



Cserkész játékgyűjtemény

25/BC STVK



Készítette és gyűjtötte:

Fónai B. Nóra
Geröly Sára
Goda Márton Áron
Hajdú Márton
Kisbán Petra
Molnár Rozália
Németh Eszter
Rujp András
Springer Bence
Tóth Regina

Szerkesztette:

Goda Márton Áron

Tartalom

Tartalom.....	1
Sensory Awarness (bizalom)	7
Vak-kígyó (bizalom)	7
Vakvezetés (bizalom).....	7
Vak kötélpálya (bizalom)	8
Bizalmi esés (bizalom)	8
Harang (bizalom)	8
Hullámozás (bizalom)	9
Nevetőkerék (bizalom).....	9
Körbemasszázs (bizalom).....	9
Ringatás (bizalom)	10
Térdrekorbe (bizalom)	10
Vakjárás körben (bizalom)	10
Zipptár (bizalom)	10
Élő aknakereső (csapatépítő)	11
Én még sohasem (ismerkedős)	12
Meme gyártás (csapatépítő).....	12
Ne vess csirke! (csapatépítő)	12
Szoknyám alatt, nadrágomban... (csapatépítő)	13
Azt szeretem benned... (csapatépítő).....	13
Csoportcímer alkotás (csapatépítő).....	13
Jókívánság (csapatépítő)	13
Kinek a bőröndje? (csapatépítő)	14
Milyen ... lenne? (csapatépítő).....	14
Varázsbolt és szemétdomb (csapatépítő).....	14
Tulajdonság torpedó (csapatépítő)	15
Marshmallow Challenge (logikai)	15
Gyere úgy ide, mint... (csapatépítő)	15
BKV rally (csapatépítő)	16
Láthatatlan labda (csapatépítő)	16
Rabszolgás (csapatépítő)	17
Ki? Kivel? Hol? (csapatépítő)	17
Ország, város (csapatépítő)	17
Kártyás továbbúlos (csapatépítő).....	18
Kibogozódás (csapatépítő)	18
Denevér-Moly (csapatépítő)	18

Storytelling (csapatépítő)	19
Zombie (csapatépítő)	19
Nem-hanem? /Józsí hívja... (csapatépítő).....	20
Elalszik a város (csapatépítő)	20
Parasztactivity (csapatépítő)	21
Activity verseny (csapatépítő):	21
Torpedó (csapatépítő):	22
Legoépítés (csapatépítő).....	22
Elnök-titkár-jegyző (csapatépítő).....	23
Spot game (csapatépítő)	23
Páros versmondás (együttműködést segítő)	24
Kacsintós gyilkos (energizáló)	24
Nyakkendőharc (energizáló).....	24
Ki jut el 100-ig? (energizáló).....	25
KIA (energizáló)	25
Röfi rally (feszültségvezető)	26
Csillagfogócska (fogó)	26
Fusson a harmadik (fogó)	26
Szamoráj, bivaly, nagymama (fogó)	27
Intelligens PUF (gyorsasági)	27
PUF (gyorsasági)	27
Kérdés párbaj (gondolkodós).....	28
Mérőszalag (Hogy-vagy?)	28
Stop trükk (improvizációs)	28
Zsebszöveg (improvizációs)	29
Álljatok be sorba beszéd nélkül időrendbe (ismerkedős).....	29
Bingo (ismerkedős)	29
Hol a párom? (ismerkedős)	30
Névlánc (ismerkedő)	30
Zsipp-zsupp (ismerkedős)	31
Sorba állás területileg, beszéd nélkül (ismerkedős)	31
3 sztori, ebből egy igaz (ismerkedős).....	31
Telefon (ismerkedős)	32
Ez az én székem! (ismerkedős, mozgós).....	32
Bemutatom magamat! (ismerkedős)	32
Noé bárkája (kevés mozgást igénylő)	33
Utazás (kevés mozgást igénylő)	33

Dobókockás kitaláló (kitalálás)	33
Keresztből egyenesbe (kitalálás)	34
Térdfelismerés (kitalálás)	34
Szép felhő (kitalálás)	35
A játszma szabálya (kitalálás)	35
Ki vagyok én? (kitalálás)	35
Szóbeszéd (kommunikációs)	36
Postás/„Levelemet küldöm...” (körjáték)	36
Térdre csapkodós (körjáték)	36
Láma (körjáték)	37
Dzsun-ga (körjáték)	37
Építő (kreatív)	37
Rókavadászat (kreatív)	38
Trükkös szoba (kreatív)	38
Ötvenmilliós játszma (kvízzjáték)	39
Emberjármű (logikai)	39
KIM játék (memória)	40
Rád jellemző? (memória)	40
Hamburger, turmix, kenu (mozgós)	40
Brit bulldog (mozgós)	41
Csillagfogócska (mozgós)	41
Mire tízig számolok (mozgós)	41
Francia kártya – rendőrös (mozgós)	42
Lányok vs. Fiúk (mozgós)	42
Mozdítsd ki fenékkal! (mozgós)	42
Páros kidobós (mozgós)	43
Sötét bújócsonka (mozgós)	43
Szalagszerző/papsapka/bencésrögbi (mozgós)	43
Visszaszámlálás bújócsonka/Fedezékbe (mozgós)	44
Labda feldobós (mozgós)	44
Kacsa (mozgós)	44
Evolúciós játék (mozgós)	45
Kviddics (mozgós)	45
Élő fotó (mozgós)	45
Laurencia (mozgós, éneklős):	46
Békás tó (mozgós)	46
Ninja (mozgós)	47

Tépj, amennyire szükséged van! (mozgós)	47
Óriások, törpék, varázslók (mozgós)	47
Guggolás (mozgós):.....	48
Bomba és pajzs (mozgós):.....	48
Labdalánc (mozgós).....	49
Hirdetés (önismereti).....	49
Arctanulmány (önismereti).....	49
Én azt mondom igen! Én azt mondom nem! (önismereti).....	50
Ez a neked való szakma (önismereti).....	50
Puszi vagy pofon (párválasztós)	50
Élőgameboy (stratégiai)	51
1-2-3-4 (szituációs)	51
Ördög és angyal (szituációs).....	51
Kelj fel Ramszesz! (tábortűzi)	52
Alma, körte, cseresznye (tábortűzi)	52
Az én zubbonyomra (tábortűzi)	52
Balatonnál sej-haj de jó (tábortűzi).....	53
Cője (tábortűzi).....	53
Elment a nyúl a bálba (tábortűzi).....	53
Előre a kezedet (tábortűzi).....	54
Én elmentem a vásárba fél pénzzel (tábortűzi).....	54
Pliplipli (tábortűzi).....	54
Póni (tábortűzi)	55
Vattancsú (tábortűzi).....	55
Messze Keleten, Bagdadban (tábortűzi).....	55
Ez itt egy rénszarvas (tábortűzi)	56
Flí Fláj (tábortűzi)	57
Ének az esőben/Singin' in the rain (tábortűzi).....	57
Epoi táj táj é (tábortűzi).....	58
Táncoljunk a tűz körül ma (tábortűzi).....	59
Oh máj csecse (tábortűzi)	59
Nád a házam teteje (tábortűzi)	59
Tíz kicsi néger (tábortűzi)	60
Falu végén van egy ház (tábortűzi)	61
Kerek erdő szélén (tábortűzi)	61
Bumm, csirke bumm (tábortűzi).....	62
Macska van az úton (tábortűzi).....	63

Nem fogsz te pillangó szállni (tábortűzi)	63
Nem kellesz már (tábortűzi)	64
Révészlegény (tábortűzi)	64
Hello Joe vagyok, egy gombgyárban dolgozom (tábortűzi)	64
Baby shark (tábortűzi)	65
Himalája, Himalája (tábortűzi)	66
A halacska úszik a vízben (tábortűzi)	67
Ádámnak Éva kell (tábortűzi)	67
Bögöly, dögöly! (tábortűzi)	68
Egy Ford Escort (tábortűzi)	68
Fáj (tábortűzi)	68
Guantanamo (tábortűzi)	69
Ha jó a kedved (tábortűzi)	69
Így járjuk a Lapatát (tábortűzi):	70
Kicsi kis kocsikával (tábortűzi)	70
Fenn a dombon él egy flúgos pingvin nép (tábortűzi)	71
Leveles a május (tábortűzi)	71
Óléó dimdimdim (tábortűzi)	72
Ágá csuf-csuf-csuf (tábortűzi)	72
Nagytáborba indulnék (tábortűzi)	73
Fókavadászat (tábortűzi)	73
A cserkész tábor az nagyon jó! (tábortűzi)	73
Csíkos a giliszta (tábortűzi)	74
Egy elefánt (tábortűzi)	74
Lu lula (tábortűzi)	75
Pizza Hut (tábortűzi)	75
Pogánytánc/Bungallo (tábortűzi)	75
Légy szuperhős, ments világot (tábortűzi)	76
Riccs-raccs rumlibum (tábortűzi)	76
Sztoj Sztoj Sztoj (tábortűzi)	77
A falu bikája (tábortűzi)	77
A világ legrondább állata (tábortűzi)	78
Árpád sírja (tábortűzi)	78
Félsz a magasban? (tábortűzi)	78
Hasracsapós (tábortűzi)	79
Kinél van a síp? (tábortűzi)	79
Mit mond majd a nászéjszakán? (tábortűzi)	79

Tengeralattjáró (tábortűzi).....	80
Kalmár játék (terepjáték).....	80
Számháború (terepjáték)	82
Színháború (terepjáték)	82
Terepharc (terepjáték)	83
Fociverseny az asztalon (ügyességi)	83
Kanál bújtatás (ügyességi).....	83
Kígyó (ügyességi)	84
Lebegő lufi (ügyességi)	84
Sorbaállás (ügyességi).....	84
Székvándorlás (ügyességi)	85
Mocsárjárás (versenyzős)	85
Ajándékozás (vicces)	85
Fogatlanok (vicces)	86
Babba barabia Babba (vicces)	86
Eper, ananász (vicces).....	87
Zöldséges (vicces).....	87
Játékok ABC sorrendben.....	88

Sensory Awareness (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 12 felett

Létszám: 8-30 fő

Helyszín: kint a szabadban

Kellékek: kendők vagy szemtakarók

Idő: 10-20 perc

Csapatbeosztás: párokba állunk

Leírás:

Párokba állunk. Először az egyik fél fog szemtakarót vagy kendőt viselni. A másik félnek a feladata, hogy a szemfedőt viselőt egy fához vezesse, amit a csukott szeműnek meg kell vizsgálnia a kezeivel. Ezt követően el kell vezetni a kiválasztott fától és még egy ideig irányokat változtatva összezavarni. Miután összezavartuk levehetjük a szemfedőt. A cél, hogy, a szemfedőt korábban viselő megtalálja azt a fát, amit le kellett tapogatnia. Ezután szerepcsere.

Ha mindketten voltak mindkét szerepben, akkor az alábbi kérdéseket tárgyalják meg:

- Hogyan érezted magad?
- Könnyű volt vagy nehéz?

Vak-kígyó (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 8-10

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-15 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

A játékosok egymás mögé egy sorba beállnak, mindenkinek a keze az előtte lévő vállán nyugszik. Csak az első ember szeme van nyitva, a többiek becsukják a szemüket. Az elől álló vezetésével keresztülmenni a termen, áthaladni a felállított akadályokon, átmenni egy másik terembe vagy kimennek a szabadba. Eközben a vezető nem verbális jelzéseket adhat a mögötte állónak, aki a jelzést tovább adja hátrafelé. Egy idő elteltével az első leghátulra megy és az addigi második lesz az új vezető.

A vezető ne menjen gyorsan!!

Vakvezetés (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: páros számú

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: párok

Leírás:

- A pár egyik tagja behunyt szemmel jár, míg a másik játékos mögötte haladva, a „vak” vállára helyezett kezével irányítja a közös mozgást.

- A párok egyik tagja becsukott szemmel elindul a terem egyik végéből a másikba. A párja feladata az, hogy a fal előtt megállítsa, megfogja, hanggal irányíthatja, hogy merre menjen.

Vak kötélpálya (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 14 felett

Létszám: 8-20 fő

Helyszín: kint a szabadban

Kellékek: kötél, szemtakaró

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: mindenki egyedül, majd a feladat végrehajtása után párokban

Leírás:

Készítsz derékmagasságban egy kötélpályát, amiket fákon keresztül is körbevezetsz. A cél, hogy ezen szemfedővel végig menjenek a kötelet a kezükbe véve, libasorban a többiek 0,5 perces időközönként. Fontos, hogy a pályán, ne legyenek plusz akadályok, hogyha végig megy rajta valaki. *A végén az alábbi kérdésekre kell válaszolniuk az utánuk következővel párban:*

- Hogyan érezted magad?
- Mi az, ami erőt adott a feladat során?
- Szerinted hogyan érezheti magát egy látássérült személy a mindennapok során?

Bizalmi esés (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 14-

Létszám: 5-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: 1db szék, vagy pad

Idő: játékosok számától függ

Leírás:

A gyerekek beállnak párosával egymással szembe, majd tűzoltófogásban összekapaszkodnak a velük szemben állóval. Egy játékos feláll egy székre/padra/asztalra, majd hátat fordítva a többieknek, becsukott szemmel, megbízva társaiban hátradől, a többiek pedig elkapják.

Harang (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: fejkendő esetleg

Idő: 10 perc

Leírás:

Cél: az együttesség összetartó erejének, az egymásra utaltságnak és a feltétlen bizalomnak a megtapasztalása. A fentihez hasonló játék, azonban sokkal nagyobb fokú bizalom kell hozzá (és kisebb, szorosabb kör). A becsukott szemű játékos középen áll és tehetetlen zsákként dől (mint a harang nyelve). A cserkészek óvatosan egymásnak „dobálják”. Hívjuk fel a figyelmet a meg nem érinthető testfelületekre! Megjegyzés: Ez a játék a középen

álló csoporttag számára sok melegséget és elfogadást közvetít. A kiközösítettek számára ez az élmény az integráció különös esélyét adhatja.

Hullámozás (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

A cserkészek kézen fogva kört alkotnak. Végigszámolják a csoportot: páros számú játékosnak kell lenni (a játékvezető be, vagy kimegy). Majd lassan és óvatosan a páros számúak előre-, a páratlan számúak hátradőlnek, amennyire csak lehet, és amennyire bírnak. Természetesen nagyon figyelve a másokra, hiszen egymást kell tartaniuk. Amikor kész, akkor csere, most fordított irányba dőljenek a cserkészek. Ha még szeretnék, lehet cserélni, majd lassan befejeződik a játék. Fontos a csend és a nyugalom ennél a játéknál, mert anélkül nem lehet igazán figyelni egymásra. Itt a jó élményt a mozgások, előre- és hátradőlések harmonikus, egyenletes tempóban történő változása adja.

Nevetőkerék (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 év felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

A csoport tagjai lefekszenek a földre, oly módon alkotva kört, hogy mindenkinek a feje az előtte lévő hasán pihen, a lábai pedig kissé kifelé nyúlnak. Az alakzat egy forgóhoz hasonlít. Ha sikerül összerakni, megkérünk valakit, hogy meséljen egy viccet. A nevetéstől mozgásba jönnek a „hasak”. Frenetikus hatású, ha kellően oldott csapattal játszunk.

Körbemasszázs (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 12 éves felett

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

A cserkészek egy irányba nézve körben állnak, a hátsók megmasszírozzák az előttük álló hátát, nyakát, derekát. Aztán hátra arc. A játék előtt győződjünk meg arról, hogy mindenki szereti-e, ha a testéhez érnek. Csak akkor várható a játék sikere, ha már kissé összeszokott a csapat. Jó élénkítő játék.

Ringatás (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: esetleg lepedő

Idő: 10 perc

Leírás:

Akit ringatnak, lefekszik a földre, a többiek körülállják, és óvatosan felemelik (előnyös, ha takaróra fektetjük, és azt fogják a ringatók, de anélkül is lehet). Valaki irányítása mellett óvatosan ringatják. A hatás fokozható, ha azt kérjük a ringatott-tól, hogy különböző hangsúllyal, hangerővel mondja ki a nevét, neveit. Minden elhangzó szót a többiek visszhangként visszamondják. Regeneráló, erősítő hatású gyakorlat.

Térdrekörbe (bizalom)

Kategória: bizalmi

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 8 felett

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

A cserkészek egy irányba nézve, szorosan körben állnak. A sorrendnél ügyeljünk arra, hogy az egymás előtt-mögött állók között ne legyen nagy méretbeli különbség, ill. a törékenyebbeket az erősebb testalkatúak elé állítsuk. Ezután vezényszóra lassan, mindenki egyszerre behajlítja a térdét, és ráül a mögötte lévő térdére. Minimum 8 fő kell hozzá.

Vakjárás körben (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: nyakkendő

Idő: 10 perc

Leírás:

A cserkészek körben állnak, nem beszélnek. Valaki becsukott/bekötött szemmel elindul a körön belül. Azt az utasítást adjuk, hogy nem változtathatja meg mozgásirányát önállóan, bábként arra kell menjen, amerre a körben állók irányítják. Ösztönözzük egyre gyorsabb mozgásra. Sorban mindenki kipróbálhatja.

Zippzár (bizalom)

Kategória: bizalom

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 5 felett

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

A csoport tagjai két sorban, egymással szemben állnak és kezüket lazán összeérintik. A szélső messziről nekiszalad. A „zippzár” fogai közvetlenül előtte szétnyílnak, azaz a kezek felemelkednek. A szaladó beáll a végére, és fut a következő. Akkor izgalmas a játék, ha gyors a futás és a kezek csak az utolsó pillanatban emelkednek fel.

Aki nem szabályosan játszik, az kiáll.

Élő aknakereső (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 4 fő

Helyszín: benti

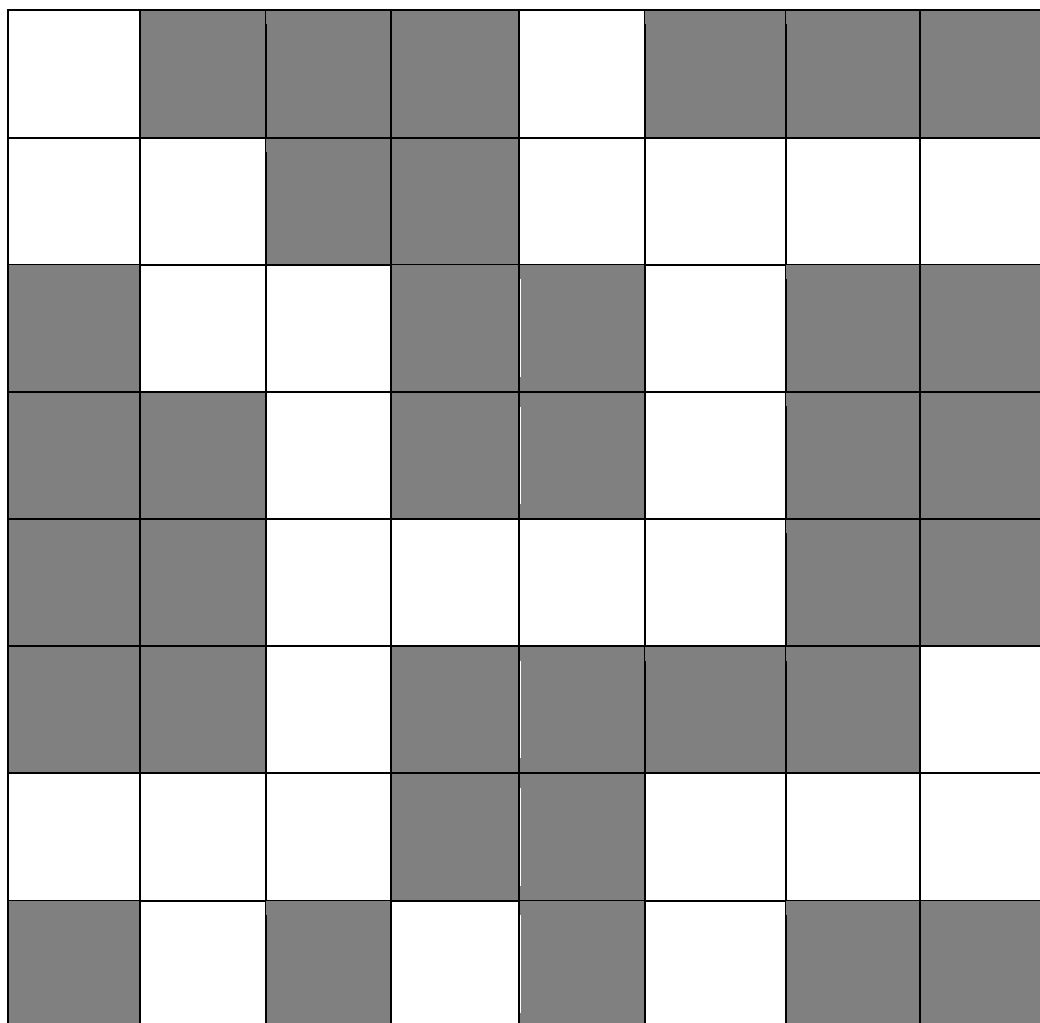
Kellékek: Blue tack, kis papírok/post it (8x8)

Idő: 20 perc

Leírás:

8x8-as aknamező van a csapat előtt, játékvezető szövege:

“Sziaztok! Egy aknamező van most előttetek. Feladatotok, hogy átjussatok rajta csapatostul. Egy biztonságos úton tudtok átkelni, és mindenkinek három élete van. Szabályos lépések: előre, jobbra, balra egyesével (átlósan nem!) Bátran próbálkozzatok, de EGYÜTT keressétek meg a jó utat, és ne feledjétek, mindannyiőtoknak át kell jutnotok, így egyikőtök sem vesztheti el az összes életét. Az időtöket mérem, siessetek, hajrá! ;)”



Én még sohasem (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 4 felett

Helyszín: benti

Kellékek: székek

Idő: tetszőleges

Leírás:

Résztvevők körben ülnek a székeken, egy ember beáll középre (neki nincs a körben széke) Mond egy mondatot, ami rá igaz; pl. "Én még sohasem ültem repülőgépen." Ekkor azok, akik már valaha repültek, felállnak és gyorsan egy másik helyet keresnek, ahova le tudnak ülni - közben a középső ember is keres magának ülőhelyet. Akinek nem jut szék, az lesz a középső ember; ő mondja a következő állítást.

Egyéb: Közvetlen szomszédos székre nem lehet átülni. Célszerű előre mindenkinek kitalálnia 2-3 állítást, hogy pörögjön a játék.

Meme gyártás (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 4 felett

Helyszín: benti

Kellékek: meme képek, post-itek, tollak

Idő: 20 perc

Leírás:

Meme-ket kell gyártani az elmúlt hétről/cserkésztaborról/tanárokról/... Post-itekre írják a szöveget → egy képet többször is fel lehet használni.

Ne vess csirke! (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, mozgós

Korosztály: 14 felett

Létszám: 12-30 fő

Helyszín: bent tágas térben vagy kint a szabadban

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Körben állunk. Egy valakit kiválasztunk, aki elindítja a játékot. A mindkét kezén a mutató és a hüvelyk ujját összeérintve a szemétől egy pjuuu hangot kiadva (először mély, majd a végére már magas a hang) egy másik személy felé irányítja a kezét ebben a pozícióban. A másik személy az üzenetet kétféle módon fogadhatja. A mutató és a hüvelyk ujját ugyanabba a pozícióba téve távolról magafelé közelítve a kezeit a pjuuu hangot kiadva (magasan kezdődik, majd a végén mélyül a hang) elfogadhatja az üzenetet. Vagy a szemétől hasonló kéz pozícióba lefelé irányítva a kezét, karját kinyújtva elutasíthatja a pjuuu hang kíséretében (csak mély hang kiadása). Ha nem utasítja el, akkor az üzenetet az előző emberhez hasonlóan kell valakinek továbbítani a körben. Ha elutasítja, akkor ugyanannak az embernek kell egy új személyt találnia, aki az üzenetet küldte. A cél, hogy senki se nevesse el magát. Ha valaki elneveti vagy elmosolyogja magát a körből kiállva, a körön kívül csirke mozdulatait utánózva, kotkodácsolva kell egy kört futnia, majd visszaállni a helyére.

Szoknyám alatt, nadrágomban... (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 16 év felett

Létszám: 10 felett

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Első körben mindenki elmondja a kedvenc filmjét/sorozatát. Pl. Vikingek. Második körben a lányok azt mondják, hogy "Szoknyám alatt..." fiúk pedig azt, hogy "Nadrágomban" → pl. Szoknyám alatt vikingek.

Azt szeretem benned... (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 11 éves felett

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, toll

Idő: Attól függ hány emberrel játsszák

Leírás:

„Azért szeretem...-t, mert...” felirattal kap mindenki egy papírt. A kipontozott helyre mindenki beírja a nevét, és a jobb oldali szomszédjának adja a papírt. Ő a következő sorban leírja, miért szereti az illetőt, behajtja, majd továbbadja. A papírokat csak akkor szabad kihajtogatni, ha mindenki visszakapta a sajátját. Nem kell felolvasni, de ha valaki meg szeretné osztani a többiekkel, megteheti.

Csoportcímer alkotás (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: benti

Kellékek: előre megrajzolt papír, tollak, filcek, ceruzák

Idő: 20 perc

Leírás:

Előrerajzolt A/3 méretű üres címersablonba kell a csoportnak csoportdöntés alapján jelképet alkotni önmaga számára. Nagyon fontos, hogy lehetőleg mindenki véleménye benne legyen az előkészítő beszélgetésben. A nagy sablonhoz körbe (mintha bojtok lennének) annyi kis címersablont kell rajzolni ahány fős volt a csoport. Minden gyereknek így lesz saját címere is a nagy közös mellett. A közös munka elkészítése után címet kell adni a munkának, a csoport címerének.

Jókívánság (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 11 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, toll

Idő: 20 perc

Leírás:

Az év végén jó szerepet tölt be az elválás okozta feszültség oldására. Több formában alkalmazható. Az első szakaszban a gyerekek mindenkinek külön-külön felírnak egy őszinte nyári jókívánságot. Miután mindenki elkészítette a saját jókívánság listáját, akkor a második szakaszban felolvassák. Célszerű úgy irányítani a második részt, hogy az érintett feláll, és végighallgatja, amint mindenki elmondja (felolvassa) neki a jókívánságait.

