

Tematikus vetélkedők, tábori játékok – közös ötletelés

Körömi Gábor

1. Bevezető

Gyerekként mindenki volt táborban. Aki szerencsés, az olyan táborban is volt, amiből sírva ment el, mert az ott szerzett élmények, a nyár vagy éppen élete legfontosabb eseményévé váltak. Nekem szerencsém volt, több ilyen táborban voltam.

Gyerekként, felnőttként *Kaposi László* színjászó táboraiban, ifiként, csoportvezető tanárként pedig *Szakall Judit* táboraiban vehettem részt. Ezek fontos és jó pillanatok voltak életemben. Úgy gondolom, hogy a tábor mindenkitől egy kicsit mást kíván meg, mint a hétköznapok. Egy kicsit másként viselkedik mindenki, s ahogy Fekete István regényhőse, Tutajos egy nyár alatt, a táborba érkezett gyerek is tud egy hét alatt nagyon sokat változni.

Azok az emlékek, játékok, melyeket itt összegyűjtöttem egyrészt a fenti táborok öröksége, másrészt saját táboraink ötlethalmaza. Ezek között valószínűleg sok olyan játék van, mellyel mások máshol találkoztak, ezért csak a lejegyzés öröme az enyém. Aki ezt jobban tudja, az élményeit jobban át tudja adni, ám tegye – legyen ez csak az első lejegyzés, kövesse száz másik, ki mit tartott fontosnak a saját táboraiban.

A 2007-es Spárta-Dráma egyik foglalkozásán kollégáimmal gyűjtöttük össze tábori játékainkat, ötleteinket. Programszervezőként, népművelőként a Marczibányi Téri Művelődési Központban szerveztem táborokat, kerületi programokat, családi játszóházakat, játékokat. Az alábbi gyűjtemény nem szabálygyűjtemény szeretne lenni, ezért a leírások sem a teljességre törekvő játékmagyarozatok. Sokkal inkább emlékeztetők, ötletelések, melyből az olvasó – jövődöbéli játékszervező – feladata, hogy megtalálja, kitalálja az ötletek felhasználásával, adaptálásával a saját játékait.

Néhány ajánlott kiadvány

Kaposi László (szerk.): Játékkönyv, Gabnai Katalin: Drámajátékok, Előd Nóra (szerk.): Add tovább!
Padisák Mihály: Mindenki játékoskönyve; 365 játék sorozat; Népek játéakai; 1000 játék; De jó játék ez, gyerekek (TK BP. 1970)

Karlócai Marianne: Komámasszony, hol az olló? (Medicina 1976, magánkiadás, Bp. 1987)
És szabadon bővíthető a lista...

2. Induló készlet (saját gyakorlatból)

Nagy játékok

Azért *nagy játékok* a neve, mert ezek több, kisebb játékot magukba foglaló komplex játékok, egész napos, vagy félnapos tábori programok, nagy létszámmal, világos, áttekinthető szabályokkal.

Tematikus akadályverseny (cserkészet, úttörő)

A klasszikus szerkezet: adott pályán 10 percenként indulnak a csapatok, a végén összegyűlnek és eredményt hirdetünk. *Előnye*: Azonos feladatokat oldanak meg az állomásokon, értékeljük a kreativitást, a csapat tagjainak ismereteit az adott témában. Együttműködésüket külön díjazni lehet. Valahonnan valahová jutnak el, ezért alkalmas egy távolság megtételére is (pl. kiránduláson). *Hátránya*, hogy időben bizony el tud csúszni, s mire az utolsó csapat is beér, addigra az elsők már végképp kiestek a játékból és csak a játék végét várják.

Forgószínpad

Mindenki egyszerre indul, egyszerre váltanak, egyszerre ér véget – fontos a váltás miatt, hogy azonos idejű feladatok legyenek. Az is lényeges, hogy annyi állomás legyen, mint ahány csapat. A játékban részt vevők egy területet járnak be, a játék ezen formájában nem lehet tematikában egymásra építeni a feladatokat, hiszen lesz olyan, aki az általunk utolsónak választott feladatnál indul.

Éjszakai állat-játék

Egy-egy állomás adott sorrendben történő felkeresése a feladat. Ez is a forgószínpad elvére épül. A játék sötétedés után veszi kezdetét. Ahány csapat van, annyi állomás kell. „Állomás”: itt helyezkednek el az ál-

lathangot kiadók (akik a tábor vezetői: felnőttek, segítő fiatalok stb.) A sorrend adott, aszerint kell végigmenni az állomásokon (pl. kecske–ló–majom–kakas...), de mindenkinek más lesz az első, így a menetle vele szerint máshol kezd az „állatok” aláírásának begyűjtését. A tábor területén belül bárhol lehet az állomás – mivel éjszakai játék, ezért érdemes kikötni, hogy mi az a terület, melyen belül folyhat a keresgélés, (nehogy véletlenül a következő napon a rendőrség segítségével fejeződjön be a játék). Az állomást úgy lehet megtalálni, hogy az állomáson lévő felnőtt/ifi az adott állat hangját adja ki. Ezt lehet más keretjátékban mindenféle más (beazonosítható) állattal is játszani – a toalett kacásától a mandragóra gyökér hangjáig.

