

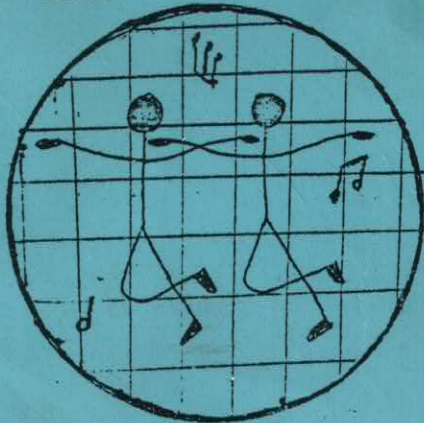
Bonn, 1982
1983

Eckhard Bick:

LUDA KAJERO

DE

LUDAKA



Derk EDERVEEN
Notarisberg 6
5801 HM VENRAY
Telefoon: 04780 - 85408

Kompilis Eckhard Bick

por

LUDAKA= LUDA Danca Kanta Junulara Esperanta Rondo
(LuDa KaJERo)

Sendoj, mendoj kaj plendoj endaj

ĉe: Eckhard Bick
Fasanenweg 11
D-5300 Bonn-1
FRG

Por mendi ĉi tiun ludkolekton, necesas kaj
sufiĉas ĝiri 10,- GM al la poŝtĉekkonto
Köln 2898 66 - 508.

mallongigoj uzataj en la kajero:

LI= ludo interkonatiga
LC= ludo cerba
LL= ludo lingva
LG= ludo grupdinamika
LT= ludo teatra
LM= ludo moviga
LP= ludo primoka
LF= ludo fidiĝa
LR= ludo reaga

unua kolekto: 1982
aldonoj kadre de komisiito-laboro por GEJ: 1983

"Vi rajtas kunvojaĝi"

LC-1 VIR

LUDO

cerba

n= 5 aŭ pli

Unu el la ludantoj invitas la aliajn "kunvojaĝi" kun li al iu bela loko kaj kunporti kelkajn utilajn sferojn.

Nun ĉiu laŭvice proponas kunporti ion kaj la vojaĝigulo decidas ĉu la persono - kunportante ĝuste tiun aĵon - rajtas kunvojaĝi.

La decido dependas de la plenumo au neplenumo de iu sistemo kiun la vojaĝigulo antaŭe elpensis, ekz.:

Ĉiu rajtas kunvojaĝi kiŭ krucigas la gambojn, aŭ ĉiu, kies kunportota aĵo komencas per la sama litero kiel lia nomo, ktp.

La ludo finiĝas kiam ĉiuj eltrovis la sistemon kaj nur kunporteblajn aĵojn plu proponas.

"Aglinioj"

LC-2 AGL

LUDO

cerba

n= 2

Oni bezonas 8x8 an ludbreton. Ludanto A metas blankajn ŝtonojn sur la mezaj 6 fakojn de du kontraŭaj flanklinioj da fakoj (do entute 12 ŝtonojn). La alia, B, faras same sur la restantaj du limfaklinioj per nigraj ŝtonoj.

ludcelo: unuigi ĉiujn siajn ŝtonojn tiel ke ĉiuj estas ligitaj per seninterrompa linio el propraj ŝtonoj. Ligo signifas aŭ rekte aŭ diagonale (tuŝas nur la anguloj de du ŝtonoj)

ludreguloj: 1. oni movas alterne. Kiu ne povas, malgajnas.

2. oni movas (deve) 1 propran ŝtonon laŭ rekta aŭ diagonala "aglinio", je tiom da fakoj, kiom entute troviĝas ŝtonoj sur tiu linio (ŝtonoj de A kaj tiuj de B)

3. Oni povas salti nur trans propraj ŝtonoj.

4. Oni povas sursalti nur fremdan ŝtonojn. Ili tiukaze estas forprenitaj de la ludbreto.

5. Oni ankaŭ povas "gajnigi" la alian per la propra movo. Se movo estas gajniga por ambaŭ, tiu gajna kiu aktive movis.

MEMORLUDO

LC-3 MEM

LUDO

cerba

n=4 aŭ pli

La ludgvidanto metas ĉirkaŭ 30 objektojn sur tablon kaj kaŝas ilin per tablotuko.

La memorkonkursantoj rajtas nun vidi la malkaŝitan tablon dum 30 sekundoj, poste la aĵoj etas de nove kovrataj per la tuko.

Venkas tiu, kiu sukcesas, dum 5 minutoj skribe listigi la plej multajn aĵon laŭ sia memoro.

MONERORDIGO

LC-4 MCN

LUDO

cerba

n=2 aŭ pli

5 moneroj kuŝas en unu linio:

x y x y x (x=kapo, y=nombro)

La tasko estas, ordigi la monerojn tiel, ke fine la du kapoj kaj la tri nombroj estu apudaj.

Kiel movo oni rajtas meti monerparon (moneroj kiuj tuŝas unu la alian) al la dekstra aŭ maldekstra fino de la linio aŭ en mezan lokon, se tie estas loko por 2 moneroj.

Rapida solvo estas kvinmova.



ALIBIO
LUDO
cerba
n=6 aŭ pli

LC-5 ALI

sidcirklo kun homo kiu staras en la mezo. La mezulo komencas, li inventas krimon, kaj diras kie kaj plimalpli kiam ĝi okazis.

Poste lirapide demandada iun "suspektulon", pasas rapide al aliaj suspektulo per kelkaj demandoj, revenas al la unua, trovas trian, demandas la tutan rondon.

La mezulo klopodas erarigi la aliajn, ke ili diru du aferojn, kiuj malpruvas unu la alian. La suspektuloj daŭre devas invente detaligi la krimsituation sen kaptigi en tia eraro.

TESTUDOJ

LC-6 TES

LUDO
cerba, matematika
n= 2

La testudoj estas moneroj kaj staras en vico (kapo supre ĉe ĉiuj moneroj). La vico havas difinitan "altan" finon kaj "malaltan" finon.

Oni turnas testudojn alterne.

Venkas kiu per sia movo atingas la staton, kiam ĉiuj testudoj kuŝas surdorse (moneroj kun nombroj supre).

Movo konsistas el du partoj.

1. deviga: Surdorsigu iun tesudon (kapo al nombro)
2. libervola: Turnu iun pli malaltan (ol tiu en la deviga parto) testudon (kapo al nombro aŭ nombro al kapo)

Ekzistas matematika "solvo" por tiu ludo, t.e. ĉiu situacio estas (sen pliaj eraroj) nepre aŭ venkiga aŭ malvenkiga.

ALUMETOJ
LUDO
cerba, matematika, NIM
n= 2

LC-7 ALU

Ludanto 1 metas n arojn da po m_1, m_2, \dots, m_n alumetoj sur la tablon.

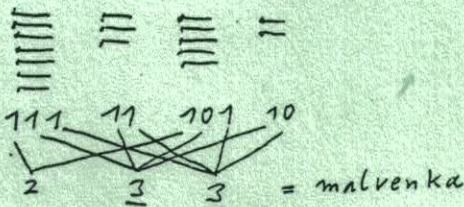
Oni alterne forprenas alumetojn: laŭplaĉe multajn, sed po movo nur el unu aro (oni ankaŭ ekz. rajtas nur unu aŭ la tutan aron).

Komencas ludanto 2.

Venkas kiu prenas la lastan alumeton.

La ludo apartenas al la grupo de la NIM-ludoj kaj havas matematikan "solvon":

oni venkas, se oni ĉiam nur lasas al la alia parajn nombrojn de potencoj de la nombro 2 (por tion atingi oni "skribu" la arojn en duala sistemo: 11 kiel 1011. Oni nombriu la "1" el la duala argrandecoj: ili estu paraj!)



GO-BANGO

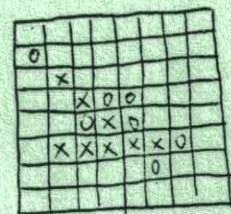
LC-8 GOB

LUDO
cerba
n= 2

Sur ludplano aŭ papero kun rektangulaj faketoj. La du ludantoj alterne metas po unu ŝtonon de sia koloro en unu fakon (aŭ ludanto 1 uzas krucojn sur papero, dum ludanto 2 uzas cirklojn).

Venkas tiu kiu unue atingas rektan seninterrompan ŝtonan linion el propraj ŝtonetoj.

La linio rajtas esti kaj horizontala kaj vertikala kaj diagonala.



DAŪRIGU!

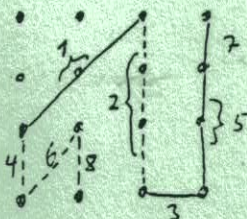
LC-9 DAŪ

LUDO
cerba
n= 2

Oni ludas sur rektangula punktaro (ekz. 4x4). Ludanto unu komencas ligante kelkajn punktojn per rekta linio. Ludanto 2 daŭrigas per alia rekta linio, kiu komenciĝas ĉe finaĵa punkto de la antaŭa linio.

Tiel oni alterne daŭrigas, ĝis ne plu eblas desegni daŭrigan linion sen kruci, tuŝi iun punkton dufoje aŭ debranĉiĝi.

Malvenkas kiu ne plu povas desegni permesitan linion.



ANGULTRANĈADO

LC-10

LUDO
cerba
n= 2

Desegnu grandan kvadraton kun du ruĝaj, du nigraj flankoj. Ludanto 1 uzas ruĝan krajonon, ludanto 2 nigran.

Ludanto 1 nun desegnas ruĝan linion kiu komenciĝa je unu kvadratflanko, ie rektangule ŝanĝas direkton kaj finiĝas ĉe alia kvadratflanko. Almenaŭ unu flanko devas havi la kontraŭlan koloron.

Ludanto 2 faras same per nigra linio. Ekde lia movo oni ne nepre devas tuŝi kontraŭulkoloran flankon, sed sufiĉas kruci kontraŭulkoloran linion en la kvadrato.

Nun ludanto 1 vicas de nove. Lia linio devas dufoje kruci alian. Poste ludanto 2 kun 3foja krucado, ludanto 1 kun 4foja, kaj fine ludanto 2 kun 5foja krucado de linioj en la kvadrato.

La ludejo estas nun disdivitaj en multangulaj fakoj, kiuj "apartenas" al tiu kies koloro ornamas la plejmultajn flankojn de la unuopa rektangulo. (sama nombro= neŭtrala fakoj)
Venkas la ulo kun la plej multaj fakoj.

RITMA DOMINO

LC-11 RIT

LUDO
cerba
n=2-4

Oni bezonas 2x15 domino-ŝtonojn (formo de duobla kvadrato), kiuj montras parojn de la ciferoj 1 - 5 (ne 0 aŭ 6). Oni blinde miksas ilin kaj disdonas jene: 2 ludantoj: po 14 ŝtonoj
3: po 9; 4: po 7

Por komenci oni metas la du (aŭ el la tri) restantajn ŝtonojn sur la tablon tiel ke la longaj flankoj tuŝas unu la alian.

ludado: pliajn ŝtonojn oni metas tiel, ke la ciferoj de iliaj kvadratoj formas grupojn en vertikala kaj horizontala direkto.

Ĉiu cifero, kiu duoble aperas en unu grupo (linio), fiksas ties ritmon: ekz. apud la linio 5-5-5-5 rajtas aldoni nur novaj kvadratoj kun la cifero 5. Apud 23423 maldekstre devas sekvi 4-kvadrato, dekstre same, por ne detru la ritmon. Do, en lokon kie kruciĝas vertikala 5-5-5-5 kaj horizontala 2-3-4-2-3, oni povas meti neniun ŝtonon (4x5!).

Oni rajtas (sub tiuj supraj kondiĉoj) meti domino-ŝtonon ien ajn, kie ĝi daŭrigas almenaŭ du liniojn ritme, kaj rompas neniun ritmon. Escepto: kiam tri ŝtonoj tuŝas unu la alian tute per la longaj flankoj, oni ne rajtas meti kvaran sammaniere.

Oni metas laŭvice po unu ŝtonon. Se ne eblas, la aliaj kontrolu unue, kaj poste oni perdas tiun vicon.

Fino: post la vicorondo, en kiu la unua finis. Poentoj: Po movo oni ricevas la produkton el la longecoj (en kvadratoj) de la ritme plilongigitaj linioj (longeco inkluzivas la novan kvadraton). la duoblon, kiam la kvadratoj de la ŝtono montras la saman ciferon.

MANKALA-LUDO

LC-12

LUDO
cerba
n=2

Ambaŭ ludantoj havas antaŭ si vicon da 6 pelvetoj (konkoj, glaso, ujoj) kaj dekstre de la pelvetoj unu pli grandan pelvon (la bankon). En ĉiu pelveto troviĝas 6 eroj (pizoj, fazeoloj, ŝtonetoj).

Oni movas laŭvice alterne.

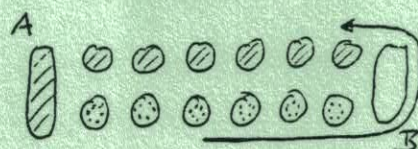
Kiel movon oni prenas la enhavon de iu propra pelveto kaj "semas" ĝin kontraŭhorlogence: unu post la alia la najbaraj pelvetoj (inkluzive la propran "bankon" kaj la malproprajn pelvetojn) ricevas po unu eron (pizon).

Oni rajtas vici de nove, se

- la lasta ricevujo estas la propra banko
- la lasta ricevujo estas propra kaj malplena kaj se la reciproka fremda (tiu, kiu estas ekzakte kontraŭe en la fremda linio) enhavas ŝtonetojn.

