**SZABÁLYZAT MINTA**

A szövegdobozokba behelyettesítve töltsétek fel a saját szabályaitokat. Figyeljetek rá, hogy betartsátok az ikonok által megadott feladat mintákat. A szövegek **ne legyenek 3 sornál hosszabbak**, hogy olvasható maradjon a végleges szabályzat. A választható [mini játékok listáját itt találjátok.](https://www.ajandektarsas.hu/minijatekok/)

Ha szükség lenne némi inspirációra a szabályzathoz, [akkor innen lehet lopni ötleteket.](https://www.ajandektarsas.hu/segitseg-a-gyerek-tarsasjatek-szabalyzathoz/)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 1. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Kitűnő lett a bizonyítványod. Gratulálunk! Jutalomból dobhatsz még egyet! |
|  | 2. Ezen a mezőn valamilyen vicces cselekvés a feladat. Példa: Nagyon szeretesz táncolni. Most meg is mutathatod a tánctudásod mindenkinek. A következő dobásig folyamatosan táncolnod kell. Ha abbahagyod egy körből kimaradsz. |
|  | 3. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: Nincs is jobb mint moziban nézni a legújabb meséket! Sorolj fel 5 szereplőt a kedvenc mesefilmedből! Ha nem sikerül, menj vissza a startra! |
|  | 4. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: Minden sportban kiválóan teljesítesz! Válassz egy játékostársat és játsszatok egy víz-pong-ot! A vesztes egy körből kimarad! |
|  | 5. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Annyit tudsz beszélni mint egy igazi beszélő papagáj. Most meg is mutathatod mennyire. Egy másik játékos megad neked egy szót, amit el kell magyaráznod a többieknek, anélkül, hogy kimonanád az adott szót. Ha kitalálják lépj előre 3-at. Ha nem, akkor vissza 3-at. |
|  | 6. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Fogócskázás közben megcsúsztál és kiment a bokád! Ez viszont nagyon lelassít. Minden dobásod 1-el kevesebbet ér innentől. |
|  | 7. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: A barátoknak mindig segíteni kell! Válassz egy játékostársat és cipeld el a hátadon annyi méterre, amennyit dobtál a kockával! Ha nem sikerül, egy dobásból kimaradsz! |
|  | 8. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: Az óvónénik / tanárnénik mindig megdícsérnek, hogy milyen ügyes és okos vagy! Most be is bizonyíthatod! Játékostársaid feltesznek neked 3 találós kérdést. Ha mindet megválaszolod lépj előre 3-at! |
|  | 9. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Húha! Te nagyin szereted az izgalmas játékokat! Itt is van egy. Dobj a kockával. 1-3-ig a te nyersz és előre léphetsz 3-at! 4-6-ig viszont pórul jársz! Ezért menj vissza a startra! |
|  | 10. Ezen a mezőn valamilyen vicces cselekvés a feladat. Példa: Családodba megérkezett a gólya, mert kistestvéred született. Állj fél lábon, mint egy gólya a következő dobásodig. Ha nem sikerül egy körből kimaradsz. |
|  | 11. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: Most következik a kitalálós. Válassz egy játékostársat, és kérd meg, hogy gondoljon egy állatra. Te pedig próbáld meg kitalálni kérdésekkel. (Barkóba szabályok.) Ha kitalálod, újat dobhatsz! |
|  | 12. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Nem akarsz rendet rakni a szobádban! Büntetésből dobj a kockával és a dobott számot lépd vissza! |
|  | 13. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Túl sokat ettél egy szülinapi bulin. Nagyon tele vagy és mozdulni sem bírsz. Erről a mezőről csak 6-os dobással szabadulsz. |
|  | 14. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Az osztálytársaid szerint rengeteget beszélsz. Most megmutathatod, hogy nem csak sokat, de ügyesen is tudsz beszélni. A többi játékos mond neked egy nyelvtörő mondókát. Ha vissza tudod ismételni, lépj előre 4-et! Ha nem, akkor vissza 4-et! |
|  | 15. Ezen a mezőn valamilyen vicces cselekvés a feladat. Példa: Gyurmából remek szobrokat tudsz építeni, de most te magad leszel a szobor. Maradj mozdulatlan egy körön át. Ha megmozdulsz, egy körből kimaradsz. |
|  | 16. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Biciklizés közben nem vettél fel sisakot, és hatalmasat estél. Most bekerülsz a kórházba. Ehhez menj vissza a Start mezőre! |
|  | 17. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: A kedvenc mese sorozatod most ért véget a TVben. Most sorolj fel 3 szereplőt belőle. Ha nem sikerül lépj vissza 5-öt! |
|  | 18. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Elmentetek a vidámparka. Ez egy fantasztikus hely. Olyannyira tetszik, hogy nem is akarsz innen elmenni. 2 körből ki is maradsz! |
|  | 19. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Te voltál a legügyesebb a sorversenyben tornaórán. Lépj előre 5 mezőt! |
|  | 20. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: Lebetegedtél, és gyógyszert kell szedned, hogy meggyógyulj. A kanalas orvosság pedig nem finom. Válassz egy játékost. Aki hamarabb tud meginni egy pohát vizet kiskanállal, az újat dobhat. A vesztes pedig visszalép 6-ot. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 21. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Ahhoz, hogy könnyen megtanulj valamit, sokszor el kell ismételni magadban. Most viszont hangosan kell. A többi játékos mond neked egy szót. A következő dobásodig csak ezt kell mondogatnod hangosan. Ha abbahagyod, egy körből kimaradsz. |
|  | 22. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: Most jártál az állatkertben. Lássuk mennyire figyeltél. Sorolj fel 30 állatot 1 perc alatt. Ha sikerül megúsztad, ha nem akkor lépj vissza 6-ot. |
|  | 23. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Okos enged, szamár szenved! Válassz egy játékostársat. Az egyikőtök vissza lép 5-öt, a másik előre lép 5-öt. Győzzétek meg egymást, hogy ki melyiket lépje. |
|  | 24. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Már megint esik odakint az eső. Nem tudtok kimenni az udvarra játszani. Mardj ezen a mezőn amíg ki nem süt a nap, vagy 5-öst vagy 6-ost nem dobsz. |
|  | 25. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: Nagyon szereted a pocakodat és ügyesen rajzolsz. Úgyhogy most rajzold le a kedvenc ételed! Ha játékos társaid kitalálják, újat dobhatsz. Ha nem akkor kimaradsz egy körből. |
|  | 26. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: Az összes autót fel szoktad ismerni az úton. Most megmutathatod mennyire vagy ügyes. Sorolj fel 5 autómárkát. Ha nem megy, egy dobásból kimaradsz. |
|  | 27. Ezen a mezőn valamilyen vicces cselekvés a feladat. Példa: Itt az ideje a majomkodásnak! Utánozz egy állatot. Ha a többiek kitalálják, előre léphetsz 4-et! |
|  | 28. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Nagyon szépen tudsz szavalni. Most is versmondó versenyre készülsz. Most idézz egy versből vagy egy mondókából legalább 4 sort. Ha nem megy lépj vissza 3-at, ha igen akkor előre 3-at. |