**Áradó játékgyűjtemény**

**1. Csermely-árvíz-tenger**

“Csermely!”  Négyesével kézfogással futnak a gyerekek, sok irányváltással.

“Árvíz!” Szétszaladnak a gyerekek.

“Tenger!” Kézfogással kört alakítanak a gyerekek létszámtól függetlenül, karjukat emelgetve hullámzást utánoznak.

**2. Csepereg az eső**

* Csepereg az eső: A gyerekek az ujjukat behajlítva körmükkel egymás után ütögetik az asztalt, mintha zongoráznának.
* Szitál az eső: A gyerekek ujjai nyújtva vannak, és így zongoráznak.
* Esik az eső: A  két mutatóujjukat felváltva ütögetik az asztalhoz.
* Jégeső esik: az ujjpercek csontos végével kopogtatnak.
* Szélvihar kerekedik: kezüket a fejük felett hajlítgatják, mintha fák lennének.
* Forgószél támad: két kézfejüket hajtják körbe, mint egy kereket.
* Kis forgószél közeleg: két mutatóujjukat körbe-körbe forgatják.
* Hóvihar tombol: kezüket fel és le mozgatják, mintha a hó szállingózna.
* Mennydörög: Az öklükkel dörömbölnek az asztalon.
* Villámlik: A gyerekek felemeli a kezüket, majd a bumm vezényszóra egyszerre lecsapják a kezüket az asztalra.
* Végre kisüt a napocska: az egyik kezüket felemelik a magasba, az ujjaikat szétfeszítik, mintha napsugarak lennének.

**3. Árvíz- özönvíz-apály**

A gyerekek a bordásfal legalsó fokán függőállásba helyezkednek el.

**„Árvíz”** vezényszóra felfelé, **„apály**” vezényszóra lefelé és „**özönvíz”** vezényszóra a legfelső fokig másznak. Aki eltéveszti az irányt, vagy lelép a bordásfalról, hibapontot kap. Győztesek a hibapont nélküliek, vagy a legkevesebb hibaponttal rendelkezők.

**4. Esőerdő játék**

A játék menete: az eső hangjait utánozzuk.

1. a két kéz összedörzsölése: a szél, ahogy a vihar előtt fúj,

2. pár csepp esik: lassan csettintés,

3. gyorsan esik: gyorsan csettintünk,

4. egyre hangosabban: tapsolni is lehet,

5. már a fák kérgét veri az eső: a térdünket ütjük a kezünkkel,

6. villámlik, dörög az ég: a lábunkkal is dobolunk és kezünkkel vagy lábunkkal a földre csapunk.

Aztán az egész visszafordul, egészen a finom szellőig.

### 5. Árvíz

A játéktéren szőnyegeket, zsámolyokat, szekrényeket helyezünk el. A gyerekek a kijelölt játéktéren mozoghatnak, de a szerekre csak akkor léphetnek, kapaszkodhatnak (kötél, bordásfal) fel, ha a játékvezető „árvizet” kiállt. A játékosok egymásnak segíthetnek pl. húzással. A szerek (szigetek) számát csökkentsük, így egyre közelebb kerülnek a játékosok egymáshoz egy-egy szigeten.

***Változat:*** Meghatározhatjuk, hogy egy-egy szerre hányan léphetnek fel. Az utolsó kiesik / büntetőpontot kap. - Szitakötő folyóirat is lehet a sziget