabályok

A fedőt a középben álló személy megpörgeti és két ember nevét mondja közben. A többiek körben állnak és az elsőnek mondott nevű embernek a tárgy pörgése alatt el kell szaladnia a másodiknak mondott emberig és visszaéernie a helyére. Ha sikerül, akkor a középben álló személy újra pörget, ha viszont nem, akkor ő kerül középre és ő pörget a következő körben.

Kellékek

Egy fedő, vagy frizbi, vagy kerek falap, vagy egy palack, vagy valami hasonló.

Fusd körbe az ellenfelet!

Rövid leírás

Sorverseny jellegű játék, ahol a másik csapat akadályoz.

A játék célja

Gyorsaságpróba.

A játék menete, szabályok

Négy csapatot osztunk, ebből kettő versenyezni fog egymással, kettő pedig a versenyzőknek szolgál akadályul. Minkint sorversenyeknél, feláll egymás mellé a két versenyző csapat. A másik két csapat pedig előttük állva kört formálnak. A sorversenyben a kör megkezdése a feladat. Stafétaként használható labda. Egy forduló után a csapatok szerepet cserélnek. Teljes végeredményt hirdethetünk, ha ezután a két győztes és a két vesztes csapat is megmérkőzik.

Goofy

Rövid leírás

Goofyt keressük csukott szemmel.

A játék célja

Figyelem erősítése.

A játék menete, szabályok

Mindenki becsukja a szemét, ezután érintéssel kijelölünk egy Goofy-t. Ő kinyitja a szemét. Mindenki elkezd járkálni. Ha valakivel találkozunk, megkérdezzük tőle, hogy ő-e Goofy. Ha ő Goofy, kézszorítással jelzi. Ha nem ő, akkor nem válaszol. Aki megtalálta Goofy-t, szintén Goofy lesz. A játék addig tart, amíg mindenki Goofy nem lesz.

Változatok

Úgy is játszhatjuk, hogy aki megtalálta Goofy-t, az kinyitja a szemét és leül.

Gyertek haza kisbocsaim!

Rövid leírás

Minél több játékosnak kell átjutnia a fogók területén.

A játék célja

Mozgás, taktika kialakítása.

A játék menete, szabályok

Két csapat verseng, ezen kívül kijelölünk néhány fogót. A fogók a két csapat között középen, egy kijelölt sávban helyezkednek el. A játékvezető „*Gyertek haza kisbocsaim!*” felszólítására először az egyik, majd a másik csapat tagjainak kell átjutniuk a fogók területén úgy, hogy közülük minél kevesebbet kapjanak el. Akit elkapnak, kiáll. Az a csapat nyer, amelyiknek több játékosa jut át sikeresen.

Halászfogó

Rövid leírás

A fogó háló gyanánt összekapaszkodva gyűjtik áldozataikat.

A játék célja

Futás, összhang kialakítása.

A játék menete, szabályok

Kezdetben kiválasztunk két fogót. Ők kézen fogva kezdik kergetni a többieket. Akit elkapnak, szintén beáll melléjük fogónak. Egészen addig tart, míg mindenkit el nem fog a háló.

Három tulajdonság

Rövid leírás

Önmagunkat jellemezzük három tulajdonságunkkal.

A játék célja

Önismereti játék.

A játék menete, szabályok

Egy ki papírra mindenki felírja három tulajdonságát. Ezek közül kettő jó, egy pedig rossz tulajdonság legyen. Majd a papírokat középre gyűjtjük, ezután önkéntes játékosok húznak egyet, és megpróbálják kitalálni, hogy kié lehetett az papír. Odaviszik annak, akiének vélik a cetlit a felírtak alapján. Aki a papírt kapja, eldöntheti, hogy felolvashatja-e hangosan a papíron lévőket, és megmondja, hogy valóban az övé volt-e.

Kellékek

Papír, toll.

Hatospassz

Rövid leírás

Csapaton belül elért hat passz ér pontot.

A játék célja

Gyorsaság, ügyesség, csapatmunka fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Két csapatot osztunk. Egy labdát dobunk a csapatok közé. Ha csapaton belül egymás után hat passz történik anélkül, hogy közben az ellenfélhez kerülne a labda, a csapat pontot kap. Ha a labda földre esik, a sikeres passzok számolását újra kell kezdeni. Egymás kezéből nem szabad kivenni a labdát. A több pontot gyűjtött csapat nyer. Annak az embernek nem szabad passzolni, akitől a labdát kaptuk. Ez esetben szintén újra kell kezdeni a számolást.

Változatok

A játék nehezíthető több labdával.

