

## **Egy sítábor oktató és szabadidős programja** *Vazlatok/mellekle/sitabor.doc*

( Vissza a tartalomjegyzékhez: [..\Tartalomjegyzék.doc - Egy sítábor](#)

Jakabházi László nyomán.<sup>1</sup> Kifejezetten amatőr szigetők gyors oktató programja. Ha itthon leesik a hó, az első lépéseket az iskola melletti szánkózó dombon, illetve a mendei dombokon tanuljuk.

### **Sítanfolyam:**

#### **1. Szerelés:**

A cipő felcsatolása. Kapcsok hosszának beállítása, kapcsolási sorrend. Orrtól a szár felé haladva. Nadrág rákerül a cipőre! /Este a társalgóban néhány próba, amíg önállóan nem megy. A kötésbe lépés, oldás gyakorlása./

Terepen: A terepen mindig le kell kaparni a cipő talpáról, illetve a lécs megfelelő részéről a havat.

**2. Elemi tudnivalók** / Este a társalgóban/: A lécs talpával csak havon csúszunk. A kődarabok /úton/ tönkreteszik.

Az arcot krémezzük, véd a hideg, a víz, vagy a nap ellen.

#### **3. Elemi sí ismeretek:**

**Botfogás:** Ráfogunk a szíjra.

A bot hegye mindig mögöttünk, kéz derékszögben

**Lépegetés** előre, hátra, jobbra, balra. A lécek mindig párhuzamosak.

**Esés, felállás.** A lécs merőlegesen helyezük el a lejtőre. Élre állítjuk, majd oldalhelyzetben felállunk, a karokkal tolva magunkat a lécs fölé./Még jobb, ha rögtön a botokkal tudjuk magunkat feltolni, de ehhez elég erős karok kellenek./ Esni megtanulni muszáj, mert ha valaki begyorsul a lejtőn, és nem dobja el magát idejében, nagyon nagyot eshet, fának rohanhat. Az idejében végrehajtott esés életet menthet.

**Járás:** Olyan mint a lépegetés, de az előre lépő láb nem emelkedik el, hanem csúszik. Közben a karok a botokkal ellentétesen lendülnek. Igyekszünk csúsztatni a lécsket, egyre hosszabban csúszunk.

Lejtőn fel, a bot hegye mögöttünk!

Ha már sikerült egy-két csúszás, páros botozással gyorsítjuk.

#### **Fordulat:**

Helyben topogva, aprókat lépve fordulunk, a két lécs ne érjen egymáshoz. Türelem!

Ujabb lépés, siklás átlépéssel. A lassú siklásban a testsúlyt a bal lábra tesszük, a jobb lábat a léccel megemeljük, szögben jobbra a hóra tesszük, és rögtön ránehezedünk, majd a bal lábat megemelve mellézárjuk. A másik irányban is ugyanígy történik.

Eddig a természetes járó testhelyzetet vettük fel. Most megtanuljuk a lesikló testhelyzetet.

Először bemutatom a három rossz testhelyzetet:

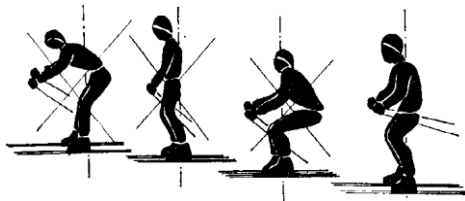
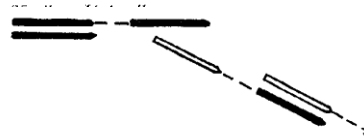
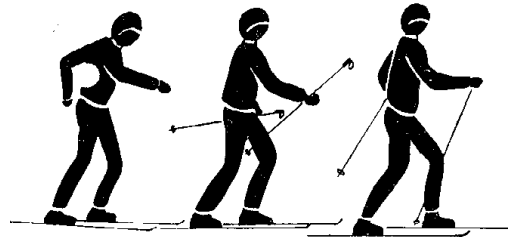
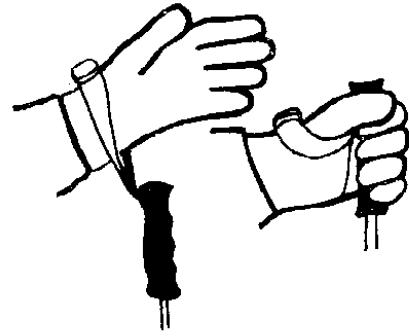
- Elvesztett valamit. Merev térdelkel előredől. Elöl nyom a cipő.
- Faszent. Teljesen egyenesen, mereven áll.
- WC-re ül. Túlságosan hátul van a testsúly. Ha kipróbálsd, érzed, hogy a cipő nyomja a lábikrádat.
- A helyes testtartásban a súlyvonal a váll, a csípő és a lábszár között helyezkedik el.