Kinek a bőröndje? (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Egy játékos kimegy a teremből. Közben a többiek kitalálják, kinek csomagolnak be egy bőröndbe (a csoport egyik tagjának, a játékvezetőnek). Végiggondolják, hogy az illető számára milyen sajátos, tipikus dolgokat kellene becsomagolni egy utazáshoz. Ha ebben nagyjából megegyeztek, behívják a kint várakozó játékostársat. Ő egyik csoporttagot a másik után végigkérdezi, hogy mit tett be ő a bőröndbe. Minden kérdezettnek meg kell neveznie egy új tárgyat, és így lassan kirajzolódik a képzeletbeli bőrönd tartalma. Izgalmasabb lesz a játék, ha a csomagolók először a szokványosabb dolgokat nevezik meg, amelyek nem jelölik ki egyértelműen a bőrönd tulajdonosát, és csak később fedik fel azokat a jellegzetes dolgokat, amelyekről feltehetőleg könnyebb ráismerni, mint például egy villanyborotva, egy régi bróss, horgolt mellény, napszemüveg, meleg kendő, fekete ernyő, új kalap, sárga pénztárca. A játék természetesen feltételezi, hogy a tagok viszonylag közelebbről ismerik egymást, legalább annyira, hogy a résztvevők egyes sajátos szokásai, jellegzetes, kedvelt tárgyai ismertek.

Milyen ... lenne? (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, toll

Idő: 10 perc

Leírás:

Mindenki húz egy cédulát, melyen egy kategórianevet talál, pl. cipő, táj, ház, szín, étel... Sorra mindenkit meg kell kérdeznie, hogy ő milyen cipő/táj/ház... lenne. Miután mindenki mindenkivel beszélt, elmondják tapasztalataikat: nehéz volt-e a feladat, kaptak-e meglepő válaszokat, esetleg felolvashatják a legszellemesebbeket/legtalálóbbakat.

Varázsbolt és szemétdomb (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 14 év felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, toll

Idő: 30 perc

Leírás:

Kb. 10 cm-es papírcsíkokat vágunk, baloldalra felírjuk: szemétdomb, jobb oldalra: varázsbolt. Minden cserkész kap egy csíkot. Instrukció: „Képzeljétek el, hogy létezik egy nagy szemétdomb, ahová kidobhatjátok azt a tulajdonságokat / viselkedésmódokat, amelyet nem kedveltek magatokban, vagy amely rendszeresen bajba sodor benneteket! Képzeljétek el azt is, hogy létezik egy olyan bolt, ahol a polcra levehetitek azt a tulajdonságot/adottságot, amelyről azt gondoljátok, hiányzik belőletek és könnyebb lenne az életetek, ha ezt birtokolnátok! A lapra írástok fel a nemkívánatos tulajdonságokat a „szemétdomb” alá (a legfontosabb egyet, max. kettőt), a hiányzó kívánatosat pedig a „varázsbolt” alá!” A cetliket összehajtva egy dobozba gyűjtjük. Csoportvezető egyenként felolvassa azokat és beszélgetnek róluk. Pl. szemétdomb: robbanékonyság – „Mit gondoltok, mitől szenved, aki ezt írta? Milyen nehézségeket okozhat ez az életében? Van-e, akinek szintén van ezzel gondja? Mit tanácsolnánk neki?” stb. Érdemes a táblára felírni a cetliken szereplőket (két oszlopba), az fog látszani, hogy hasonlóak a problémák és a vágyak (pl. sokan írják a robbanékonyságot, sokan vágnak több önbizalomra). Az pedig megnyugtató, hogyha másnak is van hasonló gondja, esetleg még jó tanácsot is kaphatok a többiektől. Én anonim szoktam játszani (tehát nem találgatjuk, hogy melyik cetlit ki írta), így is sokszor jelentkezik az író, hogy pontosítson vagy hozzászóljon a hozzászólásokhoz.

Tulajdonság torpedó (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 14 felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, tollak

Idő: 20 perc

Leírás:

Két csapatba oszlik a csoport. A csapatban lévők megfogalmazznak minden tagról egy jó és egy rossz tulajdonságot (ezt kitalálhatják egymásról is, de lehet úgy is, hogy mindenki a sajátját mondja) úgy, hogy a másik csapat ne hallja. Utána leírják ezeket egy lapra. Átadják a lapot a másik csapatnak és elkezdnek sorban találgatni. (Pl.: Ági, neked a jó tulajdonságod a szorgalmas?) Így megy ez addig, amíg az utolsó tulajdonságot is “el nem süllyesztik”.

Marshmallow Challenge (logikai)

Kategória: logikai, együttműködést segítő

Korosztály: bármilyen korosztály

Létszám: 5-10

Helyszín: szoba

Kellékek: 6x20 szál spagetti, 6x 1 méter cellux, 6x1 méter spárga, 6x1 pillecukor

Idő: 20 perc a torony felépítésére

Leírás:

A csapatnak fel kell építeni egy tornyot, spagetti tésztaból, hogy a tetején legyen egy pillecukor. Használhatnak hozzá spárgát és celluxot is. Az idő és felépítettség mind pontot ér.

Gyere úgy ide, mint... (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 6 felett

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Körben állunk, „A” emberke szól a nem mellette álló „B” emberkének, hogy “Gyere úgy ide, mint egy dinoszaurusz/rossz mosógép/részeg/elefánt a porcelánboltban...” „B” emberke odamegy és beáll „A” mellé, most ő hívja a következő embert.

BKV rally (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 14 éves kor felett

Létszám: 6-30

Helyszín: egy forgalmas belváros

Kellékek: a város közlekedési hálózatának térképe, okostelefonok mobilnettel

Idő: 2-3 óra

Leírás:

A résztvevőket több csapatba osztjuk aszerint, hogy hány évesek, hányan vannak és mennyire ismerősek a környéken. (2-3 csapat az ideális, de tökéletesen megoldható többel is.) Minden csapat kap egy térképet, amin be vannak jelölve a „pálya” határai, vagyis a városnak azon részei, amin belül mozoghatnak. Kijelölünk egy közös találkozási pontot és megegyezünk egy időpontban, amikor mindenki visszatér ugyanoda (pl. egy óra múlva). Az egyik csapat menekül, a többi pedig üldözi (sok csapat esetén több is menekülhet, arányosan a csapatok számával). A menekülő csapat kap 5 perc előnyt, de 5 percenként küldenie kell magáról egy helyzetjelzést (pl. most vagyunk a Kálvin téren). Bármilyen jármű használható, de 2 megállónál többet nem szabad menni ugyanazzal (ugyanabba az irányba menőre át lehet szállni, csak maga a jármű nem lehet ugyanaz). A cél, hogy a meghatározott időkereten belül az üldözők elkapják a menekülőket (ha meglátják őket, már az is ér, és ezt egyből jelezni is kell). Sok eredménytelenség esetén érdemes a határokat szűkíteni, nem pedig az időkeretet növelni.

Láthatatlan labda (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 8-16

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 15-20 perc

Leírás:

Mindenki kitalál egy csendes jelet magának (pl. orrvakarás, OK jel, óraigazgatás, stb.), majd körben mindenki bemutatja a sajátját. Ezután egy önkéntes középre áll, becsukja a szemét, és addig kiválasztunk valakit, akinél a „labda” van. Ezután kinyithatja a szemét, és innentől kezdve a középén állónak az a célja, hogy kiderítse, kinél is van éppen a „labda”, a körben ülőké pedig, hogy úgy „passzoljanak”, hogy ne vegye észre a középén álló. Ezt úgy tudják megtenni, hogy akinél a labda van, az mutatja annak a jelét, akinek passzolni akar, majd ha az illető visszamutatta a saját jelét, akkor az, akinél addig a labda volt, azt mondja: passzoltam, és ezután már az új embernél van a labda. Mindenkinek nagyon figyelnie kell, hiszen nagyon hamar el lehet veszíteni a fonalat, és akkor meghal az egész játék, hiszen a labdás ember nem tud passzolni annak, aki nem tudja, kire kell figyelni titokban. Ha a

középen álló észreveszi a jelzéseket és kitalálja, hogy kinél van a labda, akkor helyet cserélnek. Tippelgetnie nem szabad.

Rabszolgás (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 8-18

Helyszín: beltér

Kellékek: papír, toll

Idő: 20 perc

Leírás:

Mindenki mond egy nevet valamilyen kategóriában (pl. bibliai név, költő, hangszer, stb.) egy másik szobában a játékvezetőnek (ezzel elkerülhető a duplikáció), úgy, hogy a többiek ne tudják, mit mondott. Miután mindenki bemondta a „nevét”, a játékvezető felolvassa (nem sorrendben) a neveket, és innentől az a feladat, hogy kitaláljuk, hogy ki kicsoda/micsoda. Akit kitaláltak, az a kitalálójának a „rabszolgája” lesz, onnantól neki segít. Ha egy már rabszolgatartót találtak ki, akkor végig kell mondani az összes rabszolgájának a nevét is, csak akkor érvényes és lesz mindenki a kitalálóié, ha mindenkit eltalált, különben minden marad a régiben.

Ki? Kivel? Hol? (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 10-16

Létszám: 3-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papír, tollak

Idő: ameddig szeretnénk

Leírás:

Minden játékos egy elfektetett papírra felírja az alábbi kérdéseket egymás mellé, vonallal elválasztva: Ki? Kivel? Hol? Mikor? Mit csinál?

Mindenki a saját papírján válaszol először a Ki? kérdésre, majd behajtja a választ gondosan, úgy hogy ne lássa senki, amit írt. Ezután továbbadjuk a tőlünk jobbra ülő játékos kezébe a papírkánkat. Tehát mindenki balról kapja a papírt, amire írnia kell. Most a behajtott rész alá írva, válaszoljunk a Kivel? kérdésre. Ismét hajtsuk be a választ, s adjuk tovább. Így válaszoljuk meg mind az öt kérdést. Senki ne kukucskáljon! Amint megvan az öt válasz, ismét adjuk jobbra a behajtást követően, a nálunk lévő papírt. Ezután jöhet a felolvasás. Csak az nyissa ki a kezében lévő papírt, aki éppen soron van az olvasásban. Máris nevetethünk a végeredményen! Pl.: Buksi kutya, Paprika nénivel, a pingpongasztalon, tegnap reggel, mákos tésztát evett.

Ország, város (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 10-

Létszám: 2-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: papírok, tollak

Idő: játékosok számától függ

Leírás:

Első lépésként mindenki felír magának egy lapra oszlopokba rendezve olyan kategóriákat, amelyekből elég sok választási lehetőséget tartalmaznak. Például: Ország, város, fiú, lány, növény, állat, tárgy, híres ember.

Ezek után véletlenszerűen kisorsolják a magyar ábécé egy betűjét, és minden játékosnak ezzel a betűvel kell kitöltenie (fejből) a táblázatot a megadott idő (például egy perc) alatt, vagy addig írhatják a dolgokat, amíg valaki elsőként be nem fejezi, ilyenkor ő lestoppolja a többieket. Amikor végeztek, összesítik, hogy ki, mit írt, ha többen írták ugyan azt, akkor mindannyian kihúzzák, így az nem ér pontot. Akiét senki nem írta, az pontot kap. Az újabb betűknek megfelelő neveket a lejjebbi sorokba írják. A játékot bármennyi fordulóval lehet játszani. Az nyer, akinek a legtöbb pontja lesz.

Kártyás továbbúlós (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 14 év felett

Létszám: sok

Helyszín: benti

Kellékek: egy vagy két csomag franciakártya

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Körben ülnek a résztvevők, és a játékvezető mindenkinek oszt egy lapot a pakliból. Nem szabad megmutatniuk egymásnak, ha megjegyezték milyen színű (kör, treff, káró, pikk). A játékvezető folyamatosan húz a pakliból, és mondja, hogy milyet húzott. Ha valakinek olyan van, akkor eggyel jobbra ül, a másik ölébe. Ha valakin ülnek, akkor ő nem tud mozogni, akkor sem ha a színe következik. A Jokernél helyet cserélnek az egymáson lévő, aki eddig alul volt, felülre kerül, és fordítva. Cél, hogy vissza kerüljön a leggyorsabban az eredeti helyére.

Kibogozódás (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12 év felett

Létszám: 8

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Mindenki becsukja a szemét, és kinyújtott kézzel előre megy a kör közepe felé, és addig keresgél, amíg mindkét keze két másik kéz köré fonódik. Ha mindenkinek van valaki a kezében, akkor kezdődhet is a játék. A lényeg, hogy a kéz csomót úgy kell kibogozni, hogy közben senki nem engedi el a másik kezét. Ha elengedte, akkor az a páros kiesik. Cél: újra kialakítani a szép kört. Itt is elő jöhet a vezetői szerep, látható majd, hogy ki irányítja a játékot.

Denevér-Moly (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, mozgós, ügyességi

Korosztály: 12 felett

Létszám: 15-25 fő

Helyszín: kint a szabadban

Kellékek: kendő vagy szemtakaró

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: egy denevér, minimum három molylepke, a többiek a körben (fák)

Leírás:

Körben állunk. Választunk egy embert, aki a denevér lesz. Szemtakarót vagy kendőt adunk neki, amivel letakarja a szemeit. Ezután választunk három molyt. A feladat, hogy a denevér elkapja a molyokat. Ha hangosan mondja a denevér, hogy bat, akkor a molyoknak válaszolnia kell a moth szóval. Ez segíti beazonosítani a denevért a molyok helyzetét, akik a körön belül mozoghatnak. Ha elkapják őket, vissza állnak a körbe. Ha a denevér a kör tagjaihoz közeledik, akkor a kör tagjainak hangosan kell mondani, hogy fa, nehogy beleütközzön. Ha a molyok nagyon megfogyatkoztak a játékvezető újabb molyokat hívhat a körből.

Storytelling (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, kreativitást fejlesztő játék

Korosztály: 14 felett

Létszám: 10-15 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: ajánlott egy halom ruha

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: két csapat, lehetőleg arányosan elosztva

Leírás:

A társaság két csoportra oszlik. Az egyik csoport feladata, hogy eljuttassa azt a történetet, amit a másik csoport kreál. A történet-mesélős csoport nem beszélheti meg előre, hogy mit fognak mondani, hanem mindenki csak egy mondattal járul hozzá a történethez és folytatja azt.

Zombie (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, ismerkedős

Korosztály: 12 felett

Létszám: 10-25 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: mindig egy zombi középen, a többiek a körben

Leírás:

Körben állunk. Van egy zombink, aki lassan, kinyújtott kézzel, elindul egy általa kiválasztott személy felé. Aki felé közeledik, annak a körből a szemével ki kell választania egy másik embert. Ez az ember nem lehet a mellette álló. Arra, akire néz, mentheti fel őt a zombi támadás alól, úgy, hogy a nézett személy kimondja az ő nevét. (ehhez észre kell vennie, hogy szemkontaktust akar létesíteni vele) Ha kimondta a nevét, akkor a zombinak egy új célpontot kell választani és így tovább.

A játék során a zombi fejlődik, azáltal, hogy egyre gyorsabb lesz. Fontos, hogy zombi hang is társuljon a zombihoz.

60-as évek: lassú

80-as évek: normál tempó

90-es évek: gyors tempó

napjaink: futhat

Nem-hanem? /Józsí hívja... (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, koncentrációfejlesztő

Korosztály: 14 éves kor felett

Létszám: 8-16

Helyszín: beltér

Kellékek: sok ülőhely (ahányan játszanak)

Idő: 20 perc-1 óra

Leírás:

A játék hasonlít az elnök-titkár-jegyzőre. Mindenki leül egy székre, és onnantól kezdve a szék neve az marad, aki először leült rá. A körben kijelöljük „Józsit”, ő az első ember. Ő kezdi a köreket, mindig így:

Józsí hívja (mondjuk) Lucát.

Luca erre azt feleli: Nem

Józsí válasza: Hanem?

Luca: (mondjuk) Petit.

Peti: Nem.

Luca: Hanem?

Peti: Tamást.

stb.

Miután a szabálymagyarázás megvolt, mindenki odébb ül eggyel, de innentől kezdve nem az illető saját nevét kell mondani, hanem a hely nevét (vagyis ahol korábban Luca ült, ott, ha most Peti ül, akkor is Lucának kell őt hívni). Elkezdődhet a játék a fent leírtak szerint, aki ront (kiesik a ritmusból, nem reagál a „saját” nevére, stb.), akkor Józsí jobb oldalára kell ülnie, és mindenki csúszik egyet jobbra, aki a rontótól balra ült. A cél, hogy Józsit megdöntsük, hiszen akkor mindenki feljebb csúszik eggyel. (Érdemes ezt azzal motiválni, hogy feljebb kényelmesebb helyek vannak.)

Elalszik a város (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, logikai játék

Korosztály: 16 év felett

Létszám: 10 felett

Helyszín: benti

Kellékek: papír, toll, (2 netképes mobil)

Idő: 30 perc

Leírás:

Klasszikus elalszik a város az alábbi karakterek (kiegészítésével): /karaktereket kihúzzuk, nem a játékvezető osztja be/

- Maffia: éjszaka kijelöl valakit, aki meghal (gyilkos)
 - Célja: kinyírja a város állampolgárait
- Besározó: maffiával együtt dolgozik, akit ő kijelöl éjszaka, azt besározza, azaz, ha a rendőr a kijelölt embert kérdezi a játékvezetőtől, hogy bűnös-e, akkor a játékvezetőnek igent kell rá mondania. Ha a gyilkos meghal, ő változik át gyilkossá, elveszti korábbi képességét
 - Célja: ~maffia
- Orvos: éjszaka meggyógyíthat valakit.
 - Célja: állampolgár: város megszabadítása a maffiától.
- Rendőr: éjszaka meggyanúsíthat valakit, de vigyázat! Lehet, hogy besározott emberre hiszi, hogy gyilkos.
 - Célja: ~állampolgároknak

- Veterán: állampolgár, de ha rájön, hogy (szerinte) ki a gyilkos, és mégsem ítélik el, éjjel dönthet úgy, hogy a játék során egyszer felkel és lelövi az általa bűnösnek ítélt embert. De! Ha valóban bűnös embert ölt meg, akkor halleluja! Ha viszont egy ártatlan állampolgárt, akkor a következő este megint felkel és fejbe lövi magát.
 - Célja: ~állampolgároknak
- Kurtizán: éjjel elvihet magával egy embert. Akit elvisz, annak blokkolja a képességét (Tehát ha az orvost viszi el, akkor nincsen gyógyítás, ha a gyilkost, akkor nincsen gyilkolás.) Ha viszont a gyilkos őt jelöli ki, akkor meghal.
 - Célja: ~állampolgároknak
- Cseszter: pszichopata. Célja, hogy nappal elítéljék őt. Ha sikerül, akkor éjjel visszatér és az őt elítélők közül egyet megölhet.
 - Célja: meghaljon - ha ez sikerül, ő már nyert.
- Hóhér: Városon kívül álló karakter. Játékvezető kijelöl neki egy embert a játék kezdetén, célja, hogy azt az embert nappal elítélje a város. Ha éjjel megölik a kiszemeltjét, akkor Cseszterré válik.
 - Célja: nappal megölje a kiszemeltjét/~Cseszter
- Sámán: Játék során egyszer visszahozhat valakit a halottak közül.
 - Célja: ~állampolgároknak
- + Börtönőr: Ha elalszik a város, kijelölhet valakit, aki kifordul a körből, és a börtönőr egy mobiltelefon - messengeren keresztül 1 percig akármit kérdezhet tőle. Mindenre az igazat kell mondani. Célszerű, hogy a börtönőrnél lévő mobil a játékvezetőé legyen, hogy megmaradjon az inkognitója.
 - Célja: ~állampolgároknak

Aki meghal, az is elalszik éjszaka, mivel feltámadhat. Ha valaki meghal, a játékvezető elmondja a képességét.

Parasztactivity (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 14 éves kor felett ajánlott

Létszám: 6-24

Helyszín: beltér

Kellékek: sok papír és sok toll, egy kalap vagy tál

Idő: 20 perc-1 óra

Leírás:

A játék elején mindenki kap két papírcetlit, amire bármilyen szót felírhat (lehet név is, de előre meg lehet állapítani egy kategóriát, vagy kizárni bizonyos lehetőségeket, pl. izlandi vulkánok kimondhatatlan neveit). Ezután összegyűjtjük őket egy kalapba vagy tálba, és mindig egy csapat van körön. Kijön egy ember, akinek egy perce van körülírni annyi szót, amennyit csak tud, és azokat a szavakat, amelyeket kitaláltak, megtarthatják, de csak egyet passzolhat (ha pl. nem tudja, mit jelent az adott szó). Ezután a következő csapat egyik embere jön, és ez így megy egészen addig, amíg az összes szó el nem fog. Ezután összeszámoljuk, hogy melyik csapat hány szót talált ki, de ez csak egy részpontszám, mert lehet folytatni a játékot. Összegyűjtjük újra ugyanazokat a szavakat, és ezúttal mutogatni kell. A mutogatás után lehet egy olyan kört tartani, ahol csak egy szót lehet mondani (persze nem a cetlin levőt), és a variációk száma végtelen, addig lehet játszani, amíg meg nem unjuk a szógarnitúrát. (Plusz ötletek: csak egy hangot lehet kiadni, egy bábbal kell elmutogatni, stb.).

Activity verseny (csapatépítő):

Kategória: csapatépítő

Korosztály: 12-

Létszám: 15-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: előre megírt kitalálendő szavak (legalább 10)

Idő: A kitalálendő szavak számától függ. 10 szó esetén kb. 10-15 perc

Leírás:

A gyerekek több, legalább 3 fős csoportokra oszlanak (de lehet több is), és beállnak egy kis körbe. A csapatok egy nagy kört alkotva helyezkednek el a játékvezető körül, olyan távolságban, hogy lehetőleg ne hallják egymást. Minden csapatból 1 ember odarohan a játékvezetőhöz, aki a fülébe súgja az első kitalálendő szót. Ezután emberünk visszazsalad a csapatához, és legjobb tudása szerint elmutogatja azt. Célszerű mindig mutogatni az adott szót. Ha valaki kitalálta, már rohanhat is a következő ember a következő szóért. Ez így meg egészen addig, amíg el nem fogynak a játékvezető által kitalált szavak. Az a csapat nyer, amelyik előbb kitalálja az összes szót.

Torpedó (csapatépítő):

Kategória: közösségépítő, mozgós

Korosztály: 14-

Létszám: 15-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

A gyerekek 5-6 fős csoportokra oszlanak. A csoportok felállnak egyes oszlopba, megfogják egymás vállát. Az utolsó ember az irányító, csak az ő szeme van nyitva, úgy irányítja az előtte lévőket, hogy ha a bal vállára csap az előtte lévőnek, ő tovább adja az előtte lévőnek stb., akkor balra fordul a torpedó, ha a jobb vállára, akkor jobbra, ha mindkét vállát egyszerre üti meg, akkor „kilövik” az első embert, aki továbbra is csukott szemmel elindul egyenesen előre. Ha eltalál egy másik torpedót, az a csoport kiesik a játékból.

Legoépítés (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, önismereti

Korosztály: 16 éves kor felett

Létszám: 5-7, illetve ezek többszörösei

Helyszín: nagyobb terület vagy hosszú folyosók

Kellékek: sok alap legoelem, papír, toll

Idő: 1,5 óra

Leírás:

A létszámtól függően 5-7 fős csapatokat hozunk létre, és minden csapat kap egy vezetőt. 6 fős csoport esetén az egyik bázis, 5 fős esetén pedig a joker is kihagyható. Mindenki húz egy szerepkártyát, majd a csoportvezető elmondja, hogy melyik mit takar (ld. alább). A játék lényege, hogy egy előre megépített legofigurát (random alakzat, max. 1 dm³ térfogatú) újra felépítsen a bázis, ehhez pedig az infóknak a csapat minden tagján keresztül kell menniük (a szerepek szerint, vagyis mindenki részt vesz). Közös megállapodás alapján vagy időre játsszuk (pl. 1 órás időkeret), vagy amíg el nem készül a csapat.

Szerepek:

Futár1: megnézi az eredeti alakzatot, odamegy a rajzolókhöz, akik kérdezhetnek tőle bármit, de ő csak bólogathat és mutogathat, nem beszélhet

2 db rajzoló: kérdeznek futár1-től, majd valamilyen rendszer szerint lerajzolják, amit megtudtak. Futár2 kérdéseire csak bólogathatnak és mutogathatnak, nem beszélhetnek

Futár2: megnézi a rajzot, szükség esetén kérdez a rajzolóktól. Miután megjegyezte, elmegy a bázisokhoz, és elmagyarázza nekik, hogy hogyan építsék föl a csapat legofiguráját, de nem mutogathat, csak beszélhet

2 db bázis: a futár2-től kapott információk alapján felépítik a csapat eredeti legofiguráját. Nem beszélhetnek futár2-vel, nem kérdezhetnek tőle.

joker: Bizonyos időközönként helyet cserél valakivel, a korábbi posztjában megszerzett információkat azonban nem használhatja föl az új szerepében, csak az ott megkapott információkkal gazdálkodhat. Ez azokra is érvényes, akikkel helyet cserél, nekik is „el kell felejteniük”, amit addig tudtak.

(20 percenként cserél helyet a joker valakivel, azaz a játék alatt kétszer, ezt a csapat vezetője irányítja. Először futár1-ként kezdi, aztán felváltja az egyik bázist, aki beáll a joker korábbi helyére, vagyis innentől ő lesz a másik futár1. Utána felváltja az egyik rajzolót, innentől ő lesz a másik bázis. Mindenki csak abból a tudásból élhet, amit abban a szerepben kap, a korábbiakat el „kell felejtenie”!)

Végén reflexiós kör ajánlott:

- Milyen szerepben voltál?
- Hogy érezted magad a szerepedben és az egész játékban?
- Melyik szerep volt szerinted a legnehezebb?
- Melyik szerepet próbáltad volna ki szívesen?

Elnök-titkár-jegyző (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, ülős-koncentráló

Korosztály: 12-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: bármeddig játszható, de egy idő után unalmassá válik

Leírás:

A játékosok körben ülnek, az egyikük lesz az elnök, egy másik a titkár, harmadik a jegyző, majd a többiek egyes, kettes, stb. A játékot mindig az elnök kezdi. Felvesznek egy ritmust, (combra csapás, taps, bal hüvelykujjal váll fölött maga mögé mutat, majd jobb hüvelykujjal ugyan ez) ami alapján először a saját, majd az általa kiválasztott játékos nevét említi, pl.: elnök-titkár; mire a titkár ritmusban maradva folytatja: titkár-egyes, és így tovább. (A neveket mindig a hüvelykujjakkal való mutatósnál kell mondani. Balnál a saját nevet, jobbnál a másikat). Aki eltéveszti, vagy kiesik a ritmusból, az az utolsó helyre ül, még mindenki feljebb kerül eggyel.

Spot game (csapatépítő)

Kategória: csapatépítő, mozgós, ügyességi

Korosztály: 12 felett

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: erdős, fás terület

Kellékek: -

Idő: 10-20 perc

Csapatbeosztás: egy számoló, a többiek együtt

Leírás:

Egy személyt kiválasztunk, ő lesz a számoló, akitől a többiek 80-100 méterre szétszóródnak egy irányba. A számoló, nem mozdulhat helyéről, max. egy lépéssel kiléphet kör körös irányba, de egyik lábának mindig ott kell maradnia az eredeti helyén. A játék célja, hogy a szétszóródott emberek megpróbáljanak minél közelebb jutni, úgy, hogy a helyén maradt számoló ne vegye őket észre. A számoló mindig tízig fog számolni csukott szemmel, ekkor van lehetőség arra, hogy a szétszóródott személyek elinduljanak, és mire befejeződik a számolás elbújjanak. Futni nem ér! Akit észrevesz a számoló, annak ki kell mondania a nevét és az, aki a nevét hallotta elő kell jönnie és visszaállni a számoló mellé. A játék addig tart, amíg a játékvezető azt nem mondja, hogy vége.

Páros versmondás (együttműködést segítő)

Kategória: együttműködést segítő

Korosztály: bármilyen

Játékosk száma: 5-20 fő

Helyszín: szobában

Kellékek: versszövegek

Idő: 10-20 perc

Leírás:

Párban játszanak, az egyik mond egy verset, a másik mögötte áll és a versmondó hóna alatt átnyújtott kezeivel gesztikulál. A szöveget és a gesztust össze kell hozni. Vers helyett éneket is lehet előadni.

Kacsintós gyilkos (energizáló)

Kategória: energizáló

Korosztály: 10 év felett

Létszám: páratlan

Helyszín: kinti, benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Mindenki párba áll, kivéve egy. Egy pár úgy helyezkedik el, hogy egymás mögött legyen egy kört alkotva. A hátul lévő emberek csak az előttük álló sarkát nézhetik, és ha mozdul, akkor el kell kapniuk, ha sikerül, akkor helyet cserélnek, ha nem, akkor elmenekült az előtte álló, aki a pár nélkülihez fut, ott be áll mögé. Úgy tud elmenekülni, ha a pár nélküli valakire rákacsint, tehát a belső körben állók figyelik a pár nélkülit, hogy el tudjanak menekülni. Nincs kiesés, addig játszunk, ameddig élvezhető.

Nyakkendőharc (energizáló)

Kategória: energizáló

Korosztály: bármelyik

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: nyakkendő

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Mindenki a nadrágja hátsó részébe gyűri a nyakkendőjét, úgy, hogy kilógjon. Mindenki mindenki ellen harcol. Cél: megvédd a saját farkadat, és a többiekét kihúzd. Akinek kihúzták a farkát, kiesett. Lehetnek különböző variációk pl. visszaállós, leguggolós stb.

Ki jut el 100-ig? (energizáló)

Kategória: energizáló, ügyességi, versenyzős

Korosztály: 15 éves kortól

Létszám: 5-7 fő

Helyszín: szoba

Kellékek: 1 db toll, 2 dobókocka, minden játékosnak egy lap

Idő: 5-6 perc

Leírás:

Minden játékos kap egy lapot. Egy toll van. Körbe elkezdenek dobni a dobókockákkal. Akinek a dobásában legalább az egyik hatos, akkor ő fogja a tollat és elkezdi írni a számokat 1-től a papírra. A dobókockák közben mennek körbe tovább. Aki újra dob egy hatost, az elveszi a tollat az írótól és ő is elkezdi írni a számokat. Mindig csak az írhat, akinek a dobásában volt egy hatos. Az nyer, aki először eljut így 100-ig.

Megjegyzés: Lehet úgy is játszani, hogy a két dobásban nem hatosnak kell lenni, hanem a két dobókockának azonos értékűnek kell lenni. Ha azonban mindkét szabályt használjuk, akkor a játék még pörgősebb és még idegtépőbb lesz.

KIA (energizáló)

Kategória: energizáló

Korosztály: bármilyen

Helyszín: bárhol

Létszám: 5-20 fő

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Ez egy körjáték, melyben nem esik ki senki, különböző mozdulatok mennek végig a körön. Vannak extra lehetőségek, amikkel izgalmasabbá lehet tenni. Nagyon fontos, hogy mindenki nagyon gyorsan és fegyelmezetten csinálja a dolgokat (főleg az alapot), így nem árt egy kis gyakorlás az elején.

KIA: Alapritmus, a kéz abba az irányba lendül könyökből, amelyik irányba megy a kör, aki kapja, az továbbadja, de csak a mellette lévőnek.

HUSIMUSI: meg lehet vele állítani a KIÁt, 90 fokos elfordulás, keresztbe tett karok

Ha ez is jól megy, akkor lehet olyat, hogy a soron következő bárkire rámutat a körből és ráüvölt, hogy 'KI AZ APÁD??'

Ezt vagy továbbadja az illető, vagy inkább KIA-zik, vagy rávágja, hogy SZTANYISZLAVSZKIJ: mindenki elájul és a földre zuhan, aztán aki azt mondta, hogy Sztanyiszlavszkij, az folytatja KIA-val.

Egyebek:

Forró üst: ordítva át kell rohanni a körön és odaadni valakinek, ő ott marad

Fiesta: mindenki áttáncol valahova, latin táncmozdulatokkal, mindenki új helyet keres a körben

Mazel tov: elvágunk valamit a levegőben képzeletbeli ollóval egyszerre mindenki

Blugyblugyblugy: ki marad a melletted levő, “átzuhanyozod” a következőre

Megkötések: Sztanyiszlavszkij csak Ki az apádra van, Blugyblugyblugyot nem lehet husimusizni, de alapvetően bármit lehet mondani bármire.

A játék addig tart, amíg meg nem unjuk.

Röfi rally (feszültséglevezető)

Kategória: feszültséglevezető

Korosztály: minden korosztály számára

Létszám: 10-40

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás: Mindenki beáll egy körbe, és a játékvezető visszaszámolva elindítja a rőfögést, vagyis rárőfög az egyik mellette lévőre, aki gyorsan a következőre rőfög, és így tovább. Egy próbakör után stopperrel méri az időt, amíg visszaér hozzá a rőfögés, és ezt az időt megpróbáljuk a lehető legkisebbre redukálni.

Csillagfogócska (fogó)

Kategória: fogó, mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: $5 \cdot n + 1$ fő (ideális: 26 fő)

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 20 perc

Leírás:

Öt emberenként oszlopokat alkotnak a résztvevők, és az oszlopok első emberei egymás felé fordulnak → csillagot alkotva. Az oszlopokat alkotó emberek a jobb kezüket az előttük álló vállán tartják. Van egy ember, aki nem fér bele az oszlopokba, ő lesz az első futó. A legutolsó emberek mögött fut körbe, megérinti valamelyik utolsó ember hátát. Az utolsó ember megszorítja az előtte álló vállát, a szorítás megy előre. A futó folytatja futását abba az irányba, amerre eddig futott, az oszlopokat alkotó emberek pedig hátrafordulva a másik irányba indulnak el. Cél: egy kör megtétele után visszaálljanak. Csak öt ember fér bele az oszlopba, a 6. ember lesz az új futó.

Fusson a harmadik (fogó)

Kategória: fogó

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 16-26 (páros számú)

Helyszín: sík terület

Kellékek: -

Idő: 10-20 perc

Leírás:

Csapatbeosztás: egy fogó, egy menekülő, a többiek párosával. A párok kettős kört alkotva állnak, a belső körben állók mögött 1 méterre áll a párjuk. Arccal a kör közepe felé fordulnak. A fogó és a menekülő a külső körön kívül kergetőzik. A menekülő egyszer csak a belső körbe fut és beáll valamelyik pár elé. Ekkor a pár külső körös tagja lesz a menekülő, az

új pár pedig hátrább lépve a többiekhez igazodik. Az új menekülő tovább fut, míg be nem áll ő is valamelyik pár elé. Ha a fogó elkapja a menekülőt, szerepet cserélnek. Célszerű megszabni, hogy egy kör futás után be kell állnia a menekülőnek valahová, hogy peregjen a játék.

Változat: A kilépő játékos lesz a fogó, az addigi fogó lesz a menekülő.

Szamuraj, bivaly, nagymama (fogó)

Kategória: fogó

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10 fő fölött

Helyszín: sík terület megjelölt játéktérrel és középvonallal

Kellékek: -

Idő: 10-20 perc

Csapatbeosztás: egy játékvezető, 2 azonos létszámú csapat

Leírás:

Alapszabály: a bátor szamuraj legyőzi a bivalyt. A bivaly állandóan a szegény, gyenge nagymamát kergeti. A nagymama megszidja a szamurajt, mert későn megy haza. Szamuraj: egy mozdulattal kinyújtja a karját és egy nagyot ordít. Bivaly: két mutatóujját a halántékához szorítja, egy lábával a földet kaparja.

Nagymama: kezével reszketegen imitálja a bot tartását. A csapatok halkan megegyeznek 1-1 alak jelében, majd a középvonaltól 1 méterre felállnak sorba. A játékvezető jelére egyszerre mutatják a választott alakot. Az alapszabály szerint erősebb alak jelét mutató csapat üldözi a másik csapatot a játéktér határáig. Akit elkaptak, az a másik csapatba áll. (A határon túl nem lehet elfogni a játékosokat.) Ha a két csapat ugyanazt a jelet mutatja, újra választanak.

Intelligens PUF (gyorsasági)

Kategória: gyorsasági

Korosztály: 12 év felett

Létszám: 10

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Az alapja a PUF játék, középen áll a játékvezető, körben a többiek. Akire rámutat, leguggol, és a két szembe lévő minél gyorsabban mondja, hogy PUF. Aki lassabban mondta, kiesik, és az is kieshet, aki nem guggol le, amikor rámutatnak. Az utolsó kettőnél háttal vannak egymásnak és tízet lépnek, majd a PUF-ra lőnek. Az intelligens PUF-nál a PUF helyett szót mondanak. Pl. a játékvezető, amikor rámutat valakire a körben, akkor mond egy témakört pl. gyümölcs, és a két mellette lévő embernek gyorsan mondania kell egy gyümölcs nevet. Aki elrontja, kiesik.

PUF (gyorsasági)

Kategória: gyorsasági

Korosztály: 12 év felett

Létszám: 10

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

Középen áll a játékvezető, körben a többiek, akire rámutat, leguggol, és a két szembe lévő minél gyorsabban mondja, hogy PUF, aki lassabban mondta, kiesik, és az is kieshet, aki nem guggol le, amikor rámutatnak. Az utolsó kettőnél háttal vannak egymásnak és tízet lépnek, majd a PUF-ra lőnek.

Kérdés párbaj (gondolkodós)

Kategória: gondolkodós, koncentrációs játék

Létszám: 2 fő aktív + a többiek

Korosztály: 11 éves kortól

Helyszín: szoba

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

Ketten beszélgetnek egymással, de csak kérdésekkel válaszolhatnak egymásnak. Ismételni, visszakérdezni, költői kérdést feltenni nem lehet. Ha valaki elhibázza, egy másik gyerek megy a helyére.

Lehet úgy is játszani, hogy egyszerre nem csak 2 játékos játszik, hanem az egész csoportból bárkihez kérdezzük.

Mérőszalag (Hogy-vagy?)

Kategória: Hogy-vagy?

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 8 alatt

Helyszín: benti

Kellékek: mérőszalag, embereket jelölő bábuk

Idő: 30 perc

Leírás:

Előre elkészített mérőszalagról (hőmérő: kánikulától a fagyig; időjárásmérő: napsütéstől zivataron át a havazásig; smile-mérő: legkülönbözőbb smile-k) kell mindenkinek egy ábrát választania, arról pedig beszélnie - miért/hol...? Fontos, hogy egy mérőszalagon min. 15-20 ábra legyen - lehessen bőven választani

Stop trükk (improvizációs)

Kategória: improvizációs, szerep-szituációs

Korosztály: 14 éves kor fölött

Létszám: 10-30

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 30 perc-1 óra

Leírás:

A játék a híres Beugrónak (improvizációs játék) egy típusa, mely gyakorlatilag önműködő, irányítani sem kell. Két ember elkezd egy jelenetet játszani, amit aztán bárki megállíthat bármikor a STOP szó bekiáltásával. Ekkor a szereplők megmerevednek, és valakivel helyet cserél a „bekiabáló”, majd egy teljesen másik jelenetet kezd el, ami abszolút rá van bízva (nyilván ezért egy olyan pozícióban fogja megállítani a jelenetet, amiről eszébe jut valami frappáns mozzanat). A játékot a végtelenségig lehet játszani, de ha már nagyon érződik, hogy kifűjt, akkor le kell állítani.

Zsebszöveg (improvizációs)

Kategória: improvizációs, szerep-szituációs

Korosztály: 14 éves kor fölött

Létszám: 10-30

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: papír, toll

Idő: 30 perc

Leírás:

A híres Beugró egyik játéktípusa. Először minden néző ír egy kis cetlire egy teljesen random mondatot, amiket összegyűjtünk, majd ez első két szereplőnek odaadunk hármat-hármat. Ezután elkezdenek egy előre meghatározott jelenetet improvizálni. Ha valaki bekiabálja az egyik szereplő nevét, az egyik cetlijét elő kell vennie, és az azon szereplő mondatot – bármilyen irreális is – be kell építenie a párbeszédbe. Csak felváltva lehet a szereplőket „hívni”, vagyis egymás után ugyanaz két cetlit nem olvashat föl. A jelenet addig tart, amíg el nem fogynak a cetlik, illetve amíg ki nem merül a szituáció. Ezután egy új jelenet kezdhető új szereplőkkel, de a korábban felolvasott cetliket többet ne használjuk.

Állatok be sorba beszéd nélkül időrendbe (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős, stratégiai játék

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 8 felett (min. két órs)

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10+ perc

Leírás:

A játék célja, hogy akár ismeretlenekként is megoldják a feladatot. Rá kell jönni a módszerre, hogyan lehet úgy sorba állni egy vonalon, hogy egy adott utasításnak megfeleljen. Pl. csökkenő sor születési dátum, testvérek száma, iskolai szintek stb. Nem szabad beszélni, de a többi megengedett. Itt ki lehet szűrni, hogy kik a dominánsabb, vezető típusok.

Bingo (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 10 év felett

Létszám: 4+

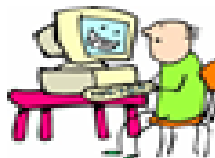
Helyszín: benti

Kellékek: kinyomtatott bingo alap+ tollak

Idő: lelkesedéstől, bingo bonyolultságától függ

Leírás:

Egy AxA táblázatba különböző állításokat írunk, a résztvevőknek egymással kommunikálva kell minden kis négyzetbe egy embert találni. (Azaz olyat, akire az adott állítás ráillik) Nyertes: vagy összegyűjt egy sort/oszlopot/átlót, vagy összegyűjti az összeset. Lehetséges extra: viccesen lehet csak kommunikálni - pl. operaénekelve, cowboy-osan...
Lehetséges változat:

Szokás/borostás 	Legtöbb két idegen nyelven beszélt/tanult 	 Sci-fi fanatikus	Nem szereti a Coca Colát 	Volt már műtét 
 Szentimrei közösséges	Volt már másik kontinensen 	Legtöbb 22 éves 	Informatikai analízis 	Van tengerimalac 
Legtöbb 3 testvére van 	Aki szerint egy tábla Milla csoki mindent megold 	Vidéki 	 Kívülről tűje a Harry Pottert	Szőke 

Hol a párom? (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős, csapatépítő

Korosztály: 12 felett

Létszám: 20-30 fő

Helyszín: bent

Kellékek: híres párok nevei cetliken, síp

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Kiosztjuk a nálunk lévő cetliket, amiken híres párok egyik felét találhatják a játékosok. Az a feladat, hogy össze-vissza kell menni, cserélgetve a veled szembejövővel a cetlidet, majd ha meghallod a sípot, meg kell keresned a párodat! Ha meg van a párod, le kell ülnötök együtt a földre. Az a pár, aki utoljára találja meg egymást kiesik a cetlikkel együtt. Ezt követően a többiek újra felállva, elkezdik megint cserélgetni a cetlijeiket, a sípot hallva pedig meg kell találni a párjukat újra és leülni. Az előzőhöz hasonlóan az utolsó pár kiesik. A játék addig folytatódik, amíg nincs meg a nyertes pár.

Tippek a párokhoz:

Bud Spencer - Terence Hill

Darth Vader - Anakin Skywalker

Fiona - Shrek

Tom - Jerry

Névlánc (ismerkedő)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10-30

Helyszín: körben ülve vagy állva

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Az első játékos bemutatkozik. Szomszédja megismétli az előző nevet, majd a sajátját mondja. A mellette ülő a sajátjával együtt már 3 nevet mond, a következő négyet, stb. A végén visszafelé is futtathatjuk a névláncot. Keresztnevet, teljes nevet, lakhelyet is lehet így tanulni, de játszhatjuk bibliai nevekkal, városokkal, állatnevekkel is.

Változat: A név után egy jellemző tevékenységet mutatunk be a következő bevezetéssel: Szeretek... (itt mutatjuk a tevékenységet, pl.: olvasás, éneklés, focizás, mosogatás). A névvel együtt a mozdulatot is ismételni kell.

Zsipp-zsupp (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 14 évestől (Kószától felfelé)

Létszám: 10-50

Helyszín: körben ülve

Kellékek:

Idő: 5 perc

Csapatbeosztás: egy játékvezető, a többiek együtt

Leírás:

Minden játékos megkérdezi a szomszédai nevét. Ha a játékvezető a kör közepéről rámutat egy játékosra, s azt mondja *zsipp*, akkor annak azonnal meg kell mondani a jobb szomszédja nevét. Ha a játékvezető azt mondja: *zsupp*, akkor a bal szomszéd nevét kell mondani. Ha *zsipp-zsupp*-ot mond, akkor mindenki helyet cserél valakivel. A nevek megkérdezése után folytatódik a játék. Aki eltéveszti, vagy sokáig gondolkodik, az helyet cserél a játékvezetővel.

Sorba állás területileg, beszéd nélkül (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 15-

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: létszámtól függ

Leírás:

A feladat, hogy a gyerekek beszéd nélkül álljanak be sorrendbe aszerint, hogy honnan érkeztek (az adott helyszín lakosa az első ember, attól távolabbi települések jönnek utána).

3 sztori, ebből egy igaz (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 3 felett

Helyszín: benti

Kellékek:

Idő: 5+ perc

Leírás:

Mindenki egymás után mond 3 rövid történetet magáról, de a trükk a játékban, hogy két történetnek hamisnak kell lennie. A többieknek az igazat kell kitalálniuk.

Telefon (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős, kitalálás

Korosztály: 12 évestől (Cserkész korosztály végétől)

Létszám: 6-20

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: tetszőleges

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Valamelyik játékos „felveszi” a telefont, imitálja, hogy a kagyló a kezében van. Elkezd beszélni egy meg nem nevezett játékoshoz, és csupa olyasmit igyekszik mondani, amiről a hívott fél magára ismerhet. Amikor az illető rájön, „felveszi a telefont”, és ő kezd beszélni valaki máshoz a csoportban. Ha nem a hívott játékos veszi fel a telefont, akkor a hívó megjegyezheti, hogy valaki zavar a vonalban, valaki harmadik is belépett, stb.

Ez az én székem! (ismerkedős, mozgós)

Kategória: ismerkedős, mozgós

Korosztály: 8-

Létszám: 8-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: mindenki számára egy szék

Idő: bármeddig játszható, de egy idő után unalmassá válik

Leírás:

Székeken körbe ülve játszunk. Egy játékos beáll a kör közepére, így marad egy plusz szék. Aki az üres szék mellett ül, ráüt a székre azt mondva: „Ez az én helyem!” majd ráül. A következő ember is így tesz, azonban minden harmadik játékos a székre ütve egy másik játékos nevét mondja be: „Ez az X széke!” kiáltással, akinek el kell foglalnia a neki szánt helyet. A kör közepén álló játékos célja, hogy leüljön egy üres székre, amikor valaki nem tud hirtelen nevet mondani, vagy elfelejt átülni, stb. A játék mindig az üresen maradt széknél folytatódik.

Bemutatom magamat! (ismerkedős)

Kategória: ismerkedős

Korosztály: 14 felett

Létszám: 10 fő-30 fő

Helyszín: bent

Kellékek: székek

Idő: 30- 40 perc

Csapatbeosztás: párokban

Leírás:

Párokat alkotunk, akik félrevonulhatnak és van 5 percük bemutatkozni egymásnak. Ezt követően a csoport újra összegyűlik és körben leülünk. Középre egy széket helyezünk és egy párt kiválasztunk, akik elkezdik a játékot. A cél, hogy a párból az, aki a széken ül be legyen mutatva a mögötte álló által, E/1.-ben, mintha a mögötte álló lenne a széken ülő. Tehát a bemutatkozás során a párunkat fogjuk bemutatni, úgy mintha mi lennénk ő. Ha a pár végzett

választanak egy új párt, addig, amíg mindenkit meg nem ismerünk. A játék elején érdemes irányadó kérdéseket adnunk a pároknak, amik mentén megkezdhetik az ismerkedést.

Noé bárkája (kevés mozgást igénylő)

Kategória: kevés mozgást igénylő

Korosztály: 6 évestől (Falkától felfelé)

Létszám: páros számú

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt, egy játékvezető

Leírás:

A játékosok körben helyezkednek el. A játékvezető minden játékosnak a fülébe súg 1-1 állatnevet. (Tehén, szamár, stb.) A játék elindítása után az állathangok segítségével találhatják meg a párok egymást.

Utazás (kevés mozgást igénylő)

Kategória: kevés mozgást igénylő

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10-20

Helyszín: körbe rakott székek, a játékosok számánál eggyel kevesebb

Kellékek:

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Mindenki választ magának egy város- vagy helységnevet. Egy játékos a kör közepén áll és azt mondja: *Az utazás-ból-ba lesz.* A két megnevezett játékos helyett cserél. Aki elpasszolja az utazást, azaz nem tudja elfoglalni az új helyét, mert a kör közepén álló ült oda, az mondja a következő utazást.

Változatok:

1. A középén álló játékos szemét bekötjük. Ebben a változatban nem leülni próbál, hanem igyekszik elkapni valamelyik helyváltoztató játékos. Ha sikerül, az elkapott játékos kerül bekötött szemmel a kör közepére.
2. A játékosok gyümölcsnevet választanak. A középén álló két gyümölcsnevet mond, a játékosok helyet cserélnek, a középső játékos igyekszik leülni az éppen üres helyre. Ha több kör után sem sikerül leülnie, *gyümölcssalátát* mond, ekkor minden játékosnak új helyre kell ülnie, hogy ne legyen egyszerű dolguk, a mellettük lévő székre nem ülhetnek.
3. Nagyobb létszámú csoportban egy gyümölcsnevet 3-5 játékos is választhat, a kör közepén álló játékos ekkor csak egy gyümölcsöt szólít. A *gyümölcssaláta* itt is érvényes.

Dobókockás kitaláló (kitalálós)

Kategória: kitalálós

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkészről felfelé)

Létszám: 7 - 25

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: dobókocka, nagy papír, vastag filctoll, főneves cédulák

Idő: 15-30 perc

Csapatbeosztás: 3-4 csapat, egy játékvezető

Leírás:

Előre felírunk cédulákra néhány főnevet, a játékosok korától függően könnyebbeket, nehezebbeket. A csapatoknak ezeket a főneveket kell kitalálniuk. A főneveket a következőképpen kell kitalálniuk: 1. szavakkal körülírással, 2. pantominnal, 3. álló szobor alakzatban, 4. rajzolással, 5. hangeffektussal, 6. a felsoroltak közül tetszőlegesen választható módon. A magyarázó csoport egyik tagja húz egy cédulát és dob a dobókockával. A főnevet olyan módon kell neki vagy a csapatának bemutatni, ahogy a dobókocka szerinti szám mutatja. Ha senki nem tudja kitalálni a főnevet, mert a bemutatás módja nem alkalmas az adott főnévhez (pl.: kalács – hangeffektus), a játékvezető engedélyével újból dobhat a játékos. A csapatok sorban következnek. A kitalálásban csak a többi csapat vesz részt.

Pontozás: egy pontot kap az a csapat, amelyik hamarabb kimondja a helyes megfejtést.

Keresztből egyenesbe (kitalálás)

Kategória: kitalálás

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 6-16

Helyszín: körbe rakott székek

Kellékek: toll, (labda)

Idő: 10-20 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

A játékvezető átadja a tőle jobbra ülőnek a tollat úgy, hogy közben megtekeri, megforgatja. Közben elmondja azt, hogyan adta át: keresztből keresztbe, keresztből egyenesbe, egyenesből egyenesbe, vagy egyenesből keresztbe. A következő játékos is továbbadja a tollat, és elmondja azt, hogy szerinte hogyan adta tovább. Ha nem jól mondja, a játékvezető kijavítja. Így megy körbe a toll. A játékosok feladata kitalálni, hogy milyen szabály szerint kell a szöveget mondani. A játék addig tart, amíg erre többen rá nem jönnek. A szabály a következő: a játékosok lábát kell figyelni, a tolltól teljesen függetlenül. Ha keresztben van a továbbadó játékos lába, akkor keresztből megy, ha a fogadó játékos lába egyenesen van, akkor egyenesbe.

