**6. Játékok**

1. Ismerd fel a fát! : Kijelölünk a játékteret, ahol meglehetősen közel vannak egymáshoz a fák. A játékot párosan játsszuk! A páros egyik felének bekötjük a szemét, megforgatjuk, hogy ne érzékelje az indulási irányt. Ezután a látó tanuló odavezeti az egyik fához. A bekötött szemű tanuló a látás kizárásával próbál információt szerezni a fáról. (Törékeny gallyak a törzs körül, a törzs felülete milyen, vastagsága, alsó ágak vannak-e… stb.) Ha készen van a megfigyeléssel, akkor a társ visszakíséri a kiindulási ponthoz. A szeméről levéve a kötést, megpróbálja kitalálni, hogy melyik fánál vizsgálódott. Utána csere következik, a látó szemét kötjük be.

*Szükséges eszközök: Szembekötő sálak ----- idő: létszámtól függő*

1. Keress az erdőben***-*** A gyerekek párosával kapnak egy listát, amit keresniük kell. Nincs rá adott idő, a szabadidőben keresgélhetnek. Ha elhozható, vagyis lehullott tárgyról van szó, levél, gally… stb. akkor zacskóba össze kell gyűjteni. Ha nem hozható el, akkor ki kell pipálni, hogy látták.

(FranczLohri és AstridSchwyter: Találkozzunk az erdőben!Ökofórum Alapítvány Budapest,2002)

 *Szükséges eszköz: Feladatlista páronként Idő: Egy délután kötetlen időbeosztással*

1. Gúzs, vesszőparipa készítése: A gyerekek fűzfavesszőből karikát hajtanak, négy botra papírból lófejet készítenek, majd ezekkel célbadobós, hordozós sorversenyeket játszanak.

Szükséges anyagok: fűzfavesszők, botok, papír a lófejnek

1. Kincskeresés: A gyerekek 5 fős csoportokba rendeződnek. Minden csoport kap egy térképvázlatot az erdei iskola területéről. A terepet természetesen előzetesen már megismerik. A térképvázlaton -Google térkép a sétautak bejelölésével- minden csapatnak bejelöljük a kiindulási helyét, és a megkeresendő kincs lelőhelyét. Minden csoportnak másfelé kell menni az adott területen belül.

Szükséges eszközök: térképvázlatok, „kincsek” Idő: kb. 15-20 perc

1. Hány madár fér el? A játék megmutatja, hogy egy bizonyos területen nem tud bárhány madárpár megélni. (Előzetes feladat-még az erdei iskola előtt: Kb. egy nagy gombolyag natúr színű vékonymadzagot 5 cm-es darabokra vagdaljuk, harmadát befestjük pirosra, harmadát sárgára, harmadát meghagyjuk natúr színűre.) A játékhoz olyan helyet kell keresni, ahol van avar. Ott jó nagy területen ki kell szórni a „madzag-hernyókat”. Nem baj, ha nem látszanak, épp az a jó, ha a natúr színű belevegyül az avarba. A gyerekek ezt a műveletet nem láthatják! Utána visszük oda őket. A gyerekek párban állnak, jó nagy kört alkotnak. Mi jelöljük ki a kör helyét, nagyságát, hiszen mi tudjuk, hogy mekkora helyre szórtuk a hernyócskákat. Ezután elmondjuk, hogy minden páros egy madárpárt alkot, ahol állnak, az a fészek, Ott mindig kell lenni egy madárnak, aki ül a fészkén, csak a másik mehet eleségért. A cél az eleség keresése. A játék mindig 2 percig tart. A fészken ülő madár gyűjti a markában a hernyókat, amiket a társa gyűjt számára. Fontos, hogy hiába lát a gyűjtögető madár több hernyót, egyszerre csak egyet vihet a fészekbe, hiszen nem fér a csőrébe több. 2 perc után csere van. A játék addig tart, amíg legalább 3-4 madárpár ki nem esik a játékból. Akkor esik ki, amikor már 2 X2 perc alatt sem találnak eleséget. (Elpusztulnak, vagy más erdőrészre költöznek.) Nem probléma, ha a játék folyamán maradnak madzag darabok, mert a madzag természetes anyag, nem szennyezzük vele a környezetet.

