

## Adok – kapok

(koncentráció)

**Leírás:** (Montágh Imre játékismertetése nyomán.)

Körben áll a társaság. Megegyezünk egy rövid szövegben (például: Fekete. Fehér. Igen. Nem.), majd memorizáljuk, begyakoroljuk azt.

A játék menete: a kezdő játékos mondja az első mondatot – valamelyik társának. Ő nyugtázza az üzenetet, majd a második mondatot mondja egy általa kiválasztott résztvevőnek (egyedül visszaadni tilos az üzenetet), aki a harmadik mondattal adja tovább a „stafétát”. A negyedik mondat után újra az első következik, s így tovább. Hiba esetén újra indul a játék (de játszhatunk kiesésre is).

A játék alapváltozata kétirányú figyelemosztást igényel: az üzenet vételére-adására és a soron következő mondatra kell figyelni.

Változatok:

- hosszabb mondatokkal játszunk,
- kérdés-felelet váltakozással (például: Te voltál? Nem én voltam. Akkor ki tette? Nem tudom.),
- négy-nél több mondattal játszunk,
- sorokra bontott verssel,
- harmadik irányú figyelemosztást igénylő bővítéssel, például fokozatosan emelkedő hangerővel, vagy egyre dühösebben, vagy egyre kedvesebben stb. stb. mondjuk a szöveget.

**Megjegyzés:** Az utóbbi változat nem csak vezetői utasításra játszható, „haladók” megpróbálkozhatnak a különböző érzelmi vagy technikai jellegű fokozások önszabályozásával, válthatnak visszavételre, más fokozásra, ha úgy érzik, elérték azt a pontot, „ahonnan már nincs tovább”. (Az *Adok-kapok* ismétlődő, visszatérő eleme lehet foglalkozásainknak, ha mindig más-más szöveggel játszunk.)