Változat: labdával játsszuk és nem a mellettünk ülőnek adjuk át, hanem tetszőleges játékosnak dobjuk.

Térdfelismerés (kitalálás)

Kategória: kitalálás

Korosztály: 10-12 (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 8-15

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: kendő

Idő: 5-8 perc / menet

Csapatbeosztás: egy játékvezető, a többiek együtt

Leírás:

Kiválasztunk egy kitaláló és egy felismerendő játékost. A kitaláló alaposan megnézi, akár minden oldalról. Ezután kimegy, majd a játékvezető megmondja a többieknek, mi alapján kell majd a bekötött szemű kitalálónak felismernie a kiválasztott játékost. A játékosok közül 4-5 önként jelentkezőnek a felismerendővel együtt úgy kell elhelyezkedni, hogy a felismerést könnyítsék. Pl.: Ha a felismerés alapja a cipő, akkor kinyújtott lábbal a földre ülnek egymás mellé. Ha a kéz, akkor állva előrenyújtják a kezüket. A játékvezető behozza a

kitalálót, akinek ekkor már be van kötve a szeme, és megmondja, mi alapján kell felismernie a kiválasztott játékost. A játékvezető segíti, irányítja őt a tapogatásban.

Szép felhő (kitalálás)

Kategória: Kitalálás (szabály kitaláló)

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 5-20

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: egy íróeszköz/rajzeszköz, de nélküle is játszható

Idő: amíg valaki meg nem fejt a szabályt (max. 10 perc)

Csapatbeosztás: mindenki együtt, egy játékvezető

Leírás:

A játékosok körben állnak vagy ülnek. A játékvezető rajzol a levegőbe egy felhőt és azt mondja: *Ez egy szép felhő.* Tovább adja a rajzeszközt, ha a következő játékos megköszöni, akkor a játékvezető a felhő megrajzolása után azt mondja, hogy *Ez egy szép felhő*, ha a játékos nem köszöni meg a rajzeszközt, akkor azt mondja, hogy *Ez egy csúnya felhő.*

Szabály: megköszöni, akkor szép, ha nem köszöni meg, akkor csúnya. Cél az, hogy a játékosok megtanulják, hogy mindent meg kell köszönni.

A játszma szabálya (kitalálás)

Kategória: kitalálás, szórakoztató

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 5-25 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: egy kitaláló, a többiek együtt

Leírás:

Amíg a kitaláló kint van a teremből, a többiek megegyeznek valamilyen szabályban, ami szerint válaszolni fognak a kitaláló kérdéseire. Pl.: a fiúk mindig igazat válaszolnak a feltett kérdésre, a lányok hazudnak; a játékosok nem a nekik feltett, hanem az előző játékosnak feltett kérdésre felelnek. A kérdező a kapott feleletek alapján megpróbálja kitalálni a válaszadás szabályát. Ha a kitaláló egyáltalán nem ismeri a játékot, azt mondhatjuk, hogy a történetet kell kitalálnia. Ilyenkor nem túl nehéz szabályt válasszunk.

Változat: Egyszerre 2-3 játékos a kitaláló.

Ki vagyok én? (kitalálás)

Kategória: kitalálás, szórakoztató

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 6-20

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: a résztvevők számának megfelelő kártya (amin 1-1 híres ember neve van) és biztostű

Idő: 10-20 perc

Leírás:

Csapatbeosztás: mindenki együtt (vagy 2 kiválasztott játékos, a többiek együtt)

A játékvezető minden játékos hátára tűz 1-1 cédulát, egy híres ember (bibliai személy, színész, regényszereplő, meseszereplő, ...) nevével. A játékosok egymást kérdezik, és így

próbálják kideríteni, hogy ők vajon kik. Pl.: Van-e feleségem? Írok-e verseket? Magyar vagyok-e? Aki kitalálta, leveheti hátáról a cédulát.

Változat: Csak 2 játékos kap a hátára kártyát, ők egymást kérdezzgetik, a többiek nézők.

Szóbeszéd (kommunikációs)

Kategória: kommunikációs

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 4-5 fő

Helyszín: szobában

Kellékek: 2 db szöveg

Idő: 5-8 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Az első játékos kap egy szöveget, amit felolvas a következő embernek, közben, a többiek ezt nem hallják, máshol vannak, vagy zenét hallgatnak. Bejön a harmadik, a második elmondja neki azt, amire emlékszik a szövegből, majd bejön a következő és meghallgatja azt, amire az előző emlékszik. Végül az utolsó (a negyedik vagy ötödik) elmondja azt a szöveget, amit megkapott az előzőtől, a cél hogy, minél több azonos legyen az eredeti szöveggel. Lehet szavakat kiemelni a szövegből, és ha azokat említi az utolsó, jár 1-1 pont érte.

Ha vagyunk annyian, lehet csinálni 2 csapatot, és különböző szöveget adni nekik. Amelyik csapat több pontot, gyűjt, az nyer.

Postás/„Levelemet küldöm...” (körjáték)

Kategória: körjáték, kevés mozgást igénylő

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10 fő fölött

Helyszín: körben állva vagy ülve

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Csapatbeosztás: mindenki együtt

A játékosok megfogják egymás kezét, a kör közepén áll egy játékos, ő a kém. Az egyik játékos kézzel elindít egy „levelet” és megmondja, hogy kinek küldi: *Levelemet küldöm....* A címzett jelzi a levél megérkezését: *Megkaptam!* Az új levelet ő indítja. A kém feladata az, hogy megpróbálja a kézzel elindított levelet elkapni. Akinél a kézzel elindított levelet észreveszi, az lesz az új kém, a kém pedig miután beállt a körbe, új levelet indít. Nagyobb létszámú csoportban néhány központost is választhatunk, akik jelzik, ha a levelet továbbították: *Továbbítottam.* Néhány levél után célszerű új központosokat választani.

Térdre csapkodás (körjáték)

Kategória: körjáték, koncentráció

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10 fő fölött

Helyszín: körben ülve

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

A játékosok jobb kezüket a tőlük jobbra ülő bal lábára, és bal kezüket a bal szomszédjuk jobb lábára teszik. Így a kezek egymást keresztezik. Valaki elindítja a kört, rácsap az egyik szomszédja lábára. Utána a mellette levő kéz tulajdonosának kell csapnia, és így tovább a kezek sorrendje szerint. Ha valaki kettőt csap, az visszafordítja a csapkodás irányát. Ha valaki rosszkor mozdítja a kezét, vagy amikor sorra kerül, nem reagál az elkezdett ritmusnak megfelelően, az azt a kezét, amellyikkel tévesztett, hátra teszi. A játék addig folytatódik, amíg három kéz marad. A ritmus a játék elején legyen lassabb, majd fokozatosan gyorsuljon fel.

Változatok: 1. A kezünket az asztalon tesszük keresztbe. 2. Térdelünk, a kezünket a földön tesszük keresztbe.

Láma (körjáték)

Kategória: körjáték, koncentrációs, szórakoztató, mozgós

Létszám: 10 fölött

Korosztály: 12+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás:

A játékosok körben állnak és imádkozótartásban összetett tenyereiket ritmikusan fel-le mozgatják. A kezdőjátékos azt mondja "Láma, láma, tied a láma", és rámutat egy másik játékosra. A következő játékos azt mondja "Láma, láma, XY a láma" (az XY helyére annak a nevét mondva, akire rámutat). A két mellette álló játékos pedig felé fordulva, a megzavarás célzatával a "Bummcsika, bummmcsika, bummcscika, bumm" ritmust kiabálja. A játék sokban hasonlít a Dzsun-ga nevű játékhoz.

Dzsun-ga (körjáték)

Kategória: körjáték, szórakoztató, mozgós

Létszám: 10 fölött

Korosztály: 14+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás:

A játékosok körben, a kör közepe felé fordulva, egy irányba haladva, ökölbe szorított kézzel ritmikusan ismételtetik a "Dzsun-ga" szót. A kezdő játékos a ritmushoz igazodva azt mondja "Tiki také, tiki také", majd rámutat egy másik játékosra. Most ez a játékos mondja a "Tiki také, tiki také"-t, s közben a két mellette álló játékos felé fordulva a "Bingi bangé, bingi bangé" mondókat mondják, szintén a ritmushoz igazodva. A játék sokban hasonlít a "Láma" nevezetű játékra.

Építő (kreatív)

Kategória: kreatív, konstruáló játék

Korosztály: 14 felett

Létszám: 2-20 fő

Helyszín: kint a szabadban

Kellékek: -

Idő: 30 perc

Csapatbeosztás: mindenki egyénileg

Leírás:

A feladat, hogy mindenkinek egyénileg kell építeni valamit a körülötte lévő természetben megtalálható dolgokból. Bármit felhasználhat, amit talál. Erre 20 percet kapnak. Ezt követően mindenkinek be kell mutatnia, mit készített. Amit meg kell említenie: miket használt fel az építményéhez, mit érzett miközben építette és mi az, ami inspirálta.

Rókvadászat (kreatív)

Kategória: mozgós, érzékszervet és ügyességet fejlesztő játék

Korosztály: 14 felett

Létszám: 12-30 fő

Helyszín: szabadban

Kellékek: cintányér ami össze van kötve a fogójánál vagy kisharang, spricka, kendő

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: egy őrző középen, három kiválasztott róka, a többiek a kör tagjai

Leírás:

Körben állunk. Kiválasztunk egy személyt, aki a kör közepére fog ülni bekötött szemmel! A kör és a bent ülő személy közötti területet teleszórjuk levelekkel és gallyakkal. A középen ülőnek odaadjuk a cintányért, amit le kell tennie maga elé, továbbá a sprickát, amit a kezében tarthat. A cél, hogy a körből a játékvezető kiválaszt egyszerre három embert, akiknek el kell lopniuk a cintányért úgy, hogy azt a körben ülő őrzője ne hallja, vegye észre. Futni nem ér! A kör közepén ülő a sprickáját fegyverként használva meglőheti azokat, akik elakarják venni az általa őrzött cintányért. Ha eltalálja valamelyiket, annak vissza kell állnia a körbe. Összesen 8 lövése van. Ha mindenkit kilőtt, újabb három embert választ a játékvezető. A cintányér lopás akkor sikeres, ha a 'róka' azaz a körből kilépett ember a cintányérral együtt visszaér a körbe, anélkül, hogy lelőtték volna.

A játékhoz tartozik egy speciális járás. Ez hívjuk róka járásnak. A lényege, hogy a róka úgy lép, hogy előbb a sarka majd fokozatosan az egész talpa ér le a földre, ezáltal zaj nélkül tud közlekedni, ami a vadászatban nagy segítség számára az erdőben. Ez a járást alkalmazva tudják a 'rókák' a gallyal és levelekkel teleszórt körben megközelíteni az őrzőt és ellopni tőle a cintányért.

Trükkös szoba (kreatív)

Kategória: kreatív

Korosztály: 16 felett

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: bent

Kellékek: üres szoba, nagyobb akadályok: például székek asztalok, sütemény, papír, toll, celux, szemtakaró vagy kendő

Idő: 10-25 perc

Csapatbeosztás: mindenki egyénileg

Leírás:

Berendezünk egy szobát akadályokkal. Ezek lehetnek asztalok, székek, amik esetleg eleve a szobában vannak. A falon hagyunk egy üzenetet elég magasan ahhoz, hogy ne lehessen kinyújtott kézzel elérni. Az üzeneten az áll, hogy vegyél egy sütit. A sütit egy olyan helyre fogjuk kirakni, amit szintén nem érnénk el könnyen. A feladat, hogy kintről elindítunk egyszerre 5 embert szemfedővel azt az instrukciót adva, hogy van 5 percük megtalálni egy üzenetet. Ahhoz, hogy a feladatot teljesítsék, bármit megtehetnek, ami nincs erejükön felül. A lényeg, hogy ha elindítottuk őket maguktól rájöjjenek, hogy ez azt takarja, hogy akár a

szemfedőt is levehetik. Ha valaki leveszi, észreveszi az üzenetet, egy sütit elvéve, pedig kijöhet és átadhatja helyét a következő embernek. Fontos, hogy a játék során egy-két ember legyen a szobában, aki felügyeli, hogy ne történjen baleset a szemfedőket viselőkkel.

Ötvenmilliós játszma (kvízzjáték)

Kategória: kvízzjáték

Korosztály: 11 éves kortól

Létszám: 15-30 fő

Helyszín: szoba

Kellékek: 100 sport szelet, játék tábla 4 csapóajtóval, 8 hurkapálca, 4 doboz, 50 kérdés kártya

Idő: 10-15 perc/csapat

Csapatbeosztás: 2 játékos, 1 játékvezető, 3 segéd, nézők, akik a későbbiekben lesznek játékosok

Leírás:

Ez a játék a televíziós kvízműsor cserkész változata. Kell egy doboz, melyen 4 csapóajtó van, minden csapóajtót hurkapálca tartja, hogy ne nyíljon ki. A játékosok párosával jönnek, és 8 kérdésen kell végigmenniük. A segédek a játék elején behoznak egy aktatáskában 50 darab sport szeletet, nagy biztonságban. Azt lerakják az asztalra, a játékosok abból gazdálkodhatnak. Minden kérdés megválaszolásra 1 perc áll rendelkezésre. Az első 5 kérdésben 4 válasz lehetőség van, a 6. és 7. kérdésben 3 válasz lehetőség, az utolsóban pedig 2 válasz lehetőség. Mindegyik csapóajtó egy válasz lehetőséget jelent. A játékosoknak a sport szeleteket arra a csapóajtóra kell rakni, amelyik a helyes válasz. Ha bizonytalanok, akkor a csokikat el is oszthatják. Fontos azonban, hogy az összes válasz lehetőségéből egy csapóajtót mindig üresen kell hagyni. Az a csoki, ami a rossz válasz csapóajtón van, leesik és elveszik. Ami a helyes válaszon volt, az fönt marad és vihetik tovább a következő körre. Amennyi csoki a 8. kör végén megmaradt, azt megehetik a játékosok. A segítők dolga, hogy a hurkapálcákat kihúzzák a rossz válaszü csapóajtók közül. A drámai hatást persze fokozni kell.

Fontos, hogy a kérdések passzoljanak az adott korosztályhoz. Ha végez egy csapat, akkor jöhet a következő.

Emberjármű (logikai)

Kategória: logikai, ügyességi, versenyzős

Korosztály: 11 éves kortól

Létszám: 3-6 fő illetve ennek a többszörösei

Helyszín: szabadban

Kellékek: néhány bója pályának

Idő: 15 perc

Csapatbeosztás: 3-6 fős csapatok

Leírás:

3-5 fős csapatokra osztjuk a társaságot. Minden csapatnak építeni kell egy járművet magukból. Meghatározott láb és kéz érhet le a földre, és pontosan annyinak is kell leérnie. Az is fontos, hogy minden ember legyen összekapcsolva, ne külön menjenek

3 fős csapat esetében az arány: 3 láb 3 kéz

4 fős csapat esetében az arány: 4 láb 3 kéz

5 fős csapat esetében az arány: 5 láb, kéz

6 fős csapat esetében az arány: 6 láb, kéz

Miután megépítették a járműüket, sorversenyként megnézzük, hogy melyik csapat a gyorsabb

KIM játék (memória)

Kategória: memória

Korosztály: 10 felett

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: A3-as papírlapok, természetben található dolgok, takaró

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: 5 fős csapatok

Leírás:

Egy A3-as papíron természetben megtalálható dolgokat pl.: különböző leveleket és terméseket helyezünk el. Maximum 15 db-ot. Ezeket letakarjuk. A társaságot 5 fős csoportokra osztjuk. Az A3-as papírlapon letakart dolgokat 45 másodpercig nézhetik a csoportok együtt, majd a felosztott csoportok szerint újra kell kreálniuk a látottakat egy A3-as papírlapon, amire maximum 7 percük van. Amit meg kell figyelni: mi van a papírlapon? hány darab? hogyan helyezkedik el? Érdemes a csoportoknak azt is megbeszélni ki melyiket fogja megkeresni. A cél, hogy minél pontosabban tudják visszaadni a letakart papíron látottakat.

Rád jellemző? (memória)

Kategória: memória, ismerkedős, csapatépítő

Korosztály: 12 felett

Létszám: 8-25 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: egy ember mindig középen, a többiek a körben

Leírás:

Körbe állunk, egy ember a kör közepébe. Elmondja, hogy XY vagyok és egy állítást, ami igaz önmagával kapcsolatban. Ha valakire igaz ez a körből, új helyet kell keresnie magának a körbe. A cél, hogy a középen álló a helycsere során betudjon állni valaki helyére. Az, aki nem talál magának új helyet és bent marad a körben, egy új állítást kell megfogalmaznia.

Hamburger, turmix, kenu (mozgós)

Kategória: mozgós, együttműködést segítő

Korosztály: bármilyen

Létszám: 30-50 fő

Helyszín: szabadban vagy nagy teremben

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Csapatbeosztás: együtt

Leírás:

A játékvezető kiált valami formációt, a játékosoknak olyan formációba kell beülni.

- Ha a hamburger van, akkor kicsi a rakásba kell lenni.
- Ha turmix egy kört kell alakítani, egymásba karolva, úgy hogy mindenki a körből kifelé néz és körbe-körbe kell ugrálni.

- A kenunál pedig úgy kell sorba leülni a földre, mint ha egy kenuban lennénk, és evező mozdulatokat kell tenni.

A formáció mellé mond a játékvezető egy számot, annyi emberből állhat az alakzat. Aki nem fér be valamelyik kis csoportba, az kiesik a játékból.

Brit bulldog (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 14 év felett

Létszám: 30 felett

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Egy téglalap alakú pályára felállnak a játékban résztvevők az egyik rövid oldalra, középre beáll (létszámtól függően) 1-2 ember.

Kiabálás:

- Középső: Mi vagyunk a brit bulldogok!
- Külsők: Nem félünk töledek!
- Középsők: Hát akkor gyertek! Ekkor a külső tömeg megpróbál átfutni a téglalap túlsó oldalára. Akit elkapnak a bulldogok és 3 másodpercig a levegőben tartják, az is bulldog lesz (--> egyre több bulldog). Játék folytatódik, az első rövid oldalra futnak a résztvevők.

Nyertes: aki a végén egyedül marad külső emberként.

Csillagfogócska (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: $5 \cdot n + 1$ fő (ideális: 26 fő)

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 20 perc

Leírás: Öt emberenként oszlopokat alkotnak a résztvevők, és az oszlopok első emberi egymás felé fordulnak → csillagot alkotva. Az oszlopokat alkotó emberek a jobb kezüket az előttük álló vállán tartják. Van egy ember, aki nem fér bele az oszlopokba, ő lesz az első futó. A legutolsó emberek mögött fut körbe, megérinti valamelyik utolsó ember hátát. Az utolsó ember megszorítja az előtte álló vállát, a szorítás megy előre. A futó folytatja futását abba az irányba, amerre eddig futott, az oszlopot alkotó emberek pedig hátrafordulva a másik irányba indulnak el. Cél: egy kör megtétele után visszaálljanak. Csak öt ember fér bele az oszlopba, a 6. Ember lesz az új futó.

Mire tízig számolok (mozgós)

Kategória: mozgós, gyorsasági játék

Korosztály: 10 felett

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: kint a szabadban

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

A játékvezető mond egy tárgyat vagy élőlényt, majd tízig számol és addig meg kell érinteni azt, amit mondott. Akinek nem sikerül az kiesik. A következő számolás megkezdésénél a futás attól a tárgytól kezdődik, amit előzőleg érintettek.

Francia kártya – rendőrös (mozgós)

Kategória: mozgós, csapatépítő játék

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 15 felett

Helyszín: benti

Kellékek: francia kártya

Idő: 10 perc

Leírás:

Kiválasztunk egy rendőrt és kiosztjuk a teljes paklit a többi ember között. Emberek célja: megszabaduljanak a paklijuktól, úgy, hogy a rendőr ne vegye észre - egyszerre csak egy kártyától lehet, megszabadulásra nincs szabály → hátradobod, ruhába bújtatod... Bármikor meg lehet tőlük szabadulni.

Rendőr célja: észrevegye, ha valaki menekül a lapjaitól. Ha valakit észrevesz egy kártya eltűntetése közben, annak az összes már "eltűnt"=földön heverő lapot magához kell gyűjtenie.

Lányok vs. Fiúk (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 40 felett ($\frac{1}{3}$ - $\frac{2}{3}$ fiú-lány)

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 30 perc

Leírás: Kijelölünk egy téglalap alakú pályát, és a rövid oldalra felállnak a lányok. Céljuk: tyúklépésben átjutni a másik oldalra. Fiúk középen állnak, céljuk: a lányok ne jussanak át → vissza kell cipelniük a startvonalra őket.

Játék vége: ha már kellőképpen lefáradtak a fiúk.

Mozdítsd ki fenékkal! (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 6 felett

Helyszín: kinti

Kellékek: 1-2 labda, jelzőtrikó

Idő: 10 perc

Leírás:

Kijelölünk egy kör alakú pályát, egyszerre mindig két ember lép be a ringbe. Ki kell lökni a másikat a körből, de csak fenékkal lehet! (nincs kézzel birkózás, gáncsolás...)

Tornát lehet kialakítani: csoportkör, egyenes kiesés, döntő...

Páros kidobós (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 12 felett

Helyszín: kinti

Kellékek: 1-2 labda, jelzőtrikó

Idő: 20 perc

Leírás:

Résztvevők párba állnak, egyikük felveszi a jelzőtrikót. (Innentől jelzőtrikós: színes, jelzőtrikó nélküli: fehér) A játék során a színes ember csak színeset, a fehér ember csak fehéret dobhat ki. Társak védik egymást, tehát ha színes ember közelít a párhoz, a fehér ember testével védheti társát. Ha a pár egyik fele kiesik, a másik még benn maradhat, összejátszhat más, szintén pár nélkül maradt emberrel. A labdákkal lépni nem szabad, játéktérrel kimenni csak az elgurult labdáért szabad.

Győztes: 1 vagy 2 ember (2, ha egyik színes, másik fehér)

Sötét bújócška (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 15 perc

Leírás:

Kiválasztunk magunk közül egy hunyót, amíg ő számol, a többiek "elbújnak". Ahova elbújtak, onnan nem mozoghatnak el a játék során. A hunyó elindul és CSUKOTT szemmel keresi társait. → jó bújóhely pl. Terem közepe.

Szalagszerző/papsapka/bencésrögbi (mozgós)

Kategória: mozgós, szabadtéri

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 16 fő fölött páros létszámmal

Helyszín: kb. 6 x 10 m-es terület

Kellékek: 1 db. 30 cm hosszú szalag, sapka, palack

Idő: tetszőleges

Csapatbeosztás: két egyenlő létszámú csapat, egy játékvezető

Leírás:

A két csapat feláll a játéktér két hosszabb oldalán, egy vonalban. Minden játékos kap egy számot, sorban az egyik csapat 1-től ...-ig, a másik csapatban ugyanígy az ellenkező irányból kezdve a számozást. Középre lefektetünk egy szalagot. A játékvezető mond egy számot, mire mindkét csapatból a számot viselő játékos befut középre, megpróbálja megszerezni a szalagot és azzal visszafut a helyére. Aki a szalagot egyszer már megfogta, annak el is kell vinnie. A másik játékos megpróbálja elkapni a szalagtolvajt, mielőtt az visszaér a helyére. Ha a játékvezető két számot mond egyszerre, akkor négyen futnak be a szalagért, de mindenki csak a saját párját próbálhatja meg elkapni. Érdemes ügyelni arra, hogy az azonos számot kapó játékosok nagyjából egyforma képességűek legyenek. Pontozás: szerzett szalagonként, illetve elkapott szalagtolvajonként 1-1 pont.

Visszaszámlálás bújócska/Fedezékbe (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 12 felett

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 20 perc

Leírás:

A játékvezető kiteszi a két kezét, elkezd visszafele számolni 20-tól. Akik játszanak, azoknak bele kell csapniuk a kezébe és utána elbújni. 20 után a játékvezető (max. 3 lépéssel) körbe néz, ha senkit sem talált, 19-től számol vissza. Ekkor a játékosoknak oda kell futniuk a számolóhoz, bele kell csapniuk a kezébe, és ismét el kell bújniuk. Ezt addig ismételjük, míg mindenkit meg nem talál a számoló.

Labda feldobás (mozgós)

Kategória: mozgós, energizáló, ismerkedős

Korosztály: 10 év felett

Létszám: egy óra

Helyszín: kinti

Kellékek: labda

Idő: 5 perc

Leírás:

Mindenkinek van egy neve (ha nem ismerik egymást, lehet a saját nevük, de bármilyen témában lehet nevet választani). A labda feldobáskor a feldobó kiált egy nevet, akinek a nevét kiáltották mehet csak a labdához, és ha megfogta, mondania kell, hogy stop. Ameddig nem mondja, addig a többiek elfutnak. Miután mondta, hogy stop megpróbál valakit kidobni, három lépés után. Ha sikerült, akkor az dobja fel a labdát, és kiált nevet, ha nem sikerült, akkor az aki, dobott. Az nyer, akit egyszer sem dobnak ki.

Kacsa (mozgós)

Kategória: mozgós, stratégiai

Korosztály: 15 felett

Létszám: 12-25 fő

Helyszín: bent

Kellékek: A4-es papírlapok

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: egy kacsa, a többiek együtt

Leírás:

Papírlapokat helyezünk a földre, annyit ahányan játszani fogunk, lehetőleg egy körön belül össze-vissza. Mindenki választ magának egy papírlapot, amire rááll, kivéve egy embert, ő lesz a kacsa. A kacsa kívülről fog indulni és a cél az, hogy ne juthasson el ahhoz az egyetlen üres papírlaphoz, amin senki sem áll. Ezt a lapokon állók, úgy tudják meggátolni, hogy elkezdjenek vándorolni egyik-lapról a másikra. Mindig kell, hogy lapon álljanak és egyszerre csak egy lapon állhatnak. Ha a kacsa talál magának üres lapot, amire sikerül ráállnia vége a játéknak.

Jó tanács: ne az üres papír mellett állók jussanak el a laphoz, mert akkor a sajátjuk szabaddá válik és az eredeti üres laphoz túl közel lesz, tehát jobb, ha távolabb lévők célozzák be.