#### **2. Enyhe lejtőn**

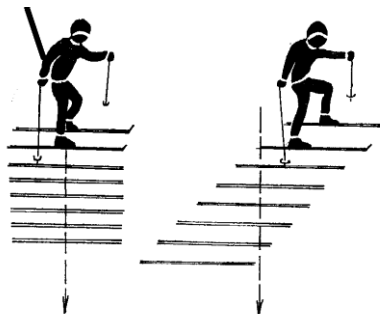
Erre később lenne szükségünk, de a szánkózó dombon oldalt hamarabb fejtünk, tehát itthon előre vesszük. Síterepen ezt a hóéke tanulásakor vesszük.

**Feljutás lépcsőzéssel.** A lépcsőzés arany szabályai:

- Mindig merőlegesen a lejtővonalra. Amint kissé csúszol valamerre, botot leszúrni, korrigálni a lécs helyzetét. Kezdő hibája, viszi felfelé az orrát, már ott szeretne lenni. Persze hátracsúszik, esik. Ha azt kiáltom: merőleges, azonnal korrigálj!
- Lábél. Azaz a lécs nem símul a lejtőhöz, mindig merőleges a



29. ábra. A rossz és a helyes testhelyzet egyenes sílécenél



<sup>1</sup> Jakabházi László: Téli sportok mindenkinek. Sport Bp. 1979.

talaj felszínére! Belevágom a hóba!

- Akkorát lépek, amit még elbírok! Ne tipegjünk félcentéseket, de ne is próbáljunk métereseket ugrani!

Feljutottunk, jöhet az első **lassú lesiklás**. Olyan lejtőn gyakorlunk, ahol nem fenyeget a túlgyorsulás veszélye, inkább botolással kell gyorsítani. A botokat leszúrjuk magunk elé, lassan nekifordulunk a lejtőnek. Felvesszük a lesikló testtartást.

Lesiklás kissé meredekebb lejtőn **hókével**.

Néhány méteres, egyre gyorsuló siklás közben térdünket összezárjuk, sarkainkat kinyomjuk, a léceket fokozatosan külső élre állítjuk, megállunk, visszataposunk a kezdőponthoz.

Egy-két siklás után önállóan gyakoroljuk.

#### **Forduló hókéből.**

Ha egyik lábunkat erősebben nyomjuk, erősebben állítjuk élre, a másik lábunk felé fogunk elfordulni.

Gyakoroljunk néhány hóke fordulót! (Régebben nem is léptek tovább, amíg nem tudott tökéletesen hókézni a gyerek.

Akinek azonban gyengébbek a lábai, könnyebben tanul meg ellépéssel fordulni. Nyugodtan átléphetjük, és csak akkor térünk vissza hozzá, ha nem megy az alaplendület sem.)

Lecsúszunk az egyenes terepre, és kipróbáljuk a vészfék megállást álló helyben.

Gyors leguggolással tehermentesítjük a lécet, közben megpróbáljuk nagy erővel elforgatni a sí csőrét balra, a végét jobbra. A hangsúly a jobb láb munkáján van, a bal csak követi. Az ember mintegy kiteszi a fenekét, mintha fel akarna lökni valakit. Majd a másik irányba próbálkozunk. A botot mindig leszúrjuk a forduló középpontjában, mintegy kijelöljük vele.

Lassú siklásból **alaplendület**: Most visszataposunk, és megpróbáljuk először lassan megcsinálni. Ez lesz lényegében az alaplendület a hegy felé.

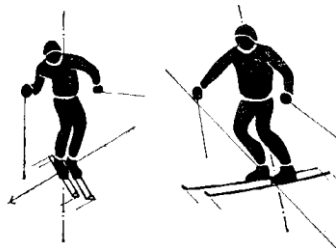
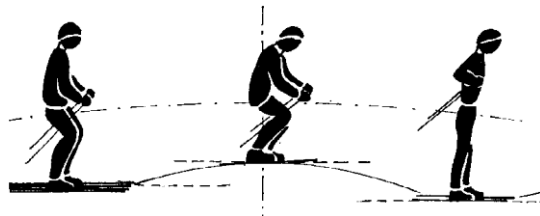
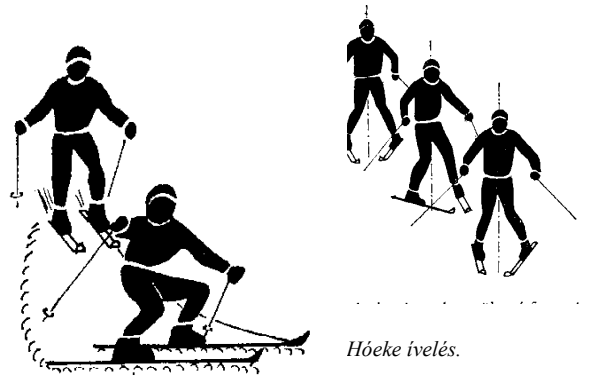
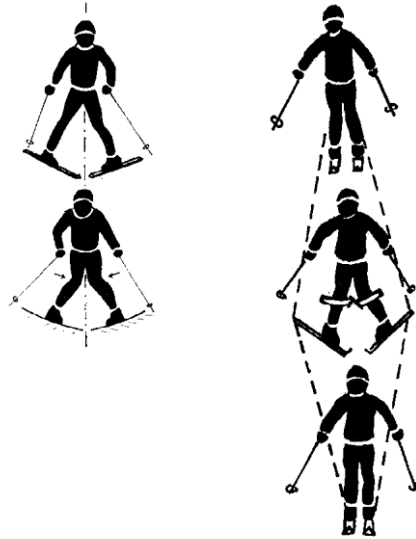
A bot leszúrása ismét kijelöli a fordulót

Még csak egyetlen fordulót végzünk, megállunk.

Ismét feltaposunk, és most megpróbáljuk gyorsabban, rövidebben. Ebből alakul ki a **kesztbe forgatás**, az igazi vészfékmegállás. Utána gyakoroljuk a felállást!

Gyakoroljuk a **gugolást, felállást** siklás közben, hókével fogva meg a túlzott lendületet. Ennek később a talaj egyenetlenségeinek kiegyenlítésénél, illetve a páros forgatás tanulásánál lesz szerepe.

Ha nagyon enyhe lejtőn van lift, ezután gyakoroljuk a liftezést, majd felmegyünk, erősebb lejtő esetén még megtanuljuk a rézsútsiklást, és a hóke lassítást - kiengedést.



Ábra BRézsútsiklás

**Rézsútsiklás:** Erősebb lejtőn elindulok a siklással, mindig annyira szorítom felfelé a léc orrát, hogy még talpon maradjak.

Ha elértem a lejtő szélét, megpróbálok egy hóke fordulót, vagy megállok, leszúrom a botot magam elé, ellépegetéssel megfordulok, és ismét jön egy rézsút siklás. Itt az enyhe lejtőn hókével fordulunk meg. Rézsútsiklás közben tapasztaljuk

meg, hogy a sízéshez mindig csak egy láb kell, a völgy felőli láb. Próbáljuk meg levegőbe emelni, ott tartani a hegylábát!

**Felkészülés a tárcsás liftre.** Testtartás a liften: Álló helyzet, nem ülök rá, a léceket terpeszben vezetem. Kézzel tartom magam. Térdel rugózva egyenlítem ki a talaj egyenetlenségeit. Tudatosan vezetem a léceket a lécnymban, a testsúlyt fölötte tartom.

Párokat alakítunk. Egyikük leveszi léceit. Láb közé vett sítót helyettesíti a liftet. A lécnélküli partner húzza néhány méterrel társát. Először egyenletesen, aztán rángatva. Ezt ugyan a közönség furcsállja, de nagyon hasznos felkészítő.

Felkészülés a liftezésre: Botok csuklóra akasztva. Ha kizuhansz állj vissza a sor elejére!

A lejtő tetején először egy **beállást** gyakorlunk. Elindulunk rézsútsiklásba, megállunk, feljebb lépünk. A következő beállás alánk, megint feljebb lép mindenki. A beállítás mindig a sor alá történik.

**Rézsútsiklás lendületfűzérrrel.** /Girland./ Elindulunk, nekiengedjük, meglassítjuk. Nekiengedjük, meglassítjuk.

A bot leszúrva a fordulót jelöli.

Ha meredek a lejtő teteje, rézsútsiklással jutunk el a szelidebb részekig. Itt tanuljuk meg az alaplendületet.

