

Horváth-Meszes Bettina – Karczewicz Ágnes

JÁTÉK(NAP)TÁR JELES ÉS VILÁGNAPOKHOZ

Képességfejlesztő játékok gyűjteménye

ŐSZ

Írta:
Horváth-Meszes Bettina – Karczewicz Ágnes

© Kiadja a Novum Könyvklub Kft.
www.novumkonyv.hu

HU ISSN 2063-515X
ISBN 978-615-6043-32-0

A kiadó a kiadói jogot fenntartja. A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű,
sem annak része semmiféle formában nem sokszorosítható.

A kiadásért felel a Novum Könyvklub ügyvezetője
Szerkesztő: Manxhuka Afrodita
Anyanyelvi lektor: Gellér Tibor
Borítókép: Senkár Luca (6 éves)
Tördelés, nyomdai előkészítés: Soós Zsuzsanna

Pannónia Nyomda Kft.
Felelős vezető: Halász Gábor

Tartalom

Előszó.....	7
Bevezető	9
Körbe-, körbe-, körbejárom... ..	12
Szeptember – Földanya hava – Szent Mihály hava.....	16
Szeptember 1. – Egyed napja	16
Szeptember 5. – Jótékonyági világnap.....	19
Szeptember 5. – Lőrinc-nap	22
Szeptember 8. – A dióverés kezdete	24
Szeptember 8. – Fecskehajtó Kisasszony (Kisboldogasszony) napja	28
Szeptember 15. – Európai mozdonyvezetők napja (...és a nutelláé)	29
Szeptember 22. – Európai autómentes nap	30
Szeptember 23. – Hulladékgyűjtő nap.....	31
Szeptember 27. – A turizmus világnapja	32
Szeptember 29. – Mihály-nap	34
Szeptember 29. – A kukoricatörés kezdőnapja	39
Szeptember 30. – A magyar népmese napja	41
Szeptember első vasárnapja – Nagyszülők napja	41
Szeptember 2. szombatja – Az elsősegélynyújtás világnapja	44
Szeptember 3. szombatja – Takarítási világnap.....	45
Felhasznált irodalom, internetes hivatkozások.....	46
Október – Mindszent hava – Őszhó – Magvető hava	47
Október 1. – Idősek világnapja	47
Október 1. – A zene világnapja	48
Október 4. – Az állatok világnapja	51
Október 6. – A gyaloglás világnapja	55
Október 9. – Postai világnap.....	58
Október 15. – A kézmosás világnapja.....	59
Október 15. – Teréz napja	61
Október 16. – A makkhullás kezdete	65
Október 16. – A kenyér napja.....	67
Október 18. – A szelídgesztenye-szüret kezdőnapja.....	68
Október 18. – A magyar festészet napja	69
Október 31. – Farkas napja (Takarékossági világnap).....	70
Október 4–10. – A világűr hete	71
Október második péntekje – A tojás világnapja	72
Felhasznált irodalom, internetes hivatkozások.....	74
November – Szent András hava – Őszutó – Enyészet hava	75
Október 31. – Halloween	75
November 1. – Mindenszentek napja	76
November 2. – Halottak napja	77
November 11. – Márton-nap	78
November 13. – A magyar nyelv napja	84
November 21. – A halászat világnapja.....	85
November 25. – Katalin napja	87
November 30. – András-nap	87
Felhasznált irodalom, internetes hivatkozások.....	88

Előszó

Az olvasó egy fejlesztőjáték-gyűjteményt tart a kezében. Fejleszteni, teljesítményt elérni, érvényesülni! Ezek napjaink hívószavai. Ám az óvoda nem az hely, ahol a gyermekek attól válnak „valakikké”, hogy jól teljesítenek, és nem is az a dolga, hogy erre ösztönözzön, noha indirekt módszereivel az iskolába lépés időszakára eléri, hogy a gyerekek akarjanak és tudjanak tanulni.

A szerzők pontosan ezt a nézetet vallják, ezért – felkérve engem ezen előszó megírására – jelezték, hogy emeljem ki: ők tudják, hogy az óvodában a szabad játék az, aminek átható és komplex fejlesztőhatása van. A gyűjtemény szerzői tehát nem azt hangsúlyozzák, hogy az óvodás gyermekek állandó, folyamatos, direkt fejlesztésben kell részesíteni. Ellenkezőleg: azt szeretnék bizonyítani, hogy a fejlesztőjátékok milyen helyzetekben és milyen céllal illeszthetők be a mindennapok rendjébe.

