

## Játékok túra közben

### Bányai Sándor

a „Kalandok és álmok...” Szabadidő-pedagógiai és Animációs Szakmai Műhely vezetője

### Besnyi Szabolcs

Szabadidő-szervezők Egyesületének (SZASZ) elnöke,  
Bácskossuthfalva, Vajdaság

**B**  
**1.5**  
1

Túra közben sok mindent lehet csinálni. Az alábbi cikk néhány ötletes, hangulatos, játékos ötletet ad olyan játékokra és feladatokra, melyek rövidségük miatt nem térítenek el minket túránk eredeti céljától, sőt, remekül kiegészítik azt. Segítségükkel feldobhatjuk a fáradó társaság hangulatát, átmozgathatjuk a hátizsákok alatt megémbereedett izmokat, összenevethetünk... Próbáljuk ki bármelyiket!

Tartalom	Oldal
1. <b>Játsszunk! Mi célból, mikor és mikor ne?</b>	2
2. <b>Folyamatosan, a túra teljes időtartama alatt játszható játékok (háttérjátékok)</b>	4
3. <b>Az energiaszint emelését célzó játékok</b>	6
4. <b>Játékok a csoportézés erősítésére, a résztvevők összehangolására</b>	13

## 1. Játsszunk! Mi célból, mikor és mikor ne?

### Miért érdemes játékot beiktatni a túra folyamatába?

- fizikai és lelki céljai lehetnek
- energetizálás, átmozgatás, bemelegítés
- ráhangolás, a hangulat feldobása

Összességében az érdeklődés fenntartását, az energiák lekötését és a csoport folyamatos együtt-tartását (közvetve tehát kifejezetten a baleset-megelőzést!) szolgálják.

B  
1.5  
2

### Mikor alkalmazzunk és mikor ne ilyenfajta játékot?

Hasznosnak és szükségesnek tartjuk ezeket a játékokat, tevékenységeket, de a vezetőnek alaposan meg kell gondolnia, hogy mikor, milyen helyzetben veti be ezt az eszközt, és mikor helyesebb lemondani róla. Egy-egy hosszú, meredek kaptató végén, amikor mindenki kapkod a levegő után, és elgyötörten rogya le, akkor nyilván nem ugrik elő a túravezető, hogy: „Na, gyerekek, látom, élénkítésre van szükségetek, nosza, álljunk körbe a japán focihoz!”

**A rövid, ötperces pihenők nem igazán alkalmasak a játékra.** Olyankor hagyjuk valóban pihenni a gyerekeket, fújják ki magukat, oltsák szomjukat, egyenek egy falatot, gyönyörködjenek a tájban – ne osszuk be minden percüket! Az általunk ajánlott 60–120 percnként tartandó **hosszabb, megközelítőleg 30 perces pihenőkbe érdemes beiktatni egy-egy ilyenfajta tevékenységet.**

Fontos, hogy a helyszín is alkalmas legyen játéokra – illetve a helyszínhez igazodó játékot játsszunk. Ne kezdeményezzünk fógójátékot sziklás terepen, labdajátékot hegycsúcson... A cikksorozatunkban javasolt előtúra sokat segít abban, hogy megfelelő terepet találjunk.

A játékok előre tervezhetőek ugyan, de mindig a pillanatnyi helyzetnek, a csoport aktuális szükségleteinek megfelelően kell alkalmazni azokat. A helyzet megítélése a vezető feladata, de ne csupán a saját fizikai-lelki állapotunkat vegyük figyelembe – ezért is jobb megosztani ezt a feladatot!

- Mondjunk le a játékokról, ne használjuk ezt a hangulatfokozó, élénkítő módszert rossz időjárás esetén.
- Gyengébb fizikai kondíció, illetve fáradtság, kimerültség esetén inkább pihentető, koncentráló, együttműködési játékokat alkalmazzunk, ne újabb fizikai megterhelést jelentő, intenzív mozgással járó tevékenységet.

- Pszichikai kimerültség esetén, vagy ha konfliktusok vannak a csoportban, akkor nagyon körültekintően kell megválasztani, hogy milyen játékot játsszunk. Kerüljük el a versenyhelyezete- ket, egyéb konfliktusforrásokat.

Ne feledkezzünk meg a túra eredeti célkitűzéseiről. Nem helyes, ha a játék ezekről hosszan elvonja a figyelmet.

