

Baka Judit

Egy előre, két kettőre ...

Magyar népi játékok

Erdélyi Tankönyvtanács, 2010

TARTALOM

1. RÉGI JÁTÉKOK / 3

Csigolyázás / 3
Hogyan adom a kanalat? / 3
Hoppon maradt vőlegény / 4
Csendesen vagy csattanósan / 4
Posztójáték / 4
Ki a tettes? / 4
Páros vagy páratlan / 4
Nyolcas ugróiskola / 5
Hatos ugróiskola / 5
Kilences ugróiskola / 6
Ugróiskola csiga alakban / 6
Ugrabugra a mennyországba / 6
Gumis ugróiskola / 7
Bújj át a gumin! / 7
Labdaiskola / 8
Ugróköteles iskola / 8
Kisiskola / 8
Nagyiskola / 8

2. SZABADTÉRI JÁTÉKOK MONDÓKÁKKAL / 9

A gólya és a békák / 9
Hosszúlábú gólya bácsi / 9
Óvakodj a gólyától / 9
Krokodil és majmok / 9
Farkasverem / 10
Egérfogás / 10
Erre kakas, erre tyúk / 10
Kakaskergető / 10
Ne maradj a tanyádon, kiséger! / 11
Csuporkázás / 11
El ne ess, egeres! / 11
Sánta róka / 11
Verebes / 11
Csőszjáték / 12
Szaladj a labda előtt / 12
Mérges pulyka / 12
Künn a bárány, benn a farkas / 12
Pillangólabda / 13
Álomszuszék medve / 13
Csengőkereső / 13
Egy előre, két kettőre / 14
Mókusok, ki a házból! / 14
Nyuszi, nyuszi, ki az ólból! / 15
Brekeke, brekeke / 15
Tűzoltás / 15
Tüzet viszek / 15
A macska és az egerek / 15
Róka-bóka / 16

NÉPI JÁTÉKOK

1. RÉGI JÁTÉKOK

A népi játékokat a modern sport „űzte” el a játszóterekről és az iskolaudvarokról. Mint minden változás egy külön időben örvendetes is, sajnálatos is. Örvendetes, mert a játékok alakultak, fejlődtek, ugyanakkor azért sajnálatos, mert szegényebb lett játékkultúránk. Ezek a játékok egyszerűek, olcsók, viszonylag kis helyen lehet játszani őket (jó lenne feleleveníteni őket a tömbházrengetegben).

A mindennapi életben nagyon gyakran emlegetjük a fejlesztést, a sokoldalúság kialakítását. Csak azt felejtjük el – sajnos egyre gyakrabban –, hogy ezeknek a fontos feladatoknak egyik lényeges eleme a játéktudás, játékkultúra, megkövültethető: a játékkultúra is. A következőkben néhány olyan játékot mutatunk be, amelyek a világ szinte minden táján ismertek és közkedveltek voltak.

Csigolyázás

A játékhoz minden gyermeknek öt darab (lehetőleg lapos) kőre van szüksége. Ezek a *csigolyák*.

A játékosok kezdetben kör alakban ülnek, markukban szorítják a csigolyákat. A játék folyamán nyolc osztályt kell kijárniuk. Csak akkor léphetnek felsőbb osztályba, ha az előzőt sikeresen elvégezték.

I. osztály: a köveket úgy kell feldobni, hogy azok közül legalább 3, a tenyérrrel lefelé fordított kézfejre essen vissza.

II. osztály: a játékos feldob egy csigolyát, a földről is felkap egyet, és igyekszik, hogy elkap hassa a közben visszaeső csigolyát is. Ezután az egyik kavicsot félreteszi, és úgy veszi fel egyenként a földön levő 3 csigolyát, ahogy azt előzőleg is tette.

III. osztály: feldob egy követ, azután párosával veszi fel a földön maradt csigolyákat.

IV. osztály: egyet feldobva először hármat, azután egyet kap fel.

V. osztály: egyet feldob, négyet vesz fel.

VI. osztály: egyenként szedi fel a csigolyákat, de nem tesz le egyet sem.

VII. osztály: felkap egyet, leteszi a földre, emellé teszi a 2., 3. és 4. csigolyát, majd egyszerre kapja fel az összest.

VIII. osztály: feldobja a csigolyákat, és ezeket egyszerre a levegőben felülről elkapja.

Ha többen játsszák ezt a játékot, a csigolyák kézről kézre járnak. Hibázás esetén (ha a csigolyát nem sikerül felkapni, vagy a visszahullót elejti), a soron következő folytatja a játékot. A hibázó (amikor rákerül a sor) ott folytathatja, ahol a hibát elkövette.

Az a játékos győz, aki leghamarabb elvégzi a 8 osztályt.

