

Tollban és bundában

KLASSZIKUS JÁTÉKOK ÚJRAÖLTÖZTETVE



Ezt a **12 szabadtéri, közösségi játékot** elsősorban **1–3. évfolyamos** osztályok számára állítottuk össze. A rövid, **5–10 perces csoportos gyakorlatok** játékos formában támogatják az együttműködést, a kommunikációt és a közös élményszerzést, miközben az egész osztályt megmozgatják. A játékok kiválóan beilleszthetők a tanév végének programjaiba, amikor a közösség még néhány emlékezetes élménnyel gazdagodhat a nyári szünet előtt. Ugyanakkor **iskolai táborokban** vagy akár a **tanév elején** is jól használhatók, hiszen a közös játék természetes módon segíti az egymásra hangolódást és az osztályközösség erősödését.

A feladatokat Jarvis Medve és Madár-sorozatának meséi ihlették. A hat kötetből álló sorozat ideális választás kezdő olvasók számára is: szerethető szereplői, humora és kedves történetei könnyen közel kerülnek a gyerekekhez. Bízunk benne, hogy a játékok nemcsak vidám perceket szereznek, hanem kedvet is ébresztenek ahhoz, hogy a gyerekek közelebbről is megismerkedjenek Medvével és Madárral.

1. Keressük a dicsérhetőt!

MOZGÁSOS, RAJZOLÓS JÁTÉK

„Annyira szép, hogy bármelyik
irányban jól néz ki.”
(A festmény)



A játék célja: A csoportok közös rajzot készítenek, majd 3 perc alatt annyi dicséretet gyűjtenek a másik csapat rajzáról, amennyit csak tudnak.

Amit a játék erősít: empátia, pozitív visszajelzés, kreativitás, önkifejezés, figyelem

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: ceruza/filctoll/zsírkréta, üres papír

Sorversenyhez 4 csapatra osztjuk a gyerekeket, akik csapatonként oszlopokba rendeződnek egymás mögé. Minden csapat elé, 5–6 méter távolságba lehelyezünk egy üres papírt és egy filctollat.

A csapat hátul álló tagja elindít egy impulzust előre (pl. megszorítja az előtte álló kezét vagy megkocogtatja a vállát), amelyet mindenki továbbad, amíg az elsőhöz nem ér. Az első, miután megkapta a jelet, a papírhoz megy és elkezd rajzolni valamit. (A témát, ha először játszunk, érdemes előre megadni. Később kipróbálhatjuk azt is, hogy nem határozzuk meg.) Egy vonallal rajzolhat: addig folytathatja, amíg a filctollat fel nem kell emelnie a papírról. Akkor visszafut a csapatához, a sor végére áll és elindítja az impulzust előre. Az első, ha elért hozzá a jel, fut a rajzhoz és megpróbálja egy vonallal folytatni a társa által megkezdett rajzot.

Amikor minden sor végigért, mindenki hozzátett az alkotáshoz, akkor az elkészült rajzokat kiosztjuk a 4 csapat közt: figyeljünk, hogy mindenki másik csoportét kapja.

A csapatoknak 1 percük lesz, hogy annyi különböző dicséretet találjanak ki az előttük levő rajzról, amennyit csak tudnak. Az a csapat nyer, amelyik a legtöbbfélét gyűjti össze. A dicséreteket érdemes egymásnak hangosan felolvasni.

2. Mit vigyünk a piknikre?

MOZGÁSOS MEMÓRIAJÁTÉK

„Medve mindent otthon
felejtett, ami a piknikhez kell.”
(A piknik)



A játék célja: Minél több mindent megjegyezni abból, amit a többiek mondtak és mutattak.

Amit a játék erősít: memória, figyelem, koncentráció, kreativitás, önkifejezés, mozgáskoordináció

Játékosok száma: 10–15 fő (30 fős osztálynál érdemes 2 kisebb körben játszani)

Szükséges kellékek: –

Körben állunk. Mindenki találjon ki valamit, amit szerinte fontos bepakolni egy egész napos erdei piknikhez. A tárgyhoz egy mozdulatot is társítson. (Pl. kempingszéket mond és közben leül a levegőbe). Biztassuk a gyerekeket, hogy próbáljanak meg akár egészen különleges dolgokat is kitalálni, amire szerintük más nem fog gondolni.

