

JÁTÉKOS ÉS TÁBORTÜZI KÖNYV

TARTALOMJEGYZÉK

A CSERKÉSZPRÓBÁKKAL KAPCSOLATOS JÁTÉKOK

Kérdés-felelet
Küldönc

BECSLÉS
Távolságbecslés
Becslési verseny

CSERKÉSZTÖRVÉNY ISM.
Cserkésztörvény

CSOMÓZÁS
Csomóstafféta
Számos csomóverseny

ELSŐSEGÉLY
Elsősegély labdajáték
Életmentő játék
Sebesülések

A MAGYAR HON ISMERETE
Honismeret játék
Ismételjük a történelmet
Vármegye kirakós játék
Eltévedt városok
Turistahajózás
Őrsi album
Szülővárosom
Népdalok hazája
Ismered az országot?
Földrajzi kim
Térkép kim
Fénykép kim
A nemzetesdi új változata

JELADÁS
Jeladó játékok
Folyasd a szót
Morse automata
Morse játék
Morse jelek gyakorlása
Morse mérkőzés

Sípjelek
Keresd gyorsan
TÉRKÉPÉSZET
Térképes kim
Térkép játék
Térképjel tanulás
Merre van észak?
Világtájak

SZABADTÉRI JÁTÉKOK

Halászbáték
Hol vagy Jancsi?
Kém a táborban
Ki húz jobban?
Ne nézz hátra, jön a farkas
Sípos fogócska
Üsd a harmadikat
Cica
Csali labda
Ki mozdult el a helyéről?

BEMUTATÁSRA ALKALMAS JÁTÉKOK

Amerikából jöttünk
Árny-képek
Drinápoly ostroma
Egy perc
Erről eszembe jut
Élő abc
Éneklő iskola
Fehér-fekete, igen-nem
Fülbesúgás
Gyerünk a Maharadzsához
Gyufaskatulya verseny
Hogy tetszik?
Ki beszél?
Közmondásos játék
Megnémult mesemondó
Miről szól a nóta?
Ki hogyan szavalná?
Mosolydobás
Mulatságos torna
Péter hívja Pált
Színjáték
Szó láncjáték
Tükör
Üzenet szavanként
Zálogkiváltási módok

VERSENYEK

Bikaviadal
Botdöntés
Konzervfutás
Lovascsata
Öltözködési verseny
Párbaj cserkész módra
Stafétaugrás
Talicskázás
Helyből kitoló
Kakasviadal

TÁBORTÚZI SZÁMOK

Dongózás
Filmjelenetek
Birkózás a "Győzhetetlen X-el"
Hajszál művész
Hektor búcsúja
Orrfúvás
Tehetséges kezdő
Samuka, az ugróművész
Villamosvadás
A gramofon
Dani bácsi hálóinge
Tűkeresés
Múlt éjjel láttam a szellemet
Őserdőben
A főcserkész...
A vonat
Lepihent a tábor
Énekek pantomimmal
Hajmási hangutánzás
Mozgás kánon
Rakéta
Sörivás
Szúnyogvadászat
Tigrisvadászat
Tetszésnyilvánítás
Tüsszentés
Az eltört gyufaszál
Gondolatolvasás
Gorillázás
Kabátlevetés egyedül
Számolás százig
Családi kör
Romanza Espagnola
Köcsögöt örökölt Ödön

A CSERKÉSZPRÓBÁKKAL KAPCSOLATOS JÁTÉKOK

A cserkész kiképzésnek nincs olyan része, amelyet ne lehetne játék formájában lebonyolítani. Vedd elő képzelőtehetségedet, vagy kölcsönözz ötleteket vezetőtársaidtól, sőt maguktól cserkészeidről is. Bemelegítőnek itt van néhány játék, amelyekkel a kiképzést érdekesebbé és jobbá teheted.

KÉRDÉS-FELELET

A cserkészek hátrattett kezekkel állnak. Énekszó közben nyakkendőket adogatnak egymásnak kézről-kézre. Adott jelre abbahagyják az éneket. Akinek a kezében marad a nyakkendő, ahhoz egy kérdést intéz a vezető. Például: Mondd el a hetedik törvényt. Mondd el a fő és mellék világtájakat. Hogyan lehet óra segítségével a világtájak irányát megállapítani, stb. Aki nem tud felelni a feltett kérdésre, azt kormos parafadugóval megjelölik, vagy másféleképpen büntetik.

KÜLDÖNC

Két órs játsza. Az órsök küldöncöket jelölnék ki, akik az ellenpárthoz mennek át. A vezető műszaki kérdést intéz hozzájuk (csomó, elsősegélynyújtás, súly, hosszúsági, területi becslés, stb.) Azok a küldöncök, akik a feladott kérdésekre nem tudnak válaszolni, foglyai lesznek a másik órsnek

BECSLÉS

TÁVOLSÁGBECSLÉS

Éjszakai gyakorlat. Ez a játék nem csupán szórakoztat, hanem fejleszti a látás és hallás szerverit, azonkívül kitűnő alkalmat nyújt a távolság becslésének begyakorlására is. Sötét éjjel elindul egy cserkész lámpájával a réten keresztül – lámpáját úgy tartja, hogy ne látszódjék. A vezető sípjába fúj, mire a cserkész öt másodpercen át mutatja a lámpa fényét a hátramaradott cserkészeknek. Öt másodperc után lámpáját újra elrejt, s helyben marad. A többieknek meg kell határozniuk, merre áll, és hány méter vagy lépés választja el tőlük. Adott jelre pedig elindulnak arra, amerről a lámpafényt látták, és mindegyik iparkodik először elérni.

A lámpavivő annak adja át a lámpát, aki először találta meg. Az új lámpavivő ugyancsak addig halad előre a sötétben, míg a vezető sípjába nem fúj.

A vezető feljegyzi magának a cserkészek különböző becsléseit. Az nyer, aki legjobban megközelítette a valóságot.

BECSLÉSI VERSENY

A vezető különböző tárgyakat mutat fel, vagy jelöl meg. A fiúknak a tárgyak méreteit kell megbecsülniük és feljegyezniük. Tíz-tizenöt tárgy felmutatása után összehasonlítjuk a becsléseket a lemért valódi távolságokkal, és eldöntjük a verseny eredményét.

Ugyanúgy egyes tárgyak súlyát is megbecsülhetjük. A tárgyakat körbe adjuk, hogy mindenki kézbe fogva becsülhesse meg. A tárgyak súlyát legjobb már előre mérleglen lemérni, hogy ne vegyen el sok időt a méricskélés.

CSERKÉSZTÖRVÉNY ISMERETE

Tíz cserkész körben ül, mindegyik egy törvényt képvisel. A tizenegyedik a kör közepére áll. A vezető a tíz cserkész törvény közül kettőből egy szót, vagy részt kiállt. Például: "szigorú" az ötödik törvényből, "vidám" a nyolcadikból, stb.

Azok a cserkészek, akik az illető törvényeket képviselik, kezüket felemelik, -hogyan tudomást szerezhessenek egymásról, - és azonnal helyet cserélnek, míg a középső cserkész megkísérli valamelyik üres helyét elfoglalni. Ha sikerült neki, a hely nélkül maradt cserkész áll be a kör közepére, törvényét viszont az kapja meg, akivel szerepet cserélt (aki eddig a középben állt). Abban az esetben is cserélnek szerepet és helyet a középsővel a fiúk, ha nem ismerik fel a szóból saját törvényüket. Játshatja hat cserkész is, ebben az esetben azonban mindegyik két törvényt képvisel.

CSOMÓZÁS

CSOMÓSTAFÉTA

A cserkészek örsönként oszlopban sorakoznak. Adott jelre az elsők a vezető elé állnak egy sorban (oszlopuktól 3-4 lépésnyire). A vezető mond egy csomót, és azt a fiúk a lehető leggyorsabban elkészítik. Aki megkötötte a csomót, feltartja a zsineget. Három pontot kap a győztes, ha elsőnek lesz kész, és jó a csomója. Két pontot kap, akinek jó a csomója, de gyorsaságban második lett. Egy pontot kap, aki elsőnek lett kész, de csomója rossz. Adott jelre visszafutnak örsükhöz, átadják a következőknek a zsineget, és az oszlop végére állnak. Így folytatódik a játék, míg mindenkire sor kerül. Az az örs nyer, amelyiknek a végén legtöbb pontja lesz.

SZÁAMOS CSOMÓVERSENY

A cserkészek egymással szemben két sorban állnak. A sorokat egytől felfelé számozzuk. Az egyesek, kettesek, hármasok, stb. egymással szemben állnak. A sorok közötti távolság néhány méter. Középen áll a vezető, és két zsineget tesz a padlóra. A vezető megnevez egy számot és egy csomót. Például: "Hármas halászcsonk". A két hármas a zsineghez fut, gyorsan megkötik a halászcsonk, átadják a vezetőnek, és visszazsalad a helyére. Aki előbb ér a helyére és jó csomót készített, annak a sora három pontot kap. Abban az esetben, ha a fürgébb rossz csomót kötött, egy pontot kap csapata. Ugyanakkor, ha a másodiknak jó a csomója, az két pontot kap. Az a sor nyer, amelyik bizonyos idő múlva több pontot szerez.

ELSŐSEGÉLY

ELSŐSEGÉLY LABDAJÁTÉK

A játékosokat két pártra osztjuk, és sorshúzással döntjük el, hogy melyik csapat kezdjen. Az első labdát vagy csomóra kötött nyakkendőt dob az ellenpárt valamelyik tagjának, közben kérdez valamit. Például: mit teszel, ha meggyullad a ruhád, vagy valaki másnak a ruhája? Hogyan kell súlyos égési sebeket kezelni? Piszkos, zúzott sebet hogyan tisztítunk és kötünk be? (Esetleg meg is lehet mutatni.) Hogyan kell a fagyott embert vagy testrészt kezelni? Mi az eljárás kartörésnél, vagy lábtörésnél? Hogyan vesszük ki a szembe került piszkot? Hogyan távolítjuk el a fülbe, vagy orrba került idegen anyagot, stb.

Aki a labdát elkapta, felel a hozzá intézett kérdésre. Ha nem tud válaszolni, míg a kérdező tízig számol, átmegy az ellenpárthoz.

Az a csapat nyer, amelyikben - előre meghatározott időn belül – több cserkész lesz.

ÉLETMENTŐ JÁTÉK

Az Otthonban egy kis füst szagot csinálunk, esetleg alkalmas vasedényben lobogó lángokat "helyezünk el", két-három fiút pedig kellőképpen "elalélva" padra, székre fektetünk. Az Otthonba érkező fiúkat ez a rettenetes látvány fogadja. Nincs sok idő a tanakodásra, azonnal cselekedni kell. Néhányan vizes zsebkendővel a szájuk, orruk előtt berohannak az Otthonba: egyik a tüzet oltja el, másik ablakokat nyit és huzatot csinál, a többiek kihozzák az ájultakat és megfelelő módon felélesztésükhöz fognak. Ha nagyobb tűzvészt tételezünk fel, akkor egyik fiú eközben elrohan telefonálni a tűzoltóságnak, esetleg a mentőknek is. (Hogyan kell hívni őket?). Minden menjen rettentő gyorsan, amellet mégis higgadt nyugalommal. Hasonlóképpen lehet világítógáz-balesetet is eljátszani egy kis világítógáz szaggal. Itt persze vigyázni kell arra, hogy a mentők ne nyílt lánggal nyomuljanak be a helységbe. Érdekesség kedvéért előre kicsavarhatjuk a villanykörtét, hogy a világítás-kérdés ne legyen olyan egyszerű.

SEBESÜLÉSEK

A cserkészek párosával állnak fel. Az egyik játékos szomszédjához fordul azzal, hogy kifecamította a bokáját, vagy elvágta az ujját. Ugyanakkor testtartása a balesethez idomul, azonban az is elég, ha a sérült testrészét nyújtja szomszédja felé.

