

Εμπιστοσύνης

Ανά δύο σηκωνόμαστε

Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε ζευγάρια και κάθονται κάτω πλάτη με πλάτη μπλέκοντας τα χέρια τους με τους αγκώνες. Με το σύνθημα προσπαθούν να σηκωθούν σπρώχνοντας ο ένας τον άλλον.

Πέφτω Πίσω

Τα λυκόπουλα στέκονται όρθια, ενώνουν τα πόδια τους, σηκώνουν τα χέρια τους και πέφτουν προς τα πίσω χωρίς να κουνήσουν τα πόδια τους. Κάποιος βαθμοφόρος τους πιάνει.

Ο λαβύρινθος

Σκορπάμε διάφορα αντικείμενα. Απέναντι παρατάσσονται οι εξάδες. Τα λυκόπουλα παρατηρούν τα αντικείμενα κι έπειτα οι πρώτοι δένουν τα μάτια τους και προσπαθούν να φτάσουν στην απέναντι πλευρά χωρίς να τα πατήσουν με την καθοδήγηση των υπόλοιπων της εξάδας τους. Κατά τον ίδιο τρόπο περνούν όλα τα λυκόπουλα τις αγέλης.

Πιο ψηλά η σημαία

Προσπαθούν όλα τα λυκόπουλα μαζί να σχηματίσουν με τα κορμιά τους έναν τεράστιο ιστό, όπου και θα στηριχτεί μια σημαία.

Πετάει το λυκόπουλο

Η Αγέλη χωρίζεται στα δύο και σχηματίζει δύο σειρές, όπου τα παιδιά βρίσκονται πρόσωπο με πρόσωπο, σχηματίζουν δυάδες και πλέκουν τα χέρια τους χιαστή. Ένα λυκόπουλο ξαπλώνει πάνω στα χέρια των πρώτων, οι οποίοι τινάζοντάς τα, προσπαθούν να το μεταφέρουν παραδίπλα μέχρι το τέλος των σειράς, χωρίς να πέσει. Το παιχνίδι αυτό δεν έχει κερδισμένους και χαμένους, είναι παιχνίδι εμπιστοσύνης.

Ζωηρά παιχνίδια

1,2,3 Στοπ

Ένα λυκόπουλο κάθεται με γυρισμένη την πλάτη του στην αγέλη σε αρκετή απόσταση από αυτή. Όταν λέει «1,2,3» τα λυκόπουλα τρέχουν προς το μέρος του και όταν πει «Στοπ» και γυρίσει να τους κοιτάξει πρέπει να σταματήσουν εκεί που βρίσκονται. Όποιος κουνιέται ακόμα επιστρέφει στην αρχική του θέση. Όταν κάποιος ακουμπήσει 3 φορές το λυκόπουλο αυτό γυρνάει και κυνηγάει τα υπόλοιπα. Όποιον πιάσει παίρνει τη θέση του.

Hospital tag

Παραλλαγή του κυνηγητού που όμως οι κυνηγοί που προσπαθούν να πιάσουν τους υπόλοιπους δεν τους ακινητοποιούν αλλά αδρανοποιούν το μέλος του σώματος που άγγιξαν. Δηλαδή, αν ακουμπήσουν το πόδι ενός παιδιού, το παιδί θα συνεχίσει το παιχνίδι κάνοντας κουτσό.

Rats and rabbits

Η αγέλη χωρίζεται στα δυο. Η κάθε ομάδα σχηματίζει ευθεία γραμμή αντίκρου της άλλης, σε απόσταση 4-5 μέτρα. Μόλις ο αρχηγός πει rats αρχίζουν να κυνηγάνε οι rats τους rabbits μέχρι να ακουστεί το όνομα της άλλης ομάδας. Τότε οι άλλοι τους κυνηγούν. Άμα πιάσουν κάποιον τον εντάσσουν στην ομάδα τους. Τα καλέσματα μπορεί να είναι παραπλανητικά όπως rice (που ξεκινάει με R και μπορεί να τους μπερδέψει) οπότε κανείς δεν πρέπει να κουνηθεί.

Αεροπλανικό

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο και βγάζει αριθμούς (1, 2). Το 2 μπαίνει πίσω από το 1 που βρίσκεται δεξιά του. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Με το πρώτο σύνθημα το 2 ανεβαίνει στην πλάτη του 1. Με το δεύτερο σύνθημα ξεκινάει να τρέχει γύρω από τον κύκλο από δεξιά μέχρι να ξανασυναντήσει το ζευγάρι του, περνάει κάτω από τα πόδια του και πιάνει το μαντήλι στο κέντρο. Κερδίζει όποιος προλάβει να πιάσει το μαντήλι.

Υλικά: μαντήλι

Δεντράκια

Το παιχνίδι παίζεται σε ένα τόπο που έχει δέντρα. Ένα παιδί κυνηγά τα άλλα. Για να μη σε πιάσει πρέπει να ακουμπάς ένα δέντρο. Δεν πρέπει να πιάνεσαι συνέχεια από το ίδιο δέντρο αλλά να πηγαίνεις από το ένα στο άλλο.

Η μάγισσα

Όλα τα παιδιά κάθονται στη σειρά πάνω σε μια γραμμή και ένα παιδί που κάνει τη μάγισσα, κάθεται σε κάποια απόσταση απέναντί τους. Τα παιδιά φωνάζουν: "Μάγισσα, μάγισσα τι μαγειρεύεις σήμερα;" Η μάγισσα απαντά αναφέροντας ένα φαγητό. Το παιδί που του αρέσει το φαγητό που άκουσε κάνει ένα βήμα μπροστά. Την ίδια διαδικασία ακολουθούν και στη συνέχεια. Κάποια στιγμή η μάγισσα φωνάζει: "Παιδιά!" Τότε τα κυνηγά και τα παιδιά πρέπει να επιστρέψουν πίσω από τη γραμμή από την οποία ξεκίνησαν. Αν η μάγισσα πιάσει κάποιο παιδί, τότε το παιδί γίνεται μάγισσα.

Κιμωλίες

Σε κάθε λυκόπουλο δίνεται από μία κιμωλία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βάψεις τα παπούτσια των άλλων χωρίς να σου βάψουν τα δικά σου.

Υλικά: κιμωλίες

Κτύπα την σκιά

Τα Λυκόπουλα χωρίζονται σε δυο ομάδες και στέκονται σε δύο σειρές η μία απέναντι στην άλλη. Ο κάθε παίχτης προσπαθεί με κουτσό να πατήσει την σκιά του απέναντι αντιπάλου του.

Οποίος παίχτης αλλάξει πόδι ή πατήσει κάτω χάνει ένα βαθμό. Όποιος πατήσει την σκιά του αντιπάλου κερδίζει ένα βαθμό. Τελικά κερδίζει η σειρά που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς.

Μέρα ή νύχτα

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και κάθονται κάτω σε δύο σειρές, κοιτώντας προς αντίθετες κατευθύνσεις, έχοντας κάποιον από την άλλη ομάδα από πίσω τους. Τη μία ομάδα την λένε Μέρα και την άλλη Νύχτα. Ένας γερόλυκος λέει μια ιστορία και όταν ακουστεί μία από τις δύο λέξεις η ομάδα που άκουσε το όνομά της σηκώνεται και τρέχει μέχρι ένα σημείο ενώ η άλλη την κυνηγάει.

Οι μάγοι που μαρμαρώνουν

Τρία-τέσσερα Λυκόπουλα παριστάνουν τους μάγους. Κυνηγούν τα άλλα Λυκόπουλα και μόλις τα αγγίξουν τα «μαρμαρώνουν». Το ένα μαρμαρωμένο Λυκόπουλο μπορεί να τρέξει μόνο αν το αγγίξει ένα ελεύθερο Λυκόπουλο. Ο Ακέλα ορίζει διάρκεια τριών λεπτών έπειτα το παιχνίδι σταματά και αν όλα τα Λυκόπουλα δεν είναι μαρμαρωμένα οι μάγοι χάνουν.

Το παιχνίδι ξαναρχίζει με άλλους μάγους. Καλό είναι οι μάγοι να φοράνε ένα διακριτικό.

Σκότωσε το φίδι

Χωρίζουμε την αγέλη στα τρία και στην μία ομάδα δίνουμε στο κάθε λυκόπουλο ένα σκοινί αρκετό τόσο ώστε να ακουμπά στο έδαφος κατά ένα μέτρο που το σέρνει ταράσσοντας το. Είναι τα φίδια. Οι υπόλοιπες ομάδες είναι οι δαμαστές των φιδιών που προσπαθούν να σκοτώσουν το φίδι με πηδήματα (και τα 2 πόδια) πατώντας το τέλος του σκοινιού. Κερδίζουν εκείνοι που καταφέρνουν να σκοτώσουν το φίδι. Έπειτα αλλάζουμε τις ομάδες ώστε να γίνουν όλοι φίδια.

Υλικά: κομμάτια σκοινιών

Το δέντρο βγάζει δηλητήριο

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με όσα παιδιά θέλετε. Ένας θα βγάλει την παλάμη του ανοιχτή μπροστά. Οι άλλοι θα του κρατήσουν από ένα δάχτυλο (δεν πειράζει αν ένα δάχτυλο το πιάσουν πολλοί). Αυτός που έχει το χέρι του μπροστά λέει: - Το δέντρο βγάζει ροδάκινα. Κανείς δεν πρέπει να κουνηθεί. Όταν όμως πει "Το δέντρο βγάζει δηλητήριο", πρέπει να αφήσουν το δάχτυλο που κρατάνε και να τρέξουν. Αν τους πιάσει εκείνος που του κρατούσαν το χέρι, τότε ο καινούριος που πιάστηκε βάζει το χέρι του.

Το μαντήλι

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες οι οποίες στέκονται σε κάποια απόσταση η μία απέναντι από την άλλη και βγάζουν αριθμούς (1, 2, 3, 4...κτλ). Στο κέντρο υπάρχει ένα μαντήλι. Ένας γερόλυκος λέει μια ιστορία και όταν ακουστεί ένας αριθμός τα λυκόπουλα που έχουν αυτόν τον αριθμό τρέχουν να πιάσουν το μαντήλι και να γυρίσουν στην ομάδα τους χωρίς να τους πιάσει το λυκόπουλο της άλλης ομάδας.

Υλικά: μαντήλι

Το σπίτι μου

Όλα τα Λυκόπουλα εκτός από δύο βρίσκουν ένα «σπίτι». Από τα δύο που μείνανε το ένα είναι ο κυνηγός και το άλλο ο άστεγος. Ο άστεγος μπορεί να πάει στο σπίτι κάποιου και να τον διώξει κάνοντάς τον άστεγο. Ο κυνηγός προσπαθεί να πιάσει κάποιον άστεγο. Αν πιάσει κάποιον αλλάζουν ρόλους.

Φοβάσαι τον Πέτρο το Ρωμαίο;

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και στέκεται η μία απέναντι στην άλλη με αρκετή απόσταση ανάμεσά τους. Ένας μένει ενδιάμεσα και κυνηγάει. Με το τρία πρέπει οι δύο ομάδες να αλλάξουν πλευρές χωρίς να τους πιάσει αυτός που κυνηγάει. Όποιον πιάνει κάθεται κάτω και τώρα οι υπόλοιποι θα πρέπει να αποφύγουν και αυτόν που κυνηγάει και αυτόν που κάθεται κάτω να μην τους ακουμπήσει.

Στο κέντρο του χώρου υπάρχουν φύλλα από εφημερίδες, τα λυκόπουλα τρέχουν γύρω-γύρω και με το σύνθημα ορμάνε στο κέντρο για να πάρουν ένα κομμάτι εφημερίδας. Όποιος πάρει το μεγαλύτερο κομμάτι από το σχισμένο πλέον φύλλο είναι ο νικητής.

Υλικά: εφημερίδες

Αδέρφια

Η αγέλη χωρίζεται στα δύο και σχηματίζει δύο ομόκεντρους κύκλους. Κάθε ένας πρέπει να έχει το ζευγάρι του (αδερφό) στον άλλο κύκλο. Με το σύνθημα ο ένας κύκλος κινείται δεξιόστροφα και ο άλλος αριστερόστροφα. Όταν ακουστεί η λέξη «αδέρφια» τότε τα ζευγάρια βρίσκουν το ένα το άλλο, ενώνουν τους αγκώνες τους και πλάτη με πλάτη κάθονται κάτω. Όποιο ζευγάρι κάτσει τελευταίο βγαίνει από το παιχνίδι. Κερδίζει το ζευγάρι που μείνει μέχρι το τέλος.

Διαφημίσεις

Κόβουμε τις διαφημίσεις στα δύο και τις μοιράζουμε στα λυκόπουλα. Με το σύνθημα προσπαθούν να βρουν το κομμάτι που τους λείπει. Κερδίζει η δυάδα που τελείωσε μέσα σε ένα χρονικό διάστημα.

Υλικά: κομμάτια εφημερίδας με διαφημίσεις

Η Ουρά του Λύκου 2

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Στην κάθε εξάδα το κάθε λυκόπουλο πιάνεται από την μέση του μπροστινού του ενώ ο τελευταίος της σειράς κρεμάει το μαντήλι του στην ζώνη του. Με το σύνθημα η κάθε εξάδα χωρίς να χωριστεί πρέπει να πιάσει το μαντήλι από την άλλη εξάδα.

Υλικά: μαντήλι

Κυνηγητό με Θέση ταμπού

Ένα λυκόπουλο κυνηγάει. Αν πάει να πιάσει κάποιον αυτός μπορεί να κάτσει σε μία συγκεκριμένη θέση (πχ με ανοιχτά χέρια και πόδια). Έπειτα μπορεί να κινηθεί ξανά αν κάποιος άλλο λυκόπουλο περάσει κάτω από τα πόδια του. Όποιον πιάνει το λυκόπουλο που κυνηγάει τότε κυνηγάει μαζί του.

Οι εντολές

Γράφουμε σε πολλά χαρτάκια διάφορες εντολές: π.χ.

«Άνοιξε την πόρτα της εστίας»

«Μην αφήσεις κανένα να ανοίξει την πόρτα της εστίας»

«Κάθισε στο πάτωμα»

«Μην αφήσεις κανένα να καθίσει στο πάτωμα»

κ.ο.κ.

Μοιράζεις στον καθένα το χαρτάκι με την εντολή και με το σφύριγμα πρέπει να ανοίξουν όλοι το χαρτάκι τους και να εκτελέσουν αμέσως, αλλά να γνωρίζουν από πριν ότι με το δεύτερο σφύριγμα πρέπει όλοι να βρίσκονται στον πάγκο τους.

Υλικά: χαρτάκια με εντολές

Τα μανταλάκια

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Με κάθε ομάδα υπάρχει ένας βαθμοφόρος που πάνω του έχουμε βάλει μανταλάκια. Τα λυκόπουλα της κάθε ομάδας παίρνουν τα μανταλάκια από το βαθμοφόρο που είναι μαζί τους και προσπαθούν να τα βάλουν στον άλλον βαθμοφόρο. Οι βαθμοφόροι αφήνουν να τους πάρουν τα μανταλάκια αλλά όχι να τους τα βάλουν.

Υλικά: μανταλάκια

Το κυνήγι των πουλιών

Γράφουμε σε χαρτάκια ονόματα πουλιών τόσα όσα και τα λυκόπουλα της αγέλης. Τα καρφισώνουμε στην πλάτη των λυκοπούλων μας και με το σύνθημα ο καθένας προσπαθεί, παριστάνοντας τον κυνηγό να σκοτώσει (διαβάσει) όσα περισσότερα ονόματα πουλιών μπορεί χωρίς ο άλλος να του πει το όνομα του δικού του πουλιού. Κερδίζει αυτός που έχει τα περισσότερα ονόματα πουλιών. Τα λυκόπουλα μπορούν να τα γράφουν ακόμα. Πρέπει να οριστεί χρονικό διάστημα για την διάρκεια του παιχνιδιού.

Υλικά: χαρτάκια με ονόματα πουλιών

Το τετράγωνο που μικραίνει

Υπάρχει κάτω στο πάτωμα ένα σκοινί απλωμένο στο σχήμα τετραγώνου. Η αγέλη βρίσκεται γύρω από αυτό σε κάποια απόσταση. Με το σύνθημα τρέχουν όλοι και προσπαθούν να μπουν μέσα στο τετράγωνο. Χάνει όποιος μείνει από έξω. Στη συνέχεια μικραίνουμε το τετράγωνο και κάνουμε το ίδιο μέχρι να μείνουν λίγα άτομα.

Υλικά: Σκοινί

Animal snap

Κάθε λυκόπουλο παίρνει μία κάρτα με το όνομα κάποιου ζώου. Περισσότερα από δύο λυκόπουλα έχουν την ίδια κάρτα. Με το σύνθημα τα λυκόπουλα αρχίζουν και τρέχουν στον χώρο κάνοντας τον ήχο του ζώου της κάρτας τους, προσπαθώντας να βρει το άλλο ή άλλα λυκόπουλα που έχουν την ίδια κάρτα.

