

CSUKÁS ISTVÁN

AZ ÉN
játékoskönyvem



RÁDULY CSABA ILLUSZTRÁCIÓIVAL

CSUKÁS ISTVÁN

AZ ÉN játékoskönyvem



RÁDULY CSABA RAJZAIVAL

 **Könyvmolyképző Kiadó**

RÖVID ELŐSZÓ

E könyv anyagának összegyűjtésével, megírásával egyetlen célom volt, hogy a gyerekek könnyen megérthessék, megtanulhassák a játékokat! Ezért olyanokat kerestem, amelyeket érzésem szerint jól el lehet játszani. Nem tudományos munkát írtam, nem a játék történetét foglaltam össze, hanem szabadon válogattam a régi és új játékok közt, átírtam azt, amelyiket döcögősnek találtam, régiekből újakat gyúrtam, bővítettem, összevontam abból az okból, hogy játszhatóvá tegyem őket! (Szívem szerint és szokás szerint is köszönetet mondok a régi és új gyűjtőknek. Én sem akartam mást: közkinccsé tenni a játékokat!)

Néhány tanács: a „kiolvasókat” a könyv elején gyűjtöttem össze, lehet válogatni belőlük, legjobb, ha egy csomót megtanulunk, hogy mindig tudjunk mondani, ha kell!

A könyv elején a zálogkiváltáshoz is leírok néhány ötletet, de nyugodtan ki lehet találni újakat, lehet változtatni rajtuk!

Az „eszközöket” könnyű beszerezni, ügyes gyerekek nem esnek kérésbe, fabrikálnak maguknak!

A szabályokról néhány szót: elfogadhatjuk a könyvben szereplő szabályokat, vagy megegyezhetünk újakban, de ha már megegyeztünk, mindenki szigorúan tartsa be azokat! Ha vesztésre áll, akkor is, legközelebb majd ő győz!

Törtem a fejemet, hogyan csoportosítsam a játékokat. Szobában, szabadban? Nem jó, hiszen sok játékot kis változtatással mind a két helyen vígan lehet játszani. Így jutott végül eszembe, hogy két nagy csoportra osszam őket: NEM KELL HOZZÁ ESZKÖZ – KELL HOZZÁ ESZKÖZ. Ezt is csak azért, hogy tudjuk, milyen játékot hol keressünk a könyvben.

Azzal a reménnyel fejezem be, hogy sok-sok vidám, izgalmas órát szerez majd ez a könyv!

KIOLVASÓK

Egyöm, kettöm, hábor, német, katona, Péter, pitty!

Fát vágok, fát,
fáimagyarót,
régi rakottyát,
aki velem vess,
én is avval vess,
fogadjunk egy kupa borba,
huszonkettő lesz!

Ögyötöm, bögyötöm,
tájom, tájom,
torzsok, borzsok,
bányabükki,
bükkmagyaró célai,
cinegei káckifarkó, pitty!

Ács-bács, bakabács,
erre ment egy vén takács,
ácsi, bácsi, János bácsi,
adjék dinnyét!



Évi néni, jupiténi,
effer, geffer, Juli néni,
büdi banya, boszorkánya,
boszorkányok, hess!

Ám-dám démusz,
szóratatémusz,
szóraka, tirketuka,
alabala, bambuszka!

Egy, kettő, három,
nincsen nekem párom,
fogadjunk egy icce borba,
hogyan ez tizenhárom!

Lementem a pincébe
vaját csipegetni,
utánam jött apám-anyám
hátba veregetni.
Nád közé búttam,
nádsípot futtam,
az én sípom azt fűtta
di-dá-du!

Te vagy az a nagyszájú!



Áni-táni tutáni,
fini fáni kompáni,
áné-táné csokoládé,
ling-láng szalmaláng,
te vagy a fogó!

Apacuka, fundaluka,
funda kádé,
kamanduka,
ap cuk, fundaluk,
funda kádé
kamanduk!

Elmentem én a berekbe
sípöt csinálgatni,
utánam gyűtt az én bátyám
jól meghupálgatni,
dir, dur, daruláb, s
széles szoknya, vetett ágy,
lúd fújja, pók járja,
réce trombitálja!

Egy, kettő, három, négy,
kopasz barát, hova mégy,
nem megyek én messzire,
csak a falu szélire,
szőrt szedegetni,
szitát kötögetni,
minek az a szita?
Vásárra kell vinni.
Minek az a vásár?
Cifra ruhát venni.
Minek az a cifra ruha?
Templomba kell menni!

Egyedem-begyedem, tengertánc,
beteg-e még a finánc?
Beteg bizony, nem eszik,
a temetőbe fekszik,
ráfutott a vadalma,
a nagy király hatalma,
inc-pinc kincs,
te vagy kint!

Volt nekem egy szúnyogom,
nagyobb volt a lónál,
kisütöttem a zsírlát,
több volt egy akónál,
aki eztet elhiszi,
bolondabb a lónál!

Mese, mese mátká,
pillangós madárka,
ingó-bingó rózsa,
te vagy a fogócska!