### **Ki vezethet ilyen játékot?**

Érdemes magukat a résztvevőket is bevonni a folyamatba, természetesen életkori sajátosságaiknak megfelelő felelősségi szinten. A túraszervezés során akár önálló szakcsoportot is hozhatunk létre ebből a célból a játékok összegyűjtésére, a szükséges (minimális!) kellékek összeszedésére és szállítására, illetve – ha ezt életkoruk már lehetővé teszi – a játékok levezetésére is.

Előfordulhat, hogy a játéokra, amire a leendő játékvezetők készültek, egyáltalán nem kerül sor! Fontos, hogy erre már a túra előtt felhívjuk a figyelmet. A résztvevőknek meg kell érteniük, hogy ez a fajta tevékenység nem önálló *célja* a túrának, hanem egyfajta eszköz, és mint ilyen, nem biztos, hogy minden esetben felhasználásra kerül.

### **Mit és mennyit játsszunk?**

Fontos a részvétel önkéntessége – inkább figyelemfelkeltő felvezetéssel, jó fellépéssel próbáljuk bevonni a résztvevőket, ne kényszerítsünk rá senkit, ne legyen kötelező a játék!

A túra műfajából adódóan elvárás a minimális eszköz- és költségigény. Törekedjünk az egyszerűsége, játékosságra! Mind-egyik kiválasztott játék feleljen meg a túra céljainak, keretmeséje illeszkedhet a túra keretéhez vagy helyszínéhez, illetve nevelési- oktatási céljaihoz. Vegyük figyelembe a túrázók korát, tapasztalatát, fizikai és lelki terhelhetőségét és a csoport létszámát! Egy- két, esetleg három alkalom elegendő.

A játékok számát és hosszát befolyásolja a tervezett pihenők száma és időtartama. Fontos pontosan a tervezett időpontra befejezni a túrát, vagyis időben hazaérni. Nehogy ilyenfajta játék miatt késsünk le buszt, vonatot!

Igyekezzünk minimálisra csökkenteni a baleset- és sérülés- veszélyt!

## 2. Folyamatosan, a túra teljes időtartama alatt játszható játékok (háttérjátékok)

A túrázás önmagában egy izgalmas tevékenység, de néhány játékkal még érdekesebbé tehetjük azt. Ha lehetőségünk van rá, akkor ne csak egy-egy pihenő alkalmával, vagy szálláshelyen játsszunk, hanem biztosítsunk a túrázóknak folyamatos elfoglaltságot, legyen szó egy egész délutánról, egy napról, vagy akár a túra teljes időtartamáról. Ezt a célt szolgálják az úgynevezett „háttérjátékok”, amelyek nem igénylik a résztvevők teljes és maradéktalan figyelmét folyamatosan, nem szükséges hozzá az egyidejű jelenlét... Ettől még a játék folyhat, váltakozó intenzitással – de mindenki örömeire!<sup>1</sup>

Mivel manapság szinte már majdnem mindenkinek van valamilyen fényképezőgépe (hagyományos, digitális, mobiltelefonos, egyszer használatos), ezért az alábbiakban két olyan folyamatosan játszható játékot mutatunk be, aminek elengedhetetlen kelléke a fényképezőgép.

Ebben az esetben érdemes előre felhívni a figyelmet arra, hogy szükség lesz digitális fényképezőgépre, ha kell, akkor segítségünk annak beszerzésében.

### 2.1 Csoportkép készítése

<i>A játék jellege</i>	együttműködési
<i>Helyszín</i>	túra közben
<i>Résztvevők száma</i>	a túra valamennyi résztvevője
<i>Résztvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	digitális fényképezőgép
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes Játék közben támogassuk a kreatív, ötletes megoldásokat, de ügyeljünk arra, hogy azok végrehajtása a lehető legnagyobb biztonságban történjen meg.
<i>Energiaszint</i>	közepes

#### *A játék menete*

A túrázóknak megadott szempontok alapján kell olyan csoportképet, illetve csoportképeket készíteniük, amelyeken mindannyian rajta lesznek. (Ha olyan helyen túrázunk, ahol csak magunk vagyunk, és idegentől nem kérhetünk segítséget, akkor előre

<sup>1</sup> Ilyen háttérjátékok találhatók a Szabadidő-kalauz C 6. fejezetében.

figyelmeztetni kell a túrázókat, hogy időzítő funkcióval rendelkező fényképezőgépet hozzanak!)

#### Néhány lehetséges variáció

- Az útközben található bármilyen kereszt, vagy más, könnyen felismerhető tereptárgy (villanyrendőr, helységnévtábla, emlékmű, jellegzetes fa vagy épület) előtt kell elkészíteni a csoportképet, úgy, hogy a tereptárgy is látszódjon.
- Legalább három különféle csoportképet kell készíteni, ahol senkinek sem ér le a lába a földre.
- A túra minden napján egy csoportképet kell készíteni, első nap a csoporttagoknak egy végtagja sem érheti a földet, második nap egy, és így tovább.
- Legalább 5 ismeretlennel kell lefényképezkednie a csoportnak.