### 3. Alaplendület.

Kissé kiengedjük, felgyorsítjuk a rézsútsiklást, majd az előzőekben tanult módon végrehajtjuk a hegynek fordulást, nem állunk meg, csak lassítunk, de most a felsőtestünk nem követi a léceket, a völgy felé néz.

Megállunk.

A következő már nehezebb lesz, mert a völgy felé fogunk elfordulni. Rézsútsiklásba kezdünk, majd lejtővonalba fordulunk, nem ijedünk meg a gyorsulástól, hanem emeljük a hegylábát, szorítjuk lefelé a völgyláb sarkát, ismét rézsútsiklásba megyünk, de a másik oldalon.

A következő lépés az alaplendület összekötése lesz.

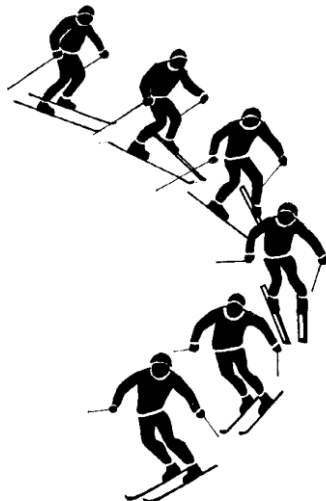
Gyakoroljuk az

alaplendületet. Az ivbelső lábat könnyedén toljuk a terhelt láb mellé-elé!

Forgatás a puklin ! Megvárjuk, míg egy bucka tetejére érünk, és könnyedén forgatunk. /Nehéz, mert pontosan kell időzíteni, forgatni viszont álmkönnyű./ Itt próbáljuk meg először a két lécnélküli partner húzza néhány méterrel társát. Először egyenletesen, aztán rángatva. Ezt ugyan a közönség furcsállja, de nagyon hasznos felkészítő.

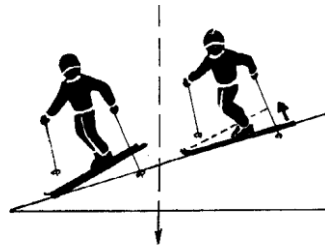
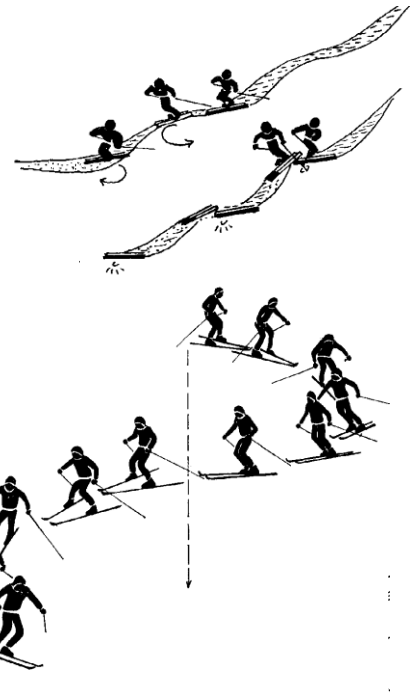
### Párhuzamos lendület

Gyors tehermentesítés közben egyszerre forgatjuk a két léceket.



38  
A

Ábra D Alaplendületek összekötése.



Ábra F Tehermentesítés.

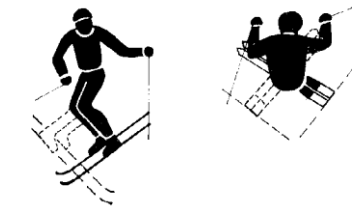


39 Ábra E Párhuzamos lendület.

Ábra E Párhuzamos lendület.

Ha már megy a párhuzamos lendület, jöhet a **csóválás**. Jobbra, balra kilendülve, fékezzük meg a gyors futást. A lécek szinte átforognak a csipő alatt.

A legügyesebb gyerekek 1-2 óra alatt eljutnak ideig, átkerülnek a haladó csoportba, ahol egyre gyorsabb tempóban csiszolgatják a tudásukat, az első órában közösen, aztán szabadon dönthetnek, hogy követik-e valamelyik oktatót, vagy maguk járnak. Az

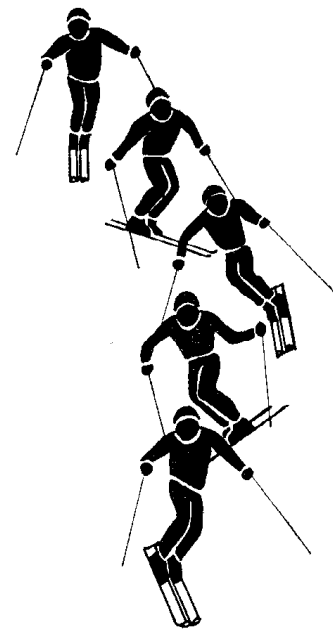


Ábra H A csóva lábjátéka.

