**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. |
|  | 29. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: nagyon szeretsz színes képeket festeni. Most itt az idő, hogy felsorolj legalább 10 színt. Ha sikerül lépj előre 6-ot. Ha nem, akkor vissza 6-ot. |
|  | 30. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Sok zsebpénzt sikerült megspórolnod, de egy részét el is költötted egy játékboltban. Így kettőt dobsz: a nagyobbal előre lépsz, a kisebbel vissza. |
|  | 31. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Éjszaka elalvás helyett az ágyban inkább párnacsatáztatok és hangoskodtatok. Ezért bünti jár. Lépj vissza 4-et! |
|  | 32. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Nagyon szeretsz halandzsázni! Mostantól a következő dobásodig csak halandzsa nyelven beszélhetsz. Tilos értelmes szavakat mondanod. Ha hibázol, egy körből kimaradsz. |
|  | 33. Ezen a mezőn valamilyen vicces cselekvés a feladat. Példa: Soha nem fogy el az energiád. Mindig van időd kicsit rohangálni. Amíg vársz a következő körödre fuss körbe-körbe az asztal körül. Ha abbahagyod, kimaradsz egy dobásból. |
|  | 34. Ezen a mezőn egy páros játékot kell játszani. Példa: Pénzpattintós játék jön, általad választott partner ellen. Mindkettőtöknek pohárba kell egy pénzérmét 3x belepattintani. Ha nyersz, akkor megúsztad, ha nem akkor lépj vissza 4-et! |
|  | 35. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: Mindig is nagyon kíváncsi voltál. Most itt a nagy lehetőség. Válassz egy játékos társat, akivel csak kérdéseket feltéve beszélhetsz. Aki először hibázik visszalép 6-ot. |
|  | 36. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Vannak jobb és rosszabb napok. Persze ha az élettől citromot kapsz, rajtad múlik, hogy tudsz e limonádét csinálni belőle. Erről a mezőről csak páratlan dobással szabadulsz. |
|  | 37. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Véletlenül magadra zártad a WC ajtót és nem tudsz kijönni, amíg valaki ki nem szabadít. Csak akkor mehetsz innen tovább ha elhalad melletted valamelyik játékostársad. Ha utolsó vagy, akkor ez nem vonatkozik rád. |
|  | 38. Ezen a mezőn egy quizt kap a játékos. Példa: Most megmutathatod, hogy mennyire sokat tanultál már. Válassz egy játékost aki feltesz neked 3 kérdést bármiről. Ha meg tudod válaszolni őket megúsztad. Ha nem, akkor lépj vissza 6-ot! |
|  | 39. Ezen a mezőn valamilyen bulis cselekvés a feladat. Példa: Esküvői ceremónián voltál, ahol csendben kell lenni, de te végig nevetgélted az egészet. Büntiből a következő dobásodig néma maradsz. Ha megszólalsz lépj vissza 5-öt! |
|  | 40. Ezen a mezőn lépés jutalom, vagy veszteség kell. Példa: Neked kell rendet rakni, de gyorsan mielőtt a szüleid haza érnek! Válogasd külön a cukorkákat szín szerint 1 perc alatt! Ha sikerül örülsz, ha nem lépj vissza 6-ot! |
|  | 41. Ezen a mezőn egy beszédes feladatot kell teljesíteni. Példa: A szájkarate jól megy! Játssz egy fekete-fehér-igen-nem-et egy általad választott játékos ellen. Ha nyersz nyugi van, ha nem akkor 1 dobásból kimaradsz! |
|  | 42. Ezen a mezőn vagy büntető dobás kell, vagy jutalom dobás. Példa: Már majdnem beértél a célba, de egy lépéssel előtte megláttál egy pókot. Annyira megijedsz, hogy elszaladsz. Dobj egyet és lépj vissza annyit, amennyit dobtál. |