

Játékok könyve III.

Új játékok

1. Diókovács

Kellékek: L alakú kályhacső, dió, kalapács, üllő.

A játékosok száma: Minimum 3.

Előkészületek: A játékvezető úgy helyezi az L alakú kályhavasat, hogy annak alsó vége előtt helyezkedjen el az üllő.

A játék menete és szabályai: A játékosok egymás után versenyeznek. A játékvezető beleejt az L alakú kályhacső felső nyílásába egy diót, amit a játékosoknak egy kalapáccsal kell az üllőre csapva eltalálniuk, amikor az felbukkan az alsó nyílásból. Az a játékos a győztes, aki 5 kísérletből a legtöbbször talált.

2. Bálnavadászat

Kellékek: Két hurkapálca, madzag, közepén átfúrt deszka. A lyuk pont akkora legyen, hogy pont átférje rajta egy hurkapálca.

A játékosok száma: 2.

Előkészületek: Az átfúrt deszkát felfüggesztjük a madzag segítségével úgy, hogy az ,derékmagasságban, a levegőben lógjon.

A játék menete és szabályai: Mindkét játékos kap egy hurkapálcát. A játékosok odaállnak a felfüggesztett deszka két oldalára, egymással szemben. A két játékos célja, hogy

hamarabb átdugja a hurkapálcát a deszkán lévő lyukon mint az ellenfelük.

3. Tévedés!

Kellékek: Papír, írószer.

A játékosok száma: Minimum 3.

A játék menete és szabályai: A játékvezető kioszt mindenkinek két papírcetlit, amire a játékosok felírnak egy olyan dolgot, amit nászajándékba adnának. A papírcetliket a játékvezető összegyűjti. Kiválasztunk egy játékost, akinek a játékvezető odaadja az egy cédulát. A játékosnak arról kell beszélnie, hogy mennyire örül annak a dolognak, és hogy milyen sok mindenre jó, anélkül, hogy megnevezné a tárgyat. Közben a játékvezető a többi játékosnak is odanyújt egy cédulát, amit csak ők nézhetnek meg. A játékban az a mulatságos, hogy a „bolt” tévedésből a játékosnak adott cédulára írt dolog helyett a többieknek adott cédulára írt dolgot „kapja”. Azonban ezt csak a többiek látják.

4. Történelmi totó

Kellékek: Előre elkészített kérdések.

A játékosok száma: Minimum 4.

Előkészületek: A játékvezető elkészít történelmi eseményekről egy tesztet. A játékosok történelmi tájékozottságukat többféle módon lehet felmérni. A legegyszerűbb ha a kérdésekhez nem adunk meg lehetséges válaszokat. Jól könnyebb ha a kérdésekhez adunk 4-5 lehetséges választ, amelyek közül kell a helyeset kiválasztani. A kikérdezés egy másik módja, ha megadunk tíz esemény és hozzá tíz évszámot, ezeket kell a csapatoknak összepárosítani. Ezt a fajta kikérdezést lehet nehezíteni, ha betesz a játékvezető egy-két extra évszámot, ami nem tartozik semmilyen eseményhez sem.

A játék menete és szabályai: A csapatok megkapják a kérdéseket tartalmazó lapot. A feladatuk, hogy a megadott idő alatt kitöltsék. Az a csapat nyer, aki a legtöbb helyes választ adta.

5. Le a csövön

Kellékek: Műanyag cső, labda, ami belefér a csőbe.

A játékosok száma: Minimum 2.

A játék menete és szabályai: A játékosok egymás után versenyeznek. A játékos megfogja a csövet majd a játékvezető labdát dob felé, amit megpróbálja a csővel elkapni. Minden játékos háromszor próbálkozhat. Akinek a legtöbbszor sikerül elkapni, az a győztes.

Variáció: A játék egy másik változatában egy bottal kap elkapni nagyobb méretű karikákat.

6. Csapatjáték

Kellékek: Csapatonként egy gumilabda.

A játékosok száma: Minimum 8.

A játék menete és szabályai: A játékvezető a játékosokat egyenlő létszámú csapatokba osztja. Minden csapat választ egy kapitányt, akinek a játékvezető ad egy labdát. A csapat maradék része feláll a kapitánnyal szemben egy egyenes sorba. A kapitány odadobja az első játékosnak a labdát, az pedig visszapasszolja azt, ezután a kapitány a következő játékosnak passzolja és így tovább, az utolsó játékosnak kétszer passzolja a labdát, utána pedig az előtte lévő játékosnak passzolja újra. Az a csapat van készen, akinél hamarabb jut el a labda másodszor is az első játékoshoz.

Variáció: A játék egy másik változatában a játékosok egy libasorban állnak fel a játékvezetővel szemben. Miután az első játékos visszapasszolta a labdát a kapitánynak a sor végére szalad, majd a következő játékos is a sor végére szalad

miután visszapasszolta a labdát a kapitánynak. Az a csapat győz, amelyiknél hamarabb kerül másodszor is az első játékoshoz a labda.

7. Ölbeülés

A játékosok száma: Minimum 6.

A játék menete és szabályai: A játékosok körbe állnak úgy, hogy minden játékos az előtt álló hátát lássa. Majd óvatosan beleül mindenki a háta mögött lévő játékos ölbe. Ha már mindenki beleült a háta mögött lévő játékos ölbe, és a kör még mindig áll, akkor próbáljanak meg a játékosok így, egymás ölében ülve körbemenni.

8. Játékos intelligenciateszt

Kellékek: Papír, írószér.

A játékosok száma: Minimum 3.

