

Játéklista

Seniorképzés 2019

A halacska úszik a vízben	3
Békázás	3
Bumm csirke bumm	5
Bögöly	5
Gyros	6
2-es, 3-as kajak/kenu	6
Plí	7
Lóverseny	7
Angyalördög	8
Elment a nyúl a bálba	8
Dámdámdubi	8
Fű	9
impulzus (neuron, kézszorongatós akárm)	9
Labada	10
Vonat	10
Szuperhősös	11
Ómájcsecse	12
Guantanamera	12
Armada	13
Indulj, állj	14
Kártyás körbeülős	14
Drukkolós kőpapírolló	15
Medvevadászat	15
ParasztFPS	16
Energialabda	17
Ping-pong labda	18
Közösülés	18
Funky chicken	18
Térdcsapkodós (impulzus)	19
Én vagyok a repülő	20
HÁ	20
Csendnindzsa	21
Análhuszár (törpárbaj)	21
Óléó dimdim	21

Potméter	22
NYÁK készítés	22
Disznóbelsőséges	23
Süsü	23
Szoborcsoport	23
Evolúciós	24
Vodkás	24
Forma-1	25
Gombás / Póni	25
Wáttáncsu	26
N kéz, K láb	27
Zümm-röff	27
Józsi	27
Pillangó	28
Mentőláda	28
Ford Escort	29
Nád a házam teteje	31
Kerekerdő szélén	33
Japán Foci	33
Epoj táj táj	34
Baby shark	35
Érik a ropogós	36
Singing in the rain	36
Cője	37
Seggfül	38
Cowboy	38
Csomózás	38
Turmixgép	39
Ábrahám	39
Cucué-pás	40
Balatonnál	40
Ez itt egy rénszarvas	41
Mango	42
Pingvin	42
Aga-csu	43
Lábláb	43

A halacska úszik a vízben

- Idő: 5 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 5+
- Típus: mozgatós

Dal és mozgás is tartozik hozzá. Fontos, hogy egyszerre éneklj és csinálja mindenki az egészet rövid tanítás után, mert úgy van igazán feelingje. (tehát nem úgy mint a NYÁK-nál vagy a medvéknél). A játékvezető tényleg legyen nagyon lelkes, mert itt hatványozottan igaz az, hogy a társaság maximum annyira lesz elvetemült, mint a vezető, az meg itt nagyon fontos :) Maga a játék:

- A halacska úszik a vízben (Egy kézzel vízszintesen oldalra haladó függőlegesen rezgő szinuszjel)
- A kígyó kúszik (két összetett kézfejjel magad előtt azzal és testtel is kúszást imitálsz)
- De hopp egy alma (A „hopp” szóra egy jó nagy taps)
- A kukac kinéz (két kézzel szemüvegszerű mutatás arc előtt, fényleges fej-test mozdulat mutatja a „kinézést”)
- A kukac kimászik (két kézzel függőlegesen mászás imitálása)
- lelkesedés++ hangerő++ amplitúdók++

És újra előlről. Lehet fokozni jó sokáig, végén üvöltő hangerővel, óriásiban csinálod.

Békázás

- Idő: 15-20 perc (ha nagyon megpörgeted lemegy 10 perc alatt is, de nem érdemes)
- Eszköz: nincs
- Létszám: 5-999
- Típus: éneklős, mozgatós

Leírás, és tanácsok:

- A játék egy dal és a hozzá tartozó koreográfia megtanításából áll, jó ha nagyon sok részre bontod, mert hosszú a dal.
- Viszonylag „pihenősnek” indul aztán el kell kezdeni ugrálni és egy nagyon kemény fárasztó játék lesz belőle. Csak akkor játszasd, ha régen volt mozgatós (főleg te fogysz nagyon elfáradni)
- Érdemes először csak a dalt megtanítani mozdulatsor nélkül 2 soronként és csak utána a mozgást, mert sok a szöveg, nem lehet első hallásra megjegyezni és összekombinálni mozdulatokkal.
- Érdemes előbb a jappidáridom kivételével mindet megtanítani (hogy úgy érezzék itt nem lesz szivatás, csak éneklés végre) utána a hozzá tartozó mozdulatokat és csak végül belerakni a minden páros versszakban lévő jappidáridomos részt.

A nóta:

- Pa-ram szólt a kicsi zöld békácska
- Pa-ram szólt a kicsi béka.
- Pa-ram szólt a kicsi zöld békácska
- pa-ram, pa-ram, pa-ram.
- De a békák szokása a jappidáridom,
- a jappidáridom, a jappidáridom
- De a békák szokása a jappidáridom
- nem a pa-ram, pa-ram, pa-ram.
- Plim-plim szólt a kicsi zöld békácska
- Plim-plim szólt a kicsi béka.
- Plim-plim szólt a kicsi zöld békácska
- Plim-plim, Plim-plim, Plim-plim.
- De a békák szokása a jappidáridom,
- a jappidáridom, a jappidáridom
- De a békák szokása a jappidáridom
- nem a Plim-plim, Plim-plim, Plim-plim
- Ble-eh szólt a kicsi zöld békácska
- Ble-eh szólt a kicsi béka.
- Ble-eh szólt a kicsi zöld békácska
- Ble-eh, Ble-eh, Ble-eh.
- De a békák szokása a jappidáridom,
- a jappidáridom, a jappidáridom
- De a békák szokása a jappidáridom
- nem a Ble-eh, Ble-eh, Ble-eh.
- Pa-ram szólt a kicsi zöld békácska
- Plim-plim szólt a kicsi béka.
- Ble-eh szólt a kicsi zöld békácska
- Pa-ram, Plim-plim, Ble-eh.
- De a békák szokása a jappidáridom,
- a jappidáridom, a jappidáridom
- De a békák szokása a jappidáridom
- nem a Pa-ram, Plim-plim, Ble-eh.

A mozdulatok:

- minden Pa-ram -nál: taps+térd (pa→ taps ram→térdre csap)
- minden Plim-Plim-nél: békák pislogását imitálendő 4 kinyújtott ujj felül és nyújtott hüvelykujj alul szétnyitás, összecukás fejmagasságban (ilyen markolászás szerű mozdulat, csak nyújtott ujjakkal) (Plim-enként csuk, tehát egyszerre 2-szer nyit-csuk)
- minden Ble-eh nél: Ble-re nyelv kinyújt eh-re balról jobbra, lentről felfelé egy nyalás a levegőbe jól eltúlzott fejrázással.
- minden jappidáridomra féllábról felugrunk és minden végtagunkat szétesszük a levegőben örömkben, majd féllábra érkezünk (lehet, sőt ajánlott lábat váltani ismétléseknél, különben kipurcansz) (ha akarsz neki is futhatsz a kör közepén van helyed, és sokkal jobban néz ki ha lendületből csinálod)

Bumm csirke bumm

- Idő: 5 perc
- Eszköz: térd, tenyér, hangerő
- Létszám: 10-20+
- Típus: mozgató

Alap ritmus - térdre csapsz két kézzel, majd tapsolsz egyet. Szépen, egyenletesen, nem kell elsietni. Hajlamos begyorsulni a csoport, erre figyelj! X ember felett már szétmehet elég könnyen a ritmus, ezért nem kell feltétlen végtelen emberrel játszani. Előre bekiabálás, többiek utána csinálják - extra a többihez képest, hogy az ütés-taps ritmusba illeszkedjen a dolog. Bevezető, átvezető: légy kreatív :)

- **Bumm csirke bumm**
- **Bumm csirke bumm** - hangosabban, mint az előző
- **Bumm csirke, rántott csirke, bontott csirke bumm**
- **Bumm chicken bumm**
- **Bumm chicken bumm** - hangosabban, mint az előző
- **Bumm chicken rakka chicken, rakka chicken bumm** - nyelvtörténészek kíméljenek
- **Bumm Henchen bumm**
- **Bumm Henchen bumm** - hangosabban, mint az előző
- **Bumm Henchen, Dortmund Bayern Munchen hennen bumm** - vigyázz, jó kis nyelvtörő
- **Bumm cijke bumm**
- **Bumm cijke bumm** - hangosabban, mint az előző
- **Bumm cijke cipősz cijke elvitejje bumm**
- ezután gyorsítasz szöveg, előről

Bögöly

- Idő: 5 perc
- Eszköz: térd, tenyér, hangerő
- Létszám: 10-20+
- Típus: mozgató

Alap ritmus - térdre csapsz két kézzel, majd tapsolsz egyet. Szépen, egyenletesen, nem kell elsietni. Hajlamos begyorsulni a csoport, erre figyelj! X ember felett már szétmehet elég könnyen a ritmus, ezért nem kell feltétlen végtelen emberrel játszani. Előre bekiabálás, többiek utána csinálják - extra a többihez képest, hogy az ütés-taps ritmusba illeszkedjen a dolog. Bevezető, átvezető: légy kreatív :)

- **Bögöly!**
- **Dögölj!**
- **Jajj, jajj, jajj de viszket!**
- **Viszket a, viszket a, viszket a helye!**
- **Hozd már ide az ásót gyorsan!** (itt tarthatsz szünetet, egybe is mondhatod)
- **Csapjuk le a bö-bö-bö-böglyöt!**
- ezután gyorsítasz szöveg, előről
- a végén meg jól le lehet zárni, ha lecsapjátok a képzeletbeli böglyöt.

Gyros

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: hangerő, akcentus :)
- Létszám: x-végtelen
- Típus: mozgatós

Szokásos típus, valaki előre mutatja, többiek utána csinálják. Lehet a kör részese, hátrafelé nem mutogat semmit. Mindent kétszer mondunk, kétszer ismétlünk, kivéve az utolsó mondatot. Menetek között egyre gyorsabban, felvezető és átmenetek közötti szövegelésben légy kreatív, feldobja a dolgokat, ha egy kis arabos akcentust viszel bele :)

- **Ki szereti a gyrost? Mi! Ki szereti gyrost? Mi!**
 - Ki szereti a gyrost? - térdet csapkodsz ritmusra
 - Mi! - hüvelykujjakkal magadra böksz
- **Jobb kézzel csirkéből, bal kézzel borjúból. Jobb kézzel csirkéből, bal kézzel borjúból.**
 - Jobb kézzel csirkéből - jobb kézzel pakolsz a képzeletbeli pitába
 - Bal kézzel borjúból - bal kézzel hasonló
- **Hádzsmá, hádzsmá, hádzsmá há! Hádzsmá, hádzsmá, hádzsmá há!**
 - Hádzsmá - szem dörzsölgetése
 - há - kicsapsz két kézzel az ég/tető felé
- **Csípőset, csípőset, csípőset, há! Csípőset, csípőset, csípőset, há!**
 - Csípőset - csirkét utánzó mozdulatok - ne kérdezd :P
 - há - kicsapsz két kézzel az ég/tető felé
- **Az uborka nagyon finom. Az uborka nagyon finom**
 - Egyik kézbe mintha fognád az uborkát, másikkal szeleteket vágysz le belőle. Szeletelő mozdulatok ritmusra
- **Csalamádé mehet bele. Csalamádé mehet bele**
 - egyik kezeddal tartod a képzeletbeli pitát, és pakolod bele a dolgokat
- **Fehérmártás szeretem. Fehérmártás szeretem.**
 - Egyik kézben a már majdnem kész képzeletbeli pita, másikkal mintha merőkanállal csurgatnál bele magasról szósz.
- **Hát tessék egészségedre!**
 - kitarod, mintha a vendégnek adnád.