Kellékek

Egy vagy több labda.

Ház-ember-mindenki

Rövid leírás

Két ember egy ház, egy ember egy lakó. A lakók házat, a házak lakót keresnek.

A játék célja

Kikapcsolódás, mozgás.

A játék menete, szabályok

Hármasokat alkotunk úgy, hogy egyvalakit kihagyunk. A hármából kettő felnyújtott kezzüket összeérintve házat alkotnak, a harmadik (a lakó) köztük foglal helyet. A kimaradt ember ezután elkiáltja magát,

- ~ ha *ház*-at kiált, akkor a házakat alkotóknak kell új párt keresniük, hogy házat alkossanak egy másik lakó felett. A lakók egyhelyben állnak.
- ~ ha azt kiáltja *ember*, a lakóknak kell új házba költözniük.

~ a *mindenki* azt jelenti, hogy újra kell alkotni a hármasokat.

Eközben persze ő maga is helyet keres magának, így valaki ismét kimarad, és kezdődhet előlről.

Változatok

Játszható fogójátékként is, ekkor az aktuális egér kiálthat, és a kimaradt ember lesz az új egér.

Hol a kulcs?

Rövid leírás

Ki kell találni, kinél van a kulcs.

A játék célja

koncentrációfejlesztés.

A játék menete, szabályok

Körben állnak a játékosok. Egyikük közepén áll és ki kell találnia, hol jár a szorosan egymás mellett körben álló játékosok hátratett kezeiben a kulcscomó, esetleg fakanál.

Kellékek

Kulcscomó, vagy fakanál, vagy valami hasonló.

Hordódöngető

Rövid leírás

Két csapat vetélkedik, az egyik a hordó, a másik célja a hordó feldöntése.

A játék célja

Erő és taktika próbája.

A játék menete, szabályok

Két egyenlő látszámú csapatot osztunk. Az egyikük játssza a hordó szerepét, a másik csapat célja, hogy feldöntse a hordót. A hordó csapat kijelöl egy embert tagjai közül, ha ő elesik, az számít a hordó sikeres felborításának. A többi csapattag feladata őt védeni. Mindkét csapat elegendő időt kap, hogy megbeszéljék a taktikájukat. Ha adott időn belül (1-2 perc) nem borul fel a hordó, akkor a hordók nyertek.

Jelölő lap

Rövid leírás

Saját magunk és egymás tulajdonságait osztályozzuk.

A játék célja

Önismeret javítása.

A játék menete, szabályok

Párba rendezzük a résztvevőket. Minden játékos készít egy négy oszlopból álló táblázatot. Az első oszlopba a játékvezető által diktált ellentétes tulajdonságpárok fognak szerepelni (pl. nyílt-zárkózott). A második oszlopban mindenki magban értékeli az adott tulajdonságot (pl. 1-5 vagy 1-10 skálán). A harmadik oszlopba azok az osztályzatok kerülnek, amelyeket szerintünk a társunktól kapni fogunk.

Miután ezzel az önértékeléssel mindenki elkészült, a párok kicserélik egymás közt a lapjaikat, és az üresen maradt negyedik oszlopba párjukat értékelik.

Kellékek

Papír, toll.

Kakasviadal

Rövid leírás

Egymás elleni, test-test elleni küzdelem.

A játék célja

Erő, ügyesség próbája.

A játék menete, szabályok

Kijelölünk egy játékteret, a két küzdő fél a játéktér közepéről indul, és céljuk, hogy kilökjék a másikat a pályáról. A kezeket nem szabad használni, hátra kell tenni őket (vagy lányoknak elöl keresztbe téve tartani). Aki először kilép, az veszít.

Megjegyzés

A többi ember kört alkotva jelölheti a pályát. Ekkor az veszít, aki hozzáér a körben állók valamelyikéhez. Nyilván, aki a pályát alkotja, nem léphet el.

Kidobó

Rövid leírás

Klasszikus kidobó.

A játék célja

Mozgás, labdaérezék fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Egyszerre több labdával egymást célozzák a játékosok, mindenki mindenki ellen. Az nyer, akit a legkevesebbszer dobnak ki.

A labdával legfeljebb hármat szabad lépni. Ha lepatтанás után találják el valakit, vagy elkapja a labdát, az nem számít kidobásnak. Célszerű előírni, hogy csak lábra lehet célozni.

Kellékek

Egy vagy több labda.

Változatok

Számtalan változatban játszható. Lehet a fogójátékok mintájára, kijelölt kidobókkal és kieséssel is játszani. Olyan változat is lehet, hogy több kidobót jelölünk meg (pl. szalaggal), ők egymásnak passzolhatnak, és érintéssel dobhatják ki a többieket. Akit megérintettek, szintén kidobó lesz. Ebben a formában csapatépítő játék is egyben.

