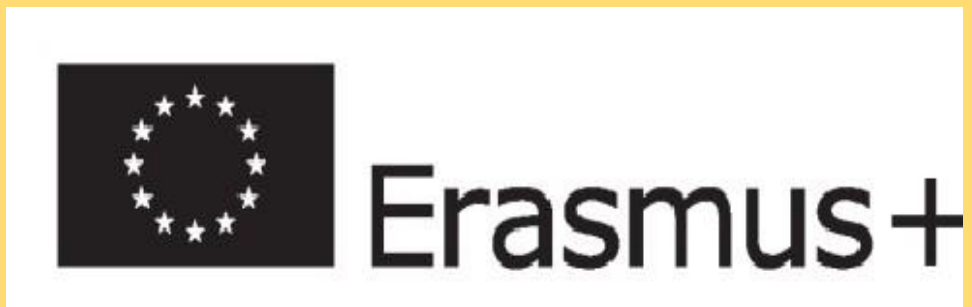


Játékgyűjtemény



2019-1-FR01-KA229-062121_2





Postás

Köralakítás kézfogással. A postás a kör közepére áll. A körben álló személyek közül az egyik megnevez valakit, akinek a levelet küldi. Ezt követően jobb vagy bal irányban megszorítja a mellette álló kezét, aki továbbadja a szorítást, azaz a „levelet”. Amikor elér a címzethez a „küldemény”, az felkiált, hogy megkapta. A postás feladata, hogy észrevegye, hol tart épp a levél. Ha elkapja, helyet cserél azzal, akinél rajtkapta a levelet. A folytatásban a címzett, sikeres rajtaütésnél pedig a volt postás küldi a levelet.





Elefánt és pálmafa

Köralakítás kézfogás nélkül. A kör közepén áll a játék irányítója. Amikor a játékvezető azt mondja az egyik játékosnak a körben, hogy „Elefánt!”, akkor annak fel kell vennie az elefánt pozíciót (karjaival füleket formál), míg a közvetlen szomszédjainak pálmafa pozícióba kell állniuk (karukat magasba tartják). A többiek alapállásban maradnak. „Pálmafa!” utasításra a középső pálma, a szomszédjai elefántok lesznek.. Az utasítások egyre gyorsabban érkeznek. Aki elrontja, kiesik a játékból.



Vole - vole

A Magyarországon is népszerű „Repül a, repül a....” játék. A játékosok kört alakítanak, vagy az irányítóval szemben helyezkednek el. Az irányító valamiről azt állítja, hogy repül, a „Repül a, repül a....” mondatba ágyazva. Ha játékosok megítélése szerint igaz az állítás, kézfejükkel repülést szimbolizálnak, ha hamis, alapállásban maradnak. Aki elrontja, kiesik a játékból.

Macska - egér

Fogójáték. A játék elején kiválasztunk két játékost, akik közül az egyik az egér, a másik a macska lesz. A többi játékos egymásba karolva, a szabad kezüket csípőre téve, párba áll. A macska a párok körül kergeti az egeret. Az egér felszabadul, ha belekarol az egyik párosba, ezzel átadva az egér szerepét a páros szabadon marad tagjának. Ha a macskának sikerül elkapnia az egeret, akkor szerepet cserélnek.

Halászfogó másként

Két csapatra osztjuk a csoportot. A halászok csoportja kézfogással kört alakít, a halak a körön kívül helyezkednek el. A halászok halkán megbeszélik, meddig számolnak, meddig engedik a halakat szabadon átfutni a körön. Amikor megadják a jelet a kezdésre, a halak igyekeznek többször is átfutni a halászok gyűrűjén. Amikor a halászok eljutnak a megbeszélte számig, leengedik a kezüket. A bent rekedt halak halászsokká válnak, beállnak a körbe. Az a hal nyer, aki utoljára marad.



Fent-lent

A játékosok széken ülnek. A játékvezető szóban utasítja a játékosokat, hogy fel kell-e állniuk („Fel!”), vagy le kell ülniük („Le”). A szóbeli utasítást karjelzéssel is kíséri. Egy idő után a szóbeli utasítás időnként ellentétes karjelzéssel társul. Az az utasítás számít, amit szóban ad a játékvezető. Ha valaki elrontja, kiesik a játékból



Repül a nyúl



Köralakítás kézfogás nélkül. A játék vezetője is a körben foglal helyet. Ha az irányító azt az utasítást adja, hogy „Elengedem a nyulat, fent!”, a játékosoknak egymás után sorban le kell guggolnia. Ha az utasítás „Elengedem a nyulat, lent!” A játékosoknak sorban fel kell ugrania. Amikor körbeér a mozdulatsor, a vezető elrikkantja magát, hogy „Elkaptam!”. Ha valaki előbb végzi el a mozdulatot, mint a sorban előtte lévő, vagy megszakítja a mozdulatsort, kiesik.

Dobble



A játék célja, hogy minél gyorsabban találjunk kártyapárokat azonos szimbólumokkal. Akinek ez sikerül, hangosan ki kell mondania a mindkét kártyán megtalálható szimbólum nevét. Ezután a kártyapárt a választott játéktól függően vagy egy paklira kell tenni vagy el kell dobni. Minden kör nyertese az, aki először kimondja két lapon megtalálható közös szimbólum nevét. Ha többen egyszerre mondják ki a szimbólum nevét, közülük az nyer, aki először veszi el, teszi ki vagy dobja el a két lapot (függően az épp játszott játéktól).

