

JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE

FARKASKÖLYKÖK RÉSZÉRE

Magyarországi Európai Cserkészek



Összeállította: *Nagy László*

Vidám Játékok

Zipp-Zapp

Mindenki körbeül, kivéve a kérdezőt, aki a kör közepén áll. Mindenkinek ismernie kell a mellette ülők keresztnevét. "Zipp"-re a megkérdezettnek a jobb szomszédja nevét, "Zapp"-ra a bal szomszédját kell felelnie. Ha a kérdező 10-ig el tudott számolni, és nem jött jó felelet, a kérdezett lesz a kérdező, egyébként ülve maradhat.

A kérdező azonban kiálthat "Zipp-Zapp"-ot is, erre mindenkinek helyet kell cserélnie. Akinek nem jut szék, az megy középre. A mulatság abban áll, hogy a kérdező hirtelen tudjon váratlan fordulatokkal kérdezni. Bizonyos idő után változtatni lehet, pl. a név helyett hobbit, cipőméretet stb. felelni.

Bumm három helyett

Körben ülve számolnak, a 3-as helyett "bumm" hangzik. Idősebbek játszhatják úgy is, hogy minden 3-mal osztható szám kimondása is tilos. Persze különféle számokkal lehet játszani.

Luftballonok papírkosárban

Egy papírkosarat álltunk a szoba közepére. 3 játékos különböző színű felfújott luftballont igyekszik beleütni fakanállal. Szabad egymásét félrepüfölni, de nem vadul!

Üvegporgetés

A gyerekek leülnek egy nagy körbe. Egyikük állva marad és a körön kívül helyezkedik el. A flakont a kör közepére helyezik és megporgetik. Amikor megáll, az a két játékos, aki felé a flakon nyaka illetve a fenéke irányul, helyet cserél egymással. A körön kívüli játékos megpróbálja elfoglalni az egyik helyet. Ha sikerül leülnie a külső játékosnak, a kiszorított játékos kerül a körön kívülre és a játék megy tovább. Amíg az üveg mozgásban van, a körön kívüli nem mozoghat.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Egy bőrönd útnak indul

A játékvezető vesz egy táskát, vagy szimbolizálja, és azt mondja: Egy zsebkendőt teszek a táskába, majd továbbadja. A következő mondja: hozzáteszek egy szappant, így a táskában van egy zsebkendő és egy szappan, majd így tovább. Kiderül, vajon egy, vagy két kör után tudják-e még, mi mindent raktak a táskába?

1.variáció:

A játékos bemondja a nevét és egy tárgyat, amely a neve betűjével kezdődik, és így tovább.

2.variáció:

Pl. az egyik kezdi: Párizsba utazom. A másik folytatja: Párizsba utazom és megmászom az Eiffel tornyot, majd így tovább.

3.variáció:

Az első kezdi: Beáta vagyok, és azt állítom, hogy ez egy virág. "Továbbadja". A következő: Márta vagyok, és azt állítjuk Beáta és Márta, hogy ez egy virág stb.

Föld, víz, levegő

A kezdő egy labdát dob valakinek, és azt mondja: víz, mire annak meg kell neveznie egy vízben élő állatot. Továbbdobja a labdát, és "föld"-et kiált, mire földön élő állatot kell megnevezni, amelyik sem úszni, sem repülni nem tud. Stb.

Szereted-e a szomszédod?

Megkérdezi a játékos, hogy szereted-e a szomszédod, ha igen, akkor megy minden tovább. Ha nem, akkor mondani kell két nevet, akit szeretnél szomszédodul. Ekkor a kérdező játékos leül azoknak a helyére, akik elfutnak a kért szomszédságából. A két kért játékos fut, hogy előbb lehessenek szomszédok, aki nem tud leülni szomszédként az lesz a kérdező játékos.

Szókinccs ellenőrzés

Megneveznek egy tetszőleges, max. 6 betűből álló szót. Aki a labdát megkapja, a szó betűiből értelmes mondatot kell kreálnia, a betűk előfordulási sorrendjében! Pl. AUTÓ: Az Ufók Támadnak Októberben.

A család-játék

A játékvezető elmondja, hogy mindenki fog kapni egy kártyát, amelyen egy családnév és egy családtag-név van: apa-anya-fiú-lány-nagymama. A családoknak meg kell egymást keresniük, és az előbbi felsorolás szerinti rendben leülni. Akik a leggyorsabban megtalálták egymást, azok győztek. A cédulák kiosztása úgy történik, hogy a vezető ad egyet az elsőnek, az gyorsan továbbadja, írással lefelé fordítva, stb. Amikor a vezető elkiáltja, hogy "kész", akkor kezdődik a családkeresés, egymás szólításával. Nagy hangzavar lesz! Úgy is játszhatjuk, hogy mesékből ismerős családneveket használunk.

Noé bárkája

Hasonló játék, mint a fenti. A gyerek egy körben helyezkednek el. A játék vezetője minden játékosnak a fülébe súg egy-egy állatnak a nevét. Pl.: Szamár. A játék elindítása után az állathangok segítségével találhatják meg egymást az elveszett párok.

Malomzakatolás

A résztvevők körben ülnek, és számokat kapnak. Egyszerre mindkét kezükkel a combjukra csapnak, majd tapsolnak, azután először a jobb, majd a bal kezükkel csettintenek, és így tovább. Most a játékvezető, éppen úgy, mint a többiek, amikor a jobb kezével csettint, saját számát mondja, amikor a ballal, valaki másét. A hívott ugyanúgy a jobbal csettintve a saját számát, a ballal egy másikét mondja. Aki nem, vagy a ritmusból kiesve csettint, zálogot ad.

Küldök egy táviratot

Körben állunk egymás kezét fogva, valaki középen. Egy játékos mondja: táviratot küldök Péternek, és kézszerítással küldi, amit továbbítanak. A középen állónak el kell fognia a kézszerítést. Akinél elfogta, az középre áll. Lehet úgy is játszani, hogy a játék vezetője úgy áll be a körbe, hogy tőle jobbra ill. balra is ugyanannyi személy áll. A kör nincs lezárva, hisz a vezetővel szemben lévő két személy nem fogja egymás kezét. A vezető egyszerre mindkét irányba elküldi a kézszerítést. Amikor az utolsó emberhez ér a jelzés, az felemeli a szabad kezét. Az a fél győz, amelyiknél előbb emelik fel a kezüket.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Az Északi-tenger hullámai

Körben ülnek, egy szék szabad. A játékvezető a kapitány, ha azt mondja "bal", az üres széktől jobbra ülő átül, majd a többiek is. Ugyanígy "jobb"-ra. Ha a kapitány "vihar"-t mond, mindenki helyet cserél. A kapitánynak meg kell próbálnia közben széket szerezni, hogy más legyen a kapitány.