Υλικά: Κάρτες με ονόματα ζώων

North by northeast

Ένας βαθμοφόρος δείχνει τα σημεία του ορίζοντα στα παιδιά και για το κάθε σημείο τους ορίζει ένα αντιπροσωπευτικό αντικείμενο (πχ στον βορρά μπορεί να βρίσκονται οι σκηνές, στον νότο οι τραπεζαρία, κτλ). Μόλις ο βαθμοφόρος φωνάξει ένα σημείο του ορίζοντα τότε τα λυκόπουλα πρέπει να τρέξουν και να ακουμπήσουν αυτό το σημείο ο τελευταίος που θα το ακουμπήσει βγαίνει έξω, μετά ο αρχηγός τους λέει άλλο σημείο και πάει λέγοντας έως ότου να μείνει ένας που είναι και ο νικητής. Μετά από μερικούς γύρους μπορούν να προστεθούν και τα άλλα 4 σημεία του ορίζοντα (νοτιοανατολικά, βορειοδυτικά, κτλ) με αντίστοιχα άλλα τέσσερα αντικείμενα οπότε όλοι μπορούν να αρχίσουν να ξαναπαίζουν.

Βρες το και πιαστο

Όταν ο γερόλυκος φωνάξει πιάστε πράσινο τα λυκόπουλα τρέχουν να φέρουν κάτι με το χρώμα που φώναξε ο γερόλυκος και το πρώτο που θα το φέρει κερδίζει ένα πόντο.

Το παιχνίδι συνεχίζεται πιάστε ξύλο-πέτρα κ.λ.π.

Η μαγική αλυσίδα

Δυο λυκόπουλα είναι η μαγική αλυσίδα είναι πιασμένα από το χέρι. Τα υπόλοιπα σχηματίζουν δύο σειρές αριστερά και δεξιά τους με κάποια απόσταση. Με το σύνθημα οι σειρές αλλάζουν θέσεις και η μαγική αλυσίδα προσπαθεί να πιάσει κάποιον. Όποιον πιάνει γίνεται κι αυτός κρίκος της μαγικής αλυσίδας κ.ο.κ. μέχρι να μείνει ένας.

Κλέφτες και αστυνόμοι

Παίζουν όσα παιδιά θέλουν και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία είναι οι κλέφτες και η άλλη οι αστυνόμοι. Οι αστυνόμοι προσπαθούν να πιάσουν τους κλέφτες, ακουμπώντας τους στην πλάτη. Αυτοί για να προφυλαχτούν, ακουμπούν με την πλάτη κάτω ή στον τοίχο. Αλλά και οι κλέφτες προσπαθούν συγχρόνως να ακουμπήσουν στην πλάτη τους αστυνόμους. Όποιον τον ακουμπήσουν στην πλάτη, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι όποια ομάδα μείνει με τα περισσότερα παιδιά.

Μάγοι, νάνοι, γίγαντες

Η αγέλη χωρίζεται σε 3 ομάδες. Τους μάγους, τους νάνους και τους γίγαντες και φοράνε στο χέρι τους περιβραχιόνιο συγκεκριμένου χρώματος. Με το σύνθημα ξεκινάνε και κυνηγάνε οι μάγοι τους νάνους, οι νάνοι τους γίγαντες και οι γίγαντες τους μάγους.

Οι σταθμοί

Βάζουμε σε αρκετή απόσταση το ένα από το άλλο 3 ή 4 αντικείμενα που παριστάνουν τους σταθμούς Π.χ. Βόλος, Λάρισα, Καλαμάτα, Πάτρα, κ.λ.π.

Η αγέλη παριστά το τρένο και ένας βαθμοφόρος λέει μια ιστορία που όταν αναφέρει την πόλη τότε τα λυκόπουλα τρέχουν να πάνε στον αντίστοιχο σταθμό.

Το παιχνίδι γίνεται πιο ευχάριστο όταν οι σταθμοί λέγονται γρήγορα ώστε τα λυκόπουλα να είναι διαρκώς σε κίνηση.

Τα μικρόβια

Τα λυκόπουλα σχηματίζουν κύκλο. Τρεις εκπαιδευτές παριστάνουν τρία μικρόβια π.χ. της κατσοφιάς, του νυσταγμένου και του απαισιόδοξου. Κάθε ένα από τα μικρόβια εξουδετερώνεται με το αντίδοτο του. Της κατσοφιάς με δυνατά γέλια, του νυσταγμένου με χασμουρητό και του απαισιόδοξου με τον χορό.

Εξηγούμε το παιχνίδι και ποιος εκπαιδευτής αντιπροσωπεύει το κάθε μικρόβιο. Με το σφύριγμα του Ακέλα κάθε μικρόβιο τρέχει γρήγορα και στέκεται μπροστά σ' ένα λυκόπουλο. Εάν το λυκόπουλο θυμηθεί τι πρέπει να κάνει τότε συνεχίζει το παιχνίδι. Εάν μπερδευτεί τότε παίζει με τον βαθμοφόρο.

Το ποντίκι και η γάτα

Τρία Λυκόπουλα δίνουν τα χέρια και σχηματίζουν ένα ποντικό. Ένα από τα Λυκόπουλα έχει στη ζώνη του ένα μαντήλι που είναι η ουρά του ποντικού. Η γάτα προσπαθεί να πιάσει τον ποντικό, αλλά θα τα καταφέρει μόνο αν του πάρει την ουρά. Τα τρία Λυκόπουλα (ποντικός) κινούνται έτσι ώστε η ουρά του ποντικού πάντα να είναι μακριά από τη γάτα.

Κατάλληλο παιχνίδι για να κινηθούν όλα τα Λυκόπουλα συγχρόνως. Η Αγέλη χωρίζεται σε ομάδες από τέσσερα Λυκόπουλα, τρία για το ποντίκι και ένα για τη γάτα.

Τσέρκια (ή παιχνίδι χωρίς νόημα)

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει από ένα κουτί με κουμπιά ή άλλα αντικείμενα μέσα. Τα κουτιά είναι σε αρκετή απόσταση μεταξύ τους. Η κάθε ομάδα πρέπει να πάρει ένα-ένα τα κουμπιά της άλλης ομάδας και να τα φέρει στο κουτί της.

Υλικά: 2 κουτιά, κουμπιά

Cowboys και ινδιάνοι

2 γραμμές χαραγμένες στο έδαφος σε απόσταση 2-3 μέτρων, 2 ομάδες κατά μήκος των γραμμών. Πίσω από τις γραμμές οι ομάδες είναι ασφαλείς. Στο χώρο ανάμεσα οι ινδιάνοι προσπαθούν να πιάσουν όσους περισσότερους καουμπόης και αντίστροφα και τους κρατούν στο χώρο τους

The mystery number

Η αγέλη σχηματίζει έναν κύκλο, στην μέση του οποίου βρίσκονται οι πρώτοι των εξάδων. Οι πρώτοι συνεννοούνται μεταξύ τους και διαλέγουν έναν αριθμό τον οποίο και δεν λένε σε κανέναν. Μόλις οι πρώτοι είναι έτοιμοι, η αγέλη που βρίσκεται σε κύκλο αρχίζει και περιστρέφεται κυκλικά μετρώντας το κάθε βήμα που κάνει. Όταν κάνουν τόσα βήματα όσα το νούμερο που αποφάσισαν οι πρώτοι, τότε οι τελευταίοι τους κυνηγάνε, μέχρι να τους διακόψει ο βαθμοφόρος. Όσους πιάσανε μπαίνουν μέσα στον κύκλο. Ο τελευταίος είναι και ο νικητής. Για να δυσκολέψει ο ρόλος των κυνηγών καθώς γίνονται πιο πολλοί μπορούν να κυνηγάνε πιασμένοι χέρι-χέρι.

Γάτες & σκύλοι

2 αντίπαλες ομάδες, όλοι στα τέσσερα, οι σκύλοι κυνηγούν τις γάτες. Στο κέντρο χαράζουμε ένα κύκλο που είναι το καταφύγιο για τις γάτες. Όταν ένας σκύλος ακουμπήσει μια γάτα γίνεται κι αυτή σκύλος.

Η μαμά-κλώσα

Μία εξάδα από την Αγέλη αναπαριστά τα κλωσόπουλα που το έσκασαν από το κοτέτσι. Οι υπόλοιπες εξάδες (ή μικρές ομάδες των 5 περίπου ατόμων) αναπαριστούν τις μαμάδες-κλώσες που τα κυνηγούν για να τα συμμαζέψουν. Η κάθε ομάδα-εξάδα είναι πιασμένη χέρι-χέρι και τρέχει όλη μαζί και προσπαθεί να κυκλώσει «τα κλωσόπουλα». Αν το καταφέρει μπαίνει κι αυτό το λυκόπουλο στη σειρά, που συνεχίζει να κυνηγά ένα άλλο παιδί. Το παιχνίδι τελειώνει όταν πιαστούν όλα τα κλωσόπουλα.

Κόκαλο-ξεκόκαλο

Αυτό το παιχνίδι παίζεται καλύτερα με πολλά παιδιά. Κάποιος μετράει από το 1 μέχρι το 10 και αρχίζει να κυνηγάει τα άλλα παιδιά. Αν προσπαθήσει να πιάσει ένα παιδί, το παιδί αυτό πρέπει να πει κόκαλο και να μείνει ακίνητο για να μη το πιάσει. Το παιδί αυτό μπορεί να ξανακινηθεί μόνο αν το ακουμπήσει κάποιο από τα άλλα παιδιά, λέγοντας ξεκόκαλο. Αν μείνει μόνο ένα παιδί που έχει δικαίωμα να τρέχει δεν μπορεί να πει κόκαλο και να ακινητοποιηθεί αν δεν απελευθερώσει κάποιο άλλο παιδί. Το παιδί που θα πιαστεί τελικά είναι και συτό που θα είναι ο κυνηγός στον επόμενο γύρο.

Ο δράκος και τα βατραχάκια

Σχηματίζουμε τα όρια μιας στενής και μακριάς λίμνης με μικρά βράχια μέσα. Ένα παιδί παριστάνει το δράκο και μένει έξω από τη λίμνη τα υπόλοιπα παιδιά είναι τα βατραχάκια μέσα στη λίμνη. Ο δράκος πατώντας από βραχάκι σε βραχάκι προσπαθεί να τα πιάσει, όποιον πιάνει γίνεται δράκος μαζί του και ο τελευταίος γίνεται δράκος για τον επόμενο γύρο.

Υλικά: Φακαρόλα

Ομόκεντροι κύκλοι

Τα Λυκόπουλα σχηματίζουν δύο ομόκεντρους κύκλους. Πρέπει να υπάρχει ίδιος αριθμός παιδιών σε κάθε κύκλο. Το κάθε παιδί στο μέσα κύκλο έχει το ζευγάρι του στον έξω.

Με το σύνθημα του Ακέλα οι δύο κύκλοι γυρίζουν σε αντίθετη κατεύθυνση πολύ γρήγορα. Στο δεύτερο σύνθημα τα παιδιά αφήνουν τον κύκλο και το κάθε παιδί του μέσα κύκλου προσπαθεί να πιάσει το ζευγάρι του στον έξω κύκλο. Με το τρίτο σύνθημα, αφού περάσει κάποιος χρόνος, το παιχνίδι σταματά και ξαναρχίζει αλλάζοντας θέση στους κύκλους.

Το κυνήγι της αρκούδας

Ένας βαθμοφόρος κάνει την αρκούδα και έχει ένα χαρτόνι καρφισωμένο στην πλάτη του. Τα λυκόπουλα παριστάνουν τους κυνηγούς. Έχουν ένα κομμάτι από κιμωλία στο χέρι, με το οποίο προσπαθούν να τραβήξουν μία γραμμή πάνω στο χαρτόνι που είναι στην πλάτη της αρκούδας. Αν καταφέρουν να τραβήξουν δέκα γραμμές (ο αριθμός των γραμμών είναι ενδεικτικός και ορίζεται ανάλογα με τη δύναμη της Αγέλης μας) τότε κερδίζουν. Αν η αρκούδα καταφέρει και αγγίξει έναν κυνηγό τότε αυτός μένει σταθερός και ακίνητος στο μέρος που τον άγγιξε η αρκούδα.

Υλικά: Χαρτόνι, σκοινί, κιμωλίες

Το ρολόι χτυπά

Ένα Λυκόπουλο είναι το ρολόι. Τα υπόλοιπα Λυκόπουλα περπατούν γύρω του κάθε φορά που χτυπά την ώρα, δηλαδή όταν πει «ντινγκ-ντονγκ». Μα όταν λέει «τικ-τακ» κανένα δεν κουνιέται. Όταν φωνάζει ξαφνικά «καμπάνα» τα Λυκόπουλα φεύγουν τρέχοντας. Όποιο πιαστεί βοηθάει το ρολόι στο πιάσιμο των άλλων.

Χρώματα

Χαράζουμε κύκλους με διαφορετικά χρώματα. Τα παιδιά φτιάχνουν ένα ημικύκλιο μπροστά μας. Ένας βαθμοφόρος κρατάει χρωματιστές κορδέλες σε αντίστοιχο αριθμό και χρώμα με τους κύκλους τραβάμε μια κορδέλα (π.χ. κόκκινη) και τη δείχνουμε στα παιδιά. Εκείνα πρέπει αμέσως να τρέξουν στον κόκκινο κύκλο.

Υλικά: χρωματιστές κορδέλες & κιμωλίες

Ζωηρά παιχνίδια με μπάλα

Blind Balloon Volleyball

Στην μέση για φιλέ υπάρχει ένα σεντόνι οπότε δεν μπορεί η μία ομάδα να δει την άλλη. Πάσες ανάμεσα στους παίκτες όσες θέλουν αρκεί να μην αγγίξει το έδαφος, μετά στέλνουν το μπαλόνι στην άλλη ομάδα. Για πιο πολύ πλάκα βάλτε πιο πολλά μπαλόνια (max 5-6).

Υλικά: σεντόνι, μπαλόνια

The elephant hunt

Υπάρχουν τέσσερις κυνηγοί και όλοι οι υπόλοιποι είναι «ελέφαντες». Μία περιοχή στο χώρο έχει οριοθετηθεί και είναι το «σπίτι». Οι κυνηγοί προσπαθούν να πιάσουν τους ελέφαντες, για να το κάνουν αυτό πρέπει να τους χτυπήσουν με μία μπάλα ποδοσφαίρου κάτω από τα γόνατα πετώντας την με τα χέρια τους. Το παιχνίδι συνεχίζει μέχρι να μείνει ένας ο οποίος είναι και νικητής.

Υλικά: Φακαρόλα, μπάλα ποδοσφαίρου

Η ουρά του λύκου

Στη μία εξάδα τα λυκόπουλα πιάνονται από τη μέση του μπροστινού τους σχηματίζοντας μία σειρά. Οι υπόλοιπες εξάδες σχηματίζουν κύκλο γύρω τους και πετάνε μια μπάλα προσπαθώντας να πετύχουν τον τελευταίο της σειράς. Αν τον πετύχουν βγαίνει κι αυτός στον κύκλο μέχρι να μείνει μόνο ένας.

Υλικά: μπάλα

Πιάσ' το

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Τη μία την ονομάζουμε αμυνόμενοι και την άλλη επιτιθέμενοι. Αφήνεις ανάμεσά τους ένα μπαλόνι. Οι επιτιθέμενοι έχουν ένα λεπτό για να προσπαθήσουν να σπάσουν το μπαλόνι. Οι αμυνόμενοι προσπαθούν να τους εμποδίσουν. Στο τέλος αλλάζουν ρόλους. Η ομάδα που έκανε το λιγότερο χρόνο για να σπάσει το μπαλόνι κερδίζει.

Υλικά: μπαλόνι

Το σκοινί που θερίζει

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο. Ένας γερόλυκος βρίσκεται στη μέση του κύκλου και κρατά μια σακούλα που μέσα έχει μια μπάλα δεμένη σε ένα σκοινί. Με το σύνθημα ο γερόλυκος γυρίζει την μπάλα γύρω, γύρω και τα λυκόπουλα πηδάνε για να αποφύγουν την μπάλα. Όποιον πετυχαίνει η μπάλα βγαίνει έξω.

Υλικά: μπάλα, σακούλα, σκοινί

Capture the fort

Δύο ομάδες: αμυντικοί και επιθετικοί.

Οι αμυντικοί κάνουν κύκλο κρατάνε τα χέρια και κοιτάνε προς τα έξω ενώ ο αρχηγός τους βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου. Οι επιθετικοί τους περιτριγυρίζουν σε απόσταση 4-5 μέτρα. Προσπαθούν να κλωτσήσουν μία μπάλα ποδοσφαίρου μέσα στον κύκλο (fort), η μπάλα μπορεί να περάσει είτε ανάμεσα από τα πόδια είτε πάνω από τα κεφάλια των αμυντικών. Αν πάει πάνω από τα κεφάλια ο αρχηγός μπορεί να την πιάσει και να την πετάξει έξω. Αν η μπάλα σκάσει κάτω οι επιθετικοί κερδίζουν και αλλάζουν θέσεις (με τους αμυντικούς).

Υλικά: μπάλα ποδοσφαίρου

Άρρωστος, βαριά άρρωστος

Η Αγέλη βρίσκεται σε σχηματισμό κύκλου και τα παιδιά ανταλλάσσουν συνεχώς πάσες μεταξύ τους. Όποιος δεν καταφέρει να πιάσει σωστά μια πάσα, συνεχίζει γονατιστός. Αν ο ίδιος χάσει για δεύτερη φορά, συνεχίζει το παιχνίδι καθιστός και αν χάσει για τρίτη φορά συνεχίζει ξαπλωμένος. Αν χάσει για τέταρτη φορά, κυνηγάει όλα τα άλλα παιδιά και όποιον πιάσει συνεχίζει το αρχικό παιχνίδι γονατιστός, ενώ ο ίδιος σηκώνεται κανονικά στα πόδια του.

