

Milyen játékokat tartasz megfelelőnek?

A. ISMERKEDŐS JÁTÉKOK, „neves” (=névtanulós, a keresztnemekkel való játékok) Egyszerű játékkal kezdünk, amiben mindenkinek sikerélménye van, és aminek része, hogy meg kell egymást szólni. Így könnyebben megtanulják egymás neveit, és persze mi is az övéket.

Pozitívan alliterál (ismerkedős)

A csoport körben ül vagy áll és egyesével haladnak. Mindenki elmondja a keresztnévét és hozzá kapcsol egy pozitív jellemzőt, ami önmagára nézve igaz. Vagyis pl. Judit jóhiszemű, Andris aranyos, stb.

A következő személy mindig elismétli az előtte megszólalók nevét és pozitívumát.

Ha a társaság kellőképpen összeszokott, búcsúzáskor ugyanígy körbemegetünk, de mindig a mellettünk ülőt mutatjuk be, és mondunk róla egy új jó tulajdonságot, amit aznap tudtunk meg róla.

„Bemutatkozás” (ismerkedős)

A gyerekek sokszor frusztrált bemutatkozását fel lehet oldani, ha azt a feladatot adjuk nekik, hogy a vezetéknévüket és annak kezdőbetűjével kezdődő további három tulajdonságukat mondják el. Pl.: Barbi vagyok Budapestről, Ballagok az idén és Bátor vagyok.

Variáció: nem a saját keresztnevének, hanem az előző keresztnevének kezdőbetűjével mondjon tulajdonságokat.

Szerepcserés bemutatkozás (ismerkedős)

Párokra oszlunk. 3 percet hagyunk az egymásnak való bemutatkozó beszélgetésre az előre kiadott HÁROM KÉRDÉS alapján, majd a nagy körben már a párunkat mutatjuk be.

Ide én ülök! (ismerkedős)

Körben ülünk (vagy állunk), és egy helyet kihagyunk, egyvalaki pedig bent áll a kör közepén. Kétszer körbemegetünk a keresztnemeken.

Az kezdi a játékot, akitől az üres hely jobbra van. Ő azt mondja, „Ide én ülök” és oda is ül. Most ismét az jön, akitől jobbra van az üres hely. Ő is szintén azt mondja, hogy „ide én ülök” és átül. Harmadszorra viszont az, akinek a jobbán üres a szék, azt mondja, hogy „ide a X.Y. ül” és behelyettesít egy nevet a csoportból, az pedig gyorsan odaül.

És kezdődik újra: „Ide én ülök. Ide én ülök. Ide a ... ül.”

A cél az, hogy aki középen áll, mihamarabb le tudjon ülni. Erre akkor van lehetősége, ha a harmadik mondatban lassan mondják a nevet (illetve ha olyan nevet mondanak, ami nincs is a csoportban) vagy ha valaki figyelmetlen, amikor át kell ülnie egy másik székre.

Térkép (ismerkedős)

A csoportvezetők lerajzolják egy nagy csomagolópapírra, vagy lepedőre Magyarország térképének a kontúrját, majd megkérlik a gyerekeket, hogy jelöljék be a térképen azt a helyet, ahonnan származnak. Figyelem: legyen hely a határon túli fiatalok számára is!

„Fejbe csapósd...”:

A gyerekeket körbe ültetve mindenki elmondja sorban a mellé ragasztott saját nevét. Ezután az egyik csoportvezető középre áll egy „gumibottal” (=összetekert újsággal) a kezében, és megkéri vezetőtársát, hogy mondja ki hangosan az egyik gyerek nevét. Amikor a név elhangzik, a középen

álló megpróbálja azt a gyereket fejbe kólintani. Erre annyi ideje van, míg a megnevezett nem mondja egy másik társának a nevét, akinek szintúgy egy újabb nevet kell mondani. A játék addig halad, míg a középben álló egyszer le nem csapja időben az egyik megnevezettet, még mielőtt az kimondhatná az új nevet. Ekkor az aki csapott, és akit lecsapott helyet cserélnek, az új kört az egykori lecsapó kezdi. Fontos szabályok: Nincs visszahívás, aki engem mondott, én azt nem mondhatom, valamint a középben álló nevét senki nem mondhatja.

