

## Gyermekjátékok nyomában

### I. Szókereső

**Keress meg az elrejtett játékokat!**

Nyomtatható formátum:

<https://wordwall.net/hu/print/26119153/gyermekj%c3%a1t%c3%a9kok>

Interaktív:

<https://wordwall.net/hu/resource/26119153/gyermekj%c3%a1t%c3%a9kok>

### II. Kép a képben – képkereső

Feladat: A cím és a leírás alapján keressétek meg a képen a játékot!

Lehet egyénileg, párban, csoportban dolgozni, versenyezve!

(A feladathoz célszerű a képet belaminálni, így letörölhető filccel lehet rajta dolgozni.)

#### 1. Botozd meg a medvét

A játék alternatív neve: A medve bosszantása. Egy játékost kiválasztunk, ő lesz a medve. Egy másik játékos a medve gazdája, aki fog egy kötelet az egyik kezével. A másik kezében az „ostora”, egy másik kötél vagy egy marék szalma. A hosszabb kötél másik végét a medve derekára kell kötni. Az összes többi játékos a manó. A manók ingerlik vagy ütik a medvét. A medve próbálja elkapni a manókat. A medve gazdájának távol kell tartani a medvét a manóktól azzal, hogy távolabb űzi őket a medvétől, miközben veri őket a szalmaköteggel, illetve a medve kötélét húzza maga felé. Ha a medve elkap egy manót, vagy a gazda háromszor eltalál egyet, akkor ő lesz az új medve. A régi medve lesz a gazda, és régi medvetartó manó lesz a következő játékban.



Megoldás:

#### 2. Sétáltasd meg a teáskannát

Két játékos szükséges, meg egy vaskanna vagy egy régi fazék – ez lesz a céltábla. Egyik játékos megfogja a földön lévő edényt, nem emeli fel, hanem körbe-körbe forog vele. A másik játékosnak bekötik a szemét, és így próbál egy hosszú bottal rácsapni az edényre. Aki a fazekat (kannát) mozgatja, igyekszik ezt megelőzni. Óvatosnak kell lennie, nehogy őt találja el a társa a bottal. Ha megüti őt, akkor tovább folytatja az edény forgatását. Ha nem találja el a tárgyat (a levegőbe csap), akkor helyet cserélnek, így folytatódik a játék.



Megoldás:

### 3. Kövesd a vezetőt

Ez egy nagyon ősi játék. Senki se tudja, mióta ismert, talán Görögországban, vagy Rómában játszották először. Lehetséges, hogy a régmúlt rituális elemei keveredtek bele. Többen játszhatják. Egyvalaki a „vezető”. A játékosok vonalban állnak, és utánozzák a „vezető” mozgását. A vezető a játékosokat előrehaladva vezet, vagy csak egy helyben áll, karját és lábát mozgatja. Néha nagyon nehéz fizikai gyakorlatot is csinálhat, például mászik. Aki nem tudja jól utánozni a vezető mozgását, kiesik a játékból, ez a cél. A játékvezető ezért igen gyakran változtatja a mozgását és a sebességét, hirtelen gyorsít vagy lassít.



Megoldás:

### 4. Ugró béka

A magyar gyermekjátékok között „bakugrás” néven ismert játék. Két azonos létszámú csapat játsza. Egyik csapat a béka. A „békacsapat” minden tagja egyvonalban áll, és a térdüket vagy a bokájukat fogják. A másik csapat tagjai a békák mögött sorakoznak fel. Négy-öt méter a távolság közöttük. Gyors nekifutással megpróbálják átugrani az előttük lévő békát. A béka nehezítheti ezt azzal, hogy a hátát domborítja, vagy helyzetet változtat. Annak jár a pont, aki átugrotta a békát. Pontlevonás jár azért, ha a játékos a békán „landol”, vagy ellöki. Pontozás után szerepcseré van.



Megoldás:

### 5. Vak ember híve

Bármennyien játszhatják. Egyik játékosnak bekötik a szemét és körbeforgatják. Némelykor egy mondókát is mondanak, miközben forog. Azután a játékosok szétszóródnak egy előre kialakított pályán. A bekötött szeműnek el kell kapni, vagy legalább megérintenie egyiküket. Ha sikerül, szerepcsere van. Változata: Ha a bekötött szemű játékos elkap valakit, ki kell találnia, ki az. Ha pontosan meg tudja nevezni, akkor annak kötik be a szemét, és újra kezdődik a játék. Magyar változata: Erre csörög a dió.



Megoldás:

Felhasznált forrás: <https://www.teszvesz-alapitvany.eu/gyermekjatekok>