

Miszkiri



JÁTÉKOK	Kicsik	Nagyok	Nonverbális	Kis létszámhoz	Nagy csoportnak	Oldalszám
Névtanulós játékok						4
Lufis-testrészes névtanulós	x	x		x	x	4
Név - 3 szó	x	x			x	4
Név és hobbi	x	x			x	4
Névrekord	x	x			x	4
Névtanulás mozdulatokkal	x	x		x	x	4
Te, én, jobb, bal	x	x			x	4
Jégtörő/Csapatépítő játékok						5
Csapatkocka		x	x	x	x	5
Csoportszobor		x	x	x	x	5
Emlékezős rajz		x		x	x	5
Gyors szobor		x	x		x	5
Két labda	x	x	x		x	5
Kétperces kézfogás	x	x	x	x	x	5
Ki mit tud?		x		x	x	6
Kockafogó	x	x		x	x	6
Körberőfi/körbetyúk	x	x	x		x	6
Humán bingó		x			x	6
Légszámlálás	x	x	x	x	x	6
Mókusok a fán	x				x	6
Óriás pingpong	x	x		x	x	7
Paparazzi	x	x	x		x	7
Papírhajtogatás		x		x	x	7
Sorminta		x		x	x	7
Szinkronlény	x	x	x	x	x	7
Üldögéléshez, pihenéshez, várakozáshoz, átsétáláshoz						8
10 ujj	x	x		x	x	8
30 másodperc		x	x	x	x	8
Add tovább a kártyát/matricát/tollat/szalvétát...	x	x	x	x	x	8
Agykapcsolók	x	x	x	x	x	8
A mi társasunk	x	x		x	x	9
A nagy kérdés	x	x		x		9
Asztaldobolás	x	x	x	x	x	10
Autogrammgyűjtés	x	x		x		10
Egy bödön gomb	x	x		x	x	11
Hógolyó		x			x	11
Káposzta		x			x	11
Képregény	x	x	x	x	x	12
Kincskeresés	x	x		x	x	12
Közös számaink	x	x		x	x	12
Közös történet képekkel	x	x		x	x	12
Küldetés	x	x		x	x	12
Melyiket szereted jobban?	x	x		x		13
Rötyi	x	x	x	x		13
Vicces tények		x		x	x	13

Kedves Cimborák!

Fogadjátok szeretettel a Miskit, a már jól ismert Iszkiri testvérkiadványát! Csupa új ötletet találtok benne: névtanulós játékokat, jégtörőket, csapatépítő játékokat és elfoglaltságokat, trükköket például az étkezések, az átsétálások, a csepi idejére. Használjátok bátran, kreatívan, mindig a gyerekek igényeihez, életkorához, aktuális állapotához igazítva! Jó szórakozást!

Néhány hasznos tipp a játékvezetéshez:

- Légy rövid: egyszerűen, érthetően magyarázz!
- Találj ki a játékhoz valamilyen mesés, vicces, fantáziadús kerettörténetet!
- Mondd el a játék célját!
- Mindenki érti a szabályokat? Kérdezz vissza!
- Ismertesd a biztonsági szabályokat!
- Mondd el a „fairplay” elveket, ha kell!
- Akkor add oda az eszközöket, amikor kezdődhet a játék!
- Figyelj a speciális igényű gyerekekre (nehezen mozgókra stb.)!
- Bátorítsd a gyerekeket a játék során!
- Élvezd Te is!

NÉVTANULÓS JÁTÉKOK

Lufis-testrészes névtanulós

A játékosok körben állnak, egy játékos a kör közepén. Kezében lufit tart, melyet a magasba dob, majd kiáltja valakinek a nevét, és egy testrészt, amivel a lufit a szólított játékosnak meg kell érintenie.

Név – 3 szó

Körben állunk, a játékosok labdát dobálnak körbe. Akinél a labda van, mondja a keresztnévét és 3 olyan szót, amelyek valamiért őt jellemzik. Ugyanazt a szót többször mondani nem lehet, tehát ha már valaki már „felhasználta” egy szót, azt a többiek már nem mondhatják!