Ki hazudik?

Rövid leírás

Három szereplő előadja ugyanazt a történetet, a többiek feladata kideríteni, hogy melyikük mond igazat.

A játék célja

Egymás jobb megismerése, emberismeret javítása.

A játék menete, szabályok

Három önkéntes kimegy, valamelyikük életéből kiválasztanak egy igaz történetet. Ezt a történetet ezután a csoport előtt mindhárman elmesélik a saját verziójukban. A többiek megpróbálják kitalálni, hogy melyikkel esett meg valójában a sztori. Aki még nem tippelt, kérdéseket tehet fel bármelyik mesélőnek. Mindenki csak egyszer tippelhet, a játékvezető jegyzi a helyesen tippelőket.

Kiról beszélnek?

Rövid leírás

Egyvalakinek kell kitalálnia, hogy kiről beszél mindenki más.

A játék célja

Megfigyelőkészség egy egymás ismeretének próbája, ön-ismeret javítása.

A játék menete, szabályok

Egy önkéntes kimegy, míg a többiek megbeszélik, hogy kiről fognak beszélni. Amikor visszajön, háttal áll a többieknek. Ők a megbeszélt személyről állításokat fogalmaznak meg. Egyszerre csak egyvalaki, és csak egy mondatot mondhat. Neki pedig ezek alapján ki kell találnia, hogy kiről van szó.

Változatok

Kiköthetjük, hogy csak külső tulajdonságokat mondhatnak. Ekkor az önismereti funkció nem érvényesül.

Ki vagyok én?

Rövid leírás

Barchopa jelleggel kitaláljuk, ki van a hátunkra írva.

A játék célja

Agytorna.

A játék menete, szabályok

A játékosok mindegyike egy papírra felír egy híres személyt, aki lehet valós, vagy kitalált, de lehetőleg ismerjék a csoport tagjai. Ezt a szomszédja hátára ragasztja. Ezután körben járkálnak a játékosok és egy-egy találkozáskor egy-egy eldöntendő kérdést tehetnek fel egymásnak, amelyek alapján megpróbálják kitalálni, ki is szerepel a hátukon.

Kellékek

Papír, toll, cellux.

Köszöntős

Rövid leírás

Üdvözöljük egymást, a köszönési formák színes variációjával.

A játék célja

Névtanulás, kikapcsolódás.

A játék menete, szabályok

A játékvezető indítja a kört, egy kis tárgyat (pl. labda, zokni) dob valakinek, miközben köszön neki. Aki kapta, továbbadja olyasvalakinek, aki még nem volt, egy még el nem hangzott köszönési forma kíséretében. Kisebbségi csoportnál több kör is játszható, amíg ki nem fogyunk a különböző köszönésekből.

Kellékek

Egy könnyen dobható-elkapható tárgy. (Nem elengedhetetlen.)

Kubai-spanyol (Fiú-lány kergető)

Rövid leírás

Adj király katonát!-ra hajazó csapatos vetélkedő.

A játék célja

Mozgás, gyorsaság, odafigyelés próbája.

A játék menete, szabályok

Két csapatot alakítunk ki. A csapatok egymástól távol, szemben állnak egymással. A csapatokból felváltva indul egy-egy ember a másik csapathoz embert szerezni. Az ellenfél csapatának tagja, egymás mellett állnak kinyújtott kézzel. A kihívó elhalad előttük, és akinek a tenyerébe csap, azzal kell versenyeznie. A kihívó nyer, ha visszaér a saját csapatának vonala mögé, mielőtt elkapnák. A vesztes a másik csapat fogságába esik. A foglyok a csapat mögött állnak. Mindenki (aki nem esett idő előtt fogságba) egyszer próbálkozhat. Az a csapat nyer, amelyiknek a végén több embere van.

Labdabírkózás

Rövid leírás

Erővel meg kell szerezni a labdát.

A játék célja

Gyorsaság, ügyesség próbája.

A játék menete, szabályok

Több, egyenlő létszámú csapatot osztunk. A csapatok egy nagy kör mentén egyenletesen helyezkednek el. Az egyes emberek kapnak egy csapaton belül sorszámot is. A játéktér közepén elhelyezünk egy labdát. A játékvezető egy számot kiált, erre minden csapatból a megfelelő sorszámú ember egyszerre indul elindul a labda megszerzésére. Aki a saját csapatához a labdával tér vissza, az nyerte a fordulót.

Változatok

Egyszerre több embert is beküldhetünk.

Labdával ijesztés

Rövid leírás

A kör közepén labdával álló igyekszik becsapni a többieket.

A játék célja

Figyelem javítása.

A játék menete, szabályok

Egyvalaki a kör közepén áll labdával a kezében. Ő ránéz valakire, és vagy odadobja neki a labdát, vagy csak a kézmozdulatával megijeszti. Ha a körben álló nem kapja el a neki dobott labdát, vagy az ijesztésre is felkészül a labda elkapására, akkor helyet cserél a labdással.

Kellékek

Egy labda, vagy más könnyen dobálható tárgy.

Labdakergető

Rövid leírás

Két csapat verseng, hogy melyikük tudja gyorsabban továbbítani a labdát.

A játék célja

Egymásra figyelés, ügyesség, gyorsaság fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Körben allnak a játékosok, a játékvezető két csapatra osztja őket úgy, hogy minden második ember tartozzon ugyanabba a csapatba. (Páratlan számú résztvevő esetén a játékvezető is beáll a körbe.) Egy-egy labdát ad a két csapatnak úgy, hogy azok kezdetben a kör két átellenes pontján legyenek. A labdát a csapattagok egy kijelölt menetirány szerint adják kézből kézbe egymásnak úgy, hogy mindig a legközelebbi csapattag kapja meg. (Vagyis a második szomszéd.) Az a csapat győz, amelyiknek a labdája megelőzi a másik csapat labdáját. Ha leesik a labda, annak kell felvennie, aki

elejtette, majd a körbe visszaállva folytatnia a játékot. A másik csapatot nem szabad zavarni a labda átadásában.

Kellékek

Két, lehetőleg egyforma, kisméretű labda. (Akár összegyűrt papír is megteszi.)

Lábszkander

Rövid leírás

Olyan mint a szkander, csak lábbal.

A játék célja

Erőfejlesztés, vetélkedés.

A játék menete, szabályok

Párba rendeződve, a földön ülve a párok egymásnakfe-szítik feltámasztott lábaikat úgy, hogy valamivel a térd alatt érjenek össze. A lábak keresztezik egymást, hogy a társunk átellenes oldalán támaszthassuk le a lábfejün-
ket. Esetleg megkérhetjük párunkat, hogy üljön rá a lábunkra, úgy biztossabb. A szkanderhez hasonlóan, az nyer, aki a másik térdét a földre tudja nyomni.

Mi igaz rám?

Rövid leírás

Igaz tulajdonságainkkal szembesítjük magunkat.

A játék célja

Önismeret fejlesztése.

A játék menete, szabályok

A játékvezető „*Szeretem magamban, hogy...*” kezdetű mondatokat sorol. Minden elhangzott tulajdonság után, felállnak azok, akikre igaz az adott állítás.

Mi lennék?

Rövid leírás

Milyen tárgy bőrébe bújnék szívesen, illetve legkevésbé szívesen.

A játék célja

Önismeret elősegítése.

A játék menete, szabályok

A játékvezető kategóriákat sorol, a játékosok pedig minden kategóriához két tárgyat írnak, egy olyat, ami szívesen lenne az illető, valamint egy olyat, ami sohase lenne. Kategóriák lehetnek pl. étel, hangszer, állat, jármű, bútor stb.

Kellékek

Minden játékosnak papír, ceruza.

Mondj nemet!

Rövid leírás

Kiderül, milyen közelségben mondunk nemet a másinak.

A játék célja

Önismeret fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Párokba rendeződünk, ezután a párok 5-6 lépés távolságra felállnak egymással szemben. Először csukott szemmel indulnak egymás felé, a cél, hogy minél közelebb menjenek egymáshoz, anélkül hogy összeérnének. Második körben nyitott szemmel lépnek lassan egymás felé, egészen addig, amíg az egyikük az nem mondja, hogy állj.

Nagy szél fúj azokra...

Rövid leírás

Körben ülve, közös tulajdonságokat fedezünk fel egymásban.

A játék célja

Ismerkedés, koncentráció fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Körbe rakunk eggyel kevesebb széket, mint ahány játékos van. Egy ember a kör közepén „*Nagy szél fúj azokra...*” kezdettel egy tulajdonságot (külső vagy belső) nevez meg. Azok, akikre ez illik, felállnak, és legalább két székkal arrébb keresnek helyet. Természetesen a kör közepén álló is igyekszik helyet találni magának, attól függetlenül, hogy igaz-e rá, amit mondott. Akinek nem jut hely, az folytatja a kör közepén.

