

BÉCSI TARISZNYA

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

CLIL tanórákhoz is

KÉSZÍTETTE SZÁNTÓNÉ IZSA MELINDA
A NAGYKANIZSAI ZRÍNYI MIKLÓS MAGYAR-ANGOL KÉT TANÍTÁSI NYELVŰ ÁLTALÁNOS ISKOLA
ERASMUS+ KA122-SCH-000237691 PROJEKTJÉNEK KERETÉBEN,
A BÉCSBEN 2025. JÚNIUS 2-TŐL JÚNIUS 6.-IG MEGVALÓSÍTOTT SZAKMAI LÁTOGATÁS
TAPASZTALATAI ALAPJÁN



**Az Európai Unió
támogatásával**

Tartalom

Cone Grab / Reflex Grab / Reflex Catch Game	2
Zombie Run (vagy "Zombie Tag")	6
Szókártyák a Zombie Run játékhoz.....	10
Ecke und raus" játék.....	11
Padfoglaló, labdaelkapó játék	14
Alien – Földönkívüli játék	18

Cone Grab / Reflex Grab / Reflex Catch Game

Cél: Reakcióidő és koncentráció fejlesztése, gyorsaság, figyelem

Korosztály: 6–12 év (de bármilyen korosztály játszhatja)

Eszközök: Egy tárgy (leggyakrabban **kúp, bója, labda vagy rongy**) kettő tanuló között

Ismert, bevett testnevelési vagy mozgásos készségfejlesztő játék, amit gyakran használnak iskolai testnevelés órákon szerte a világon – különösen **angolszász országokban** –, és általában "**Cone Grab**", "**Reaction Game**", vagy "**Quick Hands**" néven ismert. Magyarul nincs mindenhol egységes elnevezése, de gyakran szerepel **reakcióidő-fejlesztő játékok** vagy **reflexgyakorlatok** gyűjteményében.

2

◆ Játékleírás:

1. **Párok kialakítása:** A tanulók kettesével szemben állnak egymással.
2. **Tárgy elhelyezése:** Közéjük a földre helyeznek egy bóját vagy más könnyen megfogható tárgyat.
3. **Utasítások:** A tanár egymás után ad különféle utasításokat:
 - Tedd a kezed a fejedre!
 - Érintsd meg a térded!
 - Tedd a kezed a hátadra!
 - Ugorj hármat!
 - Fuss helyben! stb.
4. **Jelzés:** A tanár egy ponton kimondja a tárgy nevét, pl. „**Bója!**”
5. **Reakció:** A gyerekek ekkor próbálják **minél gyorsabban megszerezni a tárgyat**. Aki előbb felkapja, az nyer ebben a fordulóban.
6. **Pontozás** (opcionális): Lehet pontozni is, fordulónként 1 pont a gyorsabbnak.

📌 Fejlesztett készségek:

- Reakcióidő
- Figyelem-összpontosítás
- Testtudat
- Gyorsaság és mozgáskoordináció
- Tisztességes versenyzés, önfegyelem

A brit testnevelés pedagógiában és például "**PE Games**" vagy "**Warm-Up Games**" gyűjteményekben is szerepel. Népszerű bemelegítő vagy levezető játék is lehet.

 **Variációk:**

- Több tárgy, különböző nevekkkel (csak akkor kapják fel, ha a *megfelelő* nevűt hallják)
- Hamis jelzések („Banán!” – a tárgy nem ez)
- Kéz hátra, háttal állva, vagy guggolva kezdés
- Verseny vagy kieséses rendszer

Cone Grab / Reflex Catch Game

Age Group: 8–12 years (or older)

Objective:

To improve students' reaction time, focus, and coordination in a fun and engaging way.

Equipment Needed:

- 1 cone (or soft object like a ball) per pair

Setup:

- Students stand in pairs, facing each other.
- A cone is placed on the ground between them.

How to Play:

1. The teacher gives commands (students must follow), such as:
 - "Touch your head!"
 - "Knees!"
 - "Jump three times!"
 - "Run in place!" etc.
2. These are decoy instructions to engage focus.
3. When the teacher suddenly says "**Cone!**", both students try to grab the cone as quickly as possible.
4. The player who grabs it first wins the round.

Scoring (optional):

- 1 point to the faster player.
- You can play in elimination format or just for fun.

Skills Developed:

- Reaction time
- Attention and focus
- Quick decision-making
- Sportsmanship

Variations:

- Only grab the cone if a special cue is added (e.g. teacher claps).
- Fake commands like “Banana!” – students must **not** react.
- Use a foreign language word for "cone" (e.g. for language learning).

Zombie Run (vagy "Zombie Tag")

Ezt a típusú játékot **Ausztriában és Németországban** gyakran alkalmazzák testnevelés órákon.

Részletes leírás

◆ Játék célja:

A tanulók futva próbálnak átjutni egyik térfélről a másikra anélkül, hogy a zombik elkapnák őket. Akit elkapnak (vagy aki nem jut át időben), **maga is zombivá válik**, és ezáltal egyre nehezebb lesz a menekülés.

6

✓ Szabályok (összefoglalva)

Előkészület:

- A terem vagy pálya két részre van osztva: **kiinduló térfél** és **célterület**.
- Középen (pl. a két térfél között) egy tanuló kezd zombiként.

Játékmenet:

1. A játékosok a kiinduló térfélen állnak.
2. A tanár kiáltja: „**Zombie!**”
3. Minden játékos megpróbál **átfutni** a másik térfélre anélkül, hogy **a zombi közepén elkapná**.
4. Akit **megérintenek**, vagy aki **nem jut át időben, zombivá válik**, és a következő körben **a pálya közepén marad**, hogy segítsen a zombiknak.
5. A játék **addig tart**, amíg **csak egy vagy két „túlélő” marad** → ők a nyertesek.

🎯 Fejlesztett képességek:

- Gyorsaság, reakcióidő
- Térérzékelés, mozgáskoordináció
- Stratégiai döntéshozatal (pl. mikor induljak futni?)
- Csoportmunka, figyelem
- Sportszerűség

🔄 Variációk:

- „**Utolsó túlélő**” játékmód – az nyer, aki utoljára marad.
- A zombiknak **csak a lábukat** lehet használni (pl. megállítással, labda gurításával).
- A futók **csak bizonyos jelekre** indulhatnak (pl. taps helyett kiabálás → hamis jelekkel nehezítés).
- Kisebkeknek lassabb „zombik”, idősebbeknek gyorsabb, taktikusabb verzió.

Hogyan fejleszti az angol nyelvtudást?

A játék a **CLIL (Content and Language Integrated Learning)** szellemében tökéletesen beilleszthető, mivel:

✓ 1. Hallott szöveg értése (listening comprehension)

- A tanár angolul adja az utasításokat:
 - "Run to the safe zone!"
 - "Freeze!"
 - "ZOMBIE!"
 - "You've been caught – you're now a zombie!"

→ A gyerekek megtanulják követni az utasításokat, és azonnal cselekedni is rájuk.

✓ 2. Szókincsfejlesztés mozgáson keresztül

A játék során tanítható / ismételhető:

- **Mozgásos igék:** *run, freeze, turn, touch, stop, chase, catch*
- **Irányok és helyek:** *left, right, center, zone, safe area*
- **Játékos szerepek:** *zombie, runner, survivor, catcher*
- **Játékhoz kapcsolódó kifejezések:** *get ready, wait for the signal, don't move, run as fast as you can*

✓ 3. Kommunikatív nyelvhasználat (speaking)

Kisebbséknél játék után:

- "How many rounds did you survive?"
- "Were you caught?"
- "What did the zombie do?"

Idősebbeknél:

- Egyéni értékelés: "I became a zombie in round 2."
- Páros beszélgetés: "What's your zombie strategy?"

✓ 4. Interaktív tanulás – élményalapú angol

A gyerekek a mozgás során **testi élményhez kötik a szavakat**, ami **mélyebb bevésést** eredményez – sokkal hatékonyabb, mint frontális szókincstanítás.

