

# Játék – közösség – önismeret



# DIÁKMELLÉKLET

## D1 Versek

*Szabó T. Anna*

### **Kézmosó-vers**

Cuk-ros, ra-ga-csos, ta-pa-dós, ma-sza-tos  
ez a kicsi tappancs.  
Hozd hát ide most, nos hát, gyere, mosd,  
adom is a szappant.

Hékás-békás! Fogd meg már!  
Csúszós kis hal, megtréfál!  
Mosd meg gyorsan, egy-két-hár!

Jujj, jujj, de csikis!  
Kicsúszik a szappan!  
Hopp, már esik is,  
ide-oda pattan!

Hékás-békás! Nem megmondtam?  
Nosza, gyerünk, csípd el.

*Bella István*

### **Zoknipofájú vers**

Különös állat.  
A vége a feje.  
A dereka a sarka.  
A teteje  
az eleje.

Sose bírtam vele.

Pedig a nagymama hogy tanított!  
„A szája szélét meglazintod,  
széthúzódsz, aztán zsuppsz! Bele!”

Sose került  
helyére a helye.  
Sose sikerült  
semmi se.

Ma se.

Na de:  
annyi harc után, bölcső  
és sír közt, meg lehet szokni.  
S mit várhatni egy bölcstől,  
ha agyilag zokni.

*Csukás István*

### **Elefánt-mese**

Hogyha volna egy tál fánk,om,  
megenné az elefántom,  
Kevés lenne fele-fele,  
fánkból több is férne bele!  
Éppen ezért nem is bánom,  
amiért nincs elefántom!

*Király Levente*

### **Kiszámoló**

Egyszer a, kétszer a  
csöndben,  
egy csuda, két csuda  
csörren;  
három, a négy oda-  
mászik,  
fákon a szél boga-  
rászik;  
ötször a, hatszor a  
házak,  
reszket az utca ha  
fáznak;

hétszer a, nyolcszor a  
télbe  
bújik a hó puha  
lépte;  
s míg a kilenc dala  
várja,  
nyíljon a fák arany  
ága:  
tízszor a, tízszer a  
mámor  
zeng a tavasz mada-  
rától!

*Varró Dániel*

### **Buszvezetők**

A buszvezetők mind mogorvák,  
odacsukják az utasok orrát.  
Ahogy az orrok ellilulnak,  
a buszvezetők felvidulnak.

*Szabó T. Anna*

### **Nyelvtörő**

Icipici fakatica,  
facipőbe' cicafoci –  
ha a cicafoci pici,  
vajon milyen icipici  
az a fakaticafoci?

*Varró Dániel*

### **Ophelia**

Hinta-palinta,  
kinyílt a kalitka.  
A madarak kiröppentek,  
na, én ennek nem örvendek.  
Dúlok-fúlok haragomba –  
melyik ült a kalapomra?  
Bökjél rá!

*Gryllus Vilmos*

**Katicabogár**  
(örökvers)

pettyes hátú  
katicabogár  
mutatóujjam  
hegyére mászik  
szárnyát bontva  
ide-oda száll  
de talán jön majd  
helyére másik  
pettyes hátú  
katicabogár...

*Kukorelly Endre*

**Alegúja**

A legújabb  
törvényrendelet,  
hogy  
csikizni nem lehet.

Csikizés tilos!  
Tilos a csiki!  
Talpat lehet anyunak fürdésnél,  
de csakis neki.

## D2

## Játékok

## 1. KORONGFORDÍTÓS

Anyagszükséglet: írószer, papír, 36 db piros-kék korong.

Ezt a játékot ketten játszhatjátok.

1. Készítsetek egy lapra egy  $6 \times 6$ -os kockás mezőt. Egy-egy négyzet akkora legyen, hogy egy korong beférjen. (A számokat és a betűket jelző sort, illetve oszlopot nem kell megrajzolni!)
2. A négyzetháló közepére tegyetek 4 korongot: piros-kék és kék-piros.

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C			○	●		
D			●	○		
E						
F						
G						

3. A játékosok sorsolással válasszanak színt. A piros játékos kezd.
4. A kezdő játékos leteszi a saját korongját.

A feladat az, hogy bekerítsük az ellenfél korongjait. Amit bekerítettünk, azt átfordítjuk a saját színünkre.