**B**  
**1.5**  
**5**

## 2.2 Fényképek azonosítása

<i>A játék jellege</i>	együttműködési
<i>Helyszín</i>	túra közben
<i>Résztevők száma</i>	5–20
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközszükséglet, kellékek</i>	fényképezőgép
<i>Előkészületek:</i>	Az előzetes túra alkalmával készítsünk képeket a túra útvonalának jellegzetes helyeiről, és nyomtassuk ki (illetve hívjuk elő) őket.
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony Játék közben támogassuk a kreatív, ötletes megoldásokat, de ügyeljünk arra, hogy azok végrehajtása a lehető legnagyobb biztonságban történjen meg.
<i>Energiaszint</i>	alacsony

#### A játék menete

Az előzetesen elkészített képeket adjuk oda a csoportnak. A feladatuk, hogy a túra közben keressék meg a fényképeken található helyeket, és készítsenek róla egy új képet, lehetőleg ugyanaból a pontból, ahol az eredeti képet készítő fényképész állhatott.

#### Lehetséges továbbfejlesztések

- Az előzetesen elkészített képek közé keverhetünk nem odaillesztett (máshol készített) képeket is. Így a csoportnak nem csak meg-

keresni kell a helyszíneket, hanem ki is kell választani, hogy melyek nem az adott útvonalon készültek.

- Az előző játékhoz hasonlóan nem csak új képet kell készíteni, hanem csoportképet is, amelyen mindenki rajta van.

Mindkét játék kiegészítéseként javasoljuk, hogy a résztvevők feladata legyen a környezet érdekességeinek lefényképezése is. Például minél több növényt, állatot, természeti látványosságot, szobrot... fényképezzenek útközben. (Külön hívjuk fel a figyelmet, hogy a feladat csak a fényképezés és nem a begyűjtés, a természet megcsonkítása, a környezet rongálása!)

### 3. Az energiaszint emelését célzó játékok

Igyekeztünk olyan kis kellékgényű, kiadással nem járó, bármikor és bárhol megszervezhető játékokat összeválogatni, amelyek segítségével remek hangulatot érhetünk el a túra közbeni pihenők alatt. Kiválóan alkalmasak arra, hogy felfrissítsék a megfáradt túrázókat, szellemi és fizikai energiát adva a további úthoz. Játshatók röviden, élénkítés céljából, vagy magának a játéknak az örömeért.

Az itt közölt játékok sorrendjét az határozza meg, hogy az alacsonyabb aktivitási szintről fokozatosan egyre magasabb szintre jusunk (szellemi-koncentrációs játékoktól fokozatosan a labdajátékokon át a fogójátékokig...). Egy túra során persze nem juthat idő mindegyikre, válasszuk a csoport aktuális szintjének megfelelő!

#### 3.1 Testbeszéd

Szellemi játék arra az esetre, ha már semmilyen fizikai tevékenységet nem szeretnénk végezni, de mégis jól akarjuk érezni magunkat. A játék gyakran torkollik nevetésbe...

<i>A játék jellege</i>	szellemi
<i>Helyszín</i>	kisebb tisztás, ahol körbe tudunk állni
<i>Időtartam</i>	5 perc
<i>Résztvevők száma</i>	8–16
<i>Résztvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	–
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Energiaszint</i>	alacsony

### A játék menete

A játékosok körben állnak. Az első játékos megfogja az egyik testrészét (például a mutatóujját), de egy másik testrészét nevezi meg (például „megfogtam a fogamat”). A mellette álló játékosnak azt a testrészét kell megfognia, amit az előző mondott (jelen esetben a fogát), és mond egy másik testrészt (például „megfogtam a lábamat”). Mindaddig folytatódik így a játék, amíg valaki össze nem keveri a testrészeket. Aki hibázott, az kiesik a játékból, és a következő játékos kezdi előről.

Ha kiesésre játszunk, akkor a kiesettek számára gyorsan unalmassá válhat a játék. Játszható úgy is, hogy aki hibázott, az egy „mínusz” pontot kap. A játék végén az nyer, akinek nincs, illetve a legkevesebb mínusz pontja van.

**B**  
**1.5**  
7

### 3.2 Hetyen-pity

Egy érdekes játék, amely már az első percekben mosolyt csal a túrázók arcára. Különösebb előkészület nélkül szinte bármikor játszható.