Nézzük meg a szabad játék és a fejlesztőjáték közti különbséget:

A szabad játék témája, ideje, időtartama, eszközei, a játékban részt vevő társak kiválasztása vagy csatlakozása önkéntes, belső motiváltságból fakad. Elemi szükséglet, amely a gyermek átélt élményeiből fakad, azok sajátos feldolgozásából. Mint ilyen, nyilvánvaló, hogy fejleszt. Hat a gyermek szocializációjára, mozgására, verbális és nonverbális kommunikációjára, hat a képzeletére, fantáziájára, gondolkodására, tehát mindenre. A gyermek önmagát differenciálja a játékválasztással és a játék tartalmának, menetének végigvitelével.

A fejlesztőjátékot viszont a pedagógus (vagy más külső személy) motiválja, tudatos, tervezett céllal szervezi, meghatározott eszközökkel, adott tárgyakkal, az egész csoport vagy egy-egy mikrocsoport részére. Képességfejlesztés a célja, nem indirekten, hanem kimondottan, célirányosan. Ez esetben a felnőtt az, aki tudja, hogy kit szeretne fejleszteni, mivel és miért, ehhez keresi a differenciált játékokat, eszközöket, időt, közeget, társakat.

A fejlesztőjáték tehát a gyermeki tanulás sajátos módja, amelyet az óvodapedagógus illeszt a napirendbe, akár a szabad játék ideje alatt, akár a tanulásba integrálva, akár egy, két vagy több gyermek bevonásával.

A fejlesztőjáték lehet mozgásos, értelmet fejlesztő, érzelmekre ható stb. Nagyon sok – lényegében bármennyi – változatát ismerjük vagy találhatjuk ki mi magunk is. Ezeknek a játékoknak a témája gyakran ünnepekhez, jeles napokhoz, valamely hagyományhoz kapcsolódik, de ismerünk olyanokat is, amelyek nem köthetők ilyesmikhez. Az igazi differenciálás azt is jelenti, hogy az óvodapedagógus átalakítja, variálja az egyes játékokat attól függően, hogy mi a célja vele. Így ez a könyv nem receptek gyűjteménye. Ellenkezőleg: kiindulást, támpontot ad a tudatos tervező- és gyakorlati munkához.

A gyűjtemény címében is hordozza üzenetét: *Játék(nap)tár jeles és világnapokhoz*. Mit üzen ez a cím? Jeles napok, világnapok, naptár, játékgyűjtemény – ez mind, együtt, a hagyományok ápolásától a váratlan, előre nem megismerhető helyzetekig. Egyszerre találjuk meg a gondolkodásfejlesztő, hallást alakító, zenei érzékekre ható, a szociális érintettséget támogató, a mozgást finomító játékokat. A játékok nem köthetők és nem is kötendők hagyományos foglalkozásokhoz. Gyerekhez, szituációkhoz illeszthető tevékenységek szervezésére valók.

Minden játékhoz tartozik egy, a játék menetére vonatkozó leírás, kiemelve, hogy az adott játék mit fejleszt, esetleg melyik másik játékkal hozható kapcsolatba, s ha tárgyat igényel, azt hogyan kell elkészíteni. Ez a belső koherencia biztosítja a megértést és a használhatóságot, azt tehát, hogy egy valódi, a mindennapokba beépülő kézikönyvet kapjon az olvasó.

Játszani jó! Játszani kell! Játszani hasznos!

Forgassák szeretettel a könyvet, használják minél játékosabban, azaz alkalmazzák kreatívan, kinek hogy tetszik.

Szeretettel ajánlom e gyűjteményt minden óvodapedagógusnak, de a szülőknek is, akiknek szintén át kell alakítaniuk a játékokat, ha családi körben gondolkoznak, de megéri, élvezetes lesz, és a szó legszebb értelmében fejlesztő minden résztvevője számára.

dr. Bakonyi Anna
pedagógiai szakértő
c. főiskolai docens

Szeptember – Földanya hava – Szent Mihály hava

*„A játék éppen azt a könnyed, fesztelen, felfedező, »csináld magad« személyiséget építi,
amelyre a jövőnek szüksége van.”*

James L. Hymes Jr.