Bátorságpróba

Egy adott területen folyó általános rémisztgetés és próbatétel (alkalmazkodva a helyi sajátosságokhoz) – a szervezők kreativitásának megfelelően fogvacogató vagy végigröhögős változatban.

Vannak olyan játékok, melyeket lehet jól és lehet kevésbé jól játszani. Én a bátorságpróbát (feküdjünk a fűben és fogjuk meg az arra haladók lábát és ennek változatait) alapvetően nem tartom igazán kreatív játéknak. Saját tapasztalatom alapján csak a felnőttek ijednek meg egy klasszikus bátorságpróbától, a gyerekek – a kábeltévék és térhatású mozifilmek után legfeljebb csak nevetésükkel jutalmazták igyekezetünket, hogy valami meglepetésben részesítsük őket. Közben a felnőttek igyekeznek a tényleg félős kisebbeket pátyolgatni, míg a nagyobbak – félelemből, vagy rártartiságból – megpróbálják bagatellizálni a feladatokat. De lehet, hogy ez máshol, máskor jobban is működik, nincs kizárva, hogy csak a személyes tapasztalataim illetve félősségem tartott vissza engem a bátorságpróbák maradéktalan élvezetétől.

A két ötlet, mely ezzel kapcsolatban eszembe jutott:

- a zárt térben működő bátorságpróbák: egy adott térben 3-4 felnőtt intenzív munkával próbára tesz egy, esetleg két résztvevő gyereket;
- igazi láthatatlan kiállításként a feladat valóban teljes sötétségben zajlik, és így kell teljesíteni azt.

Mindkettő kapcsán probléma és veszély lehet, hogy akik éppen nincsenek bent vagy már végigmentek a pályán, mivel töltsék az időt – erről gondoskodni kell. (Mint az akadályversenyeknél említettük már: ezek a feladatok általában időigényesek.)

Vízicsata (paint ball – táborban)

Szükséges kellékek: 2 csapat, 2 különböző festékkel (temperával) töltött edény, gyógyszertárban beszerezhető injekciós fecskendők.

Kellenek bírók és koordinátorok, valamint egy hely („temető”), ahol a „halottak” gyülekezhetnek és megvitathatják az eseményeket.

A feladat: Az ellenfél bázisának elfoglalása vagy az ellenfél megsemmisítése. A két festékvödörhöz (bázishoz) kell menni a csapat tagjainak „töltekezni”.

Szabályok: a pólóra rajzolt kör jelképezi az *életet*, ha ezen belül látható az ellenfél tintafoltja, akkor az az illető kiesését jelenti. Vigyázat, a földön kúszva is meg lehet halni! A játék olcsóbb változatában fürdőruhában is lehet játszani, az élet kis négyzetes lepedődarabra van rajzolva, amit nyakba lehet akasztani (mint a rajtszámokat szokás).

Tábori olimpia

Egész napos program lehet, de akár egy tábort is fel lehet építeni rá. Mozgásos és szellemi vetélkedők a csapatok között. Lehet országot (vagy fantáziajátékként ország-nevet) választani, megnyitni látványosan az olimpiát, különböző klasszikus és tábori sportokban összemérni az erőnket és a végén feltétlenül úgy zárni, hogy igazi olimpiai hangulat legyen!

Falusi olimpia

Mint a tábori olimpia, csak népi játékokkal, melyek lehetnek eszközös játékok (bigézés, csülkőzés, mocsárjárás) és eszköz nélküli játékok is. A végén multság zárhatja a versenyt. A csapatok faluneveket, mesterségneveket választhatnak maguknak. (Vigyázat: ez az utolsó elem drámatanárokat további játékok beépítésére sarkallhat!)

Torpedó

A klasszikus páros játék csapatváltozata.

Mindenkinek van egy négyzethálós táblája, mindenki lőhet mindenkire. Egy-egy fordulóban 10-15 lövés lehetséges a játék gyorsítása érdekében. Kell egy felnőtt vezérkar, ők jelzik és nyilvántartják a találatokat.

Időnként érdemes megszakítani a lövöldözést egy kis mozgásos játékkal. Az nyer, akinek a végén marad hajója.