*Szükséges eszközök: egy gombolyag vékony, madzag, fentebb meghatározott módon megfestve. Idő: kb. 15-20 perc*

1. Kép készítése az erdő-adta anyagokból**:** Csoportos feladat. Gyűjtenek a földön található érdekes tárgyakat. leveleket, ágakat… stb. Semmit nem tépünk le! Egy sima területet keresve készítsenek egy képet a talált anyagokból! Természetesen megnézzük egymás munkáját!

*Szükséges eszközök: --- idő: kb.20-30 perc*

1. Tündérpalota építése az erdő tündére számára**:** Szintén az erdő**-**adta anyagokból. Egy kiválasztott fa tövébe a talált anyagokból palota építése udvarral… egyebekkel… Itt is érvényes, hogy semmit nem törünk le, csak az használható, amit találnak! A végén megnézzük egymás munkáját!

*Szükséges eszközök: ---- idő: Kb. 20-30 perc*

1. Tápláléklánc készítése 1: Az erdőlakó állatokat számba vesszük, leírjuk őket egy papírra. Megpróbálunk táplálékláncot kialakítani belőlük. Papírpoharakat kapnak a gyerekek, csoportonként 10-10 db-ot, írólapot és ragasztót. A tápláléklánc állatait felrajzolják egy akkora lapra, amit fel tud ragasztani a pohár oldalára. A pohár egymásba rakásával lehet szemléltetni, hogy az az állat mit evett meg. A biodiverzitás fogalma, fontossága: ha egy láncszem elpusztul, akkor a vele táplálkozó egyedek is kipusztulnak.

*Szükséges eszközök: papírpoharak, írólapok, tolltartó, ragasztó, Idő: kb.30 perc*

1. Tápláléklánc készítése 2: A játékosok körben állnak, mindenki kap egy állat vagy növénynevet egy öntapadós papíron, amit kitesz a mellkasára, hogy mindenki láthassa, vagy egy fejpántra írjuk… Úgy kell dobni egy gombolyag fonalat, ahogy a tápláléklánc adja magát. Megmutathatjuk, hogy ha valami miatt az egyik állatfaj kipusztul, a többiben is kárt tesz! (Pl. alga- rák- hal- ragadozó hal –gém)

*Szükséges eszközök: öntapadós papírok/fejpántok, gombolyag fonal Idő: 10-15 perc*

1. Állatképek keresése zseblámpával: A két osztály együttes játéka. Az erdei iskola területén elrejtünk sok erdőlakó állatképet. 50 fő esetén vagy 200 darabot, hogy legyen sikerélménye minden tanulónak, hogy volt lehetősége találni. A feladat megadott idő alatt minél többet megtalálni. Másnap napfényben keressük meg a maradékokat!

*Szükséges eszközök: sok-sok állatkép, zseblámpa Ne legyen színes, nyomtatott, hogy amit nem találnak meg, az lebomolva ne szennyezze a környezetet! Idő: 10-15 perc.*

1. Puzzle:A csapatok kapnak egy-egy képet darabokban. Ki kell rakni az adott vízi, vízparti állatot, majd mindenki mond egy tulajdonságot az adott állatról. addig folytatódik a szóforgó, amíg tudnak mondani újat. Le is kell írni, majd a társaknak beszámolni róla.

*Szükséges eszközök: vízben, vízparton lakó állatokról képek, 4-5 fős csapatonként 1-1 állat képe Idő: kb. 25-30perc*

1. Játék hosszú csőrrel: Csapatjáték. Előzetes feladat: elkészítünk csoportonként 1-1 db, gumival a fejre/fülre erősíthető kartonból készült csőrt.(Legyen legalább kettő pótlás, ha szétszakadna valamelyik.) A végére kis mágnest erősítünk. Készítünk kb.15-20 db 4X4cm-es képet, amit laminálhatunk is, hogy megmaradjon. Halak, békák, ebihalak legyenek, amivel a gázlómadarak táplálkoznak. Képek hátoldalán egy-egy vízzel kapcsolatos szólás és közmondás található. Minden képre erősítünk egy gemkapcsot. Ezeket a kis víziállatokat egy kötéllel körbekerített „tóba” tesszük. Innét kell a mágnes segítségével, kéz segítsége nélkül átszállítani a fészeknek kijelölt helyre. Akkor mehet a következő csapattag élelmet hozni, ha a közmondás jelentését el tudták mondani. Az a csapat győz, amelyik a játék ideje alatt a legtöbb eleséget gyűjtötte. Nehezítés: A szólást, közmondást le kell diktálni a társaiknak az erdei iskolai füzetbe!

*Szükséges eszközök: csőrök, csoportonként 1-1, és még legalább 2 arra az esetre, ha szétszakadna. Idő: amíg elfogynak a képek, vagy ameddig kedvük van játszani.*

1. Kelep Elek játéka: Két-két egyforma hosszú bot (csőr) kell hozzá, és különféle tóparton, erdőben található tárgyak. A feladata a két bottal A-ból B-be szállítani a tárgyakat.

<https://okolelek.wordpress.com/2015/06/05/jatek-kinti-szabadteri-termeszet-gyerek-2/>





*Szükséges eszközök: csapatonként két egyforma bot, nagyjából egyforma terepen található tárgyak –falevél, csigaház…*

1. Tudásmegosztó játék: Sok kis képet kapnak a gyerekek, párosával egyet-egyet. A kép hátulján információkat olvashatnak az adott állatról. ezt pár percben megjegyzik, majd útra kelnek, találkoznak valakivel, akinek megmondják, hogy mit tudnak az adott állatról, növényről, Megmutatják a képet is, majd képet cserélve az újonnan hallott információt adják tovább a következő társuknak.

Másik variáció, ahogy mi játszottuk: A csapat egy tagja odamegy az asztalhoz, választ egy képet a szemével, nem nyúl hozzá, csak megjegyzi a mellette levő tudnivalókat, majd visszamegy a csoportjához, és elmondja mit látott, és a feladatlapra, a megfelelő helyre le is írják.

*Szükséges eszközök: képek Idő: kb.15-20 perc*

1. Csoportosítás adott szempontok szerint.Madarak, növények, egysejtűek, tápláléklánc… stb. Felhasználható akár a tudásmegosztó játék képsorozata.

*Szükséges eszközök: képek Idő: 10 perc*

1. Fogócskák: Kacsák/vízityúkok, vagy békák/halak a csoportok elnevezései Két csoportra osztjuk a gyerekeket. kijelöljük a játékteret. Jelöljük a gyerekeket jelölőmezzel, vagy másként. Mindig az a csapat a kergető, akinek a nevét kiáltja a játékvezető. Akit megfogtak, az leülhet. A csapattárs érintéssel kiválthatja. Addig tart a játék, amíg valamelyik csapat el nem fogy, vagy amíg az idő le nem jár.

*Szükséges eszközök: ----Idő: amíg le nem telik az idő, vagy amíg meg nem unják.*

1. Elefánt–pálmafa: Kiválasztunk 4-5 egymástól különböző növényt/állatot- lezáró játék esetén lehet erdei és vízi állat/növény is. Ezután megbeszéljük, hogy ezeket az állatokat hogyan tudja 3 gyerek megjeleníteni? Mit csinál a középső, és a két szélső? Pl. gólya: a középső gyerek az előre kinyújtott karjait tenyérnél összezárja. A másik kettő szorosan melléáll és ők a bal, ill. a jobb karjukkal szárnyszerű repülő mozgást végeznek. A gyerekeknek szuper ötleteik szoktak lenni. Ha ezeket tisztáztuk, akkor a csoport kört alkot. A játékvezető a kör közepén áll, rámutat valamelyik tanulóra, aki a középső játékos lesz, és megmondja az állat nevét, amit a mellette levő két tanulóval minél gyorsabban ki kell alakítani. Vicces, sok nevetéssel járó játék.