Υλικά: μπάλα

Κύκλοι

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Η πρώτη ομάδα κάνει έναν κύκλο και ένα μέλος της μπαίνει στο κέντρο. Η δεύτερη ομάδα κάνει κι αυτή έναν κύκλο. Με το σύνθημα, στην πρώτη ομάδα αυτός που είναι στο κέντρο πετάει μια μπάλα σε έναν-έναν από τους συμπαίκτες του (αυτός του την πετάει πίσω) μετρώντας κάθε φορά τις πάσες. Στη δεύτερη ομάδα ένας-ένας τρέχει, κάνει τον κύκλο, γυρίζει στη θέση του και τρέχει ο διπλάνος του από δεξιά. Όταν οι παίκτες της δεύτερης ομάδας τρέξουν όλοι, η πρώτη ομάδα σταματάει να αλλάζει πάσες. Έπειτα, ανταλλάσσουν ρόλους. Κερδίζει η ομάδα που προλάβει να κάνει τις περισσότερες πάσες.

Υλικά: μπάλα

Σπάω τα μπαλόνια

Χωρισμένοι σε δύο ομάδες, που στην κάθε μία αντιστοιχούν διαφορετικού χρώματος μπαλόνια από ότι στην άλλη, προσπαθούμε να σπάσουμε τα μπαλόνια της αντίπαλης ομάδας.

Υλικά: μπαλόνια, σπάγκος

Φύλακας-προστατευόμενος

Η αγέλη είναι σε κύκλο. 2 λυκόπουλα μπαίνουν στο κέντρο. Ο ένας είναι ο φύλακας κι ο άλλος ο προστατευόμενος. Οι υπόλοιποι ανταλλάσσουν πάσες και προσπαθούν να χτυπήσουν τον προστατευόμενο. Ο φύλακας τον φυλάει. Όποιος τα καταφέρει αλλάζει θέση με τον φύλακα και διαλέγει τον προστατευόμενό του.

Υλικά: μπάλα

Keep the basket full

Ένα λυκόπουλο έχει ένα καλάθι με μπαλάκια τα οποία βγάζει ένα-ένα και τα κυλάει στο έδαφος οι υπόλοιποι τα ξαναβάζουν μέσα.

Υλικά: 1 καλάθι, 25 μπαλάκια

Ασπιδοφόρος

2 λυκόπουλα κρατούν από ένα καπάκι κατσαρόλας (ασπιδοφόροι). Οι υπόλοιποι έχουν 2 μπαλάκια του τένις και προσπαθούν να πετύχουν τους ασπιδοφόρους, οι οποίοι μπορούν να αποκρούσουν το μπαλάκι με το καπάκι της κατσαρόλας. Όποιος πετύχει κάποιον ασπιδοφόρο ανταλλάσσουν ρόλους.

Υλικά: 2 καπάκια κατσαρόλας, 2 μπαλάκια του τένις

Οι φωλιές

Κάθε λυκόπουλο διαλέγει μια φωλιά. Ένα δέντρο, ένα θάμνο, ένα κάθισμα κ.λ.π. Ένα λυκόπουλο παριστάνει τον κυνηγό και μένει χωρίς φωλιά. Με το σύνθημα τα λυκόπουλα πιάνουν την φωλιά τους και στέκονται. Ο κυνηγός από την θέση που βρίσκεται πετά ένα μικρό μπαλάκι προς μια φωλιά. Αν την χτυπήσει όλα τα λυκόπουλα τρέχουν ν' αλλάξουν φωλιές. Στο διάστημα αυτό ο κυνηγός πιάνει μια φωλιά και το λυκόπουλο που μένει χωρίς φωλιά γίνεται ο κυνηγός.

Υλικά: μπαλάκι

Ήσυχια παιχνίδια εξωτερικού χώρου

Ball Pass

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο. Ένα λυκόπουλο έχει την μπάλα. Την δίνει στο διπλανό του και αυτός στον πιο δίπλα κοκ. Σκοπός του λυκοπούλου είναι να τρέξει γύρω από τον κύκλο και να προλάβει να είναι στη θέση του για να ξαναπιιάσει την μπάλα. Αν δεν τα καταφέρει βγαίνει από το παιχνίδι. Συνεχίζουμε με το λυκόπουλο που είναι δεξιά του.

Υλικά: μπάλα

Finishing line

Η Αγέλη παρατάσσεται σε μία ευθεία. Με το πρώτο σύνθημα, όλα τα παιδιά φουσκώνουν από ένα μπαλόني μέχρι την μέση και με το δεύτερο σύνθημα τα αφήνουν προς την ίδια κατεύθυνση.

Υλικά: 20 μπαλόνια

Peteca

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο ένας βαθμοφόρος πετάει ψηλά ένα μικρό μπαλάκι και τα παιδιά το περνούν κυκλικά χτυπώντας το με την παλάμη τους χωρίς να το αφήσουν να πέσει λέγοντας την αλφάβητο.

Υλικά: Μπαλάκια του τένις

Step tag

Τα λυκόπουλα σκορπίζονται σε ένα συγκεκριμένο χώρο. Ένα δένει τα μάτια του και προσπαθεί να πιάσει τα υπόλοιπα. Όποιος κινδυνεύει να πιαστεί μπορεί να κάνει 3 βήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Όταν κάνει και τα 3 βήματα πρέπει να μείνει ακίνητος. Το νόημα είναι να μην κάνεις βήματα αν δεν είναι απαραίτητα γιατί μετά πρέπει να μείνεις ακίνητος. Μπορεί παρ' όλα αυτά να ξαπλώσει κάτω ή να σκύψει αρκεί να μην κουνήσει τα πόδια του.

Βρέστε τον Θησαυρό

Διαλέγουμε ένα θησαυρό, καραμέλες, κουτί από κονσέρβα γάλακτος κ.λ.π. και το κρύβουμε κάτω από ένα δέντρο. Γράφουμε σε χαρτάκια το μέρος που το κρύψαμε για κάθε εξάδα σε διαφορετικό χρώμα Π.χ. για τους ασπριδερούς σε άσπρο, καφετιούς σε καφέ κ.λ.π. Κοιτάζτε κάτω από την μεγάλη ελιά. Μετά κόβουμε τα γράμματα της λέξης (το Κ χωριστά, το Υ χωριστά κ.ο.κ.) τα δένουμε σε σπάγκο και τα κρεμάμε σε χαμηλά κλαδιά. Τα λυκόπουλα προσπαθούν να μαζέψουν τα γράμματα με το χρώμα τους και να συναρμολογήσουν την λέξη. Κερδίζει η εξάδα που βρήκε πρώτη το θησαυρό.

Υλικά: Θησαυρός, χαρτάκια με ονόματα εξάδων

Ελευθερία

Σχηματίζουμε έναν μικρό κύκλο ("αλώνι") μέσα στο οποίο βάζουμε μια κουκουνάρα. Με στρογγυλές πέτρες που τις ρίχνουν από μια μικρή απόσταση, τα παιδιά προσπαθούν να βγάλουν την κουκουνάρα έξω από τον κύκλο.

Υλικά: Κουκουνάρα

Κορόδο με τα πόδια

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο και ανταλλάσσει πάσες με τα πόδια με μία μπάλα. Ένας βρίσκεται μέσα στον κύκλο και προσπαθεί να τους πάρει την μπάλα. Από όποιον την παίρνει ανταλλάζουν θέσεις.

Υλικά: Μπάλα ποδοσφαίρου

Νόμιμη ανταρσία

Τα λυκόπουλα είναι παρατεταγμένα σε μία γραμμή. Ένας βαθμοφόρος δίνει παραγγέλματα και εντολές κινήσεων. Τα λυκόπουλα πρέπει να εκτελέσουν το αντίθετο. Όσοι κάνουν το σωστό χάνουν. Κερδίζει αυτός που μένει τελευταίος.

Παράσιτα

Η Αγέλη χωρίζεται σε τρεις ομάδες, που τοποθετούνται σε απόσταση η μια από την άλλη. Η μια ομάδα είναι το ραδιόφωνο που εκπέμπει ένα μήνυμα, μια φράση που την επαναλαμβάνουν όλοι μαζί όσο πιο δυνατά μπορούν. Η ομάδα που βρίσκεται στη μέση είναι τα παράσιτα, που κάνουν όσο πιο πολλή φασαρία μπορούν, ώστε να μην ακουστεί το μήνυμα. Η τρίτη ομάδα είναι οι ακροατές που προσπαθούν να καταλάβουν το μήνυμα. Για λίγα λεπτά γίνεται μια πραγματική οχλοβοή. Κερδίζει η εξάδα, αν καταλάβει το μήνυμα. Οι ομάδες αλλάζουν και περνούν από όλες τις ιδιότητες..

Ποιος θα ρίξει τον άλλον

Κάθε εξάδα είναι αντιμέτωποι με μίαν άλλη. Προσοχή κάθε λυκόπουλο της εξάδας να 'χει αντίπαλο. Γονατίζουν και ακουμπούν ο ένας στις παλάμες του άλλου. Με το σύνθημα αρχίζουν να σπρώχνονται μόνον με τις παλάμες τους. Κερδίζουν αυτοί που κατάφεραν να ρίξουν τους άλλους.

Τραυματίας

Ένας γερόλυκος υποδύεται τον τραυματισμένο και η κάθε εξάδα πρέπει να σκεφτεί αλλά και να δοκιμάσει τους πιθανούς τρόπους μεταφοράς του.

Pack Man

Η Αγέλη χωρίζεται σε εξάδες, οι οποίες μπαίνουν σε αντίστοιχες σειρές (δύο ή τρεις ή τέσσερις ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), το ένα λυκόπουλο δίπλα στο άλλο, με τα χέρια σε έκταση (έτσι ώστε να ακουμπούν τα δάκτυλά τους. Σχηματίζονται κάποιοι διάδρομοι που σχηματίζουν το λαβύρινθο. Έξι παιδιά βγαίνουν, τρεις είναι οι κυνηγοί και τρεις κυνηγημένοι. Οι κυνηγοί κυνηγούν τους κυνηγημένους μέσα στο λαβύρινθο. Με το σφύριγμα του βαθμοφόρου τα λυκόπουλα που σχηματίζουν το λαβύρινθο γυρνούν κατά 90° ή 180° (όπως τα ίδια επιλέγουν), έτσι ώστε να αλλάζει μορφή ο λαβύρινθος. Το σφύριγμα επαναλαμβάνεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Το παιχνίδι λήγει όταν πιαστούν οι τρεις κυνηγημένοι.

Snake's tail

Η Αγέλη σχηματίζει μια μεγάλη ευθεία με κάθε ένα παιδί να πιάνει σφιχτά την μέση του μπροστινού του. Ο 1^{ος} της γραμμής προσπαθεί με κλειστά τα μάτια του, να πιάσει τον τελευταίο. Η ``αλυσίδα`` δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να κοπεί.

Γη, αέρας, θάλασσα

Τα λυκόπουλα κάνουν κύκλο. Ένας βαθμοφόρος βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατά μια μπάλα. Την πετά στο λυκόπουλο που επιλέγει φωνάζοντας ταυτόχρονα «γη» ή «αέρας» ή «θάλασσα». Το λυκόπουλο πρέπει να πιάσει τη μπάλα χωρίς να του πέσει, φωνάζοντας ταυτόχρονα κάποιο ζώο, πουλί ή ψάρι που να ζει ή να κινείται σ' ένα από τα τρία αυτά στοιχεία (π.χ. θάλασσα: δελφίνι, γη: τίγρης, αέρας: περιστέρι). Το ίδιο ζώο δεν πρέπει να ακουστεί δεύτερη φορά.

Παραλλαγή με μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας: Ο βαθμοφόρος φωνάζει «γη» ή «αέρας» ή «θάλασσα» προσθέτοντας και το αρχικό γράμμα από το οποίο πρέπει να ξεκινά το όνομα του ζώου (π.χ. θάλασσα από «κ»: καρχαρίας).

Υλικά: μπάλα

Καθιστικό ποδόσφαιρο

Η Αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Το «γήπεδο» περιλαμβάνει δύο εστίες και σκαμπό τόσα όσα και τα λυκόπουλα, διάσπαρτα. Τα λυκόπουλα δίνουν πάσες και βάζουν γκολ, με την προϋπόθεση να μη σηκωθούν καθόλου από τη θέση τους, τεντώνοντας πόδια και χέρια όσο περισσότερο μπορούν.

Παραλλαγή: Αν δεν υπάρχουν σκαμπό, τα λυκόπουλα μπορούν να κάθονται στο πάτωμα.

Υλικά: μπάλα, σκαμπό(προαιρετικά)

Ο κροκοδειλάκις

Στο χώρο υπάρχουν σε μια διαδρομή μεγάλα τενεκεδένια κουτιά. Η αγέλη έχει 3 σανίδες (να χωράνε όλα τα λυκόπουλα να σταθούν πάνω στις δύο από αυτές). Οι πρώτες δύο σανίδες που είναι τοποθετημένες (η κάθε σανίδα στηρίζεται από τις άκρες της σε δύο κουτιά) καλύπτουν μόνο το ένα τρίτο της διαδρομής. Για τα άλλα δύο τρίτα τα λυκόπουλα πρέπει να μετακινήσουν τις ίδιες σανίδες (να μετακινούν κάθε φορά την τελευταία σανίδα στα επόμενα κουτιά).

Υλικά: 10 τενεκεδένια κουτιά, 3 σανίδες

Πλοίο, φάροι, νησιά

Το πάτωμα γίνεται θάλασσα. Τρία-τέσσερα Λυκόπουλα με τα μάτια δεμένα παριστάνουν τα πλοία και κάνουν «μπιν-μπιν-μπιν». Δύο φάροι κάνουν «ντιν-ντον» και τα υπόλοιπα Λυκόπουλα είναι τα νησάκια και μιμούνται το θόρυβο που κάνουν τα κύματα όταν σπάνε πάνω στους βράχους. Τα πλοία προσέχοντας τους ήχους που ακούνε πρέπει να περάσουν όλη τη θάλασσα χωρίς να πέσουν πάνω σε νησί ή φάρο. Αν χτυπήσουν πουθενά βουλιάζουν.

Φωτιά στον κύκλο

Τα λυκόπουλα βρίσκονται σε κύκλο και πιάνουν τα χέρια τους. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Με το σύνθημα αρχίζουν όλοι να τραβάνε ο ένας τον άλλον ώστε να κάνουν τους άλλους να πατήσουν το μαντήλι χωρίς όμως να το πατήσουν οι ίδιοι. Όποιος πατήσει το μαντήλι ή όποιο σπάσουν τον κύκλο βγαίνουν.

Pass-Change-Hit

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο και βγάζει αριθμούς (1,2,3...). Ένας από όλους έχει την μπάλα και λέει 4 αριθμούς. Αυτοί πρέπει να αλλάξουν θέση. Όσο αλλάζουν θέση αυτός πρέπει να δώσει την μπάλα σε κάποιον, να του τη δώσει πίσω και να πετύχει κάποιον από αυτούς που αλλάζουν θέση. Όποιον χτυπήσει κάνει ό,τι αυτός στον επόμενο γύρο.

Υλικά: μπάλα

Βόμβα

Τα λυκόπουλα κάνουν κύκλο. Ένας βαθμοφόρος βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατά μια μπάλα - τη βόμβα. Όταν την πετά σε κάποιο λυκόπουλο, αυτό πρέπει να την πιάσει χωρίς να του πέσει. Ταυτόχρονα το λυκόπουλο που βρίσκεται στα δεξιά του κλείνει με το αριστερό του χέρι το αριστερό του αυτί, ενώ το λυκόπουλο που βρίσκεται στα αριστερά του κλείνει με το δεξί του χέρι το δεξί αυτί. Αν κάποιο από τα τρία λυκόπουλα δεν κάνει σωστά την κίνηση που του αναλογεί βγαίνει από το παιχνίδι.

Υλικά: μπάλα

Λέξεις-ζευγάρια

Φτιάξτε σε χαρτόνια λέξεις-ζευγάρια. Κόψτε τα χωρίζοντας τις δύο λέξεις. Δώστε τα στα παιδιά για να βρουν τα ζευγάρια Π.χ. άνω-κάτω αλάτι-πιπέρι κ.λ.π.

Υλικά: χαρτόνια

Πέταξε η μύγα

Όλα τα λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο με τα χέρια τους ενωμένα σα να κρατάνε κάτι. Ένας είναι στο κέντρο με μία μπάλα και προσποιείται ότι τη ρίχνει σε κάποιους. Αν ανοίξουν τα χέρια τους κερδίζει βαθμό. Αν όντως ρίξει την μπάλα και δεν την πιάσουν πάλι κερδίζει βαθμό. Αλλιώς αν τη ρίξει και την πιάσουν αυτός χάνει βαθμό και αυτός που την έπιασε κερδίζει βαθμό.

Υλικά: μπάλα

Ψάξε, γράψε, θάψε

Η αγέλη είναι χωρισμένη στα δύο. Η πρώτη ομάδα καλείται να φτιάξει 5 κόμπους σε 5 διαφορετικά σκοινάκια, τα οποία πρέπει να θάψει στο χώμα. Επίσης, πρέπει να φτιάξει έναν χάρτη με την θέση των σκοινιών. Η δεύτερη ομάδα πρέπει με την βοήθεια του χάρτη να βρει τα σκοινάκια και να γράψει σε ένα χαρτί τα ονόματα των κόμπων.

