

Miért, hogyan és mit játszik a Szentjánosbogár közösség?

Írta: Gyombolai Bálint

Közösségünk életében a játéknak a megszokottól eltérő szerepe van. Nem pusztán lazításnak, juttatásnak, vagy a puszta élvezeti érték miatt játszunk, hanem különleges céljaink vannak vele. Az ezek felé vezető úton a játék sokszor inkább csak eszköz, méghozzá szinte az elképzelhető leghatékonyabb, legcsodálatosabb eszköz. Fontos azonban megjegyezni, hogy sosem hagyjuk, hogy a célok érdekében a játék feladattá változzon, és kivesszen belőle az öröm, vagy ne jellemezze a részvétel önkéntessége.

De mik is ezek a célok?

A Szentjánosbogár egy keresztény közösség, melynek alapértékeiről és alapvető célkitűzéseiről több más könyvünk és kiadványunk szól. Itt most csak néhányat említünk meg részletesebb kifejtés és a teljesség igénye nélkül: a keresztény hit, értékrend és magatartásforma átadása, közösséggé formálás, a közösségi életforma elsajátítása és gyakorlása, egymás és önmagunk mély megismerése, stb. Ezekből olyan további részcélok következnek, mint az együttműködésre és elfogadásra nevelés, bizalom kialakítása, a konfliktusok kezelése és feloldása, feszültségkezelés, a kreativitás fejlesztése, stb. Az említett fogalmak pontos meghatározása és értelmezése nem ezekre a lapokra tartozik, mint ahogy arról is csak röviden szólunk, hogy miért éppen játézással igyekszünk közelebb jutni ezekhez a célokhoz. A játékpedagógiának szerencsére nagy lendülete, kiterjedt szakirodalma és virágzó tudományos kutatási háttere van, ezért az alábbiakban csak három alapvetően fontos pontot említünk meg indoklásként.

Egyrészt a játékok önjutalmazó jellege magától, külső ráhatás nélkül alakítja a játékosok magatartását, attitűdjét olyanná, ami a lehető legtöbb örömet és pozitív élményt tesz lehetővé számukra. Ez pedig – megfelelően választott játékok esetén – az általunk kívánt, célként kitűzött magatartásforma örömteli, a pozitív élmények pecsétjével rögzített begyakorlása lehet – a játék biztonságos, védett körülményei között. Másrészt a játszásban átélt élményeket a későbbi feldolgozás során tudatos szintre hozva olyan témákat érinthetünk, melyek megbeszélése, megértése e nélkül az előzetes élmény nélkül

– „szárazon” – kevéssé volna lehetséges, de legalábbis semmiképp sem volna hatékony. Harmadrészt a játéktevékenység – típusától függően – számtalan olyan képességet, tulajdonságot, készséget fejleszthet, melyekre nagy szükségünk van, és ez az indirekt fejlesztés a hozzá kapcsolódó öröm, önkéntes részvétel és biztonság miatt rendkívül hatékonyan történik.

A fent leírtak egyfajta idealisztikus mesevilág varázsszereként festik le a játékokat, pedig ez nincs egészen így. Nagyon nem mindegy ugyanis a megvalósítás módja!

Hogyan is játszunk?

Egyrészt „bogaras” módon, tehát bogaras – elfogadó, együttműködő, másokban a jót kereső, stb. – viselkedéssel, attitűddel, magatartással. Ha ez sérül, vagy nem kap kellő figyelmet, a hatás épp az ellenkezője lehet, és a legjobb játék is szörnyű élményként kísért akár éveken át. Másrészt „bogaras” módszerekkel játszunk, melyek közül a legfontosabb a „duplafenekű” játékok metódusa. Ennek lényege, hogy a játékot beszélgetés követi, melynek során a játékban átélt élményt előbb érzések, majd gondolatok szintjén tudatosítjuk, megbeszéljük, majd a játék helyzetét az életünk valamelyik helyzetével párhuzamba állítva az átélteket a mindennapi valóságra alkalmazzuk, ebből tanulságokat fogalmazzunk meg, stb. Duplafenekű játékoknak azokat hívjuk, amelyek különösen alkalmasak az ilyen fajta felhasználásra, mert első – játékos – rétegük mögött egy élethelyzet analógiája rejtőzik.

