

Játssz
TE IS!



Játéktár gyerekektől
gyerekeknek



Aranyosi Mónika (szerk.): Játssz TE IS! – Játéktár gyerekektől gyerekeknek

Javasolt hivatkozás: Aranyosi Mónika (szerk., 2017): Játssz TE IS! – Játéktár gyerekektől gyerekeknek. Magyar Diáksport Szövetség, Budapest.

A kiadásért felel: Balogh Gábor elnök

Szakmai lektor: Pignitzkyné Lugos Ilona,
dr. Csányi Tamás

Olvasószerkesztő: Muskovits István

Arculat és tördelés: Benedict & Helfer Kft.

Operatív igazgató: Frányóné Németh Angéla

Szakmai igazgató: dr. Molnár László

Ügyvezető igazgató: Rádics Balázs

A "Játssz TE IS!"- projekt szakmai vezetője: Prihoda Gábor

A kötet szerzői, azaz a játékokat alkotó csapatok:

A karika mesterei	Játékdepó	Repülő Mókusok
Aranycsapat	Játékgyártók	Sportördögök
Az Elsőprők	Kiskirályok	SVIKI
Biguszok	Kreatix Ügyesedők	Szalagos Hangyák
BOOM!!!	KUN-FIT-Kaland	Szentimrések
Csegelei Tigrisek	Libagaliba	Szőlősi Betyárok
Game School	Lila Banánok	Szupercsapat
Gólyák	Liongirls	Tószegi Vadrózsák
Görkoris Baglyok	Lisztesek	Tudorok és Vidorok
Görlabda királynők	LÓRISOK(K)	Újító Újoncok
Gyémántcsapat	Nánási Dominók	Várőrzők
Hihetetlen csapat	Osztályok osztálya	Villám vadócok
Iparisokk	Örökmozgók	Zizi ZIMI
Játékkalotó ZD	Pet-Ball Team	Zöld Mező

A kiadványban szereplő fotókat a játékkalotó csapatok, illetve Kováts Dániel és Meszlényi András készítették.

ISBN 978-615-5518-08-9

© Magyar Diáksport Szövetség

A kiadvány iskolai oktatás, illetve egyéb iskolai felhasználás céljára letölthető, sokszorosítható, terjeszthető, digitalizált formában közzétehető. A kiadvány, illetve annak egyes részei kereskedelmi célú vagy egyéb üzletszerű felhasználása kizárólag a Magyar Diáksport Szövetség írásos engedélye alapján lehetséges.

MAGYAR DIÁKSPORT SZÖVETSÉG

1063 Budapest, Munkácsy Mihály utca 17.

E-mail: mdszok@mdsz.hu

Telefon: +36 1 273 3570

www.mdsz.hu

A "Játssz TE IS!" - projekt az International Sport And Culture Association Move Transfer Programjának keretében valósult meg.
Közzétéve digitális formában
2017.

A játék mindannyiunk életében fontos szerepet tölt be. A gyerekek, vagyis a ti esetekben ez még inkább így van, hiszen ez a lételemetek. Olyan élményeket és barátokat szereztek a közös mozgásos játékok során, melyek egy életen át elkísérhetnek benneteket. Csapatban saját játékot alkotni ennél még talán többet is jelent. Olyan tudásra tesztek szert általa, aminek felnőttként fogjátok majd leginkább hasznát venni. A felnőttek – kivétel az örök gyerekek, ahová magamat is sorolhatom –, ugyanis gyakran azon kapják magukat, hogy olyan rég játszottak már, talán nem is emlékeznek rá. Pedig a játék felnőttként is mindenben ott van körülöttünk. Rajtunk, a saját kreativitásunkon múlik, hogy ezt hogyan valósítjuk meg hétköznapjainkban. Ezért arra biztatlak titeket, hogy társaitokkal együtt minél több közös élményt jelentő mozgással teli játékot valósítsatok meg!

Balogh Gábor

a Magyar Diáksport Szövetség elnöke





Tisztelt Olvasónk!