Bomb the bridges

Τα λυκόπουλα βρίσκονται διασκορπισμένα στο χώρο με τα πόδια ανοιχτά, σχηματίζοντας έτσι μια γέφυρα. Για να μπορέσει ένα λυκόπουλο να «βομβαρδίσει» την γέφυρα ενός άλλου λυκόπουλου, θα πρέπει να καταφέρει να περάσει την μπάλα ανάμεσα από τα πόδια του (όχι σε κάποιο άλλο μέρος του σώματος). Όταν κάποιος βομβαρδιστεί τότε πρέπει να καθίσει κάτω, διατηρώντας όμως το δικαίωμα να ρίξει την μπάλα. Για να προστατεύσουν την γέφυρα τους, τα λυκόπουλα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους χωρίς όμως να κουνηθούν από την θέση τους.

Υλικά: 1 μπάλα του τένις (ή και περισσότερες).

Push, catch game

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Στην μέση υπάρχει κάποιος βαθμοφόρος ο οποίος και πετάει την μπάλα σε κάποιο από τα λυκόπουλα δίνοντας του την εντολή «πιάσε» ή την εντολή «σπρώξε». Το λυκόπουλο όμως θα πρέπει να κάνει την αντίθετη εντολή. Δηλαδή, εάν ο βαθμοφόρος του πει να πιάσει την μπάλα, το λυκόπουλο θα πρέπει να την σπρώξει πίσω ενώ εάν ο βαθμοφόρος του πει να σπρώξει την μπάλα, το λυκόπουλο θα πρέπει να την πιάσει.

Υλικά: 1 μπάλα

Δρόμος παρατηρητικότητας

Ένας βαθμοφόρος ακολουθεί μια ορισμένη διαδρομή μέσα στο δάσος. Στη διαδρομή του τοποθετεί διάφορα αντικείμενα δεξιά, αριστερά επάνω σε δέντρα, κάτω σε θάμνους και με τρόπο, που να φαίνονται από τη διαδρομή.

Τα αντικείμενα αυτά πρέπει να είναι τέτοια, που να μη δικαιολογείται η τυχαία παρουσία τους όπως ένα βραχιόλι, ένα μεγάλο μολύβι, ένα ψαλίδι κλπ.

Τοποθετώντας τα αντικείμενα τα καταγράφει, ώστε να ξέρει τη σειρά τοποθέτησής τους. Μετά την τοποθέτηση ο βαθμοφόρος οδηγεί τα λυκόπουλα από την ίδια διαδρομή.

Όταν αντικρίσουν ένα αντικείμενο το καταγράφουν και σημειώνουν που ακριβώς βρίσκεται χωρίς φυσικά να μαρτυρήσουν τη θέση του στα υπόλοιπα λυκόπουλα.

Η διαδρομή γίνεται με βήμα αργό ώστε να μπορούν τα λυκόπουλα να παρατηρούν προσεκτικά προς όλες τις κατευθύνσεις.

Υλικά: χαρτιά A4, στυλό

Ζεστό ή κρύο

Ανά εξάδες θα πρέπει να προσπαθήσουν να βρουν ένα κρυμμένο αντικείμενο. Οι γερόλυκοι καθοδηγούν τους παίχτες λέγοντας ζεστό όταν πλησιάζουν σε εκείνο και κρύο όταν απομακρύνονται από αυτό.

Συλλογή αντικειμένων και πληροφοριών

Μοιράζονται στις 3 εξάδες κάποια χαρτιά που ζητάνε κάποια αντικείμενα και πληροφορίες. Επίσης υπάρχει ένας πρόχειρος χάρτης της κατασκήνωσης. Τα λυκόπουλα ανά εξάδες πρέπει να βρουν τα αντικείμενα και τις πληροφορίες.

πχ

Πόσα πασαλάκια υπάρχουν στις σκηνές; (σκηνές)

Φέρτε ένα κομμάτι χαρτί υγείας. (τουαλέτες)

Πόσες ντουζιέρες υπάρχουν; (ντουζ)

Φέρτε ένα καπάκι κατσαρόλας. (μαγειρείο)

Πόσες καστανιές έχουμε χρησιμοποιήσει για τον ιστό; (ιστός)

Υλικά: 3 κομμάτια χαρτόνι

Cameroon

Δύο ομάδες η μια απέναντι στην άλλη, μια μπάλα πηγαίνει μπρος πίσω ανάμεσα στις ομάδες, αυτός που πιάνει την μπάλα (αφού την πιάσει) χτυπά μια φορά τα χέρια του. Η μπάλα πρέπει να κινείται γρήγορα.

Υλικά: μπάλα

Μικροί κύκλοι

Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία δένει τα μάτια της, οι υπόλοιποι σκορπίζονται σε χώρο 15-20 μέτρων και χαράζουν γύρω τους κύκλο ακτίνας 1 μέτρου. Δεν μπορούν να βγουν από εκεί ούτε να ξαπλώσουν κάτω ή να ακουμπήσουν στο χώμα. Το ένα πόδι πρέπει να είναι πάντα μέσα στον κύκλο. Αυτοί με τα δεμένα μάτια προσπαθούν να τους βρουν. Όποιος βρίσκει κάποιον ανταλλάσσουν ρόλους.

Το φυσητό

4 ομάδες τοποθετούνται στα 4 άκρα ενός τραπεζιού που έχουν ήδη χωριστεί με κιμωλία σε τέσσερα ίσα τμήματα. 1 μπαλάκι του πινγκ-πονγκ στο κέντρο του τραπεζιού. Οι 4 ομάδες που βρίσκονται στα 4 σημεία του τραπεζιού φυσάνε το μπαλάκι με σκοπό να το στείλουν σε αντίπαλη περιοχή. Το μπαλάκι πρέπει να μένει πάντα πάνω στο τραπέζι και σκοπός του κάθε παίχτη να μην το αφήσει να πέσει κάτω.

Υλικά: τραπέζι, μπαλάκι

Αλάτι ψηλό, αλάτι χοντρό

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο και λέει «αλάτι ψηλό, αλάτι χοντρό, έχασα την μάνα μου και πάω να τη βρω». Ένας από όλους γυρίζει γύρω-γύρω και κρατάει ένα μαντήλι. Σε όποιου την πλάτη το αφήσει σηκώνεται και προσπαθεί να τον πιάσει πριν κάτσει στη θέση του. Και τα δύο λυκόπουλα τρέχουν δεξιόστροφα.

Υλικά: μαντήλι

Ο κύκλος

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο. Ένας είναι από έξω και όσο ένας γερόλυκος λέει μια ιστορία, πάει γύρω, γύρω. Όταν στην ιστορία ακουστεί μια συγκεκριμένη λέξη (πχ κερύθρα) πρέπει όλοι όσοι είναι στον κύκλο να κάτσουν κάτω κι αυτός που είναι απ' έξω να πιάσει κάποιον πριν προλάβει να κάτσει. Όποιον πιάνει, μένει μαζί του έξω.

Ήσυχά παιχνίδια κλειστού χώρου

5 Αισθήσεις

Η κάθε εξάδα αναλαμβάνει να περιγράψει από 6 διαφορετικά συναισθήματα, γράφοντας μια πρόταση για κάθε αίσθηση.

Υλικά: 18 χρωματιστά μικρά χαρτονάκια, χαρτιά Α4, μαρκαδόροι

Παράδειγμα:

ΧΑΡΑ



Έχει το κόκκινο χρώμα του τριαντάφυλλου και του πολύχρωμου ανθισμένου κήπου, το γαλάζιο χρώμα του ουρανού και το χρυσαφί του ήλιου. Είναι οι φωνές και τα γέλια των παιδιών, το τιτίβισμα των πουλιών, τα κάλαντα και ο ήχος μιας παιδικής χορωδίας, τα παλαμάκια, μια βαθιά ανάσα, ο γρήγορος και ρυθμικός ήχος ενός τραγουδιού. Είναι γλυκιά σαν ζάχαρη, δροσερή σαν παγωτό. Απολαυστική σαν το τρεχούμενο νερό. Έχει τη γεύση του φαγητού που έφτιαξες με τα χέρια σου και γεύση γλυκιάς βανίλιας. Έχει τη μυρωδιά της θάλασσας, του φρεσκοψημένου ψωμιού, του πλούσιου φαγητού και γλυκού, τη μυρωδιά της φράουλας και της ανθισμένης λεμονιάς. Είναι το άγγιγμα στο δώρο που μας δίνουν, η αφή ενός όμορφου φορέματος, το χτύπημα στον ώμο από το χέρι του δασκάλου, το άγγιγμα της μπάλας. Το χάδι στο πρόσωπο από το αεράκι της άνοιξης, η αφή ενός λουλουδιού που ανθίζει.

Ankle Grasp

Φτιάξε έναν κύκλο στο πάτωμα. Οι συμμετέχοντες μπαίνουν μέσα και πιάνονται από τους αστραγάλους τους (αστράγαλος με αστράγαλος). Με το σύνθημα αρχίζουν και σπρώχνονται προσπαθώντας να βγάλουν τους άλλους παίχτες έξω. Βγαίνει όποιος πέσει κάτω.

Back-to-Back Balloon Bursting

Η αγέλη χωρίζεται σε δυάδες. Η κάθε δυάδα στέκεται πλάτη με πλάτη έχοντας ένα μπαλόνι ανάμεσά τους. Με το σύνθημα η κάθε δυάδα προσπαθεί να σπάσει το μπαλόνι χωρίς αυτό να πέσει κάτω.

Υλικά: μπαλόνια

Blow football

Πάνω σε ένα τραπέζι έχουμε σχηματίσει 1 μικρό γήπεδο ποδοσφαίρου. Τα παιδιά προσπαθούν να βάλουν γκολ στο αντίπαλο τέρμα φυσώντας μέσα από καλαμάκια.

Υλικά: 20 καλαμάκια, 1 κιμωλία

Cover the Chair

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο σε καρέκλες (μπορεί να είναι και A4). Ένα λυκόπουλο μπαίνει στο κέντρο και αφήνει την καρέκλα του κενή. Όταν πει «δεξιά» αυτός που η καρέκλα στα δεξιά του είναι κενή αλλάζει θέση κοκ. Όποτε θέλει μπορεί να πει «αριστερά» και τότε το ίδιο πρέπει να γίνει αλλάζοντας θέσεις προς τα αριστερά. Όσο αλλάζουν θέση το λυκόπουλο στο κέντρο προσπαθεί να κάτσει σε κάποια άδεια καρέκλα. Αν τα καταφέρει στο κέντρο μπαίνει αυτός που κανονικά έπρεπε να κάτσει εκεί.

Υλικά: χαρτιά A4, ή καρέκλες

Kim pairs

Μια σειρά από αντικείμενα πάνω σε ένα τραπέζι

3 εκδοχές:

τα λυκόπουλα κοιτάνε τα αντικείμενα για λίγο και έπειτα τα καλύπτει ο αρχηγός. Αφού τα καλύψει τους λέει ένα αντικείμενο που συνδέεται άμεσα με ένα από αυτά που βρίσκονται στο τραπέζι και τα λυκόπουλα πρέπει να γράψουν ποιο είναι αυτό το αντικείμενο πχ ο αρχηγός λέει γραμματόσημο και πρέπει αυτά να γράψουν ή να ζωγραφίσουν έναν φάκελο που ήταν πάνω στο τραπέζι όπως παραπάνω αλλά να μην καλυφθούν τα αντικείμενα.

ο αρχηγός να περιγράψει μία χρήση του αντικειμένου πχ το χρησιμοποιώ για να ανοίξω και υπάρχει ένα κλειδί, το χρειάζομαι για να στείλω γράμμα και υπάρχει ένα γραμματόσημο, κτλ

Υλικά: στυλό, χαρτιά A4

Shopping

Κάθονται όλοι σε έναν κύκλο, ένας βγαίνει έξω από το δωμάτιο. Οι υπόλοιποι αποφασίζουν ποιο θα ναι το επάγγελμά του. Έπειτα αυτός μπαίνει μέσα και ρωτάει έναν-έναν τι μπορεί να αγοράσει για τον εαυτό του, μόλις τους ρωτήσει όλους έχει δύο ευκαιρίες να μαντέψει τι είναι.

Spots

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο και το κάθε λυκόπουλο παίρνει έναν αριθμό από το 1 έως ... Το παιχνίδι ξεκινάει με το πρώτο λυκόπουλο να λέει «Είμαι το σημείο ένα και δεν έχω κανένα σημάδι. Πόσα σημάδια έχει το σημείο 8?» Το παιχνίδι συνεχίζεται και όποιος ξεχαστεί ή μπερδευτεί αποκτά ένα σημάδι.

Υλικά: 1 κραγιόν

Super Market

Χωρίστε την αγέλη στις εξάδες της. Λέγεται ένα γράμμα του αλφάβητου και τα λυκόπουλα προσπαθούν να βρουν μια λέξη έτσι ώστε να ονομαστούν κάτι που να αρχίζει με το γράμμα αυτό και να υπάρχει σε ένα μεγάλο super market (π.χ. «Σ» σαπούνη κ.λ.π.) Ο πρώτος που θα απαντήσει κερδίζει ένα βαθμό για την εξάδα του. Η εξάδα με τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει.

Wake Up!

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Βάλε ξυπνητήρι σε ένα ρολόι και άστο να χτυπάει. Τα λυκόπουλα πρέπει να γυρίζουν γρήγορα το ρολόι στον κύκλο πριν σταματήσει να χτυπάει. Όταν σταματήσει να χτυπάει το λυκόπουλο που το κρατάει στα χέρια του βγαίνει από το παιχνίδι. Κερδίζει όποιος μείνει τελευταίος.

Who is missing

Όλη η αγέλη δημιουργεί έναν κύκλο ο οποίος περιστρέφεται. Με το σύνθημα του αρχηγού όλα τα λυκόπουλα κλείνουν τα μάτια με τα καπέλα ή τα χέρια τους. Ο αρχηγός ακουμπάει κάποιον στον ώμο ο οποίος πρέπει να φύγει γρήγορα και αθόρυβα. Μόλις φύγει, ο αρχηγός επιτρέπει στα λυκόπουλα να ανοίξουν τα μάτια τους. Όλοι προσπαθούν να βρουν ποιος είναι αυτός που λείπει, ο πρώτος είναι και ο νικητής.

Αλλάζω το ρεφρέν

Δίνεται στην κάθε εξάδα από ένα προσκοπικό τραγούδι, με σκοπό να τροποποιήσουν το ρεφρέν.

Βρες ποιος έχει τη σφυρίχτρα

Η αγέλη είναι σε κύκλο και έχουν τα χέρια τους πίσω από την πλάτη τους. 1 από όλους κρατά μια σφυρίχτρα. 1 λυκόπουλο βρίσκεται στο κέντρο. Τα υπόλοιπα ανταλλάσσουν τη σφυρίχτρα πίσω από την πλάτη τους και όταν δεν τους κοιτά το λυκόπουλο που βρίσκεται στο κέντρο σφυρίζουν και την κρύβουν ξανά πριν τους δει. Το λυκόπουλο που είναι στο κέντρο προσπαθεί να βρει κάποιον που να έχει εκείνη τη στιγμή πάνω του τη σφυρίχτρα.

Υλικά: σφυρίχτρα

Βρες την ιστορία

Ο Ακέλα αρχίζει μια ιστορία και ξαφνικά σταματά δείχνοντας ένα λυκόπουλο. Το λυκόπουλο συνεχίζει την ιστορία την κόβει ξαφνικά και δείχνει άλλον ο οποίος συνεχίζει και αυτός κ.ο.κ.

Βρες το μαντήλι

Διαλέγουμε ένα λυκόπουλο από κάθε εξάδα. Τους βγάζουμε έξω από την λέσχη ενώ ρίχνουμε ένα μαντήλι στο πάτωμα. Μετά τους βάζουμε μέσα με δεμένα μάτια και προσπαθούν να το βρουν.

Βρες τον και πες ποιος είναι

Όλοι δένουν τα μάτια τους με ένα μαντίλι, με το σφύριγμα ανακατεύονται. Με το δεύτερο σφύριγμα αρχίζουν να ψαχουλεύουν ο ένας τον άλλον και με την αφή προσπαθούν να αναγνωριστούν. Κερδίζει αυτός που αναγνώρισε τον άλλον.

Δημιουργώντας ζώα

Δίνεται σε κάθε εξάδα, χαρτόνια, γκοφρέ, ψαλίδι και κόλα και τους ζητείται να φτιάξουν ένα καινούριο ζώο, να το ονομάσουν και να σκεφτούν τι τρώει και που ζει. Ένας από κάθε εξάδα το παρουσιάζει.

Υλικά: χαρτόνια, γκοφρέ, ψαλίδια, κόλες

Επάνω τα χέρια

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και κάθεται στις δύο πλευρές ενός τραπεζιού. Η μία ανταλλάσσει μεταξύ της ένα νόμισμα με τα χέρια κάτω από το τραπέζι. Όταν ο βαθμοφόρος πει «επάνω τα χέρια» τότε όλοι βάζουν τα χέρια τους πάνω στο τραπέζι. Η άλλη ομάδα έχει 2 προσπάθειες να βρει ποιος έχει το νόμισμα.