A fentiekből már sejthető, hogy az sem mindegy, mit is választunk játéknak, mert vannak a leírt céloknak és módozatoknak jobban, illetve kevésbé megfelelő játékok is.

Mit játszunk?

Szakzsargonunkkal élve itt is úgy a legegyszerűbb megfogalmazni, hogy „bogaras” játékokat szeretünk leginkább játszani, és a gyűjteménybe is azokat válogattuk be, amelyek megfelelnek a „bogarasság” kritériumainak. Ez a nehezen definiálható fogalom tulajdonképpen három skála segítségével illusztrálható, melyeken képzeletben megmérhetjük a játékokat, hogy lássuk, „bogarasak-e”. Itt fontos megjegyezni, hogy nagyon sok múlik a játszani kívánó csoporton is, hiszen egy évek óta a közösségben élő „feketeöves” Bogárcsoport gyakorlatilag bármit képes nagyon „bogarasan” játszani, míg egy egészen más közegből érkező, egymást nem ismerő, más játékokhoz szokott társaság számára kritikus jelentőségű, hogy milyen játékot választunk nekik.

Az első – és egyben legfontosabb – mérce a játékok által megkívánt vagy létrehozott légkör, attitűd, viselkedésforma. Ebből a szempontból azok a játékok a legjobbak, amelyeket szinte lehetetlen nem bogarasan játszani. Ilyenek azok, amelyekben nincs győztes vagy vesztes, amelyekben az öröm csak közös munka árán nyerhető el, amelyekben nincsenek kiesők, amelyekben nem kell az egyiknek rosszul járnia

ahhoz, hogy a másik jól járhasson, stb. Vannak szabályaikból következően ízig-vérig bogárjátékok, vannak bogarasan is játszható játékok (amelyeknél a közösségen múlik az attitűd), és léteznek bogarasan tulajdonképpen nem játszható játékok is. Utóbbiakból természetesen nem válogattunk a könyvbe.

A második mérce a „duplafenekűség” mértéke, tehát az, hogy mennyire könnyen indítható beszélgetés a játékból, mennyi párhuzam rejtőzik mögötte, mennyi témát, szálát lehet belőle kihúzni. Egy jó vezető természetesen bármelyik játszás élményeiből fel tud építeni egy beszélgetést, de mégiscsak értéke-
sebbek számunkra azok a játékok, amelyek szinte maguk adják kezünkbe a témát, főleg, ha az a téma fontos, releváns, máshogy nehezen feldolgozható. Ebből a szempontból nézve vannak csak erőltetve megbeszélhető játékok, de olyanok is, amelyeket megbeszélés nélkül nem is igazán érdemes eljátszani. A harmadik mérce a játékok céljainkat elősegítő hatása. Ebből a szempontból nézve értékesek azok a játékok, amelyek kifejezetten igénylik a közösségi gondolkodást, együttműködést, egymásra figyelmet, vagy amelyek segítik egymás és önmagunk mélyebb megismerését, lehetővé teszik a konfliktusok feloldását, alkalmasak a feszültség levezetésére, megteremtik a bizalmi légkört, stb. Ebből a szempontból nézve persze valamennyire minden nem egyedül játszott játék építheti a közösséget, de bőven vannak olyanok, amelyek ennél sokkal közvetlenebb módon fejlesztenek akár több fontos képességet, attitűdöt.

A bogaras játékok bogaras játszása és megbeszélése csodálatos élmény, azonban ez is csak egy állomása annak a folyamatnak, amely a játéktól indulva, a beszélgetésen át a megerősödött közösség közös cselekvéséig vezet.

Egy játékról bogárvezető-szemmel

Írta: Hódsági János

Ennek a leírásnak az a célja, hogy bepillantást engedjen a csoportvezetői gondolkodás folyamatába. Abba az alkotó és újjáalkotó folyamatba, amely során a vezető kezei alatt a játékleírás életre kel. Ez nem egy forгатókönyv. A játék kockázatos: nem tudjuk, mi fog történi, a vezető sem, a résztvevők sem. A legtöbb, amit a csoportvezető tehet, hogy teret, időt ad a játéknak, hogy az a maga belső rendje szerint működjön, alakuljon. A játékot elindítja, hagyja folyni a saját medrében, szelíden tereli erre vagy arra. Új és termékeny ágait fedezi fel, más ágakat kiszáradni lát. Elfogadja a játék természetes folyását, hogy azt nem tudja megtervezni. Ezáltal ébred rá az igazi cselekvőképességére: belülről formálja a játékot.