Négyzetes jelzős

Rövid leírás

Két ember titkos jelzését kell megfejteniük a többieknek.

A játék célja

Megfigyelőképesség fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Két önkéntes kimegy, és megállapodnak valamilyen titkos jelzésben. Az egyikük ezután bejön, és a többiek megmondják neki, hogy a táblára rajzolt 3×3 -as négyzetrács mely négyzetére, és hanyadik kérdésre kell a társának igennek válaszolnia. Az ezt megelőző kérdésekre nyilván nemmel kell felelnie. Miután bejött a másik fél is, az első a tábla egyes négyzeteire mutatva megkérdezi: *Ez volt az?* A párjának a megbeszélte jelzésből tudnia kell, hogy mikor kell igennel felelnie. A többiek próbálnak rájönni a jelzéseikre.

Nevettető

Rövid leírás

A cél egymás megnevettetése.

A játék célja

Kikapcsolódás, nevetés.

A játék menete, szabályok

Két csapat vetélkedik, párokba rendeződve. Először az egyik, majd a másik csapat tagja próbálja megnevetetni az ellenfél csapatából való társukat. Erre egy percet kapnak. Az ellenfél célja nyilván az, hogy kibírja nevetés az egy percet. Ha egyszer is elnevette magát, kiesett. Amelyik csapatból több embert nem sikerült megnevetetni, az nyer. Ha valakinek a párja már elnevette magát, az segíthet a csapattársainak. Nevettetés közben nem szabad hozzáérni a társunkhoz.

Ökrös

Rövid leírás

Négykézláb igyekszünk eltolni az ellenfelet.

A játék célja

Erőpróba.

A játék menete, szabályok

Párokat alkotunk, ezután mindenki a párjával szemben négykézlábra ereszkedik. A játékosok a fejüket a társuk nyakához feszítve próbálják eltolni egymást a kijelölt játéktér végéig. Amelyiküknek ez sikerül, az nyer.

Ördögfogó

Rövid leírás

Fogójáték taktikával.

A játék célja

Futás, mozgás, taktikus gondolkozás elősegítése.

A játék menete, szabályok

Kijelölünk egy főördögöt, és több ördögöt. Az ördögök őrzik a főördögöt. A többiek célja, hogy elkapják (hozzáérjenek) a főördöghöz. Akit elkap egy ördög, annak mozdulatlanul kell állnia a továbbiakban. A játék addig tart, amíg mindenkit el nem kapnak az ördögök, vagy a főördögöt el nem kapják. Eszerint nyernek vagy veszítenek az ördögök.

Pápa-érek-püspök

Rövid leírás

Ritmusjáték, aki odafigyel egyre feljebb kerülhet az egyházi hierarchiában.

A játék célja

Kocentráció és ritmusérzék fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Körben vagy sorban foglalunk helyet, minden szék egy rangnak felel meg. Kijelöljük sorba, egymás mellé a pápa, érek, püspök, pap helyét, a többiek első, második stb. ministránsok. A játékot a pápa indítja, ő szólít valakit rangja szerint (ministránsok esetén csak a számot mondja), majd a megszólított folytatja a sort, és szintén megnevez valakit. Minden játékos a pápa által diktált ritmusban minden egyes megszólításra a következő mozdulatokat teszi: taps-ütés combra-csettintés jobb kézzel-csettintés bal kézzel. A megszólított (vagy kezdetben a pápa) a jobbkézzel való csettintés

alatt a saját nevét mondja, a balkézzel való csettintéskor pedig megszólít valakit. Aki kiesik a ritmusból, vagy nem a saját nevét mondja, vagy önmagát hívja, vagy hívás nélkül megszólal, a rangsor végére ül, a mögötte levők pedig eggyel feljebb lépve, elfoglalják az ő helyét is.

Párbaj

Rövid leírás

Körben állva, ujjunkat piszolyként használva párbajozunk. A gyorsabb győz.

A játék célja

Reflex, gyorsaság javítása, koncentráció fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Körben áll minden játékos, a kör közepén a játékvezető. Ő újjával pisztolyt formál, majd hirtelen egy körben állóra céloz és *Puff!* felkiáltással lő. A célbavett két szomszédja párbajozik egymással, ezért neki le kell guggolni, szabad utat engedve a golyóknak. A két párbajozó egymásra fogja ujj-pisztolyát, és az előbbihez hasonló felkiáltással lő. Amelyikük először lőtt, az nyerte a párbajt, a vesztes kiesik, és elhagyja a kört. Amennyiben a két párbajozó közti játékos a lövésig nem guggolt le, ő esik ki. A játékvezető a bíró.

