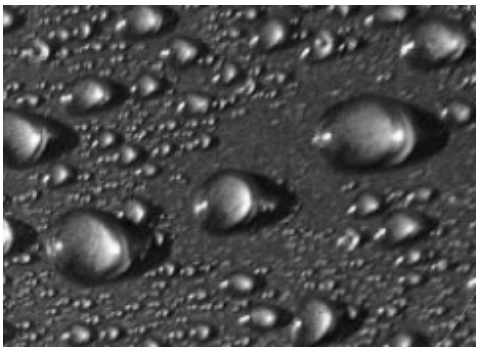
BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2014.04.11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Bent: Ha esik az eső



Már megint esik? A tervezett szabadtéri játék szó szerint vízbe fullad. Most az utolsó pillanatban kell összeállítani egy vonzó „beltéri programot”. Az „érzékek” témához itt összegyűjtöttünk néhány beltéri játékötletet.

## Meglepetéscsomag
### Tapintás

**Előkészítés:** Egy tárgyat (vagy többet) több réteg szövetbe és/vagy papírba csomagolunk.

**Játék:** A gyerekek körbe ülnek. A csomagot körbeadják. Minden gyereknek megengedett, hogy egy réteget kibontson, és kitalálja, mi lehet a csomagban. Rázni és kopogtatni nem szabad. A kis cserkészeknek kizárólag az ujjaikkal való tapintásra kell hagyatkozniuk a válasz megtalálásához.

**Időtartam:** 3–10 perc körönként.

## Nyerőgépek
### Látás, hallás, tapintás

**Előkészítés:** Gyűjtsünk össze különböző tárgyakat (téma szerint):

**Játék:** A gyerekeknek két percig körülbelül 10–20 tárgyat mutatnak meg. Miután a tárgyakat eltakarták, a gyerekek megpróbálnak a memóriájukból minél többet leírni.

**Változatok:** Jellegzetes hangokat is lejátszhatunk, vagy erős illatú tárgyakat (parfüm, hagyma, kávébab, tea stb.) körbeadhatunk.

**Időtartam:** 10 perc.

## A „Pictionary” egy másfajta változata
### A lábak tapintása

**Előkészítés:** Szükség lesz csomagolópapírra, filctollakra és különböző tárgyak nevét tartalmazó kártyákra.

**A játék:** Készítsen körülbelül ötfős csoportokat. Minden csoport kiválaszt egy gyermeket. Ezeknek a gyerekeknek egyszerre mutatnak egy kártyát, amelyen egy tárgy neve (vagy idősebb gyermekek esetében egy tevékenység neve) szerepel. A jelre elkezdenek rajzolni – kizárólag a lábukkal! Melyik csoport találja ki elsőként a rajzot?

**Időtartam:** tetszés szerint.

## Egy pillanat alatt
**Látás**

**Előkészítés:** nincs

**Játék:** A gyerekek körbe ülnek. Egy gyereket kiküldenek a szobából. Két gyerek gyorsan kicserél egy ruhadarabot (cipőt, pulóvert stb.). A kint várakozó gyereket visszahívják, és neki ki kell derítenie, mi változott.

**Változatok:** Helyet cserélnek. Kiválasztanak egy ruhadarabot a ruhahalomból, és feladják az egyik, körben ülő gyermekre.

**Időtartam:** tetszés szerint

## Hangmemória
**Hallás**

**Előkészítés:** Töltsük meg a filmdobozokat különböző anyagokkal: homokkal, kavicsokkal, kagylókkal, csengettyűkkel, rizzsel, borsóval, egy üres dobozzal, vattával, vízzel stb. – mindig párban.

**Játék:** A gyerekek két azonos dobozt keresnek.

**Változatok:** A játék csoportokban is játszható. Például festővödröket is lehet tartályként használni.

**Időtartam:** 10–30 perc

## Hangkeresés
**Hallás**

**Előkészítés:** Ugyanaz, mint fent

**Játék:** Minden gyermek kap egy filmdobozkát. Most meg kell találniuk azt a párt, akinek ugyanaz a tartalma van. Miután megtalálták egymást, csendben kell maradniuk, hogy a többi pár is megtalálhassa egymást. Ez a játék párok kialakítására használható.

**Időtartam:** 10 perc

## Otthoni telefonszám
**Hallás**

**Felkészülés:** Írja le az egyes szavakat morze-kóddal. Játék: A gyerekek a házban keresnek fűtőcsöveket vagy hangot továbbító falakat, és ezeket használják a morze-kódos üzenetek továbbítására. Melyik gyerekpár találja meg a leghosszabb távolságot, és tudja helyesen dekódolni az üzenetet?

**Időtartam: 15 perc**

## Hangkeresés
**Hallás, szaglás**

**Előkészítés:** nincs

**Játék:** A szobában el van rejtve egy ébresztőóra vagy egy zenedoboz. Miután a gyerekek beléptek a szobába, pontosan megmondják nekik, mit kell keresniük. Ki találja meg elsőként az ébresztőórát?

**Változatok:** Több különböző hangforrást is el lehet rejteni, és a gyerekeknek egy meghatározottat kell megtalálniuk. Hangforrások helyett egy erős illatú aromakövet is el lehet rejteni.

**Időtartam:** 3–5 perc körönként

## Nyomozó
**Látás**

**Előkészítés:** nincs

**Játék:**Kiválasztanak**egy játékost**, aki a nyomozó lesz, és egy rövid időre kiküldik a szobából. Eközben kiválasztanak egy „tettest”. Amint a nyomozó visszatér a szobába, a tettes elkezdi végrehajtani a mozdulatot. Az összes többi játékosnak a lehető leggyorsabban utánoznia kell ezt a mozdulatot. A tettes dönti el, hogy milyen gyakran és milyen gyorsan változtatja meg a mozdulatot. A nyomozónak a lehető leggyorsabban meg kell találnia a tettest.

**Időtartam:** amennyit csak akartok

## Forrás:
**Tartalom + kép:**

Forum Kind 3/01. Beltéri tevékenységek: Ha esik az eső – „az érzékek” témájú beltéri játékötletek, 9. oldal

Szerzői jogwww.forum-kind.ch

**Szerző:**

Lori Keller, a BESJ ifjúsági csoportjának titkára

## Weitere Informationen

*Kategóriák*
Játékok és foglalkozások

*Címkék*
Bent
Érzékek
A játék alapötlete
Eső
Csoportos program

*Kor*
Nincsenek elérhető adatok.

*A résztvevők száma*
Nincsenek elérhető adatok.

*Biblia*
Ez az információ hiányzik.

*Időtartam*
Nincsenek elérhető adatok.

*Terep / Környezet*
Zárt helyiségekben

*Anyag*
Szinte erőfeszítés nélkül

*Fájl letöltés*
Fájl letöltés elérhető

*KI Generierter Inhalt*
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Terep / Környezet
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/bent-ha-esik-az-eso