Az alábbiakban néhány helyzetet képzelünk el, ahol a *Tíz lépést* játszhatjuk, megvizsgálva az egyes helyzetek jellemzőit. Igyekeztünk olyan helyzeteket keresni, amelyekben a játék más és más arcát mutatja, más és más szerepet tölt be a csoport életében. A példák nem tökéletes, követendő kimeneteket írnak le, hogy ezt akarja megvalósítani a vezető a saját csoportjával. Ihletet adhatnak arra, hogy a vezető, megtervezve a csoportfoglalkozást és megérezve a csoport pillanatnyi lüktetését, a játék bevezetésével, játék közbeni instrukcióival és a játékot követő kérdéseivel a játéknak ezeket a megismert, különböző arcait kidomborítsák.

224. Tíz lépés



KELLÉKEK: –

JÁTÉKMENET: A játékosok szabadon járkálnak egy jól körülhatárolt területen. A játékvezető tapsol egyet, amire mindenki megmerevedik ott, ahol éppen jár. A játékosok körülnéznek, és eldöntik, hogy kihez vagy kikhez szeretnének közeledni. Körülbelül egy perc gondolkozási idő után a játékvezető jelzésére négy lépést tehetnek úgy, hogy a lépések között nem változtathatnak irányt. Ezután körülnéznek és újra kiválasztják, ki felé szeretnének lépni. A játékvezető ismét jelez, mire a játékosok

hármat léphetnek. Újabb szünet után két lépést tehetnek, végül csak egyet. A játékosoknak minden megállásnál körül kell nézniük, hogy tudják követni egyre változó helyzetüket. A játék végén a csoport megbeszélheti, kinek milyen élmény volt eldönteni a lépések irányát, és milyen volt közeledni másokhoz, vagy éppen távolodni tőlük.

TIPPEK A VEZETŐKNEK: A játékvezető a játék során megfigyelheti, hogy a játékosok az egymást követő szakaszokban hogyan mozognak egymáshoz képest, felmérheti, hogy a csoport tagjai hogyan viszonyulnak egymáshoz. A játék utáni megbeszélés során szóba kerülhetnek a csoportdinamikai jellegzetességek, ki kihez vonzódik, vagy kit taszít. A résztvevők elmesélhetik, ki hogyan ment, kihez közeledett, és erre a másik mit lépett a következő körben.

Klubfoglalkozás

Ezt az esetet annak a helyzetnek a példaként vesszük, ahol a csoporttagok régóta ismerik egymást. A csoporton belül kialakuló közelebbi kötődések, egymáshoz szorosabban kötődő klikkek nehézséget jelenthetnek azoknak, akik a klikkeken kívül maradnak, vagy olyan helyre kerülnek a csoportban, ahol nem érzik jól magukat. Illetve, még ha mindenki jól is érzi magát az adott helyzetben, a vezető mégis érezheti szükségét annak, hogy a klikkek közötti törésvonalak fellazításával új irányokat nyisson a csoportnak. Ehhez hasznos játék lehet a *Tíz lépés*, amely esetben szociogram-típusú játékként használhatjuk.

Játék előkészítése: a csoporttagok figyelmét hangoljuk egymásra, ebben a formában nem javasolt csoportfoglalkozást indító játéknak. Hosszabb foglalkozás során csoportbeszélgetést követően kiválóan beilleszthető.

Instrukciók a játék közben: ahhoz, hogy a szociogram-jelleg érvényesülhessen, a vezető vezesse a játékosok figyelmét egymás felé, hangsúlyozva, hogy valamelyik társuk, vagy társaik felé indulnak.

Játékot feldolgozó kérdések:

1. Melyik lépés(ek) volt(ak) a legnehezebb(ek)?
2. Hogy érzed magad a helyen, ahova végül kerültél?
3. Mire emlékeztetett a csoport életéből a játék folyamata?
4. Ha változtathatnál valamit a végső összében, mi lenne az?

