BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2017.05.22

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Még több játék



Soha nem elég a játékokból, ezért itt van még néhány játék!

25 játék

Győztesek dobogója 1 2 3 elérhető pdf-ben!

1 Noé bárkája
2 Szegény szamár
3 Vedd fel a stafétát
4 Eye Kim
5 A baba szomjas
6 Vak postás
7 Kapd el!
8 Bottle Dance
9 Denevérfogás
10 Szembenállás
11 Grimaszolás
12 Kis nyúl pittyeg!
13 Akadálypálya
14 Krumpliolvasás / Párbaj
15 Macska és egér
16 Főzőkanál játék
17 Man Stay Serious
18 Zene Kim
19 Jo bácsi / Mit hoz Jo bácsi?
20 Blow fix
21 Sóvágás
22 Pókhálók
23 Szalma staféta
24 Átalakulási verseny
25 Verseny

1. **Noé bárkája**
Játékanyagok: kis kártyák vagy papírlapok állatok képeivel vagy állatnevekkel. A résztvevőket két csoportra osztjuk. Hasonlóképpen osszátok a kis kártyákat két csoportra. Mindkét csoport más-más sarokba áll. Mindenki húz egy kártyát. Most a fényeket lekapcsoljuk. A szobának teljesen sötétnek kell

lennie. A párok a kihúzott állatok hangjának utánzásával próbálják megtalálni egymást.

2. **Szegény szamár**
Játékanyag: szemkötő, kivágott szamárfigura. Farkas extra. A szamarat a falhoz szegezik. Az egyik személynek bekötik a szemét. Ennek a személynek most meg kell próbálnia a szamár farkát a megfelelő helyre tűzni egy gombostűvel.

3. **Felszedő váltó**
Játékanyag: ruhacsipeszek vagy más apró tárgyak Két csoport- Minden sorban az első játékos kap "egy maréknyi anyagot". Parancsra mindent a földre dob a mögötte álló elé. Ennek a személynek gyorsan össze kell szednie mindent, felállnia, megfordulnia, és mindent visszadobnia a következő személy lába elé.

4. **Eye-Kim**
Az asztalon különböző tárgyak fekszenek színesen összekeverve, egy ruhával letakarva. A jelenlévők szeme láttára a kendőt rövid időre leveszik, és mindenkinek pontosan emlékeznie kell, hogy mi a rendetlenség, és ha lehet, részletesen meg kell jegyeznie, hogyan van elosztva. Mindenki elhagyja a szobát. A játékvezető megváltoztatja a tárgyak helyét, egyeseket eltüntet, másokat hozzáad, és mindent újra letakar a ruhával. - Mindenki újra belép, a ruhát elhúzza, és mindenki sorban elmondhatja, mi változott. A legjobb megfigyelőnek az bizonyul, aki a legpontosabban tud beszámolni a tárgyak számában, helyzetében és fajtájában bekövetkezett változásokról.

5. **A baba szomjas**
Játékanyag: néhány bábukkal felszerelt üveg. A palackokat egyenletesen megtöltjük tejjel vagy gyümölcslével. Az egyik csoport a "babák" Parancsra a másik csoport tagjai a "babák" szájához tartják a palackokat. Az a "baba" nyer, aki a leggyorsabban szárazra szívta a palackot.

6. Vak postás
Játékanyag: bekötött szemmel A postásnak bekötik a szemét. Az összes csapattárs körbe ül körülötte. Előzőleg minden játékos megjegyezte egy-egy ismert város nevét. A postás most például azt mondja: Van egy levél, amit Párizsból Ravensburgba kell rendelni. A két város képviselőinek most a lehető legcsendesebben helyet kell cserélniük. A postásnak a maga részéről meg kell próbálnia elkapni a két személy közül az egyiket. Akit elkapnak, az teszi a postást.

7. **Kapjátok el!**
Játékanyag: Különböző tárgyak (labdák, diófélék, konzervdobozok vagy hasonlók) A tárgyakat a földre vagy a szőnyegre terítjük egy szűk körben. Eggyel kevesebb tárgynak kell lennie, mint amennyi ember részt vesz. Elkezdődik a dal. Minden személy ide-oda mozog a kiterített tárgyak között. Amint a dal abbamarad, mindenki megpróbál elkapni egy tárgyat. Aki nem kap el semmit, az kiesik.

