|  |  |
| --- | --- |
| **Elem tartalma:** **Vizes sorverseny**  | Kategória: játék |
| Szerző(k): Észak-Dunamenti Nagyboldogasszony Közösség  | Esemény: Tábor |
| Kapcsolódó téma: Szentségek | Kapcsolódó előadás: **Szentek legyetek, mert én, az Úr, a ti Istenetek szent vagyok.  Lev 19,2 – a Szentségek tábor négy lelkészi előadása** |
| Régió: Észak-Duna | Település: Nagymaros | Időpont: 2022. 07. |

Kapcsolódó anyagok:

2022\_07\_szentsegek\_ajándékok\_Istentol\_negy\_foeloadas\_ossz\_tabor

2022\_07\_szentsegek\_tema\_es\_esemenyosszegzo\_ossz\_tabor

Törzsanyag:

ALAGÚT

**Előkészület**: válasszunk azonos létszámú, 6-8 főből álló csapatokat. A csapatok álljanak egymás mellé, a csapatokon belül a gyermekek pedig egymás mögé, terpesztett lábbal.
**Feladat**: a játékvezető indító jelére minden sorban az utolsó gyermek négykézlábra ereszkedik, és elindul előre, a lábak alatti alagúton. Ha végigmászott, feláll az első játékos előtt, terpeszállásba áll, majd gyorsan kiáltja, hogy „megérkeztem!”Ekkor indulhat a leghátsó játékos, s ő is mászik a lábak alatt. Miután minden játékos sorra került, s mindenki az eredeti helyén áll, vége a játéknak. A leggyorsabb csapat nyer.
Játék közben az egész sor előrefelé halad, erre figyeljünk a verseny megkezdése előtt.
Amennyiben nagyon meleg az idő, vízszállítással is kombinálhatjuk a játékot.

FIGYELJ, MERT VIZES LESZEL!   nincs pont

**Kellékek**: egy pici, vízzel teli műanyag pohárka.

**Előkészület**: a játékosok körben ülnek, vagy állnak a kertben.

**Feladat**: a játékvezető mond egy kategóriát (pl. állatok, gyümölcsök, autómárkák…). Ezután a játékosok körbeadják a vízzel teli pohárkát. Aki megkapja, annak rögtön mondania kell egy szót a megadott kategóriából. Ha sikerül, szépen megy tovább a pohár. Ha nem tud mondani, magára kell öntenie a vizet.
Nagyobb gyerekeknél, kicsit csavarjunk a szabályokon. Nem szabad az adott kategóriából szót mondani. Ha mégis azt sikerül, akkor kell a vizet magunkra borítani.

Hordós játék       van pont 1-4

A csapatok minden játékosa kap egy számot. A játékvezető egyszerre egy számot mond. Az adott számú játékosok a vízzel teli műanyag hordóhoz futnak. A pontot az kapja, aki először kihalássza a hordó alján levő tárgyat (pl. kő)

KI ÚSSZA MEG SZÁRAZON?            1-4  vége

**Kellékek:** egy-egy póló, hosszúnadrág, zokni csapatonként, vagy egy fürdődresszbe öltözött játékos csapatonként. Vízi bombák megtöltve.

**Előkészület**: válasszuk ki a csapatokat, és csapatonként egy önként vállalkozót, aki szereti a vizet. A kiválasztott játékosok vegyék fel a ruhákat úgy, hogy a póló alja legyen a nadrágba tűrve, a nadrág alja pedig a zokniba. Ha fürdődresszbe szívesebben öltöznek a játékosok, akkor adjuk azt nekik.

**Feladat**: fél perc alatt minél több vízi lufit kell belerakni a játékosoknak, a beöltözött csapattársuk ruhájába.
Amint letelt az idő, meg kell számolni, melyik csapatnak sikerült a legtöbbet bedugnia. A kipukkadt lufik nem számolnak.
Ha a szobában játsszuk a játékot, akkor természetesen víz nélküli felfújt léggömbökkel versenyezzünk, s felnőtt ruhába bújtassuk a gyerekeket, hogy sok lufi „játszhasson”.

KÖRBE-KÖRBE         vége

**Kellékek**: egy felfújt léggömb páronként, vagy el vízibomba páronként. Néhány tartalék lufi.

**Előkészület**: minden játékos válasszon párt magának, vagy sorsoljunk párokat. A párok álljanak egymással szemben úgy, hogy a lufit a hasukkal szorítsák egymáshoz.