Hogyan adom a kanalat?

A játékközösségből legalább háromnak ismernie kell a cselet, velük hamarabb megbeszéli a teendőket a játékvezető.

A játékosok kör alakban ülnek. A játékot ismerő két gyermek átlósan ül egymással szemben, a harmadik a bíró. Az egyik beavatott indítja útjára a kanalat, mondja: *egyenesen adom a kanalat*, vagy

keresztbe adom a kanalat, attól függően, hogy a lábfejét hogyan tartja: *egyenesen* (a lábfejek egymás mellett vannak), vagy *keresztben* (a lábfejek keresztezik egymást). A bíró dönti el, hogy a játékos jól adta-e a kanalat, vagy nem. Hibázás esetén zálogot kell adni. Ha három forduló után kevesen jönnek rá, hogy a kanalat hogyan kell átadni, a játékismerők erőltetett mozgással segítenek.

Az előre megállapított játékidő letelte után a zálogokat ki kell váltani.

Hoppon maradt vőlegény

Fiúk és lányok játszák együtt. A fiúk száma eggyel több legyen, mint a lányoké. A lányok összebújva megbeszélik, hogy melyik leány melyik fiút választja. A játék kezdetén egymással szemben állva felsorakoznak külön a fiúk és külön a lányok. A játékmester jelére kezdődik a játék. A fiúk egyenként a lányok elé mennek, meghajolnak előttük. Ha a lány is meghajol, a párok félreállnak. Ha a lány tapsol és megfordul saját tengelye körül, azt jelenti, hogy a fiú kosarat kapott, nem őt választotta a lány, és a fiú a helyére megy. A választás addig folytatódik, míg egyetlen fiú marad pár nélkül. Ő a hoppon maradt vőlegény, akinek kétszer kell átmennie a párok sorfala között. Azok ujjbeggyel megbökögetik vagy tenyérrel gyengén a hátára ütnek, végül háromszor kiáltják: *Hoppon maradt vőlegény!*

Változat. Hoppon maradt menyasszony, ilyenkor a lányok száma nagyobb eggyel, mint a fiúké. A játék lefolyása azonos az előzőével.

Csendesen vagy csattanósan?

A tanulók kört alakítanak, a középre áll egy gyermek, akinek bekötjük a szemét. A többiek körülötte ugrabugrálnak, majd megkérdezik tőle: *Csendesen vagy csattanósan?* Ha a válasz: *csendesen*, akkor halkán járnak körülötte, közben enyhén megcsipkedik, ha a felelet: *csattanósan*, akkor tapsolva körülugrálják és mutatóujjukkal megböködöcsik.

Posztójáték

A tanulók vonalban állnak, ők a posztók. Előttük áll a vevő, aki kiválaszt egy posztót, és mondja az eladónak: *Leesett a szomszédház kéménye. (Sír a gyermeke. Keresi egy rendőr. Stb.)* A játékosok találjanak ki kifogásokat, amivel az eladót eltávolíthatják, mert a hírre az elárusító elfut, a vevő pedig „ellop” két posztót. Visszatér az eladó, jön az új vevő.

A játék addig ismétlődik, míg a posztók mind el nem fogytak.

Ki a tettes?

A játékosok körben állnak vagy ülnek. A játékvezető annyi papírcetlit készít elő, amennyi a játékosok száma. Az egyikre ráírja: *Te fogsz kacsintani!*, majd négybe hajtja a papírdarabokat, és beteszik egy dobozba őket. Mindenki húz egyet. Aki a megjelölt papírt húzta, rákacsint valakire. Az elkezd jajgatni. Ha valaki észrevette a kacsintást, azt mondja: *Tanú vagyok!*, és megnevezi a tettest, aki kiesik a játékból. Ha nem talált, ő marad ki. Ha nincs tanú, akkor addig folytatódik a játék, míg akad egy szemtanú.

Páros vagy páratlan?

A játékban legalább ketten vesznek részt, de ha többen vannak, akkor is párosával, egymással szemben állnak fel. Minden pár közül az egyik játékos a jobb kezében 10–12 babszemet vagy kavicsot tart. A rejtő észrevétlenül áttesz a bal kezébe néhány babot, felemeli a kezét, és kérdi: *Páros vagy páratlan?* A játékostárs valamit válaszol. Akkor kinyitja a kezét és közösen megszámlálják

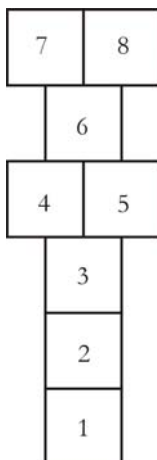
a szemeket. Ha nem találta el a választ, a rejtő kap egy babszemet, de ha a válasz megfelelő, akkor a rejtő ad egy szem babot. Azután a szerepcsere következik. A játék addig tart, míg valamelyik játékosnál elfogytak a babszemek.