<i>A játék jellege</i>	ügyességi, tréfás
<i>Helyszín</i>	Bárhol játszható, ahol egy játékos le tud ülni. (út menti pad, fatörzs, kő...)
<i>Időtartam</i>	5–10 perc
<i>Résztvevők száma</i>	6–16
<i>Résztvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	egy szembekötő kendő, ami bármivel helyettesíthető (sál, póló, kabát...)
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Energiaszint</i>	alacsony

### A játék menete

Egy önkéntes játékos szemét bekötjük, és leültetjük, majd a játékvezető rámutat egy másik játékosra. Az ő feladata, hogy a bekötött szemű játékosársra ölébe üljön, akinek a „hetyen?” kérdést kell feltennie. Erre az ölében ülő játékosnak elváltoztatott hangon a „pity” szóval kell válaszolnia. Ha a kérdező nem ismer fel ennek alapján, hogy ki ül az ölében, akkor legfeljebb még kétszer (összesen háromszor) megismételheti a „hetyen” kérdést. Ha sikerül felismernie a játékosársát, akkor helyet cserélnek, ha viszont nem, akkor a játékvezető egy újabb játékost választ, aki a bekötött szemű ölébe fog ülni.

*Értékelés, jutalmazás*

Köszönjük meg a játékosoknak a játékot. Érdeemes átbeszélni a játékban szerzett élményeket: például milyen érzés volt, amikor be volt kötve a szemük; hogyan érezte magát, amikor valakinek az ölébe kellett ülnie; mit érzett, amikor nem találta el, hogy ki ül az ölében, és mit, amikor sikerült kitalálnia...

**B**  
**1.5**  
**8**

**3.3 Vándorkalap**

Gyorsan lejátszható, jó hangulatú, „pörgős” játék, ami különösebb erőfeszítést nem igényel.

<i>A játék jellege</i>	ügyességi
<i>Helyszín</i>	kisebb tisztás, ahol körbe tudunk állni
<i>Időtartam</i>	3–5 perc
<i>Résztevők száma</i>	5–15
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	két strapabíró kalap vagy sapka
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Energiaszint</i>	közepes

*A játék menete*

A játékosok körben állnak. Egymás mellett álló két játékos felteszi a kalapokat, és körbe indítják őket (az egyiket jobbra, a másikat balra) úgy, hogy a játékos saját fejről átteszi a mellette lévőjére. A két kalap valamelyik játékosnál találkozni fog. Amelyik játékosnak mindkét kalap a fejére kerül, az kiesik a játékból, és a kétoldalt mellette állók kezdik az új játékot. Az ügyesebb játékosoknak sikerülhet azt is elérniük, hogy – habár náluk találkoznak a kalapok – mégsem kerül egyszerre mindkettő a fejükre.

*Lehetséges továbbfejlesztések, variációk*

Ha kiesésre játsszuk a játékot, akkor a kiesettek számára gyorsan unalmassá válhat. Jászható úgy is, hogy akinek mindkét kalap a fejére kerül, annak a következő körben lesz még egy pluszfeladata is (például egy lábon kell állnia mindaddig, amíg a kalapok ismét eljutnak hozzá).



### 3.4 Labdaadogató

Az ügyességi csapatverseny előhossa a játékosokból a versenyszellemet, és felpörgeti a fáradt elméket.

<i>A játék jellege</i>	ügyességi
<i>Helyszín</i>	kisebb tisztás, ahol körbe tudunk állni
<i>Időtartam</i>	3–5 perc
<i>Résztvevők száma</i>	10–40
<i>Résztvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	két labda, ami helyettesíthető például összecsomózott ruhadarabokkal is
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony
<i>Energiaszint</i>	közepes

**B**  
**1.5**  
9

#### *A játék menete*

A játékosok körbe állnak. Minden játékosnak adunk egy-egy számot egytől kezdve, növekvő sorrendben. Az egyes és a kettes sorszámot viselő játékos kap egy-egy labdát. Miután a játékvezető jelt ad, az egyes sorszámú játékos feladata, hogy továbbadja a kettővel mellette álló, szintén páratlan sorszámú játékosnak a labdát, aki a következő páratlan sorszámú játékosnak adja tovább. A kettes sorszámú játékos az ellenkező irányban indítsa a labdát, amit a páros sorszámú játékosok adnak körbe. Ha valaki elejti a labdát, akkor utána kell mennie, fel kell vennie, és vissza kell állnia a körbe, folytatva a labda adogatását.

