

JÁTÉKOK



2020

HAPPYJÁTÉKOK ÚTMUTATÓ

Happy Kártyajátékok

Happy tevékenység-kitalálós
Kicsoda Happy
További kártyajátékok

További játékok

Szólánc
Szülinapi ebéd
Boldog születésnapot tánc
Kövess!

HAPPY KÁRTYAJÁTÉKOK



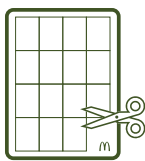
HAPPY TEVÉKENYSÉG-KITALÁLÓSDI



Ajánlott kor



Füzet,
Toll/ceruza



Nyomtasd ki a
játékot és vágd ki
a kártyákat

A JÁTÉK MENETE

A játékhoz a Happy tevékenységeit ábrázoló kártyákra (sárga szegélyes) lesz szükséged

- 1 Válassz ki egy játékost.
- 2 A játékos kiválaszt egy kártyát a sárga szegélyes kártyaszettből. A többi játékosnak nem mutatja meg a képet!
- 3 A kiválasztott játékosnak hang nélkül el kell játszania, hogy mit csinál Happy a kártyán. A nyereshez mindenkinek ki kell találnia, hogy melyik tevékenységet végzi Happy!
- 4 Mutasd meg a csoportnak a kártyán lévő képet, hogy lássák, igazuk volt-e! A játékot az nyeri, amelyik a legtöbbször találja el jól az adott tevékenységet.
- 5 Egy-egy kártyánál több válasz is elfogadható. Nézd meg a szomszédos oldalon, hogy mik lehetnek a különféle helyes válaszok. Ha valaki olyan leírást ad a tevékenységről, ami a lehető legközelebb áll a képen láthatóhoz, akkor a válasza helyes.



BALETOZÁS
BALETT TÁNCOS



KOSÁRLABDA
KOSÁRLABDÁZÓ



ÚSZÁS, MÉLYTENGERI
BÚVÁRKODÁS,
MERÜLÉS



HORGÁSZAT,
HALFOGÁS



GOLF



LOVAGLÁS



JÉGKORCSOLYÁZÁS,
KORCSOLYÁZÁS



ZSONGLÓRKODÁS



KUNG FU, KARATE,
HARCUMŰVÉSZETEK



KENUZÁS,
CSÓNAKÁZÁS,
KAJAKOZÁS



AUTÓVERSENYEZÉS,
VERSENYEZÉS,
VEZETÉS,
GOKARTOZÁS



GÖRDESKÁZÁS



UGRÓKÖTELEZÉS



SZÖRFÖS



TENISZ,
TENISZEZŐ



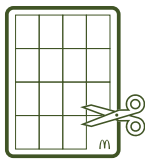
KICSODA HAPPY?



Ajánlott kor



Füzet,
Toll/ceruza



Nyomtasd ki a
játékot és vágd ki
a kártyákat

A JÁTÉK MENETE

Ehhez a játékhoz a Kicsoda Happy? kártyákra (piros szegélyes) lesz szükséged

- 1 Válassz ki egy játékost.
- 2 A játékos kiválaszt egy kártyát a piros szegélyes kártyaszettből. A többi játékosnak nem mutatja meg a képet!
- 3 A játékosnak el kell játszania azt a karaktert, akit Happy alakít a kártyán. A játékos adhat ki hangokat, hogy segítsen a játékosoknak kitalálni, kicsoda a karakter.
- 4 A nyeréshez mindenkinek ki kell találnia, hogy kicsoda Happy!
- 5 Mutasd meg a csoportnak a kártyán lévő képet, hogy lássák, igazuk volt!
- 6 Folytassátok a játékot addig, amíg van felhasználatlan kártya.
- 7 Egy-egy kártyánál több válasz is elfogadható. Nézd meg a szomszédos oldalon, hogy mik lehetnek a különféle helyes válaszok. Ha valaki olyan leírást ad a karakterről, ami a lehető legközelebb áll a képen láthatóhoz, akkor a válasza helyes.



FESTŐ, FESTÉS,
MŰVÉS



ÁGYÚGOLYÓ,
FENEGYEREK,
REPÜLŐ, KILÓVÓ



COWBOY



DRAKULA, VÁMPÍR



TUDÓS, TANÁR



FARMER, KERTÉSZ



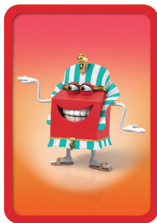
LOVAG, BAJVÍVÓ



BŰVÉS



MÚMIA, ZOMBI



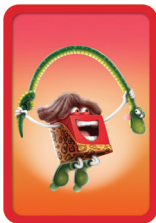
EGYIPTOMI, FÁRAÓ



KALÓZ



CIRKUSZ,
PORONDMESTER,
MŰSORVEZŐ



TARZAN, JUNGEL,
AKROBATA, TORNÁSZ



SÚLYEMELŐ,
ERŐMŰVÉS



BOSORKÁNY,
VARÁZSLÓ

TOVÁBBI KÁRTYAJÁTÉKOK

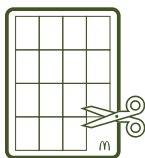
A kártyakészletek mindegyikét még számos más játékhoz is felhasználhatod az adott napon.



