

+Játékok

✧ **Hűség activity**

A foglalkozás alatt létrehozott halmazokban összegyűjtött szavakat fölírhatjátok cetlikre, és ezeket kihúzhatják a csapatok. A szokásos activity szabályoknak megfelelően rajzolhatják, mutogathatják vagy körül is írhatják szavakkal. Érdeemes a csoportot kisebb, 3-4 fős csoportokra osztani és úgy játszani.

✧ **Ki a karmester?**

Egy ember kimegy a teremből. A többiek körben állnak, és kijelölnek maguk közül egy karmestert. Visszahívják a kinti embert, aki azt látja, hogy a körben mindenki ugyanazt a mozdulatot csinálja. A körben lévők feladata, hogy utánozzák a karmester mozdulatait. Úgy kell utánozni, hogy ne vegye észre a bejövő ember. A bejövő ember feladata pedig, hogy kitalálja, kit utánoznak, vagyis ki a karmester.

✧ **Kulcsadogató**

Körben állunk egymáshoz közel, a kezeket hátra tesszük, egy ember bekötött szemmel beáll a kör közepére. A körön kívül folyamatosan adogatunk egy kulcscsomót. Ha kör közepén lévő ember rámutat valakire, hogy ott a kulcs és el is találja, akkor a bent levő mond egy betűt. Amíg a kulcs egyszer körbe ér a körön, addig a lebukott embernek azzal a betűvel kell öt tárgyat mondania. Ha sikerül, akkor folytatódik a játék, ha nem, akkor helyet cserélnek.

✧ **Szélkakas**

Mindenki szétszóródik a teremben. A játékvezető utasításokat ad azzal kapcsolatban, hogy merről fúj a szél. Ha azt mondja Észak, akkor Dél felé kell fordulni. Ha azt mondja Nyugat, akkor Kelet felé. És így tovább, össze- vissza lehet sorolni az égtájakat. Aki elrontja, az kiesik. Ha egy-két ember marad, akkor ők a győztesek, s lehet játszani a következő kört. A játék elején közösen tisztázni kell, merre vannak az égtájak, legyen egyértelműen meghatározva!