Gyermektábori csoport

A Tíz lépés viszonylag erős kötöttségei miatt talán nem jutna először eszünkbe mint konfliktuskezelő játék. Teremthetünk azonban olyan közeget, amelyben éppen a mindenkire vonatkozó szabályok elfogadása segít az indulatok konstruktív felszínre hozásában és kordában tartásában. Természetesen ez feltételezi, hogy a konfliktus nem egymás torkának eső, üvöltözős helyzetet jelent, vagy legalábbis már nem abban a fázisban járunk, a csoportnak képesnek kell lennie elfogadni a játék kereteit.

Instrukciók a játék közben: ha a vezető jónak látja, megadhatja a lehetőséget a résztvevőknek, hogy ne valaki felé, hanem valakitől elfelé tegyenek lépéseket. Érdekes megfigyelni, hogy ha ez az „engedély” nem hangzik el a vezetőtől, a résztvevők maguktól, tudatosan vagy öntudatlanul nem produkálják-e ugyanezt a viselkedést.

A lépésszámot a vezető változtathatja dinamikusan, azaz lehet egy csökkenő lépésszám után váratlanul, meglepetésszerűen ismét több lépést engedélyezni. Ezzel a csoportmozgás folyamat-jellegét tudjuk még inkább hangsúlyozni, azaz a vezető, mint egy jó karmester, ad teret a játékosok igénye szerint több vagy kevesebb mozgásnak.

Játékot feldolgozó kérdések: Adjunk mondatkezdéseket a résztvevőknek!

1. „Amikor felém léptél / távolodtál tőlem, azt éreztem, hogy ...”
2. „Az segítene közelednem hozzád, ha ...”
3. „Azt szeretném, hogy ...”

Ifitábori csoport

A levezető, elcsöndesítő játékként be kategorizált Tíz lépésnek adhatunk több mozgásteret a kibontakozásra dramatikus eszközökkel. Az alábbiakban néhány lehetőséget vázolunk fel a játék ilyen irányú előkészítésére.

A játék előkészítése: hosszabb, beszélgetős csoportfoglalkozás középső részébe helyezhetjük a játékot, amit már megelőző játék, beszélgetés, és még van utána idő megbeszélni.

Instrukciók játék közben (variációk): A játékra kijelölt területen belül kijelölhetünk megkülönböztetett pontokat, vagy kisebb területet, amik valamely érzelmet, gondolatot, hangulatot szimbolizálnak. Például, elindulnak a lépések, és az egyik megmerevedésnél a vezető belép a játéktérbe és egy tágas háromszög három csúcsán kijelöli a „bizonyítási vágy”, „elfogadás vágya”, „kitűnni akarás” helyeit, és az ezt követő mozgásban ezt is figyelembe veszik a játékosok. A kijelölt pontok címkéje természetesen szabadon változtatható aszerint, hogy milyen tematikát akar adni a vezető a játéknak.

Az egyébként csendben játszott játékban a verbalitás meghatározott formában történő megjelenése új színt hozhat be. Például, az egyes megmeveredéseknél a játékvezető, kezét valamelyik játékos vállára téve, hangot adhat neki, azaz meghívja, hogy osszon meg egy mondatot. A csoport innentől kezdve ezt is figyelembe veszi a további lépéseknél.

Szerepcseré. A megmeveredésnél a játékvezető meghívhatja valamelyik játékost, hogy válasszon valakit a csoportból, aki beállna az ő helyére. A kiválasztott játékos valóban álljon oda, az őt választó játékos pedig lépjen ki a helyzetből, és tekintsen vissza „magára”, azaz az ő szerepét átvevő csoporttárs helyzetére.

Játékot feldolgozó kérdések – az egyes variációk szerint:

1. Hogyan viszonyulsz a kijelölt pontokhoz?
2. Ha voltak verbalizált mondatok, amikor a vezető hangot adott valamelyik játékosnak: Tudtál azonosulni a megsztással?
3. Annak, akit „alteregónak” választottak: Hogyan érintett, hogy téged választott? Hogy élted meg belülről, mit láttál, amikor beálltál a másik helyére?

Táborvezető játszik a csoportvezetői gárdával

Ebben a helyzetben egy vezetői megbeszélést képzelünk el, ahol a táborvezető a csoportvezetők napra való visszatekintését, egyéni és közösségi reflexióját és a napzáró imára való felkészülését célozza meg.

