

Neptun karnevál

Nagyszabású játékos forgatag sok-sok programmal

Urbán Mónika

Kisfaludy Utcai Általános Iskola, Kaposvár

Ez a rendezvény egy egész napos, sok különféle játékból álló, komplex program, vagy még inkább: programkavalkád. Fő ismérve, hogy vegyes életkorú, nagy létszámú gyermek számára a folyamatos játék lehetőségét kínálja. Hosszabb időtartama miatt a résztvevőknek – érdeklődésüknek, kitartásuknak megfelelően – módjuk van bekapcsolódni és kiállni, majd újra csatlakozni a játékhoz, a programelemek legtöbbször bármikor abbahagyható és később folytatható. A sokféle játék sokféle tevékenységet tesz lehetővé, motiváljuk a gyerekeket, hogy minél többet próbáljanak ki ezek közül! A keretmese kreatív módon változtatható és alkalmazható iskolahetek, táborok programjához.

B
2.6
1

Tartalom	Oldal
1. A rendezvény szerepe, pedagógiai célja	2
2. Előkészületek	3
3. A program leírása	4
4. A játékot követő, kerettörténethez illeszkedő programok	20
5. Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése	20
6. Integrációs lehetőségek	22
7. Utómunkálatok, értékelés	22
8. Ellenőrző lista	23
9. Mellékletek	23

Táborozás, kirándulás

B
2.6
2

<i>Helyszín</i>	iskolai osztályterem, tornaterem, udvar vagy tábor területén sportpályák, közös helyiségek
<i>Időtartam</i>	egész napos program
<i>Részt vevő gyerekek száma, életkora</i>	akár több száz fő, de 80 fő esetén is nagyon jó, vegyes életkorú gyerekek
<i>Szervezők száma</i>	15–80 fő
<i>Eszközszükséglet</i>	ezek a játékleírásnál találhatók
<i>Felmerülő összköltség</i>	5000–20 000 Ft (jutalmak, néhány eszköz, irodai költségek)
<i>Előkészületek időtartama</i>	előzetesen: 2-3 hét a rendezvény napján: 2 óra
<i>Üzenet</i>	A rendezvény érdekes feladatokon keresztül jut-tatja el a gyerekeket az együttjátszás, az önfeledt játék élményéhez. A játék ideje alatt kipróbálhat-ják az ügyességüket, merészségüket. Lehetősé-gük van arra, hogy a hosszabb idő alatt több kü-lönböző típusú játékon vegyenek részt, és a nekik leginkább tetszőben sikerélményeket szerezzenek.

1. A rendezvény szerepe, pedagógiai célja

Ez a rendezvény több ismert nagyrendezvény programelemeit vegyíti, belehelyezve egy keretmesébe. A keretmesének a különlegessége, érdekessége teszi a rendezvényt igazán egyedivé. A bemutatásra kerülő programok variálhatók, más keretmesébe ültethetők.

A Neptun karnevál első alkalommal egy nyári táborban valósult meg, 1000 különböző életkorú gyermek részvételével, akik egy megye 35 településéről érkeztek a Balaton partjára, tehát nem ismerték egymást. A rendezők azon kollégák és középiskolai segítők közül kerültek ki, akik táboroztatták a gyerekeket.

Az a lehetőség, hogy egymást nem ismerő, vegyes életkorú gyerekek is örömmel vesznek részt a játékokban, jó lehetőséget nyújt a pedagógus számára, hogy a gyerekeknek indirekt módon nyújtson időt, teret és programot az énkép játékos oldalának fejlesztésére, az együtt- és egymásért játszás élményére. A programelemek összeállításában és a lebonyolításban törekedtünk arra, hogy – mivel a rendezvény egész napos – a gyermek számára legyen pihenőidőszak is, hiszen a gyermek aktivitása napszakonként változó, sok mindentől függ.

Fontosnak véljük, hogy a rendezők is jól érezzék magukat a lebonyolítás alatt. A játék irányítói mindvégig folyamatosan kapcsolatot tartanak a játékvezetőkkel. Ha meleg van, jólesik egy pohár víz, vagy rövid helyettesítés. A rendezvény végén hívjuk össze a segítőköt, mondjunk köszönetet, és velük is értékeljük az elvégzett munkát.

2. Előkészületek

A rendezvény előkészületei két nagy fázisra bonthatók.

1. fázis

A rendezvény alapötletének kitalálása után el kell készíteni a forgatókönyvet, amelynek részét képezi az eszközigény, a helyigény, a humánerőforrások vázolása, az ezekhez kötődő költségvetési tervezet és a rendezvény sikerkritériumainak megfogalmazása.

2. fázis

A rendezvény előkészítésnek ideje alatt, a program előtt körülbelül egy héttel (illetve tábori körülmények között a program előtt két-három nappal) több megbeszélésre is szükség van más-más résztvevőkkel. Az egyik alkalommal a gyerekek képviselőinek és nevelőinek ismertessük a rendezvény menetét, osszuk ki a szigetek leírását írásban is (a szó elszáll...). Így a kisebb gyerekeket már előre tájékoztathatják tanáraik, hogy milyen nehézsgű feladatokra számíthatnak, várhatóan melyik feladatot lesznek képesek ők is megoldani, ezáltal sikerélményhez jutni.