*Szükséges eszközök: ---- Idő: amíg szívesen játsszák.*

1. Kitalálós játék: Egy gyerek fejére fejpántot rakunk. Rátűzünk egy tanult állat képét. A tanuló nem láthatja, csak a többiek. Kérdeznie kell, vagy az osztálynak kell állításokat mondani, ami közelebb viszi a megoldáshoz a gyereket.

*Szükséges eszközök: rajzlap, állatképek, tűzőgép Idő: amíg lejár az erre szánt idő.*

1. Színsor levelekből**:** Keress különböző színárnyalatú leveleket, rakd őket sorba árnyalat szerint! **Ne szakíts le semmit! Csak a lehullottat használhatod!**
2. Méta: Régi magyar labdajáték

*Szükséges eszköz: métaütő, kislabda, bóják Idő: kb. 60 perc*

1. Állatkeresés sötétben: A gyerekeknek elmondjuk, hogy a tanító nénik állatokká változtak. Nekik meg kell keresni őket. Csapatokban kell mozogniuk a tábor területén zseblámpával, senki nem maradhat el társaitól, figyelni kell egymásra. Minden csapat kap egy menetlevelet, amiben a megtalálandó állatok sorrendje van. Hiába találják meg elsőként a szarvast, ha az ő papírjukon utolsóként szerepel, oda csak utolsóként mehetnek aláírásért. Este sötétben elbújnak a felnőttek a erdei iskola területén, és az adott állat hangját utánozzák. A feladat elindulni, a megfelelő sorrendben megtalálni az állatokat és aláíratni a menetlevelet. Az a csapat győz, aki elsőként találja meg az összes állatot. Nagyon vidám játék.

*Szükséges eszköz: menetlevél előre megírva, ceruzák Idő: kb. 30 perc*

1. Vizes fecskendővel állatitatás**:** Az asztalon felállítva állatok képét helyezzük el. Vízzel teli fecskendővel/vízi pisztollyal bele kell találni a szájukba!. Az a csapat nyer, aki több állatot „megitat”.

Szükséges eszközök: fecskendők vagy vízi pisztolyok, tele vízzel, állatképek Idő: Amíg szívesen játszanak.

1. Mókusfarkinca fogó:7-8 fős csapatokat alkotunk. A csapattagok egyforma színű jelölő mellényt kapnak. A mellényt nem veszik fel, hanem hosszában összehajtva behelyezik a nadrágjukba úgy, hogy kétharmad része kilógjon. Rajtra elindul a vadászat. Meg kell próbálni az ellenfél csapatából minél több farkincát begyűjteni. Akinek „letörik” a farkincája, az kiesik a játékból. Az a csapat győz, akinek legtöbb farkincája megmarad, illetve a legtöbb mókusfarkincát gyűjti be.

*Szükséges eszközök: Különböző színű jelölők. Idő kb. 15 perc*

1. Hajtóvadászat: Négy csapatot alkotunk a gyerekekből. Jelölőt vesznek fel, hogy megismerjék a csapattársukat. A pálya négy sarkán helyezkednek el. Minden csapatból két játékos megy be először a játéktérbe. (Így mindig nyolc játékos játszik egyszerre.) Labdával passzolgatnak és megpróbálják az ellenfél tagjait kidobni. Akit kidobnak, az lefut és a saját csapatából jön be a következő ember. Aki kívül van, az a pálya széléről (a saját területéről) segítheti a társát. Neki is lehet passzolni, kidobhatja az ellenfelet. Másodszor azonban már senki nem mehet be újra a pályára. Az a csapat győz, melyet legkésőbb „vadásznak” le a többiek. Lehetnek mókusok, rókák, farkasok, sünik a csapatnevek.