Mocsárjárás akadályjáték

Egy 10x10-es vagy 12x12-es nagy pálya van felrajzolva, berácsozva, ezen léphetnek a csapatok, akik körbeülik a pályát. A csapatokat képviselő bábukkal lóugrásban lehet lépni. Egy-egy kiemelt mező feladatot rejt, ezekhez eljutva a csapatok kérdést kapnak vagy feladatot oldanak meg pontokért.

Pályázatok

A táborokon belül általában a szabadidőhöz lehet meghirdetni pályázatokat –, mindenfélét, versírástól a logikai fejtörőig. (A saját pályázatom: a Sten Malte Költői Verseny többszöri meghirdetése...)

Forgatag

Különböző játékok, feladatok (és kézműves asztalok) egy nagy téma köré csoportosítva...

Bárhol be lehet kapcsolódni és egy adott szint (pontszám) elérésekor már jár valami kis ajándék (ez is köthető a témához). A végén díjazni lehet a legtöbb pontot összegyűjtőket is. Kell hozzá menetlevél, lehetőleg többféle (kicsiknek és nagyok számára egyaránt készülve feladatokkal; s ha valaki nem egyedül vesz részt, akkor az is jó lehet; kisebb csoportokban is játszhatunk: családok is részt vehetnek egy-egy feladat megoldásában).

Kaszinó

A szerencsejátékok táborig változata (lehetőleg minél több játék): malomtól a pókerig, félkarú automatától a huszonegyig. A játékhöz szükséges zsetont a résztvevők vagy a már korábbi játékokban megszerzett táborigi pénzükből váltják be (ez jó alkalom lehet a táborigi pénz elköltésére is!) vagy egyformán kap mindenki a játék elején. Érdemes hozzá kapcsolni egy alkalmi büfét, hogy a nyereséget egyből be lehessen váltani.

Táborigi pénz

Fabátka, gyöngy, tallér, mindenféle apróság, amit vagy valóságos pénzként kézbe adunk, vagy egy bankkártyára matricákat ragasztunk vagy számológépen, esetleg kartonon nyilvántartott virtuális pénzként kezeljük. Kaphatunk táborigi pénzt a játékokban való részvételért, a győzelemért, a részvételért, feladatmegoldásért, takarításért, tulajdonképpen bármiért, amit a tábor vezetői jutalmazásra méltónak találnak. Értékközpontú világunkban épp olyan dolgokat lehet(ne) jutalmazni táborigi pénzzel, amelyek nem biztos, hogy a külvilág számára is ugyanolyan értékesek...

Pontbevéltás

Felajánlások, mert értékközpontú világban élünk, s ha a gyerek nem azt hallja hogy kötelező a részvétel, hanem táborigi pénzt (gyöngyöt, fabatkát stb.) kaphat érte ő és/vagy a csapata, akkor a végén alkalmat kell teremteni a pontok bevéltására is.

Néhány ötlet – a tábor szervezőinek kreativitására van bízva a többi: jósda, egyéni ágyazás, külön kiszolgálás az ebédlőben, arcfestés, három kívánság teljesítés, szerenád stb.

Árverés

Tulajdonság-árverés (ismert drámás szabályjáték). Az árverés a táborigi pénz elköltéséhez is alkalom lehet.

Gyilkosos játék

Egész napos változat: meg lehet határozni, hogy mettől meddig tart a játék és mi kell ahhoz, hogy valakit érvényesen „megöljön” a gyilkos.

Színházi vetélkedő

Színházi gyakorlatok mint feladatok: paródia, Most mutasd meg!, jelenetkészítés, állóképek, működő szerkezet alkotása (testekből), közös éneklés, páros versmondás stb. Külön öröm a „zsűri” produkciója vagy mókás értékelése.

Táborigi újság

A tábor során összegyűjtött produkciók, versek, írások, a feladatmegoldások közben született munkák összeszerkesztése egy újságba: külön gyerekszerkesztőséggel (avagy felnőttekből álló csapattal, éjjel háromkor).

Számháború

Két csapat: kékek és pirosak, négyjegyű számmal a fejükön. Az egyik a zászló megszerzéséért küzd, a másik védi a zászlót, melyet (jól) látható helyen, a föld fölött kell elhelyezniük. Nem lehet földet imádni (leszorítani a fejet a földre), eget imádni (feltartani a fejet az égre), nem lehet a számot kézzel vagy bármi más eszközzel eltakarni. Kézitusának sincs helye. Akit leolvasnak, annak le kell vennie a számát és el kell hagynia a játékeret (szó nélkül!). A játék szerepcserével megismételendő! Lehet „tankolni”, vagyis összekapaszkodni és úgy megközelíteni a zászlót.

Legek táblája

Mindenki „leg” valamiben! És igen, ez a gyűjtőmunka egyik célja: a tábor végére lehetőleg mindenki legyen valamiben „leg”!