És akkor jön, gyorsabban. Megj.: Könnyű átírni egyéb dolgokra, pl. ki szereti a piát? Mi! Jobb kézzel fehér rum, bal kézzel barna rum. Tequila tequila tequila há, vodka vodka vodka há, stb...

2-es, 3-as kajak/kenu

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-40
- Típus: mozgatós, kontaktos

A játék elején különböző formációkat kell kitalálnunk, amiket különböző számú emberek alkotnak. Például:

- 2-es kajak: két ember leül egymás mögé jó szorosan, majd úgy tesznek, mintha eveznének

- 3-as kajak: három ember leül egymás mögé jó szorosan, majd úgy tesznek, mintha eveznének
- 8-as kenu: 4*2 ember leül egymás mögé párosával, és úgy tesznek, mintha eveznének oldalt
- stb.

A formációk a játékvezető fantáziájára vannak bízva, nagyon jól lehet különböző feelingekre ráhúzni. Ezeket a formációkat tisztázzuk a játékosokkal az elején, majd a játékvezető sorra bekiált egyet a tömegbe, a játékosoknak csoportokba kell gyorsan verődniük, beállni a formációba, akik nincsenek elegendően / aki kimaradt, az kiesik.

Plí

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-50
- Típus: éneklős, mozgató

Pliplipli plí plí plí plí plíplí plíplí

plíplí plíplí plíplí plíplí

Pliplipli plí plí plí plí plíplí plíplí

Plí plí plí plí plí

A játék exponenciális, egy ember elindul a körön belül körbe, amikor vége van a nótának valaki előtt megáll, ráüvölt, az az ember visszaüvölt, majd a középső beüvölt a kör közepébe, és ketten mennek tovább.

Lóverseny

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-100
- Típus: mozgató

körbeállunk, lábunkkal dobogunk, és közben csapkodjuk a combunkat, illetve amikor „szembejön valaki” akkor egy kis extra mozdulat, majd robogunk tovább.

Akciók:

- akadály → felugrunk
- kanyar → elfordulva a sima menet
- kisgyerek → nagy vékony hangon :„Paciii, paciii, paciii!!!” közben csapkodunk a kezeinkkel mint egy csecsemő
- hölgy → legyezzük magunkat közben („uhh, bazmeg” hang, (mert meleg van))

Angyalördög

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-25
- Típus: mozgatós, kontaktos

A játék lényege, hogy az elején mindenki választ magának egy angyalt, illetve egy ördögöt, de ezt nem árulja el senkinek, illetve a játékvezető kijelöli a területet, amin belül mozogni lehet. Amikor a játékvezető elindítja a játékot, mindenki megpróbál minél közelebb menni az angyalához, és minél távolabb az ördögétől. Második fordulóként meglehet fordítani, ördöghöz közel, angyaltól távol.

Elment a nyúl a bálba

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 5-30
- Típus: éneklős, mozgatós

Szöveg: **Elment a nyúl a bálba türüttütüttütüttü**

felhúzta nyúlcipőjét türüttütüttütüttü

megkötötte nyakkendőjét türüttütüttütüttü

de csak egy a lényeg, egy a fontos, az, hogy

elment a nyúl a bálba... (végtelenítve)

A lényeg hogy egyre gyorsabban énekeljük.

Koreográfia:

- elment.. : sétálómozdulat
- türüttütüttütüttü : két kézzel a test előtt kettő körzés egyik irányba, majd a másikba, mintha ablakot törölgetnénk
- ...felhúzta... : cípfelhúzás
- ..megkötötte... : nyakkendőkötés
- a de csak egy a lényeg... részénél pedig a mutatóujjunkkal csapkodunk

Dámdámdubi

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10++
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék menete, hogy mindenki egyszerre énekli, és mutogatja ugyan azt.

Dámdám dubidubi dám dám dubi (két csapás két kézzel a combunkon, majd jobb kéz bal vállra, bal kéz marad 2 csapás, majd megint 2 comb, majd bal kéz a vállra, jobbkéz marad 2 csapás)

Dámdám dubidubi dámdámdám (két kéz comb, jobb kéz váll bal kéz comb, két kéz comb, bal kéz váll jobb kéz comb, két kéz comb, két kéz comb keresztben, két kéz comb, mindegyik 1 csapás)

Dámdám dubidubi dárámm dubidubi (jobb kéz könyöknél derékszögben előre kitart, majd bal kézzel ugyan ez, utána bal tenyér jobb könyökre, majd jobb kéz bal könyökre, így a végén kb karba tettük a kezünket)

dámdám dubidubi dámdámdám (seggrisza közben leguggol, majd 3szor „tapsolva” tenyérlesöprés)

FŰ

- Idő: 5 perc
- Eszköz: kitépelt fűszál, vagy bármilyen kis tárgy (toboz, kislabda, stb...) ekkor a FŰ helyett az adott tárgy nevét kell mondani
- Létszám: 20-30 (az a lényeg, hogy páros legyen)
- Típus: időkitöltő

A játék zsenialitása egyszerűségében rejlik. Kell egy fent említett tárgy, amit a következő párbeszéddel átadunk valakinek:

-TESSÉK!

-MIEZ?

-FŰ!!

-FŰŰ??

-FŰŰ!!

Aki megkapta továbbadja. Lehet elindítani több fűvet, több tárgyat, vigyázzunk, hogy a játékot valahogy le is kell lőni

impulzus (neuron, kézszorongatós akármí)

- Idő 10-15 perc
- Eszköz: érme, (kendő)
- Létszám: 10-30
- Típus: mozgatós, vagy leültető

A játék során a csapatot két részre osztjuk. Az egy csapatban lévő emberek felállnak egymás mellé, és megfogják a mellettük lévő emberek kezét. Ha mindkét csapatban megvan a kézfogás a csapatok beállnak egymás mellé (hosszában), úgy hogy kifelé nézzenek (ne egymás felé). A lényeg, hogy ne lássák a csapatok se a saját se a másik csapat kezeit, ezért ha szükséges

kérhetjük, hogy a kézfogás a hátak mögött történjen. Fontos, hogy úgy van értelme a játéknak, ha mindkét csoport egyenlő emberből áll. A játékvezető a csoportok alkotta lánc egyik oldalán áll. Az első két ember figyel a játékvezetőre(a többiek ugye másfele néznek), amely egy egyezményes jel segítségével elindítja a játékot.(Ez pl. lehet egy érme feldobása: ha fej akkor indul impulzus ha nem akkor nem indul impulzus). Ha az első emberek meglátták a jelet akkor elindítják az impulzust a mögötte álló kezének megszorításával. Az impulzus végig megy a csapaton (mindenki megszorítja az utána következő kezét), és amelyik csapatnál gyorsabban elér az utolsó emberig az nyeri az aktuális versenyt.(Az utolsó ember jelezze kézfeltartással, ha elért hozzá az impulzus) A nyertes csapat első embere ezek után hátra áll ezáltal tolódnak előre az emberek. A játék addig tart, ameddig az egyik csapatnál a kezdő ember lesz ismét az első helyen. Ha valamelyik csapat téves impulzusra reagál, akkor a másik csapat kap pontot. Alternatíva: Látványosabb tud lenni a játék, ha az utolsó embernek nem csak jelezni kell, hogy elért hozzá az impulzus, hanem el kell futni egy kb 10m-re lévő kendőig(egyéb tárgyig).

A játékot a két oszlop ülve is játszhatja

Labada

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10++
- Típus: éneklős, mozgató

Minden egyes kör előtt megmondjuk, hogy merre fordulunk, illetve hogy az előttünk hányal álló mijét fogjuk pl: Forduljunk jobbra, és fogjuk meg az előttünk kettővel álló szemgolyóját. Éneklés közben ritmusra lépünk előre, illetve ha az énekben a „labadát” szó szerepel, akkor csípőnkkel közönséző mozdulatot végzünk előre kezdve. A szöveg:

Táncoljunk Labadát Labadát Labadát

Táncoljunk Labadát a világ legjobb táncát

A játékot lehet kombózni gyorsabb, magasabb hangon, hangosabb énekléssel

Vonat

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-30
- Típus: időkitöltős, leültetős

körbeállunk, leülünk, mindenki derékszögbe hajlítja a kezét (alkar néz felfele) és kinyújtja mutatóujját (ez lesz a sorompó). ezután a játékmester (vagy ha sokan vagytok, megkérhet több seniort is) indít vonatokat.

Vonat indítás előtt le kell zárni a sorompókat (a két mutatóujj vízszintbe hozása lassan, közben ding-ding-ding-hangot adva) (minél magasabb, sípolóbb hangon zárja a sorompót annál jobb) majd a vonat elhaladását játssza el (ebből több típus van, lásd lejjebb) fejrázással és közben az

adott vonat hangjának utánozásával. Ezután felnyitja a sorompót (ugyanaz a hangeffekt, csak függőlegesbe állítja a mutatóujját)

Úgy kell a forgalmat indítani, hogy amíg az egyik kiadja a vonathangot a mellette levő már zárja a sorompót, így folyamatos lesz a vonat haladása.

Vonathangok (a fejrázáshoz):

- személyvonat: lassabban, hosszabb ideig kell kiadni a hangot, (tudom, tudom... tudom tudom... mély hangon)
- tehervonat: nagyon lassú, sokáig kell kiadni a hangot (süvítés, csattanás effekt, érződjön hogy súlyos)
- IC: gyors, zúgás, süvítés effekt

Fokozza az élményt, ha a lassú vonatoknál a sorompó leengedése és felengedése is lassabb.

Szuperhősös

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10++
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék alapvetően a játéssal egy időben történik, kivéve a hősök felsorolása. Alapállásként mindenki jobbra fordul, jobb kezét ökölbe szorítva a magasba teszi, mintha szupermenként repülni akarna. Innen a kezét folyamatosan ritmusra hajlítva-nyújtva skandáljuk a „Légy szuperhős...” részt és lépésben haladunk előre. A párárárámm-ok a játéssal bemutatja az aktuális szuperhőst, majd mindenki csinálja utána a kör közepe felé fordulva. Miután ez megvolt ismét elindulunk körbe a fent leírt módon. A további körökben nem csak az aktuális hőst mutatjuk be, hanem az elejétől az egészet és a végére tesszük rá az újat.

