

1. Szín-parancs (Color Command)

Ebben a játékban minden színhez egy-egy mozdulatot rendelünk.

- A játék menete: A játékosok csukott szemmel húznak egy babzsákot a kupacból. Mindenkinek el kell végeznie az adott színhez tartozó feladatot.
- Példa feladatok: Piros = 3 ugrás, Kék = 1 pörgés, Zöld = 3 lépés rákjárásban, Sárga = egy vicces tánc.
- Cél: Nincs győztes, a játék addig tart, amíg az összes zsák el nem fogy.

2. Célbadobás: Számok és Betűk (Target Toss)

Egy remek lehetőség a tanulás és a játék összekapcsolására a szabadban vagy a szobában.

- Előkészület: Írjunk számokat vagy betűket nagy papírlapokra, és helyezzük el őket véletlenszerűen a földön.
- A játék menete: A vezető kiált egy számot vagy betűt, a gyerekeknek pedig rá kell dobniuk a babzsájkukat a megfelelő célpontra.
- Nehezítés: Kérhetjük a szavak kezdőbetűit vagy egyszerűbb matematikai feladatokat (pl. $3 + 2$) eredményét is.



3. Szín-memória (Memory Color)

Ez a játék a megfigyelőképességet és a sorrendiséget teszi próbára.

- A játék menete: Egy játékos kirak 4 különböző színű babzsákot egy sorba. A többieknek 10 másodpercük van megjegyezni a sorrendet, mielőtt letakarnánk őket.

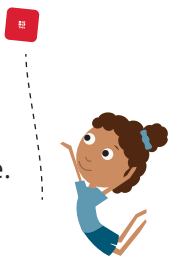


- Feladat: A játékosoknak a saját babzsájkajakkal pontosan ugyanabba a sorrendbe kell felállniuk, ahogy a földön látták.
- Kihívás: Minden körben egyre kevesebb idő (pl. csak 8 másodperc) jut a megfigyelésre.

4. Villámgyors akció (Speedy Action)

Egy pörgős játék, amely a reflexeket és a szem-kéz koordinációt fejleszti.

- A játék menete: Mindenki kap egy babzsákot. Fel kell dobni a zsákot, elvégezni egy kijelölt feladatot (pl. tapsolni egyet, megérinteni a lábujjakat vagy pörögni egyet), majd elkapni a zsákot, mielőtt leesne.
- Cél: Aki a legtöbb feladatot tudja végrehajtani hiba nélkül, az nyeri a fordulót.



5. Szín-párkereső (Color Pair)

Ebben a játékban a gyerekeknek gyorsan meg kell találniuk a párjukat a babzsákok színe alapján.

- Előkészület: Minden játékos kap egy babzsákot, kivéve egy valakit, aki a „bemondó” lesz.
- A játék menete: A csoport megegyezik egy vicces mozdulatban (például egy „boldogság-táncban”). A játékosok elkezdnek mozogni a térben, és közben folyamatosan cserélgetik egymás között a babzsákokat.
- A feladat: Amikor a bemondó elkiáltja magát, hogy „RAJT!” (GO), mindenkinek gyorsan keresnie kell egy másik játékost, akinél ugyanolyan színű babzsák van.
- Lezárás: Ha megvan a pár, közösen bemutatják a választott táncot. A játék addig folytatódik, amíg mindenki párra nem talál.



6. Váltóverseny (Relay game)

Ez a játék az egyensúlyozásról és az önkontrollról szól.

- Előkészület: Osszuk a játékosokat egyenlő létszámú csapatokba, akik egy startvonal mögé állnak fel. Tegyük le egy fordítóoszlopot vagy bóját néhány méterrel arrébb. Csapatonként egy babzsákra lesz szükség.
- A játék menete: Az első játékos a fejére helyezi a babzsákot, és elgyalogol a bójáig, majd vissza, anélkül, hogy a kezét használná.
- Szabály: Ha a babzsák leesik, meg kell állni, visszahelyezni a fejre, és csak ezután szabad továbbmenni.
- Cél: Amint egy játékos visszaért, átadja a zsákot a következő társának. Az a csapat nyer, ahol mindenki leggyorsabban teljesíti a távot.



6. Dobás pontokért (Toss for points)

Egy izgalmas célb dobó játék, amely a számolási készséget is fejleszti.

- Előkészület: Jelöljünk ki 3 vonalat a földön különböző tárgyakkal (pl. sapka, cipő, levelek). Két játékos mérkőzik meg, mindketten 4-4 különböző színű babzsákot kapnak.
- Pontozás:
 - 1 pont jár, ha a babzsák az 1. és 2. vonal közé esik.
 - 2 pont jár a 2. és 3. vonal közötti területért.
 - 3 pont jár, ha a dobás túlmege a 3. vonalon.
- Cél: A játékosok felváltva eldobják mind a 4 babzsákjukat, és a végén összeszámolják a pontokat. A legmagasabb pontszámot elérő játékos nyer.

