

Kollár Zsolt

Játékok könyve

Játékok vidám összefüggéseire

Egy ilyen játékgyűjteményt egyedül nem lehet jól megírni. Hálás köszönettel tartozom mindazoknak, akik véleményükkel, ötleteikkel segítettek, hogy a könyv minél használhatóbb legyen.

Külön köszönet Kollár Dórának, aki a piktogramokat megrajzolta, valamint Radó Cecéliának aki az előkészítésben segített.

Kollár Zsolt

Játékok könyve 3.

Játékok vidám összejövetelekre

Szent Gellért Kiadó és Nyomda

Átnézte: *Nagy Alexandra*

© Kollár Zsolt

A kiadásért a Szent Gellért Kiadó és Nyomda
igazgatói felelnek
A szedés a Kiadóban készült
Borítóterv: *Moharos Terézia*
Nyomás és kötés: Assisto Kft.
ISBN 963 696 312 6 ❁ QNT 324 / 465

Tartalom

| | |
|------------------------------|------|
| I. Játékok a buli kezdetére | 7 |
| II. Ügyességi játékok | 2 3 |
| III. Táncos, zenés játékok | 6 9 |
| IV. Mulatságos játékok | 8 1 |
| V. Szellemi vetélkedők | 10 5 |
| VI. Szójátékok | 13 5 |
| VII. Vizes játékok | 15 1 |
| VIII. Staféták, sorversenyek | 16 5 |



Kellékek



A játékosok száma



A játék menete és szabályai



Előkészületek



Variáció

I.

Játékok a buli kezdetére

Levélbomba



Boríték.



Minimum 10.



A játékvezető felír egy papírlapra egy büntetőfeladatot és beleteszi a borítékba.



A játékvezető a buli ideje alatt beleteszi valakinek a kabátzsebébe, táskájába, vagy személyesen odaadja valakinek a borítékot. A játékosok a buli végéig megpróbálnak megszabadulni a borítéktól. Mindig tájékoztatni kell azt a játékost, akinek a dolgai közé a borítékot becsemésztük, azt azonban nem kell elárulni, hogy hova, csak azt, hogy most már nála van. Ha azonban egy harmadik játékos észreveszi valakinek a kezében a borítékot, akkor annak, akinél észrevették, ki kell nyitnia és végre kell hajtania a büntetőfeladatot. Az a játékos vesz, akinél van a boríték a buli végeztén. A játék végéig tilos a borítékot felbontani.



Játszhatjuk két borítékkal is. Ilyenkor az egyikben ajándék legyen és a másikban büntetőfeladat; természetesen a játékvezető nem árulja el, melyikben mi rejtőzik, a játékosok sem bonthatják fel a borítékot.

Pókháló



Spárga, apró ajándékok.



Minimum 3.



Annyi spárgadarabot vágunk, ahányan játszanak. A madzagok végére erősítsünk egy-egy ajándékot, majd spárgákat pókhálószerűen fel-alá vezetjük a szobában, székek lábai alatt, szekrények körül stb.



Minden játékos keres magának egy spárgavéget és megfogja, de a házigazda minden madzag szabad végéhez oda is teheti egy-egy játékos nevét. A házigazda vagy játékvezető jelére indul a játék: mindenki elkezd felgöngyöltetni a spárgáját, hogy a végén megtalálja az ajándékot. Minél bonyolultabb a pókháló, annál izgalmasabb.



Ez a játék kiválóan használható a csapatok kialakítására is; a játékos a spárga végén nem csak az ajándékot találja meg, hanem csapatának a nevét is. Párok kialakítására is kiváló: Ilyenkor csak fele annyi spárgadarab kell, mint ahányan játszanak. Mindenki megfog egy spárgavéget és elkezd feltekerni. A spárga másik végén lévő játékos lesz a párja.

Csomózás



10–15 cm hosszú cérnadarabok.



Minimum 3.



A házigazda elrejtja a cérnadarabokat a lakásban.



A házigazda jelére indul a játék. A játékosok elindulnak, hogy megkeressék az elrejtett cérnadarabokat. A megtalált cérnadarabokat egymáshoz csomózzák. Az a nyertes, akinek a játék végén leghosszabb a madzaga. Fontos, hogy csak az összecsomózott madzag számít, az a cérnadarab, amit nem sikerült a többihez kötni a játékidő lejártáig, már nem számít. Párosan, csapatosan is játszhatjuk.



Mindenki kap egy 10–15 cm hosszú madzagot. Feladatuk, hogy a lakásban elrejtett gyufákat megkeressék és felcsomózzák a madzagra. Az a győztes, akinek a játék végén a legtöbb gyufa van a madzagjára felcsomózva.

Összhang



Papír, írószer.



Minimum 3.



A játékvezető néhány dolgot szándékosan ne a megszokott helyére tegyen a lakásban. Például: kenyeret a fürdőszobába, serpenyőt az éjjeliszekrényre stb.



A játékosok papírt, írószert kapnak. A játékvezető jelére indul a játék. A játékos feladata, hogy megtalálja azokat a tárgyakat, amelyek nem a rendeltetési helyükön vannak. Az nyer, aki a legtöbb ilyen tárgyat fedezi fel. A játékot játsszuk előre meghatározott ideig.

Rázd meg a kezem!



Minimum 4.



Mindenki kap egy-egy sorszámot, annak megfelelően, hogy hány csapatot szeretnénk kialakítani. Például ha hatan játszanak és két csapatot akarunk kialakítani, akkor az első három játékos egyest, másik három játékos pedig kettes sorszámot kap. Minden játékos körbejár, és mindenkivel kezet ráz annyiszor, ahányas számot kapott. Ha valaki ugyanannyiszor rázta meg a másik kezét, mint az, aki odament hozzá, akkor együtt haladnak tovább. A játéknak akkor van vége, ha kialakultak a csapatok. Közben természetesen a játékosok egymással is megismerkedtek.