Nagy lelkesedéssel írom e sorokat a Játssz TE IS! Játéktár című, rendhagyó kiadványunk első oldalainak egyikére. Lelkesedésemet egy olyan könyv tartalma táplálja, amely sok tekintetben egyedi a magyar testneveléssel, testmozgással foglalkozó szakirodalomban. Egyediségét főképpen az jelenti, hogy iskolás gyermekek által alkotott mozgásos játékokat gyűjtöttünk egybe. Igen, ezeket a játékokat gyermekek alkották. Az alkotási folyamatot pedagógusok kísérték, és természetesen felhasználták azokat a tapasztalataikat, amelyeket testnevelésórán, sportedzéseken vagy egyéb helyeken szereztek.

A játékkalkítás folyamata természetes gyermeklélektani jelenség, hiszen a gyermeki fejlődés egyik legfontosabb megismerési funkciója nem más, mint a játéktevékenység. A játékok azonban sokfélék lehetnek – köztük számunkra legfontosabbak a testmozgásra épülő, azt eszközként használó játékok. A mozgásos játékok egyik csoportját a szabályjátékok jelentik, amely játéktípus az iskoláskor legjellemzőbb játékkalkítás formája, így kiadványunkban is ilyen játékok olvashatók.

A gyermeki játéktevékenység jellege azonban nem csupán az egyes életkori szakaszokkal áll összefüggésben. Jelentős befolyásoló tényező az a szociokulturális környezet, amely közvetlenül hat az egyes játékok céljaira, jellegére, szabályaira, szerepeire, végeredményére.

Az egyes országoknak, tájegységeknek, de akár egy-egy gyermeki közösségnek is jelentősen különböznek a tradicionális játékaik. A népi játékokként ismert, hagyományos játékokat összegyűjtő kiadványokból ez jól tükröződik.

A könyvben összegyűjtött 45 játék mindegyike önálló alkotás. Némelyik meglepően kreatív, de akad köztük olyan is, amely egy, már jól ismert játék ötletes módosításaként jött létre. A játékokat a gyermekek találták ki, ők szervezték meg maguknak, próbálták ki, a szabályukat ők fogalmazták és küldték meg számunkra. Ez a folyamat az, ami pedagógiai értelemben nagyon értékes és amely segít a megszerzett ismereteket a mindennapi életben is alkalmazhatóvá tenni.

Szívből ajánlom tehát e kiadványunkat gyermekeknek, szülőknek, pedagógusoknak egyaránt, hiszen a benne lévő sok-sok játék, kapcsolódó variáció bárki számára inspiráció lehet mozgásos játékok szervezéséhez és magához a játékhoz.

Dr. Csányi Tamás PhD
az MDSZ szakmai főtanácsadója
a könyv egyik lektora



A Magyar Diáksport Szövetség (MDSZ) 2015 őszén hirdette meg a „Játssz TE IS!” játékkalkító pályázatát. A „Játssz TE IS!” az MDSZ TE IS Programjának szemléletére épül, amelynek alapelemei az aktivitás ösztönzése, a befogadó szemlélet erősítése és az önkéntesség. A pályázat megszületését egy nemzetközi szervezet, az ISCA (International Sport And Culture Association) motiválta és támogatta, elsősorban azzal, hogy Programunkat 2015-ben beválasztotta a legjobb nemzetközi gyakorlatok közé.

Pályázatunk célja az volt, hogy az MDSZ által kidolgozott TE IS Program szemlélete még több iskolában elterjedjen. Úgy gondoltuk, hogy nem kizárólag azt szeretnénk megjeleníteni, hogy milyen a TE IS Program és miért érdemes csatlakozni hozzá, hanem közös játékkalkításra hívtuk az iskolákat, a pedagógusokat és a gyerekeket. Így született meg a „Játssz TE IS!” pályázati felhívása.

A „Játssz TE IS!”-ben az iskolák csapatai arra vállalkoztak, hogy közösen kitalálnak, megalkotnak és megvalósítanak egy olyan játékot, amelybe minél több társukat igyekeznek bevonni. A pályázat eredményeként 2016 tavaszán a három győztes játékkalkító csapat iskolájában „Játssz TE IS!”-napokat szerveztünk. Ezeket az alkalmakon egyszerre három világbajnokkal volt lehetőségük találkozni, együtt mozogni és játszani a gyerekeknek. Szász Kitti (négyeseres freestyle football világbajnok), Bánhegyi Adrienn (ugrókötél Európa- és világbajnok) és Karancz János (jojó országos bajnok, Európa- és világbajnok) sem üres kézzel érkeztek, hanem a díjazás részét képező sporteszközöket, labdákat, ugrókötteleket és jójókat is átadták az iskolák számára.