Név és hobbi

A játékosok körben állnak. Valaki kezdi a kört: mondja a saját nevét és elmutogatja, hogy mi a hobbija. A csoport kitalálja, hogy milyen tevékenységet mutogatott el. Ezután a mellette álló játékos elismétli az előtte álló nevét és hobbiját, majd bemutatja a sajátját. Minden játékos csak az előtte álló nevét és hobbiját ismétli el!

Variáció:

Minden játékos az előtte álló összes játékos nevét mondja és hobbiját mutogatja.

Névrekord

A játékosok körben állnak. Mindenki mondja a saját nevét, így megyünk körbe. Állítsuk be a névgyorsmondás világrekordját!

Névtanulás mozdulatokkal

A játékosok körben állnak. Az első játékos mondja a nevét, melynek minden szótagjához egy-egy mozdulatot is mutat. Pl. „Ka-” (taps), „-ti” (integetés). Mindenki utánozza a nevet és a mozdulatot, így megyünk körbe.

Te, én, jobb, bal

A játékosok körben állnak, a játékvezető beáll középre: ő lesz az első „hívó”. A játékosok bemutatkoznak a tőlük jobbra és balra állónak. A hívó rámutat valakire a körből, és azt mondja: „Te” vagy „Én” vagy „Jobb” vagy „Bal”, majd 3-ig számol normál tempóban. „Te” az a személy, akire rámutat, „Én” maga a hívó, „Jobb” a jobb oldalon lévő játékos, „Bal” a bal oldalon lévő játékos. Akire rámutatnak, annak meg kell mondani azt a nevet, amit a hívó kimondott (a hívó nevét, a saját nevét, a jobb vagy bal oldalon lévő játékos nevét), mielőtt letelne a számolás. Ha sikerült, akkor a hívó újabb személyt keres magának, ha nem sikerült megoldania a játékosnak, akkor ő válik a hívóvá, azaz ő lép be a kör közepébe. Ha a csapat belejött a játékba, több hívó is beállhat a kör közepébe.

JÉGTÖRŐ/CSAPATÉPÍTŐ JÁTÉKOK

Csapatkocka

A csapat egy szobrot készít 8-10 játékkockából. Mindenki csak a mutatóujjával érhet a szoborhoz, így kell olyan magasra emelniük azt, amennyire csak tudják, majd újra letenniük a földre vagy az asztalra. A szobornak egyben kell maradnia!

Variációk:

A csapat helyezze át a szobrot az asztalról egy másik asztalra, közben énekeljen, mondjon el egy verset, vagy számoljon 1-től 100-ig stb.

Csoportszobor

A játékosok a térben mozognak. Amikor a játékvezető elkiáltja valakinek a nevét, a szólított játékos fölugrik/fölkiált/magasba emeli a kezét, majd gyorsan szoborrá merevedik valamilyen pózban. A többiek utánozzák: fölugranak/fölkiáltanak/magasba emeli a kezüket, és ugyanazt a pózt veszik föl, amiben a kezdő játékos áll. Ha van kedvünk, címet is adhatunk az így kialakult csoportképeknek.

Emlékezős rajz

A csapattól távol (vagy nem túl messze, de valamivel letakarva) egy képet/szobrot helyezünk el. A csapatból egyszerre egy játékos mehet az alkotáshoz, azután visszatér a csapathoz, és beszámolója alapján a többiek megpróbálják lerajzolni/megépíteni megfigyeléseit. Azután a következő játékos mehet a képhez, és a megfigyelései alapján további részletekkel bővíti a csapat rajza. A csapatból mindenki egy alkalommal mehet ki az alkotáshoz, de többször is rajzolhat. A játék végén összehasonlítják az eredeti alkotást a csapatéval.

Variációk:

- Minden játékos csak egy mondatot mondhat.
- A játékosok csak mutogathatnak, beszélni nem lehet.
- Az első játékos beszélhet, a második nem, a harmadik megint beszélhet és így tovább.