En tiu lasta kazo oni prenŭ la enhavon de tiu kontraŭa fremda pelveto plus la lastan semon, kaj ŝparu ilin en la propra banko.

La ludo finas, kiam ĉiuj ŝtonetoj (pizoj) troviĝas en la bankoj. Venkas tiu kun la pli plena banko.



"Gvidado de blinduloj"

LF-1 GVI

LUDO

fidiga, grupdinamiko

n= pli ol 6

Oni formas parojn el blindulo kaj gvidanto. La gvidanto blindigas sian partneron per tuko kaj manenmane gvidas lin iel ĉirkau la ĉambron, arbaron au ludejon. Oni ne rajtas paroli, sed eblas audi muzikon.

La gvidantoj rajtas renkontiĝi kaj interŝanĝi la blindulojn.

variato:

Oni formas homserpenton metante la manojn sur la ŝultrojn de la antaŭulo. Ĉiuj estas blindigitaj per tuko, krom la lasta "vostopersono" de la serpento, kiu vidas kaj gvidas.

Manpremo sur la dekstra ŝultro signifas "iru dekstren!" kaj renverse por la alia ŝultro. Ĉiu blindulo transdonas la premon kiel eble plej rapide al sian antaŭulon, ĝis ĝi atingas la kapon de la serpento kiu korektigas reage sian movdirekton por ekzemple ne marŝi en muron au lakteton.

"obstaklokuro por blinduloj"

LF-2 OBS

LUDO

fidiga, grupdinamiko

n=4 au pli

unu au pli tute blindigitaj homoj moviĝas laŭ obstaklovojo. Ili obeas la direktigajn sonojn de la aliaj.

a) la aliaj kuras antaŭen au flanken kaj faras sonojn al kiuj la blinduloj klopodas alproksimiĝi.

b) la aliaj restas surloke kaj donas tiajn sonojn direktordonojn:

"pip" = rekten

"vau" = malantaŭen

"meme" = dekstren

"brmbrm" = maldekstren

laute = bone levu la gambojn

mallaute = kliniĝu kiel eble plej multe

La obstakloj povas esti seĝoj, homoj, kusenoj, akvositeloj, falfosaĵoj ktp.

Tute ne ekzistantaj ŝajnigitaj obstakloj estas specife amuzaj.

"Fidfalo"

LF-3 FID

LUDO

fidiga, grupdinamiko

n= pli ol 6

La ludantoj staras en mallarĝa cirklo, ŝultro-ĉe-ŝultro. En la mezo staras blindulo kun tuko ĉirkau la kapo au simple kun fermitaj okuloj. Li lasas sin - fide - fali kontraŭ iu parto de la homcirklo. La cirklo kieleble plej mole kaj malrapide subtenas lin kaj delikate ĵetas lin al la alia flanko de la cirklo, kiu siaflanke kaptas kaj pluĵetas lin.

La centrulo klopodas resti rekta kaj senmova kaj nur pasive ondumi inter la manmuroj de la aliaj.

Ĉar ĉe tiu ludo temas pri fidigludo, oni eĉ ne ŝerce rajtas lasi fali la centrulon.

"muskoloj malfirmaj"

LF-4 MUS

LUDO

fidiga, grupdinamiko

n= para nombro

La ludantoj pariĝas. El ĉiu paro unu kuŝiĝas sur la tero kaj dum kelkaj minutoj klopodas kiel eble plej malstreĉiĝi. Li fermas la okulojn.

La alia nun delikate movas la korpopartojn de la kuŝulo kiu nur sentas kaj nenion faras.

Ankaŭ eblas ekzemple nur tuŝi au - renverse - ŝanĝi la tutan pozicion.

Poste oni interŝanĝas la rolojn.

"Interrilataj adjektivoj"

LF-5 INT

LUDO

fidiga, grupdinamiko

n=6 aŭ pli

Ĉiu ludanto ricevas paperetojn, sur kiuj li devas karakterizi siajn interrilatojn kun ĉiu kunludanto (po unu papereto); por karakterizi oni nur rajtas uzi adjektivojn, sed ne gravas ĉu unu, ĉu multajn.

Poste oni miksas la paperetojn, sed reordigas ilin laŭ skribstilo tiel ke oni vidas la samautoran originon.

Nun oni kune klopodas eltrovi la celitan interrilon de ĉiu adjektivgrupo (papereto) kaj laŭeble klarigas kaj preparolas la trovitajn riproĉojn, amdeklarojn ktp.

Absoluta veremo kaj kiel eble plej granda malfermeo estas nepraj antaŭkondiĉoj de tiu-ĉi ludo. Do oni prefere ludu ĝin kun homoj kiuj jam bone konas unu la alian kaj jam havas interrilatojn kiujn indas preparoli.

BLINDA KURADO

LF-6 BLI

LUDO

fidiga

n=10 aŭ pli

Du linioj da personoj. Unu konsistas el blindaj kurantoj, la alia el sekurigretuloj.

Laŭvice kuras (komence marŝas) la blinduloj al la kontraŭa linio, kaj tie estas kaptitaj sekure per molaĵbrakoj.

"LUNĈO BLINDA"

LF-7 LUN

LUDO

fidiga, amuza

n=6 aŭ pli

La ludantoj sidas ĉirkaŭ tablo, sur kiu troviĝas finpreparita lunĉo-manĝaĵo. La personoj portas tukojn antaŭ la okuloj kaj blinde klopodas manĝi kaj nutri unu la alian.

"ORDIGO"

LF-8 ORD

LUDO

fidiga, tuŝiga

n= 10 aŭ pli

La ludantaro vagadas blinde en malhela ĉambro kaj klopodas ordigi sin laŭ antaŭe anoncita eco:

Ekzemple oni trovu homojn kun plimalpli samlongaj haroj (dume oni ne rajtas paroli). Tiuj kiuj opinias harmonii en la serĉata eco, restas kunaj (tenas manojn), kaj ne plu moviĝas. Aliaj povas aliĝi al ili, se ili juĝas siajn proprajn harojn same longaj.

Kiam neniu plu moviĝas, la ludestro heligas kaj oni kontrolas la ĝustecon de la ordigo.

"Jes au ne"

LG-1 JES

LUDO

grupdinamika

n= 6 au pli

ĉiu ludanto skribas pripersonaĵan demandon (ĝi povas esti ĉia, do ankau intima au antaŭjuĝa) sur papereton. Poste oni kolektas la paperetojn, miksas kaj de nove disdonas ilin, kaj nun ĉiu skribas la respondon al la ricevita demando, kiu devas esti jes-ne-demando, sur la dorsflankon de la papereto kaj metas ĝin dorsmalsupre sur la tablon au plankon.

Nun ĉiu legas sian demandon kaj la aliaj klopodas diveni, kian respondon li donis. Fine laŭvice ĉiuj malkaŝas la "korektajn" respondojn.

Varianto:

Ankau aliaj demandoj ol la simplaj jes-ne-demandoj estas permesitaj.

"Fotoludo"

LG-2 FOT

LUDO

grupdinamika

n=2 au pli

Unu au pluraj ludantoj kune ricevas foton de homo, kiun ili ne konas, kaj laŭ la foto devas diveni ties ecojn kaj karakterizaĵojn.

Kompreneble estus tauga, se la realeco kontroleblas. Plej amuze estas, se ĉiuj krom la divenantoj bone konas la fotitan personon.

"Plankospeco"

LG-3 PLA

LUDO

grupdinamika

n=8 au pli

Volontulo (au la viktimo de la lasta ludrondo) pense elektas iun homon kiu ĉeestas la ludrondon.

Nun la aliaj laŭvice proponas po unu vorton, kiu estas kuniga termino por pluraj "subvortoj".

Unu el tiuj eblaj subvortoj la elektinto nun devas asocie uzi por karakterizi la elektiton.

Ekzemple iu diras: "arbo" - la asociorto povas esti: "fago" au "pirarbo". "Koloro"

ebligas la subvortojn "blua", "ruĝa" ktp.

Kompreneble la ludantoj povas ankau proponi malfacilajn au malĝentilajn supervortojn kiel "malvirto" au "plankospeco".

Post kiam proponis po unu vorton, oni unufoje ripetas la respondajn subvortojn. Fine ĉiu divenas, pri kiu temis.

La ludo plej bone taugas por homoj kiuj jam sufiĉe konas unu la alian. Tamen, dum la ĉeesto de spertuloj ĝi ankau povas montri interkonektigajn trajtojn.

"Personogramo duope"

LG-4 PER

LUDO

grupdinamika

n= 2 au alia para nombro

Oni iel pariĝas (ekz. lotumado).

Ĉiu karakterizas kaj sin mem kaj la alian sur papereto. Poste oni komparas la rezultojn, t.e. la membildon kun la fremdbildo, kaj pridiskutas la diferencojn.

"ses argumentoj"

LG-9 SES

LUDO

grupdinamika

n= 6 au pli

unua fazo:

ĉiuj elpensas sensencajn rolojn kaj asertojn, skribas tiujn sur paperetojn.

dua fazo:

Volontulo tiras unu el la paperetoj kaj ekludas la rolon au ekdefendas la aserton kiun li trovas sur ĝi; li devas trovi almenaŭ ses argumentojn por defendi la aserton au konvinke ludi la rolon, dum la aliaj kontraŭdiskutas kaj provas prui ke li malpravas.

tria fazo:

la defendanto kolapsas.

"Kristwert"

LG-10 KRI

LUDO

grupdinamika

n=6 au pli

Volontulo forlasas la ĉambron.

La restanta rondo elektas ian - sensencan - temon. Ili vokas la eksterulon kaj komencas diskuti pri la temo, - sen ĝin nomi kaj sen atenti pri diskutdisciplino.

La eksterulo devas diveni la temon.

Varianto:

La eksterulo devas klopodi realproksimigi la diskutantojn al la temokerno. Li laŭvice demandas ion al la diskutantoj, kiuj devas respondi.

"Gofio"

LG-11 GOF

LUDO

grupdinamika

n= 8 au pli

En ĝardeno au iu alia granda sed limigita ejo. Ĉiuj trakuras sencele la ejon kun fermitaj okuloj. La ludgvidanto elektas unu el la konfuzuloj kaj igas ĝin "Gofio"; sed li ne diras, kiam li faras tion au kiun li elektas.

Ek de la komenco la ludantoj sekrete serĉas Gofion, ĉiufoje kiam ili tuŝas alina homon, ili flustras: "Gofio?". Se la alia flustras same "Gofio?", oni devas pluserĉi, alikaze oni trovis Gofion kaj ektenas lin ĉe la mano.

Tiamaniere ekiĝas Gofioĉeno, kiu ĉiam havas du liberajn manojn je ambau flankoj, kaj kreskas per Gofiigo de aliaj ludantoj, ĝis ĉiuj kune formas kaj estas Gofio.

"Bruorkestro"

LG-12 BRU

LUDO

grupdinamika

n= 7 au pli

Ekzistas ludgvidanto kiu direktas la orkestron. La orkestro estas la aliaj ludantoj, kiuj laŭplaĉe faras po unu brusonon.

Celo estas iel interkomunikiĝi kaj adaptiĝi al la aliaj brusonoj.

Varianto:

Maŝino: krom la brusonon ĉiu ankaŭ faras iun daŭreripetatan movon. La movoj ne komencas samtempe, sed unu post la alia.

En la maŝino ĉiu devas korpe tuŝi almenaŭ unu alian personon.

"Mi timas ke..."

LG-13 MIT

LUDO

grupdinamika, prepara
n= 6 aŭ pli

Ĉiu skribas sur papereton frazon:

"En tiu ĉi grupo mi timas ke ..."

(+ iu timo, ekz. "ke mi restos sola").

Poste oni miksas la paperojn, retransdonas ilin kaj ĉiu laŭvice laŭtlegas siun novan kaj rimarkas pri ĝi, ekz. "Mi havas similan timon".

"Divenu kiu diris ĝin!"

LG-14 DIV

LUDO

grupdinamika
n= 6 aŭ pli

Volontulo forlasas la ĉambron, 3 aŭ 4 el la aliaj vortigas (nur pozitivajn) rimarkojn pri li. Reveninte li devas diveni, kiu faris kiujn rimarkojn.

"Estas klare, ke..."

LG-15 EST

LUDO

grupdinamika, prepara
n= 6 aŭ pli

Ĉiuj sidas en cirklo, kaj laŭvice oni faras rimarkojn pri iu alia laŭ la modelo: "estas klare, ke x ...". Unue uzatas facilaj konstatoj kiel "surhavas ruĝan puloveron", poste temas pri pli kaŝitaj ecoj: "ne ŝatas katojn".

"Mensaj donacoj"

LG-16 MEN

LUDO

grupdinamika
n=10 aŭ pli

La nomoj de la ĉeestantoj estas sur paperaĵoj miksitaj en ĉapelo. Laŭvice ĉiu prenas tri el ili kaj donacas al la nomuloj "mensajn donacojn": Ekzemple "Mi donacas al vi la kapablecon ŝati la pluvon."

"Partneraj konversacioj" LG-17 PAR

LUDO

grupdinamika, harmoniiga

n= para, 8 aŭ pli

Duope teni manojn (aŭ ĉirkaŭbrakumi),
daŭre, kaj rigardi unu al la alia en la
okulojn.

Samtempe la du kunludantoj klopodas
starigi konversacion per alterna elparolo
de po unu vorto. Tiuj vortoj kune
konsistigu veraĵn frazojn!

STAPLIĜO

LG-18 STA

LUDO

grupdinamika, tuŝiga

n= 10 aŭ pli

Ĉiuj staras en cirklo, fermas la okulojn,
kuŝiĝas surventre surtere kaj rampas mal-
rapide al la centro de la cirklo, kie ili
amasigaĝas, kaj per siaj korpoj konstruas
staplön.

"Kiu mankas"

LG-19 KIU

LUDO

grupdinamika

n=12 aŭ pli

Volontulo forlasas la ĉambron, kaj dum li
forestas, unu el la restantaj kaŝas sin.
Oni adaptas la sidcirklon sentrue.

Revokite la eksterulo devas eltrovi
kiu mankas en la cirklo.

"VARBADO"

LG-20 VAR

LUDO

grupdinamika, memprezenta

n=8 aŭ pli

Ĉiu skribas mallongan varban tekston pri
si mem kiel varo: li volas vendi sin
kiel amiko.

Oni miksas la tekstojn kaj anonime
laŭtleĝas ilin klopodante diveni kiu
ĝuste estas privarbanta sin.

"IRU MIAN IRON!"

LG-21 IRU

LUDO

grupdinamika, interkonatiĝa
n=6 aŭ pli

Volontulo marŝas trans la ĉambro, de ĉiuj atente rigardata.

Poste la laiaj ripetas tiun marŝadon unu post la alia, kaj provas emfazi la tipajn ecojn de tiu irado.

VARIANTO:

La originala marŝo okazas sub temo(j), ekz. "marŝado post perdo de amikino".

ĈINAJ FLUSTROJ

LG-22 ĈIN

LUDO

grupdinamika, analiza
n=10 aŭ pli

Ĉiuj kuŝas silentaj dise sur la planko, kun fermitaj okuloj. Se iu havas mesaĝon al iu alia (ekz. "Vi multe helpis al mi hieraŭ!"), li rajtas ekstari, malfermi la okulojn kaj serĉi al si mesaĝulon, kiu transfluŝtru la mesaĝon.

Nun la sendinto rekuŝiĝas kaj la mesaĝulo iras al la ricevonto por al li flustri la mesaĝon. Post plenumo de la tasko, ankaŭ la mesaĝulo rkuŝiĝas.

DELIKATA SILENTO

LG-23 DEL

LUDO

grupdinamika
n=8 aŭ pli

la ludantaro kuŝas silentege dise en la ejo, kaj pensas intense pri kio povus rompi la silenton. Okuloj estas fermitaj.

La ludestro vagas tra la ejo kaj tuŝas homojn unu post la aliaj. La tuŝito ekstaras ekvidas kaj rompas la silenton laŭ sia propra antaŭe pripensita plano, ekz. per krio, fenestrofrakaso ktp.

SUBVESTA FADENO

LG-24 SUB

LUDO

grupdinamika, tuŝiga
n= 10 aŭ pli

Du stafetgrupoj paralele klopodas, po unu fadenon subveste pasigi de la unua stafetulo ĝis la lasta. La fadeno ĉiam devas eniri ĉe la piedo kaj eliri ĉe la kolo.

Pli rapide funkcias, se oni fiksas iun pezan aĵon ĉe la fadeno (ekz. ŝlosilon), kaj staras surkape, dum la ŝlosilo enfalas la pantalonon.

NAZURSO

LG-24 NAZ

LUDO

grupdinamika, tuŝiga

n= 8 aŭ pli

Transdono de almetujo de nazo al nazo,
sen uzo de manoj!

Konkursas du aŭ tri vicoj da ludantoj,
kaj venkas tiu vico kiu unue pasigis la alume-
tujon de la plej unua en la vico al la plej
lasta.

VARIANTO:

Anstataŭ la almetujon oni pasigas oranĝon,
kiu estas tenata inter mentono kaj brusto.

PLASTOESTAĴOJ

LG-25 PLA

LUDO

grupdinamika, muzika

n=8 aŭ pli

Po 6-8 personoj troviĝas kune sub plasto-
tukego. Ili provas moviĝi kiel tuto (ekz.
nekonata besto) laŭ muziko.

VARIANTO:

La grupoj reprezentas verajn bestojn, kiujn
la aliaj devas diveni.

Vojaĝo al la punkto

LG-26 VOJ

LUDO

grupdinamika

n= 10 aŭ pli

La ludantoj staras disaj kaj solaj en
la ejo; ĉiu elektas punkton sur la
planko, al kiu li moviĝas -
en rekta linio, kun ĉiam la sama
rapideco, sen akcidentumi kun aliaj
vojaĝantoj.

Variantoj:

- kun manoj sur la piedfingroj
- rampante sur la planko sen manuzo
- kun partnero, uzante nur du el
la kvar gamboj

DETEKTIVO

LG-27 DET

LUDO

grupdinamika

n= para

En paroj. Oni prenas 6 aĵojn de la
partnero (tiu ne rajtas rifuzi), ekz.
vestaĵojn, enhavaĵojn de la poŝoj ktp.

Dume oni ne parolas, sed nur skribas
raporton pri la alia konkludante de la
prenitaj aĵoj.

Poste oni prezentas sian partneron
al la grupo kaj kontrolas la korektecon
de la konkludoj.

Variobleco:

Metu ĉies aĵojn sur grandan tablon,
miksi ilin, kaj tiam klopodu diveni,
kio apartenas al kiu, kaj kial.

Grup-Fantazio

LG-28 GRU

LUDO

grupdinamika

n= 8 aŭ pli

Ĉiuj kuŝiĝas surtere, fermas la okulojn.

Kiam iu ideo aŭ bildo venas al la menso,

oni diru kaj priskribu tion.

Oni detaligu aŭ komentu pri la bildoj de la aliaj. Silentoj ne damaĝas.

Foje duma muziko estas helpdona.

PERSVADO

LG-29 PER

LUDO

grupdinamika

n= para

Po 2 partneroj staras aŭ sidas unu antaŭ la alia kaj rekte rigardas sin reciproke en la okulojn.

Ambaŭ devas paroli senĉese klopodante persvadi la alian pri iu specifa opinio (ekz. ke blua estas pli bona ol ruĝa). Oni ne rajtas tuŝi aŭ uzi forton.

VARIANTOJ:

- Unu sidas, la alia staras. La staranto devas konvinki la alian, ke li lasu la seĝon.
- Ambaŭ rakontas samtempe ion el siaj vivoj. Malvenkas kiu unue paŭzas aŭ ridas.
- Alterne unu ĉiam diras "jes", la alia ĉiam "ne"
- supraj variantoj, dum ambaŭ sidas sur siaj manoj

TUSKOMUNIKADO

LG-30 TUS

LUDO

grupdinamika, tuŝiga

n= para

du homoj kiuj estas ambaŭ kaj mutaj kaj surdaj, renkontiĝas en la strato kaj komunikas unu kun la alia.

Ekzemple: "Kie estas proksima fritejo?"

Atentu pri la tuŝtabuoj, kiujn vi rimarkas.

BABELO

LG-31

LUDO

grupdinamika

n=8 aŭ pli

Ĉiu kunludanto elektas inventitan vorton al si, per kiu li unue iom eksperimentas, dirante ĝin malrapide, alloge, kolere ktp.

Poste oni sidiĝas en cirklo, kun "stiranto" en la mezo. La "stiranto" alparolas iun per sia vorto kaj ricevas ties vorton kiel respondo. Kompreneble oni povas uzi tutajn frazojn kunmetitajn el la propra vorto.

Dum la unua alparolito daŭr pludiskutas, la stiranto alparolas la duan, ricevas respondon, ktp. Fine ĉiuj samtempe parolas, apogante aŭ kontraŭstarante unu la alian.

Nun la stiranto eksilentigas la homojn laŭ la sama vico kaj maniero, alparolite oni rajtas laatan respondon kaj poste eksilentigas.

VARIANTO: Serĉi iun neŭtralan personon kiu sidas proksime, kaj danci cirkle ĉirkaŭ li kun daŭra kantado de "la vortoj".

LUDO

grupdinamika

n= nagra

A iras en vendejon por aĉeti iun personecan econ, ekz. belecon, fortecon ktp. Li devas pagi per alia eco, ekz. saneco.

B estas la vendisto kaj volas kvereli pri la prezo, ekz. postulas du aĉet-ecojn kontraŭ beleco.

LUDO

grupdinamika, rolekzerca

n=8 aŭ pli

Duono de la ludentoj sidas sur seĝoj en rondo, la aliaj staras malantaŭ la seĝoj. Al ĉiu seĝo apartenas iu specifa rolo, kiu estas markita per speciala ĉapelo, vetaĵo ktp., kiun ĉiu devas surmeti, kiam li eksidas en tiu seĝo.

La sidantoj diskutas pri komuna temo (ekzemple organizado de loka stratfestoj) laŭ siaj roloj.

Kiam la ludestro donas signon, la roloj aŭ roluloj ŝanĝiĝas tre rapide.

- unufoja fajfado: sidantoj kaj starantoj interŝanĝas lokojn.

- dufoja fajfado: La sidantoj moviĝas al nova rolo unu seĝon pli maldekstren.

- trifoja fajfado: Du sidantoj interŝanĝas lokojn. La ludestro fingromontras al ili aŭ vokas iliajn nomojn.

LUDO

interkonatiga

n= pli ol 6

Unue ĉiu sin prezentas. Poste oni sidigas sur n-1 sidlokoj en cirklo (surplanke au surseĝe). Do unu malfeliĉulo staras perдите en la mezo. Li ricevas rulitan gazeton kiel klabon kaj nun petas iun alian nomi al li viktimon el la ludantrondo. Tuj kiam la centrulo audas la nomon de la viktimo, li klopodas bati lin au ĉin per la gazetklabo. La viktimo nur povas eviti tion per rapidega elvoko de alia nomo, kiu nun siavice fariĝas viktimo kaj por ne batiĝi vokas trian nomon.

La centrulo kaj la viktimo ŝanĝas lokojn kaj rolojn, se a) la viktimo ne ĝustatempe reagis b) la viktimo vokas la nomon de la centrulo mem au de iu neĉeestanto

Ruzaj taktikoj estas ekzemple brake montri la viktimon por plirapidigi la batreagon. Erarige kompreneble oni ankaŭ povas montri al iu tute alia. Pro la facila atingebleco la voko de la najbarnomo preskau certe rezultas en bato. Same amuze efikas, se ĉiuj atakas la saman ulon.

LUDO

interkonatiga

n= pli ol 7

Ĉiuj sidas en cirklo kaj sin prezentas. Poste la unua radiomorsisto komencas la ludon. Li radiomorse vokas alian ludanton. Por tion fari li metas ambau manojn je siaj oreloj kaj kuniklece svingas ilin. Krome li alrigardas kaj nome vokas la viktimon, ĉio samtempe.

La ricevinto de la radiomorsado reagis per la samaj manmovoj kaj poste vokas trian personon laŭ la sama metodo.

La problemo nun estas ke ankaŭ la najbaroj de la radiomorsisto kaj la ricevanto devas akompane radiomorsi: sed ili nur uzas unu manon nome tiun kiu estas plej proksime ĉe la vera radiomorsisto (ricevanto).

Kiu eraras kolektas hontponton.

LUDO

interkonatiga

n= pli ol 8

Ĉiuj sidigas en seĝocirklo kaj diras siajn nomojn. Poste oni metas plian, liberan, seĝon en la cirklon kaj la ludo komenciĝas per "unu du tri ...". La plej rapide reaga najbaro de la libera seĝo transsidigas sur ĝin kaj diras: "Mi sidas..." Sur lian antaŭan nun liberan seĝon sekvas lia najbaro kun la vortoj: "en la verdo..." lasante siaflanke liberan seĝon kiun de nove najbaro ekokupas. Sed ĉi-lasto (tria) nun povas elekti sian novan najbaron per la vortoj "kaj amas sekrete(+nomo)". La amato (au amatino) tuj ekkuras kaj ĵetas sin apud la amemulon.

Nun troviĝas en tute alia loko libera seĝo (de la amato) pri kiu luktas ties du najbaroj. De nove estas la plej rapide reaga kiu sukcesas transsidigi kaj diras "Mi sidas ..."

Tiel daurigatas la ludo kiel eble plej rapide. Povas okazi ke du au tri personoj estas preme gataj sur unu seĝo per siaj najbaroj - kaj sentas sin kvazau elsucitaj citronoj.

LUDO

interkonatiga

n= pli ol 8

Ĉiuj sidigas en seĝocirklo kaj prezentas sin. Poste oni voluntuligas "centrulon", metas lin en la centron de la cirklo kaj forprenas lian seĝon.

La centrulo nun demandas al iu "kiujn vi preferus apud vi?". La respondo estas la voko de du nomoj - unu tuj post la alia.

La vokita duopo devas interŝanĝi la sidlokojn kun la najbarduopo de la vokinto - kaj do plenumi ties preferojn. La centrulo dume klopodas konkerti unu el la 4 priŝanĝitaj seĝoj. Se li sukcesas, restas alia persono en la mezo - nova centrulo kiu rekomencas demandante al iu "kiujn vi preferas apud vi?"

En la kazo de kronika malsporteco la centrulo ankaŭ rajtas diri "Miksu vin!" kaj ĉiu devas trovi novan sidlokon. En la ĝenerala konfuzo eĉ la plej limaka centrulo nun trovas seĝon.

Tikla mokaĵo estas "preferi" unu de la jamaj najbaroj - la alia preskau certe perdas sian seĝon.