#### *A játék befejezése, lezárása*

A játéknak akkor van vége, ha az egyik csapat visszajuttatta a labdát az indító játékoshoz. Ha kisebb létszámú csoporttal játszunk, akkor lehet több kört is játszani (például 3-szor körbe kell mennie a labdának).

#### *Lehetséges továbbfejlesztések, variációk*

A játék játszható úgy is, hogy mindkét labda egy irányban indul. Ebben az esetben a két indító játékosnak nem egymás mellett kell állnia, hanem egymással szemben. Ezzel a változattal játszhatunk akár három vagy több labdával is (a játékosoknak minden harmadik társuknak kell adniuk, illetve dobniuk a labdát).

Játszhatjuk versenyszituáció nélkül is, egyszerűen csak úgy, hogy a csoportnak önmagával versenyezve kell minél jobb időeredményt elérnie.

### 3.5 Japán foci

Az egyik legkedveltebb játék. Azon ritka labdajátékok közé tartozik, amit egy helyben állva lehet játszani. Nagyobb fizikai megterhelést nem igényel, de mégis megmozgatja a játékosokat.

**B**  
**1.5**  
10

<i>A játék jellege</i>	ügyességi
<i>Helyszín</i>	tisztás, ahol körben állva tudjuk egymásnak gurítani a labdát Célszerű olyan helyet választani, ahol a labda sem tud elgurulni messzire.
<i>Időtartam</i>	10–15 perc
<i>Résztevők száma</i>	8–30
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	egy nem túl keményre fújt labda
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes A játékot csak sima, füves talajon játsszuk, hogy a kezek az ütés közben ne sérüljenek meg, és a labda ne pattanhasson fel. A játék előtt a játékosok rakják le a törékeny vagy értékes tárgyaikat (szemüveg, óra, mobiltelefon).
<i>Energiaszint</i>	magas

#### *A játék megnyitása, nyitánya*

A játékosokat állítsuk körbe, úgy, hogy mindenki széles terpesz-állásba álljon, és az egymás mellett álló játékosok lábfejei összeérjenek.

#### *A játék menete*

Az a játékos kezd, akinél a labda van. A feladata, hogy a labdát átüsse, átgurítsa valamelyik játékosára lába között. Akinek átmege a labda a lába között, az kiesik. A játékosok csak kézzel védhetik ki a labdát. A lábakat nem szabad elmozdítani, vagy leguggolni. Ha sikerült kivédeni a labdát, akkor rögtön tovább is lehet ütni. A labdának végig a földön kell maradnia (dobni nem szabad). A közvetlenül szomszédos játékosokat nem lehet kiütni.

### A játék lezárása

A játéknak akkor van vége, ha már csak hárman maradtak játékban. Ők a győztesek.

### Lehetséges továbbfejlesztések, variációk

- Ha túl sokan vannak, a játékvezető beáll a körbe, hogy a kört közepén lelassuló, elakadó labdát esetleg ő továbbítsa – de ügyeljünk, hogy a játékvezető ne ejtsen ki senkit!
- Nagy létszám esetén két-három különböző méretű labda is használható.
- Ha már csak kevesen vannak játékban (körülbelül öten-hatan), akkor játszhatunk úgy is, hogy a szomszédot is ki lehet ejteni.
- Ha valakinek a lába közt átmegy a labda, akkor nem esik ki, hanem az egyik kezét a háta mögé dugja, és „félkézzel” játszhat tovább. Ha így is hibázik, akkor meg kell fordulnia, és úgy folytatja a játékot (háttal a többieknek, a körből kifele nézve). Ha harmadszor is átmegy a labda a lába közt, akkor búcsúzik.
- A játékosok létszámától függően néhány csapatot hozunk létre. Az a csapat nyer, amelyik a japán foci szabályai alapján a legkevesebb „gólt” kapja, vagyis a csapat tagjainak lábai közt a legkevesebb labda gurul be. Ebben a variációban nem esnek ki a játékosok. Érdeemes előre megbeszélni, hogy az esetleges öngólokat figyelembe vesszük-e.
- Nehezítés: a játékvezető bekiabálja a csapatszervezés szempontját, és *abban a pillanatban* már be is dobja a labdát vagy labdákat. Nincs idő hosszasan azonosítani a csapattársakat, menet közben derül ki, hogy ki kivel van...