3. A „spártás” csoportom „ötleteléséből” (gyűjteményéből)

Sport- és szabadtéri játékok

Méta, Fogók, Klasszikus sportjátékok, Zsákban futás, Sorversenyek, **Gyufásdoboz-háború (Fekete-fehér fogó)**, Kidobós játékok, Partizán, Tábori olimpia, Falusi olimpia, **Seprútánc**, Pókfoci, Kötélhúzás, Tűz-víz-repülő, Számháború, Akadályverseny, **Rókvadászat**, Csillagtúra (Bátorságpróba), Kelj fel Jancsi!, **Mocsárjárás**

Mókás játékok

Lábszépverseny, Vizes póló, Fodrászkodás, **Jeromos**, **Oroszlánkirály**, **Egyenesből keresztbe**, Legtöbb ruha, Összekötött cipőfűző, Csokievés (**Csokievés dobókockával**), Lufiborotválás, Tojásbabverés

„Egész táboros játékok”

Gyilkosos tábor, **Angyal-üzenet (Titkos testvér)**, **Kupakos gyilkosos**, **Falujáték**, **Lovagi torna (tematikus akadályverseny)**, **Csendkirály**, **Éjszakai állatjáték**

Drámajátékok

Gordiuszi csomó (Gubanc), Székfoglaló, Kacsintós gyilkos, Őrjáték, Csendkirály (Kalóz kincse, Vak oroszlán), Tapsfordító, **Hullám jobbról (Hajóskapitány)**, Titkos karmester, **Ez az én helyem**, **Tenyérbökődő**, **Nyuszi fogó (zsebkendő fogó, szalagos fogó)**, **Én vagyok a Jani („szellemes”)**, **Vécépumpás**, **Forró krumpli**, **Király-bíró (elnök-titkár)**, **Újságpapír szigetek**, **Gyümölcskosár**, **Denevérek és lepkek**

„Benti” játékok

Énekverseny, Társasjátékok, **Ji-Csi-Go**, Kő-papír-olló, Evolúció, Sárkány-királylány-királyfi, (Törpe-Óriás-Varázsló), Harci puszi (cipővadászat kamasz változata), **Kártyajátékok (Kulcskapkodós, Minibridzs)**, Puzzle, Memory, A cipőt fogd..., Ország-város, **Csapva vagy csúsztatva**, **Medvevadászat**

Népi játékok

Körjátékok, Adj király katonát!, Bújócskák, Gólyaláb, **Országfoglaló**

A fenti lista kiemeléssel (vastagítással) jelölt elemeiről részletesen

Méta

A leírás bármelyik játékkönyvben megtalálható. Emlékeztetőül: egy pálya, alapvonalal, az egyik oldalán áll az épp pontokat szerző csapat (A), a pálya másik oldalán a másik csapat (B), közöttük az 5-6 ház (letett póló, szék, bármi, amit meg kell érinteni és nem balesetveszélyes).

(A) *feladata*: egyesével elütik a lapos ütővel a bőrlabdát a pályára, majd leteszik az ütőt és elindulnak a pályán. A házak érintésével be kell járniuk a pályát –, ismét beérve az alapvonalra, szereznek a csapatuknak egy pontot.

(B) *feladata*: 1. az elütött labdát kézben elkapni. Ebben az esetben a két csapat szerepet cserél, (B) fog ütni és (A) igyekszik elkapni a labdát; 2. a labdát minél gyorsabban az alapvonalig eljuttatni. Ott várja egy „elkapó” csapattársuk, aki hangosan mondja: Állj! és leteszi a labdát az alapvonalra. Ebben a pillanatban már nem szabad futni a másik csapat játékosának, ha nem ért be, akkor valamelyik házban kell lennie, különben fogoly lesz és csak pontlevonással lehet kiszabadítani.

Röviden ennyi... Az ütéshez: a csapaton belül mindenki kap sorszámot. Ebben a sorrendben következnek az ütők. Egy kivétellel: aki épp elkapta a labdát. Az lesz az első ütő, utána lehet visszatérni a számsorrendhez. Ez a játék lehet a falusi olimpia befejező eleme, de lehet általános tábori játék is.

Gyufásdoboz háború (ld. Fekete-fehér fogó!)

Két csapat áll egymással szemben. Amelyiknek a nevét mondja a játékvezető, az lesz a fogó. A másik csapat menekül a saját széksoráig vagy alapvonaláig (ld. még ez ügyben az Óriás–Törpe–Varázsló játékot!).

Seprútánc

Körbe jár a seprű. Amikor a zene megáll, akinél marad a seprű, az kiesik a játékból. Jobb változat, ha a kiesők nem a terem szélén mulatják az időt, hanem beülnek a körbe, így folyamatosan követhetik az eseményeket, s látják, hogy ki esik ki. Az az előnye is megvan, hogy egyre nő a középső csoport, így a körbeadáshoz egyre nagyobb utat kell megtenni. Természetesen nem csak egy seprűvel lehet játszani, hanem kezdetünk többel is. Alapszabály, hogy a seprűt két kézzel kell megfogni és nem lehet dobni.