Υλικά: νόμισμα

Η ουρά του γαιδάρου

Σχεδιάζουμε το σώμα του γαιδάρου χωρίς ουρά. Κολλάμε το σχέδιο σε έναν τοίχο. Κάθε παιδί με τα μάτια δεμένα με ένα μαντήλι και με το μολύβι στο χέρι προχωρά προς το σχέδιο και προσπαθεί να το ολοκληρώσει.

Υλικά: 1 μεγάλο χαρτί, 1 μολύβι

Ιστορία χωρίς λόγια

Ένας βαθμοφόρος διηγείται μια ιστορία σ' ένα παιδί έξω από το δωμάτιο. Το παιδί επιστρέφει στο δωμάτιο και φροντίζει, με χειρονομίες, μορφασμούς και μιμητικές κινήσεις να διηγηθεί την ιστορία στα άλλα παιδιά.

Τα παιδιά γράφουν σε ένα χαρτί τι αντιλήφθηκαν από τη μιμητική διήγηση.

Ο βαθμοφόρος μαζεύει τα χαρτιά και αφού προηγουμένως διηγηθεί τη σωστή ιστορία, διαβάζει τις ιστορίες που έγραψαν τα παιδιά.

Υλικά: στυλό, χαρτιά A4

Η ψηλότερη πολυκατοικία

Δίνονται σε κάθε εξάδα πολλά χαρτιά A4 και από ένα μεγάλο χαρτόνι. Θα πρέπει η κάθε εξάδα να σχηματίσει τον ψηλότερο πύργο.

Υλικά: χαρτιά A4

Η σοκολάτα

Η αγέλη σχηματίζει ένα κύκλο με τα μέλη κάθε εξάδας να κάθονται το ένα δίπλα στο άλλο. Στην μέση του κύκλου υπάρχει ένα πιάτο, ένα μαχαίρι (όχι κοφτερό), ένα πιρούνι, ρούχα αριστοκράτη (γάντια, γραβάτα κ.ο.κ.), ένα φαγητό τυλιγμένο

(π.χ. σοκολάτα, κέικ, κρουασάν) και ένα ζάρι. Κάθε λυκόπουλο με την σειρά ρίχνει το ζάρι. Εκείνο το λυκόπουλο που θα φέρει 6 πρέπει να πάει γρήγορα στο κέντρο, να φορέσει τα ρούχα και να προσπαθήσει να φάει χρησιμοποιώντας το μαχαιροπίρουνο. Τα υπόλοιπα λυκόπουλα συνεχίζουν να ρίχνουν το ζάρι και όποιο από αυτά φέρει έξι τότε πηγαίνει εκείνο στο κέντρο και συνεχίζει.

Υλικά: πιάτο, μαχαίρι, πιρούνι, φαγητό τυλιγμένο, ρούχα αριστοκράτη, ζάρι

Κρυμμένο αντικείμενο

Τα λυκόπουλο βγαίνουν για λίγο έξω από την εστία. Τοποθετείς κάπου που να φαίνεται αλλά να μη σου πηγαίνει το μυαλό να κοιτάξεις ένα αντικείμενο. Έπειτα τα λυκόπουλα μπαίνουν μέσα και προσπαθούν να το βρουν. Όποιος το βλέπει δεν το λέει αλλά κάθεται κάτω. Χάνει όποιος κάτσει τελευταίος. (Ένας βαθμοφόρος μπορεί να πηγαίνει και να τον ρωτάει που είναι).

Υλικά: αντικείμενο

Λένια

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυάδες. Κάθε δυάδα έχει ένα μπαλόνη.

Παίζει μουσική και τα παιδιά πρέπει να χορέψουν χωρίς να αφήσουν το μπαλόνη να τους πέσει και χωρίς να το πιάσουν με τα χέρια αλλά με οποιοδήποτε άλλο σημείο του σώματος τους.

Υλικά: μπαλόνια, μουσική και κασετόφωνο

Μάντεψε ποιος

Ένα παιδί κάθεται σε μία καρέκλα με την πλάτη του προς τους άλλους. Κάτω από την καρέκλα υπάρχει ένα μικρό αντικείμενο που όμως κάνει θόρυβο. Με ησυχία, ένα από τα παιδιά παίρνει το αντικείμενο και το κρύβει πίσω από την πλάτη του. Αν το παιδί που κάθεται στην καρέκλα βρει ποιος πήρε το αντικείμενο, συνεχίζει το παιχνίδι κάνοντας τον ίδιο ρόλο. Αν όχι, ένα άλλο παιδί τον αντικαθιστά.

Υλικά: μικρό βαζάκι με κουδουνάκια

Λεξικό χειρονομιών

Η κάθε εξάδα αναλαμβάνει να αναπαραστήσει και να φωτογραφίσει 6 διαφορετικές χειρονομίες.

Υλικά: 3 φωτογραφικές μηχανές μιας χρήσεως

Παράδειγμα:



Με 10 ερωτήσεις

Ένα λυκόπουλο βγαίνει από το δωμάτιο. Η υπόλοιπη αγέλη, ορίζει ένα «αντικείμενο», ένα «ιστορικό γεγονός», ένα «θεατρικό έργο», μια «προσωπικότητα» κλπ.

Όταν συμφωνήσουν, έρχεται το λυκόπουλο στο δωμάτιο και υποβάλλει ερωτήσεις, μέχρι να ανακαλύψει την λέξη που όρισαν. Δεν μπορεί να υποβάλει παραπάνω από 10 ερωτήσεις.

Στις ερωτήσεις τα παιδιά απαντούν με «Ναι» ή «Όχι» ή μεταξύ δύο που προτείνει ο ερωτών υποδεικνύουν το ένα, δηλαδή «φυτικό ή ζωικό»

Μία ματιά

Τα Λυκόπουλα κάθονται σε κύκλους ανά εξάδες. Ένα Λυκόπουλο από κάθε εξάδα τρέχει στο παράθυρο και κοιτάζει έξω μέχρι να μετρήσουν τα υπόλοιπα Λυκόπουλα ως το πέντε. Τότε γυρίζει στην εξάδα του και ονομάζει ένα πράγμα που είδε. Τα άλλα Λυκόπουλα της εξάδας του πρέπει να το ζωγραφίσουν αμέσως. Το ίδιο πράγμα δεν μπορούν να το πουν δύο φορές. Αν το Λυκόπουλο δεν μπορεί να δει ένα καινούργιο πράγμα χάνει τη σειρά του. Η εξάδα που τα παιδιά της έχουν δει και ζωγραφίσει τα περισσότερα πράγματα κερδίζει.

Υλικά: χαρτιά Α4, στυλό

Μίμηση επαγγελματών

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Κάθε εξάδα αναλαμβάνει να παραστήσει ένα επάγγελμα. Κάθε λυκόπουλο από κάτι π.χ. τη δουλειά του μαραγκού. Άλλος κόβει, άλλος πλανίζει, άλλος καρφώνει κ.λ.π. Οι υπόλοιπες εξάδες πρέπει να μαντέψουν εκφράζοντας το πολύ τρεις υποθέσεις αλλιώς χάνουν.

Μπιτζ

Κάποιος τα φυλάει, με γυρισμένη πλάτη προς τα άλλα παιδιά βάζει το δεξί του χέρι με ανοιχτή την παλάμη κάτω από την αριστερή του μασχάλη ενώ με το αριστερό χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του. Με τη σειρά κάθε παίχτης που βρίσκεται πίσω του τον πλησιάζει τον χτυπάει στην παλάμη κ απομακρύνεται μαζί με τα άλλα παιδιά στριφογυρίζοντας το δάχτυλο και λέγοντας μπιτζτζ. Το παιδί που τα φυλάει πρέπει να ανακαλύψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει παίρνει εκείνος τη θέση του.

Μπουμ 7

Τα λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο και αρχίζουν να αριθμούν με τη σειρά (1,2,3 κλπ). Όποιο λυκόπουλο πέσει στον αριθμό 7 ή στα πολλαπλάσιά του ή σε αριθμό που λήγει σε 7, δεν φωνάζει τον αριθμό, αλλά λέει «μπουμ». Για παράδειγμα: 1,2,3,4,5,6, μπουμ, 8,9,10,11,12,13,μπουμ, 15,16, μπουμ 18,19... Χάνει το λυκόπουλο που ξεχνιέται και η αρίθμηση ξεκινά από την αρχή.

Νόμισμα

Η αγέλη σχηματίζει δύο σειρές, κάθονται κάτω (ο ένας πίσω από τον άλλον), και πιάνουν τα χέρια τους. Ένας βαθμοφόρος πάει στους δύο πρώτους και γυρνάει ένα νόμισμα. Αν είναι κορώνα οι πρώτοι σφίγγουν τα χέρια τους μία φορά, ενώ αν είναι γράμματα δύο. Το μήνυμα μεταφέρεται μέχρι τους τελευταίους που πρέπει να φωνάξουν τι ήταν. Όποιος φωνάζει πρώτος κερδίζει ένα βαθμό για την ομάδα του.

Ο γείτονας μου

Η Αγέλη χωρίζεται στα δύο. Τα μισά Λυκόπουλα βγαίνουν έξω από τη λέσχη. Τα υπόλοιπα κάθονται σε κύκλο με τα μάτια δεμένα και έχουν στο δεξί τους μέρος από μία καρέκλα. Τα Λυκόπουλα που έχουν βγει έξω γυρίζουν όσο μπορούν πιο αθόρυβα και με το σύνθημα του Ακέλα τραγουδούν. Στο δεύτερο σύνθημα σωπαίνουν όλα μαζί. Κάθε Λυκόπουλο με δεμένα μάτια πρέπει να μαντέψει ποίος κάθεται στην καρέκλα δεξιά του.

Ο πύργος

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Στο κάθε Λυκόπουλο δίνουμε από 6 σπέρτα. Στο κέντρο του κύκλου βάζουμε ένα μπουκάλι. Ένα-ένα τα λυκόπουλα τοποθετούν πάνω στο μπουκάλι (ή στα σπέρτα των άλλων) από ένα σπέρτο. Όποιος τα ρίξει κάτω πρέπει να τα πάρει όλα και να γυρίσει στον κύκλο. Κερδίζει αυτός που μείνει χωρίς σπέρτα πρώτος.

Περίεργα ζώα

Κάθε εξάδα πρέπει να φτιάξει με τα σώματά τους ένα περίεργο ζώο με 7 πόδια, 5 χέρια και 3 κεφάλια. (ο αριθμός των χεριών, ποδιών, κεφαλιών είναι ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών στην εξάδα)

Ποιος είναι ο μαέστρος:

Τα λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο. 1 βγαίνει έξω από τη λέσχη. Τα υπόλοιπα διαλέγουν κάποιον για να είναι ο μαέστρος. Όταν το λυκόπουλο ξαναμπεί μέσα όλοι οι υπόλοιποι τραγουδάνε: «Ποιος είναι ο μαέστρος, να τον έβρεις δεν μπορείς» και κάνουν με τα χέρια τους το όργανο που παίζει ο μαέστρος. Ο μαέστρος μπορεί να αλλάξει όποτε θέλει όργανο και οι υπόλοιποι τον ακολουθούνε. Το λυκόπουλο προσπαθεί να βρει ποιος είναι ο μαέστρος.

Ραδιόφωνο

Τα λυκόπουλα σχηματίζουν κύκλο έχοντας την πλάτη τους προς το κέντρο του κύκλου. Ένας γερόλυκος που βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου, τοποθετεί ένα καπέλο στο κεφάλι ενός λυκοπούλου. Εκείνο θα πρέπει να μιμηθεί ένας ραδιοφωνικό σταθμό. Θα πρέπει να πει τις ειδήσεις, τα αθλητικά νέα ή ένα τραγούδι κ.ο.κ.

Στην κατασκήνωση θα φέρω...

Η Αγέλη κάθεται σε κύκλο. Ένας γερόλυκος ξεκινά το παιχνίδι λέγοντας "Στην κατασκήνωση θα φέρω... κιάλια". Το λυκόπουλο που κάθεται δίπλα του θα πρέπει να βρει μια λέξη που το πρώτο της γράμμα να είναι το τελευταίο γράμμα της λέξης που είπε ο γερόλυκος. Δηλαδή, "Στην κατασκήνωση θα φέρω... αντίσκηνο" κοκ.

ΣΤΟΠ

Χωρίζουμε την αγέλη σε δυάδες. Με το σύνθημα αρχίζουν να μιλάνε οι δυάδες μεταξύ τους. Μόλις ο γερόλυκος φωνάζει ΣΤΟΠ τότε πρέπει να σταματήσουν. Χάνει η δυάδα που εξακολουθούσε να μιλάει μετά το ΣΤΟΠ.

Τα ανθρωπάκια

Ο Ακέλα κάνει διάφορες κινήσεις (π.χ. γονατίζει, πηδά, τρέχει). Αφού κάνει περίπου δέκα κινήσεις τα Λυκόπουλα προσπαθούν κατά εξάδες ή και ατομικά να θυμηθούν και να ζωγραφίσουν απλά ανθρωπάκια που να κάνουν τις ίδιες κινήσεις με τη σειρά που τις έκανε ο Ακέλα.

Υλικά: χαρτιά Α4, στυλό

Τα κούτσουρα της γνώσης

Τοποθετούνται μπρος από κάθε εξάδα δύο σκαμνάκια ένα πιο ψηλό και ένα πιο χαμηλό. Ο Ακέλα διηγείται μία ιστορία. Διαδοχικά τα παιδιά ανεβαίνουν στο πιο ψηλό σκαμνί όταν η διήγηση είναι σωστή ενώ όταν είναι λάθος στο πιο χαμηλό. Για κάθε σωστή επιλογή η εξάδα παίρνει από έναν βαθμό. Κερδίζει η εξάδα με τους περισσότερους βαθμούς.

Τα πέντε ζώα

Τα Λυκόπουλα σκέπτονται πέντε ζώα και μιμούνται τις κραυγές τους και τον τρόπο που περπατάνε.

Ύστερα ο Ακέλα ονομάζει πολύ σιγά τα ζώα αυτά λέγοντας πριν από τον καθένα τον αριθμό του π.χ. 1 άλογο, 2 βάτραχος κ.α.

Μετά ο Ακέλα δίνει μονάχα ένα από τους αριθμούς και τα Λυκόπουλα πρέπει να θυμηθούν το αντίστοιχο ζώο και να το μιμηθούν.

Τι κτυπώ

Χωρίζουμε ένα δωμάτιο με ένα τεντωμένο πανί. Από τη μία μεριά του πανιού βρίσκονται τα παιδιά και από την άλλη ο Ακέλα. Ο Ακέλα χτυπάει με ένα ξύλο διάφορα αντικείμενα όπως μπάλα, τραπέζι, τζάμι, πάτωμα, ποτήρι κ.α.

Τα παιδιά προσπαθούν να καταλάβουν, από τον κρότο, το είδος του αντικειμένου και καταγράφουν τα αντικείμενα σε ένα χαρτί με τη σειρά που τα άκουσαν. Αντί κρότων ο Ακέλα μπορεί να κάνει διάφορες κινήσεις όπως μετακίνηση καρέκλας, γύρισμα αλυσίδας, άνοιγμα πόρτας, παλαμάκια κ.α.

Το αλφάβητο

Ο Ακέλα φωνάζει ένα γράμμα του αλφαβήτου. Τα παιδιά κάθε εξάδα στέκονται το ένα κοντά στο άλλο ώστε να σχηματίσουν αυτό το γράμμα. Τα παιδιά μπορούν να καθίσουν ή να ξαπλώσουν στο πάτωμα. Κερδίζει η εξάδα που θα κάνει τα πιο καλοσχηματισμένα γράμματα στο συντομότερο διάστημα.

Το κοντάρι

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο και κάθε λυκόπουλο έχει έναν αριθμό. Ένας γερόλυκος κρατά ένα κοντάρι στο κέντρο του κύκλου και λέει μια ιστορία. Όταν στην ιστορία ακουστεί ο αριθμός κάποιου πρέπει να πιάσει το κοντάρι πριν να πέσει κάτω.

Υλικά: Κοντάρι

Το μπακάλικο

Τα Λυκόπουλα κάθονται ανά εξάδες σε κύκλους. Στη μέση κάθε εξάδας είναι τοποθετημένα πολλά φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές, μπιζέλια και ρεβιθιά. Τα Λυκόπουλα διαλέγουν ένα από αυτά τα είδη. Ύστερα δένουν τα μάτια τους και πρέπει με την αφή να αναγνωρίσουν και να μαζέψουν το είδος που διάλεξαν.

Υλικά: φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές κτλ

Το μπερδέμα

Τα λυκόπουλα βρίσκονται σε κύκλο, έρχονται πολύ κοντά και πιάνουν από το χέρι κάποιον άλλον εκτός από τους διπλανούς τους. Μετά χωρίς να αφήσουν τα χέρια τους προσπαθούν να ξεμπλεχτούν και να επιστρέψουν σε κύκλο.

Το μωσαϊκό

Κάθε παίχτης με τη σειρά του γράφει πάνω σε ένα χαρτόνι μερικά ονόματα, λέξεις, επίθετα. Κατόπιν όλα τα παιδιά θα πρέπει να γράψουν στο χαρτί τους μία ιστορία, χρησιμοποιώντας όλες τις γραμμένες στο χαρτόνι λέξεις. Με τη σειρά που εκείνοι θέλουν προσπαθούν να γράψουν μία φράση.