- Változat.* a) Ha csapatban játszanak, akkor a játékosok páronként állnak körbe, és egy-egy rejtés után a külső kör tagjai eggyel jobbra lépnek, tehát új párok alakulnak ki. Ebben az esetben a játék időre megy, öt perc múlva a játékvezető lefújja a versenget, és mindenki összeszámolja a kezében levő babszemeket, majd ezeket csapatok szerint összesítik. Amelyik csapat több babszemmél rendelkezik, az nyert.
- b) Úgy is lehet játszani, hogy helyes válasz esetén a rejtő a bal kezében levő szemeket mind átadja, viszont helytelen válasz esetén ugyanannyit kap.

Nyolcas ugróiskola

A talajra a mellékelt alakzatot rajzoljuk fel. A négyszögek kb. 50x40 cm oldalhosszúságúak.

I. osztály: A játékos lapos követ dob az 1. négyszögbe, majd egy lábon beugrik az 1., 2., 3. négyszögbe, a kettős négyszögbe terpesztett lábbal egyszerre mind a 2-be, a 6-ba egy lábon, a 7–8-ba terpesztett lábbal egyszerre mindkettőbe, hirtelen megfordul, ugyancsak egyszerre ugrik mindkettőbe, majd visszafelé egy lábon, két lábon, egy lábon, egy lábon – felveszi az első négyszögbe dobott követ, beugrik az 1-be és végül ugyancsak egy lábon kiugrik.



II. osztály: A 2. négyszögbe dobja a követ, hasonlóképpen járja végig az iskolát. A III., a IV., az V., a VI., a VII. és a VIII osztályt is ugyanígy kell kijárni.

Aki a követ nem a megfelelő kockába, azon kívülre vagy a vonalra dobja, vagy akár a játékos vonalra lép – megbukik. A következő játékos kezdi a dobást. Amikor az előző játékos újra sorra kerül, ott folytatja, ahol az előző osztályban megbukott.

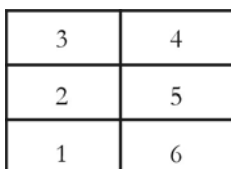
Amikor mind a 8 osztályt kijárta, az első kocka elé állva, háttal az ugróiskolának, feje fölött hátradobja a követ. Amelyik kockába esik a kő, az lesz az ő háza, bekarcolhatja a nevét is. Ide már nem léphet be senki, csupán a „háztulajdonos”. Az győz, akinek a játék végén a legtöbb háza van.

Változat. A játékosok a követ nem dobják a kockába, hanem lépésben viszik: I. osztály – tenyéren; II. osztály – kézfejen; III. osztály – mutatóujjon; IV. osztály – cipőorron; V. osztály – vállon; VI. osztály – fejen; VII. osztály – behunyt szemmel; VIII. osztály – ugrálva, a kő a térdhajlatba becsípvé.

Ha hibázik a játékos, a soron következő áll az iskola elé. Hibalehetőségek: vonalra lépés (ugrás) vagy ha a kő leesik.

A VIII. osztály kijárása után következik a házszerzés.

Hatos ugróiskola



A rajz alapján kockákat rajzolunk krétával vagy karcolunk a talajra. Legelőször a játszó sorrendjét kell megállapítani az ajánlott eljárások valamelyikével.

Az első játékos követ dob az 1. kockába és egy lábon beugrik mellé, majd cipőorrhegygel vagy labdatovábbítással (talpszéllal) átrúgja a 2., 3., 4., 5., illetve 6. kockába, majd onnan kirúgja. Megbukik az az iskolás, aki a követ nem a megfelelő kockába dobja, vagy ugrálás közben a vonalra lép.

Aki kijárta az I. osztályt, a 2. kockába dob és onnan kezdve rúgja körbe a követ.

III. osztály: 3-as kockába dob, onnan rúgja tovább a követ. Ugyanezt teszi IV. és V. osztályban is. VI. osztályban csak dob a 6-os kockába, körbeugrik, majd kirúgja a követ.

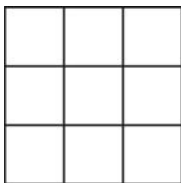
Aki megbukik (hibázik) átadja a követ a következő játékosnak, ő pedig legközelebb ott folytatja, ahol az előbb abbahagyta.

Győztes az, aki leghamarabb elvégzi a 6. osztályt.

Kilences ugróiskola

A mellékelt ábrát rajzoljuk (karcoljuk) a földre. A nagy négyzet egy-egy oldala 90–90 cm, a kis négyzetek 30–30 cm oldalhosszúságúak.

