

Kollár Zsolt

Játékok könyve I–II.

*Játékok a szobában*

*Játékok a szabadban*

Ennek a könyvnek a megírásában nagy szerepe volt annak a húsz évnek, amelyet a Regnum Marianum tagjaként eltöltöttem eleinte mint csapattag, majd mint a *Griffmadarak* népének vezetője. Sokat játszottunk érdekesebbnél érdekesebb játékokat, ennek hatására kezdtem el újabbak felkutatását és összegyűjtését, kapcsolatba kerülve sok hasonlóan gondolkodó cserkészvezetővel is. Így merült fel az ötlet, hogy a játékokat kézikönyv formájában közreadjam, a játékok típusa szerint rendszerezve azt. Bízom benne, hogy a könyvet nemcsak a regnumiak és a cserkészek fogják hasznosnak találni, hanem hittancsoportok, kisközösségek, táborozók, sőt alkalmi társaságok és nyaralók is.

*Kollár Zsolt*

Egy ilyen játékgyűjteményt egyedül nem lehet jól megírni. Hálas köszönettel tartozom mindazoknak, akik véleményükkel, ötleteikkel segítették a könyv megjelenését és lehető legpraktikusabb használatát. Sok segítséget kaptam Családomtól és a következőktől: Benkóné Csillag Luca, Bleicher Márta, Bobor Kristóf, Bojti Rózsa, Borka Balázs, Csanády Miklós, Dernovics Mátyás, Dragon Faragó Lajos, Fornay Veron, Gresz Orsolya, Krómer Kinga, Nagy Alexandra, Radó Cecília, Rausch Róbertné, Sal Gábor, Sal Marietta, Simon Gyöngyös, Székely Zoltán, Elke Thomä, Reiner Thomä, Török Anna, Varga Eszter, Varga László, Varga Stefánia, Virághalmy Zsófia, Zlinszky Judit.

Kollár Zsolt

# Játékok könyve I–II.

*Játékok a szobában*  
*Játékok a szabadban*




Szent Gellért Kiadó és Nyomda

Átnézte: *Nagy Alexandra*

Grafika: *Szebenyi Csaba, Kollár Dóra, Bojti Rózsa, Juhász Dóra*

© Kollár Zsolt

A kiadásért a Szent Gellért Kiadó és Nyomda  
igazgatói felelnek  
A szedés a Kiadóban készült  
Borítóterv: *Moharos Terézia*  
Nyomás és kötés: Szekszárdi Nyomda  
ISBN 978 963 696 505 1  QNT 466 / 607

# Játéksoroló

## Játékok a szobában

I. Ismerkedős játékok	9
II. Kártyajátékok	19
III. Kitalálós játékok	35
IV. Ügyességi játékok	64
V. Szójátékok	96
VI. Memórijátékok	108
VII. Kreativitást igénylő játékok	113
VIII. Koncentrációt igénylő játékok	120
IX. Szerepjátékok, színjáték, előadás	135
X. Vitatkozó, érvelő játékok	146

## Játékok a szabadban

Hogyan osszuk igazságosan csapatokba a játékosokat?	150
I. Labdajátékok	153

II. Botos, ütőfás játékok	198
III. Katonás, stratégias csapatjátékok	217
IV. Fogók	234
V. Ügyességi játékok	266
VI. Erőjátékok	296
VII. Vizes játékok	306
VIII. Téli játékok	317

I.

# Játékok a szobában





Kellékek



A játékosok száma



Előkészületek



Variáció



## I.

# Ismerkedős játékok

### Ismerkedő kör

 Minimum 6. Fontos, hogy a játékosok párosan legyenek.