*Szükséges eszközök: jelölők és labda idő: kb. 30 perc*

1. Állatkórház: Kijelölünk 2-4 (létszámtól függ) fogót, akik „betegek”. Jelölőt vesznek. Amelyik állatkát megfogják, az a hátára fekszik, mert beteg lesz. A többi állat feladata, hogy megmentsék és állatkórházba vigyék őket. Kettő fogja a két kezét, kettő meg a lábát a „betegnek”. Elviszik a kórháznak kijelölt helyre. Ott leteszik. Az állatka meggyógyul és visszatérhet a játékba. Ha valamelyik állat már beállt mentősnek és fogja a beteg kezét vagy lábát, a fogó nem foghatja meg. Lényeg az összefogás, segítségnyújtás. Ha folyamatosan segítik egymást az erdei állatkák, akkor a vírus nem tudja legyőzni őket.
2. Akadályverseny***:*** A gyerekek 5 fős csoportokat alkotnak. így 10 csoport lesz. A csoportok 5 percenként indulnak. Az útvonalat ismerjék meg előre, és az állomáshelyeket is jelöljük ki számukra. Elindul az 1. csapat. Leül az 1. állomáshelyen, kitalál egy kérdést a következő csapatnak. Természetesen a választ is tudniuk kell a kérdésre! Leírják egy papírra. 5 perc múlva jön a 2. csapat. Annak felteszik a kérdést. ha tudja a választ, akkor a menetlevelére az első állomáshelyre kap 2 vagy 1 pontot. A csapatból valaki aláírja. Ha elmondták a választ, akkor megy tovább a 2. csapat a 2. helyre. (Az első csapat addig marad a helyén, amíg az utolsó csapat is elmegy, 5 perc múlva indulnak tovább a 2. állomáshelyre. Ha megoldották a feladatot, tovább mennek a 3. megállóhoz, 5 perc múlva a 2. csapat is elindul a 3. megállóhoz… stb. Ez a játék azért nagyon jó, mert igazából önszerveződően alakul az akadályverseny, nincs szükség tanári irányításra, csak jelenlétre, figyelni, ha segítségre van szükség, akkor segítségadásra. A gyerekek maguk az állomásvezetők is, és a játékosok is!

*Szükséges eszköz: Menetlevél csapatonként, papír, íróeszköz a csapatoknak a kérdésekhez. Idő: Kb. 2-2 és fél óra* <http://ciganymisszio.reformatus.hu/data/2015/01/26/tabori_jatekok.pdf>

1. Szókereső: 6X6-os rácsba 9 helyen lyukat vágunk. Egy másik ugyanekkora rácsra ráhelyezzük, a lyukaknál betűnként beírunk egy szót, ami az adott tananyaghoz kapcsolódik. Pl. tőkésréce. A többi helyre betűket írunk véletlenszerűen. Egy újabb üres rácsra helyezzük a lyukas rácsot, csak 90 fokkal elfordítva. Most más helyen lesznek a lyukak. Ide egy másik szót írunk, pl. szitakötő… stb. A szavak betűit sorrendben írjuk a lyukakba, nem összevissza! A lényeg, hogy a lyukas rácson mindig fordítsuk el! Így 4 szó állítható elő. Másik négy szót úgy tudunk előállítani, hogy megfordítjuk a lyukas sablont, hogy az eddig alul levő felülre kerüljön. Így elforgatva a rácsot újabb 4 szót lehet írni. Valószínűleg lesz csapat, akinél nem lesz egyértelmű, hogy meg kell fordítani a lyukas sablont. Ezt a játékot az akadályversenyre terveztük, minden állomáshoz egyet-egyet, így 10 rácsot készítettünk a 10 állomásra. Rugalmasan kezelhető, ha csak 8 betűs a szó, akkor az utolsó lyuk helyére nem írunk betűt, vagy ha szükséges, akkor a kétjegyű mássalhangzókat tehetjük egy rácsba. A csapatoknak addig kell forgatni a lyukas sablont, amíg értelmes szót kapnak.