**Feladat**: öt teljes fordulatot kell megtenni anélkül, hogy a lufi leesne. Melyik párosnak sikerül?
Kipróbálhatják az ügyesebbek úgy is a játékot, hogy a hátukkal szorítják a lufit, s úgy forognak körbe, vagy táncolnak zenére.

KUPAKLABDA                1-4 vizes eleje

**Kellékek**: műanyag flakonok, pingpong labdák, vízipisztolyok.

**Előkészület**: a flakonokat félig töltsük meg vízzel (hogy fel ne boruljanak). A kupakok helyett tegyünk minden flakon tetejére egy-egy pingpong labdát

**Feladat**: a labdákat vizipisztollyal el kell találni, és a vízsugárral lelökni a flakonról. Készítsünk több ilyen célpontot, és akkor lehet versenyezni, hogy kinek sikerül előbb lelökni a labdát.

LÁNGLÖVŐ          mécses – 1-4   asztal

**Kellékek**: pici mécsesek, lehetőleg egyforma jól működő vízipisztolyok, víz.

**Előkészület**: lövőállás kijelölése, pisztolyok megtöltése és kiosztása, mécsesek meggyújtása, és elhelyezése.

**Feladat**: miután minden játékos beállt a lövőállásba, egy vonalba, kb. 1 méter távolságra egymástól, egymás mellé, s a lángocskák is égnek egymás mellett, természetesen annyi, hogy minden gyermeknek jusson egy, megbeszéljük, hogy melyik gyermeknek melyik mécses lángját kell eloltania spricceléssel. Tapsra indulhat a lövöldözés. Ki a legjobb tűzoltó?
Készüljünk több mécsessel, mint a játékosok száma, hogy aki szeretné még gyakorolni a tűzoltást, kaphasson száraz kanócos mécsest!

Amőba            pet palackok – asztalok    1-4   -   final 4

2-2 csapat tudja játszani. Minden csapat kap 3 egyszínű tárgyat (labda, kendő). Egy csapat játékosa akkor kezdhet el futni és lerakni egy tárgyat az „amőbatábla” egy mezőjébe, ha sikeres megcsinál egy „bottle flip”-et. Amennyiben az összes tárgyat lerakták, a többi játékos mozgathatja a táblán őket, amíg sikeresen meg nem lesz az egyik csapatnak a 3 tárgy függőlegesen, vízszintesen, vagy átlósan.

Csapatok tagjai egymásnak dobálják a vízibombát, amíg ki nem pukkad.

Műanyag labdákkal kell beletalálni a hullahopp karikákba. Cél: minél több labda legyen a karikákban.     -        vödör 1-4

Társaság 2 (vagy 3) felé oszlik, a térfeleket elválasztjuk. Minden térfélen azonos számú színes labda. Az nyeri, akinek másfél perc után kevesebb labda van a térfelén.       1-4

Egyik vödörből a másikba vize szállítani poharakkal. Minden játékosnak meg kell tölteni a poharát és futni egy kört. Minél több vizet sikerült, annál több pont. Kellékek: műanyag vödrök.           --        kis poharak 1-4

Labda előre és hátraadogatós láb között alul fej fölött felül. Ezt lehet variálni: csak fej fölött, csak fej alatt stb.           elején ---------- 1-4

Kellékek még: győztes csapatoknak jutalom cukorka

UTAZIK A VÍZ, A SZIVACSBAN

**Kellékek**: egy-egy egyforma szivacs minden játékosnak, egy vödör, s egy-egy egyforma pohár minden csapatnak.

**Előkészület**: a rendelkezésre álló játéktér egyik végébe tegyük a vízzel teli vödröt. A kert másik végébe, minden csapat számára, az egyforma poharakat. Osszuk ki a szivacsokat, s válasszuk ki a kettő, három, vagy négy, fős csapatokat! Beszéljük meg, hogy melyik csapatnak, melyik a pohara a célban.

**Feladat**: a játékosok ide-oda futkosnak a vödör és a pohár között, és a szivaccsal hordják a vizet a saját poharukba. Amelyik csapatnak elsőként megtelik a pohara, az nyer.
Megpróbálhatják a csapattársak egymásnak dobni a szivacsot, s így nem szaladva, hanem reptetve eljuttatni a pohárig, ahol a csapattárs belenyomja a vizet a pohárba.     1-4

VÍZCSURGATÓ

**Kellékek**: egyforma, vízzel teli nyitott tetejű flakonok, egyforma műanyag poharak, egyforma tálak vagy kis vödrök.

**Előkészület**: válasszunk két fős csapatokat. A csapat egyik tagja kapja meg a flakonokat, s tegye a fejére. A párosok másik tagjai kapnak egy-egy poharat. A tálakat helyezzük a pároktól 2-3 méter távolságra.