Gyors szobor

A játékosok a térben bóklásznak, mígnem az egyik játékos gondol egyet, és szoborrá merevedik. Aki ezt meglátja, szintén szoborrá merevedik, és így tovább. A cél, hogy minél gyorsabban történjen a „lefagyás.”

Két labda

A játékosok kört alkotnak. A két labda közül az egyik kézzől kézre jár, a másikat egymásnak dobáljuk. Egyik labdának sem szabad leesnie!

Javaslat:

A labdákat személyesítsük meg! Legyenek ők Tom és Jerry, Elza és Anna, majom és tigris stb.

Kétperces kézfogás

Találjatok ki 3 vicces kézfogást, tanítsátok meg a gyerekeknek! A feladat, hogy 2 perc alatt mindenki a lehető legtöbb játékkal fogjon kezet úgy, hogy páronként mind a 3 kézfogást végigcsinálják!

Kézfogások például:

Tangó: ahogy a tangóban fogják egymást a táncosok, és lépni kell hármat előre, hármat hátra.

Fejőstehén: az egyik játékos tartja a jobb kezét, mintha tőgy lenne, hogy a másik játékos húzogathassa az ujjait, mintha éppen fejne.

Banán: a játékosok úgy tesznek, mintha a másik keze banán lenne, és meghámozzák azt.

Ki mit tud?

A játékosok párba állnak. A pár mindkét tagja 2-2 perc alatt megtanít valami apró dolgot a másiknak, amit ő tud, amiben ügyes. Lehet ez például egy dal, egy mondat valami idegen nyelven, egy táncmozdulat, egy trükk. Amikor az idő lejárt, körbeállunk, és mindenki bemutatja, hogy mit tanult a párjától – segítséget kérni bármikor lehet!

Kockafogó

A játékosok párba állnak, minden páros kap egy játékkockát/egy darab jengát. A játékosok csak a mutatóujjukkal érhetnek a kockához, így kell megtartaniuk azt, és mozogniuk, sétálgatniuk a térben, előbb szabadon, majd a játékvezető instrukciói szerint.

Például:

Guggoljatok le, majd álljatok föl!

Ugorjatok egyet!

Rajzoljatok egy számot/betűt/szót a levegőbe a kockával!

Fordítsatok hátat egymásnak!

Az egyik játékos forogjon egyet!

Variáció:

A játékosoknak két kockát kell az ujjaik között megtartaniuk!

Körberöfi/körbetyúk

Álljatok körbe! A játékvezető a mellette álló füléhez hajol, és viccesen beleröfög. Amint ezt a szomszédja meghallja, azonnal tovább is adja. Milyen gyorsan ér így körbe a röfögés? 😊

Variációk:

- Körbetyúk, körbeefánt, körbekutya... – szóval bármilyen állat, vicces lény.
- Az állatokhoz nemcsak hangot, hanem mozdulatot is társíthatunk.
- Körbeadhatunk valamilyen tárgyat, és hozzá hangot, mozdulatot tehetünk.
- Állhatunk egymás mögött sorban, hátulról indul egy hang és egy mozdulat.

Humán bingó

Bingó táblázatban állításokat gyűjtünk össze, majd mindenki kap egy bingólapot és egy tollat. Minden kérdéshez találni kell valakit a társaságban, akire igaz, de, mindenki csak egyszer írhat alá egy lapot!

Légszámlálás

A játékosok párba állnak, mutatóujjukat összeérintik. A játékvezető jelére a lehető leggyorsabban leírják a levegőbe 1-től 10-ig a számokat.

Variáció:

A nevüket írják le, vagy azt, hogy Bátor Tábor stb.

Mókusok a fán

„Tánclépéssel” haladva keveredünk, sétálgatunk. A játékvezető egyszer csak azt mondja: „3 mókus a fán!” Ekkor 5 embernek kell összeállnia: 3 mókus közepén, akiket a két „fa” közre fog (megfognak egymás kezét, középen vannak a mókusok). Aztán újra keveredés, dudorászás, és a játékvezető újabb számú mókust mond (mindig két plusz embert kell a számhoz adni, hogy legyen fa).