Instrukciók játék közben: A játék eredeti leírásában az szerepel, egy percet várunk, amikor megmeverednek a játékosok. Sok esetben hajlamos lehet a vezető, hogy ne várja ki ezt az időt, a „nem történik semmi” feszültsége vibrálhat a csoportban. Ennél a verziónál ezt a feszültséget tudatosan leépítjük, a cselekvés helyett a létezésre helyezve a figyelmet.

A játékosok figyelmét a vezető irányítsa befelé, az egyéni reflexió felé. Ezt megteheti például irányító kérdésekkel, így kérheti őket, hogy egy-egy megállásnál idézzék fel a napjuk egy-egy időszakát (hasonlóan az examenhez). Az egyéni reflexió legyen az alapja bármely játékosok közötti interakciónak.

A vezető hívja meg a játékosokat, hogy a lépésekre ne csak, mint az egyik pontból a másikba való eljutás eszközeire tekintsenek, hanem a folyamatot magát értékeljék. Lépjenek lassan, a testsúlyukat fokozatosan áthelyezve, végiggördülve a talpukon.

Az egyéni reflexiót és kontemplatív hozzáállást segítheti, ha valamilyen képet kapcsol a vezető a játékhoz. Meghívhatja például a játékosokat, hogy az egy perces csöndben érezzék meg, ha zuhannának a térben, melyik irányba vonzaná őket a nehézkedés (elképzelve, hogy a sík valamely irányában tennék ezt), és abba az irányba lépjenek. Azaz a lépések itt már nem is igényelnek aktivitást, erőfeszítést, hanem csak engedniük kell, hogy megtörténjenek.

Játékot feldolgozó kérdések:

Nem feltétlenül szükséges verbalizálni az élményeket, lehet közvetlen átvezető játék egy közösségi elcsendesedésre, imára.

*Kapcsolatteremtő
játékok*

A kapcsolatteremtő játékok kategóriájában névtanulós („**Minek nevezzetek**” c. fejezet), társismereti („**Ki vagy te?**” és „**Evez a mélyre**” c. fejezetek), valamint jégtörő („**Törjük meg a jeget**” c. fejezet) játékokat találunk.

Egymás nevének a megtanulása fontos szerepet játszik a csoporton belüli kötelékek megteremtésében. Ezek a játékok személyességet visznek a csoport légkörébe. Nem véletlen, hogy a kapcsolatteremtés általában bemutatkozással kezdődik, hiszen a másikról szerzett ismereteink segítenek a bizalmi légkör megteremtésében. A társismereti játékok két nagy csoportra bonthatóak: az ismeretszerző és ismeretmélyítő játékokra. A társismereti játékok elősegítik az általános emberismeretet, valamint a játékosok egymás látásmódjával is gazdagodhatnak. Az ismerkedés során megteremthetjük a játékosok nyitottságát egymás, valamint a csoport iránt, amely nélkülözhetetlen lépés a csoportbizalom kialakulása felé.

Az ismeretszerző játékok a kapcsolatteremtés első szakaszában játszanak fontos szerepet. Ezek a gyakorlatok nem igénylik a játékosok mélyebb megnyílását, így akár az első napokban is alkalmazhatóak. *Az ismeretmélyítő játékok* során a játékosok titkokat, álmokat, vágyakat, félelmeket osztanak meg egymással, amelyekhez már egy bensőségesebb légkör szükséges. Önmagunk megismerése egy egész életen át tartó folyamat. Az önismeret fejlesztő játékok célja, hogy a résztvevők valós képet alkothassanak önmagukról, szembenézzenek önmaguk hibáival, reflektálhassanak az emberi kapcsolataikra, valamint felismerjék erősségeiket és elfogadják gyengeségeiket. Az önismeret fejlesztése lehetőséget nyújt számunkra, hogy adekvát válaszokat adhassunk életünk kihívásaira.

A jégtörő játékok a kezdeti stressz oldására (a belső gátak megszüntetésére) irányulnak, a megérkezés élményét hivatottak nyújtani a játékosok számára. Ezek a gyakorlatok ugródeszkaként funkcionálnak, és segíthetik az extázisélmény kialakulását a játékosokban.

Minek nevezzelek?

1. Névlavina

(Változat: Alliterálós névlavina)



KELLÉKEK: –

JÁTÉKMENET: A játékosok körbeállnak. Az egyik játékos bemondja a keresztnévét. Ezt valamelyik szomszédja elismétli, majd hozzáteszi a sajátját is. Ezután minden soron következő játékos végigmondja a már elhangzott neveket és hozzáteszi a saját nevét is. Az utolsónak már minden résztvevő nevét el kell sorolnia.

