

A TÖRZS JÁTÉKAI II.

/Szobában, tábortüznél és sátor-
ben használható játékok./

TARTALOM

A második játéktarisznya.../előszó/	2 old.
A hétpróbával kapcsolatos játékok/32 játék/.	4-14 "
Tábortüzhöz különösen alkalmas játékok/26j/	15-24 "
Vegyes játékok/47 játék/	25-39 "
Függelék.	
Néhány zálogkiváltási mód.	40 Old.
Egy-két tábortüzi móka, bemutatás.	41-46 "

.-oOo-.

A MÁSODIK JÁTEKTARISZNYA...

Itt a második gyűjtemény...

Itt a törzs játékaiknak másik, nem kevésbé értékes tartalmu játéktarisznyája.

Törzsi életünk -a természet mellett- jelentős részben a városban, az otthonban zajlik. „A TÖRZS JÁTEKAI” második része elsősorban az itteni játékgigényeket igyekszik kielégíteni.

E gyűjteményünkben is külön fejezetbe foglaltuk a hétpróbával kapcsolatos játékokat. A négy fal közti kiképzéseknél is tartjuk szem előtt az I. füzet előszavában ajánlott módszert: „A hétpróba gyakorlati részének egyes pontjait -lehetőség szerint- mindig egy-egy játék keretében gyakoroltassuk.”

Külön fejezetet szenteltünk az egyébként szobai jellegű, de tábortüzi használatra is alkalmas játékoknak. Legyen a játék tábortüzeinknek éppoly kedves és elmaradhatatlan tartozéka, mint a nóta vagy a mese!

„A TÖRZS JÁTEKAI II.” összeállításánál még valamire gondoltunk. Táboraik folyamán gyakran megtörténik, hogy egy -néha elég huzamos ideig tartó- nyári zivatar a sátrakba kergeti a törzset. Mi-

vel foglalkozunk ilyenkor? Mesélgetünk, nótázgatunk, tréfálkozunk. Az ám, de játszani is kéne! Már pedig ilyenkor csakis az olyan játékok alkalmasak, melyek lebonyolításához nem szükséges nagyobb játéktér...- Jelen gyűjteményünk bőséges anyagot nyújt erre az eshetőségre is számítva.

S végül valami fontosat; Mindent a maga helyén és idejében! Nem lenne tulságosan célszerű otthon, a szobában tenyérlabda mérkőzést kezdeni. Épp-ugy helytelen dolog, ha egy törzs, midőn kirándul, a végcélhoz érkezve az „Amerikából jöttünk” címzetű vagy ehhez hasonló szobai játékot kezd játszani. A szobai játékok maradjanak a szobában, a szabad-
tériek pedig keményítsék izmainkat, vidámitsák lel-
künket a Nagyszellem hatalmas ég-sátora alatt...

•-oOo-

A - H É T P R Ó B Á V A L K A P C S O L A T O S
J Á T É K O K

BECSLÉS-VERSENY.

/3-4/

A nagyfőnök különböző tárgyakat mutat fel vagy jelöl meg. A fiuknak e tárgyak méreteit kell megbecsülniök és feljegyezniök. A tíz-tizenöt tárgy felmutatása után összehasonlítjuk a becsléseket a lemért (a-lemért) valódi nagyságokkal és eldöntjük a verseny eredményét.

Ugyanigy egyes tárgyak súlyát is megbecsülhetjük olyképpen, hogy a tárgyakat körbeadjuk, hogy mindenki kézbe fogva becsülhesse meg. A tárgyak súlyát legjobb már előre mérlegen lemérni, hogy a mérickselés ne vegyen el sok időt.

+

BETŰ-KIMJÁTÉK.

/3-4/

A nagyfőnök 8-10 betűt ír fel a táblára, amit a fiuk egy percre nézhetnek. Ezután eltakarjuk a betűket s a fiuk emlékezetből leírják a megfigyelt betűsorozatot. Ugyanazokat a betűket más sorrendben írva fel, a fiuk az észrevett változásokat figyelhetik meg és jegyezhetik fel.

+

CSOMÓJÁTÉK KÖRBEN.

/5-6/

A játékosok körben állnak. Az egyik körön kívül tartózkodik, zsineget és kendőt tart a kezében. Megnevez egy csomót, miközben megkerüli a kört és észrevétlenül ledobja valaki mögött a zsineget, akinek a bemondott csomót kell megkötnie, mielőtt a körkerülő újra hozzáérne. Ha a csomó még nem kész vagy az illető játékos még észre sem vette a mögötte fekvő zsine-

get, akkor a körkerülő addig ütögeti összefont kendőjével, míg a megfelelő csomó elkészül. Ha jó a csomó, helyet cserélnek egymással.

+

EGY MÁSODPERC.

/3-4/

A gyors megfigyelés gyakorlására jó játék. A vezető az asztal alól rövid egymásutánban 8-10 különböző tárgyat mutat fel a fiuknak. Minden tárgyat azonban csak egy másodpercig láttat, s a fiuknak ezt a rövid időt kell felhasználniuk arra, hogy a tárgyat megfigyeljék. A bemutatások befejeztével mindenkinek a lehetőséghez képest pontosan le kell írnia a megfigyelt tárgyakat. Az a nyertes, aki a legpontosabb leírást készíti.

Eleinte nem árt, ha a tárgyakat valamivel hosszabb ideig mutatjuk fel és fokozatosan csökkentjük az időtartamot.

+

EGY PERC.

/3-4/

A fiuk adott jelre magukban egy percig számolnak. Amikor szerintük a perc befejeződött, felemelik kezüket. A legpontosabb nyer.

+

ELSŐSEGÉLY LABDAJÁTÉK.

/8-10/

A játékosokat két pártra osztjuk és sors-huzással döntjük el, hogy melyik csapat kezdjen.

Az első harcos labdát vagy csomóra kötött porfogó kendőt dob az ellenpárt valamelyik tagjának, közben kérdez valamit. Például: Mit teszel, ha meggyullad a ruhád vagy más valakinek a ruhája? Hogyan kell orrvérzést elállítani? Hogyan vesszük ki a szembe került piszkot? Piszkos, zuzott sebet hogyan tisztítunk és kötünk be. /Esetleg meg is lehet mutatni, /

Aki a labdát elkapta, felel a hozzá intézett kérdésre. Ha nem tud válaszolni addig, míg a kérdező tizet számol, átmegy az ellenpárthoz.

Az a csapat nyer, amelyikben előre meghatározott időn belül több harcos lesz.

+

GOMBVARRÓ-VERSENY.

/4-5/

A versenyzők egy darab szövettel, varrótüvel cérnával és egy gombbal várják az indítást. Adott jelre befűzik a cérnát és nekiesnek a gombvarrásnak. Aki legrövidebb idő alatt jól felvarrja a gombot, a verseny győztese. A versenynek a legnehezebb része mindenesetre a gyors cérnafűzés, ezt kell tehát leg többet gyakorolni.

+

ISMÉTELJÜK A TÖRTÉNELMET.

/4-5/

Sok apró cédulát készítünk kemény papirból. Az egyik oldalára egy történelmi évszám, a másik oldalára az ennek megfelelő történelmi esemény rövid megnevezése kerül. /1526 - Mohácsi vész./ A cédulák összekeverve egy dobozban vagy sapkában az asztal közepére kerülnek. A játékosok sorban húznak egy-egy cédulát, hangosan leolvassák azt, ami rá van írva és igyekeznek megmondani azt, ami a másik oldalon van. /Az évszámról az eseményre következtetnek és fordítva./ Minden hibás válasz rossz pontot jelent.

Öregebb törzsek, melyek már több „évszámra” tekinthetnek vissza, erre a mintára ismételhetik törzstörténetüket is. /1946 -A törzrs alakulása./

+

JÓSZEMŰ DETEKTIV.

/3-4/

Megkérünk valakit/lehetőleg olyasvalakit, akit a fiuk nem ismernek/, hogy tanácsunk alatt kopogtasson be valami ürüggyel otthonunkba, váltson velünk pár rövid mondatot, hogy a fiuk hallják/, aztán bucsút véve szépen távozzék.

Eddig még minden rendben volna, a játék most kezdődik. Utasítjuk a fiukat, írják le pontosan a látogató személyét, a vele folytatott beszélgetés tárgyát és egyéb megfigyeléseiket. Azt is megtehetjük, hogy 8-10 kérdést teszünk fel a látogatással kapcsolatban, amelyekre a fiuk röviden, írásban válaszolnak.

Jó, ha a látogatón többféle megfigyelnivaló akad. Kis sebhely az arcon, érdekes nyakkendő, félkezén kesztyű, valamilyen jelvény a gomblyukban, beszédében az r-betűket érdekesen ejti ki stb.

+

KÁRTYACSATA.

/5-6/

Több sorozat kartont készítünk, melyekre különböző utjeleket, rovasbetüket, indián-írásjeleket, térképjeleket stb. rajzolunk. A lapokat lefelé fordítva összekeverjük és szétosztjuk a fiuk között.

Adott jelre mindenki megfordít egy lapot és az asztal közepére helyezi. Ha két egyforma karton fekszik az asztalon, akkor az, aki előbb tette le kettőjük közül a lapot, elmondja az ábra jelentőségét s mindkét kartont magához veszi. A többiek sajátjukat visszaveszik és tovább folyik a játék.

Akinek bizonyos idő múlva a legtöbb kartonja lesz, az nyer.

KÉRDÉS-FELELET.

/8-6/

A harcosok hátratett kezekkel körben állnak. Énekszó közben kendőt adogatnak egymásnak kézről-kézre.

Adott jelre abbahagyják az éneket és akinek a kezében maradt a kendő, ahhoz kérdést intéz a nagyfőnök. Például: „Mondd el a harmadik törvényt!” - „Mik a fő- és mellékvilágtájak?” - „Hogyan tájékozódunk óra segítségével?” stb.

Aki nem tud felelni a feltett kérdésre, azt kormos parafadugóval jelöljük meg vagy másképpen büntetjük. /zálogosdi, játékból való kiesés stb./

KIMJÁTÉK.

/4-5/

/A játék nevét Rudyard Kipling híres angol író „Kim” című regényétől nyerte, amelynek főszereplője, a kis Kim megfigyelőképességével, következtetésével a legérdekesebb és legveszélyesebb kalandokból is sértetlenül került ki. A játéknak több változatát közöljük ebben a gyűjteményben külön néven./

Több tárgyat/például 16 darabot/helyezünk az asztalra és leborítjuk kendővel. Miután a takerőt leemeljük az asztalra helyezett tárgyakról, a fiuk egy percig csendben szemlélik azokat, majd utána ismét letakarjuk. A harcosok emlékezetből felírják egy, a nevüket viselő papírlapra az asztalra helyezett tárgyak nevét.