A másik megbeszélésen a lagúnák játékvezetőit, az Utazási Iroda munkatársait és a vidámpark jellegű szolgáltatások szervezőit kell felkészítenünk. A játék menetének ismertetése mellett itt a technikai, időbeosztási teendők megbeszélése kap hangsúlyt.

A technikai felszerelések és a játékok eszközeinek előkészítése a fő szervezői stáb (5 fő) feladata lehet. További segítők bevonásával gondoskodnunk kell a szigetek és lagúnák helyének kialakításáról, az Utazási Iroda és a pénzköltő hely felállításáról; a bankkártyák, szigetjegyek, árfolyamjelző tábla és más dekorációk előzetes elkészítéséről.

B
2.6
3

Táborozás, kirándulás

3. A program leírása

3.1 A programpontok listája

- Megnyitó: Neptun üzenete a Víz Birodalmából
- A játék kezdete, a szigetjegyek felvétele az Utazási Irodából
- A szigeteken tréfás ügyességi feladatok teljesítése, a szerzett „pénz” elköltése
- A játék lezárása
- A játékot követő, kerettörténethez illeszkedő programelemek
- Készülődés az esti Karneválra
- Neptun fogadása a vízparton
- Köszöntők, sellőlányok szépségversenye, tombolasorsolás
- Neptun búcsúja
- Vizi Karnevál vízen és vízparton

B
2.6
4

3.2 A játék lényege, célja

A rendelkezésre álló terület a keretmese szerint egy szigetekkel tarkított hatalmas víztömeg (a Balaton vagy akár az óceán). A gyerekek a Neptun Utazási Irodában beszerezhető szigetjegyek birtokában látogatást tehetnek az egyes szigeteken, ahol különféle szórakoztató feladatokban, játékos vetélkedésekben kell helytállniuk. A feladatok mindegyike a sziget más-más lagúnájában található. Egy sziget összes lagúnájának végiglátogatásával a gyerekek sikeresen teljesítik küldetésüket.

Az Utazási Irodában az elvégzett próbatételeket tanúsító szigetjegy leadásával meghatározott – de az „árfolyamváltozások” miatt olykor eltérő mennyiségű – fizetőeszközt, „hurót” kap a játékos, ami „bankkártyájára” kerül. Ilyenkor dönthet, hogy másik sziget felkeresésével további pénzt (és persze élményt) gyűjt, vagy a már meglévő vagyonát ajándékok, illetve különböző kényeztető szolgáltatások vásárlásával feléli.

3.3 Neptun Utazási Iroda

A rendezvény központi helyszíne az Utazási Iroda, mely több részből áll.

A Bank¹

- Itt lehet szigetjegyet igényelni az Iroda asszisztenseitől. A szigetjegy egy olyan kártya, amelyen szerepel a sziget neve és a lagúnáknál található játékok nevei. Ezzel a kártyával igazolhatja a játékos, hogy ő megismerkedet az adott sziget lagúnaival, játszott, és sikert ért el a feladatok elvégzésében. Az egyes lagúnákban a játékvezetők a szigetjegen kézjegyükkel igazolják az általuk irányított feladat teljesítését.
- Készüljünk fel rá, hogy a játék megnyitása után a gyerekek szinte egyszerre érkeznek az Utazási Irodába. A szigetjegyek kiosztásában ilyenkor az Utazási Iroda „egész személyzete” részt vesz, ez minimum 5 fő. A gyorsaság és a tumultus elkerülése érdekében itt segítséget kérhetünk a kísérő nevelőktől, akikkel az előzetes megbeszélésen ismertettük a játékot.
- Itt váltják be a szigetjegyet huróra. A huro a játék fizetőeszköze. A szigeteknek különböző – a hozzájuk kapcsolódó lagúnáktól és látogatottságuktól függő – értékük van. A szigetjegy beváltásakor a pénztáros ezzel az értékkel fizet.

Ha például egy gyermek hoz egy teljesítést igazoló Kincskereső szigetjegyet, és a Bankban ennek a szigetnek az aktuális árfolyama 1:250-hez, akkor a játékos a leadott jegyéért 250 hurót kap. Ezt a pénzt nem érmében vagy papírpénzben kapja meg, hanem ez az összeg egy, a saját nevére szóló „bankkártyára” kerül, mely bankkártyát az asszisztens a csoportok (a balatoni táborban az egy iskolához tartozó gyerekek alkottak egy csoportot) betétkönyvében őriz. Saját bankkártyájára a nap folyamán folyamatosan tölthet fel pénzt a játékos.

A szigetek árfolyamai természetesen változnak, így lehet, hogy egy délelőtt megszerzett jegyet csak délután vált be a gyermek, mert akkor esetleg többet ér. Az árfolyamok változásait befolyásolhatja, hogy melyik szigetnél van nagy sorban állás, annak a

1 Az itt vázolásra kerülő játérendszer a „Tőzsde” néven ismert szabadidő-szervezői körökben. Ennek minden mozzanatát most nem részletezzük, később külön írást szentel majd rá a Szabadidő-kalauz. Ha a Tőzsdét nem ismerő olvasóink a leírtak alapján esetleg túl bonyolultnak vélik ezt a szisztémát, nyugodtan levelezhetnek a rendezvényt bankkártyák, árfolyamok nélkül is. A lagúnákon pontok (vagy zsetonok) gyűjthetők, amik beválthatók ajándékokra, szolgáltatásokra.