Ajánlott kor



Füzet,
Toll/ceruza



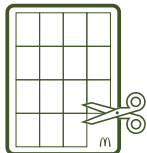
Nyomtasd ki a
játékot és vágd ki a
kártyákat

KÉP-KITALÁLÓSDI

- 1 Válassz ki egy játékost.
- 2 A játékos kiválaszt egy kártyát akár a piros, akár a sárga szegélyes kártyaszettből. A többi játékosnak nem mutatja meg a képet!
- 3 A játékosnak le kell rajzolnia, amit a kártya ábrázol, a többieknek pedig ki kell találnia, hogy milyen karaktert rajzol a játékos.
- 4 A játékot az nyeri, aki elsőnek áll elő a helyes megfejtéssel. Folytassátok a játékot addig, amíg minden játékos sorra nem kerül a rajzolásban.



Ajánlott kor



Nyomtasd ki a
játékot és vágd ki
a kártyákat

TÖRTÉNETMESÉLÉS

- 1 Válassz ki egy vagy több játékost.
- 2 A játékos kiválaszt egy kártyát akár a piros, akár a sárga szegélyes kártyaszettből. A kihúzott Happy karakterrel kitalál egy történetet, amit előad a többieknek. Ez lehet egy dal, amelyben a gyerek megjeleníti a karaktert, vagy lehet egy színdarab is.
- 3 A játék másik verziója úgy néz ki, hogy miközben minden játékos eljátszik egy Happy karaktert, bejön egy új játékos, aki a már kitalált történetre építve játszik el egy Happy karaktert.
- 4 Ha otthonról játsszátok a játékot, akár jelmezeket is felvehettek, hogy még hitelesebben tudjátok eljátszani a karaktereket!

TOVÁBBI JÁTÉKOK



JÁTÉKOK, AMIK TÁVOLRÓL IS JÁTSZHATÓK

A következőkben olyan további bulijátékokat javasolunk, amelyekhez nem kellenek kellékek, csak játékosok! Ezek játszhatók személyesen vagy digitális videóalkalmazásokon keresztül is.

SZÓLÁNC

MINDENKI

Minden korosztály

- 1 A játékot a születnapos kezdi azzal, hogy mond egy állatnevet, például „elefánt”.
- 2 A soron következő személynek ezután egy olyan állatnevet kell mondania, amelyik az előzőleg mondott állat nevének utolsó betűjével kezdődik – ez a jelen példában lehet például „tigris”.
- 3 A soron következőnek megint egy olyan állatnevet kell mondania, amely az előző név utolsó betűjével kezdődik, mondjuk „süni”.
- 4 Folytassátok tovább sorban egészen addig, amíg valakinek nem jut eszébe egy megfelelő név – ez az illető ekkor kiesik.
- 5 A játékot a játékban utolsónak bennmaradó játékos nyeri.

SZÜLINAPI EBÉD

MINDENKI

Minden korosztály

- 1 Egyeztetek meg a játékosok sorrendjében!
- 2 Az első játékos azt mondja: „A születnap ebédemen a kedvenc fogásom az alma”.
- 3 A következő játékosnak meg kell ismételnie, hogy: „A születnap ebédemen a kedvenc fogásom az alma...”, és hozzá kell tennie egy újabb ételféleséget.
- 4 A körben ülő játékosok sorban megismétlik a korábban említett szavakat/ételeket az elhangzásuk pontos sorrendjében, és mindig hozzátesznek egy újabbat.
- 5 Ha egy játékos hibázik, akkor kilép a körből, és a játék tovább folytatódik.
- 6 A játékot az nyeri, aki hibátlanul vissza tudja mondani a teljes születnap menüt!



BOLDOG SZÜLINAPOT TÁNC

MINDENKI

Minden korosztály

- 1 Egyeztetek meg a játékosok sorrendjében!
- 2 Minden játékos elénekli a Boldog születésnapot dalt, de minden egyes alkalommal megváltoztatják a „Boldog születésnapot ...” sort úgy, hogy az alábbi állatnevek valamelyike szerepeljen benne:
Majmok
Elefántok
Zsiráfok
Nyuszik
Oroszlánok
- 3 A gyerekeknek minden alkalommal úgy kell táncolniuk, mint azoknak az állatoknak, amelyekről énekelsz.

KÖVESS

MINDENKI

Minden korosztály

- 1 Egyeztetek meg, hogy ki az első játékos!
- 2 A játékos utasításokat ad a csoportnak, például: „A majom azt mondja, tedd a kezéd a fejedre”, vagy „A majom azt mondja, tapsolj”.
- 3 A gyerekeknek követniük kell az utasításokat, amíg olyan utasítást nem adsz, amelyik nem azzal kezdődik, hogy „A majom azt mondja”. Például, ha azt mondod, hogy „emeld a magasba a kezéd”, akkor az a gyerek, aki a magasba emeli a kezét, kiesik a játékból. A nyertes az a gyerek lesz, aki utolsónak marad játékban.