Ecc, pecc, kimehetsz,
holnapután bejöhetsz,
cérnára, cinegére,
ugorj macska,
az egérre, fuss!

Úton megy a módika,
magát módikálja,
piros bársonypapucskája,
piros fejkötője!

Egyedem-begyedem,
tengertánc,
hajdú sógor
mit kívánsz?

Nem kívánok egyebet,
csak egy szelet kenyeret,
kenyér mellé szalonnát,
üsd ki ezt a kisleányt!

Ettyem-pettyem pitypalára,
szólt a rigó kiskorába,
ej-haj, kismadárka
szállj a rózsafára,
ingó-bingó rózsa,
te vagy a fogócska!



KISZÁMOLÁS, SORSOLÁS, ZÁLOGKIVÁLTÁS

Ha lassan számolunk: Eggyem, kettem, hármam, négyem, ötöm, hatom, hetem, nyolcam, kilencem, tízem!

Ha gyorsan számolunk: Egy, két, há, négy, öt, hat, hét, nyolc, ki, tíz.

KI HÚZZA A RÖVIDET

Két különböző hosszú fűszálat, ágat, gyufaszálat a két ujjunk közé fogunk, kezünket ökölbe zárjuk. A kiálló rész egyforma. Aki a rövidebbet húzza, veszít.

PÁROS, PÁRATLAN

Páros vagy páratlan számú kavicsot szorítsunk az egyik markunkba, ha nem találják el, veszítenek.

TIM-TIM SÓ

Csak az egyik öklünkbe dugunk egy kavicsot, ha eltalálja, melyikben van, nyer.



FEJ VAGY ÍRÁS

Pénzfeldobás előtt eldöntjük, ki lesz a fej, ki az írás. Feldobjuk, s ha a rajzos felére esik: fej, ha a számos felére: írás. Aki eltalálta, nyer.

BOTMARKOLÁS



Elkapjuk a felénk dobott botot, majd a másik markol a kezünk fölé, mi is markolunk az ő keze fölé, aki utoljára tud markolni, az győz.

ÖNSZAVAZTATÁS

Valaki felnyújtja a kezét, hogy ki szavaz rá, aki rá szavaz, az is felnyújtja a kezét. Megszámolja, hány kéz van a levegőben.

SEREGVÁLASZTÁS

A két kapitány szorosan egymás mögé áll, hátukat összetámasztják, lassan forognak, s felváltva rámutatnak a körbeálló játékosokra. Csak a szemben levőre lehet mutatni.

ZÁLOGKIVÁLTÁS

Kell egy játékos, aki kiváltatja a zálogokat. Hátradugott kezébe zálogot fog, s egy játékosra rámutatva megkérdi: „Mit érdemel az a bűnös, akinek a záloga a kezemben van?” Az illető játékos mond valamit, s azt a zálog tulajdonosának végre kell hajtania. Újabb zálognál újabb játékos ró ki büntetést.

Zálogkiváltó feladatok, büntetések:

Öreg medve: térden megy.

Béka: békaügetésben ugrik.

Gólya: fél lábon megy.

Kutya: négykézláb mászik.

(Hozzáteesszük, hogy hányszor, pl.: „öreg medve egy kör!”, „béka tízszer!” stb.)

Fal- vagy facsókolás. Kukorékolás. Szamárordítás. Üsse magát fejbe. Üsse a fejét a földhöz. Álljon szobrot. Tegye a lábát a nyakába. Cserélje meg a cipőfűzőjét. Kössön tíz görcsöt a zsebkendőjére. Járjon lábujjhegyen. Bukfenc, előre-hátra. Fára mászás. Rakjon ki mindent a zsebéből. Vigyen a hátán valakit. Rakja egymásra a székeket és vissza. Énekeljen egy dalt. Mondjon egy verset. Mondjon egy találós kérdést. Mondjon egy viccet. Számoljon el párosával százig. Számoljon visszafelé száztól. Fogjon mindenki vel kezét fél lábon állva. Táncoljon valakivel. Tegyen úgy, mintha vívna. Tegyen úgy, mintha bokszolna. Tegyen úgy, mintha bohóc lenne. Vegye fel kifordított kabátját. Vegye fel kifordított sapkáját. Fogjon lábujja közé egy kavicsot, s dobja fel. Csináljon három fekvőtámaszt. Álljon fejen. Ugráljon a fenekén. Kérjen bocsánatot mindenkitől. Jobb kezével húzza meg a bal fülét. Lépjen rá a saját lábára, és ugorjon egyet. Ágat egyensúlyozzon az orrán. Fújjon egy tollat a levegőben. Tolja az orrával a labdát a földön. Tolja a fenekével a labdát a földön. Fél kézzel lógjon az ágon. Stb. stb. stb.

NEM KELL HOZZÁ ESZKÖZ

ENYÉM A VÁR, TIED A LEKVÁR!

Ha egy dombra bukkanunk, ki ne hagyjuk az „Enyém a vár, tied a lekvár” nevű játékot!