A játék elején mindenki választ magának egy oldalt és egy sarkot a nagy négyzetből. Ezeken járja ki az iskolát.



1. menet: Az első ugró megáll az egyik oldalon, páros lábbal beugrik az első sor kockái közül a középsőbe, terpesszel ugrik a két szélsőbe, két lábbal újra a középsőbe, majd hátrafelé kiugrik.

2. menet (2. sor): a középső sorba ugrik, következik a szét- és az összeugrás, hátrafelé beugrik a középső kockába, szét- és összeugrás következik, majd kiugrik.

3. menet (3. sor): nekifutással a középső kockába ugrik, ezután megismétli a 2. menetet.

4. menet: a választott saroktól végzi el a fenti ugrásokat.

Ismétlő az a játékos, aki a vonalra lép; győz az, aki leghamarabb kijárja az iskolát.

Ugróiskola csiga alakban

Az ábrához hasonló csigát rajzolunk a földre. Ennek az iskolának 4 osztálya van.

I. osztály: a játékos páros lábbal beugrik minden kockába, a középpontban pihen, majd visszafelé is ugyanígy teszi meg az utat.

II. osztály: egy lábon ugrik jövet-menet.

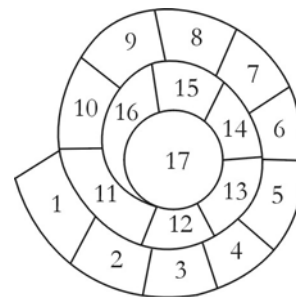
III. osztály: hátrafelé ugorva teszi meg az utat.

IV. osztály : házat épít. A csiga bármelyik oldalánál megáll, hátrafelé követ dob, ahova az esik, az lesz a háza. Ide csak ő léphet be.

Aki a vonalra lép, megbukik, és az ugrálás jogát átadja a következő játékosnak.

Amikor újra rákerül a sor, ott folytathatja, ahol előzőleg abbahagyta.

Az a tanuló győz, akinek a legtöbb háza van.

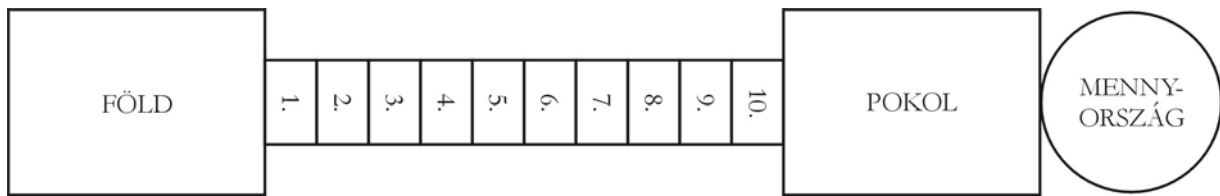


Ugrabugra a mennyországba

A talajra a fenti ábrát karcoljuk. Fontos a négyszögek beszámozása is. A helyeket: Föld, pokol, mennyország elég csak megnevezni.

Az első ugráló a Földtől indul: páratlan számra egy, párosra két lábbal kell ugrani. A pokolba nem szabad beugrani. Aki akár ebbe, akár valamilyen vonalra lép, az kiáll a játékból, és csak akkor próbálkozik ismét, ha reá került a sor.

Változat. A Földtől az utat: bekötött szemmel vagy hátrafelé fordulva kell megtenni.



Gumis ugróiskola

Négy méter hosszú gumiszalagot összekötünk. Két gyermek beáll a keletkezett gyűrűbe, és kifejezzé azt (két párhuzamos vonal jön létre). A játékosok ebbe ugranak be és ki, miközben a gumi magasságát változtatják.

A gumi helye:

- I. osztály: gumi a bokán.
- II. osztály: gumi a térd alatt.
- III. osztály: gumi a térden.
- IV. osztály: gumi az alsó combon.

Ugrási módok:

1. A játékos oldalról, arccal az egyik gumit tartó gyermek felé fordulva két lábbal beugrik a közepre.
2. Kiugrik terpeszbe mindkét lábbal a gumin kívülre (gumik a lábak közt).
3. Két lábbal visszaugrik közepre.
4. Úgy jár el, mint a 2. pontban.
5. Úgy jár el, mint az 1. pontban.
6. Ráugrik mindkét gumira.
7. Úgy jár el, mint az 1. pontban.
8. Úgy jár el, mint a 2. pontban.
9. Úgy jár el, mint az 1. pontban.
10. Páros lábbal a másik oldalon kilép.

A fenti mozdulatokat még végig kell járni: egy lábbal közepen; apró lépésekkel; keresztbe tett (X) lábbal.