Rókadászat (más néven csillagadászat)

A tábor területén elrejtünk egy adott jelet (kis papírt, melyre rókát rajzoltunk vagy kivágtunk és ragasztottunk). Egyféle jelet, de abból sokat! A cél, hogy adott idő alatt, egyénenként vagy csapatban, minél többet összegyűjtsenek a gyerekek.

Mocsárjárás

Papírlapokra lépünk. Ezekből eggyel több van, mint ahányan ráállnak, így egyet előre adva lehet megtenni egy lépést. Játshatjuk székekkel is: ezekre állnak a résztvevők, az utolsó szék láncban mindig előre kerül. Így haladunk...

(*Jeromos, Oroszlánkirály, Egyenesből keresztbe*: ezek a játékok kivétel nélkül a tábori tudás legtitkosabb részéhez tartoznak, ezért csak az olvassa tovább, aki megfogadja, hogy nem terjeszti felelőtlenül a játékot, mivel így azoknak az egyszer játszhatóságát is veszélyezteti. Ha ezen a soron túllépett a kedves olvasó, akkor a folytatásban megismerkedhet a fenti játékok titkos szabályával... De nem fogom az egészet elmondani...)

Jeromos

Ketten beszélgetnek:

– Ide figyelj, Jeromos!

– Igen!

– Te most kimész.

– Igen.

– Én bent maradok!

– Igen!

– Kezet fogok valakivel.

A változatosság kedvéért Jeromos válasza a következő:

– Igen!

– Akivel én kezet fogtam, amikor visszajössz, te is azzal fogsz kezet. Érted?

Két válasz lehetséges: *Igen* vagy *nem*.

Az igen válaszhoz és a játék folytatásához az kell, hogy a párbeszéd kezdete után valaki a társaságból kotnyelesként először megszólaljon, úgy, hogy mindketten egyértelműen őt halljuk elsőnek. Ha ez egyértelmű mindkét fél számára, akkor Jeromos kimegy a teremből, s a bent maradt társa kezet fog a közbeszólóval. Majd behívják Jeromost és ő is megteszi ugyanezt. Ha a válasz nem, akkor kezdődik a párbeszéd előlről, amíg a két beszélgető úgy nem ítéli meg, hogy egyértelmű a helyzet. Előfordulhat, hogy a hallgatóság lélegzetvisszafojtva figyel az első párbeszédet, ezért aztán nem lesz kivel kezet fogni. Ilyenkor bizony ismételní kell. Ha Jeromos érti, de a kérdező nem biztos a dolgában, akkor ő is azt mondhatja, hogy én viszont nem értem, na kezdjük előlről.
Érted?!

Oroszlánkirály

Én számárversenynek ismerem, régről, a SICC-ből talán. Egyvalaki (X) becsapásáról szól. Őt kiküldjük a teremből és azt mondjuk, hogy számárversenyt rendezünk, neki kell kiválasztania, hogy ki ordít a leghangosabban. Miközben kimegy, mi megbeszéljük a többiekkel, hogy a játék a kiküldött játékos becsapásáról szól, vagyis akárkit választ, a következő alkalommal a beszámolás után senkinek nem szabad megmuk-

kannia. Így X, amikor bejön s választ, a következő körben csak egymaga nem tudja ezt, és feltehetőleg a beszámolás után egyedül fog ordítani egy nagyot. (Haha...)

Egyenesből keresztbe

Körbeadogatunk valamit, ami lehet labda, olló, bot, akármi. A lényeg, hogy aki rájött a szabályra, az már tudja, hogy mit kell mondania az átadásnál:

– Egyenesből keresztbe.

vagy

– Keresztből egyenesbe.

vagy

– Egyenesből egyenesbe.

vagy

– Keresztből keresztbe.

Mi a szabály? Nézni kell a saját (átadó) lábát és a másik (az átvevő) lábát. Ha keresztbe tette a lábát, akkor azt mondjuk, hogy keresztbe, ha egyenesen tartja, akkor egyenest mondunk. Ugyanígy a saját lábunkkal is ez a szabály.

Ezeknek a játékoknak a drámás változata a „Mi a szabály?”, ahol a kitaláló játékos kérdéseket tesz fel a körben ülőknek. A feladata rájönni arra, hogy milyen közös szabály alapján válaszolnak a többiek. A szabály lehet verbális (pl. mindenki azonos hanggal kezdi a válaszát), de mozgásos szabályt is választhatunk (pl. mindenki használja ugyanazt az apró gesztust). És amit még képesek vagyunk kitalálni...