Indítóként feltesszük a *Mit vigyünk a piknikre?*-kérdést, majd indul a kör: az első gyerek elmondja a választ és egyidőben megmutatja hozzá a mozdulatot. A többiek megismétlik azokat. A második gyerek is elmondja a tárgyat és mutatja a mozdulatot. A csoport egésze megismétli a már két elhangzott kelléket. Jön a harmadik gyerek, aki szintén hozzáteszi a magáét. A csoport egésze ezúttal már 3 dolgot ismétel. És így tovább.

3. És bennünk mi a közös?

ÜGYESSÉGI JÁTÉK

„Nagyon sok közös volt bennük.”

(A kanál)



A játék célja: Elhangzó állításokra reagálva minél észrevétlenebbül átjutni egy ór mellett.

Amit a játék erősít: mozgáskoordináció, közösségépítés, önismeret, bizalomépítés

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: –

Körben állnak a gyerekek. Középen áll a tanár (majd egyikük) csukott szemmel. A középen álló hangosan így szól: *Cseréljenek helyet azok, akik szeretik...* majd befejezi a mondatot egy olyan állítással, ami rá is igaz: pl. akik szeretik a kakaót, szeretnek csónakázni, stb.

Akik a körben magukra is igaznak vélik az állítást, halkan lopakodva megpróbálnak helyet cserélni egymással, vagyis a kör egy másik pontjára áthaladni. A középen állónak csukott szemmel, egyhelyben maradva el kell kapnia valakit a helycserélők közül. Akihez hozzáért, az lesz a kör közepén álló.

4. Kinek sikerül végig a kövön maradni?

ÜGYESSÉGI JÁTÉK

„Maradj a kövön!
Maradj. A. Kövön.”

(A kő)



A játék célja: Egyre kisebb papírfelületeken lépegetnek egyikről a másikra úgy, hogy soha ne hagyjanak szabadon papírfelületet.

Amit a játék erősít: egyensúlyérzék, mozgáskoordináció, reakcióidő, önfegyelem, koncentráció, együttműködés, stratégia

Játékosok száma: 10–14 fő (nagyobb létszámnál 2 csapatban érdemes játszani)

Szükséges kellékek: 1 db A4-es papír/játékos (használt papír), zene

Minden játékos számára leterítünk egy papírt a földre. Ezek lesznek a játékunkban a kövek. Mindenki rááll egyre. Szép kényelmesen elférnek akár ketten is egy lapon. És ezt kell majd kihasználniuk. Elindítunk valamilyen zenét, amire mindenkinek útra kell kelnie és kőről-kőre sétálnia. Viszont minden pillanatban ügyelni kell rá, hogy ne maradjon olyan kő, amin senki sem áll. Amelyik kövön senki nem áll, azt a követ kivesszük a játékból. A csapat célja, hogy 3 kör alatt minél több követ meg tudjanak őrizni. Ehhez együtt kell működniük.

Meghatározzuk, hogy 1 kört hány percig játszunk. (Az eltelt időt mérheti egy homokóra.) Az idő letelével, leállítjuk a zenét és a 2. kör előtt megkérjük őket, hogy hajtsák félbe maguk alatt a papírt úgy, hogy megpróbálnak ezalatt sem lelépni róla.

Indul a zene és a második kör. Ugyanúgy lépegetnek kőről-kőre, csak hogy így már szűkösebb a hely. Amelyik kövön senki nem áll, azt a követ továbbra is kivesszük.

A harmadik körben játékba kerül egy újabb lap is. A feladat ugyanaz, mint eddig, csak hogy a játékosok számánál eggyel több kő van a mezőben. A játékvezető (tanár) megpróbál majd az üres kőre lépni, és ezzel megszerezni magának. A játékosok megpróbálják megakadályozni, hogy a játékvezető kőhöz jusson. A játékvezető lassan mozog: ő a kövek között is lépegethet mindig a szabadon álló követ keresve. A játékosok figyelik, hogy hol az üres kő, ami felé a játékvezető az irányt vette és megpróbálnak mindig egy-egy lábat rajta tudni, miközben arra is figyelnek, hogy a saját köveik ne maradjanak üresen.

A harmadik kör végén összesítjük, hogy mennyi követ sikerült megőriznie a csapatnak.

5. Mozdulj ritmusra!

TÁNCOS JÁTÉK

„Hát, akkor azt hiszem, itt az ideje,
hogy... eltáncoljam neked A Táncot”
(A semmi)



A játék célja: Csoportokban kitalált mozdulatokból egy közös koreográfiát tanul az osztály.