Evolúciós játék (mozgós)

Kategória: mozgós

Korosztály: 10 év felett

Létszám: 8+

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

Vannak szintek: tojás, csirke, nyúl, kutya, sas, sárkány. Minden szintnek van egy adott mutogatása, amit a játék elején kell megbeszélni. Cél, hogy elérjék a sárkány szintet. Úgy lehet tovább jutni egyik szintről a másikra, hogy kő-papír-ollóban legyőzik a másikat, aki nyer, szintet lép, ha veszít, marad azon a szinten. Viszont fontos, hogy csak ugyan azon a szinten lévő emberrel lehet kő-papír-ollózni.

Kviddics (mozgós)

Kategória: mozgós, csapatépítő, versengős, mozgós

Korosztály: bármilyen

Létszám: 11 fő

Helyszín: szabad, kézilabda méretű pálya a legjobb

Kellékek: 4 db nagy seprű, 2 db kicsi seprű, 4 db hullahoppkarika, tetszőleges ruhadarab/rongy, kviddics szivacs labda.

Idő: 2x7 perc

Csapatbeosztás: 2x5 fős csapat, + 1 aranycíkesz

Leírás:

A félidő feldobással kezdődik. A játék nyertese az, aki a legtöbb pontot szerezte. Pontot szerezni lehet egyrészt a labda karikába való juttatásával (20), másrészt a cíkeszre erősített ruhadarab megszerzésével (ez 60 pontot ér). Játékosok: 3+3 terelő: feladata/célja a labda karikába való juttatása. A terelő a pálya területén szabadon mozoghat mindaddig, amíg a labda a birtokába nem kerül. A terelő a labda megszerzése után hármat léphet, ezután célszerű passzolnia, vagy karikára löni. Lőni csak a védőzónán kívülről lehet. 1+1 gurkó: feladata az ellenfél megbénítása. Egy rövidebb seprű segítségével az ellenfél fenekére szóthat ezzel kivonva őt a játékból, mivel az köteles a felezővonalig visszafutni, valamint a labdát maga mellé helyezni azon a helyen, ahol a gurkó megérintette őt a seprűvel. Visszafutás előtt a labdát eldobni nem szabad. 1+1 védő: feladata meggátolni az ellenfelet, hogy a labdát a csapata karikájába juttassa. Segítségére egy nagyobb seprű szolgál, ezzel védheti a karikát. A védő a védőzónán belül mozoghat. 1 cíkesz: Pártatlan szereplője a játéknak, nem tartózkodik a pálya területén hosszabb ideig, hanem csak átfut rajta. A pályán csak átlósan haladhat át, ugyanazon az oldalon, ahonnan indult nem futhat ki. A nadrágjához egy tetszőleges ruhadarab van erősítve, amely megszerzése 60 pontot jelent az adott csapatnak. Poszt csere csak a félidőkben lehetséges, játékos csere viszont bármikor, amikor áll a játék. Nincs szándékos hazaadás.

Élő fotó (mozgós)

Kategória: mozgós, kreatív

Korosztály: 12 felett

Létszám: 10-16 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: két csapat, arányosan

Leírás:

Egy adott pillanatról, jelenetről vagy mondatról a társaságnak fél perc alatt össze kell állítani egy képet a saját szereplésükkel. A játék elején a játékvezető ad néhány kötelező szerepkört, aminek benne kell lennie. A képet egy valakinek be kell mutatnia a közönségnek, le kell írnia, szerinte mi van a képen és mit ábrázol.

Laurencia (mozgós, éneklős):

Kategória: mozgós, éneklős

Korosztály: 10-

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

A gyerekek körben állnak, éneklük a dalt, s minden alkalommal, amikor a dalban a „Laurencia” név, illetve valamelyik nap neve elhangzik, guggolnak egyet.

A dal szövege:

Laurencia, drága Laurencia, Mikor találkozunk mi már? Hétfőn!

Ó, bárcsak, mindennap Hétfő lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden, Szerdán!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd, Szerda lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden, Szerdán, Csütörtökön!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd, Szerda, Csütörtök lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden, Szerdán, Csütörtökön, Pénteken!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd, Szerda, Csütörtök, Péntek lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden, Szerdán, Csütörtökön, Pénteken, Szombaton!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd, Szerda, Csütörtök, Péntek, Szombat lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Laurencia, drága Laurencia, mikor találkozunk mi már? Hétfőn, Kedden, Szerdán, Csütörtökön, Pénteken, Szombaton, Vasárnap!

Ó bárcsak minden nap Hétfő, Kedd, Szerda, Csütörtök, Péntek, Szombat, Vasárnap lenne, s az én Laurenciám békében lenne! Laurencia!

Békás tó (mozgós)

Kategória: mozgós, éneklős, kicsiknek

Korosztály: 11 év alatt

Létszám: 10-15 fő

Helyszín: szabadban

Kellékek: egy földre rajzolt kör

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: egy gólya, többiek együtt

Leírás:

Egy nagyobb kört rajzolunk a földre, egy játékos középen sétál, ő lesz a gólya. A többiek a békák. A körön kívül állnak és ingerkedve mondják:

„Gólya, gólya, brekeke,

Kell-e békapecsenye?”

Majd óvatosan belépnek a körbe, és folytatják a mondókát:

„Itt van már, tessék hát,

Fogj magadnak egy békát!”

A gólya csak a körön belül foghat meg valakit. A békák védekezésből kiléphetnek a körből. Akit elfogtak, az lesz a következő gólya.

Ninja (mozgós)

Kategória: mozgós, energizáló

Korosztály: minden korosztály számára

Létszám: 6-18

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Mindenki beáll egy szűk körbe és egyik kezét benyújtja, úgy, hogy összeérjen a többiekével. A játékvezető visszaszámol, majd mindenki egyet ugorhat arra, amerre szeretne (leginkább mindenkitől távol). Ezután a kezdő ember egyet ugorhat, és a célja, hogy „levágja” valakinek a kezét, vagyis hogy rácsapjon. A megtámadott egyet mozdulhat, ezzel kivédve a támadást, ha azonban nem sikerült, a „levágott” kezű ember hátrateszi azt a kezét, amelyiket levágták. A kezdő ember után az eredeti körben mellette álló jön, ő is támad, akit megtámadott, egy mozdulattal védheti. A sorrendre nagyon kell figyelni, hogy ki ki után támad, mert a végére mindenki összekavarodik a pályán, így lehetnek váratlan „kézlevágások” is. Aki mindkét karját elveszíti, az kiesik a játékból.

Tépi, amennyire szükség van! (mozgós)

Kategória: mozgós, ismerkedős, csapatépítő

Korosztály: 12 felett

Létszám: 6-20 fő

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: WC papír guriga (létszámtól függ a mennyisége)

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Körben állunk és a körbe adunk egy guriga WC papírt, amihez azt az instrukciót adjuk, hogy annyi papír cikket tépjenek, amennyire szükségük van. Ha körbe ért a guriga és mindenki tépett, akkor mindenkinek annyi információt kell megosztania magáról, ahány cikk van nála. Mindenki saját maga dönti el milyen információt oszt meg a többiekkel

Óriások, törpék, varázslók (mozgós)

Kategória: mozgós, kicsiknek

Létszám: 12-24 fő

Korosztály: 10 év alatt

Helyszín: szabadban

Kellékek: -

Idő: 10-20 perc

Leírás:

Két csapatra oszlunk, kell egy közép és 2 oldalvonal. A vonalak között 8-10 méter távolság legyen. Mindkét csapat visszavonul az oldalvonala mögé és megállapodnak az egyik szerepben (óriás, varázsló, törpe) Ezután egymással szembe felállnak a középvonalra. Kórusban mondják: „Óriások, törpék, varázslók!” Ezután a két csapat előadja ez előre megbeszélt szerepet. Az alapszabály szerinti felülkerekedő tábor elkezd üldözni a vesztest. Megpróbálnak minél többet elkapni közülük, míg azok átérnek az oldalvonalukon túlra. Ha valakit elkapnak, átáll a másik csapatba. Ha mindkét csapat ugyanabban a szerepben van, válasszunk újra szerepet.

Alapszabály:

- Erős óriások legyőzik a kicsi törpéket
- Az óriások azonban buták, őket legyőzik a varázslók.
- Az okos kis törpék pedig a varázslókat győzik le

Szereplők viselkedése:

- Az óriások lábujjhegyen állnak, magasba emelik a karjukat.
- A törpék leguggolnak és behúzzák a nyakukat.
- A varázslók púpos háttal, varázsmozdulatokat tesznek.

Guggolás (mozgós):

Kategória: mozgós, ügyességi

Létszám: 15-25 fő

Korosztály: 12 felett

Helyszín: akadálymentes tér (nincs fa vagy berendezési tárgyak)

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Behunyt szemmel járunk össze-vissza a teremben, csöndben. A cél, hogy ne érzünk hozzá senkihez. Ha valakihez mégis hozzáérünk leguggolunk és a játék végéig úgy maradunk, ezáltal a guggolók is akadállyá válnak. A játék véget ér, ha elfogytak az álló emberek.

Bomba és pajzs (mozgós):

Kategória: mozgós, ügyességi

Korosztály: 14-

Létszám: 10-20 fő

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

A bomba:

Mindenki játékos válasszon ki magának egy embert a csoportból (a bombát), akit ő megpróbál elkerülni. Nem kell megnevezni ezt az embert, elég ha mindenki tudja, hogy ki az ő bombája. Próbáljunk úgy mozogni, hogy a lehető legtávolabb kerüljünk tőle.

A pajzs:

Mindenki válasszon ki magának egy másik embert is (a pajzsot). Próbáljunk úgy mozogni, hogy a pajzsunk mindig köztünk és a bomba-személy között helyezkedjen el.

A játékosoknak folyamatosan mozgásban kell lenniük.

Labdalánc (mozgós)

Kategória: mozgós, ismerkedős, csapatépítő

Korosztály: 14 felett

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: bent, jó idő esetén tetszőleges

Kellékek: labda

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

A játékosok körben ülnek vagy állnak és mindenki sorban elmondja a nevét és társít hozzá egy asszociációt. Ez lehet bármi, egy állattól kezdve, növényen át tulajdonságig bármi, a játékvezető akár meg is határozhatja a témakört, amiből választani kell. Ha körbement a kör ezt még egyszer megismételjük, hogy kicsit jobban rögződjön. Ha ez megtörtént a résztvevők egy labdát körbe dobálnak egymás között, Akinél van a labda, annak el kell mondani a nevét és az asszociációját. A szabály, hogy a következő személynek, akihez ezt követően került a labda el kell mondania annak a nevét és a hozzá tartozó asszociációt akitől a játék kezdődött egészen addig, amíg eljutott hozzá a labda. Tehát akiknél korábban volt nekik a nevét és az asszociációját is el kell mondania a megfelelő sorrendben. Majd a legvégén a saját nevét és asszociációját mondja és dobja a következőnek, akinek szintén ez a feladata, csak ugye már eggyel több névre és asszociációra kell emlékeznie.

Hirdetés (önismereti)

Kategória: ön- és társismereti

Korosztály: 15 év felett

Létszám: 6-10 fő

Helyszín: szobában

Kellékek: üres lapok, tollak

Idő: 15-20 perc

Leírás:

Üres papírlapokat osztunk ki. A résztvevők feladata, hogy rövid, néhány mondatos hirdetést írjanak, amelyben társat keresnek, ki-ki olyan társat (például barátot, útitársat, férjet, feleséget, szülőt stb.), amilyent akar. A játék előtti instrukcióban történjen utalás arra, hogy a „vágy” megfogalmazása nem elég, magukról is írjanak a játékosok. Ezután felolvassuk valamennyi hirdetést, és megpróbáljuk kitalálni, melyiket ki írhatta.

Maximum 25 szavas hirdetéseket lehet feladni, amelyekben magunkat ajánljuk, mint barátot, szülőt, tanárt, testvért, szerelmest stb.

Arctanulmány (önismereti)

Kategória: önismereti

Korosztály: 8 éves felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: nyakkendők

Idő: 10 perc

Leírás:

Párosával szemben egymással leülünk két sorban. Az egyik sor, a pár egyik tagja beköti a szemét, míg a másik sor véletlenszerűen foglal helyet. A bekötött szeműeknek csak az arc tapintása alapján (haját, ruhát nem lehet) meg kell tudniuk, ki ül velük szemben. Ha végeztek a vizsgálattal, egyszerre leveszik a kendőjüket, és mindenki tippel, hogy ki ült vele szemben. Majd szerepcsere.

Én azt mondom igen! Én azt mondom nem! (önismereti)

Kategória: önismereti

Korosztály: 12 felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: bent/kinti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Álljunk össze párosával. A pár egyik tagja mindig csak a „Én azt mondom igen!”, a másik pedig az „Én azt mondom nem!” mondatot mondja. A lényeg, hogy nagyon halkról indulva próbálják meg fokozatosan a hangjuk végletéig fokozni ezt a „beszélgetést”, majd fokozatosan halkítsanak megint vissza. A párok dolgozzanak egyszerre, és ha mindenki végzett, akkor az a páros, amelyik szeretné, mutassa be az ő „beszélgetésüket”.

Ez a neked való szakma (önismereti)

Kategória: önismereti

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 10 alatt

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: Post-it, toll

Idő: 10 perc

Korosztály: 11 év felett

Mindenki hátára ragasszunk egy post-it-et. A teremben elvegyülve minden csoporttag írjon mindenki hátára egy olyan szakmát, amit kigondolt neki. Ha szerepel már a hátán az általa ajánlott szakma, akkor csak húzzon mellé egy strigulát. Ha mindenki végzett, gyűjtsük be a post-it-eket, ülünk vissza körbe és olvassuk fel őket és találjuk ki, hogy kinek szólhat.

Puszi vagy pofon (párválasztós)

Kategória: párválasztós

Korosztály: 15 éves kortól

Létszám: 5 fiú, 5 lány

Helyszín: bárhol

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Játékszabály:

A fiúk elmennek kicsit messzebb, hogy ne halljanak semmit. Az öt lány kiválaszt az öt fiúból egyet-egyet, megbeszélik, hogy ki kinek lesz a szeretője. A fiúk nem tudják, hogy melyik lány választotta ki őket, egyesével mennek a lányok elé. Bejön az első játékos, oda

megy egy lányhoz és ad neki egy pusztit. Ha jó lányt választott, a lány is ad neki egy pusztit és megöleli, ha nem jót, akkor a lány ad neki egy pofont, és fiú tovább megy a következő lányhoz. A fiú végig megy a lányokon, próbálja megkeresni a szeretőjét. Ha megvan, bejön a második fiú, majd a harmadik, végül az ötödik

Élőgameboy (stratégiai)

Kategória: stratégiai, párbajozós

Korosztály: bármilyen korosztály

Létszám: 5 szervező, rengeteg játékos

Helyszín: szabadban

Kellékek: minden kitalált karakternek megfelelő öltözet, valami, ami mögött a cuccokat le lehet tenni, körülhatárolt harctér, műsörtábla, melyen a választható karakterek vannak írva

Idő: egy menet 2 perc kb.

Leírás:

A szervezők 4-5-en vannak, mindenki választ magának 2-3 karaktert, superképességgel együtt, és hozzá választ öltözetet. Egyszerre két gyerek játszhat. Mindketten kiválasztanak egy karaktert, akit irányítani fognak. Arra figyeljenek, hogy a két kiválasztott karakter ne egy szervező két karaktere legyen. Minden játékosnak 10 élete van. A játékosok bekiabálással irányítják a karaktereiket, akik végrehajtják azt. A lehetséges instrukciók: bal ütés, jobb ütés, bal rugás, jobb rugás, pörgőrugás, védekezés, superképesség. A tiszta találatok egy életet levesznek. Ha az ellenfél védekezik, akkor nincs találat. A superképesség a menet során csak egyszer játszható ki, de akkor nem lehet ellene védekezni. Akinek elfogy a 10 élete, az meghal. A szervezők közül egyszerre két ember harcol, kettő pedig valamelyiknek méri az életét, jól látható módon. Kell egy konferanszié is, aki az egészet felvezeti és kommentálja. Ha letelt a játék, jön a következő két gyerek és ők választanak

Példák superképességeire:

Pókember - pókhálót lő ki ellenfelére

Bud Spencer - két nagy pofon és azt mondja pisztácia kifogyott, csokoládé nem is volt.

1-2-3-4 (szituációs)

Kategória: szituációs

Korosztály: 15 éves kortól

Létszám: 4 szereplő, 1 játékvezető + nézők

Helyszín: szoba

Kellékek: 1-2-3-4 kártyák, jelenetkártyák

Idő: egy jelenet 3-4 perc

Leírás:

A játékvezető megad egy négy fős jelenetet. A játékosok a négy számozott kártyából húznak egyet-egyet. Csak pontosan annyi szóból álló mondatokat mondhatnak ki a jelenet során, amelyik számot húzták. (Így van, aki szabadabban beszélhet, míg valaki csak egy szóval helyeselhet, kérdezhet, stb.) Mindegyik szereplőnek legalább 3 alkalommal meg kell szólalnia a jelenet során. A játékvezető feladata, hogy a megfelelő számú megszólalás után lecsengesse a jelenetet, számolja a megfelelő szószámot. Rontás esetén is le kell csengetnie a feladatot.

Ördög és angyal (szituációs)

Kategória: szituációs

Korosztály: 15 éves kortól

Létszám: 5-

Helyszín: szoba

Kellékek: ördög - angyal kártyák, jelenetkártyák

Idő: egy jelenet 3-4 perc

Csapatbeosztás: 3 szereplő, 1 játékvezető + nézők

Leírás:

Egy jelenetben hárman játszanak. Közülük kettő, az ördög és az angyal próbálja rossz, illetve jó irányba terelni a harmadik cselekedeteit egy adott helyzetben, kimondva annak gondolatait. Ha az adott helyzetben nem egyértelmű, melyik a jó és melyik a rossz, akkor egyszerűen helyezkedjenek ellentétes álláspontra és azok nevében instruálhatják a hezitáló játékost. A játékvezető lecsengeti, ha már úgy néz ki eldőlt minden.

Kelj fel Ramszesz! (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, beavatós szívatós

Korosztály: bármilyen korosztály

Létszám: 1 játékvezető, 2 ember (egy Ramszesz és egy másik), 2-3 játékos

Helyszín: tábortűznél

Kellékek: egy nagy lepedő vagy pokróc

Idő: 5 perc

Leírás:

Kiválasztunk 2-3 személyt és elvezetjük őket halló- és látótávon kívülre. Ketten hanyatt fekszenek terpeszben, és lábaik egymás vállánál helyezkednek el. Egy pléddel leterítjük őket úgy, hogy csak az egyiknek látszik ki a feje. Ő lesz Ramszesz, a halott fáraó. Egyenként odahívjuk a pácienseket, és arra kérjük, hogy álljon a fáraó fölé terpeszállásban, és közvetlenül az arcába ordítsa: KELJ FEL RAMSZESZ! Mikor már elég hangosan ordít, a letakart résztvevő megszuhintja az ébresztgető hátsó felét. Ha jól sikerül, ijedten ugrik földre. A kiabáló mögött ne üljön senki, nehogy azt higgye, az ütötte meg!

Alma, körte, cseresznye (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi

Korosztály: 6 év felett

Létszám: sok

Helyszín: benti, kinti

Kellékek: -

Idő: 2+ perc

Leírás:

Tábortűzi köszönés játéknak tökéletes. Egymás után kell kántálni *“alma”, “körte”* *“cseresznye”*, a társaságot háromra osztva izgalmasabb, mert a játékvezető mindig más csoportra mutat.

Az én zubbonyomra (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi

Korosztály: 6 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“Az én zubbonyomra, tíz gomb van felvarrva, tíz gomb van felvarrva az én zubbonyomra, ha nincs rajta tíz gomb, nem az én zubbonyom, mert az én zubbonyomra tíz gomb van felvarrva”

Miközben énekelünk, mutogatunk is, A játékvezető közepén mutatja, hogy mit kell csinálni. Mindig egyre kevesebbet mondunk szöveget, és a szöveg helyett dúdolunk. Az utolsó szótagonál felordítjuk, hogy **FELVARRVA!**

Balatonnál sej-haj de jó (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 10 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“Balatonnál sej-haj de jó, úszik a nyaraló, minden hullámnál fejre áll és a láb kalimpál, oooollááárée, olárátiríjja,olaratiri kakukk” :||

Ezt a szöveget énekeljük, lassan, hangosan, közben egymásba kapaszkodunk, és az ollára- résznél a lábunkat csapkodjuk. A kakukk részét minden körnél eggyel többször mondjuk, ezért a sok kör után már csak a kakukkozást lehet hallani. Nagyon vicces szokott lenni a gyerekeknek.

Cője (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 10 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 2+ perc

Leírás, szöveg:

“Cője, cője, cője cője cője bumm.:|| Cőjecőjecője bumm.:|| Á-á, á-á, cője cője bumm”.

Miközben éneklünk egymás vállát karoljuk át, és dülöngélünk a dalra, majd az á-á résznél hátradőlünk. Itt is lehet több kört játszani, kicsit változtatásokkal. Pl. kettővel melletti válla, bokája, füle, szája stb.

Elment a nyúl a bálba (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“Elment a nyúl a bálba tírimtírimtírimti, felkötötte nyakkendőjét tírimtírimtírimti, felhúzta nyúlcipőjét tírimtírimtírimti, DE csak egy a lényeg egy a fontos, az hogy elment a nyúl a bálba...”

Középen áll a játékvezető, és miközben lassan elkezd mondani a szöveget, mutogat is. Előre megy, hátra megy, mutatja, hogy felveszi a cipőt, nyakkendő, a "DE"-től egy helyben vagyunk és jobbra balra felmutatott mutatóujjal intünk, és újra. Ezt is lehet többször játszani, gyorsabban, hangosabban, magas hangon, mély hangon.

Előre a kezedet (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós játék

Korosztály: 6 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

"Előre a kezedet, utána hátra, előre a kezedet, utána rázzad, utána ugi-bugi, utána forgás, tapsolj egyet rá, HEY"

Játékvezető közében mutatja, hogy kell csinálni. A "kezedet" részt kell kicserélni mindig, pl. fej, nyelv, fenék, térd stb. A szöveg elején azt kell csinálni, amit mondunk, Az ugi- buginál oldalra rázzuk fent lent a nyitott tenyerünket, utána megint azt, amit mondunk.

Én elmentem a vásárba fél pénzzel (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós játék

Korosztály: 6 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás, szöveg:

"Én elmentem a vásárba fél pénzzel, tyúkot vettem a vásárba fél pénzzel, tyúkom mondja kitrákotty, kári kittyom édes tyúkom még is van egy fél pénzem."

A játékvezető körbe sétál és akiket bevont a játékba (tyúk, kutya), azok megfogják a kezét és hosszú kígyóba mennek utána. A tyúk mellett bármilyen állatot lehet mondani, a végén olyan hangot kell kiadnia, és ha már többen vannak a sorba, akkor egymás után kell a hangot mondani pl. kutyát vettem: vau-vau, cicát vettem: miau, tyúkot vettem: kitrákotty.

Pliplipli (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, mozgós, éneklős

Korosztály: 10 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

"Pli-pli-pli-pli-pli-pli-pli-pli-pli-pli-|| "

Felállunk egy körbe, kör közepén szalad a játékvezető és közösen éneklük, valamilyen dallamra a pliplipli-t, majd, ha vége a dallamnak megáll valakinél a körben és ráordít, majd ő visszaordít, majd be áll mögé, így kialakítva egy kígyózó sort. A többieknek is ugyan így, csak az első ráordít, a soron kívüli visszaordít, majd a soron is végig megy az ordítás. Addig csináljuk, ameddig van hangunk.

Póni (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, mozgós, éneklős

Korosztály: 12 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“This is the story of my pony, story of my little pony, this is the story of my pony, story that you told me. Front front front my baby, side side side my baby, back back back my baby, baby that you told me”

Körben állunk, középen a játékvezető szaladgál, és amikor elérünk a “front”-részhez, akkor odaszalad a körben állóhoz, és elől, oldalt, majd háttal táncol neki, és akinek táncol, ő is ugyan úgy tesz. Majd akit megtáncoltattak, szintén be áll középre, és ő is futhat majd emberhez.

Vattancsú (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, mozgós, éneklős

Korosztály: 10 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“Vattancsú, vádázgevittem vattancsú, iszperiditem bottem vádázgevittem vattancsú, ittem-dittem, dittem-ittem iszperiditem bottem vádázgevittem vattancsú”.

A játékvezető után kell mondani a szöveget, alapja az “Elment a nyúl a bálba” Ezt is lehet többször játszani, különböző sebességgel, más hangon stb.

Messze Keleten, Bagdadban (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk (https://www.youtube.com/watch?v=zZTPyP_t0Fg):

*„Messze Keleten, Bagdadban,
Élt egy mohamed, Musztafa.
A mecsettől balra egy utcában,
Papucsot készített napszámban.*

- jobb kezét homlok felé, messzibe nézünk
- keresztbe tett kézzel meghajlunk
- balra nézünk és hátra mutatunk hüvelykujjal
- ökölbe szorított kezeinkkel egymáson kalapálunk

*Egyszer derekasan felbőszült,
Másnap reggel megnősült.
Musztafa mohamed, mit tettél,*

- csípőre tesszük a kezünket
- gyűrűt húzunk a kezünkre
- keresztbe tett kézzel meghajlunk

Jaj de daliás férj lettél.

- csípőre tesszük a kezünket

*Leila a felesége megkérte,
Rossz a papucsban a menése.
Az **alacsony** papucsot utálja,
Tegyen egy sarkot a sarkára.*

- két kezünkkel függőleges hullámokat rajzolunk
- jobb lábbal tapossuk a földet
- rázzuk a fejünket jobbra-balra
- ökölbe szorított kezeinkkel egymáson kalapálunk

*Mit lehetett hát mit tenni,
Így lett a sarok **tíz centi**.
Musztafa mohamed, mit tettél,
Jaj de **kicsike** férj lettél.”*

- széttárjuk a kezünket
- mindig mutatjuk a méretét
- keresztbe tett kézzel meghajlunk
- guggolva vagy ugrálva mutatjuk, hogy kicsi vagy nagy

A következő körben a papucs méretét változtatni kell annak függvényében, hogy túl kicsi vagy túl nagy volt. Lehet extrém méreteket is használni pl.: mm, km stb.. Hangulat függvényében lehet gyorsabban és lassabban játszani.