Óriás pingpong

A játékosok két csoportot alkotnak, mindkét csoport kap egy lepedőt/pokrócot/törölközőt. A csapatoknak különböző tárgyakat kell egyik lepedőről a másikra dobálniuk (pl. plüssjáték, teniszlabda, focilabda, strandlabda).

Variáció:

- A játék párosával is játszható.
- Változtassuk a „lepedő” és a dobált tárgyak méretét: játszhatjuk például kis rongydarabbal és kavicsokkal, papír zsebkendővel és babszemekkel.

Paparazzi

A játékosok titokban választanak magunknak egy paparazzit (lesifotóst) és egy testőrt. A játék célja, hogy úgy helyezkedjenek, hogy a paparazzi ne tudja őket lefotózni, tehát a testőr mindig saját maguk és a paparazzi között legyen. A játék végére kitalálod-e, hogy kinek voltál a paparazzija és a testőre?

Papírhajtogatás

Adj mindenkinek egy papírt, majd kérd meg őket, hogy kövessék az instrukcióidat!

1. Csukjátok be a szemeket és tartsátok magatok előtt a papírt!
2. Hajtsátok a papírt ketté, majd újból ketté, és ismét ketté (összesen 3-szor)!
3. Hajtsátok össze a papírt egy háromszöggé!
4. Tépjétek le a háromszög alsó sarkát!
5. Nyissátok ki a szemeket, és hajtsátok ki a papírt!

Valószínűleg sok különböző formát fogunk látni. Ez egy jó játék arra, hogy megmutassuk, hogy mindenki különbözik egy kicsit a többiektől, másképp gondolkodik, másképp képzel el dolgokat, ezért fontos, hogy figyeljünk egymásra.

Sorminta

A játékhoz egy hosszabb kötéltre lesz szükségünk. Bizonyosodjunk meg róla, hogy a csoportban mindenki tud-e csomót kötni: mindenkit megkérünk, hogy kössön egy kötéltre/cipőfűzőre egy sima csomót. Ezután mindenki egy kézzel, szorosan megfogja a kötelet, és egymástól 1-1 méterre helyezkednek el egymástól. Ezután megkapják a feladatot: kössenek csomót a kötéltre úgy, hogy egy ember-egy csomó legyen a sorminta, és a kötélet két végén is legyen csomó. Eközben a kötelet fogó kezükkel nem engedhetik el a kötelet, nem foghatnak át, és nem csúszthatják a kezüket rajta!

Szinkronlény

A játékosok párba állnak, egymásnak háttal. A játékvezető jelére megfordulnak, és az alábbi figurák egyikét mutatják. A cél, hogy 3-szor sikerüljön ugyanazt mutatniuk.

UFO: a mutatóujjad tedd a homlokod elé, mintha szarvacska lenne, és mondd: bipbíp, bipbíp.

Tehén: a jobb kezed legyen a tőgy, helyezd a hasad elé, és mondd: múú, múú.

Tigris: az egyik kezed legyen a farkad, a másikkal pedig karmolj a levegőbe, és mondd: grrr, grrr.

ÜLDÖGÉLÉSHEZ, PIHENÉSHEZ, VÁRAKOZÁSHOZ, ÁTSÉTÁLÁSHOZ

10 ujj

A játékosok körben állnak, és mind a 10 ujjukat kinyújtva maguk előtt tartják a tenyerüket. A játékvezető állításokat mond: ha valakire igaz az állítás, behajlítja egy ujját, közben vicces hangot hallat (pl. „máváháá”). A játék addig tart, amíg a játékosok élvezik. A végén a kinyújtva maradt ujjakkal a csapat óvatosan összekapaszkodhat, és jöhet egy csapatkiáltás.

Állítások:

Van egy macskám.
Beszélek magyarul.
Lakótelepen élek.
Van kertünk.
Van testvérem.
Szeretek szoknyában járni.
Szeretek olvasni.
Sokat énekelek.
Tudok úszni.
Voltam már színházban.