📌 Tippek CLIL órára való alkalmazáshoz

CLIL elem	Megvalósítás a játékban
Content	Testnevelés (reakció, gyorsaság, térbeli tájékozódás)
Communication	Angol utasítások, játék utáni beszélgetés
Cognition	Döntéshozatal (pl. mikor induljak?), figyelem
Culture	Beszélgetés: Mit jelent a „zombi” a kultúrában? Melyik országban népszerű a játék?

🎯 Példamondatok a tanórához

- "When I say **zombie**, you must run to the other side!"
- "If the zombie catches you, you join them in the middle."

- "Ready... steady... go!"
- "Well done, survivors!"
- "Who was the last human?"

📌 Extra ötlet: „Language zone”

A terem egyik részét kijelölheted **"language zone"-ként**, ahol a játék után a gyerekek:

- Beszámolhatnak az élményeikről angolul
- Új szavakat gyűjthetnek (pl. "catch", "chase", "safe zone", "middle")
- Párban rövid párbeszédet alkothatnak ("I was a zombie in round 3. You?")

Zombie Run – Thematic English Vocabulary List

📌 Basic Commands (Alaputasítások):

- **Run!** – Fuss!
- **Stop!** – Állj meg!
- **Freeze!** – Megdermedni / Mozdulatlanul maradni!
- **Go!** – Rajta! / Indulj!
- **Come back!** – Gyere vissza!
- **Wait for the signal!** – Várj a jelre!

📌 Movement Verbs (Mozgásos igék):

- **To run** – futni
- **To chase** – üldözni
- **To catch** – elkapni
- **To escape** – elmenekülni
- **To cross** – áthaladni
- **To move quickly** – gyorsan mozogni
- **To tag someone** – megérinteni vkit (játékban elkapás céljából)

● Roles and Characters (Szerepek és figurák):

- **Zombie** – zombi
- **Runner** – futó
- **Survivor** – túlélő
- **Catcher** – elkapó
- **Human** – ember
- **Last human standing** – az utolsó túlélő ember
- **Team of zombies** – zombik csapata

● Game Zones and Areas (Játéktér részei):

- **Safe zone** – biztonságos zóna
 - **Danger zone** – veszélyzóna
 - **Middle line** – középvonal
 - **Start line** – kezdővonal
 - **Finish line** – célvonal
-

☑ Useful Phrases (Hasznos kifejezések tanárnak vagy tanulóknak):

- **Get ready!** – Készülj fel!
- **Don't let them catch you!** – Ne hagyd, hogy elkapjanak!
- **Run as fast as you can!** – Fuss olyan gyorsan, ahogy csak tudsz!
- **Now you're a zombie!** – Most már te is zombi vagy!
- **Who was caught?** – Kit kaptak el?
- **Well done, survivors!** – Ügyesek vagytok, túlélők!

☑ Language for Reflection (Visszajelzés, játék utáni beszélgetés):

- *"I was caught in round two."* – A második körben elkaptak.
- *"I stayed human the whole game!"* – Végig ember maradtam!
- *"I liked being a zombie better!"* – Jobban tetszett zombiként!
- *"The game was exciting / fun / scary!"* – A játék izgalmas / mókás / ijesztő volt!

🎓 Tippek használathoz:

- **Szókártyák:** Nyomtasd ki a szavakat képekkel, és használjátok játék előtt vagy után.
- **Szókincs bingo:** Játsszatok „vocabulary bingo”-t a szavakkal játék után.
- **Beszélgetés párban:** *"What did you do when you heard zombie?"* – *"I ran to the safe zone!"*
- **Tábla kvíz:** Töröld le a zombikhoz kapcsolódó szavakat a tábláról, és kérdezd meg: *"Which word was here?"*

Szókártyák a Zombie Run játékhoz

(Készült az Open AI ChatGPT segítségével.) A *Thematic English Vocabulary List* összes szókártyáját külön dokumentumban tesszük közzé.

Basic Commands

 Run!	 Stop!
 Freeze	 Go!
 Come back!	 Wait for the signal!