Ez itt egy rénszarvas (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 12-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 3-4 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk és a következő dalt ismételjük a játékvezető után, és az alábbi mozgásokat csináljuk (<https://www.youtube.com/watch?v=9peSJKecYNg>):

*//:„Ez itt egy rénszarvas,
Kedvenc itala a szörp://
Énekeld:
//:de jó,de jó,
de jó, de jó, de jó, de jó://*

- két kezünkkel szarvat mutatunk
- szörpöt öntünk a szánkba
- tvisztelünk jobbra-balra, a refrénnél suttozva énekelünk

*Egy hétfő délután
Túl sok szörpöt megivott
Ekkora nagy hasa lett
És nehezen ment a piruett*

- kinyújtjuk előre a mutatóujjunkt
- szörpöt öntünk a szánkba
- nagy hasat mutatunk a kezünkkel
- piruettezünk

*Énekeld:
//:de jó,de jó,
de jó, de jó, de jó, de jó://*

- tvisztelünk jobbra-balra, a refrénnél suttozva énekelünk

*Ez itt egy rénszarvas,
Kedvenc itala a sör
Énekeld:
//:de jó,de jó,
de jó, de jó, de jó, de jó://*

- két kezünkkel szarvat mutatunk
- sört öntünk a szánkba
- tvisztelünk jobbra-balra, a refrénnél suttozva énekelünk

Egy pénteken délután

*Túl sok sör ő megivott
Részegen haza ment
És jól leverte a mikulást*

*Énekeld:
//:de jó,de jó,
de jó, de jó, de jó, de jó://*

- kinyújtjuk előre a mutatóujjunkat
- sört öntünk a szánkba
- tántorgunk
- bokszolunk a levegőbe
- tvisztelünk jobbra-balra, a refrénnél suttogva énekelünk

Flí Fláj (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős/kiabálás, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-4 perc

Leírás, szöveg:

Térdelünk a földön és a következő halandzsát ismételjük a játékvezető után. A ritmust a játék vezető adja térdcsapkodással. Folyamatosan gyorsabban és hangosabban énekeljük.

*„Flí
Flí-Fláj-Flóó
Viszta
Ó-óóó-óó-na-viszta
Éná-méná-szanaména-oo-oá
Éná-ména-texaména-oo-oó
Ic-bili-open-popen-ding-dár-lári-fári-buri-dári-cssssssssssssssssss!”*

Ének az esőben/Singin' in the rain (tábortűzi)

Kategória: éneklős, mozgós

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 10-20

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

Együtt éneklünk mindenki a következő szöveget és dallamot, miközben ütemre csettintgetünk mindkét kézzel egyszer jobbra, egyszer balra:

*„I'm just singin' in the rain
just singin' in the rain
what a glorious feeling
I'm happy again.”*

(Segítségképpen itt egy bemutató youtube videó:

https://www.youtube.com/watch?v=m9_WJFQ2KRc)

A játékvezető ekkor két kezét kinyújtja: stop-stop-stop, amire mindenki ugyanígy tesz, és elismétlik: stop-stop-stop.

A játékvezető ezután mindig valami új utasítást mond (amit a többiek ugyancsak elismételnek) a következő sorrendben:

*„thumbs up (hüvelykujjait felfelé nyújtja)
elbows back (könyökeiket behúzza)
knees bend (térdeit behajlítja)
feet together (bokáit összeszorítja)
bottom's up (fenekét kitolja)
chest out (mellét kinyomja)
tongue out (nyelvét kidugja) ”*

majd elkezdenek „riszálni” minden korábbi és az új utasítás megtartásával (vagyis a végére feltartott hüvelykujjal, behúzott könyökökkel, hajlított térdekkel, összeszorított lábakkal, kitolt fenékkal és mellel valamint kidugott nyelvvel mondja):

*„ááá á csicsi csácsá csicsi csácsá csicsi csácsá
ááá á csicsi csácsá csicsi csácsá csicsi csácsá.”*

Ezután újrakezdődik az egész: az ének normálisan, a „riszálás” pedig mindig a korábbi (és új) utasítások megtartásával.

Epoi táj táj é (tábortüzi)

Kategória: tábortüzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 8 éves kor fölött

Létszám: 5-30

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

Együtt énekeljük a következő dallamot (segítségképpen itt egy youtube-link hozzá:
<https://www.youtube.com/watch?v=zX1H3qfDrco>):

*„Epoi táj táj é
ó epoi táj táj é
epoi táj táj epoi tuki tuki é.”*

A dallam alatt először mindkét kéz mutatóujjával „tornázunk”: felfelé nyújtva, hajlítva, vízszintesen kinyújtva, hajlítva,... A dallam végén mindig hozzáénekel a játékvezető ebben a sorrendben a következőt:

*„egy ujjal...
két ujjal
három ujjal
négy ujjal
öt ujjal
csuklóból
alkarból
egész karból”*

A fent leírt folyamatot (hajlít, kinyújt, stb) az utasításnak megfelelő (mennyiségű) testrésszel kell elvégezni. Ezután lehet akár visszafelé is az egész.

Táncoljunk a tűz körül ma (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 8 éves kor fölött

Létszám: 5-

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

A gyerekek körben állnak, és az alábbi szöveget énekelve elindulnak körbe-körbe egymás után:

„Táncoljunk a tűz körül ma, itt ez a jó kis melódia, dzsana, dzsana, dzsana, dzsana, dzsudzsudzsú-óóó.”

Sétálnak és énekelnek, majd a “dzsana, dzsana” résznél kezüket a kör közepe felé belóbálgatják, majd kifele, ezután a “dzsana, dzsana, dzsudzsudzsú-óóó” részre fokozatosan leguggolnak, miközben rázzák magukat. A dalt egyre gyorsabban éneklik egészen addig, amíg már nem bírják gyorsabban kimondani a szöveget.

Oh máj csecse (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi játék

Korosztály: 12 év felett

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5+ perc

Leírás, szöveg:

“Oh máj csecse, csecsee kore, cse-ko-re-száj, szá-szálángá”

A játékvezető előre mondja a szöveget, majd a többiek ismétlik. Körben állnak és az éneklés közben fentről lefele a testükkel hullámoznak. Érdekes többször játszani különböző hangszínen, hangerővel stb.

Nád a házam teteje (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk. A dalt egyre gyorsabban énekeljük

„Nád a házam teteje, teteje

- teteje: sátozottó két kézből

De rászállott a **cinege, cinege**
 Hess le róla **cinege, cinege**
 Mert beszakad a **teteje, teteje**.
 Ha beszakad mi lesz velünk
 Sárga lábú **cinege, cinege?**
 Hess le róla **cinege, cinege**
 Mert beszakad a **teteje, teteje**.

- cinege: hátratett láb, csapdosó szárnyak a kezek
- alapja: derék magasságban földet simítunk
- giliszta: felfelé kúszunk a levegőben
- rászállott, beszakad, hess, sárga lábú: ezeket értelem szerűen mutogatjuk

Nád a házam **cinege, cinege**
 De rászállott a **teteje, teteje**
 Hess le róla **teteje, teteje**
 Mert beszakad a **cinege, cinege**.
 Ha beszakad mi lesz velünk
 Sárga lábú **teteje, teteje?**
 Hess le róla **teteje, teteje**
 Mert beszakad a **cinege, cinege**

Sár a házam **alapja, alapja**
 De átfúrta a **giliszta, giliszta**
 Hess le róla **giliszta, giliszta**
 Beszakad az **alapja, alapja**.
 Ha beszakad mi lesz velünk
 Csúszós mászós **giliszta, giliszta?**
 Hess le róla **giliszta, giliszta**
 Beszakad az **alapja, alapja**.

Sár a házam **giliszta, giliszta**
 De átfúrta az **alapja, alapja**
 Hess le róla **alapja, alapja**
 Beszakad az **giliszta, giliszta**.
 Ha beszakad mi lesz velünk
 Csúszós mászós **alapja, alapja?**
 Hess le róla **alapja, alapja**
 Beszakad az **giliszta, giliszta**. ”

Tíz kicsi néger (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős/kiabálás, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-4 perc

Leírás. szöveg:

A következő dalt énekeljük, ismételve a játékvezetőt. A ritmust a játékvezető adja térdcsapkodással. Mindig más stílusban éneklünk.

„Tíz kicsi néger
 És egy hózentróger
 Egy dalt énekeltek

Mely így szólt
 Oh-a léa
 A tiki taki tamba
 Éh-a-lélomáro-léromárro máá
 A dal túl unalmas/hangos/rokkos stb volt
 Énekeljük operássabban/halkabban/jazz-esebben stb”

Falu végén van egy ház (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 6-8 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk és a következő dalt énekeljük, a játékvezető minden szereplőt folyamatosan hozzád a játékhoz, akik eljátsszák azt, amit épp éneklünk.

(<https://www.youtube.com/watch?v=VDcPUOqyfAI>):

<i>Falu végén van egy ház, Falu végén új idrom fidrom Gálica szikszom van egy ház.</i>	<i>Sütött Julcsa pogácsát, Sütött Julcsa új idrom fidrom Gálica szikszom pogácsát.</i>	<i>Eltemették a Pestát, Eltemették új idrom fidrom Gálica szikszom a Pestát.</i>
<i>Abban lakik egy asszony, Abban lakik új idrom fidrom Gálica szikszom egy asszony.</i>	<i>Odatta a Pestának, Odatta a új idrom fidrom Gálica szikszom Pestának.</i>	<i>Rá írták a sirjára, Rá írták új idrom fidrom Gálica szikszom sírjára, hogy:</i>
<i>Volt néki egy lánya, Volt néki új idrom fidrom Gálica szikszom leánya.</i>	<i>A Pesta azt megette, A Pesta azt új idrom fidrom Gálica szikszom megette.</i>	<i>(Gyorsabban és Rockosabban) Falú végén van egy ház, Falú végén új idrom fidrom Gálica szikszom VAN EGY HÁZ!!!!</i>
<i>Julcsa volt a neve, Julcsa volt új idrom fidrom Gálica szikszom a neve</i>	<i>A hideg is ki lelte, A hideg is új idrom fidrom Gálica szikszom ki lelte.</i>	

Kerek erdő szélén (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk és a következő dalt énekelve az alábbi mozgásokat csináljuk. Minden ismétlésnél halkabban/hangosabban, kicsiben/nagyban,, lassan/gyorsabban játszunk el ugyan ezt. (<https://www.youtube.com/watch?v=D-5BILPFck4>):

*Kerek erdő szélén van egy házikócska,
abban lakik egy cowboy, a neve Bill.*

- rajzolunk egy kört és egy házat a kezünkkel
- széles kalapot rajzolunk fejünk köré és egy bajszt a szánkra

*Van egy kiscsikója, pihen a fa alatt,
Bill meg közben lassan főzi a teát.*

- mutatóujjal fület mutatunk, és alvást mutatjuk
- kavargatjuk a teát, majd megisszuk

*Ravasz kis indián tollal a fejében
ellopja a kiscsikót meg a teát.*

- kopogtatjuk a fejünket, majd legyezzük a kezünkkel
- magunkhoz húzunk egy kötelet, mutatjuk a csikó fülét, és iszunk a teából

Bumm, csirke bumm (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős/kiabálás, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás, szöveg:

A következő dalt énekeljük ismételve a játékvezetőt. A ritmust a játékvezető adja térdcsapkodással. Minden körben hangosabban, majd más nyelveken.

(<https://www.youtube.com/watch?v=dHiOlrTaxr8>):

Magyarul

Bumm, csirke bumm

Bumm, csirke bumm

Bontott csirke, rántott csirke, bumm

Bumm, csirke bumm

Bumm, csirke bumm

Bontott csirke, rántott csirke, bumm

Bumm, csirke bumm

Bumm, csirke bumm

Bontott csirke, rántott csirke, bumm

Auf deutsch

Bomm Hänchen, bomm

Bomm Hänchen, bomm

Tassen, wasser, wasser tassen, bomm

Bomm Hänchen, bomm

Bomm Hänchen, bomm

Tassen, wasser, wasser tassen, bomm

Bomm Hänchen, bomm

Bomm Hänchen, bomm

Tassen, wasser, wasser tassen, bomm

In english

Bumm, chicken, bumm

Bumm, chicken, bumm

Bacon chicken, chicken bacon, bumm

Bumm, chicken, bumm

Bumm, chicken, bumm

Bacon chicken, chicken bacon, bumm

Bumm, chicken, bumm

Bumm, chicken, bumm

Bacon chicken, chicken bacon, bumm

Français

Bumm, poulet, bumm

Bumm, poulet, bumm

Mademoiselle et Monsieur, Monsieur et Mademoiselle, bumm

Bumm, poulet, bumm

Bumm, poulet, bumm

Mademoiselle et Monsieur, Monsieur et Mademoiselle, bumm

Bumm, poulet, bumm

Bumm, poulet, bumm

Mademoiselle et Monsieur, Monsieur et Mademoiselle, bumm

Macska van az úton (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 1-2 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk. Minden körben egyre gyorsabban éneklejük.

(<https://www.youtube.com/watch?v=z4ACJnG7hr4>):

<i>Macska van az úton.</i>	- kezünkkel mutatjuk a macska fülét, és az utat
<i>Szépen kitaposva;</i>	- jobb lábbal elnyomunk valamit a földön
<i>Lóg a szeme, lóg a bele,</i>	- mutatjuk, lóg szeme és a bele
<i>Gyere babám, rúgjunk bele.</i>	- legyintünk és belerúgunk a macskába
<i>Macska van az úton.</i>	- kezünkkel mutatjuk a macska fülét, és az utat

Medveadászat (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 10+

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás:

“Menjünk medvét vadászni, megyünk, jéé, ollálá, mit látok, hiszen ez egy híd, menjünk át rajta, hiszen ez egy hegy, másszunk fel rá, hiszen ez egy barlang, menjünk be, naaagy, szőrös, van két füle, van két szeme, hiszen ez egy medve, futás, másszunk le a hegyről, menjünk át a hídon, kiértünk, megmenekültünk”

A játékvezető kitalálja, hogy merre menjenek, a többiek ritmusban megismétlik, amit mond, közben törökülésben ülnek és felváltva hozzá csapják a kezüket a térdükhöz, ezzel megadják a ritmust.

Nem fogsz te pillangó szállni (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 1-2 perc

Leírás:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk. Minden körben egyre hangosabban és durvábban éneklejük.

(<https://www.youtube.com/watch?v=AMFEjRTMSWQ>):

<i>//:Nem fogsz te pillangó szállni virágról virágra szállni://</i>	- először egy ujjal, két ujjal, tenyérrel tapsolunk, majd ugrálunk stb.
---	--

Nem kellesz már (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-5 perc

Leírás, szöveg:

Két körben állunk, fiúk belül, lányok kívül és a következő dalt énekeljük, Az alábbi mozgásokat csináljuk.

(<https://www.youtube.com/watch?v=U7i01fpdp-I>):

*Nem kellesz, nem kellesz, nem kellesz már
Te kellesz, Te kellesz, te kellesz már
Jobb kezedet, bal kezedet azután forduljunk
egyet*

- elhessegetjük a másikat, tovább megy a belső kör
- hívogatjuk a kezünkkel a másikat
- jobb majd balkézfogás, forgás

Révészlegény (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 9-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-8 perc

Leírás, szöveg:

Körben állunk, pár ember a kör közepén sétál, az alábbi dalt énekeljük. A második dal végén a különböző nemű párokat választanak, akik a körben voltak, letérdelnek és egymást puszilgatják. A cél hogy minél több puszt adjanak egymásnak a párok. A következő körben a párok helyet cserélnek.

(<https://www.youtube.com/watch?v=z6dX0H0gNw0>):

*Én vagyok a révészlegény
Én járok a víz tetején.
Én fogom az aranyhalat,
Virágos, kék kötőm alatt.*

*Könnyű apró halat fogni,
De nehéz azt tisztogatni,
Könnyű szeretőt találni,
De nehéz tőle elválni.*

Hello Joe vagyok, egy gombgyárban dolgozom (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 3-4 perc

Leírás, szöveg:

Körben állunk és utánozzuk a játékvezetőt. Minden körben eggyel több végtaggal kell gombot nyomogatnunk.

(<https://www.youtube.com/watch?v=e2OUcT-xsT8>):

Hello, Joe vagyok!

Egy gombgyárban dolgozom

Egyik nap oda jön hozzám a főnököm és azt mondja

Te Joe!

Nem dolgozol eleget!

Nyomogasd azt a gombot a jobb/bal ujjaddal, jobb/bal lábaddal, fejeddel, törzseddel!

Baby shark (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás:

Körben állunk és utánozzuk a játékvezetőt (<https://youtu.be/82-UUFaESMU>):

Cápa szája két ujjal

Baby shark, do do do do do do

Baby shark, do do do do do do

Baby shark, do do do do do do

Baby shark

Úszás karokkal

Going swimming, do do do do do do

Going swimming, do do do do do do

Going swimming, do do do do do do

Going swimming

Cápa szája csuklóval összekapcsolt kézzel

Momma shark, do do do do do do

Momma shark, do do do do do do

Momma shark, do do do do do do

Momma shark

Cápauszonya a fej fölött

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming

Cápa szája teljes karokkal

Daddy shark, do do do do do do

Daddy shark, do do do do do do

Daddy shark, do do do do do do

Daddy shark

Újra úszni, de gyorsabban

Swimming faster, do do do do do do

Swimming faster, do do do do do do

Swimming faster, do do do do do do

Swimming faster

Cápa szája könyökkel

Uncle shark, do do do do do do

Uncle shark, do do do do do do

Uncle shark, do do do do do do

Uncle shark

A cápauszony ismét, de sokkal furcsábban

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming, do do do do do do

Sharks a'coming

Cápa szája két ujjal

CÁPA TÁMADÁS (mindenki kiabálja)

Baby shark, do do do do do do
Baby shark, do do do do do do
Baby shark, do do do do do do
Baby shark

Cápa szája csuklóval összekapcsolt kézzel

Momma shark, do do do do do do
Momma shark, do do do do do do
Momma shark, do do do do do do
Momma shark

Cápa szája teljes karokkal

Daddy shark, do do do do do do
Daddy shark, do do do do do do
Daddy shark, do do do do do do
Daddy shark

Cápa szája könyökkel

Uncle shark, do do do do do do
Uncle shark, do do do do do do
Uncle shark, do do do do do do
Uncle shark

A cápa szája, mint a mamma cápa de ökköllel

Grandma shark, ma ma ma ma ma ma
Grandma shark, ma ma ma ma ma ma
Grandma shark, ma ma ma ma ma ma
Grandma shark

Úszómozgás könyökkel

Lost an arm, do do do do do do
Lost an arm, do do do do do do
Lost an arm, do do do do do do
Lost an arm

Egy kéz a fejünk, mint egy cápauszony, másikkal dörzsöljük a hasunkat

Happy shark, do do do do do do
Happy shark, do do do do do do
Happy shark, do do do do do do
Happy shark

Újraélesztés

CPR, do do do do do do
CPR, do do do do do do
CPR, do do do do do do
CPR

Újraélesztés gyorsan

It's not working, do do do do do do
It's not working, do do do do do do
It's not working, do do do do do do
It's not working
Now you're dead.

Himalája, Himalája (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 1-2 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk. Minden körben egyre gyorsabban éneklejük. (<https://www.youtube.com/watch?v=AoZVgqKV1hQ>):

Himalája, Himalája
csimcsámcsam, csimcsámcsam
Himalája, Himalája
csimcsámcsam, csimcsámcsam
toki-teki-toki-teki
csimcsámcsam, csimcsámcsam
toki-teki-toki-teki
csimcsámcsam, csimcsámcsam

- sátortető kézzel
- összetesszük a kezünket és fejet jobbra-balra forgatjuk
- sátortető kézzel
- összetesszük a kezünket és fejet jobbra-balra forgatjuk
- kezek törzs mellett jobbra- balra dülöngélünk
- összetesszük a kezünket és fejet jobbra-balra forgatjuk
- kezek törzs mellett jobbra- balra dülöngélünk
- összetesszük a kezünket és fejet jobbra-balra forgatjuk

A halacska úszik a vízben (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 6-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk. Minden körben egyre gyorsabban és hangosabban éneklejük

(<https://www.youtube.com/watch?v=xKUii4Mw>):

A halacska úszik a vízben

A kígyó kúszik

Hopp egy alma!

A kukac kinéz

A kukac kimászik

- jobb majd bal kézzel hullámokat rajzolunk
- előre fele kúszunk két kézzel
- összecsapjuk a tenyerünket
- távcsövet formálunk a kezünkben
- előre fele mászunk

Ádámnak Éva kell (tábortúzi)

Kategória: tábortúzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 14-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás, szöveg:

Körbeállunk a következő dalt énekeljük, és az alábbi mozgásokat csináljuk
(<https://www.youtube.com/watch?v=3mFAiID99wo>):

*Mondok egy példát, vegyük Évát,
akitől minden nő tanult.*

*Aztán jött Ádám, azt mondja Drágám,
de ez a jelszó már csak a múlt.*

*Aztán jött Ferkó, a luciFerkó,
hozott egy snájdig almafát.*

*Azt mondta az ördög, kezdjük a flörtöt,
ahogy a Bibliában áll.*

*Azt mondta Ádám kérem, legyen ma künn a Kígyótéren
S este fél 8 óra tájt, viszem a legszebb női bájít.*

*Viszem az intim kis kosztümöm, viszem az intim női bájít
S át esünk az első bűnön, ahogy a Bibliában áll.*

*Ádámnak Éva kell, Évának alma kell
Évának bikinije fügefalevél*

*És mikor esni kezd, Lucifer lesni kezd
hogy mikor fújja el a szél*

A levél elrepült, Lucifer elterült

Évának könnybe lábadt mind a két szeme

Azt mondja Ádám: mi bajod drágám?

Semmi, semmi nem érdekes már.

- hüvelykujj ki, majd magunkra mutatunk
- mindenkire mutatunk
- bicepszmotogató, majd felkérjük Évát
- hessegetünk
- Ujjak szarvakat mutatunk
- nagy almát mutatunk a tenyerünkben
- szarvmotogató, majd hívogató mozdulat
- tapsolunk
- bicepszmotogató, csípőrázás, kúszó mozdulat
- karórát mutatjuk, majd illegünk-billegünk
- mini szoknyát mutatjuk, magunkra mutatunk
- hüvelykujj ki, tapsolunk
- vállunkat ütjük, markunkban az almát mutatjuk
- Felül sima, felül kereszt, alul sima, kereszt kar
- kezünkkel eső esik, majd leskelődünk
- hessegetjük a bikinit
- elszállnak a levelek, majd elesünk
- dörzsöljük a szemünket
- bicepszmotogató, majd széttartatott kéz
- hessegetünk, és sírunk

Bögöly, dögölj! (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 8-

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 3 perc

Leírás, szöveg:

A gyerekek egy kört alkotva térdelnek, majd ismétlik a szöveget/dalt, és a mozgást amit a játékvezető mond/csinál. Az alap mozgás: combra csapás, majd taps. Az egész játék alatt, ezt mindenkinek csinálnia kell.

A játék szövege:

„Bögöly! Dögölj! Jaaaaaj, jaj, jaj, jajaj de viszket! Visz-ke-t a, visz-ke-t a, visz-ke-t a helye! Hozd már ide az ásót gyorsan! Csapjuk le a bö-bö-bö-böglyöt!”

A játékvezető egyre hangosabban és egyre gyorsabban fogja énekelni/ mondani, a szöveget, a gyerekeknek pedig mindezt utánozni kell. A játék végén jelképesen lecsapják a böglyöt.

Egy Ford Escort (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 8-14

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 3 perc

Leírás, szöveg:

Énekeljük és mutogatjuk a szöveget, minden körben egyre gyorsabban:

||: Egy Ford Escort, egy Ford Escort, egy Mini-Mini-Mini-Mini és egy Ford escort. :||

||: Ferrarri, Ferrari! Egy Mini-Mini-Mini-Mini és egy Ford Escort. :||

Mutogató:

Ford Escort – úgy teszünk, mintha vezetnénk

Mini – picire összehúzzuk magunkat és úgy vezetünk

Ferrari – utána nézünk és közben úgy teszünk, mintha nem látnánk jól a naptól

Fáj (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős

Korosztály: 8-

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

A gyerekek körben ülnek, és utánozzák a játékvezetőt, aki egyre hangosabban éneklő a dalt.

Dal szövege:

Fáj. Mi fáj? A szívem. A szívem, a szívem, a szívem az fáj. Inni kéne, inni kéne egy kis rumot. Attól talán elmúlik a szívfájdalom.

Egy rész után, a játékvezető megkérdezi, hogy: „*Elmúlt?*” A gyerekek megismétlik, majd a játékvezető ezt mondja: „*Nem!*” A gyerekek megismétlik, és a játék folytatódik magasabb hangerővel. Ha a válasz „*Elmúlt!*”, a játéknak vége.

Guantanamera (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 16-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás:

A játékosok egymás után sorban állnak egy kört alkotva. Megfogják egymás vállát, majd a következőt éneklik:

„*Guantanamera, dzsidzsi-uhh-áhh, guajira guantanamera, dzsidzsi- u áhh, guantanamera, guajira guantanamera, dzsidzsi- uh-áhh.*”

Minden kör után egyre előrébb fognak a játékosok, így a legvégén már annyira szorosan fognak állni, hogy le tudnak ülni egymás ölébe egy teljes körben, így senki sem dől el, mert tartják egymást.

