


TÁBORI JÁTÉKOK
-
MINTAFELADATOK



BABZÁKOS VAGY LABDÁS NÉVJÁTÉK (BEMUTATKOZÁSHOZ)

Körbe ülnek a csoport tagjai. A babzsák/labda óramutató járásával megegyező irányba halad körbe. A játék három körből áll. A játék vezetője narrálja a feladatot:

1. kör: “Dobd fel a babzsákot/labdát és kapd el, miközben kimondod a neved!
Ezután mindannyian kimondjuk a neved.”

Játék vezetője kezd bemutatással, majd tovább adja a babzsákot.

2. kör: “Dobd fel a babzsákot/labdát és kapd el, miközben kimondod a neved!
Utána mondd ki az egyik kedvenc állatod nevét!

Ezután mindannyian kimondjuk a neved és a mondott állatod.”

Játék vezetője kezd bemutatással, majd tovább adja a babzsákot.

3.kör: “Dobd fel a babzsákot/labdát és kapd el, miközben kimondod a neved!
Utána mondd el az egyik kedvenc színed!

Ezután mindannyian kimondjuk a neved és a mondott színed.”

Játék vezetője kezd bemutatással, majd tovább adja a babzsákot.

4.kör: “Dobd fel a babzsákot/labdát és kapd el, miközben kimondod a neved!

Majd a tőle balra ülő dobja fel a babzsákot/labdát és mondja el a nevét,
majd az összes többi előtte elhangzott nevet sorban.”

Játék vezetője kezd bemutatással, majd tovább adja a babzsákot/labdát.

CSAPKODÓS JÁTÉK (NEVEK MEMORIZÁLÁSA)

A résztvevők körben ülnek, ideális esetben székeken, majd a vezető kezdesével tőle balra haladva bemutatkoznak. A játékvezető kiválaszt valakit, aki a kör közepére áll, kezében egy összetekert újságpapírral.

Kezdesnek a vezető az egyik résztvevő nevét mondja. Majd akinek a neve elhangzik, annak kell egy új nevet mondania a résztvevők közül. Kör közepén állót nem lehet mondani.. A kör közepén állónak meg kell találnia azt, akinek a nevét hallotta, s még mielőtt az elhangzott névvel rendelkező résztvevő egy újabb nevet mondana, rá kell ütnie a papírral a lábára. Ha ez sikerül, mert nem jutott olyan gyorsan egy név a soron következő névmondó eszébe, vagy a kör közepén álló nevét mondta, akkor helyet cserélnek. A játék tetszés szerinti időben fejeződik be a játékvezető előre kijelölt vagy aktuális jelzése alapján.

Alternatív verzió: találmányokkal helyettesíteni a neveket (nyomtatható képek a magyar feltalálók, találmányok, feladatok dokumentumban). A találmányokat kiosztott kártyákon kapják meg a játékosok. Melyet a vezetőtől balra sorban felolvasnak a játék megkezdése előtt.

KÉT IGAZSÁG, EGY HAZUGSÁG

A feladat vezetője lapokat és íróeszközt ad a csoporttagoknak. A csoport valamennyi tagja önállóan fogalmazzon meg és írjon le három önmagával kapcsolatos állítást, minél kevésbé hétköznapi, minél nehezebben hihető állításokat. Ezek közül kettő igaz, egy pedig hamis legyen. A csoport tagjai ezután a játékvezető felhívására egyenként prezentálják az állításaikat a többiek számára. A hallgatóságnak meg kell vitatnia, melyik állítás lehet hamis és miért, a választás során konszenzusra kell törekedtetni a csoport résztvevőit. 1-3 perc megvitatást követően a játékvezető szavazást tart, majd az állításokat közlő tag elmondja, hogy jól választottak-e vagy sem. Pontozásos verzió esetén a helyesen választók egy pontot kapnak, a csoportvezető vagy segédje rögzíti a pontokat. A játék végén a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyert.