Másik változat: Légy szuperhős résznél nem haladunk körbe csak a „párárárámm”-oknál

Légy szuperhős ments világot, s ne kérj érte pénzt x2

Párárárámmm x4

Szupermen (jobb ököl égbetartása)

Betmen (olaszos magyarázó kéztartásból maszkot formálunk az arcunkra)

Légy szuperhős...

további hősök:

Pókember (Pókemberes fehér váladék spriccelő póz)

Macskanő (mintha a cicafarkunkat pörgetnénk)

Hulk (feszítő pozíció)

Lassie (nyelv kidugva, egyik kéz elől, másik hátul, mintha kutyaúsznál)

Barbie (robotos mozgás)

feelingnek megfelelő (legyél kreatív ;))

Ómájcsecse

- Idő 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-150
- Típus: Mozgatós

A szöveg(illetve zárójelben a hozzá kapcsolódó cselekvés):

óóóomájcsecse (megfogod a fejedet és végighúzod a kezeidet a fejedben)

csecse koree(megfogod a mellkasodat és végighúzod a kezeidet a felső testeden)

csekoreshá (megfogod a combodat és végighúzod a kezeidet a combodon)

á szász lángá (megfogod az alsó lábszárad és végighúzod a kezedet a bokádig(á szász rész), majd felugrasz az ég felé nyújtott kezekkel(lángá rész))

A játék során a játékos soronként mondja a szöveget, majd a csoport megismétli utána. Miután végigment lehet kezdeni előlről a szöveget. A játék lényege, hogy kezdetben nyugodtan halkan csináljuk, majd az ismétlések során egyre hangosabban, erőteljesebben adjuk elő ugyanazt. Amikor már nem tudjuk tovább fokozni a hangulatot/hangerőt, akkor befejezzük és szépen megköszönjük a játékot.

Guantanamera

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-100
- Típus: éneklős, kontaktos

körbeállunk, mindenki jobbra fordul , és megfogja az előtte levő derekát, majd a kettővel előtte lévőét, hárommal, stb. egy kör két-három versszaknál több ne nagyon legyen, fogassunk át, és utána mehet még 2-3 kör, és így tovább...

Egy kör, éneklésből és egy egyszerű koreográfiából áll.

Koreográfia:

lépegetnek előre, és a CS-SS hangnál a csípőjüket rázzák (mindkét oldalra egyet-egyet) majd az Uh-nál csípő előre, áh-nál csípő hátra (közösülő mozdulatok)

Ének:

Guantanamera „CS-SS” (vonatgőzhang) Uh áh.

Guantanamera „CS-SS” (vonatgőzhang) Uh áh.

Guantanameeeeraaa, guajira Guantanamera.

Armada

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-100
- Típus: időkitöltős

Két részre osztjuk a csoportot, mindkettőhöz kijelölünk egy vezető seniort és kapnak egy-egy nemzetet, akit képviselnek.

A játék két hadsereg harcáról szól, aki hangosabb, az nyer. (persze úgyis döntetlen lesz) párbeszédes formában játszunk, különböző nyelveken, vagy akár lehet funky sztorikat is keríteni (rohamosztigosok vs. jedik is jó, ha nem tudjátok a nyelveket) egymással szembe felállítjuk őket egy-egy sorba, és váltogatva üvöltenek, minden egyes körben egyre hangosabban, és minden kör után egy lépéssel közelebb mennek a másik sorhoz, a végén egymás arcába üvöltenek.

fokozható az élmény egyedi koreográfiákkal (pl.: tüzelésnél lövés-imitálás)

Szöveg (angol):

-vezér: Man of the Queen are you ready?

-angolok: READY!!!

-V: READY????

-A: READY!!!!!!

-v: FIRE!!!

-A: BOOM!!!

-v: FIRE!!

-A: BOOM!!!

-V: FIRE!!!

-A: BOOM!!!!BOOM!!!!BOOM!!!

Szöveg (olasz)

-vezér: Uomini della filibusta, parados?

-olaszok: Parados!

-V: Al puente???

-O: Al puente!!!

-v: FUEGO!!!

-O: BOOM!!!

-v: FUEGO!!!

-O: BOOM!!!

-V: FUEGO!!!

-O: BOOM!!!BOOM!!!BOOM!!!

Indulj, állj

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-100 fő

Megjegyzés: Néhány kör után unalmassá válhat.

Az emberek körben állnak, a játékvezető pedig középen. Az emberek elkezdnek körbe futni, és a játékvezető elmondja nekik a 4 vezényszót: indulj, állj, ugrik, guggol (+1 a fordul, hogy ne szédüljenek). Néhány próba után a játékvezető elmondja, hogy megcseréli a vezényszavakat, az indulj az állj, és fordítva, az ugrik a guggol, és fordítva (a fordul megmarad). Ezután lehet szórakoztatni őket, hogy Állj!, Mondom ÁLLJ!... Mindenkinek a fantáziájára van bízva, hogyan futtatja egymásnak az embereket.

Kártyás körbeülős

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: pakli kártya (magyar vagy francia, mindegy, mindkettővel megoldható), ülő alkalmatosságok
- Létszám: 15-30
- Típus: kontaktos

A játékosok körben ülnek, a játék elején mindenki húz egy lapot a pakliból, megjegyzi a színét (káró/treff/pikk/kőr, tök/zöld/piros/makk), majd a lapokat visszaszedjük. (Amennyiben rendelkezésünkre áll több pakli is, és a delikvenssek nem tudják megjegyezni a színüket, maradhat náluk a kártya és a játékot egy másik pakli alapján vezetjük.) A játékvezető felüt egy lapot a pakliból, azok a játékosok, akik a kártyalappal azonos színnel rendelkeznek, arrébb ülnek egyel (az irányt, hogy jobbra vagy balra, az elején tisztázzuk!), ha a mellettük ülő játékosnak más a színe, akkor értelemszerűen az ölébe ül. Majd jön a következő kártyalap. Azok az emberek, akiken éppen ül valaki, nem ülhetnek arrébb, még ha az ő színük következik is. Idővel egy-két emberen feltornyosulnak a rajta ülők, ha már komoly fájdalmai vannak érdemes közbeavatkozni :). Általában egy pakli erejéig játszunk a játékot, persze ha igény és kedv függvényében lehet tovább is játszani, vagy hamarabb lelőni a játékot. Francia kártya esetén, a joker-t lehet

használni arra, hogy az embertornyokat „megfordítsuk” (legalsó kerül legfelülre), de ilyen trükköt máskor is beszúrhatunk, segítve ezzel azt, hogy senkin ne üljön 10 percig 300kg-nyi ember.

Drukkolás kőpapirolló

- Idő: 2-5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 2-végtelen
- Típus: időkitöltős

Ez egy szimpla kő-papír-olló, annyival felpékelve, hogy a vesztes fél beáll a nyertes mögé buzdítani őt. Amennyiben két csapat (két játékos és az őket buzdító emberek) ütköznek össze, a vesztes fél és egész csapata áll be a nyertes mögé. Így a végére csupán 2 játékos marad csak, 2 gigászi szurkolócsapatattal. A játék egyik különlegessége, hogy nincs benne vesztes, hisz a végén mindenki örül a nyertesnek :)

Medvevadászat

- Idő: 10-15 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 10-végtelen
- Típus: mozgató

Ez egy utánozós játék, ha úgy tetszik egy kérdezz-felelek (ami azt jelenti, hogy te elmondasz és mutatsz valamit, erre a többieknek el kell ismételni utánad). Egy sor kivétel viszont, amikor a közepén a „versszaknak” mutogatod az átkelési cselekvést. Mozdulatvilágában az alap mozgatsor, az a combcsapkodás. Ez rögtön a mondóka kezdő sora után kezdődik, és kitart egészen a végéig. Az egyes „versszakok” bírnak majd egy kis módosító erővel, de utána visszatérünk az alaphoz. A mondóka pedig úgy kezdődik:

- **Menjünk medvét vadászni!** - ezt jó hangosan, izgatottan. Van ennek egy kis üteme is, ami úgy jön ki, ha megnyomjuk hangsúlyban a minden páratlanodik szótagot (1, 3, 5, 7).

Eztán jön az ismétlődő rész, melyben azt találunk ki, amit csak szeretnénk a következő példa alapján:

- **Há nénééné!**
- **Há mit látok?!**
- **Ott egy**! (pl. út, de mindenféleképpen valami akadály -mező, mocsár, folyó, hegy, barlang-)
- **.....!** (pl. Menjünk át!, az akadályhoz illő cselekvés -Ússzuk át!, Másszunk fel! Menjünk be!-)
- Úton való átkelést imitáló ismétlődő kis mozdulat (pl. látványos gyaloglás, nagy karlendítéssel, folyó esetén úszás, stb.) - **KIVÉTEL:** ez egyszerre van
- **Átértünk!** (kis homloktörlés)
- **Menjünk tovább!** (visszatérünk a combtögyetéshez)
- Egy kis szünet.

Ami még fontos, hogy ez egy ütemre épülő kis játék, ami majd a következő részben fog elég nagy hangsúlyt kapni. A lényeg az odafele vezető úton, hogy kb. meg legyen egy ütemünk, és a

többiek is ebben válaszoljanak. Ezt pedig próbáld nem megtörni, még a végén lévő kis szünettel sem, tehát arra is anyi időt hagyj, mint a többi sorra.

Ha kalandos utunk során beértünk a barlangba, ott történik egy kis fordulópont. Meglátjuk a medvét:

- **Há néné!**
- **Há mit látok?!**
- **Ott egy medve!**
- **Menjünk közel!**
- **Felébredt!**
- **Szaladjunk!** (És itt történik egy ütemváltás is, gyorsítunk a tempón...)

Igazából a medvével még azt csinálhatunk amit akarunk, ha kedvünk tartja, meg is csikizhetjük. A lényeg a végkifejlet. Most pedig hazaszaladunk. Ez annyit tesz, hogy a felsorolt akadályokat visszafelé kezdjük el sorolni, illetve a hegy esetében pl. nem menjünk fel, hanem menjünk le fog szerepleni. Ja és gyorsabban nyilván. :)

A barlangból kispurizás egy lehetséges esete:

- **Há néné!**
- **Há mit látok?!**
- **Ott a kijárat!**
- **Menjünk ki!**
- szemünket takargatjuk a fénytől (mint pl. A börtön ablakában extra versszakában a fény...)
- **Kiértünk!** (gyors homloktörlés)
- **Menjünk tovább!** (visszatérünk a combütögetéshez, immáron gyorsan)
- Egy kis szünet. (Ez innen már el is hagyható igazából, úgy izgisebb)

Protip1: ha túl sok akadályt mondasz, lehet nem tudod megjegyezni a visszafele utat...

Protip2: a vége legyen az, hogy túlélitek, és örültök. A másik endingnek annyira nem örültek...

ParasztFPS

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 2-40
- Típus: időelbaszós

A játék alapfelépítése két ember párbajára épül. Aztán nagyobb csoportokban ebből lehet az Evolúciós játék mintájára több fordulós kiesős rendszert csinálni.

A játék során két ember ritmusra (egymásra szinkronizálódva) ütögetik két kézzel a combjukat. Minden két combütést egy olyan mozdulat követ, ami szintén két ritmusnyi ideig történik, majd megint két combra ütés, megint két másik mozdulat.

A játék célja, hogy megtöltsük a „fegyverünket”, lőjünk, illetve védekezzünk a golyók elől.

1. A lövés a legegyszerűbb: ilyenkor pisztolyt formált ujjainkkal a másikra „lövünk” egy golyót. (bár a ritmus két „ütem”, csak egy golyót lövünk ki). Minden lövés egy tölténybe kerül.
2. A védekezés során két kezünket keresztbe a mellkasunkra ütünk, ezáltal páncélt formálva kivédhetjük ha éppen abban a körben az ellenfelünk ránk lő. Akármennyit védekezhetünk.
3. Töltés során két pisztoly formált kezünket az égnek tartjuk. Ekkor egy darab tölténnyel leszünk gazdagabbak, amit később ellőhetünk. Akármennyit tölthetünk a fegyveren.

