

Pölös Annamária  
Kovács Nikoletta



ötlet **tár**

# Játékmozaik

készségfejlesztő játékok  
gyűjteménye

**M**◀**ZAIK**

Pölös Annamária  
Kovács Nikoletta

# Játékmozaik

készségfejlesztő játékok  
gyűjteménye



*ötlet* **tár**

Mozaik Kiadó – Szeged, 2016

# Előszó – ó!

- Na, jó, megírom az előszót, ha Te megírod az utolsó kilenc játékot, amit most választottunk ki, hogy ennyi, kész, több nem fér bele...
- Persze, pont az előszót akarod írni, azt, amit úgyse olvas el senki!
- Oké, akkor írd Te az előszót!
- De mit írjak bele?
- Nem mindegy, ha úgyse olvassák?
- De ha nem olvassák, honnan fogják megtudni, hogy mi van a könyvben?
- De arra jó, hogy felkeltse az érdeklődést! S aki belenéz a könyvbe, az már csak beleolvas egy kicsit az előszóba is, mert mondjuk, azt szeretné tudni: milyen könyvet is tart a kezében. S ha beleolvas ebbe a részbe, csak akkor fogja megtudni, hogy ez bizony az a játékoskönyv, amelyet olyan régen ígérünk, s olyan sokan keresnek.
- Kik keresik?
- Például azok, akik valamikor már részt vettek valamelyik képzésünkön, mert ebben azok a játékok vannak, amelyeket ott szoktunk játszani.
- Ennyi?
- Dehogy! Mindenki más is sikerre számíthat, ha elkezd alkalmazni ezeket a játékokat, akár a tanítási órán, akár egy táborban, vagy bárhol... Nem utolsósorban észrevétlenül fejleszt különféle készségeket és képességeket is.

Hát, így kezdődött...

Ezután még hosszasan beszélgettünk arról, miért is nem olvasnak el az emberek soha sehol semmit, aminek előszó a címe; s aztán arról, hogy sokan talán nem is tudják, hogy egy jó játék, egy jó helyen mennyit ér; azután arról is beszélgettünk, hány játék maradt ki; na meg arról, hogy mikor kezdjük el a következő könyvet; és persze arról, hogy akkor mi legyen az előszóval...

Szóval, hagyjuk is ki – gondoltuk.

Ezt a szerkesztőnk elvetette.

Így lett ez.

Fogadjátok szeretettel!

*Pölös Anca és Kovács Nico*



## Gyere velem!



Játékidő:  
10 perc



Résztvevők:  
20–30 fő



Helyigény:  
nagyobb tér  
szükséges

Életkor:  
5 év fölött

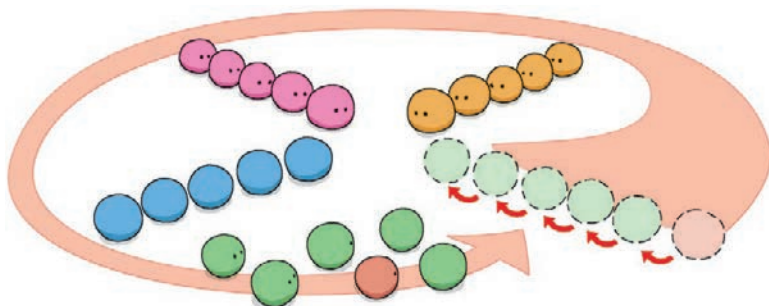
### A játék célja:

Energetizálás, figyelemfejlesztés.

### A játék menete:

3–5 fős csapatokat alakítunk, s kijelölünk 1 *kerülő embert*. A csapattagok egymás mögött állnak sorban, a sorok a kör sugaraiként, arccal a középpont felé helyezkednek el. A kerülő a körön kívül jár körbe, és megérinti az egyik sor utolsó emberének a hátát, s odasúgja neki: GYERE VELEM!

Ez az utolsó ember továbbadja ezt a jelzést, elkezdenek futni, megkerülik a kört, természetesen a kerülő ember is velük fut. Érkezési sorrendben visszaállnak a csapat helyére. Aki utolsóként ér oda, az lesz a következő kerülő ember.



## Botos névfelidézős



Játékidő:  
10 perc



Résztvevők:  
10–30 fő



Helyigény:  
nagyobb tér  
szükséges

Életkor:  
5 év fölött

Kellékigény:  
egy bot,  
egy seprűnyél

### A játék célja:

Névtanulás, a figyelem és az emlékezet fejlesztése.