Szegény fekete kandúr

Körben ülnek a játékosok. Egyikük letérdel valaki előtt, és 3-szor miákol. Mindháromszor a megszólított így válaszol: "Szegény fekete kandúr", és megsimogatja a fejét. Ha elneveti magát, ő megy a kör közepére.

Ajándékozás

Akkor játsszuk, ha nagyon jó a kedvünk. Mindenki súg a bal szomszédjának egy szép ajándékot, a jobbnak pedig egy ajándék felhasználhatóságát. Ezután mindenki elmondja, mit kapott ajándékba, és mit kell vele tennie. Pl. szép szempillantást kaptam, és be kell kereteznem.

Kiscsibe, szólalj meg!

Egy bekötött szemű játékos áll a kör közepén. Miután a többiek helyet cseréltek, valakinek az ölébe ül és szólítja: kiscsibe, szólalj meg! Válaszolni kell, lehetőleg elváltoztatott hangon. Ha nem ismeri fel, továbbra is bekötött szemű marad.

Karmester-kitalálás

Egy játékos kimegy, a többiek megegyeznek, ki lesz a karmester. Majd amikor visszajön, a karmester és a többiek is valamilyen hangszeren játszanak. Váltak, ha a karmester vált hangszert. Olyan gyorsan kell reagálni, hogy a kitaláló ne vegye észre, ki váltott először.

A lemezjátészó hibája

Egy játékos kimegy, lehet három is. A bent maradóknak több csoportra oszlanak, mindegyik egy hosszabb szó egyik szótagját mondja monoton hangon. A kintlévőknek az egész szót ki kell találniuk.

Újságlecsapós

A játékvezető a kör közepén áll és helyet keres. Egy összehajtogatott újsággal rácsap valakire, gyorsan leteszi az újságot a közepén álló üres székre és igyekszik elfoglalni a lecsapott helyét. A lecsapott feláll, felkapja az újságot és megpróbálja lecsapni a játékvezetőt. Ha sikerül, mielőtt az leült volna, a játékvezető ismét a közepre áll. Ez esetben a lecsapottnak gyorsan vissza kell tennie a székre az újságot és elfoglalni előző helyét, mert a játékvezető ismét lecsaphatja. Az újságnak mindig a széken kell lennie. Ha leesik, hibapont.

Meghaltam

Mindenki kap egy gyufát, de az egyikről lekaparták a fejét. ő lesz a gyilkos. Az a feladata, hogy egy másikat megöljön. Ezt úgy teheti, hogy a szemével ráhunyorít. Akire hunyorított, az kijelenti: halott vagyok. A többiek figyelik, és ha valaki észrevette, azt mondja: vádolom! Ekkor még a gyilkos tovább játszhat, csak ha másodszor is vádolja valaki, kell megnevezni a gyilkost. Ha az első és második vádló egyezik, van meg a gyilkos. A "halott sohasem lehet vádló"!

Halott, "halottabb", szellem

Körben ülnek, egyik mond egy betűt, a következő folytatja, stb., hogy értelmes szó legyen. Akinek az utolsó betűt kell kimondania, az halott, de egy új szóval indíthat. Aki másodszor lett halott, az már "halottabb", aki harmadjára, az már szellem. A szellem nem tud tovább játszani, át kell ugrani, de zavarhatja a többieket, akiknél ez rossz pontot jelent. Pl. rákérdez, milyen betűt mondtál? Ha felel neki, rossz pont. Idegen szavak, összetett szavak és többes szám használatát kerülni kell.

Csaló játékok A teve-játék

Körben ülnek, középen 3-4 édesség, vagy egyéb van kirakva. A játékvezető mindenkinek súg egy állatnevet, lehet, hogy többen is ugyanazt kapják. Majd szólítja az állatokat, akik rárontanak a közepén kirakott finomságra. Ha olyan nevet mond, amilyent nem osztott, senki sem mozdulhat! Lehet, hogy mindenki ugyanazt a nevet kapja, és egyszerre rontanak rá a dolgokra.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Kerek a hold?

Bal kezünkkel rajzoljuk a levegőbe és mondjuk: "A hold kerek, a hold kerek, Két szeme van, orra és szája" A többiek utánacsinalják, de mindig újra mondja, hogy nem jó. Újra megmutatja, még mindig nem jó. Csak akkor lesz jó, ha a valaki a bal kezével csinálja.

Hibás számolás

A vezető meséli: ketten beszálltak a vonatba, majd a következő állomáson két nő és 3 férfi, stb. A végén az a kérdés, hány állomás volt. Mindenki a személyeket számolgatta!

Mi jut eszedbe erről?

A játékosok körbeülnek. Az egyik mond egy tárgyat (pl.: gépkocsi). A következő folytatja: a gépkocsiról nekem a bütykös főtengely jut az eszembe, és így tovább. Ha a következőnek semmi sem jut az eszébe, amíg háromig számolnak, kiesik vagy zálogot ad.

KIM játékok

Csak a ...-on van...

Két farkaskölyök lesz a fogó, akik felállnak a szoba közepén. Ekkor a játékvezető azt mondja: Biztonság csak a ...-on van, és megnevez valamit úgymint "piros", "fém", stb. A farkaskölykök megpróbálják megérinteni a megnevezett tárgyat, mielőtt a fogó elkapná őket. Ha elkapták, ő is fogóvá válik. Az utolsónak elfogott lesz a nyertes. A fogóknak minden olyan eset után, amikor mindenkit elkaptak, akit csak lehetett, vissza kell menniük a szoba közepére.

Alattomos Simon

A játékosok kört alkotnak és megfogják egymás kezét. Egy kijelölt játékos a kör közepén áll bekötött szemmel. A 30 cm-es ruhát vagy kötelet az övébe hátul bedugja. A játékvezető választ egy „tolvajt”, akinek oda kell lopóznia a bekötött szemű játékoshoz, és el kell kapnia a ruhát, vagy a kötelet. Öneki pedig meg kell próbálnia elfogni a „tolvajt”.

Írányított lövedékek

Az őrsök elhelyezkednek a szoba négy különböző sarkában.

Minden csoportból egy leveszi a cipőjét és bekötik a szemét. Minden őrs kidolgoz egy tervet, hogy milyen utasításokat adnak a kiválasztottaknak. Használhatnak szavakat, füttyülhetnek, stb., de nem használhatják a következő szavakat: jobbra, balra, egyenesen és fordul. A "RAJT" parancsra az őrsök elkezdik az utasításokat adni a bekötött szemű társuknak, akinek ki kell tapogatni a lábával, hogy hol van a borsó, vagy hasonló tárgy, amit a játékvezető helyezett el a földön. Az a csapat nyer, amelyik hamarabb találja meg a földön lévő tárgyat.