Végjáték

Amikor két ember maradt, döntő következik. Egymásnak 4-5 lépésnyi távolságra háttal állva a két játékos lövésre készül, majd a játékvezető jelzésére megfordulnak, és lőnek. A gyorsabbik fél a győztes.

Páros bemutatkozás

Rövid leírás

Párokba rendeződve beszélgetés indul, a cél, hogy minél többmindent megtudjunk a párunkról.

A játék célja

Ismeréskedés, koncentrációs készség fejlesztése.

A játék menete, szabályok

A párok kialakítása után adott időt (kb. 3-5 perc) hagyunk a beszélgetésre. Ezután a csoport előtt mindenki bemutatja a párját egyes szám első személyben.

Partizán

Rövid leírás

A számomra tűzharc néven ismert kidobójáték.

A játék célja

Labdaérezék fejlesztése, mozgás, vetélkedés.

A játék menete, szabályok

Két csapat (A és B) küzd egymással. A játékteret négy sávra osztjuk, a két középsőt szélesebbre, a szélsőket keskenyebbre jelöljük ki. Az egyes területek rendre az A - B - A - B csapatokhoz tartoznak. Kezdetben a két szélső területen csak egy-egy játékos tartózkodik. A cél az ellenfél középső sávjában tartózkodó játékosait labdával kidobni. Akit kidobnak, az a csapat szélső sávjában folytatja a játékot. Az a csapat veszít, amelyiknek minden játékosa a szélső területre kerül.

Ha a labda pattanás után talál el valakit, vagy az illető elkapja a labdát, az nem számít kidobásnak. Más

területére nem szabad átmenni vagy átnyúlni, onnan labdát szerzni.

Kellékek

Labda.

Változatok

Játszható több labdával is. Lehet főpartizánt kijelölni, ő az aki hátul kezdi a játékot, és amikor elfogy a csapata, ő megy be középre. Ha őt is kidobják, akkor van vége.

Pszt! fogó

Rövid leírás

Körben pisszegünk és szaladgálunk.

A játék célja

Mozgás, koncentráció.

A játék menete, szabályok

Egy ember kivételével a játékosok kört alkotnak. A kimaradt ember a körön kívül sétál, kiválasz valakit, a vállára üt, és közben a fülébe súgja, hogy *pszt!*. Ez jelzi, hogy őt hívja versenyre. Ha csak a vállára üt, vagy csak a fülébe súg, az nem számít kihívásnak. Ő és a kihívott ellenkező irányba indulva megkerülik a kört, amelyikük hamarabb visszaér, az szerzi meg a körben a helyet. Aki kint marad, az hívhatja ki a következő embert. Ha valakit nem hívnak ki, mégis elindul, helyet cserél a körön kívül lévővel.

Változatok

Nehezíthetjük a játékot, ha a belső körben is van valaki, a kintihez hasonló szereppel.

Reflexjáték párban

Rövid leírás

Reflexfejlesztő párbaj játék.

A játék célja

Reflex javítása, vetélkedés.

A játék menete, szabályok

Párokba rendeződünk, minden pár kap (vagy hoz) egy kisméretű tárgyat. A pár mindét tagja kinyújtja a kezét úgy, hogy egymagasságban legyenek. Az egyikük tartja a tárgyat. Miközben egymásra néznek, az, akinél a tárgy van, valamikor elejti. A másik feladata, hogy földreérkezése előtt elkapja a tárgyat. Ha sikerül ő kap pontot, ellenkező esetben a párja. Öt próbálkozás után szerepet cserélnek. Akinek több pontja van, az győz.

Kellékek

Páronként egy kisméretű, nem törékeny tárgy (toll, kulcs, csat stb.)

Sajt-egér fogó

Rövid leírás

A macskák őrzik a sajtot az egerek elől.

A játék célja

Futás, csapatmunka javítása, taktika kitalálása.

A játék menete, szabályok

Kijelölünk két vagy több sajt-ként szolgáló tárgyat (pl. bot), és célszerűen ennél kevesebb számú fogót. Egy kijelölt játékterületen belül elhelyezzük a sajtokat. A fogók őrzik a sajtot, a többiek az egerek szerepét játsszák. Az egerek egyszerre támadnak, úgy kell egyiküknek kivinnie a sajtot a játéktérről, hogy közben ne kapja el egyik fogó sem. Akit elfogtak, annak ki kell állnia. Ha valakit a sajttal a kezében fogtak el, vissza kell tennie azt a helyére mielőtt kiáll.

Kellékek

Sajt gyanánt szolgáló tárgyak.