8. **Palack tánc**
Játékanyag: Néhány palack, fadarab vagy hasonló. A padlón feküdjenek palackok, fordított poharak vagy hasonlók, egy-egy lépésközzel. Mindenkit, aki még nem tudja a viccet, kiküldünk az ajtón kívülre, majd egyesével behívunk. Mindenkinek először nyitott szemmel kell átmásznia az akadályokon, majd ugyanezt kell tennie, mint egy vak embernek. Amíg azonban be van kötve a szeme, addig csendben eltakarítják az összes üveget. - Fergeteges, ahogy a vak tehén óvatosan átgázol a feltételezett palackokon!

9. **Denevérfogás**
Játékanyag: bekötött szemmel Az egyik játékosnak bekötik a szemét. Az összes csapattársa körbe ül körülötte. Egy hely üresen marad. Minden játékos, aki korábban állatnevet adott magának, helyet cserél, hogy a fogó már ne tudja, hol ül. Most ő kiált egy állatot, pl. az ütőt. Az állatnevet viselő gyereknek most a lehető leghalkabban fel kell állnia a helyéről, és az üres helyre kell osonnia anélkül, hogy az elkapó elkapná. Ezután kiáltja: "Megérkeztünk!" Ha azonban az elkapónak sikerül elkapnia a hívott gyermeket, akkor most a középre kell mennie. Még izgalmasabbá válik a játék, amikor az elkapó két állatot kiált, akiknek helyet kell cserélniük. Itt már nem állhat többlet szék a körben.

10. **Szembenállás**
Minden résztvevőnek az ellenkezőjét kell tennie annak, amit a játékvezető mutat. Példa: a játékvezető feláll - mindenki leül. A játékvezető jobbra néz - mindenki balra néz A játékvezető nevet - mindenki sír. A játék nehezebb, mint gondolnád!

11. **Grimaszolás**
Játékanyag: vékony, nem túl szoros gumigyűrűk Minden résztvevő egy gumigyűrűt húz az orrára és a nyakára úgy, hogy az közvetlenül az orra hegyén üljön. A "gyerünk" parancsra a gumigyűrűt a kéz segítsége nélkül, a száj és az áll fölött grimaszolva és grimaszolva kell a nyakhoz juttatni.

12. **Jancsi bíp!**
Egy gyermeknek bekötik a szemét, a többiek körben székekre ülnek. A vak tehenet néhányszor megpörgetik, majd leül valamelyik ölébe, és azt suttogja: "Jancsi, csipogj!" A vak tehénnek ki kell találnia, hogy ki mellé ült le. Aki felismeri, annak magának kell eljátszania a vak tehenet.

13. **Akadálypálya**
Játékanyag: labdák vagy újságok Két ember vagy csoport versenyez egy kb. 3 méteres pályán. Egy kis labdát szorítanak a lábak közé, amelynek végig kell gurulnia, vagy egy újságot szorítanak a térdek közé, amelynek nem szabad leesnie.

14. **burgonya olvasás**
Játékanyag: 2 x 7 db burgonya, 2 evőkanál, 2 tál. 7 db burgonyát csoportosítunk körbe vagy sorba egymás mögé. Két embernek egy evőkanállal kell a burgonyákat egy tálba tölteni. Az ujjakat nem szabad használni. Párbaj: 4 evőkanál, 2 krumpli Két személy áll egymással szemben, egymástól a padlón egy vonallal elválasztva, amelyet nem szabad átlépni. Mindkét személy kezében egy-egy evőkanál van. A burgonyát a két evőkanál egyikére helyezik. Feladat: Az üres kanállal el kell ütni a burgonyát az ellenféltől. A krumplit a kanálban a hátad mögé rejtheted, de nem szabad sem az ujjaddal megfogni, sem a testedhez szorítani.

Játék 15 - 25 lásd a csatolt PDF fájlt

Még több játék
Győztesek dobogója_1_2_3

Forráshivatkozás:
ismeretlen

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Játékok
Játékszabályok
Ifjúsági csoport
Csoportkörbeli mérkőzés
Ötletek

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Terep / Környezet
Zárt helyiségekben

Anyag
Nincs

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/meg-tobb-jatek