Atentu, ke la centrulo staras ekzakte en la cent:

"Blinda Hundo"

LI-5 BLI

LUDO

interkonatiga

n= pli ol 8

Oni sidigas en cirklo, prezentas sin kaj poste voluntuligas "hundon" al kiu oni kovras la okulojn per tuko. Oni metas lin en la centron de la cirklo kaj forprenas lian sidlokon.

Nun la hundo devas - post malorientiga plurfoja turnigado - voki du nomojn kies posedantoj kiel eble plej kaŝe interŝanĝas la sidlokojn.

Se la blinda hundo tamen sukcesas kapti kaj mordi unu el ili, la hundo liberiĝas kaj la kaptito fariĝas la nova "blinda hundo".

"Intervjuludo"

LI-6 INT

LUDO

interkonatiga

n= 8 au pli, para-nombro

Unue oni lotumas por parigi la ludantojn. En la paroj unu intervjuas la alian pri nomo, ŝatokupoj, seksemo ktp. kaj skribas rezulte liston da gvidvortoj sur papereton.

En la dua fazo de la ludo - post kiam ĉiu intervjuatis - oni miksas ĉiujn paperetojn kaj sinsekve lautlegas ilin sen diri pri kiu temas.

Ĉiu ludanto notas pri ĉiu papereto pri kiu temas laudivene.

En la tria fazo oni disdonas poentojn por ĉiu ĝuste divenita persono.

"Gajnas" la homo kun la plej multaj poentoj.

"Lanbula ludo"

LI-7 LAN

LUDO

Interkonatiga

n= 7 au pli

La ludantoj sidigas, kuŝigas au iel aliel metigas ie en la ĉambro, kiel eble plej konfuze kaj senorde.

La komencanto de la ludo ĵetas lanbulon al iu alia, sed gardas la finaĵon de la fadeno. La alia persono pluĵetas la lanbulon tiel ke la fadeno iel plektiĝas sub la brako au malantau la dorso (ktp.) de ĉiu sekvonta ludantstacio.

Antau ol pluĵeti la lanbulon ĉiu diras sian nomon. Kiam la lanbulo tute disvolviĝas, oni reĵetas ĝin kaj revolviĝas ĝin lau la sama vojo.

Nun ĉiu ricevanto de la bulo rajtas demandi ion al la ĵetinto. La demando estas lauvere respondenda.

varianto:

deziroj anstataŭ demandoj. La deziroj estas plenumendaj.

"Telefonludo"

LI-8 TEL

LUDO

interkonatiga

n=pli ol 8

La ludantoj sidas en cirklo kaj tenas sin je la manoj. Voluntuligitulo staras kiel centrulo en la mezo kaj diras la nomon de la sendonto de telefonmesaĝo. La sendonto siaflanke diras elekte nomon de ricevonto.

Telefonkonsekto funkcias per manpremo. La celo estas konstrui kaŝe ĉenon da sinsekvaj manpremoj inter la sendanto kaj la ricevanto. Kompreneble oni nur rajtas transdoni jam sentitan manpremon.

La centrulo estas cenzuroficisto. Se li vidas manpremon, li disrompas la konekton, malliberigas la preminton kaj interŝanĝas lokojn kun li.

LUDO

interkonatiga

n=10 aŭ pli

La ludestro aŭ volontulo starigas temon ne klare decideblan, ekz. "Ĉu virino devas esti ordema?" kaj difinas la du finojn de iu ĉambromuro kiel "Jes" kaj "ne".

Nun li petas ĉiujn sidiĝi laŭ siaj opinioj, t.e. ie ĉe la muro apud punkto (aŭ kunludanto) kiu respegulas la propran opinion plej bone.

ĉetere, tiu ludo ankaŭ bone uzeblas por apliko en malfacilaj kvereligaj decidoj..

LUDO

interkonatiga

n=6 aŭ pli

Indianaj nomoj estas tiaj specaj (almenaŭ por la celo de tiu ĉi ludo): "blua nuboj" aŭ "malferma koro" aŭ "odora rubujo".

Laŭvice la grupo devas poŝoni kaj interkonsenti nomon por ĉiu unuopa ano.

Tij nomoj poste dum la kunestado verŝajne estos multe uzataj.

VARIANTO:

ĉiu havas du indianajn nomojn, la dua estas aldonita far la nomitulo mem.

VARIANTO:

La grupo ankaŭ decidas por si grupnomon: ekz "la serĉuloj".

LUDO

interkonatiga

n=20 aŭ pli

ĉiu kunportas foton de si mem el sia bebaĝo. La fotoj estas muntitaj sur paperego kaj okazas konkurso diveni kiu foto montras kiun ĉeestanton.

VARIANTO

Kiel premio la venkanto rajtas doni al tiuj kies nomojn li ĝuste divenis, plian indianan nomon (vidu LI-10 IND).

LUDO

interkonatiga

n=8 aŭ pli

La ludo montras la neceson fari taŭgajn interkonatigajn ludojn.

La ludestro petas ĉiujn ("por ekkoni la nomojn") samtempe kaj laŭte diri siajn nomojn. Poste konstato, ke lernado de nomoj tiel ne eblas.

LUDO

interkonatiga
n= 8 aŭ pli

Ĉiu eniranto ricevas papereton sur la dorso kun nomo de famulo sur ĝi.

Poste oni rajtas demandi al la aliaj per "jes-ne" -demandoj pri la propra identeco.

Variantoj: eltrovi tion non-verbale.

eltrovi tion sen demandoj, nur per vortaj aŭ agaj reagoj al la identeco de la alia.

LUDO

interkonatiga
n= 4obla

Dum 10 minutoj du paroj A-B kaj C-D intervjuas sin reciproke. Oni klopodu eltrovi la bazan personecon kaj emon de la partnero, ne nur ties faktojn.

Poste A rolas esti B, kaj C rolas esti D, kaj A intervjuas C en ties nova personeco kaj renverse. Dume B kaj D faras analoge.

Oni atentu, ke oni ne nur havas novajn vivofaktojn, sed eble ankaŭ novajn gestojn, novan sekson ktp.

VARIANTO:

Nurpara. A fariĝas B, kaj B fariĝas A, kaj tiel ili denove intervjuas sin reciproke.

LUDO

interkonatiga, tuŝiga
n= 6 aŭ pli

Sub kovrilo aŭ kovrilaro aŭ tapiŝo kaŝiĝas kiel eble multaj homoj, dum la aliaj atendas ekstere.

Kiam la "hombulo" estas preta, ili rajtas enveni la ĉambron kaj ekpalpi la bulon sen fortiri la kovrilo(j)n aŭ tapiŝon.

Ili eltrovu kiu troviĝas kie sub la kovrilo. Kiam ili tuŝas subkovrilan korpoparton kaj ĝuste nomas ties posedanton, tiu posedanto donas signon (ekz. krion), se la diveno estaa malĝusta, li plusilentas.

LUDO

interkonatiga
n= multaj

En la festejo ĉiu novalveninto ricevas flageton kaj pikilon por fiksi la flageton sur la jako.

Dum la venontaj horoj li ne plu rajtas diri "ne" al iu. Kiu sukcesas forlogi "ne"-respondon de alia, ricevas ties flageton (kaj ĉiujn flagetojn. kiujn la alia eble jam gajnis) kaj metas ĝin apud la propra(j) flageto(j).

Venkas tiu kun la plej multaj flagetoj.

LUDO

lingva

n=5 aŭ pli

Ciu ludanto ricevas longan paperon. Sur tiu li plj supre skribas iun vorton, frazon aŭ nocion. Poste li faldas la uzitan parton de la papero malantaŭen kaj donas la paperon al sia maldekstra najbaro.

Tiu nun devas desegni la ricevitan tekston, kaj poste de nove forfaldi la paperon malantaŭen tiel kaŝante la antaŭan tekston, sed ankoraŭ ne la bildon.

Nova transdono al la maldekstra najbaro sekvas. Nun ĉiu de nove devas skribi: Tion, kion li vidas en la desegnaĵo.

Tiel desegno kaj teksto eterne alternas, kaj finfine estas amuze vidi kiel la originala frazo transformiĝas en pli kaj pli malsimilaj strangaĵoj.

LUDO

lingva

n=4, eble pli

Normale oni ludas per du paroj, el kiuj po unu estas la desegnanto, unu la divenanto.

La du desegnatoj kune malfermas iun libron je hazarde elektita paĝo kaj prenas la ekz. unuan substantivon sur la dekstra paĝo por vetdesegni ĝin al siaj respektivaj partneroj.

Nur la divenantoj rajtas paroli, kaj ankau ili nur per divenvortoj. Gajnas la paro en kiu la desegna vortklarigo plej rapide funkciis.

Estas grave ke oni antaue interkonsentas la kioman vorton sur la paĝo oni elektu, ĉar se ĝi ne estas vere hazarda, ĝi fariĝas tro facila (kutime), ĉar oni jam alportas ideon por la desegnoso.

LUDO

lingva

n= 2 aŭ pli

Unu pensas pri vorto kaj poste divenigas ĝin al la alia(j): Li diras alian vorton, kiu estas iel rilata al la unua, ĉar ĝi ekzemple estas ties sinonimo, antonimo, homonimo, rimas je ĝi ktp.

Nun la divenanto(j) diras sian unuan divenvorton. Se ĝi ne ĝustas, la pensanto diras duan vorton laŭ la sama maniero, kiu nun ankaŭ povas rilati al la unua divenvorto, ekz. korektigante aŭ precizigante ĝin. Tamen, plej ofte tio fariĝas tro malfacila kaj oni atingas pli per la kutimaj sinonimoj.

Sekvas dua divenvorto ktp. ĝis la vorto finfine diratas.

La diveninto nun siaflanke elpensas vorton.

LUDO

lingva

n=2 aŭ pli

La ludantoj disiĝas en pensantojgrupo kaj divenantojgrupo. La pensantojgrupo kaŝe interkonsentas pri substantivo, kiun la aliaj devas diveni per jes-ne- demandoj, t.e. per demandoj al kiuj nur la respondoj je, ne aŭ "mi ne scias" eblas.

Kutime oni progresas de la ĝenerala al la konkreta: do komencas per "Ĉu ĝi estas abstrakta, konkreta, materieca?"

kaj finas per "Ĉu ĝi rimas je krokodilo" aŭ simile.

"Anagramoj"

LL-5 ANA

LUDO

lingva

n=2 aŭ pli

La ludantaro hazardelektas sufiĉe longan vorton, ekz. "malsanuleĵo" kaj vete klopodas kiel eble plej multajn vortojn formi el la literoj de "malsanuleĵo". Gajnas, kiu trovas la plej multajn ekzistantajn.

Vorto ekzistas, se aŭ ĝi troviĝas en PIV aŭ almenaŭ unu alia scias, kion ĝi signifas.

"Fantomoj"

LL-6 FAN

LUDO

lingva

n=5 aŭ pli

Ĉiuj, ankoraŭ sanaj, sidas en cirklo. Unu komencas per diri literon. Lia dekstra najbaro devas daŭrigi per alia litero tiel, ke li ne formas vorton, sed ke ja eblas formi vorton el la ĝis nuna dulitera trunko.

La tria persono diras trian literon laŭ la sama sistemo ktp.

Kiu finas ekzistantan vorton per sia litero fariĝas je la unua fojo malsana, je la dua morta je la tria fantomo. Kiel fantomo li povas fantomigi aliajn: ĉiu kiu iel vorte reagis al li, fariĝas mem fantomo.

Homo, kiu finis vorton, rekomencas la sekvontan. Tion ankau ankoraŭ faras la fantomo, sed ĝi estas lia lasta ago, al kiu iu rajtas reagi.

Ankaŭ ekzistas la dubrajto: Se oni ne kredas, ke la antaŭulo per sia litero vere celis vorton, oni diras "mi dubas" al li, kaj li devas diri vorton kiun eblas formi el la ĝisnuna litertrunko.

Se li sukcesas, la dubinto plimal saniĝas, alikaze la pridubito.

"VORTSORĈISTO"

LL-7 VOR

LUDO

lingva, grupdinamika

n=para

La vortsorĉisto forserĉas ĉiujn vortojn kaj lasas al la homoj nur po kvar (kiujn libere elektas kaj skribas sur paperon).

Nun oni pariĝas kaj klopodas interkompreniĝi nur per la kunaj ok vortoj.

Kompreneble oni rajtas longigi ilin per affiksoj ktp.

"MI VIDAS ION KION VI NE VIDAS" LL-8 MIV

LUDO

lingva, dum atendo

Eblas ludi tion kaj ene kaj ekstere. Iu kunludanto perokule serĉas ion (ekz. floro, libro), kies koloron li anoncas "mi vidas, ion, kion vi ne vidas. Ĝi havas la koloron ruĝa."

Nun la aliaj divenas, pri kio povus temi, kaj la eltrovinto rajtas proponi la venontan serĉadon.

ROMANO

LL-9 ROM

LUDO

lingva

n=6 aŭ pli

La ludestro donas vorton, al kiu ĉiu laŭvice aldonas alian vorton tiel, ke ĉiam per plia aldono la tuto povos fariĝi korekta (gramatike!) frazo. Antaŭ la aldono de la propra vorto oni devas ripeti la tutan ĝisnunan frazon.