Áttörés

A játékosokat két csapatra osztják, az egyik csapat tagjainak bekötik a szemét. Ez a csapat terpeszállásban álljon a szoba teljességében úgy, hogy a lábaik érintsék egymást. Így egy folyamatos kordont képeznek. A kordon megpróbálja megérinteni az ellenfél játékosait, miközben ők megpróbálnak észrevétlenül átjutni a kordonon. Ha mindenkit elfognak, szerepet cserélnek a csapatok. Célszerű időre játszani. A győztes az a csapat, amelyik többet tudott elfogni a másikonál vagy, amelyikből többen tudtak észrevétlenül áttörni.

Den-lep

Kijelölünk két játékost. Az egyik lesz a denevér, a másik a lepke. A többi játékos kört alakít és sziklaként csendben marad. A denevér szemét bekötik és a „den” szót mondva keresi a lepkét. Erre a lepkének a lep szóval kell azonnal válaszolnia. Így hang alapján kell a denevérnek megtalálnia a lepkét.

Séta a borsón

A játék sötétben zajlik. A játékvezető lekapcsolja a villanyt, de előtte a padlóra szórja a borsót. Az őrsök feladata, hogy a földön tapogatva annyi borsót összegyűjtsenek, amennyit csak tudnak, mielőtt a lámpa felkapcsolódik. Amikor ez megtörtént, a csoportok megszámlálják az összegyűjtött borsószemeket. A játékvezető ellenőrizheti a számolást, majd kihirdeti a győztest, azt a csapatot, amelyik a legtöbbet gyűjtötte.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

A halál völgye

Két őröt jelölünk ki. Az egyik csoport tagjainak a szemét bekötjük kendővel és a kezükbe adjuk a papírütőket. 4 ember kifeszíti a két kötelet egymástól pár méterre.

Ez a terület a "halál völgye". Ide, a kötelek közé tereljük a bekötött szemű gyerekeket. A másik csoport feladata, hogy úgy jusson át a "halál völgyén", hogy közben le ne csapják a papírütővel. Minden "lecsapás" egy pontot jelent a bekötött szemű csapatnak. Ha mindenki átért a völgyön, akkor a szerepeket felcseréljük. Ezután a pontokat összesítik és az a csapat nyer, akinek több pontja van. A kötelek akadályozzák meg, hogy a bekötött szeműek elhagyják a játékeret.

Sorvetélkedők

Rakj meg!

Őrsök felállnak a szoba négy sarkában. Mindegyik őr kiválaszt egy tagot, aki a repülőgépet fogja játszani. "RAJT" szóra minden őr tárgyakat gyűjt össze, és azokat rárakja, ráakasztja és kiegyensúlyozza a repülőgépén. Ez addig tart, amíg a játékvezető azt nem mondja: "STOP"

A következő utasításra: "REPÜLÉS", a négy repülőgép elkezd a szoba közepe felé haladni, megpróbálva a terhét sértetlenül elszállítani. A játékvezető a szoba közepén összeszámolja az egyes repülőgépen levő terheket. Azaz őr a nyertes, amelynek a legtöbb tárgy van a repülőgépén.

Pöckölés

Hatos csoportokat állítunk fel libasorba sorversenyhez. Meghúzzuk a rajtvonalat és mindegyik csapatnak adunk egy gyufaskatulyát. Az indító szóra a levegőben elkezdik pöckölni a skatulyát, és ha leesik, akkor vissza kell menniük oda, ahol leesett. A cél az, hogy a játékosok így haladva megérintsék a szemközti falat, és ha ez sikerül, akkor gyorsan visszafutnak és indulhat a második ember. Az a csapat nyer, amelyik először végez.

Székláb verseny

A cserkészek két csapatra oszlanak és felsorakoznak a szoba végében. A csapatok mellett a szoba középvonalában egy-egy dobozt helyezünk el. A szoba másik végébe a két szék kerül, amelyeken játékvezetők ülnek. A játékmeszter a szoba közepén foglal helyet, kezében a zacskó borsóval. A játékmeszter "RAJT" vezényszavára a csapatokból egy-egy cserkész elindul. Odaszalad a székhez és átbújik a szék lábai között. Visszafelé a játékmesztertől egy szem borsót kap, amelyet csapata dobozába tesz. Ezzel indítja a következőt. Az a nyertes, aki adott idő alatt több borsót gyűjt.

Alagút

Ezt a játékot leginkább két, vagy négy csapat játszhatja. A csapatok oszlopokban állnak, egyenlő távolságra a játékvezetőtől, aki kinyújtja karjait a csapatok felé. "RAJT"-ra a játékosok terpeszállásba ugranak, a sorban utolsók kivételével. Az utolsó átmászik a csapat tagjainak lába alatt, és amint megjelenik a legelső lába alatt, az kihúzza őt. Amint a hátsó fiú áthaladt az előtte állók lába alatt, az új utolsónak követnie kell őt. Ebben a mozgásban kell megközelíteni a csapatoknak a vezetőt. Az a csapat nyer, amelyik elsőként ér oda a vezetőhöz és megérinti a kinyújtott kezét. (Csak annak a játékosnak kell megérintenie a vezető kezét, aki utolsóként bújik át a lábak alatt.)

Kígyó

Négy egyenlő csapat sorakozik fel a szoba egy-egy sarkában. A szoba közepére helyezük el a tárgyat. Rajtszóra mindenki leguggol úgy, hogy az előtte lévő bokáját fogja. Az utolsó feláll, és széles terpeszállásban végighalad a soron a társai felett, majd a sor legelején leguggol. Ezután a következő indul. Az a csapat nyer, amelyik hamarabb éri el a tárgyat.