ügyetlenebbeknek akár négy napig is eltarthat az oktatás, de az nagyon ritka, hogy valaki ne tudjon finom hóéke fordulókkal lejutni a hegyről az első nap végén. A testnevelés tagozatos gyerekek persze nagy előnnyel indulnak, főleg a birkózók, és az erősebb felépítésű tornászok tanulnak gyorsan. Nagy előny még a jó korcsolyatudás.

A gyors képzés hátránya persze a kissé durva mozgás, a biztonsági terpesz, stb.

Később megtanulhatják még a halszállás feltaposást, a rollózást, az ugrást, de ezeket már általában maguktól is megtanulják.



Ábra G Csóválás.

### Szobai játékok:

Mivel szabadidős táborról van szó, a játékokat mindig a résztvevőkhöz idomítjuk, de enyhe nyomással elejét vesszük hogy néhány gyerek ilyen irányú igénye miatt, az egész szabadidős program szobákból ki-berohangalással teljen el. Az első játékok után nagyon belejönnek, a szabadidő felelősnek nincs sok pihenőideje.

#### 1. nap /Hétfő/

**Bogozódó** / Állva, láncba fogott kézzel; állva, utólag összefogott kezekkel; láncba fogott kézzel; utólag összefogódzva/

**Szoborjáték** Csoportos-versenyre / Szoborcsoport mintázása/ Egy szobrásznak bekötik a szemét. Egy másik szobrász három gyereket beállít szoborkompozícióba. A bekötött szemű szobrász letapogatja a szobrot. Azok leülnek. A szobrász szeméről leveszik a kendőt, megpróbálja visszaállítani a szoborcsoportot.

**Játszd el!** Cédulákra öt-öt szót írunk. A párok húznak, majd elő kell adjanak egy helyzetjátékot, ahol a szavaknak a megadott sorrendben kell elhangozni, de csak azok hangozhatnak el.

#### 2. nap Kedd

**Papucsos.** Körbeülve énekszóra papucsokat adogatunk körbe. Aki elvétí a ritmust, kiesik. Ha sokan vagyunk, a kiesőnél megszakad a lánc, két kisebb körben megy tovább a játék.

**Őrjáték** Egy vonalról elindulnak a lopózók egy másik vonal felé, ahová tárgyak vannak letéve. Az őr figyel, időnként elfordul. Ha valakit mozdulni lát visszaküldi, vagy leülteti./ ilyenkor van szabadítás/ Változatok: Őr megérintése, szabadítással-szabadítás nélkül. Hátraküldéssel, kieséssel.

**Vakfogó** / Egy fogóval, Csoportosan /A fogónak bekötik a szemét. A többiek lehunyják a szemüket. A fogó tízig számol, majd elindul. Ha valakinek nekiütközik, megböki az ujjával, és azt mondja: "Meghaltál. A megfogott kinyitja a szemét, félreáll. Ha teljes sötétet lehet csinálni, két csoport harcol egymás ellen. Az egyik bújik, a másik a fogó. Ha mindenkit megfogtak, szerepcseré. Aki hamarabb fogja meg a másikat, győz.

#### 3. nap Szerda

**Add tovább a ritmust!** / Körbetérdelünk, kezek keresztbe, a tenyérleütést kell továbbadni, / ha valaki duplán üt, megfordul a dolog./ aki elrontja, kiesik./Anó/

**Most mutasd meg!** Vers, könyv, film címét kell eljátszani. Két csapat játssza egymás ellen.

**Hol a pénz?** Egy -egy kis tárgyat adogat az asztal alatt egymásnak a szemben ülő két csapat. Felváltva tippelhetnek, kinél van a pénz.

**Kacsintó gyilkos** Körbeülnek, a szemüket behunyják. A játékvezető 2-3 gyerek kezébe pénzt tesz. Ők lesznek a gyilkosok.

#### 4. nap Csütörtök

**Gyilkos** (lásd hátrébb)

#### 5. nap Péntek

**Mozdulatstaféta** Az egyik csapat kimegy, a másik benn marad. A kintlévők egyenként jönnek be, és adják tovább egymásnak a bemutatott mozgásokat.