Bekeríteni pedig úgy lehet, hogy leteszem a saját korongomat egy mezőre, és megnézem, hogy a már táblán levő korongjaimmal milyen ellenséges korongokat zárok közre: azokat átfordíthatom! Pl. a táblán látható állásban a piros játékos a F5-re teszi a korongját, akkor átfordíthatja E4-et (mert D3-mal közrezárja), és átfordíthatja E5-öt (mert D5-tel bekeríti). Persze később majd egyszerre még több korongot lehet átfordítani.

	1	2	3	4	5	6
A		○				
B		○				
C		○	●	○		
D			●	●		
E			●	○		
F						
G						

Célszerű mindig az utoljára letett korongon tartani az ujjunkat mindaddig, amíg át nem fordítottuk az összes lehetőséget.

Az győz természetesen, akinek a végén a legtöbb korongja van.

Még egy fontos szabály: mindig olyan helyre kell tenni korongot, hogy lehessen átfordítani, kivétel, ha nincs ilyen hely.

## 2. VAD VÁLASZOK

A játékosok száma: bármennyien játszhatnak egyénileg, párban vagy csapatban.

Korhatár: hétévesnél idősebbeknek.

Anyagszükséglet: írószer, papír.

Hogyan játsszuk?

Minden játékos három papírt kap. Az egyikén egy kérdés van, a másikon egy főnév, a harmadik üres, erre kerül majd a válasz. A cél az, hogy az első papíron szereplő kérdésre adandó válaszba belekerüljön a második cetlire írt szó.

A játékosok kapnak egy papírt, amelyre felírnak egy kérdést. Egy másik papírra felírnak egy főnevet, esetleg jelzős szerkezetet. A papírokat összekeverik egy dobozban vagy kálapban. (A kérdéseket és a szavakat tartalmazó cédulákat előre is el lehet készíteni.)

Párban játsszátok a játékot! Minden pár húz magának egy kérdéses és egy főneves cédulát, és kap egy üres papírt is.

A párok kitalálnak egy olyan választ a kérdésre, amelyben szerepel a kapott főnév is. Ezt a választ leírják az üres cédulára. Például a kérdés lehet: „Miért nem nőnek télen százszorszépek?” A főnév pedig: „rendőr”. Hogyan lehet összekötni a két dolgot? Jó kis fantáziatorna, nem igaz? Íme, egy lehetséges válasz, amelyet gyerekek ötlöttek ki: „A tél olyan, mint a rendőr – járőrözik, és megmondja, hogy mi nőhet, és mi nem...”.

Ha kész, húzzatok újabb cédulákat. A végén a legérdekesebb válasz díját is ki lehet adni! Két kérdés megválaszolása után adjátok át az ellenfélnek az általatok megoldott kérdéseket és szócédulákat, hogy most ők találjanak jó választ.

Ha készen vagytok, akkor a kérdéseket és a válaszokat olvassátok fel, s minden, a megadott szót tartalmazó értelmes válasz pontot kap.



## 3. VONALREJTVÉNY

A játékosok száma: bármennyien játszhatják egyénileg, párban vagy kiscsoportban.  
Anyagszükséglet: írószer és papír, tetszés szerint értelmező szótár.

Hogyan játsszuk?

A cél, hogy adott kezdő- és utolsó betű között a lehető leghosszabb szót alkossuk. Használhatunk szótárt is, de nem feltétlenül szükséges.

Válasszunk ki egy hosszú szót. Ezt a játékosok írják le a papír bal oldalára, azután ugyanezt a szót írják a jobb oldalra, de fordítva, alulról fölfelé.