Vagyis ehhez a játékhoz kell egy domb, dombocska, sóderkupac, kavicshányás, egyszóval valamilyen kiemelkedő hely, amit meg lehet rohanni, ostromolni, elfoglalni.

Amikor megpillantjuk a dombot, feléje szaladunk. Aki elsőnek ér fel, azé a vár. Rögtön világgá is kiáltja: „Enyém a vár, tied a lekvár!” Azonban nemcsak kiabál, hanem igyekszik is megvédeni a várát: mert ostromolják erősen, a többiek fel-felszaladnak a domb oldalán. Hogyan védi? Kézzel-lábbal! (De rugdosni nem szabad!) Ha megvédi, az övé, ha letuszkolják, azé, aki fent marad. Ha jó sokan vagyunk, ajánlatos, ha többen védik a várát, vagyis alakítsunk két csapatot, mondjuk, a félmeztelenek és az ingesek csapatát. (Hogy tudjuk: ki kivel van!) Akkor már taktikázhatunk is! A védők úgy, hogy a szorongatott helyre tömörülnek. A támadók úgy, hogy ék alakban támadnak, vagy kétfelől, egyenként lerángatják a védőket. A támadók akkor győznek, ha legalább két játékosuk feljut a domb tetejére, és el tudja kiáltani: „Enyém a vár, tied a lekvár!” Ekkor helyet cserélnek, s kezdődik előlről a játék.

OSTORCSAPÓ

Csapónak az ostorszíj végére kötött kóc-, rafia- vagy szőrccsomót hívjuk, ezzel lehet nagyokat durrogatni, csapni, hegyeset csettinteni.

Ezt utánozza a játék is. Sokan játsszuk, és lehetőleg fűvön, gyepen. Kiolvassuk azokat a gyerekeket, akik az ostor nyele és a csapó lesznek. A többi a szíj. A nyél és a csapó a sor két végére áll. Az ostor nyele elindul az egymás kezét fogó sorral, körbefut, kanyarog, tekereg, majd hirtelen visszafordul,

az a célja, hogy a csapó a sor végéről leessen, kivágódjék. Ha mégsem szakad le a csapó, akkor helyet cserélnek a következő futásra: egyszerűen megfordulnak, most a csapó húz, s a nyél csapódik. Ha a csapó leszakad, a következő játékos lesz a csapó. (Vagy a harmadik, vagy ahányat az ostor nyele mond vagy kiszámol!)

BAKUGRÁS

Bemelegítő játék, jól megmozgatja az izmokat. Annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk, csak legyen elég helyünk az ugráshoz.

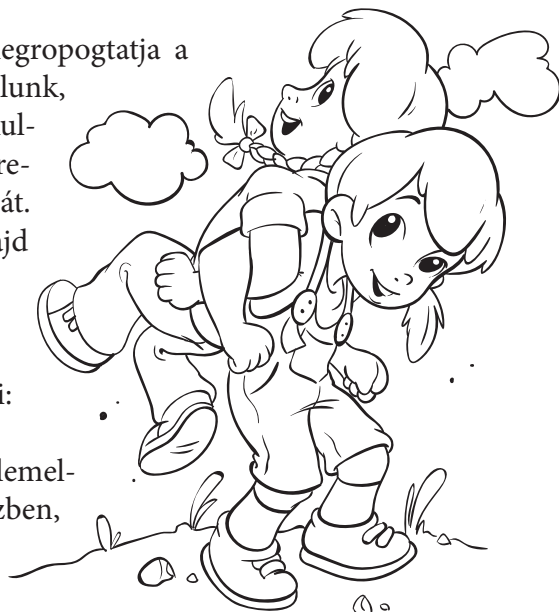
Az első játékos bakot áll, vagyis derékban lehajol, az egyik lábát rugózva előreteresi, s két kezével rátámaszkodik. Így jó erős lesz a bak! A következő játékos átugorja, mégpedig úgy, hogy ugrás közben két tenyérrel a bak hátára támaszkodik. Amikor átugorta, ő is rögtön bakot áll, lehetőleg egy kicsit távolabb, hogy legyen helyük a többieknek. S ugranak sorban, eggyel mindig több bakot, mert ugrás után mindenki bakot áll. Ha elfogyott az ugró, az utolsó bak feláll, és végigugrálja a sort. Így ugrálnak, ha van hely, egyenesen, vagy ha kevesebb hely van, körbe – míg el nem fáradnak.

SÓTÖRÉS

Izmokat bemelegítő játék, jól megropogtatja a gerincet. Egymásnak háttal állunk, könyökünket jó erősen összekulcsoljuk. Az egyik játékos előre-hajol, s felemeli a hátára a társát. Egy-kétszer lengeti, emelgeti, majd leereszti, és most a másik emel, lenget.

Nevezik még harangozásnak is, és ezt szokták közben mondani: „Nézz az égre, mit látsz?”

(Akit emelnek, jól nyúljon el, felemelheti a lábát is. De ne nevéssen közben, mert sérvet kaphat.)