Υλικά: χαρτόνι, στυλό, χαρτιά A4

Το παιχνίδι του ΑΒΓ

Ο πρώτος παίχτης λέει δυνατά ένα γράμμα του αλφαβήτου. Οι άλλοι με τη σειρά τους πρέπει να βρουν μία λέξη που να ξεκινάει με αυτό το γράμμα. Όταν τελειώσουν όλοι ξεκινάει ο δεύτερος παίχτης με ένα άλλο γράμμα. Τα παιδιά δεν πρέπει να επαναλαμβάνουν τα ίδια γράμματα.

Τραγουδιστές παροιμίες

Ένα λυκόπουλο από κάθε εξάδα βγαίνει έξω για λίγο. Τα υπόλοιπα διαλέγουν μια παροιμία. Κάθε λυκόπουλο αναλαμβάνει να πει μία λέξη της παροιμίας ή μια φράση. Μετά φωνάζουν τα λυκόπουλα που είναι έξω και όλοι επαναλαμβάνουν την λέξη τους ή τη φράση τους τραγουδιστά και δυνατά. Σκοπός είναι να μαντέψουν την παροιμία.

Ήσυχια παιχνίδια σιωπής

Dampeners

Δυο λυκόπουλα κάθονται σε δυο καρέκλες που απέχουν περίπου δύο μέτρα μεταξύ τους έχοντας δεμένα τα μάτια τους. Η υπόλοιπη αγέλη προσπαθεί να περάσει ανάμεσα από αυτούς τους δύο χωρίς να κάνουν θόρυβο. Αν ένας από τους δυο ακούσει κάποιον ήχο τότε φωνάζει «ακίνητος» και προσπαθεί με μία νερόμπομπα να πετύχει αυτόν που έκανε τον θόρυβο (χωρίς να βλέπει), αν τον πετύχει αλλάζουν θέσεις.

Υλικά: 2 καρέκλες, νερόμπομπες

Αθόρυβη μεταφορά

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Υπάρχει ένας σωρός από κάποια αντικείμενα. Ξεκινάει η μία ομάδα και προσπαθούν τα λυκόπουλα να μεταφέρουν τα αντικείμενα από το σωρό χωρίς να κάνουν θόρυβο. Αν ακουστεί θόρυβος συνεχίζει η επόμενη ομάδα κ.ο.κ. μέχρι να μεταφερθούν όλα τα αντικείμενα. Η ομάδα που θα μεταφέρει το τελευταίο αντικείμενο κερδίζει.

Υλικά: κατσαρόλα, κουτάλι, πιρούνι, καρέκλα, φακαρόλα, ψαλίδι, τσάπα, κύπελλο, παγούρι, φακός κτλ

Honey

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο και ένα παιδί βρίσκεται στο κέντρο του. Εκείνο κάνει σε έναν προς ένα την ερώτηση "Honey, do you love me?". Όποιον ρωτάει θα πρέπει να απαντήσει χωρίς να γελάσει "Ναι, αλλά δεν μπορώ να γελάσω". Όποιος γελάσει βγαίνει εκτός του κύκλου.

Απελευθέρωση φυλακισμένου

Ένας φυλακισμένος κάθεται σε μία καρέκλα με δεμένα τα χέρια και τα πόδια.

Δύο φύλακες με δεμένα μάτια κάθονται στο έδαφος δεξιά και αριστερά.

Τα άλλα παιδιά προσπαθούν να λύσουν τα δεσμά του φυλακισμένου. Οι φύλακες χωρίς να σηκωθούν από την θέση τους προσπαθούν να ακουμπήσουν τους ελευθερωτές. Όποιον ακουμπήσουν βγαίνει από το παιχνίδι.

Ο φυλακισμένος δεν μπορεί να σηκωθεί μπορεί όμως να μετακινήσει τα πόδια και τα χέρια του για να βοηθήσει τους ελευθερωτές του.

Smile Toss

Όλοι κάθονται σε έναν κύκλο και έχουν πάρει σοβαρή έκφραση, τότε ο αρχηγός χαμογελά έπειτα «βγάζει» το χαμόγελό του και το δίνει σε ένα λυκόπουλο του οποίου λέει και το όνομα. Αυτός προς τον οποίο πάει το χαμόγελο πρέπει να το «πιάσει» και να το «φορέσει» για λίγο και έπειτα να το δώσει σε κάποιον άλλο. Αυτός που δεν καταφέρνει να «βγάλει» εντελώς το χαμόγελο ή γελάει εκτός σειράς του σηκώνεται όρθιος. Μετά από λίγη ώρα όλοι σχεδόν θα είναι όρθιοι ...αλλά γελαστοί.

Τυφλός σκοπός

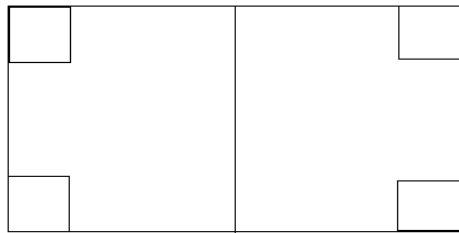
1 λυκόπουλο με κλειστά μάτια κάθεται στο κέντρο ενός μεγάλου κύκλου που είναι χαραγμένος στο χώμα και έχει κοντά του μπαλάκια του τένις. Τα υπόλοιπα βρίσκονται έξω από τον κύκλο. Με το σφύριγμα κάνουν ένα αθόρυβο βήμα προς το σκοπό. Αν ο σκοπός τους ακούσει ρίχνει ένα από τα μπαλάκια και αν τους πετύχει γυρίζουν πίσω (έξω από τον κύκλο) Όποιος τον ακουμπήσει παίρνει τη θέση του.

Υλικά: μπαλάκια του τένις

Μεγάλα παιχνίδια

3 βήματα και γκολ

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες και πάνε στις δύο πλευρές του γηπέδου. Η κάθε ομάδα βγάζει δύο τερματοφύλακες, οι οποίοι θα βρίσκονται μέσα στα τέρματα της ομάδας τους (δεν μπορούν να βγουν έξω). Οι παίκτες μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα και να δώσουν πάσα. Ανταλλάζοντας πάσες προσπαθούν να κάνουν την μπάλα να ακουμπήσει το τέρμα των αντιπάλων (να βάλουν γκολ). Κερδίζει η ομάδα με τα περισσότερα γκολ.



Υλικά: μπάλα, φακάρολα

Runba (Runball & Basketball)

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες

Α ομάδα: εκτός γηπέδου και κάτοχος μπάλας

Ένας παίχτης πετάει την μπάλα όσο πιο μακριά μπορεί και τρέχει μία συγκεκριμένη απόσταση όσες πιο πολλές φορές μπορεί, μέχρι η άλλη ομάδα να βάλει καλάθι (όταν μπει το καλάθι πρέπει να είναι σε μία από τις δυο άκρες της διαδρομής που έτρεχε αλλιώς χάνει). Όσες φορές έκανε την διαδρομή τόσοι και οι πόντοι που παίρνει η ομάδα του (για αυτό και προσπαθεί να πετάξει την μπάλα όσο πιο μακριά μπορεί για να κερδίσει χρόνο).

Β ομάδα: τοποθετημένη μέσα στον χώρο σε σταθερά σημεία εκτός δύο παιχτών.

Οι δύο κινούμενοι παίχτες τρέχουν να πιάσουν την μπάλα και βοηθούν στο να περάσει «χέρι-χέρι» (πρέπει να περάσει από όλους τους παίχτες με συγκεκριμένη σειρά) μέχρι τον παίχτη που είναι κοντά στο καλάθι, επίσης πιάνουν και την μπάλα αν αυτή δεν μπει στο καλάθι και την δίνουν σε αυτόν που σουτάρει μέχρι να ευστοχήσει. Όταν μπει καλάθι τελειώνει ο γύρος και αλλάζουν οι παίχτες θέσεις (αυτοί που τρέχουν και οι στάσιμοι).

Υλικά: μπάλα, 2 καλάθια, φακάρολα

Sin Bin Dodge Ball

Το παιχνίδι παίζεται όπως και τα μήλα με δύο ή περισσότερους πασαδόρους και την αγέλη συγκεντρωμένη στην μέση. Στο παιχνίδι αυτό όμως, όποιος βγει κάθεται σε μία από τις 5 καρέκλες που υπάρχουν. Μόλις συμπληρωθούν οι καρέκλες, δηλαδή βγουν 5 λυκόπουλα, φεύγει το πρώτο λυκόπουλο και μπαίνει και πάλι στο παιχνίδι.

Υλικά: 1 ή περισσότερες μπάλες

Αλλού η μπάλα

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Ανάμεσά τους υπάρχει μια γραμμή που δεν μπορούν να περάσουν. Ένας βαθμοφόρος δένει τα μάτια του και έχει μια σφυρίχτρα. Μπορεί να μετακινείται όπως θέλει στο χώρο. Όταν σφυρίζει δίνουμε μια μπάλα σε μια από τις δύο ομάδες. Όταν σφυρίζει ξανά αν η ομάδα στην οποία βρίσκεται έχει την μπάλα παίρνουν ένα βαθμό. Για να αλλάξει η μπάλα πλευρά πρέπει να γίνουν πρώτα 4 πάσες. Κερδίζει η ομάδα με τους λιγότερους βαθμούς.

Βόρειοι - Νότιοι

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει ένα σημείο που είναι η βάση και έχουν τη σημαία τους (κοντάρι). (Από τη μία βάση μπορείς να δεις την άλλη). Σε κάθε ομάδα υπάρχουν 3 άλογα (2 λυκόπουλα, το ένα έχει στην πλάτη του το άλλο) που φυλούν τη σημαία. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να πάρουν τη σημαία των άλλων και να την επιστρέψουν στη βάση τους χωρίς να τους πιάσουν οι παίχτες των άλλων. Όποιον πιάνουν πρέπει να γυρίσει στη βάση τους για να συνεχίσει.

Υλικά: 2 κοντάρια

Μυστήρια στο Πεκίνο

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Η κάθε εξάδα έχει από ένα καρτελάκι με 4 φωτογραφίες υπόπτων. (και κενό για να σημειώνουν από κάτω). Στο χώρο υπάρχουν 3 σταθμοί. Στην αρχή κάποιος διαβάζει μια ιστορία της μορφής: «Ήταν μέρα μεσημέρι χτες όταν ακούστηκε η κυρία Τζόουνς να φωνάζει: "Κλέφτης! Κάποιος πείρε το μενταγιόν μου!" Οι ύποπτοι είναι 4 (αυτοί που είναι στα καρτελάκια) και οι μάρτυρες 2 (οι 2 από τους 3 σταθμούς). Τι έχουν δει και ποιος λέει την αλήθεια;» Τα λυκόπουλα θα πρέπει να πάνε στους σταθμούς και να πάρουν πληροφορίες για να βρουν τον ένοχο. Οι 2 από τους σταθμούς (οι μάρτυρες) θα τους δώσουν κάποιο στοιχείο για τον ένοχο (π.χ. έχει μουστάκι, φοράει γυαλιά). Ο 3^{ος} (ο σοφός) θα τους πει ποιος λέει ψέματα. (Αν αυτός που λέει ψέματα τους πει «έχει μουστάκι», σημαίνει πως ο ένοχος δεν έχει μουστάκι). Για να μας δώσουν όμως αυτές τις πληροφορίες κάνουμε κάτι σε κάθε σταθμό. Στον έναν παίζουμε Ρουκ Ζουκ, στον άλλον Παντομίμα και στο τρίτο Trivial.

Ρουκ Ζουκ: Λέμε μια λέξη σε ένα λυκόπουλο, ενώ όλα τα άλλα έχουν κλειστά τα αυτιά τους. Έπειτα χτυπάει στην πλάτη ένα άλλο, που ανοίγει τα αυτιά του και προσπαθεί να του την περιγράψει. Όταν το άλλο λυκόπουλο καταλάβει ποια λέξη περιγράφει κάνει το ίδιο σε ένα τρίτο λυκόπουλο κ.ο.κ.

Λέξεις: Πειρατής, Γοργόνα, Νάνος

Παντομίμα: Λέμε μια λέξη σε ένα λυκόπουλο και αυτό προσπαθεί να την περιγράψει χωρίς να μιλάει (με κινήσεις του σώματός του) στα υπόλοιπα λυκόπουλα. Σκοπός είναι να βρουν ποια λέξη περιγράφει.

Λέξεις: Λιοντάρι, Γεράκι, Λύκος

Trivial: Κάνουμε μία ερώτηση στα λυκόπουλα και πρέπει να βρουν την απάντηση.

Ερωτήσεις:

Πώς λέγεται το καράβι των πειρατών;

Πως λέγεται ο πατέρας του William;

Πρόσφατα οι πειρατές κλέψανε κάτι σημαντικό από την Elizabeth. Τι;

Το ποδοσφαιράκι

Το παιχνίδι αυτό αντιγράφει τη λογική από τα κλασσικά ποδοσφαιράκια. Η κάθε εξάδα χωρίζεται στον τερματοφύλακα και σε ομάδες των δύο και τριών ατόμων, που μπαίνουν σε σειρά, ο ένας πίσω από τον άλλο και κρατούν κοντάρια με τα χέρια ή τους αγκώνες, έτσι ώστε να μπορούν να κινούνται μόνο μπρος πίσω (αν η εξάδες έχουν περισσότερα άτομα, η ομαδοποίηση μπορεί να γίνει και με άλλη λογική). Οι ομάδες των δύο διαφορετικών εξάδων μπαίνουν εναλλάξ, όπως φαίνεται στο σχήμα:



Προσοχή: Οι ομάδες κινούνται μόνο μπρος πίσω και πλάγια σαν τον κάβουρα, αλλά δεν μπορούν να περιστραφούν. Πρέπει πάντοτε να είναι σε παράλληλη θέση.

Υλικά: μπάλα, κοντάρια, εστίες

Rockets and interceptors

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες Rockets and Interceptors, κάθε ομάδα έχει το δικό της διακριτικό. το παιχνίδι παίζεται σε δύο ημίχρονα, όπου και οι ομάδες αλλάζουν πλευρά. Υπάρχουν συνολικά έξι στόχοι στο χώρο, όσο πιο μακριά μεταξύ τους γίνεται. Οι στόχοι είναι ένα στεφάνι, όχι πολύ μεγάλο, και στην μέση ένα ντενεκεδόκουτο. Οι Rockets προσπαθούν να καταστρέψουν τους στόχους και οι Interceptors να τους εμποδίσουν. Δεν επιτρέπεται πάνω από τέσσερις Interceptors να παραμονεύουν κοντά στον στόχο. Κάθε παίχτης των Rocket παίρνει πέντε «πυραύλους» (καπάκια από μπουκάλια). Μπορεί να σχεδιαστεί να υπάρχουν και ειδικά πυρομαχικά (πχ ένας πύραυλος να αξίζει πέντε καπάκια). Για να καταστραφεί ο στόχος πρέπει να ρίξουν μέσα στο ντενεκεδόκουτο δέκα καπάκια (ή κάποια που να αξίζουν για δέκα). Δίνεται bonus 5 καπάκια για κάθε στόχο που καταστρέφεται. Οι Interceptors προσπαθούν να εμποδίσουν τους Rockets από το να φθάσουν στον στόχο, πιάνοντας τους. Κάθε φορά που συλλαμβάνουν έναν αυτός πρέπει να τους παραχωρεί και από ένα καπάκι (τα ειδικά όπλα τα δίνουν τελευταία). Μετά από τα δύο ημίχρονα νικητές είναι αυτοί με τα περισσότερα καπάκια.

Υλικά: διακριτικά για τις ομάδες, έξι ντενεκεδόκουτα, έξι στεφάνια, καπάκια από μπουκάλια και φελλοί.

Πυραμίδες

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει για τέρμα 3 κοντάρια στηριγμένα μεταξύ τους (πυραμίδα). Γύρω από αυτά υπάρχει ένας κύκλος που εκεί είναι οι τερματοφύλακες. Οι τερματοφύλακες δεν μπορούν να βγουν έξω από αυτόν και άλλοι παίκτες δεν μπορούν να μπουν μέσα. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν 3 βήματα και να αλλάξουν πάσα. Προσπαθούν να ρίξουν την πυραμίδα των άλλων κάτω.

Υλικά: μπάλα, 6 κοντάρια

Runball

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Από την μία ομάδα ένας - ένας ρίχνει με το μπαστούνι σηματοδοτώντας την μπάλα και αν την πετύχει προσπαθεί να καλύψει μια απόσταση σηματοδοτημένη από κάποια σταθερά σημεία - βάσεις, ενώ οι παίκτες της άλλης ομάδας προσπαθούν να ανακόψουν την πορεία της μπάλας και να την επιστρέψουν στα χέρια αυτού που την ρίχνει (βαθμοφόρου). Όταν επιστρέψει στα χέρια αυτού που την ρίχνει ο παίκτης που τρέχει γύρω-γύρω στις βάσεις πρέπει να βρίσκεται πάνω σε βάση. Θα ξαναρχίσει να τρέχει όταν θα χτυπήσει ο επόμενος παίκτης την μπάλα. Αν αυτοί που ανακόπτουν την πορεία της μπάλας την πιάσουν στον αέρα (αυτό λέγεται μήλο) τότε όλοι οι παίκτες που βρίσκονται στις βάσεις βγαίνουν έξω. Κάθε παίκτης έχει τρεις ευκαιρίες για βολή. Αν προλάβει να κάνει όλο τον κύκλο χωρίς να γυρίσουν το μπαλάκι πίσω (αυτό λέγεται home run) ξαναρίχνεις στο τέλος. Όταν ρίξουν όλοι οι παίκτες της πρώτης ομάδας, οι ρόλοι αντιστρέφονται.