Roles and Characters

 Zombie	 Runner
 Survivor	 Catcher
 Human	 Last human standing

Movement Verbs

To run 	To chase 
 to catch	 To escape
To cross 	To move quickly 

Game Zones and Areas

 Safe zone	 Danger zone
----- Middle line	
 Start line	 Finish line

Ecke und raus” játék

🎯 A játék célja:

A középén álló hunyónak (vagy hunyóknak) ki kell találnia, melyik sarokban vannak a legtöbbben vagy legkevesebben. A helyesen eltalált játékosok a következő körben hunyóvá válnak. A játék addig folytatódik, amíg csak egy játékos marad „szabadon”.

11

📋 Szükséges eszközök:

- Egy nagyobb terem vagy tér 4 jól megkülönböztethető sarokkal (pl. bójákkal vagy számokkal jelölve: 1–4).
- Minimum 5–6 játékos, de nagyobb csoporttal még izgalmasabb.

📋 Játék menete:

1. Előkészület:

- A tanár kijelöl egy hunyót, aki a tér közepére áll.
- A többi játékos szabadon eloszlik a négy sarok egyikében.
- A hunyónak csukva kell tartania a szemét (vagy háttal áll), amíg a többiek választanak sarkot.

2. Tippelés:

- A hunyó elszámol 10-ig.
- Ezután vagy abba a sarokba mutat, ahol szerinte a legtöbbben vannak, vagy hangosan kimondja a választását, pl.:
 - „A legtöbbben a 2-es sarokban vannak!”
 - vagy: „A legkevesebben a 4-es sarokban vannak!”

3. Eredmény:

- A hunyó kinyitja a szemét, és ellenőrzi, **helyes volt-e a tipp**.
- Ha **eltalálta**:
 - A megnevezett sarokban lévő gyerekek **lesznek a következő körben a hunyók**.
- Ha **nem találta el**:
 - Semmi nem történik, a játék új körrel folytatódik, a hunyó marad.

4. Több hunyó esetén:

- A hunyók a **kör elején, szemük becsukása előtt halkan megbeszélnek**, melyik sarokra fognak tippelni.
- Ezután **mindenki becsukja a szemét**, a játékosok eloszlanak.
- A kör végén az egyik hunyó **kimondja** a választott sarok számát.

🏁 Játék vége:

- A játék akkor ér véget, ha már csak **egy játékos marad szabadon** (aki nem lett hunyó) – ő a győztes.
 - Alternatívaként: új játék kezdődhet másik kezdő hunyóval.
-

📌 Fejlesztési területek:

- Térbeli tájékozódás
- Figyelem, hallgatás
- Stratégiai gondolkodás
- Közösségi élmény, szociális készségek

📌 Tipp a pedagógusnak:

- Figyelj arra, hogy a hunyók **csak a megbeszélés után csukják be a szemüket, és ne nyissák ki**, amíg nem mondták ki a választást.
- Ha szükséges, időkorlátot is lehet szabni a sarokválasztásra.

Az Ecke und raus játék remekül alkalmazható CLIL (Content and Language Integrated Learning) testnevelés órán, mivel egyaránt támogatja a nyelvi fejlődést és a mozgásos készségek fejlesztését. Az angol nyelvű testnevelés órákon a játék segíthet a gyerekeknek abban, hogy gyakorolják az angol nyelvet, miközben fizikai aktivitást végeznek.

Hogyan alkalmazható?

1. Nyelvi előkészítés (Language Preparation)

A játék előtt érdemes néhány alapvető angol kifejezést és szót tanítani a gyerekeknek, amelyek segítenek a játék során. Itt van néhány példa:

- "Tag" (hunyó) – A játékos, aki elkapja a többieket.
- "Corner" (sarok) – A játékban a négy sarok.
- "Run!" (Fuss!) – A parancs, amellyel elindítjuk a gyerekeket.
- "Catch!" (Elkapni!) – A parancs, amellyel a hunyó el kell, hogy kapjon valakit.
- "Freeze!" (Fagyj le!) – Ha a gyerekek egy adott pillanatra megállnak a mozgásban.
- "Change corner!" (Cseréj sarkot!) – A játékosok a sarokcserére figyelmeztethetők.
- "You're out!" (Kiestél!) – Ha valaki elkapja a többieket, ezt mondhatjuk, hogy jelezzük, hogy kint van.