Táborozás, kirándulás

B 2.6 6

szigetnek ugyanis leesik az árfolyama, ahol kevesen vannak, annak pedig megnő. Így valamelyest szabályozhatják a szervezők a játékosok eloszlását a játéktéren, a játékvezetőkre nehezebb egyenletesebb terhelés céljából.

- A szigetjegy beváltását és a bankkártyák kezelését egy csoportnak ugyanaz a „banki alkalmazott” (szervező) vezeti.
- Egy szigetjegy akkor érvényes, ha az összes lagúnánál lévő feladatot teljesítette a játékos. Ha hosszabb-rövidebb megszakításokkal egész nap tart a játék, akkor egy sziget teljesítése több részletben is lehetséges. A játékos dolgvégezetlen is elhagyhatja a szigetet, meglátogathat egy másikat, aztán visszatérhet újra az előbbire. Kisebb gyerekeknél megengedhetjük, hogy egy csoport tagjai együtt (a feladatokat egymás között felosztva) teljesítsenek egy szigetet. Ekkor a beváltásnál a kísérő nevelőnek kell figyelnie, hogy minden gyerek részesüljön a díjazásból, illetve a közösen megvásárolt ajándékokból.
- A főszervezők egyike a szigetek és az Utazási Iroda között folyamatosan tartja a kapcsolatot. Tőle tudja a Bank, hogy hol vannak sokan, hol kevesen, ezáltal képes az egyes árfolyamokat a megfelelő irányba módosítani, ezzel befolyásolni az érdeklődők, sorbanállók számát.

Hogyan lehet elkölteni a hurót?

Háromféleképpen:

- **a Vámmentes boltban azonnali ajándékokra**

Itt olyan termékeket, ajándékokat lehet vásárolni, amely azonnali nyereménylehetőséget jelentenek. Ezek ára is változik a kereslet-kínálat függvényében. Ilyen ajándék lehet: csoki, chips, jégkrém, cukorka, üdítő. (Ezek beszerzéséhez kérjük a szponzorok, szülők segítségét.)

- **tombolajegyekre**

A Vámmentes boltban tombolajegyet is lehet vásárolni (ezt is változó áron). A tombolahúzást este maga Neptun végzi a Karneválon. A tombolatárgyak kötődhetnek a keretmeséhez, a környezet-höz. Egy balatoni táborban ezek például lehetnek vízi játékok: gumimatrac, úszógumi, szivacs labda, frizbi, strandlabda.

- **szolgáltatásokra** (vidámpark jellegű helyekre)

A Vámmentes boltban lehet jegyeket vásárolni, például csónakázásra, trambulinozásra, szépségszalontra. Számtalan egyéb komoly és komolytalan szolgáltatást kitalálhatunk.

Amikor a játékos vásárolni akar, elkéri a bankkártyáját, és „elmegy” a boltba, ahol a vásárláskor, mint az igazi áruházakban, a kártyáról „leemelik” a pénzt, a maradékot jelzik a kártyán. Ez-

Szabadidő-kalauz – 2006. május

RAABE
LAPRENDELÉS – MESTERKÖNYV

után visszaviszi a kártyáját a Bankba, ahol tovább vigyáznak rá, és lehet, hogy közben még kamatozik is a pénze.

3.4 A játék megnyitása

A résztvevőket összehívjuk a tábor színpadához. Itt a hangszórókon keresztül, mint egy isteni hang, üzen a tábor lakóinak Neptun. Elmondja, hogy erre a napra lecsillapította a Balaton habjait, a gyerekek rendelkezésére bocsátott 8 szigetet, és megnyitotta a Neptun Utazási Iroda kapuit. Erre a napra bevezette az új fizetőeszközt a hurót (HUF + EURO)².

A móka tovább fokozható, ha Neptun például brekegve beszél, és a játékvezetők mint tolmácsok fordítják le szavait.

B
2.6
7

3.5 A szigetek

Egy szigeten hasonló típusú feladatok játszhatók, ezek a játékok térben egymáshoz közel helyezkednek el. A szigetek a feladatokat egy-egy lagúnánál találhatják a játékosok.

A játékot lehet egyénileg, párosan vagy kis csoportban is játszani, de minden gyerek magának gyűjti a hurót. A csoportos játékot a kisebb gyerekeknek ajánljuk. Egy szigetet akkor teljesít a játékos, ha minden lagúnánál elvégezte a feladatot és ezt a játékvezető az aláírásával igazolta. Ezeket az aláírásokat a szigetjegyeken kell gyűjteni, ezek mintái a mellékletben láthatók.

Kincskereső sziget

Itt 5-6 lagúna veszi körül a szigetet, azaz 5-6 feladatot kell végrehajtani. Egyénileg, ügyességi játékokban tehetnek próbát a játékosok.

A lagúnák

• Célba fejelés

A játék jellege:	ügyességi
Résztvevők száma:	1
Résztvevők életkora:	8 évestől
Helyszín:	bárhol

2 A keretmeséhez passzoló fizetőeszköz lehet a „halpénz” is.

Táborozás, kirándulás

<i>Eszközsükséglet:</i>	3 db labda, kapu
<i>Előkészület:</i>	vonallal megrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

3 labdából kell egyet a vonal mögül a kiskapuba fejelni. A kapu felé állva a labdát vagy feldobja a játékos, vagy két kézzel fogja, és úgy fejel bele.

B
2.6
8

• Pohárfújás

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	damil, műanyag pohár
<i>Előkészület:</i>	damil felkötése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Két fa vagy oszlop között kifeszítünk egy damilt. A damilra felfűzött műanyag poharat kell meghatározott számú fújással az egyik jeltől a másikig elfújni.