Menetelési őrület

Minden őr részt vesz ebben a körversenyben. Az őr oszlopban áll föl, és a tagok lábát összekötjük a következő módon: az első kiscserkész bal lábát, a második bal lábával, a második jobb lábát a harmadik jobb lábával, a harmadik bal lábát a negyedik bal lábával stb. 30 másodperc áll rendelkezésre, hogy a "RAJT" szótól elkezdjenek menetelni, olyan gyorsan, ahogyan csak tudnak, körben a szobában. A szoba minden sarkát meg kell érinteniük. Minden megérintett szobasarok után egy pont jár. Majd az őrök cserélnek. Az a csoport lesz a nyertes, akinek a legtöbb pontja van. Ezt úgy is lehet játszani, hogy az őrök egymás mellé oszlopokban állnak fel és el kell jutni egy meghatározott vonalig. Az a győztes, aki először teljesíti.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Ugró verseny

A csapatok egymás mellett libasorban felsorakoznak a szoba egyik végében. Az elsők egy-egy ugrókötelet kapnak. A játékvezető "RAJT" vezényszavára a sorban elsők elfutnak a szoba másik végébe, tizet szökdelnek az ugrókötéllal, majd visszafutnak a csapatukhoz. Átadják az ugrókötelet a következőnek, aki elfut a szoba másik végébe. Első az a csapat, amelyiknek minden játékosa végig csinálta a feladatot, és az egész csapat vigyázban áll. (Célszerű a kötél átadása / váltás / előtt a csapatot megkerülni az előbb indulás kiküszöbölésére.)

Találd meg a tüt!

Az őrsök egymás mellé oszlopban felsorakoznak. A játékvezető, az elsőeknek ad egy tüt. Az első elviszi ezt a tüt, meghatározott távolságra lévő saját körébe. Ott leteszi és visszafut. A következő elfut a tütért, megkeresi és visszafut a sor végére és onnan egyesével előre adja azt. Az győz, akinél az utolsó tag is végigfutott.

Labdastaféta

Hatos csoportok sorakoznak fel a szoba egyik végébe. Minden csoporttal szembe egy széket helyezünk két méterre a faltól. A csapatok első tagjai vezényszóra elindulnak labdát pattogatva, kétszer megkerülik a széket, kétszer átgurítják a szék lábai között a labdát, majd visszaszaladnak a csapatukhoz, és indulhatnak a következők. A leggyorsabb csapat a győztes.

Csapatszállítás

Tanítsuk meg a játékosoknak, hogyan kell háromkezes ülést formálni (A szabad kéz a szállított egyén hátának megtámasztására szolgál.)

Két csapatot alakítunk. Mindkét csapat egyik része cipelőkől, másik része cipeltekől áll. Az első párosok összeállnak és a tanult módon "kezet fognak". A játékvezető rajtjára a csapatból felül valaki a hordszékre. El kell cipelni őt a térrész túlsó végéig és vissza. Azután a következő trió indul, és így tovább. De lehet úgy is játszani, hogy mindig ugyanaz a két fő cipel, de nem hozzák vissza a játékosokat, hanem a tér végén hagyják. A gyorsabb csapat nyer.

Találékonyág

Két őrsöt libasorban felállítunk és mindegyik csoporttal szemben, a szoba másik végében egy-egy széket állítunk fel. A játékvezető az egyik széken ül és a időt nézi. A játék célja, megadott időn belül a széket a legkülönbözőbb módon megkerülni (pl: négykézláb, rákjárással stb.) Egy változatot csak egyszer lehet alkalmazni. a verseny sorversenyszerűen zajlik. Amelyik csapat a legtöbb módon kerülte meg a széket, az a győztes

Fogó játékok

Akadályozás

Két fogón kívül mindenki feláll a szoba egyik falához. A szoba közepén, kézen fogva áll a két fogó. Mikor ők ketten készen állnak, elkiáltják magukat: "RAJT". A többieknek biztonságban át kell menniük a térrész másik végéhez. A játékvezető 1-2-3 perccel ad, mialatt a játékosoknak át kell jutniuk a térrész másik oldalára. A két fogó kézen fogva megpróbálja megakadályozni a többit, s így az idő leteltével a többiek közül még nem mind tud eljutni a tér másik végébe. Akik nem tudnak átjutni, azok elfogottak tekinthetők, és nekik is be kell állni a két fogóhoz, a szoba közepére. Mikor az elkapottakból kialakult lánc már átéri a rendelkezésre álló teret, akkor az újabb sor az első sor elé áll, azzal különbséggel, hogy ez a sor háttal áll a maradék játékosnak, akit még nem kaptak el. Az a nyertes, akit utoljára fogtak el.

Gázlámpák

A játék tulajdonképpen fogócska, némi különbséggel. Kezdés: 4 fogó van. Ha egy játékost elkapnak, terpeszállásba áll, mint "gázlámpa". Addig úgy marad, amíg más szabad játékos fel nem menti úgy, hogy átkúszik a szétterpesztett lába között. Mikor valakit másodszor megfognak, ő is fogóvá válik. Az a győztes, aki utoljára marad szabadon.

A fogóknak valamilyen megkülönböztető jelet kell viselniük, pl.: ezek a cserkészek viseljenek sapkát, így ők felismerhetők.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Halászfogó

Két játékos kijelölünk fogónak. Ez a két fogó, csak kézen fogva haladhat. Amikor megfognak valakit, akkor ő is hozzájuk csatlakozik. Az idő múlásával egyre többen lesznek és egy hosszú láncot alkotnak, de nem engedhetik el egymást.

Egérfogó

Az egyik őr feláll sorban a szoba egyik felében, a fal mellett. Ők lesznek az egerek. A többiek a szemközti falnál állnak fel úgy, hogy érintsék a falat. Kezüket pedig az egerek felé kinyújtják. Ők lesznek az egérfogók. Az egerek szembe fordulnak a fallal, s míg ők hátat fordítanak a többieknek, a játékvezető kiválasztja az egérfogók közül kb. a felét. Ezután az egerek megközelítik az egérfogókat, és kiválasztanak egy fogót, akinek ráütnek a kinyújtott kezére. Ha ezt a fogót kijelölte a játékvezető, akkor meg kell próbálnia elkapni az egeret. Az egér megteheti, hogy úgy tesz, mintha rá akarna ütni a fogó kinyújtott kezére, de az egérfogó is megteheti, hogy azt tette, mintha el akarná kezdeni üldözni az egeret, holott őt nem is jelölték ki. Minden egér, akinek sikerül eljutnia a saját biztonságos falához a szoba másik oldalán, szerez egy pontot a csapatának. Ezután a csapatok szerepet cserélnek. Az a csapat nyer, amelyiknek a legmagasabb a pontszáma.

Pókfogó

Két játékos lesz a fogó. Két karjukat összeakasztva haladhatnak csak. Amikor megfognak egy játékos, akkor ő is hozzájuk kapcsolódik. Amikor kijönne a négy összekapcsolódott pók, akkor kettéválhatnak és így már két kettes fogó lesz.

