



KASZMÁN-SARÓKA LILIÁNA

SZABADTÉRI JÁTÉKOK TÁRHÁZA

A nyár megérkezével egyre több lehetőség adódik a szabadban való tanulásra. A kint töltött órákon sokkal nagyobb valószínűséggel tudjuk diákjaink figyelmét lekötni, hiszen a felforrósodott osztályokban még nekünk, tanároknak is megerőltető egy-egy órát megtartani.

Ha nincs lehetőségünk a friss levegőn, az iskola udvarán tanulni diákjainkkal, keressünk alkalmat, hogy az osztályteremből kimozdulva új játékokkal frissítsük fel elméjüket, testüket. Az ismétlést kössük össze körjátékokkal, fogócskákkal; kutasunk játékok után az iskola udvarának adottságaihoz mérten; régi bevált játékok szabályait átalakítva játsszuk új variációit a szabadban, akár a tanórák közti szünetek idejében is.

Az alábbi játéktárban olyan játékokat mutatunk be, amik leginkább szabadtéren játszhatóak, de kisebb változtatással akár tornateremben, tanteremben is megpróbálkozhatunk levezetésükkel (létszámtól és a terem nagyságától függően). Bátran alakítsunk a szabályokon, hozzuk létre azokat a variációkat, melyek saját osztályainkra vannak szabva.

FORMÁZD MEG

Időkorlát: kb. 10–15 perc

Létszám: max. 16

Eszközigény: fényképezőgép

A játék célja: az együttműködés erősítése

A játék leírása: Keressünk egy olyan füves területet az iskola udvarán, ahol veszélyforrás nélkül lehet hemperegni a fűben (ahol nem túl magas a fű, nem zavar sem csalán, sem más szúrós növény, stb.). A diákokat osszuk két csapatra (ha sokan vannak, akár három-négy csapatot is létrehozhatunk). A feladatuk az lesz, hogy a lehető leggyorsabban formázzák meg a fűben fekvő általunk megadott betűket úgy, hogy a csapat minden tagja része legyen a megformázott karakternek. Ha a csapat elkészült, az előre meg egyezett jelzést adva kell szólítaniuk a tanárnak. Ha mindkét csapat elkészült, készítsünk róluk képet, hogy később meg tudják nézni egymás „művét”.

HÁROM LÁB, NÉGY KÉZ

Időkorlát: min. 10 perc

Létszám: min. 5

Eszközigény: nincs

A játék célja: lehetőséget teremteni problémaoldás helyzetére

A játék leírása: A diákokat osszuk 3–5 fős csapatokra (igyekezzünk azonos tagszámú csapatokat létrehozni). A feladatuk az, hogy 7 percen belül olyan „konstrukció” építsenek saját testükkel, melyben csak három láb érinti a földet, mindemellett négy kéznek is a talajhoz kell érnie. Akkor tekinthető sikeresen megoldottnak a feladat, ha a létrehozott „konstrukció” legalább fél percig a megadott szabályok szerint megáll, s nem dől el. Több kört is le-

játszhatunk, melyben a csapattagok, a földet érintő lábak és a kezek számát, stb. tetszés szerint változtathatjuk. A játék ideje alatt fokozottan figyeljünk diákjaink testi épségére.

KINCSDVÁDSZAT

Időkorlát: kb. 10–15 perc

Létszám: max. 16

Eszközigény: erősebb madzag, olló, előre elkészített lista több példányban (a listán kb. 10–15 olyan dolog szerepel, ami éppen megtalálható az udvar területén: fűszál, faág, tűlevél, pitypang, bükkfa levele, stb.)

A játék célja: lehetőséget teremteni problémaoldás helyzetére

A játék leírása: A diákokat osszuk szét több kisebb csoportra (2–4 fő), majd találjanak ki a csapatuknak egy fantázianevet. A csapatoknak az a feladata, hogy a megadott listán szereplő dolgok legtöbbjét mihamarabb megszerezzék. 10 percük van a vadászatra, s az nyer, aki a legtöbb megszerzett tárgyat fel tudja mutatni. A diákok dolgát annyival nehezítjük, hogy a csapattagok lábát egy erősebb madzaggal összekötjük. A kötést nem szabad a játék során levenni. Ha valamelyik csapat 10 percen belül minden tárgyat megszerez és felmutat, egyértelműen ők nyertek a vadászaton.

Pedagógiai javaslat: A játékban történeteket dolgozzuk fel a diákokkal, és mindenképpen beszéljük meg a vitás

helyzeteket, melyek a játék során kialakultak.

Lehetőség variációra: Ha több idő adódik a játék előkészítésére, mi magunk is elrejthetünk bizonyos tárgyakat a játéktér területén, amikre majd csak a legszemfülesebbek tudnak lecsapni.