Az illető cserkésznek azonnal meg kell mondania, mi az eljárás a baj orvoslására. Ha nem tudja mit feleljen, nem ismeri a segélynyújtás módját, akkor örökli szomszédja betegségét, illetve sebesülését, és ezáltal a sebesült felgyógyul. Ha ellenkezőleg helyesen felel, a sebesült előbbi sérülését megtartja.

Ugyanez az eljárás minden egyes párnál. Minden esetben azonban más és más sebesülést kell alkalmazni. Az első forduló után a játékosok felerészben sebesültek lesznek, a többiek épek és egészségesek. A sebesültek a vesztesek. A betegségből az előbb említett módon felgyógyult cserkész egyszerre másfajta súlyos betegségbe esik, melyből szomszédjának kell őt kigyógyítania. Ha az utóbbi rögtön tud felelni, akkor ismét részt vesz a legközelebbi fordulóban. Az új fordulóban csak azok vesznek részt, akik kétszer nyertek; akik viszont csak egyszer, vagy egyszer sem tudtak helyes feleletet adni, azok kimaradnak a versenyből.

A nyertesek tehát újra egymással szemben állnak, és addig folytatják a versenyszerű játékot, míg csak egyetlen egy cserkész marad hátra, aki megkapja a győztesnek járó babért. Természetesen nem egészen biztos, hogy a győztes a csapat legjobb elsősegélynyújtója, azonban ez a játék kétségkívül igen jó gyakorlat az elsősegélynyújtás terén.

A vezető ellenőrzi a feltett kérdéseket és feleleteket. Azok szerint állapítják meg, hogy ki a győztes. Esetenként kérdést intéz ő is a cserkészekhez, hogy meggyőződjenek az "orvos" tudása felől.

A MAGYAR HON ISMERETE

HONISMERET JÁTÉK

Minden játékos kap egy papirost, amelyen Magyarország vázlatos térképe látható (térképből indigópapírral kirajzolva). A vázlaton 8-10 kis kör van, mindegyik mellett egy szám. A játékosok feladata meghatározni, hogy az egyes körök mely városoknak, nagyobb

községeknek felelnek meg. Megoldható a dolog úgy is, hogy ahol falitábla áll rendelkezésre, a vezető arra rajzolja a térkép vázlatot a számozott városkarikákkal, a játékosok pedig papírra írják a megfejtést.

ISMÉTELJÜK A TÖRTÉNELMET

Sok apró papírlapot készítünk kemény papírból. Az egyik oldalára egy történelmi évszám, a másik oldalára az ennek megfelelő történelmi esemény rövid megnevezése kerül (pl. 1526, Mohácsi vész). A papírlapok összekeverve, egy dobozban az asztal közepére kerülnek. A játékosok sorban húznak egy-egy lapot, hangosan leolvassák, ami rá van írva, és igyekeznek megmondani, ami a másik oldalon lehet. (Az évszámról az eseményre következtetnek és fordítva.) Minden hibás válasz rossz pontot jelent.

Öregebb cserkészcsapatok, amelyek már több évre tekinthetnek vissza, ennek mintájára ismételtetik csapat-történetüket is. (1926- Nemzeti Nagytábor) Ezt a játékot érettségire készülő fiúknak is ajánljuk.

VÁRMEGYE KIRAKÓS JÁTÉK

Papírból, vagy vékony deszkából (lombfűrészszel) kivágjátok Magyarország vármegyéit és a részeket összekeveritek. Milyen hamar tudjátok az egész országot összeilleszteni?

ELTÉVEDT VÁROSOK

Magyarország hegy- és vízrajzi térképére kis papírlapokat tesz el a nagyobb városok neveivel, de mindegyiket rossz helyre. Ki tudja őket a jó helyre visszatenni?

TURISTAHAJÓZÁS

Képzletben végimentek a Dunán, vagy körülhajózzátok a Balatont, és mindenki mond valamit a városok nevezetességeiről, amelynél elmentek.

ŐRSI ALBUM

Az őrs egy tájról albumot készít, minél több képpel. Kihívhatjátok a többi őrsöt versenyre: kinek az albuma lesz a legszebb?

SZÜLŐVÁROSOM

Mindegyik őrsi tag előkészít egy kis előadást szülőhelyéről, vagy a városról, ahonnan szülei jöttek.

NÉPDALOK HAZÁJA

Állapítsátok meg kedvenc népdalaitokról, népmeséitekről, hogy honnan származnak.

ISMERED AZ ORSZÁGOT?

Ki tud két perc alatt több B betűvel kezdődő várost (folyók, stb.) felírni? (Mindig más betűt adj.)

FÖLDRAJZI KIM

Minden cserkész rajzol magának egy Magyarország térképet. Te elkezdesz mesélni egy képzeletbeli utazást. Amikor egy földrajzi nevet említesz, mindenki berajzolja térképére a megfelelő helyre. Kinek a térképén lesz rajta a helyes útvonal az "utazás" végén?

TÉRKÉP KIM

Az előbbi verseny fordítottja: Az elbeszélés közben nem mondd meg a városok, folyók, hegyek nevét, hanem rájuk mutatsz egy térképen. Az űrs minden tagja felírja a helyek nevét, amelyekre rámutattál. Ki ír teljes jegyzéket?

FÉNYKÉP KIM

Egymás után felmutatsz az űrs előtt néhány képet (levelezőlap, könyvára, stb.) amely ismert magyar nevezetességeket ábrázol (városképek, épületek, szobrok). Az űrs tagjai megállapítják, hogy melyik mit ábrázol, és utána feljegyzik a neveket.

NEMZETESDI ÚJ VÁLTOZATA

A szokásos szabályokkal játszhatjátok, de országok helyett magyar városok nevét kapja minden játékos. Ha ügyes az űrs, megpróbálhatod a városok neve helyett csak egy nevezetességüket kikiáltani, és abból megtudni, ki a labdadobó. (Például: Kolozsvár-Mátyás király szülővárosa; Makó- a hagyma városa, stb.)

JELADÁS

JELADÓ JÁTÉK

A csapat vagy űrs három részre oszlik: A űrs, B űrs, és C űrs. Az A űrs lesz a legkisebb, de a legjobb jeladóknak kell benne lenni; a C űrsben lesznek a legtöbb.

Mindenekelőtt az A űrs helyet foglal egy magaslaton, dombon, templomtoronyban, vagy háztetőn, egy bizonyos kiterjedésű látóhatár áttekintése végett.

Ez az űrs Morse- vagy szemaforzászlókat kap, vagy más jeladásra alkalmas eszközt. A B űrs elrejtőzik az A űrs által szemeltartott területen. A B űrs ravaszkodhat úgy, hogy a kijelölt területen több helyen is mutatkozik, míg végül eltűnik egy jó búvóhelyen.

Egy negyedórával a B űrs eltávozása után, a C űrs közeledik, a jeladók: az A űrs Morse- vagy szemaforjelek segítségével irányítják és értesítik őket az ellenség: B űrs állásáról. A C űrs úgy közelíti meg ellenfeleit, hogy azok ne vegyék őket észre egyáltalán, és ezáltal hirtelen támadhassanak. A C űrs akkor nyerheti meg a játékot, ha bekeríti a búvóhelyén tartózkodó B űrsöt.

Ha a C űrs tagjai elhaladnak a B űrs búvóhelye mellett anélkül, hogy észrevették volna, vagy elfogták volna az ellenfél tagjait, a B űrs nyer.

Ez a játék két óra hosszát tart.

FOLYTASD A SZÓT

A cserkészek körben ülnek. A vezető sípol egy Morse betűt. A mellette ülő cserkész azonnal olyan betűt sípol, mely az előző betűhöz kapcsolva egy szónak az elejét képezheti. A

következők szintén olyan betűt adnak le, melyek az előzőkhöz kapcsolódhatnak. Ha a szó befejeződött, akkor a következő cserkész új szó kezdőbetűjét fújja, mely az előző szóval és az utána következőkkel együtt mondatot fog alkotni.

Aki habozik, egy pontot veszít, aki téved, vagy nem tudja, mi legyen a következő betű, attól három pontot kell levonni.

MORSE-AUTOMATA

Öt kartonlapot készítünk, melynek egyik oldalára pontot, a másik oldalára vonalat rajzolunk. Öt kijelölt cserkész magához veszi a kartonokat és a többiekkel szemben áll. A vezető jeladására valamennyien felmutatják kartonuk egyik oldalát, akár a ponttal ellátottat, akár a vonásosat, vagy pedig valamelyik hátra teszi a kezét. A vezető megnevez a "nézők" közül valakit, akinek le kell olvasnia az így nyert Morse-betűt. Ha rögtön eltalálja, kap két pontot, ha tétovázik, egyet; ha tévedett, egyet sem.

MORSE-JÁTÉK

A résztvevők két pártra oszlanak. Minden cserkész választ magának egy, vagy két betűt. Az egyik párt ugyanolyan betűket képviselhet, mint a másik. Egymással szemben néhány méternyire leülnek, vagy sorbaállnak. A közöttük levő távolság közepére két kört rajzolunk, azokba egy-egy palackot teszünk.

A bíró füttyöl, vagy jelez egy betűt. A betű két tulajdonosa –tehát mindkét pártból egy- a saját köréhez fut, és a benne lévő üveget elmozdítja a helyéből, utána visszatér. Amelyik játékos előbb ér vissza a helyére, pontot szerez a pártjának. Az üvegnek a körön belül álló helyzetben kell maradnia.

MORSE-JELEK GYAKORLÁSA

A Morse-jeleket több példányban egyenlő nagyságú kartonokra rajzoljuk, úgy, hogy legyen az abc betűiből néhány sorozat.

1. Játék (Két órs)

Minden játékosnak adunk egy Morse abc sorozatot, melyek betűi természetesen nincsenek abc sorrendben. A vezető mond egy szót, melyet a fiúk azonnal összeraknak Morse-jelek szerint. A nyertes cserkész órsét pontozzuk.

2. Játék (Egy órs)

A vezető kirak egy szót Morse-jelekből. Aki előbb leolvassa a szót, illetve értelmét, pontot kap.

3. Játék (Egy órs)

A vezető mond egy betűt, s aki előbb rakja le az ennek megfelelő Morsebetűt, pontot kap.

4. Játék (Egy órs)

Az előbbi játék változataként nem betűket, vagy szavakat mond a vezető, hanem szemafor jeleket, vagy sípjeleket ad le. Pontot kap az a cserkész, aki előbb adja elő az ennek megfelelő Morse-betűt a rendelkezésre álló sorozatból.

MORSE-MÉRKŐZÉS

Két őr egymással szemben ül le. (Lehetőleg mindenkinél legyen síp.) Az egyik cserkész labdát dob a szemben ülő társához és mond egy betűt, vagy sípolja egy betű jelét. A másíknak azonnal meg kell adni a választ. Két pontot kap az őr, ja cserkésze helyes feleletet adott, de ha kis ideig habozott, akkor csak egyet. A vezető lesz a bíró, vagy pedig mindkét őröböl kiválasztanak egy cserkészt, aki a másík őröt ellenőrzi.

SÍPJELEK

Az őrök oszlopba sorakoznak., élükön az őrvezetővel. Bekötött szemmel állnak, és az előttük álló vállát fogják.

A vezető az egységesen használt sípjeleket adja le:

Vigyázz! (-), Gyülekező (--), Állj! (-.), Sebesen! (...), Pihenj! (.-.), stb.

Győztes lesz az az őr, amelyik a legkevesebb hibát követi el és nem tétovázik.

KERESD GYORSAN

Minden őr kijelöl egy cserkészt, aki néhány tárgyat elrejt az otthonban, mialatt a többiek kinn tartózkodnak. Mihelyt az őrök visszajönnek, a jeladó cserkészek szemafor-jelekkel leadják, hogy milyen tárgyakat rejtettek el, és hová. Az őrök célja minél több rejtett tárgyat megtalálni, azért nem csak a saját leadójuk utasításait figyelik, hanem a többi őrét is.