Gumiátvitel:

1. A gumival szemben állva az egyik gumit két lábba akasztva, ugrás közben átviszi a másik gumiszalagon kívülre.
2. Hátrafelé lépeget, közepén megáll és rálép a hátsó gumira.
3. Felugrik, az 1. gumi visszapattan.
4. A hátsó gumira ugrik.
5. A másik gumira ugrik.
6. Megfordulva kiugrik.

Bújj át a gumin!

A keskeny gumiszalagot olyan karikába kötjük, hogy azon egy gyermek átférjen. Egyéni versenyben a feladatok a következők:

- Átbújás: – jobb láb, bal láb, derékig felhúzni, váltott lábbal kilépni;
– alulról belépni, és a fejnél kibújni;
– a fejnél kezdeni a bebújást, lent kilépni.

Változat. Csapatversenyben az első, a különböző mozdulatok elvégzése után a gumit átadja a következő játékosnak.

Labdaiskola

A labdaiskolában kevés gyermek vehet részt (7–8-nál nem több). A labda tűzfalhoz való dobásával és fogásakor a játékos különböző mozdulatokat végez, és ezeket szöveggel kíséri. Ha a labda fogása nem sikerül, átadja a labdát és a helyet a következő játékosnak.

- I. osztály: Egyet dobtam (a labdát a falhoz dobni és elkapni).
- II. osztály: Csattintottam (tapsolás).
- III. osztály: Gyűrűt húztam (gyűrűhúzást imitálni).
- IV. osztály: Gombolygattam (2 kézzel gombolyító mozgást végezni).
- V. osztály: Kezeztam (két kézzel fogás).
- VI. osztály: Lábaztam (egyik felemelt láb alatti dobás).
- VII. osztály: Hátaztam (háttal állva fej feletti dobás, a fogás fordulással).
- VIII. osztály: Derekaztam (dobás oldalról a derék tájékán).
- IX. osztály: Fejeztam (fejelés).
- X. osztály: Öklöztem (lökés ököllel).
- XI. osztály: Tenyereztem (ütés tenyérrel).
- XII. osztály: Leérettségiztem (három taps után kifogni a labdát).

Ugróköteles iskola

Ez a játék csak akkor játszható, ha a gyermekek már ismerik az ugrókötelezés fortélyait.

Kisiskola

A kötél hátulról előre lendül. A különböző osztályokban a következőképpen kell ugrani:

- I. osztály: 10-szer páros lábbal;
- II. osztály: 9-szer úgy ugrani, hogy az egyik láb elöl legyen;
- III. osztály: 8-szor egy lábon;
- IV. osztály: 7-szer másik fél lábon;
- V. osztály: 6-szor keresztbe tett (X) lábbal;
- VI. osztály: 5-ször fordítva tett X lábbal;
- VII. osztály: 4-szer fél lábon;
- VIII. osztály: 3-szor másik fél lábon;
- IX. osztály: 2-szer páros lábbal;
- X. osztály: 1-szer elöl keresztezett karokkal hajtva a kötelet.

Nagyiskola

Az osztályok ugyanazok, de a kötél ebben az iskolában előlről hátrafelé mozog.

2. SZABADTÉRI JÁTÉKOK MONDÓKÁKKAL

A gólya és a békák

Nagyobb kört rajzolunk a földre, ez a tó, amelyben a gólya sétál. A békák a körön kívül állnak, és a gólyát mérgesítik:

Gólya, gólya, brekeke,
kell-e békapecsenye?

Most belépnek a körbe, és ott folytatják:

Itt van már, tessék hát,
fogj magadnak egy békát!

A gólya csak a körön belül foghat meg valakit. Ezért hirtelen mozdulattal kell a békák után kapnia, hogy azokat váratlanul érje a támadás. A békák védekezésül kiléphetnek a körből. Akit a gólya megfog, az lesz az új gólya.

Hosszúlábú gólya bácsi

A játéktérre minél nagyobb kört rajzolunk. A kör közepén áll a békákra vadászó gólya. A békák a körön kívül állnak, onnan bosszantva a gólyát mondják:

Hosszúlábú gólyabácsi,
mit tetszik ma vacsorálni?
Békahúst? Brekeke,
ugye, milyen jó lenne?

Közben a békák bemerészkednek a tóba, vagyis átfutnak a körön. Akit elkap a gólya, az is beáll a körbe, belőle is gólya lesz.

A játék addig tart, míg minden békából gólya nem lesz.

Óvakodj a gólyától!

A játéktérre rajzolt körben, a tóban élnek a békák, ők most a tótól 5–6 méter távolságra napoznak. Kb. az út felénél egy lábon áll a gólya. A békák kórusban mondják:

A tó partján ül a béka,
nincsen neki semmi dolga.
Ha látja, hogy jön a gólya,
rögtön beugrik a tóba.