A gyerekek tanulhatják ezeket a kifejezéseket a játék előtt és közben is, így a nyelvi tanulás integrálódik a fizikai tevékenységbe.

2. Játék közbeni nyelvhasználat

A játék közben a gyerekek folyamatosan használhatják az angol kifejezéseket. Íme néhány mód, ahogyan a játék során alkalmazhatjuk az angolt:

Parancsok és utasítások:

- "Ready, set, go!" (Készen állsz? Rajt!)
- "Change corner!" (Cseréj sarkot!)
- "Catch someone!" (Kapj el valakit!)
- "You're out!" (Kiestél!)

Kommunikáció a gyerekek között:

A gyerekek beszélhetnek a játék közben is angolul:

- "I'm in the blue corner!" (A kék sarokban vagyok!)
- "Help me, I'm stuck!" (Segíts, beszorultam!)

- "Watch out! He's coming!" (Vigyázz, jön a hunyó!)
- "Run to the red corner!" (Fuss a piros sarokhoz!)

3. Szókincsfejlesztés játék közben

Az angol nyelv gyakorlása nemcsak a kifejezésekre, hanem a játék során használt szavakra is kiterjedhet. Például:

- "Fast" vs. "Slow" – Beszéljünk arról, hogy ki gyorsabban vagy lassabban fut, hogy ki tudja elkerülni a hunyót.
- "Stop" vs. "Go" – A gyerekek gyakorolhatják a parancsszavak használatát a mozgás során.
- "Right" vs. "Left" – A gyerekek tanulhatnak irányokat, miközben sarokból sarokba futnak.

4. Téma és szókincs beépítése (Cross-curricular learning)

A játék során további témákat is bevezethetünk, amelyek a testnevelésen túl más tantárgyakhoz is kapcsolódnak:

Számolás és matematika: A gyerekek számolhatják, hány kört futottak, hány sarokba futottak, vagy hány játékos maradt.

- "How many corners did you visit?" (Hány sarokba mentél?)
- "How many times did you run to the red corner?" (Hányszor futottál a piros sarokhoz?)

Képességek és egészség: A gyerekek beszélhetnek az aktivitás előnyeiről, az edzés fontosságáról, és arról, hogyan javíthatják a fizikai teljesítményüket.

- "Why is it important to run fast?" (Miért fontos gyorsan futni?)
- "What does your body feel like when you run?" (Hogyan érzed magad futás közben?)

5. Több nyelvi szint

Az Ecke und raus játékot különböző szinteken játszhatjuk, attól függően, hogy milyen nyelvi szinten vannak a gyerekek:

Kezdőknek: Az alap kifejezésekkel (pl. "Go!", "Stop!") és egyszerű parancsokkal játszhatunk.

Haladóknak: Bonyolíthatjuk a játékmenetet több kifejezés, összetettebb mondatok beépítésével.

- "You can't stay in the same corner for more than 5 seconds!" (Nem maradhatsz ugyanabban a sarokban több mint 5 másodpercig!)
- "Change corners in 3, 2, 1... Go!" (Cserélj sarkot 3, 2, 1... Rajt!)

6. Különböző mozgásformák bevezetése

Ahhoz, hogy még interaktívabbá váljon, bevezethetünk különböző mozgásformákat is, miközben az angolt gyakorolják:

- Hop on one leg (Ugrálj egy lábon)
- Skip (Két lábon ugrálás)
- Run (Fuss!)
- Walk (Sétálj!)

Padfoglaló, labdaelkapó játék

Eszközök:

- 1 labda
- 2 pad (a terem két végébe helyezve)

A játékosok elhelyezkedése:

- A játékosok két csoportra oszlanak, és egymással szemben állnak a terem két végében, a **felezővonal két oldalán**.
- A **padok** a terem két végében, a két csapat mögött helyezkednek el.
- A játék **kezdetén** mindkét padon **egy-egy játékos áll**, de ők **nem a saját csapatukhoz tartoznak**, hanem az **ellenfél csapatát segítik**.

A játék menete:

1. A padon álló játékos célja, hogy **elkapja** a labdát, amit az **ellenfél térfeléről** dobnak neki.
2. A labdát úgy kell dobni, hogy:
 - **Az ellenfél térfelére** jusson,
 - **Ne kapják el** az ott álló játékosok,
 - **Átjusson** a játékosok felett (vagy mellett),
 - És a **padon álló játékos elkapja**.
3. Ha a padon álló játékos **sikeresen elkapja a labdát**, akkor az, aki a dobást végezte, **fölállhat a padra**, és onnantól ő is **elkapóvá válik**.
4. Így egyre többen lesznek a padon, és ők is részt vesznek az elkapásban.
5. A játék addig tart, amíg az összes játékos **fel nem kerül a padra**.

Fontos tudnivalók a játék során:

- A labdát érdemes úgy dobni, hogy az ne essen olyan helyre az ellenfél térfelén, ahol könnyen el tudják kapni. Ha ez megtörténik, az elkapás meghiúsul, és a dobó nem kerülhet fel a padra.
- A padon álló játékos csak akkor számít elkapónak, ha ő maga kapja el a levegőben a labdát. Pattogó vagy földről felvett labda nem számít.

- A játékosok nem léphetnek át az ellenfél térfelére, vonalátlépés nem megengedett.
- Tilos szándékosan akadályozni a dobást, például az ellenfél előtti mozgással vagy takarással.
- A padon álló játékosok segíthetik egymást az elkapásban, de csak azok számítanak elkapónak, akik ténylegesen elkapják a dobást.

A játék tipikus célja:

- Ügyesség, együttműködés és célzás fejlesztése.
- A játékosok motiválása arra, hogy átgondoltan dobjanak, és a csapatmunka is erősödik, hiszen a padon lévők és a térfelel állók együtt dolgoznak a sikerért.

Tippek a sikeres játékhoz:

Dobóknak:

- Figyeld meg, hol helyezkednek az ellenfél játékosai – próbálj olyan irányba dobni, ahol nincs senki közvetlenül a labda útjában.
- Célozz magas, ívelt dobással a padon álló játékoshoz, hogy legyen ideje felkészülni az elkapásra.
- Próbálj meg nem túl erősen, de pontosan dobni – az erős dobás nehezebben irányítható.

Elkapóknak (padon állóknak):

- Állj készenlétben, és kövesd szemmel a labdát már a dobás pillanatától.
- Ha többen vagytok a padon, beszéljete meg előre, hogy ki melyik oldalt figyel, hogy ne zavarjátok egymást.
- Ha nem tudod elérni a labdát, ne ugorj le a padról – az a játék megszegésének számít!

Ez a játék **kiválóan alkalmazható CLIL (Content and Language Integrated Learning)** testnevelésórán, mivel egyszerre fejleszti a tanulók **mozgáskészségét** és **angol nyelvi kompetenciáját**. Az ilyen típusú játék során a tanulók természetes módon tanulják meg a nyelvet, miközben mozognak, figyelnek és együttműködnek.

☑ Mire használható ez a játék egy angol nyelvű testnevelésórán?

Tartalmi célok (testnevelés):

- Koordináció és célzás fejlesztése
- Csapatmunka, kommunikáció

- Elkapási és dobási technikák gyakorlása

Nyelvi célok (angol nyelv):

- **Utasítások értelmezése** és végrehajtása angolul
- **Testrészek, irányok, mozgásigék és térbeli viszonyok** gyakorlása
- **Egyszerű cselekvésleírások, utasító mód, valamint csapatmunka során használt kifejezések** elsajátítása

🗣️ Tanítható szókincs és kifejezések a játékon keresztül

1. Mozgással kapcsolatos igék

- throw (dob)
- catch (elkap)
- move (mozog)
- jump (ugrik)
- stand on the bench (állj a padra)
- pass (átad)
- run / walk / stop (fut / sétál / állj meg)

2. Irányok, helymeghatározás

- in front of (előtt)
- behind (mögött)
- across (át)
- over (felett)
- on the other side (a másik oldalon)
- in the middle (középen)

3. Utasítások (imperatives)

- “Throw the ball to the catcher!”
- “Don’t let the other team catch it!”
- “Stand on the bench!”
- “Catch it in the air!”
- “Stay on your side!”
- “Be ready!”
- “Watch the ball!”

4. Csapatmunka és biztatás

- “Nice catch!”
- “Good throw!”
- “Your turn!”
- “Let’s go team!”
- “We can do it!”
- “Who’s next?”

Lehetséges tevékenységek az óra előtt/közben/után

◆ *Előkészítő fázis (pre-task):*

- **Flashcard játékok** a kulcsszavakkal
- Testrészek és mozgásigék gyakorlása pantomimmal
- Térbeli kifejezések demonstrálása (pl. „over”, „behind”, stb.)

◆ *Játék közben:*

- A tanár angolul adja az utasításokat
- A gyerekek választhatnak angol „csapatnevet” vagy biztató szlogent
- A tanár vagy segítő diák folyamatosan hasznos kifejezéseket mond játék közben

◆ *Lezárásként (post-task):*

- Egyszerű kérdések megválaszolása:
“What did you do?” / “Who caught the ball?” / “Where did you stand?”
- Képregény vagy rajz készítése a játék menetéről angol feliratokkal
- Szókincsisméltés memóriajátékkal vagy párosító feladattal

Alien – Földönkívüli játék

Cél:

Figyelem, gyors reakció és névismeret fejlesztése szórakoztató, tematikus formában.

Résztvevők:

Minimum 8 fő, ideális 10–20 játékos.

18

Játékszabályok:

- Alakzat:** A játékosok egy nagy **körben állnak**.
- Alien formáció:**

A játék során **három egymás mellett álló gyerek** alkot egy „**földönkívülit**” (Alien):

 - **Középen** áll a „fej”, az ő nevét mondták be.
 - A **mellette jobbra** és **balra állók** az „Alien karjai”.
- Kezdés:**
 - Egy játékos (például a tanár vagy egy kijelölt kezdő) elkezd, és **bemondja valaki nevét** a körből.
 - Az a gyerek, akinek a nevét bemondták, **azonnal egy új Alien közepére kerül**, a **két szomszédja** pedig a karokká válik.
- Reagálás:**
 - Az a játékos, akinek a neve elhangzott, **a mellette közvetlenül álló két gyerekekkel** együtt „Alient” alkot.
 - **A középen álló (a név tulajdonosa):** gyorsan bemond **egy másik nevet** a körből.
 - **A két szélső gyerek:**
 - **Jobbról álló:** jobb kezét felemeli a füléhez és integet.
 - **Balról álló:** bal kezét emeli a füléhez és integet.
 - Ezt **azonnal, gyorsan** kell végrehajtani.
- Hibázás/kiesés:**
 - Aki **téveszt, rossz kezet használ, lassan reagál** vagy **nem tudja, kivel kell Alient alkotnia**, az kiesik – **leguggol** a helyén.
- Fontos szabály a kiesőkkel kapcsolatban:**
 - Ha **egy vagy több melletted álló játékos kiesik (leguggol)**, akkor a következő Alien-formációban **már az ő helyettük következő álló játékos** kell „karokat” alkotni.
 - Ez azt jelenti, hogy **a szomszédod „hiányozhat”, és helyette a következő élő játékos** lesz a partnered.
 - A játék előrehaladtával ez **egyre nehezebb**, mert több kiesett játékos lehet a körben, és gyorsan kell alkalmazkodni az új helyzethez.
- Folytatás:**
 - A játék a névbemondásokkal megy tovább, amíg csak néhányan maradnak állva, vagy amíg tart a megadott idő.

💡 Variációk, ötletek:

- **Nehezítés:** A „fej” csak **3 másodpercen belül** mondhat új nevet.
 - **Könnyítés:** A kiesettek egy taps után visszatérhetnek a játékba.
 - **Téma-alkítás:** Más lényeket is lehet kitalálni (pl. „robot”, „sárkány”, „szörny”).
-

📦 Fejlesztési területek:

- Figyelem
- Reakcióidő
- Térbeli tájékozódás és helyzetfelismerés
- Névhasználat és memória
- Koordináció és mozgás