
EGYÜTT
JOBB
JÁTÉKOK, TEVÉKENYSÉGEK ÉS KREATÍV ÖTLETEK
A KÖZÖS TANULÁSHOZ, FEJLŐDÉSHEZ ÉS EGYÜTTLÉTHEZ

READLY

5. AJÁNDÉK

Együtt jobb

Családi pillanatok: játékok közös nevetéshez és együttműködéshez

A szerkesztőség

READLY · 2026

Az ügyfélterületed
A csomag összes könyvét bármikor megtalálod ezen a címen: https://checkout.readlyhub.shop/hu-hu/pages/ugyfelter-tevekenysegek-k7p3w8

Együtt jobb – Családi pillanatok: játékok közös nevetéshez és együttműködéshez
A szerkesztőség

© 2026 Readly. Minden jog fenntartva. Ez a kiadvány kizárólag a vásárló személyes használatára készült. A kiadó engedélye nélkül tilos másolni, terjeszteni vagy továbbértékesíteni.

Figyelem: ez a kiadvány játék- és alkotási ötleteket tartalmaz 3–8 éves gyerekeknek, és csak általános inspirációként szolgál. A gyerekek ezeket a tevékenységeket mindig felnőtt felügyelete mellett végzik, különösen, ha késsel, ollóval, forró vízzel, tűzhellyel, sütővel, gyertyával, apró tárgyakkal, lufival, zacskóval vagy vízzel dolgoznak. Előre ellenőrizd, hogy az anyagok megfelelnek-e a gyermeked életkorának, és különösen figyelj a kisebb testvérekre (az apró tárgyak fulladást okozhatnak). Gondolj az allergiákra, soha ne egyél olyan készített vagy talált anyagot, amely nem étkezésre való, és ne kóstold meg a kísérleteket. Ha nem vagy biztos egy tevékenység biztonságában, hagyd ki. Ez a kiadvány nem ad orvosi vagy pedagógiai tanácsot,

nem ígér fejlődési eredményt, és soha nem helyettesíti az orvos vagy más szakember tanácsát. Vészhelyzetben hívd a 112-t.

Tartalom

1. Üdvözlünk az „Együtt jobb” könyvében
2. Bent: nevessünk együtt
3. Együtt erősek vagyunk: közös játékok
4. Kint és sétán
5. Úton: játékok az autóban, vonaton vagy váróteremben
6. Családi est és születésnap
7. Tippek a sikeres játékhoz
8. Videók, amelyek segítenek

Üdvözlünk az „Együtt jobb” könyvében

Ez a kalauz azoknak a családoknak szól, akik többet szeretnének együtt nevetni, játszani és közösen átélni valamit, képernyő nélkül. Itt 30 játékot találsz 3–8 éves gyerekeknek és a körülöttük élő felnőtteknek: szülőknek, nagyszülőknek, bébiszittereknek, nagyobb testvéreknek. Szinte mindent 2–6 játékossal játszhattok, és olyan dolgokkal, amelyek már megvannak otthon.

Kinek szól ez a kalauz?

Mindenkinek, aki egy szabad délutánt, egy esős vasárnapot, egy hosszú autóutat vagy egy gyerekzsúrt szeretne játékkal tölteni. A játékok vegyes csoportoknak készültek: egy 3 éves és egy 8 éves gyerek többnyire együtt is tud játszani. Minden játéknál van egy változat, amellyel könnyebbé vagy éppen nehezebbé teheted.

Hogyan használd ezt a kalauzt?

- **Válassz témát.** A fejezetek a helyzet szerint vannak felosztva: nevetés bent, együttműködés, kint és gyalog, az autóban, valamint a családi est vagy a születésnap.

- **Olvasd el a felső sort.** Itt áll a korosztály, a játékosok száma, az idő, a hely, és hogy kell-e felnőtt felügyelet.
- **Magyarázd el röviden a szabályokat, és kezdjetek is játszani.** A gyerekek a játékot főleg játék közben tanulják meg. Egy próbakör mindig segít.
- **Tegyétek a játékot a magatokévá.** Találjatok ki közösen plusz szabályokat, saját neveket vagy családi díjat. Ez hozzátartozik.
- **Hagyd abba időben.** Az a játék, amely akkor ér véget, amikor mindenki még jól érzi magát, legközelebb is szívesen előkerül.

Biztonságos játék

> **Figyelem:** Mindig felnőtt felügyeletével játsszatok. Az apró tárgyak, például a gombok, pénzérmék, gyöngyök, kupakok és dobókockák megfulladást okozhatnak 3 éven aluli gyereknél: tartsd őket távol a kisebb testvérektől, és játék után azonnal rakd el őket. Lufit csak felnőtt fújjon fel, a kidurrant lufi darabjait azonnal dobd ki. Műanyag zacskót soha ne húzz a fejre. Édesség vagy rágcsálnivaló esetén figyelj az allergiákra (dió, tojás, tej, glutén).

- **Bent:** csinálj szabad játékteret, told félre a törékeny tárgyakat és az éles sarkú asztalokat, és csúszásmentes padlón, zokniban vagy mezítláb játsszatok.

- **Kint:** beszéljétek meg a határokat (idáig a kerítésig, addig a fáig), maradjatok távol a víztől és a forgalomtól, és soha ne egyetek bogyót, gombát vagy növényt, amit útközben találtok.
- **Az autóban:** a sofőr csak szavakkal játszik, és közben az utat figyeli. Mindenki marad becsatolva, és semmit sem dobálunk.
- **Nyerés és vesztés:** sok 3–6 éves gyereknek nehéz veszíteni. Ilyenkor válassz inkább együttműködős játékot a 3. fejezetből.

> **Tipp:** Tegyél ki a hűtőre egy listát az öt kedvenc játékotokról. Így egy rohanós napon sem kell sokáig keresgélned.

Bent: nevessünk együtt

Bolondos játékok a nappaliba

Esik az eső az ablakon, és mindenki kicsit morcos? Ezekhez a játékokhoz kevés hely és szinte semmilyen eszköz nem kell. Vicces arcokról, furcsa hangokról és arról szólnak, hogy megnevettetitek egymást. Kiváló bemelegítés egy családi délutánhoz, vagy arra, hogy jobb kedvre derítsetek egy borongós napot.

1. játék · Ki nevet először?