A játékosokat két egyenlő létszámú csoportra osztjuk. Az egyik csoport feláll egy kisebb körbe, arccal kifelé fordulva, a másik csoport egy ezzel koncentrikus kört alkot úgy, hogy minden játékos egy, a belső körben álló játékosal szemben álljon. A külső köríven lévő játékosok mindegyike egy-egy téma gazdája, pl. sport, hobbi, család. A vele szemben álló játékos a saját témájában kell minél jobban kikérdeznie. Majd minden játékos, aki a külső köríven van, egy hellyel jobbra megy, hogy egy másik, belső köríven álló játékosal álljon szembe, és őt is kikérdezi a témájáról. A játék így folytatódik, amíg körbe nem érnek. Végül a külső köríven állók bemutatják társaikat az általuk kikérdezett téma alapján. Utána szerepcseré, a külső körben állók kerülnek belülre, és akik eddig a belső körben álltak, azok fognak kérdezni egy-egy témában.

### Közös zsonglőrködés

 Labda.

 Minimum 5.

A játékosok körbeállnak. A játékvezető indítja a labdát, odapasszolja valakinek, miközben mondja a saját nevét. A játékos továbbpasszolja, miközben hangosan mondja a saját nevét, stb. A játékvezető egy idő múlva változtat a játékszabályon: a játékosoknak nem a saját nevüket kell mondaniuk, hanem azét, akinek a labdát dobták.

## Kérdezgetés



Fonálgombolyag.



Minimum 5.

A játékosok körbe ülnek. A játékvezető odaadja a fonálgombolyagot az egyik játékosnak. A játékos a fonál végét fogva odadobja valakinek, és feltesz neki egy kérdést. Az a játékos, akinek dobták, felel a kérdésre, majd a fonalat fogva, egy újabb játékosnak dobja a gombolyagot, miközben feltesz neki egy kérdést. Csak olyan játékosnak szabad dobni a gombolyagot, akinél még nem volt. Miután mindenki sorra került, visszafele gombolyítjuk a fonalat: most a kérdezett kérdez. Mindig olyan kérdéseket teszünk fel, amelyek valóban érdekelnek bennünket.

## Ismerkedjünk meg!



Minimum 5.

A játékosok járkálnak a szobában, és megpróbálnak minél több emberrel kezet fogni. Kézfogás közben egymás szemébe néznek és bemutatkoznak. Ha már mindenki mindenkivel kezet fogott, körbeülünk és mindenki elmondja, kinek a nevére emlékszik.

## Keresztnév-rejtvény



Négyzetrácsos papírlapok, írószerek.



Minimum 3.

Minden játékos kap két-két négyzetrácsos lapot, írószert. Először mindenki felírja az egyik lapra a saját nevét, külön négyzetbe minden betűt. Majd megpróbál minden betűhöz egy olyan szót csatlakoztatni, amit ő szeret csinálni vagy ami rá jellemző. Miután elkészült, a másik lapra csak a betűk helyét jelöli ki, és vastagabban kihúzza azokat a négyzeteket, amik a nevét adják. Minden szót, ami

a nevéhez csatlakozik, megszámoz, és ír hozzá egy-egy meghatározást, majd továbbadja tőle jobbra ülőnek, aki megpróbálja megfejteni. A játék végén minden játékos felolvassa a megfejtett nevet és a kapcsolódó szavakat.

## Zipp-zapp



Székek.



Minimum 5.

A játékosok körbe ülnek. A játékvezető kiválaszt egy játékost, ő lesz a kérdező, beáll a kör közepére. Ha a kérdező rámutat valamelyik játékosra és azt kiáltja: „zipp”, akkor annak a játékosnak meg kell mondania a tőle jobbra ülő nevét, ha a kérdező azt kiáltja: „zapp”, akkor a balra ülő nevét kell mondania. Ha valamelyik játékos elrontja vagy késve mondja, helyet cserél a kérdezővel. Ha a kérdező azonban azt kiáltja: „zippzapp”, akkor minden játékosnak át kell ülnie egy másik székre. Ilyenkor a kérdező is megpróbál leülni. Az a játékos lesz a kérdező, akinek nem jutott szék.



Ha a játék már jól megy, név helyett játszhatjuk hobbival, kedvenc étellel, stb.

## Mutasd be a másikat!



Minimum 4.

