



**Tamáska Zoltán**  
**Közösségi társasjátékok**



# **cím: KÖZÖSSÉGI TÁRSASJÁTÉKOK - Táborban, szabadban, teremben**

**Gyűjtötte, összeállította és szerkesztette: Tamáska  
Zoltán**

Publio Kiadó

2013

Minden jog fenntartva!

# - BEVEZETŐ

Minél pörgősebb, minél egyszerűbben megtanulható játék legyen, és minél feledhetetlenebb élményt nyújtson! Minimális eszközigénnyel! Minden esetben ezek a jelszavaim, amikor gyerek-barátaimmal van szerencsém együtt játszani. Nyári táborokban, évközi foglalkozásokon évek óta én vagyok a Játékmester (és a Mókamester) és évek óta szenvedélyesen gyűjtöm a játékokat.

Számháború-jellegű harci játékok, vetélkedők, igazi pörgős party-játékok, vagy személyes kedvenceim: az improvizációs, rögtönzős játékok... Bármelyiket is nézzük, jelen összeállításom nem attól különleges, hogy a Kedves Olvasó bármelyiket, vagy variációját külön-külön ne ismerhetné. Ebbe a gyűjteménybe mindenhonnan azokat a legjobban bevált, leginkább szórakoztató, legpörgősebb, egyúttal a legkönnyebben megérthető játékokat szerkesztettem bele, amelyeket magam „teszteltem le” előtte. Ellentétben más, régebbi könyvekkel akár nyomtatásban is, engem nem köt a terjedelmi kényszer, és nem tettem bele feleslegesen a kevésbé használható, alapvetően unalmas, nehezen megérthető játékokból. Amiket viszont beletettem, azokat tematikus rendben csoportosítottam:

*Az improvizációs játékoknak* általában nincsenek győztesei, illetve nem a versengés vagy a másik csapat legyőzése a célja, csupán a közös móka és jókedv. Többnyire vicces, tréfás szituációs gyakorlatokról van

**szó, amelyeket színésztanoncok szoktak feladatként kapni.**

**A *bemelegítő*, ismerkedéses játékok zárt térben is alkalmasak a kezdeti feszültség feloldásához. Vannak továbbá az egymást támogató *csapatmunkára*, illetve a *kommunikációs* képességekre építő, izgalmas játékfajták. A *szabadtéri játékok* közös jegye pedig a rengeteg mozgás, amik végén a gyerekeknek garantáltan nem marad idejük rosszkodni!**

**A könyv második felében pedig a legutóbbiak közül egy számháború-változatnak írom le aprólékos részletességgel a szabályrendszerét, hogy akár írásos szöveggel és referenciaként is használható lehessen egy táborban, vagy egy nyaralás alatt. Így, ha részletes szabályok kidolgozására nem akarunk időt fecsérelni, csak elő a könyvet, és mehet a játék!**

**Jó szórakozást mindegyikhez, és szívesen várom az esetleges visszajelzéseket róluk!**

**Tamáská Zoltán**

<https://www.facebook.com/HixiPixi>

# BEMELEGÍTÉS

## *Szerzetesek (Yin-Yang-mutatós)*

Különösen vicces játék, ha már belejöttek a játékosok. Könnyű megtanulni.

**Szükséges:** esetleg székek a körbe üléshez, de az se feltétlenül.

A játékosok körben ülnek. Elmondjuk nekik, hogy most ők egy különös buddhista kolostor szerzetesei, akik megfogadták, hogy nem beszélnek. Csak a következő módon kommunikálnak. A játékmester elkezd, és mindig az jön soron, akire utoljára mutattak, így jönnek a játékosok sorban.

- Egy játékos (először a játékmester) egy hangos „Yin!” felkiáltással átmutat a saját feje **felett** enyhe ívben tartott karral. Tehát vagy a jobb kezével tud mutatni a bal szomszédjára, vagy a bal kezével a jobb szomszédjára.

- A következő játékos pedig, (tehát akire rámutattak,) egy hangos „Yang!” felkiáltással a saját feje **alatt** mutat át enyhe ívben felfelé görbülő ívben tartott karral. Így ő is vagy a jobb kezével tud mutatni a bal szomszédjára, vagy a bal kezével a jobb szomszédjára.

- Az ezután következő (harmadik) játékos némán rámutat egy tetszőleges személyre a körben.

A most következő személy újra kezdi a sort, Yin-t kiáltva a feje felett mutat át az egyik szomszédjára, és így tovább. Ez a menet mindaddig folytatódik, amíg valaki el nem rontja, tehát rosszkor mond Yin-t, Yang-ot, vagy nem a nála éppen

következő módon mutogat.

Aki elrontotta, kiesik a játékból, és a többiek újra elkezdik a sort a játékmesterrel, aki újra a Yin-t mondja a fent leírtaknak megfelelően.

Aki a játék végén legutoljára bent marad, az lesz a győztes.