Ezt a játékot a végtelenségig lehet módosi-

tani és nehezíteni: növelni a tárgyak számát, csökkenteni vagy hosszabbítani a megfigyelés idejét. Azonnal leírni a tárgyak nevét vagy kis idő múlva.

KIMJÁTÉK SZAGLÁS UTÁN.

/4-5/

Nyolc-tíz számozott üveget helyezünk sorban az asztalra, melyek mindegyike más és más jellegzetes szagú folyadékot tartalmaz /ecet, közönséges víz, kölni-víz, szalmiákszesz, petróleum, kávé, benzin stb./

Minden játékos külön-külön megszagolja az üvegek tartalmát a dugó eltávolítása után. Majd sorban felírja emlékezetből, hogy milyen sorrendben következtek egymásután a folyadékok. Ügyeljünk arra, hogy az üvegek külső része tiszta legyen, tehát szagmentes.

Ugyanennek a játéknak a változata, ha a folyadékok helyett vászon vagy papírzacskóban rakott jellegzetes szagú szilárd anyagokat teszünk, például: hagyma, kávé, csokoládé, mentol, füstölt kolbász stb.

KIMJÁTÉK TAPINTÁS UTJÁN.

/4-5/

A játszók bekötött szemmel körben ülnek vagy állnak. A játékvezető különböző tárgyakat továbbítja a fiuknak, melyeket ők kézről-kézre adnak. Utána a tárgyakat kendővel letakarja. A harcosok leveszik szemükről a kendőt és igyekeznek az előbbi sorrendben felírni a tárgyakat.

A játékot nehezebbé teszi az, ha a fiuktól nemcsak a helyes sorrend megállapítását, hanem a tárgyak súlyának és nagyságának meghatározását is kívánjuk.

/Vigyázat! Szuros vagy éles tárgyatkat nem célszerű adogatni!/
+

KIRAKAT-KIMJÁTÉK.

/4-5/

A nagyfőnök az utcára küldi a fiukat, akik megfigyelés alá vesznek egy kirakatot. Öt percig állhatnak a kirakat előtt. Ha a törzs otthonába visszatérnek, felírják, hogy mi-mindent láttak ott. Az nyer, aki legjobb és legpontosabb eredményt ér el.

KÖVETKEZTETŐ JÁTÉK.

/4-5/

A nagyfőnök kiagyal valami érdekes történetet, amelynek nyomait a szoba asztalán szépen elrendezi. A fiuk bejönnek és bizonyos ideig az otthonban tartózkodva mindent alaposan megnéznek és igyekeznek a nyomokból következtetve az összefüggő eseményt elképzelni. Nagyon fontos, hogy a nyomozás ideje alatt halálos csend legyen és a „detektívek” semmihez sem nyuljanak, semmit a helyéről el ne mozdítsanak. Az a győztes, aki a főnök elképzelését a legjobban megközelíti. Leghelyesebb, ha mindenki leírja következtetéseit.

Nem kell a történetnek okvetlenül vértől csöpögnie, nem kell véres késnek a padlón hevernie, megelégedhetünk valami egyszerű kis rablással, betőréssel is, de leghelyesebb, ha valami szerény hétköznapi esemény nyomait rendezzük el. /Lusta diák abbahagyott dolgozata, cigarettacsutka, ponyvaregény a fiókban stb./

+

MI A VÁLTOZÁS?

/4-5/

Különböző tárgyakat sorba rakunk az asztalra. Egy percig nézik ezt a fiuk, utána kimennek. Néhány helyzeti változtatást eszközölünk a tárgyak között, melyet az egymás után visszatérő játékosoknak kell megállapítaniuk. Helyes feleletenként egy-egy pontot kapnak a fiuk, hibás válasz miatt két pontot veszítenek.

+

MI VOLT A KÉPEN?

/4-5/

Tulajdonképpen a kimjáték egyik változata. A feladat ugyanis az, hogy a fiuknak egy percnyi megfigyelés után fel kell írniuk mindazt, amit egy eléjük tett, -lehetőleg sok részletet tartalmazó képen láttak. Nyertes az, aki a legpontosabb leírást adja. A nagyfőnök úgy is nehezítheti a játékot, hogy a képen nem létező tárgyra hívja fel a fiuk figyelmét: például vedret nem láttatok a képen? stb.

+

MI VÁLTOZÁS VAN A RUHÁN?

/4-5/

A harcosok jól megnézik a nagyfőnököt, azután megfordulnak. Ezalatt a főnök némi változtatást visz véghez ruházatán/cipőjét kifüzi, ceruzát tesz a füle mellé, zsebébe dug valamit, hogy kilátszodják, kabátját kigombolja stb./ A fiuk visszafordulnak és az észlelt változtatásokat megmondják. Egy pont jár minden helyes változtatás után, és két pont levonás a "képzelt" változtatásokért.

+

MORSE-AUTOMATA.

/8-10/

Négy kartonlapot készítünk, melyeknek egyik oldalára pontot, a másik oldalára vonalat rajzolunk. Négy kijelölt fiu magához veszi a kartonokat és a többiekkel szembeáll. A játékvezető jeladására valamennyien felmutatják kartonjuk egyik oldalát, akár a ponttal ellátottat, akár a vonásosat, vagy pedig valamelyik hátrateszi a kezét. A főnök megnevez a „nézők” közül valakit, akinek le kell olvasnia az így nyert Morse-betűt. Ha rögtön eltalálja, kap két pontot, ha tétovázik, egyet, ha tévedett, egyet sem.

+

MORSE-JELEK GYAKORLÁSA

/4-5/

A Morse-jeleket több példányban egyenlő nagyságu kartonokra rajzoljuk, úgy, hogy legyen az ábécé betűiből néhány sorozat.

I. játék.

A főnök kira k egy szót Morse-jelekből. Aki előbb olvassa le a szó értelmét, pontot kap.

II. játék.

A főnök mond egy betűt, aki előbb rakja le az ennek megfelelő Morse-betűt, pontot kap.

III. játék.

Az előbbi játék változataként nem betűket vagy szavakat mond a játékvezető, hanem sipjeleket ad le. Pontot kap az a játékos, aki előbb rakja ki az ennek megfelelő Morse-betűt a rendelkezésre álló sorozatból.

+

PLAKÁT-KIMJÁTÉK.

/4-5/

A játékosokat egyenként egy hirdetőszlophoz vagy plakátokkal teliragasztott falhoz küldjük, ahol egy döntőbíró gondoskodik arról, hogy mindenki egyenlő hosszú ideig nézze a plakátokat. /1-2 percig./ A játékosok aztán írásban számolnak be megfigyeléseikről. Aki a legtöbbször emlékszik és helyesen, az a győztes. A legközelebbi alkalommal ő lehet az időmérő.

+

RITMUSKOPOGTATÁS.

/4-5/

A játékvezető az asztalon/ceruzával, ujjával/ kikopogtatja 10-15 nótá ritmusát. A játékosok noteszükbe jegyzik sorrendben, hogy a kopogtatásban melyik dalra ismertek. Aki mind eltalálta, vagy legalább is a legtöbbet, az a nyertes! /Legközelebb jogában áll a játékot vezetni!//

+

SZELLEMI FUTBALL.

/6-8/

A törzset két félre osztjuk. A felek elkülönülnek egymástól. Mindkét párt választ magának egy futball-csapat nevet.

Megkezdődik a mérkőzés. A játékvezető hétpróbával vagy közismereti tárggyal /történelem, földrajz stb./ kapcsolatos kérdéseket tesz fel. Például: Ki zenésítette a Szózat-ot? Hogy szól a második törvény? Mi a május hónap indián elnevezése? Milyen arányszámu a turistatérkép? Mordja-tok egy sátorfajtat! Nevezetek meg egy szociális enciklikát! stb.

Amelyik csoportból előbb felelnek a kérdésre, úgy az a csapat, "gólt rugott" a másik fél rovására. A gólokat pontokkal jelöljük. Legcélyszerűbb olyan kérdéseket feltenni, melyekre egész röviden, egy-két szóval lehet válaszolni.

Győz az a fél, mely meghatározott időn belül több gólt rugott az ellenpárt kapujába.

+

SZAMOS CSOMÓVERSÉNY.

/8-10/

A törzs egymással szemben két sorban áll. A sorokat egytől felfelé számozzuk. Az azonos számúak egymással szembe kerülnek. Középen a két sor kö-

zött két zsineget teszünk a földre. A játékvezető mond egy számot és megnevez egy csomót. Például: „Hármas, mentőcsomó!”. A két hármas, a zsinegekhez fut, gyorsan megcsinálja a mentőcsomót és visszaszalad a helyére. Két pontot kap annak a csapata, aki előbb ér helyre és jó a csomója. Abban az esetben, ha a fürgébb rossz csomót csinál, csak egy pontot kap, ugyanakkor, ha a gyorsaságban másodiknak jó a csomója, az szintén egy pontot kap.

Az a csapat győz, amelyik több pontot szerez.

+

SZINEK.

/4-5/

A kimjáték változata, azzal a különbséggel, hogy a tárgyakat színes papírok vagy ceruzák helyettesítik. A játékot érdekesebbé teszi, ha a színek sorrendjét is meg kell állapítani.

+

SZOBA-MEGFIGYELÉS.

/4-5/

Egy szoba megfigyelésére 2-3 percet adunk a fiuknak. /Fontos, hogy ez előtt a játékosok teljes csendben legyenek!// A kiszabott idő leteltével a törzs kivonul a megfigyelt szobából. A főnök most több kérdést tesz fel /kb. tízet/ a szobával kapcsolatban, amire írásban kell válaszolni. A kérdéseket leghelyesebb megválaszolni. Például: hány szék van a szobában, milyen kép van az ajtó melletti falon, hol van a hamutartó, mi van a kisasztalon stb.

A szobamegfigyelésnek másik módja, amikor a 2-3 perces megfigyelés és a fiuk távozása után a főnök a szoba berendezésében néhány változtatást eszközöl, amit aztán az újra behívott fiuknak fel kell fedezniük és leírniük. Például: két képet felcserél, egy széket máshová tesz, a fogásra egy kabátot akaszt stb.

+

TÉRKÉPES KIMJÁTÉK.

/4-5/

A nagyfőnök a térképen bizonyos területet körülrajzol. A harcosok két percig nézik és megfigyelik mindazt, ami ezen a kijelölt részen látható. Utána felírják /esetleg vázlatosan lerajzolják/ a legapróbb részletekig a látottakat.

+

TIZ TÖRVÉNY.

/8-10/

A törzs körbe ül, mindegyik harcos egy törvényt képvisel. Egy játékos a kör közepére áll. A játékvezető a Tíz Törvény közül kettőből egy szót kiál. Például: „hallgatni” a harmadik törvényből, „tisztá” tizedikből stb.

Azok a játékosok, akik az illető törvényeket képviselik, kezüket felemelik, - hogy tudomást szerezhessenek egymásról - és azonnal helyet cserélnek, míg a középső megkísérli valamelyik üres hely elfoglalását. Ha ez sikerült, a hely nélkül maradt harcos áll be a kör közepére és az ő törvényét kapja, akivel szerepet cserélt/tehát a volt középső/. Abban az esetben is szerepet és helyet cserélne a fiuk a középsővel, ha nem ismerik fel a szóból a saját törvényüket.

+

VILÁGTÁJAK.

/5-6/

A játékosok egy csomóba állnak. Az otthonban megállapítjuk, hogy merre van észak. A főnök mond egy világtájat, erre az egész törzs arccal arra felé fordul. Aki hibát ejt vagy túl későn fordul a megnevezett világtáj felé, az a jobb kezét a fejére teszi, második hiba elkövetésénél a bal kezét is a fejére teszi és ha harmadszor is hibázik, kiesik a játékból. Ha már jól tudják merre van a négy fővilágtáj, akkor a négy mellékvilágtáj megjelölésével folytatjuk a játékot.

+

VILLANYFÉNYNÉL.

/4-5/

A fiukat teljesen sötét szobába vezetjük, majd egészen rövid időre/két-három másodpercre/felgyújtjuk a villanylámpát./Ahol nincs villanyvilágítás ott zseblámpával segítünk./ A fiuknak ezalatt az idő alatt kell a szobát minél alaposabban megfigyelniök. Egy másik helyiségben azután írásban kell válaszolniök a megfigyelt szobára vonatkozó számozott kérdésekre. A megfigyelt szobában gondoskodunk már előzőleg néhány megfigyelnielől. Például: valaki ül az egyik sarokban, egy kalap fekszik az asztalon, egy szék feldőntve hever a padlón stb. stb.

Kezdetben kissé hosszabb ideig világítsunk az időtartamot azonban fokozatosan rövidítjük.

+

VILLÁMKÉRDÉS.

/5-6/

A fiuk körben állnak s középen a játékvezető. Egyenként különböző kérdéseket intéz a fiukhoz a csomókra, zászlókra/különböző nemzeti lobogók/, elsősegélyre, táborozásra vagy más, a hétpróbához tartozó próbapontra vonatkozólag. Az válaszol a feltett kérdésre, akinek a kendőt dobja a középen álló. Ha nem tud helyes feleletet adni, csipőre teszi a jobb kezét, a második hiba elkövetésénél a bal kezét is csipőre teszi, a harmadik hibánál féllábon áll, negyediknél letérdel, az ötödiknél kiesik a játékból.

+

.-oOo.-

T Á B O R T Ű Z H Ö Z K Ű L Ö N Ö S E N A L K A I
M A S J Á T É K O K

AMERIKÁBÓL JÖTTÜNK. /6-8/

Ketten kimennek s választanak maguknak egy „mesterséget”, mely két szóval fejezhető ki./például: sátrat verni./ Azután bejönnek s mondják: „Amerikából jöttünk. Mesterségünk cimere/itt a két szó kezdőbetűjét mondják/:s.v.” Ezután kézzel-lábbal némán mutatják mesterségüket, most például a sátorverést. Aki a gondolt mesterséget kitalálja, az megy ki, miután maga mellé társat választott.

Alljon itt pár ilyen jól bemutatható mesterség: ruhát kefélni, gombot varrni, kezet mosni, nyillal lőni, ebédet főzni, könyvet olvasni stb.

ERRÓL ESZEMBE JUT... /6-8/

A nagyfőnök mond egy tárgyat, például „lábás”. A következőnek olyan szót kell mondania, amely vonatkozásban áll a lábassal. Például: „Erről eszembe jut a tábor”. A következő: „Erről eszembe jut a sátor” stb. Ha már mindenki hozzászólt a felvetett tárgykörhöz, akkor újra kezdődik más szóval a játék. Aki olyan szót mond, amelyik a játékban már szerepelt vagy nem vonatkozik a tárgyra va gy pedig 5 másodpercnél tovább gondolkodik, az kiesik a játékból.

Menet közben is nagyszerűen játszható.

ÉLŐ ABÉCÉ.

/5-6/

A harcosok körbe ülnek s egy csomóra kötött kendőt kezdenek egymásnak dobálni. Annak, a ki-nek dobták, az abécé sorrendjében egy-egy megfelelő kezdőbetűs szót kell azonnal mondania s csak aztán dobják tovább azt. Ha az abécé véget ért, újra az „a”-nál kezdjük és így tovább. Aki azonban elhibázta a betűk sorrendjét vagy pedig már egyszer említett szót újra mond, zálogot ad, illetőleg kiáll a játékból. Az abécé többszöri ismétlése élénkíti a játékot, mivel az egy-es szók ismétlése nehezebben kerülhető el!

ÉNEKLŐ ISKOLA.

/5-6/

A fiuk körben ülnek. Énekelnek. Amikor a főnök az éneket abbahagyja/az ének közepén is megteheti/, akkor mindenki elhallgat. Aki csak egy szótaggal is többet énekel, az a Nagyfőnök baloldalára ül. Ujra kezdenek énekelni, vagy folytatják az abbahagyott nótát. Minden nóta megszakításánál egy-két játékos hibát követ el, ezek mind a büntető oldalon, a főnök baloldalán foglalnak helyet. Az nyer, aki 5-10 perc elteltével is még jobboldalon ül.

FAJANKÓ.

/4-5/

A törzs körben ül. A játékvezető szintén köztük ül. Előveszi ceruzáját, átadja a szomszédjának e szavakkal: „Ez Faja-nkó”. Mindenki e szavakkal adja tovább, közvetlen szomszédjának. Végül, mikor megint a játékvezetőhöz kerül vissza a ceruza, újra kézzől kézre adják, de egyuttal már hozzáteszi a főnök: „Ez Fajankó házának a kapuja”. Megtoldani a nagyfőnök szavait nem szabad, sem elvenni belőle. Aki hibázik, kiesik a játékból, esetleg pontozással vagy másféleképpen büntetjük őket. Valahányszor visszakerül a ceruza a játékvezetőhöz, mindannyiszor hozzáfűz valamit.

FEHÉR-FEKETE.

/4-5/

Egy fiut kiküldünk s megállapodunk egy szóban/személy, tárgy, fogalom stb./ A behívott fiu a játékosok mindegyikéhez tetszés szerinti kérdéseket tesz

fel, amire bármit lehet válaszolni, csak a "fehér, fekete, igen, nem" szókat nem szabad kimondani. Az ügyes kérdező a célszerűen feltett kérdésekkel nemcsak a feltett szót igyekszik kitalálni, hanem arra is törekszik, hogy a játékosokat a tiltott négy szó kimondására beugrassa. Aki ugyanis válaszában kiejti e szavakat egyikét, szerepet cserél a kérdezővel és kimegy. Nagy figyelmet igénylő játék!

+

FELELJ HARMADIK!

/6-8/

A fiuk körben ülnek a főnök a középén áll. Hirtelen felad egy kérdést, miközben rámutat valakire és rögtön számolni kezd tizig. A kérdésre a kérdezőtől jobbra a harmadik válaszol, még mielőtt a főnök tizig számolna. Ha nem tud addig válaszolni vagy rossz feleletet ad, úgy az "utolsó" helyre ül, melyet a körben előre kijelölünk és mindenki egy hellyel előbbre ül az üres székig.

Az nyer, aki egyszer sem kerül az utolsó helyre. A nagyfőnök a hétpróbából adhat fel néhány kérdést. Például: "Mi az indián-menet?", "Miért kell az orron keresztül lélegezni?" stb.

+

FOLYTASD A SZÓT!

/6-8/

A törzs körben ül. A játékvezető sipol egy Morse-betűt. A mellette ülő harcos azonnal olyan betűt sipol, mely az előző betűhöz kapcsolva egy szónak az elejét képezheti. A következők szintén olyan betűt adnak le, melyek az előzőkhöz kapcsolódhatnak. Ha szó befejeződött, akkor a következő harcos új szó kezdőbetűjét fujja, mely az előző szóval és azután a következőkkel együtt mondatot fog alkotni.

Aki habozik, egy pontot veszít, aki téved, vagy nem tudja, mi legyen a következő betű, attól három pontot kell levonni.

+

FÖLD, LEVEGŐ, TŰZ, VIZ.

/5-6/

A harcosok körben ülnek, a játékvezető középén áll. Labdát tart a kezében, amelyet odadob valamelyik játékosnak: föld, levegő, tűz, vagy víz elkiáltásával. Ha földet kiált, akkor valamilyen földön élő

állatot kell megneveznie a labda visszadobásával egyidejűleg a felszólított játékosnak. Például: mókus. Levegő megemlítésére, például: sas. Víz megemlítésére, például: cápa. Ha tüzet kiált a főnök, akkor szó nélkül kell a labdát elkapni és visszadobni, mert a tűzben semmiféle állat nem él. A labda elkapása és szabályos visszadobása mellett ügyelni kell a játékosoknak arra is, hogy olyan állatot említsenek meg, amely valóban a vízben, vagy a földön él, illetőleg valóban tud repülni. A feltett kérdésre öt másodpercen belül kell helyesen felelni és csak olyan állatot említhetnek meg, mely a játékban még nem szerepelt. A hibát elkövetőket kieséssel, pontozással vagy pontlevonással büntetjük.

+

FÜLBESUGÁS.

/8-10/

Tábortüznél odasugja Fúrge Mókus a Nesztelen Mokaszin fülébe: "A hátad mögötti bokorból egy szempár leskelődik törzsünkre." Hozzáteszi: "Add szó szerint tovább!" Nesztelen Mokaszin aztán továbbadja a szomszédjának és ez így megy tovább, míg az utolsóhoz nem érkezik. Ez azután hangosan elmondja az üzenetet szó szerint úgy, ahogyan hozzájutott. Most mindenki megláthatja, hogy egy mondás -nyolc-tíz harcoson végigmelve- még ha nagyon vigyáztak is, mennyire megváltozott.

Hát még a világban az embereknél szájról-szájra menő mende-monda, rémhír, megszólás, ahol még arra sem vigyáznak, hogy hozzá ne tegyenek valamit!

+

GONDOLJ EGY SZÁMOT - KITALÁLOM!

/3-4/

Felszólítunk egy harcost, hogy gondoljon egy számot, de tizen alulit, hogy könnyebben menjen majd a számolás. Tegyük fel, hogy az illető 6-ot gondolt. A kitalálás módja a következő:

a szám, amit a játékos gondolt:	6
vegyen hozzá még egyszer annyit:	+6
ez összesen:	12
én adok hozzá huszat:	+20
ez összesen:	32
az eredményt oszd el kettővel, marad:	16
ebből vond le azt a számot, amit	

eredetileg gondoltál: 16
marad: . . . 10

Az eredmény tiz. Mindig a mi általunk hozzáadott szám fele a maradék. Ha huszat adnak hozzá tiz, ha harmincat: tizenöt és így tovább.

HOGY TETSZIK?

/5-6/

Nevető Róka kimegy a szobából, a többiek pedig lehetőleg olyan főnevet választanak, amelynek több értelme van. Pl.: Nap, villa, toll, körte stb.

Most a kiküldött harcos bejön és egyenként megkérdezi: „Hogy tetszik?” Erre mindegyikük válaszol. Tegyük fel, hogy a „toll”-at választották. Tehát az egyik így felel: „Ha hegyes” /az író toll/. A másik: „Ha szép színes” /a madártoll/. A következő kérdés -ha már az egész törzset végigkérdezte: „Hol található?”. Ha erre is olyan ügyesen válaszoltak, hogy nem tudja kitalálni, feladja a harmadik kérdést: „Mire használható?” Ha kitalálta, amit a törzs gondolt, az meggy ki találgatni, akinél rájött, ha nem, ismét ő megy ki.

KÖZMONDÁSOS JÁTÉK.

/6-10/

A törzs egyik tagját kiküldjük, mi pedig megállapodunk egy közmondásban, versben vagy akár egy dal szövegében, melyet a kiüldött harcos is ismer. A szöveg minden szavát kiosztjuk úgy, hogy minden játékosra jusson egy. A kint várakozó fiút most behívjuk. Ez mindenkihez tetszésszerűen kérdést intéz, amire úgy kell válaszolni, hogy a vála-sz szavai közt -minden rag vagy egyéb változtatás nélkül- a kiosztott szó is szerepeljen. A kérdező addig folytatja az egyes játékosok kérdésését, amíg sikerül az elrejtett szavakból a feladott közmondásra /versre, dalra/ ráismernie. Akinél kitalálta, az megy ki. Ha már mindenkét végigkérdezett a kérdező és mégsem találta ki, a játékvezető határoz, kimenjen-e újra vagy más próbáljon szerencsét?

MEGHATÁROZÓ JÁTÉK.

/5-6/

Tetszésszerűen létszámú törzs játszhatja, de akár ketten is kizozhatják egymást vele. A társaság egy tagját kiküldjük, a többiek megállapodnak egy személyben, tárgyban vagy fogalomban. Ezt kell a behívott fiúnak kitalálnia úgy, hogy kérdéseket tesz fel egymás után a játékosokhoz, amelyekre azonban csak igen és nem-mel szabad válaszolni. A kérdéseket úgy kell ügyesen és tervszerűen feltenni, hogy a kört mindjobban szűkítsék és ezzel mindig jobban megközelítsük a feladott szót.

Például: a feladott szó „medve”. Első kérdés: élőlény? Válasz: igen. Második kérdés: emlős állat? Válasz: igen. A kör tehát mindig szűkebbre szorul a -medve körül...

MEGNÉMULT MESEMONDÓ.

/4-5/

A nagyfőnök történet, mese elmondásába kezd. Amikor már egy darabig mesélt, egyszerre „megnémul”, abba-hagyja a mesét és rámutat a társaság egyik tagjára. Most ennek kell -amilyen jól csak tudja- a félbehagyott mesét folytatnia. Egy ideig mesél, majd hirtelen szintén megnémul és egyik társát jelöli meg a folytatásra. Így folyik a játék végkimerülésig vagy a mese befejezéséig.

MIT VISZ A HAJÓ?

/4-5/

A játékvezető feladja a kérdést s hozzá tesz egy betűt, pl.: „Mit visz a hajó Mohácsra? A-val?” Például: almát, atombombát, aranyat stb.

Aki nem tud válaszolni, mikor a sor rákerült, zálogot ad.

MOSOLYDOBÁS.

/5-6/

A törzs tagjai körben ülnek s egy összecsomózott porfogó kendőt dobálnak egymásnak. Az, akinek a kendőt odadobták, harsány kacajra fakad s addig hahotázik, míg a kendő nála van. Gyors körültekintés után kiszemel valakit s aztán annak dobja tovább a kendőt, s azonnal elkomolyodik, míg a kiszemelt örömtel-

li nevetésbe kezd. Aki elfelejt nevetni vagy pedig soron kívül elneveti magát, zálogot ad, vagy kiáll a játékból.

+

NAGYFŐNÖK.

/5-6/

A fiuk körben ülnek. Egyikük a Nagyfőnök, széken vagy fatörzsön ül.

A Nagyfőnök idegenkedik azoktól a holmik-tól, amelyekben egy bizonyos betű van, pl.: „s” betű. Az egyik fiu elkezd a játékot, azt mondja a baloldali szomszédjának: „A Nagyfőnök nem szereti a „s” betűt, mit adjunk neki reggelire?” A kérdezett rögtön mond valamilyen ennivalót, amelyben nincs „s” betű. Ha valaki olyan ételt, tárgyat mond, amelyik már előfordult a játékban, vagy amelyik tartalmazza az eltiltott betűt, az a Nagyfőnök elé járul és kormos parafadugóval jelet kap az orrára, utána visszamehet a helyére. Az eltiltott betűt időnként változtassuk.

+

PAP SAPKÁJA.

/4-5/

A körben ülő játékosok mindegyike madárnevet választ/vagy foglalkozás-nevet stb./. A játék vezetője kezdi: „A pap elvesztette a sapkáját, megtalálta a -rigó!” Erre a rigónak azonnal válaszolnia kell: „Nem a rigó, hanem a pelikán!” Így folyik tovább a játék. Fontos, hogy gyorsan peregjen s ne legyenek összejátszó, klikket alkotó /jó-/madarak. Aki hibáz/nem válaszol azonnal, eltéveszti a saját nevét, nem szereplő nevet mond stb., stb.,/zálogot ad. Minden zálogadás után a játékvezető mondókája indítja meg újra a játékot.

+

SZEGÉNY CICUS.

/4-5/

A fiuk körben ülnek. Középen guggol a cica és kiválasztja áldozatát, akihez odasomfordál, dorombol és nyávog. Ez igen mulatságos és legtöbbször nevetésben törnek ki a fiuk./Főleg, ha 30 éven felüli tiszteletbeli nagyfőnök vállalkozik a cica szerepére!/ Mindenki nevet, csak az nem, akihez hozzásimul a cica. Ha mégis nevet, szerepet cserél a cicával, ha nem, akkor megsimogatja a cica fejét”jól van

cicuskám” vagy „mehetsz, cicuskám” szavakkal. A cica pedig másnál próbál szerencsét.
Az önuralom játéka.

+

TORNA SIPSZÓRA.

/3-4/

A fiuk arcvonalba sorakoznak. Ha a játék vezető egyet sipol, a játékosok karjukat magastartásba lendítik és utána rögtön alapállásba állnak. Két sipszóra:mozdulatlanok maradnak, három sipszóra:helyben szökdelnek.

Aki eltéveszti a gyakorlatokat, kiesik a játékból. A sipjeleket gyors egymásutánban kell leadni. /Például:1,3,2,1,3 stb./A sipjelek jelentőségét időnként változtassuk.

+

TÜKÖR.

/4-5/

A harcosok körben állnak vagy ülnek. Középen helyet foglal két fiu. Mindkettőnek sapka van a kezében. Amit az egyik csinál, azt kell a másiknak utánózni, ez utóbbi lesz a „tükör”, a másik a „hiu” indián. A tükör hűen utánozza a hiu indián mozdulatait: megfésülködik, feláll, felteszi a sapkáját stb. Minél elméletesebb a hiu indián, annál érdekesebb és mozgalmassabb a játék. A hiu indián kérdéseket intézhet a tükörhöz, melyre azonnal kell felelnie, közben azonban kerülni kell az igen és nem szavakat. Ha téved a tükör, akkor szerepet cserél a másikkal és mást jelölünk ki tükörnek.

+

UNOKATESTVÉREM NEVE.

/5-6/

A fiuk körben ülnek. A nagyfőnök elkezd a játékot és például ezt mondja: „Unokatestvérem neve: Miklós”. Ezután kérdéseket intéz a fiukhoz, amelyekre „M” betűvel kezdődő szóval kell felelni: Mi a családi neve? Milyen városban született? Mi a kedvenc sportja? -virágja? -mada-ra? -étele? -színe? -gyümölcs? Milyen színű a szeme? Mi az édesanyja neve? stb.

Ha valaki nem tud 5 másodpercen belül vá-

laszolni a kérdésre, az kimarad a játékból vagy zálo-
got ad. Minden kör után új betűt, illetve új nevet
mondunk. A válaszoknak mindig olyan kezdőbetűvel
kell kezdődni, amilyennel a keresztnév kezdődik.

+

VÁROS-JÁTEK.

/5-6/

Körben ülnek a fiúk. A játékvezető mond
egy belföldi város- vagy községnevet, a következőnek
olyan betűvel kezdődő várost vagy községet kell mon-
dania, amilyennel az előző végződött. Együttal azt
is hozzá kell tennie, hogy az említett helység Magyar-
ország melyik részén található, esetleg miről neveze-
tes. Például: Budapest/Hazánk fővárosa/ Tatabánya
/Dunántul, bányaváros/ Aggtelek/Felső-Magyarország/
cseppkőbarlang/ Keszthely/Dunántul, Balatonpart./

A játékosok pontot kapnak, ha valóban olyan
betűvel kezdődő várost vagy községet mondanak, amilyen-
nel az előző végződött, még egy pontot kapnak, ha meg-
állapítják, hogy hazánk melyik részében fekszik az
említett helység, még egy pontot, tehát ezuttal hármat,
ha azt is meg tudják mondani, hogy melyik megyében ta-
lálható. Két pontot vonunk le attól, aki nem tud 25
másodpercen belül semmilyen helységet megnevezni a
kivánt kezdőbetűvel. Olyan helység, mely a játék fo-
lyamán már előfordult, még egyszer nem szerepelhet.
Az nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

+

VIG EGYSZEREGET.

/4-5/

Kemény papírból készült cédulákra írjuk az
egyszereget egyes tétéleit és zacskóba tesszük azokat.
A játékvezető egyenként húzza ki a cédulákat, hango-
san leolvassa róla a tételt, amire az első játékosnak
nemcsak válaszolnia kell, hanem mindjárt rimet is kell
rá mondania. Például: hétszer hét az negyvenkilenc -
évés után jó, ha pihensz! Aki hibázik vagy nem tud ri-
met mondani, kiesik vagy zálogot ad, esetleg még egy
kérdést kap.

+

ZSIBVÁSÁR.

/5-6/

A fiúk körben ülnek. Az egyik elhagyja a
szobát, mialatt a főnök mond egy szót vagy mondatot,
melyet a fiúk -a kiküldött visszatérése után- rend-
szertelenül, zsidvasárszerűen kiáltanak. E rendszer-

telenség következtében nehezen érhető a megbeszél-
t szó, illetőleg mondat. Ha előszörre nem találja ki a
megbeszélte szavakat, még egyszer kiáltják a többiek.
Minden alkalommal mást jelölünk ki „zsidvasári ve-
vőnek”.

+

.-oOo.-

VEGYES JÁTÉKOK

ASZTALI PÁRBAJ.

/4-5/

Két fiu bekötött szemmel asztal mellé vagy ennek hiányában több egymáshoz tolt pad mellé áll. A játékvezető észrevétlenül az asztal valamelyik részére ejti a korbácsot/porfogó kendő csomóra kötve/. Tapogatás útján keresi a két ellenfél a korbácsot. Mihelyt valamelyik megszerzi, használja is. A másik természetesen addig nem vesz erről tudomást, míg ütések nem érik, tehát előfordulhat, hogy még a korbács megszerzése után is keresi. A támadó -vagyis, aki a korbácsot megszerzte- célja: ellenfelét az asztal körül kergetni s közben a kendővel ütögetni. Az ellenfél igyekszik kikerülni a támadó „bűvköréből”. Ez azonban csak úgy valósítható meg, ha mindketten és a nézők is teljes csendben játszanak, illetőleg ülnek. Mind a támadónak, mind az üldözöttnek egyik kezével állandóan az asztal szélét kell fognia, nehogy elhagyja a küzdőteret. Asztal alá bujni nem szabad.

+

BETŰK BÖRTÖNBEN.

/3-4/

A nagyfőnök régi ujságokból egyenlő szövegeket vág, úgy, hogy mindegyiken körülbelül egyenlő mennyiségű szöveg legyen. Minden fiu kap egy-egy papírszeletet. Adott jelre a rendelkezésükre álló idő alatt /2-4 perc/ minden e és é betűt bekarikáznak. Ujabb jelre abbahagyják a versenyt. Minden bekarikázott e és é betű egy-egy pontot ér. Kifelejtett betűnként 5 pontot kell levonni. A legtöbb pont tulajdonosa nyer.

+

BOLTOS JÁTÉK.

/4-5/

A fiuk emlékezetből összeállítják az általuk legjobban ismert utca üzleteit, szem előtt tartva azok sorrendjét. Bizonyos idő áll rendelkezésre/pl.: 5 perc/. Minden helyes meghatározásért -tehát üzletenként- egy pontot kapnak a játékosok. Minden hiba után két pontot kell levonni.

+

BÖRSTÖRÉS.

/2-4/

Két szemben álló játékos becsukott ökleit egymásra rakja úgy, hogy mindkét játékosnak alul van a bal ökle, felül a jobb. Az első játékos most gyorsan elkezdti ütögetni a jobb /felső/ öklével a bal öklét, egyszerre elkapja a bal öklét az ütés elöl s így az ütése a második játékos kezére esik. A második játékos úgy védekezik az ütés ellen, hogy ha észreveszi, hogy az első el akarja kapni a bal öklét, akkor ő is elkapja mind a két öklét az ütés elöl. Ha a második játékosnak sikerült elkapnia a kezét, akkor ő lesz a felső játékos, tehát ő ütlegel.

+

CSENDES ZENE.

/5-6/

A játékosok egyike kimegy a szobából. A bentmaradottak megállapodnak valamilyen feladatban, amit majd a kintlévőnek el kell végeznie. /Például: felveszi az egyik sapkát, mely a fogason függ, magához veszi az asztalon fekvő könyvet, leül az egyik székre és a könyvből hangosan olvasni kezd./ A kintlévőt ezután behívják és énekekkel vagy zenével /furu-lyaszó/ irányítják úgy, hogy minél közelebb van az elvégzendő feladathoz /vagy annak egy részletéhez/, annál erősebb az ének /zene/, minél távolabb van tőle, annál halkabb. Az áldozatnak mindig a hangerőre kell tehát figyelnie.

Eleinte egészen egyszerű feladatokat adjunk, egy kis gyakorlat után azonban a legnehezebb és legbonyolultabb feladatokat is könnyen meg tudják a fiuk oldani a zene utbaigazítása alapján.

+

CSENGŐ HARANG.

/4-5/

Egy kis csengőt kötünk valamelyik fiu nya-

kára, ő lesz a „harang”. Karjait hátrakötjük, hogy ne tudja megakadályozni a csengést. A többi játékosnak be van kötve a szeme és így igyekszik megfogni a harangot.

Az lesz a harang, aki őt megfogja.

Nagyon gyakran kerülnek furcsa helyzetbe a bekötött szemű fiúk, mikor ketten-hárman a csengetyű szavát hallva, a hang felé mennek és a harang helyett egymást fogják meg és ezalatt a harang kerekét old.

+

ELÁTKOZOTT HETES.

/5-6/

A résztvevők egymás után számolnak, de nem mondanak olyan számokat, amelyekben a hetes szerepel s héttel oszthatók! Mindenki, mielőtt rákerül a sor, tüstént köteles a következő számot mondani; habozás nincs! Aki eltéveszti, zálogot ad, kormos dugóval jelet kap a homlokára vagy kiesik a játékból. Aki a hetes jut, az szám helyett bumm-ot mond. Például: 1, 2, 3, 4, 5, 6, bumm, 8, 9, 10, 11, 12, 13, bumm, 15, 16, bumm, 18 stb... Ha eljutunk 30-ig, akkor így számolunk Bumm-1 /71/, bumm-2 /72/, bumm-3 /73/, bumm-4, /74/, bumm-5, /75/, bumm-6, /76/, bumm-bumm, /77/, bumm-8/78/, bumm-9 /79/, bumm-10 /80/ stb.

Menet közben is játszhatjuk.

+

ELDUGOTT TÁRGY.

/5-6/

A játékvezető a szobában elhelyez egy tárgyat, de úgy, hogy az látható legyen, csak a környezet alkalmas megválasztása miatt válik nehezen észrevehetővé. /Például: zöld színű ceruzát zöld szék-renyre, rézgyűrűt a réz ablakkilincsre stb./

Adott jelre a fiúk bejönnek és a tárgy kereséséhez fognak. Aki a tárgyat megtalálja, nem kurjant egy nagyot, hanem fagyos nyugalommal tovább sétál és szépen leül, ezzel jelezve, hogy a tárgyat megtalálta. A győztes joga, hogy a tárgyat a legközelebbi játéknál elhelyezze.

+

ELREJTETT TÁRGYAK.

/5-6/

A nagyfőnök kb. 10-15 tárgyat rejt el a szobában, melyekről jegyzéket készít. Természetesen a fiúk ezalatt nem tartózkodhatnak a szobában. Ugy rejtje el a főnök a tárgyakat, hogy azok részben láthatók legyenek.

A fiúk visszaérkezésük után, néhány percig teljes csendben mindent megfigyelnek a szobában, de közben semmihez sem nyulnak. Meghatározott idő múlva újra elhagyják a játék színhelyét és felírják azokat a tárgyakat, amelyeket észrevettek - feltüntetve természetesen azok rejtekhelyét is.

+

FEDŐ PÖRGETÉS.

/3-4/

A játékosok körben ülnek. Egy nagyobb fedőt megpörgetünk s valakinek a nevét kiáltjuk, kinek a fedő eldőlése előtt meg kell azt fognia. Aki hibázott, zálogot ad.

+

GYUFASKATULYA-VERSENY.

/8-10/

A törzs két egyenlő félre oszlik. A két párt oszlopban áll fel egymás mellett. Az első orrukra helyeznek egy-egy gyufaskatulyát/a skatulya hüvelyét/. Adott jelre az első mögött álló harcos veszi át orrával a dobozt és ugyanilyen módon mindjárt tovább is adja. Vigyázni kell, hogy a hüvely le ne essék, mert a földről is az orrunkkal kell felvennünk. Az a fél nyer, amelyiknek utolsó harcosa a leghamarább adja át a hüvelyt a játékvezetőnek.

+

HELYBŐL KITOLÓ.

/2-4/

Ketten játszik, még pedig úgy, hogy felállás után belső lábukat egymás mellé helyezik el és kezet fognak úgy, hogy hüvelykujjuk kiálljon. Mindegyik igyekszik a másik belső lábát helyéből ki mozditani, ha ez sikerül, akkor nyert. A hátsó láb-nak tetszése szerint szabad elmozdulnia s ha közben egymás kezét elengedik, újra összefogózkodhatnak. A játék úgy helyes, ha felváltva mindkét karral játszik, hogy mindkét alkaruk erősödjék.

+

HOL AZ ÉBRESZTŐÓRA?

/5-6/

Ébresztőórát rejtünk el az otthon valamelyik zugában. Egyik harcosnak bekötjük a szemét és neki az elrejtett órát a ketyegés hangja után meg kell találnia. Ha ez -meghatározott időn belül-nem sikerülne,, más próbál szerencsét.

E roppant mulatságos játékot időre is játszhatjuk; győz, aki legrövidebb időn belül megtalálja az ébresztőórát.

+

HUZD MEG, ERESZD MEG!

/4-5/

A játék résztvevői félkörben állnak. Mind-egyikük kezében másfél-két méter hosszú zsinag van. A zsinagok másik végét a játék vezetője tartja. A zsinaget úgy kell tartani, hogy az kissé lazán álljon.

Akire a játékvezető rákiált: „huzd meg!”, annak a zsinaget meg kell eresztenie, akire azt kiáltja: „ereszd meg!”, annak meg kell feszítenie. Szóval mindig a parancs fordítottját kell csinálni./Fegyelmetlen harcosok előnyben!/.

E játék még nehezebb, ha a főnök közben valami izgalmas történetet mesél és közben egészen váratlanul kiált rá egy-egy játékosra.

Aki eltéveszti, rossz pontot kap, ha hátszor téved, kiáll a játékból.

+

KAKASVIADAL.

/2-4/

A kakasviadal mindenkor mulatságos játék, amely a nézőket szórakoztatja.

A két ellenfél leguggol és térdük alá kb. egy méter hosszú botot tesznek. Kezüket a bot alatt az alsólábszárnál összekulcsolják. Az ellenfelek azon igyekeznek, hogy egymást feldöntsék, ami elég könnyen sikerülhet, mert ily módon guggoló helyzetben maradni igen nehéz.

+

KEFEKERESÉS.

/6-8/

A fiuk szoros körbe állnak és hátuk mögött egy kefért adogatnak egymásnak tetszés szerinti irányban./Kefe hijján lehet összecsomózott kendőt is./ A kör közepén álló fiuk fejét alkalmas pillanatban

kicsit megkefélik. Ekkor annak rá kell mutatnia arra, akinek a kezében a kefért sejtí. Ha eltalálta, helyet cserélnek, ha nem találta el, tovább folyik a játék.

+

KERESD A KRÉTÁT!