A játékosokat párba osztjuk. A játékvezető tíz-tizenöt percet ad arra, hogy a játékosok minél jobban megismerjék a párjukat. Miután letelt az idő, minden játékos bemutatja párját: a bemutatott játékos leül a székre, társa pedig elmondja, hogy mit tudott meg róla.

# II.

## Játékok a szabadban



## Hogyan osszuk igazságosan csapatokba a játékosokat?

Mindig nehéz a játékvezető feladata, ha arról van szó, hogy két csapatot kell alakítani. A résztvevők általában azt szokták mondani, hogy igazságtalan volt a két csapat kialakítása. Ennek kiküszöbölésére jó megoldás, ha két csapatkapitányt választunk ki. Természetesen ez sem egyszerű feladat, hiszen sokan nem akarnak kapitányok lenni. Jó megoldás, ha a kapitányokat kiolvasóval választjuk ki.

Ec-pec kimehetsz, holnap után bejöhetsz,  
cérnára, cinegére, ugorj cica az egérre, fuss ki te!

Apa cuka funda luka  
funda kávé kamanduka  
apcuk funda luk funda kávé  
kamanduk.

Üvegben egy törpe megkérdeztem tőle  
melyik színt szereti a legjobban ban ban ban  
legjobban: *(az így kiválasztott gyerek mond egy színt, pl. kék; a betűk számá-  
nak megfelelően továbblépünk, és akire jut az utolsó betű, az a kiválasztott)*

Egyedem-begyedem, tenger tánc,  
hajdú sógor, mit kívánsz?  
Nem kívánok egyebet,  
csak egy darab kenyeret.

Lementem a pincébe vaját csipegetni,  
utánam jött apám-anyám hátbaveregetni.  
Nád közé bújtam, nádsípót fújtam  
az én sípom így szólt:  
di-dá-dú, te vagy az a nagyszájú.

Egy másik megoldás: az *ujjfogás*. Minden játékos beleteszi a mutatóujját a játékező nyitott tenyerébe. Majd a játékező becsukja a markát, és megpróbál egy ujjat megfogni. Akiét megfogta, az lesz az egyik csapatkapitány. Ha két ujjat fogott meg, akkor megvan a két csapatkapitány. Ha netalán többet fogott meg, akkor azokkal, akiknek megfogta az ujját, megismétli az egészet, amíg nem lesz két kapitány.

Mindig nehéz kérdés, hogy a két csapatkapitány közül ki kezdje a választást. Egyszerű megoldás, ha azt mondjuk, hogy a kezdő egy játékost választhat a csapatába, a másik kapitány pedig utána viszont kettőt. (Így valóban a kezdőnek van előnye, hogy kiválassza a legjobb játékost, de a másik az utána következő két legjobb játékost választhatja ki.) A választás ezután egyesével folytatódik.

## Botmarkolás

Az egyik kapitány odadob függőlegesen a másik kapitánynak egy botot (métafát). Akinek dobták, az megpróbálja a felé szálló botot fél kézzel minél lejjebb elkapni. Ha nem sikerül elkapnia, akkor a másik kapitány újra dobja a botot. Miután sikerült, akkor a fát dobó kapitány az egyik kezével megmarkolja a botot, szoroson a másik kapitány keze felett. Így „markolnak” felváltva egészen addig, amíg valamelyikük már nem tud mit markolni, mert a bot végéhez értek. Ekkor aki utoljára markolt, kinyújtja a kezét, amelyikben a bot van. A másik játékos pedig megpróbálja két ujjal (mutatóujj és a középsőujj) kiütni a botot a társa kezéből. Ha sikerül, ő kezdi a választást, ha nem, akkor a másik.

## Hol az eldugott tárgy?

A játékező az egyik kezébe rejt egy tárgyat. Amelyik kapitány eltalálja, melyikben van, az kezdi a választást.

## Pénzfeldobás

A játékvezető feldob egy pénzérmét. A két csapatkapitánynak tippelnie kell, hogy melyik oldalára esik. Az kezd a választást, aki eltalálta.