„Hapci”

A hat fős csoportok tagjai egy csapat kivételével kézfogással nagy kört alakítanak. A körön belülre áll a kimaradt hat fő, plusz a többi őrösből egy-egy valaki, akiknek bekötik a szemét. A játék lényege, hogy a bekötött szeműek minél többet elfogjanak a szabadon mozgók közül saját csapatuk számára. Ha valakit elfogtak, a körön kívülre áll. Időről időre a játékvezető azt mondja: hapci, és a körön belül szabadon lévőknek azonnal válaszolniuk kell: hapci. Ezáltal pillanatnyi támpontot nyújtanak a bekötött szeműeknek. Minden játékban más-más őr kerül a körbe. Az a csapat győz, amelyik a játék végére a legtöbb foglyot ejtette.

Biztonság-sziget

A játékosok közül kijelölünk valakit, ő lesz a fogó. Mindenkit, akit megérint, elfogottá és a biztonság szigetévé válik: le kell térdelnie a földre. Ha valaki megérinti őket, az nem fogható meg. A játékvezető időről időre "váltást" vezényel, ilyenkor azonnal el kell hagyni a szigetet. (Ugyanazon sziget nem érinthető meg kétszer egymás után.) Aki utoljára marad az üldözöttek közül, az a győztes.

Körfogó

A négy őr kis kört alakít ki, mindegyiké egy-egy negyed. A kör közepén a játékvezető megpörgeti a "flakont". Amikor megáll, az egyik csapatra fog mutatni. Ez a csapat lesz a fogó. Annyi embert kell megfogniuk, amennyit csak bírnak, mielőtt a többiek még elérnék a "nyugvót" (a "házat"), ahol nem lehet őket foglyul ejteni. Minden csapat mögött olyan messze legyen a "ház", hogy ne lehessen egy ugrással elérni, így ha menekülniük kell, messzebb kell futniuk. Nem szabad megmozdulni addig, míg az üveg teljesen meg nem állt! Pontokat a sikeres elfogások jelentik, amelyeket a játékvezető regisztrál.

Ká-fogó

Mindegyik őr libasorba áll. Az őrök utolsó tagjára egy kötelet erősítünk. A játék folyamán csak az utolsó játékos lehet megérinteni, ha ez sikerül, akkor a megfogott játékos „lenyeli” a megfogó csapat és beáll hozzájuk valahova az őr középebe.

Labdajátékok

Alsólövés

Egy területet (60 cm széles) kijelölünk a térrész közepén hosszában. Egy-egy másik vonalat rajzolunk 5-6 méter távolságra. A játékosokat két csoportra osztjuk, és mindkét csoport feláll a két vonal mögé, a leválasztott területre. Egy vezető le-fel sétál közepén, maga előtt tolvá egy széket. Ez a szék a célpont, és a játék lényege, hogy a labdák

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

val célozzák a széket úgy, hogy hátat fordítanak a székeknek, és a két lábuk között lőnek. A csoportok egy-egy labdát kapnak, a pontozás a következő:

- 1 pont a szék eltalálásáért,
- 1 pont levonás, ha a vezetőt találják el,
- 2 pont jár, ha a szék lábai közé találnak.

Bábuk a körben

Négy méter átmérőjű kört rajzolunk a szoba közepére, és egy órs elhelyezkedik a körben, mindegyik cserkész a körön belül véd egy tekebábút. A tekebábukat helyettesíthetik csavaros tetejű, vízzel teli üvegek is. A víz miatt az üvegek biztosabban tudnak állni. Két labdát adunk a maradék kiscserkészeknek, akiknek a körben állókat kell támadniuk a labdával. Ki kell őket ütni, olyan hamar, ahogyan csak lehet. Minden védő cserkész egy tekebábút véd. Ha a bábuját kiütik, el kell hagynia a kört, s a bábút magával kell vinnie. A játékvezető feljegyzi az időt, majd az órsök szerepet cserélnek. Az a hatos a nyertes, amelyik a leghosszabb ideig maradt benn a körben. A védők nem érinthetik meg a bábujukat, miközben védik azokat, és nem állhatnak föléjük terpeszállásban. Ha saját maguk lökik fel a bábút, ugyanúgy kiesnek.

Játékgolyók

Minden órs számára kijelölünk egy kb. 2 méter átmérőjű kört. Minden csapat elhelyezkedik egy-egy vonal mögött, és kiosztjuk az üveggolyókat. "RAJT"-ra minden csapatból az első játékos elgurít egy üveggolyót a saját csapatának a körébe (lehetőleg a kör közepébe). Minden csapatból egy személy a körnél áll, hogy azokat a golyókat, amelyek nem álltak meg a körben, visszagurítsa a csapatnak. A játékvezető ad egy határidőt, és az idő leteltével minden csapatnál összeszámolja a körben bennmaradt üveggolyókat. Az a csapat a nyertes, amelyiknél a legtöbb golyó van a körben.

Ha egy golyót túl gurítanak, vagy nem eléggé gurítanak el, azokat is vissza kell küldeni a csapatnak a többi célt tévesztő üveggolyóval együtt.

Kiesés sípszóra

A gyerekek körbeállnak és elkezdik passzolgatni a labdát. Ha valaki elejti a neki szánt labdát, kiesik kivéve, ha rossz volt a dobás. A játékvezető háttal áll a játékosoknak és időnként találomra megfújja a sípot. Akinél a labda van a sípszó elhangzásakor, az kiesik. Az a győztes, aki utolsónak bent marad.

Gól terpeszállásból

A játékosokat két csoportra osztjuk. A két csapat egymással szemben két hosszú sorban feláll, egymás kezét fogva. Mikor a két sor egyforma hosszú, elengedik egymás kezét, terpeszállásba állnak úgy, hogy a sorban mindkinek összeérjen a lába. A csapatok kb. 5-6 méterre álljanak egymástól, és mindkét csapat egy-egy műanyag labdát kap. Mikor a játékvezető azt mondja: "RAJT", a csapatoknak meg kell próbálniuk gólt lőni a labdával úgy, hogy a másik csapat lábai közé céloz. Két pont jár, ha egy személy lába közt megy át a labda, egy pont jár, ha két személy lába között, és nem jár pont, ha vállmagasságban reptül át a labda. Hasznos mindkét csapatnak választania egy-egy játékost, aki összeszedi a messzire guruló labdát a saját csapatának. Ha azonban gátolja a játékot, megbüntethető.