TÉRKÉPÉSZET

TÉRKÉPES KIM

A vezető a térképen bizonyos területet körülrajzol. A cserkészek két percig nézik, és megfigyelik mindazt, ami ezen a kijelölt részen látható. Utána felírják (esetleg vázlatosan lerajzolják) a legapróbb részletekig a látottakat.

TÉRKÉP-JÁTÉK

Kis méret-arányú térképet készítünk. (1:10.000 vagy 1:5.000), amelynek két szemben fekvő végén van két ellenfél tábora. Közben változatos terep, utakkal, vizekkel, stb.

Kemény papírra rajzolt alakokat gombostűre szúrunk, ezek a bábuk, melyek az alábbiakat ábrázolják:

8 cserkész, 3 kerékpáros, 3 öregcserkész, 2 kocsi.

Mindkét párt más szint választ magának, mellyel bábuit is megjelöli. Egy párt négy játékosból áll.

Játék előtt meghatározzuk, hogy a cserkészek egyszerre két centimétert haladhatnak előre, - akár réten, vagy szántóföldön keresztül is, de ha útközben folyóhoz, vagy patakhoz érnek, hídon kell átmenniük. Az öregcserkészek bármerre mehetnek, szintén két centimétert egyszerre. A kerékpárosok négy centimétert haladnak előre, de csak az utakon. Tíz centiméteres utat tehetnek meg a kocsik egyhuzamban, de csak a kocsíúton.

Minden cserkész egyszerre két bábút járathat (egy cserkészt és egy másíkat, bármelyiket, választása szerint). Visszafelé menni nem szabad.

Ha két ellenséges bábútól csak két centiméter választja el a bábút, akkor az fogságba kerül.

Cél: Minél előbb, minél nagyobb létszámmal átjutni az ellenfél táborába, és közben minél több foglyot ejteni.

TÉRKÉPJEL TANULÁS

Sok apró papírlapot készítünk kemény papírból. Az egyik oldalra egy-egy térképjelet rajzolunk, a másik oldalra a rajz jelentését írjuk. A lapokat összekeverve az asztal közepére tesszük.

A játékosok sorban húznak egy-egy lapot, hangosan elolvassák, ami rajta áll, s egy papírra lerajzolják a megfelelő térképjelet, vagy fordítva: megmondják, mit jelent a lapon látott rajz.

Erre a mintára bármely más cserkészpróba anyagát is feldolgozhatjuk, és játszva tanulhatjuk meg, vagy ismételhetjük át őket.

MERRE VAN ÉSZAK?

A terepen egymástól 15-20 lépésnyire felállítjuk a cserkészeket azzal az utasítással, hogy borjaikat fektessék le hegyükkel észak felé. A vezető aztán ellenőrzi iránytű segítségével a beállítást. Az nyer, akinek botja leginkább megközelíti észak – déli irányt. E játékot érdemes ködös, borús napokon is gyakorolni.

VILÁGTÁJAK

A játékosok csoportban állnak. Az otthonban megállapítjuk, hogy merre van észak. A vezető mond egy világtájat, s akkor az egész órs arccal arrafelé fordul. Aki hibát követ el, vagy túl későn fordul a megnevezett világtáj felé, az a jobb kezét a fejére teszi. Ha harmadszor is hibázik, akkor kiesik a játékból. Ha már jól tudják, hogy merre van a négy fővilágtáj, a játéktéren szétszóródva elhelyezkedett halak közé, s igyekeznek közülük egyet bekerítéssel elfogni. Akit elfogtak, szintén halász lesz, s most már hármasban futnak zsákmány után. Egyszerre két-három halat is keríhetnek "hálójukba". A halászok száma mindig nő, a halak helyzete mindig nehezebb. A halászok lánacának elszakadnia nem szabad, a játéktérről kifutni is tilos. A legügyesebb (legutolsónak maradt) két hal lesz a következő játék kezdetén a két halász.

HOL VAGY JANCSI?

A játszók kezüket összefogva kört képeznek, s ketten bemennek a közepre. Mindkettőnek bekötik a szemét. Az egyik egy összehajtott cserkész-nyakkendőt, vagy övet vesz kezébe, a másik pedig egy sípot. Háttal egymásnak felállítjuk őket, s adott jelre mindegyik három lépést megy előre. Utána az, akinél a korbács van, azon iparkodik, hogy a másikat azzal megüsse. Mivel egyik sem lát, nem találnák meg egymást, azért az, akinél a síp van, időnként sípol. Hogy ne tudjon a másik a síp hangja után könnyen odaszaladni, a ravasz sípoló a sípszó után azonnal továbblopózik, így a játék igen mulatságos.

KÉM A TÁBORBAN

Egy reggel a táborban a parancsnok egy színes szalagot akaszt egy könnyen észrevehető helyre. Ezután az utolsó órség vezetője körüljárja a tábort, és minden fiúnak a fülébe súgja: "Kém van a táborban"- de az egyiknek azt mondja: "Te vagy az" és hozzáteszi: "A gémeskútnál", vagy más jól ismert helyet jelöl meg a körzetben. Ekkor a fiú tudja, hogy három órán belül el kell lopnia a szalagot, és el kell rejtenie a gémeskútnál. Ha azonban valamelyik fiú a többiek közül észreveszi, hogy ellopták a szalagot, riadót fuvat és mindenki a

kém felkutatására indul. Ha valaki megtalálja a szalagot, megnyerte a játékot. Ha senki nem találja meg, akkor a kém a győztes.

KI HÚZ JOBBAN?

Három cserkészt egyenlő szárú háromszög alakban kötéllel összekötünk, de úgy, hogy egyik a másiktól legalább két-öt méterre legyen. A fiúk felállnak, kötelüket megfeszítik, s ezután mindegyik előtt néhány méterre kitűzünk egy-egy őrsi zászlót. A "Rajta!" szóra mindegyik fiú igyekszik az elébe tűzött zászlót elérni. A nyertes a legerősebb lesz.

NE NÉZZ HÁTRA, JÖN A FARKAS

A fiúk körben állnak és kezüket hátra teszik. Egyikük cserkész nyakkendőből rögtönzött korbácsfélével körbejár, miközben senkinek sem szabad hátranézni, hanem mondogatni: "Ne nézz hátra, jön a farkas." Azután a kendőt valamelyiknek a markába nyomja, aki azzal kezdi püfölni jobboldali szomszédját, akinek futnia kell előre mindaddig, míg a kört megkerülve eredeti helyére vissza nem ér. Most az előbbi kergető járja körül a kört, s adja a kendőt valamelyik kezébe.

SÍPOS FOGÓCSKA

Bármilyen furcsán hangzik is, nappal is lehet az éjjeli játékokra előkészülni.

Ritkás erdőben 150 méternyire egymástól két órs feláll. A cserkészek áttetsző kendővel bekötik szemüket, és cserkészbottot tartanak kezükben. Csak annyira lássanak bekötött szemekkel, mintha éjjel, ködös erdőben bolyonganának. Sípjelre az ellenfelek egymás felé közelednek. Akit megérintenek, az fogoly. A győztes órs az lesz, amelyiknek a végén több a foglya. Nem kell félni a balesetektől, mert a tapasztalat azt mutatja, hogy a bekötött szemű fiúk nagyon óvatosak. Azonban mégis szükséges, hogy a vezető szemmel tartsa őket, nehogy valaki túlságosan messzire menjen. Négyórsos csapatban egyszerre csak két órót játszassunk, a másik kettő álljon a kijelölt játéktér határvonalához, hogy figyelmeztessék a játékosokat az esetleges veszedelmekre.

Ideges természetű fiúk részére kitűnő gyakorlat ez, ezenkívül éjszakai játékok előkészítésére is alkalmas.

ÜSD A HARMADIKAT

a) A játékosok párosával egymás mögött tágas kört alkotnak, egymástól négy-öt méterre állva páronként. Kijelölünk egy futót és egy kergetőt. A futó menekülés közben valamelyik pár elé beáll elsőnek. Mivel hárman vannak, azonnal a leghátsó válik a futóvá, s most már ő keres új helyet magának. A kergető igyekszik minél előbb megérinteni a futót, vagy egy ügyetlen harmadikat, amikor is azzal szerepet cserél. Szabály az, hogy a körön belül futni nem szabad.

b) Játsható úgy is, hogy a párok szemközt állnak fel, abban az esetben a futó közéjük lép be, s akinek háttal áll, az a harmadik, tehát a futó. Az a változat érdekesebb, mint az előbbi, de már gyakorlottságot kíván.

c) Kevés számú játékos esetén "Üsd a másodikat!.,játszhatunk.

CICA

Nagyobb labdával, futballal (fülessel) játszható. A játékosok körben állnak, egy kivételével, aki a cica. A körben állók egymásnak dobálják a labdát, a cica iparkodik megkaparintani. Ha sikerült, az lesz a cica, aki utoljára dobta a labdát.

CSALI LABDA

Egy cserkész kivételével a többiek kört alkotnak. A kimaradt játész beáll a kör közepére egy nagyobb labdával. Ennek kötelessége most már leleményességével élénkséget vinni a játékba úgy, hogy a labdát a körön állóknak dobja, felváltva. Természetesen közben szabad incselkedni a többiekkel. Ugyanis a labda elkapása előtt a körön állónak valamilyen mozgást kell végeznie (pl. tapsolni). Ha pedig valaki a középső csalafintasága folytán hiába végezte a mozgást, kiáll a játékból. Aki helyesen kapja el a labdát, cserél a középsővel.

KI MOZDULT EL HELYÉRŐL?

Az őrsök körben állnak. Az egyik őrs megfigyeli, hogy milyen sorrendben állnak egymás mellett a többiek. Utána a megfigyelő őrs kimegy a szobából, illetőleg a játék színhelyéről. Ezalatt négy, legfeljebb öt cserkész helyet cserél egymással. Az őrs visszajön, és egy perces megfigyelés után az őrsvezető leírja, vagy megmondja az észlelt változásokat. Egy-egy pontot kap az őrs minden egyes helyes megfigyelésért, két pontot kell levonni minden hibáért. Őrsönként megismétlődik a játék. A legtöbb pontot szerzett őrs nyer. Ez a játék elég nehéz, ezért eleinte csak egy-két cserkész cseréljen helyet egymással.

BEMUTATÁSRA ALKALMAS JÁTÉKOK

AMERIKÁBÓL JÖTTÜNK

Legjobb, ha egy őrs játsza. Ketten kimennek, s választanak maguknak egy "mesterséget", mely két szóval fejezhető ki.(pl. cipőt tisztítani). Azután bejönnek, s mondják: "Amerikából jöttünk, mesterségünk címere (itt a két szó kezdőbetűjét mondják) c.t.". Azután kézzel, lábbal mutatják mesterségüket, pl. most a cipőtisztítást. Aki a gondolt mesterséget kitalálja, az megy ki, maga mellé választva egy társat.

Álljon itt néhány jól bemutatható mesterség: ruhát kefélni, gombot varrni, kezet mosni, fogat tisztítani, versenyt futni, könyvet olvasni, stb.

ÁRNYKÉPEK

A "Közönséget" a "színészekből" egy kifeszített lepedő választja el. A nézőtér sötét, míg a "színpadon" lámpát (gyertyát) helyezünk el úgy, hogy az a színészek alakjának árnyékát a lepedőre vetítse. Egyes játékosok így rendkívül mulatságos jeleneteket rögtönözhetnek. Például: jajgató beteg jön a csodadoktorhoz. Ez leülteti, és – mivel a beteg a gyomrát fájdtja-, feltűri az ujját, és a beteg szája mellett lenyúl a mélybe.