VARIANTO:

Post fino de la frazkonstruo ĉiu rediras ĝin, sed ĉiam per nova voĉtipo:

ekz. laŭte, mallaŭte, gaje, kante, flustrè

FRAZKAŜADO

LL-10 FRA

LUDO

lingva

n=6 aŭ pli

Ĉiuj sidas en diskutronda cirklo, kaj skribas po unu frazon (malpli ol 10 vortoj) sur karteton. La kartetoj estas miksitaj kaj hazarde disdonitaj.

Nun la grupo libere diskutas (la elirfrazon donas la grupestro), dum ĉiu klopodas kaŝe enfluigi sian frazon (kiun li legis sur la karteto) en la konversacion. Samtempe oni klopodas malkaŝi tiujn de la aliaj, - do ne eblas tro mallogike enplekti frazon, ĉar tiam la aliaj tuj scias, ke temas pri "la" frazo.

HEP

LL-11 HEP

LUDO

lingva, prinombra

n= 6 aŭ pli

Sidcirklo.

La ludestro anoncas kiu nombro estos malpermesita, ekz. 5.

Nun oni nombras laŭvice (rapidege!), kaj anstataŭ ĉiu nomro, kiu estas dividebla far 5 aŭ enhavas la ciferon 5, oni diras

"hep". Do:

1,2,3,4,hep,6,7,8,9,hep,11,12,13,14,hep

Per "3" la ludo fariĝas sufiĉe malfacila.

VORTARLUDO

LL-12 VOR

LUDO

lingva

n=6, pli bone pli

Bazo de tiu ĉi ludo estas malbona konĉ de PIV kaj bonaj konoj de vortareca vortumado.

Laŭvice ĉiu elektas el PIV aŭ alia vortaro vorton. Se neniu konas ĝin, la ludrondo povas komenciĝi: ĉiu skribas inventitan difinon pri tiu vorto (la vortelektinto skribas la ĝustan, per propraj vortoj). Poste oni kolektas la difinojn kaj la vortelektinto laŭtlegas ilin. Okazas voĉdono pri kiu difino estas la ĝusta (unu voĉo:po kunludanto). Oni ricevas poentojn por ĝusta diveno, kaj por altiro de voĉoj al la propra (inventita) difino.

Oni nepre skribu preslitere, kaj la laŭtleganto legu ĉiujn difinojn same fluaĵ!

VARIANTO:

La difino estas donata, kaj ĉiu inventas vorton por ĝi! (taŭga varianto ekz. kiam la lingvokonoj ege diversas.)

"Mordema serpento"

LM-1 MOR

LUDO

moviĝa

n= 12 aŭ pli

La serpento konsistas el homoj starantaj unu malantaŭ la alia kun la manoj sur la ŝultroj de la antaŭulo. Ekzistas ĉasisto kiu klopodas mortigi (manfrapi) la vost-personon de la serpento. Li ne rajtas tuŝi la kapon. La serpento projektas sian voston, ruliĝas ĉirkaŭ ĝi ktp. Formanĝita vostopeco aliĝas al la ĉasisto kiel ties kapo, do li fariĝas samstruktura kiel la ĉasita serpento. Post kiam la ĉasistlongeco estas pli ol unu, la serpentkappersono ankaŭ povas mordi la plej lastan ĉasisthomon, kiu se li estas mordata devas forlasi la ludon. Iam fine la serpento fariĝas tro mallonga por sukcese protekti sian voston.

Varianto:

Memmortiga serpento.

La kapo devas kapti la voston (tuŝi ĝin trifoje). Oni ankaŭ povas teni sin je la manoj anstataŭ tuŝi la ŝultrojn de la antaŭulo.

"STELU LA TUKONI!"

LM-3 STE

LUDO

moviĝa

n=11 aŭ pli

Kunludas 2 grupoj (samgrandaj) kaj unu tuktenanto. La grupuloj staras en du vicoj sur du linioj paralelaj kiuj desegniĝas sur la planko kun pli ol 20-metra distanco inter la du linioj.

Ĉiu grupo transdonas nombrojn (1,2,3,4..) al siaj membroj. La tuktenanto staras en la mezo kaj tenas la tukon antaŭ si per elstreĉita brako.

Li subite vokas numeron inter 1 kaj x (nombro da anoj po grupo). Nur nun la 2 vokitaj numeruloj de la du grupoj kuras al la tuko. Kiu unue tuŝas la tukon, devas preni ĝin kaj reatingi sian hejmlinion. Dume la alia klopodas frapi lin antaŭ ol li atingas la hejmlinion. Oni nur rajtas pasi la tuktenanton (=la mezlinion) post kiam la alia tuŝis la tukon.

Sukcesulo estas aŭ tiu kiu atingis ĝustatempe kun la tuko la hejmlinion aŭ tiu kiu frapis la alian post kiam li jam prenis la tukon aŭ tiu kiu igis la alian tro frue preterpasi la tuktenulon.

La malsukcesinto devas sidiĝi (je la dua fojo kuŝiĝi), do havas malavantaĝon kiam venonte vokigis lia numero. Kiu trifojе malsukcesis devas forlasi la ludon, kaj iu alia en la grupo devas transpreni ankaŭ lian numeron, t.e. respondi al ĝi kiam la tuktenulo vokas ĝin.

"Kataluna cirklo"

LM-2 KAT

LUDO

moviĝa

n= para kaj 10 aŭ pli, plej bone 12

La ludantoj, krom du, staras pare en cirklo, rigardantaj al la cirklocentro. Inter la paroj estas distanco de 2 metroj. Ĉiu metas sian maldekstran manon sur sian maldekstran kokson, tiel formante "ingon". La maldekstra parulo ŝovas sian dekstran brakon tra la "ingo" de sia partnero (dekstra). Nun restas liber nur unu "ingo" po paro: la maldekstra.

Tuttempe unu ĉasisto ĉasas unu fuĝulon. Ĉi-lasta povas savi sin per aliĝo al iu paro: Li simple metas sian dekstran brakon en iun liberan "ingon". Tiukaze la dekstrulo de la kreskiĝinta paro devas foriĝi kaj mem fariĝi ĉasisto dum la malnova ĉasisto fariĝas nova fuĝulo.

ktp.

Plej malfacile estas ne senti sin fuĝemulo kiam oni subite fariĝas superflua kiel le dekstrulo de kreskinta parp.

"Ĉena kaptado"

LM-4 Ĉen

LUDO

moviĝa

n=9 aŭ pli

En iu fiksita ludarealo dise kuradas la ludantoj kvazaŭ kunikloj. Unu lupo klopodas kapti ilin (=simple tuŝi). Tuŝitoj fariĝas ankaŭ lupoj, la lupoj tenas unu la alian je la manoj kaj ĉasas kune. Mordi tamen rajtas nur la du finpersonoj de la lupoceno.

Finfine la ĉeno fariĝas pli kaj pli granda, ĝi povas malbone kuri sed pli vone bloki la vojon. La ludo finiĝas kiam la lasta kuniklo transformiĝis en lupo.

"Nodo"

LM-5 NOD

LUDO

moviĝa

n= 6 aŭ pli

Ĉiuj staras en densa cirklo, fermas la okulojn kaj elstreĉigas la brakojn al la mezo de la cirklo. Ĉiu klopodas trovi du aliajn manojn per siaj propraj manoj, kiam oni havas tiujn du manojn oni rajtas de nove malfermi la okulojn.

Fine ĉiuj kune konsistigas nodon el interligitaj korpoj kaj brakoj.

En la dua ludfazo oni klopodas malnodi la nodon sen malteni sin je la manoj. Kelkfoje fariĝis vera nodo aŭ eĉ du apartaj cirkloj, kaj tiam kompreneble la malnodado estas malsukcesa, sed normale oni atingas la celon post iom da grimpado kaj turniĝado.

"Trigamba kurado"

LM-6 TRI

LUDO

moviĝa

n= 6 aŭ pli

Temas pri vetkurado inter triopoj.

En ĉiu triopo la mezulo ligas siajn gambon al la gamboj de la respektivaj najbaroj, liaj partneroj en la triopo. Gajnas la triopo kiu plej rapide sen fali atingas la celpunkton de la vetkurado.

Varianto:

La ludo kompreneble funkcias ankaŭ kun duopoj aŭ kvaropoj ktp.

"Sidĉeno"

LM-7 SID

LUDO

moviĝa

n= 15 aŭ pli

La ludantoj staras en densa cirklo unu malantaŭ la alia, dorso tuŝas ventron, ventro tuŝas dorson.

Nun ĉiuj samtempe sidigas sur la genuoj de la respektivaj malantaŭuloj. Do fariĝas "Sidĉeno".

La sidĉeno povas ekz. marŝi aŭ flankeniĝi - se ĝi nur bone agordas la movojn de la gambamaso.

"Varmegaj ovoĵoj"

LM-8 VAR

LUDO

moviĝa

n=5 aŭ pli

La ludantoj staras en cirklo kun pli ol 4 metroj inter la najbaroj. Oni ĵetas aŭ krudan ovon aŭ aerbalonon (plenigitan per akvo) laŭ la cirklo.

Kiu ne kaptas ovon aŭ aerbalonon ĵetitan al li, devas - krom la ovumiĝo aŭ malsekiĝo -

je la unua fojo: havi stomakdoloron kaj uzi nur unu manon

je la dua fojo: malsaniĝi kaj ekkaŭri

je la tria fojo: mortmalsaniĝi kaj sidiĝi

je la kvara fojo: morti kaj ekkuŝi

je la kvina fojo: tutmorte forlasi la ludon tiel plimalfaciligi la aferon por la najbaroj: la distanco pligrandiĝas.

Kiu lasta restas gajnas.

"Gvidfadeno"

LM-9 GVI

LUDO

moviĝa

n=4 au pli

Unuopulo au tuta grupo da ludantoj blindiĝas per tukoj ĉirkaŭ la kapoj, dum la aliaj aranĝas longegan lanfadeno (pli ol 200 metroj) en la ludarealo, kiu plej bone estu au arbaro au herbejo plene da homoj, por ke ekzistu sufiĉe da obstakloj.

Nun la blinduloj devas kiel eble plej rapide sekvi la fadenon ĝis la fino.

Varianto:

2 fadenoj, kiujn du grupoj metas unu por la alia tiel ke ili samtempe povas vetgvidiĝi je la fadenoj.

"Porkovosto"

LM-10 POR

LUDO

moviĝa

n=6 au pli

Unu ludanto fariĝas porkomanĝema lupo kaj por momento foriras, dum la aliaj (porkoj) elektas inter si malsanan porkon, kiu iel fiksas poŝtukon, ŝtrumpon au krampon je sia dorso.

Kiam la lupo revenas kaj klopodas eltrovi la malsanan porkon por ĝin -la plej malfortanmanĝi, tiam la aliaj porkoj povas "protekti" la malsanulon per sin interŝovi, forlogi la lupon ktp. Do normale la lupu nur vidas ventrojn kaj devas subitrapide salti, kuri kaj atingi aldorsanrigardon.

La ludo finiĝas kiam la lupu sukcese eltrovis, kiu estas la malsana porko.

"Atomludo"

LM-11 ATO

LUDO

moviĝa

n= 15 au pli

Ciuj sencele dancetas au kuretas, ĝis subite la ludgvidisto ekrias kaj elvokas nombron malgrandan (la molekulpezo). Tiam oni klopodas grupiĝi x-ope. Kiu ne trovas lokon en molekulo, devas forlasi la ludon. Se ekzemple estas kvar ludantoj kaj la ludestro vokas "4" restos kompreneble 3 atomoj ekstermolekulaj.

Gajnas la lasta grupeto (verŝajne duopa).

"Senfina bendo"

LM-12 SEN

LUDO

moviĝa

n=4 au pli

Ciuj kuŝas unu apud la alia sen interspacoj sur dekliva herbejo. Ili ekrulas -ankorau tuŝantaj- malsupren. La plej malsupra post iom da tempo supreniĝas kaj de la alia flanko realiĝas.

Varianto:

Transportbendo.

La ludantoj samspece ruliĝas samspece sur ebena kaj tiel samtempe transportas aliulon kiu kuŝas sur la transportbendo.

"Fruktokorbo!"

LM-13 FRU

LUDO

moviĝa

n= 12 au pli

Oni formas grupojn el po 3-4 personoj.

Ĉiu grupo ricevas nomon de fruktospeco.

La ludantoj sidas sur bone difineblaj sidlokoj, ekz. seĝoj, en cirklo. Unu senfrukta persono restas en la mezo de la cirklo kaj laŭplaĉe vokas la nomojn de du fruktospecoj, kiuj devas interŝanĝi iliajn respektivajn sidlokojn, dum li mem (la mezulo) klopodas mem kapti unu el la sidlokoj, profitanta de la konfuzo.

Tiu (eble alia), kiu fine ne havas sidlokon, fariĝas nova mezulo. Li transdonas sian "fruktecon" t.e. fruktonomo al la malnova mezulo kaj la ludo rekomencas.

"Ordonoj"

LM-14 ORD

LUDO

moviĝa

n= 12 aŭ pli

Tiu ludo plej bone ludatas en granda ejo aŭ almenaŭ urbeka ĉirkauaĵo.

Formiĝas pluraj samgrandaj grupoj, kiuj vetklopodas plenumi plej rapide la plimalpli sensecajn ordonojn de ludestro.

Por ĉiu plenumita ordono transdoniĝas unu punkto al la grupo, kiu plej rapide sukcesis. Plej ofte temas pri alporto de io malfacile havebla, ekz. kravato, revolvero, biblio ktp.

Oni ne tro respektu la plendemon de la ejestro.