Lődd a labdát

Két csapat alakul és felállnak egymással szemben a szoba két végében. Mindenki terpeszbe áll, a lábaik között kb. 70 cm távolság legyen. Mindkét csapatból egy-egy játékos lesz a rúgóember, ők a szoba közepére mennek. Pénzfeldobással döntenek el, ki lesz a kezdő. Akinek a szerencse kedvezett, a pálya közepére teszi a labdát és finoman az ellenfél csapata felé rúgja. A cél vagy az, hogy valakinek a lábát eltalálja, vagy az, hogy a labda valakinek a lába között átguruljon. Ha sikerült, az, akit eltaláltak, vagy a lába között átgurult a labda, kiesett a játékból. A kiesett játékos saját térfelén bárhová törökülésben leülhet, ezzel megnehezíti az ellenfél rúgóemberének feladatát. Egyetlen kikötés, hogy ahová leül, onnan kinyújtott karral senkit sem érhet el saját csapattársai közül. A rúgójátékos megpróbálhatja megállítani a másik rúgása után visszapattanó labdát a neki legkedvezőbbnek tűnő helyen. Azonban úgy is lehet játszani, hogy ahol a labda megáll, onnan lehet folytatni a játékot. Az a csapat veszít, amelyiknek az összes játékosa kiesett (vagy bizonyos idő után kevesebb játékosa áll).

Rák foci

Hatos csoportokat jelölünk ki, és kijelölünk nekik egy-egy falrészt, mint kaput. A két csoport játékosai rákállásba helyezkednek. A játék lényege: minél több gólt rúgni az ellenfél kapujába, és a saját kaput védeni. Ha a labda

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

megérinti a kijelölt falrész (kaput) 1 méter magasságig: gól. Hogy az esélyek egyenlők legyenek, jelöljük ki azonos nagyságú kapukat.

Az utolsó góllövő kiesik

A szoba/terem egyik nagy falrészén kijelölünk egy 3 m széles kaput és egy kapust is. A többi egymás ellen futbalozik (mindenki, mindenki ellen) úgy, hogy mindenki megpróbál gólt lőni. Akinek sikerül, az ideiglenesen biztonságban van és nem kell ebben a menetben tovább játszania. Az utolsó góllövő kiesik. A játék második fordulójában ismét mindenki játszik, kivéve az első fordulóban kiesett játékost. És ez így megy tovább. Mivel ez a játék nagyon lassú, ezért fel lehet gyorsítani azáltal, hogy minden egyes alkalommal az utolsó 4 esetleg 6 játékos essen ki 1 helyett. Az utolsó pályán maradt játékos a győztes.

Sok kezes tenisz

A farkaskölyköket két csoportra osztjuk. A szoba közepén krétával egy vonalat húzunk úgy, hogy a vonal faltól falig terjedjen. A két csapat elhelyezkedik a két térfélen. Egy pénz feldobásával sorsoljuk ki, hogy ki kezd. A játék hasonlít a teniszhez, csak itt több játékos van. A kezdő csapat egyik játékosa szervál. Ez úgy történik, hogy feldobja a labdát és tenyérrrel !!! beleüt úgy, hogy a labda átrepüljön az ellenfél térfelére. Az ellenfél térfelén a labda csak egyet pattanhat és utána vissza kell ütni a másik térfélre. Ha labda a térfélen való pattanás nélkül megérinti a falat, akkor az a csapat kap pontot, amelyiknek a falát a labda megérintette. Ha a labda az egyik oldalon többet pattan vagy többször érnek bele, az a másik térfélen játszó csapatnak pont. A pontokat is a tenisz szabályainak megfelelően számoljuk (semmi, 15, 30, 40, játszma). Minden játszma után a másik csoport adogat.

Bowling

A gyerekeket 2 csoportra osztjuk, és minkét csoportot a szoba ugyanazon végébe küldjük. A szoba szemközti végében pedig a 9 palackot állítjuk fel a csapatokkal szemben, úgy, mint a tekében. Ha csak 9 palack/bábu van, a csapatok felváltva gurítanak. Ha 18 db bábunk van a játékot izgalmasabbá tehetjük úgy, hogy 2 db 6-os csoportot alakítunk ki és a papírt és írószerszámot odaadjuk nekik.

				9	
			8	8	
		7	7	7	
	6	6	6	6	
5	5	5	5	5	5
	4	4	4	4	
		3	3	3	
			2	2	
				1	

Ők az ábrán látható alakzatot lemásolják a papírra, és elkezdik a játékot.

A feladat az, hogy minden gurítás után az eldőlt bábuk számát ki kell húzni az ábrából (pl. ha 5 bábu dőlt el, akkor az egyik ötös számot kell kihúzni). Az a csapat nyer, amelyik hamarabb végez ily módon a számok kihúzásával. Az összes bábút minden gurítás után fel kell állítani.

Golyózd ki!

Az egyik cserkész a szoba közepére áll, kezében egy pingponglabdával. A többiek szabadon szaladgálnak a szobában. A játékmaster "JÉG" kiáltására mindenki megáll ott, ahol éppen van. A szoba közepén álló cserkész leteszi az pingponglabdát a padlóra, és elpöcköli úgy, hogy valakinek a lábát eltalálja. Akit eltaláltak, csatlakozik a szoba közepén állóhoz, és szintén kap egy pingponglabdát. A játék újra indul a szaladgálással, majd a "JÉG" jelszóra megint mindenki megáll. Ezúttal ketten lőnek, az eltaláltak is kapnak pingponglabdát és csatlakoznak a szoba közepén lévőkhöz. A játék addig folytatódik, amíg csak egy cserkész marad, aki a győztes.

Óvd a széket

A széket a szoba közepére állítjuk, és kiválasztunk valakit, aki majd őrzi. A többi cserkész egy nagy kört alakítva körülvéshi őt, azzal a céllal, hogy a labdával eltalálják a széket. Az őrző dolga az, hogy a labdát minél hosszabb ideig távol tartsa a széktől. A játékmaster feladata, hogy felírja, ki mennyi ideig tudott a székre vigyázni, és így a játék végén kijelölje a győztest. A következő védő kiválasztásakor választhatjuk a sikeres dobót.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Láblövészet hátrafelé

A társaságot két csapatra osztjuk, és a két csapat feláll egymásnak háttal a két szemközti falnál, a fal felé fordulva, terpeszállásban. A játékmester feldob egy pénzt, és kisorsolja melyik csapat kezd, majd a kezdő csapatnak adja a labdát. A játék módja pedig a következő: az egyik játékos lehajol, és hátrafelé dobva a labdát, megpróbálja a másik csapatból valakinek a lábát eltalálni, vagy a lába között átdobni a labdát. Ha sikerül, akkor az az ellenfél kiáll. Az a csapat nyer, amelyikben marad cserkész a játék végére.