Amit a játék erősít: ritmusérzék, kreativitás, együttműködés, figyelem, mozgáskoordináció, önkifejezés

Játékosok száma: minimum 8 fő

Szükséges kellékek: zene

8 csapatra osztjuk az osztályt. Minden csoport kap (választ, húz) egy mozdulatot az alábbi listáról:

1. Térdkopogtatós;
2. A béka;
3. Popórázós 1;
4. Popórázós 2.;
5. A nagyot rúgós;
6. A menő pózos;
7. A trappolós;
8. A hasoncsúszós

Először együtt a kiválasztott vers/népdal ritmusát közösen letapsoljuk. Utána a tanár tapsolás közben ütemenként más testhelyzetet vesz fel: első ütemnél a mellkasa előtt tapsol, aztán a következő ütemnél a feje felett, aztán a 3. ütemnél a háta mögött, stb.

A ritmus lehet pl. egy már ismert, ütemhangsúlyos vers, vagy épp tanulandó memoriter ritmusa. Érdekes felező hatos, felező nyolcas ritmusú verset, népdalt választani.

Amikor begyakorolták a ritmust, akkor a csapatok összedugják a fejüket és eldöntik, hogyan kivitelezik majd a saját mozdulatukat úgy, hogy a közös ritmusban maradjanak. Minden csoport 1 ütemnyi ritmust kap.

Ha begyakorolták külön, a csapatok megtanítják egymást is. Majd mehet a közös tánc a nyolcféle mozdulattal. Ha memoritert tanulnak, akkor legvégül érdemes hozzátenni a szöveget is.

6. A krokodil reggelije

EGYÜTTMŰKÖDÉSI MOZGÁSOS JÁTÉK

„Mit esznek
a krokodilok
reggelire?”
(A vakond)



A játék célja: Adott utasításokat láncként összekapaszkodva hajtanak végre a gyerekek úgy, hogy ne szakadjon el a lánc.

Amit a játék erősít: együttműködés, testtudat, mozgáskoordináció, figyelem, reakcióidő, csapatmunka

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: –

A kevesebb koncentrációt igénylő játék lényege az egymásra figyelés erősítése és a reakcióidő gyorsítása.

Az osztály egymás vállát fogva feláll egy oszlopba, így formálnak óriáskrokodilt. Ha nagyon nagy az osztálylétszám és van elég hely, formálódhat 2 külön krokodil is. A krokodil(ok) elindulnak, a fej vezetésével. Majd egyszerre a felteszik a kérdést: *Mit egyen a krokodil?* A kérdésre 3 lehetséges választ kaphatnak a tanártól és mindhárom válaszra más-más reakciót kell adniuk a gyerekeknek krokodilként együttműködve. Tehát úgy, hogy nem engedik el egymás vállát. Ha azt hallják a tanártól:

kishalat: a gyerekek leguggolnak, mert a krokodilok a kishalat lent keresik a víz fenekén.

tehenet: jobb oldalra ugranak/lépnek egy nagyot, mert a parton álló tehenet nézték ki maguknak.

saját farkát: a krokodil feje (elől állók) megpróbálnak hátrakanyarodni és elkapni a hátul állókat, akik megpróbálnak ezelől kitérni.

7. Passzold tovább!

ÜGYESSÉGI, GYORSASÁGI, SZEM-KÉZ KOORDINÁCIÓN
ALAPULÓ JÁTÉK

„Köszönöm, Madár –
mondta Medve.
– De nem fogadhatom el
ezt a botot.”
(A bot)



A játék célja: Egy botot kell továbbadni zenére minél gyorsabban megszabadulva tőle. A cél, hogy mikor a zene leáll, ne nálunk legyen a bot.

Amit a játék erősít: ügyesség, gyorsaság, szem-kéz koordináció, figyelem, koncentráció, ritmusérzék

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: bot (esetleg ceruza vagy a logikai készlet leghosszabb rúdja is megteszi), zene

a) Körbeállunk. Egy bot fog vándorolni (egymásnak adják a gyerekek) körbe zenére. Csak-hogy a zene majd leáll és akinek a kezében ott a bot, az nagy fejcsóválás kíséretében leül. A zene ismét bekapcsol és a bot újra elindul körbe. Ha valaki dobva adja át a társának, nem a kezébe teszi, az is leül. Ha leáll a zene, akinél a bot van még megpróbálhatja átadni a mellette állónak és akkor az a társa kell majd, hogy leüljön. De ha a társa gyorsan reagál a leállt zenére, nem fogja elfogadni tőle.

b) Második körben mindenkinek legyen egy botszerű tárgy (a botot helyettesíthetjük a logikai készlet leghosszabb rúdjával, vagy ceruzával). Tegyük be egy egyre gyorsuló zenét. A zene ritmusára kell átadni a mellettünk levőnek a nálunk levő botot és átvenni a nekünk adott tárgyat úgy, hogy ne essen le.