"Stafeto por nefumantoj"

LM-15 STA

LUDO

moviĝa

n=2 au pli

La ludantoj disiĝas en du plimalpli samgrandaj grupoj. Oni difinas celon (ekz. metas bastonon en la herbejon) en distanco de 20-30 metroj kaj la du grupoj vetrapidiĝas blovi po unu aerbalono al la celo, ĉirkau ĝi kaj reen.

Gajnas la grupo plej rapida, n male tiu kun malpli da fumantoj.

"Aerbalona danco"

LM-16 AER

LUDO

moviĝa, danca

n= para, 10 aŭ pli

La ludantoj dancas pare laŭ muziko, kaj la dancpartneroj premas -dum ili dancas- aerbalonon inter siaj fruntoj.

La paroj rajtas ŝultre puŝi unu la alian kaj faligi la fremdan aerbalonon. Kiu perdas sian balonon, eliras la ludon. Gajnas la plej fortfrunta paro.

Varianto:

La aerbalonoj ne premiĝas inter la fruntoj, sed estas ligitaj al la dekstra gambo de la knabino. Do la celo ne estas faligi la balonon, sed tiel treti sur ĝin, ke ĝi kreas eksplodanta.

Varianto:

Anstataŭ aerbalono oni prenas pomon, kiun la du partneroj tonas inter siaj buŝoj.

"Mikadoringo"

LM-17 MIK

LUDO

moviĝa

n=6 aŭ pli

La ludantoj sidas en dirklo, kaj ĉiu tenas mal-longan stangeton en la buŝo (ekz. Mikado-stangeton)

Oni horloĝdirekte trans donas ringon aŭ alian truhavan aĵon de buŝo al buŝo. Oni ne rajtas uzi la manojn, nur la stangetojn en la buŝo.

"Ĝangala ĉaso"

LM-18 ĜAN.

LUDO

moviĝa

n= 12 aŭ pli

La ĝangalo estas ekz. ĉambro ne tro granda, en kiu oni antaŭe kaŝis dudekon da malgrandaj aĵoj, ekz. alumetuĵojn.

La ludantoj grupiĝas en bestogrupoj kun po unu bestovoko, bojado, blekado ktp. Po grupo elektas unu "Tarcano". Nur li devas porti trovitaĵojn al la gruphejmo.

Ĉiuj samtempe ĉasas la kaŝitajn aĵojn. En kazo de trovo oni vokas la propran "Tarcanon" per la grupa bestovoko (nur per ĝi) porke li portu la trovitaĵojn hejmen.

Gajnas la grupo kun la plejmulto da ĉasitaj objektoj.

"Fiŝkaptistoj"

LM-19 FIS

LUDO

moviĝa

n= 10 aŭ pli

2 aŭ 4 fiŝkaptistoj loĝas sur cirklo-insulo (desegnita per kreto), dum la fiŝoj naĝas en la ĉirkaua salono, arbaro au similejo.

La fiŝkaptistoj fiŝas pare, do ili tenas sin je la manoj. La kaptitajn fiŝojn (=tuŝitajn) ili portas al la insulo, sekigas kaj peklas ilin.

Peklitaj fiŝoj povas esti malpekligataj kaj liberigataj far la aliaj fiŝoj.

La ludo finiĝas kiam ĉiuj fiŝoj kaptiĝis au kiam la mediprotektuloj plendas, starigantaj fiŝkaptmalpermeson.

"Leporoĉaso"

LM-20 LAP

LUDO

moviĝa

n= 10 aŭ pli

Staras unu leporo kaj unu ĉasisto..

La aliaj formas vicon tian ke ili kauras unu apud la aliaj, alterne rigardantaj al la diversaj flankoj de la vico, do la unua dekstren, la dua maldekstren la tria dekstren ktp.

Ili ĉiuj estas "ĉasostoj" (=eblaj estontaj ĉasistoj). Nun la starantaj leporo kaj ĉasisto ĉirkaukuras la vicon, dum la ĉasisto klopodas manfrapi la leporon.

La leporo rajtas ŝanĝi la direkton, la ĉasisto ne, sed li rajtas tuŝi la dorson de iu kauranta ĉasosto, kiu nun ekkuras je la alia flanko de la vico, elektante sian kurdirekton au dekstren au maldekstren. La malnova ĉasostp transprenas lian kaurolokon, kvazau stafeteca.

Kiam la leporo estas kaptita, la du starantaj ludantoj kauriĝas je la kapa fino de la vico kaj la du ĉe la vosta fino fariĝas la novaj leporo kaj ĉasisto.

La ludo rekomenciĝas.

"Vampirludo"

LM-21 VAM

LUDO

moviĝa

n= 10 aŭ pli

Au devas esti nokto aŭ ĉiuj devas ŝajnigi nokton, t.e. fermi la okulojn, eĉ se la ludloko estas hom-plena parkejo.

Unu el la ludantoj estas elektita vampiro far ne kunludanta eksterulo post la blindiĝo tiel ke la aliaj ne ekcias pri kiu temas. Ili estas la viktimoj.

Nun ĉiuj libere moviĝas, de tempo al tempo tuŝante unu la alian.

Kiam vampiro tuŝas alian, li ekkrias teruriga kaj mordas ties kolon. La mordito ankau fariĝas vampiro kaj nun siaflanke mordas aliajn kiam li ilin tuŝas.

Kiam du vampiroj renkontiĝas ili kompreneble ambaŭ kriacas kaj mordas unu la alian. Tio rezultas en normaligo de la du ludantoj. Ili ne plu estas vampiroj.

La ludo finiĝas, kiam ne plu estas vampiroj.

"Opiokontrabando"

LM-22 OPI

LUDO

moviĝa

n= 12 au pli

Du trionoj del ludantoj fariĝas serĉisthundoj, la alian kontrabandistoj.

Ili kontrabandas opiumon (mantukojn, librojn ktp.) de la kontrabandejo al la vendejo (du difinitaj lokoj ne tro proksimaj unu al la alia kun ne tro bone superrigardebla arealo inter ili). Oni povas kaŝi la kontrabandaĵojn ie ĉe la propra korpo.

La serĉhundoj kontrolas lau la opiumflaro. Ili devas porti trovitan opiumon tuj mem al iom fora kolektoejo.

Devas esti multaj kontrabanderoj por ke la kontrabandistoj havu la eblecon trolaborigi la serĉistojn.

Varianto:

Decaj kontrolreguloj.

"Punktotuŝo"

LM-23 PUN

LUDO

moviĝa

n=5 au pli

Oni bezonas grandan littukon, sur kiun oni desegnas multegon da punktoj (kvaroble la nombron de la kunludantoj).

Lauvice ĉiu devas meti au manon au piedon sur unu punkton. Finfine ĉio sufiĉe intermiksiĝas (unufoje metitajn korpoparton oni ne plu rajtas forpreni).

Gajnas, kiu fine ankoraŭ scias, kiuj estas liaj propraj korperoj.

"Okulumi"

LM-24 OKU

LUDO

moviĝa

n= 12 aŭ pli

La kunludantaj knabinoj sidas en granda cirklo, unu sidloko restas libera.

Malantau la knabinoj - kaj ankau malantau la libera sidloko-staras knaboj - po unu. Ili tenas la manojn ĉe la dorso.

La senknabinulo sentanta la maljustecon de la situacio, okulumas al iu alia knabino petante ŝin veni al li. Por gardi sian knabinon la malantauulo de la alokulumita knabino nun (nur nun) rajtas liberigi siajn manojn kaj ekkapti la forfuĝantan knabinon. Tamen li faranta tion ne rajtas forlasi sian starlokon, do kavazau nur au klopode au vane elstreĉas la brakojn trans la seĝo (aŭ alia sidloko). Se la knabino sukcesas ne haltigiĝi far li, li nun fariĝas nova okulumisto.

Alikaze la malnova senknabinulo daŭrigas. Kompreneble oni povas interŝanĝi la rolojn, aŭ entute ne transdoni ilin laŭ sekso (eble VEJGA plendus).

"Duobla E"

LM-25 DUO

LUDO

moviĝa

n= 6 aŭ pli

La ludejo devas esti plimalpli densa arbaro. El lignostangetoj oni formas du cirklojn, unu en la alia. ($\phi=2$ kaj $\frac{1}{2}$ metroj). Ene de la interna cirklo estas duobla E el ligneroj.

Unu el la ludantoj fariĝas E-gardisto.

Li rajtas moviĝi nur en la ringo inter la du cirkloj.

La aliaj kaŝas sin ie proksime en la arbaro. Ilia celo estas detruigi la duoblan E. Ili do devas elekti bonan tempopunkton kaj bonan vojon por kaŝiri al la cirklo. Kiam la gardisto vidas detruonton en sia kaŝejo aŭ ekster ĝi, kaj krome ĝuste diras ties nomon, li fariĝas kaptulo kaj devas iri en la malliberejon en la interna cirklo. Li povas esti liberigita per tuŝo far alia detruonto.

Varianto: (Se ne bone eblas kaŝiri pro manko de de plantoj aŭ manko de malheleco)

Estas du gardistoj, kaj por malliberigi iun, ili devas tuŝi lin.

"Virusoj"

LM-27 VIR

LUDO

moviĝa

n= 12 aŭ pli

Oni formu tri grupojn, virusoj, T-limfocitoj kaj B-limfocitoj. La grupoj estu samgrandaĵoj, se ne eblas, la virusoj estu la malplej granda grupo.

La flanklongeco de la ludarealo devas esti almenaŭ 30 metroj, sed ne nepre necesas limo por ĝi.

La virusoj klopodas kapti, t.e. mortigi per tuŝo, ĉiujn limfocitojn. Tuŝitaj limfocitoj ne plu rajtas moviĝi. Ili sidigas sur la loko, kie ili estis mortigitaj. Sidantaj la B-limfocitoj levas la dekstran brakon, la T-limfocitoj ne.

T-limfocitoj povas revivigi B-limfocitojn kaj renverse, sed T ne povas helpi al T, kaj B ne al B.

La ludo finiĝas post kiam ne plu moviĝas limfocitoj. Por atingi tion, bona virusa taktiko estas ekzemple mortigi la limfocitojn proksime unu al la alia kaj poste "gardi" ilin.

"Tago kaj nokto"

LM-26 TAG

LUDO

moviĝa

n= 6 aŭ pli

oni desegnas tri liniojn sur la planko, kun distancoj inter ili de almenaŭ 40 metroj. Nun la ludantoj disiĝas en du grupojn, "tago"-grupo kaj "nokto"-grupo. La du grupoj stariĝas dorsaldorse sur la meza linio.

Subite la ludestro vokas la nomon de unu el ili, do aŭ "tago" aŭ "nokto", aŭ iun sencensajon.

Al ĉi lasta neniu reagu, alikaze la vokita grupo devas fuĝi hejmen al la fora linio antaŭ ili. La alia grupo devas turniĝi kaj persekuti ilin kaj tuŝi ilin.

La fuĝanta grupo gajnas, se pli ol duono el ili atingas la hejmlinion sen esti tuŝata.

TERPOMFUTBALO

LM-28 TER

LUDO

moviĝa, endoma

n= ne grava

Pluraj konkursantoj klopodas kiel eble plej rapide puŝi surplankan terpomon trans la ĉambro al cellinio.

La problemo: Oni rajtas tuŝi la terpomon (ĉiu havas propran) nur per alia terpomom, kiu pendas per ŝnuro de la propra dorso. La puŝterpomom pendas en la alteco de la genukavoj, la supra fino de la ŝnuro estas ligita en umbilikalteco.

CAMBRO-OLIMPIADO

LM-29 CAM

LUDO

moviĝeta

n= ne grava

1. Jetado de dentopurigas stangetoj (ili devas flugi rekten, do ne ŝanceliĝi)
2. blovado de úatoglobetoj trans la ĉambro al celpunkto.
3. Perbuŝa transportado de akvo el unu pelvo al alia.
4. terpomfutbalo (LM-28)
5. stafeto kun telero da brulantaj kandeloj.

GIGANTULMIKADO

LM-30 GIG

LUDO

moviĝa

n=8 aŭ pli

grupo unu konstruas super kaj sur kuŝanta mez-aĵo (tuko, gazeto, banano) piramidon el seĝoj.

La dua grupo klopodas forpreni la centran aĵon kun kiel eble plej malmultaj bruetoj. Post tio ĝi ankoraŭ devas forigi la seĝojn. Po brueto (aŭ bruego) la grupo ricevas minuspoenton.

SEGSUISTO

LM-31 SEG

LUDO

moviĝa, blinda

n=5 aŭ pli

Kelkaj el la ludantoj estas blindigitaj (per tuko) kaj riceva po unu seĝon, kiu staras ie en la ĉambro.

La aliaj nun metas po blindulo 4 ŝuojn dise en la ĉambro.

La blinduloj devas provi meti 4 ŝuojn sub la 4 kvar seĝogamboj. Venkas tiu, kies seĝo kiel unua estas finvestita.

VOSTOKAPTADO

LM-32 VOS

LUDO

moviĝa

n= multaj

Ĉiu metas sufiĉe longan tukon aŭ tukstrion sub sian zonon.

Je la "ek!"-signalo ĉiuj klopodas kapti kiel eble plej multajn tukojn (sen pliaj reguloj) kaj gardi la propran. Venkas tiu kun la plej multaj ŝtelitaj tukoj.

VARIANTO:

Oni ludas en du teamoj.

RAMPLIBERIGO

LM-33 RAM

LUDO

moviĝa

n=10 aŭ pli

2-4 kaptistoj klopodas en limigita kampo kapti kiel eble plej multajn viktimojn per mantuŝo.