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 10 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Egy játékos halálkomoly marad, a többiek pedig megpróbálják megnevettetni, de hozzá nem érhetnek. Gyakorolja az önuralmat, és szinte lehetetlen magadnak nem nevetni.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy szék a szoba közepén
- Egy konyhai időzítő, vagy egy felnőtt, aki 30-ig számol

ÍGY CSINÁLD

1. Válasszátok ki, ki ül elsőnek a „komoly székre”. Ő a lehető legszigorúbban néz.
2. A többi játékosnak együtt 30 másodperce van arra, hogy fintorogjon, furcsa hangokat adjon ki, vagy bolondos táncot lejtsen. Megérinteni és csiklandozni nem szabad.
3. Ha a széken ülő nevet, helyet cserél azzal, aki megnevettette. Ha 30 másodpercig kibírja, taps jár neki, és ő választja ki, ki következik.
4. Játsszatok addig, amíg mindenki legalább egyszer a széken nem ült.

Változat: 3–4 évesnek már a 10 másodperc is hosszú, és a mosoly még nem számít nevetésnek. 7–8 évesnek: a megnevettetők csak

szavakat használhatnak, arcokat nem.

2. játék · A hulló zsebkendő

Kor: 3–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 10 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Amíg a zsebkendő a levegőben lebeg, mindenki olyan hangosan nevet, ahogy csak tud. Amint leér a földre, azonnal síri csendnek kell lennie. Gyors játék, amely a figyelmet és a gyors reagálást gyakoroltatja.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy textilzsebkendő, kendő vagy konyharuha

ÍGY CSINÁLD

1. Álljatok vagy üljetek körbe. Egy játékos a dobó, ő tartja magasan a feje fölött a zsebkendőt.
2. A dobó feldobja a zsebkendőt. Ettől a pillanattól mindenki hangosan nevet: hihi, haha, hohó, bármi mehet.
3. Amint a zsebkendő földet ér, mindenki elhallgat, és komoly arcot vág. Aki még nevet vagy kuncog, az lesz a következő dobó.
4. Játsszatok 8–10 kört. A dobó néha csak tegyen úgy, mintha eldobná a zsebkendőt, de ne dobja el: ki kezd el nevetni?

Változat: a kisebbek nevetés helyett tapsolhatnak is. Nagyobbaknak: minden körben más nevetés jár, például boszorkánynevetés, óriásnevetés vagy egérnevetés.

3. játék · A bolondos kalapfelvonulás

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Mindenki keres otthon valamit, amit a fejére tehet, és ezzel végigvonul a szobán. Gyakorolja az egyensúlyt és a fantáziát, és biztosan vicces arcokat eredményez.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Törhetetlen tárgyak: műanyag szűrő, párna, összehajtott törölköző, kartondoboz, edényfogó
- Egy „járóhíd” kendőből vagy ragasztószalagból a padlón, körülbelül 3 méter hosszan

ÍGY CSINÁLD

1. Adj mindenkinek 3 percet arra, hogy keressen egy törhetetlen „kalapot”. Egy felnőtt mindent átnéz: üveg és nehéz tárgy nem lehet.
2. Sorban végigsétálsz a kalappal a fejeden a járóhídon. Kéz nélkül!
3. A többiek bemondják téged, mint egy műsorvezető: „És itt érkezik Szűrő asszony, a konyha legújabb divatjával!”
4. Ha leesik a kalap, meghajolsz, és még egyszer megpróbálod. Ezután a kalapok gazdát cserélnek.

Változat: a kicsik fél kézzel megfoghatják a kalapot. 7–8 évesnek: menj hátrafelé vagy lábujjhegyen, vagy viselj két kalapot egymáson.

Figyelem: zokniban játsszatok szabad padlón, éles sarkú asztalok közelében ne.

4. játék · A lepedő mögött

Kor: 3–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 15 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Az egyik játékos elbújik egy lepedő mögött, és eltorzított hangon állathangot ad ki. A többiek kitalálják, melyik állat az, és ki bújik a lepedő mögött. Gyakorolja a hallgatást, és sok nevetést hoz.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy nagy lepedő vagy paplanhuzat
- Két szék, vagy egy felnőtt és egy nagyobb játékos, aki a lepedőt tartja

ÍGY CSINÁLD

1. Feszítsd ki a lepedőt két székháttámla közé, vagy tartsa két játékos, hogy „fal” keletkezzen.
2. A találgató játékosok becsukják a szemüket. Egy felnőtt némán rámutat egy játékosra, aki a lepedő mögé bújik.
3. Ez a játékos bolondos hangon állathangot ad ki: nyávogó tehenet, mély hangú tyúkot, suttogó oroszlánt.
4. A többiek először az állatot találják ki, azután azt, hogy ki az. Aki eltalálja, bújhat legközelebb a lepedő mögé.

Változat: 3 játékossal csak az állatot kell kitalálni. Nagyobbaknak: adjanak ki két hangot egymás után, például egy állatét és egy járműét. **Figyelem:** a lepedőt soha ne húzd gyerek fejére.

5. játék · Tükör, tükör

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 (párban) · Idő: 10 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Két játékos áll egymással szemben. Az egyik mozog, a másik a tükör, és mindent pontosan egyszerre utánoz. Gyakorolja a koncentrációt és az együttműködést, és az a tükör, amely titokban bolondságokat csinál, nagyon mulatságos.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy szabad hely, párónként körülbelül 2 x 2 méter
- Esetleg halk zene, vagy egy dal, amelyet te magad énekelsz

ÍGY CSINÁLD

1. Alkossatok párokat, és álljanak egymással szemben karnyújtásnyi távolságra.
2. A „személy” nagyon lassan mozog: karok fel, hajfésülés, fogmosás, bolondos arc. A „tükör” mindent egyszerre utánoz.
3. 1 perc után a játékvezető azt kiáltja: „csere!”, és a szerepek felcserélődnek.
4. Az utolsó körben a tükör egyszer mást is csinálhat. Észreveszi a személy? Akkor azt kiáltja: „elromlott a tükör!”, és mindketten nevettek.

Változat: a kisebb gyerek a felnőtt tükörrel játszik a legjobban. 7–8 évesnek: játsszátok az egész csoporttal, ahol egy játékos a vezető, a többieknek pedig ki kell találniuk, ki az.

6. játék · A mutogatós üveg

Kor: 4–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Egy üvegből kihúzol egy cetlit vagy rajzot, és beszéd nélkül eljátszod. A többiek találgatnak. Klasszikus játék, amely mindig más, mert a feladatokat ti találjátok ki.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy üres befőttesüveg, bögre vagy cipősdoboz
- 12–20 papírcsík vagy cetli, körülbelül 5 x 5 cm
- Ceruzák vagy filctollak

ÍGY CSINÁLD

1. Készítsétek el együtt a feladatokat. Az olvasni még nem tudó gyerekek rajzolnak valamit: egy macskát, egy biciklit, egy fogkefét, a horkoló nagypapát. Egy felnőtt ráírja alá a szót.
2. Hajtsd kétfelé a cetliket, és tedd az üvegbe.
3. Az első játékos húz egy cetlit, titokban megnézi, és hang nélkül eljátssza. A többiek kiabálják, mit gondolnak.
4. Aki kitalálja, az következik. Ha 1 perc alatt sem találják ki, a mutogató adhat egy hangot tippnek.

Változat: egy 3 éves felnőtt társsal játszhat együtt. 7–8 évesnek: tegyetek be nehezebb feladatokat, például „olvadó fagylalt” vagy

„eltévedni az erdőben”. Őrizzétek meg az üveget: minden családi estén kerülhet bele új cetli.

Együtt erősek vagyunk: közös játékok

Mindenki nyer, vagy senki

Ezeknél a játékoknál nem egymás ellen játszotok, hanem együtt a játék ellen. Ez jó a kisgyerekeknek, akiknek még nehéz a vesztés, és a testvéreknek, akik gyakran vitatkoznak. Gyakoroljátok az egyeztetést, a várakozást és a segítségnyújtást. Ünnepeljetek együtt, ha sikerül.

7. játék · A lufi nem érhet földet

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 10 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Együtt tartjátok a levegőben a lufit. Hányszor sikerül megütni, mielőtt földet ér? Vidám mozgásos játék, amely a figyelmet, a reagálást és az összjátékot gyakoroltatja.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- 1 nagy lufi, amelyet felnőtt fújt fel és kötött el
- Egy szabad tér törékeny tárgyak nélkül

ÍGY CSINÁLD

1. Álljatok körbe, körülbelül karnyújtásnyira egymástól.
2. Egy felnőtt feldobja a lufit. Mindenki hangosan számol minden egyes ütésnél.
3. Szabály: senki sem üthet kétszer egymás után. Így együtt kell működnötök, és szólnotok kell egymásnak: „Te!”, „Enyém!”
4. Ha a lufi földet ér, felírjátok az ütések számát, és újrakezditek. Meg tudjátok dönteni a saját rekordotokat?

Változat: 3–4 évesnek hagyd el a kétszer ütés tilalmát. 7–8 évesnek: csak fejjel, könyökkel vagy térddel üssétek, vagy tartsatok egyszerre két lufit a levegőben. **Figyelem:** a kidurrant lufit azonnal takarítsd el; a lufi darabjai a torokban megrekedhetnek.

8. játék · Egy rajz, sok kéz

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Mindenki sorban rajzol egy darabot ugyanarra a rajzra, anélkül hogy előre megbeszélnétek, mi lesz belőle. Az eredmény mindig meglepő, és szép emlék, amit ki lehet akasztani.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy nagy papírlap (A3, vagy egy körülbelül 50 cm-es darab csomagolópapír)
- Minden játékosnak egy filctoll vagy zsírkréta a saját színében
- Egy konyhai időzítő, vagy egy felnőtt, aki számol

ÍGY CSINÁLD

1. Tedd a lapot az asztalra. Mindenki választ egy saját színt, hogy a végén látszódjon, ki mit rajzolt.
2. A legkisebb kezd, és 20 másodpercig rajzol valamit: egy kört, egy vonalat, egy szemet.
3. Told tovább a lapot. A következő játékos 20 másodpercig folytatja, és csinál belőle valamit. Így megy körbe, 4–5 körön át.
4. Nézzétek meg együtt, mi lett belőle, és találjatok ki hozzá címet. Írjátok alulra a dátumot és az összes nevet.

Változat: a kicsik rajzolhatnak tovább, óra nélkül. 7–8 évesnek: előre válasszatok témát, például „a világ legbolondosabb háza”, vagy rajzoljatok képregényt, amelyben mindenki egy mezőt készít.

9. játék · A padló lávából van

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Az egész családnak át kell jutnia a szoba egyik végéből a másikba úgy, hogy nem érinti a „lávát”. Csakhogy nincs elég párna, ezért okosan kell együttműködnötök.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- 4–6 kanapépárna, törölköző vagy kartondarab: éppen kevés ahhoz, hogy egyenes utat lehessen belőlük rakni
- Egy kezdő- és egy végpont, például két takaró a szoba két végén

ÍGY CSINÁLD

1. Mindenki a „biztonságos” takarón kezd a szoba egyik oldalán. A túloldal a sziget.
2. Megkaptátok a „lépőköveket”, és csak azokon állhattok. Párnát csak akkor mozdíthattok el, ha senki sem áll rajta.
3. Beszéljétek meg: ki megy elsőnek, ki adogatja tovább a párnákat, ki segít a legkisebbnek?
4. Ha valaki a földre lép, csak ő megy vissza az elejére. Sikerült? Akkor mindenki ujjong a szigeten.

Változat: a kicsikkel adj elég párnát, hogy könnyen menjen. 7–8 évesnek: végy el még egy párnát, vagy vigyetek magatokkal egy „kincset” (egy plüssállatot), amely nem eshet a lávába. **Figyelem:**

törölközőt és kartont ne tegyél csúszós padlóra, mert elcsúsznak; a szőnyegen lévő párnák működnek a legjobban.

10. játék · A zsinóros pohártorony

Kor: 4–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Egy gumigyűrűre kötött zsinórokkal együtt felvesztek műanyag poharakat, és tornyot építetek, anélkül hogy kézzel hozzáérnétek a poharakhoz. Csak akkor sikerül, ha mindenki egyszerre húz vagy enged.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- 1 erős gumigyűrű (körülbelül 6 cm átmérőjű)
- Játékosonként egy körülbelül 60 cm-es zsinór
- 6–10 műanyag vagy papírpohár

ÍGY CSINÁLD

1. Egy felnőtt egyenlő távolságra köti a zsinórokat a gumigyűrűre, hogy olyan legyen, mint a nap a sugaraival.
2. Minden játékos megfogja egy zsinór végét. Ha mindenki húz, a gumi nagyobb lesz; ha mindenki enged egy kicsit, kisebb.
3. Húzzátok együtt a gumit egy pohár fölé, hagyjátok, hogy összezáruljon a pohár körül, és emeljétek fel. Rakjátok így egymásra a poharakat toronnyá.
4. Ledől a torony? Nevessetek, kezdjétek újra, és beszéljétek meg, ki kiáltja: „most!”

Változat: 4–5 évesnek kezdj 3 pohárral egymás mellett torony helyett. 7–8 évesnek: építsetek 10 pohárból piramist, vagy hagyjátok, hogy egy játékos csukott szemmel vegyen részt. **Figyelem:** zsinórt soha ne tekerj a nyakadra vagy az ujjaidra; játék után rakd el.

11. játék · Mindenki meséje

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 15 perc · Hely: bent vagy úton · Felügyelet: nem

Együtt meséltek egy történetet, amelyhez minden játékos mindig egy mondatot tesz hozzá. Senki sem tudja, hogyan végződik. Gyakorolja a hallgatást, a nyelvet és a fantáziát, és a legbolondabb fordulatoktól mindenki nevet.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Semmi, vagy egy plüssállat, amelyet „beszélőkőként” adtok tovább
- Esetleg papír és toll a történet leírásához

ÍGY CSINÁLD

1. Üljetek körbe. A felnőtt nyitómondattal kezd, például: „Egyszer volt, hol nem volt, egy sün, aki nem tudott aludni.”
2. Add tovább a plüssállatot. Aki a kezében tartja, egy mondatot tesz hozzá. A többiek hallgatnak, és nem szólhatnak közbe.
3. 3–4 kör után a legkisebb azt mondja: „És akkor…”, és a következő játékos kitalálja a befejezést.
4. Írjátok le a történetet, vagy kérjétek meg a gyerekeket, hogy rajzoljanak hozzá. Így létrejön a családotok saját mesekönyve.

Változat: egy 3 éves egy szót vagy egy hangot is hozzátehet. 7–8 évesnek: minden mondatnak az ábécé következő betűjével kell kezdődnie, vagy egy bizonyos szónak vissza kell térnie a történetben.

12. játék · A nappali kincses térképe

Kor: 4–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 30 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Együtt rajzoltok térképet a nappalitokról. Utána egy felnőtt elrejt egy „kincset”, és keresztet tesz a térképre. A csapat közösen keres. Így a gyerekek gyakorolják a térbeli gondolkodást és a térképolvasást.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy A4-es vagy A3-as lap és ceruzák
- Egy kis „kincs”, amely elég nagy a legkisebbnek, például egy plüssállat vagy egy doboz benne egy cetlivel

ÍGY CSINÁLD

1. Nézzetek rá együtt a szobára felülről, mintha madarak lennétek. Rajzoljátok le a nagy dolgokat: a kanapét téglalapként, az asztalt, az ablakot, az ajtót.
2. Mindenki kimegy egy kicsit a folyosóra. Egy felnőtt elrejti a kincset, és piros keresztet tesz a térképre.
3. A csapat visszajön, és együtt keres a térkép segítségével. Szabály: csak az adhat útmutatást, aki a térképet tartja; 1 perc után a térkép a következőhöz kerül.
4. Megtaláltátok? Akkor egy gyerek rejtheti el a kincset, és ő teszi fel a keresztet.

Változat: 4–5 évesnek csak 3–4 dolgot rajzolj a térképre. 7–8 évesnek: készítsetek térképet az egész házról vagy a kertről,

szélrózsával és nyilakkal jelölt titkos úttal.

Kint és sétán

Játékok erdőbe, parkba, kertbe és a tópartra

A séta kalanddá válik, ha tartozik hozzá egy játék. Az ebben a fejezetben szereplő játékok minden évszakban működnek: ősszel lehullott levelekkel és gesztenyével, nyáron a Balaton vagy más tó partján, télen hideg orrokkal és a felnőtteknek egy termosz teával. Indulás előtt beszéljetek meg egyértelmű határokat, és maradjatok távol a víztől és a forgalomtól.

13. játék · Színvadászat tojástartóval

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 30 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

A tojástartó minden rekeszének van egy színe. Út közben együtt keresel a természetben valamit, ami illik ahhoz a színhez. Élesíti a szemet, és a sétáról egy kis kincsesládával érkeztek haza.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy üres 6 vagy 10 tojásos tojástartó
- Filctollak vagy festék, hogy minden rekesz aljára színes pontot tegyél

ÍGY CSINÁLD

1. Otthon tegyél minden rekeszbe egy másik színű pontot: zöld, barna, sárga, piros, szürke, fehér. Használj nehezebb színeket is, például rózsaszínt vagy lilát.
2. Vidd magaddal a tartót a sétára. Aki talál valamit, ami illik egy színhez, először mutassa meg a többieknek: tényleg passzol?
3. Csak olyat szedj fel, ami már a földön fekszik, például levelet, kavicsot, tollat vagy kéregdarabot. Védett területen ne szedj virágot.
4. Otthon tegyetek ki mindent az asztalra, és minden gyerek mesélje el, honnan származnak a saját leletei.

Változat: 3–4 évesnek elég 3 szín. 7–8 évesnek: minden színben keress valamit más formájút (kerek, hegyes, érdes, sima). **Figyelem:** bogyót, gombát vagy növényt soha ne vegyél a szádba; séta után mossatok kezet.

14. játék · Hangvadászok

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 10 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

Egy percig mindenki csendben van, és az ujjain számolja, hányféle hangot hall. Utána összehasonlítjátok: ki hallotta a legmesszebbi madarat? Nyugodt játék, hogy egy kicsit megpihenjetek séta közben.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy biztonságos hely, ahol állhattok vagy ülhettek, például egy pad a parkban vagy egy tisztás az erdőben
- Egy óra, vagy egy felnőtt, aki számol

ÍGY CSINÁLD

1. Mindenki áll vagy ül, és becsukja a szemét. A kezek felfelé, az ökölbe szorított ujjakkal.
2. Egy felnőtt azt mondja: „start”. Minden új hangnál, amit hallasz, kinyitsz egy ujjat: madár, szél a fákban, biciklicsengő, a saját lélegzeted.
3. 1 perc után a felnőtt azt mondja: „stop”, és mindenki kinyitja a szemét.
4. Sorban meséljétek el, mit hallottatok. Hallott valaki olyan hangot, amit senki más nem vett észre? Próbáljátok meg együtt újra meghallani.

Változat: a kicsik a hangokat azonnal suttoghatják is ujjak helyett. 7–8 évesnek: osszátok a hangokat „természet” és „emberek”

csoportba, és vezessétek külön, vagy próbáljátok megmutatni az irányt.

15. játék · Árnyékfogó

Kor: 4–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 15 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

Ennél a fogójátéknál nem a játékost, hanem a játékos árnyékát kell elkapni úgy, hogy rálépsz. Napos napra való játék, és szép módja annak, hogy felfedezzetek valamit a fényről és az árnyékról.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy napos nap, lehetőleg reggel vagy késő délután, amikor hosszúak az árnyékok
- Egy nyílt terület, füves rét vagy egy forgalommentes, csendes tér

ÍGY CSINÁLD

1. Beszéljétek meg a játéktér határait, például két fa és egy pad között.
2. Az egyik játékos a fogó. Ő megpróbál az egyik lábával egy másik játékos árnyékára lépni.
3. Akinek az árnyékára léptek, azt kiáltja: „árnyék!”, és ő lesz az új fogó. Megmentheted az árnyékodat, ha egy fa vagy fal árnyékába állsz, de legfeljebb 5 másodpercig.
4. Játsszatok 5–10 percig, utána röviden beszélgessetek: miért olyan hosszú most az árnyékod?

Változat: 4–5 évesnek az 5 másodperces szabály nélkül játsszatok, és a felnőtt gyakran fogjon. 7–8 évesnek: próbáljatok meg

mindannyian együtt egyetlen nagy árnyékfigurát formálni, például egy hatkarú szörnyet. **Figyelem:** meleg napokon ne a nap közepén játsszatok; legyen nálatok víz és sapka.



Egy tojástartó, tele a séta leleteivel.
Pixabay (Nennieinszweidrei)

16. játék · A járdakréta-pálya

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 30 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

Együtt rajzoltok járdakrétával akadálypályát: ugrálás, egy lábon ugrálás, cikkcakk és forgás. Utána mindenki végigjárja a pályát. Gyakorolja a mozgáskoordinációt és az egyensúlyt, és a gyerekek szívesen találnak ki új feladatokat.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy doboz járdakréta
- Egy biztonságos, burkolt felület: a saját kocsibejáró, egy térköves terasz vagy egy autómentes tér

ÍGY CSINÁLD

1. Rajzolj egy startvonalat. Utána sorban egy-egy feladatot: egy kígyózó vonal, amelyen végigsétálsz, 5 kör, amelyekbe beleugrasz, egy csillag, ahol háromszor megfordulsz, egy spirál.
2. Minden feladathoz rajzolj egy kis ábrát magyarázatnak: egy lábnyomot az egy lábon ugráláshoz, egy békát az ugráshoz.
3. Rajzolj célvonalat egy nagy nappal vagy zászlóval.
4. Sorban járjátok végig a pályát. A többiek biztatnak. Utána mindenki hozzáadhat egy új feladatot.

Változat: 3–4 évesnek maradjon a séta és a páros lábbal ugrás. 7–8 évesnek: mérjétek meg, mennyi ideig tart egy kör (számolj így: „huszonegy, huszonkettő”), és próbáljatok meg közösen gyorsabbak lenni. **Figyelem:** soha ne rajzolj forgalmas úton; maradj egy felnőtt látótávolságában.

17. játék · Célba dobás a vödörbe

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

Tobozokkal, gesztenyével vagy puha labdákkal közösen vödörbe céloztok. A család egy csapatként játszik az idő vagy a saját rekordja ellen. Jó a kertben, az erdőben és a tó partján.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy üres vödör, szennyestartó vagy kartondoboz
- 10–20 dobótárgy: toboz, vadgesztenye vagy összetekert zokni
- Egy bot vagy zsineg dobóvonalnak

ÍGY CSINÁLD

1. Állítsd le a vödröt, és tegyél egy dobóvonalat a kicsiknek 2 méterre, a nagyobb gyerekeknek 3–4 méterre.
2. Osszátok el igazságosan a dobótárgyakat a játékosok között.
3. Sorban mindenki dob egy tárgyat. Minden találat az egész családnak számít. Számoljatok hangosan.
4. A kör után együtt szedjétek össze mindent. Sikerül a második körben több találatot elérni?

Változat: egy 3 éves közelebb állhat, vagy ferdén tarthatja a vödröt. 7–8 évesnek: tegyetek ki három vödröt különböző távolságokra, 1, 2

és 3 pontért. **Figyelem:** csak akkor dobjatok, ha senki sem áll a vödör mellett; a gesztenye nem ehető.

18. játék · Sétabingó

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 45 perc · Hely: kint · Felügyelet: igen

Otthon együtt bingókártyákat készítetek olyan dolgokkal, amiket útközben láthattok. A séta alatt kipipáljátok őket. Ez a játék egy unalmas útvonalat felfedezőúttá változtat, a fáradó lábú gyerekeknek is.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Játékosonként vagy párónként egy papírlap 3 x 3 mezős rácsos beosztással
- Ceruzák és egy erős kartondarab alátétnek

ÍGY CSINÁLD

1. Találjatok ki együtt 9 dolgot, amivel útközben találkozhattok, és rajzoljátok a mezőkbe: egy kutya, egy biciklis, egy kacsa, egy piros levél, egy gomba (csak nézni!), egy pad, egy zászló, egy híd, egy csiga.
2. Készíts mindenkinek egy kártyát ugyanezekkel a dolgokkal, de más sorrendben.
3. Induljatok el. Aki meglát valamit, kiáltja. Minden játékos, aki szintén látja, keresztet tesz.
4. Három egy sorban: „bingó!” Ilyenkor az a játékos választhat egy pihenőt vagy egy dalt. Játsszatok tovább, amíg mindenkinek tele nem lesz a kártyája.

Változat: a kicsiknek 4 mező nagy rajzokkal. 7–8 évesnek: készíts 4 x 4-es kártyát nehezebb dolgokkal, például „valami, ami kerek” vagy „egy állatnyom”. Őrizd meg a kártyákat egy mappában a sétáitok emlékére.

Úton: játékok az autóban, vonaton vagy váróteremben

Szavak, szemek és fülek: másra nincs szükséged

A hosszú út a nagyszülőkhöz vagy a kempingbe nem kell, hogy megpróbáltatás legyen. Ezeket a játékokat szavakkal, azzal, amit az ablakon át látsz, és az emlékezeteddel játszod. Semmi sem repül az autóban. Vonaton, teraszon vagy váróteremben is működnek.

Figyelem: a sofőr csak szavakkal játszik, és a figyelmét az úton tartja. Minden gyerek becsatolva marad az övben vagy a gyerekülésben. Hányinger esetén inkább hallgatós és beszélgetős játékokat válassz, ne nézegetőset vagy rajzolósat.

19. játék · Látok valamit, amit te nem látsz

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 10–20 perc · Hely: autó vagy bent · Felügyelet: nem

A legismertebb utazási klasszikus néhány kiegészítéssel, hogy kicsik és nagyok is játszhassanak. Gyakorolja a nézelődést, a színek megnevezését és a kérdezést.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Semmi; csak egy kilátás

ÍGY CSINÁLD

1. Egy játékos titokban kiválaszt valamit, amit mindenki láthat, és azt mondja: „Látok valamit, amit te nem látsz, és az… zöld.”
2. A többiek sorban tippelnek. Az autóban válassz valamit, ami az autóban van, vagy ami sokáig látható marad, például egy felhőtömeget, az eget vagy egy szélerőművet a távolban.
3. 5 rossz tipp után a választó ad egy extra támpontot: „Nagyobb, mint egy tehén.”
4. Aki eltalálja, az választja a következő dolgot.