(A lepedő úgy mutatja, mintha a szájába nyúlt volna- könyékig.) A csodadoktor azután a legkülönbözőbb tárgyakat veszi ki egyenként páciense gyomrából, s azokat mind diadalmasan felmutatja. (Pl. kefe, lasszókötél, konyhakés, kapukulcs, stb.) A megkönnyebbült beteg hálálkodva távozik. Persze a doktor nagyon ügyeljen arra, hogy pontosan a beteg szája mellett húzza elő a gyomorból kivett tárgyakat. Különben az árnyék hibásan fog mutatni. A tárgyakat valaki adagolja a csodadoktornak.

A játékosok mindig a lepedőhöz egészen közel helyezkedjenek el. Különösen a fiatalabb cserkészek képeznek rendkívül hálás nézőközönséget.

DRINÁPOLY OSTROMA

A csapat két részre oszlik. Középen helyezkedik el a vezető, aki határozott karlökésekkel mutat hol egyik, hol a másik csoport felé. Amelyik csoportra mutat, annak tagjai egyszerre tapsolnak egyet. A tapsolás sorrendjét és sebességét a vezető igyekszik minél változatosabbá tenni. (Ez a puskaropogás). Ha a vezető tenyerével csupasz térdét kezdi paskolni, mindenki azt teszi. Ez az éles csattogás a géppuskát akarja utánozni. Amikor a vezető a mellét kezdi döngötni két öklével, az egész csapat azt teszi. Ez az ágyúdörgés. Végül a vezető felugrik, és karjait a magasba emeli, mire az egész csapat hatalmas "Rááá" ordítást hallat. Ez a diadalordítás egyúttal a befejezése ennek a szórakoztató, de fegyelmet kívánó játéknak.

EGY PERC

A cserkészek bekötött szemmel ülnek. A vezető sípjelére a fiúk magukban egy percig számolnak. Amikor szerintük a perc befejeződött, felemelik kezüket. A legpontosabb nyer.

ERRŐL ESZEMBE JUT

Minél többen vesznek részt ebben a játékban, annál érdekesebb. A vezető megemlíti egy tárgyat. Például: bogrács. A következőnek olyan szót kell mondania, amely vonatkozásban áll a bográccsal. Pl. azt felelheti: "Erről eszembe jut a kozma ". Következő: "Erről eszembe jut a tábor." "Erről eszembe jut a sátor. " Ha már mindenki hozzászólt a vezető által bemondott szóhoz, újra kezdődik a játék, más tárggyal.

Aki olyan szót mond, amely a játék folyamán már szerepelt, vagy nem áll összefüggésben az előzővel, valamint ha öt másodpercnél tovább gondolkodik, kiesik a játékból.

ÉLŐ ABC

A cserkészek körben ülnek, s egy csomóra kötött nyakkendőt kezdenek egymásnak dobálni. Annak, akinek dobták, az abc sorrendjében egy megfelelő kezdőbetűs szót kell azonnal mondania, s ezután dobja csak tovább. Ha az abc véget ért, újra az "a"-nál kezdjük, és így tovább. Aki elhibázza a betűk sorrendjét, vagy pedig már egyszer említett szót újra mond, zálogot ad, illetőleg kiáll a játékból. Az abc többszöri ismétlése csak élénkíti a játékot, mivel az egyes szavak ismétlése nehezebben lesz elkerülhető.

ÉNEKLŐ ISKOLA

A fiúk körben ülnek. Énekelnek. Amikor a vezető az éneket abbahagyja (az ének közepén is megteheti), mindenki elhallgat. Ha valaki csak egy szótaggal is többet énekel, a vezető baloldalára ül. Újra kezdenek énekelni, vagy folytatják az abbahagyott nótát. Minden nóta megszakításánál egy-két játékos követ el hibát, ezek mind a büntető oldalon, a vezető baloldalán foglalnak helyet. Az nyer, aki 5-10 perc elteltével is a vezető jobboldalán ül.

FEHÉR-FEKETE, IGEN-NEM

Egy fiút kiküldenek, a többiek megállapodnak egy szóban (személy, tárgy, fogalom, stb.) A behívott fiú a játékosok mindegyikéhez tetszés szerinti kérdéseket tesz fel, amire bármit lehet válaszolni, csak a "fekete, fehér, igen, nem" szavakat nem szabad kimondani. Az ügyes kérdező a célszerűn feltett kérdésekkel nem a feltett szót igyekszik kitalálni, hanem arra is

törekszik, hogy a játékosokat a négy tiltott szó kimondására beugrassa. Aki ugyanis a neki feltett kérdésre adott válaszában kiejti e szavak egyikét, szerepet cserél a kérdezővel és kimegy. Nagy figyelmet igénylő játék.

FÜLBESÚGÁS

Pista odasúgja Laci fülébe: "Két hét múlva mindegyikünknek teljesen be kell fejezni a második próba letételét. " Hozzáteszi: "Add szó szerint tovább!" Laci továbbadja szomszédjának, és ez így megy tovább, míg az utolsóhoz nem érkeznek. Ez hangosan elmondja az üzenetet, úgy, ahogy az hozzá eljutott. Most mindenki láthatja, hogy egy mondat nyolc-tíz cserkészen végigmenve –még ha úgy vigyáztak is- hogyan változott meg. Hát még a világban az embereknél szájról-szájra menő mende-monda, rémhír, megszólás, ahol még arra sem vigyáznak, hogy hozzá ne tegyenek valamit, mennyire eltorzul.

GYERÜNK A MAHARADZSÁHOZ!

Főszereplő csak olyan lehet, aki a játékot még nem ismeri, mert másképpen a tréfa nem sikerül.

Egy fiút székre ültetünk. Ő a maharadza. Előtte ülnek két sorban, arccal egymás felé, a maharadza testőrei, akik lábaikat előre nyújtják, kezeiket összefogják. A maharadzához csak az juthat, aki a kinyújtott lábakon és kezeken olyan óvatosan lépked át, hogy senkit sem érint, különben a maharadza testőrei a hóhér elé viszik.

Mindezt bekötött szemmel kell végrehajtania.

Azonban a játékvezetőnek segítségével az áldozat kétszer nyitott szemmel próbát tehet. Mikor ez megtörtént, bekötik a szemét, s a játékvezető útmutatásai alapján most így kell a testőrök érintése nélkül a maharadzához eljutnia. Azonban a maharadza testőrei kezüket, lábukat csendben visszahúzzák, az út tehát szabad, s az áldozat a közönség multságára mégis úgy lépdél, mintha csupa tojás volna előtte.

GYUFASKATULYA VERSENY

Két, vagy több egyenlő létszámú űrs áll fel oszlopban egymás mellett. Az űrsvezetők űrseik élére állnak, és orrukra helyezik egy-egy gyufaskatulya hüvelyét. Adott jelre az űrsvezető mögött álló fiú veszi át a dobozt, és ugyanilyen módon mindjárt tovább is adja. Vigyáznia kell, hogy a hüvely le ne essék, mert a földről is az orrukkal kell felvenniük. Az az űrs nyer, akinek utolsó cserkésze leghamarabb adja át a hüvelyt a vezetőnek.

HOGY TETSIK?

Laci kimegy a szobából, a többiek pedig lehetőleg egy olyan főnevet választanak, amelynek több értelme van. Pl. nap (égitest, hét napjai) villa (evőeszköz, nyaraló), toll (írótoll, madártoll), panama (kalap, hivatali visszaélés, csatorna).

Most Laci bejön, és mindenkitől megkérdezi: "Hogy tetszik?" Erre egyenként válaszolnak. Pl. ha tollról van szó, az egyik így felel: "Ha hegyes" (az írótoll). A másik: "Ha szép színe van" (madártoll). A következő kérdés: "Hol található?" Ha erre is olyan ügyesen válaszoltak, hogy nem tudja kitalálni, miről van szó, feladhatja a harmadik kérdést: "Mire használható?" Ha kitalálta, hogy mire gondoltak, az megy ki, akinél kitalálta. Ha nem jött rá, ismét ő megy ki.

KI BESZÉL?

A fiúk körben ülnek. Az egyik cserkész bekötött szemmel a kör közepére ül. Rámutat a körben ülők közül valakire, mire az kimondja a bekötött szemű fiú nevét, lehetőleg elváltoztatott hangon. Ha a középső felismerte a hangjáról, helyet és szerepet cserélnek egymással, ha nem, akkor zálogot ad.

KÖZMONDÁSOS JÁTÉK

A társaság egyik tagját kiküldik, a többiek megállapodnak egy közmondásban, versben, vagy akár egy nóta szövegben, amelyet a kiküldött fiú is ismer. A szöveg minden szavát kiosztják, úgy, hogy minden játékosra jusson egy. A kint várakozó fiút most behívják. Ez mindenkihez egy tetszés szerinti kérdést tesz fel, amire úgy kell válaszolni, hogy a válasz szavai között – minden rag, vagy egyéb változtatás nélkül- a kiadott szó is szerepeljen. A kérdező addig folytatja az egyes játékosok kérdésését, amíg sikerül az elrejtett szavakból a feladott közmondásra, (versre, nótára) ráismernie. Akinél kitalálta, az megy ki. Ha már mindenkit végigkérdezett, és mégsem találta ki, a játékvezető határoz, kimenjen-e újra, vagy más próbáljon szerencsét.

Példa: a feladott közmondás: "Aki másnak vermet ás, maga esik bele." Ehhez hét játékos kell, mindegyikre egy szó esik. Az ötödik fiúra eső szó: "maga". A kérdező ettől a fiútól azt kérdezi: "Miért kék a nyakkendőd?" A válasz: "Ehhez semmi közöd, mert a nyakkendő színét mindenki maga választja meg." (Szerepel a "maga" szó, változtatás nélkül).

MEGNÉMULT MESEMONDÓ

A vezető egy történet, mese elmondásába kezd. Amikor már egy darabig mesél, egyszerre „megnémul”, abbahagyja a mesét, és rámutat a társaság egyik tagjára. Most ennek kell – amennyire csak jól tudja- a félbehagyott mesét folytatni. Egy ideig mesél, majd hirtelenül szintén megnémul, és egyik társát jelöli meg a folytatásra. Így folyik a játék a mese befejezéséig.

MIRŐL SZÓL A NÓTA?

A játékvezető mond egy szót, a játékosok pedig igyekeznek egymást megelőzve olyan nótát (nótacímet) bemondani, amelyben az a szó szerepel. A vezető pl. "csikót" mond. Megfelelő nóta a Sárga csikó kezdetű. Aki leggyorsabban válaszol, jó pontot kap. Megoldható úgy is, hogy a játékosok egy papírlapra írják a megfelelő nótacímeteket, s a játék végén beadják.

Ebben az esetben minden szó után rövid gondolkodási időt kell adni. Egy szóhoz esetleg több nóta is megfelelő lehet. A játék költeményekkel is játszható. Pl. az "eperfáról" Arany János Családi kör című verse juthat eszünkbe.

KI HOGYAN SZAVALNÁ?

A vezető egy közismert verset megnevez azzal, hogy a játékosok -más-más szerepbe képzelve magukat- szavalják el. Jó ez a játék arra is, (a mulatságtól eltekintve), hogy rejtett színésztehetségeket fedezzünk fel. Hogyan szavalná el, például a "Füstbe ment terv"-et Petőfi Sándortól a nyugalmazott ezredes, a tragikus színész, a palóc legény, az elemista kislány, a szerelmes diák, stb.

MOSOLYDOBÁS

A raj tagjai körben ülnek, összecsomózott nyakkendőket dobálnak egymásnak. Akinek odadobták a nyakkendőt, kedélyes kacajra fakad, addig hahotázik, míg a nyakkendő nála van. Gyors körültekintés után kiszemel valakit, annak dobja oda a nyakkendőt, s azonnal elkomolyodik. A kiszemelt viszont örömteli nevetésbe kezd. Aki elfelejt nevetni, vagy soron kívül elneveti magát, zálogot ad, vagy kiáll a játékból.