ÁGYÚ

Egy játékos hasra fekszik, a másik fölötte előrehajol: a fejét s két kezét a fekvő hátára teszi. (Mintha bukfenchez készülne, a fenéke meg fent van.) Két másik játékos a golyónak kinevezett harmadikat kétoldalt a kezénél és a lábánál fogva lengeti, fenékkal az előrehajló játékosnak. Lengetik, lóbálják, s ha már elég nagy a lendület, meglökik a golyóval az előrehajló játékost. Az a lendülettől előrebukfencezik. A lövés után cserélnek, s újra lőnek.

(Kiolvashatjuk az egyes szerepeket, de lehet önként is jelentkezni, hiszen ha sokáig játszunk, mindenkire sor kerül.)

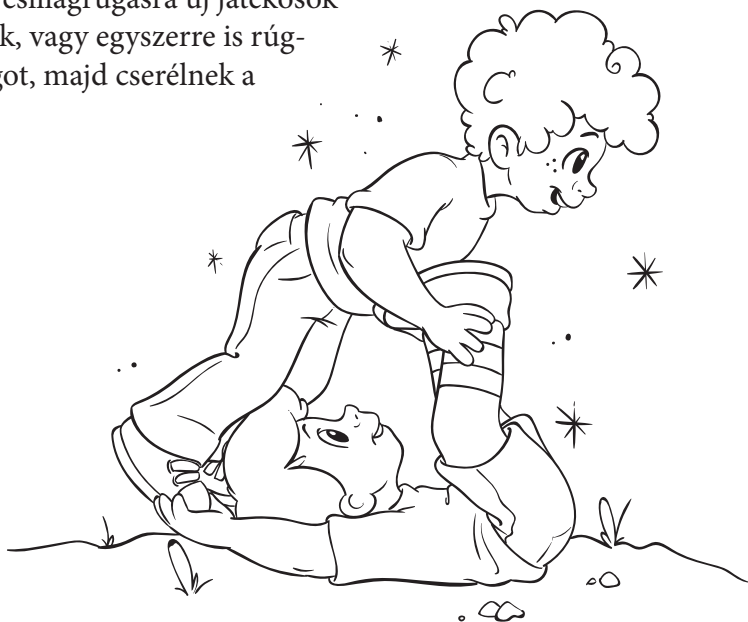
CSILLAGRÚGÁS

Bemelegítésként, izommozgatóként játszunk csillagrúgást! Az egyik játékos hanyatt vágja magát a nyári fűvön. Két kezét feje mögé rakja, tenyerrel felfele. A lábát felhúzza-felemeli az ég felé.

A másik játékos beleáll a tenyerébe, hasát a felemelt talpakra fekteti, s megfogja a fekvő gyerek lábait.

A fekvő játékos tenyerével nyomva, lábával lökve ellöki úgy, hogy elől terpeszben földet érjen.

A következő csillagrúgásra új játékosok jelentkezhetnek, vagy egyszerre is rúghatjuk a csillagot, majd cserélnek a játékosok.



CSILLAGRUGÓZÁS

Négy játékos páronként szorosan szemben áll egymással, a párok összedugják a fejüket, megmarkolják egymás vállát, jó erős hidat csinálnak.

Az ötödik játékos (vagy többen is) nekifutásból átbukfencezik rajtuk.

Az új csillagrugózáshoz másik négy játékos csinál hidat. Addig játszunk, míg mindenki nem volt híd, vagy amíg jól el nem fáradtunk.

HORDÓDÖNGETÉS

Két egyenlő létszámú csapatot alakítunk. Utána kisorsoljuk, hogy melyik csapat lesz a hordó, és melyik a döngető.

A hordó csapat középre állítja legerősebb játékosát, a többiek egymás kezét fogva szorosan rátekerednek, mint a csiga. Mikor készen vannak, és erősen állnak, elkiáltják magukat: Lehet döngetni!

A döngetők erre nekiindulnak, s megpróbálják feldönteni a hordót. (Nyomják, tolják, vagyis legjobb, ha a hordó háttal állva tekeredik fel. Lábuknál fogva is felemelhetjük a játékosokat, vagy a hónaljuk alá fészkelődve.)

Ha sikerül feldönteni a hordót, helyet cserél a két csapat. Ha sokáig nem sikerül feldönteni, új csapatokat választunk, hogy jobban eloszoljanak az erők.

ÜGYELETES NAPOS

Kiolvassuk az Ügyeletest és a Napost. Bekötjük a szemüket, s egy-egy összecsavart törülközőt adunk a kezükbe. Megpörgetjük őket, hogy eltévedszék az irányt.

Ekkor az Ügyeletes kérdez: „Napos, hol vagy?”

A Napos válaszol: „Itt vagyok!”

Megcélozzák egymást a törülközővel, mind a kettő igyekszik elpáholni a másikat. Persze akit ütnek, visszaüt vagy elugrik. Ha a levegőbe csapkodnak, újra kérdezősködnek.

Jó nagy kört alkotva álljuk körül őket, hogy ne menjenek világgá. De maradjunk csendben, hogy jobban tudjon tájékozódni a két bekötött szemű! Hogy ne minket páholjanak el, a kört némán tágíthatjuk.