**Feladat**: a flakont tartó gyermek picit előre hajolva töltse meg a társa poharát, aki ezután a tálkájához szalad, beleönti a vizet, s fut vissza a következő pohár vízért. Ezt addig ismétli, míg el nem fogy a flakonból a víz.
Melyik párosnak sikerül először végezni? Melyik párosnak van a legtöbb víz a tálkájában?
Meleg időben a „poharas” játékos, megpróbálhatja, a poharat a fején tartva átvenni a vizet, s azt a fején tartva elszállítani, majd átönteni a tálba.
Három, vagy akár négy fős csapatokkal is játszhatunk. Akkor még be kell vonni a játékba ugyanolyan formájú és űrmértékű vízhordó eszközöket, illetve a játékteret is növelni kell, hogy legyen hely a vízátadó állomások között.              1-4

VÍZSZÁLLÍTÓS

**Kellékek**: üres joghurtos dobozok, vagy műanyag poharak, üres vödrök, víz.

**Előkészület**: üljünk le körbe, mezítláb. A játékvezető egy kis rövid mesével vezesse be a játékot.(Pl.: vizet kell gyűjtenünk egy szomjas virágnak. Sajnos a helyünkön kell maradnunk, s a kezeinket nem használhatjuk, mert a vízmanók csak akkor adnak egy-egy pohár vizecskét...) vagy (vizet kell gyűjtenünk, mert tüzet kell oltanunk. A tűzmanók …)
Mindenki fogjon meg a lábával egy üres joghurtos dobozt. A kezdő játékos, és a bal oldalán ülő játékos lábai közé, helyezzünk egy üres vödröt.

**Feladat**: a kezdő játékos poharát megtöltjük vízzel, és a poharat a lábával fogva fel kell emelnie, s belőle a vizet, át kell öntenie a jobb szomszédja poharába.
Így adogassuk tovább és tovább, lábról lábra a vizet, míg az utolsó gyerekhez nem ér, aki töltse ezt az üres vödörbe. Közben megtölthetjük újra az első játékos poharát.
Ha több mint hat gyerek játssza a játékot, csoportokra osztva rendezhetünk versenyt.
A győztes csapat az, aki adott időn belül, vagy adott vízmennyiségből a legtöbb vizet juttatja el az üres vödörbe.
Természetesen bevezető mese nélkül is játszhatjuk a játékot.

VOLT GURIGA, NINCS GURIGA

**Kellékek:**egyforma űrtartalmú vízi pisztolyok, Zewa wc papír gurigák, spárga, vagy fonal.

**Előkészület:** kössünk a gurigákra kb. 30 cm-es hosszúságú fonaldarabot. A játékosok válasszanak párt maguknak. Minden pár egyik játékosának osszunk egy vízi pisztolyt, a másiknak egy lógatható gurigát.

**Feladat:** a párok álljanak kb. 3 lépés távolságra egymással szemben. Rajt jelzésre, minden pisztolyos játékos elkezdi lőni a társa kezében lógó gurigát. Akinek először lemállik a papír a fonalról, az a nyertes páros.

Fontos kellékek: műanyag vödrök (kisebbek), mindenkinek műanyag pohár, műanyag hordó, vízipisztolyok, WC-papír gurigák (csapatonként mondjuk 3), sok-sok vízibomba, csapatonként 1 vízipisztoly és 1 gumilabda, mécsesek (nem kell sok), csapatonként 1 szivacs

Mindenből a mennyiség a tábor létszámától függ, illetve, hogy hány csapatra osztjuk fel a díszes társaságot. Végén lehet nagy vízibombacsata.           mécsesessel együtt

1. átbújós láb között
labda alul, felül vissza
amőba   f4, padokból
szabadulj a labdától
labdával vödörbe

2. lánglövő
wc papíros
kupaklabda

3. vizes játékok:
eleje: figyelj mert vizes leszel
szivacsos vizes
lábas vizes
csurgatós vizes
hordós
Körbe körbe
Ki ússza meg szárazon

Eszközigény: