

## Zsipp-zsupp

(névtanulás, koncentráció)

**Életkor:** Formanyelvi változtatással bármilyen korosztállyal játszható.

**Nehézségi fokozat:** Névtanulásra használva nehéz – könnyebb, ha csak az új ismeretek rögzítését várjuk a játéktól.

**Leírás:** Körben állunk. Mindenki megkérdezi két szomszédja nevét. Ha a játékmester a kör közepéről rámutat valakire, s azt mondja, hogy *zsipp*, akkor annak azonnal meg kell mondania a jobb oldali szomszédja nevét. Ha azt mondja, hogy *zsupp*, akkor a bal oldali szomszéd nevét kell mondani. Ha *zsipp-zsupp*-ot mond, akkor mindenki helyet cserél, senki nem maradhat addigi szomszédja mellett, majd folytatódik a játék, csak a szomszédok változtak. Aki téveszt vagy nem tudja szomszédja nevét, esetleg sokat gondolkozik rajta, maga áll be a körbe, játékmesternek.

**Megjegyzés:** A (szervezési) forma maradhat, miközben a tartalom változik. A névtanulást szolgáló játékok többségéhez hasonlóan a *Zsipp-zsupp* is alkalmas más információk rögzítésére: nem csak a utó-, hanem a vezetéknevet vagy akár azt is megtanulhatjuk, hogy ki hol lakik, melyik iskolába-osztályba jár, sőt a továbbiak során még inkább tágíthatjuk az ismeret körét, például milyen a szomszéd kedvenc színe, miféle ételeket szeret stb.

---

**JÁTÉKKÖNYV (részlet a digitális változatból). Szerk.: Kaposi László. Szabadon letölthető PDF formátumban.**  
Bármiféle nyomtatott vagy digitális közlésnél kérjük az alapul vett nyomtatott kiadványt megadni: *Játékkönyv. Kerekasztal Színházi Nevelési Központ – Marczibányi Téri Művelődési Központ, 2002. Szerk.: Kaposi László*