|  |  |
| --- | --- |
| **Elem tartalma: Szentmise tábor - játékok** | Kategória: játék |
| Szerkesztő(k): Ifjúsági Lelkészség  | Esemény: Tábor |
| Kapcsolódó téma: Szentmise | Kapcsolódó előadás: Beavatás az életbe – Szentmise tábor négy lelkészi előadása |
| Régió: Galga | Település:  | Időpont: 2014.07. |

Kapcsolódó anyagok:

**Főelőadások négy az egyben:**

2014\_07\_Szentmise\_beavatas\_az\_eletbe\_negy\_foeloadas\_egyben\_ossz\_tabor

**Főelőadások:**

2014\_07\_Szentmise\_miszterium\_kapujaban\_foeloadas\_ossz\_tabor

2014\_07\_Szentmise\_ures\_kez\_felajanlas\_foeloadas\_ossz\_tabor

2014\_07\_Szentmise\_felemelt\_sziv\_aldozat\_foeloadas\_ossz\_ta

2014\_07\_Szentmise\_kitart\_kar\_communio\_foeloadas\_ossz\_tabor

**Galgamente tábor dokumentumai**

2014\_07\_Szentmise\_lelkiiv\_ga\_tabor

2014\_07\_Szentmise\_jatek\_ga\_tabor

2014\_07\_taborprogram\_felelosok\_egyeb\_ga\_tabor

Törzsanyag:

1. **Ismerkedős játék**

**Keress olyan embert, aki/akinek…**

1, ... tud gitározni ……………………………………………………

2, … volt már latin nyelvű szentmisén ……………………………………………………

3, … most van először Galgás táborban ……………………………………………………

4, … balkezes ……………………………………………………

5, … templomi orgonán játszik ……………………………………………………

6, … járt már Európán kívül ……………………………………………………

7, … szereti a palacsintát ☺ ……………………………………………………

8, … van beceneve ……………………………………………………

9, … jegyben jár ……………………………………………………

10, … tanult teológiát ……………………………………………………

11, … van fiú testvére ……………………………………………………

12, … Egerben tanul ……………………………………………………

13, … nem szeret focizni ……………………………………………………

14, … olvasta a Harry Pottert ……………………………………………………

15, … szőke haja van ……………………………………………………

16, … hittanoktató ……………………………………………………

17, … nincs fent Facebookon ……………………………………………………

18, … Pécelen lakik ……………………………………………………

19, … szereti a matekot ……………………………………………………

20, … legmesszebbről érkezett ……………………………………………………

21, … van fülbevalója ……………………………………………………

22, … tud autót vezetni ……………………………………………………

23, … volt tegnap szentmisén ……………………………………………………

24, … doktorija van ……………………………………………………

25, … tudja, hol található a Galgás logó eredetije ……………………………………………………

1. Közösségi játékok
2. **Piff-puff**

A játékot körben kell játszani. A kezünket, mint egy puskát összetesszük. Egy ember középre áll. Ő irányítja a játékot. Akire a középső ember rámutat, annak gyorsan le kell guggolni. Aki a leguggolt ember két oldalán áll, ők egymásra lőnek, úgy hogy azt mondják, hogy puff… De lehet játszani bérma névvel, óvodai jelekkel stb. Ismerkedős játéknak is kiváló.

1. **Fenék-fül**

A játék során minden játékos húz egy cetlit a jobb és bal kezébe. A cetliken egy-egy testrész van írva. Bal kézben lévő testrésszel kell megfogni a jobb kézben lévő testrészt a másikon.

Pl. bal kéz: csukló

 jobb kéz: fül

Akkor a mellettem lévő fülét a bal csuklómmal kell megérintenem.

Kontaktus teremtő játék.

1. **Labdafújás**

eszköz: asztal, ping-pong labda

A gyereket két csoportra osztjuk, így meccs is játszható. A cél az, hogy a labda nem eshet le az asztalról. A labdát csak fújni lehet. Tilos más testrésszel védeni.

1. **Ismerkedős játék**

Étkezés előtt a poharakat megszámozzuk, és előre elhelyezzük. Az étkezés során mindenkinek a saját számú poharához kell odaülni, és ott enni. Így másokkal is ismerkedhetünk.

1. **Színcápa**

A játék elején kiválasztunk egy színcápát. A többiek megkérdezik: Színcápa, színcápa milyen színt kérsz? A színcápa tetszőleges színt választhat: pl. kéket. Aki bármilyen kékszínű dolgot visel éppen, keresztül kell szaladni a kijelölt mezőn, aminek a színcápa a közepén áll. A cápának meg kell fogni a szaladó gyerekeket. Akit megfog, ő is színcápa lesz.

1. **Kötélhúzás kötél nélkül**

A játékosok két csoportra oszlanak. Egymás mögé felsorakoznak, és egymás derekát átkarolják. A csapatok egymással szemben állnak fel, mint a kötélhúzásnál. A cél az, hogy a kijelölt vonalon áthúzzák a másik csapatot.



1. **Kukta-bukta**: a csapat két részre van osztva, az egyik csapatnak arra kell leguggolnia, hogy kukta, a másiknak a bukta szóra. (Leguggolás helyett lehet mást is kitalálni.) A mesélő mond egy történetet és beleszövi a kukta és bukta szavakat. A csapatok közben guggolnak a kukta és a bukta szóra a beosztás szerint. Aki rossz szónál guggol le, az kiesik.
2. **Körbenülő csapatépítő játék**

A fiatalok szoros körben, menetirányban felállnak. A feladat, hogy kéz használata nélkül leüljenek a mögöttük lévő ölébe. Ahhoz, hogy sikerüljön egyszerre kell leülniük és felállniuk. Segíti az egymásra hangolódást.



1. A **macska egér** játéknál párosával körben állnak. Az egyik pár egyik tagja a macska, a másik az egér. Az egér fut a macska elől:

- ha a macska elkapja az egeret, szerepet cserélnek, az eddigi egér lesz a macska és kergeti a macskából lett egeret

- az egér beállhat az egyik páros mellé, ekkor a távolabbi ember a párból kiesik, és ő lesz a macska, a macskából pedig egér.

Eszközigény: