

6ο Διαπολιτισμικό και Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο
Ελευθερίου-Κορδελιού Θεσ/νίκης
Δαβάκη 18 56334 Ελευθέριο-Κορδελιό
Τηλέφωνο γρ. δ/ντή & φαξ σχολείου: 2310761420
Τηλέφωνο γραφείου δασκάλων: 2310705638
Δ/νση ηλεκτρ. ταχυδρομείου: mail@6dim-diap-elefth.thess.sch.gr
Ιστοσελίδα: <http://6dim-diap-elefth.thess.sch.gr>



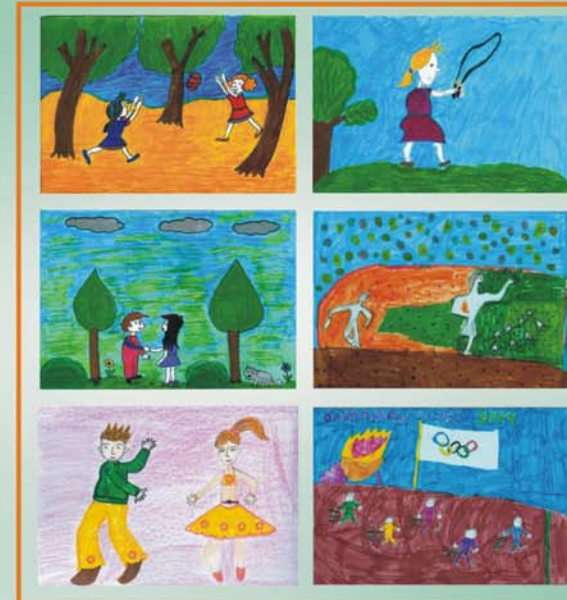
6th Intercultural Primary All-day School
of Eleftherio-Kordelio Thessaloniki
Davaki 18 56334 Eleftherio-Kordelio Thessaloniki Greece
Tel and Fax : 00302310761420
Email: mail@6dim-diap-elefth.thess.sch.gr
Web site: <http://6dim-diap-elefth.thess.sch.gr>

ΟΝΕΙΡΟΧΩΡΑ

Παιχνίδια χωρίς σύνορα

Spiele ohne Grenzen

Games without borders



игры без границ

Lojëra pa kufij

Jouets sans frontières

Πρόγραμμα Καλλιπάτειρα 2006-07



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σελίδα

6^ο Διαπολιτισμικό Δημοτικό Ελευθερίου-Κορδελιού Θεσ/νίκης Πρόγραμμα Καλλιπάτειρα 2007

Επιλογή παιχνιδιών και γενική υπεύθυνη του προγράμματος:

Βοδενιώτου Χρυσοπηγή

Μεταφράσεις:

στα αγγλικά: Φελεκίδου Σοφία και Βρίτσιου Μαρία

στα γερμανικά: Κουσιδου Στέλα και Κώστα Βάννα

στα γαλλικά: Ιωαννίδου Ζωή και Αλεξανδρή Κατερίνα

στα ρωσικά: Ασλανίδη Νάστια

στα αλβανικά: Ντάγιος Σταύρος

Δημιουργία - επιμέλεια εντύπου:

Παπαδόπουλος Στέργιος

Συμμετείχαν στα παιχνίδια:

τα παιδιά του Α 1 - δασκάλα Κυριακίδου Ρούλα

τα παιδιά του Α 2 - δασκάλα Κεφαλίδου Άρτεμις

τα παιδιά του Β 1 - δασκάλα Κώστα Βάννα

τα παιδιά του Β 2 - δασκάλα Ευσταθιάδου Άννα

τα παιδιά του Γ 1 - δασκάλα Κεσκιλίδου Μάχη

τα παιδιά του Γ 2 - δάσκαλος Καραγιάννης Παναγιώτης

τα παιδιά του Δ 1 - δασκάλα Γιαννακούλα Κατερίνα

τα παιδιά του Δ 2 - δάσκαλος Καρράς Ευθύμιος

τα παιδιά του Ε 1 - δάσκαλος Παράσχος Αθανάσιος

τα παιδιά του Ε 2 - δάσκαλος Σαμέλης Χρήστος

τα παιδιά του ΣΤ 1 - δάσκαλος Φιλιππίδης Αντώνιος

τα παιδιά του ΣΤ 2 - δάσκαλος Ζώης Απόστολος

Ονειροχώρα - Dreamland

(ελληνικά, γαλλικά, αγγλικά, ρωσικά, γερμανικά)

3

Φυσάω την μπάλα - Puffing the ball

από τις Φιλιππίνες - (ελληνικά, αγγλικά)

4

Η μπάλα στη θηλιά - ШАРИК В ПЕТΛЕ

από την Τσεχία - (ελληνικά, ρωσικά)

5

Ποιος με άγγιξε; - Wer hat mich angerührt

από το Τόγκο - (ελληνικά, γερμανικά)

6

Κιμ - KIM από το Μπαγκλαντές - (ελληνικά, αγγλικά)

7

Ο μικρός μύλος - Le petit moulin

από το Ζαΐρ - (ελληνικά, γαλλικά)

8

Σόλο Γκούτι - SOLO GOUTI

από το Μπαγκλαντές - (ελληνικά, αγγλικά)

9

Γιουθ - YOUTH από την Κορέα - (ελληνικά, αγγλικά)

10-11

Παλατάκι από μπίλιες - Das Murmeln Schloßlein

από τη Γερμανία - (ελληνικά, γερμανικά)

12

Ψάρια που πηδάνε - Poissons qui sautent

από τη Γαλλία - (ελληνικά, γαλλικά)

13

Χίτο - Hito από την Ισπανία - (ελληνικά, αλβανικά)

14

Φτιάχνω λέξεις - СОСТАВЛЯЮ СЛОВА

από την Πολωνία - (ελληνικά, ρωσικά)

15

Η ναυμαχία - Luftërat detare

από την Ιταλία - (ελληνικά, αλβανικά)

16

Ζάρια με σχέδια - Würfel mit Mustern

από την Αυστρία - (ελληνικά, γερμανικά)

17

Σλάλομ με τη μύτη - Slalom, avec le nez

από τη Γαλλία - (ελληνικά, γαλλικά)

18

Κουτσό - ΧΡΟΜΟΪ

από την Ουγγαρία - (ελληνικά, ρωσικά)

19

Μπανκονί ι' ίνκα - Mpankonj'i inka

από τη Ρουάντα - (ελληνικά, γαλλικά)

20

Αλάτι ψιλό - Kripë e imët

από την Ελλάδα - (ελληνικά, αλβανικά)

21

Πεντόβολα - Pendovola

από την Ελλάδα - (ελληνικά, αλβανικά)

22

Ο τρίτος περισσεύει - ЕТИЙ ЛИШНИЙ

από τη Ρωσία - (ελληνικά, ρωσικά)

23

Οι βόλοι (αλλού μπίλιες ή γκαζές) - Die Murmeln

από την Ελλάδα - (ελληνικά, γερμανικά)

24

Στην **ONEIPOXΩΡΑ** (τον τίτλο έδωσε μια μικρή μαθήτρια της Α' τάξης του σχολείου μας), τα παιχνίδια δεν έχουν σύνορα...

Είναι μια μικρή παιχνιδούπολη όπου τα παιδιά μαθαίνουν να παίζουν παιχνίδια προερχόμενα από διάφορα μέρη του πλανήτη, συμμαθητών τους από διαφορετικές χώρες, Τελικά αυτό που συνειδητοποιούμε όλοι, είναι όσο κι αν διαφέρει η κουλτούρα από χώρα σε χώρα, το σίγουρο είναι ότι τα παιδιά παίζουν! Επίσης αντιλαμβάνεται κανείς ότι παντού οι κανόνες των παιχνιδιών μοιάζουν μεταξύ τους κι αυτά που ίσως διαφέρουν είναι απλά τα υλικά

Ως διευθυντής του σχολείου πρέπει να ευχαριστήσω θερμά τις κες Αλεξανδρή Κατερίνα, Ασλανίδη Νάστια, Βρίτσιου Μαρία, Ιωαννίδου Ζωή, Κεσκιλίδου Μάχη, Κεφαλίδου Άρτεμι, Κουσιδου Στέλα, Κυριακίδου Ρούλα, Κώστα Βάννα, Τουτζιάρη Αντωνία, Φελεκίδου Σοφία, Χαλιαμάλια Βαϊα και κυρίως τη Βοδενιώτου Χρυσοπηγή - που εμπνεύστηκε και πραγματοποίησε όλο το πρόγραμμα στα πλαίσια του προγράμματος Καλλιπάτειρα - για την παραγωγή του εντύπου και τη βοήθεια τους στην επιτυχή πραγματοποίηση του προγράμματος. Ένα μεγάλο μπράβο σε όλα τα παιδιά του σχολείου που συμμετείχαν με κέφι και χαρά..

Ο διευθυντής του σχολείου - Παπαδόπουλος Στέργιος

Dans le **PAYS DES MERVEILLES** (le titre a été donné par un jeune étudiant de la classe A de notre école), les jeux n'ont aucune limite...

Il y a une petite ville des jeux où tous enfants apprennent à jouer les jeux qui viennent de différents endroits de la planète, des compagnons d'étudiant de différents pays. En conclusion, ce que nous tous réalisons est que n'importe comment la culture diffère d'un pays à l'autre, le sûr est que les enfants jouent! En outre, on se rend compte que dans tous les endroits les règles des jeux sont tellement semblables parmi eux et ce qui diffère est les matériaux...

Comme le Directeur d'école, je dois remercier beaucoup les Mmes Alexandri Katerina, Aslanidi Nastia, Ioannidou Zoi, Keskilidou Machi, Kefalidou Artemis, Kousidou Stela, Kiriakidou Roula, Kosta Vana, Toutziari Antonia, Felekidou Sofia, Chaliambia Vaia, Vritsiou Maria et surtout Mme Vodeniotou Chrisopigi -qui a été inspiré et a effectué le programme entier du projet Kalipatira- pour la création de cette publication et leur aide pour la réalisation réussie du projet. Un grand bravo à tous enfants de l'école qui ont participé avec de la gaieté et joie.

Le Directeur d'école - Papadopoulos Stergios

In “ **Dreamland** “(which was named by a young pupil of the first class in our school) the games do not have borders.....

It is a small town with toys, where the children learn to play games, emanating from various parts of our planet and schoolfellows from different countries. Finally, what we all realise is that no matter how the culture from country to country differs, the fact is that the children play! Besides, everyone can notice that the rules of the games are similar to each other, what differs maybe is the material....

As the headmaster of this school I would like heartily to thank all the following, Mrs. Alexandri Katerina, Aslanidi Nastia, Ioannidou Zoi, Keskilidou Mahi, Kefalidou Artemi, Kousidou Stela, Kiriakidou Roula, Kosta Vanna, Toutziari Antonia,

Felekidou Sofia, Vritsiou Maria, Haliambia Vaia, and especially Mrs Vodeniotou Chrisopigi, that inspired and carried out the whole programme in the context of Kalipatira programme- for the production of this booklet and for their help in the accomplishment of the programme. All the praise to the children of our school that cooperated with the enthusiasm and joy.

The Headmaster - Papadopoulos Stergios

В «**СТРАНЕ СНОВИДЕНИЙ**» (название книги было дано ученицей первого класса нашей школы) игры не имеют границ.

Это маленький городок, где дети разучивают игры своих одноклассников, которые являются выходцами разных стран с разных уголков планеты. В итоге стало понятно, что как бы не различались культура и традиции этих стран, одно верно что дети везде играют! Было видно, что везде правила игры похожи друг на друга, их различают только средства...

Как директор школы хочу горячо поблагодарить следующих педагогов - Александри Катерину, Асланиди Настю, Иоанниду Зою, Кескелиду Махи, Кефалиду Артеми, Кусиду Стеллу, Кириакиду Рулу, Коста Ванну, Тутзиари Антонию, Фебекиду Софию, Халиамалиа Вайю и , особенно, Водениёту Хрисопиги, которая с воодушевлением осуществила эту идею в рамках программы Каллипатира – за помощь предоставленную в реализации программы и в издании этой брошюры.

Большое спасибо всем детям с радостью принявшим участие в этой программе.

Директор школы - Пападопулос Стергиос

In “**Traumland**” (das infolge einer jungen Schülerin der ersten Klasse unserer Schule benannt wurde), haben die Spiele keine Grenzen...

Es ist eine kleine Spielstadt, wo die Kinder lernen Spiele zu spielen, die von verschiedenen Orten unseres Planeten stammen und Mitschülern aus verschiedenen Ländern. Das, was schließlich jedem zur Gewissheit wird, ist dass trotz der verschiedenen Kulturen von Land zu Land, eines sicher ist, dass Kinder spielen! Außerdem wird jedem klar, dass die Regeln der Spiele überall sich sehr ähnlich sind und dass sich meistens nur das Zubehör unterscheidet....

Als Direktor der Schule muss ich mich herzlich bei den Damen Frau Alexandri Katerina, Aslanidi Nastia, Ioannidou Zoi, Keskilidou Machi, Kefalidou Artemis, Kousidou Stella, Kuriakidou Roula, Kosta Vanna, Toutziari Antonia, Felekidou Sofia, Haliambia Vaia, Vritsiou Maria und besonders bei Vodeniotou Chrisopigi -die das Programm aufgestellt und durchgeführt hat, im Rahmen des Schulprogramms Kallipatira- bedanken, da die Erzeugung dieses kleinen Druckwerks und die gelungene Durchführung des Programms, durch sie alle ermöglicht wurde.

Ein großes “Bravo” an alle Schüler unserer Schule die mit viel Freude und Laune mitgewirkt haben....

Der Schulleiter - Papadopoulos Stergios

Φυσάω την μπάλα

χώρα προέλευσης: Φιλιππίνες
παίρνουν μέρος: από 2 ομάδες και πάνω με 5 παίκτες η καθεμία κι τους διαιτητές

Ηλικία: από 9 χρονών

Υλικά: μπαλάκι του πινγκ πονγκ, σεντόνι, (τραπέζι)

Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Ανάλογα με το πόσα παιδιά είμαστε, σχηματίζουμε δύο ή περισσότερες ομάδες. Οι δύο ομάδες στεκόμαστε πάντα αντικριστά η μία στην άλλη. Μετά. Απλώνουμε το σεντόνι ανάμεσα τους. Το σηκώνουμε και το κρατάμε τεντωμένο στο ύψος του σαγονιού τους ή στεκόμαστε τους δύο απέναντι πλευρές ενός τραπέζιου και φέρνουμε το σαγόνι τους στο ύψος του τραπέζιου. Ο διαιτητής βάζει το μπαλάκι στη μέση του σεντονιού ή του τραπέζιου. Από δω και πέρα η μπάλα επιτρέπεται να μετακινείται μόνο με φύσημα, ανεξάρτητα αν κάνουμε επίθεση στον αντίπαλο ή κρατάμε άμυνα.

Στόχος τους είναι να φυσάμε δυνατά το μπαλάκι τους τη μεριά τους αντίπαλης ομάδας, ώστε αυτή να μην μπορεί με φύσημα να το στείλει πίσω. Όταν μία ομάδα ρίξει το μπαλάκι στο πάτωμα ή για να αμυνθεί σηκώσει το σεντόνι πιο πάνω από το ύψος του σαγονιού των παιδιών, τότε η αντίπαλη ομάδα παίρνει ένα βαθμό. Το ίδιο ισχύει όταν τους από εμάς αποκρούσει την μπάλα με το χέρι ή με άλλο μέρος του σώματος του. Μετά από 10' διάρκειας παιχνιδιού ο διαιτητής ανακοινώνει το τουςτέλεσμα.

Αν σχηματίσουμε τρεις ομάδες τότε η καθεμία παίζει εναντίον τους τους. Αν σχηματίσουμε τέσσερις ομάδες, τότε μπορούμε να παίζουμε παράλληλα μεταξύ τους με δύο σεντότους και δύο μπαλάκια. Οι εκάστοτε νικητές και ηττημένοι θα αγωνιστούν τους και μεταξύ τους.



Puffing the ball

Country of origin: Philippines

Participants: Two teams and over, Each team consisting of 5 players, Referee

Age: From the age of 9 and over

Equipment: Ping-pong ball, Sheet, (table)

Place: Indoor or outdoor

Depending on the amount of children, we form two or more team. The two teams always stand facing each other. Then we stretch the sheet, in between the two teams holding it at the height of our chin or we stand on the two sides of the table and keep our chin at the height of the table. The referee places the ball in the middle of the sheet or in the middle of the table. From that moment the ball can only be moved by puffing at it in order to attach, or in case of defense. The target is to move the ball towards the opponent by blowing at it as hard as possible. If one of the team drops the ball down or pulls up the sheet for defense, then the other team gains one point. The same thing happens if someone tries to move the ball by using hands or any other part of the body. The referee stops the game after 10 min. And announces the result. If there are three teams they compete with each other.



Η μπάλα στη θηλιά

Χώρα προέλευσης: Τσεχία

Παίρνουν μέρος: 14 παίκτες, οδηγός παιχνιδιού

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: μία μικρή μπάλα, ένα скаμνάκι (ή κουβάς), σκοινί μήκους περίπου

1,5 μέτρο με μία μεγάλη θηλιά στο μέσον

Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Σ' αυτό το παιχνίδι παίρνουν μέρος, πάντα, δύο παίκτες, οι φύλακες, εναντίον ενός τρίτου, που είναι ο κλέφτης. Βάζουμε ένα μπαλάκι επάνω σε μία βάση, όπως, για παράδειγμα, επάνω σ' ένα скаμνάκι ή σ' έναν αναποδογυρισμένο κουβά ή επάνω σ' ένα κιβώτιο. Οι δύο φύλακες στέκονται-ο ένας δεξιά και ο άλλος αριστερά-δίπλα στο κιβώτιο και κρατούν με τα χέρια το σκοινί έτσι ώστε η θηλιά να βρίσκεται ακριβώς επάνω από το μπαλάκι. Με το σύνθημα του οδηγού του παιχνιδιού, ο κλέφτης ζυγανίζει ανάμεσα στους δύο φύλακες και προσπαθεί να κλέψει το μπαλάκι, περνώντας το χέρι του μέσα από τη θηλιά. Αν ο κλέφτης τα καταφέρει, παίρνει ένα βαθμό και έχει το δικαίωμα να προχωρήσει στην επόμενη από τις πέντε συνολικά προσπάθειες που έχει.

Η επιτυχία εξαρτάται από τις επιδέξιες κινήσεις που κάνει ο κλέφτης, προσπαθώντας να ξεγελάσει τους φύλακες, με γρήγορες κινήσεις του χεριού μπρος πίσω, ώστε να αρπάξει με ψυχραιμία το μπαλάκι μέσα από τη θηλιά. Αν όμως οι φύλακες δεν ξεγελαστούν και πιάσουν με τη θηλιά το χέρι του κλέφτη; τότε παίρνουν αυτοί ένα βαθμό, και συνεχίζει ο επόμενος κλέφτης.

Ο γύρος διαρκεί τόσο, ώστε όλα τα παιδιά να. κάνουν από μία φορά τον κλέφτη.

Για τον επόμενο γύρο, ορίζονται δύο άλλοι φύλακες. Όταν παίξουμε όλοι μία φορά αυτόν το ρόλο, τότε ανακοινώνεται το ζευγάρι που μάζεψε τελικά τους περισσότερους βαθμούς. Φυσικά λογαριάζουμε επίσης ποιος ήταν και ο πιο επιτυχημένος κλέφτης.

ШАРИК В ПЕТЛЕ

Страна: Чехия

Число игроков: 14 – 15 человек

Возраст: с 6 лет и старше

Место: спортзал, двор

Средства: маленький шарик, стул, верёвка длиной 1,5 метра с петлёй в середине

В этой игре принимают участие три человека – два сторожа и один воришка. Оба сторожа стоят напротив друг друга справа и слева от стула, на котором расположен шарик. Каждый из них держит конец верёвки в руках, так чтобы петля находилась над шариком. По сигналу воришка приседает перед стулом и пытается, протянув руку через петлю, выкрасть шарик. Если воришке это удаётся, то получает одно очко и имеет право продолжить следующую попытку (попыток всего пять). Чтобы выиграть, движения воришки должны быть быстрыми, чёткими и внезапными. Если сторожам всё же удастся поймать его, то получают очко и игра продолжается сменив игрока на роль воришки. Игра продолжится до тех пор пока все дети не побывают в роли воришки. В конце подводим итог кто набрал больше всего очков. При повторе игры роль сторожей исполняют другие игроки.



Ποιος με άγγιξε;

Χώρα προέλευσης: Τόγκο
παίρνουν μέρος: 2 ομάδες με τουλάχιστον 5 παίκτες η καθεμία
Ηλικία: από 5 χρονών
Υλικά: διακριτικά ομάδων, παραμάνες
Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Σχηματίζουμε δυο ισομελείς ομάδες, και βάζουμε τα διακριτικά της, για παράδειγμα κόκκινα και μπλε κορδελάκια, ώστε να διακρίνονται επάνω στα ρούχα της. Έπειτα κάθε ομάδα ορίζει τον αρχηγό της που δίνει σε κάθε μέλος της ομάδας του ένα μυστικό ή συνθηματικό όνομα. Η ομάδα 1 κάθεται στο έδαφος απέναντι από την ομάδα 2. Κάθε αρχηγός στέκεται πίσω από την αντίπαλη ομάδα. Ο αρχηγός της ομάδας 1 κλείνει με τα χέρια του τα μάτια της παιδιού της ομάδας 2 και φωνάζει το μυστικό όνομα της παιδιού της ομάδας του. Αυτό σηκώνεται, πηγαίνει στο παιδί που του 'κλεισαν τα μάτια και το αγγίζει με το χέρι του απαλά στο κεφάλι. Έστερα ξανακάθεται στη θέση του. Μόλις ο αρχηγός ελευθερώσει τα μάτια, του παιδιού, που του τα κρατούσε κλειστά, πρέπει αυτό να μαντεύει πιο παιδί το άγγιξε. Για να μην προδοθεί ο παίκτης που τον έχει αγγίξει, με χειρονομίες ή γκριμάτσες, τα μέλη και των δύο ομάδων χτυπάνε ρυθμικά παλαμάκια. Το παιδί έχει μόνο μία ευκαιρία να μαντέψει ποιος το άγγιξε. Αν ανακαλύψει τον παίκτη που το έκανε, τότε ο τελευταίος πηγαίνει αμέσως στην αντίπαλη ομάδα και παίρνει από τον αρχηγό της ένα άλλο συνθηματικό όνομα. Αν της αποτύχει τότε οφείλει το ίδιο να αλλάξει ομάδα και να πάρει νέο μυστικό όνομα. Το παιχνίδι συνεχίζεται και ο αρχηγός της ομάδας 2 διαλέγει ένα μέλος της ομάδας 1 και του κλείνει τα μάτια, Το παιχνίδι τελειώνει όταν μία ομάδα καταφέρει να προσαρτήσει όλους της παίκτες της αντίπαλης ακόμη και τον αρχηγό της.



Wer hat mich angerührt

Herkunftsland : Tongo
Teilnehmerzahl : 2 Gruppen mit mindestens 5 Spieler
Alter : ab 5 Jahren
Materialien : Gruppenkennzeichen, Sicherheitsnadeln
Ort : Innen – Außenort

Es werden zwei Gruppen gebildet, die aus der gleichen Zahl von Personen bestehen und die auf ihrer Kleidung ihr Gruppenkennzeichen tragen, z.B. rote oder blaue Bändchen. Danach wird der Spielführer bestimmt, der jedem Mitglied einen geheimen Namen gibt. Gruppe 1 setzt sich der Gruppe 2 gegenüber. Jeder Spielführer steht hinter der gegnerischen Gruppe. Der Spielführer der 1. Gruppe schließt die Augen eines Kindes der 2. Gruppe und ruft den geheimen Namen eines Kindes seiner Gruppe auf. Dieses steht auf, geht zum Kind mit den geschlossenen Augen und rührt es mit der Hand auf dem Kopf. Dann setzt es sich wieder auf seinen Platz hin. Nachdem der Spielführer das Kind wieder die Augen zu öffnen lässt, muss es nun raten, wer ihn angerührt hat. Damit es sich aus seinem Gesichtsausdruck oder einer Gestik nicht verrät, klatschen die Mitglieder beider Gruppen rhythmisch die Hände. Das Kind hat nur eine Gelegenheit zu raten. Wenn es richtig rät, dann muss derjenige, der es getan hat zur Gegner-Gruppe gehen und dort vom Spielführer einen neuen geheimen Namen bekommen. Wenn das nicht der Fall ist, soll es selbst Gruppe wechseln und einen anderen geheimen Namen bekommen. Das Spiel setzt sich fort und der Spielführer der 2. Gruppe wählt ein Mitglied der 1. Gruppe aus und schließt ihm die Augen. Das Spiel wird beendet, wenn es seine Gruppe schafft, alle Spieler der gegnerischen Mannschaft sogar auch den Spielführer seiner Gruppe hinzuzufügen.



KIM

Χώρα προέλευσης: Μπαγκλαντές

Παίρνουν μέρος: από 10 παίκτες και πάνω

Ηλικία: από 9 χρονών

Υλικά: 1 δίσκος, 20 ως 30 διαφορετικά μικρά αντικείμενα, όπως πιαστράκια, κέρματα, κλειδιά, αυτοκινητάκια ..., πανί, για κάθε παίκτη μολύβι και χαρτί

Τύπος: εσωτερικός χώρος

Το παιχνίδι Κιμ ανήκει επίσης στην κατηγορία των παιχνιδιών που χρειάζονται μεγάλη παρατηρητικότητα. Ο οδηγός του παιχνιδιού βάζει όλα τα αντικείμενα που διαλέξαμε επάνω σ' ένα δίσκο, για να μπορεί ο καθένας μας να τα παρατηρεί εύκολα. Μετά τα κοιτάζουμε για δύο ή τρία λεπτά πολύ προσεκτικά. Ύστερα ο οδηγός του παιχνιδιού σκεπάζει το δίσκο με το πανί ή τον μεταφέρει έξω από το δωμάτιο. Κατόπιν ο καθένας μας παίρνει μολύβι και χαρτί και προσπαθεί, σε καθορισμένο χρόνο, να θυμηθεί όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα απ' αυτά που είδε προηγουμένως και να τα σημειώσει με το όνομα τους. Νικητής βγαίνει εκείνος που θυμάται τα περισσότερα αντικείμενα. Όταν παίζουν παιδιά προσχολικής ηλικίας που δε μάθανε ακόμη να γράφουν, τότε αυτά ζωγραφίζουν τα αντικείμενα ή ψιθυρίζουν την έννοια τους στο αυτί του οδηγού παιχνιδιού και αυτός τα γράφει στο χαρτί.

Το όνομα αυτού του παιχνιδιού βγαίνει από τον ήρωα του μυθιστορήματος του άγγλου συγγραφέα Ρουντγιάρντ Κίπλιγκ που έγραψε το περίφημο "Βιβλίο της Ζούγκλας". Ο Κίπλιγκ διηγείται σ' αυτό τη ζωή του μικρού Κιμ, του ορφανού γιου ενός άγγλου στρατιώτη, που περιφέρεται στις Ινδίες με σκοπό να βρει τον προορισμό του. Στο σπίτι του εμπόρου Λούργκαν, θα δοκιμαστεί με το παιχνίδι των πολύτιμων λίθων: Ο έμπορος σκορπίζει επάνω σ' ένα δίσκο μία χούφτα διαφορετικά πολύτιμα πετράδια και ο Κιμ μαζί με το γιο του Λούργκαν προσπαθούν με μια γρήγορη ματιά, να βρουν και να περιγράψουν, όσο το δυνατόν περισσότερα πολύτιμα πετράδια, χωρίς να τα βλέπουν. Με αφορμή αυτήν τη σκηνή του μυθιστορήματος, χαρακτηρίζεται η πιο χάνω αναφερόμενη μορφή παιχνιδιών μνήμης, ""Παιχνίδια Κιμ" ή απλά Κιμ.



KIM

Country of origin: Bangladesh

Participants: Ten players and over

Age: From the age of 9 and over

Equipment: 1 tray, 20 or 30 miscellaneous items such as coins, keys, little cars, cloth, pencil and paper for each player

Place: Indoor

The Kim game requires a great observation. The leader of the game places all the items we have chosen on the tray, so that all the items are easily seen. The players have two to three minutes to look at the items very carefully. Then the leader of the game covers the tray with a cloth or takes it out of the room.

Then each player tries to write down on the paper as many items as he can in a limited time. The winner is the player who remembers the most of the items.

The game takes its name after the main character of a book written by Rudyard Kipling who wrote also the amazing "Junglebook".

This story is about a little orphan boy whose name is Kim. Kim wanders around in India to find his destination. Kim finds himself in Lurgans house who is a trader. There he was tested by a game with precious stones: The trader scatters a number of different precious stones on a tray and Kim with Lurgans son try to remember and describe as many stones as possible, without seeing them.



Ο μικρός μύλος

Χώρα προέλευσης: Ζαΐρ

Παίρνουν μέρος: 2 παίκτες

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: ζωγραφισμένη σκακιέρα, μολύβι (ή κιμωλία), ο καθένας 3 πετραδάκια
τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Αυτό το παιχνίδι είναι γνωστό σ' όλη την Αφρική σαν μία απλή μορφή του παιχνιδιού «Μύλος». Εμείς τα παιδιά στο Ζαΐρ δε χρειαζόμαστε ν' αγοράσουμε μία σκακιέρα αλλά τη σχεδιάζουμε μόνοι το. Επάνω σ' ένα χαρτί ή επάνω στην άσφαλτο ή στην άμμο ζωγραφίζουμε το εικονιζόμενο σχήμα: ένα. Τετράγωνο, του οποίου οι γωνίες συνδέονται μεταξύ το. Με διαγώνιες γραμμές. Κάθε παίκτης χρειάζεται τρία πετραδάκια, που διαφέρουν εμφανώς σε χρώμα και μέγεθος από εκείνα του αντιπάλου του. Και μ' αυτά είμαστε έτοιμοι ν' αρχίσουμε το παιχνίδι. Αφού ρίξουμε κλήρο, ποιος θ' αρχίσει πρώτος, βάζουμε εναλλάξ ένα ένα πετραδάκι πάνω στη σκακιέρα. Με την έβδομη κίνηση τα μετακινούμε μόνο κατά μήκος των γραμμών. Όταν τοκλειστούν όλα τα πετραδάκια. Το παίκτη, έτσι ώστε το να μην μπορεί να τα κουνήσει, τελειώνει το παιχνίδι. Το μπλοκάρισμα σημαίνει πάντα ότι ο αντίπαλος έκανε ένα «μύλο»! και είναι ο νικητής. Το μύλος σχηματίζεται από μία κάθετη, οριζόντια, ή διαγώνια σειρά από πετραδάκια με το ίδιο χρώμα. Ο παίκτης που θα κατορθώσει ένα «μύλο» αποκτά το δικαίωμα, στο επόμενο παιχνίδι, να βάλει πρώτος ένα πετραδάκι.

Αν θέλουμε να κάνουμε το παιχνίδι πιο δύσκολο, τότε αλλάζουμε το κανονισμούς. Το μύλος, δηλαδή τρία πετραδάκια. Στη σειρά, ισχύει τότε μόνο όταν το μεσαίο πετραδάκι είναι στο κέντρο του τετραγώνου. Σ' αυτή την παραλλαγή, αντί τετράγωνο, μπορούμε να σχεδιάσουμε έναν κύκλο σε σχήμα ρόδας με οκτώ ακτίνες.



Le petit moulin

Pays d'origine : Zaïre

Participant : 2 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Matériau : un échiquier peint, crayon ou craie, chacun 3 petites pierres

Lieu : espace intérieure ou extérieure

Ce jeu est connu dans toute l'Afrique comme une forme simple du jeu « le moulin ». Nous, les enfants de Zaïre, nous n'avons pas besoin d'acheter un échiquier mais c'est nous qui le dessinons. Sur un papier ou une asphalte ou bien le sable, on dessine un carré, dont les angles sont liées entre elles, à des lignes diagonales. Chaque joueur a besoin de trois petites pierres qui sont évidemment différentes en ce qui concerne la couleur et la taille de celles de son compétiteur, et nous sommes prêts à commencer le jeu.

Dès qu'on tire au sort, pour décider qui sera le premier, on met alternativement une petite pierre sur l'échiquier. Avec le septième mouvement on les déplace seulement par longueur des lignes. Quand toutes les petites pierres d'un joueur sont exclues, de façon que celui-ci ne puisse pas les faire mouvoir, le jeu se termine. Le blocage signifie toujours que le compétiteur a fait un « moulin » et c'est lui qui est le vainqueur. Un moulin peut être formé d'une ligne verticale, horizontale, ou bien diagonale de petites pierres de la même couleur. Le joueur qui accomplira un « moulin » a le droit de placer le premier la petite pierre sur l'échiquier au prochain jeu.

Si on veut rendre le jeu plus difficile, on peut changer les règlements. Un moulin c'est-à-dire trois petites pierres à la ligne, n'est en vigueur que dans le cas où la petite pierre au milieu de la ligne est au centre du carré. Dans cette variation, au lieu du carré, nous pouvons dessiner un cercle à forme de roue de huit rayons.



Σόλο Γκούτι

Χώρα προέλευσης: Μπαγκλαντές

Παίρνουν μέρος: 2 παίκτες

Ηλικία: από 9 χρονών

Υλικά: σκακιέρα (π.χ. από κοντραπλακέ χαρτόνι, ή χαρτί μιλιμετρέ), ο καθένας 16 πετραδάκια, μολύβι, χάρακας, κόλλα

Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Το Σόλο Γκούτι, για ειδικούς σε παιχνίδια επάνω σε σανίδα, είναι γνωστό με το όνομα "το παιχνίδι των 16 στρατιωτών" και έχει ορισμένα στοιχεία από τα παιχνίδια Ντάμα και Άλμα. Τη σκακιέρα την κάνουμε μόνοι μας χωρίς κανένα πρόβλημα. Για το σκοπό αυτό αντιγράφουμε σε μεγέθυνση το εικονιζόμενο σχέδιο, επάνω σε ένα μιλιμετρέ χαρτί και το κολλάμε επάνω σ' ένα κοντραπλακέ, ή το σχεδιάζουμε κατευθείαν σε ένα χαρτόνι με τη βοήθεια ενός χάρακα, ή το σχεδιάζουμε με κιμωλία επάνω σ' έναν πίνακα. Αν θέλουμε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πούλια με διαφορετικά χρώματα, από τα παιχνίδια Άλμα ή το Μύλο, ή πλακίδια από ένα άλλο παρόμοιο παιχνίδι, αυτό είναι καθαρά προσωπική επιλογή. Για να παίξουμε καθόμαστε έτσι ώστε ο καθένας μας να έχει μπροστά του τη βάση ενός από τα δύο τρίγωνα. Μετά βάζουμε τα πούλια όπως τα βλέπουμε στο εικονιζόμενο σχέδιο. Κάθε παίχτης μπορεί να κινήσει κάθε φορά ένα πούλι από την τομή δύο γραμμών σε μία ελεύθερη κατεύθυνση. Αυτό είναι δυνατό μόνο σε οριζόντια, κάθετη και διαγώνια κατεύθυνση. Επίσης επιτρέπεται η κίνηση μπρος ή πίσω. Δεν επιτρέπεται να περνάμε πάνω από τα δικά μας πούλια, αλλά μόνο από τα πούλια του αντιπάλου. Σε τέτοια περίπτωση τα πούλια αυτά θεωρούνται χτυπημένα και τα απομακρύνουμε από το παιχνίδι. Νικητής βγαίνει εκείνος ο παίχτης, που κατορθώνει να αιχμαλωτίσει όλα τα πούλια του αντιπάλου του ή να τα αποκλείσει, ώστε να μην μπορεί αυτός να τα μετακινήσει.

Κι ακόμη κάτι: Μερικά παιδιά σχεδιάζουν στη σανίδα τους, όχι δύο τρίγωνα, αλλά τέσσερα, δηλαδή σε κάθε εσωτερική πλευρά του τετραγώνου από ένα. Έτσι μπορούμε να παίξουμε τέσσερις παίκτες ή δύο παίκτες, οπότε χρησιμοποιεί ο καθένας από δύο τρίγωνα.



SOLO GOUTI

Country of origin: Bangladesh

Participants: Two players

Age: From 9 years and over

Equipment: Chessboard, For each player 16 little stones, pencil, ruler, glue

Place: Indoor or outdoor

Solo Gouti game or else a game of 16 soldiers is played on a board. The chessboard can be made easily on our own. All we have to do is to draw the illustrated sketch on a millimetre paper and then glue it on the plywood. It can be also drawn directly on a cardboard with the help of a ruler, or on the board with a chalk. If we wish we can use checkers of different colours taken from other games. Each player should sit facing the base of the two triangles. Then place the checkers as illustrated.

Each player can move only one checker at a time at the crossings of the two lines in any direction: That is horizontally, vertically and diagonally, forward or backwards. The checkers can't be moved over the other checkers which belong to us, but can be moved over the checkers of the opponent. In such case the checkers are considered to be hit and are excluded from the board.

The winner of the game is the player who manages to have the opponents checkers blocked or excluded.

This game can also be played with four players if instead of drawing one triangle in each of the two sides, we draw one on each of the four sides of the sketch.



Γιουθ

Χώρα προέλευσης: Κορέα

Παίρνουν μέρος: 2 ισομερείς ομάδες με 2 παίκτες η καθεμία

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: μία σκακιέρα ή χαρτόνι σχεδίου, 4 ξύλινα ραβδάκια Γιούθε το καθένα μήκους 10-12 εκατοστά και πλάτος 1-1,5 εκατοστά, ο καθένας 4 πούλια, μολύβι και χαρτί, (διαβήτης)

εργαλεία: μαχαίρι για χάραγμα, μοχλός

Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

Το Γιουθ είναι το πιο γνωστό και αγαπητό κοινωνικό κορεάτικο παιχνίδι, που ενθουσιάζει στον ίδιο βαθμό μικρούς και μεγάλους. Συνήθως το παίζουν το χειμώνα, αλλά προπαντός στο χρονικό διάστημα μεταξύ της παραδοσιακής γιορτής της πρωτοχρονιάς και της πανσέληνου. Στη γιορτή του θερισμού, το φθινόπωρο, παίζει κανείς Γιουθ ευχαρίστως στην ύπαιθρο.

Ακριβώς όπως στα δύο προηγούμενα παιχνίδια είναι εύκολο να κατασκευάσει κανείς μόνος του τη σανίδα του παιχνιδιού. Πάτο σκοπό αυτό χρειαζόμαστε ένα φύλλο χαρτονιού σχεδίου, ένα μολύβι και ένα χάρακα. Όποιος θέλει, σχεδιάζει τους κύκλους μ' ένα διαβήτη,

Σαν πούλια μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πλακάκια από το παιχνίδι (πετά ο ψύλλος), πλακάκια Λέγκο, κουμπιά ή οτιδήποτε παρόμοιο. Για να κάνουμε τα ξυλάκια Γιουθ είναι προτιμότερο να δώσουμε να τα σκαλίσει ένας μεγάλος ή να παρακαλέσουμε να μας βοηθήσει ο μεγαλύτερος αδελφός μας. Τα ραβδάκια Γιουθ από την μία πλευρά πρέπει να είναι επίπεδα και από την άλλη μισοκαμπύλα, δηλαδή σε σχήμα μισοωοειδές. Στο τέλος σημαδεύουμε ένα ραβδάκι επάνω στην επίπεδη επιφάνειά του για παράδειγμα με μία κόκκινη βούλα, ώστε να ξεχωρίζει από τ' άλλα. Για να παίζουμε καθόμαστε σε κύκλο στο έδαφος και σχηματίζουμε δύο ισομελείς ομάδες. Μετά ξεχωρίζουμε ποιοι θα έχουν μονό ή ζυγό αριθμό, ώστε οι παίκτες με μονό αριθμό να παίξουν εναντίον εκείνων που έχουν ζυγό αριθμό.

Κάθε ομάδα συμμετέχει εναλλάξ στο παιχνίδι. Οι παίκτες κάθε ομάδας αποφασίζουν, ποιος θα αναλάβει να μετακινεί τα πούλια και ποιος να ρίχνει τα ραβδάκια. Ο σκοπός του παιχνιδιού Γιουθ είναι να κάνουμε ένα γύρο στην τετράγωνη σκακιέρα με τα τέσσερα πούλια, αντίθετα από ότι κινούνται οι δείκτες του ρολογιού.

Στην αριστερή κάτω γωνία βρίσκεται το σημείο 1 απ' όπου ξεκινάμε. Στο σημείο αυτό πρέπει να ξαναγυρίσουν τα πούλια, αφού περάσουν από τις άλλες γωνίες (1-2-3-4-1).

Όταν όμως φτάσουμε σ' ένα σημείο, που ξεκινάει μία διαγώνιος, μπορούμε να συντομεύσουμε τη διαδρομή και να κινηθούμε αριστερά. Οι συντομεύσεις αυτές που εξηγούνται με αριθμούς είναι οι εξής: 1-2-3-1, 1-2-4-1 και αν έχουμε τύχη, 1-2-5-1.

Ο αριθμός των σημείων που μπορεί κανείς κάθε φορά να προωθήσει τα πούλια του, εξαρτάται από τη διάταξη που παίρνουν τα ραβδάκια, όταν τα ρίξουμε.

Διακρίνουμε πέντε πιθανότητες:

1. ΤΟ: μία επίπεδη πλευρά προς τα πάνω. Ο παίχτης πηγαίνει ένα σημείο μπροστά.
2. ΚΑ ΚΑΪ δύο επίπεδες πλευρές προς τα πάνω. Ο παίχτης πηγαίνει δύο σημεία μπροστά.
3. ΚΟΥΛ: τρεις επίπεδες πλευρές προς τα πάνω. Ο παίχτης πηγαίνει τρία σημεία μπροστά.
4. ΓΙΟΥΘ: τέσσερις επίπεδες πλευρές προς τα πάνω. Ο παίχτης πηγαίνει τέσσερα σημεία μπροστά.
5. ΜΟ: τέσσερις κυρτές πλευρές προς τα πάνω. Ο παίχτης πηγαίνει πέντε σημεία μπροστά.

Αν ρίξουμε ΜΟ και ΓΙΟΥΘ, τότε ξαναπαίζουμε. Κι αν ρίξουμε ΤΟ με το σημαδεμένο ραβδάκι, τότε πηγαίνουμε ένα σημείο πίσω. Αυτό έχει ένα πλεονέκτημα, γιατί όταν εκεί βρίσκεται ένας παίχτης που μας καταδιώκει, μπορούμε να τον χτυπήσουμε (βλέπε κάτω)

Αν φτάσουμε σ' ένα σημείο που βρίσκεται ένα δικό μας πούλι, τότε μπορούμε να συνεχίσουμε το παιχνίδι ταυτόχρονα και με τα δύο πούλια. Αν φτάσουμε σ' ένα σημείο που βρίσκεται ένα πούλι του αντιπάλου, τότε το χτυπάμε. Πράγμα που σημαίνει ότι αυτό πρέπει να γυρίσει πίσω στο σημείο της εκκίνησης. Ενώ εμείς αποκτάμε το δικαίωμα να κάνουμε ακόμη μια κίνηση.



YOUTH

Country of origin: Korea

Participants: Two teams consisting of two players

Age: From 6 years and over

Equipment: Chessboard or sketched cardboard, Four wooden pieces youth 10-12 cm long, 4 checkers for each player, paper and pencil, a pair of compass, knife

Place: Indoor or outdoor

Youth is popular and a wellknown korean game which appeals to players of all ages. It is usually played in Winter, especially after the New Years Day. In Summer it is usually played outside. The chessboard can be easily constructed. All you need is a sketched cardboard, a pencil and a ruler. If you wish you can draw circles with the help of the cycle. Lego pieces, buttons or anything like it can be used as checkers.

The wooden pieces should be made in a special way so us to have one side of it flat and the other curved as illustrated. Mark one of the pieces with a red point on it.

To play the game, sit in a circle on the ground forming two teams. One team will have even number and the other odd number. The team with the even number will play against the team with the odd number. Each team play alternatively. Each team decides who will be in charge of moving the checkers and who will be in charge of throwing the wooden pieces.

The target of the game is to complete one round around the chessboard with the use of four checkers moving counter clockwise.

We begin from the bottom left corner which is number 1. That's where the checkers should reach once they have past the other four angles (1-2-3-4-1). However, if a player reaches one of the angles, he can move diagonally to the left, to make a short cut in order to reach the starting point quickly. The short cut can be taken in the following ways: 1-2-3-1, 1-2-4-1 and if you are lucky enough 1-2-5-1.

The movements of the checkers depending on how the wooden blocks are arranged after throwing them. We have five cases:

1. TO when one wooden block of the five has its flat side upwards, the player makes one move.

2. KAKAI when two flat sides are upwards, the player makes two moves.

3. COOL when three flat sides are upwards, the player makes three moves.

4. YOUTH when four flat sides are upwards, the player makes four moves.

5. MO when four curves sides looking upwards then a player makes five moves.

In case you get MO or YOUTH you play again, but if you get TO w marked piece of wood, then you make one more backwards. It's a p because if you fall on a player who is chasing us , we can beat hi described beneath).

If we fall on one of our checkers then we can continue the csimultaneously with both checkers.

If we fall on a checker of an opponent then it will be bitten, which mea the checker of the opponent will have to go back to the beginning looses his turn and we play again.



Παλατάκι από μπίλιες

Χώρα προέλευσης: Γερμανία

Παίρνουν μέρος: από 2 παίκτες και πάνω

Ηλικία: από 5 χρονών

Υλικά: μία πέτρα σε μέγεθος γροθιάς, λεπτό σχοινί, μήκους 2 μέτρων, κιμωλία (μπαστουνάκι), 1 σακουλάκι με μπίλιες για κάθε παίκτη

Τόπος: εξωτερικός χώρος

Για να το κατασκευάσουμε, βάζουμε κάτω τρεις μπίλιες ώστε να σχηματίσουμε ένα τρίγωνο και η μία να ακουμπά την άλλη. Πάνω σ' αυτές βάζουμε μία τέταρτη μπίλια. Αυτό είναι το «παλατάκι».

Το έδαφος στο οποίο παίζουμε πρέπει να είναι λείο και στερεό (για παράδειγμα ασφαλτος) και είναι προτιμότερο να μη ρίχνουμε και μπίλιες, αλλά να κυλάμε. Από την περιφέρεια του κύκλου λοιπόν, κυλάμε ή ρίχνουμε και μπίλιες και τη μία μετά. Την άλλη, από μία απόσταση πέντε ή έξι μέτρων.

Όποιος καταφέρει να γκρεμίσει το «παλατάκι», παίρνει και και σκορπισμένες μπίλιες των συμπαιχτών του και και τέσσερις μπίλιες που σχηματίζουν «το παλατάκι». Σ' αυτό το παιχνίδι, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αντί για μπίλιες, φουντούκια, κάστανα ή μόνο πετραδάκια.



Das Murmeln – Schlösslein

Herkunftsland: Deutschland

Teilnehmerzahl : ab 2 Spieler

Alter : ab 5 Jahren

Materialien : ein Stein in Faust- Größe , dünne Schnur 2m lang , Kreide , eine Tüte mit Murmeln für jeden Spieler.

Ort : Außenort

Um das Schloss zu schaffen, legt man drei Murmeln so nebeneinander, dass sie ein Dreieck bilden. Darauf legt man eine vierte Murmel. Das ist unser “ Schlösslein”. Dann wirft man seine Murmeln aus einer Entfernung 5 oder 6 Metern. Wer es schafft, das Schlösslein zu zerstören, nimmt alle zerstreuten Murmeln seiner Mitspieler und die vier Murmeln des Schlössleins.

Statt der Murmeln kann man ebenso gut Nüsse, Kastanien oder einfache Steinchen benutzen.



Ψάρια που πηδάνε

Χώρα προέλευσης: Γαλλία

Παίρνουν μέρας: 2 ως 3 παίχτες

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: Σανίδα με λεία επιφάνεια (ή τραπέζι), μήκους τουλάχιστον 1 μέτρου και πλάτους περίπου 20 εκατοστών, μία χαρτοταινία, 1 φύλλο πλαστικό χαρτί κάθε παίχτης, ψαλίδι, 1 καλαμάκι (βεντάλια, ή χαρτόνι) κάθε παίχτης, χρονόμετρο
Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος όταν δε φυσάει αέρας

Πριν αρχίσουμε το παιχνίδι, σχεδιάζουμε και κόβουμε, για κάθε παίχτη, από το πλαστικό χαρτί (ή από χαρτόνι σχεδίου) ένα ψάρι. Μετά λυγίζουμε ελαφρά το κεφάλι και την ουρά του ψαριού προς τα πάνω, για να μην ακουμπά το ψάρι οριζόντια στη "διαδρομή που κολυμπά". Για "το τρέξιμο του ψαριού" βάζουμε, τη σανίδα πάνω σε μία βάση, στο ύψος των γονάτων. Όταν έχουμε περισσότερες σανίδες τις βάζουμε παράλληλα, σε αρκετή απόσταση τη μία από την άλλη. Τη διαδρομή που "κολυμπάνε" τα ψάρια την ορίζουμε με χαρτοταινία. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πάνε τα ψάρια πηδώντας από τη μία άκρη της διαδρομής ως την άλλη. Αυτό το κατορθώνουμε φυσώντας με το καλαμάκι-χωρίς ν' αγγίζουμε- ή κάνοντας αέρα με τη βεντάλια ή με ένα χαρτόνι. Μπορούμε να σκύβουμε επάνω στις σανίδες όσο θέλουμε, εφόσον δεν εμποδίζουμε τους άλλους παίχτες. Αν τα ψάρια που κολυμπούν πέσουν κάτω, ή ξεφύγουν από τη γραμμή της χαρτοταινίας, πρέπει να ξεκινήσουν πάλι από την αρχή. Νικητής βγαίνει εκείνος που οδηγεί το ψάρι του πρώτο στο τέρμα. Αν παίζουμε μόνο σε μια διαδρομή, τότε πρέπει να χρονομετρούμε την απόσταση,



Poissons qui sautent

Pays d'origine : France

Participant : 2 à 3 joueurs

Âge : à partir de 6 ans

Matériau : Une planche lisse (ou une table), de longueur au moins 1 mètre et de largeur approximativement 20 centimètres, Ruban papier, 1 feuille en papier plastique chaque joueur: ciseaux, 1 chalumeau (éventail ou carton), chronomètre

Lieu : Espace intérieur ou extérieur quand il n'y a pas de vent

Avant que nous commençons le jeu, on dessine et coupe, pour chaque joueur, du papier plastique (ou de carton de projet) un poisson. Puis, on plie légèrement la tête et la queue du poisson vers le haut, pour que le poisson ne touche pas horizontalement sur le « trajet où il nage ».

Pour le « cour du poisson » on met la planche sur une base, au niveau des genoux. Quand on a plus de planches on les met parallèlement, à une certaine distance l'une d'autre. On fixe le trajet que les poissons « nagent » avec un ruban papier.

Le but du jeu est que les poissons vont en sautant d'un bout du trajet jusqu'à l'autre. C'est quelque chose qu'on accomplit en soufflant avec le chalumeau -sans toucher – ou en faisant de l'air avec l'éventail ou avec un carton. On peut nous approcher des planches, à condition qu'on n'empêche pas les autres joueurs. Si les poissons qui nagent tombent par terre, ou échappent de la ligne du ruban papier, il faut qu'ils recommencent du début. Le vainqueur sera le premier qui conduit son poisson à la fin. Si on joue seulement à un trajet, il faut qu'on chronomètre la distance.



Χίτο

Χώρα προέλευσης: Ισπανία

παίρνουν μέρας: από 2 παίχτες και πάνω

Ηλικία: από 10 χρονών

Υλικά: ένα κυλινδρικό ξύλο, μήκους περίπου 5-10 εκατοστών και διαμέτρου 3 εκατοστών, πολλά κέρματα (ή μεταλλικές ροδέλες), στρογγυλό κεραμίδι, κιμωλία (ραβδάκι)

Τόπος: εξωτερικός χώρος

Το παιχνίδι χίτο παίζεται πολύ στην Ισπανία, καθώς και σ' τον τον χώρες τον Λατινικής Αμερικής. Για να κατασκευάσουμε μόνοι τον ένα «χίτο», κόβουμε ένα κυλινδρικό ξύλο με διάμετρο τρία εκατοστά και μήκος πέντε ως δέκα εκατοστά.

Για την κατασκευή του πρέπει να προσέξουμε ώστε οι δύο άκρες του «χίτο» να κοπούν κάθετα, έτσι που να μπορεί το ξύλο να στέκεται στο έδαφος. Εκτός απ' αυτό χρειαζόμαστε ένα στρογγυλό κεραμίδι, με πάχος περίπου μισό εκατοστό και διάμετρο οκτώ ως δέκα εκατοστά. Φυσικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μια ανάλογη πέτρα. Σημαντικό είναι μόνο η πέτρα, που ρίχνουμε να έχει βάρος και σωτον σχήμα.

Τώρα, για ν' αρχίσουμε το παιχνίδι, χρειαζόμαστε μόνο μια χούφτα μικρά κέρματα ή μεταλλικές ροδέλες. Μετά χαράζουμε έναν κύκλο στο έδαφος, βάζουμε στο κέντρο το ξύλο και πάνω του μερικά κέρματα, το ένα πάνω στο άλλο.

Ορίζουμε έπειτα ένα σημείο, από το οποίο προσπαθούμε ο τον μετά τον άλλο, με την πέτρα που ρίχνουμε, να βγάλουμε το «χίτο» έξω από τον κύκλο. Σ' αυτήν τον την προσπάθεια τον πρέπει η πέτρα και όσο το δυνατόν περισσότερα κέρματα να μείνουν μέσα στον κύκλο. Όποιος το καταφέρει παίρνει τα τρία κέρματα, τα οποία βρίσκονται πιο κοντά στην πέτρα που έριξε. Έπειτα συνεχίζει ο παίκτης που έχει σειρά.



Hito

Vendi origjinë i lojës: Spanja

Marrin pjesë: nga 2 lojtarë dhe më shumë

Mosha: mbi 10 vjeç

Materialet: Një dru cilindrik me gjatësi pothuajse 5-10 cm dhe diametër 3 cm, Shumë monedha metalike (ose rathë të vegjël metalikë), Një tjegull e rrumbullakët, Shkumës i gjatë

Vendi mjedis të jashtëm

Loja “Hito” luhet shumë në Spanjë, si dhe në të gjitha vendet e Amerikës Latine.

Për të ndërtuar një “Hito”, presim një dru cilindrik me diametër tre cm dhe gjatësi pesë deri dhjetë cm. Për ta ndërtuar duhet të kemi kujdes që dy anët e “hito-s” të priten perpendikularisht, në mënyrë që druri të qëndrojë në tokë.

Përveç kësaj nevojitet një tjegull e rrumbullakët, me trashësi pothuajse gjysmë cm., dhe diametër tetë deri në dhjetë cm. Natyrisht, mund të përdorim një gur të njëjtë. Rëndësi ka që guri që hedhim të ketë peshë dhe formë të saktë.

Tani le të fillojmë lojën. Na duhen vetëm një grusht monedhash të vogla metalike ose rathë metalikë. Pastaj formojmë një rreth në tokë, vendosim në qendër drurin dhe mbi të disa monedha metalike njëra mbi tjetrën.

Caktojmë një pikë nga e cila përpiqemi me radhë, njëri pas tjetrit, me gurin që hedhim të nxjerrim “hito-t” jashtë rrethit. Por gjatë kësaj lëvizjeje, duhet që guri dhe sa më shumë monedha metalike të mbeten brenda në rreth. Kush ia arrin qëllimit, merr të tre monedhat metalike, të cilat gjenden më afër gurit që hodhi. Më pas vazhdon lojtari që ka radhën.



Φτιάχνω λέξεις

Χώρα προέλευσης: Πολωνία

Παίρνουν μέρος: 3 ως 5 παίκτες, οδηγός παιχνιδιού

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: χαρτόνι σχεδίου, χαρτί και μολύβι για κάθε παίκτη

Τύπος: εσωτερικός χώρος

Γι' αυτό το παιχνίδι, κατασκευάζουμε από χαρτόνι σχεδίου, πολλά καρτελάκια που έχουν επάνω γράμματα του αλφάβητου.

Το μέγεθος, το σχήμα και το χρώμα δεν παίζουν ρόλο, απεναντίας σημαντικό είναι να περιέχουν πολλές φορές, όλους τους φθόγγους, όπως «Ε», «Η», «Α», «Ν» και «Σ». Το νόημα του παιχνιδιού είναι να σχηματίσουμε από έναν προκαθορισμένο αριθμό από καρτελάκια, όσες περισσότερες λέξεις μπορούμε. Επίσης συμφωνούμε πόσους γύρους θα παίζουμε. Όταν ο καθένας μας προμηθευτεί ένα χαρτί κι ένα μολύβι κι ο οδηγός του παιχνιδιού έχει ανακατέψει καλά τα καρτελάκια, τότε αυτός μοιράζει σε κάθε παίκτη οχτώ καρτελάκια. Από τώρα έχουμε στη διάθεση μας τρία λεπτά για να σχηματίσουμε λέξεις, με τους φθόγγους που υπάρχουν στα καρτελάκια μας. Κάθε λέξη που βρίσκουμε τη γράφουμε στο χαρτί. Μόλις περάσει η προθεσμία, ο οδηγός του παιχνιδιού φωνάζει "στοπ". Μετά πληροφορούμε τους άλλους παίκτες ποιους φθόγγους έχουμε και τοποθετούμε τα γραπτά μας με τη σειρά. Ύστερα σημειώνουμε τους βαθμούς μας: Κάθε λέξη με τρία γράμματα παίρνει ένα βαθμό, με τέσσερα γράμματα δύο βαθμούς, με πέντε γράμματα τρεις βαθμούς και συνεχίζει ανάλογα. Νικητής βγαίνει εκείνος, που στο τέλος του παιχνιδιού έχει τους περισσότερους βαθμούς.



СОСТАВЛЯЮ СЛОВА

Страна: Польша

Число игроков: 3 – 5 человек ведущий игры

Возраст: с 6 лет и старше

Место: спортзал

Средства: картон, бумага и карандаш для каждого игрока

Для этой игры необходимо приготовить из картона карточки с изображением букв. Размер, схема и цвет карточек не имеет значения. Важно чтобы буквы повторялись несколько раз. Смысл игры заключается в том, чтобы из определённого количества карточек игроки смогли бы составить наибольшее количество слов. Естественно, заранее необходимо обговорить сколько раз будет повторяться эта игра.

Каждый игрок должен подготовиться к игре, взяв бумагу и карандаш. Ведущий игры при этом должен раздать каждому игроку по 8 карточек, заранее помешав их. Дается 3 минуты на составление слов. За это время игрокам необходимо из полученных карточек составить наибольшее количество слов и записать их на бумаге.

С истечением времени ведущий говорит «СТОП» и подводит итоги. Каждое составленное слово из 3 букв получает один балл, из 4 букв два балла, из 5 букв три балла и так далее.

Победителем становится тот, кто в конце игры наберёт больше всего баллов.



Η ναυμαχία

Χώρα προέλευσης: Ιταλία

Παίρνουν μέρος: από 2 παίκτες και πάνω

Υλικά: δυο φύλλα χαρτί μιλιμετρέ κι ένα μολύβι ο κάθε παίκτης

Τόπος: εσωτερικός χώρος

Σ' αυτό το παιχνίδι, που σε της περιοχές είναι γνωστό ως «η λιμνούλα της πάπιας», ο καθένας από της σχεδιάζει σε μιλιμετρέ χαρτί το «θαλάσσιο χάρτη» του; Δηλαδή, ένα τετράγωνο με δέκα κουτάκια πλευρικό μήκος. Κατά μήκος της κάθετης πλευράς του τετραγώνου; Καταχωρούμε με τη σειρά της αριθμούς 1 έως 10, ενώ, κατά μήκος της οριζόντιας, της φθόγγους Α έως Κ. Στο δεύτερο μιλιμετρέ χαρτί σχεδιάζουμε ένα τετράγωνο για να καταχωρούμε εκεί τα «χτυπημένα» πλοία του αντιπάλου και τα κουτάτης που μαντέψαμε λάθος. Μετά ο καθένας της καταχωρεί στο θαλάσσιο χάρτη του, σ' οριζόντια και κάθετη κατεύθυνση της σχηματισμούς των πλοίων. Της «κλασικός» στόλος περιλαμβάνει:

3. τέσσερα θωρηκτά σε τέσσερα κουτάκια, ένα στο καθένα.

2. τρία καταδρομικά σε τρία κουτάκια, ένα στο καθένα

3. δύο αντιτορπιλικά σε δύο κουτάτης, ένα στο καθένα

Όποιος θέλει μπορεί ν» αυξήσει τη δύναμη του στόλου ή να προσθέσει αεροπλανοφόρα, ανά ένα σε κάθε κουτάκι, και υποβρύχια, ανά ένα της. Τότε της θα πρέπει να μεγαλώσουμε της θαλάσσιους χάρτες, ώστε να έχει κάθε πλευρά της μήκος 15 κουτάκια. Αφού καθίσουμε έτσι ώστε να μην μπορεί, κανένας να βλέπει το χάρτη του άλλου, ρίχνουμε κλήρο ποιος θ' αρχίζει τη «ναυμαχία». Εκείνος ο παίκτης που αρχίζει λέει για παράδειγμα: «Β 10». Αν πετύχει το πλοίο του αντίπαλου μπορεί να συνεχίσει το παιχνίδι, ώσπου να «σημαδέψει» λάθος. Και οι δύο παίκτες σημειώνουν της αντίστοιχους θαλάσσιους χάρτες της επιτυχημένες βολές (καθώς και της αποτυχημένες). Μετά από μια αποτυχημένη βολή, συνεχίζει ο αντίπαλος. Όταν χτυπηθεί ένα τετραγωνάκι που βρίσκεται ένα πλοίο ανακοινώνεται ότι «βυθίστηκε». Νικητής βγαίνει εκείνος ο παίκτης που «βύθισε ολόκληρο το στόλο του αντιπάλου.



Luftërat detare

Vendi origjinë i lojës: Itali

Marrin pjesë 2 lojtarë dhe më tepër

Materialet: dy fletë letre milimetrike dhe një laps për çdo lojtar

Vendi i zhvillimit të lojës: Mjedis i brendshëm

Në këtë lojë, që në disa vende njihet si “liqeni i rosës”, secili nga ne vizaton në letër milimetrike “hartën e detit”, domethënë një katror me dhjetë kuti të vogla të gjatësisë anësore. Përgjatë anës perpendikulare të katrorit, regjistrojmë me radhë numrat 1 deri në 10, ndërsa horizontalisht, gërmat nga Α deri në Κ. Në letrën e dytë milimetrike vizatojmë një katror për të futur atje anijet “e sulmuara” të kundërshtarit dhe kutitë që kemi gjetur gabim. Më pas secili nga ne regjistron në hartën e tij të detit, në drejtim horizontal dhe perpendikular skemat e anijeve.

Një flotë ushtarake detare “klasike”, përmban:

3. katër anije fuftarake detare në katër kuti, nga një në çdo kuti.

2. tre kryqëzorë në tre kuti, nga një kryqëzor në çdo kuti.

3. dy destroyerë në dy kuti, nga një destroyer në çdo kuti.

Kush dëshiron, mund të shtojë forcën e flotës së tij detare me anije aeroplambajtëse, nga një në çdo kuti dhe një nëndetëse gjithashtu në çdo kuti. Në këtë rast duhet të zmadhojmë hartat detare, në mënyrë që të ketë çdo anë një gjatësi me 15 kuti.

Pasi të ulemi në mënyrë që të mos shikojmë hartën e njëri tjetrit, hedhim në short, cili do fillojë “luftën në det”. Lojtari që fillon thotë, për shembull: “Β 10”. Në qoftë se qëllon anijen e kundërshtarit, mund të vazhdojë lojën deri sa të “qëllojë” gabim. Të dy lojtarët shënojnë në hartat përkatëse goditjet e suksesshme (si dhe ato të pasuksesshmet). Pas një goditjeje jo të suksesshme, lojën e vazhdon kundërshtari. Kur goditet një katrorë që gjendet një anije, anija shpallet “e mbytur”. Fitues është lojtari që mbyti të gjithë flotën e kundërshtarit.



Ζάρια με σχέδια

Χώρα προέλευσης: Αυστρία

παίρνουν μέρος: από 2 παίκτες και πάνω

Ηλικία: από 5 χρονών

Υλικά: χαρτί και μολύβι ο κάθε παίχτης, κουτί με χρωματιστά μολύβια, ζάρια με αριθμούς ή με χρώματα

Τόπος: εσωτερικός χώρος

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο κυρίως για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Ο καθένας μας παίρνει χαρτί και μολύβι, τις ξυλομπογιές, καθώς και τα ζάρια τα βάζουμε στη μέση του τραπέζιού.

Μετά ο καθένας μας σχεδιάζει ένα ζώο ή ένα αντικείμενο, που πρέπει ν" αποτελείται από έξι τεμάχια: τετράγωνα, τρίγωνα, κύκλους. Αν εμείς διαλέγουμε σαν πρώτο θέμα ένα σπίτι, τότε σχεδιάζουμε τη βασική μορφή του σαν ένα τετράγωνο, τη στέγη, σαν τρίγωνο, όπως και την καμινάδα, δύο παράθυρα και μια πόρτα, σαν μικρά τετράγωνα, Μετά αριθμούμε όλα τα τεμάχια από 1 ως 6. Το σχέδιο δείχνει μια ατμομηχανή με ρεμούλκα. Εδώ πρέπει να σχηματίσουμε δύο ίδια αντικείμενα.

Τώρα ρίχνουμε το ζάρι με τη σειρά, και ο καθένας παίχτης κάθε φορά μπορεί να ζωγραφίσει εκείνο το τμήμα του αντικειμένου, το οποίο έχει τον αριθμό που έφερε το ζάρι. Αν αυτό δείξει έναν αριθμό, ο οποίος ταυτίζεται με εκείνο το τμήμα της εικόνας που έχει ήδη ζωγραφιστεί, τότε πρέπει ο παίχτης που το ζωγράφησε να μείνει έξω ώσπου να τελειώσει ο γύρος. Νικητής βγαίνει εκείνος που κατορθώνει να τελειώσει πρώτος τη ζωγραφιά του. Όταν παίζουν πολύ μικρά παιδιά, παίρνουμε ένα χρωματιστό ζάρι. Τα σχέδια που τα παιδιά ζωγραφίζουν αποτελούνται από γραμμούλες, κύκλους και τελίτσες, όπως για παράδειγμα ένα έντομο. Κάθε χρώμα του ζαριού ορίζει ένα χαρακτηριστικό μέρος του εντόμου: Όταν το ζάρι φέρει μπλε χρώμα, πρέπει να ζωγραφίσουμε την περιφέρεια ενός κύκλου, όταν φέρει κίτρινο μια γραμμούλα, όταν είναι πράσινο μια ή περισσότερες τελίτσες, όταν είναι κόκκινο μια κεραία εντόμου, όταν είναι άσπρο ένα ποδαράκι, όταν βγει πορτοκαλί ένα μάτι. Νικητής βγαίνει εκείνος που τελειώνει πρώτος το σχέδιο του.