MULATSÁGOS TORNA

Itt inkább a nézők mulatnak, mint a játékosok. A tornászok emberi ábrázatot mutató álarcot kötnek tarkójukra, bő hálóruhájukat (pizsama) is fordítva veszik fel (eleje hátul). Felsorakoznak, vezényszóra különböző gyakorlatokat mutatnak be. Az ilyen fordított gyakorlatok igen furcsán hatnak. (Térdelés, térdemelés, leülés, törzshajlítás hátra, stb.). Csak hátraarcot nem szabad vezényelni, mert akkor kiderül a képmutatás.

PÉTER HÍVJA PÁLT

A játékosok körben ülnek. Két egymás mellett ülőt Péternek, illetve Pálnak nevezünk, a többiek pedig sorjában egy-egy számot kapnak. Péter kezdi a játékot, és mondja: „Péter hívja Pált”. Pál folytatja: „Pál hívja a hármast”. A hármast rögtön egy másik játékost (számot) kell hívnia: „Hármas hívja a tízest”, stb. A felhívások habozás és megszakítás nélkül folytatódnak. A felszólított nem hívhatja felszólítóját. Ha a játékos téved, vagy habozik, akkor a legnagyobb számú helyét foglalja el, az egész kör pedig eggyel lejjebb megy az üres helyéig.

Péter minden tévedés után újra kezdi a játékot. Ha pl. 24 játékos van Péterrel és Pállal együtt, és a 19-es játékos téved, akkor a 19-es lesz a 22-es, a 22-es a 21-es, a 21-es a 20-as, a 20-as a 19-es lesz. Ha Péter tévedett, akkor mindig a 10-es helyét foglalja el, Pál lesz Péter, s minden játékos egy számmal előbbre megy. Pál tévedése esetén 22-es lesz és az 1-esből lesz a Pál.

SZÍNJÁTÉK

A játék rendezője néhány fiúval elhúzódik, és megbeszél valamely verssort, vagy közmondást, amelyet némajátékkal fognak bemutatni.

Például elhatározzák a „Fiúk fel a fejjel, a harsona zeng” kezdetű indulót, annak is csak az első sorát. Ezután bevonulnak, s ábrázolják a megbeszélte verssort. Néhány fiú az egyik oldalon álldogál, a másik oldalon pedig egy, esetleg kettő a harsonázást utánozza. Amikor a középen álló cserkész figyelmeztető mozdulatot tesz, az összes, csoportban álló fiú délcegen a magasba kapják fejüket. Ezt a jelenetet ismételtetik is, hogyha nem találják ki az első bemutatásra. Néhány könnyen színre hozható verssor: „Házunk előtt mennek el a cserkészek”; „Fel, fel, cserkészpajtás, fel a magas hegyre”; „Este van, este van, ki-ki nyugalomba”

SZÓ-LÁNCJÁTÉK

Történelmi és földrajzi nevekkal szokás játszani. A kezdő mond két szót a másodiknak, olyat, amivel a következőnek kezdenie kell. Pl. Budapest, Párizs. Tehát a válasz lesz: Peking, London. Most a következőre kerül sor, akinek L betűs várossal kell kezdenie. Ugyanazt a nevet kétszer nem szabad mondani. Az a nyertes a körjátékmánál, aki mindenkit megver.

TÜKÖR

A cserkészek körben ülnek. Középen helyet foglal két fiú. Mindkettőnek kalap van a kezében. Amit ez egyik csinál, azt kell a másinak utánozni. Ez utóbbi lesz a „tükör”, a másik a „hiú cserkész”. A tükör hűen utánozza a hiú cserkész mozdulatait: megfésülködik, feláll, felteszi a kalapját, stb. Minél elmésebb a hiú cserkész, annál érdekesebb és mozgalmasabb a játék. A hiú cserkész kérdéseket intézhet a tükörhöz, amelyre azonnal kell felelnie, közben azonban kerülnie kell az igen és nem szavakat. Ha téved a tükör, akkor szerepet cserél a másikkal, és mást jelölünk ki tükörnek.

ÜZENET SZAVANKÉNT

Ez a játék bizonyítéka annak, hogy az üzenetek átadásánál mennyire elváltozik a szöveg hibás átadás és figyelmetlenség miatt. A cserkészek körben ülnek, lehetőleg nem szorosan egymás mellett. A vezető baloldali szomszédjának a fülébe súg egy szót, az üzenet első szavát. Ez a szó fülről-fülre, illetve szájról-szájra jár, az utolsó felírja a hallott szót. Az egész mondatot így, szavanként adjuk tovább.

Minden cserkész azt súgja baloldali szomszédja fülébe, amit a jobboldaltól hallott.

Ennek a játéknak igen érdekes változata, ha stafétaszerűen minden őrsvezetőnek ugyanazt a szót mondjuk be. Az az őrs nyer, amelyik leginkább megközelíti a vezető által szavanként súgott mondatot.

ZÁLOGKIVÁLTÁSI MÓDOK

Sok társasjáték van, amelynél zálogot kell adnunk. Ezek kiváltása sok mulatságot okoz, különösen akkor, ha szellemes módokat választunk. Ilyenek:

Állathangot utánozni

Közmondást mondani

Féllábon ugrálni

Mesterséget utánozni

Mondjon egy jó ételreceptet

Mondjon bókot

Tegyen végrendeletet

Sorolja fel a csapat táborhelyeit

Mutatkozzék be „Morse”-vel

Sorolja fel a hét vezért

Féllábon állva hajoljon meg mindenki előtt

Mi a székhelye X megyének?

Mutasson be egy tornagyakorlatot

Jobbjával ütögesse a fejét, baljával simogassa gyomrát.

Mondjon egy jó „rémhírt”

Mondjon rímet saját nevére

Utánozzon egy történelmi hírességű alakot

Cserkésznótát énekelni

Jótettet végezni a játék folyamán

Békaugrással ugrani

Álljon szobrot

Utánozzon egy érzést (fogfájás, fejfájás, lábficam)

Mondja meg a X-ik cserkésztörvényt

Szavaljon el egy kis verset.

Mondja el, hogy készít pörköltet

Mondjon egy jó zálogkiváltási módot

Mondjon egy rövid mesét
fájás, fejfájás, lábficam)
Mondja meg a X-ik cserkésztvényt
Szavaljon el egy kis verset.
Mondja el, hogy készít pörköltet
Mondjon egy jó zálogkiváltási módot
Mondjon egy rövid mesét
„Csatakiáltson”
Vegyén fel féllábon állva kisebb tárgyat a földről
Ajánljon egy jó játékot
Mondjon mindenkinek egy jó kívánságot

VERSENYEK

BIKAVIADAL

Az egyik fiúnak, a bikának hátára nyakkendőt erősítünk, úgy, hogy az könnyen levehető legyen. A többi fiú, a torreadorok serege, igyekszik a bika hátáról a nyakkendőt levenni. Akit a bika megérint, az kiesik a játékból.

BOTDÖNTÉS

Kézfogással kört alakítunk, melynek közepére cserkészbotot szúrunk. A cserkészek egymást húzogatva, igyekeznek valakit a botnak nekihúzni, hogy az feldőljön. Aki feldönti a botot, az kiáll. Így folytatják a játékot, míg egy marad csak, akit „botbajnoknak” keresztelnek el.

KONZERVFUTÁS

Az indulók felállnak a rajvonalra. A célvonal 10-15 méternyire van. Minden induló 3-3 üres konzervdobozt kap. Adott jelre ezeken lépegetve kell a célvonal felé elindulniuk, anélkül, hogy lábuk a földet érintené. A fiúk tehát a rajvonalon felállnak két dobozra, majd indításkor a harmadikat maguk elé a földre téve, egyik lábukkal arra lépnek, a felszabadult dobozot, pedig felemelve maguk elé teszik, és így tovább. Aki szerencsésen először éli el a célvonalat, megkapja a „konzervbajnok” címet. A verseny előtt tisztázandó, mi lesz annak a sorsa, aki lábával közben a földet érinti: kiesik-e azonnal, vagy esetleg újra kezdheti.

LOVASCATA

Elővigyázatosságból csak egészen puha talajon (pl. homokban) vagy térdig érő vízben játszhatjuk. A játsszók két pártra oszlanak. Az erősebbek a kisebbeket a nyakukba veszik. Aztán a két fél „egymásra ront”, hogy nyakáról, vagy „paripájával” együtt lerántsák. A „lovak” természetesen nem harcolnak. Az ilyen játék, ha valaki nem mérsékeli, túlságosan hevesse válhat. Ezért ajánlatos idősebb vezetőknek ellenőrizni.

ÖLTÖZKÖDÉSI VERSENY

Akár önállóan, akár akadályversenybe illesztve igen mulatságos játék, sőt ezen túlmenőleg nagyon jó gyakorlat a villámgyors felkészülést kívánó riadók esetére.

A versenyzők mezítláb, trikóban, klottnadrágban állnak a rajvonalhoz. Előttük bizonyos távolságra, pl. 10-10 méterenként a földre helyezve egy-egy öltözet darab várja őket. Adott jelre a versenyzők az első öltözetdarabhoz futnak, és igyekeznek gyorsan felvenni. Amikor elkészültek, futnak a következőhöz, stb. Az a győztes, aki kifogástalanul felöltözve elsőnek ér a célba.

Még mulatságosabb, ha a versenyzők ébresztő kürtjelre sátraikból futnak elő, az első vonalon kikészített mosdótálakban megmosakodnak, törülközés után a második vonalon rövid reggeli tornát végeznek, és így kezdenek az öltözéshez.

PÁRBAJ CSERKÉSZ-MÓDRA

Vitás kimenetelű játékoknál a döntést sok esetben nyakkendő-mérkőzésre lehet hárítani.

A cserkészek nyakkendőjüket egyik sarkánál fogva övükbe dugják. Saját nyakkendőjét senki sem foghatja le azzal a céllal, hogy ne tudják onnan kihúzni. A cserkészek azon igyekeznek, hogy ellenfeleik nyakkendőjét ki tudják húzni az övből, ami a játékból való kiesést jelenti.

STAFÉTA FUTÁS

Legjobb, ha őrsök versenyeznek. Az őrsök egymástól néhány lépésnyire, egy vonal előtt oszlopban állnak fel. Adott jelre az első páros lábbal helyből távol ugranak, a jelzők, pedig megjelölik az ugrás helyét. Minden következő fiú onnét ugrik, ahol az előtte álló ugrását jelezték. Így ugrik egymásután az őrsök minden tagja. Győztes az az őrs, amelyik a legtávolabbra jutott.

TALICSKÁZÁS

A fiúk egyik fele fekvőtámaszt csinál, a másik fele pedig mögéjük áll. A hátul állók mindegyike bokájánál fogva felemeli a maga „talicskáját”, és adott jelre megindul vele a 15-20 lépésnyire megvont célvonal felé. Az a győztes, aki minden baj nélkül elsőnek jut a célba.

HELYBŐL KITOLÓ

Ketten játszó, mégpedig úgy, hogy felállás után belső lábukat egymás mellé helyezik, és kezet fognak úgy, hogy hüvelykujjuk kiálljon. Mindegyik igyekszik a másik belső lábát helyéből kimozdítani, s ha sikerült, akkor ő nyert. A hátsó lábnak tetszés szerint szabad elmozdulnia, s ha közben egymás kezét elengedik, újra összefogódhatnak.

A játék úgy helyes, ha felváltva, mindkét karral játszó, hogy mindkét alkarjuk erősödjék.

KAKASVIADAL

A kakasviadal mindenkor mulatságos játék, amely a nézőket szórakoztatja.

A két ellenfél leguggol, s térdük alá körülbelül egy méter hosszú botot tesznek. Kezüket a bot alatt az alsólábszárnál összekapcsolják. Az ellenfelek azon igyekeznek, hogy egymást feldöntsék, ami elég könnyen sikerülhet, mert ily módon, guggoló helyzetben maradni igen nehéz.