**Páros versfeladó** Kettesével játszanak el egy-egy verscímet azok a párok, akiknek ötletük van. A többiek ki kell találják. Amelyik pár a legtöbb kitalálhatót feladta, jutalmat kap.

**Rejtett szó** / Egy szót mindenkinek bele kell kevernie válaszába/

## **6. nap Szombat Disco**

### **Tartalék játékok.**

#### **Csapatvetélkedő**

**Vonat** / 2, 4, 8 stb. tagú / Akadályokat rakunk ki. a Vonat szeme be van kötve, csak az utolsó helyen álló vezető van nyitva. El kell vezesse az akadályok között a vonatot. Időt mérünk.

#### **Hányan férünk el egy papíron ?**

**Kereső, felismerő verseny** / Személy keresés; tárgy felismerés/

Két csapatra válunk. Az egyik csapatból valakinek bekötik a szemét. A másik csapat tagjai keresnek a teremben tíz kis tárgyat, amit tapintás után kell felismernie. Utána cserével folytatódik a játék. Győz aki többet ismert fel.

#### **Stop** Szerepjáték

Disco program:Táncverseny

Seprű, vagy kendőadogatással.

Homlok közé szorított pénzzel/ping-pong labdával, ropival,

Ölbe kapott kislánnyal

Páros tánc körbe, babapiskótával / keksszel/ a fogak közt.

Páros futóverseny körbe, babapiskótával / keksszel/ a fogak közt.

Ki találja meg hamarabb a partnerét bekötött szemmel?

Székfoglaló

Tánc egy újságpapíron. Félbehajtogatással.

**Játék egyszerű kellékekkel** Csoportokat alkotunk, történeteket játszunk el . A cél, értelmesen szerepeljen minden tárgy a történetben.

**Híres ember** / Barkochba Két csapat játssza egymás ellen. Mindketten kitalálnak egy-egy híres embert. Az egyik elárulja a kezdőbetűt. / pl. "K / A másik csapat rákérdezet: Híres pénzügyminiszter? Nem Kossuth Lajos! / Ha nem tudják, a kérdező csapatnak van egy Barchkochba kérdése./

#### **Gyilkos**

Hosszabb szerepjáték, amely a detektívregények világában játszódik. Legalább egy háromszobás lakást igényel, /6-8 játékos esetén./ Ha harminc -negyvenen játszszák, legalább nyolc-tíz helyiség /folyosó, WC, stb / szükséges. A játék idejét előre megállapíthatjuk. /10-20 perc. Profi játékosoknál hosszabb is lehet./ Más változatban az első halottját játszhatjuk. /Főleg kezdőknél, vagy kevés játékos esetén./ A játék bizonyos bizalmat, intimitást igényel, a krimik világát idézi, alkalmas az agresszív vágyak bizonyos feldolgozására. Ha egy kis video kamera is van kéznél, egy "CNN" forgatócsoport is követheti az eseményeket. Interjúkat készítenek, stb. (Kamerában vágva.) A játék a bírósági tárgyalóteremként, illetve börtönként, hullaházként szolgáló szobából indul.

#### **Sorsolás**

Annyi cédulát készítünk, ahány résztvevő van. A résztvevők számától függően 1-4 cédulán egy-egy pisztoly, illetve 1-1 nagyító van. A többi cédulán "O". A Pisztolyosok gyilkosok, a nagyítósok rendőrök, a többiek civilek. /Esetleg a civileknek foglalkozásokat jelölhetünk meg /üzletember, festőművész, stb./

Az egyik változat szerint a sorsolás után mindenki körbeáll, a játékvezető jelére mindenki lehunyja a szemét, majd egy újabb jelre a gyilkosok kinyitják a szemüket, és leazonosítják egymást.

A másik változatban ez elmarad, a gyilkos játék közben jön rá, ki a kollégája. Ha gyilkost öl meg, az nem esik össze, hanem azt mondja: "szintén!

Egy másik változatban nincs kártyás sorsolás. A résztvevők körbeállnak, lehunyják a szemüket. A játékvezető körbesétál, és megérinti a gyilkosok fejét. Azok kinyitják a szemüket, azonosítják egymást.

Ezután újra lehunyják a szemüket, majd a többiekkel együtt nyitják fel.

Egy harmadik változat szerint a kis kártyákon egy-egy szó is szerepel. Mindenkinek más rövid főnév, de a gyilkosok céduláin rajta van /zárójelbe téve / a kollégák szava is. A húzás után mindenki elmondja a hívószavát.