Variáció:

Lehet egy kézzel, azaz öt ujjal is játszani, amit viccesen helyezhetnek el a játékosok (pl. kakastaréjként a fejükre teszik, tigriskaromként behajlítják, elefántként a fülükhöz/orrukhoz teszik stb.), és a figurának megfelelő hangot hallatják, ha igaz rájuk az állítás, majd behajlítják az ujjukat.

30 másodperc

Körben állunk. Készíts be egy stoppert/órát, és kérd meg a csapatot, hogy üljenek/guggoljanak le akkor, amikor azt gondolják, hogy 30 másodperc eltelt. 30 másodperc után a jelezd, hogy az idő most telt le. Nézzétek meg, ki állt az időhöz a legközelebb!

Variáció:

Második fokozatként csukott szemmel is játszható.

Add tovább a kártyát/matricát/tollat/szalvétát...

Bármilyen tárgy vicces továbbadása az asztal mellett, séta közben, programra várakozás közben.

Variációk:

- Adjuk tovább simán, a kezünkkel fogva a tárgyat.
- Adjuk tovább a két mutatóujjunkkal/egy hüvelyk- és egy mutatóujjunkkal/csuklónkkal/könyökünkkel/térdünkkel stb. fogva.

Agykapcsolók

Ezek a játékok viccesek, és gyakorolni kell őket, hogy sikerüljenek. Szórakoztató időöltés bármikor!

- Rajzolj hatost az ujjaddal, és közben nullát a lábujjaddal.
- Rajzolj kört a jobb karoddal, közben nyolcast a jobb lábaddal.

A mi társasunk

Izgalmas képekből társasjátékot készítünk: minden mező egy-egy kép. A startpontról indulva mindenki annyit lép, ahányat dob. Annak a képnek a témája alapján folytatja a közös történetet, amelyikre érkezett.

Variációk:

- A képeket együtt is válogathatjuk, a játékmezőt együtt is elkészíthetjük a gyerekekkel.
- Nemzetközi turnusban szótanulásra is használhatjuk a játékot.

A nagy kérdés

Írjunk jó sok kérdést, és helyezzük az asztal közepére egy befőttes üvegbe, vagy rejtjük a zsebünkbe néhányat. Bármikor elővehetjük, és érdekes beszélgetéseket kezdeményezhetünk a kérdések segítségével.

Például:

A világ melyik kultúráját szeretnéd jobban megismerni?

Amikor összekulcsolod a kezed, melyik hüvelykujjad van fölül, a jobb vagy a bal?

Fejezd be a mondatot! Nem tudod még rólam, de szeretek/szeretem...

Gyűjtesz valamit?

Ha a világon bárhova mehetnél, és azt tanulhatnál, amit csak szeretnél, mi lenne az?

Ha bárhova elutazhatnál a világon, hova mennél és mit vinnél magaddal?

Ha egy dolgot megváltoztathatnál, hogy a következő generációnak jobb legyen, mi lenne az?

Ha egy hónapig csak ugyanazt ehetnéd, melyik ételt választanád?

Ha folyékonyan tudnál beszélni valamilyen idegen nyelven, melyik lenne az?

Ha fölfedeznél egy új bolygót, milyen nevet adnál neki és miért?

Ha írhatnál egy könyvet, mi lenne a címe? Miről szólna?

Ha készülné rólad egy film Hollywoodban, ki játszana téged?

Ha kitalálhatnál egy új tantárgyat, ami minden gyereknek hasznos lenne, mi lenne az?

Ha kitalálhatnál egy új ünnepet, mi lenne a neve, miről szólna, és az év melyik részében ünnepelnénk?

Ha lehetne egy szupererőd, mit választanád?

Ha lenne egy saját talkshow-d, kit hívnál először vendégnek?

Ha minden nap 25 órából állna, mit csinálnál abban a plusz 1 órában?

Ha ott lehettél volna valamilyen fontos történelmi eseményen, melyiket választanád és miért?

Ha reggel arra ébrednél, hogy különleges tehetséget kaptál az éjszaka, mi lenne az?

Ha valamelyik sportban olimpiai bajnok lehetnél, melyik sportot választanád?