TÁBORTÜZI SZÁMOK

DONGÓZÁS

Hárman állnak egymás mellé. Középső a dongó, aki kalappal a fején, szétterpesztett lábbakkal folyton dong, s hol egyik, hol másik társának combját megüti. Az ütés után azonnal lebukik, fejét elkapja, mert a megütöttek joga van hozzá, hogy ő még gyorsabban leüthesse fejről a kalapot. Ha ez sikerül, ő lesz a dongó.

FILMJELENETEK

Rendes felvétel: eljátszunk valami rövid kis jelenetet 2-3 szereplővel a tábor életéről, vagy egyebet.

Némafilm: ugyanezt eljátszuk hang nélkül, túlzott gesztikulálással.

Lassított film: Hangosfilm, de mérhetetlenül lassú minden beszéd, s különösen a mozgás.

Gyorsított film: az előbbinek az ellentéte. Igen gyorsan pergő kell, hogy legyen.

Opera: Mindent énekelnek, s ezáltal komikusan elnyújtva történik minden. Sőt a szerepek is felcserélődhetnek, stb.

BÍRKÓZÁS A „GYŐZHETETLEN X”-SZEL

A tábortüzvezető bejelenti, hogy most Czája János fog birkózni X úrral. A küzdelem megkezdődik. Ez előadó fiú egy elképzelt ellenféllel birkózik. Egyszer-egyszer a levegőbe repül, aztán leesik, hidat csinál, sikerül neki talpra állni, fújtat, fél Nelson-ba kapják, megint leesik, csomóba szorul, és így tovább. Végül két vállal a földet érinti.

X urat győztesnek hirdetik ki.

A legkisebb cserkész is sok babért szerezhethet ezzel.

HAJSZÁL-MŰVÉSZ

A művész kiáll a középre és bemutatkozik: „Engedjék meg tisztelt uraim, Siritavibavanadityadarapanandi tusudéchararay vagyok, indiai művész, avagy csepűrágó, ha úgy tetszik”.

Ezután több fiúhoz odalép, mintha hajszálatokat gyűjtene. A több fiú fejről mímelve kitépett hajszálatokat összeköti. Majd a láthatatlan hajszálat az orrán keresztül fűzi, ide-oda huzigálja, végül egy hirtelen mozdulattal kirántja az orrából, és az egyik fülén kezdi befűzni, a másikon pedig kihúzza. Megismétli az előbbi mozdulatokat, majd úgy tesz, mintha a hajszál egy részét a száján húzná ki, s így most az egyik fülén és a száján keresztül kezdi a hajszálat ide-oda húzogatni.

Végül kihúzza az orrán keresztül a hajszálat, és a feje felett lengeti. A lengetésből krinolinozás lesz (kiugrik, beugrik, dugóhúzózt csinál), aztán hirtelen megmerevíti a hajszálat, az orrán, homlokán felállítva egyensúlyoz vele. Legvégül úgy tesz, mintha szétoldaná az összekötött hajszálatokat, majd ezeket marokra fogja, mint egy csokrot, és odamegy a fiúkhoz, akiktől a hajszálatat tépte, s egyenként visszateszi a fejükre.

HEKTOR BUCSUJA

Bizonyára mindenki emlékszik Homérosz eposzának eme híres alakjára, és fájdalmas búcsújára, amelyet oly szépen írt meg az Iliasban a vak költő. Szavaló művésziünk megragadó élethűséggel fogja előadni Hektor búcsúját. A szavaló művész bejön, pózba vágja magát, stb. majd hirtelen fájdalmas vakkantást hallat, s elugatja „Hektor” búcsúját.

ORRFÚVÁS

A vezető bejelenti, hogy következik X úr, a világhírű szavalóművész. A szavalóművész kiáll, és náthás hangon szavalni kezd:

Azért jöttem én ide elétek,

Hogy egy verset mondjak el tinéktek.

Elővesz egy picike zsebkendőt, orrát fújja, s újra szaval náthásan:

Azért jöttem én ide elétek,

Hogy egy verset mondjak el tinéktek.

Elővesz egy rendes zsebkendőt, orrát fújja. Elszavalja náthás hangon a fenti két sort.

Utána elővesz egy nagy zsebkendőt, orrát fújja. Elmondja a két sort náthás hangon.

Negyedik zsebéből egy asztalkendőt vesz elő, ismét hosszan fújja az orrát. Náthás hangon szól:

Azért jöttem én ide elétek,

Hogy egy verset mondjak el tinéktek.

De nátha van az orromban,

Én meg vagyok zavarban.

Elővesz ötödik zsebéből egy törölközőt, orrát hosszasán, hangosan fújja. Elmondja ismét a négy sort náthás hangon.

Erre egy lepedőt húz elő, trombitál hosszasán, hangosan, dallamosan, végül tiszta hangon ennyit mond:

Hát csak azt akarom mondani,

Jó volt az orromat kifújni.

A TEHETSÉGES KEZDŐ

A tehetséges kezdő Czuczor Gergelynek „Hunyadi” című költeményét adja elő az önképzőkörben. Kiáll a tűzhöz, belekezd a szavalásba. A versben előforduló minden egyes mozdulatot azonban hatalmas gesztussal és arcmozdulattal kíséri.

Ilyenformán:

Ki áll amott a szirttetőn (mutató ujjával mutat)

Hunyad magas (ágaskodva mutatja) falánál,

S körültekint (kezével a szemét beárnyékolva ugyancsak körültekint) a sík mezőn

Az esti fény sugárnál (hunyorog)

Hunyadi ő, az ősz (szakállát simogatja) vitéz,

Hazáját most nem űzi vész (úgy tesz, mintha valakit űzne, zavarna)

Várába szállt (kezével szárnycsattogást utánoz) nyugodni

De hírnök jő, s pihegve (a szavaló is liheg) szól:

„Uram, hatalmad eldőlt (szintén dőlni kezd)

Hazádon nem kormányozol (kezével volánt kormányoz)

A polcra már Ulrich ült „(leül)

„Ha úgy akarja a király,

Hunyadi akkor félreáll (a szavaló félreáll),

Mond és marad nyugodtan (nyugodtan áll egy ideig).”

Ketten berohannak, s egy pokrócot dobva fejére, kényszerzubbonyostól kiviszik a szavalót a színról.

SAMUKA, AZ UGRÓMŰVÉSZ

Egy jó humorú, ügyes fiú lép a tábortűz elé: Kedves fiúk! Én ma meg akartalak benneteket örvendeztetni, valami nagyszerű mutatvánnyal, s ezért elhoztam nektek a világ legnagyobb ugróművészt. Itt van nálam, rögtön elő fogom venni a zsebemből. Szükségem van azonban két ügyes trapézra, kérek erre a célra két vállalkozó szellemű cserkészt.

(Két jelentkező jön elő, kezet fog velük) Úgy, most álljatok egymással szemben, kb. 5-10 méternyire egymástól. Ökölbe szorított kezeiteket tartsátok a melletek elé. Így... Menjetek egy lépést hátra! Nem, ekkora távolságot mégsem tud az én ugróbajnokom átugrani. Gyertek egy lépéssel közelebb. Nem, ez már sok, kicsit hátrább. (5 percig tart a rendezkedés.)

No, most bemutatom nektek az ugróművész urat. Belenyúlok a zsebembe, kihúszom onnan Samukát. (Úgy tesz, mintha onnan egy egész kicsinyke állatot venne ki). Látjátok? Nem? Hát persze, Samuka jóval kisebb, mint a legnagyobb elefánt. Megjegyzem, a világítás is gyenge! No, de sebaj! Óvatosan a tenyeremre helyezem. Itt van, óh, itt van a drága, kis Samuka! (Megsimogatja).

No, most Samuka, figyelj ide! Ugrálni fogsz! Innen (mutatva), ide ugrasz! ... Jó? (Óvatosan az egyik trapéz tenyerébe helyezi). No, most ugorj ide, Samuka! Hooop! (Ujjával a levegőben követi, mintha Samuka ugrott volna). Ugye, milyen ügyes! Még egy pár ugrást csinálunk. No, most nagyobb távolságra ugorj. Ide gyorsan, Samuka! Hooop! (Keresi). Hol a Samuka? Hol van Samuka? (Körülnéz, egy fiú hajába nyúl, örömmel). Itt a Samuka! No, most még egyszer ugorj! No, no, no! (Jobban megnézi, csalódottan.) De hisz ez nem is az én Samukám!

VILLAMOS VÁRÁS

Nagyszerűen lehet azt is utánozni, mint várja egy fiatalember a megállónál a villamost. Tavasszal: kalapját fogja, mintha a szél cibálná, szélirányba dől, stb., utánozza a nagy szélben való viselkedést. Nyáron: kabátját leveti, liheg, árnyékot keres, stb. Ősszel: eső, gallérját felhajtja, esernyőt nyit, stb. Télen: nagy hideg, vacog, topog, karját lengeti, stb.

A GRAMOFON

Két szereplője van. Az egyik fiú a földre kuporodik, s pokróccal leterítik. Rátesznek egy nagy fazékfödőt. Jobb karja kinyúlik a pokróc alól. A fedő a hanglemez, a kinyúló kéz a gramofon karja. A másik fiú a gramofon-kezelő. Ez felhúzza a gramofont (a gramofon utánozza a hangot), felemeli a lemezt, leolvassa róla az eljátszandó dal címét. Azután ráteszi a gramofonra, ráhajtja a gramofon karját (ennek tüje az ökölbe szorított kézből kinyúló mutatóujj.), s a gramofon játszani kezd. (Persze jó hangú fiú legyen a pokróc alatt. Közben a gramofon egyszerre elkezd recsegni, majd megáll. Újra fel kell húzni. A lejátszott lemezt azután meg lehet fordítani, s most más dalt hallhatnak a fiúk.

Különösen nagy sikere lehet a gramofonnak, ha az alája bújtatott fiú jól tud utánozni valamilyen hangszert. Ha szükséges, ketten is elbújhatnak a pokróc alá.

DANI BÁCSI HÁLÓINGJE

A Dani bácsi hálóingének csak szerény szerepe van, hogy általa mutatja be két ügyes fiú a színpadi irodalom fajait.

Tragédia: az egyik szereplő gondtalanul tesz-vesz a színpadon. A másik felindultan rohan be. Megragadja vállánál fogva társát. (Drámai fordulat) Kérdezi:

-Nem láttad a Dani bácsi hálóingét?

A másik ijedten:

-Nem!

-Ah, nem láttad?!!

Másik kétségbeesve:

-Nem! A Dani bácsi hálóingét?

Az első szereplő sírva fakad és suttogva mondja:

- A Dani bácsi, a Dani bácsi, a Dani bácsi hálóingét...

A hálóingét! –szól a másik, egy ideig küszködik magával, aztán összeszedi magát, és lesújtóan bevallja, hogy- látta. A társa felhördülve leszúrja, majd láthatólag beleőrül a gyilkosságba.

Vígjáték:

A: (fuldokolva kacag)

B: (bejön) Mi az?

A: (alig tudja kiejteni) A háló, a háló, a hálóingét, a Dani bácsiét, nem láttad?

B: (óra is rájön a nevetés) A hálóingét! Nagyszerű! A Dani bácsiét! (Egymásra borulva vonaglanak a nevetéstől, miközben többször kiejtik a Dani bácsi és hálóing nevét. Végül is A. előhúzza a cserkészszingből lassan egy lepedőt. Egymást támogatva, fuldokolva vonulnak ki a színről.

Népszínmű:

A: (csárdás ütemben, illegve-billegve énekli a „Már én többet nem” dallamát használva): Dani bácsi, Dani bácsi ...

B: (mint legény jön be) Nem láttad a Dani bácsi hálóingét?

A: Lelköm, aranyom, szép galambom, nem láttam az ümögét nekie.

B: (felnéz az égre, megragadja A-t két vállánál fogva): Asszony, igaz lelkedre mond meg, hogy nem láttad-e?!