## Kő–papír–olló

A két csapatkapitány szembe áll egymással. Egyik kezüket maguk elé tartják vízszintesen, ökölbe szorított kézzel. A játékvezető háromig számol, háromra az alábbi három közül kell mutatniuk kell egy jelet a kézfejükkel:

- *kő* (kézfej ökölbe szorítva)
- *papír* (az ujjak egyenesen kinyújtva)
- *olló* (a mutató- és a középső ujj kinyújtva)

Az olló elvágja a papírt, a papír becsomagolja a követ, a kő pedig kicsorbítja az ollót. Ha ugyanazt a jelet mutatják, akkor újra játszunk. Aki az erősebb tárgyat mutatta, az kezd a választást.

## Ki húzza a rövidebbet?

A játékvezető betesz a markába két gyufaszál, amelyek közül az egyik rövidebb. A marokból a két gyufaszál vége pontosan ugyanannyira lógjon ki. Aki a hosszabbat húzza, az kezd a választást.

## I.

# Labdajátékok

### Duplafoci



Két gumi- vagy focilabda.



Minimum 8.



Kialakítunk egy téglalap alakú pályát. A pálya két végében kijelölünk két kaput. (A pálya nagyságát a játékosok számának megfelelően alakítsuk ki.)

A focihoz hasonlóan két csapatra osztjuk a játékosokat. Mind a két csapat kap egy labdát. A játék elején a csapatok a saját kapujuk előtt állnak fel, innen indítják a labdával a támadást. A játék során a két labdát egyszerre ugyanaz a csapat is birtokolhatja. Egyszerre két labdával is lehet gólt lőni ugyanabba a kapuba. Gól után a kapus hozza játékba a labdát. A kapusnak a legnehezebb a feladata, hiszen egyszerre két labdára kell figyelnie. Ha gólt kapott, és a másik játékban maradt labdával is az ő kapuját veszélyeztetik, akkor megvárhatja, amíg a játékban lévő labda elkerül a kapujától, vagy megkérheti egyik védőjét, hogy kirúgással hozza játékba a kapuban lévő labdát. A játék egyéb szabályai nem térnek el a labdarúgás szabályaitól. Tizenegyes esetén azonban megáll a játék, ilyenkor a másik labdát megfogja a bíró. A tizenegyes elvégzése után a bíró hozza játékba a nála lévő labdát.



## Pókfoci



Gumi- vagy focilabda.



Minimum 8.



Kialakítunk egy téglalap alakú pályát. A pálya két végébe kijelölünk két kaput. (A pálya nagyságát a játékosok számának megfelelően alakítsuk ki.)

Két egyenlő létszámú csapatra osztjuk a játékosokat. Mindkét csapat feláll a saját térélfelére. Kisorsoljuk, melyik csapat kezdi a játékot. Középkézdeccsel kezdődik a játék. A játékosok csak pókjárásban (hanyatt fekvő, a kezükön és lábukon haladva) mozoghatnak. A kapus is pókjárásban véd, ő az egyetlen, aki kézzel is hozzáérhet a labdához. A többi játékosnál csak a szándékos kezezés minősül szabálytalannak, ilyenkor az ellenfél következik szabadrúgással. Gól után a kapus hozza játékba a labdát. A játék egyéb szabályai nem térnek el a labdarúgás szabályaitól.

## Gurítós foci



Nagy gumilabda.



Minimum 8.



Kialakítunk egy téglalap alakú pályát. A pálya két végébe kijelölünk két kaput. (A pálya nagyságát a játékosok számának megfelelően alakítsuk ki.)

Két egyenlő létszámú csapatra osztjuk a játékosokat. Mindkét csapat feláll a saját térélfelére. Kisorsoljuk, melyik csapat kezdi a játékot, középkézdeccsel. A játékosok a labdához csak kézzel érhetnek. A labdát tilos a kézben vinni, csak a földön lehet gurítani, ütni. A kapus az egyetlen, aki megfoghatja a labdát, illetve lábbal is védhet. A kapus is csak guríthatja a labdát, ő sem dobhatja.

## Légyfogó



Kisméretű labda.



Minimum 4.