Kaptitulo devas senmove stari kun la gamboj dis j. Tiuj kiuj ankoraŭ liberas, povas liberigi viktimojn pasantaj inter ties gamboj.

La ludo finiĝas kiam ne plu ekzistas liberuloj.

ERCASADO

LM-34 ERC

LUDO

moviĝa

n=10 aŭ pli

Grupo 1 preparas vojon, laŭ kiu ili metas iujn spurojn, papererojn, tukerojn ktp. Ankaŭ eblas konstrui indiksagetojn el ligneroj.

Grupo 2 sekvas 15 ĝis 20 minutojn pli poste laŭ la spuroj.

Oni rajtas konstrui mallongajn "mortajn" flankspurojn, sed ne tutan duan vojon.

Ĉe la lasta spur-ero estas kaŝitaj la anoj de grupo 1 kaj "la trezoro" (malpli ol 50 metroj for de la lasta spurero).

La trezoro estas antaŭe konata, sako, pilko, ladskatolo aŭ similaĵo.

VAREGOJ

LM-35 VAR

LUDO

moviĝa

n= 6 aŭ pli

Oni ludas en paroĵ. Ĉiu paro ricevas monsumeton valoran unu guldenon. Per tio ili aĉetu dum fiksita tempo

- la plej grandan eblan aĵon
- la plej malgranda
- la plej maloftan

ktp.

Bezonatas kvitancoj por pruvi la aĉetvaloron de la aĉetitaj varoj.

AŬTOGRAFOJ

LM-36 AŬT

LUDO

moviĝa

n= 10 aŭ pli

Oni disdividas la ludantojn en grupojn.

En sufiĉe granda arbarparto estas kaŝitaj 60-10 malmolaj paperpecoj (kartono).

Ĉiu grupo elektas signon, poste ekdisiĝas en la arbaro por meti tiun signon sur kiel eble plej multajn kartonpaperojn. Oni rajtas forlogi aŭ konfuzi aligrupanojn.

Post antaŭe interkonsentita tempospaco ĉiuj forlasas la ĉasejon, la paperoj estas kolektataj kaj la pogrupoj signoj nombritaj.

Venkas la grupo kun la plej multaj aŭtografoj.

Atentu: Sur unu papero ne du signoj de la sama grupo!

Oni ne rajtas translokigi la kartonpaperojn.

LUDO

moviĝa, oficejĝena

n = 8 aŭ pli

Oni ludas en grupoj kun po 2-4 personoj.
 Tasko estas dum ekz. 2 horoj kolekti kiel eble
 plej multe da malsamaj stampoj, sen enkar-
 ceriĝi pro publika ĝeno.

Atentu: Stampojn, ne stampilojn!



LUDO

moviĝa, muzika

n = 12 aŭ pli

Seĝoj staras en du vicoj tiel ke iliaj
 dorsaj apogiloj tuŝas unu la alian. Estas
 unu seĝo malpli ol kunludantoj.

Dum daŭra sonigo de iu diska muziko,
 la ludantoj envice ĉirkaŭkuras la seĝaron.
 Kiam la muziko estas subite malŝaltata farla
 ludestro, ĉiuj sidiĝu t j. Kiu ne trovas
 liberan seĝon eliras la ludon.

Poste oni rekomencas kun unu seĝo malpli.
 Venkas tiu kiu laste restas kun seĝo.

VARIANTO:

Oni ludas sen seĝoj: la uloj anstataŭe surge-
 nuigas kaj ofertas la alian genuon al iu ino.
 Renverseblas la roloj.

VARIANTO:

Sen venkantoj! En ĉiu nova rondo oni forprenas
 seĝon, sed tamen ĉiuj sidiĝu - rezulto estas
 hombulo sur malkreskinta seĝaro.

Oni uzu fortajn seĝojn!

LUDO

moviĝa

n = 5-8

La ludejo estas surfaco, sur kiu oni povas skribi
 per kreto (ekz. asfalta strato).

Ĉiu desegnas ĉirkaŭ si cirkon kun diametro de
 2 metroj, kaj donas nomlandon al ĝi (ekz. Ĉinio,
 Esperantujo, NIFO-lando).

Iu komencas kaj en sia lando suprenjetas
 (rekte!) pilkon, vokante iun landonon. Dum
 ĉiuj aliaj forkuras, la posedanto de la vokita
 lando devas kapti la pilkon. Tuj kiam li finkap-
 tis, li krias: haltu, kaj la aliaj glaciigas kie
 ili momente estas. De sia loko la vokito nun pro-
 vas, ĵeti aŭ ruli la pilkon al alia (kiu ne raj-
 tas moviĝi!). Se li trafas, li rajtas tranĉi pe-
 con el la alies lando (kolonio!), se ne, la ren-
 verso okazas.

Oni tranĉas per kreto kiel eble plej multe,
 dum piedoj kaj manoj nur tuŝas propran aŭ ne-
 landan teron. Oni ne rajtas dum la tranĉado trans-
 lokigi la plankotuŝantajn korpopartojn.

La tranĉinto vicas venontfoje, por ĵeti la
 pilkon (el la propra lando aŭ kolonio). Dume
 ĉiu komence staras sur propra grundo!

"Orangutango"

LP-1 ORA

LUDO

primoka

n=15 au pli

Oni unue forsendas du volontulojn por ke ili ne povu auskulti la klarigon de la ludo. La aliaj ekscias la jenan:

Ili estas simiario kaj devas laute krii, kiam la ludestro vokas "unu,du,tri!". Por la unua volontulo ili faras tion trifoje, kaj li estas petata eltrovi la ĉeforangutangan de la krilauteco.

Ne ekzistas ĉi lasta sed oni diras al la volontulo, ke sia lasta(tria) diveno finfine estas ĝusta.

Poste oni petas la unuan volontulon kunkrii por la dua volontulo. Sed oni lasas lin kredi ke aŭ ne ekzistas ĉeforangutango nek ĉifoje.

Tamen, dufoje ankoraŭ ĉiuj kunkrias al la "unu,du,tri!" de la ludestro, kaj ĉe la tria fojo neniu reagas al la "unu,du,tri!" - krom la unua volontulo, kiu do malkaŝas sin esti la ĉeforangutango, ĉar li sole krias.

"Imitu!"

LP-3 IMI

LUDO

primoka

n=3 au pli

La ludestro petas viktimon ekzakte imiti kion li montras al li.

Poste li diras "do, la luno estas ronda, havas du okulojn, nazon kaj buŝon", farante la ĉi rilatajn movojn t.e. desegnante lunon en la aero.

La "imitado" nur estas ĝusta se ĝi komenciĝas per "dq,..." .

Alikaze oni ripetas la ludon.

"Simio"

LP-2 SIM

LUDO

primoka

n=8 aŭ pli

Oni forsendas volontulon el la ĉambro.

La ludestro kaŝe diras al li ke li devas roli kiel simio por la aliaj, kies tasko estu eltrovi la reprezentitan vorton, t.e. "simio".

Sed antaŭ ol la volontulo rajtas eniri la ĉambron la ludestro tamen diras al la aliaj pri kio temas. Dum la rolado do ili ne kapablas divini la "simio"n (intence!), kaj nur primoke ŝercumas, ĝis la volontulo fine mem konstatas, ke li estis trompita.

"Mi estas stulta.."

LP-4 MIE

LUDO

primoka

n=6 au pli

Ludestro kaj volontula viktimo vagadas tra ĉambro kiu devas esti sufiĉe plena da aĵoj.

La viktimo devas la tutan tempon ripeti la jenan frazon: "Mi estas stulta, kaj ĉion kion ni vidas ni kunportas.", dum la ludestro metas en la brakojn de la viktimo daŭre la plej pezajn aĵojn aŭ malfacile manipuleblajn aĵojn el la tuta ĉambro.

La ludo finiĝas kiam la viktimo rimarkas ke li estas primokita.

"Dezertoludo"

LP-5 DEZ

LUDO

primoka

n=6 aŭ pli

Volontula viktimo devas meti ŝalon ĉirkau la kapon kaj la okuloj. porke "li estu pli bone prisugeriebla".

Poste la ludestro sugerias al li ke li estas en dezerto kaj fariĝas pli kaj pli varmege. Li devas demeti iun vestaĵon.

Kaj fariĝas eĉ pli varma, do alian vestaĵon.. ktp.

La ludo finiĝas kiam la viktimo finfine pro varmegeco forprenas la ŝalon.

"Blankursoj"

LP-6 BLA

LUDO

primoka

n= 3 aŭ pli

La ludestro ĵetas seson da ludkuboj kaj petas la aliajn imagi ke temas pri blankursoj kiuj sidas ĉirkau truoj en la glaciigita norda maro kaj fiŝkaptas.

Ili devas diveni, laŭ la ludkubĵetrezulto, kiom da blankursoj sidas ĉirkau kiom da truoj kaj kaptas kiom da fiŝoj.

La ĝusta solvo estas la jena:

1,3,5 estas po unu truo, ĵetita 3 signifas 2 ursoj, ĉiu 5 signifas 4 ursoj. La nombro de la fiŝoj rezultas el la sumo de la numeroj kiuj estas subaj ĉe la kubetoj kun la truoj(1,3,au5).

"Akvotelero"

LP-7 AKV

LUDO

primoka

n= 3 aŭ pli

La ludestro plenigas profundan teleron per akvo (devas temi pri rompebla telero!), metas ĝin - ekde seĝo- sub la plafono kaj tenas ĝin tie per balailstango.

Nun li petas viktimon teni la balailstangon por momenteto, "ĉar mi volas preni alian seĝon". Post kiam la viktimo transprenis la balailstangon, la ludestro prenas la malnovan seĝon, kaj foriras sen alporti alian.

Kiam longe la viktimo eltenas, kaj fine, kiel li solvas la situacion? ĉu li rompigas la teleron por resti seka aŭ ĉu li kaptas la teleron malsekiĝante?

KISTRAJNO

LP-8 KIS

LUDO

primoka

n=20 aŭ pli

Oni ludas en sufiĉe granda ejo. deko da personoj forlasas tiun ejon, inter la restantoj la ludestro elektas "kunvojaĝantojn" por sia trajno: la kunvojaĝantoj stariĝas unu malantaŭ la alia kaj metas la manojn sur la ŝultrojn de la antaŭulo, la ludestro estas la kapo de la trajno. Li klarigas unue la primokan sistemon al la alia, poste la trajno per "tuftuf"-kantado ekveturas. Unu post la alia la atendantoj el ekster la ĉambro estas envokataj por aliĝi al la fino de la trajn. Kun ĉiu novaliĝinto okazas la jena primoka proceduro: la trajn iom vojaĝas, poste ekhaltas, la ludestro turniĝas kaj kisas sian malantaŭulon, poste tiu faras same kun sia malantaŭulo ktp. Nu la antaŭlasta ne kisas se ŝoke batas (aŭ krias) al la novaliĝinto.

(Tiu poste estos la "batanto" por alia novaliĝinto.)

"Pastro, vikaro"

LR-1 PAS

LUDO

reaga

n= 7 aŭ pli

La homoj sidas en cirklo. Ili nombrigas horloĝdirekte: Pastro, vikaro, unu, du, tri, ..., kato.

En la sama 4-frapa ritmo ĉiuj fraps unue siajn kruroojn, due en la manoj, trie "ĵetas" la dekstran polukson malantaŭen super la dekstra ŝultro, kvare la maldekstran polukson same super la maldekstra ŝultro.

La pastro komencas la ritmon. Ĝi nur ĉesas kiam iu eraras. La pastro diras "pastro" kiam li ĵetas sian dekstran polukson, kaj vokas la nomon aŭ nombron de iu alia dum la maldekstra polukso-movo. Tuj en la venonta 4-takto tiu "vokito" devas daŭrigi, t.e. ripeti sian nomon aŭ nombron sur la venonta dekstra polukso, kaj voki alian per la venonta maldekstra polukso. Ktp.

Kiu eraras aŭ ritme, aŭ ne reagas al alvoko, aŭ vokas homon aŭ nombron kiu ne ekzistas ktp, fariĝas kato, kaj la kato malnova kaj ĉiuj ludantoj kiuj havis pli malaltan numeron ol li mem, suprenigas je unu numero. Oni iras al la sidloko de la nova numero.

La pastro rekomencas.

"Ripel-tipel"

LR-2 RIP

LUDO

reaga

n= 5 aŭ pli

Ĉiuj sidas en cirklo kaj donas al si diversajn numerojn x . Iu komencas per: "Ripel-tipel numero x_1 kun 0 tipeloj vokas ripel-tipel numero x_2 kun 0 tipeloj". Nun x_2 daŭrigas "ripel-tipel numero x_2 kun... x_3 ... ktp.

Kiam iu eraras pri la nombro de tipeloj, ne reagas aŭ vokas ne-ekzistulon, li ricevas plian tipelon, t.e. nigran punkton sur la frunto, kaj ekde nun vokatas kaj ragan per " x kun $y+1$ tipeloj...".

La ludo finiĝas kiam la fruntoj estas plenaj.

Varianto:

Vidu LR-3

"Stefan"

LR-3 STE

LUDO

reaga

n= 5 aŭ pli

Ĉiuj nomiĝas "Stefan" kaj sidas en cirklo.

Horloĝdirekte oni salutas la najbaron:

"Saluton, Stefan" Tiu respondas "Jes, Stefan", nun la salutanto diras "Salutu Stefan de mi".