Az utolsó szó elhangzása után a gólya felröppen, és igyekszik megfogni egy békát. A békák a tóba ugranak, ott nem foghatja meg őket a gólya. Amelyik békát sikerül megfogni, gólyává válik.

Krokodil és majmok

Párhuzamos vonalakat húzunk kb. 2 méterre egymástól. Ez a Nílus, ebben él a krokodil. A többiek a majmok, ők a vonalakon kívül állnak. A majmok átfutkosnak a Níluson és közben mondják:

Szép nagy folyó ez a Nílus,
kell majomhús, krokodilus?

Akit a krokodil megfogott, azzal helyet cserél.

Farkasverem

A földre kb. két és fél méter átmérőjű kört rajzolunk. Ez a farkasverem, itt tanyázik a farkas. A többiek a kör szélén állnak, ők a bárányok. Kérdezik:

Farkas-barkas, kellene
egy kis báránycsemege?

A bárányok átfutnak a körön. Akit megfog a farkas, helyet cserél vele.

Egérfogás

Nagy kört rajzolunk a talajra. Ez az egérlyuk, benne futkároznak az egerek. A körön kívül három-négy macska sétál. Az egerek kimerészkednek a körön kívülre, és közben mondják:

Ilyen cica mellett aludni is lehet.

vagy:

Cicuskám, kelj fel, itt a jó tejfel!

Akit valamelyik macska megfogott, az is beáll macskának.

Erre kakas, erre tyúk

A gyermekek egymás mellett párosával állnak úgy, hogy keresztfogással tartják kezükben egymás kezét, és váltott lábbal szökdelve haladnak a kijelölt helyig, közben mondják:

Erre kakas, erre tyúk, erre van a gyalogút.
Fogd, pajtás, a kezemet, fogjuk meg az egeret!

Az utolsó szótag kimondása után megfordulnak, de a kezüket nem engedik el. Az előzőleg jobb oldalon álló most a balon lesz, és fordítva.

Kakaskergető

A gyermekek körben állnak, ők a kakasok. Középen áll a kakaskergető. A kör elindul egy irányba, a következő vers ütemére lépnek:

Sűrű erdőcske, ritka mezőcske,
hess ki, kakas, másé,
hess ki, kakas, másé!

Az utolsó szó elhangzása után a kör megszakad, a gyermekek szétszaladnak. Akit a kakaskergető megfog, az áll be középre, ő lesz az új kakaskergető.

Ne maradj a tanyádon, kiséger!

Egymástól néhány méterre kört rajzolunk, ezek az egértanyák, benne vannak az egerek. A tanyákon kívül két-három macska áll lesben, csalogatják kifelé az egereket, mondják:

Szaladj, bátor egér, szaladj,
a tanyádon bent ne maradj!

Az utolsó szótag elhangzása után az egerek kiszaladnak, a macskák igyekeznek megfogni őket. Az egerek menedékként beszaladhatnak egy-egy tanyára. Akit a macska elfogott, szerepet cserél vele.

Csuporkázás

Több, 1 méter oldalhosszúságú háromszöget rajzolunk a földre. Minden háromszög sarkába beguggol egy-egy gyermek. A verset mindenki mondja:

Csuporka, el ne dőlj,
mert ha eldőlsz, összetörsz!

A háromszögek közt két-három gyermek egymás kezét fogva igyekszik felborítani a csuporkát. Aki eldőlt, „törött csupor” lesz, kiáll a játékból.

El ne ess, egeres!

A felállás úgy történik, mint az előző játékban, csak itt egerek lesznek a guggolók. A mondott vers így szól:

Ess, ess, egeres!
El ne ess! Mert ki eles',
abból lesz az egeres!

A guggolókat ebben a játékban is fel kell döntögetni.

Sánta róka

A játéktér közepére 1 méter átmérőjű kört rajzolunk, ebbe áll be a sánta róka. A többi játékos nagy kört alkot a róka körül, és mondja:

Sánta róka, gyere ide,
fogjál minket meg ízibe!

Az utolsó szó elhangzása után a kör felbomlik, a róka egy lábon ugrálva kergeti társait. Akit megfog, a következő játékban az lesz a sánta róka.

Verebes

Az udvarra, a lehető legtávolabbra egymástól, két kört rajzolunk, ezek a gyümölcsöskertek. A két kör között állnak a pásztorok (két-három gyermek). A verebek, a versikét mondva két lábon a kertbe be-beugrálnek.

Megérett a cseresznye,
nem kell nekünk legyecske!

A kertben szökdécselve is kétszer-háromszor elismétlik a mondókát, majd ugyancsak két lábbon átugrálnak a másik kertbe. Akit a pásztorok elfognak, pásztorrá válik.