VÁLTOZAT: Az **Alliterálós névlavina** változatban mindenki választ egy tulajdonságot, jelzőt, amely igaz rá, és ugyanolyan betűvel kezdődik, mint a keresztnéve. Az első játékos elmondja a választott jelzőt és hozzáteszi a nevét (például Barátságos Bálint). A második játékos megismétli az első választott nevét, majd hozzáteszi a sajátját (például Barátságos Bálint, Gógös Gedeon). És így tovább, mindenki végigmondja az összes addigi nevet és hozzáteszi a sajátját is. A játékban tulajdonság helyett alliteráló foglalkozás, gyümölcs, növény, nép, állat vagy városnév is illeszthető a keresztnévhez.

TIPPEK A VEZETŐKNEK: Kevesebb játékosal akár lehet több kört is menni. Ha pedig nagyon sokan játsszák a játékot, elég, ha a soron következő játékos csak az előtte lévő 3-5 ember nevét ismétli el.

2. Névsonglőr



KELLÉKEK: labda

JÁTÉKMENET: A játékosok körbeállnak, és mindenki sorban elmondja a nevét. Ezután egy labdát kezdenek el dobálni, és közben mindig annak a játékosnak a nevét mondják ki, akinek dobják a labdát. Ez így megy tovább, amíg mindenki kétszer, háromszor sorra nem kerül. Ennek változata lehet, ha a labdát dobó játékos a saját nevét mondja dobáskor, vagy azét, aki neki dobta a labdát.

3. Heves-neves



KELLÉKEK: –

JÁTÉKMENET: A játékosok körbeállnak, mindenki bemutatkozik. A kezdőjátékos kimondja a tőle balra álló nevét, jobb oldali szomszédja az ő nevét, és így tovább. A kör mindig a hívással ellentétes irányba halad egyenletes tempóban, melyet mindenkinek tartani kell. A játékosok megfordíthatják a kört, ha nem a bal, hanem a jobb oldali szomszédjukat szólítják. Ekkor az ellenkező irányba folytatódik a játék. Ha valaki bemondja a „Heves” szót, az összes játékos helyet cserél. A játékot az folytatja, aki a helycserét indította. Aki kiesik a tempóból, rossz nevet mond, vagy akkor szólal meg, amikor nem ő következne, kiesik a játékból.

4. Zsip-zsup



KELLÉKEK: –

JÁTÉKMENET: A játékosok körbeállnak, a vezető középen áll. Minden játékos megkérdezi a szomszédai nevét. Ha a vezető rámutat egy játékosra,

és azt mondja: „Zsip”, akkor az adott játékosnak a jobb oldali szomszédja nevét kell mondania. Amennyiben a vezető azt mondja, „Zsup”, a választott játékos a tőle balra álló nevét mondja. Ha a vezető azt kiáltja, „Zsip-zsup”, a játékosok új helyet keresnek maguknak a körben. Az új szomszédok nevének megismerése után folytatódik a játék a fentieknek megfelelően. Ha valaki téveszt vagy sokáig gondolkodik, helyet cserél a kör közepén állóval.

5. Névmemória



KELLÉKEK: papírlap, írószerszám

JÁTÉKMENET: A résztvevők szabadon sétálgatnak a játéktéren. Akivel találkoznak, azzal kezdet fognak és bemutatkoznak neki. A vezető szavára a játék megáll. A játékosok papírt és írószert kapnak, majd felírnak annyi nevet, amennyire emlékeznek. Az a játékos nyer, aki a legtöbbet tudja felsorolni.

TIPPEK A VEZETŐKNEK: A játékot érdemes az ismerkedési folyamat elején játszani. Később neheztésképpen kitalált nevekkkel is játszható.

6. A vak tyúk is talál szemet



KELLÉKEK: –

JÁTÉKMENET: A játékosok csukott szemmel sétálgatnak fel-alá. Ha összetalálkoznak valakivel, kezet fognak, és megpróbálják kitalálni, ki áll velük szemben. Háromszor megrázzák egymás kezét, és a harmadikra kimondják egymás nevét. Ezután megbeszélik, hogy jól tippeltek-e, majd továbbmennek. Ha nagyjából mindenki találkozott mindenkivel, a játék véget ér.