### A játék menete:

A résztvevők körben állnak, középen áll 1 vállalkozó szellemű játékos, aki kifeszített tenyerét a bot tetején tartja. A középen álló játékos elkiáltja valakinek a nevét, és elengedi a botot (fontos, hogy nem ellöki, csak elengedi). Akit nevéen szólítottak, annak villámgyorsan el kell kapnia a botot. Ha elkapta, ő áll középre, ha nem, akkor hibapontot kap.

### Lehetséges továbbfejlesztések, variációk:

Különbéle fogalmi körbe tartozó nevekkel vagy felcserélt nevekkel is játszható.

# Tapskör

## A játék célja:

A figyelem- és a ritmusérzék fejlesztése.

## A játék menete:

A játékosok körben ülnek/állnak, a játékvezető indítja a taps ritmusát; megmondja, hogy merre megy a kör, és a következő ember folytatja. A cél, hogy hiba nélkül sikerüljön egy kört megtenni.

Ritmusok:

- 1 taps;
- 2 taps;
- a 3. emberig előre megy, majd egyet vissza;
- a 4. emberig előre megy, majd kettőt vissza;
- 2 taps az egyik szomszédoddal, 2 taps egyedül, 2 taps a másik szomszédoddal;
- 1 taps az egyik szomszédoddal, 1 taps egyedül, 1 taps a másik szomszédoddal.

# Yorknak volt egy hercege

## A játék célja:

Figyelemfejlesztés, energetizálás.

## A játék menete:

A résztvevőknek a játékvezető mozdulatait és utasításait kell követniük, miközben mondják a mondókat. Először lassan, majd egyre gyorsabban játsszuk a játékot.

<i>Yorknak volt egy hercege</i>	(1-et mutatunk a kezünkkel);
<i>Tízezres a serege</i>	(10-et mutatunk a kezünkkel);
<i>Felmentek a hegyre</i>	(karunk magastartásba lendül);
<i>Lementek a völgybe</i>	(leguggolunk);
<i>Mikor fent voltak, hát fent voltak</i>	(karunk magastartásba lendül);
<i>Mikor lent voltak, hát lent voltak</i>	(leguggolunk);
<i>Mikor már fent is voltak</i>	(karunk magastartásba lendül);
<i>Lent is voltak</i>	(leguggolunk);
<i>Otthon voltak</i>	(keresztezzük karjainkat).

Játékidő:

10 perc



Résztvevők:

10 fő fölött



Helyigény:

tanteremben  
is játszható



Életkor:

5 év fölött

Játékidő:

10 perc



Résztvevők:

5 fő fölött



Helyigény:

bárhol  
játszható



Életkor:

5 év fölött

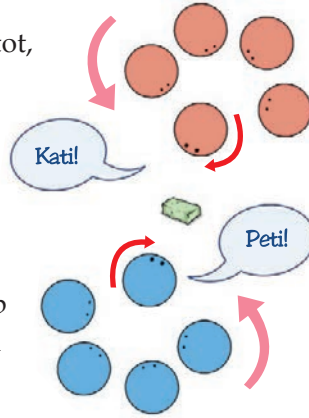
# Forgó

## A játék célja:

A gyorsaság fejlesztése, névtanulás, energetizálás.

## A játék menete:

A játékhoz alakítsunk ki két csoportot, amelynek tagjai külön-külön összekapaszkodnak a jelöltárgy két oldalán. A két csoport zenére körbe halad. Ha a zene leáll, az éppen a jelöltárgynál levő két játékos villámgyorsan megfordul, és megpróbálja megmondani a vele szemben álló nevét. A gyorsabb csoport kap egy pontot vagy elnyeri a másik játékost.



Játékidő:  
10 perc



Résztvevők:  
10 fő fölött



Helyigény:  
akkora hely,  
hogy két kör  
is elférjen



Életkor:  
8 év fölött

Kellékigény:  
jelöltárgy,  
zene

# Kötéljáték

## A játék célja:

Az együttműködési készség fejlesztése, bizalomépítés.