Szeptember 1. – Egyed napja

(Az őszi búzavetés kezdőnapja)

E napon kezdték a búza, másutt a rozs vetését. Turán azt tartották, hogy aki Egyed napján veti el a búzát, bő termésre számíthat. Ilyenkor fogják hízóra a disznót, ha karácsony táján le akarják vágni. Az e napi esőből esős őszt jósoltak, ellenkező esetben szárazat. Néhol a szőlővel kapcsolatosan is kialakultak hiedelmek, például gonoszelhárító varázscselekmény: virradat előtt a gazda meztelenül járta körül a szőlőjét, és a négy sarkán összekötötte a gallyakat, hogy a gonosz elől elzárja.

A gazda vetés előtt megszentelte a vetőmagot. Ehhez tiszta ruhába öltözött, és menet közben senkihez egy árva szót sem szólt, vetés közben pedig főleg tilos volt káromkodni. Miután végzett, magasra dobta a zsákot, hogy akkorára nőjön majd az elvetett magból a gabona.

Zöld vagyok tavasszal, nyáron pedig sárga, fehéren kerülök malomban a zsákba. (búzamag)

Találós kérdés

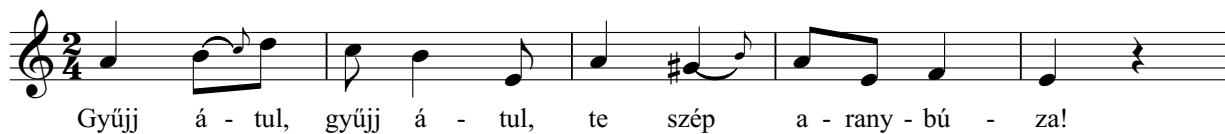
■ Ez nem egy búzakaralás... (fantáziajáték)

A JÁTÉK MENETE: Egy száraz búzakaralás körbeadása.

A játékvezető indítja a kört: „Ez nem egy búzakaralás, hanem egy varázspálca!” – majd továbbadja a melléte ülőnek a varázspalcát, aki folytatja a fantáziajátékot: „Ez nem egy varázspálca, hanem egy...”

A körben bárki bármikor passzolhat; nehezíthető a gyakorlat, ha csak mozdulatokkal mutatható be, mivé változott át a búzakaralás. Ebben az esetben a többieknek kell kitalálniuk, vajon mi lehet a megoldás.

■ **Gyűj átul, gyűj átul...** (kaputartós, vonulós körjáték)



■ **Búzamagot válogattam** (tapsoló, figyelemkoncentrációs játék)

A JÁTÉK MENETE: A mondat első felénél egyenletes lüktetés tapssal, a kérdésnél egyenletes lüktetés különböző testrészekre (pl. comb, váll, has) ütéssel, vagy helyben járás dobbantással, vagy földre ütés ökölbe zárt kézzel.

Búzamagot válogattam, találd el, miért!

Odajött a szarka, találd el, miért!

Odaszállt a veréb, találd el, miért!

Aztán jött a kakas, találd el, miért!

Felkaptam egy pálcát, találd el, miért!

Szétzavartam őket, találd el, miért!

■ **Mese a zsák búzáról** (lazító, mesébe ágyazott játék)

A JÁTÉK MENETE: *Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy szegény legény, akinek az aratásért egy degeszre tömött zsák búza járt fizetségül. Felkapta a hátára (A gyerekek eljátsszák, hogy a hátukra kapták a zsákot: nagy belégzés, és elindulnak a teremben, mintha nehéz terhet cipelnének.), és elindult vele a malomba, hogy lisztet őröltessen a búzából. Az elején még gyorsan járt, aztán ahogy fáradt, egyre lassabban, lassabban, lassabban mendegélt az úton. Amikor már nem bírta tovább, letette a zsákot az árokpartra, ő maga elaludt. (A gyerekek eljátsszák, mit tesz a legény: kifújja a levegőt, leülnek, összegörnyednek kicsit.) Arra futott egy kiséger, és kirágta a zsák csücskét, mire kipottyant néhány búzaszem. Felébredt a legény, vállára emelte a még mindig nehéz zsákot, és folytatta útját. (Ismét fölállnak, kiegyenesednek, belégzés.) A búza meg egyre csak szóródott a zsákból. Egyre soványabb és soványabb, egyre könnyebb lett a zsák. (A gyerekek eljátsszák, ahogy egyre könnyebb cipelniük a búzát.) Mire a legény a malom kapujához ért, az utolsó búzaszem is kipottyant a zsákból. Az üres zsákot mérgében a kerítés tövébe dobta. (A zsák mintájára a gyerekek lassan kilélegeznek, majd elernyednek, végül a földre fekszenek.)*