7. Keresztnév rejtvény



KELLÉKEK: papírlap, írószer

JÁTÉKMENET: Minden játékos egyszerű rejtvényt alkot a keresztnévre: felírja a nevét nyomtatott betűkkel, és minden betűre illeszt egy szót. A pápíron csak a neve szerepel, a többi betű helyére üres négyzeteket rajzol, és meghatározásokat is ad a szavakhoz. A játék során a játékosok megfejtik egymás rejtvényeit.

PÉLDA REJTVÉNYRE:

1. Mocsaras hely, amit egészen belep a növényzet.
2. Kisebb forgalmú útvonal egy településen.
3. Kölyökmacska
4. Gömbölyű gyümölcs, amely ökölnyi nagyságú, héja gyakran piros, de lehet sárgás vagy zöldes is.

1. **L**__
2. **U**___
3. __**C**_
4. ___**A**

MEGFEJTÉS: láp, utca, cica, alma

VÁLTOZAT: A vezető meghatározhatja, mi alapján keressenek szavakat a rejtvényhez (például a szavaknak jellemezniük kell a játékost).

8. Összekutyulva



KELLÉKEK: cetlik, írószer

JÁTÉKMENET: A játékosok kapnak egy-egy cetlit, amelyre felírják a nevük betűit összekeverve (például Gergő helyett Reggő). A cetliket összegyűjtik, majd véletlenszerűen kiosztják maguk között. Mindenki egyszerre nézi meg a kapott cetlit. A résztvevők kitalálják a betűsorhoz tartozó nevet, majd a cetlit felragasztják a név tulajdonosának hátára.

VÁLTOZAT: Neheztésképpen olyan cetlik is bekerülhetnek a játékba, amelyek nem játékosok nevét rejtik, hanem más nevet, szintén összekevert betűkkel, és ezeket a cetliket is kiosztják a játékosok között.

9. Maffiafőnök



KELLÉKEK: cetlik, írószer, sapka

JÁTÉKMENET: A játékosok két csapatba állnak. Mindenki felírja a nevét egy cetlire, a cetliket egy sapkába gyűjtik. A két csapat feláll egymással szemben, a sapkát leteszik középre. A csapatoknak meg kell szerezniük az összes olyan cetlit, amelyen a másik csapat egy-egy tagjának neve szerepel. Csapatonként egyszerre egy játékos mozoghat, aki a sapkához fut, választ egy cetlit, és visszaszalad a csapatához. Ha valaki rossz nevet húz, új cetlit választ, majd visszateszi a régit. Egy játékos csak egy cetlit vihet magával. A következő csapattag akkor indulhat, ha az előző visszaért és lepacsizott vele. Aki rossz cetlit visz el, büntetésből visszafut a sapkához, visszateszi a rosszat és húzás nélkül tér vissza. Az a csapat nyer, amelyik előbb szerzi meg a másik csapat összes cetlijét.

VÁLTOZAT: Neheztésképpen egyéb nevek is kerülhetnek a többi közé, illetve kiköthető, hogy a cetliket csak a kezdővonal mögött lehet megnézni.

10. Lehull a lepel

(Hasonló a zöld könyvben: Kukucs)



KELLÉKEK: lepedő

JÁTÉKMENET: A játékosok két csapatba állnak. A vezetők kifeszítenek egy lepedőt a két csapat között, így a csapatok nem látják egymást. Mindkét csapat kiválaszt valakit a tagjai közül. A kiválasztott játékosok előrébb lépnek, és a lepedő két oldalán egymással szembeállnak. Ekkor a játékezetők hirtelen leengedik a lepedőt, a két választott játékos pedig igyekszik minél hamarabb kimondani a másik nevét. A gyorsabb játékos nyer, a vesztes játékos átáll a győztes csapatához. Végül az a csapat győz, amelyiknek a játékidő elteltével több a játékos, mint a másik csapatnak.

TIPPEK A VEZETŐKNEK: A játék természetesen játszható más, lepedőhöz hasonló kellékekkel is. Ha nem elég széles a lepedő, a választott játékosok guggolhatnak is. Ha a játékosok egymásnak háttal helyezkednek el, segédeszközre sincs szükség.