ÉRZELMI MUTOGATÓS JÁTÉK

A résztvevőket sorba állítjuk, úgy, hogy mind egy irányba nézve, az előttük álló hátát nézzék. A játék vezetője elmondja a feladatot: a sor elején állónak ebben a játékban azt tekintjük, aki a sor elején áll, hátrafelé néz és egy másik résztvevő hátát látja. A sor elején álló kilép a sorból, kap egy papírt ráír egy érzelmet, ami legjobban kifejezi a jelen állapotát, összehajtja és átadja a játékvezetőnek, aki megmutatja a papírt az érzelmet felíró után sorban következő résztvevőnek, úgy, hogy más ne lássa.

A feliratot látó résztvevő (sorban második) a sorban utána következő hátát megérinti, aki ekkor forduljon meg. A felírt érzelmet, némán, testbeszéddel kell elmutogatnia. Ha ez megtörtént, a mutogató megfordul és a sorban következő a következő sorban állónak mutogatja az érzelmet. Ezzel addig haladjanak, amíg a sor végére nem érnek. A sorban utolsó résztvevőnek ki kell találnia milyen érzelmet mutogattak neki, mi lehetett a papírra írva. A játékvezető a tipp után elmondja a helyes választ. Ha az nem került kitalálásra a kitalálási lehetőséggel rendelkező mutogassa el, ő, hogy mutotta volna jobban az adott érzelmet, melyből szerinte jobban ki lehetett volna találni. Ekkor a sor végén álló kitaláló még egyet tippelhet. Az adott kitalálási kör lezárulta után, a sorból kiálló érzelmet felíró a sor végére áll, majd a sor elejéről új résztvevő áll ki a sorból, aki ekkor az érzelm felírója lesz. A játék addig tart, ameddig mindenki sorra nem kerül felíróként és kitalálóként is. Pontozásos verzió esetén a helyesen választók egy pontot kapnak, a csoportvezető vagy segédje rögzíti a pontokat.

RÓZSABOKOR

Szükségünk lesz különböző képekre (dokumentum végén találhatóak nyomtatható képek a játékhoz), amelyek állatokat, tárgyakat ábrázolnak. Az egyik játékos húz egy képet (csak ő láthatja), és megpróbálja körülírni úgy, hogy a kitalálendő dolog neve helyett mindig a rózsabokor szót mondja. Példa: a rózsabokor szőrös állat és általában fél a macskától. A többi játékos igyekszik kitalálni, hogy mit is ír körül a társuk. A játék addig tart, amíg valaki ki nem találja a megfejtést. A kitaláló játékos egy pontot kap, melyet a játékvezető vagy segédje rögzít. Ideális esetben minden játékos sorra kerül a körülíró szerepében.

SZÁMOLÓS BABZSÁKOS VAGY LABDÁS JÁTÉK

Körben másfél méteres távolságra állnak egymástól a játékosok, a játékvezető indítja a babzsákot/labdát jobbra, majd a soron következően mindig a tőle jobbra lévőnek kell tovább dobni a babzsákot/labdát. A játékvezető hangosan mondja, hogy első a babzsák/labda indításakor. A továbbiakban a következő elkapóknak hangosan kell mondaniuk hanyadikként kapták meg a babzsákot/labdát, ha valaki leejti, akkor előlről kell kezdeni a számozást. A játék addig ismétlődik amíg el nem érik a százat.

MESESZÖVÉS KOCKÁKKAL

A játékhoz szükségesek mesekockák (5db-os verzióra tervezve). A játékosok körben ülnek. A játékvezető kiosztja magának és a négy tőle jobbra ülőnek a kockákat, majd dob az övével és mond egy bevezető mondatot a kockán látott kép alapján, ami egy mesében elhangozhatna. Ezután a tőle jobbra levő következik, instrukció szerint dob és mond egy mondatot a kockán látott kép alapján, olyat ami egy mesébe elhangozhatna és követhetné az előzőt. Ezt sorban folytatják, amíg az öt kockányi mondat le nem megy. Ezután mindenki jobbra adja a kockát öttel, úgy, hogy akiknél eddig volt, most ne legyen. Az utolsó mondat alkotójától jobbra ülő kezdi a következő kört. Addig folytatódik a játék, amíg mindenki sorra nem kerül. Amennyiben a játékosok száma nem osztható öttel, akkor az utolsó teljes öt főt tartalmazó csoport után fennmaradó, sorra még nem került játékosok vagy a játékvezető dönthet, hogy csak a fennmaradó játékoszámmal játszanak vagy valaki kétszer következhet, hogy az öt modatos történet elérésre kerüljön, ilyenkor a kiegészítő játékosokat a játékvezető az önként jelentkezőkből vagy önkényesen jelöli ki.