Előkészületek: A játékevezető elkészít mindenki számára egy papírlapot, amire a következő feladatok vannak felírva:

- 1. Mielőtt elkezdenéd a feladatok végrehajtását, olvasd el az összes pontot!*
- 2. Írd a nevedet a jobb felső sarokba!*
- 3. Írj három x-et a neved alá!*
- 4. Végezd el a következő számolást: $24267 \times 98657 + 564 - 97865 =$ Az eredményt írd le a lapra!*
- 5. A végeredményt szorozd meg 53786-tal és írd le a másik oldal jobb alsó sarkába!*
- 6. Írj öt állatnevet a bal alsó sarokba!*
- 7. Rajzolj egy tulipánt a lapra! (Tetszés szerinti helyre)*
- 8. Add össze a születési dátumodat és oszd el hárommal! Az eredményt írd le a lapra!*
- 9. Rajzolj a lapra kicsiben egy házalaprajzot, amilyenben élni szeretnél!*
- 10. Írd le a lap hátuljára, melyik a kedvenc színed és miért!*

11. Budapest kerületeinek a számához adj hozzá 7865-öt, ezt szorozd meg annyival, amennyibe egy liter tej kerül! A kapott számot írd az állatnevek fölé!
12. Írd le a pontos időt! (Természetesen, amit a te órád mutat.)
13. Számold meg, hány e betű van a tesztlap első öt sorában legépelve!
14. Hány ruhadarab van rajtad? Írd le a számot a lapra!
15. Mérd le, hogy fél perc alatt hányszor veszel levegőt! Írd le a számot a lapra!
16. Milyen színű zokni van rajtad? Írd le a lapra!
17. Rajzolj ide egy olyan hosszú vonalat, amilyen hosszú egy hajszálad!
18. Mennyi egy borosüveg visszaváltási díja? Írd le a lapra!
19. Miután elolvastál minden pontot, csak a második pontban adott utasítást hajtsd végre!
20. Egy tábla mogyorós csokiban körülbelül hány szem mogyoró van?

A játék menete és szabályai: A játékosok elkezdik megoldani a feladatokat. Néhányan azonban észre fogják venni a 19. feladatot, és miután végrehajtották a 2. feladatot, be is fejezték a tesztet. A három leggyorsabb játékost díjazzuk.

9. Rebarbara

Kellékek: -.

A játékosok száma: Minimum 5.

A játék menete és szabályai: A játékosok körbe ülnek. Minden játékos választ magának egy zöldség nevet, amely tartalmaz „r” betűt (paprika, paradicsom, petrezselyem stb.). A játékvezető kapja a „rebarbara” nevet. A játékvezető kezdi a játékot, kétszer mondja a saját nevét, majd kétszer egy másik játékos nevét. Ezután az a játékos akit a játékvezető hívott,

hasznóléppen, megismétli a saját nevét kétszer, majd egy másik játékos nevét mondja kétszer. A játék így folytatódik. Fontos szabály, hogy miközben a játékosok a neveket mondják nem szabad, hogy kilátszódjon a foguk. A furcsa szájtartás miatt válik igazán mulatságossá a játék. Aki hibázik, - olyan nevet mond, ami nincsen, visszahívja azt a játékost, aki őt hívta, kilátszik a foga - kiesik a játékból.

10. Repülő söralátétek

Kellékek: Söralátétek.

A játékosok száma: Minimum 6.

A játék menete és szabályai: A játékosokat két, egyenlő létszámú csapatba osztjuk. Körbe állják a játékvezető. A játék kezdetekor a játékvezető feldobja a levegőbe a kezében lévő összes söralátétet. A játékosok feladata, hogy minél többet elkapjanak, összeszedjenek. Az a csapat nyer, amelyik több söralátétet gyűjtött. A játékot lehet kártyával is játszani.

11. Alátétpakolás

Kellékek: Söralátétek.

A játékosok száma: Minimum 4.

A játék menete és szabályai: A játékosokat 3-4 fős csapatokba osztjuk. Mindegyik csapat választ egy kapitányt. A játékvezető minden csapatnak ad 15-20 söralátétet. A játékvezető jelére indul a játék: a csapatok feladata, hogy minél több söralátétet rakjanak fel a kapitányukra. Fontos, szabály, hogy a kapitány nem mozoghat, felvehet egy pozíciót és a játék végéig szoborként áll. A söralátétek nem érhetnek egymáshoz. A játék végén az a csapat nyer, aki a legtöbb söralátétet tudta feltenni a kapitányára. A játékot lehet kártyákkal is játszani.

Új variációk

Páros vagy több tagú haladási nehezítés

Százlábú: Az egész csapat egyszerre halad. Sort alkotnak guggoló helyzetben. Az első – a százlábú feje – felrakja mindkét lábát a mögötte mászó vállára, a második a harmadikéra és így tovább. Csak az utolsó játékos fog álló helyzetben haladni, a többiek a kezükre támaszkodva haladnak. Fontos, hogy a százlábúnak együtt kell haladni, nem szakadhat szét.

Páros vagy több tagú haladási nehezítés

Fussunk együtt!: A csapatok első tagjai először egyedül haladnak végig az akadálypályán, majd visszaszaladnak, megfogják a következő játékos kezét és most már ketten haladnak végig a pályán. Majd egy újabb játékos csatlakozik hozzájuk, amíg végül az egész csapat egyszerre fut. Az a csapat nyer, aki a leggyorsabban tudja befejezni a versenyt. A játékosok nem engedhetik el egymás kezét. Ha mégis elengedik, akkor újra kell indulniuk a pálya elejéről.