A játék célja innentől, hogy 0-0 golyóval kezdve sikeresen rálőjünk az ellenfelünkre úgy, hogy ő éppen tölt. Ha mindkét fél egyszerre lő, a golyók összeütköznek a levegőben. Ha mindketten védekeznek, vagy töltenek, nem történik semmi. „Örökpáncél” troll játékosok elkerülésére ha valaki 6 töltényt szed össze, akkor az bazookává változtatja a fegyverét és a következő lövésekor átlő a páncélon és másik golyón is.

Egy lehetséges játékmenet:

A játékos: comb-comb-tölt-tölt-comb-comb-lő-lő-comb-comb-tölt-tölt-comb-comb-lő-lő.

B játékos: comb-comb-tölt-tölt-comb-comb-véd-véd-comb-comb-tölt-tölt-comb-comb-tölt-tölt.

Energialabda

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-50
- Típus: mozgató

A játék lényege, hogy a játszó egy 2000éves Zen mester, aki megtanulta kezelni az energialabdát, és ezt a tudást akarja átadni a többieknek. Az energialabda nem maradhat sokat egy helyben, mivel mindenki kezdő, így berobbanna, és megsemmisül az univerzum. Két energialabda nem lehet egy embernél (csak a mesternél) mert különben egymásba robbannak. A játékot egy energialabdával kezdjük, majd amikor a mester úgy gondolja, hogy már megtanultál kezelni azt az egyet, több energialabdát csinál. Lehetséges műveletek:

- átadás jobbra/balra: A melletted állóra egy „kamehameha” mozdulattal rámutatsz, és azt üvöltöd, hogy HÁ
- átadás kivédése (visszapattan): kezdeddel a tested előtt egy X-et formálsz, és azt mondd, hogy „Yomologhi”
- átadás kivédése (továbbmegy a következő emberre): leguggolsz, fejed fölött a kezdeddel pajzsot formálsz, és azt mondd, hogy „Ó-down”
- átadás (bárminek, nem kivédhető): A kör közepe fele egy forgással beugrasz, féltérdre érkezel, és a szokásos „kamehameha” mozdulat mellé azt mondd, hogy „HÉÉÉÉÉ mákáréná”

Ping-pong labda

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-60
- Típus: éneklős, mozgatós

Az első ping-pong labda a játsszó, aki egy nótával a kör közepén ping-pong labdaként pattogva körbehalad, majd a nóta végén valakit megérint, akit ping-pong labdává változtat. A játékhoz nagy valószínűséggel nem kell semmilyen magyarázat, felvezetés, daltanulás, arra figyeljünk csak, hogy az első ember, akit átváltoztatunk ismerje a játékot. A nóta:

Én

Egy ping-pong labda vagyok

Egész nap pattogok

Ha megérintelek

Te is ping-pong labda leszel

Közösülés

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-50
- Típus: „leültető”

A játék nagyon egyszerű. Először is egy szoros kör kell hozzá, majd mindenki elfordul jobbra (vagy balra, vagy később balra, hogy visszaadjuk az ülést), előrelép a külső lábával egyet, majd háromra a popsija alá behelyezett lábra ül. Először úgyis elborulnak, de ha már viszonylag stabil a dolog, akkor lehet játszani azzal, hogy felteszik a kezüket (rezgő ujjak) előredőlnék, majd hátra, majd előre majd megint hátra, balra, jobbra...)

Funky chicken

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 10-végtelen
- Típus: szórakoztató, időkitöltő, éneklős, mozgatós, előre bekiabálós
- **Előbb nézd meg a videót, utána érthető lesz szerintem:**
http://www.youtube.com/watch?v=E0kMUTm_iDc
- Játék
 - Felvezetésnek bármi. Lényegében egy lépkedős, kiabálós dolog lesz, szóval katonság, menetelés,... bármi beleférhet. Meg hogy angolul van. Légy kreatív :)
 - Alap ritmus: left(-szünet), left(-szünet), left-right-left

- előre mondjuk a dolgokat. Először sajnos nem értitek, szóval visszakérdezte, **What did you say?**
- Tehát
 - Én: **Let me see the funky chicken!**
 - Körben: **What did you say?**
 - Én: **I said let me see the funky chicken.**
 - Körben: **What did you say?**
 - Én (mutogatva): **I said Uh. Ah-ah-ah-uh. Ah-ah-ah-uh. Ah-ah-ah-uh. One more time!**
 - Közösen (mutogatva): **Uh. Ah-ah-ah-uh. Ah-ah-ah-uh. Ah-ah-ah-uh.**
 - Én: **Back in line! Left, left, left-right-left**
 - ésígytovább
- variációk
 - let me see the funky chicken - csirke szárnyának utánzó mozdulataival
 - let me see the crocodile - két kezedet nagyban kirakod, és elkezdesz csattogtatni vele
 - let me see the robot in you - robot mozgásokkal jobbra balra, le fel,...
 - let me see the superman - először supermanes pózba vágod magad, utána jobbra/balra sasszézol kicsit, majd újra :)
 - let me see the hypohonder - fájlalod a kezéd, lábad, hasad, fejed,...
 - let me see the gay in you - buzisan integetsz, simogatsz magad, hajadat, miközben 3 oktávot feljebb csúszik a hangod
 - let me see the **instert feelingnek megfelelő elem** - légy kreatív ;)
- vége
 - let me see the tetris dance - egyrészt a tetris dallamát dúdolod, másrészt pedig a formákat jeleníted meg (egyenes hosszú, T alak, leguggolva a 4-es négyzet,...)

Térdcsapkodós (impulzus)

- Idő: 5-7 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-30
- Típus: leültetős, kicsi kontaktos
- körbeülünk
 - ha földön, akkor mindenki a tőle jobbra ülőnek a bal térdére rakja a jobb kezét, vagy elé a földre, ballal ugyanez fordítva (tőle balra ülőnek a jobb térdére/elé a bal kezét)
 - asztalnál fent leírt hasonló módon a másik előtt, az asztalon
 - o - játékos, \ meg / kéz → XoXoXoX...
- játék
 - valaki elindít egy impulzust - csap egyet a térdre/asztalra/földre, meg mond egy irányt, hogy merre halad, szépen a kezek sorrendjében(!) megy tovább az impulzus
 - ha valaki kettőt csap gyorsan egymás után, visszafelé indul az impulzus

- kiesés
 - természetsszerűleg aki elrontja, akkor egy kezét veszít/kiesik teljesen
- amire figyeljünk
 - ha sokan vagyunk, érdemes elindítani egy másik impulzust is, később harmadikat,...
 - beragadhat egy impulzus két „jóarc„ közé, akik folyamatosan kettőt csapkodnak. ezt egy új impulzussal v csúnyán nézéssel kezeljük
 - ne húzzuk túl sokáig a játékot, hangulattól függően lőjük le

Én vagyok a repülő

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 15-100
- Típus: időkitöltős

Körbeállunk, és mindenki átkarol mindenkit a vállánál, majd lép-zár-lép-zár lépéssel egy időben elkezdjük skandálni, hogy „Én vagyok a repülő, repülő repülő...”

A játék idővel gyorsul, hangosodik, egyre brutálisabb minden repülő, majd a végén a játszató azt mondja, hogy „Itt mindenki repülő, csak én vagyok helikopáter?”

Vége

HÁ

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 15-40
- Típus: időkitöltős

A játék alapja egy megtartott ütem, amire építkezünk. Ha valaki nem tudja ütemre a játék ráeső részét teljesíteni, a játékból kiesett. A játék elején segíthetjük a megadott ütemet tapsolással. Amikor kiesik egy ember értelemsszerűen új kört kell indítani. A kezdő ember karjait előre nyújtva lendületesen rámutat valamelyik játékosársára, miközben azt ordítja HÁ!. Akire rámutatott, karjait a magasba emeli és szintén kiáltja HÁ! Majd a mellette álló két ember, két karját összetéve, a szomszédjuk hasához csapnak, mintha meg akarnák ütni és szintén kiáltják HÁ! Ezt követően a játékos akire rámutattak és a hasához ütöttek, következő ütemre választ valaki mást és ráordít karjait előre lendítve, hogy HÁ!

Tehát a játék 3 ütemet ismételt, ezalatt 4 embernek van dolga:

- Első ütem: kezdő játékos rámutat valakire: HÁ!
- Második ütem: a kiválasztott játékos magasba tartva karjait: HÁ!
- Harmadik ütem: a kiválasztott játékos két szomszédja, a hasa irányába csap: HÁ!
- Negyedik ütemre a kiválasztott játékos lesz a kezdő és vissztérünk az első ütemhez

Ha az ütem káoszba fulladt érdemes újabb kört kezdeni. Figyelni kell, hogy ne túl lassan menjen a játék, gyorsabb kört lehet belerakni nehezítés képp.

Csendnindzsa

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 15-60
- Típus: időkitöltős

A csendnindzsa a legtöbb exponenciális játéknak pont az ellentéte. Első körben mindenki nagyon beszél a mellette állóval, szemben állóval, bárkivel, és van egy Csendnindzsa a kör közepén (a játsszó). Ha a játsszó rámutat valakire Son Goku-s kamehameha mozdulattal, akkor ő is Csendnindzsa lesz.

Análhuszár (törpárbaj)

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 15-30
- Típus: mozgató

A játékosok egyik kezüket a hátuk mögé rakják, nyitott tenyérrel kifelé, a másik kezük mutatóujját pedig maguk elé kitarva kardként. A feladat, minél több játékosársad tenyerét megbökní úgy, hogy közben a te hátrahúzott tenyeredet senki se tudja megbökní. A nyertes az, aki minél több ember kezét meg tudta bökní (figyelembe véve, hogy közben őt kevésszer érte találat). A játék „variálható”, úgy hogy a hátra tett tenyeret pont a popsinkhoz illesztjük, az elülső kezünk mutatóujját pedig hasunk/ágyékunk magasságában tartjuk (vagyis nem nyúlhatunk vele messze előre).

Óléó dimdim

- Idő: 10 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 10-sok /PÁROS!
- Típus: éneklős, kontaktos

Óléó dimdim dim

Óléó dimdim

Óléóléó dimdim

Óléóléó dim

A játékosok körben állnak. Először célszerű megtanítani a dalt. Ezután pedig kezdődik a koreográfia. Először párosával egymás felé fordulnak (mivel párosan vannak, ez megtehető a körben. Minden dimre esik egy pacsit/taps (kb fejmagasságban, mindkét kézzel), és minden sorvégnél fordulunk. Azaz elkezdjük, hogy óléó tapstaps taps óléó (erre fordulunk) tapstaps, óléóléó (erre megint fordulunk) tapstaps óléóléó (fordulás) taps. Az utolsó dimnél a pacsit után nem engedjük el egymás kezét, hanem a pacsit pozíciót megtartva a versszak eleji óléó-ra megfordulunk egymás körül. Ééééé indul újra a dal, végtelenségig lehet folytatni.

Megjegyzés: Érdekes többször, lassan átvinni a koreográfiát, hogy aztán a játékot elkezdve már menjen rendesen, mert elsőre legtöbbször nem esik le nekik, vagy nem tudják megjegyezni.

Potméter

- Idő: 5 perc
- Eszköz: Nincs
- Létszám: 10-80
- Típus: éneklős, leültetős

A játékosokat két csoportra osztjuk, választunk egy tetszőleges dalt, amit mindkét csapat jól ismer (Süss fel nap ;)). A játékvezető két karja lesz a két csapat hangerő szabályozója (nyilvánvalóan egyik az egyik csapaté, másik a másiké). A karunkat egyre magasabbra emelve, a csapatnak egyre hangosabban kell énekelnie, ugyanígy, minél lejjebb eresztjük a karunk, annál halkabbnak kell lennie a dalnak. A hangerő szabályozás lehet szép lassú és fokozatos, vagy hirtelen ugrás is következhet (attól függően milyen sebességgel emeljük a karunk). Ily módon „versenyeztetjük” a két csapatot, két karunkkal egy időben variáljuk a csapatok hangerejét (együk hangosabb, másik halkabb, mindkettő hangos, mindkettő halk stb.).

Játék közben nyugodtan le lehet ülni

NYÁK készítés

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-600
- Típus: mozgató

A játék lényege, hogy a játszatók mondanak, és mutatnak valamit, a többiek pedig utánuk ismétlik. Miután a játék kikerekedett egy egésszé, és mindenki megtanulta a szöveget, illetve a mozdulatokat, a játszató újrakezdi az egészet, csak gyorsabban. Az alább leírt versike letről felfele ismétlődő, először 1sor, aztán 2sor... végül az egész vers (zárójelben próbálom elmagyarázni a mozdulatot).

A nyáktervet kinyomtatom (bal tenyér kitesz, és jobb kéz élével mintha valaki sőt szórt volna rá, sóprünk egyet, ezzel imitálva a nyomtatást, mivel egy nyomtató így nyomtat.)

A Schönherzben lemaratom (két kezünkkel úgy csinálunk, mintha a lapot a tetején megfogtuk volna és belemártanánk egy edénybe[simán le föl visszük a kezünket])

Hol a páka? hol az ón? (először jobb kezünket emeljük a szemünk fölé és nézünk jobbra a távolba, majd a bal kézzel balra nézünk)

Itt egy flip-flop, ott egy kondi (először a jobb majd a bal kezünket kirajuk, mintha mutatnánk hogy oda van rakva az asztalra)

A nyáklapra (bal tenyerünket előre rakjuk, ez a nyáklap)

Forrasztani (mutató ujj kinyújtva, jobb kezünkkel lendítünk egyet mintha az ujj lenne a páka, ha már megvolt az „a nyáklapra” akkor pedig a tenyerünkbe bökünk jól)

Felvezetésnek pl jó az, hogy készítjük a mátrixhoz a panelokat. Meg ez lesz a munkánk ezért ezt nagyon jól kell tudni és mi most jól megtanítjuk nekik stb...

Disznóbelsőséges

- idő: 6-9 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 10-20 fő
- Típus: szivatós, kontaktos

A társaság körbeáll, úgy, hogy a vállaik összeérjenek, s mindenki összekarol a szomszédjaival oly módon, hogy meg tudják tartani egymást (mindenki összekulcsolja a kezét maga előtt, összekarolva a szomszédokkal). Ez után a játékvezető körbehalad, s mindenkinek a fülébe súg egy disznóbelsőséget (alkalomadtán, szolidabb játék esetén gyümölcsöt, vagy esetleg színeket), de úgy, hogy csak ő hallja. Kb 3-4 belsőséget osszunk ki, még hozzá úgy, hogy egy közülük túlsúlyban legyen, míg a többiből nagyjából megegyező számú (lehetséges példa: 12 fő esetén 2 szív, 2 máj, 2 vese, 6 gyomor). Ezután a játékvezető mindig mond egy belsőséget (pl szív), s aki azt kapta, annak fel kell emelnie a lábait a magasba pár másodpercre, megbízva a szomszédjaiban, hogy azok megtartják. És így tovább. Fontos, hogy azt a belsőséget, amelyikből a legtöbbet osztottuk ki (majdnem mindenki azt kapta ugye), azt az első 3-4 körben ne említsük. Mire már mindenki bízik a szomszédjában, jöhet a katarzis, tehát az a belsőség, melyet eddig nem említettünk. Figyeljük, mennyire sikerül megtartaniuk egymást.

Süsü

- idő: 5 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 10-25 fő
- Típus: mozgatós, kontaktos

Minden játékos feláll, becsukja a szemét és két kezét előrenyújtja. Szép lassan mindenki elindul a kör közepe felé. Ha beleütközik valaki másnak a kezébe, azt mindkettőjüknek azt kell mondaniuk, hogy Süsü. Ezt egy darabig játsszák. Később a játékvezető majd ráüt valakinek a vállára, aki ettől megbetegszik. Ha egy beteg süsü keze összeér egy nem beteg süsüvel, akkor a beteg nem mond semmit. Ebből a másik fél is tudni fogja, hogy egy beteggel találkozott és ő is megbetegszik. A játék addig megy, míg mindenkire rá nem kerül a dögvész. Esetleg a játékot lehet tovább kombózni gyógyító süsüvel, meg egyéb vicces elemekkel.

Szoborcsoport

- idő: 10 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 12-20 fő
- Típus: kontaktos

A játékosokat két részre osztjuk, egyik csapat pl a görögök, a másik csapat a perzsák. Egy szoborcsoportot kell majd alkotni, ahol a két fél egy csatát vív egymás ellen. Először választunk mindkét csapatból egy-egy hírnököt, akik majd elmesélik mit láthatunk. Mindkét csapatból megkérünk egy-egy embert, hogy lépjen ki, és álljanak be valahogy szobornak (tipikusan egymással küzdve). A két hírnök elmeséli mit láthatunk. Újabb két embert kérünk meg, hogy

lépjenek ki, és egészítsék ki a már meglévő szobrokat kedvük szerint, majd a szóvivők ismét bemutatják az alkotást. A játék addig tart, amíg minden ember be nem kapcsolódik a szoborcsoportba. Néhány kör után érdemes lehet nem egyesével, hanem 3-5-ötösével kihívni az embereket, hogy ne legyen unalmas.

Evolúciós

- idő: 5 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 10++
- Típus: mozgatós

A játékosok különböző evolúciós szinteken lépkednek majd végig. Minden szinthez tartozik egy meghatározott mozgás. Ha két azonos szinten lévő állat találkozik, kőpapírolló meccset játszanak, a győztes tovább fejlődik. A szintek (pl): Tojás: mindenki guggol és azt mondogatja, hogy tojás Csirke: a kacatánc mozdulatát imitálva, mondogatva, hogy csirke Sas: széles repülő mozdulatokkal, sást mondogatva Borisz: magasba emelt kézzel, Borisz. A játék addig tart, amíg az alsóbb szinteken mindenhol csak egy ember marad.

Vodkás

- idő: 5 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 6-100 fő
- Típus: éneklős, mozgatós

A társaság körbeáll, a játékvezetőre figyel. A játék során a játékvezető mond egy sor szöveget, majd ezt megismétli a társasággal együtt. Minden sor szöveghez egy mozdulatsor is tartozik, amit a szöveggel együtt meg is csinálunk. Ez után jön a refrén, majd újra előlről kezdődik a dolog, mint a „Singing in the rain” esetén (először a mondóka első sora, refrén, mondóka első sora, majd második sora, refrén, mondóka első sora, második sora, harmadik sora, refrén, ...)

- A mondóka (zárójelben pedig a mozdulatsor)

Let's drink some vodka! (ökölbe szorított kezeinket kinyújtjuk előre, mutatóujjak felfele állnak)

Let's drink a lot! (kezeinket behúzzuk a törzsünk mellé, hüvelykujj továbbra is felfele, ököl.)

Let's keep balance, (bal lábunkat keresztbe tesszük a jobb láb előtt)

Let's try not to puke (bedőlünk a testünkkel előre, derékból, mintha ... természetesen láb még mindig keresztbe, kezek a deréknál, hüvelykujj felfele)

Let's try not to piss your paaaants (az eddigi formációhoz hozzáadjuk a térdrogyasztást, mintha pisilni kellene)

...and let's forget about everything (félig meddig érthetetlenül kiabálva, közben random mindenféle dülöngélve)

- A refrén

Vodka-vodka vodka-vodka vodka-vodka - HÁ! (ép, amelyik pózban vagyunk, ökleinket, illetve egész ványadt felsőtestünket döntögetjük jobbra-balra mindegyik újabb szócskára)

Vodka-vodka vodka-vodka vodka-vodka - HÁ!

Forma-1

- idő: 5 perc
- eszköz: nincs
- létszám: kisebb csoport (10+ fő)
- Típus: leültetős, kontaktos

A játékvezető leülteti a játékosokat úgy, hogy mindenki a lábait az előtte ülő ölébe teszi. Egy oszlopon belüli játékosok kapaszkodjanak össze oly módon, hogy mindenki megfogja az előtte ülő vállát. Ez a néhány oszlop rally autókat jelképez, melyek versenyeznek egymással. A játékvezető bevezető sztorit mond, majd „felbődülnek a motorok”, s kezdődhet a verseny. A játékvezető fantáziájára van bízva, milyen akadályokat állít a versenyzők elé, s az autóknak arra reagálniuk kell (ugye egy autó-oszlop teljesen egységesen kell, hogy regáljon, azaz azt csinálja minden játékos, amit az előtte ülő). Vezényszavak lehetnek: Jobb kanyar, Bal kanyar, gyorsít, lassít, ugrató. A játékosoknak ezekre pedig valós szimulációt kell végrehajtaniuk (balra/jobbra/előre dőlnek...). A végén valamilyen szempont alapján legyen egy győztes autó (kreativitás, hangerő, lelkesedés, mellszőrzet)

A játéknak létezik egy olyan verziója is, ami nem konkrét verseny, hanem mindenki egy autó.

Gombás / Póni

- idő: 5-9 perc
- eszköz: nincs
- létszám: 20-50 fő
- Típus: éneklős, mozgatós, kicsi kontaktos

A társaság kör alakzatot vesz föl. A játék során mindenki egy dalt énekel folyamatosan ismételve, amíg tart a játék. (dalszöveg lentebb) E közben a játékvezető furcsán ugrálva táncolva elindul a körön belül körbe.

Egyszer sétálok a sűrű nagy vadonban Hát mit látok nyomban Nicsak itt egy gomba!

Ekkor minden belső ember egy párhoz ért, akivel elkezd táncolni mégpedig erős seggriszálás, és két kézzel test előtt körözéssel:

Rá-rá-rázzad gomba (a párral szemben)

Fo-fo-fordulj gomba (menetirányba fordulva)

Po-po-popsi gomba (Va-va-valagomba, Hü-hü-hüvelygomba) (egymásnak háttal, popót érintve)

Induljon a móka!

Ezek után újra előlről kezdi a kör a mondókát („Egyszer sétálok...”), ám immáron ketten mennek körbe-körbe, és így tovább, míg a végén X ismétlést követően mindenki körbe körbe sétál/ugrál.

Létezik egy (eredeti) angol szöveg is

There's a story of my pony story of my little pony

There's a story of my pony

This is what she told me

Front front front my baby

Side side side my baby

Back back back my baby

This is what she told me

Wáttáncsu

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-600
- Típus: mozgató

A játék lényege, hogy a játszatók mondanak, és mutatnak valamit, a többiek pedig utánuk ismétlik. Miután a játék kikerekedett egy egésszé, és mindenki megtanulta a szöveget, illetve a mozdulatokat, a játszató újakezdi az egészet, csak gyorsabban. Az alább leírt versike lentről felfele ismétlődő, először 1sor, aztán 2sor... végül az egész vers (zárójelben próbálom elmagyarázni a mozdulatot). (A játéknak létezik egy B-verziós szövege is)

Tutti-frutti frutti-tutti (Egyiptomi stílusban jobbra, majd balra fordulás)

Oki-doki doki-oki („síelő” mozdulat kézzel előlről hátra)

Itten-ditten ditten-itten (összekulcsolt kéz jobb, majd bal váll fölé)

Iszperi ottem bottem HÖ (jobb lábbal indulva, kezeket magad előtt pörgetve 2 lépés előre, „bottem”-re jobb láb a bal elé tesz levegőben, „HÖ” re pedig hullamozdulat, és a láb visszamegy jobboldalra, de továbbra is levegőben marad)

Páráská ritten (először hátramenés nélkül, majd ha volt már az „iszperi ottem bottem HÖ” sor, akkor hátramenéssel kéz pörgetés magad előtt)

Wáttáncsu (keresztbe tett kézzel Váll, váll, majd kereszt nélkül térd)

N kéz, K láb

- Idő: 10-20 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15+
- Típus: kontaktos, mozgatós, csapatépítő

A résztvevőknek úgy kell állniuk minden segédeszköz nélkül, hogy összesen N kéz és K láb lehet a földön. N és K a csoport méretéhez mérten alkalmasan választható. Egymásra lábára állni, stb nem ér. A formációt a számolás erejéig kell fenntartani, tehát pl. nyugodtan támaszkodhat mindenki amíg készülődnek, aztán amikor szólnak, hogy kész, senki nem mozog, játékvezető pedig számol. Ha beleférnek N-be és K-ba, ügyesek.

A játék összetettebb, mint amilyennek elsőre hangzik, hiszen számolgatni kell fejben N és K optimális értékét, ami függ a megoldásoktól. Ha egymás nyakába ülnek, akkor a lábak számát csökkenteni, a kezek számát növelni kell. Ha pedig a fekvőtámaszos megoldás jön elő, akkor a lábak számát kell növelni, és a kezek számát csökkenteni (ez nem szentírás, helyzettől függően lehet nyugodtan játszani megfelelő átgondolással, felkészüléssel, amiből következik, hogy nem a hirtelen kiugrom, és eljátszatom típusú játékok közé tartozik)

Zümm-röff

- Idő: 5-15 perc (bármikor lelőhető)
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-40
- Típus: leültető

Körben állnak (ülnek) a játékosok akiknek bemutatjuk a méhecskét, ami balról jobbra megy, és azt mondja, hogy „bzz”. A játékvezető által választott kiindulóponttól tehát elindul egy méhecske jobbra, és aki előtt elhalad, az jobbra rántja a fejét és azt mondja, hogy „bzz”. Nyilván ha az előző ember végzett a zümmögéssel, megy tovább a méhecske, folyamatosan, körbe. Figyeljünk, hogy pörögjön a játék, illetve minél több állat él egyszerre, annál vicces. További állatok: disznó (horkant, jobbról megy balra), bálna (tompán „PAH” hangot ad ki, mintha levegőt fújna ki, és jobbról megy balra).....

Kis kiegészítés, hogy vannak gyors, és lassú állatok is (játéktípustól függ, hogy éppen mit talál ki), így például a méhecske (általában) gyors, míg a bálna nagyon lassú, és mindenki jól kiélvezheti a saját kis PAHHH hangját :)

Józsi

- Idő: 5-7 perc (versszakok számának függvénye)
- Eszköz: nincs
- Létszám: 30-végtelen
- Típus: mozgatós

A feladat a játékvezető ismétlése és utánzása. A játékosokat körbe állítjuk. A játék elején „Józsi” (vagyis minden játékos) egy képzeletbeli gombot nyomogat az egyik kezével, és a játékvezető után ismétli a szöveget:

CSŐŐŐŐŐŐŐŐ!

Jóúzi vagyok

és egy gombgyárban dolgozom

egyszerscak odajön hozzám a főnök, és azt mondja

HÁDE JÓÚZSI!!

HÁ NEM DÓGOZÓL ELEGET!!!

NYOMKODJAD AZT A GOMBOT A *-oddal is

Természetesen a * helyére újabb testrészt lehet illeszteni, bővítve azon testrészek listáját, amivel Józsi nyomogatja a gombokat (mozgásában továbbra is megjelenik az összes addig említett). Egy lehetséges sorrendje a testrészeknek: jobb kéz (default), bal kéz, lábak, segg, fej, nyelv. A történet előrehaladtával lehet a hangerőn és a beleélésen is növelni.

Pillangó

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 30-végtelen
- Típus: éneklős, mozgatós

A játékosokat a körbe állítjuk és felvezetjük a történetet azzal, hogy találunk egy pillangót, akivel szeretnénk minél jobban törődni, ezért a képzeletbeli pillangó simogatása közben a következő nótát énekeljük, mozdulatainkat a dallamhoz igazítva:

„Nem fogsz te pillangó szállni, virágról virágra szállni! Nem fogsz te pillangó szállniiii, virágról virágra szállni!”

Ezután a pillangót tenyérrel kezdjük el paskolni (tapsolunk) és ismételjük a dalt. Később ököllel csapkodjuk a tenyerünket, benne a pillangóval, majd fél lábbal lépkedünk rá, páros lábbal ugrálunk rajta, végül akár szexuális élményekben is részesíthetjük. Színesebbé teszi a játékot, ha a kitarzott „szállniiii” utáni kis szünetben kicsit módosítunk az éppen végzett mozgáson (pl. ököllel csapkodáskor ritmuson kívül 3-4szer csapunk a tenyerünkbe, a fél lábbal taposós résznél belemaszírozzuk a fűbe, stb.)

Mentőláda

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-600
- Típus: éneklős, mozgatós

Maga a játék nem nehéz, gyorsan tanítható, így egyből a lényegre térnek:

Mentőláda, mentőláda

Nyílj már ki, Nyílj már ki!

Mentőláda, mentőláda

Nyílj már ki, Nyílj már ki!

Nem nyílok ki, nem nyílok ki!

Nyílj már ki, Nyílj már ki!

Nem nyílok ki, nem nyílok ki!

Nyílj már ki, Nyílj már ki!

Mutogatás

„**mentőláda**” - egy téglalapot rajzolunk két kézzel

„**nyílj már ki**” - kulccsal nyitogatást imitálunk

„**nem nyílok ki**” - fájdalmas arc, nyikorgós, hisztizős hang, közben fejrázás a tiltakozás legnemesebb kifejezőjeként

Elsőre mutogatással együtt megtanítjuk. Amikor már jól megy, lehet gyorsítani, ameddig bírja a nép :)

Variáns:

Rántott husi, rántott husi

Sülj már ki, Sülj már ki!

(...)

Nem sülök ki, nem sülök ki

(...)

Ugyanaz, mint az előző, csak egy szép, megtermett, 2dimenziós amorf alakú rántotthúst rajzolunk a $z=0$ síkba a „rántott husi” elhangzása alatt. A „sülj már ki” részhez a „Börtön ablakááabaaaa”-ból ismert sütős mozdulat használandó. A sebesség itt viszont csökken.

Ford Escort

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 15-150
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék egy 3 versszakos dal, hozzá tartozó mozdulatokkal. (illetve egy dzsatubé link a dallamhoz <https://www.youtube.com/watch?v=qPeYxh91ymI>)

Egy Ford Escort, egy Ford Escort,
egy mini-mini-mini-mini Ford Escort.

Egy Ford Escort, egy Ford Escort,
egy mini-mini-mini-mini Ford Escort.

Ferrari! Ferrari!

Egy mini-mini-mini-mini Ford Escort.

—

Egy Pizza Hut, egy Pizza Hut,
egy Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut.

Egy Pizza Hut, egy Pizza Hut,
egy Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut.

McDonald's! McDonald's!

Egy Kentucky Fried Chicken, Pizza Hut.

—

Egy gémes kút, egy gémes kút,
egy karikás ostor, egy gémes kút.

Egy gémes kút, egy gémes kút,
egy karikás ostor, egy gémes kút.

Csirkepörkölt! Csirkepörkölt!

Egy karikás ostor, egy gémes kút.

—

A mozdulatok

Egy Ford Escort → Úgy teszünk, mintha autót vezetnénk.

Mini-mini-mini-mini → Ütemes seggriszálással kicsit leereszkedünk.

Ferrari! → Mutatjuk a fülünk mellett elsuhanó Ferrarit.

Egy Pizza Hut → Mutatunk egy kerek pizzát, majd a hátunkra mutatunk.

Egy Kentucky Fried Chicken → Csirke módjára mozgatjuk a karunkat.

McDonald's! → egy hatalmas McDonalds M-betűt mutatunk a két kezünkkel.

Egy gémes kút → Bal alkarunkat vízszintesen magunk előtt tartva, a jobbat függőlegesen felfelé tartva a bal kézfejük végéhez érintjük. Lehajtjuk, majd vissza a jobb karunkat a balra.

Egy karikás ostor → A fejünk felett karikát mutatunk.

Csirkepörkölt → Enyhe guggolásból indulva alkarjainkat egymás körül forgatva felemelkedünk.

Nád a házam teteje

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 10-300
- Típus: éneklős, mozgatós

Mutogatni a házat, a tetejét, ahogy rászállott, a sárga lábat, a hess le rólát, a kérdőjelet, és a mindenféle jelzőt, nagy beleéléssel.

Nád a házam teteje teteje

De rászállott a cinege cinege

De hess le róla cinege cinege

Mert beszakad a teteje teteje.

—

Ha be szakad mi lesz vélem?

Sárga lábú cinege cinege

De hess le róla cinege cinege

Mert beszakad a teteje teteje.

—

Sár a házam alapja alapja

De rámászott a giliszta giliszta

De hess le róla giliszta giliszta

Mert beszakad az alapja alapja

—

Ha beszakad mi lesz vélem

Mutáns fejű giliszta giliszta

De hess le róla giliszta giliszta

Mert beszakad az alapja alapja

—

Műszálas a biciklim kereke

De rászállott a molylepke molylepke

De hess le róla molylepke molylepke

Mert kilyukad a kereke kereke

—

Ha kilyukad mi lesz vélem

Szörös lábú molylepke molylepke

De hess le róla molylepke molylepke

Mert kilyukad a kereke kereke

—

Szőlő a bor alapja alapja

De rászállot a muslinca muslinca

De hess le róla muslinca muslinca

MERT SZAR LESSZ A BOR!

<http://www.youtube.com/watch?v=dkEfzizLCGE>

Kerekerdő szélén

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: énekhangunk és a végtagjaink.
- Létszám: 15-300
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék menete: először normálisan, majd másodszor icike-picikében nagyon magas hangon, harmadjára pedig mint 3 jeti ortó nagyban mély rocker hangon

Kerek erdő szélén (két kézzel egy nagy karikát rajzolsz, illetve két tenyeredet összeérinted, és jobbra, majd balra vágysz egy jót [szélén])

Kicsi házikóban (ház tetejét, oldalát, majd alját mutatod 2 kézzel)

Élt egy kis kavboj kavboj (lasszózol egy kézzel fej fölött)

A neve Bill (két fegyver előrántasz, vagy bajuszt rajzolsz)

—

Volt egy kiscsikója (két kézzel csacsifület mutatsz saját magadnak, és dölöngélsz előre)

Pihent a fa alatt (két kéz tenyérrel összeérint, és alszol jobbra, majd balra, jobbra, balra)

Bill meg közben lassan főzte (két kézzel kavarod a teát, mintha ortó nagy fazékban lenne)

A teát (két kézzel kiiszod a fazekat)

—

Ravasz kis indián (jobb mutatóujjaddal a fejedre mutatva a halántéknál köröket rajzolsz)

Tollal a fejében (jobb kezeddal tollat csinálsz a fejedre, és dölöngélsz előre)

Ellopta a kiscsikót meg (felváltott kézzel kötelet húzol)

A teát (két kézzel kiiszod a teát)

Japán Foci

- Idő: 10 perc
- Eszköz: labda
- Létszám: 10-20
- Típus: mozgatós

A játékosok egy körben, terpeszben állnak, úgy, hogy a lábfejeik a szomszédaikkal pont összeérjen. A játékvezető bead egy labdát. A játékosok célja, a többi játékos lába között átűtni a labdát (nem két játékos között, egy ember „terpeszén” át). A labdát csak akkor lehet megfogni,

ha kikerült a játéktérből, addig csak ütéssel lehet továbbítani. A játékos csak kézzel védekezhetsz, nem mozdulhat el a helyéről. Akinek a lába között átütötték a labdát, kiesett, kiáll a körből, a kört szűkítjük a megmaradt játékosokra.

Epoj táj táj

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-100
- Típus: mozgatós

A játék során egy ritmikus szöveget adunk elő megfelelő mozdulatokkal.

Epoj, táj-táj, je

Epoj, táj-táj, je

(Mozdulat: Epoj: két csapás a combon, táj-táj: kezeiddel az ellentétes válladon két csapás, je: nagyon-nagyon lazzzzza mozdulattal magad előtt keresztben egymás fölé helyezed a két csuklód. Kézfejeidet lazzzzán lógatva.)

Epoj, táj-táj,

epoj, tuki-tuki,

epoj, tuki-tuki, je

(Új mozdulat: tuki-tuki: szemeidet ijesztően, elképesztően kidüllesztve, mint aki a WC-n küzd, a tenyereidet elhúzd kétszer a füled mellett.)

(Gyorsulunk:)

Óóóóóóóóó,

jámácsika-himálájá csikájja-csikájja

jámácsika-himálájá csikájja-csikájja

tuki-tuki-tuki-tuki, csikájja-csikájja

tuki-tuki-tuki-tuki, csikájja-csikájja, je

(Új mozdulat: Óóóóó: Guggolásból felemlekedsz, miközben a kezeidet előre nyújtod, az ujjaidat rázod; jámácsika-himálájá csikájja-csikájja: két tenyeredet összeszeded, és mint egy kígyót folyamatosan tekergeted a karjaidat előre.)

Innen az egész dalt előről még gyorsabban végigjátsszátjuk. A játékvezető feladata, hogy ez a gyorsaság növelése meddig tartson (hányszor játsszák még végig).

Baby shark

- <https://www.youtube.com/watch?v=akNryN5kBUw>
- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-100
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék egy történetre alapszik, a játékvezető feladata a történet összerakása. Az első pár versszak adott, utána indul a főhősünk története. Eleinte az egyik kezünk hüvelyk- és mutatóujjára lesz szükség, melyet folyamatosan ki-becsukogatunk, mint egy kiscápa harapdálása:

Baby shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp

Baby shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp

Baby shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp

Baby shark.

Már a két tenyerünket csattogtatjuk

Mama shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Már a teljes karjainkkal imitáljuk a cápát

Daddy shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Behajlítod az ujjaidat, összeszeded a tenyeredet, ezzel illusztrálva, hogy a nagymaminak nincsen foga

Granny shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Ezt akár folytathatjuk a cápacsalád további tagjaival, megfelelő kézmozdulatokat kitalálva hozzá.

Innen a fantáziánkon múlik, mit csinál a főhős, például:

Going swim tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

See a shark tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Swimming fast tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Lose your leg tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Lose an arm tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Baywatch come tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

CPR tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp...

Patient dies tüp-tüp, tüp-tüp-türüpp... stb.

A történet a főhős halálával végződik. De előtte tetszőlegesen változtathatjuk a sztorit. A játék lényege hogy minden „versszaknál” mást mutogatunk. [Egy példa](#)

Érik a ropogós

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-100
- Típus: mozgatós, éneklős

A játékban először közösen eléneklünk egy dal részletet, miközben csárdást járunk (kettőt jobbra, kettőt balra lépünk).

Érik a ropogós cseresznye,

viszek a babámnak belőle!

Viszek a babámnak, csuhaj belőle.

Ha beteg, gyógyuljon meg tőle!

Ezt követően az emberek közötti testkontaktust variáljuk, majd újra elénekeljük a dalt, a tánc lépés természetesen marad, például: Egymás kézfogása, egymás átkarolása, egymás fülének fogása, egymás térdének fogása, egymás bokájának fogása és további bármilyen ötletet bevethetünk.

Bónusz lehetőség, hogy minden új testrész tapizás előtt, végigtapizzuk az előzőeket is: „Csináltuk íííígy, csináltuk ííííígy.... most csináljuk íííígy”

Singing in the rain

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-600
- Típus: mozgatós, éneklős

A játékot folyamatosan kiegészítjük egy új mozdulattal. Az alapdal:

I'm singing in the rain, just singing in the rain

What a glorious feeling, I'm happy again.

Eközben a kezeinket magunk előtt jobbra-balra lóbáljuk, közösen.

Innen jön az egyre bővülő rész (első körben az első sor, másodikban már az első kettő és így tovább), a kiadott parancsszavakat természetesen végrehajtjuk, illetve a játzók elismétlik mindegyiket. Pl.:

Kezeket ki!

Segget hátra!

Térdet rogyaszt!

Fejet fel!

Nyelvet ki!

Majd minden körben elénekeljük ezt, miközben előrenyújtott karjainkat fel-le mozgatjuk:

Á-csu-csu-csá, Á-csu-csu-csá, Á-csu-csu-csácsá.

Á-csu-csu-csá, Á-csu-csu-csá, Á-csu-csu-csácsá.

Minden rész után a Singing in the raintől kezdjük előről.

Cője

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-600
- Típus: mozgatós, éneklős, kontaktos

Cője A játék során a játékosoknak a körben egy irányba kell fordulni. Minél szorosabban egymáshoz. Először annyira, hogy kényelmesen elérjék az előttük álló vállát. Ezt követően körönként fokozzuk ezt a közelséget: következő körben már a kettővel előttük álló ember vállát kell megfogni, majd hárommal és így tovább. A játékvezető feladata, hogy eldöntse, meddig húzza a játékot.

A játékhoz a dal a következő:

Cője-cője, cője-cője-cője-WU

Cője-cője, cője-cője, WU

HÁDE CŐJE CŐJE CŐJE WU

CŐJE CŐJE CŐJE WU

HÁÁÁÁ-ÁÁ, HÁÁÁÁ-ÁÁÁ

CŐJE CŐJE WU

A mozdulatsor: A „cője” szavakra a játékosok a csípőjüket előre-hátra mozgatják. A „wu” szócskára lendületesen a kör belseje felé döntenek a felsőtestüket. A nagybetűs résznél

hangosabban és gyorsabban csináljuk mindezt. A „háááá-áá” résznél a „wu”-hoz hasonlóan a felsőtestükkel lendületesen a kör belseje felé dőlnek.

Seggfül

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-40
- Típus: mozgatós, kontaktos

A játék vezető felír sok cetlire testrészeket. Ezután a játékosok körbe állnak, és mindenki kihúzza kettőt, fontos, hogy külön kézzel. Ezután a jobb kezében lévő cetlire írt testrészét a jobb oldali szomszédjának bal kezében lévő cetlire írt testrészével kell összeérintenie. Egyszerűbben: a jobb kezében lévő testrészét jobbra nyújtja, a bal kezében lévő balra. Miután minden érintkezés megtörtént egyszerre, érdemes pár képet csinálni, aztán fel lehet bontani a kört.

Cowboy

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-100
- Típus: mozgatós, névtanulós

A játékosok körbe állnak, a játék vezető középre. A vezető véletlenszerűen rámutat valakire. Ekkor az illetőnek le kell guggolnia, a két szomszédjának pedig minél gyorsabban egymásra kell lőnie. A gyorsabb nyer. Ha a középső ember nem guggol le időben, ő hal meg. A játék elején célszerű mindenkitől bekérni egy fegyverhangot, amivel a másikra rá fog lőni. Ha a játékvezető nem tud dönteni, melyik lövés volt a gyorsabb, célszerű, ha senki nem esik ki az adott párbajban.

A névtanulós verzióban a másik embert csakis a nevével lehet lelőni

Csomózás

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-30
- Típus: mozgatós, kontaktos

Csomózás A játékot körbe állva kezdjük. Mindenki becsukja a szemét, kinyújtja a karját vízszintesen előre. Ezután mindenki lassan elindul a kör közepe felé, és mindkét kezével megfog egy másik kezét (nem a szomszédját és nem a sajátját). Ha mindenkinek mindkét keze foglalt, az emberek kinyithatják a szemüket. Így kialakul egy csomó a kezek összevisszasága miatt. A cél, hogy egymás kezét nem elengedve újra egy egyszerű kört alkossanak.

Turmixgép

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-30
- Típus: mozgatós, kicsit kontaktos

Turmixgép Az emberek körbe állnak. Ha a játék vezető rámutat valakire, és mond egy formáció nevet, akkor ő és a szomszédai bemutatnak egy három fős formációt. Különböző formációk vannak, amiket a játékot ismerő emberektől lehet eltanulni, vagy tetszőlegesen kitalálható új formáció is. Ha valaki nem tudja elég gyorsan felvenni az adott formát, akkor az elkésett ember helyet cserél a középén állóval, és ő folytatja a formák kiválasztását. A játékvezető a játék előrehaladtával egyre több embertől kérhet akár, egyre gyorsabban formációkat.

Példák formációkra:

Turmixgép: A középső ember a kezét ráteszi a két szélső fejére, akik forognak

Elefánt: A középső ember két kezével ormányt formál (egyik kezével orrát befogva, majd másikat átdugva a karja formált "lyukon"). A két szélső két karjával hatalmas füleket alkot a középső ember számára.

Piritós: A két szélső a középső előtt és mögött karját egyenesen előre nyújtva összeérinti azokat, a középső ember pedig készre sült piritós módjára ugrál.

James Bond: A középső ember James Bond módjára fegyvert alkotva kezével áll keményen középén, a két szélső ember elalélva az ügynök sármjától, miközben oldalát végigsimítja, azt kiáltja: "Ó, James!"