A gyorsítás helyett/mellett nehezíthetjük azzal is, hogy a hátunk mögött vagy az egyik lábunk alatt kell átadni a tárgyakat. Ez esetben akár énekelhetünk mi magunk is medvés, madaras, botos dalt. Pl: Medve és Madár botdala:

Ág, ág, ág,
boldogság,
botot, ágat láthat bárki
gyűjthetsz, szedhetsz, nem kell vágni!

8. Cserebere fogadom, de vajon meg is tudom tartani?

FIGYELEM ÉS MEMÓRIAFEJLESZTŐ JÁTÉK

„Madár szerette
a csereberenapot.
Főleg, hogy azt kiabálhatta,
hogy TIÉD! amikor
elcsereberélt valamit.”
(A cserebere)



A játék célja: Egymásnak adnak át információkat (egy nevet). Cél, hogy a játék végén minél többet megőrizzen belőle a csapat.

Amit a játék erősít: memória, figyelem, kommunikáció, névtanulás, együttműködés, koncentráció

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: –

Körbeállunk. A gyerekeket megkérjük, hogy „tegyék” a nevüket a tenyerükbe (mímeljék, mintha egy tárgy lenne az összezárt tenyerükben), mint egy fontos kincset. Ezeket a kincseket fogják a játék során csereberélni egymással. A célunk az lesz, hogy egyetlen nevet se veszítsünk majd el a cserék során. Először forduljanak az egyik közvetlen szomszédjukhoz és „adják át” egymásnak a nevüket (mímeljék, mintha átnénnék a saját kezükből a társukéba a nevet és átvinnék a társukét a saját kezükbe). Pl. Gábor Marciét kapja, Marci Gáborét. Ha átadták, mondják, hogy TIÉD!. Ezután minden gyerek, őrizve a társa nevét, elindul lassan sétálva a térben. Amikor találkoznak egy társukkal, kicserélik a náluk levő neveket. Majd TIÉD! felkiáltással nyugtázzák az üzletet.

Adott idő után leállítjuk a csereberét. Visszaállnak a körbe a gyerekek és végigmegyünk: az első elmondja, hogy most kinek a neve van nála. Aki hallotta a nevét, az felemeli a kezét/előrelép egyet majd visszalép a körbe. Amikor körbeértünk, megkérdezzük, hogy ki nem hallotta a saját nevét. Megszámoljuk, hány kincset tudtunk megőrizni az osztálynévsorból.

(Azoknak, akiknek a neve eltűnt a sok cserebere után, visszaszerezük a nevét a játék végén.

Háromszor együtt hangosan elmondja az egész osztály azt a nevet, amihez adhatunk vicces-nagy-mozgásos örömmozdulatot is kíséreként: pl. Zsuzsi, Zsuzsi, Zsuzsi, TIÉD!–kiáltják majd miközben kezüket a magasba lengetve ugrálnak, mintegy éljenezve, hogy megvan a név.)

Változat: nevek helyett be is számozhatjuk a gyerekeket 1-től úgy, hogy mindenki külön számot kap. A számokat fogják csereberélni egymás között. Ellenőrzésképpen a végén: körbeállunk és 1-től elkezdzünk számolni. Az a gyerek emeli a kezét/ül le, amelyiknél utolsó körben az a szám volt. Vajon mennyit veszítettünk el az osztálylétszámból?

9. Most csináljam vagy ne csináljam?

KONCENTRÁCIÓS MOZGÁSJÁTÉK

„Játsszunk boing-boingot!”
(A barlang)



A játék célja: 4 instrukcióhoz 4 mozgás tartozik. A játékvezető ezeket az instrukciókat váltogatja, a gyerekek pedig megcsinálják hozzá a mozdulatot. Csakhogy egy idő után kicserélődik, hogy melyik instrukcióhoz melyik mozdulat is tartozik.