Ha jó a kedved (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 8-12

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

Körben állva a gyerekek együtt éneklik az alábbi dalt:

"Ha jó a kedved, üsd a tenyered,

Ha jó a kedved, üsd a tenyered,

Ha köztünk vagy, és jó a kedved, másoknak is mutasd ezt meg,

Ha jó a kedved, üsd a tenyered. (taps, taps)

Ha jó a kedved, csettints nagyokat,

ha jó a kedved, csettints nagyokat,

Ha köztünk vagy, és jó a kedved, másoknak is mutasd ezt meg,

Ha jó a kedved, csettints nagyokat. (csitt-csatt)

Ha jó a kedved, dobbants nagyokat,

Ha jó a kedved dobbants nagyokat,

Ha köztünk vagy, és jó a kedved, másoknak is mutasd ezt meg,

Ha jó a kedved, dobbants nagyokat. (dib-dob)

Ha jó a kedved, kiálts nagyokat,

Ha jó a kedved, kiálts nagyokat,

Ha köztünk vagy, és jó a kedved, másoknak is mutasd ezt meg,

Ha jó a kedved, kiálts nagyokat.(hej-hó)

*Ha jó a kedved, ugorj magasra,
Ha jó a kedved, ugorj magasra,
Ha köztünk vagy, és jó a kedved, másoknak is mutasd ezt meg,
Ha jó a kedved ugorj magasra.(hipp-hopp)*

*Ha menni kell már, nyújtsd a kezedet,
Ha menni kell már, nyújtsd a kezedet,
Ha vége van már a játéknak, búcsúzóul társaidnak
hát még egyszer nyújtsd a kezedet."*

Így járjuk a Lapatát (tábortűzi):

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolós

Korosztály: 10-

Létszám: 5-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 3 perc

Leírás:

A gyerekek körben állva, egymás kezét fogva éneklük a következő dalt, és lépkednek jobbra, majd a dal felétől balra:

„Így járjuk a lapatát, lapatát, lapatát, így járjuk a lapatát, lapa-lapa-tát! (vagy: Ez a legjobb tánc!)”

Az első rész után a játékvezető megkérdezi: Játsszotok már úgy, hogy megfogtuk egymás kezét? A gyerekek válaszolnak: Igen! A játékvezető: Akkor játsszunk úgy, hogy megfogjuk egymás vállát! Ekkor elkezdik a dalt és a táncot egymás vállát fogva.

További nehezítések: kéz, váll, derék, térd, boka

Kicsi kis kocsikával (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolós

Korosztály: 10-

Létszám: 10-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás:

A játékosok körben térdelve ritmusra (mindkét kézzel saját combokra csapás, jobb kézzel a tőlem jobbra ülő bal combjára csapás, bal kezemmel a jobb combomra csapás, majd ismét saját combra mindkét kézzel, aztán bal kézzel a tőlem balra ülő jobb combjára csapás, jobb kezemmel a bal combomra csapás. Ez a mozgás ismétlődik a játék alatt folyamatosan.) az alábbi szöveget éneklük körönként egyre gyorsabban:

*„Kicsi kis kocsijával a friss csemegés
Csacsikája csodára siet.
Nincs akadály, dől a gát-gát-gát-gát,
Holtra loholja magát-gát-gát.
Kicsi kis kocsijával a friss csemegés
Csacsikája csodára siet.”*

Fenn a dombon él egy flúgos pingvin nép (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolós

Korosztály: 8-

Létszám: bármennyi

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 2-3 perc

Leírás:

A játékvezető hangosan elkiáltja magát: Pingvin vi-gyázz! (mindenki vigyázzba áll), jobb kéz csapkod! (erre mindenki elkezd csapkodni a jobb kezét kinyújtva a jobb combjához) A gyerekek körben állva éneklük az alábbi nótát:

*„Fenn a dombon él,
Egy flúgos pingvin nép,
Ki boldogan henyél,
Ha éppen nincs veszély.”*

Ekkor a gyerekek megkérdezik a játékvezetőt: Van főka?

Ha a válasz: „Nincs.”, mindenki marad a helyén és kezdődik előlről a dal.

Ha a válasz „Van,”, sikítózva mindenki egy új helyet keres magának, majd a dal újakezdődik.

Leveles a május (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolós

Korosztály: 10-

Létszám: 20-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Leírás:

A fiúk és a lányok párt választanak, majd egymás mellé felsorakoznak - egyik oldalon a lányok, másik oldalon a fiúk -, majd szembe állnak egymással és a magasban összeteszik a kezüket. Aki nem jutott pár az így kialakult "labirintus" legvégére állnak. Elkezdődik a Leveles a május c. népdal éneklése. A hátul állók elindulnak, és tetszőleges helyen - ha fiúról van szó, egy lányt; ha lányról van szó, egy fiút - lekér a már a sorban állók közül és magával viszi egészen a "labirintus" elejéig. Ott a "labirintus" elé állnak, ugyanúgy a magasban összetett kézzel. Így az egész sor, vagy "labirintus" szép lassan halad előre, ahogy a hátul lévők mennek előre. Több tíz-száz métert is megtehet így az egész társaság.

Leveles a május dalszövege:

*„Leveles a május, virágos a rét,
Majálisra menni, jaj de csuda szép.
Búzavirág koszorú, ma senki sem szomorú,
Ránk ragyog az ég, sej-haj, május csuda szép hónap.*

*Vár reánk az erdő, vár a zöld határ.
Szabad ágra röppen, a dalos madár.
Búzavirág koszorú, ma senki sem szomorú,
Ránk ragyog az ég, sej-haj, május csuda szép hónap.”*

Óléó dimdimdim (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolás

Korosztály: 12-

Létszám: 20-

Helyszín: kinti/benti

Kellékek: -

Idő: játékosok számától függ

Leírás:

A gyerekek párba állnak és egymás mellé állva egy kört alkotnak a párokból kialakult fiú-lány, fiú- lány felosztásban. Az óléó dimdimdim-re mindenki a párja felé fordul és pacsizik vele 3-at, a dimdimdim ütemére, majd a következő óléó dimdim-re már a másik mellettük álló ellenkező neművel pacsiznak kettőt. A harmadik dimdim-nél ismét a sajátpárjukkal, majd az utolsónál a másik párral pacsiznak, az utolsó pacsinál azonban nem engedik el az új partner kezét, hanem összekapaszkodva helyet cserélnek egymással. Így alakulnak ki az új párok, a dal újakezdésénél így már az első dimdimdim-re az új párjukkal pacsiznak. A játék így meg végig, amíg mindenki vissza nem ér az eredeti helyére, az eredeti párjához.

A dal szövege:

„Óléó dimdimdim

Óléó dimdim

Óléóóóó dimdim

Óléóóóó dim”

Ágá csuf-csuf-csuf (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, táncolás

Létszám: 10 fölött

Korosztály: 14+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: 8-10 perc

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklük:

“Ágá csuf-csuf-csuf, segerámo szukáfé.

Ágá csuf-csuf-csuf, segerámo szukáfé.

Tototó, tototó, segerámo szukáfé,

Tototó, tototó, segerámo szukáfé.

Tralala, tralala, segerámo szukáfé,

Tralala, tralala, segerámo szukáfé.”

A “csuf-csuf-csuf”-ra előre, hátra himbálják csípőjüket, a “segerámo szukáfé”-ra olyan mozdulatot tesznek kezükkel, mintha kávé darálnának, a “tototo” alatt a baloldali majd a jobboldali szomszédnak lapogatják meg a vállát a “tralala”- alatt pedig egyik, majd másik irányba csárdásoznak.

A játék állóhelyzetből indul, majd második éneklésre térden állva, harmadikra pedig a földön fekvé mennek végig a korábban írt lépéseken.

Nagytáborba indulnék (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 7+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklük és mutogatják:

*“Nagytáborba indulnék,
Nem bírja a hátam.
Mindent összekavartam
Amit csak találtam.*

*Hejj! Édes, kedves Hátizsákom,
Én csak attól félek...
- Mitől te? - Hogy összenyomsz és kiszáll
Belőlem a lélek.”*

Fókavadászat (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 7+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklük és mutogatják:

*“|: Akitaki umba, akitaki umba
élé alé oléo :|”*

A játékvezető egy fókavadászat eseményeit meséli el. Minden mondatát megismétlik a játékosok. Minden új esemény előtt azt mondja, hogy “Epszikola mismú”, és közben körbenézést imitál.

A cserkész tábor az nagyon jó! (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 7+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklük és mutogatják:

*“A cserkész tábor az nagyon jó.
Ott minden gyerek hozzám hasonló.*

*Mindenkinek zöld nyakkendő van a nyakán
És tör az oldalán.*

*|: Ájájé, á jippiájó
A cserkész tábor az nagyon jó :|”*

Csíkos a giliszta (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 12+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklük és mutogatják:

*“Csíkos a giliszta,
Csíkos a giliszta,
Csíkos a giliszta.”*

Miközben ezt énekelgetik egymás vállának ugrálnak a saját vállukkal, természetesen nem túl agresszívan, de erőteljesen.

A játék későbbi szakaszaiban szabadon variálható hogy milyen legyen a “giliszta” (pl. Sárga tengeralattjáró a giliszta).

Egy elefánt (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 7+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát ismételik és mutogatják:

*“Egy elefánt
Sétafikált
A fák között
De csak lassacskán.*

*Ott csücsül a hátán
Egy pici papagáj
Azt mondja: Kokorikoko
És tejet iszik rá.”*

Ezt a dalocskát ismételtetik úgy, hogy minden magánhangzót kicserélnek egy adott magánhangzóra egy éneklés erejéig.

Lu lula (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, szórakoztató

Létszám: bármennyi

Korosztály: 10+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben ülnek és a következő dalocskát éneklik:

“Lu lulá, lu lulá

Lulá lulá lé,

lulá lulá lulá

Lulá lulá lé.

Lu lulá, lu lulá

Lulá lulá lé,

lulá lulá lulá lé.”

Első éneklésre a saját térdükre csapnak, majd az egyik oldali szomszédéra, majd megint a sajátjukra, majd a másik oldali szomszédéra.

Második éneklésre a karjukon érintenek meg pontokat egyre följebb haladva a vállukig.

Harmadik éneklésre egyik kezükkel keresztbe megfogják az orrukat, a másikkal az ellentétes oldali fülüket és ezt váltogatják.

Pizza Hut (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, szórakoztató

Létszám: bármennyi

Korosztály: 10+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklik és mutogatják:

“|: A Pizza Hut, a Pizza Hut,

Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut :|

|: McDonald’s, McDonald’s,

Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut. :|”

A Pizza Hutot a fejük fölött kialakított háromszög (pizzaszelet) jeleníti meg, a Kentucky Fried Chickent csirkét imitáló mozdulat, a McDonald’s-ot pedig egy levegőbe rajzolt nagy boltíves “M” betű.

Pogánytánc/Bungallo (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Létszám: bármennyi

Korosztály: 12+

Helyszín: egyenes tér

Kellékek: -

Idő: végtelen

Leírás, szöveg:

A játékosok körben állnak és a következő dalocskát éneklik:

*“Pogánytánc, pog-pogánytánc, ú!
Pogánytánc, pog-pogánytánc, ú!”*

Ezután a játékvezető rámutat az egyikükre és a következő párbeszéd zajlik le köztük:

- „Hé te!
- Én?
- Igen, te. Gyere mutasd meg a pogánytáncod, gyere mutasd meg a pogánytáncod!
- Hosszú kezem, rövid lábam és ez az én pogánytáncom.”

Ekkor a megszólított mutat egy mozdulatot, amit mindenki megismétel az utolsó mondat keretében.

Majd az egész kezdődik előlről.

A játék angol nyelven is játszható. A párbeszéd pedig a következőképp néz ki:

- „Hey you!
- Me?
- Yes you. Let me see your bungallo, let me see you bungallo.
- My hands are high, my knees are low and this is my bungallo.

[Bungallo, bung-bungallo, uh! Bungallo, bung-bungallo, uh!]”

Légy szuperhős, ments világot (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, éneklős, mozgós

Korosztály: 10 év felett

Létszám: sok

Helyszín: kinti

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

“Szupermen-Szuperman, Batman-Batman stb.. Légy szuperhős ments világot és ne kérj érte pénzt, tátaráá-tárátátá-tátaráá-tárátátá ”

Középen áll a játékvezető, a többiek körben állnak. Végig ismétlik azt, amit mond a középen álló, és a “tátá” résznél körbe mennek feltett kézzel.

Riccs-raccs rumlibum (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, mozgós

Korosztály: 12 felett

Létszám: 20- fő

Helyszín: tábortűz, a szabadban

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás, szöveg:

Körben állunk. Két középen álló megy körbe, éneklik, hogy „*riccs-raccs rumlibumm rumlibumm rumlibumm*”. Ezt kétszer ismétlik meg. Utána odamennek valakikhez, akikkel szemben, együtt ezt éneklik: „*lálálálál....*”. A kör többi tagja tapsol. A kiválasztottak az ének végére csatlakoznak az eddig középen állókhoz, ezzel növelve a létszámot és ez így megy tovább addig, amíg el nem fogynak az emberek.

Sztoj Sztoj Sztoj (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, kiabálós, mozgós

Létszám: 30 fő felett

Korosztály: bármilyen korosztály

Létszám: 20 fő felett

Helyszín: bárhol, tábortűznél a legjobb

Kellékek: -

Idő: 5 perc

Leírás, szöveg:

4 csapat van. Minden csapatnak van egy vezetője. Minden csapat kap egy szerepet. Vagy gránátos lesz valaki, vagy huszár, vagy géppuskás vagy repülő. Mindegyik szerephez tartozik egy mozdulat és egy szöveg.

- Gránátos: “sztoj-sztoj-sztoj” - Ököbe szorított kéz lendítése, mintha gránátot töltenénk be
- Huszár: “hjáááá” - Felugrás és a két kézzel egy jelképes kardvágás
- Géppuskás: “ratatatata” - Géppuskával összevissza lövöldözés
- Repülő: “brrrr” - Két kéz széttárva és repülő utánzása

Az egyik csapat elkezd. Eljátssza a saját akcióját, majd a csoportvezető választ egy másik csapatot, és azt az akciót is eljátsszák közösen. Ezután a választott csapat is eljátssza a sajátját, illetve egy másikat. Majd a harmadik csapat is eljátssza magát, és még egy másikat. Így folytatódik a játék, amíg abba nem hagyjuk. Mindig a csoportvezető kezdi el a következő csapat akcióját, a csoport pedig követi őt.

A falu bikája (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 10 fölött

Helyszín: kültér, vagy ahol senkit sem zavar az ordibálás

Kellékek: -

Idő: 10-20 perc

Leírás:

Néhány embert elküldünk elég messzire egy játékvezetővel. A másik játékvezető közben elmondja a helyükön maradottaknak, hogy mi is a játék lényege. Egyszerre mindig csak egy ember jön vissza, és neki ki kell derítenie, hogy ki a falu bikája. Ezt úgy tudja megtenni, hogy minél nagyobb üvölt, mert arra a többiek visszaüvöltenek. Aki a leghangosabb, az a falu bikája. 3 tippje van a kitalálónak (persze nem találja el sosem), de a harmadik üvöltése után mindenki csöndben marad, így kiderül számára is, hogy ő a falu bikája. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

A világ legrondább állata (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: 14 éves kor fölött

Létszám: 8-24

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: egy pokróc

Idő: 5 perc

Leírás:

A játékvezető bevezet egy pokróccal letakart „állatot” (embert négykézláb), a világ legrondább állatát. Elmondja, hogy aki csak a szemébe néz, meghal, ezért csak a legbátrabbak jelentkezzenek, hogy megpróbálják elviselni a pillantását. 3 embert még a játék előtt beavat a tervbe a játékvezető, őket és egy szívatni szánt embert kiválaszt. Sorban odajönnek, bepillantanak a pléd alá és elesnek („meghálnak”). Az utolsó ember, a szívatható előtt a játékvezető ismét felhívja a figyelmet, hogy aki belenéz a világ legrondább állatának szemébe, az meghal. Az utolsó ember is benéz a takaró alá, de ekkor az „állat” „hal meg”. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Árpád sírja (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 8-30

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: pokróc, egy pohárban szappan vagy dobozos kézkrém

Idő: 10 perc

Leírás:

Néhány önkéntes ember elmegy elég távolra, majd egyesével visszahívjuk őket. A játékvezető, még mielőtt visszaérne, beköti a szemét a szívatandónak, majd a földön fekvő „halotthoz” vezeti, mondván, hogy most megmutatja neki Árpád sírját. A kezét fogva végigtapogattatja a halottat, miközben mondja, hogy most éppen a halott melyik részénél is tartanak (Ez itt a lába, Ez itt a keze, stb.), majd a segítő a halott fejéhez tart egy szappanos vagy kézkrémes dobozt, amibe az áldozat kezét belenyomva azt mondja: „Ez pedig a szeme”. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Félsz a magasban? (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: 12 éves kor fölött

Létszám: 8-30

Helyszín: kültéren ajánlott

Kellékek: egy erős farúd, sál szembekötéshez

Idő: 10 perc

Leírás:

Néhány önkéntes elmegy messzebbre, majd egyesével visszahívjuk őket. Az egyik játékvezető elmondja neki, hogy bekötik a szemét, a botra ráállítják, felemelik és onnan le kell ugrania. Így is tesznek, csak hogy a bottal csak azt játsszák, mintha nagyon magasra emelnék, valójában a földtől max. 30 centire emelik. Ebből a helyzetből egy másfél méteresre tervezett ugrás nagyon viccesen tud kinézni. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény,

fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Hasracsapós (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: minden korosztály számára

Létszám: 10 fölött bármennyi

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: egy pokróc, egy fabot

Idő: 5 perc

Leírás:

A játékvezető megkér két „önkéntest” (az egyik egy cinkostárs), hogy feküdjenek a kör közepére, majd elmondja a játék lényegét: valakinél van egy fabot, amivel rácsap a fekvők hasára, és az ő céljuk kideríteni, hogy ki volt az. Ezután leteríti őket egy pokróccal, majd a botot a cinkostárs kezébe adja, vagyis aki az önkéntes mellett fekszik, az csap a saját hasukra, de persze igyekszik nem elárulni magát, és ő is keresi, hogy kinél lehet a bot. Ha nem jön rá egy idő után sem, leplezzük le. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Kinél van a síp? (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: minden korosztály számára

Létszám: 12-24

Helyszín: kültér (leginkább egy tábortűz körül)

Kellékek: egy síp madzagon

Idő: 15 perc

Leírás:

Néhány önkéntest elküldünk elég messzire, majd egyesével visszahívjuk őket. A játékvezető elmondja a lényeget: ki kell találnia, hogy a körben ülők közül kinél van éppen a síp, segítségképpen időnként megfűjják, majd továbbadják. Valójában senkinek a kezében sincs ott a síp, hanem a körön belül mászkáló játékvezető övére van felkötve hátulról, így aki elé odaáll, az bele tud fújni, majd úgy tesz, mintha továbbadná. Persze aki közepén áll, sosem találja el, hogy éppen kinél van, de általában rá szoktak jönni a turpisságra. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsűtni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Mit mond majd a nászéjszakán? (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: 15 éves kor fölött

Létszám: 10-30

Helyszín: tetszőleges (tábortűznél ajánlott)

Kellékek: egy fadarab

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Néhány önkéntes lányt elküldünk elég távolra, majd a játékvezető elmondja a többieknek, hogy amikor egyesével visszahívják a lányokat, a kezükbe nyom majd egy fadarabot, és ennyi, nincs sem utasítás, semmi, egyszerűen azt csinál vele, amit akar, de

közben fontos, hogy mindenki CSÖNDBEN figyelje őt. De persze azt is elmondja, hogy amit az adott lány mond, azt fogja majd kérdezni a nászéjszakáján is. Ebből persze nagyon vicces mondatok szoktak kisülni, és általában a nevetést nem lehet visszafojtani. A végén beavatjuk a lányt, hogy miért is nevetett mindenki. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsütni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Tengeralattjáró (tábortűzi)

Kategória: tábortűzi, szívatós

Korosztály: minden korosztály számára

Létszám: 8-20

Helyszín: kültéren ajánlott

Kellékek: egy esőkabát, egy pohár víz

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Néhány önkéntest (inkább fiúkat) elküldünk, majd egyesével visszahívjuk őket. A játékvezető elmondja, hogy ő (az önkéntes) most épp egy tengeralattjáró kapitánya, lefekteti a földre és ráteríti az esőkabátot úgy, hogy az egyik karja fölfelé álljon, mint a tengeralattjáró távcsöve, és ebbe beszél. Folyamatosan adja a „helyzetjelzést”: Szép az ég, kifuthatunk?, Megy le a nap, de szép az idő, mehetünk tovább? stb. A végén azonban azt mondja: Vihar közeledik, mehetünk tovább? Jaj, itt a vihar, elkapott minket, beázunk! Beázunk! – és ezzel egy pohár vizet önt az esőkabát felfelé álló ujjába, rá a „kapitány” fejére. (Beavatós játékot csak valami különleges esemény, fordulópont esetén érdemes elsütni, különben elveszti az értelmét a „beavatás”. Titoktartásra kell felszólítani a résztvevőket!)

Kalmár játék (terepjáték)

Kategória: terepjáték, mozgós, stratégiai, logikai

Korosztály: bármilyen

Létszám: 15+

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: pénznek jó sok bab

Idő: 50-90 perc

Leírás:

CÉL

A játék lényege, hogy a csapatok saját kincstárukba minél több pénzt halmozzanak fel, kereskedés vagy gazdasági verseny keretében, illetve kiegészítő játékokkal és feladatokkal bevételhez jutva.

SZABÁLYOK

Kereskedés:

Alapvetően 3 egyenlő létszámú csapat és 6 város lesz. A csapatok között mindenfajta szövetkezés tiltott. Minden csapat kap indulótőkét, amit megforgatva egyre nagyobb bevételekre tehet szert. A pénz vezetése „játékpénzen” (előre gyártott papírlapokon) illetve folyószámlán történik. A városokban 6 féle terméket lehet vásárolni, különböző árakon (például New York városában veszek 2 forintért 1 birkát, amit Peking városában 4 forintért tudok eladni. Így csináltam 2 forintból 4 forintot).

Vásárláskor természetesen, ha van maradék az nem vész el, hanem felíródik a lapra. Az árak a játék során 20 percenként fognak megváltozni, azaz 9 kör lesz. Változáskor minden termék ára megemelkedik, de a városokban különböző mértékben. A résztvevők nem tudják előre az áremelkedések mértékét. Számukra mindig csak a kör elején derül ki, amikor azt

kiírják a városokban. Az árak kereslet-kínálat alapján kicsit módosulnak egy körön belül is (például egy 14 forintos ár szép lassan felkúszik a 16-ig, ha nagyon sokat vásárolnak az adott áruból). Lesz egy előre meghatározott középár, amihez közelítenek. Minden csapatnak van egy anyavárosa, ahol letehet és felvehet pénzt. A 6 városból a 3 anyavárosban lesz laptop és internetkapcsolat, így egy google spreadsheet-en vezetve ezekben a városokban folyószámlát lehet vezetni, vagyis e között a 3 város között elég árut mozgatni (kisebb a kockázat) továbbá a játék során menet közben osztott bónuszokat és levonásokat is a folyószámlán lévő összeg alapján számoljuk. (Lásd még a Küldetéseknél) A másik 3 városban viszont csak „játékkészpénzzel” lehet kereskedni. A játék második felében, ha a tranzakciók egy bizonyos szintet átlépnek, a nagyon nagy összegű tranzakciókra %-os (százalékos), úgynevezett tranzakciós adók lesznek kivetve. Ezt a városokban fogják kiírni.

Gazdasági megmérettetés (rablás):

Egy csapat korlátozott számú versenykihívót (rablót) állíthat ki (létszámarányosan). A versenykihívót(rablót) óránként váltani kell, és megkülönböztető jelzéssel kell ellátni (keretmesétől függ, hogy mi legyen az!) A versenykihívó (rabló) célja hogy minél több pénzt szerezzen rablással, de kereskedni nem kereskedhet. A megszerzett pénzt leadhatja az anyavárosában és onnan elviheti más kereskedni. Támadni csak kihívással lehet. A kihíváshoz meg kell érinteni a másikat. A verseny(rablás) két módon folyhat: az egyik a nyakkendőharc (az öv hátuljába beszorított cserkésznyakkendőt kell kirántani) a másik a kő-papír-olló (3 menetben). A verseny módját mindig a kihívott fél választja meg. A győztes mindent visz. A városok védelmet jelentenek.

Nagyvállalat (karaván):

A játék során lehet csoportosan közlekedni kézenfogva, úgynevezett nagyvállalatokban. Ezek védelmet jelentenek a magányos versenykihívókkal szemben. Ugyanis a nagyvállalatokkal csak ugyanakkora, vagy nagyobb nagyvállalat versenyezhet. Egy ellenséges csapat nagyvállalatát erőszakkal kisebb egységekre bontani tilos. A nagyvállalat maximális mérete a csapat nagyságától függ. A lényeg, hogy ne egy bandában mozogjon mind a 3 csapat, hanem legyen 3-3-3 nagyvállalatra elég ember, tehát a legkisebb csapatlétszámnak a harmada adja meg a nagyvállalat legnagyobb méretét. Ha nagyvállalatok küzdenek egymás ellen, akkor mindig egy az egy elleni (1vs1) verseny van és a „győztes mindent visz” szabály itt is érvényes, azaz a legyőzött ember nagyvállalatának teljes vagyona a győztes nagyvállalaté lesz. Visszahívás nincs, két ember-nagyvállalat csak akkor küzdhet meg újra egymással, ha az előző menet győztese ellátogatott egy városba és onnan kijött. Ha viszont 1-es csapat legyőzte 2-es csapat támadóit 3-as csapat még a városba érés előtt kihívhatja az 1-es csapatot.

Pénzszerzés MNB- Pénzszerzés MNB-s játékokkal s játékokkal:

A játékosok közül nem biztos, hogy mindig mindenkinek jól megy a kereskedés. A játékok során ezért lesznek kiegészítő „pénzszerzési” lehetőségek. A Szabadság-téren elhelyezkedő 5 város mindegyikében lesz egy MNB-s játék, amit ha teljesítenek a játék nehézségével arányosan pénzt kapnak. (MNB „Darts”, Mágneses Bankjegykirakó, különböző totók és kérdőívek) Az MNB látogatóközponton belül játszható játékokért szintén „játékpénzt” lehet kapni. Például ha valaki végigjátszik egy KAMATKIRÁLYT, akkor az értékelő lap alapján komolyabb összeg üti a markát. A Fabatka kvízért már kevesebbet kap. Ezekre a játékokra az MNB látogatóközpontjában lehet jelentkezni.