*Szükséges eszköz: Az állomásoknál egy-egy betűrács, és egy-egy lyukas sablon, íróeszköz*)

1. Békafalatok: 5 fős csapatokat alakítunk. Mindenki kap egy szívószálat, az asztal közepén egy tálba pattogatott kukoricát szórunk, és minden gyereknek adunk 1-1 szívószálat. Csak a szívószál segítségével gyűjthetik a pattogatott kukoricát egy másik tálba. Az a csapat nyer, aki a legtöbb pattogatott kukoricát helyezi át a másik tálba.

*Szükséges eszköz: Szívószálak, pattogatott kukorica, egy nagyobb tál, csapatonként egy-egy kisebb.*

1. Hínárfogó: Kijelöljük a játékteret. A létszámtól függően kettő vagy négy gyereket jelölünk ki, ők lesznek a fogók, a „hínárok”. Ők párban állnak. Így próbálnak meg „növekedni”. Ha már vannak négyen, akkor már elég nagyon, hogy kettészakadjanak, újabb két fogóval több lesz a játéktéren. A játék addig tart, amíg mindenki „hínárrá” válik.

*Szükséges eszköz: nincs Idő: 10 perc, vagy amíg meg nem unják.*

1. ***Állatmenté*s:** Kinevezünk egy gumilabdát, vagy felfújt strandlabdát beteg, szárnyaszegett vízimadárnak, amihez nem szabad nyúlni. A képen látható módon kell az állatkórházba szállítani. Ha nem sikerül, és a „madár” leesik, akkor sem szabad kézzel megfogni, hanem más eszköz kell hozzá. (Nem áruljuk el, hogy mi lehet az! találják ki a gyerekek! Lehet, egy póló- már nem érintik meg kézzel, vagy két-három bot, két cipő… stb. ami eszükbe jut!

Nagyon fontos a játék végén megbeszélni az élményeket, ki hogy érezte magát a játékban? Mire fog leközelebb figyelni? Miért sikerült, vagy nem sikerült a feladat?

 *Szükséges eszköz: legalább egy, de jó, ha kettő van a képen látható eszközből, ami lehet bármi, ami stabil kör alakú, és lehet rá hosszú, használt, vagy új, hosszú cipőfűzőket vagy bármilyen madzagot, vékony kötelet kötni.*

1. Közös rajz: Nyolc fős csapat tud egyszerre rajzolni. Egy nagy, A/3-as papírra készül a rajz. A csavar a dologban az, hogy senki nem érhet kézzel a filctollhoz. A filctoll egy kör alakú eszközben van, ami hasonlít az Állatmentés c. játék képéhez. Változat: A fent említett eszköz híján lehet egyszerűen a vastag filctollra madzagokat kötni, és azt fogva rajzolni. A feladat az, hogy megadott dolgokat rajzoljanak együtt. Ez lehet az erdőhöz, a vízhez kapcsolódó feladat. Rajzoljanak egy vízi világot 5 perc alatt! legyen benne hínár, hal, béka, nád, sás, úszó kacsa…. fa, körülötte állatok, az ágán madarak… stb. A csapatoknak ugyanaz legyen a feladat. Lehet nyertest hirdetni, de nem muszáj!

Változat: Egy bothoz ragasztjuk széles celluxszal a vastag filctollat, de akár krétát is lehet helytől függően, majd a botra kötünk madzagokat, azokat fogva kell rajzolni, vagy az aszfaltra rajzolt, 8-10cm széles útvonalon végigvinni a krétát.

Változat: Ha van fűmentes terület ugyanezt bottal is megvalósíthatjuk, mert az útvonalat a földre, homokra is berajzolhatjuk, amit bottal kell lekövetni úgy, hogy ne menjünk le az útról.