Ha valamiből lenne egymilliód (de nem pénzből), mi lenne az?

Ha választhatnál egy nevet magadnak, mi lenne az?

Hány országban/városban jártál, és melyik volt a kedvenced?

Hogy néz ki álmaid háza?

Ki az a 3 történelmi személy, akivel szívesen találkoznál? Miért?

Ki az a híres ember, akivel szívesen találkoznál személyesen? Mit kérdeznél tőle?

Melyik a kedvenc cipőd?

Melyik a kedvenc évszakod?

Melyik film melyik híres szereplője lennél, ha választhatnál, és miért?

Melyik filmet láttad többször is?

Melyik híres emberre hasonlítasz?

Melyik híres emberre szeretnél hasonlítani?

Melyik nyelv hangzik a legszebben azok közül, amiket ismersz?

Mi a kedvenc állatod és miért?

Mi a kedvenc filmed?

Mi a kedvenc gyerekkori játékod?

Mi a kedvenc hobbid?

Mi a leghihetlenebb időjárás, amit valaha átéltél?

Mi a legjobb ajándék, amit valaha kaptál, és miért?
Mi az, amiben különleges vagy?
Mi az, amit megtettél, pedig azt hitted korábban, hogy nem vagy rá képes?
Mi az, amit mindenkinél jobban tudsz csinálni?
Mi az, amit szenvedélyesen imádsz?
Mi neveltet meg téged?
Mi szeretnél lenni, ha felnősz?
Mi tennél, ha egy napra láthatatlanná válnál?
Mi volt a legérdekesebb dolog, amit valaha találtál?
Mi volt a legfinomabb étel, amit valaha ettél?
Mi volt a legfurább étel, amit valaha ettél?
Mi volt a legjobb tanács, amit valaha kaptál?
Mi volt a legnagyobb dolog, amit valaha tettél?
Mi volt a legszórakoztatóbb dolog, ami valaha történt veled?
Mi volt az a 3 (2, 1) könyv, ami a legnagyobb hatást tette rád?
Miben szeretnél jobb lenni?
Mikor énekeltél utoljára?
Mikor kaptál legutóbb kézzel írott levelet?
Mikor táncoltál utoljára?
Mikor történt legutóbb, hogy igazán meglepődtél?
Mikor történt legutóbb, hogy valamiről megváltozott a véleményed?
Mikor írtál legutóbb kézzel levelet?
Mikor történt legutoljára, hogy valamit először csináltál?
Milyen foglalkozást választanál magadnak, ha bármi lehetnél?
Milyen hangszeren szeretnél játszani?
Milyen ízű volt a legízletesebb fagy, amit valaha ettél?
Milyen lenne számodra a tökéletes nap?
Mit adtál kölcsön valakinek legutóbb?
Mit kértél kölcsön valakitől legutóbb?
Mit tennél meg, ha tudnád, hogy biztosan sikerülni fog?
Mivel kerülhetnél be a Rekordok Könyvébe?
Mondj 3 dolgot a világból, amire szerinted nem lesz szükségünk 10 év múlva?
Mondj 3 dolgot, amiben egészen biztos vagy!
Mondj 3 dolgot, amit igazán szeretsz magadban!
Mondj 3 dolgot, amiért hálás vagy!
Mondj két dolgot: mit tennél, ha híres színész lennél?
Szerinted mi az az egy dolog, amit mindenkinek ki kéne próbálnia az életben?
Találkoztál már híres emberrel? Meséld el, hogy történt!
Történt már veled olyan, hogy valami váratlan dolog szuperül sült el? Meséld róla!

Asztaldobolás

A játékosok egy asztal körül ülnek. A játékvezető egy egyszerű ritmust indít körbe: a játékosok mindig a balra mellettük ülőt figyelik és utánozzák. Ha körbeért az első ritmus, a játékvezető elindítja a következőt, és így tovább, ameddig csak van új ötlet.

Autogrammgyűjtés szalvétára/kis fecnire/ceruza oldalára

Mindenkinek alá kell írnia valami tárgyat, vagy rá kell rajzolnia egy kis állatot, csillagot, betűt, számot stb.