Így a gyilkosok azonosítani tudják egymást.

#### **Játékosok.**

A játékvezető / ha van játékvezető/ is sérthetetlen, ő a bíró, vezeti a tárgyalást, de maga nem lehet szemtanú.

Tehát pl a börtönbeli gyilkoságnál semmit nem lát.

A rendőrök megkülönböztető jelzést hordanak. ;Sapka, fejpánt, stb./ Ők sérthetetlenek, a gyilkosok nem támadhatják őket, mindenki feltétlen engedelmisséggel tartozik nekik. Ha pl. egy gyilkost börtönbe küldenek, az tovább nem akciózhat, nem ölhet meg senkit. Persze, amíg nincs letartóztatva, bemehet a börtönbe is mérszárolni.

A gyilkosok az ujjukkal megböki az áldozatot, és azt mondják: véged! /Ezt játékból, viccből senki más nem teheti meg. Játéktörésnek számít, ha egy "civil szándékosan gyanússá teszi magát./ Az áldozat nem szólhat meg, nem jajgathat, hangtalanul összeesik. Ha látja a gyilkos szándékát, amíg az ujjja hozzá nem ér, próbálhat menekülni, kiáltani. Ha el tudja kapni a gyilkos kezét, amíg annak az ujjhegye hozzá nem ér, életben van.

A gyilkosok nem lehetnek öngyilkosok, és egymást sem ölhetik meg.

A másik pontszerző eszköz: az áldozatot finoman megütik a tarkóján, vagy a homlokán. Erre az szintén összeesik. "Le van ütve". A gyilkos elrejtí valahová. Ha a játék végéig nem találják meg, öt pontot kap érte. A leütött áldozatot természetesen utólag le is lehet szúrni. A leütött áldozat feléleszthető, és ha látta, ki ütötte le, elmondhatja.

A játék:

A sorsolás után mindenki szétszéled, és éli egy szálloda, kisváros, vonat, stb szokásos életét.

Ha valahol heverő áldozatot találnak, megemelik a kezét. A halott visszajevi a kezét, a leütött áldozat feléled.

Minden esetben hívják a rendőrt. Ez a leütött áldozatot kifaggatja, a halottat hullaházba küldi. A halott ettől kezdve nem játszik. Lemegy a bíróság termébe, beszélget, elvan, de nem beszélhet arról, ki ölte meg. Ezután pedig se nem lát, se nem hall. /Sok játékos esetén elkülönített székeken ülnek./

Ha a rendőröknek valaki gyanús, beküldik a börtönbe. A börtönből a rendőr ki is engedhet valakit, ha közben meggondolta magát.

A játékidő leteltét a játékvezető, vagy ha nincs, a rendőrök hirdetik ki. Ekkor mindenki összegyűlik a bírósági teremben, kezdődik a tárgyalás.

A tárgyalás során a rendőrök tanukat hallgatnak meg, próbálják kideríteni az igazságot. A bíró inkább csak rendet tart. Ha látja, hogy elakadt a dolog, felszólítja a rendőröket, nevezzék meg a tetteseket.

/Nincs tehát védelem, vád, stb./

A gyilkosok hazudhatnak, a civilek nem. A gyilkosok önmagukat, vagy egymást leüthetik. Bárkit megvádolhatnak.

A civilek elbújhatnak, amatőr nyomozást végezhetnek, de természetesen nem élvezik a rendőrök sérthetlenségét. A pontozás:

Minden halott egy pont. Az elrabolt áldozat 5 pont. Ebből a pontszámból levonjuk a leleplezett gyilkosok számát. Így a gyilkosok akár mínusz pontokat is szerezhhetnek.

A rendőrök minden elítélt gyilkos után kapnak két pontot, ebből azonban levonjuk az áldozatok számát. Az ártatlanul elítélt gyilkosok után is levonunk két pontot. Az igazságtalanul börtönbe csukott civilek után fél pont levonás jár, ha játék közben kiengedték őket. Ha végig benn maradtak, egy pontot vonunk le.

A rendőrök és a gyilkosok nem egymás ellen, hanem a következő gyilkosok illetve rendőrök ellen játszanak.

Rövidebb, egyszerűbb változat:

Mindenki kap egy cetlit, a gyilkosén jel van. Elindul valami szituációs játék, filmforgatás, stb.