• Torony építése óriáskockából

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	1 vödör, 1 szék, 5 kocka (ez lehet papírdoboz is)
<i>Előkészület:</i>	eszközök elhelyezése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Egy felfordított vödörrre kell az öt, legalább 20 cm élhosszúságú kockát egymásra rakni úgy, hogy csak lábbal lehet hozzáérni. A versenyző segítségére van egy szék, amire leülve végezheti az építést.

További jó játékok választhatók az IskOlimpia című (A 3.1 jelzésű) cikk M5 mellékletében. Jó szívvel javasoljuk például a Lengővödör és a Szappancsúsztatás nevű játékokat.

Népek játécai sziget

Itt 5 lagúnát alakíthatunk ki. Olyan játékokat tanítunk itt meg, melyek később, a keretmesétől teljesen függetlenül is könnyedén játszhatóak, és szórakoztatóak. Vigyázzunk a szükséges kellékekre, eszközökre, hogy azok később újra felhasználhatóak legyenek!

Szabadidő-kalauz – 2006. május

RAABE
KÖRNYELMI MÉRÉSEK

A lagúnák

- **Kubb** (skandináv játék)

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	2–4
<i>Résztevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	bábuk, hajítófa (legjobb ha fából készül, a tekebábuk nagyságához hasonló)
<i>Előkészület:</i>	eszközök felállítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

B
2.6
9

A játék célja a 3-5 méter távolságban felállított 3 bábu, majd a „király” leütése a hajítófákkal. Bárki, aki leüti a „királyt”, mielőtt leütötte volna a „parasztokat”, elveszíti a játékot. A hajítófát a végénél fogva, alulról kell előredobni, „propellerszerűen” megpörgetni tilos. Hajítani az alapvonalról kell.

- **Okotox** (indián játék)

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	kő vagy medicinlabda
<i>Előkészület:</i>	vonallal megrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

A játék lényege, hogy egy követ vagy medicinlabdát kell a terpesztett láb között minél hátrább hajítani. Meghatározott – életkortól függő – távolság elérése szükséges az aláírás megszerzéséhez.

- **Petanque** (francia játék)

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	2–6
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar vagy folyosó
<i>Eszközsükséglet:</i>	golyókészlet
<i>Előkészület:</i>	vonallal felrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Több játékos játssza egymás ellen. Egy kis golyóhoz kell minél közelebb dobni a nagyobb golyókat. Minden játékosnak három golyója van. Felváltva történik a dobás. Az teszi igazán izgalmassá a küzdelmet, hogy egymás golyóit ki lehet ütni a kis golyó közeléből.

Táborozás, kirándulás

B
2.6
10

• Krokett (angol játék)

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	golyók, kapuk, fakalapács (hosszú nyéllel)
<i>Előkészület:</i>	pálya felállítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Egy golyót kell egy hosszú nyelű kalapácsféleséggel a körülbelül 20×30 cm-es kapukon keresztül, meghatározott sorrendben átjuttatni. A feladatot nehezíthetjük, ha maximalizáljuk az ütések számát.

• Méta (magyar játék, egyszerűsített változat)

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	két 4-5 fős csapat
<i>Résztevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar vagy tornaterem
<i>Eszközsükséglet:</i>	gumilabda; zsámoly, karika, esetleg egy pulóver bázispontnak
<i>Előkészület:</i>	pálya előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Két 4-5 fős csapat játszik egymás ellen. Az egyik csapat a támadó, a másik a védő, ez a szerep a játék során meg is cserélődik. A támadó csapat eldobja a játéktér felé a labdát és a dobó játékos elkezd futni az első bázispontig, eközben a védők megpróbálják visszajuttatni a labdát a kiindulási pontig. Akkor kap a csapat egy pontot, ha a játékos körbeért. A játék időre megy, a játékidő: 2×5 perc.

Magyar népi játékok szigete

Itt 4-5 lagúna alakítható ki a sziget partjainál.

A lagúnák

• Patkódobálás

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	patkók, faoszlop
<i>Előkészület:</i>	oszlop felállítása, vonal megrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Szabadidő-kalauz – 2006. május

RAABE
LAPRENDELÉS – MESTERKÖNYV

Egy leszúrt oszlopra kell meghatározott távolságról (2-3 méter) a patkót rádobni. 5 kísérletből 3-nak sikerülnie kell a feladat teljesítéséhez. A biztonság érdekében a dobóteret kerítsük el a nézők, érdeklődők hadától! Ne csak a játékvezető, hanem a dobó játékos is győződjön meg minden dobás előtt arról, hogy senki sem jár a veszélyes területen!

• **Kötélhúzás**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	két 5 fős csapat
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar vagy tornaterem
<i>Eszközsükséglet:</i>	húzókötel
<i>Előkészület:</i>	pálya kijelölése
<i>Baleseti kockázat:</i>	magas

B
2.6
11

Két 5 fős csapat játszik egymás ellen. Az nyer, aki a középvonalon áthúzza a másik csapatot.

• **Kugli**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhoz
<i>Eszközsükséglet:</i>	bábuk; kugligolyó, illetve gumilabda
<i>Előkészület:</i>	pálya kialakítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

A pálya egyik végéről golyót (vagy labdát) gurítva kell a másik oldalon álló kilenc bábu közül minél többet eldönteni. A feladat akkor sikeres, ha 5 bábu eldőlt.

• **Rönkhajtás**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	farönk (több, különböző nagyságú, az életkori különbségek miatt)
<i>Előkészület:</i>	vonala megrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	magas

Táborozás, kirándulás

Egy farönköt kell minél messzebb, vagy életkornak és nemnek megfelelő távolságra tetszőlegesen választható technikával elhajítani. Itt is gondoskodnunk kell a dobótér elkerítéséről.

A sziget további lagúnákkal bővíthető. Népszerű játék például a Hatvan egyszerű, kis eszközigényű játék című (C 2.2 jelű) cikkben bemutatott Kakasviadal.

B 2.6 12

Lovagi torna szigete

Ezen a szigeten 2 fős csapatok, azaz lovag és segédje, illetve várkissasszony és kísérelje teljesíti a próbát. 5 lagúna található a sziget partjainál.

A lagúnák

• Koszorúelkapás

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	fakard, 1 seprű, madzag, karikák
<i>Előkészület:</i>	pálya felállítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Egy „lovat” – azaz egy seprűt – vesz a versenyző a lába közé, így indul el koszorút gyűjteni. A felaggatott karikákat az egyik kezébe tartott kardra kell felfűznie, miközben ritmikus lovaglást imitál.

• Zsebkendőszedés

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	rúd, zsebkendők
<i>Előkészület:</i>	pálya előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Egy rudat kell a hátunk mögött – karunkat ráfűzve – vízszintesen tartani. Aki így 10 zsebkendőt összeszed, győz.

•

• **Almaszentelés**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztvevők száma:</i>	1
<i>Résztvevők életkora:</i>	10 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	fapallos, almák
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	magas

Egy hosszú pallossal kell egy almát egy suhintással kettészelni. Fontos, hogy a pallost két kézzel kell fogni, és a csapást a fej fölül kell indítani.

B
2.6
13

• **Májusfa leküzdése**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztvevők száma:</i>	1
<i>Résztvevők életkora:</i>	10 évestől
<i>Helyszín:</i>	fás területen
<i>Eszközsükséglet:</i>	krepp-papír
<i>Előkészület:</i>	krepp-papír felkötése
<i>Baleseti kockázat:</i>	magas

Egy kiválasztott fára feltűzünk krepp-papír szalagokat. A játékosnak ezek közül kell egyet lehozni.

Tréfás sportok szigete

Itt is 4-5 lagúna várja a kikapcsolódni, játszani szerető gyerekeket.

A lagúnák

• **Frizbi**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztvevők száma:</i>	két 3-4 fős csapat
<i>Résztvevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	1 frizbi
<i>Előkészület:</i>	pálya kijelölése
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Két csapatot alakítunk. Kiskapura folyik a játék, frizbivel (dobókoronggal) kell gólt dobni. A csapattagok egymásnak dobják a korongot, így haladhatnak tetszőleges irányba, de menni, szaladni

Táborozás, kirándulás

B
2.6
14

frizbivel a kézben nem szabad. Az elkapott koronggal azonnal meg kell állni. Az ellenfél csak a levegőben veheti el a játékszert, tehát kézből kivenni tilos. Ha a pályáról kimegy a frizbi, az ellenfél hozhatja újra játékba.

• Gólyaláb

A játék jellege:	ügyességi
Részvevők száma:	1
Részvevők életkora:	7 évestől
Helyszín:	bárhol
Eszközszükséglet:	gólyalábak
Előkészület:	
Baleseti kockázat:	közepes, illetve magas

A próbatétel teljesítése kétféleképpen történhet:

A: Értékelhető eredmény, ha valaki 1 percig felemelt lábát a levegőben tudja tartani folyamatosan.

B: A játékosnak a kapott gólyalábakkal meghatározott távolságot kell megtennie.

A játékosok figyelmét felhívni a fokozott óvatosságra. Ne felejtjük el megtisztítani a terepet minden olyan tárgytól, ami akadály lehet, vagy amire ráeshetnek.

További mókás játékok (például Lepipassz; Kalaplengetés) találhatóak az IskOlimpia című (A 3.1 jelzésű) cikk M5 mellékletében.

Monte Carlo szigete

Ezen a szigeten klasszikus zsetonszerző játékokban versenyeznek a gyerekek. Itt sok, akár 15-20 lagúnát is elhelyezhetünk. Nehezebb összegyűjteni az összes aláírást, de éppen ezért a Neptun Utazási Irodában magas árfolyamon lesz beváltható a szigetjegy.

A lagúnák

• Bögre a fejre

A játék jellege:	ügyességi
Részvevők száma:	1
Részvevők életkora:	7 évestől
Helyszín:	bárhol
Eszközszükséglet:	1 szék, 1 műanyag bögre, rizs
Előkészület:	eszközök kikészítése
Baleseti kockázat:	alacsony

Szabadidő-kalauz – 2006. május

RAABE
LAPRENDELÉS – MESTERKÉP

A játékos elhelyezi a fején a rizzsel teli bögrét. Így kell fellépni, majd lelépni a székről, ha ez anélkül sikerül, hogy a bögre leesne, a játékos nyer. Kézzel természetesen nem lehet segíteni.

• **Szlalom vakon**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	8 műanyag palack vagy buzogány, kendő
<i>Előkészület:</i>	pálya előkészítése; zavaró, balesetveszélyes tárgyak, kövek eltávolítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

B
2.6
15

A pályán 8 üveg (műanyag palack) van felállítva, ezeket kell bekötött szemmel megkerülni. Indulás előtt a játékos nyitott szemmel memorizálhatja a terepet, utána társai vagy a játékvezető szóban irányíthatják.

• **Zsákkalabda**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	8 db pingponglabda, 1 zsák
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Egy átlátszatlan zsákban elhelyezünk 8 pingponglabdát, ezek közül egy meg van jelölve. Ebből a zsákból kell egy próbálkozásra a jelölt labdát kihúzni.

• **Vissza a tyúkba!**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	1
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	kartonpapírra megrajzolt tyúk, papírtojások (újságpapírból)
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Van egy nagyméretű kartonpapírra megrajzolt tyúkunk, fenekén egy megfelelő méretű lyukkal. Minden játékos kap 5 papírból

Táborozás, kirándulás

B
2.6
16

gyúrt tojást (galacsint), ebből legalább 3-at vissza kell dobni a tyúkba.

• Oroszlán

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközükséglet:</i>	oroszlánfej, madzag, 3 db kislabda
<i>Előkészület:</i>	oroszlánfej elkészítése, pálya kialakítása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Egy nagy oroszlánfejet függesztünk fel. Körülbelül 3 m távolságról kell kislabdával beletalálni az oroszlán szájába. A játékos háromszor próbálkozhat, ebből egy kísérletnek kell sikerülnie.

• Pehelyfújás

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközükséglet:</i>	tollpihe
<i>Előkészület:</i>	kör felrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

A játékos kap egy tollat, és beleáll a játéktéren felrajzolt körbe. A pelyhet fújással kell egy percig a feje fölött tartania.

• Kártyavár

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi, szerencse
<i>Részvevők száma:</i>	2
<i>Részvevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközükséglet:</i>	kártya, asztal, 2 szék, 2 dobókocka
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Két játékos játssza. Mind a ketten elkezdik folyamatosan dobálni a dobókockát. Aki hatost dob, az kártyavár építésébe fog, de ha közben a másik játékos hatost dob, akkor abba kell hagynia, és újra a dobókockával próbálkozhat, mialatt ellenfele – hiszen hatost dobott – várat épít. A kártyavár 7 lapból készül. Az nyer, aki nek áll a kártyavára.

Szabadidő-kalauz – 2006. május

RAABE
LAPZINT – MÉRTANUSI

• **Vekkerpóker**

<i>A játék jellege:</i>	szerencse
<i>Résztevők száma:</i>	3
<i>Résztevők életkora:</i>	10 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhoz
<i>Eszközsükséglet:</i>	3 db ébresztőóra
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

3 játékos játssza. Mindenki pontosan 12 órára állítja az órát, majd tetszőleges időponthoz tekeri az „ébresztés” időpontját jelölő mutatót. A játékvezető vezényszavára mindenki 1 órára állítja az órát, majd újabb vezényszóra 2 órára, és így tovább. Akinek másodsorra szólal meg a csörgője, az nyer. (Ha például 3 és 4 óra között két játékosnak is megszólal a vekkerje, akkor visszatekerjük a mutatókat kattanásig, és akkor pontosan megállapítható, hogy ki volt a második.)

B
2.6
17

• **21-ezés kockával**

<i>A játék jellege:</i>	szerencse
<i>Résztevők száma:</i>	2
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhoz
<i>Eszközsükséglet:</i>	4 kocka, asztal
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Két játékos játszik kockával dobna, a két kockán lévő számokat kell összeolvasni, úgy, hogy mindig a játékos maga választja meg, hogy melyik kocka pontértéke áll az első helyi értéken, aki így 21-et kap, vagy közelebb áll a 21-hez, az nyert.

• **Burgonyalököt**

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Résztevők száma:</i>	3
<i>Résztevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhoz
<i>Eszközsükséglet:</i>	3 burgonya madzagra kötve (jó, ha van 2 tartalék is)
<i>Előkészület:</i>	pálya felrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

3 játékos játssza. Mindegyik játékos derekára felkötünk egy madzagot, aminek a végén egy burgonya van. Intenzív csípőmozgás-

Táborozás, kirándulás

B
2.6
18

sal belengetett burgonyával kell a földön elhelyezett gyufásdobozt egy megjelölt távolságra ellökni. Az nyer, aki előbb átjut a célon.

• Üvegbe szívószál

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	2
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	2 műanyag palack, 3 szívószál madzagra kötve
<i>Előkészület:</i>	eszközök előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	alacsony

Két játékos játssza. A játékosok derekára egy madzgot kötünk, aminek a végén egy-egy szívószál van. Ezt a szívószálat kell beleengedni a földön elhelyezett üvegbe. Akinek előbb sikerül, az a győztes.

• Kapura-lyukra rúgás

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	1
<i>Részvevők életkora:</i>	8 évestől
<i>Helyszín:</i>	udvar
<i>Eszközsükséglet:</i>	1 db labda, kapu, hullámpapír vagy lepedő
<i>Előkészület:</i>	kapu beborítása, vonal megrajzolása
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

A kézilabda kaput beborítjuk hullámpapírral vagy erős vászonnal, lepedővel. Azon vágunk néhány lyukat, a játékosnak ezen lyukak valamelyikébe kell beletalálni. Minden játékos kétszer próbálkozhat.

• Egyensúlyozás kanálon

<i>A játék jellege:</i>	ügyességi
<i>Részvevők száma:</i>	2
<i>Részvevők életkora:</i>	7 évestől
<i>Helyszín:</i>	bárhol
<i>Eszközsükséglet:</i>	műanyag kanalak, pingponglabda, üvegek
<i>Előkészület:</i>	pálya előkészítése
<i>Baleseti kockázat:</i>	közepes

Két játékos vetélkedik. A szájukba veszik egy-egy kanál nyelét, a kanálba egy pingponglabdát helyezünk. Ennek az egyensúlyozásával kell a szlalom pályát teljesíteni. Az nyer, aki előbb célba ér.

• **Lufi a vödörbe**

A játék jellege:	ügyességi
Résztevők száma:	1
Résztevők életkora:	8 évestől
Helyszín:	bárhol
Eszközsükséglet:	vödör, lufi
Előkészület:	pálya felrajzolása
Baleseti kockázat:	közepes

Egy játékos vehet részt a játékban. Egy vödörrel a kezében elhelyezkedik a felrajzolt kör közepén, a játékvezető elengedi a felfújott lufit, ami rakétaként repülni kezd. Ezt kell a vödörrel elkapnia a játékosnak anélkül, hogy a körből kilépne.

További játékokat a Hatvan egyszerű, kis eszközigényű játék című (C 2.2 jelű) cikkből válogathatunk.

A fentiekben 6 lehetséges szigetet mutattunk be. Ennyi már elég lehet egy több száz fős gyereksereg színvonalas szórakoztatásához. Megemlítünk még két lehetőséget, amelyeket szintén sikerrel valósítottunk meg:

• **Akadálypálya-sziget**

Itt kijelölt akadálypálya részelemeit kell egyesével teljesíteni a próbázóknak.

• **Asztali játékok szigete**

Ezen a szigeten egy- vagy kétszemélyes, asztalnál ülve játszható, rövid logikai, stratégiai játékok kerülnek terítékre (puzzle-k, térbeli kirakók, malom, amóba, logikai rejtvények).

3.6 A játék zárása

Előre megbeszélt és kihirdetett időpontban a szigetek „bezárnak”, nem fogadnak több látogatót. Az Utazási Iroda viszont tovább üzemel, hogy minden gyereknek legyen ideje elkölteni a huróit. Érdeemes a még nem teljesen „kitöltött” szigetjegyeket is beváltani, például fele árfolyamon, hogy egy gyerek se érezze, hogy hiába „dolgozott”. Ha a nagyszabású játék után további, a kerettörténetbe ágyazott programot is tervezünk, akkor időt kell hagyni a gyerekeknek kis pihenésre, felkészülésre is.

Táborozás, kirándulás

4. A játékot követő, kerettörténethez illeszkedő programok

Az este zajló programokat a nap folyamán többször ismertetni kell a gyerekekkel, például hangosbemondó, szórólap segítségével. Így értesülnek arról, hogy a játék csak „előzménye” volt a nagy eseményeknek, hiszen a nap végén maga Neptun isten látogat el hozzánk.

B
2.6
20

Neptun, a vizek istene szürkületkor érkezik. Ő egy pedagógus kolléga lehet jelmezben, aki csónakon érkezik a sellők kíséretében, akiket a szerep megkívánta külsőben lányok alakítanak. Az alattvalók a parton várják Neptunt, s az ő sorfaluk között vonul a színpadhoz, ahol köszöntőt mond. Ezután közfelkiáltással minden sellőt egyforma szépnek kiáltunk ki. (Nem kell mindig, mindenből versenyt csinálni.) A tombolahúzást a játékmesterek vezetik, és Neptun adja át az ajándékokat. Ezután a vizek istene elbúcsúzik, de még jókedvet, hangulatot kíván a Vízi Karneválhoz. Ez zenés, táncos multság; vízparti tábor esetén a parton, a mólón, de akár a sekély vízben is rophatják a gyerekek.

5. Biztonsági intézkedések, rendkívüli események kezelése

Biztonsági intézkedések

Mivel a rendezvény nagy létszámú gyerekcsoportot érint, akik egyes életkorúak, és sokuk számára ismeretlen a helyszín, nagy kihívások elé állítja a szervezőket. Jól tudjuk, hogy ha a gyermek olyankor kerül versenyhelyzetbe, amikor az izgalmi állapota, az aktivitási görbéje magasan van, akkor a koncentrált figyelem helyett gyakran a mindenáron játszani és nyerni akarás lebeg a szem előtt. Ezt feltétlenül vegyük figyelembe, és kérjük meg a játékvezetőket, hogy mindvégig hangsúlyozottan figyeljenek oda arra, hogy a szituációkat tartsák a sportszerű játék keretei között.

A szervezői csapat az előzetes megbeszéléseken tekintse át a baleseti szempontból kritikus elemeket, valamint rögzítsék a teendőket baleset esetén. A nagy létszám és a sokféle feladat miatt rendezvény előtt konzultáljunk orvossal, a biztonság – és nyugalomunk – érdekében próbáljuk meg elérni, hogy jelenlétével is segítse munkánkat.

Sok ismeretlen gyermek mozgatásakor hasznos, ha könnyen értesíteni tudjuk a gyermek nevelőjét az esetleges problémáról, ezért

az Utazási Irodában lehetőség szerint minden gyermeknek tartózkodjon egy felnőtt nevelője, hiszen ide folyamatosan „visszatértek” a játékosok.