A feladat az, hogy olyan szavakat találjanak, amelyek beleillenek az így kialakult betűpárok közé. Például, ha az AUTÓBUSZ a választott szó, akkor ezt így írjuk fel a játék elején:

A	Z
U	S
T	U
Ó	B
B	Ó
U	T
S	U
Z	A

Íme, egy lehetséges megoldás:

A							Z
U	T	Á	L	A	T	O	S
T				S	A	T	U
Ó				Z			B
B	A	B	A	A	U	T	Ó
U				K			T
S				A			U
Z		U		D			A

A játékosok, ha tudnak, felváltva írnak betűket, illetve szavakat a táblára. Minden betű egy pontot ér. A legtöbb pontot szerző csapat vagy játékos nyer. A játékban megállapodás szerint használhatunk (vagy sem) ragozott, képzett alakokat. Most játsszatok párban! Egyeztetek meg abban, hogy lehet toldalékolni a szavakat! Vigyázzatok, hogy a másik páros ne hallja a megoldásaitokat! Ha egy szó hibásan került a táblázatba, javítsátok ki a megbeszélésnél, és úgy számoljátok össze a pontokat! Kétjegyű mássalhangzó szintén egy pontot ér.

Egy forduló 5 perc legyen!

## 4. KOCKABÁS

(Hívhatjuk BLÖFF-nek vagy HA HISZED, HA NEM-nek is.)

A játék célja, hogy nagyobbat dobjunk, mint ellenfelünk. Vagy nagyobbat füllentsünk!!! Ez az a játék, ahol nem szégyen valótlant állítani. Sőt, ha meggyőzően csinálod, nyerhetsz vele!

A játékosok száma: kettő vagy több.

Anyagszükséglet: két dobókocka.

Most négyen játsszatok! Körben halad a játék. A kezdő játékos dobjon a két kockával egyszerre, de a többiek ne lássák a dobás eredményét! Aztán mondjon valamit, hogy mit dobott! A tőle balra ülő játékosnak két választása van:

Ha elhiszi, akkor az 1. játékosnak nem kell megmutatnia a dobását, hanem a játék megy tovább, és a 2. játékosnak nagyobbat kell dobnia az elsónél. (Az első játékos most egy darabig csak figyel.) A 2. dob, és ha nem sikerült nagyobbat dobnia az elsónél, akkor még mindig próbálkozhat egy nagyotmondással. Ezt a bemozdást a 3. játékos vagy elhiszi, vagy nem.

Ha nem hiszi el, akkor a játékosnak meg kell mutatnia a dobását, és kiderül, hogy igazat mondott vagy sem. Ha igazat mondott, akkor a hitetlenkedő játékos kap egy mínusz pontot, ha „nagyot mondott”, akkor ő kapja a mínuszt. A játék folytatódik: a következő játékos dob, és a 3. játékos ugyanúgy eldöntheti, hogy elfogadja-e vagy sem.

A kockákon dobott számok leolvasása nem a szokványos. Mindig a nagyobbik szám kerül előre, tehát, ha egy négyest és egy ötöst dobtunk, akkor az 54. (Persze attól még mondhatunk nyugodtan 64-et.) Az egyforma számokat mondjuk „bás”-nak, és értékesebbek, mint a különbözőek. A következő táblázat megmutatja a dobások értékét csökkenő sorrendben.

2;1 a legértékesebb dobás, rögtön megmutathatjuk, nem lehet nagyobbat dobnia

a „bás”-ok	a többi dobás, csökkenő sorrendben			
6;6 (hatos bás)	6;5	5;4	4;3	3;2
5;5 (ötös bás)	6;4	5;3	4;2	3;1 a legkisebb
4;4 (négyes bás)	6;3	5;2	4;1	
3;3 (hármás bás)	6;2	5;1		
2;2 (kettes bás)	6;1			
1;1 (egyes bás)				

Ha valakinek összegyűlt 6 mínusza, akkor új játékot kezdünk. Az nyer, akinek a legkevesebb mínusza van. Könnyebb a pontok számolása, ha az elején mindenki kap 6 bűnbánó cédulát (ez lehet 6 korong is), és ha rajtavesztett, akkor egyet betesz középre. A játéknak vége, ha valakinek elfogy a cédulája. Az győz, akinek a legtöbb maradt.