Küldetések: Küldetések:

A játék folyamán óránként egy csapatküldetés lesz. Ezek a játék folyamán nyereményt hoznak a csapatnak ha teljesíti, ha nem akkor viszont büntetés éri. A nyereményeket és büntetéseket a

csapat folyószámlán lévő vagyonára nézve %-arányosan fogjuk kiszabni. A küldetés kihirdetésekor meg lesz adva, hogy a feladat hány %-os nyereséget, vagy veszteséget hoz.

KERETMESE

A világ gazdasága!

- A városok, nagy kereskedelmi központok a világban: New York, Moszkva, Peking, London, Frankfurt-EKB, Budapest-MNB, a 3 csapat pedig EU, USA, Kína.

Számháború (terepjáték)

Kategória: terepjáték, mozgós, stratégiai, logikai

Korosztály: bármilyen

Létszám: 15+

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: 2 zászló, számok, halottasház

Idő: 50-90 perc

Leírás:

A játékosok elszaladnak egy búvóhelyre a játéktéren, megjegyzik a számukat, majd a fejükre teszik a papírt, a gumi segítségével. A játék egy előre megbeszélt jelre indul. A játékosoknak le kell olvasniuk hangosan, a másik csapat játékosainak számát úgy, hogy közben a saját számukat ne lássa az ellenfél. Aki hallja a számát, vagyis a leolvasott játékos, egy előre megbeszélt helyre megy, ahol leteszi a számát, s ülve nézi a további játékot, ill. csöndben drukkol a csapattársainak. A játék addig tart, amíg valamelyik csapat el nem fogy. Úgy is játszhatjuk a játékot, hogy az egyik csapat eldug egy zászlót, vagy pulóvert... a játéktéren, s a másik csapat próbálja ezt megtalálni. Közben persze mindkét csapat igyekszik az ellenfél számát leolvasni, s így kiejteni a játékosokat a játékból.

A „kincset” elrejtő csapat akkor nyer, ha az ellenfél csapata elfogy. A kereső csapat pedig akkor, ha megtalálja a zászlót, vagy az ellenfél csapatából mindenkit leolvas.

Lehet az is, hogy mindkét csapat elrejt zászlókat.

Színháború (terepjáték)

Kategória: terepjáték, mozgós, stratégiai, logikai

Korosztály: bármilyen

Létszám: 15+

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: legalább 2 zászló, legalább 2 színű krepp papír csomag

Idő: 50-90 perc

Leírás:

Alap esetben két csapattal játszunk. Több csapat esetén lehet egyéb szabályokat is beletenni, könnyű és erős megállapodási szerződést kötni stb.. A játékosokat egyenlő arányban (nem, kor és erő szempontjából).

A csapatok elrejtik a zászlójukat a kijelölt területen. A játék célja, hogy a az egyik csapat megszerezze a másik zászlóját, összeérintse a saját zászlójával a saját bázisterületén. Minden csapat kap egy krepp papírszalagot, amit jól látható módon fel kell kötni a jobb vagy a ball vállra, úgy hogy le lehessen azt majd szakítani. A sípszó/kürt megszólalása után elkezdődik a játék. A csapatok felkeresik egymás bázisát, és próbálják megszerezni a zászlót.

Támadni, csak azonos súlycsoportbelit vagy erősebet/nagyobbat szabad. Ha többen támadnak meg egy nagyobbat, akkor természetesen védekezni lehet. Ha valakinek leszakad vagy szakítják a szalagját, az köteles a hullaházba menni. A hullaházban különböző feladatok elvégzésével (pl.: nyakkendőharc, kockadobás, barkóba, amőba stb..) kiválthatja

magát és visszaállhat a játékba. A játék akkor ér véget, ha a két zászlót összeérintették valamely bázisponton, vagy a valamely csapat összes játékosa a hullaházba került.

Terepharc (terepjáték)

Kategória: terepjáték, mozgós, stratégiai, logikai

Korosztály: bármilyen

Létszám: 15+

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: két zászló

Idő: 50-90 perc

Leírás:

A játékosokat egyenlő arányban (nem, kor és erő szempontjából). A csapatok elrejtik a zászlójukat a kijelölt területen. A játék célja, hogy az egyik csapat megszerezze a másik zászlóját, összeérintse a saját zászlójával a saját bázisterületén. A sípszó/kürt megszólalása után elkezdődik a játék. A csapatok felkeresik egymás bázisát, és próbálják megszerezni a zászlót.

Párbaj bajozni egy-egy ellen. Párbajra akkor lehet kihívni valakit, valakit, ha megérintették az illetőt. Párbaj nemet mindig a gyengébb fél választ (újharc, nyakkendő harc, kőpapír olló). Aki elveszítette a párbajt, annak köteles a hullaházba menni. A hullaházban különböző feladatok elvégzésével (pl.: nyakkendőharc, kockadobás, barkóba, amőba stb..) kiválthatja magát és visszaállhat a játékba. A játék akkor ér véget, ha a két zászlót összeérintették valamely bázisponton, vagy a valamely csapat összes játékosa a hullaházba került.

Fociverseny az asztalon (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 6-20

Helyszín: egy nagy asztal körül ülve vagy állva

Kellékek: egy pingponglabda, kréta

Idő: 10-20 perc

Csapatbeosztás: 2 egyenlő létszámú csapat és egy bíró

Leírás:

Az asztal két szélére rajzoljunk krétával 1-1 kaput, jelöljük meg a pálya közepét is. Az asztal egyik felét az egyik, másik felét a másik csapat vegye körül. Mindkét kapunál legyen egy kapus. Adott jelre a csapatok fújni kezdik a labdát, arra törekedve, hogy az ellenfélnek gólt „fújjanak”. Ha oldalt leesik a labda, a bíró középére teszi a labdát, s folytatódik a játék.

Pont: gólonként 1 pont.

javaslat: Válasszunk cserejátékosokat, hogy az elszédült játékosokat le tudjuk váltani.

Kanál bújtatás (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 14 évestől (Kószától felfelé, de akár cserkész korosztály is)

Létszám: 10-50

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: csapatonként 1 kanál, madzag

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: egy játékvezető, 5-10 fős csapatok

Leírás:

A kanalakra olyan hosszú madzagot kötünk, hogy a játékosok át tudják húzni a ruhájukon. (Ha csak felülre, pulóverujjba, akkor kb. 160 cm/fő, ha végigfűzzük az egész ruhán, vagyis pulóverujjon be, a másik oldali nadrágszáron ki, ill. fordítva, akkor kb. 250 cm/fő.) A játékosok csapatonként 1-1 sorba állnak, az első játékosok kezében van 1-1 kanál. A játékvezető jelére átbújtatják a kanalat a ruhájukon, a csapat tagjai sorban egymás után, azaz összefűzik magukat. Ha teljesen ruhán kell áthúzni, akkor a bújtatás iránya fentről lefelé, a következő játékosnál lentől felfelé, majd a következőnél fentről lefelé, stb. Győz az a csapat, amelyik leggyorsabban fűzi össze magát.

Kígyó (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10 fő fölött

Helyszín: tágas szabad tér

Kellékek: minden csapatnak egy hullahopp karika

Idő: 2-4 perc

Leírás:

Csapatbeosztás: azonos létszámú (5-10 fős) csapatok

A csapat tagjai kézenfogva, kinyújtott karral állnak egy vonalban. Adott jelre az első játékos kezében lévő karikát úgy kell az utolsó játékos szabad kezéig juttatni, hogy mindenki átbújik rajta, de közben egymás kezét nem engedik el. Az a csapat győz, amelyik a leggyorsabb.

Lebegő lufi (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 14 évestől (Kószától felfelé)

Létszám: 9 fő vagy több 9 fős csapat

Helyszín: sima talaj

Kellékek: egy pokróc és egy lufi csapatonként

Idő: 2-5 perc

Csapatbeosztás: 8 pokróctartó és egy fújó játékos

Leírás:

Egy játékos lefekszik a pokrócra háton, amit 4-4 játékos két oldalról felemel. A játékvezető a pokróc fölé dobja a lufit, amit a fekvő játékosnak fújással kell a levegőben tartania. A pokrócot tartók segítenek neki, igyekeznek mindig úgy helyezkedni, hogy a fekvő játékos alulról fújhassa a lufit.

Pontozás: 9 fő esetén nem kell pontozni, hiszen az együtt működés a cél. Több csapat esetén pontozhatjuk, hogy melyik csapat hány percig bírta, vagy a kiesés sorrendje szerint.

Sorbaállás (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 10-12 évestől (Cserkésztől felfelé)

Létszám: 8-25

Helyszín: terem

Kellékek: mindenkinek 1 szék (elég erős, hogy rá lehessen állni)

Idő: 10-15 perc

Leírás:

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Annyi széket teszünk egymás mellé szorosan, hogy az összes játékos elférjen rajta állva egy sorban. A játékosok felállnak a székekre, majd valamilyen szempont szerint el kell rendeződniük (pl.: névsor, magasság, születési dátum, lábméret szerinti sorrendbe). A rendeződés alatt senki nem léphet le a földre, a játékosoknak egymást kell segíteniük a mozgásban.

Székvándorlás (ügyességi)

Kategória: ügyességi

Korosztály: 12 évestől (Cserkész korosztály végétől)

Létszám: 10-30

Helyszín: tágasabb helyiség (folyosó)

Kellékek: mindenkinek 1 szék (elégg erős, hogy rá lehessen állni)

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: 2 azonos létszámú csapat

Leírás:

A csapatok egymással szemben helyezkednek el, a játékosok az egymás mellé állított székek tetejére állnak fel. Mindkét csapat széksora egy kijelölt alapvonalig (falig) ér. Adott jelre az alapvonalnál, az utolsó széken álló játékos átlép a mellette levő székre, felemeli az üres széket és előreadja a többi játékosnak. Az első játékos a széket a sajátja elé teszi, átlép rá, majd a többiek is eggyel-eggyel előrelépnek. Ha az utolsó szék megint üres, a hátsó játékos azt is előreadja. Egyszerre több szék is lehet a levegőben. Az a csapat győz, amelyik hamarabb éri el az első székkal a célvonalat.

Mocsárjárás (versenyzős)

Kategória: versenyzős

Korosztály: bármilyen

Létszám: 10-30 fő

Helyszín: szabadban vagy nagyszobában

Kellékek: valamilyen bója a pálya végére, csapatonként 3-3 kis méretű téglafémdoboz/kartonlap/deszka

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: legalább két csapat

Leírás:

Az indulók felállnak a rajtvonalra. A célvonal 10-15 méternyire van. Minden induló 3-3 üres konzervdobozt (vagy fél téglát, vagy kartonlapot, de legjobb, ha deszkából előre fűrészelve megfelelő méretű kis lapokat) kap. Adott jelre ezeken lépegetve kell a célvonal felé elindulniuk, anélkül, hogy lábuk a földet érintené. A játékosok tehát a rajtvonalban felállnak két dobozra, majd indításkor a harmadikat maguk elé a földre téve, egyik lábukkal arra lépnek, a felszabadult doboz pedig felemelve, maguk elé teszik és így tovább. Akinek földet ér a keze vagy a lába, előlről kell kezdenie.

Az a csapat győz, amelyiknek minden tagja hamarabb célba ér.

Ajándékozás (vicces)

Kategória: vicces, ülős

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 15-20

Helyszín: tetszőleges

Kellékek: -

Idő: 10-15 perc

Csapatbeosztás: együtt mindenki

Leírás:

Minden játékos súg a bal szomszédjának egy ajándékot, a jobb szomszédjának, hogy mit kell tennie az ajándékkal. Ezután mindenki elmondja, hogy mit kapott ajándékba és mit kell vele tennie. Pl. szép szempillantást kaptam és be kell kereteznem.

Fogatlanok (vicces)

Kategória: vicces

Korosztály: 8 évestől (Kcs-től felfelé)

Létszám: 10-30

Helyszín: körben ülve

Kellékek: -

Idő: 5-10 perc

Csapatbeosztás: mindenki együtt

Leírás:

Az első játékos feltesz egy tréfás kérdést a szomszédjának: *Mariska néni, elültek már a tyúkok?* vagy *Isméri Ön a Millinger Macát?* A válasz a következő: *Nem tudom, megkérdezem a szomszédomat.* vagy *Nem, de megkérdezem a szomszédomat.* A kérdés körbemegy. A játék lényege, hogy a játékosok foga nem látszhat ki sem a beszéd, sem a nevetés közben. Akinek mégis „kivillan a foga fehérje” kiesik. Természetesen a játékosok kézzel nem takarhatják el a szájukat. Az utolsó játékos már nem kérdezi meg a szomszédját, hanem válaszol a kérdésre: *Persze, hogy elültek, most csuktam rájuk az ólajtót.* vagy *Hogyne ismerném, ő lopta el a falu fogsorát!)*

Babba barabia Babba (vicces)

Kategória: vicces, mozgós

Korosztály: 10 év felett

Létszám: 8+

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc+

Leírás:

Körben állunk, középen a játékvezető. [mostantól úgy írom, hogy aki olvassa, az a játékvezető] Odamegyek valakihez a körben, ha azt mondom neki, hogy “Babba” akkor csöndben kell maradnia. Ha viszont azt mondom neki, hogy “Babba barabia babba”, akkor, amíg én ezt kimondom, addig a másiknak azt kell mondania, hogy “Babba”.

Ezután jönnek az extrák: Ha azt mondom valakinek, hogy “Elefánt 1,2,3,4,5,6,7” akkor 7 mp alatt a középsőnek elefánt ormányt, a két mellette lévőnek pedig nagy fület kell mutatniuk.

Extrák még:

- Kenyérpirító: két szélső egymás felé fordulva téglalapot alkot, középső ugrik egyet, ‘ping’ szót kimondva.
- Turmix: középső felteszi a két kezét, kézfej lefelé fordítva, két szélső pördül egyet.
- Kóla: középső mint a turmixnál, hang: “csszz” két szélső a középső felé fordulva leguggol, miközben kezükkel hullámoznak; hang: “blutyblutybluty”
- Majom: középső egyik kezével fejét ütögeti, másikkal hasát simogatja, két szélső: hülyén ugrál+hülye hangokat ad ki
- James Bond: középső karba teszi a kezét, kihúzza magát, két szélső “hozzádörgölőzik” pisztolyt mutatva, hang: “Ohh James...”

- Betonkeverő: két szélső ismét téglalapot alkot, középső egyenes háttal előre hajol - a két szélső 'kiönti' a betonkeverőt. Középső hangja: "blööeee"
- Ezenkívül még van sok lehetséges változat, de in situ is ki lehet találni :)

Ha valaki elrontja a Babba-Babba barabia babba mondását, vagy 7mp-en kívül áll be a formációba, helyet cserél a középső emberrel. Lényeg: középső ember pörögjön a körben, akkor lesz élvezetes.

Eper, ananász (vicces)

Kategória: vicces

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 4 felett

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Gyümölcssalátát készítünk az alábbi módon: Ülve mindenki csinálja standard ritmusra a klasszikus elnök-titkár tapsikolást (1)combra ütünk, 2) tapsolunk, 3) jobb kézzel "like"-ot mutatva a vállunk mögé mutatunk, 4) bal kézzel "like"-ot mutatva a vállunk mögé mutatunk) Miután mindenki megszokta a ritmust, elkezdjük a gyümölcsnevek mondogatását: Első ember 1x, második 2x, harmadik 3x, negyedik 4x, ötödik 3x, hatodik 2x, hetedik 1x, nyolcadik 2x... mondja az adott gyümölcsnevet. Aki csak egyet mond, az a bal kéz hátra mutatra mondja. Aki kettőszor, az a két kéz hátra mutatra, aki háromszor az a tapsra és aki négyszer az a combtapsra is kimondja a szót. Fontos, hogy ne essünk ki a ritmusból!!

Aki kiesik a ritmusból/elrontja, "szintet lép". Azaz első körben csak eper (2 szótag) van, ha valaki szintet lép, az már ananászt (3 szótag) fog mondani - eközben a hibátlanok maradnak az epernél. Tetszőleges gyümölcsöket ki lehet találni, idő után nehezedik a játék, pl. Amikor 6-an játsszák és már 4 fajta gyümölcs van.

(Ritmus és az 1-2-3-4-3-2-1-2.... Továbbra is áll mindenkinél csak a kimondott szavak változnak)

Zöldséges (vicces)

Kategória: vicces, csapatépítő

Korosztály: 11 év felett

Létszám: 10 felett

Helyszín: benti

Kellékek: -

Idő: 10 perc

Leírás:

Mindenki kitalálja, hogy milyen zöldség lesz, ezt megosztjuk egymással. Utána fogjuk a kezünket és összenyomjuk vele a szájunkat-arcunkat. Így kell mondani, hogy "Padlízán hívja répát... Répa hívja Tököt"

Játékok ABC sorrendben

1-2-3-4 (szituációs)	51
3 sztori, ebből egy igaz (ismerkedős)	31
A cserkész tábor az nagyon jó! (tábortűzi)	73
A falu bikája (tábortűzi)	77
A halacska úszik a vízben (tábortűzi)	67
A játszma szabálya (kitalálós)	35
A világ legrondább állata (tábortűzi)	78
Activity verseny (csapatépítő):	21
Ádámnak Éva kell (tábortűzi)	67
Ágá csuf-csuf-csuf (tábortűzi)	72
Ajándékozás (vicces)	85
Álljatok be sorba beszéd nélkül időrendbe (ismerkedős)	29
Alma, körte, cseresznye (tábortűzi)	52
Arctanulmány (önismereti)	49
Árpád sírja (tábortűzi)	78
Az én zubbonyomra (tábortűzi)	52
Azt szeretem benned... (csapatépítő)	13
Babba barabia Babba (vicces)	86
Baby shark (tábortűzi)	65
Balatonnál sej-haj de jó (tábortűzi)	53
Békás tó (mozgós)	46
Bemutatom magamat! (ismerkedős)	32
Bingo (ismerkedős)	29
Bizalmi esés (bizalom)	8
BKV rally (csapatépítő)	16
Bomba és pajzs (mozgós):	48
Bögöly, dögölj! (tábortűzi)	68
Brit bulldog (mozgós)	41
Bumm, csirke bumm (tábortűzi)	62
Cője (tábortűzi)	53
Csík a giliszta (tábortűzi)	74
Csillagfogócska (fogó)	26
Csillagfogócska (mozgós)	41
Csoportcímer alkotás (csapatépítő)	13
Denevér-Moly (csapatépítő)	18
Dobókockás kitaláló (kitalálós)	33
Dzsun-ga (körjáték)	37
Egy elefánt (tábortűzi)	74
Egy Ford Escort (tábortűzi)	68
Elalszik a város (csapatépítő)	20
Elment a nyúl a bálba (tábortűzi)	53
Elnök-titkár-jegyző (csapatépítő)	23

Élő aknakereső (csapatépítő)	11
Élő fotó (mozgós)	45
Élőgameboy (stratégiai)	51
Előre a kezedet (tábortűzi)	54
Emberjármű (logikai)	39
Én azt mondom igen! Én azt mondom nem! (önismereti)	50
Én elmentem a vásárba fél pénzzel (tábortűzi)	54
Én még sohasem (ismerkedős)	12
Ének az esőben/Singin' in the rain (tábortűzi)	57
Eper, ananász (vicces)	87
Építő (kreatív)	37
Epoi táj táj é (tábortűzi)	58
Evolúciós játék (mozgós)	45
Ez a neked való szakma (önismereti)	50
Ez az én székem! (ismerkedős, mozgós)	32
Ez itt egy rénszarvas (tábortűzi)	56
Fáj (tábortűzi)	68
Falu végén van egy ház (tábortűzi)	61
Félsz a magasban? (tábortűzi)	78
Fenn a dombon él egy flúgos pingvin nép (tábortűzi)	71
Flí Fláj (tábortűzi)	57
Fociverseny az asztalon (ügyességi)	83
Fogatlanok (vicces)	86
Fókavadászat (tábortűzi)	73
Francia kártya – rendőrös (mozgós)	42
Fusson a harmadik (fogó)	26
Guantanamo (tábortűzi)	69
Guggolás (mozgós):	48
Gyere úgy ide, mint... (csapatépítő)	15
Ha jó a kedved (tábortűzi)	69
Hamburger, turmix, kenu (mozgós)	40
Harang (bizalom)	8
Hasracsapós (tábortűzi)	79
Hello Joe vagyok, egy gombgyárban dolgozom (tábortűzi)	64
Himalája, Himalája (tábortűzi)	66
Hirdetés (önismereti)	49
Hol a párom? (ismerkedős)	30
Hullámozás (bizalom)	9
Így járjuk a Lapatát (tábortűzi):	70
Intelligens PUF (gyorsasági)	27
Jókívánság (csapatépítő)	13
Kacsa (mozgós)	44
Kacsintós gyilkos (energizáló)	24
Kalmár játék (terepjáték)	80

Kanál bújtatás (ügyességi)	83
Kártyás továbbülő (csapatépítő)	18
Kelj fel Ramszesz! (tábortűzi)	52
Kérdés párbaj (gondolkodós)	28
Kerek erdő szélén (tábortűzi)	61
Keresztből egyenesbe (kitalálás)	34
Ki jut el 100-ig? (energizáló)	25
Ki vagyok én? (kitalálás)	35
Ki? Kivel? Hol? (csapatépítő)	17
KIA (energizáló)	25
Kibogozódás (csapatépítő)	18
Kicsi kis kocsikával (tábortűzi)	70
Kígyó (ügyességi)	84
KIM játék (memória)	40
Kinek a bőröndje? (csapatépítő)	14
Kinél van a síp? (tábortűzi)	79
Körbemasszázs (bizalom)	9
Kviddics (mozgós)	45
Labda feldobás (mozgós)	44
Labdalánc (mozgós)	49
Láma (körjáték)	37
Lányok vs. Fiúk (mozgós)	42
Láthatatlan labda (csapatépítő)	16
Laurencia (mozgós, éneklős):	46
Lebegő lufi (ügyességi)	84
Legoépítés (csapatépítő)	22
Légy superhős, ments világot (tábortűzi)	76
Leveles a május (tábortűzi)	71
Lu lula (tábortűzi)	75
Macska van az úton (tábortűzi)	63
Marshmallow Challenge (logikai)	15
Meme gyártás (csapatépítő)	12
Mérőszalag (Hogy-vagy?)	28
Messze Keleten, Bagdadban (tábortűzi)	55
Milyen ... lenne? (csapatépítő)	14
Mire tízig számolok (mozgós)	41
Mit mond majd a nászéjszakán? (tábortűzi)	79
Mocsárjárás (versenyzős)	85
Mozdítsd ki fenékkal! (mozgós)	42
Nád a házam teteje (tábortűzi)	59
Nagytáborba indulnék (tábortűzi)	73
Nem fogsz te pillangó szállni (tábortűzi)	63
Nem kellesz már (tábortűzi)	64
Nem-hanem? /Józsí hívja... (csapatépítő)	20

Ne vess csirke! (csapatépítő)	12
Nevetőkerék (bizalom)	9
Névlánc (ismerkedő)	30
Ninja (mozgós)	47
Noé bárkája (kevés mozgást igénylő)	33
Nyakkendőharc (energizáló)	24
Oh máj csecse (tábortűzi)	59
Óléó dimdimdim (tábortűzi)	72
Óriások, törpék, varázslók (mozgós)	47
Ország, város (csapatépítő)	17
Ördög és angyal (szituációs)	51
Ötvenmilliós játszma (kvízzjáték)	39
Parasztactivity (csapatépítő)	21
Páros kidobós (mozgós)	43
Páros versmondás (együttműködést segítő)	24
Pizza Hut (tábortűzi)	75
Pliplipli (tábortűzi)	54
Pogánytánc/Bungallo (tábortűzi)	75
Póni (tábortűzi)	55
Postás/„Leveletem küldöm...” (körjáték)	36
PUF (gyorsasági)	27
Puszi vagy pofon (párválasztós)	50
Rabszolgás (csapatépítő)	17
Rád jellemző? (memória)	40
Révészlegény (tábortűzi)	64
Riccs-raccs rumlibum (tábortűzi)	76
Ringatás (bizalom)	10
Rókavadászat (kreatív)	38
Röfi rally (feszültségevezető)	26
Sensory Awarness (bizalom)	7
Sorba állás területileg, beszéd nélkül (ismerkedős)	31
Sorbaállás (ügyességi)	84
Sötét bújócaska (mozgós)	43
Spot game (csapatépítő)	23
Stop trükk (improvizációs)	28
Storytelling (csapatépítő)	19
Szalagszerző/papsapka/bencésrögbi (mozgós)	43
Számháború (terepjáték)	82
Szamuráj, bivaly, nagymama (fogó)	27
Székvándorlás (ügyességi)	85
Szép felhő (kitalálós)	35
Színháború (terepjáték)	82
Szóbeszéd (kommunikációs)	36
Szoknyám alatt, nadrágomban... (csapatépítő)	13

Sztoj Sztoj Sztoj (tábortűzi)	77
Táncoljunk a tűz körül ma (tábortűzi)	59
Tartalom	1
Telefon (ismerkedős)	32
Tengeralattjáró (tábortűzi)	80
Tépj, amennyire szükséged van! (mozgós)	47
Térdfelismerés (kitalálás)	34
Térdre csapkodós (körjáték)	36
Térdrekörbe (bizalom)	10
Terepharc (terepjáték)	83
Tíz kicsi néger (tábortűzi)	60
Torpedó (csapatépítő):	22
Trükkös szoba (kreatív)	38
Tulajdonság torpedó (csapatépítő)	15
Utazás (kevés mozgást igénylő)	33
Vak kötélpálya (bizalom)	8
Vakjárás körben (bizalom)	10
Vak-kígyó (bizalom)	7
Vakvezetés (bizalom)	7
Varázsbolt és szemétdomb (csapatépítő)	14
Vattancsú (tábortűzi)	55
Visszaszámlálás bújócsk/Fedezékbe (mozgós)	44
Zippzár (bizalom)	10
Zombie (csapatépítő)	19
Zöldséges (vicces)	87
Zsebszöveg (improvizációs)	29
Zsipp-zsupp (ismerkedős)	31