A „Játssz TE IS!”-pályázat legnagyobb értékét a gyerekek által megalkotott játékok adják. Azt gondoltuk, hogy a gyűjteményben szereplő 45 játékot közkinccsé kell tennünk, már csak azért is, mert ez az első olyan gyűjtemény, amelynek szerzői, kitaláló, megformálói maguk a gyerekek. Az a célunk, hogy a „Játssz TE IS!” játéktár jusson el minden iskolába, ahol a pedagógusok és a gyerekek egyformán használhatják.

A „Játssz TE IS!”-játékokat érdemes tovább alakítani és nem csupán „felhasználni” őket. Talán akkor érjük el igazán a céljainkat, ha a játékok böngészése közben teljesen új játékötlet merül fel egy-egy iskolai csapatban. Az ötlet nyomán pedig indulhat a játékkalkítás...

Prihoda Gábor
a Magyar Diáksport Szövetség szakmai menedzsere, a „Játssz TE IS!”- projekt szakmai vezetője





Hogyan játszunk?

Új játékot kipróbálni mindig nagyon izgalmas. Tele várakozással és kíváncsisággal szinte észre sem vesszük és képzletben máris a pályán vagyunk. Megszületik az elképzelés a fejünkben a játék menetéről, szabályairól, sikeréről, és buzog bennünk a tenni akarás. Ilyenkor, egy mindenki számára újdonságot jelentő játék esetében, fontos tisztázni pár dolgot, melyek abban segíthetnek nektek, hogy a közös játék gördülékenyebben menjen és mindenki számára örömet jelenthessen. A játék kiválasztása és a játékleírás elolvasása után az alábbiakat érdemes közösen végiggondolni:

1. Mi a játék célja?

Mi más lenne, mint az, hogy mindenki jól szórakozzon. A játék sikeréért közösen tudtok tenni. Úgy is lehet tekinteni rá, mint egy felfedezőútra, ami többek között tervezést, szervezést, bátorságot és rugalmasságot is igényel. A játék-

tárban szereplő minden játéköltélnél elolvashatjátok, hogy a kiöltői szerint miért érdemes kipróbálnotok. Fontos, hogy ezt minden résztvevő egyformán értelmezze. Néhány percet érdemes rászánni arra, hogy egymás között egyeztetsetek a célokról. Higgyétek el, megéri!

2. Kinek mi a szerepe? Ki lesz a játék vezetője?

Vannak játékok, amelyek különböző szerepeket igényelnek. Jó ezeket a különleges szerepeket előre tisztázni, mert hiányuk akadályozza a játék menetét. Játékvezetőre a legtöbb esetben szükség van. Az a legelőnyösebb, ha valaki ezt önként vállalja közületek. Neki talán a legfontosabb feladata az lesz, hogy a jókedv érdekében motiválja, bátorítsa játékosait. Ehhez a játék menetét és szabályait előre meg kell ismernie, és ha szükséges, a többieknek többször is el kell majd mondania. Felelősséggel, de elismeréssel is járó szerep ez!

Továbbá szükség lehet például segítőre, bíróra, csapatkapitányokra, vagy akár egy játékba hívóra, aki majd a többieknek mutatja meg a játékot. A szerepekkel járó feladatokról is dönthettek közösen, kinek-kinek kedve és adottságai figyelembevételével.

3. Melyek a játék szabályai?

A játékok leírásában a szabályokat is megtaláljátok. Bőven akad közöttük olyan, ahol többféle variációra is lehetőséget adó szabályokat találtok ki a játékok Alkotói. Éppen ezért itt is fontos lehet, hogy együtt megbeszéljétek, ti milyen szabályokat fogtok követni. Az is előfordulhat, hogy első nekifutásra nem egyezik a véleményetek, de mindig van lehetőség a próbajátékokban, többféle szabályt is bevetni. A saját szabályalkotás pedig már önmagában is egy izgalmas „játék”. Amennyiben vitás kérdésben egyezsége juttok, azt akár egy „szerződésben” is lejegyezhetitek, és megpecsételhetitek például ujjlenyomattal.