Közben a gyilkos rejtve megböki ujjával áldozatát. Az húszig számol magában, majd összeesik. Mindenki nyomoz, figyel.

### **Minikrimik:**

" Az országút szélén holtan fekszik egy ember. Mellette keréknyom. Mi történt.

A történet: Stoppolt az út mellett, esni kezdett az eső. Egy koporsókat szállító teherautó megállt, hátul elkezdett felmászni. A platón volt már egy stoppos, aki az eső elől bebújt az egyik koporsóba. Most, hogy az autó megállt, felemelte a tetőt, kinézett előre felé. ezt látva a felmászó ember szívinfarktust kapott, visszaesett.

" A fürdőszoba ajtaja belülről zárva. A menyezeti kampóra akasztva egy ember lóg. Semmi rendkívüli, de nincs a szobában semmi, amire felállhatott volna. A talpa mintegy húsz centire van a földtől. A szobának nincs ablaka. Az ajtó alatt nincs rés.

/ Jégtömbre állva lett öngyilkos./

" Jim hazaért, és döbbenten mered a szoba közepére. A szoba közepén a vizes szőnyegen, üvegcserepek közt Jill és Jack fekszik holtan, mindkettő az oldalán hever. Az ablakban pedig egy hatalmas fekete macska ül./

/ A macska lelökte az akváriumot, így pusztult el a két aranyhal./

"Valaki telefonál a rendőrségre, hogy az ablakon át látta: A teológia professzora felakasztotta magát.

A felügyelő bemegy a nappaliba. A hálószoba ajtaja résnyire nyitva, előtte felborult szék. Férlerűgja, bemegy, az ajtó mögött, az ajtó fölötti kampóra felakasztva ott lóg a professzor.

/ Ha felakasztotta magát, nem rúghatta az ajtón át ki a széket a nappaliba./

Abszurdok:

" A bíró így szól: " Bebizonyosodott, hogy ön követte el a gyilkosságot. Sajnos, törvényeink értelmében, mégis szabadlábra kell önt helyeznem.

/ Sziámi kerpár egyike követte el, és mivel nem lehetett műtétilag szétválasztani őket, a vétlent nem lehetett börtönbe csukni./

" A fiatal esztergályos elveszi a mosónót. Első nap a felesége beblevest főz. Örül a férj, szereti. De ez így megy minden nap, a férj egyre kevésbé örül. Amikor a hetedik napon is babléves az ebéd, a felesége estére halott.

Miért halt meg?

/ A mosónők korán halnak./

" A virágkertész rajtakapja a felségét, lelövi mindkettőt. Mégis felmentik.

/ Aki a virágot szereti, rossz ember nem lehet./

Nevek a sorsoláshoz:

ÁBEL ABÁD ÁCS ADÉL ÁG ÁGI ALAJOS ALI ALÍZ ANDOR ANDRÁS ANNA ANTAL ARANY ÁRON  
ÁRPÁD BAGAMÉR BALÁZS BÁLINT BÁNK BARABÁS BEÁTA BENEDEK BERCI BERTA  
BOGLÁRKA CECÍLIA CSABA CSILLA DÁVID DESZŐ DÓRA DOROTTYA ÉDUA EDINA EDÖMÉR  
ELŐD ERNŐ ELVIRA ERIK ERIKA ERZSÉBET ESZTER ÉVA FATIMA FERENC FLÓRA FRIGYES  
GÁBOR ERGELY GYÖNGYVÉR GYULA GYŐZŐ GYÖRGY HANNA HENRIK HILDA HELGA IDA  
IMRE ILMA ISTVÁN IVÁN BELLA JÁNOS JAKAB JÓB JEROMOS JÓNÁS JÚLIA JUDIT JUSZUF  
KÁLMI KLÁRA KATALIN  
KINGA KLAUDIA KLEMENTINA KONRÁD KOPPÁNY KORNÉL KRISTÓF KRISZTA LÁSZLÓ LEA  
LENKE LIPÓT MALVIN MARGIT MÁRIA MÁRK MÁRTA MÁTÉ MIHÁLY MELINDA MENYUS  
MIKLÓS MILÁN MOHAMED MÓNIKA NÁNDOR NORBERT OLÍVIA OTTÓ ÖRS ÖZ ÖRZSE PÁL  
PÉTER PIROSKA RÉKA RÓZSA RUDOLF SALGÓ SAROLT SAUL SIMON SZILVI TOM TÁDÉ TÜNDE  
VALI VERA VINCE VIKTOR ZALÁN