Csokievés dobókockával

A klasszikus játék – csokievés késsel, villával – szerencsejátékos változata. Minden csapatból kijön egy játékos és leülnek egy asztal köré. Kés, villa, csomagolt csoki. Mindenki dob a kockával és aki hatost dob, az elkezdi enni a csokit. A sorban következő dobálja a kockát egészen addig, amíg hatost nem dob, mert akkor az, aki eddig evett, leteszi a villát és a hatost dobó kezdi el az evést, míg a kocka a következő játékoshoz kerül. Az evést lehet lassítani azzal, hogy csak szakszerű védőfelszerelésben lehet megkezdeni az evést (sapka, kesztyű, sál felvétele).

Gyilkosos tábor

A klasszikus gyilkosos játék tábori változatában a gyilkos (a nap elején a játékgazda jelöli ki), ha kettesben marad áldozatával, akkor megmutatja neki gyilkos-igazolványát és felköt áldozatára egy szalagot (rajzol rá egy csíkot, keresztet stb.). És megy tovább, teszi a dolgát...

Angyalüzenet

Egyezzünk meg, hogy a játékban a tábor idején mindenkinek lesz egy titkos testvére, aki üzenetet írhat neki, aki vigyáz rá, aki odafigyel rá! Jobb, ha a játékgazda sorba veszi a gyerekeket és beosztja, hogy kinek ki lesz a titkos testvére –, láncban. Egy szabad falfelületre (táblára stb.) mindenkinek felragasztjuk a borítékját, mint postaládát. Ebbe várja titkos testvére üzeneteit. De nem csak tőle kaphat üzenetet, ajándékot, hanem bárki mástól is. A játék osztálytermi helyzetben is életképes. Fontos, hogy ne derüljön ki, hogy ki kinek a titkos testvére! (Nem is a megfejtés a játék célja!)

Kupakos gyilkosos

Itt a gyilkos egy diszkrét helyen megmutatja a gyilkos-jelvényét (ez mondjuk lehet pl. egy kupak) és átadja a tisztséget annak, akit megölt. Magát megjelöli (kereszt a csuklón, homlokon, vagy karkötő segítségével) és folytatódik a játék egészen addig, míg mindenki be nem kapcsolódik.

Falujáték

A játék lényege, hogy amikor már egymást jól ismerik a gyerekek, olyan feladatsort állítunk nekik össze, amit az adott, a tábort befogadó közösségben kell teljesíteniük. Be kell menniük a faluba és meg kell keresniük a legidősebb embert, vagy kell szerezní egy tojást és minél több emberrel alá kell írni stb. A helyi jellegzetességekből és vállalkozó szellemű helyi erőkből kiindulva mindenféle feladatot ki lehet találni –, ehhez én most hadd ne soroljak fel többet, inkább álljon itt néhány intelem:

1. Vigyázni kell, hogy a játék ne legyen lenéző vagy a helyieket (vagy éppen a táboros gyerekeket) keletlen helyzetbe hozó feladat. Nem biztos, hogy a legextrémebb feladat a legcélravezetőbb, hiszen a cél az, hogy ismerkedjünk meg a helyi szokásokkal, hagyományokkal, étellel, emberekkel. És ehhez adjunk feladatokat a gyerekeknek!

2. A közlekedés: inkább legyen egy kísérő minden csapattal, aki nem segít a feladatok megoldásában, csak a tájékozódásban és a közlekedésben igyekszik a csapatot segíteni!
3. A jó falujáték nem sablonok alapján terveződik, hanem gondos előkészítést igényel, hogy megtaláljuk a helyi erőket, ezért is érdemes a táborozás második felére vagy éppen záró játéknak tervezni.

Lovagi torna (tematikus akadályverseny)

Lásd tematikus akadályversenyek!

Hullám jobbról (Hajóskapitány)

Valaki középen áll és vezényel: „Hullám jobbról!” – egy székkal jobbra kell ülni. „Hullám balról!” – egy székkal balra kell ülni. „Dagály!” – mindenkinek máshová kell ülnie.

Egymás után többször is lehet ugyanazt mondani, előbb-utóbb megkeveredik a kör, a középen álló talál üres helyet magának, s akinek nem jut hely, az lesz a következő hajóskapitány. (A székfoglalós játékok közé tartozik.)

Ez az én helyem

Körben ülünk, egy szék üres, egy játékos áll középen és igyekszik leülni.

1. A széktől balra ülő rácsap a jobb kezével a székre „Ez az én helyem” felkiáltással átül.
2. Ugyanezt teszi a megüresedett székre ismét rácsapó baloldali szomszéd.

A következő megüresedett szék baloldali szomszédja nem ül át, hanem, rámutat valakire és azt mondja: Ez a Robi helye! Erre a megszólítottnak át kell ülnie a megüresedett székre és a játék folytatódik tovább az első lépéstől. Ha leül, akkor akinek nem jut szék, az lesz a következő középen álló.