Würfel mit Mustern

Herkunftsland: Österreich

Teilnehmerzahl : ab 2 Spieler

Alter : ab 5 Jahren

Materialien : Papier und Bleistift für jeden Spieler , Farbstifte, Würfel mit Zahlen oder Farben

Ort : Innenort

Dieses Spiel ist für Kinder im Vorschul- alter geeignet.

Jedes Kind nimmt Papier, Bleistift, Farbstifte und die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt. Danach zeichnet jeder Spieler ein Tier oder ein Objekt, das aus 6 Teilen bestehen muss: Quadrate, Dreiecke, Kreise. Wenn sie als erstes Thema ein Haus auswählen, dann zeichnen sie seine Grundform als ein Quadrat, sein Dach und sein Schornstein als ein Dreieck, zwei Fenster und eine Tür als kleine Quadrate. Alle Teile werden von 1 bis 6 nummeriert. Nun würfeln die Spieler der Reihe nach, und jeder Spieler kann jedes Mal den Teil des Objektes malen, dessen Zahl er gewürfelt hat. Wenn er ein zweites Mal die gleiche Zahl würfelt, dann muss er eine Runde ausscheiden. Gewinner ist derjenige, der sein Bild als Erster fertig hat.

Wenn sehr kleine Kinder spielen, benutzt man ein Würfel mit Farben statt Zahlen. Die Zeichnungen der Kinder bestehen aus Linien, Kreisen und Punkten wie zum Beispiel ein Insekt. Jede Farbe des Würfels setzt einen bestimmten Teil des Insektes fest. Wenn man blau würfelt, sollte man eine Kreislinie zeichnen, bei Gelb eine Linie, bei Grün ein oder mehrere Punkten, bei Rot einen Fühler des Insektes, bei Weiß ein Beinchen und bei Orange ein Auge. Gewinner ist derjenige, der als Erster seine Zeichnung fertig hat.



Σλάλομ με τη μύτη

Χώρα προέλευσης: Γαλλία

Παίρνουν μέρος: από 3 παίκτες και πάνω

Ηλικία: από 5 χρονών

Υλικά: ένα φύλλο χαρτόνι σχεδίου, μήκους τουλάχιστον 50 εκατοστών, μολύβι, άδεια σπирτόκουτα, χρονόμετρο

Τόπος: εσωτερικός χώρος

Επάνω σ' ένα τραπέζι στερεώνουμε πρώτα, με μια χαρτοταινία. Το χαρτόνι αυτός.

Μετά πάνω σ' αυτό σχεδιάζουμε τη διαδρομή που θα «τρέξουμε». Αυτό σημαίνει, ένα δρόμο, με όσο το δυνατόν περισσότερες στροφές. Που οδηγεί από τη μια πλευρά του χαρτονιού στην άλλη. Και που είναι μόνο ένα ή δύο εκατοστά φαρδύτερος απ' ό,τι είναι ένα σπирτόκουτο. Στην αρχή αυτός διαδρομής βάζουμε ένα «E» και στο τέλος ένα «Αυτός» (αυτό σημαίνει εκκίνηση και τέρμα). Στόχος του παιχνιδιού είναι να σπρώχνουμε με τη μύτη το σπирτόκουτο, όσο το δυνατόν πιο γρήγορα, από το σημείο εκκίνησης μέχρι το τέρμα. Συγχρόνως πρέπει να προσέχουμε να μην «πατάμε» αυτός γραμμές που ορίζουν τη διαδρομή.

Αυτός είναι απαγορευμένο να χρησιμοποιούμε τα χέρια.

Το πώς θα. Τιμωρούνται τα λάθη το κανονίζουμε από την αρχή).

Τώρα. Αν κάποιος κάνει λάθος βγαίνει ένα γύρο απ' το παιχνίδι ή για κάθε λάθος παίρνει ένα βαθμό τιμωρίας.

Αυτός μπορούμε να ορίσουμε ότι αυτός που θα κάνει λάθος θα πάρει το άδεια σπирτόκουτο και θα ξεκινήσει πάλι από την αρχή. Όποιος συγκεντρώσει έναν καθορισμένο αριθμό βαθμών τιμωρίας, ή ξεπεράσει έναν ορισμένο χρόνο πορείας, δίνει ένα ενέχυρο.

Αν είμαστε πολλά παιδιά σχηματίζουμε δύο αντίπαλες ομάδες.

Slalom, avec le nez

Pays d'origine : France

Participant : 3 joueurs ou plusieurs

Âge : à partir de 5 ans

Matériau : une feuille carton de projet, de longueur au moins 50 centimètres., crayon, des boîtes d'allumettes vides, chronomètre

Lieu : Espace intérieur

Tout d'abord on fixe sur une table, à l'aide du ruban papier, notre carton. Ensuite, on dessine le trajet qu'on va parcourir Cela signifie, une route, ayant autant que possible des tournures, qui conduit d'une parie du carton à l'autre, et qui n' est qu' un ou deux centimètres plus large qu'une boîte d'allumettes. Au début du trajet on dessine une « D » (début) et à la fin une « F » (fin). L'objectif du jeu est de pousser avec le nez la boîte d'allumettes, d'autant plus rapidement que possible, du départ à la fin. Simultanément il faut qu'on fasse attention de ne pas marcher sur les lignes qui fixent le trajet. Également, il est interdit qu'on utilise les mains. Comment les erreurs seront punies, on le règle dès le début. En cas que quelqu'un fasse une erreur il perd un tour de jeu ou pour chaque erreur il prend un degré de punition. Par surcroît, on peut déterminer que celui qui fera une erreur prendra la boîte d'allumettes vide et recommencera du début. Celui qui réunit un nombre déterminé de degrés de punition, ou dépasse un certain temps de marche, il met quelque chose en gage. Si on est plusieurs on peut former deux équipes.



Κουτσό

Χώρα προέλευσης: Ουγγαρία
Παίρνουν μέρος: 2 ως 5 παίκτες
Ηλικία: από 7 χρονών
Υλικά: μια κιμωλία, μια πέτρα ο κάθε παίχτης
Τόπος: εξωτερικός χώρος

Με τη γενική ονομασία "κουτσό" παρουσιάζονται τρεις παραλλαγές που η βασική τους μορφή στηρίζεται στο παιχνίδι "παράδεισος και κόλαση" και διαμορφώνονται με περισσότερες δυσκολίες. Συνηθίζεται να μεγαλώνουμε το χώρο του παιχνιδιού με περισσότερα τετράγωνα. Εκτός απ' αυτό, αλλάζουμε τη μορφή του χώρου του παιχνιδιού, όταν του δίνουμε κάθε φορά διαφορετικό σχήμα. Για παράδειγμα, τη μορφή φιδιού, ενός σαλιγκαριού ή ενός τετραγώνου που τελειώνει σε ημικόκλιο.

Σε μια άλλη περίπτωση, όταν γυρίζουμε πίσω πηδώντας, δε σπρώχνουμε με το πόδι την πέτρα, αλλά κάθε φορά τη μεταφέρουμε με άλλο τρόπο. Μπορούμε, για παράδειγμα, πρώτα να την ισορροπήσουμε επάνω στην παλάμη μας, μετά επάνω στη φτέρνα, μετά επάνω στο μηρό, αφού σχηματίσουμε με το σηκωμένο πόδι γωνία, επάνω στο κεφάλι και τελικά, επάνω στο γυρισμένο προς τα πάνω μέτωπο μας, χωρίς ν' αφήσουμε την πέτρα να πέσει στο έδαφος. Η τρίτη περίπτωση τελικά έχει τους ακόλουθους κανονισμούς: Ύστερα από μια επιτυχημένη προσπάθεια σ' όλα τα τετράγωνα, και ένα σωστό ριζιμο της πέτρας επάνω από τους ώμους μπορούμε κάθε φορά να κάνουμε κατάληψη ένα τετράγωνο και να το σημαδεύουμε. Μετά από αυτό, δεν επιτρέπεται σε κανένα παίχτη να μπαίνει μέσα σ' αυτό το τετράγωνο.



ΧΡΟΜΟΪ

Страна: Венгрия
Число игроков: 2 – 5 человек
Возраст: с 7 лет и старше
Место: двор
Средства: кусочек мела, каждый игрок должен иметь камень

Под общим названием «Хромой» представлены три игры, которые являются разновидностями игры «Рай и ад» (эта игра похожа чем – то на игру «Классики», которую дети играют в России). Правила игры, её вид и схема могут меняться. Например, игра может быть проведена имея схему змеи, улитки или в виде прямоугольника с полукругом на конце.

Можно также каждый раз менять способ перемещения камня. Существует много способов. Так, например, можно прыгать и одновременно передвигать камень по земле или прыгать держа камень на ладони (на голове, на плече, на пятке). Существует ещё одна разновидность игры. Первый игрок должен бросить камень через плечо, стараясь при этом попасть в определённую ячейку. Следующим игрокам запрещено попадание в неё. Каждый из игроков должен захватить свою ячейку.



Μπανκονί ι' ίνκα

Χώρα προέλευσης: Ρουάντα

Παίρνουν μέρος: από 2 παίκτες και πάνω

Ηλικία: από 6 χρονών

Υλικά: ένα ραβδί για κάθε παίχτη, μήκους περίπου 1 μ. και διαμέτρου 2 εκ.

Τόπος: εσωτερικός ή εξωτερικός χώρος

«Μπανκονί ι' ίνκα» σημαίνει «ραβδί για βοσκή αγελάδων». Αυτό το παιχνίδι, μας περιγράφεται παρακάτω, ήταν κάποτε στη Ρουάντα για τα παιδιά μια ευχάριστη απασχόληση, όταν έπρεπε όλη τη μέρα να προσέχουν τα ζώα των γονιών μας.

Και μας μέρες μας. Μας, παίζεται πολύ ευχάριστα, αν και δεν υπάρχει η αρχική αφορμή, δηλ. η βοσκή των ζώων. Αν κάποιος δεν έχει ραβδί με μας προκαθορισμένες προδιαγραφές, μπορεί να προμηθευτεί ένα τέτοιο στρογγυλό ξύλο, αρκετά φτηνά, από ένα εργαστήριο όπου κάνουν κατασκευές ή μας λαϊκές αγορές. Για να συνηθίσει κάποιος να. Ισορροπεί ένα ραβδί, πρέπει πρώτα να το βάλει πάνω στην παλάμη του. Μετά να προσπαθήσει να το κρατήσει όρθιο, χωρίς να χρησιμοποιήσει το άλλο χέρι του για βοήθεια, ενώ εμείς οι άλλοι στεκόμαστε σε κύκλο γύρω απ' αυμας.

Όταν ασκηθούμε αρκετά, μ' αυτό τον τρόπο, τότε μπορούμε ν' ανταποκριθούμε μας δυσκολίες του παιχνιδιού.