4. Hogyan alkossunk csapatokat?

Erre biztosan nektek is már rengeteg ötletetek van. Lehet véletlenszerűen, sorsolással, lehet a csapatkapitányok döntése szerint, lehet közös tulajdonságok alapján és lehet egy egyszerű játékkal is. Például a játékosok két sorban egymással szemben állnak, és megfogják a szemközti párjuk jobb és bal oldalán álló társuk kezét. Az így kezelt fogó játékosok alkotnak egy csapatot. Ha már összeszokott társaság vagytok, a barátságok alapján a legkézenfekvőbb csapatot alkotni. Ettől függetlenül sok új tapasztalatot szerezhetek úgy is, ha gyakran cserélgetitek a csapatagokat.

5. Milyen tere van szükség?

Szerencsére a legtöbb játék, amit a gyűjteményben találtok, szinte bárhol megvalósítható. Azt

érdemes végiggondolni, hogy a ti környezetekben hol lehet az adott játékra legalkalmasabb helyszín. Tartsatok minden részletre kiterjedő, alapos terepszemlélt! Rögzítsetek például, hol lehetnének a játékhathárok, illetve mérjétek fel, hogy a résztvevők számát figyelembe véve mekkora és milyen adottságú terekkel gazdálkodhattok!

6. Mit jelent a biztonságos játék?

Minden játékos, azok is, akik menet közben csatlakoznak, szeretnék biztonságban érezni magukat. Érdemes arra figyelni, hogy a játéktér akadályoktól mentes legyen, de a biztonság érzésében a minket körülvevő közösség légköre is legalább ilyen nagy szerepet játszik. A játékot menet közben bárki megállíthatja, ha veszélyt lát (például üvegszilánkokat a pályán) vagy bármilyen okból rosszul érzi magát. Fogadjatok nyitottan az új játékosokat, biztassátok társaitokat, és figyeljétek oda egymásra játék közben is!

7. Mire érdemes figyelni a játék végén?

Arra mindenképp, hogy együtt örüljétek és kiherdessétek az eredményt, hisz ez a legjobb rész! Ezután, persze szívesen szétszélednétek, ám ilyenkor jusson eszetekbe, hogy a játéktér más is szeretné használni, méghozzá az eredeti állapotában. Sajnos nem lehet kikerülni a rendrakást. Közben akár még beszélgethetek is arról, ki hogyan érezte magát! Sőt, ez a legjobb alkalom az új játékokon való ötletelésre is.





Hogyan válasszunk játékot?

Ebben a gyűjteményben összesen 45 játékot találtok. Vannak közöttük rövidebbek és hosszabbak, épületben vagy épületen kívül is megvalósíthatók. Akár kisebb csapatot, akár egy egész iskolányi gyereket is megmozgatók. A sok lehetőség miatt már az is izgalmasnak ígérkezik, hogy közösen válasszatok közülük egyet, amit először kipróbáltok. Abban biztosan egyet fogtok érteni, hogy mindannyian szeretnétek élvezni a kiválasztott játékot. Ez csak természetes!

Minél jobban ismeritek egymást, annál könnyebb dolgokat lesz. Ha új arcok is vannak a csapatban, néhány percet szánjatok rá, hogy összeszeditek, kinek milyen játékhoz van leginkább kedve. Így is megeshet, hogy a végén akad olyan, aki kevésbé élvezte a játékot,

vagy épp másképp történt valami, mint ahogy a játékleírás alapján vártátok. Ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy a játék ne sikerült volna, tulajdonképpen csak úton vagytok afelé, hogy jobban megismerjétek a többieket. Ha ezt észreveszitek és egymást meghallgatjátok, máris nyertetek valami fontosat. Pont ez a közös játék lényege!

Meg fogjátok látni, minden játék leírása könnyen követhető. A játékidőre, a játéktérre, a játékosok létszámára és a játékeszközökre vonatkozó javaslatok alapján máris tudtok tájékozódni. Sok helyen fotók és rajzok, illetve a játékok neve mellett található színes jelképek segíthetnek eligazodni közöttük. Nézzük, mit is jelentenek pontosan...