Csőszjáték

Kiszámolóval kijelöljük a csősz és a kutyáját. Ők a játéktér közepén állanak, a csősz alvást színlel. A többi játékos a csősz körül úgy tesz, mintha szedné a szőlőt, közben mondják:

Lipem-lopom a szőlőt, elaludt a pásztor.
Álom szállt a szemére, vaskalap a fejébe. Fuss!

A fuss!-ra a csősz és a kutyája üldözőbe veszi a tolvajokat. Akit megfognak, kutya lesz, vagyis segít a csősznek a tolvajfogásban.

Akit nem sikerült megfogni, az lesz a következő játékban a csősz.

Szaladj a labda elől!

A játékosok körben állnak, egymásnak adogatják a labdát, miközben mondják:

Jár a labda, jár, kézről kézre jár.
Nem ejtjük ki a kezünkéből, úgy adjuk tovább.
Száll a labda száll, ide-oda száll.
Fiúk, lányok, szaladjatok, mert még eltalál!

A gyermekek az utolsó szó elhangzása után szerteszét szaladnak. Az akinél van a labda, igyekezik eltalálni vele egy társát. Akit eltalál, kiáll a játékból. Ha nem sikerül a találat, a célzó áll ki.

Mérges pulyka

Nagy kört rajzolunk az udvaron, ez a mérges pulyka háza. A kör közepére helyezünk egy labdát, mellé áll egy gyermek, ő lesz a mérges pulyka, aki összecsavart kendővel csapkodja azokat, akik el akarják venni tőle a labdát. A körön kívül állók tapsolva mondják:

Szebb a páva, mint a pulyka,
szebb, szebb, szebb!
A pulykának rút az orra,
rút, rút, rút!

Akinek sikerül kihozni a körből a labdát, az lesz a mérges pulyka.

Künn a bárány, benn a farkas

A játékosok kézfogással kört alkotnak, a közepén áll a bárány, a körön kívül a farkas. A körben állók ütemesen mondják:

Tányértalpas, lompos farkas,
huss, el innen, huss, huss, huss!

Nem engedjük a báránykát,
fuss el innen, fuss, fuss, fuss!

A *fuss!*-ra megáll a kör, a farkas igyekszik megfogni a bárányt. A körben állók feladata, hogy védjék a bárányt. Ha a farkas rést talál az összefogott kezek között, bemegy a körbe, a bárány előtt felemelkednek a kezek, és kiszalad a körből.

Ha a farkas a körön kívül van, ezt mondják a gyermekek:

Benn a bárány, kinn a farkas,
fuss el innen, lompos farkas!

Ha a farkas van a körben, így szól a mondóka:

Künn a bárány, benn a farkas,
fuss el innen, lompos farkas!

Mikor a farkas megfogta a bárányt, új szereplőkkel előlről kezdődik a játék.

Pillangólabda

Nagy kört alkotva állnak fel a játéktéren a gyermekek. Minden második egy lépést hátra lép. A játékot a külső kör kezdi. Minden játékos kezében labda van. A vers minden sorának kezdő szótagját kimondva dobják fel a labdát, majd ki is fogják. Közben az előttük álló sorból megke-
rülnek minden gyermeket. Amikor ez megtörtént, szerepcseré következik. A mondandó vers:

Szállj, szállj, szállj,
labda, meg ne állj!
Körbejárunk, forgolódunk,
szállj, labda, szállj!

Álomszuszék medve

A játékosok kézen fogva körben állnak, a kiolvasóval jelölt gyermek a kör közepére áll. Ő az álmos medve, úgy tesz, mintha aludna. A kör a vers mondása közben ritmusra megy előre.

Alszik, alszik, medve-koma,
elfelejtett enni ő ma.
Minket ugyan meg nem kap,
aki ügyes, elszalad.

Az utolsó szó elhangzásakor a medve felugrik, és igyekszik megfogni egy gyermeket. Akit megfog, az lesz az álmos medve.

Csengőkereső

Egy gyermeket kiküldünk a teremből (a játéktéren félrevonul), egy másiknak a kezébe adunk egy csengőt. Hívásra megjelenik a hunyó, és mondja:

Hunyó vagyok, gyermekek,
aranycsengőt keresek.

Ekkor a csengős gyermek halkán csenget, mire a játékosok mondják:

Volt nekem egy aranycsengőm,
elvesztettem aranyerdőn.
Tarka szarka fel is kapta,
és egy gyermeknek átadta.
Melyiknek?

A hunyó rámutat egy gyermekre, ahonnan a hangot vélte hallani. Ha kitalálta, hogy ki csengetett, helyet cserélnek.

Egy előre, két kettőre

A gyermekek nagy kört alkotnak. Minden második egy nagy lépést hátra lép. A belső kör tagjai egymásnak dobják a labdát, és közben mondják:

Egy, előre, két kettőre,
három hatra, hat kilencre,
üsd ki tízre, tizenegyre,
Mátyás király dobbantóra,
Supp!

