

Őrjáték

(mozgáskoncentráció, együttműködés)

Leírás: Az *őr* furcsán lát, csak a mozgást érzékeli, az álló alakokat nem veszi észre. A terem egyik falánál áll, háttal a szemben lévő falnál egy vonalba felsorakozott társainak – ők a *városlakók*. Az *őr* és a *városlakók* között vonalban lerakva találhatóak a városiak értéktárgyai (egy-egy toll, vagy karóra, vagy gyűrű, vagy kulcstartó stb.) – ezeket kell visszaszerezniük az *örtől*. Amikor az *őr* visszafordul, mindenkinek meg kell merevednie abban a pózban, amilyenben éppen van. Akit mozogni lát az *őr*, azt visszaküldheti az alapvonalra. Az *őr* bármikor, a neki tetsző (lehetőleg kiszámíthatatlan) ritmusban fordul hátra. Az értéktárgyat nem csak megszerezni kell, hanem sikeresen vissza is kell vele jutni az alapvonalon túlra. (Ha az *őr* valakit a *kinccsel* a kezében lát mozogni, annak is újra kell kezdeni, a kincset letéve, az alapvonalról.)

A játék többféle szervezési formában terjedt el:

- az *őr* „kővé változtathatja” azt, akit mozogni lát (ahelyett, hogy visszaküldené az alapvonalra),
- a szabadon mozgók (érintéssel) kioldhatják „elfogott” társaikat,
- az „elfogottak” csak úgy szabadulhatnak, ha társaik felemelik és az alapvonalig viszik őket (vigyázat, az *őr* bármikor visszafordulhat!).

Megjegyzés: A fenti játék *Városlakók és az őr*, *A kalóz* és *Sóbálvány* néven is ismert.