Célkarika

A szoba közepén keresztbe húzunk krétával egy vonalat, amely kettéosztja a szobát. Ezzel párhuzamosan négy méter távolságban húzunk újabb két vonalat a padlón. A cserkészek két csapatra oszlanak, és felsorakoznak a két szélső vonal mögött egymással szemben. A karikát a középső vonalra helyezzük, és a két kötelet a karika átellenes pontjaira kötjük. A másik végeit pedig egy-egy játékező veszi a kezébe, akik a középső vonal két végéhez állnak. A két csapat mindegyike kap egy-egy labdát. Az a feladatuk, hogy beletaláljanak a közepén lévő karikába, melyet viszont a játékezők össze-vissza mozgatnak, hogy minél nehezebb legyen beletalálni. A játékmester közben számlálja, hogy melyik csapatnak hányszor sikerült beletalálnia, és az nyert, amelyiknek többször sikerült.

Fasor dobás

Rajzoljunk a padlóra két párhuzamos vonalat, a szoba közepén egymástól 2 méter távolságra, az oldalfalakkal párhuzamosan. Mindkettőtől 3 méter távolságra további két párhuzamos vonalat rajzolunk.

A cserkészek két csapatra oszlanak és felállnak egymással szemben a két benső vonal mögött. Mindkét csapat kap egy-egy labdát azzal a feladattal, hogy azt a középső területen lepattintva úgy tudják átdobni a másik csapat vonalán, hogy az ne tudja elkapni anélkül, hogy a labda a padlót érné. Ha sikerül, ez egy pontot jelent a dobóknak. Ha a dobó nem találja el a középső sávot, akkor a másik csapat kap egy pontot. A falról, vagy plafonról visszaeső labdát el lehet kapni. A távolabbi vonalak mögé már nem lehet bemenni a labdát elkapni, de ha oda esik, az is pontot jelent a dobóknak. Miután az egyik csapat eldobta a labdáját, a másik csapat dobhat vele, és ez ugyanígy érvényes fordítva is. Az a csapat nyer, amelyik több pontot tud összegyűjteni.

Négy térfeles röplabda

A szobát négy egyenlő részre osztjuk, itt helyezkednek el a csapatok. A játékmester kisorsolja, hogy melyik csapat szervál először. A kisorsolt csapat ütheti el először a labdát. Tenyérrrel kell ütni, és a plafont és az oldalsó falakat nem érintheti a labda. Ha valamelyik a felsorolt feltételek közül nem teljesül, akkor az ütést végző csapata egy pontot veszít. A szervát úgy kell végezni, hogy a labda a másik negyed részbe kerüljön. Amelyik csapathoz kerül a labda, az ismételtelen a feltételeket teljesítve ütheti csak el, de ők nem csak egyszer, hanem négyszer érhetnek hozzá. Ha valamelyik csapat területén a labda leesik a földre, akkor az előző csapat kap egy pontot.

Labdás fogó

A játékmester a szoba egyik végében áll, lába előtt a babzsákkal. A cserkészek a szoba közepén körbe állnak, és a játékező a kör közepére helyezi a műanyag flakont, majd megpörgeti. Akire a flakon mutat, arra rászól a játékező, hogy "TE!", és ennek a cserkésznek oda kell szaladnia a játékmesterhez és fel kell kapnia a babzsákot. Amíg a babzsák a kezében van, nem léphet, de meg kell próbálnia eltalálni valakit a babzsákkal. Ha sikertelen, oda kell szaladnia a babzsákért, és újból dobhat. Ha sikeres volt, az akit eltalált szintén fogó lesz, és ketten együttműködve próbálnak kidobni valakit. A kidobottak mind fogók lesznek, a győztes az, aki legtöbb szabad marad. A fogók, ha a babzsák van a kezükben, nem léphetnek. Könnyebbé teszi a játékot, ha a fogók pl. sapkát vesznek fel.

Egyéb játékok

Csomózás

Mindegyik őr s saját sarkába megy, és kap fejenként egy kötelet. A játékmester indító szavára egy percig köthetnek a kötélre csomókat a játékosok, de úgy, hogy a kötélen minél rövidebb legyen. Ha a játékmester megállítja a játékot, a csoportok a köteleiket a másik csoporttal kicserélik. (Ha több csoport van mint kettő, akkor az óramutató járásával megegyező irányban adják tovább az összecsomózott köteleket.) Az őrvezető ekkor ismét jelt ad, és ekkor a játékosok megpróbálnak minél több csomót kibogozni. Erre három percet kapnak. Ha letelt a három perc, mindegyik őr a kötelét odaadja a játékmesternek, aki a kötelek hosszúságát krétával a földre másolja, de úgy, hogy egyenes vonalat adjanak. Az a csapat nyer, akinek az így kapott krétavonala a leghosszabb.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Hórukk!

A társaság két csapatra oszlik. A krétával húzunk egy vonalat a földön, amellyel kettéosztjuk a szobát, az egyik csapat az egyik, a másik a másik felét foglalja el. A játék célja, hogy az adott csapat minél több ellenfelet tudjon áthúzni a saját területére. Akit sikerült áthúzni, az kiesik a játékból. Így a játékosok igyekeznek magukat távol tartani a vonaltól, nehogy elkapják őket. Csakhogy a játékmester időről időre elkiáltja magát, hogy "ÉRINTSD", és ekkor mindenkinek 5 másodpercen belül meg kell érintenie a vonalat. A játékvezetőnek nagyon jó bírának kell lennie, mert ha valakinek az egyik lába már átkerül a vonalon, az elveszett.

Irányított szoba

A szoba négy falának mindegyikén kijelölünk egy-egy pontot, úgymint Észak, Dél stb. A cserkészek a szoba közepére gyűlnek, és ekkor a játékmester elkiáltja magát, hogy "PÖRGÉS!", erre mindenki elkezd csukott szemmel forogni egész addig, amíg a játékmester nem mondja valamelyik égtáj nevét, ekkor ugyanis mindenki kinyithatja a szemét és megindul az adott hely felé. Aki utolsónak ér oda, az kiesik a játékból. Ezután a bent maradtak újra beállnak a kör közepére, és mindez addig folytatódik, amíg csak egy cserkész marad, és ő lesz a győztes. A játék bonyolítható, ha bevesszük a játékba ÉK, ÉNY stb. pontokat is.

Vonatozás

Mindegyik csapat egymás mögé sorba áll úgy, hogy mindenki megfogja az előtte álló derekát. A játékmester feljegyez néhány a szobában megtalálható tárgyat, de a betűk sorrendjét felcserélve (pl. zászló ⇒ ÓLZSÁZ). Ezután felolvass egyet ezek közül a fordított szavak közül, és amelyik csapat először jön rá, hogy mi az, és vonatozva odamegy és megérinti, az kap egy pontot. Ezután jön a következő szó. Az a csapat nyer, amelyik több pontot tud összegyűjteni.