Egy bödön gomb

Gyűjts egy befőttes üvegbe jó sok gombot/apró követ/termést. A játékosok kérdéseket kapnak, és minden kérdéshez egy instrukciót is, hogy mit tegyenek a náluk lévő apró tárgyakkal. A kezdéskor mindenki kap 15 tárgyat a bödönből.

Például:

Ha jártál már Hawaii-on, vegyél ki egy tárgyat!

Ha szemüveget viselsz, adj egy tárgyat a jobboldaladon ülőnek!

Ha szereted a fagyit, adj egy-egy tárgyat mindenkinek!

Ha a kedvenc színed a kék, rakj egy tárgyat a bödönbe!

Ha tudod, hogy hogy kell köszönni valamilyen idegen nyelven, akkor mondd el nekünk, és vegyél ki egy tárgyat a bödönből!

Fogj kezét a baloldali szomszédoddal, és adj neki egy tárgyat!

Ha vitorláztál már valaha, vegyél ki egy tárgyat a bödönből!

Vegyél ki annyi tárgyat a bödönből, ahány országban jártál már!

Ha reggeliztél ma, vegyél ki egy tárgyat a bödönből!

Ha tudod a veled szemben ülő nevét, vegyél ki egy tárgyat a bödönből!

Ha van háziállatod, adj egy tárgyat a veled szemben ülőnek!

Ha ettél ma gyümölcsöt, kérj egy tárgyat a jobboldali szomszédodtól!

Hógolyó

Minden játékos 3 papírcsíkot kap, melyekre egy-egy igaz állítást ír saját magával kapcsolatban. A cetliket ezután három kis hógolyóvá gyúrnák, majd következik a „hógolyózás”, azaz a papírgalacsinok óvatos dobálása. A lényeg, hogy a papírok jól összekeveredjenek, és a végén mindenkire 3 új hógolyó kerüljön. Ezután mindenki feláll, és a cél az, hogy kitalálja, kiknek a papírjai vannak nála – ennek érdekében bárkitől bármit lehet kérdezni. A játék akkor ér véget, amikor mindenki megtalálta mindhárom nála lévő papír tulajdonosát. Majd mindenki visszaül a körbe, és elmeséli, hogy kiről mit tudott meg.

Káposzta

Vegyünk valamivel több lapot, mint amennyi gyerek van a csoportban. Írjunk mindegyikre egy-egy instrukciót, amely így kezdődik: „Dobd a labdát valakinek, aki...”

Az első papírt gyúrjuk kis labdává. Ezt a kis labdát csomagoljuk be egy másik papírba úgy, hogy az írás belül legyen, és ezt folytassuk, míg az összes papír el nem fog, így egy levelekből álló papírlabdát kapunk (mint egy káposzta ☺). A lapokat egy-egy gumigyűrűvel rögzítsük, így nem esik szét bontogatás közben. A játékosok feladata, hogy bontsanak le egy lapot, olvassák el (másnak ne mutassák) és tegyék azt, ami az üzenetben van, majd dobják tovább a labdát, ami egyre kisebb lesz a lebontott levelek miatt. A játéknak utóélete is van, mivel mindenki szeretné majd tudni milyen tulajdonság alapján kapta a labdát. ☺

Példák:

Dobd a labdát valakinek, aki ugyanolyan színű ruhát visel, mint te!

Dobd a labdát valakinek, aki Szlovákiából jött!

Dobd a labdát valakinek, akivel ma neveltél egy jót!

Dobd a labdát valakinek, akivel ma beszélgettél ebéd alatt!

Dobd a labdát valakinek, akiről ma megtudtál valami újat!

Dobd a labdát valakinek, akivel ma volt egy közös élményetek!

Dobd a labdát valakinek, akinek adtál már pacsit!

Dobd a labdát valakinek, akitől tanultál valamit!

Dobd a labdát valakinek, akinek hálás vagy valamiért!

Dobd a labdát valakinek, akivel szeretnél többet beszélgetni!