A baleseti kockázatot azzal is csökkenthetjük, ha felhívjuk a gyerekek figyelmét arra, hogy nem a verseny a legfontosabb, hogy akkor is lehet élvezni egy játékot, ha nem nyernek benne. Szóval, hogy ez az egész fantasztikus vetélkedés nem vérre megy!

Rendkívüli események kezelése

Ez az a terület, amit a legnehezebb a tervezés szakaszában helyesen felmérni. Néhány olyan dolgot emelünk ki, amit fontosnak ítéltünk a rendezvénynél:

- Minden felnőtt szereplőnek, szervezőnek teremtsük meg az orvossal és a technikai személyzettel (gondnok, technikus) való aktív kapcsolattartás lehetőségét!
- Rendelkezzünk „B” tervvel is! Biztosítsunk megfelelő helyszíneket (és feladatokat) eső esetére is. Megfelelő feladatokkal, jó szervezéssel akár egy iskolaépület is alkalmas lehet a megvalósításra, igaz, az élvezeti érték, a hangulat így kevésbé érvényesül.
- Át kell gondolni, hogy hogyan módosítható a játérendszer, ha néhány játékvezetőre előre nem látható okok miatt nem számíthatunk.
- Jó, ha rugalmasan tudjuk kezelni az időkeretet, ha a szigetek forgalma netán idő előtt „leül”, vagy váratlan változás áll be az időjárásban, a tervezettnél korábban is lezárhatjuk a játékot. (Ilyenkor tudnunk kell előre, hogy az önhibájukon kívül csak a sziget egy részét beutazó játékosokat hogyan kompenzáljuk „kárukért”.)
- Minden sziget esetében legyen a tarsolyunkban egy tartalék feladat arra az esetre, ha valamelyik játék népszerűtlennek bizonyul, vagy tönkremegy egy, a játékhoz elengedhetetlen eszköz.

B
2.6
21

Táborozás, kirándulás

B
2.6
22

6. Integrációs lehetőségek

A rendezvény eddigi bemutatása törekedett arra, hogy az integráció kérdésében is új lehetőségeket mutasson fel, hiszen leírásunkban úgy tekintettük, hogy a játékosok nem ismerik egymást, érkeztek megyeszékhelyről, pár száz lelket számláló faluból és nevelőintézetből is. A játék azért igazán jó és sikeres, mert egyszerű szabályú feladatokból áll, és minden gyermek számára játszható. Tanulási és magatartási nehézségekkel küzdő, illetve fogyatékkal élő gyerekek is részt vehetnek a versengésben – csak ne különálló csapatként, együtt járják a szigeteket!

7. Utómunkálatok, értékelés

Utómunkálatok

A rendezvény végeztével két feladatterület vár a szervezőkre. Egyrészt közvetlenül a játék lezárása után – de még az esti karneváli program előtt – vezényeljük le a rendrakást. El kell pakolni az eszközöket, össze kell szedetni a szemetet, a helyszíneket eredeti állapotukba kell visszaállítani. Az esti program „romjait” is célszerű még „melegében” eltakarítani. Ellenkező esetben másnap reggel szomorú látvány fogadhat bennünket, különösen egy szeles éjszaka után.

A rendezvény utómunkálatai közé tartozik a dokumentáció elkészítése is, azaz a fotók rendszerezése, a részt vevő gyerekek és felnőttek által kitöltött értékelőlapok kiértékelése, az új ötletek megfogalmazása. A szervezők a rendezvény lebonyolítása után több héttel értékelik a programokat, következtetéseket fogalmaznak meg, összevetik a rendezvény előtt megfogalmazott sikerkritériumokat a megvalósult eredménnyel. Mindez részét képezi a rendezvény dokumentációjának.

8. Ellenőrző lista

- Célok megfogalmazása
- A szervezői team megalakítása
- A rendezvény fontos alapfeladatainak és felelőseinek meghatározása, kiosztása
- A forgatókönyv tervezése, az eszközlista elkészítése, helyszíni szemle
- Költségvetés tervezése
- Szponzori lehetőségek keresése
- Végleges forgatókönyv és költségvetés elfogadása
- Az eszközök beszerzése, fénymásolatok (jegyek, bankkártyák) elkészítése, ajándékok megvásárlása
- Előzetes megbeszélések a helyszínen, játékvezetők felkérése, feladatok ismertetése
- Megnyitó, lebonyolítás, zárás
- Értékelés: rendezői és résztvevői
- Költségvetés elszámolása
- Dokumentáció

B
2.6
23

9. Mellékletek

M1 Szigetjegy (minták)

Segítségül egy konkrét és egy „biankó” szigetjegymintát közlünk.

Táborozás, kirándulás

M1

Szigetjegy (minták)

B
2.6
24

NÉPEK JÁTÉKAI SZIGET

Kubb
Okotox
Pentaque
Krogett
Méta

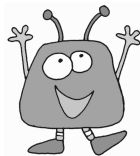


A szigetjegyed hurókra válthatod, ha minden lagúna feladatát teljesítetted. Egy-egy próbatétel teljesítését a játékvezető aláírása igazolja.

.....
játék

aláírás

.....
.....
.....
.....
.....



A szigetjegyed hurókra válthatod, ha minden lagúna feladatát teljesítetted. Egy-egy próbatétel teljesítését a játékvezető aláírása igazolja.