Kötélhúzás vakon

A farkaskölykök két csapatra oszlanak, és felsorakoznak egymással szemben a szoba két végébe. A szoba közepén át, húzunk egy vonalat, amely elválasztja a két csapatot. A játékvezető minden farkaskölyköt a sorokban balról jobbra megszámoz, és felírja a számot a lába elé. Az egyik csapatból kijön az első, és bekötik a szemét. Az ellenfél csapatának tagjai, ekkor össze-vissza helyet cserélnek. A bekötött szemű mond egy számot, és megmérkőzik vele kötélfűzésben. Amelyikük nyer, az egy pontot szerzett a csapatának. Ezután a másik csapatból jön egy bekötött szemű, és így a végére mindenki játszik bekötött szemmel is. Ha lenne egy egyértelműen bajnok, akkor a poén kedvéért megmérkőzhet a játékvezetővel is. Az a csapat nyer, amelyik több pontot szerez.

Mi van a teremben?

A játékvezető kiválaszt egy betűt az ABC betűiből. A körben ülő farkaskölyköknek egymás után kell mondani az adott betűvel kezdődő szót. Csak olyan szavak szerepelhetnek, amelyek a szobában meglévő dolgot, vagy személyt jelentenek. Aki nem tud mondani szót az kiesik vagy zálogot ad.

Tolatás

A játékvezető keresztet rajzol a padlóra egy kivételével minden farkaskölyök számára. Mindenki rááll a keresztjére, akinek nem jutott, az a "Tolató". A tolatónak hátrafelé menve óvatosan le kell valakit löknie a keresztjéről elfoglalva a helyét. Akit lelöttek, az lesz a következő tolató. A játékvezető kijelöl egy rövid időt 5 és 50 mp között. Amikor a megadott az idő lejár, az a farkaskölyök, aki éppen a tolató, kiesik, és egy új tolatót neveznek ki, akinek kitörlik a keresztjét. Győztes az utolsó kettő.

Láncfutás

A cserkészek egy nagy kört alkotva leülnek a földre törökülésbe. A játékvezető mindegyiknek megjelöli a helyét krétával. Az indítási jelre mindegyik csoport első tagja felpattan, és elkezd az óra járásával megegyező irányban futni a kör körül. Amikor visszaérkezik a csapatához, akkor beszáll a futásba a második csapattag is, és így tovább. Az utolsó körben már mindenki körbe fut, és az a csapat nyer, amelyik elsőként ér vissza a helyére.

Vigyázz hova lépsz!

Kb. 40 cm távolságra sorba rakunk több palackot. Egy játékos megpróbálhatja átlépkedni, majd bekötik a szemét, és így kell végigmenni. De amikor bekötötték a szemét, csendesen elviszik a palackokat, és simán fog menni bekötött szemmel.

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Szarvas vadászat

A farkaskölykök felsorakoznak a szabadban egy kötél mögé. A játékvezető tőlük távol áll. Amikor először sípol, hátrafordul. Ezalatt a farkaskölykök, megpróbálnak a játékvezető közelébe kerülni úgy, hogy elbújnak egy fa vagy valami mögé. Amikor a játékvezető másodszorra is sípol, már nem szabad látnia senkit. Ha ez mégis megtörténne, akkor annak a játékosnak vissza kell mennie a kiindulási helyre. Majd a játék folytatódik. Az a győztes, aki előbb érinti meg a játékvezetőnél elhelyezett rongyot.

Irodalomjegyzék

[1] A.Davis: 99 Games for Cub Scouts

[2] Josef Griesbeck: Csoportjátékok

[3] Campo Scoula di 1 Tempo, Ficuzza

[4] Campo Scoula di 2 Tempo, Soriano

Tartalomjegyzék

Vidám Játékok _____	1
Zipp-Zapp _____	1
Bumm három helyett _____	1
Luftballonok papírkosárban _____	1
Üvegpörgetés _____	1
Egy bőrönd útnak indul _____	2

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Föld, víz, levegő _____	2
Szereted-e a szomszédod? _____	2
Szókincs ellenőrzés _____	2
A család-játék _____	2
Noé bárkája _____	2
Malomzakatolás _____	2
Küldök egy táviratot _____	2
Az Északi-tenger hullámai _____	3
Szegény fekete kandúr _____	3
Ajándékozás _____	3
Kiscsibe, szólalj meg! _____	3
Karmester-kitalálás _____	3
A lemezjátszó hibája _____	3
Újságlecsapós _____	3
Meghaltam _____	3
Halott, "halottabb", szellem _____	3
Csaló játékok A teve-játék _____	3
Kerek a hold? _____	4
Hibás számolás _____	4
Mi jut eszedbe erről? _____	4
KIM játékok _____	4
Csak a ...-on van... _____	4
Alattomos Simon _____	4
Irányított lövedékek _____	4
Áttörés _____	4
Den-lep _____	4
Séta a borsón _____	4
A halál völgye _____	5
Sorvetélkedők _____	5
Rakj meg! _____	5
Pöckölés _____	5
Székláb verseny _____	5
Alagút _____	5
Kígyó _____	5
Menetelési örület _____	5
Ugró verseny _____	6
Találd meg a tút! _____	6
Labdastaféta _____	6

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Csapatszállítás _____	6
Találékonyság _____	6
Fogó játékok _____	6
Akadályozás _____	6
Gázlámpák _____	6
Halászfogó _____	7
Egérfogó _____	7
Pókfogó _____	7
„Hapci” _____	7
Biztonság-sziget _____	7
Körfogó _____	7
Ká-fogó _____	7
Labdajátékok _____	7
Alsólövés _____	7
Bábuk a körben _____	8
Játékgolyók _____	8
Kiesés sípszóra _____	8
Gól terpezállásból _____	8
Lódd a labdát _____	8
Rák foci _____	8
Az utolsó góllövő kiesik _____	9
Sok kezes tenisz _____	9
Bowling _____	9
Golyózd ki! _____	9
Óvd a széket _____	9
Láblövészet hátrafelé _____	10
Célkarika _____	10
Fasor dobás _____	10
Négy térfeles röplabda _____	10
Labdás fogó _____	10
Egyéb játékok _____	10
Csomózás _____	10
Hórukk! _____	11
Irányított szoba _____	11
Vonatozás _____	11
Kötélhúzás vakon _____	11
Mi van a teremben? _____	11
Tolatás _____	11

MAGYARORSZÁGI EURÓPAI CSERKÉSZEK KÖZHASZNÚ EGYESÜLETE

Láncfutás _____	11
Vigyázz hova lépsz! _____	11
Szarvas vadászat _____	12
<i>Irodalomjegyzék</i> _____	<i>12</i>
<i>Tartalomjegyzék</i> _____	<i>12</i>