Amit a játék erősít: koncentráció, szabálykövetés és szabályváltás kezelése, gátláskontroll, figyelem, önfegyelem, mozgáskoordináció

Játékosok száma: akármekkora csoport

Szükséges kellékek: 1 labda vagy papírgalacsint/ játékos

Minden gyereknél legyen egy kisebb labda (vagy gyúrjunk A4-es használt papírból papírgalacsint.) A gyerekek szétszóródnak a térben. A tanár 4 instrukciót váltogat egymás után: *sétálj, állj, levegőbe* (= dobod fel a labdát és kapd el), *fejdre* (a labdát a feje tetejére kell tenni)

Fokozatosan érdemes felépíteni: először a *Sétálj-Állj!* vezényszavakat; Aztán a *Levegőbe!* akcióval kombinálva: hiszen ezt is sétálva vagy állva kell kivitelezni attól függően, hogy mi volt az előző akció; Majd rakjuk hozzá végül a *Fejdre!* akciót is.

Amikor már a 4 akciót begyakorolták, akkor jöhet a nehezítés, hiszen Borz a mesében is kicsit önkényesen hozza a Boing-boing szabályait. Amikor *Állj!*-t mondunk, akkor sétálniuk kell és amikor *Sétálj!*-t mondunk, akkor kell megállniuk. A másik kettő akció még marad a begyakorolt.

Legnehezebb fokozat, amikor már a másik akciópárost is felcseréljük egymással: *Fejdre!* kiáltásra kell a levegőbe dobni és *Levegőbe!* kiáltásnál pedig a fejtetőre tenni a labdát.

Eldönthetjük, hogy rontás esetén mi történjen: lehet kiesős a játék, de lehet csak kihívás: próbálják meg minél kevesebbszer elrontani.

10. Ki a gyorsabb: Medve vagy Madár?

EGYÜTTMŰKÖDÉSI, GYORSASÁGI JÁTÉK

„De ne aggódj, Medve,
összeszedtem az egészet Tessék!”

(Az esernyő)



A játék célja: Két csapatnak két ellentétes célja van. Medvéknek, hogy szétszórjanak tárgyakat a térben, Madaraknak, hogy ezeket összegyűjtsék.

Amit a játék erősít: gyorsaság, mozgáskoordináció, együttműködés, stratégiai gondolkodás, figyelem

Játékosok száma: minimum 8–10 fő

Szükséges kellékek: hullahoppkarika, 1 kisebb tárgy/játékos (színes rudak/ceruzák/üveggolyók)

Két nagy csoportra bontjuk az osztályt: Medvékre és Madarakra. Medvék és Madarak felállnak 1–1 oszlopba egymással szemben. Ahol Medvék állnak, az a terület lesz az erdő. Ahol a Madarak állnak, az lesz Madár otthona, a fészek. Középre, mindkét csapattól egyenlő távolságra, lerakunk egy hullahoppkarikát és bele a tárgyakat (a színes rudak készlete megint jó szolgálatot tehet.) Ez lesz a „zacskó”, amibe Madár a mesében összeszedi, amit Medve jó céllal elszórt az erdőben.

A Medve-csapat feladata, hogy minél több tárgyat kiszedjenek a középső zacskóból és szétszórjanak a saját térfelükön. A Madár-csapaté, hogy minél több elszórt tárgyat visszarámoljon a zacskóba. Minden körben, minden gyerek csak 1 tárgyat mozgathat.

Egyszerre indul majd a két csapat első tagja: Medve csapat tagja elfut a zacskóig, felszed egy rudat/babzsákot és visszaroan a területükre, ahol leteszi a tárgyat és lepacsizik a sorban következő társával. Pacsira indul a második gyerek, aki szintén a zacskóhoz fut, kivesz belőle egy tárgyat és gyorsan a saját térfelére hordja.

Ezalatt azonban a Madár csapat is tevékenykedik: indulásra az első tag a Medvék térfelére siet és a Medve által lehelyezett tárgyat felmarkolva igyekszik a zacskóhoz, hogy oda visszavigye azt. Leteszi középre, amit elhozott, visszafut a csapatához, lepacsizik a következővel. A következő társa pacsi után megindul a Medvék térfelére és ő is visszavisz onnan egy tárgyat középre.