A *supp!*-ra a külső kör tagjai szétfutnak, akinél a labda van, *stopp!*-ot kiált, amire mindenkinek meg kell állnia. A labdát fogó megcéloz valakit, ha eltalálja, mindenki marad az eredeti helyén, ha nem, a körök helyet cserélnek. A megcélzott gyermeknek joga van jobbra vagy balra elfordulni, illetve leguggolni a labda elől.

Mókusok, ki a házból!

A játékosok kettesével vagy hármasával egymás kezét fogva köröket alkotnak, ebben a házban áll egy mókus. Egy gyermeknek – nagyobb létszám esetén többnek – nincs háza. A házon kívül állók mondják:

Mókus, mókus, ürge mókus,
esik eső, fúj a szél.
Siess hamar, keress házat,
nemsokára itt a tél.
Ki a házból, mókusok!

Az utolsó szó elhangzása után minden mókus kiszalad a házból, és igyekszik új házat találni magának. A kívül állók is gyorsan elfoglalnak egy-egy házat. Aki(k)nek nem jutott ház, azok a mondókával újrakezdi a játékot.

Megjegyzés

- a) A mókusokat és a házat alkotó gyermekeket állandóan cserélni kell.
- b) Kisebb létszámú közösség esetén a házat karika vagy rajzolt kör helyettesítheti.

Nyuszi, nyuszi, ki az ólból!

A játék menete hasonló az előzőéhez, csak a szereplők, illetve a hívó mondóka változik. Most a gyermekek nyulak lesznek. A mondóka így szól:

Nyuszi, nyuszi, ki az ólból,
most jöttem meg a vásárból.
Ha nem jössz ki, nagyon vigyázz,
nem kapod a vásárfiát!

Brekeke, brekeke

Egy gyermek törökülésben várja a játék megkezdését, ő a főbéka. A többiek körülötte állnak és mondják:

Béka, béka, brekeke,
megfognál, ha lehetne?

Erre a játékosok hol közelednek, hol távolodnak a békától, alkalmat adva, hogy megfoghasson valakit. Ha ez sikerül, helyet cserélnek.

Tűzoltás

A földre kör alakban karikákat rajzolunk, eggyel kevesebbet, mint ahány játékos van. A játéktér közepébe egy széket állítunk, erre ül a tűzoltóparancsnok, aki a következő verset mondja:

A faluban tűz ütött ki,
siessünk azt eloltani!
Szaladj, pajtás, szaladj,
tőlünk el ne maradj!

A vers mondása közben a játékosok a körön kívül szaladnak. A *maradj!*-ra a tűzoltóparancsnok feláll a székről, tapsol egyet, mire mindenki szabad kört keres magának (a tűzoltóparancsnok is). Akinek nem jut kör, az lesz az új parancsnok.

A karikákat (köröket) helyettesíthetjük kör alakba helyezett székekkel is.

Tüzet viszek

A gyermekek körben állnak, szorosan egymás mellett. Egyik közülük kendővel – a tűzzel – a kezében a körön kívül jár, közben mondja:

Tüzet viszek, nem látjátok,
ha látnátok, oltanátok,
kiég a ruhátok.

A mondóka utolsó szavának elhangzása után egy gyermek kezébe teszi a tüzet, és futni kezd. Aki később ér az üresen maradt helyre, az lesz az új tűzvívő.

A macska és az egerek

A játéktéren elkerített (vagy kijelölt) helyen van az egérlyuk. Itt vannak az egerek. A tanulók létszámától függően egy vagy több macskát jelölünk ki, ő(k) az egérlyuktól kb. 2 méterre állnak. A macskák csalogatják az egereket:

Egér, egér, ki a házból,
most jöttem meg a vásárból.
Hoztam neked sósperecet,
ha kiszaladsz, megeheted.

Az utolsó szó elhangzása után az egerek kijönnek rejtekhelyükről. A cicák igyekeznek megfogni egy-egy egeret. Akit megfogtak, kiáll a játékból.

Róka-bóka

A játékosok kört alkotnak, ők a csibék. Egy gyermek beáll a középbe: ő a róka-bóka. A gyermekek a következő vers ritmusát tapsolják, közben mondják is:

Ez az éhes róka-bóka
belopózott a tyúkólba.
Mi kell neki? Csibehús?
Fogj meg, róka, hogyha tudsz! Fuss!

A *fuss!*-ra a tanulók elengedik egymás kezét, és különböző irányba szaladnak. A róka igyekszik megfogni egy csibét. Ha ez sikerül, helyet cserélnek, a megfogott csibe lesz a róka.