A csapatszervezés lehetséges szempontjai lehetnek például:

- minden harmadik játékos tartozik ugyanabba a csapatba
- a keresztnév kezdőbetűje magánhangzó vagy mássalhangzó
- edzőcipősök–bakancsosok
- ki mit szeret jobban: mákostészta–túróstészta–krumplistészta

### 3.6 Kerge kígyó

Komolyabb előkészület nélkül játszható játék, ami kiválóan alkalmas arra, hogy megmozgassa, felfrissítse a túrázó csapatot. Ha találunk egy megfelelő helyszínt, akkor mindenképpen érdemes lejátszani.

<i>A játék jellege</i>	ügyességi, együttműködési
<i>Helyszín</i>	mező, vagy más sík, akadálymentes terület, ahol biztonságosan tudnak futkározni a játékosok
<i>Időtartam</i>	2–5 perc
<i>Részvevők száma</i>	7–20
<i>Részvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Előkészületek</i>	Jelöljük ki a játéktérrel (gyakran elegendő csak szóban elmondani, esetleg közösen körbejárni). ellenőrizzük le, hogy nincs-e valamilyen veszélyforrás a játéktéren.
<i>Baleseti kockázat</i>	magas Ügyeljünk arra, hogy a játéktéren ne legyenek akadályok (gödrök, nagyobb kövek, növények és egyéb tárgyak...).
<i>Energiaszint</i>	magas

#### *A játék menete*

A játékosok sorban állnak, és megfogják egymás kezét. A sor egyik végén álló játékos lesz a kígyó feje, a másik pedig a kígyó farka. A fej feladata, hogy megfogja a farkat, a farké pedig, hogy elszökjön a fej elől, de a játékosok nem engedhetik el egymás kezét. A sorban álló játékosok maguk döntenek el, hogy inkább a fej, vagy inkább a fark feladatát segítik. A játéknak akkor van vége, ha a fej elkapta a farkat. Érdemes mindenképpen több fordulót játszani.

#### *Lehetséges továbbfejlesztés*

Adott jelre a fej és a fark szerepe megcserélődik, és a fark kergeti a fejet.

### 3.7 Csoportos vadászat

Egy igazi pörgős játék. Játék közben minden játékos garantáltan megmozgatja testrészeit, és szellemileg is felfrissül, energiát merít.

<i>A játék jellege</i>	ügyességi
<i>Helyszín</i>	mező vagy más sík, akadálymentes terület, ahol biztonságosan tudnak futkározni a játékosok
<i>Időtartam</i>	5–10 perc
<i>Résztvevők száma</i>	12–100
<i>Résztvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Előkészületek</i>	Jelöljük ki a játékerteret (gyakran elegendő csak szóban elmondani, esetleg közösen körbejárni). Ellenőrizzük le, hogy nincs-e valamilyen veszélyforrás a játéktéren.
<i>Baleseti kockázat</i>	magas Ügyeljünk arra, hogy a játéktéren ne legyenek akadályok (gödrök, nagyobb kövek, növények és egyéb tárgyak...)
<i>Energiaszint</i>	magas

#### *A játék menete*

Osszuk 3–6 fős csapatokra a játékosokat. A játék során a csapattársak láncot alkotva fogják egymás kezét. Sorsoljuk ki, hogy melyik csapat lesz a „vadász”. A vadász csapat feladata, hogy megfogja a többi csapatot, azoknak pedig el kell futnia a vadászok elől. Az elfogott csapat beolvad a vadász csapatba, tehát többen lesznek a vadász csapatban. A játékot addig játsszuk, amíg a vadász csapat mindenkit meg nem fog. Az a csapat nyer, amelyiket utoljára fognak meg.

## 4. Játékok a csoportézés erősítésére, a résztvevők összehangolására

### 4.1 Számvarázs

Jó együttműködési játék, újra aktivizálja a túrázók szürkeállományát, hiszen erős koncentráció és egymásra figyelés szükséges a siker elérésének érdekében.

<i>A játék jellege</i>	szellemi, együttműködési
<i>Helyszín</i>	kisebb tisztás, ahol körbe tudunk állni
<i>Időtartam</i>	5 perc
<i>Résztevők száma</i>	8–20
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony Ügyeljünk arra, hogy a játék során lelkileg sem sérüljenek a résztvevők. Például nem engedhetjük meg, hogy az esetleges hibázásokért sértegessék egymást a játékosok.
<i>Energiaszint</i>	alacsony

*A játék menete*

A játékosok a játékvezetővel együtt körben állnak, de egymásnak háttal, kifordulva, hogy ne lássák, csak hallják egymást. A játékvezető hangosan kimondja az „egy” számot. A tőle balra lévő játékosnak a soron következő „kettő”-t kell kimondania. A többi játékos ennek megfelelően folytatja emelkedő sorrendben a számolást. Akkor is folytatni kell a számsort, amikor már egyszer körbeért, vagyis ismét a játékvezetőhöz ért. A játékvezető bármikor indíthat új számsort is, de ettől függetlenül az előző számsort sem szabad abbahagyni. Így már két számsorra kell figyelniük a játékosoknak. Ha már így is megy a játék, akkor a játékvezető indíthatja a következő számsort, és így tovább.