SENKI MÁSRA NEM IGAZ

A játékosok körben ülnek. A játékvezető kijelöli a kezdő játékost, akinek fell kell állnia és mondani egy olyan mondatot, ami saját magára igaz, de úgy gondolja, hogy valószínűleg a többi játékos közül senki másra nem igaz, csak rá. A többi játékos meghallgatja a mondatot és azoknak fel kell állnia, akikre szintén igaz az elhangzott állítás. Ha nem áll fell senki az állítást tevő egy pontot kap. Ha egy játékos is feláll, hogy rá is igaz az adott állítás, az állítás tevője nem kap pontot. Az állítást tevőtől jobbra ülő játékos folytatja az állítástételt. A játék addig folytatódik, amíg minden játékos sorra nem kerül. A játékvezető vagy a segédje vezeti a pontozást.

VALAMI MEGVÁLTOZOTT

A játékvezető kér egy önként jelentkezőt, ha többen jelentkeznek, akkor a jelentkezők közül kiválaszt egyet, ha nem jelentkezik senki, akkor kijelöl egy játékost, aki kifárad a helyiségből. Ezután a játékvezető kér még egy önként jelentkezőt, ha többen jelentkeznek, akkor a jelentkezők közül kiválaszt egyet, ha nem jelentkezik senki, akkor kijelöl egy játékost. A feladat, hogy a második önként jelentkezőn megváltoztasson valamit a többi játékos, például az eddig felkötött haját leengedik. A változtatást a lehető leghalkabban kell elvégezni, hogy a helységen kívül tartózkodó játékos ne hallja meg. Ezután szólnak a kint lévő játékosnak, hogy visszajöhet, akinek feladata, hogy megtalálja, mi változott. Három, vagy nehezített verzió esetén kettő/egy tippelési lehetősége van a játékosnak. Ha kitalálja egy pontot kap. A játékvezető vagy a segédje vezeti a pontozást.

PONTOZÁS

A pontozásos játékok vezetése egy tábor során napi/heti egyéb meghatározott időintervallum szerint számítható, melynek végén nyertes/nyertesek hirdethetőek (csak első helyezett vagy első három helyezett vagy bármilyen egyéb kiválasztott számú helyezés kihirdethető). Vannak olyan játékok, melyek pontozhatóak, de önmagában játékonként nem biztos, hogy adnak nyertest, csak több játék vonatkozásban összesített eredményként tud hozzájárulni a nyertes/nyertesek értékéhez. A táborok során a hosszabb időintervallumon át, több játékot érintő összesítő pontozásos rendszert ajánljuk, így a táborozók több típusú feladat során mérkőzhetnek meg. Továbbá kiemelten fontos, hogy előzetesen jelzésre kerüljön a táborozók felé, hogy pontozásos feladatokra számíthatnak a tábor során, továbbá a győzelmi feltételeket játékonként

egyesevel és összesített vonatkozásban is pontosan és tisztázottan kell ismertetni a tábor vezetőinek, melyen a tábor során ideális, ha nem változtatnak. Amennyiben a pontozásos verseny győztesének / győzteseinek nyeresmény is kiosztásra fog kerülni a nyeresmény is ismertethető előzetesen az elérendő helyezések mellérendelésével. Ez ösztönözheti a táborozókat a játékokban való lelkes részvételre.

NYOMTATHATÓ KÉPEK A RÓZSABOKOR JÁTÉKHOZ