A játékosok közül kiválasztunk egy dobót, a többi játékos feláll egymás mellé egy egyenes sorba. A dobó 2-3 méterre, a sorral szemben helyezkedik el. Minden játékos a mellkasához felemelve összeteszi a két tenyerét. A dobó valamelyik játékos felé dobja a labdát, akinek azt el kell kapnia. Ha sikerül, akkor fogott egy „legyet”. Ha nem sikerül, akkor az addig összegyűjtött legyei is elvesznek. A dobó cselezhet is, és aki beugrik, vagyis széttárja a két kezét, annak szintén elvesznek az addig gyűjtött legyei. Akinek sikerült öt legyet összegyűjtenie, szerepet cserél a dobóval. Fontos szabály, hogy a dobó csak ívelt labdát dobhat, amit a játékosok könnyen elkaphatnak.



1: Nehezítésként a játékosok a szomszédjuknak dobott labdát is elkaphatják, azonban ha elejtik, akkor elvesztik az addig összegyűjtött legyeiket.



2: Szintén nehezebb lesz a játék, ha több dobót nevezünk ki. Ilyenkor a játékosoknak több labdára kell figyelni. A dobók ügyeljenek arra, hogy egy játékosnak ne dobjanak egyszerre több labdát.

## Féllábas labda



Gumilabda



Minimum 6.



A játékosok nagy körben állnak.

Az egyik játékos odadobja a labdát valamelyik társának, aki azt elkapja, majd továbbdobja a következőnek.

- Aki először elejti a labdát: a lábát keresztbe teszi, úgy fogadja–dobja a labdát.
- Aki másodszor elejti : fél lábra áll.

- Aki harmadszor: letérdel fél térdre.
- Aki negyedszer: letérdel mindkét térdére.
- Aki ötödször: törökülésbe ül.
- Aki hatodszor: kiáll a játékból.

A játéknak akkor van vége, ha már csak egy játékos maradt játékban.

V Egy jó elkapással egy szintet visszamehet a játékos.

## Japán foci



Közepes méretű gumilabda.



Minimum 6.

Mindenki terpeszben áll, és így egy nagy zárt kört alakítunk. Mindenki a kör belseje felé nézzen. A labdát lehajolva, kézzel szabad ütni, gurítani. A játékvezető valakinek odaadja a labdát, ő indítja a játékot. Aki gólt kap, azaz a két lába között átmegy a labda, az megfordul, és háttal folytatja a játékot. Ha valaki így kap egy második gólt is, akkor kiesik, a kör pedig beljebb zárul. Mindenkinek legalább akkora terpesze legyen, amin a labda könnyen átmehet. Nem jelent hibát, ha két játékos között megy ki a labda, ilyenkor valaki elmegy a labdáért, és újból játékba hozza. A lábunkat nem mozdíthatjuk el, a labdát csak kézzel védhetjük, a terpeszünket tilos behajlított lábbal védeni. Ha valaki mégis lábbal véd, akkor az gólnak számít. Ha már csak két játékos maradt, ők a győztesek.

V 1: Kicsit nehezebb a játék, ha a kiesett játékosok nem állnak ki a körből és nem védenek tovább. Ha a labda egy kiesett játékos lába között megy ki, akkor az a játékos esik ki, aki legutoljára ért hozzá a labdához.

V 2: Ha valaki már kapott gólt és emiatt meg kell fordulnia, kiválthatja magát úgy, hogy ő szerez gólt. Természetesen ha valaki megfordulva kap gólt, véglegesen kiesik a játékból.

- V 3: Ugyancsak izgalmassá lehet tenni a játékot, ha több labdával játszunk. Ha sokan vagyunk, akkor is érdemes több labdával játszani.

## Szalagos rögbi



Rögbilabda; ha nincs, gumilabda is jó. Minden játékosnak két-két rongyból készített szalag.



Minimum 8.



Kialakítunk egy focipálya méretű játékeret.

Minden játékosnak legyen a nadrágjába tűzve mindkét oldalt egy-egy szalag. A játék kirúgással kezdődik: az egyik csapat a saját alapvonaláról előrerúgja a labdát, ezt a másik csapat elkapja, innen indul a támadás. Ha sikerül a labdás játékost leszerelni, azaz kézzel kiszedni a nadrágjából a rongyszalagot, akkor megáll a támadás. Föláll a két csapat egymással párhuzamos vonalban, és ahol a labdát vivő játékost elkapták, oda kell letenni a labdát. A két párhuzamos sor között legyen egy méter távolság. A támadásban lévő csapatból az egyik játékos a terpezszen keresztül hátradobja a labdát a csapatkapitányának, akitől indul a támadás: vagy elindul a labdával vagy passzol. A gól után a gólt szerző csapat rúgja ki a labdát az alapvonaláról. Ha a támadó csapat harmadik próbálkozásakor sem képes előbbre jutni a labdával, az ellenfél megkapja a labdát, és próbálkozhat a támadás indításával. Ha sikerül előbbre vinni minimum 2 méterrel, mint ahonnan a támadás indult, akkor újraindul a három próbálkozás. A labdát rúgni nem szabad. A passzolás csak hátrafelé szabályos. Szabálytalan passz esetén az ellenfél szintén megkapja a labdát. Ha valaki elejti a labdát, akkor azé lesz, aki leghamarabb lecsap rá. Földrevitelnek számít, ha a játékos a labdával kilép a pályáról. Ugyancsak az ellenfél csapatáé a labda, ha egy rossz passzt elcsípnek; ekkor a szemfüles játékos addig futhat vagy passzolhat, amíg le nem szerelik. A szerelés csak akkor érvényes, ha azt a játékost szerelik, akinél a labda van. Ha egy rossz passz után a

labda kimegy a pályáról, akkor az addig védekező csapat indíthat támadást a pálya közepétől egy vonalban azzal a hellyel, ahol a labda kiment.

V Lehet engedélyezni a labda előre rúgását is, azonban fontos, hogy azt csak kézből szabad; a földön pattogó labdát tilos elrúgni.

## Stukk



Stukklabda vagy kisméretű gumilabda.



Minimum 8.



Kialakítunk egy téglalap alakú pályát. A pálya két végébe kijelölünk két kaput. Mindkét kapu előtt meghúzzunk 2 méter távolságban egy, az alapvonalal párhuzamos vonalat.

A játékosokat két egyenlő létszámú csapatra osztjuk. Mindkét csapat választ egy kapust. Csak a kapus tartózkodhat az alapvonal és az attól 2 méter távolságra lévő vonal között. Kisorsoljuk, melyik csapat kezdi a játékot. A kapustól indul a labda. A labdát egymásnak passzolgatva kell az ellenfél kapujába juttatni. A labdával a kézben tilos menni, akiknél viszont nincs labda, azok megpróbálnak úgy mozogni, hogy a labdás társuk tudjon nekik passzolni. Az ellenfél úgy szerezheti meg a labdát, ha egy passzt elkap a levegőben, vagy ha a másik csapat rosszul passzol és a földre esik a labda. Ilyenkor az ellenséges csapat következik onnan, ahol a labda leesett a földre. Ha a védekező csapat egyik játékosa a levegőben kapja el a támadók passzát, akkor léphet hármat előre a labdával a kezében. Ha valaki véletlenül a kapus területén állva fogja meg a labdát, akkor a labda a kapusé lesz, ő indíthat támadást. Ugyancsak a kapusé a labda, ha az a kapus területén esik a földre, vagy ha a kapu mellett megy ki a pályáról. Gólt bárhonnán lehet dobni. Akkor is érvényes a gól, ha a labda előtte lepattan a földre. A gól a kapus vállmagasságáig érvényes. Ha a labda az oldalvonalnál megy ki, akkor az éppen védekező csapaté a labda, és onnan dobhat, ahol a labda kiment. A támadó játékosokat lehet akadályozni, eléjük lehet állni, viszont tilos a kezükből ki-

ütni a labdát. Gól után a kapus hozza újra játékba a labdát. A kapus nem csak a számára fenntartott területen mozoghat, kimehet mezőnyjátékosnak is.

**V** A labdát nem szabad megfogni, csak ütni. Ilyenkor úgy lehet haladni a labdával, hogy közben fölfelé ütögetik.

## Labdaöklöző



Strandlabda vagy nagy gumilabda.



Minimum 8.



Kialakítunk egy téglalap alakú pályát. A pálya két végében kijelölünk két kaput.

A játékosokat két egyenlő létszámú csapatba osztjuk. Mindkét csapat feláll a saját alapvonalára, egy sorban. A labdát a pálya középpontjára helyezzük. A játékvezető jelére a két csapatkapitány futni kezd a középkeletre letett labdáért, csapataik utánuk. Amelyik csapatkapitány előbb éri el a labdát, felkapja és hátradobja a csapatának. Miután a labdát középről felvették, nem eshet le a földre. Amelyik játékos rosszul passzol, elejti, annak ki kell állnia a következő gólig. Gólt akkor lehet szerezni, ha az ellenfél kapujába sikerül ütni a labdát. A kiesett játékos gól után visszaállhat. Nem esik ki egy játékos, ha a pályán kívül ér földet a labda, mert ekkor bedobás következik. A labdát tilos kézben vinni vagy megfogni. Ha a labda a játéktéren belül esik le a földre, akkor az a játékos esik ki, aki legutoljára ütött bele. Nem számít ütésnek, ha valakire ráütik a labdát, és róla a földre pattan. Ilyenkor az a játékos esik ki, aki a labdát ütötte. Csak ütögetni lehet: kézzel, ököllel, fejjel stb. Aki a labdát megfogja vagy kézben viszi, ugyancsak kiáll a következő gólig. Gól után ismét középpontkezdés van, a csapatkapitányok ismét futnak a labdáért. A játékban nem csak arra kell figyelni, hogy gólt üssünk, hanem arra is, hogy ne essék le a labda. Inkább ki kell ütni a pályán kívülre, nehogy kiessünk. Az a játékos esik ki, aki a legutoljára ér a labdához, mielőtt az a földre hullott volna. A földre esett labdát csak a csapatkapitányok hozhatják új-

ra játékba, vagyis a fürgébbik felkapja, és odaüti egyik csapattársának. Az is gólnak számít, ha a labda a földre esik, de begurul a kapuba. Ebben a játékban nincsen kapus, akár többen is beállhatnak a kapuba, hogy a gólt megakadályozzák. A gól csak vállmagasságig érvényes, nehogy túl magasat üssünk.

## Ülőlabda



Stukklabda vagy kisméretű gumilabda.



Minimum 8.



Kialakítjuk a téglalap alakú pályát. Meghúzzuk az oldalvonalakat és az alapvonalakat. Az alapvonal mögött kijelölünk egy 5-6 méteres sávot, ahova be kell juttatni a labdát.

A játékosokat két egyenlő létszámú csapatba osztjuk. A csapatok leülnek a saját térfelükön az alapvonalra. Kisorsoljuk, melyik csapat kezdi a játékot. Csak négykézláb, pókjárásban szabad közlekedni. A kezdő csapat játékosai passzolgatva elindulnak az ellenfél alapvonalára felé. Amelyik játékos nem pókjárásban közlekedik, az kiáll a következő gólig. Az ellenfél a labda, ha a levegőben elkapnak egy passzt vagy ha a másik csapat elejti a labdát passzolgatás közben. Gólnak az számít, ha a labdát úgy juttatják be az ellenfél vonala mögé, hogy ott valaki a saját csapatból el is kapja. Gól után alapállásból indulnak a csapatok, és annál a csapatnál van a labda, amelyik a gólt kapta. Ha valaki kimegy a pályáról, kiáll a következő gólig. Ha a labda kimegy a pályáról, akkor az ellenfél következik bedobással.

## Vaklabda



Nagyméretű párna vagy labda. Két, nem átlátszó kendő.



Minimum 8.