*A játék lezárása*

Addig játszunk, amíg valaki nem hibázik. A hiba után teljesen előlről kezdjük a játékot. A csapat elé célokat is tűzhetünk ki: például a 4. számsorral számoljunk el 16-ig.

*Értékelés, jutalmazás*

Dicsérjük meg a játékosokat. Kérdezzük meg tőlük, hogy érezték magukat játék közben, mennyire tudtak koncentrálni a számokra és egymásra, mi segítette őket, és mi hátráltatta.

*Lehetséges továbbfejlesztések, variációk*

A játékvezető a kör közepén, belül áll, a számolást az fogja kezdeni, akinek a játékvezető megérinti a hátát.

Haladókkal megpróbálhatunk úgy játszani, hogy nem csak a játékvezető kezdeményezheti az újabb számsort, hanem bármelyik játékos is. Játék előtt csak a haladási irányt kell megbeszélni.

A játékvezető egymással ellentétes irányba indítja a számsorokat (például az elsőt balra, kis idő múlva a másodikat jobbra. Ha már így is megy, akkor a harmadikat ismét balra). Ezzel a módszerrel a két számsor valamelyik játékosnál találkozni fog. Ilyenkor mindkét számot ki kell mondania (először az egyiket, aztán a másikat), és mindkét számsor folytatódik az eredeti irányban.

## 4.2 Átkelés a hídon

<i>A játék jellege</i>	együttműködési, ismerkedési
<i>Helyszín</i>	olyan hely, ahol valamiféle természetes vagy mesterséges akadály van, amin gyalog át lehet kelni, át lehet menni, sétálni (híd, beszűkülő ösvény vagy csapás, két szikla közötti útszűkület...)
<i>Időtartam</i>	10 perc
<i>Résztevők száma</i>	5–20
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközszükséglet, kellékek</i>	nincs
<i>Baleseti kockázat</i>	alacsony Ügyeljünk arra, hogy a játéktéren ne legyenek akadályok (gödrök, nagyobb kövek, növények és egyéb tárgyak...)
<i>Energiaszint</i>	alacsony

**B**  
**1.5**  
15

A játék célja, hogy a játékosok egymást segítsék egy valós vagy képzeletbeli akadályon való átjutásban.

### *A játék menete*

A játékosok körülbelül egy vonalból indulnak. A játék elején a játékvezető feltesz kérdéseket, és aki igennel válaszol (őszintén, mert ellenőrzésre nincs lehetőség!), az egyet előrelép a kijelölt átkelő felé. Kezdetben a játékvezető kérdez, később a játékosok maguk is tehetnek fel érdekes, furcsa vagy vicces kérdéseket.

A játék attól lesz szórakoztató, ha mi is és a játékosok is olyan kérdéseket választanak, amelyek érdekesek, izgalmasak, nem közhelyszerűek, szórakoztatóak, de semmiképpen sem túllontúl bizalmaskodóak. Nincs verseny, a cél, hogy a csapat minden tagja átjusson, anélkül hogy túl általános, mindenkire igaz kérdéseket használnánk.

Néhány lehetséges kérdés:

- Jártál már Szegeden?
- Szereted a zöldalma gyálgaltot?

- Ettél már kagylót?
- Fel tudsz sorolni 3 olimpiai bajnokot?
- Tudod-e, hogy hány méter magasan voltunk túránk csúcspontján?
- Négynél több szendvicset hoztál?