Βαθμοί:

Τερματισμός(να περάσεις και από την τελευταία βάση χωρίς να σε έχουν βγάλει)=10

Μήλο=15

Home run=20

Υλικά: μπαστούνι, μπαλάκια του τένις, κάτι για βάσεις (πχ πέτρες)

Ανθρώπινο μπάσκετ

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. 1 λυκόπουλο από την κάθε μία πάει και κάθεται κρατώντας μία λεκάνη μέσα σε έναν κύκλο που είναι χαραγμένο στο πάτωμα. Μέσα στους δύο αυτούς κύκλους δεν μπορεί να μπει κανένα άλλο λυκόπουλο. Τα υπόλοιπα ανταλλάσσουν πάσες. (μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα). με μια μπάλα και προσπαθούν να βάλουν καλάθι στο δικό τους συμπαίκτη. Αυτός μπορεί να βοηθά κουνώντας τη λεκάνη, χωρίς να βγαίνει από τον κύκλο Η ομάδα που έβαλε τα περισσότερα καλάθια στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: 2 λεκάνες, 1 μπάλα

Smugglers and spies

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα είναι οι *smugglers* και οι άλλοι οι *spies*. Οι ομάδες πάνε στις βάσεις τους. Οι *smugglers* στην βάση τους πάνε και παίρνουν ένα μικρό κομμάτι χαρτί το οποίο και α προσπαθήσουν να μεταφέρουν στην αντίπαλη βάση. Μέσα στην βάση των *spies* (η οποία είναι έτσι φτιαγμένη ώστε να μπορεί κάποιος να μπει σε αυτήν από μόνο μία μεριά) κάθετα κάποιος βαθμοφόρος ο οποίος και μετράει τα *score*. Αφού δοθεί ο απαραίτητος χρόνος για να καταστρώσουν μία στρατηγική η κάθε ομάδα το παιχνίδι ξεκινάει. Οι *smugglers* προσπαθούν να μεταφέρουν τα μικρά χαρτάκια μέσα στην βάση των *spies* και να τα δώσουν στον βαθμοφόρο. Οι *spies* από την άλλη προσπαθούν να πιάσουν τους *smugglers*, όταν πιάσουν κάποιον αυτός πρέπει να κάτσει ακίνητος και να επιτρέψει στον άλλον να τον ψάξει για περίπου ένα λεπτό με σκοπό να βρει το χαρτάκι (το οποίο πρέπει να είναι κρυμμένο στις εξωτερικές τσέπες). Αν ο *spy* δεν καταφέρει μέσα στο ένα λεπτό να βρει το χαρτάκι ο *smuggler* είναι και πάλι ελεύθερος να φύγει. Αν ο *spy* βρει το χαρτάκι το παίρνει και το πηγαίνει στον *scorekeeper* ο οποίος σημειώνει πόντους υπέρ τους. Αν ένας *smuggler* καταφέρει να παραδώσει το χαρτάκι ο βαθμοφόρος σημειώνει τους πόντους και κάποιος άλλος βαθμοφόρος τον πηγαίνει «συνοδεία» στην βάση του για να πάρει το επόμενο χαρτάκι. Ο νικητής είναι η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος (δεν είναι απαραίτητο να τελειώσουν όλα τα χαρτάκια πρώτα).

Σοκολάτα: 50 points. Ποσότητα: 10

Ζάχαρη: 75 points. Ποσότητα: 8

Τομάρι ζώου: 100 points. Ποσότητα: 8

Μπαρούτι: 150 points. Ποσότητα: 6

Σχέδια για νέο μυστικό όπλα: 300 points. Ποσότητα: 3

Χάρτης για κρυμμένο θησαυρό: 500 points. Ποσότητα: 1

Υλικά: Μικρά κομμάτια χαρτιού που να αναγράφουν τα παρακάτω στις αντίστοιχες ποσότητες

Γερμανικό

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και μπαίνουν στις δύο πλευρές του γηπέδου. Ένας από κάθε ομάδα γίνεται κατάσκοπος και πάει έξω από το γήπεδο, πίσω από την άλλη ομάδα. Η ομάδα ανταλλάσσοντας πάσες με τον κατάσκοπο προσπαθεί να πετύχει κάποιον από την άλλη ομάδα. Αν η μπάλα σκάσει κάτω και μετά τον χτυπήσει τότε δε μετράει. Αν την πιάσουν στον αέρα (ή αφού έχει σκάσει κάτω) οι παίχτες της άλλης ομάδας μπορούν να συνεχίσουν αυτοί. Όποιον χτυπάνε γίνεται κατάσκοπος. Κερδίζει η ομάδα που θα βγάλει όλους τους παίκτες τις άλλης ομάδας.

Υλικά: Φακαρόλα, μπάλα

Πειρατές

Η αγέλη χωρίζεται στα 4, κάθε μια ομάδα πάει σε μία γωνία και ζωγραφίζει μπροστά της ένα τετράγωνο, στο κέντρο του χώρου υπάρχει άλλο ένα τετράγωνο το οποίο περιέχει 30 πέτρες. Σε κάθε λυκόπουλο της κάθε ομάδας αντιστοιχεί και ένα νούμερο, άρα τα νούμερα υπάρχουν τέσσερις φορές (μία σε κάθε ομάδα), ο αρχηγός λέει ένα νούμερο και τα τέσσερα λυκόπουλα πρέπει να τρέξουν στο κέντρο να πάρουν μια πέτρα και να την βάλουν στα τετράγωνό τους, ο αρχηγός λέει νούμερα και τα λυκόπουλα παίρνουν πέτρες από τα τετράγωνα των άλλων ομάδων αφού στο κέντρο δεν υπάρχει τίποτα. Όταν μία ομάδα μαζέψει 3 πέτρες στο τετράγωνό της παίρνει έναν πόντο. Στις αποστάσεις μεταξύ των σταθμών 3 βαθμοφόροι προσπαθούν να αναχαιτίσουν τις προσπάθειες των παιδιών και να επιστρέψουν στη θέση τους τις πέτρες.

Στρατέγκο

Μεγάλη περιοχή στο δάσος που σηματοδοτείται από φακαρόλα. Κρυμμένες κάπου στην περιοχή οι σημαίες (κοντάρια) των 2 ομάδων. Στην κάθε ομάδα τα λυκόπουλα κολλάνε πάνω τους Α4 με κάποιον βαθμό. (πχ στρατάρχης, στρατηγός ή 1, 2 κτλ) έτσι ώστε να μην φαίνεται. Στόχος της κάθε ομάδας είναι να βρει και να πιάσει τη σημαία των άλλων. Αν το λυκόπουλο της μίας ομάδας ακουμπήσει ένα λυκόπουλο της άλλης ομάδας τότε δείχνουν ο ένας στον άλλον το βαθμό τους. Το λυκόπουλο με το μεγαλύτερο βαθμό παίρνει το Α4 του άλλου λυκόπουλου και εκείνο πάει σε κάποιο σταθμό με βαθμοφόρους για να πάρει καινούριο.

Υλικά: 2 κοντάρια, Α4, φακαρόλα, μαρκαδόροι.

«Ψείρες»

Η αγέλη συγκεντρώνεται μέσα σε κύκλο. Ένας βαθμοφόρος ρίχνει την μπάλα προς τα επάνω έτσι ώστε να πέσει περίπου στο κέντρο του κύκλου και λέει ένα όνομα. Κατά την επιστροφή της μπάλας αυτός που άκουσε το όνομά προσπαθεί να πιάσει την μπάλα στον αέρα, ενώ οι άλλοι τρέχουν μακριά. Αν την πιάσει στον αέρα λέει το όνομα κάποιου άλλου που θα πρέπει να την πιάσει. Αν δεν την πιάσει στον αέρα λέει: «1,2,3 ΣΤΟΠ» και όλα τα λυκόπουλα που πριν έτρεχαν πρέπει να σταματήσουν και να μείνουν ακίνητα στις θέσεις τους. Τότε ρίχνει την μπάλα και προσπαθεί να πετύχει κάποιον. Αν δεν τα καταφέρει παίρνει μια «ψείρα», αλλιώς την «ψείρα» την παίρνει αυτός που πέτυχε. Αυτός που πήρε την ψείρα πετάει την μπάλα μετά.

Υλικά: μπάλα

Run Around the Town

Παραλλαγή του runball. Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα είναι κοντά σε αυτόν που ρίχνει με το ρόπαλο σε κύκλο. Η άλλη σκορπισμένη στο χώρο. Όταν κάποιος πετύχει την μπάλα αρχίζει να κάνει κύκλους γύρω από την ομάδα του. Η άλλη ομάδα όταν πιάσει το μπαλάκι κάνει μια σειρά και περνάει το μπαλάκι κάτω από τα πόδια όλων μέχρι να φτάσει στον τελευταίο που φωνάζει «ΣΤΟΠ», όπου και σταματάει να τρέχει ο παίκτης της άλλης ομάδας. Κάθε 3 γύροι που κάνει είναι ένας βαθμός. Κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος.

Υλικά: μπαλάκια του τένις, ρόπαλο

Ακίνητο Μπάσκετ

Χώρος: σαν γήπεδο μπάσκετ. Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Πρώτα η μία σκορπίζεται στο χώρο και έχουν 30 δευτερόλεπτα να πάρουν τις θέσεις τους. Μετά έχει άλλα 30 δευτερόλεπτα η δεύτερη ομάδα να πάρει τις θέσεις της. Στόχος της ομάδας είναι να βάλει καλάθι στην άλλη ομάδα δίνοντας πάσα ο ένας στον άλλον έχοντας πάντα το ένα πόδι ακίνητο (δηλαδή δεν μπορούν να μετακινηθούν). Οι άλλοι προσπαθούν να πάρουν την μπάλα και να κάνουν το ίδιο.

Υλικά: 2 στεφάνια, σκοινί, φακαρόλα, μπάλα.

Βόλεϊ με μπαλόνια

Χώρος: Σαν γήπεδο βόλεϊ. Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και πηγαίνουν στις 2 πλευρές του γηπέδου. Η μία ομάδα ρίχνει στην άλλη ένα μπαλόνι με νερό και η άλλη προσπαθεί να το αποκρούσει με τα χέρια και να το στείλει στην άλλη ομάδα κ.ο.κ. Κάθε φορά που σκάει ένα μπαλόνι στο γήπεδο της μίας ομάδας η άλλη παίρνει 1 βαθμό. Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: φακαρόλα, σκοινί, νερόμπομπες

Κλωτσοκρυφό

Είναι μια παραλλαγή του κρυφτού, μόνο που στη μέση της αυλή υπάρχει ένας τενεκές στον οποίο βρίσκεται το παιδί που τα φυλάει. Όταν κρυφτούν όλα τα παιδιά, τότε αυτός που τα φυλάει προσπαθεί να τα βρει. Μόλις ανακαλύψει ένα παιδί τρέχει προς τον τενεκέ και πρέπει να τον πατήσει. Με τη σειρά του το παιδί που ανακαλύφθηκε από αυτό που τα φυλούσε τρέχει προς τον τενεκέ και προσπαθεί να προλάβει να τον κλωτσήσει πριν ο άλλος τον πατήσει. Αν δεν προλάβει μένει αιχμάλωτος του παιδιού που τα φυλούσε. Αν κάποιο παιδί κλωτσήσει τον τενεκέ, τότε ξελευτερώνει όλους τους αιχμαλώτους.

Υλικά: Τενεκές

Sardines

Παραλλαγή του κρυφτού. Μόνο ένα παιδί κρύβεται και τα υπόλοιπα προσπαθούν να το βρουν. Όποιος τον βρει, δεν μαρτυράει την θέση του αλλά αντιθέτως κρύβεται και εκείνο μαζί του. Ακολουθούν και όλα τα άλλα παιδιά.

Πιάσε τη σημαία

Μεγάλη περιοχή στο δάσος που σηματοδοτείται με φακαρόλα. 2 βάσεις, μακριά η μία από την άλλη, μέσα στην περιοχή ακτίνας περίπου 4 μέτρων που σηματοδοτείται από κορδέλα του χρώματος της κάθε ομάδας και στο κέντρο της ένα κοντάρι (η σημαία της ομάδας). 1 σταθμός με βαθμοφόρους κάπου στο ενδιαμέσο. 2 ομάδες με περιβραχιόνια του χρώματός της. Η κάθε ομάδα θέλει να πάρει τη σημαία της άλλης ομάδας και να τη γυρίσει στη βάση της. Δεν μπορούν να μπουν στη δική τους βάση εκτός κι αν κρατάνε τη σημαία των άλλων. Επίσης δεν μπορούν να πιάσουν τη δικιά τους σημαία. Για να σταματήσεις κάποιον αρκεί να του βγάλεις το περιβραχιόνιο και αυτός αναγκάζεται να πάει στο σταθμό με τους βαθμοφόρους και να πάρει καινούριο. Αν σου πάρουν το περιβραχιόνιο την ώρα που κρατάς τη σημαία τότε η σημαία μένει εκεί που είσαι μέχρι να την πάρει κάποιος άλλος από την ομάδα σου. Το περιβραχιόνιο έχει 10 βαθμούς. Η σημαία έχει 100. Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: 2 κοντάρια, φακαρόλα, γκοφρέ 2 χρωμάτων, κορδέλα 2 χρωμάτων.

Το μάτι που θερίζει

Γύρο από ένα ξέφωτο με αρκετή θαμνώδη περιοχή. Δένουμε αρκετά χαρτιά και μολύβια. Στο κέντρο στέκεται ένα λυκόπουλο ή ένας γερόλυκος κάνοντας τον παρατηρητή. Τα λυκόπουλα της αγέλης σκορπίζονται γύρω και προσπαθούν να πλησιάσουν τα χαρτάκια με τα μολύβια σιγά-σιγά, να βάλουν την υπογραφή τους ή να γράψουν το όνομα τους δίχως να τους δει ο παρατηρητής. Άμα τους δει φωνάζει το όνομα τους και τότε χάνουν μια ζωή ακυρώνοντας μια υπογραφή τους. Προσοχή τα χαρτιά με τα μολύβια στην θαμνώδη περιοχή όχι στο ξέφωτο.

Υλικά: χαρτάκια, μολύβια

Σκυταλοδρομικά

Bucket Relay

Η αγέλη σχηματίζει σειρές ανά εξάδες. Μπροστά σε κάθε εξάδα υπάρχει ένας κουβάς γεμάτος με νερό και σε κάποια απόσταση υπάρχει ένας άδειος κουβάς. Με το σύνθημα οι πρώτοι κάθε εξάδας τρέχουν αδειάζουν το νερό στον άδειο κουβά. Στην συνέχεια αφήνουν τον άδειο κουβά παίρνουν τον γεμάτο, επιστέφουν στην αρχική τους θέση και συνεχίζει ο επόμενος.

Υλικά: 6 κουβάδες

Αναγνώριση ζώων

Οι εξάδες βρίσκονται απέναντι σε έναν πίνακα σε αρκετά μεγάλη απόσταση ο πίνακας έχει επάνω φωτογραφίες ζώων τα παιδιά πρέπει να γράψουν το όνομα του ζώου κάτω από τη φωτογραφία του.

Υλικά: χαρτόνια με φωτογραφίες ζώων, μαρκαδόροι

Βιβλία και φασόλια

Τα Λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Σε μία απόσταση λίγων μέτρων χαράζεται ένας κύκλος μέσα στον οποίο βάζουμε σακουλάκια με φασόλια τόσα όσα οι εξάδες.

Ο πρώτος κάθε εξάδας βάζει πάνω στο κεφάλι του ένα βιβλίο και κρατά στο χέρι του ένα σακουλάκι με φασόλια. Με το σύνθημα τρέχει στον κύκλο αφήνει εκεί το σακουλάκι που έχει στο χέρι του και παίρνει ένα σακουλάκι από τον κύκλο. Γυρίζει στη θέση του και δίνει στον επόμενο τα βιβλία και το σακουλάκι με τα φασόλια.

Όποιος ρίξει το βιβλίο ή το αγγίζει με το χέρι του για να το στηρίξει ή δεν βάλει το σακουλάκι μέσα στον κύκλο, πηγαίνει πάλι στη θέση και ξαναρχίζει. Η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη κερδίζει.

Υλικά: βιβλία, σακουλάκια με φασόλια

Δρόμος μετ' εμποδίων

Βάζουμε στη σειρά διάφορα πράγματα που η ισορροπία τους είναι αβέβαιη και μπορούν εύκολα να πέσουν μόλις τα αγγίξει κάποιος. Τοποθετούμε τα αντικείμενα σε μικρή απόσταση το ένα από το άλλο. Τα Λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Με το σύνθημα ξεκινάει ο πρώτος και προσπαθεί να περάσει ανάμεσα από τα αραδιασμένα αντικείμενα χωρίς να ρίξει κανένα. Για κάθε πεσμένο αντικείμενο η εξάδα χάνει ένα βαθμό. Κερδίζει η εξάδα με τους λιγότερους χαμένους βαθμούς.