■ Játékfűzés (a játék összekapcsolható az előzővel is)

A JÁTÉK MENETE: A gyerekek körben összekuporodnak a földön, mintha apró búzaszemek lennének. A játékvezető kiválaszt egy gyereket, aki a nap lesz, és mesélni kezd:

A kiséger által kirágott zsákból kipottyant magocskák elbújtak a föld alá, mert fázni kezdtek az őszi hideg szelektől. (Didergés, fázás eljátszása.) Telt-múlt az idő, és a meleg hótakaró alatt elszunynyadtak, hosszú idő elteltével kitavaszkodott, és az első tavaszi napsugár csiklandozni kezdte őket. (A napot játszó gyerek finoman megcsiklandozza sorban a gyerekeket; akit megcsikizett, ficeregni kezd a föld alatt.) Amikor a nap már mindenkit megcirógatott, ő is búzaszemmé kuporodik. Halkan énekelni kezdenek egy naphívogatót, melyre lassan felállnak.



Süss fel, süss fel, na - pocs - ka, ne menj Ma - cson - ká - ra,
mert Ma-cson-kán sót tör - nek, bor - sot tör - nek, tök - kel ha - ran - goz - nak.

Egyre melegebben sütött a nap, és a búzaszemek növekedni kezdtek. Nőttek, nőttek, növekedtek, de biza egy idő múltán megszomjaztak, ezért hívogatni kezdték az esőt: „Ess, eső, ess, holnap délig ess...” (Mellső középtartásban a kar, ujjak mozgásával az esőzés eljátszása, lassú leguggolás háromszor, négyszer.) Esett az eső, sütött a nap, és a búzaszemünkből hatalmas búzaszál növekedett. (Hirtelen felugrás guggolásból állásba, kezek magastartásban, és lábujjhegyen ágaskodás minél magasabbra.) A zöld búzaszálak nyár végére aranysárgára változtak, és akkor jöttek az emberek, és learatták a búzát. „Kaszálj, Pista, kalapálj, holnap délig meg ne állj!” (Vízszintes, kaszáló mozdulatok törzsfordítással.) A lekaszált búzát kévébe kötötték, de bizony egy-két búzaszem kipotyogott a kalászból, és jól elbújt a föld alá. (A gyerekek ismét lekuporodnak a földre, és – ha még van hozzá kedvünk – kezdődhet előlről a játék.)

Játékkészítés

■ Hallásfejlesztő játék

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: Egy kb. 10×60 cm hosszú, vastagabb karton, melyet 10×10-es négyzetekre osztunk, 6 db kisebb, széles szájú, egyforma üveg, műanyag gyógyszeres fiola vagy gyufásdoboz, különböző, kisebb-nagyobb termések, termények, tárgyak. Ez akármi lehet, ami belefér a dobozokba, de búza is legyen közöttük. Az üvegek borításához filcanyag a beborítandó felületnek megfelelő nagyságban, két végén tépőzárral.

A JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE: Az üvegek (pl. 6 darab) mindegyikét megtöltjük félig, háromnegyedig búzával, kukoricával, homokkal, mogyoróval, gombbal, rajzszeeggel stb., tetejüket lezárjuk (érdemes ragasztópisztollyal megerősíteni), és beborítjuk a tépőzárral ellátott filccel. A hat egyenlő részre osztott kartonlapon mindegyik négyzetet beborítjuk az üvegekbe töltött anyagokkal, és már kezdődhet is a játék.

A JÁTÉK MENETE: A játékra vállalkozó gyerekek sorban megrázzák a beborított üvegeket, és a hang alapján meg kell keresniük a helyét a kartoncsíkon. Amikor mindet ráhelyezték, önmagukat is tudják ellenőrizni, hiszen a filcanyag tépőzárral rögzített, és le tudják venni.

■ **Súlyérzékelés fejlesztése**

A JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE: Hasonló az előzőhöz, de nem kell hozzá kartoncsík sem. Különböző magasságig megtöltjük az üvegeket búzával, majd rátesszük a filcborítást. A gyerekeknek sorrendbe kell tenniük az üvegeket a súlyuk alapján a könnyebbtől a nehezebbig, vagy fordítva.

■ Szeptember 5. – Jótékonysági világnap

Az ENSZ Közgyűlése 1977-ben (magyar kezdeményezésre) jótékonysági világnappá nyilvánította Kalkuttai Teréz anya halálának napját.