CSAPATÉPÍTŐK – EGYMÁS MEGISMERÉSÉT SEGÍTŐ JÁTÉKOK

Csapatban játszani jó, főleg ha minél többen vagytok, ezt mindenki tudja. Ebben a könyvben olyan játékokat is fogtok találni, amelyekbe könnyedén be tudjátok vonni más osztályokba vagy másik iskolába járó társaitokat. Ilyenkor persze előfordulhat, hogy olyan játékosársatok is lesz, akivel eddig még soha nem találkoztatok. Ezek közül a játékok közül akkor érdemes választani, ha többen vagytok és szeretnétek egymást minél jobban megismerni.



EGYSÉGESÍTŐK – EGYMÁS MEGÉRTÉSÉT SEGÍTŐ JÁTÉKOK

1 = Kétség, de 1 + 1 = Egység. Ha ezt a két szokatlan matekpéldát megjegyzitek, akkor minden menni fog, mert a könyvben szereplő összes játékról elmondható, hogy a többiekkel együttműködve élvezetesebbek igazán. Azokra a játékokra, amelyek mellett ilyen jelet találtok, ez különösen igaz. Biztosan szükség lesz rá, hogy összedolgozzatok párokban vagy csapatban.



TÜKÖRBENÉZŐK – ÖNISMERETI TUDÁSOTOKAT BŐVÍTŐ JÁTÉKOK

Ezek a játékok azt szolgálják, hogy valami újat tudhassatok meg magatokról. Úgy képzeljétek, mintha egy tükörbe néznétek, amiben nem csak a külsőtöket látjátok meg, hanem azt is, ami a szemnek láthatatlan. Ezt a tükröt tarthatjátok ti vagy egy másik társatok is. Lehetséges, hogy a két kép, amit láttok magatokról, nem lesz teljesen egyforma. Biztosan közelebb kerültök ahhoz, hogy jobban megismerjétek olyan tulajdonságaitokat, amelyekre talán eddig még fel sem figyeltetek.



TERVEZŐK – ALAPOSABB STRATÉGIAI TERVEZÉST IGÉNYLŐ JÁTÉKOK

Ezekhez a játékokhoz először is kell egy jó terv! Mielőtt nekifogtok, érdemes összehívni a Kupaktanácsot és felmérni erőiteket, képzeletben lejátszani, milyen taktika segíthet nektek a győzelemben.



FIGYELEMÉBRESZTŐK – A FIGYELMEK ÖSSZPONTOSÍTÁSÁT, MEGOSZTÁSÁT IGÉNYLŐ JÁTÉKOK

Ezeknél a játékoknál a mozgás mellett a figyelmekeket is élesíteni kell majd, sőt az is előfordulhat, hogy csak akkor juthattok közelebb a győzelemhez, ha egyszerre két helyre is sikerül figyelmekeket.



KIMOZDÍTÓK – KITARTÁST, ERŐT, GYORSASÁGOT IGÉNYLŐ KÉPESSÉGFEJLESZTŐ JÁTÉKOK

Ide olyan játékok tartoznak, amelyekben biztosan egy percre sem fogtok megállni. Ha túl sokat ültetek egy helyben, és úgy érzitek, itt az ideje, hogy mindeteket megmozgassátok, keressétek ezt a jelképet a játékok mellett! Elkészülni, vigyázz, rajt!



ÖTLETELŐK – KREATÍV MEGOLDÁSOK KERESÉSÉT ÖSZTÖNZŐ JÁTÉKOK

Ha szeretitek az új dolgokat ti magatok kitalálni, akkor ezek a játékok elsősorban nektek szólnak. A mozgás mellett itt leginkább a találmányosságokra lesz szükség. Hol a játék eszközeit készíthetitek el saját kezűleg, hol pedig a játékszabályokat alakíthatjátok kedvetekre ti magatok.



ÖKOJÁTÉKOK – KÖRNYEZETTUDATOS SZEMLELETET ALAKÍTÓ JÁTÉKOK

Ez vajon mi lehet!? Vagyis... mi inkább azt kérdeznénk: Ebből vajon mi lehet?