A játékot meghatározott ideig játsszuk: vagy egy előre meghatározott időkeretig; vagy addig amikorra már úgy látjuk, hogy mindenkinek volt esélye egyszer akcióba lendülni. A játék végén megnézzük, mennyi tárgy maradt szétszórva az erdőben Medve körül. Vagy sikerült-e madaraknak az összeset összeszedniük.

11. Titkot tartani nem könnyű. Na és továbbadni?

HALLÁSI FIGYELEMRE ÉPÍTŐ,
KONCENTRÁCIÓS JÁTÉK

„Amint Medve
megtudott egy titkot,
egyszerűen képtelen volt
magában tartani.”
(A titok)



A játék célja: Klasszikus sugdosós játék mintájára vándorol egy információ a csapat tagjai között.

Cél, hogy minél pontosabban megmaradjon a végére is.

Amit a játék erősít: hallási figyelem, memória, kommunikáció, együttműködés, koncentráció

Játékosok száma: minimum 8–10 fő

Szükséges kellékek: –

Az osztályt két csoportra osztjuk. A csapatok 1–1 oszlopban felsorakoznak egymás mellett és versenyezni fognak egymással. Egy titkot kell tökéletesen továbbadniuk egymás között. A „titkot” egy papírra írjuk és megmutatjuk a csapatok első tagjának. Az ő feladata, hogy továbbítsa az üzenetet az előtte állónak, az továbbadja, és így tovább, amíg előre nem ér. Az utolsó csoporttagok leírják az előttük álló táblára/papírra. Ha az üzenet nem korrekt, akkor az utolsó tag egyet előre lép és az első (aki írt) jön hátra. Most neki még egyszer megmutatjuk a titkos üzenetet és most ő indítja előre suttogva azt.

A verseny addig tart, amíg az egyik csapat tökéletesen le nem írja azt, ami kiinduló titok volt. Játshatjuk kisebbekkel írás–olvasás nélkül is: 1 egyszerű, vonalas rajzot ábrázoló képet mutatunk/ annak a leírását súgjuk az első gyerekeknek. Max 5 fontos információt tartalmazzon: pl. ház, háztetőn kakas, fa, kutya, felhő az égen. Ezt kell továbbadnia a következőnek, stb. az utolsó gyerekek meg lerajzolni belőle annyit, ami eljutott hozzá.

12. Fogd a listát és fuss!

GYORS REAKCIÓN ÉS FIGYELMEN
ALAPULÓ, ÜGYESSÉGI, KÖZÖSSÉG-
ÉPÍTŐ JÁTÉK

„Mindketten listát készítettek
a dolgokról, amiket
nem szeretnek.”

(A lasagne)



A játék célja: A játékosokat párokra osztjuk. A párosok célja egymás elől megszerezni 1 középre helyezett tárgyat.

Amit a játék erősít: gyors reakció, figyelem, kapcsolódás, közösségépítés, mozgáskoordináció, döntéshozatal

Játékosok száma: páros csoportlétszám szükséges

Szükséges kellékek: 1 A4-es papír, filctoll

A gyerekek két sorba állnak, és a két sor egymással szembe fordul. Az így egymással szemben állók lesznek egymás párijai. A párok gyorsan megállapodnak egy olyan dologban, amit egyikőjük sem szeret. Ezeket a dolgokat végighallgatjuk és a tanár feljegyzi magának az A4-es papírra. Páronként különböző tételek kell, hogy a listára kerüljenek. Ezért ha 2 pár ugyanarra gondolt véletlenül, akkor közösen törjük addig a fejünket, amíg elő nem tudunk állni 2 különböző variációval.

A párok visszarendeződnek a két sorba, és két nagy lépést hátra lépnek, hogy bővítsék a köztük levő játékteret.

A feljegyzett nemszeretem-dolgok listáját középre helyezzük. (Innen leshet a játékvezető a fordulók között.) Hangosan bekiáltunk egy tételt a listáról. Amelyik pár a sajátját hallja, elindul a lista felé: mindkettejük célja, hogy megszerezzék a listát és visszaérjenek a helyükre. Ha egyikőjük felkapta a listát és már igyekszik vissza a helyére, a másik még utánaeredhet és elkaphatja: így akkor ő nyer. Ha a listát felkapó gyereknek sikerül úgy visszaérnie a helyére, hogy nem kapták el, ő nyeri a kört. Minden körben 1 pontot gyűjt a nyertes csapata. A végén a pontokat összeadva megkapjuk, ki nyerte a játékot.