/5-6/

Egy fiu kimegy, a többiek pedig valamely tárgyban állapotodnak meg/pl.:kréta/, amelyet a kint levőnek el kell találnia. Ezután behívják a keresőt, ki a többiek erős és gyöngé tapsolása után indulva, igyekszik megmutatni azt a tárgyat, melyet a többiek megbeszéltek; ha sikerült, más megy ki, ha nem, ugyanaz. /Az erős tapsolás közeledést, a gyöngé távolodást jelent! A tapsot nóta is helyettesítheti./

+

KÉPESLEVELEZŐLAPOK.

/5-6/

Különböző képeslevelezőlapokat mutatunk fel a fiuknak; a környező falvak, vagy városok látképeit, ismert szobrok, épületek képeit, híres emberek arcképét, esetleg növények, fák rajzát stb. Kérdés: Mit ábrázolnak a képek? Minden helyes felelet egy pontot számít.

+

KI BESZÉL?

/5-6/

A fiuk körben ülnek. Egyikük bekötött szemmel a kör közepére ül. Rámutat a körben ülők közül valakire, mire az kimondja a bekötött szemű harcos nevét -lehetőleg elváltoztatott hangon.- Ha a középső felismerte a hangjáról, akkor helyet cserélnek egymással, ha nem, tovább folyik a játék.

+

KINÉL VAN A SAPKA?

/6-8/

A játékosok körben állnak vagy ülnek, egészen közel egymáshoz. Kezüket hátuk mögé rejtik. Énekelnek s közben sapkát adogatnak egymásnak körbe, kézzől-kézre. Intésre abbahagyják az éneket és az adogatást is. Akinek éppen a kezében maradt a sapka, az zálogot ad vagy kormos dugóval

jelet kap az orrára.

A hétpróba egyes pontjainak kikérdezésére is alkalmazható ez a játék.

+

KI TUD TÖBB KÖZMONDÁST?

/4-5/

A körben ülő játékosok sorban mondanak egy-egy közmondást./Lehet latin, francia, indián, kínai stb./ Aki már elhangzott közmondást ismételi, vagy nem tud többet mondani -zálogot ad, vagy kiesik a játékból. Az utóbbi mód alkalmazása esetén a játékosok száma egyre fogy s végül egyedül marad a legokosabb.

+

KÖMÜVES JÁTÉK.

/4-5/

A fiuk egymás után végigsétálnak a "kőműves állványon" /krétával húzott két vonal között/, három "cserepet" /könyv/ egyensúlyozva a fejükön. Félúton "téglát" kell elkapniok/labda/, melyet a játékvezető dob. Az állványról lelépni és a cserepeket, valamint a téglát elejteni nem szabad.

Pontot szerez az a játékos, aki mindezeket hibátlanul elvégzi.

+

KÖTÉLTÁNC.

/3-4/

Az egész ügy nem valami nehéz feladatnak látszik. Egyszerűen végig kell menni egy földre fektetett spárgán, anélkül, hogy jobbra vagy balra letérnénk.

Csak egy egész kevéske zür van a dologban. A kötéltáncos kezében ugyanis látcsó van, melynek távolító és kicsinyítő üvegén keresztül nézheti csak a spárgát, tehát látszólag hatalmas messzeségből figyel, hogy nem lép-e félre. Ahány félrelépés, annyi rossz pont.

Az a győztes, aki hibapont nélkül megy végig a spárgán, vagy a legkevesebb hibát csinálja.

Megnehezíti és mulatságossá teszi a játékot, ha a spárgát cikk-cakkban vezetjük.

+

LIS-ZTES JÁTÉK.

/4-5/

Tálcán vagy deszkalapon lisztből kb. tenyérnyi nagyságú és 2 cm vastagságú réteget lapitunk el evőkés lapjával. Ennek a rétegnek a közepébe gyűrűt állítunk élével úgy, hogy a teteje kissé látható legyen. A játékosok mindegyike a továbbadott evőkéssel leszel egy darabot a lisztrétegből és a leszelt mennyiséget kissé távolabb húzza. Addig nincs semmi veszedelem, míg a gyűrűt elegendő lisztréteg támogatja, de nagyon vigyázni kell akkor, amikor a gyűrű mellől lassanként elfogy a liszt. Annak a játékosnak ugyanis, akinél a gyűrű eldőli, a szájával kell a lisztes tálcáról a többiek élénk derültsége közben felvennie.

+

MEGISMERED A TÖRZS TAGJAIT?

/8-10/

A törzs két részre oszlik. Mialatt az egyik rész kint van, a másik rész a felismerhetetlenségig beburkolózik sátorponyvákba, pokrócokba úgy, hogy csak az egyik szem marad szabadon. Hangtalanul ülnek egymás mellett. A másik csoport feladata őket felismerni. Ha már minden "csomag" kilétét sikerült felderíteni, úgy a fiuk másik csoportja burkolózik be.

+

MIT CSINÁL A NAGYFŐNÖK?

/4-5/

A fiuk bekötik a szemüket. A nagyfőnök különféle zajt csinál; helyre teszi a széket, kulcs-csomót zörget, gyufát gyújt, becsapja az ajtót, könyvet lapoz, csomagot bont stb., de előzőleg felírja magának, hogy mindezeket milyen sorrendben fogja tenni. A harcosok leoldják szemükről a kendőt és a cselekvés sorrendjében felírják, amit hallottak.

+

MI VAGY?

/5-6/

Apró cédulákat sapkába teszünk. Ezekre állatok, madarak vagy közlekedési eszközök nevét írjuk. Mindenki húz egy cédulát és annak az állatnak, madárnak vagy közlekedési eszköznek mozdulatait, illetőleg hangját utánozza, amelyiket a papirdarabról leoldvas.

A játszók figyelemmel kísérik mind a külön-

böző hangokat, mind a különböző mozdulatokat és észleleteiket sorban felírják s azután a játékvezetőnek átadják.

Helyes válaszáért egy pont jár, pontlevonással büntetjük a hibákat.

ORSZÁGOS VÖRÖSPECSENYE.

/5-6/

A játékosok előrenyújtott kezekkel körben állnak, az egyik a kör közepére megy és a fiuk kinyújtott kezére üt. Ezek elkapathatják a kezüket, ha látják, hogy a középső az övékre pályázik. Ha a középső ütése nem talál, vagyis a levegőbe üt, akkor helyét cserél azzal, aki ügyesen elkapta előle a kezét.

ÓSERDEI SÉTA.

/5-6/

A mesemondó az otthon egyik végében helyet foglal, szemben vele egy sorban, kb. 3-4 méternyire ülnek a fiuk.

Mindegyik valamilyen állatnevet választ magának. Például: oroszlán, sas, sündisznó, tigris, kigyó, medve stb.

A vezető elmeséli a fiuknak, hogy milyen az óserdei élet, közben ügyesen beleszövi meséjébe azokat az állatokat, amelyet a fiuk választottak. Egy-egy állatnevet háromszor egymás után ismételi, mert mielőtt még harmadszor kimondaná, az érdekeltnék hozzá kell futnia és meg kell érintenie őt. Amennyiben sikerült, helyét és szerepet cserél a mesemondóval, ha nem, akkor visszaül a helyére, és addig folytatja a játékvezető a meséjét, míg más felváltja. E játékkal a fiuk is gyakorolhatják a mesemondást.

PING-PONG - LABDA FUJÁS.

/6-8/

Két csapat játsza, sima lapu, lehetőleg hosszú asztalon. Az asztal keskeny végén egy-egy arasznyi kapu van krétával kijelölve. Egy-egy csapat az asztalhoz képest zeg-zugos vonalba ül az asztal mellett, egy-egy kapussal. A székről felállva, az asztalra ráhajolni nem szabad, ezért "szabad fujás"/szabad rugás/ jár. Korner és taccsra, azonkívül szájjal való érintésre/hendsz/ a labdarugás szabályai érvényesek.

PÖRGEFORDÍTÓ.

/5-6/

A játékvezető beszél a hentesüzletről és az ott található árukról, vevőkről -ki mit vásárol.

Minden fiu választ magának a hentes és a mézszárszék áruai közül egyet, vagy az üzlettulajdonost, segédet, vevők közül a kisfiut, háziasszonyt stb.-t. A nagyfőnök beleszövi meséjébe a játszókat által meg személyesített lapockát, sonkát, kolbászt, esetleg bárdot stb.-t. Valahányszor olyan tárgyat vagy személyt említ, amelyet vagy akit a játszó választottak, az illető játszó feláll, saját tengelye körül megfordul és visszaül a helyére. A hentesüzlet említésére mindenki feláll, megfordul és leül.

A mesélőtől függ a játék érdekessége.

Hentesüzlet helyett gyógyszerértárat láto-gathatnak meg a fiuk. Ebben az esetben a szalonna helyett vattát, penicillint stb.-t választhatnak a ját-szók.

RAGADD MEG!

/5-6/

A játékosok körben állnak. A kör közepére eggyel kevesebb tárgyat/pl. sapkát/teszünk, mint ahányan résztvesznek a játékban.

"Ragadd meg!" vezényszóra a fiuk a lehető leggyorsabban felvesznek a kör közepéről egy tárgyat. Akinek nem jut, az kiesik a játékból. A többiek visszateszik "zsákmányukat", egyet azonban minden alkalommal félretesznek, mert ahogy a játékosok száma fogy, úgy kell a tárgyak számának is fogynia.

Addig tartja a játék, míg csak egy tárgy marad a közepén és két ellenfél áll egymással szemben, akik a "ragadd meg!" kiáltásra a közepén lévő tárgyat igyekeznek felkapni. Ez alkalommal dől el, hogy ki a legügyesebb.

SÜRGÖNYÖZÉS.

/3-4/

Megadunk néhány betűt, melyek töredékek egy sürgönyből, meghatározhatjuk, hány szóból, hány betűből állhat az. A nyartes az, aki a legtöbb előírásnak megfelelő szöveget képes írni.

SZÁMOS HELYCSERE.

/5-6/

A fiuk körben állnak s egytől felfelé számot kapnak. Az egyik játzó a kör közepére áll, bekötött szemmel. Két számot mond/a sajátját kivéve/. A két szám tulajdonosa felteszi kezét, jelezve, hogy tudják kivel kell helyet cserélniök. A lehető leggyorsabban helyet cserélnek egymással, mielőtt a középső igyekszik valamelyiküket megérinteni. Szerepet cserél a középső azzal, akit megfog.

SZOMSZÉDOK.

/8-10/

A törzs két részre oszlik. Az egyik fél kiemegy a szobából, a másik rész bekötött szemmel kört alkotva helyet foglal. A többiek később visszajönnek és csendben helyet foglalnak a bekötött szeműek mellett. Megbeszélte jelre az ujonnan jöttek énekelnek, vagy állathangot utánoznak. Aztán egyidejűleg mindannyian elhallgatnak. Minden bekötött szemű igyekszik kitalálni: ki a jobboldali szomszédja? Ha sikerül kitalálnia, úgy pontosan szerepet csapátának. A játékosok azután szerepet cserélnek.

TÁBORÉPÍTÉS.

/5-6/

A játékosok mindegyike egy-egy olyan szerzőszám vagy eszköz nevét veszi fel, amelyre a táborépítésnél szükség van./Sátor, cövek, balta, fazék stb./A nagyfőnök elbeszélésbe kezd a táborépítésről, amelyben a játékosok által vállalt nevek többször szerepelnek. Akinek a nevét a főnök emliti, azonnal feláll egy pillanatra, ha pedig az elbeszélésben a "tábor" szó fordul elő, az egész "tábor" felugrik a helyéről. Aki téved/nem áll fel, amikor a nevét említik, vagy feleslegesen ugrál/, zálogot fizet, vagy kiáll a játékból.

A mesélő okosan teszi, ha a vállalt neveket egy cédulára írva maga elé teszi, hogy elbeszélése során mindenkit szerepeltessen.

TENGERI TÁMADÁS.

/4-5/

A szoba nyitott ajtaja a Gibraltári-szorost ábrázolja. Egy bekötött szemű játékos az ajtó egyik oldalához dől -melyet elhagyniak nem szabad, csak ki-

nyújtott kézzel keresheti az ellenfelet- ő a gibraltári angol ütegeket személyesíti meg.

A többiek/német hajók/ igyekeznek egymás után, egész halkán átjutni a szoroson. Kiesik a játékból az, akit megérint az "angol üteg".

TÉRDVÖRÖSPECSENYE.

/2-4/

Két rövidnadrágos fiu ül egymással szemben. Az egyes játékos a kettős térdére helyezi kezét tenyérrel lefelé, a kettős játékos pedig saját térd mellé helyezi kezét -ugyanícsak tenyérrel lefelé. Most a kettős játékos igyekszik kezét gyorsan az egyes kezére rácsapni. Ha az egyes játékosnak sikerül kezét elkapnia, akkor a kettős játékos saját térdére csap és így az lesz vörös.

TITKOS FELELETEK.

/6-8/

Mindenki kis darab hosszukás papirlapot kap, amelyre a kérdésre a feleletet ráírja, azután egyet hajt rajta, úgy, hogy ne lehessen elolvasni; mindenki tovább-adja a cédulát s anélkül, hogy kibontanák, mindenki ráírja a most kapott cédulára a második kérdésre a választ. Így folytatódik, míg a kérdések el nem fogytak. A cédulákat ekkor összeszedjük s a középülés és közmulatság céljából felolvassuk. Persze a legfurcsább dolgok fognak kiderülni.

Ilyen kérdések: 1. Mit főztél ebédre? 2. Mit vásárolsz hozzá? 3. Mennyi ideig hagyod a tüzhelyen? 4. Hogyan tálalod? 5. Kit kínálsz meg vele? 6. Ki fogja megenni?.

Vagy: 1. Harci ösvényen milyen állattal találkozott az indián? 2. Mit gondolt az állat? 3. Mit gondolt az indián? 4. Mit csinált az állat? 5. Mit csinált az indián? 6. Mi a tanulság?

Vagy: 1. Melyik században élt? 2. Melyik volt a kortársai? 3. Kik voltak kortársai? 4. Mi volt életének legfontosabb eredménye? 5. Hány éves korában halt meg? 6. Főművei? 7. Melyik nemzetre hozott dicsőséget?

TITOKZATOS ISMERETLENK.

/4-5/

Két ügyes harcost kiküldünk s a bentmaradtak megbeszélnek két nevet, amelyek lehetnek a tör-

ténelemből, irodalomból, indiánéletből, nótákból vett nevek, de szerepelhetnek a jelenlévők nevei is. Amikor a két harcos egyenként bejön, valaki sugva megmondja, hogy a másik kicsoda. Így mindegyik tudja, hogy kivel áll szemben, de magának fogalma sincs, hogy neki milyen nevet adtak. Mindenkinek kötelessége, hogy a másikkal szemben úgy viselkedjék, mint ami azt megilleti s a beszélgetés során mindegyik i-

parkodik a másiknak hozzáintézett szavaiból, válaszaiból kitalálni a saját nevét! Mindketten törekszenek társukat megelőzni abban, hogy saját nevüket kitalálják; ezért aztán óvakodnak olyan megszólítást használni vagy kijelentést tenni, amely túlságosan megkönnyitené a vetélytárs dolgát. Ha például Petőfivel állok szemben, nem lenne okos dolog így szólni hozzá: "Oh, dicső költő, aki az Alföldet olyan szépen megénekelte!" Ebből ugyanis minden közepes képességű fiu is azonnal Petőfire ismerne rá sajátmagában!

Izelitőül néhány érdekes összeállítás:
 Petőfi - Napoleon, Ford - Rózsa Sándor, Pythagoras - Zrinyi Miklós, Pontius Pilátus - Liszt Ferenc stb., stb.

TOLL FUJÓSDI. /2-4/
 A játékosok az asztal köré ülnek. A feladat az, hogy egy tollat fujással lebegve tarsanak a levegőben. Akinek jobboldalán a toll leesik, rossz pontot kap. Öt rossz pont után a játékos kiesik. Játshatja két csapat is gólarányra, az asztal két szemben lévő oldalán.

VATTAFUVÁS. /2-4/
 A játékosok két egyenlő létszámú csoportban hosszukás asztal két szembenlévő oldalán helyezkednek el székeiken. Az asztal közepére kis vattacsomót /vagy ping-ponglabdát/ helyezünk. Adott jelre a játékosok vadul fujni kezdik a vattát és arra törekszenek, hogy az a szembenlévő oldalon leessék az asztalról. A szembenlévők persze ugyanezt akarják. A gólok száma dönti el a győzelmet. A vattához kézzel hozzányulni nem szabad.

VÁROSNEVIRÁS. /4-5/

A nagyfőnök egy betűt mond, a játékosoknak pedig ezzel a betűvel kezdődő nevű városokat kell írniok. Például K-val: Kaposvár, Kolozsvár, Kassa, Kecskemét stb. Összeolvasásnál mindenki törli a maga céduláján azokat a neveket, amelyek a másikinál is szerepelnek. Az győz, akinek a selejtezés után a legtöbb városneve marad.

A játék terét lehet szűkíteni és tágítani. /Dunántul, Magyarország, Európa, Eurázia stb;/
 E játék mintájára lehet utcanévírást, keresztnevírást stb. is játszani.

VERSIDÉZÉS. /4-5/

A játékvezető nyolc-tíz olyan versből idéz egy-két sort, amely verselet a fiuknak ismerniük kell. /Iskilában tanulták, olvasták stb./ A játékosok egymás után cédulára írják a kérdéses vers címét és lehetőleg a költő nevét. A győztes az lesz, aki a legtöbb helyes megfejtést "szállítja".

Ahol hangszer áll rendelkezésre, meg lehet próbálni e játék mintájára nóta-felismerő versenyt rendezni úgy, hogy a játékosoknak egy-egy eljátszott dallamtöredékből kell a kérdéses nótákra, zeneművekre ráismerniük.

VERSKÖLTÉS KÖZÖSEN. /4-5/

Minden játékos egy hosszukás papírlapra egy sornyi szöveget ír, majd a papir szélét behajtja úgy, hogy a szöveg utolsó szava/melyet a többi szónál egy sortávolsággal mélyebben írunk/, maradjon csak látható. Az így elkészített papírost mindenki a jobb szomszédjának adja tovább. Most mindenki olyan sort ír, amely rimel az előbbi sor utolsó szavára. A papírt tovább hajtogatjuk megint úgy, hogy az utolsó szó látható maradjon. A papir megint továbbvándorol egy játékosal és így folytatódik a versírás kollektív alapon addig, amíg a papir hosszából futja. A mulatság csúcspontja az, amikor a játék befejeztével a papírokat szétbontjuk és felolvasásra kerülnek a "vakon" költött remekművek.

VILLÁMLABDA.

/6-8/

A fiuk asztal köré ülnek. Középre arasznyi, nem túl könnyű tárgyat tesznek.

Villámgyorsan labdát gurítanak egymásnak, melyet ki kell védeniök, hogy le ne essék az asztalról. Ha ez mégis megtörténnék, akkor az a fiu esik ki a játékából, akinek ki kellett volna védenie. Kiesik a játékából az a harcos is, aki a labdát az asztal közepére helyezett tárgynak gurítja.

Testtel védeni a labdát nem szabad, csak kézzel, valamint a labdát kézben tartani is tilos. Mihelyt valakihez ér a labda, azonnal tovább kell löknie.

Nyertes az lesz, aki utoljára maradj.

VÖRÖSPECSENYE.

+

/2-4/

Kettesben játszható, jó „melegítő” játék. A két játékos egymással szemben helyezkedik el és az egyik a másiknak tenyérrel felfelé előretolt kezére ráhelyezi a kezefejét. Az, akinek a tenyere alul van, azon iparkodik, hogy azt hirtelen kirántva a másiknak a kezére üssön. Persze a másik se rest, s amint észreveszi, hogy a társa miben sántikál, azonnal hátrahajítja a karját. Ha az ütő az ütést elhibázta, akkor most ő tartja fent a kezét és neki kell idejekorán hátrahajlítania, ha nem akarja, hogy a sikerült ütések után továbbra is a másik maradjon az ütő. Így váltakozik a játék; vesztes az, akinek hamarabb vörösödik meg a keze.

+

-oOo-

FÜGGELÉK

NÉHÁNY ZÁLOGKIVÁLTÁSI MÓD.

Számos játékunk van, amelynél zálogot kell adnunk. Ezeknek kiváltása sok-sok mulatságot okoz, különösen akkor, ha szellemes módokat választunk ki.

Ilyenek például:

Állathangot komolyan utánozni.

Fiudalokat énekelni.

Közmondást mondani.

Jótettet végezni a játék folyamán.

Féllábon ugrálni.

Békaugrással ugrani.

Mesterséget utánozni.

Szobrót állni.

Jó ételkészítési módot mondani.

Egy érzést utánozni/fogfájás, fejfájás, ficam/

Bókot mondani.

Végrendeletet mondani.

A Tíz Törvény egyikét mondani.

Jó táborhelyeket felsorolni.

Verset szavalni.

Morse-jelekkel bemutatkozni.

A hét vezér nevét elsorolni.

Féllábon állva mindenki előtt meghajolni.

Jó zálogkiváltási módot mondani.

Mi a fővárosa X. országnak?

Rövid mesét mondani.

Tornagyakorlatot bemutatni.

Csatakiáltást hallatni.

Féllábon állva kisebb tárgyat felvenni

Jobbkézszel fejet ütögetni, ugyanakkor ballal
gyomrot simogatni.
Jó játékot ajánlani.
„Rémhírt” mondani.
Mindenkinek egy-egy jókívánságot mondani,
Rímet mondani a saját nevére.
Történelmi nevezetességű alakot utánozni.

•-oOo-

EGY + KÉT TÁBORTÜZIMÓKA, BE +
MUTATÁS.

Végezetül ezekből is közlünk egy tucatra
valót. A nóták, mesék, játékok, komoly beszélgetések
mellett a mókák, bemutatások/rossz szóval: jelenetek/
is új szint adnak a törzs tábortüzeinek s otthon, a
négy fal között a teadélutánoknak.

Nem feltétlen szükséges, hogy minden egyes
tüzünknel szerepeljenek, sőt nem is nagyon ajánlatos.
Szinpadiassá, kabarészerűvé válik a tábortűz, ha tul-
zásba vesszük használatukat. Inkább ritkábban, de
jól!

Jó szórakozást!

+

ÁRNYÉK-PEK.

A nézőket a bemutatóktól kifeszített le-
pedő választja el. A „nézőtér” sötét, míg a „szin-
padon” lámpát, /gyertyát/ helyezünk el úgy, hogy az
a bemutatók alakjának árnyékát a lepedőre vetítse.
Úgyes játékosok így rendkívül mulatságos bemutató-
sokat rögtönözhetnek. Például: Jajgató beteg jön a
csodadoktorhoz. Ez leülteti őt és -mivel betege a

gyomrát fájlalja- feltüri ingujját és a beteg szája
mellett lenyúl a mélybe! /A lepedőn megjelenő kép
úgy mutatja, mintha a szájába nyúlt volna -könyök!/
A csodadoktor aztán a legkülönbözőbb tárgyakat ve-
szí ki egyenként páciense gyomrából s azokat mind di-
adalmasan felmutatja /kefe, lasszókötél, konyhakés,
kapukulcs stb., stb./ A megkönnyebbült beteg hálál-
kodva távozik. Persze nagyon ügyeljen a doktor arra,
hogy pontosan a beteg szája mellett huzza elő a gyo-
morból kivett tárgyakat, különben az árnyék hibásan
fog mutatni! A tárgyakat valaki adogatja a csodadok-
tornak.

A játékosok mindig a lepedőhöz egészen kö-
zel helyezkedjenek el. Különösen a fiatalabb harcosok
rendkívül hálás publikum!

+

DRINÁPOLY OSTROMA.

A törzs két részre oszlik. Középen helyez-
kedik el a tábortűzvezető, aki határozott karlökések-
kel mutat hol az egyik, hol a másik csoport felé. A-
melyik csoport felé mutat, annak tagjai egyszerre tap-
solnak egyet. A tapsolás sorrendjét és sebességét a
tábortűzvezető igyekszik minél változatosabbá tenni.
/Ez a puskaropogás./ Ha a főnök tenyerével a csupasz
térdeiit kezdi paskolni, mindenki ezt teszi. Ez az é-
les csattogás a géppuskát akarja utánozni. Amikor a
tábortűzvezető a mellét kezdi döngöteni a két öklével,
az egész törzs is ezt teszi: ez az ágyudörgés. Végül
a nagyfőnök felugrik, karjait a magasba emeli, mire a
törzs hatalmas ordítást hallat. E diadalüvöltés u-
tán háromszoros „Üsd, vágd, nem apád!” csatakiáltás
zárja le ezt a szórakoztató, de fegyelmet is kívánó
játékot.

+

FÉNYKÉPEZÉS.

Az első táborozók „avatási szertartásainak”
egyike. A nagyfőnök felteszi a kérdést: „Ki volt ma
a legjobb táborozó?” A fiúk -az előzetes megbeszélés
alapján- a legfiatalabbra szavaznak. „Nos, -folytatja
a főnök- akkor méltó arra, hogy itt a tábortűz mellett
fényképet készítsünk róla.” Már hozzák is a gépet. A

megilletődött "zöldfülü" szó nélkül türi, hogy "beállítsák" arcát, orrát, homlokát, hajfirtjeit, nyakát stb. Végül, az a harcos, akinek a kezében a fényképezőgép van, azt mondja, hogy most már kitűnő a beállítás és "elcsettinti" a gépet.

S most jön a csattanó; A nagyfőnök "Már kész is a kép" szavakkal a boldogságban uszó ifju harcos elé tart egy tükröt, melyből egy szerecsenné mázolt képmás mered a csodálkozóra. /Ugyanis az "önként vállalkozó" ~~szó~~ beállító előzőleg jól be-kormozta a kezét. !/.

+

HUZD, KI TUDJA, MEDDIG HUZHATOD!

Olyan tréfa ez, amellyel csak egyszer lehet valakit beugratni. Kicsit borzalmas, de nagyon sok mulatságra ad alkalmat. A játékot legjobb kicsi tűz mellett lebonyolítani, így ugyanis nagyobb a hatás.

A kiszemelt áldozatot /esetleg többet is/ kiküldik és amikor bejön a tábortüzhöz, a fiúk a földön ülnek, lábukat előrenyujtják, lábszáruk és térdük pokróccal van letakarva. Az áldozatnak mindenkinek a lábát sorra meg kell rántania. Egyszer azonban, amikor egy nagyot ránt, a kirántott láb a kezében marad. Az igazi lábak közé ugyanis egy ál-lábat csempesztünk. /Rongyokkal kitömött harisnyát bujtatunk cipőbe./

+

KI HOGYAN SZAVALNÁ?

A tábortüzvezető közismert verset nevez meg azzal, hogy a játékosok mindegyike más-más szerepbe képzelve magát, szavalja el azt. Jó játék ez arra is, /a mulatságtól eltekintve/, hogy rejtett színésztehetségeket fedezzünk fel.

Hogy szavalná el például Petőfi "Füstbe ment tervét" a nyugalmazott tábornok, a komikus színész, a palóc legény, az ovodás kislány, a szerelmes diák stb., stb.

+

LEKVÁREVÉS.

Két vállalkozószellemű harcos szemét bekötjük, majd egymással szemben leültetjük őket. Mindegyikük kezébe csajkát és kanalat adunk; a csajkában lekvár van. Most a két harcos kanalára vesz a lekvárból s mindegyikük etetni kezdi a -másikat! Természetesen, ez nem megy simán, hiszen mindketten "vakok". Mig eljut a kanál lekvár a másik szájáig, bizony nyomokat hagy az arcon és az orron.

A játék mind a szereplők, mind pedig a szemlélődőknek épülésére szolgál. Ugyanis míg az előbbieket teleeszi magukat lekvárral, addig a nézők be-tegre nevetik magukat.

A ruha megkímélése céljából csak félmeztelenül tanácsos játszani!

+

MAGAS HEGYSÉG VESZEDELMEI.

A játékot ismerők egy erős deszkalapra állítanak egy "új harcost" bekötött szemmel, kit fel fognak emelni. Kettőn a deszka két végét fogják meg, a harmadik az áldozat mögé áll, míg a negyedik égő gyertyával a kezében előtte helyezkedik el. A deszkartatók kissé fölemelik a deszkát és nagyon keveset ide-oda mozgatva úgy tesznek, mintha emelnék azt. Ez alatt a hátul álló -kinek hivatása "emelés" közben támogatni az "új harcost" - lassan mind lejjebb és lejjebb fogja őt s így azt a benyomást kelti benne, mintha valóban emelkednék. Ennek a képzelődésnek az előmozdítására az elől álló fiú a gyertyát szintén lassan lefelé viszi/ha emelnék valakit, az állandó helyen lévő fényforrás süllyedőnek tűnik! /Mikor már elég magasra "emelték" a fiút, felszólítják, hogy ugorják le! Természetesen habozni fog s amikor erős biztatásra mégis leugrik, közderü közt fog néhány centimétert ugrani hatalmas előkészület után...

+

MEGHALT A DALAI LÁMA.

Kis csillagtűz mellett két játékos egymással szemben/egymástól 4-5 méternyire/kezében gyertyával feláll. Majd ünnepélyes lassúsággal in-

dulnak meg egymás felé, közben állandóan és komolyan egymás szemébe néznek. Amikor egymás közelébe értek, mély meghajlással üdvözlik egymást és az egyik mély hangon megszólal: Meghalt a Dalai láma! A másik erre ugyanilyen hangon válaszol: Nyugodjék békében! Ujra meghajolnak s ezzel a játéknak vége.

Látszólag nagyon könnyű a feladat, de a valóságban nagy önuralomra van szüksége a két játékosnak, hogy állandóan szembenézve és a többiek derült-ségétől kísérve komoly tudjon maradni.

+

SZINJÁTEK.

A tábortüzvezető néhány fiuval elhuzódik és megbeszél valamely verssrt vagy közmondást, melyet némajátékkal fognak bemutatni. Például elhatározzák a „Hajtsd a csónakod magad!” című fiudal első versszakát.

„A férfiu nem bamba juh,
Mit birkanyáj lök, huz odább.
Küzd és akar, feszül a kar
És maga hajtja csónakát.”

Ezután bevonulnak s ábrázolják a megbeszélte versszakot: A főhóst, a „férfiut” a többiek/birkanyáj/ide-oda lökdösik, ráncigálják, de ő egy-kettőre kiszabadítja magát s megfeszített izmokkal az éves mazdulatait utánozza.

Ezt a jelenetet ismételtetik is, ha a ki-találás nem sikerülne egyszerre.

Néhány könnyen megjeleníthető verssor: Szél-lő zug távol, alszik a tábor; Hej, de, ki bátor pattan az ágyból, Nem puhul el, mint gügye nyárs; Megdőglött a bírő lova, Megnyuzta a bírő maga. stb.

+

TÜSSZENTÉS.

Nagyobb csoport élethűen utánozhatja a tüsszentést. A játszók négy csoportja a tábortüzve-zető intésére egyszerre kiáltja a részére kiosztott szót: herc, treff, ássz, pikk.

+

UTÁNZÁSOK.

A legeredetibb és legnagyobb sikerre szá-mitható tábortüzi mókák: az utánzások. A törzs két -szinészi tehetséggel legjobban megáldott tagja a tábor napi életéből ellesett apróságokat jelenít meg. Pl. Hogyan tornászik reggel X? Hogyan mosogat Y? Hogyan főzi az ebédet a főszakács? Mit csinál éj-jeli őrség alatt Z? stb., stb.

+

VASTAPSOK.

A csatakiáltásokhoz hasonló hatásu tábor-tüzi bemutatások: a vastapsok. A tűz körül ülök adott vers vagy nóta ritmúsára egyszerre csapkodják össze tenyereiket./Természetesen a verset, illetőleg nótát csak magukban mondják, s így csak az ütemes tapsolást lehet hallani./ Álljon itt mintául két vastaps-versike:

Összeverem ropogós tenyerem,
Összeverem ropogós tenyerem,
Összeverem,
Összeverem,
Rem!

Ropog a kéz, a kéz, a kéz,
Ropog a kéz, a kéz, a kéz,
Ropog a kéz,
Ropog a kéz,
Kész!

+

..oOo..

V É G E