*Szükséges eszköz: filctollak, kréták, A/3-as papírok, egy tollat tartó eszköz, amin madzagok vannak. Ezt az eszközt érdemes előre elkészíteni, vagy ügyes szülővel megcsináltatni. Egy kis henger, amibe egy vastag táblafilc belefér, a hengerre lyukakat kell fúrni, amibe vékony madzag köthető. Lehet úgy is játszani, hogy egy bothoz erősítjük a filctollat, és a botra kötjük a madzagokat, és így készül a kép. Idő: 5-5 perc/ rajz.*

1. ***Madárröptetés*:** A gyerekek körbeállják az ejtőernyőt, (vagy egy nagy lepedő is megfelelő a célra). Ha van az iskolában hálós 100labda készlet, az is jó, ha nincs, akkor strandlabdák is megfelelnek a célnak. A labdák a felgyógyult madarak. Az ejtőernyő közös mozgatásával a középen levő madarakat lehet röptetni. A közös mozgatáshoz a képen látható módon helyezkedünk el, vagy álló helyzetben a bokánk magasságában tartjuk az ejtőernyőt. Majd a játékvezető, hó-rukk, kiáltására felrántjuk. Minél tovább tudjuk az ernyő mozgatásával a madarakat a levegőben tartani, annál jobb. Jó kis feladat kar és vállizom erősítésre. Nagyon látványos játék.

*Szükséges eszközök: ejtőernyő, 100 labda, vagy strandlabdák Idő: amíg bírják, vagy kedvük van.*

1. ***Vár építése egyszer használatos poharak segítségével.*** Csoportonként 21 pohár szükséges, és egy befőttes gumi rajta annyi fonal, ahány tanuló van a csoportban. A kupacban levő poharakat kell gúlába rakni. Alsó sor 6 pohár, felette 5, felette 4…3…2…1. A poharakhoz tilos kézzel hozzányúlni, csak a fonalakat szabad fogni, és a gumival kell a poharakat megfogni.



1. ***Páros akadályverseny:*** A helyi adottságokat figyelembe véve kihúzunk kb. 80-100m kötelet az udvaron. Fa törzsén körbe tekerve akár többször is, padokon, asztalon, asztal lábán… amire lehetőség van. Csak olyan eszközre tekerjük, ami stabil, nem borul fel, nincs balesetveszély. Ne tekerjük magasra sem! Fontos, hogy a pálya vége ott legyen, ahol a kezdés! Ha kijelöltük a pályát, akkor négy karikát felhúzunk a kötél kezdő részére. A karikára előzetesen két kötelet kötünk, kb. fél méter hosszút. Ha kész a pálya, indulhat két gyerek, megfogják a két madzagot. A karikát kell végig vezetni a kötélen. Fontos szabály, hogy a kötelet elengedni, kezet cserélni tilos! Ha van rá mód, akkor a csuklóra érdemes kötni. Nagyon komoly együttműködést kívánó feladat! A második páros akkor indulhat amikor az előző két gyerek már legalább két akadályon túl van.

*Szükséges eszközök: Kb. 100m kötél, karika Idő: amíg mindenki végig ér.*

1. **Mozdulat- sorverseny**: Igazából nem verseny. Egy oszlopba álljanak a gyerekek egymás mögé. A legutolsó helyen áll a tanító, mutat egy mozdulatsort, amit csak az előtte álló gyermek láthat úgy, hogy arccal a tanító felé fordul. Majd ez a gyermek az előtte álló felé fordulva megérinti a vállát, hogy forduljon feléje, megmutatja neki, amit látott az utolsótól… majd ő is az előtte állónak megmutatja. A kérdés: Mi lesz a legelső gyermek mozdulata? Pl. reggeli ébredés: Ásít, nyújtózkodik, öltözködik: végigsimít lentről felfelé mindkét karján, jelezve, hogy felveszi a pólóját, majd a lábán is lentről felfelé ugyanezt a mozdulatot teszi jelezvén, hogy felvette a nadrágot. Ennyi a mozdulatsor. Ez megy hátulról előre, illetve az, amit a gyerek megjegyzett és tovább adott. Aki már mutatott, az nézheti a többieket, hogy mit mutatnak a társaik egymásnak. Nagyon vidám játék.