**4.3 Elektromos kerítés**

<i>A játék jellege</i>	együttműködési
<i>Helyszín</i>	olyan hely, ahol valamiféle természetes vagy mesterséges akadály van, amin át lehet lépni; magassága körülbelül 80–120 cm között legyen (például kidőlt fatörzs, erdészeti sorompó) Mi magunk is készíthetünk ilyet faágból vagy még inkább kötélből kifeszítve.
<i>Időtartam</i>	10 perc
<i>Résztevők száma</i>	5–25
<i>Résztevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközszükséglet, kellékek</i>	természetes vagy mesterséges akadály, sorompó, faág vagy kötél
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes Ügyeljünk arra, hogy a játékosok átkelés közben vigyázzanak egymásra, ne fordulhasson elő leejtés, sem más baleset! Fokozottan hívjuk fel figyelmüket az egymásra való odafigyelésre és a tervezés fontosságára!
<i>Energiaszint</i>	magas

A játék célja egy képzeletbeli vagy valóságos akadály fölött való átkelés. Nehezítés, hogy az akadályt megkerülni, illetve más módon kiiktatni nem lehet, csak és kizárólag fölötté való átkelés érvényes. Minden játékosnak át kell kelnie úgy, hogy az akadályhoz senkinek sem szabad hozzáérni. Ha bárki hozzáér – az egész csapatnak, azaz mindenkinek vissza kell jönnie az akadály inenső oldalára, és előlről kell kezdeni.

Válasszunk, illetve alakítsunk ki olyan akadályt, ami megfelel a résztvevők magasságának. A legizgalmasabb, de veszélyhelyzet és kockázat nélkül teljesíthető kihívást az az akadály jelenti, ami valamivel a játékosok dereka fölött, de mellmagasságuk alatt van. Ezen át fog tudni kelni az első és az utolsó ember is – nekik a legnehezebb, hiszen őket nem tudják két oldalról segíteni.

javaslat: A játékvezető az apróbb hozzáérésekkel legyen elnéző, értékelje az addig megtett erőfeszítéseket!



#### 4.4 Varázskapu – kötél alatti átbújás – kötélhajtás

A játék menet közbeni pihenőkön vagy az esti szálláshelyen is játszható, de alkalmazható akár a túra elején indítójátékként is, hiszen a „varázskapu” átfutva lépünk a túrázás varázslatos világába.

<i>A játék jellege</i>	együttműködési
<i>Helyszín</i>	kisebb tisztás, ahol legalább 15–20 méter hosszú és 8–10 méter széles, egyenes, akadálymentes hely található
<i>Időtartam</i>	10 perc
<i>Részvevők száma</i>	5–25
<i>Részvevők életkora</i>	8 év felett
<i>Eszközsükséglet, kellékek</i>	egy legalább 10 méter hosszú kötél
<i>Baleseti kockázat</i>	közepes Ügyeljünk arra, hogy a játéktéren ne legyenek akadályok (gödrök, nagyobb kövek, növények és egyéb tárgyak...).
<i>Energiaszint</i>	magas

**B**  
**1.5**  
17

##### *A játék menete*

A kötél két végét fogva két vezető forgatja a kötelet (mint az ugrálókötelezésnél). Ha csak egy ember vezeti a játékot, akkor a kötél másik vége kiköthető egy fához is. A játékosok feladata, hogy egyesével átfussanak a forgó kötél által jelképezett „varázskapu” alatt, úgy, hogy egyikőjük sem ér a kötélhez. Ha bárki hozzáér a kötelhez, akkor mindenkinek újra kell indulnia. A kötél forgásának irányát és a játékosok átfutásának sorrendjét a játékosok maguk választják meg.

##### *Lehetséges továbbfejlesztések*

Ha sikerrel teljesítette a csoport a feladatot, akkor az alábbi variációkkal tehető még érdekesebbé a játék:

- Miután az első játékos átfutott a „varázskapu” alatt, a kötél minden egyes újabb fordulása során újra egy-egy játékosnak kell átfutnia. Ha egyszerre ketten futnak, vagy senki sem fut, akkor mindenkinek újra kell kezdeni.
- Egyszerre ketten, majd négyen és végül az egész csoportnak együtt kell átfutnia a kötél alatt.
- A játék kezdetén mindannyian a kötél mellé állnak, és amint az elkezd forogni, megpróbálják közösen, egyszerre átugrani.

### *Értékelési ötletek*

Beszéljük meg, hogy mi vezetett a jó megoldáshoz, mi hátráltatta a siker elérését, hogyan lehetne még jobban teljesíteni a feladatot, milyen tanulságot tudnak levonni a játékból, és azt miként tudják használni a túra során...

### *További ötletek*

Hasonló energiaszint-növelő játékokat olvashatunk Kalauzunk *Tucatnyi lazító, ráhangoló játék* című, C 3.1 jelzésű cikkében. Természetesen némi átalakítással, átgondolással akár azok a játékok is kitűnően alkalmazhatóak a túrán. Éppúgy, mint a legtöbb, játékidőhöz nem kötött labdajáték, kidobó- vagy fogójáték. Próbáljuk ki őket bátran – aztán folytassuk utunkat, vidáman, feltöltődve, új kihívások felé!