Ha már eleget csépezték egymást, új párt olvasunk ki.

VÖRÖSPECSENYE

Gyorsaságot, reflexeket erősítő, páros játék.

Két játékos egymással szemben ül vagy áll, olyan távolságra, hogy kinyújtott kezüket könnyen vissza tudják rántani. Először az egyik játékos nyújtja ki a kezét, tenyérrel fölfelé. A másik igyekszik jó nagyot belecsapni tenyérrel. Igen ám, de társa fürgén elkapja. Lehet cselezgetni is: a tenyerét tartó játékos előre-hátra mozgatja a kezét, hogy időben el tudja rántani, de a tenyérbe csapó játékos is igyekszik félrevezető mozgásokkal, hirtelen mozdulatokkal becsapni a társát, és belecsapni jó nagyot a tenyerébe. Ha sikerült, most ő tart, s a másik üt.

Játszhatjuk úgy is, hogy a tenyértartó is üt, két tenyere közé fogva a társa kezét. De ilyenkor mindig csak az alsó tenyérrel lehet ütni! Ha sikerül, cserélnek. Addig játszunk, míg jó vörös nem lesz a tenyerünk, akár a pecsenye.

TŰZUGRATÁS

Erőjáték, minél többen játszunk, annál jobb, de ügyeljünk arra, hogy mind a két csapatban egyenlő számú (s lehetőleg egyenlő erejű) játékos legyen. Vagyis legjobb, ha először két vezért választunk. (Kiolvasással, közfelkiáltással, szavazással.)

A két vezér ezután csapatot választ: egymás után rámutatnak egy-egy játékosra. Azok a vezérük mögé állnak.

Mikor megvan a két csapat, jól látható, egyenes vonalat húzunk. Ez a vonal jelképezi a tüzet, amit majd átugrunk.

A vezérek egymással szemben, libasorban felállítják a csapatokat a vonal két oldalán. A két vezér leghátulra megy. A két első szemben álló játékos erősen megfogja egymás kezét. (Mind a kettőt.) A sereg tagjai pedig átölelik egymás derekát, a második az elsőét, a vezér leghátul segít. Vezényszóra – Egy, kettő, három! – húzni kezdi egymást a két sereg.

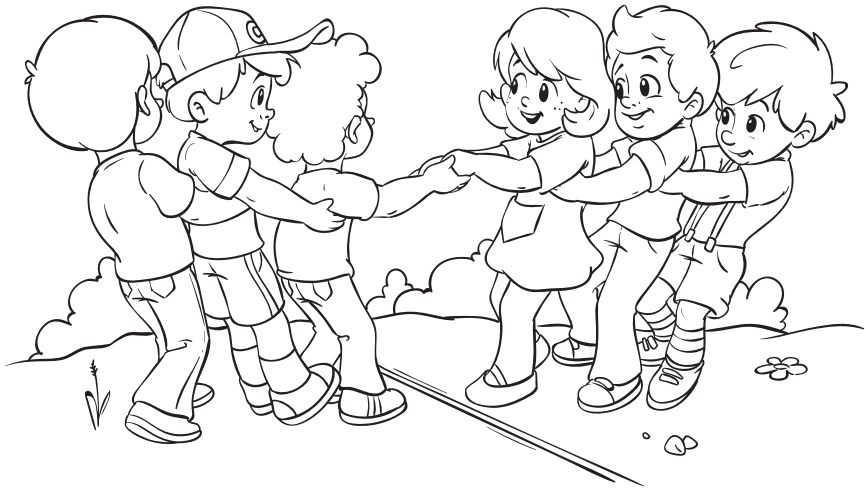
Amelyik játékost áthúzzák a vonalon, fogoly lesz. (Mind a két lábának túl kell lennie a vonalon!) Ha többet húznak át, mind fogoly lesz, vagyis figyelni kell, ha elszakad a lánc, gyorsan engedjük el az előttünk levőt! Persze ez se biztos módszer, mert akkor meg egyesével ejtik foglyul a sereget. A vezér dolga, hogy jól állítsa össze a csapatot, az erőseket előre, a gyengébbeket hátra küldve.

Az a csapat győz, amelyiknek a vezérét is foglyul ejtik. Vagyis az egész sereget, hiszen a vezér az utolsó.

Az új játékhoz új vezéreket és új seregeket választunk.

FÉLLÁBAS LÖKŐ

Bemelegítőnek játszhatjuk annyian, ahányan vagyunk. Az egyik játékos elkiáltja magát: „Féllábas lökő!” Erre mindenki gyorsan fél lábra áll, mel- lén összefonja a két kezét, s kiszemel magának egy játékos, nekilódul, és fél vállával meglöki. Ha a játékos leteszi a másik lábát is, meg kell állnia, kiesett a lökdösésből.



Tovább vadásznak egymásra a játékosok, persze az is kibillenhet az egyensúlyából, aki lök, ekkor ő marad egy helyben.

Lehet ketten is támadni, de a megtámadott is védekezhet, hirtelen elugrik közülük, vagy éppen ellenkezőleg: megtartatja magát a két lökővel szemben.