## A játék menete:

A gyakorlatot kisebb lépésekben érdemes végrehajtatni:

1. lépés: A résztvevők megfogják a kötelet két kezükkel, arccal a kör felé. Kényelmesen állva meghúzzák azt maguk felé úgy, hogy a kötel megfeszüljön. Teremtsük meg az egyensúlyt!
2. lépés: Ha megfeszítették a kötelet, és azt biztonságosan tartják, akkor a játékosok tegyenek néhány tyúklépést a kör közepe felé, miközben a karjukat hátraengedik, azaz hátradőlnek.
3. lépés: Ezek után próbáljanak meg közösen leguggolni úgy, hogy megfeszítik a kötelet, 3-ra leguggolnak, majd felállnak.

## A játék értékelése, jutalmazás:

Beszélhetünk az együttműködésről, a bizalomról, a bennünk felmerülő érzésekről.

## Szükséges biztonsági intézkedések:

Hívjuk fel a résztvevők figyelmét a balesetveszélyre! Mindenki maga döntse el, hogy meg tudja-e csinálni a feladatot, vagy sem.

Játékidő:  
10 perc



Résztvevők:  
8 fő fölött



Helyigény:  
nagyobb tér  
szükséges



Életkor:  
8 év fölött

Kellékigény:  
egy kötel, amely  
elég erős ahhoz,  
hogy elbírja  
a résztvevőket

## Fogd meg, add át!



**Játékidő:**  
10 perc



**Résztvevők:**  
5 fő fölött



**Helyigény:**  
tanteremben  
is játszható

**Életkor:**  
8 év fölött

**Kellékigény:**  
műanyag tojás-  
sok/kindertojás  
műanyag része  
rizzsel töltve

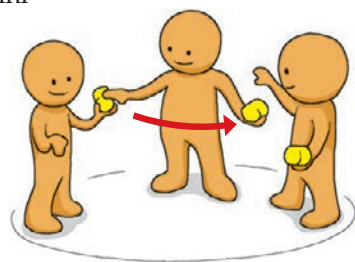
### A játék célja:

A ritmusérzék és az együttműködési készség fejlesztése.

### A játék menete:

Mindenkinek osztunk egy tojást. Először bal kezünkben fogjuk azt, és a jobb kezünket a másik játékos bal keze felett tartjuk. A játékező nagyon lassan elkezd diktálni a ritmust a következőképpen:

- FOGD MEG! – ekkor elveszük jobb kezünkkel a szomszédunknál lévő tojást.
- ADD ÁT! – átrakjuk a megszerzett tojást a bal kezünkbe.



A feladat csak akkor valósítható meg, ha mindenki egyszerre mozdul, ezért nagyon lassan kezdjük, hogy a csoport ráérezzen a feladatra. Amikor már jól megy, fokozhatjuk a tempót.

## Szelektív labdagyűjtés



**Játékidő:**  
10 perc



**Résztvevők:**  
4–25 fő



**Helyigény:**  
nagyobb tér,  
ahol elfér  
100 labda

**Életkor:**  
8 év fölött

**Kellékigény:**  
100 labda,  
szembekötő

### A játék célja:

Verbális kommunikáció, az együttműködési készség fejlesztése.

### A játék menete:

Helyezzünk el két kosarat a terem két elkülönített, bejárható, nem balesetveszélyes részén. Alakítsunk két csapatot, amelyek kiválasztanak – a létszámtól függően – 1-2 gyűjtőgetőt; a többiek az irányítók lesznek, akik egy megadott helyen tartózkodhatnak.

A bekötött szemű gyűjtőgető feladata, hogy minél rövidebb időn belül összegyűjtse a játékező által meghatározott színű labdákat. A csapat tagjai segíthetik a munkáját, de csak és kizárólag szavakkal, a labdákhöz hozzáérni nem szabad.

### A játék értékelése:

- Sikertelt gyértelmű információkat közölnie az irányítóknak?
- Hogyan irányították a gyűjtőgetőket?
- Hogyan érezte magát a gyűjtőgető? Biztonságban volt-e?

## 3 kártyás sor

### A játék célja:

Problémamegoldás, a matematikai gondolkodás fejlesztése.

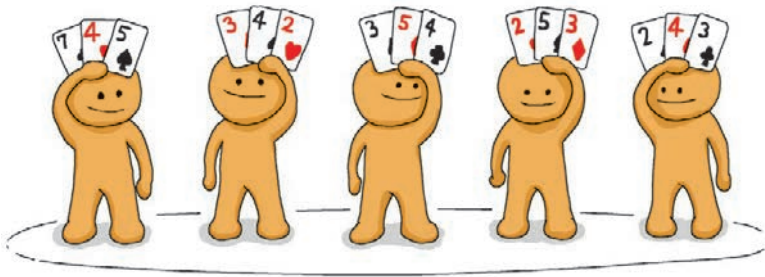
### Az előkészítés feladatai:

Vegyük ki a figurás lapokat és a tízest is.

### A játék menete:

Minden játékos kap három kártyát. Miután megnézték azokat, helyezték az asztalra képpel lefelé, és keverjék össze maguk előtt. Anélkül, hogy megnéznék a kártyákat, emeljék fel, és tegyék azt a homlokukra, így képezve egy háromjegyű számot.

Minden játékos nézze meg a társai kártyáit, közben ne beszélgeszenek és álljanak sorba a számok feltételezett növekvő sorrendjében. Nem megengedett a gesztusok használata. A cél, hogy a csoport a megfelelő sorrendbe álljon a legkisebb számtól a legnagyobbig.



### Tippek:

A játékos tudja a háromjegyű szám jegyeit, de nem tudja annak helyi értékeit, ám kiszámolhatja a reális lehetőségeket.

Például:

Ha a számok 3, 7 és 8, a látott számok pedig a 452 és a 921, akkor nagyobb az esélye, hogy a két szám között van a saját számuk, mint annak, hogy alacsonyabb.

### A játék értékelése:

- Milyen stratégiákat használtál a homlokodon lévő szám kitálására?
- Mire szeretnél emlékezni ebből a tevékenységből?
- Hogyan tudod alkalmazni a történeteket a mindennapi életben, az osztályodban/munkahelyeden?

Játékidő:  
15 perc



Résztevők:  
6–12 fő



Helyigény:  
tanteremben  
is játszható



Életkor:  
10 év fölött

Kellékigény:  
egy pakli  
kártya



# Telefonálás



Játékidő:  
15 perc



Résztvevők:  
10–30 fő



Helyigény:  
tanteremben  
is játszható

Életkor:  
10 év fölött

## A játék célja:

A memória és a ritmusérzék fejlesztése.

## A játék menete:

A tanulók sorban 1-től számot választanak maguknak. A játékvezető lesz az első hívó, ő kezdi a „telefonálást”, amely a következőképpen történik:

1. ütem: mindenki egyszerre tapsol egyet.
2. ütem: mindenki az asztalra csap a két tenyerével.
3. ütem: mindenki a jobb hüvelykujjával a jobb válla fölé mutat, közben a hívó kimondja a saját számát, pl. 23.
4. ütem: mindenki a bal hüvelykujjával a bal válla fölé mutat, ekkor a hívó kimondja a hívott számot, pl. 6.

Az a szám lesz az új hívó a következő körben.



## A játék értékelése, jutalmazás:

Aki ritmust téveszt vagy olyan számot hív, ami már kiesett, az szintén kiesik.

Kezdetben a kieső számokat felírhatja a táblára az első kieső tanuló, később ezt a játékosoknak fejben kell tartaniuk. A játék végén bent maradt legjobbakat jutalmazzuk, dicsérjük.

## Lehetséges továbbfejlesztések, variációk:

1. Páros számú tanuló csak páratlant hívhat, vagy legalább 5 különbség legyen a saját száma és a hívott szám között...
2. Nem sorban választják a játékosok a számokat.

# Tartalomjegyzék

Előszó – ó! .....	3	<i>Pacsipár</i> .....	16
		<i>Kalapács-dal</i> .....	17
		<i>Számoljunk 20-ig!</i> .....	17
		<i>Betűből szó</i> .....	18
		<i>Yi-haa!</i> .....	19
		<i>Tépelődés</i> .....	19
<b>5 ÉVES KORTÓL</b>		<b>8 ÉVES KORTÓL</b>	
<i>Gyere velem!</i> .....	4	<i>Kő-papír-olló variációk</i> .....	20
<i>Botos névfelidézős</i> .....	4	<i>Joker</i> .....	21
<i>Tapskör</i> .....	5	<i>Pókháló</i> .....	21
<i>Yorknak volt egy hercege</i> .....	5	<i>Pólóátvétel</i> .....	22
<i>Csoportosulj!</i> .....	6	<i>Vödörcepelés</i> .....	22
<i>Jobb tenyér, fehér</i> .....	6	<i>Közös diagramunk</i> .....	23
<i>Három testőr</i> .....	7	<i>4 feláll és leül</i> .....	23
<i>Ez nem egy..., hanem egy...</i> .....	7	<i>Közös értékek</i> .....	24
		<i>Köszönjünk így is, úgy is!</i> .....	24
<b>6 ÉVES KORTÓL</b>		<i>Forgó</i> .....	25
<i>Tenyértorony</i> .....	8	<i>Kötéljáték</i> .....	25
<i>Kapd ki a tollat!</i> .....	8	<i>Fogd meg, add át!</i> .....	26
<i>Cegléd, Monor, Albertirsa</i> .....	9	<i>Szelektív labdagyűjtés</i> .....	26
<i>Szigetek</i> .....	9	<i>Feldarabolt négyzet</i> .....	27
<i>Ritmusvonat</i> .....	10	<i>Lelkes Lajos</i> .....	27
<i>21</i> .....	10	<i>Színcsere</i> .....	28
<i>Nagymama sütije</i> .....	11	<i>Húzd fel!</i> .....	29
<i>Alakítsatok magatokból...</i> .....	11	<i>Mondj magadról valamit!</i> .....	29
<i>6-ost dobós</i> .....	12	<i>3 labda</i> .....	30
<i>Helycsere</i> .....	12	<i>Csomó madzag</i> .....	30
<i>Elefánt, zsiráf, aranyhal</i> .....	13		
<i>Ragacsfogó</i> .....	13		
<i>Hajóskapitány</i> .....	14		
<i>Hópihecsata</i> .....	15		
<i>Döglött hangya</i> .....	16		

<i>Mese k betű nélkül</i> .....	31	<i>Varázsszák</i> .....	48
<i>1, 2, 3, go!</i> .....	32	<i>Bingó!</i> .....	49
<i>Emberi csomó</i> .....	33	<i>Fotóválasztás</i> .....	49
<i>Körbe kötél</i> .....	33	<i>Idegnek</i> .....	50
<i>Csoportmemory</i> .....	34	<i>Lenni vagy nem lenni</i> .....	50
<i>Pohárpiramis</i> .....	34	<i>Páros hibakeresés</i> .....	51
<i>Duna-Tisza</i> .....	35	<i>Blöff</i> .....	51
<i>Cukordobálás</i> .....	36	<i>Középkori evolúció</i> .....	52
<i>Csoportrajz</i> .....	36	<i>3 kártyás sor</i> .....	53
<i>Bizalmi fogó</i> .....	37	<i>Telefonálás</i> .....	54
<i>Papírrepülő csata</i> .....	37	<i>Emberi fényképezőgép</i> .....	55
<i>Üzenetátadó</i> .....	38	<i>Madzagcsavarás</i> .....	55
<i>Alliterációs játék</i> .....	39	<i>Gondoltam egy szóra...</i> .....	56
<i>Ábécé 3-ra</i> .....	39	<i>Varázsszőnyeg</i> .....	56
<i>Vak építész</i> .....	40	<i>Legyen hús!</i> .....	57
<i>3 lábas sportok</i> .....	40		
<i>Kártyalerakás</i> .....	41	<b>12 ÉVES KORTÓL</b>	
<i>Bowling</i> .....	42	<i>Toronyépítés vakon</i> .....	58
<i>Add tovább a gyurmát!</i> .....	43	<i>Tiktak</i> .....	59
		<i>Félelmek a kalapban</i> .....	59
<b>10 ÉVES KORTÓL</b>		<i>3 majom</i> .....	60
<i>Cipőkötés</i> .....	44	<i>Zenedoboz</i> .....	61
<i>Puff</i> .....	44	<i>5×5 betű</i> .....	62
<i>Pénzes páralkotás</i> .....	45	<i>Közgazdászok rémálma</i> .....	63
<i>Szorzókör</i> .....	45	<i>Futárépítő</i> .....	64
<i>Hogy a bab?</i> .....	46	<i>Csoportátlagok</i> .....	64
<i>Mondatalkotás</i> .....	47	<i>Igazi kihívás</i> .....	65
<i>Csitt-Csatt!</i> .....	47	<i>Tárgymutató</i> .....	66