Változat: 3–4 évesnek csak az autóban lévő dolgok színeit használd. 7–8 évesnek: szín helyett mondd meg a kezdőbetűt („b betűvel kezdődik”) vagy egy formát („kerek”).

20. játék · Elutazom, és magammal viszem

Kor: 4–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 15 perc · Hely: bárhol · Felügyelet: nem

Memóriajáték, amelyben a bőrönd egyre tele lesz. Minden játékos megismétel mindent, ami már benne van, és hozzátesz egy dolgot. Minél bolondabbak a tárgyak, annál könnyebb megjegyezni őket.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Semmi

ÍGY CSINÁLD

1. Az első játékos azt mondja: „Elutazom, és magammal viszek egy fogkefét.”
2. A következő megismétli a mondatot, és hozzátesz valamit: „Elutazom, és magammal viszek egy fogkefét és egy elefántot.”
3. Így megy körbe. Ha egy pillanatra nem jut eszedbe, a többiek adhatnak egy támpontot egy hanggal vagy egy mozdulattal.
4. Végül számoljátok meg, hány tárgy volt a bőröndben. Próbáljátok legközelebb megdönteni a rekordot.

Változat: a kicsikkel olyan témával játssz, amit jól ismernek, például „dolgok a konyhában”, és maradj 4–5 tárgynál. 7–8 évesnek: a tárgyak kövessék az ábécét, tehát egy alma, egy bicikli, egy cica…

21. játék · Betűk a rendszámtáblán

Kor: 5–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 15–30 perc · Hely: autó (utasoknak) · Felügyelet: nem

Az autók rendszámtábláin betűk vannak. Ezekkel mindenféle játékot játszhatsz: betűket kereshetsz, szavakat találhatsz ki, vagy bolondos mondatokat alkothatsz. Jó azoknak a gyerekeknek, akik most tanulnak olvasni.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Autók körülötted, az autópályán vagy dugóban
- Esetleg papír és ceruza egy erős könyv alátéttel

ÍGY CSINÁLD

1. Kezdjétek az ábécével: keressetek együtt egy rendszámot A betűvel, aztán egyet B betűvel, és így tovább. Aki először látja a betűt, kiáltja.
2. A nehéz betűket, például a Q-t vagy az X-et, kihagyhatjátok, ha 5 perc után sem sikerül.
3. Nagyobb gyerekeknek: válassz egy három betűs rendszámot, például „KTR”, és találj ki egy szót, amelyben ezek a betűk ebben a sorrendben szerepelnek („traktor”).
4. Vagy alkossatok bolondos mondatot: a „GSP”-ből például „Gömbölyű Sün Pislog” lesz. Ki találja ki a legbolondabb mondatot?

Változat: a 3–4 évesek csak a saját nevük első betűjét keresik. 7–8 évesnek: add össze a számokat a rendszámon; kinek jön ki a legnagyobb eredmény?



Az ablakból mindig látni valamit, amivel játszhatsz.
Pixabay (RyanMcGuire)

22. játék · Ki vagyok én?

Kor: 4–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 15 perc · Hely: bárhol · Felügyelet: nem

Az egyik játékos kigondol egy állatot, egy mesealakot vagy valakit a családból. A többiek olyan kérdéseket tesznek fel, amelyekre csak „igen” vagy „nem” a válasz. Gyakorolja a logikus gondolkodást és az okos kérdezést.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Semmi; esetleg az ujjaidon számolhatsz

ÍGY CSINÁLD

1. Az első játékos titokban kiválaszt valakit, és megmondja, melyik csoportba tartozik: állat, mesealak vagy család.
2. A többiek sorban igen-nem kérdéseket tesznek fel: „Négy lábad van?”, „A vízben laksz?”, „Nagyobb vagy, mint én?”
3. 10 kérdés után mindenki egyszer tippelhet. Ha nem sikerül, a választó ad egy támpontot.
4. Aki eltalálja, az választja a következő alakot.

Változat: a kicsikkel csak állatokat válassz, és a felnőtt segíthet a kérdésekkel („Kérdezd meg, tud-e repülni”). 7–8 évesnek: próbáljátok meg 10 kérdésnél kevesebből, és vezessétek a pontokat csapatként.

23. játék · Tehénszámlálás

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20–60 perc · Hely: autó vagy vonat · Felügyelet: nem

Játék vidéki utakra. Mindenki a saját oldalán számolja a tehenekat. Egyszerűen hangzik, de a feszültség nő, amikor hirtelen egy egész gulya áll az ő oldalán.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy útvonal legelők mellett
- Egy felnőtt, aki vezeti az állást (nem a sofőr)

ÍGY CSINÁLD

1. Osszátok két oldalra az autót: bal és jobb. Az egyes oldalakon ülő játékosok egy csapatot alkotnak.
2. Számold meg az összes tehenet, amit a saját oldaladon látsz, és kiáltsd hangosan a számot: „Három tehén!”
3. Ha egy csapat lovat lát, 2 pontot kap. Ha bárányos juhot lát, 5 pontot.
4. Ha templomot láttok a saját oldalatokon, újra nulláról kezditek. Az a csapat, amelyiknek a legtöbb pontja van érkezéskor, választhatja az első dalt hazafelé.

Változat: egy 3 éves tízig számol, aztán azt kiáltja: „sok!” 7–8 évesnek: találjatok ki közösen plusz pontokat, például gólyáért, traktorért vagy szélmalomért.

24. játék · Dúdold el a dalt

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 15 perc · Hely: bárhol · Felügyelet: nem

Valaki elődúdol egy ismert dalt szöveg nélkül. A többiek kitalálják, melyik dal az, és utána közösen elénekelik. Vidám módja az idő eltöltésének, és az ismert gyerekdalok felidézésének.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Semmi; csak egy hang

ÍGY CSINÁLD

1. Először írjatok együtt egy listát olyan dalokról, amelyeket mindenki ismer: gyerekdalok, óvodai és iskolai dalok, Mikulás- vagy születésnapi dalok.
2. Az első játékos titokban kiválaszt egy dalt, és csukott szájjal elődúdolja az első sort.
3. Aki tudja, felemeli a kezét, és megmondja a címet. Ha jó, az egész autó egyszer végigénekli a dalt.
4. A kitaláló dúdolja a következő dalt. Ha nem sikerül, a dúdoló „la la la” szöveggel énekelheti támpontnak.

Változat: 3–4 évesnek egy felnőtt dúdol, és nagyon ismert dalokat választ. 7–8 évesnek: dúdoljátok a dalt nagyon lassan vagy nagyon gyorsan, vagy csak a ritmust tapsoljátok.