■ **Ajándékot hoztam neked** (fantáziajáték)

A JÁTÉK MENETE: A játékvezető teátrálisan ajándékot készít, például virágot szed, megszagolja, csokorba köti, majd odaviszi valakinek, és a következő párbeszéddel átadja:

- *Szép napot!*
- *Szép napot!*
- *Hoztam neked ajándékot!*
- *Köszönöm szépen!*
- *Tetszik?*
- *Igen!*
- *Tudod, mi ez?*
- *Igen, ez egy...* (Mindig az a jó megoldás, amit az ajándékozott mond!)

■ **Ölelőkör** (kapcsolatteremtő játék)

A JÁTÉK MENETE: A játékvezető megkéri a gyerekeket, hogy alakítsanak ki vele egy kört, majd megöleli szomszédját, aki továbbadja az ölelést, így folytatódik a kör egészen addig, amíg a játékvezetőhöz visszaérkezik. Előfordulhat, hogy valaki nem szeretné, ha megérintenék, ilyenkor lehet egy pacsit is adni vagy egyszerűen passzolni, és folytatni a soron következővel a gyakorlatot.

A játék végén a játékvezető megkérheti a gyerekeket, hogy: *Nyújtsa magasra a kezét, akinek jólesett az ölelés!*

■ **Helycsere** (mozgásos szabályjáték)

A JÁTÉK MENETE: A gyerekek nagy körben állnak, a játékvezető pedig megkéri a játékban részt vevő gyerekeket, hogy: *Keressen új helyet magának...*

- *...sétálva az, aki ma segített az egyik társának valamiben!*

- ...*páros lábon szökdelve az, aki otthon segített a szüleinek!*
- ...*nyusziugrálással az, aki adományozott már a játékaik közül!* stb.

Amikor a gyerekek elfoglalják új helyüket a körben, röviden mesélik el, hogy kinek és mit segítettek vagy adományoztak!

■ **Mosolydobás** (kapcsolatteremtő játék)

A JÁTÉK MENETE: Körben ülve vagy sétálva, a gyerekek küldjenek mosolyt egymásnak; a nagyobbak számolhatják is. Az idő homokórával mérhető.

Tegye fel a kezét az, aki...

- ...*kapott mosolyt!*
- ...*két mosolyt gyűjtött!*
- ...*öt mosolynál többet tudott gyűjteni!*
- ...*akinek jobb kedve lett a mosolyoktól!*

■ **A szociális érzékenység fejlődését segítő, közösségépítő játékok**

• **A juhász és bárányai**

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: Egy hosszú kötél, fejenként egy kendő.

A JÁTÉK MENETE: A kötelet kör alakban a padlóra helyezük, ez egy karámot jelképez. Egy kis résen nyitva hagyjuk a kötelet a kerítés bejáratának. Minden résztvevő bekötött szemmel szét-szóródik egy szabad területen, ez a legelő. Ők a bárányok, akik időskorukra már rosszul látnak. A játékvezető kijelöli az egyik játékos, ő leveheti a szeméről a kendőt, mert ő a juhász, akinek a legelőről be kell hajtani a karámba a bárányokat úgy, hogy a bárányok egyesével, kettesével a vállába kapaszkodnak, és a kapun át a karámba vezeti őket. A karámba már bejutott bárányok bégetéssel segíthetik a még a legelőn lévőket.

• **Úszó jégtáblák**

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: A játéktér végén, a célnál barlang van kialakítva, és a játékosok számától függően, páronként 2 darab, kartonból kivágott jégtábla, mely akkora, hogy rá tudjanak állni a gyerekek.

A JÁTÉK MENETE: A gyerekeket párba rendezzük, és a párok egymás mögé állva felállnak a kiindulóponttra. A párok „jegesmedvetestvérek”, akik el akarnak jutni a barlangjukhoz, de nem akarnak belepottyanni a jeges vízbe, ezért a jégtáblákon juthatnak csak előre. Indulásnál minden párnál két jégtábla van. Az elsőre ráállnak, majd a másodikat leteszik maguk elé, és arra lépve, továbbhaladnak a barlang felé. A játéktérben egymás kezét nem engedhetik el! Ha a páros egyik vagy mindkét tagja lelép a jégtábláról, akkor a kiindulóponttól újra kell indulniuk. A párokat folyamatosan indítjuk a megfelelő távolság figyelembevételével. Ha az egyik páros utoléri a másikat, kikerülheti őket, de csak a saját jégtáblaútirányának módosításával. A játék addig tart, amíg minden páros eljut a barlanghoz (vagy amíg a gyerekek érdeklődése tart).