Mikrohullámú sütő: mindhárom ember két alkarját a vállától indítva előre csapja (mintha kicsapódott volna a mikró ajtaja) és azt mondja, hogy PING

Repülő: a két szélső ember két kezével dupla szárnyat formáz a középső embernek, a középse pedig mellbimbóinál a mutatóujjával köröz, miközben repülő utánpótló „prpprrbrbrprbrbrb” hangot ad

Ábrahám

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 20-600
- Típus: mozgatós, éneklős

Ábrahámnak, 40 fia volt,

40 fia volt, Ábrahámnak.

Ki enni nem akart és inni nem kapott,

Csak folyton így dalolt, hogy:

Bal kezével... Jobb kezével... Bal könyékkel... Jobb könyékkel... Bal vállával... Jobb vállával...
Bal lábával... Jobb lábával... Csípőjével... A fejével... A nyelvével...

És kezdődik előről :) Minden körben egy testrészsel bővítjük a felsorolást és hozzá mutatjuk a mondott testrészünket :) Dallamot kérd el egy játékot ismerő embertől.

Cucué-pás

- Idő: 5 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: 5+
- Típus: mozgatós, éneklős

A játék egy zuhanyzást imitál, a felvezető szövegben lehet az elme és a test megtisztítására utalni.

Szóval először is fogjuk meg egy képzeletbeli szivacsot és kezdjük a hónaljunkkal **Mákécué-cué-pápá mákécué-cué-pá** - közben jobb kezünkben lévő szivaccsal megdörzsöljük a bal hónaljunkat, majd ismétlés a másik oldalra ugyanezzel a szöveggel, másik kézzel

Ezután az egyik kezet a fej mellé helyezem és a másikat a csipóm mellé épp úgy, mintha a hátamhoz feszítenék egy törölközőt **Cucué-cucué-pápá - cucué-cué-pá** - közben a kezeim lefelé mozgatom, mintha törölköznék. Utána ismétlés ugyanazzal a szöveggel a másik oldalra.

Ezután folytatjuk a nyakunkkal, felső testünkkel. Úgy teszek, mintha egy szivacsot fognék meg a két kezemmel körülbelül a nyakamnál

Má-sikidim má-sikidim má-sikidim má-sá - közben minden má-nál letolom a kezem egész a térdem közepéig, mintha végig töröltem volna a felsőtestem. Utána ismétlés ugyanezzel a szöveggel.

Ezután következik a fenekünk, egy törölközőt fogok a kézbe és úgy teszek mintha a fenekemhez feszíteném. **Cucué-cucué-pápá - cucué-cué-pá** - közben oda-vissza mozgatom a kezeimet oldalra. Utána ismétlés ugyanezzel a szöveggel.

Végül kirázzuk a törölközőt **Ollé** - közben egy csapó mozdulatot végzünk törölközőnkkel.

A játékot lehet ismételni gyorsítva, lassítva, hangosítva, halkítva.

Balatonnál

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 15+
- Típus: mozgatós, éneklős

Lényegében egy főleg éneklős játék, némi koreóval. Először rendezzük körbe a csoportot. Amit kell közben csinálni:

Balatonnál sej haj de jó, úszik a nyaraló: Egymás vállára tesszük a kezünket a körben, majd dülöngélünk jobbra-balra. (minél később tartunk, annál jobban kell dülöngélni)

Minden hullámnál fejre áll, és alább kalimpál: lábat előrenyújtani szinkronban mindenkivel → előbb a jobb lábat bal felé, majd a bal lábat jobb felé, majd ismételni ezt mégegyszer

Hollári: saját lábunkat csapdossuk, kvázi dobpergést imitálva

Hollá-ra: két kézzel a lábunkra csapás, majd a **-ra-ra** taps magunk előtt.

Tiriá: csettintés két kézzel fejünk mellett

Hollára: két kézzel a lábunkra csapás, majd a **-ra-ra** taps magunk előtt.

Kakukk: csettintés két kézzel fejünk mellett.

ITERÁCIÓS RÉSZ*Lásd lentebb*

Hollá-ra: két kézzel a lábunkra csapás, majd a **-ra-ra** taps magunk előtt.

Tiriá: csettintés két kézzel fejünk mellett

Hó: lábra csapás

ITERÁCIÓS RÉSZ! Ezt a játékot iterálva kell játszani, és függ a következő sor hossza, az iteráció hosszától. Ha először énekeltük el, akkor „nincs itt semmi”, haladunk az alatta lévő 3 sorra. Ezután a játékot újakezdjük Ha n. alkalomra, akkor az utolsó 4 sort meg kell ismételni, de a kakukk-ot annyiszor kell elmondani, ahányadik alkalomnál járunk, és **hozzá kell a végéhez fűzni** Tehát a 3. alkalommal így néz ki a játék: Balatonnál.... + hollá-ra... 2xKakukk + hollá-ra... 3xKakukk + hollá-ra... hó.

Tetszőlegesen sokszor játszatható játék.

Ez itt egy rénszarvas

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: -
- Létszám: 15 - 40 fő
- Típus: mozgatós, éneklős
- Cserkész verzió: <https://www.youtube.com/watch?v=9peSJKecYNq>

A játék pontos leírása nincs meg, csak a dalszöveg. Keress olyat, aki ismeri. A játsszó közepén áll és éneklő sorrol sorra a szöveget, mire a többiek ismétlik utána, közben mutogat.

Dalszöveg

- Ez itt egy rénszarvas! Kedvenc itala a szörp!
- **Ref.:** Éneke be jó, be jó! Bejó-bejó-bejó-bejó! Be jó, be jó! Bejóbejó, bejóbejó!
- Egy hétfő délután túl sok szörpöt megivott.
- **Ref.**
- Ekkora hasa lett, nem ment jól a piruett!
- **Ref.**
- Ez itt egy rénszarvas! Kedvenc itala a sör!

- **Ref.**
- Egy hétfő délután túl sok sört ő megivott.
- **Ref.**
- Részegen hazament. Jól megbumbolta a Mikulást!
- **Ref.**

Mango

- Idő: 5-10 perc
- Eszköz: nincs
- Létszám: kevés - végtelen
- Típus: ordibálós

A játék menete: a játékos 1-1 sort elmond és mutogat a mondókából, a többiek utánozzák. A mondókát mindig 1-1 sorral tovább bővítik, az utolsó sor mindig ugyanaz (lásd zárósor). (Ezt lehet ízlés szerint egyszerre csinálni, vagy utánpótlás alapon.)

A játékot normál hangerővel és stílusban kezdjük, fokozatosan hangosodva. A végén természetesen full hangerő és lelkesedés kell. A zárósor maradhat mindig nyugis, chilles, annál nagyobb lesz a kontraszt.

Szöveg:

1. I have a mango (feltartjuk a képzeletbeli mangót a kezünkben)
2. I peel the mango (meghámozzuk a képzeletbeli mangót)
3. I eat the mango (beleharapunk)
4. I swallow the mango (végigsimítunk a torkunkon lefelé)
5. I digest the mango (simogatjuk a hasunkat)
6. I poop the mango (legugolva imitáljuk a leírtakat)
7. Zárósor: And my body goes relax-relax (énekelve)

Pingvin

- Idő: 5 perc
- Eszköz: semmi
- Létszám: 5-999
- Típus: mozgatós, ordibálós, énekelős

A játékmester „vigyázz”-t parancsol, mire mindenki vigyázzba vágja magát. Ez után következő parancs a „nóta”. Ekkor kezdődik a dal:

Messze földön él, egy flúgos pingvin nép. Boldogan henyél, ha éppen nincs veszély.

Ez után a tömeg kérdez: „Van fóka?” Ha a játékmester azt válaszolja, hogy nincs, akkor mindneki szomorkodik picit, de ezt látványosan. Ha van fóka, akkor pingvin mozgással, kiöltött nyelvvel és fejrázással mindenki gyorsan egy másik helyre szalad. → ez a jó része. Ez után következik ismét a „vigyázz” parancsszó majd a „jobbkez tapsol”. Erre mindenki elkezd ütni ütemre a jobb kezével a jobb combját. Majd „nóta” miközben már megy a taps. Ismét a kérdés - válasz, helycsere, ha van fóka. Ez a forgatókönyv még háromszor, csak máshogy kell tapsolni.

jobb kéz jobb kéz + bal kéz jobb kéz + bal kéz + jobb láb jobb kéz + bal kéz + jobb láb + bal láb

Rá lehet húzni extra köröket a végére, ha élvezik, de ez már a játékvezetőn áll.

Aga-csu

- Idő: 10 perc
- Eszköz: semmi
- Létszám: 15-80
- Típus: mozgatós, ordibálós, énekelős

A játékvezető a kör közepén állva megtanítja a dalocskát, és a hozzá tartozó mozdulatokat. Együtt táncolja és éneklí az egész társaság, a későbbi instrukciókat valós időben kapják.

A dalocska és a mozdulatsor a következő:

Aga-csu-csu-csu! (Mindenki kis terpeszben áll, minden „csu”-ra derekunkhoz húzunk az ökölbe szorított kezünkkel, mintha az előttünk lévő semminek szeretnénk boldog perceket szerezni)

Zigeramo-szukafé! (A „zigeramo”-ra kétszer befelé körzünk az ökölbe szorított jobb kezünkkel, mintha ablakot törölnénk. A „szukafé”-ra ugyan ezt tesszük a bal kezünkkel).

Ezt a két sort megismételjük.

Trallala-trallala, (kettes csárdás jobbra)

Zigeramo-szukafé! (jobb kezünkkel négyszer körzünk)

Trallala-trallala, (kettes csárdás balra)

Zigeramo-szukafé! (bal kezünkkel négyszer körzünk)

A betanítás, közös eltáncolás és a „most hangosabban!” után folytatjuk az állva megtanult táncot, de versszakról versszakra változtatunk az alapálláson. Térdenálva, hasrafekeve, hátunkra fordulva és végül háton fekve, lábainkkal a levegőben kíséreljük meg a betanult mozdulatsor megismétlését.

Lábláb

- Idő: 10 perc
- Eszköz: semmi
- Létszám: kevés - végtelen
- Típus: mozgatós, ordibálós, énekelős

A játék alatt megtanuljuk, melyik testrészünk hol is található. Érdemes fokozatosan bővíteni a megtanult testrészeket. A soronkénti bővített megtanulás után a játsszó egyszerre csinálja végig a mozdulatokat és mondja a testrészeket a körben állókkal. Kezdetben kellemesen lassú tempóban mondjuk a testrészeket.

- láb x16 (Láblábláb.... 16-szor - közben felváltva csapkodjuk a comjainkat)
- fej x16 (Ütjük a fejünket a homlokunk közepén)
- jobb arc bal arc jobb arc bal arc jobb arc bal arc homlok x2 (Jobb arc: jobb kézzel érintjük meg a jobb arcfelünket, bal arc: ugyanez balkézzel, homlok: szótagonként egy-egy ütés a homlokunkra)

- lábláb mell csat taps mell láb láb homlok x2 (Dupla csapás a combokon, majd csapunk a mellkasunkra, kihúzzuk oldalra a kezünket és csettintünk, majd az előre kitett bal kezünkbe belecsapunk az eddig használt jobbal. Folytatása az eddigiek szerint)
- ánus (Letérdelés közben előrefelé fellendítjük az összefogott ujjainkat)

Ha sikeresen megtanulták közösen, akkor jöhet a tempó fokozása.

A játék variálható többszemélyes verzióra is, amikor párban érintjük meg a másikon az adott testrészeket, ügyelve egymás testi épségére.