A: (fejével nemet integet)

B: (elszomorodva leül, és mint egy bánatos szerelmes, nótát kezd énekelni, hogy) Nem látta a Dani bácsi hálóingét...

A: (vigasztalólag) (feléje közeledve): Nézz rám, Matyi, és felejtsd el a Dani bácsi hálóingét. Mindketten táncra perdülnek, és eljárvák a Dani bácsi hálóinge című csárdásra a magyar kettőst.

Opera:

A szereplők nem mondanak mást, csak hosszú trillák, duettek között utánozzák az opera áriát ebből a szövegből: Nem láttad a Dani bácsi hálóingét? Nem én, nem. Te nem láttad a Dani bácsi hálóingét. Ő nem látta a Dani bácsi hálóingét. Mi nem láttuk a Dani bácsi hálóingét.

Operett:

A bonviván és a primadonna sok tánc közben, könnyed dallamra éneklük a fenti szöveget, közben lehetőleg sokat hajlonganak, és itt-ott hősies mozdulatokat tesznek. A komikus a sarokban kacag, mondván: A Dani bácsi hálóingét keresik! Hahaha!

Detektív dráma:

Egyik fiú a tolvaj, másik a detektív. Először a tolvaj jön be. Óvatosan körülnéz, majd elbújik úgy, hogy jól látszik a ruhája alól kilógó óriási hálóing. Majd belép a mesterdetektív. Szájában pipa, ereiben hidegvér. Szimatol, hatalmas bottal verdesi a tolvaj nyomait, de nem talál semmit. Egyszerre hirtelen a földre vágódik, balkezére támaszkodva, jobb kezében

nagyítóüveget tettevizsgálja a láthatatlan nyomot. Kisüti, hogy a tolvaj 47 éves, nőtlen fűszerkereskedő, akit nem oltottak be három éves korában. A további szorgos kutatás közben rálép a tolvaj lábára, aki felvisít. A detektív lefogja: „Hol a Dani bácsi hálóinge?” A tolvaj tagad. Nagy motozás közben megtalálja a mesterdetektív a kilógó hálóinget, mire diadalittasan elvezeti a tolvajt.

TÚKERESÉS

Minden különös bejelentés nélkül két fiú lép a tábortűz közelébe, s először csak erősen a földre nézve, később lehajolva, végül hason csúszva keresnek valamit. Jó vártatva megszólal a tábortűzvezető:

-Hát ti mit csináltok itt?

-Keresünk.

-Mit kerestek?

-Tűt.

-Elvesztettétek?

-Igen.

-Mikor?

-Vacsorakiosztás alatt.

-Vacsorakiosztás alatt itt voltatok?

-Nem!

-S mégis itt vesztettétek el?

-Nem!

-Hát hol vesztettétek el?

-A konyhában.

-Akkor miért itt keressetek?

-Mert itt világos van!

MÚLT ÉJJEL LÁTTAM A SZELLEMET

Négyen állnak egy sorban, a vezető a jobbszárnyon.

„A” a vezető, „B” a balszélső.

A: (síri hangon): Múlt éjjel láttam a szellemet. (továbbadják B-ig.)

B: (összeborzad): Mit csinált? (továbbadják A-ig.)

A: (föltartja jobb kezét): Ezt tette.

B: És mit tettél te?

A: (föltartja bal kezét): Ezt tettem.

B: Aztán mit tett ő?

A: (Még hajtja térdét) Ezt tette.

B: És mit tettél te?

A: Ezt tettem! (És vállával hirtelen fellöki az egész sort).

A játék vége előtt a „végső fordulatot” természetesen nem szabad elárulni, az csak A tudja.

ŐSERDŐBEN

Nyolc tigrisvadász megindul az őserdőben. Keskeny az ösvény, ezért csak egymás mögött vonulhatnak, libasorban.

Vezetőjük a törzsfőnök fia, titokzatos, halk hangon súgja a mögötte menőknek:

-Beértünk az őserdőbe.

Ezt hátraadják, egészen az utolsóig.

-Tigrisnyomokat látok.

Ezt is hátraadják.

-Követjük a tigris nyomait.

Ezt is hátraadják.

-Egy tisztásra érünk.

Hátrafelé ismétlik, épp úgy a következőket is.

-Rövid időre lepihenünk.

-Megtízoraizunk.

Közben egymás után letelepednek fiatal vezetőjük köré. Mikor már valamennyi leült, az utoljára érkező hal hangon kérdi a vezetőt:

-Miért beszélt útközben olyan titokzatos, halk hangon?

-Mert rekedt vagyok!

A FŐCSERKÉSZ A BUSHMANNOK KÖZÖTT

A tábortűz vezető előadja, hogy Bi-Pit egyszer meg akarták ijeszteni a bushmannok, mert azt hallották róla mindenfelől, hogy igen bátor ember. Próbáljuk elképzelni, hogy mi vagyunk a bushmannok, és kezdjük ijesztgetni Bi-Pit. Mindenki leguggol. Mérges arcot vág, s a két kezét félmagasságból előre lökve mondja kísértetiesen: Vász-kávava!

Bi-Pi nem ijed meg. Erre mindenki feláll, ugyanolyan mozdulattal, szinte visítva mondja: „Viszki-vivivi!”

Bi-Pi nem ijed meg. Erre nagy dorongütést utánozva, felemeljük a dorongot: ”Dzzzzzz!” Azután lesújtunk: Bummm!

Bi-Pi nem ijed meg. Erre a törzs álmélnodni kezdett és üdvözölte Bi-Pit a törzs csatakiáltásával: „Kukuk!”

A VONAT

A csapat által bemutatható hangutánzás. Első kép az állomás. A csapat egyik része az álló mozdonyt utánozza, mégpedig lassú ritmussal. Az egyik társaság egy erős „cs”-t sistereg, a másik „fu”-t. A harmadik része különböző újságcímeket, vizet, narancsot, cukorkát, stb. kiabál. Valaki, mint kalauz, rendezkedik. Síp, majd a vonatvezető trombitajele, s elindul a vonat, amely a táborozó csapatot viszi. A csapat egyik része (gyerekhang) a Megy a gőzös-t éneкли. A másik része dugóhúzó-t mond. A harmadik része „s”-hanggal segíti a mozdonyt utánozni. A tábortűz-vezető két karja a dugattyúkar, amelynek üteme szerint igazodik a hangutánzás. Amikor a mozdony hegynek felfelé tart, a csapat sistergő része erősen megnyomja a c-t és az s-et, ezt mondja: „Cibak Péter, segítség, Cibak Péter, segítség!”. Mikor a vonat fellihegett a csúcsra, átcsapnak a következőbe: „Cibak Péter, jövök már!”. Itt a j betűt hangoztatják erősen, úgy, hogy egy kis h-t is mondanak hozzá. Mikor a vonat már lefelé szalad, „Cibak Péter esz a fene” a szöveg. Természetesen mindig gyorsabban.

A hangjátéknak hosszú mozdonyfütty vet véget.

A Cibak Péter - féle szöveg helyett ezt a szöveget is mondhatjuk: „Ide Kati, ide Kati!”

LEPIHENT A TÁBOR

Kellő bevezetés után, intésre az egész csapat mondja ásítva: „Ááááalom, ááááalom!” Felnyújtózkodva, szemlecsukva: „Áááh!”. A fák hajlását deréklengéssel utánozva: „Sssszzszsz” Szuszogva:” Hsz, hsz, hsz”. Horkolva: „Hrr, hrr, hrr”.

ÉNEKEK PANTOMIM MOZDULATOKKAL

Kedves tömegszámként lehet felhasználni magyar vagy idegen énekeket a következő módon: az éneket először végigénekeljük minden mozdulat nélkül. Azután énekeljük úgy, hogy az egyes szavak éneklése helyett megfelelő mozdulatot végzünk. Minden egyes újraéneklésnél (egymás utáni sorrendben) a régi s egy újabb szót mutogatunk éneklés helyett. A végén már csak alig néhány kötőszó akad, a többi mind mutogatjuk.

HAJMÁSI HANGUTÁNZÁS

Az ismert „Hajmási Péter, Hajmási Pál” nóta igen érdekes változata, ha a Péter és Pál és Hajmási elhagyogatása után ezeket csináljuk: Tapsoljuk a Pétert, tapsoljuk a Pált. Füttyüljük a Pétert, zizegjük a Pált. Ugassuk a Pétert, nyávogjuk a Pált. Cincogjuk a Pétert, brekegjük a Pált, stb.

MOZGÁS-KÁNON

A kánonok egyik-másikat igen jól fel lehet használni közös mókákra, úgy, hogy összekötjük különféle mozdulatokkal. (Leülés, felállás, számárfül, stb.) Kijelöljük ugyanis, hogy a szöveg bizonyos szavainál milyen mozdulatokat kell végeznie a csoportnak. A különböző csoportok által különböző időkben végzett mozdulatok igen kedves, mulatságos hatást eredményezhetnek.

RAKÉTA

A tábortűz-vezető egyszeri bemutatása után mindenki segít neki -mozdulatait kísérve- a rakéta feleresztését utánozni. A tábortűz-vezető lehajol. Kéz-érintésére (gyufagyújtás) erős, rövid „SSS!” Aztán a tábortűz-vezető lassan emelkedni kezd a guggoló ülésből, szemeivel követi a rakéta útját a levegőben, a többiek pedig utánozzák a rakéta hangját: Sssz és füttyülés szerű hangot. A vezető érintésére pillanatnyi csend, majd egy hatalmas taps, a rakéta fönn elrobbant. S aztán a tömeg csodálkozásának utánczása: „Áááá, remek!”

SÖRIVÁS

Felkérjük a tábortűz körül ülőket, hogy segítsenek a kedves egészségünkre egy üveg Angliából importált sört meginni. A vezető egy láthatatlan sörös üveget szorít a térdi közé, majd egy láthatatlan dugóhúzó fúr a dugóba. Mindenki utánozza a dugó kihúzásának nyikorgását azáltal, hogy összecsucsorított ajakkal levegőt szív be. A dugó húzásának pukkanását úgy utánozzuk, hogy a nagyujjunkkal, mint akkor, amikor a puskaravaszt gyorsan elrántjuk. Következik a sör kiöntése pohárba. A tábortűz-vezető magasra emeli egyik kezével az üveget, a másikkal a poharat. Hangutánczás: mélyhangú és folyton gyorsuló és magasabbá váló nyelvcsettintgetés. A tábortűz-vezető a közönség egészségére kívánja az italt, és

mindenki csücsörítve és kortyolgatva, hátraszegezett fejjel issza a nedűt. A végén egy meglegedett „ahhh” és hassimogatás.

SZÚNYOGVADÁSZAT

Ezt is a tábortűz-vezető mutatja előre, és a közönség utánozza. Jön a szúnyog. Ujjunkkal a levegőbe sikló vonalakat rajzolunk, és mondjuk: „Zzzzz”. Leszáll a balkezünkre, bedöfi szívó lándzsáját bőrünkbe: csettintés a nyelvvel. Felemeljük óvatosan jobb kezünket és nagy csattanással lesújtunk rá. Boldog kiáltással mondjuk: „Megvan!”

TIGRISVADÁSZAT

A tábortűz-vezető előadja, hogy egy tigrisvadászat utánzása következik. Ő majd végzi a mozdulatokat, a többiek a hangutánzást végzik. A tábortűz-vezető, mint törzsfőnök, magasra emelt lábakkal, lábujjhegyen, óvatosan közeledik a bozótban rejtőző tigris felé, amikor meglátja, hátraugrik egy lépéssel, és elordítja magát rémült arccal: „Dzsikolááá-jóóóó!”. A törzs feleli: „Dzsiiii”. Ez megismétlődik három-négyszer, mindig rémesebb ábrázattal és mindig kétségbeesettebb módon. Végül is a törzsfőnök intésére mindenki megembereli magát, és bedobja a nem létező tigrisbe dárdáját, mire a királyi fenevad kiadja nemes lelkét, mondván: „Voaaaááák!”