A SÁRKÁNY FARKA

Időkorlát: kb. 8–10 perc

Létszám: min. 12

Eszközigény: nagyobb kendő

A játék célja: szórakozni, a mozgás örömét megélni

A játék leírása: A diákokat sorbaállítjuk, s feladatuk, hogy két kezükkel megfogják az előttük álló derekát. Az utolsó diák zsebébe egy hosszabb kendőt tűzünk: ez lesz a sárkány farka. A sor elején álló diák a sárkány feje, neki az a feladata, hogy megpróbálja megszerezni a zsebkendőt 1 perc leforgása alatt. A sárkány sehol nem szakadhat szét. Ha a sárkány elszakad, vagy letelik az 1 perc, akkor a sor elején álló diák a sor végére kerül, így új diák lesz a sárkány feje. Addig cseréljessük a diákokat, míg szusszal és kedvvel is bírják! Nagyobb létszám esetén akár két sárkány is harcolhat a másik kendőjéért.

ALTATÓ FOGÓCSKA

Időkorlát: kb. 8–10 perc

Létszám: min. 8

Eszközigény: nincs

A játék célja: a figyelőképesség edzése, szórakozás

A játék leírása: A diákok körbeállnak, majd becsukják a szemüket. Mi érin-

téssel kiválasztjuk a táltost úgy, hogy a többi diák nem szerezhessen erről tudomást. Ezt követően a játékosok kinyitják a szemüket, majd lassan sétálni kezdenek. A táltos feladata elaltatni a diaktársait: akire óvatosan rákacsint, az magában lassan háromig számol, majd „álomba merülve” lefekszik a földre. Akit elaltattak, az nem szólhat bele a játék menetébe. A játék addig folytatódik, amíg valaki rá nem jön, ki a táltos, azaz amíg észre nem veszik, ki altatja el a többieket kacsintással. Ha valaki rosszul tippel, neki is el kell aludnia. Ha a táltoson kívül már csak két játékos marad a játékban, a táltos nyer.

FECSEKÉFÉSZEK

Időkorlát: kb. 8–10 perc

Létszám: min. 9

Eszközigény: nincs

A játék célja: szórakozni, a mozgás örömét élvezni

A játék leírása: Hármass csoportokra osztjuk a diákokat. Ha egy diákkal több van, ő fecske lesz, ha kettővel van több, ők ketten fészket alkotnak majd. A hármásokban két diák magasra emeli a két kezét, s összezárva egy kaput képeznek: ők a fészkek. A harmadik diák a kapu alá guggol: ő a fészkekben ülő fecske. A fészket alkotó diákoknak és a fecskéknek az alábbi hívószavak szerint kell cselekedniük:

1. költözés: a fecskéknek ki kell szállniuk (kezekkel repülést imitálva kiszaladni) a fészkekből, s új fészket kell keresniük. A fészket alkotó diákok ekkor egy helyben maradnak.

2. fészkekrakás: a fecskék guggolva maradnak a helyükön, a fészket alkotó diákoknak új helyre kell szaladniuk, s egy másik fecske fölött fészket alkotni karjaikkal.

3. szélvihar: a fecskéknek új fészket kell keresniük, a fészkeknek új helyre kell rendeződniük, és egymás között is cserélődniük kell (új párral kell fészket alkotniuk).

Egy-egy körben mindig lesz egy fecske szabadon, vagy egy fészkek fecske nélkül. A hívószavakat hangosan kiabáljuk fel-felváltva, tetszés szerint.

SZALAGOS KIDOBÓS

Időkorlát: kb. 10–15 perc

Létszám: min. 10

Eszközigény: röplabda, eggyel kevesebb színes szalag, mint az összlétszám

A játék célja: szórakozni, a mozgás örömét élvezni

A játék leírása: Egyezzünk meg a játéktérben. Sorsoljunk vagy jelöljünk ki egy vadászt, akinek szalagot és labdát adunk. A többiek szétszórtan helyezkednek el a kijelölt területen belül. A jelzésünkre a vadász elindul a labdával, és igyekszik valakit kidobni. A földről pattanó labda nem ejtheti ki a diákokat, illetve deréktól lefelé ér a találat. Akit eltalál a vadász, az is kap egy szalagot. Így ketten fognak vadászni a többiekre. Az a tanuló nyer, akit utoljára találtak el. A következő játékban már ő lesz a vadász szalag nélkül. Minden menekülő játékosnál szalag van, amint elkapja őket a vadász, a szalagot leadják nekünk, és szalag nélkül már vadász szerepében játszik tovább.