Az ökojáték nevet azok a játékok kapták, amelyek eszközeit szándékosan úgy választjátok ki, használjátok fel vagy készítek el, hogy a környezet értékeit óvjátok. Gondolatok már arra, hogy olyan dolgokból is készülhetnek eszközök, amelyekre máshol már nincs szükség? Sok helyen fotók, rajzok, illetve a játékok neve mellett található színes jelképek segíthetnek eligazodni közöttük. A többi a ti kreativitásotokra van bízva!



NEVETTETŐK – A GARANTÁLTAN JÓ HANGULATÉRT FELELŐS JÁTÉKOK

Ez a Játéktár valóban érdekelhet benneteket, ha egészen eddig eljutottatok már az olvasásban. Ennek azért is örülhettek, mert így megtudhatjátok, melyek a legviccesebbek a játékok között. Keressétek ezt a jelképet a játékleírások mellett, ha egyszerűen csak szeretnétek a többiekkel együtt egy jót nevetni!



FELNŐTT KÖZREMŰKÖDÉSÉT IGÉNYLŐ JÁTÉKOK

A játék kiválasztása után ezt a pár kérdést is végigfuthatjátok. Ha gondoljátok, másoljátok le őket, és egy külön lapon magatokkal is vihetitek a játék helyszínére:

- Mindenki megismerte, hogy miről szól a játék?
- A szabályokban is sikerült közösen megegyezni?
- A játéktér eszközökkel felszerelve várja, hogy birtokba vegyétek?
- A jó hangulat kezd a tetőfokára hágni?
- Minden játékos készen áll, és ismeri a szerepét a játékban?

**Akkor nincs is
más hátra,
kezdődjék a játék!**

	Csapatépítők	Egységesítők	Tűkörbenezők	Tervezők	Figyelembresztők	Kimozdítók	Ötletelők	Ökojátékok	Nevettetők	Felnőtt közreműködés
"5 karikás" játék		●	●	●		●		●		
A karika mesterei	●							●	●	
A tornaterem kalózzai	●	●		●						
Bigusz		●		●		●				
Bombázó		●				●				
Csak a gól!	●	●		●						
Csengelei baseball		●		●						
Csörgőlabda		●	●		●		●	●		●
Elkapod vagy elkaplak!?	●	●	●	●	●					
Évszakok kidobó					●	●			●	
Genya	●								●	
Görlabda	●			●		●				
Greenball	●							●		
Kapj el, ha tudsz!		●						●	●	
Kerüld a tolvajt!					●	●			●	
Kézigyűrű		●				●		●		
Kincskereső	●			●		●		●		
Kincsvadászat	●						●	●		●

	Csapatépítők	Egységesítők	Tűkörbenezők	Tervezők	Figyelembresztők	Kimozdítók	Ötletelők	Ökojátékok	Nevettetők	Felnőtt közreműködés
Liba-napok	●						●	●		
Menjünk ki, tomboljunk!						●	●			
Nyuszivadász			●		●		●		●	
Parvánlabda		●		●	●	●				
PET-ball		●					●	●		
Rendszerjáték				●		●			●	
Röpméta		●		●		●				
Sánta macska		●		●		●			●	
Szalagos hangyák	●	●		●					●	
Tolvajlabda		●		●		●				
Vak vezet világtalant		●				●			●	●
Vándorló mamutsorda						●			●	
Védd a királyt!	●	●	●	●						
Védd a társad!		●	●		●					
Védd a párod minden áron!		●	●		●					
Veszélyes küldetés		●			●				●	
Virtusvetélkedő		●				●		●	●	●
Vírusfogó	●			●	●				●	
Zöld játékra fel!	●	●				●	●	●	●	●



“5 karikás” játék
A karika mesterei
A tornaterem kalózzai
Bigusz
Bombázó
Csak a gól!
Csengelei baseball
Csörgőlabda
Elkapod vagy elkaplak!?
Évszakok kidobó
Genya
Görlabda
Greenball
Kapj el, ha tudsz!
Kerüld a tolvajt!
Kézigyűrű
Kincskereső
Kincsvadászat
Menjünk ki, tomboljunk!
Nyuszivadász
Paravánlabda
PET-ball
Rendszerjáték
Röpméta
Sánta macska

Szalagos hangyák
Tolvajlabda
Vak vezet világtalant
Vándorló mamutcsorda
Védd a királyt!
Védd a párod minden áron!
Védd a társad!
Veszélyes küldetés
Vírusfogó

Vetélkedőjátékok - Több játékból álló játéksorozatok

Liba- napok
Virtusvetélkedő
Zöld játékra fel!