TETSZÉSNYILVÁNÍTÁS

A közös tetszésnyilvánításnak igen könnyű és érdekes fajtája, amikor a „Bravó”-t így adjuk elő: A tábortűz-vezető lehajol, azután kezével széles, majd kisebb köröket ír le csigavonalban, mindinkább felfelé emelkedve. A többiek pedig lassan és mélyen kezdett „Brrrrr” hangot felviszik magasabb, erősebb, vékonyabb hangra, és a végén (amikor a vezető ujjával a magasba mutat) így törnek ki: „Ávó!”

A nem-tetszés nyilvánítása ugyanennek a fordítottja.

TÜSSZENTÉS

Beosztjuk a tömeget négy részre, négy szó szerint: herc, pik, ász, tref. Kézérintésre egyszerre mondja ki mindegyik csoport a neki kijelölt szót. Ez úgy hat, mint egy nagy tüsszentés. Ennek a mókának értelmesebb alakja, amikor a tábortűz-vezető utánozza a tüsszentési vággyal való viaskodást, és a tömeg, a kellő pillanatban nagyot tüsszent. Természetesen a tábortűz-vezető nem késik egészségére kívánni a kedves vendégeknek a tüsszentést.

AZ ELTÖRT GYUFASZÁL

Valakivel fogadni kell, hogy nem tudja három kérdésre egymás után azt felelni: „Eltört gyufaszál”. A fogadás tárgya egy kis értékű pénzdarab, a játékvezető kezébe kerül. Kezébe vesz egy eltört gyufaszálat is. Feltesz két tetszés szerinti kérdést, amelyre a másik habozás nélkül feleli, „Eltört gyufaszál”. A harmadik kérdés így hangzik: „Mi kell inkább neked: a pénz (2 fillér), vagy az eltört gyufaszál?” Ha azt feleli, hogy az eltört gyufaszál- akkor oda kell neki adni, ha ellenben azt mondja, hogy a pénz, akkor elveszítette a fogadást.

GONDOLATOLVASÁS

A gondolatolvasó felszólítja a társaságot: „Vegyen elő valaki egy darab papírt és írjon rá valamit. Ő ezalatt eltűnik és „ugyanazt” felírja egy papírra. A gondolatolvasó a papírra ezt a szót írja: „ugyanaz”. Ahelyett, hogy maga olvasná fel, előbb odaadja valakinek, azután felolvastatja az eredeti papírt, majd megkérdezi, hogy mi áll az ő papírján. A felelet: „ugyanaz”.

Valaki elmondja, hogy tud gondolatot olvasni. Igaz, hogy hosszú és fárasztó tanulás árán szerezte meg ebben a tudományban a jártasságot, de most eldicsekedhet vele, hogy száz eset közül 99-ben meg tudja mondani, hogy mit gondolt az előtte ülő. Elkezd gyufaszálakat osztogatni. Mindenki ad egy szálat, egy kis hókusz-pókusz közben. Vigyázni kell azonban arra, hogy senki se maradjon ki. Mikor az utolsónak nyújtaná a gyufát, kijelenti, hogy most megmondja, mit gondol az előtte ülő: „Azt, hogy ő is kap egy szál gyufát”.

GORILLÁZÁS

Ez is becsapódsi játék. Csak 8-10 fiú játszhatja. Kell hozzá valaki, aki nem ismeri a játékot. A játékvezető elmondja a játék menetét. Ez abból áll, hogy kiküldenek egy fiút, akinek a bentmaradtak ordításából ki kell találnia, hogy ki a fő-gorilla. Miután a kiküldött eltávozott, az ott maradók kijelölik maguk közül a fő-gorillát. Mindenki torka szakadtából ordít. De ordít a kiküldött is. Ha a kiküldött meg tudja állapítani a teljesítményből, hogy ki a főgorilla, ő marad bent, és a megtalált főgorilla megy ki.

Azt a játékot megismétlik egyszer-kétszer. Amikor a játékot nem ismerő fiú megy ki és jön vissza, mindenki elhallgat, mint a csuka. Persze a mit sem sejtő áldozat egyedül kezd ordítani, s az e feletti meglepetése nem csekély meghökkenésben szokott megnyilvánulni.

KI TUDJA KABÁTHÁT EGYÉSZEN EGYEDÜL LEVETNI?

A tábortűz-vezető megkérdezi, hogy van-e valaki a fiúk között, aki elegendő erőt érez magában egy nem túlságosan nehéz bemutatás elvégzésére? Ha a jelentkező fiú elég erős (megnézik karizmát), megkérdezi tőle, le tudja-e vetni egyedül a kabátját? Amikor a jelentkező nagy igyekezettel hozzáfog kabátja levetéséhez, a kérdező is leveti saját kabátját, és így még a legerősebb fiú sem képes kabátjának egyedüli levetésére.

SZÁMOLÁS SZÁZIG

Egészen bizonyos, hogy közületek senki sem tud százig számolni -mondja a vezető a tábortűznél. Vállalkozó valószínűleg fog akadni több is, hiszen mindenki bízik számtantudásában. Ha több vállalkozó van, elküldjük őket a tábortűztől távolabb, csupán egy fiút hagyunk ott, s megkezdjük a próbát. (Az egész számolás csupán a kezünkkel történik, gyors válaszokat kell mindig adni.)

Mennyi ez? - kérdezzük a páciensről, két ujjunkat feltartva. „Kettő” -vágja rá gyorsan. Mennyi ez?- kérdezzük hat ujjunkat feltartva. „Hat” -hallatszik a gyors válasz.

Mennyi ez?- kérdezzük négy ujjunkat feltartva. „Négy” -mondja a kérdező.

Mennyi ez?- kérdezzük most tíz ujjunkat feltartva. „Tíz” -feleli a páciens. „Hát akkor tíz kézen hány ujj van?” -adjuk fel neki hirtelen a kérdést. „Tíz kézen száz ujj van” - feleli egész

bizonyosan a páciens. (Természetesen óriási hahota tör ki erre, s az áldozat csak akkor veszi észre a tévedést). Így leírva talán hihetetlennek látszik az egész, de ha megpróbáljátok, biztosan mindenki el fogja téveszteni az utolsó kérdést. Annál érdekesebb ez a harc, minél előkelőbb úron, vagy minél nagyobb rangú cserkészen próbáljuk ki a dolgot, s azt tréfáljuk meg. Ha az egyikkel végeztünk, bejöhet a tábortűzhöz a második vállalkozó is, és azzal cselekszünk hasonlóképpen.

CSALÁDI KÖR

Írta : Sok magyar költő után, egy unatkozó diák

Este van, este van,
Ki-ki nyugalomba,
Feketén bólintgat
Az eperfa lombja.
Zúg az éji bogár,
Nekimegy a falnak,
Nagyot koppan akkor
Azután elhallgat.
„Ki az, mi az? Vagy úgy?”
Fordulj be és aludj,
Uram László király,
A zápor majd eláll,
Az veri ablakod.
Jaj de nem tudok így maradni
Szeretném magam megmutatni,
Hogy látva lássanak.
S elkeseredésében mit telhetett tőle,
Nagyot ütött botjával a szamár fejére.
Leccapott, leccapott fekete szélvészéből,
Kikapá levelét az anyai kézből.
„Hess te gyilkos, ne bocsáss fullánkot
Neked adom, vigyed a virágot!”
S szép menyasszony ruhát sem cserélhet,
Az ellenség ki nyakra, ki főre
Menekülnek a várból előle!....
S Edward király, angol király
Vágtat fakó lován!
Ej no... mi baja lehet annak az állatnak,
Szőre borzos, csontja szőrös,
Szédelegve ballag.....
Meg megáll, körülnéz, majd kapja hirtelen
S egy iramodással a pitvarban terem.
Ösztövért kútágas, hórihorgas gémmel
Mélyen néz a kútba, benne vizet kémlel,
S minden gondja, gondolatja
Neveletlen négy magzatja.
Az egyiket betakarja,
Másikat felfogja karja,

Elringatja, elaltatja,
Harmadikat ápolgatja.
Fekete viaszból nyom reá pecsétet,
Könyöklőn várnak az udvari cselédek.
Semmi nesz. Az ünnepélyes csendbe,
Egy madár csak néha füttyent be,
S ahol jön, ahol jön egy fekete holló,
Hunyadi pajzsán ül ahhoz hasonló.
És titkon kúszik tíz, száz évekig.
Hamuban, éjben, míg s keservek löporához ér és akkor.....
Megenyhül az ég, s vidul a határ
S te újra itt vagy jó gólya madár.
És én, mint véred lüktető zenéje
Amely most lázas ajkadon liheg
A hang vagyok mely belesír az éjbe,
És sorsod gyászát az zendíti meg:
Ej mi a kő, tyúkanyó, kend
A szobában lakik itt bent,
Lám csak jó az Isten, jót ad,
Hogy felvitte a kend dolgát.
Szemekkel, mint a csillagtűz,
Ah ki vagy te márványkeblű szűz?
„Én vagyok a falu rossza egyedül
Engem ugat minden kutya messziről.”
Bodri kutyám! Figyelj csak rám
Van nekem egy tarka macskám
Kinek drágább rongy élete
Mint a haza becsülete.
Csendesen kérődzik, igen jámbor fajta,
Pedig éhes borja nagyokat döf rajta.
Hosszú, hegyes tőr ifjú szívében,
Íme bizonyosság Isten előtt.
Gyilkos erőszak ölte meg őt.
S tovalebben a vak éjben,
Hazafelé az ösvényen.
Arca halvány, hangja régi
Fia, lánya, megösméri.
Oh, irgalom atyja ne hagyj el!
És röpked a bomba, és csapkos a gránát
Minden tüzes ördög népet, falvat ont.
Úgy töri Drégely sziklai várát
Haldokló hördül, ellenség tombol,
Közben, közben csupán a macska dorombol,
Majd a földre hintik a zizegő szalmát
S átveszi a tücsök csendes birodalmát.

ROMANZA ESPAGNOLA

Don Subláda, Don Subláda

Grandissimo cavellero,
Longa spáda oldalláda,
Blankissimo ingalléro
Quando an der paripano,
par la longa promenada,
il gitára on la mono
et cantata szerenado.
Donna Panna, hallgatandó
Zsalugater in ablako.
Et magno suspirando
Quoi fait höle gyékényháló.

Donna Panna, Donna Panna,
Bella donna in Sevilla,
Lo pido vestra gratia
Mae entendu Donna Panna
Et da ipsi une grajcara.

Donna Panna, Donna Panna,
Bella donna in Sevilla,
Gratiara il grajcara
Valde male e kadencia.

Frude benne audiamo,
Mio corde semper fajó
Il grajcara impress aréna
Mortífice une mordályó.

Un durrantás....
Don Subláda morte jacet szobapadló,
Il grajcara oldalláda
Tristissimo borralaló

(E hősköltemény nagyszerűen előadható tábortűznél három szereplővel. Egy szaval, Donna Panna és Don Subláda pedig némajátékkal bemutatja a jeleneteket.)

KÖCSÖGÖT ÖRÖKÖLT ÖDÖN
Költő: Töhötöm

(Tábortűznél drámai hangon előadva).

Sörös köcsögöt örökölt
Dömötör Ödön.
Tömör, zömök, vörös, törökös
Köcsögöt csötörtökön.
Csökönös kölyök Ödön
Zöld ködmönt öltött.
Sörös köcsög fölött
Bögöly körözött.

Dögölj bögöly körmöm között
dörgött Ödön.
Jött több ökör, göndör,
Zömök, vörös.
Szökött ökrökhöz Ödön
Göröngyöt lökött,
Több csökönyös dögöt
Köldökön döfött.
Döglött ökrök között
Törött köcsögök mögött
Ödön föl-föl röhögött
Hö-hö-hö, Hö-hö-hö, Hö-hö-hö.