Mikor már csak két féllábas lökő maradt, egymás közt döntik el, hogy ki a győztes, óvatosan kerülgetik egymást, majd lecsapnak az alkalmas pillanatban. Persze ha közben az egyik elfáradt, és letette a lábát, már el is vesztette a versenyt!

A lábat különben lehet cserélgetni is, de csak ugorva! Mert akinek csak egy pillanatra is lent van mindkét lába, az kiesett. Csalással ne rontsuk el a játékot, emellett figyelik is egymást a játékosok, s szólnak, ha valaki letette a lábát.

Ha van még erőnk, kezdhetünk egy másik féllábas lökőst.

Játszhatjuk csapatban is, két csoportot alakítunk, csapatkapitányt választunk, a kapitányok alakítják ki a „haditervet”, a taktikát: vagy egyenként lökődünk, vagy megindul az egész csapat. Játszhatunk időhúzásra is, hogy az ellenfél hamarabb elfárad, és leteszi a lábát. Amelyik csapat kilöki a másikat, győz.

TENYÉRÜTKÖZÉS

Annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk. Valaki elkiáltja magát, hogy „Tenyérütközés!”, erre mindenki gyorsan leguggol, és a tenyerét előrefeszíti. A játékosok igyekeznek egymást felborítani, a tenyerükkel ütköznek, vagy oldalt lökik meg egymást, csak hátul nem érdemes! Akit fellöknek, leül, és nem mozdul. Akit hátulról löknek meg, egyszerűen a tenyerére támaszkodik, és visszamegy a guggoló helyzetébe, vagyis a hátulról való lökés nem érvényes.

Többen is megtámadhatnak egy játékost, az vagy elfut, vagy igyekszik az egyensúlyát megtartani, sőt éppenséggel a másikat visszalökni.

Ha csak két guggolós maradt, egymást próbálják feldönteni. Az győz, aki utoljára maradt!

(Leülni, sarokra ülni, oldalt fél kézzel támaszkodni nem szabad, az a játékos kiesik, ott marad ülve. A kart be kell húzni, és csak a tenyérrel lehet lökni. Vigyázzunk egymás szemére, és nem árt, ha leszegjük a fejünket.)

Lehet csapatban is játszani, két csapatot alakítunk, s vagy egyenként küzdünk meg (egy-egy játékost küld mind a két csapat), vagy mindnyájan rohamozunk. Az a csapat győz, amelyiknek legalább egy játékosa maradt guggolva!



MACSKAFARKA

Láttátok már, mikor a macska megfogja a farkát? Valami ilyesmi ez a játék is. Annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk, minél többen, annál jobb!

Kiolvasunk egy helyben forgót, a játékosokat kétfelé osztjuk, az egyik csoport arccal előre karol bele a helyben forgóba és egymásba, a másik csoport háttal.

Elindulunk, körbe futunk, a helyben forgó helyben forog, és a sor egyik vége kergeti a másik végét!

Az a fél sor győz, amelyik megfogja a másikat!

ÉRINTŐSDI

Kiolvasunk egy nebánsvirágot, aki kört húz maga köré, és a közepére áll. A többiek a körön kívül jó erősen megfogják egymás kezét, és a lánc elindul a nebánsvirág felé. Egymást tolják, nyomják, húzzák és vonják, az a cél, hogy a másikat hozzányomják a nebánsvirághoz.

A nebánsvirág figyel, és aki hozzáért, annak megmondja a nevét, s az a játékos kiáll a láncból.

Újra kimennek a körbe, újra kezét fognak, és elindulnak.

Addig játszunk, míg egy játékos marad, ő lesz a következő nebánsvirág!

(A nebánsvirág nem mozoghat, nem hajolgathat, egyenesen kell állnia. A játékosok nem engedhetik el egymás kezét. De hátra-, félrehajolgathatnak, nehogy hozzáérjenek a nebánsvirághoz!)

KERESZTEZŐ FUTÁS

Kiolvasunk egy fogót. A fogó körülnéz, és hangosan elkiáltja valamelyik játékos nevét. A többiek sorban vagy csoportban állnak, annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk, jó nagy terep kell hozzá.

Nos, fut a játékos, kergeti a fogó. A többiek lesik az alkalmat, mikor lehet elfutni a fogó és a menekülő közt. Ha egy játékos közéjük fut, akkor a fogónak már a keresztezőt kell kergetnie. Újabb játékos keresztez, őt kergeti a fogó. Váratlan ritmus- és irányváltoztatásokra kényszerítsük, hogy mentjük a menekülőt, ha már túl közel jár hozzá.

Ha a fogó megfog valakit, az lesz a fogó, gyorsan kiált ő is egy nevet, az lesz a menekülő. (A régi fogó nevét nem kiálthatja, de az rögtön keresztelkedhet, ha kedve van hozzá.)

Nagyon jót lehet kergetőzni. Csak arra vigyázzunk, hogy egyszerre egy játékos keresztessen, nem szabad megtéveszteni a fogót. Viszont egymás után gyorsan keresztelkedhetünk, hadd cikázzék a fogó.