Családi est és születésnap

Játékok, amelyekből emlékek lesznek

Egy rendszeres családi est, hetente vagy havonta egyszer, a gyerekeknek olyasmit ad, aminek örülhetnek előre. Ebben a fejezetben asztalnál, kanapén és gyerekszülinapon játszható játékokat találsz. Néhányat magatok készíthettek el, és évekig játszhatjátok. Így magától kialakul egy saját családi hagyomány.

25. játék · A saját családi kvartettünk

Kor: 4–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 45 perc készítés + 15 perc játék · Hely: bent · Felügyelet: igen

Együtt kvartettjátékot készítetek a saját családotokról szóló rajzokkal: mit esztek szívesen, hol laktok, ki tartozik a családhoz. Utána játszotok vele, és minden alkalommal, amikor elővesszétek, emlékeket idéztek fel.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Erős papír vagy dobozokból kivágott karton, 24 kártyára vágva, körülbelül 6 x 9 cm-esekre (felnőtt vágja)
- Filctollak vagy színes ceruzák
- Egy gumi a kártyák összetartásához

ÍGY CSINÁLD

1. Válasszatok együtt 6 négyes csoportot: például „a házunk”, „kedvenc ételek”, „család”, „háziállatok és plüssök”, „nyaralás”, „játékok”.
2. Minden játékos rajzol néhány kártyát. Írjátok felülre a csoport nevét, alulra pedig a négy címet, hogy tudjátok, melyik kártyákat kérhetitek.
3. Keverjétek meg és osszátok ki az összes kártyát. Sorban kérsz egy kártyát valamelyik játékostól: „Kérhetem a kedvenc ételek közül a palacsintát?” Ha annak a

játékosnak megvan a kártya, megkapod, és újra kérhetsz.

4. Ha négy kártyád van egy csoportból, lerakod magad elé ezt a kvartettet. Akinek a legtöbb kvartettje van, az választja a következő játékot.

Változat: 4–5 évesnek készíts 4 csoportot, és nyílt kártyákkal játsszatok. 7–8 évesnek: tegyél hozzá egy „vicces pillanatok” csoportot olyan dolgokkal, amelyek tényleg megtörténtek.
Figyelem: a karton vágását felnőtt végzi.

26. játék · Ki közülünk…?

Kor: 4–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: nem

Kvíz a saját családotokról. A kérdések mind így kezdődnek: „Ki közülünk…?” Mindenki egyszerre mutat valakire. Meglepő válaszokat és sok nevetést hoz, és még jobban megismeritek egymást.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy 15–20 kérdésből álló lista, előre kitalálva vagy helyben kitalálva
- Esetleg cetlik egy üvegben

ÍGY CSINÁLD

1. Találjatok ki együtt kedves kérdéseket: „Ki közülünk alszik a legtovább?”, „Ki énekel a legtöbbet a zuhany alatt?”, „Ki szereti a legjobban a főzeléket?”
2. A játékvezető felolvas egy kérdést, és számol: „egy, kettő, három”. Háromra mindenki egyszerre mutat valakire.
3. Akire a legtöbbször mutatnak, az röviden elmondhatja, igaz-e, és miért.
4. 5 kérdés után cseréljetek játékvezetőt, hogy a gyerekek is felolvashassanak vagy kitalálhassanak kérdéseket.

Változat: egy 3–4 éves egy felnőttel együtt mutat. 7–8 évesnek: játsszátok azt, hogy „Mit választana anya/apa/nagymama?”, vagyis

kitaláljátok, mit válaszolna valaki más. Beszéljétek meg: ne legyenek olyan kérdések, amelyek valakit szomorúvá vagy mérgessé tesznek.

27. játék · Az emlékek üvege

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: hetente 5 perc + 20 perc a családi esten · Hely: bent · Felügyelet: nem

A hét folyamán mindenki egy cetlire írja vagy rajzolja a kellemes vagy mulatságos pillanatokat, és beleteszi egy üvegbe. A családi esten közösen felolvassátok őket, és kitaláljátok, ki mit írt. Nyugodt szertartás, amely lezárja a hetet.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy nagy üres befőttesüveg vagy doboz, a tetején egy réssel
- Egy köteg körülbelül 7 x 7 cm-es cetli és mellette egy ceruza

ÍGY CSINÁLD

1. Díszítsétek fel együtt az üveget, és tegyétek egy állandó helyre, például a konyhai ablakpárkányra.
2. Mindenki minden nap leírhat vagy lerajzolhat egy pillanatot: „Találtunk egy sünt a kertben”, „Nagypapa mondott egy viccet”. Az írni még nem tudó gyerekek rajzolnak vagy diktálnak.
3. A családi esten egyenként kiveszitek a cetliket. Olvasd fel, és hagyd a többieket kitalálni, ki írta.
4. Őrizzétek meg a cetliket egy cipősdobozban, rajta az évszámmal. Az év végén olvassátok fel újra a

legszebbeket.

Változat: 3–4 évesnek elég egy rajz vagy egy matrica a cetlin. 7–8 évesnek: adjatok hozzá egy színt, például sárgát a „vicces” és kéket a „büszke” pillanatokhoz, és nézzétek meg, melyik szín nyer ezen a héten.

28. játék · Székfoglaló, ahol senki sem esik ki

Kor: 3–8 év · Játékosok: 4–6 · Idő: 15 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

Az ismert székfoglaló, de fordítva: székek tűnnek el, de játékosok nem. Mindenkinek helyet kell találnia a megmaradt székeken, ölben vagy együtt. A végén az egész család egy széken ül, vagy legalábbis megpróbálja.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Erős konyhaszékek kerekek nélkül, játékosonként egy
- Egy felnőtt, aki énekel vagy tapsol zenének

ÍGY CSINÁLD

1. Állítsd a székeket körbe, az ülőkékkel kifelé. Mindenki körbejár, miközben a felnőtt egy dalt énekel.
2. Ha az éneklés megáll, mindenki gyorsan helyet keres. Senki sem maradhat a földön állva.
3. Minden kör után vigyél el egy széket. A játékosoknak most együtt kell ülniük, térden vagy egymásnak dőlve.
4. Folytassátok, amíg már csak két szék marad. Sikerül mindenkinek helyet találnia? Akkor az egész család nyert.

Változat: 3–4 évesnek székek helyett használj párnákat a földön. 7–8 évesnek: hagyd, hogy a gyerekek válasszák a dalt és vezessék a zenét. **Figyelem:** csak erős székeket használj, ne rohanjatok, és az utolsó köröknél mindig üljön velük egy felnőtt.