La peto plenumiĝas per nova "Saluton, Stefan" ktp. Kiam iu eraras pri la nomo aŭ la vortoj aŭ la sinsekvo li ricevas punkton (plian punkton) sur la frunto kaj fariĝas "unu-makulo" ($x+1$ -makulo).

Kiam oni nun mencias lin, oni ĉiam devas anstataŭi Stefan per x -makulo (dependas de kiom da makuloj li jam havas), alikaze oni mem ricevas plian punkton. Tiamaniere erarulo fariĝas vera infekto-cento por la najbaroj.

Varianto:

Vidu LR-2

"Kio estas tio?"

LR-4 KIO

LUDO

reaga

n=6 aŭ pli

La ludantoj sidas en cirklo. La ludestro prenas iun objekton, ekz. ŝlosilon kaj ofertas ĝin al la najbaro: "Tio estas banano!". La najbaro nun devas demandi "Kio estas tio?" kaj atendi la respondon "Tio estas banano", antaŭ ol li mem ofertas la ŝlosilon al la venonta ludanto per la vortoj "Tio estas banano", ricevante la demandon "kio estas tio?"; li redonas la demandon "Kio estas tio?" ĝis la inventinto de la "banano". Ties respondo "tio estas banano" estas transdonata ĝis la ofertoloko kaj nur nun la venonta ludanto rajtas akcepti la ŝlosilon kiel bananon kaj daŭrigi siaflanke.

Rapideco gravas, kaj kiam ĉiuj lernis sufiĉe rapide ludi, iu ofertas alian objekton ("pirarbon") en la kontraŭan direkton. Ĝi transdonatas laŭ la sama maniero kaj iam la du interkruciĝas, kaŭzante iom da konfuzo.

Kompreneble ankaŭ tria objekto pritrakteblas por lertuloj.

Ludo

reaga

n=6 aŭ 8 aŭ 10

Oni bezonas kartludon kun (n+2) oble
4 samaj kartoj (do ekzemple 6ope oni bezonas
"skatludon").

Ĉiu ricevas 4 el la miksitaj kartoj, 4 estas kaŝitaj en la mezo de la tablo, kaj 4 ne estas en la ludo (do kelkaj kartkvaropoj ne plenigeblas). Ĉke oni turnas la mezkartojn.

Post komenco-signalino ĉiuj rapidege service interŝanĝas kartojn kun la "mezo": Dum oni ĉiam unue metu kartojn, poste prenu! Oni uzu nur la dekstran manon!

Oni ludas en paroj. La partneroj antaŭe interkonsentis pri sekreta signino, kiun ili uzu por anonci al la partnero, ke oni havas 4 samajn kartojn en la mano.

Kiam iu persigne ekscias, ke la partnero havas 4 samajn kartojn, li vokas "kvemps".

Kiam iu vidas la signon de fremdulo, li vokas "kupe!" (kondiĉe, ke li kredis la signon!). Validas nur la unua voko.

Por korekta "kvemps!" la paro ricevas 3 poentojn (se la vokanto ankaŭ havas 4 samajn kartojn, tio nomiĝas duobla kvemps kaj validas 6), por korekta "kupe!" 2.

Malĝusta aŭ malprava voko signifas la duoblon minus.

LUDO

reaga

n= 6 aŭ pli

La ludantaro sidas en cirklo.

Oni disdonas ludkartaron egalkvante.

(inter 7 kaj aso, aliel oni devas adapti la ludregulojn).

Laŭvice ĉiu montras karton de sia staplo (kiu kuŝas dorssupre) kaj metas ĝin bildsupre en la mezon.

La ludantoj kiel eble plej reagis jene:

8 - per la dekstra mano tuŝo de la najbará kapo dekstre.

9 - diro de "bum!"

10- diro de "plum!"

paĝio - diro de "saluton sinjoro!"

damo - diro de "saluton fraŭlino!"

reĝo - levu la dekstran manon al la dekstra tempio por saluti

Aso - mezu la manon sur la mezan karton

Kiu laste reagis, ricevas la karton, krom se iu eraris (tio estas pli grava).

Venkas kiu unue ne plu havas kartojn.

Kiam ĉiuj reagis samtempe, oni lasas la karton en la mezo ĝis la venonta fojo.

"Spegulo"

LT-1 SPE

LUDO

teatra, grupdinamiko

n = para nombro

La ludantoj pariĝas.

En ĉiu paro unu estas la spegulo, la alia la aganto. La spegulhomo havas la taskon, spegule imiti ĉiujn agojn de la aganthomo. Oni atentu pri ke la dekstra mano imitas la maldekstran kaj renverse.

Varianto:

Anstataŭ paruloj samgrandaj grupoj staras vizaĝalvizaĝe kaj unu estas la spegulgrupo, la alia la agantgrupo.

"Titoldiveno"

LT-2 TIT

LUDO

teatra

n= 4 au pli

Ĉiu ludanto skribas po unu titolo de filmo, libro, kanto ktp. (speco laŭ antaŭa interkonsento) sur paperecon. Oni miksas la paperecojn kaj de nove disdonas ilin.

Nun laŭvice ĉiu devas teatre ludi sian titolon, pri kiu oni ja nur scias, ke ĝi estas filmo (libro, kanto ktp.).

Oni nek rajtas paroli nek skribi por klarigi la titolon. Unue oni montras per la fingroj kiom da vortoj estas en la titolo.

Poste oni ĉiam unue montras la kioman vorton de la titolo oni ĵus klarigas.

Dum la teatrado la aliaj rajtas diveni aŭ unuopajn vortojn aŭ la tutan titolon. Ne ekzistas iu fiksa sinsekvo aŭ ordo por la divenvokoj.

"daŭriga teatrado"

LT-3 DAU

LUDO

teatra

n= 4 au pli

La unua ludanto komencas ludi parton de ĵus elpensata historieto kaj post iom da tempo subite ĉesas kaj transdonas al alia ludanto, kiun li libere rajtas elekti. La alia devas daŭrigi la historieton ĝis li mem pretas transdoni la teatradon al tria persono.

Ju pli malbone la fino de la historieto estas divenebla, des pli amuzaj estas la subitaj rolŝanĝoj.

Varianto:

Du ludantoj kune ludas fantazihistorieton. La anstataŭigoj okazas, kiam la ludgvidanto vokas "ŝanĝo a,b" (kie a estas unu el la ĝisnunaj teatrantoj, kaj b unu el la rigardantoj). La anstataŭuloj kompreneble tuj devas ekludi, sen pripensotempo, tamen en la kadro de la jam kreita situacio.

Varianto:

Oni antaŭe kune fiksas la komencsituation de la historieto.

"abstrakta"

LT-4 ABS

LUDO

teatra

n= 6 au pli

La ludantaro lotumas pri iu kiu devas iri eksteren (fariĝi eksterulo), poste interkonsentas pri iu abstrakta eco (ekz. dormema, katolika,...).

Nun oni revokas la eksterulon kaj klopodas teatre klarigi al li la econ. Oni ne rajtas paroli.

Varianto:

La eksterulo laŭvice petas ĉiun, fari iun agon. La alparolita homo obeas, sed agas "ece". Ekzemple, se la abstrakta vorto estas "dormema" kaj li devas kanti la himnon, por klarigi la econ, do dormeme kanti la himnon, li iel malmelodie ĝemas la "Zamenhof-Blues".

"Umi"

LT-5 UMI

LUDO

teatra

n=6 au pli

Volontuligite unu ludanto forlasas la ĉambron. La aliaj interkonsentas pri iu verbo kiu estas "umi". Poste ili revokas la eksterulon.

Li nun laŭvice rajtas demandi al la aliaj po unu demandon. La respondoj devas esti jes-ne-respondoj.

Ekzemple, se oni elektas umi="dormi":

"Ĉu vi jam umis hodiaŭ?" - "Ne"

"Ĉu oni umas sole?" - "Jes" (ĉi-tie jam fariĝas malfacile, t.e. amuze, kaj iu verŝajne respondas nepermesite: "dependas").

"Mutuloj kaj surduloj"

LT-6 MUT

LUDO

teatra

n= 6 au pli

La mutuloj kune per gestoj diktas leteron al la surduloj kiuj kune skribas la leteron.

Varianto:

Poste la surduloj donas la leteron al alia grupo da mutuloj, kiuj rediktas ĝin al alia grupo da surduloj.

Por tiu varianto oni bezonas 2 surdulgrupojn kaj 2 mutulgrupojn.

"Varieco"

LT-7 VAR

LUDO

teatra

n= 6 au pli

Ĉiuj kune elpensas situacion au mallongan rakonteton. Poste unu grupo kun la ĝusta nombro ludas tiun situacion au rakonteton laŭ diversaj malsamaj etosoj:

kiel komedion, tragedion, science, malesperinte, neutarala-televida ktp.

La aliaj au devas diveni la etosojn au simple sin ridege ruli sur la planko.

"Iluzio"

LT-8 ILU

LUDO

teatra

n= 5 au pli

La ludantoj sidas kune kaj agrable sur la planko. Unu el ili prenas iun objekton, ekz. dentobroson, kaj nove difinas ĝin, ekz. kiel malgrandan birdidon. Nun li transdonas la birdeton, kaj dume atentigas pri la birdideco de la objekto, do la delikateco, helpindeco, malgrandeco kaj moleco.

Poste ĝi plu kaj plu transdonatas kaj fariĝas pli kaj pli realeca, ĉar ĉiuj traktas ĝin tiel.

Varianto:

sentoŝoko - la ludgvidanto fine subite detruas la iluzion, ekz. piedmortigas la dentobroson (birdidon)

Varianto: la bombludo

oni transdonas iluzion bombon, kiu ekeksplodas, kiam iu frapas al la pordo.

"Monumento"

LT-9 MON

LUDO

teatra

n= 10 au pli, para nombro, + ludgvidanto

4 au pli viktimparoj (ino + ulo) forlasas la ĉambron. Unu paro restas kaj riceva la taskon konstrui per siaj propraj korpoj monumenton de la ideala amo.

Nun la ludgvidanto petas eksterulon enveni kaj malkaŝas al li, ke li estas skulptisto kaj rajtas - per du ŝanĝoj - plibonigi la monumenton de la perfekta amo, kiun li vidas antaŭ li.

Sed post kiam li aplikis la du plibonigojn, oni igas lin anstataŭi tiun parton de la monumento, kiu havas la saman sekson kiel li mem.

Sekvonte oni envokas lian partneron, poste alian paranon, sed ĉiam tiel ke inoj kaj uloj alternas.

La pozicion de la lasta paro oni ne plu rajtas foti.

"Skulptistoj blindaj"

LT-10 SKU

LUDO

teatra

n= 6 au pli

Du volontuloj forlasas la ĉambron kaj estas tute blindigataj. Devas esti ino + ulo.

Unu ulo kaj unu ino el la restantoj nun konstruas laŭplaĉan parpozicion per siaj propraj korpoj.

Fine oni vokas la eksterulojn kaj petas ilin mem imiti la parpozicion de la du aliaj. Ili ne rajtas paroli, do povas atingi informojn pri la pozicio de la alia paro nur per palpado.

"Pantomimĉeno"

LT-11 PAN

LUDO

teatra

n= 6 au pli

Kelkaj ludantoj forlasas la ĉambron kaj unu post la alia envenas.

La aliaj interkonsentas pri situacio, kiun unu el ili pantomime ludas al la unua envenonto. Ĉi-lasta siaflanke nun devas ludi la situacion - kiel li mem komprenis aŭ miskomprenis ĝin - al la dua envenonto ktp.

La lasta envenonto nur devas spekti la teatradon de la antaŭlasta kaj poste diveni pri kia situacio originale temis.

STRUKTUROJ

LT-12 STR

LUDO

teatra, tuŝiga

n=6 aŭ pli

Oni disdividiĝas en du grupojn. Unu sendas al la alian "arĥitekton", kiu petas konstruon de iu strukturo, ekzemple de arbo, de templo ktp.

La grupo konstruas tiun strukturon el korpoj.

VARIANTO:

movu la strukturojn sen faligi ilin!

MISUZO

LT-13 MIS

LUDO

teatra, fantazia

n=8 aŭ pli

oni grupiĝas en malgrandaj grupoj (maksimume 8 anoj). Ĉiu grupo elektas al si objekton (kiun laŭeble oni povu porti)

Nun laŭvice ĉiu misuzas tiun objekton kiel ilon:

ekz. skribado per seĝo, dentopurigo per seĝo ktp.

SPEGULULO

LT-14

LUDO

teatra

n= para

2 partneroj staras vizaĝalvizaĝe kun 2 metroj inter si. Unu estas la originalo, li strange moviĝas, vestiĝas kaj malvestiĝas, grimacas, ktp.

La alia estas la spegululo kaj devas - se eble samtempe - fari la samajn movojn, kvazaŭ li estus spegulo. Atentu pri la problemo dekstra = maldekstra!

VARIANTO:

Konkurso, en kiu oni serĉas la plej bonan spegulon por ĉiam ripetanta originalo.

DIRIGENTO

LT-15 DIR

LUDO

teatra

n= 10 aŭ pli

Volontulo forlasas la ĉambron, dum la aliaj elektas dirigenton. Tiu dirigento stiras la (daŭre ripetatajn) movojn de la aliaj: ĉion kion li faras devas la aliaj kopii.

Post interkonsento oni revokas la eksterulon. Li devas diveni kiu estas la dirigento en amaso da samagantaj ludantoj.