Változatok

Nagy létszám esetén játszhatjuk csapatokra osztva is, ekkor az nyer, amelyik több sajtot tud megszerezni.

Svastalica

Rövid leírás

Az egyik csapat igyekszik megfejteni a másik csapat jelrendszerét.

A játék célja

Megfigyelőképesség javítása, kreatív rejtjelezés kitalálása.

A játék menete, szabályok

Két csapatot alakítunk ki. Az egyik csapat a másik csapat létszámának megfelelő számú papírdarabot készít, ezek egyikére felírnak egy szót, a többit üresen hagyják.

Eközben a másik kimegy, és megbeszéli, hogy milyen jelzésrendszert fognak használni. Először is tudniuk kell majd, hogy melyiküknél van az a cetli, amelyik nem üres. Ezt könnyen megtehetik, pl. megállapodnak, hogy mindenki mond egy számot (gyümölcsöt, autót, színt), és akinél a szó van pl. az 5-öst (cit-

romot, trabantot, kéket) fogja mondani. Ezentúl meg kell állapotodniuk, hogy az, akihez a papír kerül, hogyan fogja jelezni a többieknek, hogy igennel vagy nemmel kell válaszolniuk a másik csapat kérdéseire.

Miután a csapatok végeztek az előkészületekkel leülnek egymással szembe, a papírokat összehajtják és összekeverik, és a rejtjelező csapat minden tagja ebből húz egyet. Ezután van lehetőség, hogy a megbeszélte jellel tudassák egymással, hogy melyiküknél van a szó. Ezt követően a rejtjelezők már nem beszélhetnek egymással. A másik csapat barchopa jellegű kérdéseket tehet fel bárkinek az ellenfél csapatából a papíron lévő szóra vonatkozóan. A kérdésre igennel vagy nemmel kell válaszolni, aszerint, hogy mit jelez az, az akinél a szó van. A játék időre megy, ha kódtörő csapat kitálja a titkos jelet, vagy felfedi a jelző kilétét adott idő alatt, akkor nyer. Kétszer van lehetőség találgatásra. Ha túl sok rossz választ ad a másik csapat, akkor szintén az ellenfél nyer.

Kellékek

Papír, toll.

Tippelés

Rövid leírás

Szellemi vetélkedő, a jobban tippelő csapat nyer.

A játék célja

Agytorna.

A játék menete, szabályok

Csapatokat alkotunk, majd a játékvezető olyan kérdéseket tesz fel, amelyekre egy szám a válasz. Minden csapat tippel, a tippek helyessége szerint értékelünk.

Változatok

A kérdésfeltevése után a csapatok valamilyen kijelölt tárgy megszerzésével jelezhetik, hogy mennyire magabiztosak a válaszbán. Az értékelés ekkor a vállalás figyelembevételével történik, de alaposan ki kell dolgozni előre.

Titkos karmester

Rövid leírás

Egyvalakit utánoz mindenki, rá kell jönni, hogy ki az.

A játék célja

Megfigyelőképesség, összhang, egymásfigyelés javítása.

A játék menete, szabályok

Egy ember kimegy a teremből, a többiek választanak maguk közül egy titkos karmestert. Miután az illető visszajött, mindenki a karmester mozgását utánozza. Az ő feladata, hogy kitalálja, ki a karmester.

Titkos megállapodás

Rövid leírás

Egyvalaki próbálja kitalálni, hogy a többiek milyen szabályszerűség szerint válaszolnak a kérdésre.

A játék célja

Gondolkodás, megfigyelőképesség fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Egy önkéntes kimegy a teremből, ezalatt a többiek megállapodnak valamilyen szabályban, amely szerint a kérdésekre válaszolni fognak. Ezután bejön az illető, az ő feladata a szabály kitalálása. Bárkitől bármit kérdezhet. A megkérdezett köteles a szabály betartásával válaszolni.

Változatok

Játszhatjuk csak igen-nem kérdésekkel is.

Töprengő

Rövid leírás

Ki, vagy mi mondja nekem azt, hogy...

A játék célja

Önismeret elősegítése.

A játék menete, szabályok

A játékvezető mondatokat olvas fel, a játékosok pedig minden egyes mondat után felírnak olyan személyeket vagy tárgyakat, amelyek azt a mondatot mondhatnák nekik.

Kellékek

Papír, toll.

Üsd a harmadikat! (Karolófogó)

Rövid leírás

Mindig azt kergetik, akinek a párjához a korábbi áldozat menekült.

A játék célja

Futás, koncentráció.