Tenyérbökődő

„Kard és pajzs”-típusú játék: egyik kezünket kinyitva hátra tesszük, a másikkal bökődjük a többiek nyitott tenyerét. A cél, hogy minél többször találjunk bele a többiek tenyerébe (a „sorozatlövés” tilos!), így a játék egyszerre szól a védekezésről és a támadásról: gyorsaságról, reflexekről, agresszióról, néha a spontán kialakuló együttműködésről stb.

Nyuszi fogó (zsebkendő fogó, szalagos fogó)

Mindenki mindenki ellen játszik. A játékosok életét egy kis szalag (zsebkendő stb.) jelzi, amit a nadrág derekánál, hátul, középen fűzünk, tűzünk fel. Fontos, hogy a szalagot kézzel védeni nem lehet. A cél természetesen az, hogy a többiek szalagját megszerezzük úgy, hogy közben mi is vigyázunk a sajátunkra. A játék számunkra addig tart, amíg a helyén van a szalagunk, ha már nincs ott, akkor ki kell állnunk. A végén megnézzük, hogy kinek sikerült a legtöbb szalagot szereznie.

Én vagyok a Jani!

(„Szellemes” vagy „Vámpírok éjszakája” néven is ismert; hasonlít a Vak gyilkosra, az Ártó madárra vagy a Bagoly című drámás játékokra. Ezek többsége a szakirodalomban megtalálható: Játékkönyv, DPM...)

Mindenki csukott szemmel sétál a sötétített és biztonságosan körülhatárolt teremben. Ha valakivel találkozik, megkérdezed tőle, hogy „Te vagy a Jani?” Ha azt válaszolja, hogy nem, akkor mentek tovább. Ha nem válaszol, az azt jelenti, hogy bizony Janira találtál. Meg kell fognod a kezét, és ketten mentek tovább (ebben a játékban végig csukott szemmel). Ha újabb játékosal találkoztok, akkor ez a sor bővíthet...

Változat: A kérdés: „Szellem?” Válasz: „Szellem.”, és mentek tovább. Ha nem válaszol, akkor összekapcsolódtok és vonatozva mentek tovább.

Vécépumpás

A két csapat egymással szemben áll fel, kézen fogva. A sor egyik végén van egy tárgy, mondjuk egy jól felkapható sapka (vagy adott esetben egy steril vécepumpa), a másik végén áll a játékmester egy pénzdarral. A pénzt feldobva: a fej azt jelenti, hogy a sor másik végén állónak fel kell kapnia a tárgyat, az írás pedig azt jelenti, hogy semmit nem kell csinálni. Ezt az információt kézszorítás formájában lehet továbbadni.

Amelyik csapatnál előbb ér végig az információ (a kézszorítás), annak az első játékosa felkapja a tárgyat, szerez a csapatának egy pontot. Ha olyankor kapja fel, amikor nem kellett volna, akkor szintén a másik csapat kapja a pontot. Egy-egy forduló után a sor végén állók mindig jönnek. (Lehet úgy is játszani, hogy csak a nyertesnél van helycsere.)

Forró krumpli

Két csapat játszhatja: lehetőleg zárt térben, lehetőleg minél több rongylabdával, papírgalacsinnal... Ha három csapattal játszunk, akkor lehet forgózni vagy háromfelé osztani a teret. A feladat: a játék ideje alatt (egy-másfél perc) minél több galacsint átjuttatni az ellenfél térére. Amikor lefűjjük a játékot, megáll a dobálás és megnézzük, hogy kinél maradt kevesebb „krumpli”. Lefárasztós játék. Fontos a téréhatárok pontos kijelölése.

Király–bíró

(A játék demokratikus változatban „Elnök–Titkár–Jegyző” nevekkel is játszható. Leírása megtalálható a Játékkönyvben.)

Újságpapír szigetek

Szabadon járkálunk, táncolunk a teremben zenére. Amikor megáll a zene, csoportokban fel kell állnunk a földön heverő újságpapírokra.

- Egyre fogynak az újságpapírok.
- Egyre kisebbek lesznek az újságpapírok.

Gyümölcskosár

Mindenkinek van egy gyümölcsneve (lehet saját névvel is játszani, így névtanulós játékként is játszható). Aki középen áll, az elkiáltja magát:

A) Cseréljen helyet a körte és az alma (vagy bármely más tetszőleges gyümölcs a társaságon belül). A megnevezettek helyet cserélnek, de a középen álló is megpróbál leülni. Akinek nem jut szék, az lesz a következő helycsere irányítója.

B) Kiborult a gyümölcskosár! – ekkor mindenkinek helyet kell cserélni.