SÁNTA RÓKA

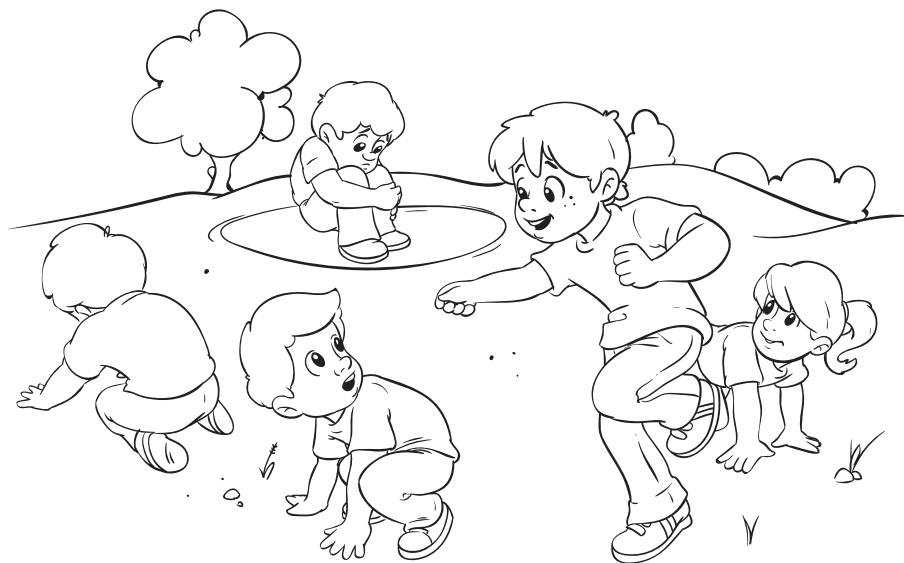
Sokan játszhatjuk. Az egyik játékos lesz a sánta róka (kiolvassuk), a többi a nyúl.

Húzzunk egy jó nagy kört. Ha teremben játszunk, krétával, ha szabadban, a földre, egy ággal.

A sánta róka a körben áll. A nyulak a szélén guggolnak, s csúfolódva hívják: „Sánta róka, gyere ki! Jobb dolgod lesz ideki!”

A sánta róka nekiiramodik, s igyekszik elfogni a nyulakat. Azonban a körön kívül csak fél lábon futhat, ugorhat. A nyulak pedig guggolva, békaügetésben vagy négykézláb menekülhetnek. Amelyik nyulat megérintette, azt a körbe viszi. Ha két nyúl megfogja egymás kezét, és párban ugrálnak, nem lehet őket megfogni. Ha elengedik, vagy valakinek nem jutott pár, szabad a vadászat.

Addig játszunk, míg minden nyulat el nem fogott a sánta róka. Ekkor új rókát sorsolunk, s kezdődhet előlről a játék.



NE LÉPJ AZ ÖRDÖGRE!

Annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk. Nagy kört alakítunk, kiolvasunk egy figyelőt. Az a kör közepére húz egy kis kört, szemet, orrot, száját rajzol neki: az lesz az ördög. Majd kívül megy a körön, figyel.

A játékosok erősen megfogják egymás kezét, s húzzák-vonják a másikat, az a cél, hogy valaki rálépjen az ördögre. A kör persze hullámzik, kanyarodik, de egymás kezét ne engedjük el! A figyelő figyel, s aki rálép az ördögre, azt kiállítja.

Addig játszunk, míg három játékos nem marad a körben, ők döntenek el, hogy ki lesz a győztes. Ugyanis ha a három közül egy rálép, a másik kettő már nem tud olyan kört alkotni, hogy kikerüljék az ördögöt, vagyis a két játékos lesz a győztes.

Az új játékhoz új figyelőt olvasunk ki, és előlről kezdjük.

KÖRSZAKÍTÓS

Annyian játszhatjuk, ahányan vagyunk. Nagy kört alakítunk, jó erősen megfogjuk egymás kezét, és „három”-ra feszítjük, tágítjuk a kört: hátralépünk, egészen addig, míg valahol el nem szakad a kör. Ahol elszakad, a két játékos kiáll, újra összefogódzunk, és újra feszítünk!

Addig szakítunk, míg hárman nem maradunk.

A három játékos dönti el egymás közt, hogy ki a legjobb körszakító: feszítik a kört, hátralépnek, hajolnak, ahol elszakad, az a két játékos kiesik, a harmadik lesz a győztes!

(Csak feszíteni, hátralépni szabad, rángatni vagy elengedni nem érdemes, mert ha elengedjük, mi is kiesünk!)

FÜLBE SÚGÓS FUTÁS

Kiolvasunk egy sűgöt. A többi játékos nagy körbe áll, arccal befelé.