A játék menete, szabályok

Két embert kiválasztunk, egyikük fogó lesz, a másikuk egér. A többiek párba rendezőnek, egymásba károlnak, és szabad kezüket is csípőre teszik, hogy könnyen bele lehessen karolni. A fogó kergetni kezdi az egeret a szétszóródott párok között. Az egér bármelyik álló emberbe belekarolhat, ettől a pillanattól kezdve választottja eddigi párja lesz az egér. Ha a fogó elkapja az egeret, szerepet cserélnek.

Változatok

Több fogóval és több egérrel is játszható. Különösen nagy létszám esetén jó, hogy pörgősebb legyen a játék.

Üsd a jobboldalit!

Rövid leírás

Körben ülve, vigyázunk, nehogy a jobboldali társunk megszökjön.

A játék célja

Memória, koncentráció, ügyesség, reflex javítása.

A játék menete, szabályok

A játékvezető mindenkinek kioszt egy sorszámot, amely a játék további részében azonosítja az illetőt. Ezután összekeverednek a játékosok, és körben helyet foglalnak. A körben a résztvevők számánál eggyel több szék van elhelyezve. Aki az üres széktől balra ül, számaival szólít egy játékost. A megszólított próbál elszökni baloldali szomszédjától, és az üres székre átülni. A szomszédja ebben megakadályozhatja, ha a térdére csap, mielőtt még felállt volna. Ha sikerül a szökés, a gondatlan őrző próbál magának hasonló módon védenet szerezni, ellenkező esetben az előbbi próbálkozik

tovább.

Változatok

Kisebb csoport esetén nagyobb számokat oszthatunk, kihagyhatunk számokat, stb. Így nehezebben jegyzik meg egymás számait, és tovább élvezhető a játék.

Üt vagy ölel

Rövid leírás

Vagy ütve, vagy ölelve közeledünk a másikhoz.

A játék célja

Önismereti játék.

A játék menete, szabályok

Párokba rendeződünk. A párok 3-4 lépésnyire állnak egymással szemben, és szemkontaktust vesznek fel. Amikor mindeketten úgy érzik, elindulnak egymás felé, és vagy ölelő, vagy ütő mozdulatot tesznek. A mozdulatot soha nem fejezzük be! Ha mindketten egyformán közeledtek egymáshoz, akkor új párt keresnek. Ha nem, újra próbálkoznak.

Vívás

Rövid leírás

Kezünket kardként használjuk, és vívünk.

A játék célja

Gyorsaság, reflexek, ügyesség fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Párokat alkotunk. Ezután kiválasztjuk az egyik karunkat kardnak, a másikat csípőre tesszük. A cél, hogy minél többször megüssük kezünkkel a párunk térdét. Aki több találatot szerez, az nyer. Együttes találat megegyezés szerint számít vagy sem.

Változatok

Játszhatjuk időre, vagy adott találatszám eléréséig.

Zoknidobálás

Rövid leírás

Zoknikat dobálva neveket tanulunk.

A játék célja

Névtanulás, megosztott figyelem fejlesztése.

A játék menete, szabályok

Első kör

A játékvezető összegyűjti a zoknikat, majd az egyikkel indít egy kört úgy, hogy megszólít egy játékost (pl. „*Pisti figyel!*”), és odadobja neki a zoknit. Ezután ő folytatja, ugyanígy egy még meg nem szólított társával.

Második kör

Miután mindenki szerepelt, a játékvezető újabb kört indít újabb zoknikkal gyors egymásutánban, pár-

huzamosan. Minden zoknit mindenki ugyanannak az embernek dobja tovább, akinek az első körben is paszszolta. Közben nem felejtkezünk el a megszólításokról. A leesett zoknik a földön maradnak.

Kellékek

Mindenkinek hoznia kell egy zoknit.

Zsip-zsup

Rövid leírás

Egy változata névtanulós játékra.

A játék célja

Nevek megjegyzése.

A játék menete, szabályok

Körben helyezkedünk el, egyvalaki a kör közepén áll. Mindneki megkérdezi és lehetőleg megjegyzi a két szomszédja nevét. Ezután a kör közepén álló rámutat valakire,

- ~ ha az mondja *zsup*, akkor az illetőnek meg kell mondania a jobb oldali szomszédjának a nevét,
- ~ ha *zsup*-ot mond, a baloldali szomszéd nevét kell mondani,
- ~ ha *zsup-zsup*-ot kiált, akkor mindenkinek új helyet kell keresnie a körben, és folytatódik a játék annak a vezetésével, akinek nem jutott hely.

Ha a kérdezett rossz nevet mond, helyet cserél a kör közepén állóval.