Lehet behunyt szemmel is játszani. A középen álló behunyt vagy bekötött szemmel játszik, és igyekszik elkapni a helyet cserélőket. Nincs általános helycsere, illetve csak az elején, amikor mindenki helyet cserél, hogy a középen álló ne tudja, ki hol ül. Amikor mindenki leült, közös tapssal jelzik a becsukott szeműeknek, hogy kezdődhet a játék.

Denevérek és lepkék

Vak párkereső: a denevérek csukott szemmel keresik a lepkéket, a lepkék nyitott szemmel irányítják a lepkéket.

Ji-Csi-Go

Körben állunk. A három szó három jelet jelent, illetve a továbbadás irányának három formáját.

- Ji: felemelem a kezem magam mellé és felfelé mutatok
- Csi: vízszintesen tartom a kezem és balra mutatok
- Go: előre mutatok valaki felé

Aki elrontja, az kiesik és „kozmosz hulladékként” igyekszik megkeverni beszélésökkel a még játékban lévőket.

Kártyajátékok: Kulcs kapkodós, mini bridzs

Megjegyezve, hogy az összes kártyajáték alkalmas tábori időtöltésnek, megpróbálom elmesélni egy csoportos kártyajátékot:

Körben ülünk, lehetnek üres székek is. Mindenki kap egy színt, ezt megjegyzi (magyar és francia kártyával is játszható!). A játékvezető kezébe egy másik összekevert paklit adunk. Sorba mondja a színeket, ahogy jönnek, és aki hallotta a színét, az egyel jobbra ül. Ha ott történetesen már ül valaki, akkor annak az ölébe ül. Ha valaki ül rajtad, akkor nem tudsz továbbmenni, csak ha felszabadultál. Az nyer, ki először visszaér a saját székére.

Csapva vagy csúsztatva

Hjjaj, de nehéz, hiszen ez a világ egyik legegyszerűbb játéka, de leírni már korántsem olyan egyszerű. Két csapat egymással szemben, asztallal, paddal elválasztva. Az egyik csapat körbeadogatja a pad alatt a fémpenzt, a másik csapat árgus szemekkel figyel. Ha valakinél nagyon-nagyon valószínű, hogy épp ott a pénz, akkor azt mondják, hogy ÁLLJ!

Erre a csapat visszakérdez: Csapva vagy csúsztatva? Mit jelentenek ezek? Csapva: egyszerre rácsapnak az asztalra és leteszik a tenyerüket külön-külön, így az asztalra kerül a pénz is. Csúsztatva: a tenyér rácsúszik az asztalra – óvatosabban lehet letenni.

A másik csapat feladata, hogy megállapítsa, hol van a pénz. Három próbálkozás lehet (érdemes alkalmi csapatkapitányt választani), ha sikerül eltalálni, akkor szerepcsere, ha nem, akkor a pénzrejtő csapat kap egy pontot.

Medvevadászat

Utánzós játék: van egy mesélő, őt kell utánozni csoportosan – mozdulatban, szövegben egyaránt. Előre mesél, a többiek ismételnék. A mesélő, mintha lépteket utánozna, elkezd felváltva ütni a térdét- ez a lépés, az úszást karmozdulatokkal jelezzük, a mocsárban-járást pedig cuppogtatással.

„Menjünk medvét vadászni! (Induljunk!)

Megyünk! / Nini, mit látok? / Itt egy ...

– Folyó / ússzunk át! / átértünk,

– Mocsár – menjünk át! – átértünk

– Hegy – másszunk fel! – felértünk

– Barlang – menjünk be! – hűűű, de sötét van!

– Nini, mit látok! Nem látok semmit.

– Két kis füle! Karmos mancsa! Szőrös teste! Ez egy MEDVE!!!!

Innen ugyanazt az utat kell megtennünk a játékvezető irányításával – visszafelé.

Országfoglaló

Ebben az aszfaltjátékban krétával egy nagy kört rajzolunk. Ahány játékos van, annyi cikkre osztjuk a kört, minden gyerek egy ország-nevet választ magának és beáll a saját körcikkébe. A játékvezető elkiáltja magát: „Legyen az a híres nevezetes: (pl.) Olaszország”!

A többiek menekülnek a szélrózsa minden irányába, közben annak, aki Olaszországot választotta, be kell ugrania középre és azt kell mondania: ÁLLJ! A középre állónak ezután legfölbjebb három ugrással el kell érnie valakit a többiek közül. Ha eléri, akkor elfoglalhat a körcikéből, mégpedig úgy, hogy a saját területében állva krétával kikanyaríthat a másik területéből egy darabot. Addig tart a játék, amíg valaki nem szerzi meg az összes területet.



Kamaszok bensőséges jelenete Szakall Judit Felhőtlen című életjátékában (Marczibányi tér).

Trencsényi Imre felvétele