Variáció: nem a gyerekek saját nevével játszunk, hanem pl. állatnevekkel, helyiség nevekkel, szentek nevével stb....

B. CSOPORT/KÖZÖSSÉG ALAKÍTÓ JÁTÉKOK

„Csomózódás”

Egy nagy körben állva minden gyereket arra kérünk, csukja be a szemét és nyújtsa előre a két kezét. Ekkor háromra mindenki a kör közepe felé indul becsukott szemmel, és két kinyújtott kezével két másik kezet kell megtalálnia, megfognia. Mikor mindenkinek van „megfogott keze” kinyithatjuk a szemünket és megpróbáljuk kioldani az így keletkezett csomót.

Segítség: Minden csomó kioldható (!!!) - ha túl sok idő eltelt már, egy nagy csatakiáltással háromra mindenki elengedheti a másik kezét, kvázi felrobbantjuk a csomót.

„Boszorkánylépés”:

Kinevezünk egy boszorkányt (elsőre egy csop.vezt) és kb. 4-5- méterre tőle felállítjuk egy hosszú sorba a gyerekeket. A boszorkány háttal a sornak elkiáltja magát: Boszorkánylépés 1,2,3, majd erre a 3-ra megfordul a gyerekekkel szembe. A játék lényege, hogy mindaddig, amíg a boszorkány háttal áll a többieknek, azoknak futniuk kell felé, vagy inkább lopakodni, mikor azonban megfordul mindenkinek meg kell dermednie abban a pózban, ahogy akkor áll. Amennyiben a boszorkány megfordulásakor bárkit mozogni lát, azt teljhatalmúlag visszaküldheti a kezdő vonalhoz, ahonnan indult a sor. Ez a folyamat addig ismétlődik, míg valaki, aki meg tudja érinteni a boszorkányt, amíg az háttal a többieknek áll. Ekkor ő változik boszorkánnyá.

Figyelem: nagy helyigényű játék, de biztos siker!

Ping-pong (figyelemjáték, kiesős, akár sok emberrel is)

Körbe állunk. Alapesetben a jobb kezünket használjuk ütőként.

Egy tetszőleges személy bal kezével feldobja a láthatatlan labdát, jobb kezével üt, miközben azt mondja, „ping”.

A tőle balra álló játékos kapja meg ezáltal a labdát, és azon nyomban tovább is kell ütnie, jobb kezével ütő mozdulatot végezve, miközben „ping”-et mond. És így tovább, a labda balra halad.

A labdát folyamatos „ping”-eléssel körbe lehet juttatni.

A következő feladat a „pong” elsajátítása. A labda hozzánk jobbról érkezik, de mi megváltoztathatjuk az irányát azzal, hogy bal kezünkkel ütünk bele és azt mondjuk, „pong”.

Innentől kezdve a labda nem balra, hanem jobbra halad és most már mindannyian bal kezünkkel adjuk tovább, miközben „ping”-et (!) mondunk.

A labda iránya bármikor tetszőlegesen megfordítható az ellenkező kéz ütésével és a „pong” szócska mondásával.

Egy kis nehezítés/könnyítés hozzá, hogy ha nem szeretnénk ütni, vagy mert fogalmunk sincs, hogy mi következik, vagy a mellettünk álló dolganak megnehezítésére, le is guggolhatunk amikor ránk kerül a sor, miközben azt mondjuk, „sutty”.

A lényeg, hogy meglegyen a játék ritmusa és összhangban legyenek a mondásaink és a kézmozdulataink. Aki elrontja, kiesik.

Nyulak, ki a bokorból! (mozgatós, nevetős)

Hárommal osztható + 1 személy kell hozzá.