• **Székbillentő**

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: Annyi szék, ahány gyerek játszik.

A JÁTÉK MENETE: A székeket körberakjuk, és mindegyik szék mögé odaáll egy-egy gyerek. Min-

denki megbillenti a kezével az előtte álló székét úgy, hogy az csak a hátsó lábain álljon. A játék célja, hogy a játékosok körbemenve visszaérkezzenek az eredeti helyükre, de közben a székek nem borulhatnak fel. Egy játékos egy széket foghat egyszerre! Semelyik széknek sem szabad négy lábbal a padlót érintenie vagy felborulnia, különben a játékot előlről kell kezdeni.

■ Játékfűzés körben

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: Különböző korú emberekről készült képek kinyomtatva, amelyeken jól felismerhetők a negatív érzelmek (pl. félelem, ijedtség, rettegés, unalom, kedvetlenség, harag, düh, szomorúság, magányosság, zavarodottság, fáradtság stb.), annyi, ahány gyerek játszik (és az óvodapedagógusnak +1), rajzlap, olló, ragasztó, ceruza (vagy zsírkréta, vagy festék), magnó és különböző érzelmeket kifejező zenék (pl. nyugodt, vidám, zaklatott).

A JÁTÉK MENETE: A gyerekek körben ülnek, és bevezetőjátékként állatok mozgását utánzó játékot játszunk. (*Változzatok át kismadárrá, medvévé, lepkévé, oroszlánná!* stb.) 10–15 másodperc után megállítjuk a mozgást, és a következő mondatot mondjuk: *Bajba került a madár, medve, lepke, oroszlán...* (amelyik állat mozgását éppen utánozzuk). *Mi történhetett vele?* Meghallgatjuk a gyerekek válaszait, majd feltesszük a következő kérdést: *Hogyan segíthetnénk annak, aki...?*

Meghallgatjuk a gyerekek ötleteit.

A gyerekek ismét a körben ülnek, vagy csukott szemmel belehallgatunk a kiválasztott zenékbe, és egy-egy részlet után a gyerekek elmondják, hogy milyen érzelmek jutottak az eszükbe a hallott zenemű hallgatása közben.

A kör közepére kiteszük a negatív érzelmeket ábrázoló képeket (egy érzelemről lehet több kép is), és mindenki választ közülük egyet, melyet jól megnéz, és maga elé teszi lefordítva. Ezután körbehaladva, egyesével megkérjük a gyerekeket, hogy mimikával és mozdulatokkal próbálják eljátszani a képükön látható érzelmet. A többieknek ki kell találni azt. (A végén a gyerek felmutatja a képét, és rögtönöz egy pár mondatot arról, hogy a képen levő személy miért érezheti az ábrázolt érzelmet, és ezután „ötletelünk” arról, hogyan tudnánk segíteni neki, hogy ne legyen szomorú, dühös, fáradt, magányos stb.)

A gyerekek az asztalhoz ülnek a képeikkel, felragasztják egy rajzlapra, és lerajzolják azt a segítségformát, mely az elhangzottak közül a legjobban megtetszett nekik, és befejezőként lerajzolják azt, hogy milyen érzésekkel telivé válhatott a képen szereplő.

Játékkészítés

■ Róka a csapdában (társasjáték-készítés)

AMIRE SZÜKSÉG LESZ: Csomagolópapír, zsírkréta, nyomtatott figurák.

A JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE: Egy asztalt borítsunk be csomagolópapírral, és a széleit rögzítsük szigetelőszalaggal. Rajzoljuk meg a rókalyukat, ahonnan indul a játék. Rajzoljunk egy kacskaringós erdei utat, mely elvezet a célhoz, ami lehet például egy baromfiudvar. Az útra rajzoljuk rá a lépésmezőket úgy, hogy néhányat kiszínezzünk, és a széleit kicakkozzuk. Ezek lesznek a csapdák; persze tovább „szépíthetjük” az alapot erdőrajzzal, erdőben élő állatokkal. Készítsük el a figurákat (pl. kinyomtatott, gyerekek által rajzolt rókák kicsinyítve, laminálva (4–6 db), és szükségünk lesz még egy dobókockára.