Képregény

Egy képregényt kockáira vágunk, a játékosoknak sorba kell rendezniük a történetet úgy, hogy mindig csak egy-egy új képkockát húzhatnak a zsákból.

Kincskeresés

A játékosoknak meg kell találniuk 10 eldugott képet (lehet csendben/lassított felvételnél), majd együtt kell összeállítani a képekből egy puzzle-t.

Variáció:

A képekkel közös történetmesélést/nyomozós játékot, összetettebb képekkel szín-, formakeresést is játszhatunk.

Közös számaink

Számoljuk össze, hogy mi jellemző ránk így együtt:

- összesen hány évesek vagyunk
- összesen milyen magasak vagyunk
- összesen hány testvérünk van
- összesen hány háziállatunk van
- összesen hány országban jártunk
- összesen hány nyelvet beszélünk
- összesen hányan tudunk mindkét szemünkkel kacsintani
- összesen hányan tudunk jódlizni
- összesen hányan tudjuk a nyelvünkkel megérinteni az orrunkat
- összesen hány zoknit hoztunk

Közös történet képekkel

A játékosok 4 képet húznak, melyeken szereplők, tárgyak, helyszínek láthatók. A csapatnak egy közös mesét kell kitalálnia úgy, hogy mindig egy mondatot tehetnek hozzá a történethez, és a mondatban szerepelnie kell az éppen felfordított kártyán szereplő dolognak.

Küldetés

Írjunk össze néhány érdekes feladatot, és helyezzük a cetliket az asztal közepére egy befőttes üvegbe, vagy rejtjük a zsebünkbe néhányat. Bármikor elővehetjük, ha szeretnénk, hogy a gyerekek barátkozzanak egymással, és jól szórakozzanak, miközben a küldetést teljesítik! Egy-két gyerekkel, de akár egy egész csapattal is játszhatjuk egyszerre.

Például:

Cseréld el valakivel egy matricát valami másra a szomszéd asztaltól!

Ragassz matricát valakire, aki ugyanazt reggelizte, mint te!

Ragassz matricát valakire, akinek ugyanakkora a keze, mint neked!

Ragassz matricát valakire, akinek ugyanakkora a lába, mint neked!

Ragassz matricát valakire, akinek ugyanaz a kedvenc évszaka, mint neked!

Taníts valamit egy lánynak a színcsoportodból!

Taníts valamit nekem!

Melyiket szereted jobban?

Írjunk össze ellentétpárokat, és helyezzük az asztal közepére egy befőttes üvegbe, vagy rejtjük a zsebünkbe néhányat. Bármikor elővehetjük, ha szeretnénk beszélgetést kezdeményezni a gyerekekkel!

Példák:

ajtó vagy ablak	főtt tojás vagy tükörtojás	nagyváros vagy kisváros
beszéd vagy írás	híd vagy alagút	napfelkelte vagy naplemente
bicikli vagy motor	hópehely vagy hóvihár	séta vagy futás
cipő vagy mezítláb	jazz trio vagy nagyzenekar	sportcipő vagy elegáns cipő
ének vagy tánc	kézfogás vagy ölelés	szék vagy asztal
esernyő vagy esőkabát	könyv vagy internet	toll vagy ceruza
feltaláló vagy felfedező	könyv vagy újság	város vagy vidék
festmény vagy fénykép	könyvtár vagy könyvesbolt	

Hogyan folytatódhat a beszélgetés?

Könnyű volt választani? Régebben is ezt választottad volna? Kellett már választanod a kettő között a valóságban is? Mi befolyásolta akkor a döntésedet? És most?

Rötyi

Szétszórunk egy pakli kártyát, a tetejére 2 kártyát állítunk. A játék célja, hogy úgy húzzuk ki a szétszórt kártyákat, hogy a felső kettő ne dőljön össze.

Vicces tények

Mindenki felír 3 dolgot magáról, amit a többség valószínűleg nem tud róla. Egyet kihúzzunk, felolvassuk, és 3-ra mindenkinek rá kell mutatnia arra a játékosra, aki szerinte írhatta.