A sűgó elindul a körön kívül. Ha valakinek a fűlbe sűg: „Sss!”, és a vállára üt, az illető játékosnak azonnal el kell indulnia, és a körön kívül futnia. De a két jel csak együtt érvényes! Ha a sűgó csak sűg, és nem üt, vagy ha üt, de nem sűg, a játékosnak nem szabad elindulnia, mert különben ő lesz

a sűgő. A sűgőnak is figyelnie kell, hogy merre indult el a tásra, mert neki az ellenkező irányba kell futnia. Ha ugyanabba az irányba tart, akkor nem ér a futás! Ha minden rendben van, jó irányba is futnak, akkor az áll be az űres helyre, aki hamarabb odaér. Aki lemarad, sűgő lesz.

(Ha már a játėkos elindult egy irányba, nem fordulhat vissza! Ha találkoznak, űtközni nem szabad! A sűgő mindig kívül kerül, a játėkos meg belül!)

ALAGŰTVÁLTÓS

Két vagy több csapatot alakítunk. A csapatok egymástól kicsit távol felállnak, mégpedig úgy, hogy a játėkosok terpeszállásban egymás mögė állnak. Az első a kapitány.

„Három”-ra az utolsó játėkosok leguggolnak, s előremásznak a lábak közti alagúton. Mikor az első elöl kibukkan s feláll, csak akkor indulhat el a következő játėkos az alagútban. Így bujkálnak, másznak egymás után egészen addig, míg a kapitány is nem mászott.

Az a csapat nyer, amelyiknek a kapitánya előbb bújik ki, illetve áll fel!

(Természetesen igyekszünk széles alagutat nyitni a lábunkkal, de nem emelhetjük föl a földről! A térdünket megrogyaszthatjuk.)

Játszhatjuk páros bújással is, de ilyenkor természetesen páros létszámú legyen a csapat. „Három”-ra hátul kettő bújik, s jön előre. Az újabb pár csak akkor indulhat, ha elöl mind a két játėkos felállt! Most is a kapitány az első. És az a csapat nyer, amelyiknek a kapitánya a párjával együtt előbb kiért és felállt!



TETSZIK? MI IS NAGYON SZERETJÜK.

Szívből ajánljuk,
ha öröme és felszabadult percekre vágysz!

**Már rendelhető!
ÉLVEZD MIHAMARABB!**

**MOST
KEDVEZMÉNNYEL**

lehet a tiéd!

[Megnézem.](#)

NE HAGYD KI!

Rendeld meg most a kiadónál!

Még több jó könyv

megjelenését támogatom veled.

[Imádom a jó könyveket. Kérem máris!](#)

FARAMUCI

Régi bakajáték, tehát inkább fiúk játsszák.

Kiolvassuk az első faramucit. Az hátrateszi a két kezét, mégpedig úgy, hogy ujjai ki vannak nyújtva. A többiek a háta mögött somfordálnak, és valamelyik játékos meghúzza kinyújtott ujját. A faramucinak nem szabad hátrapislognia, úgy kell megmondania, ki volt a tettes. Ha nem találta el, újra meghúzzák az ujját. (Egyszerre csak egy játékos húzhatja meg!) Ha kitalálta, hogy ki volt, az a játékos lesz a másik faramuci: szoroson az első elé áll, és szintén hátrateszi kinyújtott ujjú kezét. Mindkét faramuci látja, hogy ki settenkedik a másik háta mögött, de nem szabad szólania vagy jeleznie! A játékosok meg körbejárhatnak, vagy csak az egyik faramuci háta mögé gyülekeznek. Ha már két faramuci van, úgy is lehet húzogatni az ujjakat, hogy az egyik játékos meghúzza, de az ő ujját is húzza egy másik! Vagyis ő csak erőátvivő! Ilyenkor az utolsó ujjhúzóat kell kitalálni. Vagy még egy harmadik is húzhatja a második ujját, ő is erőátvivő lesz, ilyenkor a harmadikat kell kitalálni. Persze egyszerre történjék az ujjak húzása!

Ha valamelyik faramuci újra kitalálta, hogy ki húzta meg az ujját, rögtön helyet cserél vele. Ha elég sokan vagyunk, beállhat három-négy faramuci is!

(Erőátvitelt úgy is lehet csinálni, hogy a lábujjunkat húzza valaki, persze ilyenkor le kell rúgni a cipőt.)

FUSSON A HÁRMAS!

Jó sokan játszhatjuk. Kiolvasunk három játékos, s megszámozzuk őket: egyes, kettes, hármas. A többiek nagy kört alkotnak, és sorban háromig számolnak: egyes, kettes, hármas! Mindenki jól jegyezze meg a számát.

A három kiolvasott játékos a körben ögyeleg, futkos, majd az egyik titkos jelre elkiáltja a saját számát, mondjuk, ezt: „Fusson a hármas!” Erre a körben álló összes hármas elindul, és helyet cserél. A belső hármas meg igyekszik beállni valamelyik üres helyre, ha sikerül, az lesz a körbeli hármas, akinek nem jutott hely!

Titkos jelre újra kiált a körbeállók valamelyike. (Titkos jel lehet az is, hogy ketten egyre mutatnak, vagy az egyik az ujján mutassa, melyik szám kiáltson, vagy kacsintással megegyeznek – mert egyszerre csak egy számot szabad kiáltani. Ha két szám hangzik el, nem érvényes.)