Υλικά: διάφορα αντικείμενα

Κάτω από το τούνελ

Τα Λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Οι παίχτες κάθε ομάδας είναι καθισμένοι κάτω. Ο πρώτος κάθε εξάδας κρατώντας μια μπάλα στα χέρια του τρέχει πηδώντας πάνω από τα πόδια των υπολοίπων. Όταν φτάσει στο τέλος όλοι σηκώνουν τα πόδια τους και πετάει την μπάλα κάτω από το «τούνελ». Ο επόμενος παίχτης κάνει ότι έκανε και ο πρώτος. Κερδίζει η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη.

Υλικά: μπάλες

Μεταφορά

Μεταφορά ενός ποτηριού με νερό πάνω σε ένα δίσκο ή μεταφορά αναμμένου κεριού ή μεταφορά ενός αυγού μέσα σε κουτάλι που το χερούλι του κουταλιού το κρατάνε με το στόμα.

Ο μύλος

Η αγέλη έχει παραταχθεί σε εξάδες. Μπροστά από κάθε εξάδα υπάρχει ένα κοντάρι σε απόσταση περίπου 5-8 μέτρα. Με το σύνθημα οι πρώτοι ξεκινούν, φτάνουν στο αντίστοιχο κοντάρι, κάνουν ένα γύρο απ' αυτό, επιστρέφουν, πιάνουν τον δεύτερο λυκόπουλο ξαναεπιστρέφουν μαζί, κάνουν μια βόλτα γύρο από το κοντάρι, επιστρέφουν, πιάνουν τον τρίτο κοκ.

Πιο μακριά

Τα λυκόπουλα βρίσκονται στις εξάδες τους. Το πρώτο από κάθε εξάδα πετάει το μπαλάκι του τένις, στον αέρα, όσο πιο μακριά γίνεται ώστε να προλάβει να το ξαναπιάσει πριν πέσει κάτω. Από εκεί που το πιάνει έρχεται ο επόμενος και κάνει το ίδιο μέχρι να φτάσουν σε ένα συγκεκριμένο σημείο. Αν του πέσει το μπαλάκι συνεχίζει από εκεί που έριξε ο προηγούμενος.

Υλικά: μπαλάκια του τένις

Αρματοδρομία

Η Αγέλη χωρίζεται σε τριάδες. Τα δύο Λυκόπουλα παριστάνουν τα άλογα και το τρίτο παριστάνει τον αναβάτη. Ο αναβάτης κρατάει τα άλογα από τη ζώνη. Τα άρματα ξεκινούν για να φτάσουν στο απέναντι τέρμα.

Στη μέση της διαδρομής βρίσκονται κάτω φουσκωμένα μπαλόνια. Κάθε αναβάτης πρέπει να σπάσει το μπαλόνι που θα συναντήσει με το να κάτσει πάνω του χωρίς να αφήσει τα χαλινάρια και χωρίς να αγγίξει τα χέρια κάτω για να στηριχθεί.

Κερδίζει το άρμα που θα φτάσει πρώτο αφού σπάσει ο αναβάτης το μπαλόνι.

Αν τα άλογα τσαλαπατήσουν το μπαλόνι το άρμα χάνει ή βγαίνει από τον αγώνα.

Υλικά: μπαλόνια με νερό

Γκολφ

Η αγέλη χωρισμένη σε εξάδες. Μπροστά από κάθε εξάδα υπάρχει μια διαδρομή χαραγμένη στο χώμα με ένα μπαλάκι μέσα. Σκυταλοδρομικά τα λυκόπουλα προσπαθούν με μία σκούπα να κάνει το μπαλάκι τη διαδρομή χωρίς να βγει έξω.

Υλικά: 3 σκούπες, 3 μπαλάκια του τένις

Κινέζικη σκυταλοδρομία

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Οι πρώτοι προσπαθούν να μεταφέρουν ένα φασόλι με δύο σπύρτα μέχρι ένα σημείο, μετά ο επόμενος προσπαθεί να το γυρίσει πίσω και να το δώσει στον επόμενο κ.ο.κ.

Υλικά: σπύρτα, φασόλια

Νεροκουβαλητές

Η αγέλη βρίσκεται σε εξάδες. Το πρώτο και το δεύτερο λυκόπουλο στη σειρά στηρίζουν ένα μπαλόνι με νερό στο κούτελό τους και πάνε μέχρι ένα σημείο και επιστρέφουν. Δίνουν το μπαλόνι στους επόμενους δύο κ.ο.κ.

Υλικά: νερόμπομπες

Ρακέτα και μπαλάκι

Τα λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Απέναντι τους και σε λίγα μέτρα απόσταση βρίσκεται ο Ακέλα. Κάθε λυκόπουλο έχει από μία ρακέτα. Ο Ακέλα δίνει στον πρώτο κάθε εξάδας από ένα μπαλάκι. Με το σύνθημα ο πρώτος κάθε εξάδας κάνει ένα γύρο από τον Ακέλα προσπαθώντας να μην του πέσει το μπαλάκι μεταβιβάζει το μπαλάκι στον επόμενο. Κερδίζει η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη.

Υλικά: ρακέτες, μπαλάκια του τένις

Σκυταλοδρομία με μπάλα

Τα λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Απέναντι τους και σε λίγα μέτρα απόσταση βρίσκεται ο Ακέλα. Ο Ακέλα δίνει στον Πρώτο από κάθε εξάδα από ένα μπαλάκι που το τοποθετεί ανάμεσα στο πηγούνι και στο λαιμό του. Με το σύνθημα αφού κάνει ένα γύρο από τον Ακέλα το δίνει στον επόμενο χωρίς να χρησιμοποιήσει τα χέρια. Αν πέσει το μπαλάκι κάτω θα πρέπει να το πιάσει πάλι χωρίς τη βοήθεια των χεριών. Κερδίζει η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη. Η ίδια σκυταλοδρομία μπορεί να πραγματοποιηθεί με μπάλα ανάμεσα στα γόνατα.

Υλικά: μπαλάκια του τένις

Συνεργεία καθαρισμού

Η Αγέλη σχηματίζει σειρές ανά εξάδες. Μπροστά από κάθε εξάδα υπάρχει ένας κουβάς γεμάτος νερό και ένα σφουγγάρι. Στην άλλη άκρη του γηπέδου υπάρχουν παραταγμένοι ισάριθμοι κουβάδες. Με το σύνθημα ένα λυκόπουλο από κάθε εξάδα πρέπει να βουτήξει το σφουγγάρι του στον κουβά με το νερό, να το μεταφέρει τρέχοντας ως το τέλος της διαδρομής και να το στύψει στον άδειο κουβά.

Υλικά: πλαστικοί κουβάδες, σφουγγάρια

Τα σκουλήκια

Τα λυκόπουλα βρίσκονται σε εξάδες. Με το σύνθημα ο τελευταίος από κάθε εξάδα περνάει κάτω από τα πόδια των άλλων και φτάνει μπροστά κ.ο.κ. μέχρι να φτάσουν σε ένα σημείο.

Βαρελάκια

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Με το σύνθημα οι πρώτοι κάθε εξάδας τρέχουν σε μια μικρή απόσταση και κάθονται σκυμμένοι. Οι επόμενοι τρέχουν, πηδάνε πάνω από τους πρώτους και κάνουν το ίδιο. Αυτό συνεχίζεται μέχρι η εξάδα να φτάσει σε ένα σημείο.

Καγκουρό

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Με το σύνθημα ο πρώτος βάζει την μπάλα ανάμεσα στα πόδια του, λίγο πιο πάνω από τα γόνατα και τρέχει μέχρι ένα σημείο. Στην επιστροφή δίνει την μπάλα στον επόμενο και συνεχίζουν μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά της εξάδας.

Υλικά: μπάλες

Οι μπάλες και το κουδουνάκι

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Από μια ευθεία γραμμή χαραγμένη στο έδαφος τα λυκόπουλα προσπαθούν να χτυπήσουν με τη μπάλα το κρεμασμένο κουδουνάκι.

Υλικά: 3 μπάλες, 3 κουδουνάκια κρεμασμένα σε σχοινί

Σκουλήκια

Η αγέλη βρίσκεται σε εξάδες. Τα πρώτα λυκόπουλα στη σειρά ξαπλώνουν κάτω και τεντώνονται για να φτάσουν ένα μπαλάκι του τένις (χωρίς να κυλήσει) όσο πιο μακριά μπορεί. Από εκεί συνεχίζει το δεύτερο μέχρι να φτάσουν σε ένα σημείο που βρίσκεται κάποιος βαθμοφόρος.

Υλικά: μπαλάκια του τένις

Σωστό λάθος

Γράφουμε σε χαρτάκια ορισμένους κανόνες υγιεινής. Μερικές σωστές και μερικές λάθος Π.χ. κοιμάσαι με κλειστό παράθυρο ή αναπνέω με το στόμα κ.λ.π. Εμπρός από κάθε εξάδα τοποθετούμε τις ερωτήσεις και σε απόσταση έχουμε χάραξη δύο κύκλους τον έναν για τις σωστές απαντήσεις , τον άλλον για τις λανθασμένες.

Με το σύνθημα ένα-ένα λυκόπουλο παίρνει την ερώτηση και την τοποθετεί σ' όποιον κύκλο νομίζει. Κερδίζει η εξάδα που τοποθέτησε σωστά τις ερωτήσεις.

Υλικά: χαρτάκια

Το τρένο των ζώων

Τα Λυκόπουλα είναι σε ίσιες γραμμές ανά εξάδες. Απέναντι τους και σε λίγα μέτρα απόσταση βρίσκεται ο Ακέλα. Οι πρώτοι της κάθε εξάδας είναι η ατμομηχανή και τα Λυκόπουλα πίσω τους είναι τα βαγόνια που είναι φορτωμένα με ζώα (ένα είδος ζώου το κάθε βαγόνι). Με το σύνθημα ξεκινάει η ατμομηχανή και κάνοντας τον ανάλογο ήχο περνάει γύρω από τον Ακέλα και επιστρέφει για να πάρει το πρώτο βαγόνι, που αρχίζει να φωνάζει με τη φωνή του ζώου που υποτίθεται ότι είναι φορτωμένο π.χ. σκύλου. Περνούν και οι δύο μαζί γύρω από τον Ακέλα και επιστρέφουν να πάρουν και το δεύτερο βαγόνι και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο. Κερδίζει η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη και φωνάζει καλύτερα.

Γεμίζω το σάκο

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Απέναντι από κάθε εξάδα υπάρχει ένας Γερόλυκος με μια σακούλα. Δίνουμε σε κάθε λυκόπουλο από ένα μπαλόκι. Με το σύνθημα ξεκινούν οι πρώτοι και μεταφέρουν το μπαλόκι χτυπώντας το (δεν επιτρέπεται να το πιάσουν) για να το βάλουν στο σάκο. Γυρίζουν πίσω για να φύγει ο επόμενος.

Υλικά: μπαλόκια, σακούλες

Νεροκολοκύθες

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Ισαριθμες σειρές έχουν σχηματιστεί και μπαλόκια έχουν τοποθετηθεί στο έδαφος και στερεωθεί καλά για κάθε εξάδα. Με το σύνθημα ένα λυκόπουλο από κάθε εξάδα τρέχει και προσπαθεί καθίσει επάνω σ' ένα μπαλόκι και να το σπάσει έχοντας τα χέρια του πίσω από την πλάτη του.

Υλικά: 30 μπαλόκια, σελοτέιπ

Στόχος

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Απέναντι από κάθε εξάδα υπάρχουν τενεκεδένια κουτάκια σε διαφορετική απόσταση. Τα λυκόπουλα έχουν από δύο πέτρες στα χέρια τους. Οι πρώτοι κάθε εξάδας ξεκινούν και προσπαθούν να πετύχουν τα κουτάκια με τις πέτρες. Μετά συνεχίζουν και οι υπόλοιποι της εξάδας. Κάθε κουτάκι είναι 1 βαθμός. Κερδίζει η εξάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος.

Υλικά: κουτάκια από γάλα εβαπορέ

Τα ψάρια που πετάνε

Κόβουμε τόσα ψάρια όσες και οι εξάδες μας από χαρτόνι (τα ψάρια είναι 30 εκατοστά μακριά). Χωρίζουμε τις εξάδες στα δύο. Τρεις από την μια μεριά και τρεις από την άλλη και τους βάζουμε σε μια απόσταση 10 μέτρων. Τοποθετούμε τα ψάρια σε μια γραμμή μπροστά από τους πρώτους και τους δίνουμε ένα χαρτόνι 40 X 40 να κρατούν στο χέρι. Με το σύνθημα αρχίζουν να κτυπούν από πίσω κάνοντας αέρα στην ουρά των ψαριών. Αυτά θα κινηθούν προς τα εμπρός. Μόλις φτάσουν απέναντι δίδουν το χαρτόνι που κρατούν και συνεχίζει ο δεύτερος. Κερδίζει η εξάδα που τελείωσε πρώτη.

Υλικά: 3 ψάρια από χαρτόνι, 3 χαρτόνια (40X40)

Ισορροπία μπαλονιού

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Στην κάθε εξάδα δίνονται φουσκωμένα δύο μπαλόνια, ένα μικρό κι ένα μεγάλο. Οι πρώτοι ξεκινούν να διανύσουν μια απόσταση, ισορροπώντας το μικρό μπαλόνι πάνω στο μεγάλο. Γυρίζοντας κρατάνε και τα δύο μπαλόνια στα χέρια τους και τα δίνουν στον επόμενο. Κερδίζει η εξάδα που το μικρό μπαλόνι τους έπεσε λιγότερες φορές.

Υλικά: μπαλόνια

Ρύζι

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Μπροστά από κάθε εξάδα υπάρχει σε μικρή απόσταση ένα πιατάκι με ρύζι και σε μεγαλύτερη ένα άδειο πιατάκι. Η κάθε εξάδα έχει από ένα κουτάλι. Με το σύνθημα ξεκινούν οι πρώτοι βάζοντας το κουτάλι στο στόμα τους και προσπαθούν να σκύψουν και να πιάσουν ρύζι με το κουτάλι από το πρώτο πιατάκι και να το μεταφέρουν στο δεύτερο. Έπειτα γυρίζουν και δίνουν το κουτάλι στον επόμενο κ.ο.κ.

Υλικά: πιάτα, κουτάλια, ρύζι

Αλυσίδα με ρούχα

Η Αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Τα λυκόπουλα της εξάδας πρέπει να βγάλουν όσα περισσότερα ρούχα μπορούν (πουκάμισα, ζώνες, κάλτσες, κορδόνια...) και να σχηματίσουν μια μεγάλη γραμμή. Κερδίζει η εξάδα που θα σχηματίσει την πιο μεγάλη αλυσίδα.

Λίμνες της Ολλανδίας

Ένα μεγάλο απλωμένο νάιλον με σαπούνι. Τα παιδιά βγάζουν τα παπούτσια και περπατούν μέχρι εκεί που τελειώνει το νάιλον και επιστρέφουν ανά εξάδες.

Υλικά: 3 κομμάτια αγροτικό νάιλον, σαπούνι

Pack them up

Η αγέλη χωρίζεται σε ομάδες, ανά ομάδα πρέπει να υπάρχει μία βαλίτσα με: γάντια, γυαλιά, καπέλο, κασκόλ και άλλα παρόμοια. Με το σύνθημα κάθε λυκόπουλο τρέχει ανοίγει την βαλίτσα φοράει τα ρούχα πηγαίνει μέχρι ένα σημείο, μετά γυρίζει βγάζει τα ρούχα και τα ξαναβάζει στην βαλίτσα και πάει πίσω στην ομάδα του οπότε φεύγει ο επόμενος.

Υλικά: 3 βαλίτσες με ρούχα

Συγγραφική σκυταλοδρομία

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Σε κάποια απόσταση μπροστά τους υπάρχει ένα χαρτί και ένα μολύβι. Με το σύνθημα ο πρώτος κάθε εξάδας τρέχει και γράφει στο χαρτί μία λέξη. Γυρίζει, κτυπά τον δεύτερο και αυτός με τη σειρά του γράφει άλλη μία λέξη με σκοπό να συμπληρώσει μια ενδιαφέρουσα πρόταση. Στο τέλος, κερδίζει η εξάδα που παρουσίασε την πιο ωραία και πιο καλλιγραφική πρόταση.

Υλικά: 3 χαρτιά A4, 3 μολύβια

Οι χάρτινες σακούλες

Τα λυκόπουλα είναι σε γραμμές ανά εξάδες. Λίγα μέτρα μπροστά από κάθε εξάδα βρίσκεται ένα καλάθι μέσα στο οποίο ο Ακέλα έχει τοποθετήσει τόσες χάρτινες σακούλες όσα είναι και τα λυκόπουλα. Κάθε λυκόπουλο όταν έρθει η σειρά του τρέχει, παίρνει μία σακούλα, την ξεδιπλώνει, τη φουσκώνει και τη σκάει. Κερδίζει η εξάδα που τελειώνει πρώτη.

Η ίδια σκυταλοδρομία μπορεί να πραγματοποιηθεί με μπαλόνια.

Υλικά: χάρτινες σακούλες

Τα μωρά

Ένας από κάθε εξάδα στέκεται στον τοίχο και παριστάνει το μωρό, ενώ ο επόμενος της σειράς κρατώντας ένα μπισκότο και με δεμένα τα μάτια προσπαθεί να ταΐσει το μωρό δίνοντάς του το μπισκότο.

Υλικά: μπισκότα