Példa:

1. játékos: mindegy, mit dob, de azt mondja, hogy 42.
2. játékos elhiszi, most ő dob, azt mondja, hogy 63 (a 42-nél mindenképpen nagyobbat kell mondania).
3. játékos azt mondja, hogy nem hiszi. Itt van vége az első körnek. Ha a 2. füllentett, ő kap mínuszt. Ha tényleg 63-at dobott (meg kell mutatni!), akkor a hitetlenkedő játékos kap mínuszt, és ő dob, ezzel új kör kezdődik. A következő kör megint addig tart, amíg valaki azt mondja, hogy: „Nem hiszem!”.

## 5. SZÁMHÁBORÚ

Ez a könnyű számjáték stratégiai gondolkodást, „gondolatolvasást”, fejszámolást, esélylátogatást és egy kis szerencsét igényel. A játékosok száma: bármennyien játszhatják párokban. Korhatár: hétévesnél idősebbeknek.

Anyagszükséglet: írószer, papír, táblára vagy lapra, sorba rajzolt hét kör, négyzet vagy egyéb (lásd ábra) és egy apró érme, figura, bábu.

A játékos ○○○○○○○ B játékos

Hogyan játsszuk?

Minden játékos 50 ponttal kezd. A figurát, bábút vagy érmét a középső körbe helyezük. A cél az, hogy a bábu, érme az ellenfél felé eső, legszélső körbe kerüljön.

1. Minden menet elején a játékosok titokban leírják, hogy hány pontot áldoznak.  
A minimum: 1. Ezután felfedik a leírt pontszámot, és az léphet eggyel az ellenfél irányába, akinek magasabb a bevállalt pontszáma. Ha egyforma számot mondtak, akkor a bábu a helyén marad.
2. Minden forduló után a játékosok levonják az „elköltött” pontokat a rendelkezésre álló keretből, hogy lássák, mennyivel gazdálkodhatnak. (Jó, ha a játékosok figyelik az ellenfél pontszámát is, és annak tudatában „költenek”.) Ezután kezdődik a következő forduló.
3. A játék addig tart, mígnem az egyik játékosnak sikerül a bábút az ellenfél felőli, utolsó körbe juttatnia, vagy pedig hárommal több menetet nyert, mint az ellenfele. Ha az egyik játékos elhasználta az összes pontját, a másik játszhat tovább a győzelemért. Ha mindkettőnek egyszerre fogyott el a muníciója, akkor döntetlent lehet hirdetni.

## 6. A TÖRÖK ÉS A TEHENEK

A játékot párban lehet játszani. Szükséges hozzá papír és írószer.

Hogyan játsszuk?

1. Az első játékos kitalál egy négyjegyű számot, például 4762, és leírja, de nem árulja el a társának.

A másik tippel egy bármilyen négyjegyű számra, például: 7234.

Az első játékos közli, hogy a tippelő hány „törököt”, illetve „tehenet” fogott. A török helyes számot jelent, de rossz helyen, a tehen pedig jó számot jó helyen.

A második játékos értékeli az információt, majd újra tippel. Az első ismét közli, hány törököt és hány tehenet jelent a tipp.

A játék addig tart, amíg a második játékos eltalálja a számot.

Példa:

Az egyes játékos a 4762-re gondol.

Kettes: 7234	Egyes:
4178	két török
6475	egy tehen, egy török
4695	három török
4726	egy tehen, egy török
4762	két tehen, két török
	négy tehen – eltaláltad!

Egyszerűbb a játék, ha a találatokat jelekkel jelezzük. Ha az egyes játékos eltalálja a számot, és jó helyen van, akkor jelöljük X-szel (kilőve!). Ha jó számot mond, de rossz helyen, akkor jelöljük körrel. Az előbbi példa az egyszerűbb jelöléssel:

Az egyes játékos a 4762-re gondol.

Kettes: 7234	Egyes: OO
4178	XO
6475	OOO
4695	XO
4726	XXOO
4762	XXXX – eltaláltad!

A kettes játékosnak valószínűleg le kell írnia a tippet és a találatokat, valamint a lehetséges számkombinációkat. Az első játékos is minden esetben leírja a saját, kitalált számát, nehogy a játék hevében elfelejtődjenek vagy megváltozzék.

Amikor a kettes játékos kitalálta a számot, szerepet cserélnek. Az nyer, aki kevesebb tippből találja ki a titkos számot.