Fantáziaébresztő játékok

Big Ball
Három királyok
Kalózzok a fedélzeten
Kalóztámadás
Kupola labda
Menjünk ki, tomboljunk!
Várőrzés
Zászlólopás

„5 karikás” játék



Játékkalkotók: Nánási Dominók (Bocskai István Általános Iskola és Alapfokú Művészeti Iskola, Hajdúnánás)

A játék üzenete: „Csapathoz tartozni, játszva edzeni és edzettnek lenni jó.” „JÁTÉK, ÉLMÉNY, SIKER, EDZETTSÉG, KITARTÁS, CSAPAT, VERSENY, ÖSSZETARTOZÁS.

A játék szimbóluma pedig az 5 karika, ami valójában 5 játékos együttműködését jelenti, mivel így alkotnak”

TIPP

Spontán is kijelölhetitek a játékkeret például úgy is, ha az egyik csapat tagjai 1-1 karikával a kezükben a startvonaltól „rajt” vezényszóra, megadott idő alatt a szélrózsa bármely irányába futhat, majd „állj” jelre hirtelen megállnak.

Játékleírás:

Az egyik csapat tagjai 1-1 karikával a kezükben a startvonalhoz állnak. A játék jelre (pl. sípszóra, tapsra) indul. A cél, hogy a játékosok meghatározott idő alatt minél messzebbre próbáljanak futni. Ha lejárt az idő, újra megszólal a jelzés. A játékosoknak ekkor azonnal meg kell állni és lehelyezni a karikát a földre. Ezután összeülhet a Kupaktanács, vagyis a másik csapat tagjai. Előre meghatározott idő alatt meg kell beszélniük a taktikát, hogy ki melyik karikát gyűjti be. Érdemes felmérni a távolságokat és azt, ki milyen gyorsan fog tudni futni.

Ezután kezdődik az időmérő futam, vagyis minden csapattag egymás után, mint egy váltóversenyben „begyűjti” a saját karikáját a „rajt-cél” területre. A játéknak akkor van vége, ha az utolsó csapattag is beérkezik, illetve összeáll az olimpiai ötkarika szimbóluma. Ekkor a stopperórán látjátok, mennyi idő alatt ért célba a csapat, ezt jegyezzétek meg vagy írjátok föl valahová. A visszavágó után az időeredmények alapján össze tudjátok hasonlítani, ki volt a gyorsabb csapat.

A játékot kipróbálhatjátok más eszközökkel is, vagy például megbeszélhetitek, hogy labdavezetéssel lehet a karikát begyűjteni. A legfontosabb a becsületesség. Figyeljete a játékmaster jelzéseire, illetve a saját szabályaitok betartására!

Jegyzetek:

Játéktér: nagyobb terem vagy szabadter, udvar

Játékidő: szabadon meghatározható, de legalább 10 perc, a játék időre megy

Játékosok létszáma: legalább kettő csapat, öt-öt csapattaggal

Eszközök

- 5 db karika, ha van rá lehetőség, akkor az olimpiai karikák színeiben,
- stopperóra az idő méréséhez (vagy bármely időmérő eszköz, például mobiltelefon), esetleg síp a játékvezetőnek

Amennyiben nehezebb fokozatú játékot szeretnétek játszani, akkor legalább 1-1 egyéb sporteszköz (pl. futball labda, kézilabda stb.) szükséges.

A Nánási Dominók például így játszották



Próbajátékot szerveztünk, ahol magunk is megtapasztaltuk, hogy a gyakorlatban hogyan lehet egyszerűen és mindenki számára érthetően, röviden elmagyarázni a játékot. Ezután megkértük néhány osztálytársunkat, hogy próbálják ki focival vagy kézilabda-vezetéssel is a játékot. Szerintünk nagyon tetszett nekik is, mert a délutáni szabadidőben újra játszották a játékot.