29. játék · Függő mézeskalács

Kor: 3–8 év · Játékosok: 2–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent vagy kint · Felügyelet: igen

Klasszikus zsúrjáték: egy zsinegen mézeskalács-darabok lógnak, és kéz használata nélkül próbálsz leharapni egy falatot. Tökéletes születésnapra, gyereknapra vagy Mikulás-ünnepre.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy erős zsineg vagy ruhaszárító kötél, két szék vagy fa közé kifeszítve
- Körülbelül 3 x 5 cm-es mézeskalács-darabok, játékosonként egy, felnőtt vágja őket
- Játékosonként kb. 40 cm gyapjúfonal vagy konyhai zsineg
- Egy sál a szem bekötéséhez (nagyobb gyerekeknek)

ÍGY CSINÁLD

1. Egy felnőtt áthúz egy darab zsineget minden mézeskalács-darabon, és a kötélre köti úgy, hogy a mézeskalács a gyerek szájának magasságában lógjon.
2. Mindenki hátratett kézzel áll. A „start” jelre minden játékos megpróbál leharapni egy falatot a saját mézeskalácsáról.
3. Aki harapott, azt kiáltja: „hap!” A játék csak akkor ér véget, ha mindenki kapott egy falatot.

4. A mézeskalácsot nyugodtan egyétek meg, állva vagy ülve, ne futva.

Változat: 3–4 évesnek lógasd lejjebb a mézeskalácsot, kendő nélkül. 7–8 évesnek: játsszatok bekötött szemmel, vagy hagyd, hogy egy felnőtt óvatosan ide-oda mozgassa a kötelet. **Figyelem:** kis darabok legyenek, a gyerekek evés közben álljanak meg, és egy felnőtt maradjon mellettük. A mézeskalács gyakran tartalmaz glutént; allergia esetén válassz megfelelő alternatívát.

30. játék · A kockás csomagbontó játék

Kor: 4–8 év · Játékosok: 3–6 · Idő: 20 perc · Hely: bent · Felügyelet: igen

A középen fekszik egy csomag, sok rétegbe erősen becsomagolva. Ha hatost dobsz, kesztyűben és sapkában megpróbálhatod kinyitni, amíg a következő nem dob hatost. Izgalmas bulijáték, tele kacagással.

EZEKRE LESZ SZÜKSÉGED

- Egy kis ajándék vagy zacskó valamivel, amit mindenkinek szét lehet osztani, 5–8 réteg papírba csomagolva (a régi újság remekül megfelel)
- Egy nagy dobókocka
- Néhány kesztyű, egy sapka és egy sál

ÍGY CSINÁLD

1. Üljetek körbe a csomag körül. Készítsd elő a kesztyűt, a sapkát és a sálat.
2. Sorban dobtok a kockával, és gyorsan továbbadjátok. Aki hatost dob, felveszi a kesztyűt, a sapkát és a sálat, és nekilát a csomagnak.
3. A többiek közben gyorsan dobnak tovább. Ha valaki más dob hatost, az összes ruha hozzá kerül.
4. Aki kibontja az utolsó réteget, megosztja a tartalmát az egész csoporttal. Így senki sem megy haza üres kézzel.

Változat: 4–5 évesnek az 1-es is „csomagszám”, hogy gyakrabban sikerüljön. 7–8 évesnek: rejts el a rétegek között kis feladatokat, például „csinálj békaugrást” vagy „énekelj egy dalt”. **Figyelem:** kis kockát és kis ajándékokat tartsd távol a 3 éven aluli gyerekektől; édesség esetén vedd figyelembe az allergiákat.

Tippek a sikeres játékhoz

Ellenőrzőlista, mielőtt elkezdenétek

- Van elég szabad hely, törékeny tárgyak és éles sarkok nélkül?
- Az apró tárgyak (kupakok, dobókockák, pénzérmék) 3 éven aluli gyerekek számára elérhetetlen helyen vannak?
- Mindenki ismeri a szabályokat? Játsszatok előbb egy próbakört.
- Illik a játék a pillanathoz: nyugodt lefekvés előtt, mozgalmas egy hosszú autóút után?
- Kint: megbeszéltétek a határokat, a víz és a forgalom távol van, van nálatok innivaló, sapka vagy esőkabát?
- Rágcsálnivalónál: megnéztétek az allergiákat, és a gyerekek ülve vagy állva esznek, nem futva?
- Megbeszéltétek a végét, például „még három kör”?

Öt gyakori hiba

1. **Túl hosszú magyarázat.** A kisgyerekek pár mondat után kiszállnak. Magyarázd el a lényeget, és kezdjetek is játszani; a többit menet közben megtanulják.

2. **Mindig nyertest akarni.** A kicsiknek gyakran nehéz a vesztés. Váltogasd a versenyjátékokat az együttműködős játékokkal, és a jó próbálkozásokat is ünnepeld meg.
3. **A játékot túl nehézzé tenni a legkisebbnek.** Használd a változatokat, és adj a legkisebbnek társat. Egy játék, amelyben mindenki részt vehet, rögtön jobb hangulatú.
4. **Folytatni, amikor megváltozik a hangulat.** Ha fáradt vagy mérges arcokat látsz, hagyd abba, vagy válassz valami nyugodtabbat. A játékot bármikor befejezhetitek egy másik alkalommal.
5. **Magad nem játszani.** A gyerekek akkor élvezik a legjobban, ha a felnőttek is igazán részt vesznek, bolondoznak, és néha veszítenek is. Tedd félre egy kis időre a többi dolgot, és játssz velük.

> **Tipp:** Egy cetlin vezesd, mely játékok a kedvenceitek, és adj hozzájuk saját családi változatokat. Így a kalauz együtt nő a gyerekeitekkel.

Videók, amelyek segítenek

A könyv lépésről lépésre elmagyaráz minden tevékenységet, a videó pedig megmutatja a mozdulatokat a gyakorlatban. Lent ingyenes YouTube-csatornákat találsz, amelyeket 2026 októberében ellenőriztünk. Nem kapcsolódnak hozzánk, a tartalmukért a készítőik felelnek.

Magyarul

- **Kreatív ötletek Evelintől – Kreatív Sarok** – youtube.com/@kreativsarok
- **FUNtasztikus Szülők Közössége** – youtube.com/@funtasztikus_szulok

Angolul (bekapcsolhatod a feliratot és az automatikus fordítást)

- **Sick Science!** – youtube.com/@SickScience
- **Red Ted Art** – youtube.com/@RedTedArt
- **Art for Kids Hub** – youtube.com/@ArtforKidsHub
- **TheDadLab** – youtube.com/@TheDadLab
- **Junior Cook's Kitchen** – youtube.com/@juniorcookskitchen

Tipp: először olvasd el a tevékenységet a könyvben, utána nézz meg egy videót ugyanarról a témáról, és aztán próbáljátok ki együtt.

A videók nem helyettesítik a könyv biztonsági szabályait: mindig a könyvet kövesd, és a tevékenységeket csak felnőtt felügyelete mellett végezzétek.