Hármasával csoportokra oszlunk. Ebből 2 a magasban megfogja egymás kezét, ők lesznek a bokor. A harmadik a kezeik alá áll, füléhez emeli a kezét, ő a nyúl.

A +1 ember egy kint rekedt nyúl, aki a bokorba szeretne bebújni.

Ha elkiáltja magát, hogy „Nyulak, ki a bokorból!”, akkor az összes nyuszi kifut és egy másik bokorba bújik. A kiáltó is megpróbál bebújni egybe. A kint ragadt kiáltja a következőt.

Ha azt kiáltja, hogy „Bokorhasadás!”, akkor a bokrok keresnek maguknak másik nyulat, és másik fél bokrot. Ilyenkor a kiáltó természetesen bokorként viselkedik.

Ha azt kiáltja, hogy „Erdőtűz!”, akkor mindenki más funkciót vagy helyet keres magának.

C. PÁROS JÁTÉKOK

Csalogatósdí (mozgatós, hallgatós, akár sok emberrel is)

Párokra osztjuk a játékosokat. A párok megbeszélnek egy szót, amit csak ők tudnak. Ezután, a párok szétválnak két csoportra úgy, hogy a pár egyik tagja az egyik csoportba, a másik tagja a másik csoportba kerüljön. A két csoport egymással szembe áll, kb. 5-6 m távolságra. Az egyik csapat szemét bekötjük, a másik csapatnak pedig szét kell szóródnia. Onnan kell magához csalogatni a párját a megbeszélt szóval.

Nehezített változat: nem mondhatja ki a megbeszélt szót, hanem körül írva kell kiabálni. Jó babiloni hangzavar lesz, ami nehezíti a páruk megtalálását. Vagy akár beköthetjük mindkét csapat szemét is.

D. EGYÉB JÁTÉKOK

A „réten-levés” második felében általában jól szokott jönni valamilyen ülős, de mozgós játék is (pl. 2 pulcsi körbeadogatása, hogy ne találkozzanak). Olyan játék is legyen a tarsolyunkban, amibe sérült gyerekek is be tudnak kapcsolódni!

X ember, x láb, x testrész (mozgatós, nevetős, kicsit gondolkodós, akárhány emberre)

Egy játékvezető határozza meg, hogy a játékosok közül hány embernek kell összekapaszkodnia, valamint mennyi és milyen testrészeik érhetnek le a földre.

Pl. ha 10 ember játszik és azt mondja a játékvezető, hogy 6 ember 6 láb, 10 kisujj, akkor a csoportból kiválik 6 ember, mindegyikük egy lábra áll és 6-an mindkét kisujjukat a földre teszik, 4-en csak az egyiket.

Ha nagyon sokan vannak a játékosok, versenyeztethetjük is őket úgy, hogy több csoportra választjuk őket szét és az nyer, aki a leghamarabb teljesíti a feladatot.

Egérút (mozgós, sok ember kell hozzá)

Két (vagy több) személy kivételével négyzetrács alakzatot veszünk fel. Vagyis pl. ha 32-an vagyunk, akkor abból 3 ember félreáll, a maradék 30 pedig 6 sorba feláll 5-ösével.

A négyzetrács pontjai a játékvezető felé fordulnak és karjaikat oldalsó tartásba emelik. Ezzel sorok alakulnak ki közöttük. Ezekben a sorokban tud mozogni az egér és a macska, vagyis a maradék két ember. A sorok végén van lehetőségük sort váltani, kéz alatt nem lehet átbújni.

Ha a játékvezető egyet tapsol, akkor mindenki 90 fokot jobbra fordul, ezzel megváltozik a sorok iránya és folytatódik a hajsza.

Amennyiben a macska megfogta az egeret, úgy annak a sornak az utolsó és első embere lesz az új macska és egér, amelyikhez a legközelebb voltak az elkapás pillanatában.