Πρώτα πρέπει να βάλουμε το ραβδί στην άκρη του τεντωμένου δείχτη του μας χεριού μας και να το ισορροπήσουμε. Μετά πρέπει να. Το μετακινήσουμε στο μεσαίο, τον παράμεσο και στο μικρό δάχτυλο του χεριού, και να το φέρουμε ξανά πίσω, χωρίς να χρησιμοποιήσουμε για βοήθεια το ελεύθερο χέρι: Νικητής ή χαμένος δεν υπάρχει σ' αυτό το παιχνίδι, Αν μας θέλουμε, μπορούμε να οργανώσουμε έναν αγώνα δρόμου: Ορίζουμε μια διαδρομή με αφετηρία και τέρμα. Μετά στεκόμαστε σε μικρή απόσταση ο μας δίπλα στον άλλο και, ισορροπώντας το ραβδί μας πάνω στην άκρη του δακτύλου μας. Τρέχουμε από την αφετηρία στο τέρμα. Αν από κάποιον παίχτη πέσει το ραβδί κάτω, τότε αυτός πρέπει να ξεκινήσει απ' την αρχή. Όποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα είναι φυσικά ο νικητής.



Mpankonj'i inka

Pays d'origine : Rwanda

Participant : 2 joueurs et plusieurs

Âge : à partir de 6 ans

Matériau : une baguette pour chaque joueur, de longueur approximativement 1 mètre et 2 centimètre de diamètre

Lieu : espace intérieur ou extérieur

«Mpankonj'i inka» signifie «une baguette pour la pâture de vaches». Ce jeu, comme il est décrit ci-dessous, était auparavant pour les enfants au Rwanda une occupation agréable, quand il fallait tout le jour qu'ils gardent les animaux de leurs parents.

Afin que quelqu'un se familiarise avec l'équilibre d'une baguette, il faut d'abord qu'il le mette sur la paume de la main. Puis, il essaie qu'il la garde debout, sans qu'il utilise l'autre main pour son aide, tandis que les autres forment un cercle autour de celui-ci. Une fois qu'on est exercés de cette façon, on peut correspondre aux difficultés du jeu.

D'abord, il faut que on place la baguette au bout de l'index tendu d'une main et qu'on l'équilibre.

Ensuite, il faut qu'on la déplace au doigt du milieu, l'annulaire et au petit doigt de la main, et qu'on la porte encore une fois en arrière, sans utiliser la main libre! Vainqueur ou perdu n'existe pas dans ce jeu.

Pourtant, si on veut, on peut organiser une course :on fixe un trajet, un point de départ et une fin. Puis on reste à une petite distance l'un à côté de l'autre et, en équilibrant notre baguette sur le bout du doigt, on court du point de départ vers la fin. Si la baguette d'un joueur tombe par terre, celui-ci est obligé de commencer du début. Celui qui atteint le premier à la fin est le vainqueur.



Αλάτι ψιλό

Για παιδιά κάθονται κάτω σε κύκλο. "Ένα άλλο παιδί, με ένα μαντίλι στο χέρι, χοροπηδάει γύρω από τον κύκλο και τραγουδάει:

Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό

Έχασα τη μάνα μου και πάω να τη βρω

Παπούτσια δε μου πήρε να πάω στο χορό... '

Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό

Έχασα τη μάνα μου και πάω να τη βρω...

Σε αυτό το διάστημα, ρίχνει το μαντίλι πίσω από ένα καθισμένο παιδί και συνεχίζει μέχρι να το καταλάβουν οι άλλοι. Μόλις το καθισμένο παιδί καταλάβει πως του 'λαχε το μαντίλι, σηκώνεται το παίρνει και τρέχει προς τα δεξιά γύρω από τον κύκλο, για να χτυπήσει το παιδί που του 'ριξε το μαντίλι. Το πρώτο παιδί πρέπει να προλάβει, τρέχοντας κι αυτό προς τα δεξιά να βρεθεί στη θέση πού καθόταν το άλλο παιδί και να καθίσει. Αν τα καταφέρει, τότε το παιχνίδι συνεχίζεται με το άλλο παιδί να γυρίζει έξω από τον κύκλο και να τραγουδάει:

Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό ...



Kripë e imët

Fëmijët ulën në formë rrethi. Një fëmijë tjetër me një shami në dorë kërcen rreth e rrotull jashtë rrethit dhe këndon:

Alati psilo, alati hondro

Ehasa ti mana mu qe pao na ti vro

Papoucia de mou pire na pao sto horo...

Alati psilo, alati hondro

Ehasa ti mana mu qe pao na ti vro...

Në këtë kohë, flak shaminë prapa një fëmije që është i ulur dhe vazhdon deri sa ta kuptojnë të tjerët. Sapo e kupton fëmija që i është flakur shamia, ngrihet, e merr dhe vrapon në të djathtë rrotull rrethit, për të goditur fëmijën që i flaku shaminë. Fëmija i parë duhet të arrijë duke vrapuar në të djathtë të ulet në vendin ku ishte ulur fëmija tjetër. Në qoftë se ia arrin qëllimit, atëherë loja vazhdon me fëmijën tjetër që vërtitet jashtë rrethit dhe këndon:

Alati psilo, alati hondro...



Πεντόβολα

Παίζεται και από κορίτσια και από αγόρια. Είναι παιχνίδι αρκετά δύσκολο. Χρειάζεται δεξιότητα και γρηγοράδα. Τα πεντόβολα έχουν ατούς Παξούς την ονομασία «Πεντεγούλια» και στην Κέρκυρα «Γούλια», ενώ στα Χανιά τα λένε «Αλεκαφίδες» Το κάθε παιδί έχει πέντε χαλίκια στρογγυλά και λεία, στο μέγεθος ενός μεγάλου φουντουκιού.

Τα δύο παιδιά που θα πάρουν μέρος στο παιχνίδι κάθονται «κούκου» αντικριστά κι έχουν χάμω, μπροστά τους, τα τέσσερα χαλίκια τους ενώ το πέμπτο το κρατάνε στη χούφτα τους. Ο πρώτος παίχτης πετάει ψηλά το χαλίκι που έχει στη χούφτα του και, με μια γρήγορη κίνηση, ενώ το χαλίκι του είναι ακόμα στον αέρα, προσπαθεί να πάρει από χάμω ένα χαλίκι απ' τα τέσσερα. Αν προλάβει να το πάρει και να χουφτώσει μαζί και το άλλο που κατεβαίνει από ψηλά, συνεχίζει μέχρι να τα πάρει ένα - ένα και τα τέσσερα.

Αν δεν τα καταφέρει, αρχίζει ο άλλος. Ας σημειωθεί ότι κάθε φορά, ο παίχτης αφήνει στην άκρη το πεντόβολο που έπιασε για να πιάσει το άλλο.

Το παιδί που κατάφερε να τα πιάσει ένα - ένα όλα, περνάει στη δεύτερη φάση, πιο δύσκολη. Τα αφήνει όλα κάτω και προσπαθεί να τα πιάσει δυο-δυο. Ύστερα τρία μεμιάς, τέλος τέσσερα μεμιάς.

Μετά κι από αυτές τις δοκιμασίες, το παιδί, ακουμπάει χάμω το μεγάλο δάχτυλο και το δείκτη του αριστερού του χεριού (έφ' όσον βέβαια είναι δεξιόχειρας) έτσι που να σχηματίζει καμάρα και ξαναπετάει το ένα χαλίκι ψηλά προσπαθώντας, όχι πια να πιάσει ένα από τα άλλα, αλλά να σπρώξει από ένα χαλίκι κάθε φορά μέσα στο «φουρνάκι» δηλ. κάτω από την καμάρα.

Τελευταία, το παιδί που έχει περάσει με επιτυχία όλες τις φάσεις του παιχνιδιού, κάνει το παρακάτω: Πετάει όλα τα χαλίκια ψηλά-όχι πολύ ψηλά, βέβαια, για να μη σκορπίσουν-και προσπαθεί να τα ξαναπιάσει όλα στα δυο του χέρια που τα ενώνει με τις παλάμες προς τα κάτω. Οι ράχες των παλαμών, ενωμένες ατούς δείχτες (με τα μεγάλα δάχτυλα από κάτω) σχηματίζουν ένα είδος σκάφης. Όποιο παιδί μπορεί να τα πιάσει όλα, είναι νικητής. Το παιδί που έχασε σε κάποια φάση του παιχνιδιού, όταν ξανάρθει ή σειρά του, δηλ. όταν χάσει ο αντίπαλος του, ξαναπαίζει από το σημείο όπου βρισκόταν. Δεν ξαναρχίζει από την αρχή.



Pendovola

Luhet nga vajza dhe djem. Është një lojë mjaft e vështirë. Për të luajtur duhet virtuozytet dhe shpejtësi. Çdo fëmijë ka pesë çokë të lëmuar dhe të rrumbullakët në madhësinë e një lajthie të madhe.

Dy fëmijët që do të marrin pjesë në lojë janë të ulur “kuku”, përballë dhe kanë para tyre katër çokët, ndërsa çokun e pestë e mbajnë në pëllëmbën e tyre. Lojtari i parë hedh lart çokun që ka në pëllëmbën e tij dhe me një lëvizje të shpejtë, ndërkohë që çoku është akoma në ajër, mundohet të marrë nga poshtë një çok nga katër të tjerë. Në qoftë se arrin ta marrë dhe të mbajë në pëllëmbë edhe çokun që bie nga lart, vazhdon deri sa t'i marrë të gjithë çokët një për një.

Në qoftë se nuk ia arrin, ai e lë lojën dhe fillon tjetri. Duhet thënë se sa herë që lojtari kap çokun, duhet ta vendosë mënjandë dhe të kapë tjetrin. Fëmija që arrin të kapë një nga një të gjithë, kalon në fazën e dytë të lojës, në fazën më të vështirë. I lë të gjitha çokët poshtë dhe mundohet t'i kapë dy e nga dy. Më vonë nga tre, dhe në fund katër përnjëherësh.

Pas këtyrë provave, fëmija mbështet poshtë gishtin e madh dhe gishtin tregues të dorës së majtë (kur përdor dorën e djathtë) në mënyrë që formohet një urë dhe hedh lart një çok duke u munduar jo të kapë ndonjë nga çokët e tjerë, por të shtyjë nga një çok çdo herë në “furrë”, dmth poshtë urës.

Së fundi, fëmija që ka kaluar me sukses të gjitha fazat e lojës, vepron si më poshtë: Hedh të gjithë çokët lart, por jo shumë lart natyrisht, që të mos shpërndahen dhe mundohet t'i kapë me të dyja duart që i ka të bashkuara, duart formojnë një lloj varke, (me gishtërinjtë e mëdhenj nga poshtë). Cili fëmijë mund t'i kapë të gjitha, ai është fituesi. Kur një fëmijë humb lojën, gjatë një faze të lojës, dhe kur t'i vijë përsëri radha, dmth të humbasë kundërshtari i tij, fillon përsëri aty ku kishte ndaluar. Nuk fillon nga fillimi.



Ο τρίτος περισεύει

Χώρα προέλευσης: Ρωσία
Παίρνουν μέρος: 12 ως 20 παίκτες
Ηλικία: από 7 χρονών
Υλικά:

Τα παιδιά ανά ζευγάρια (είναι πίσω από τον άλλον με μέτωπο στον κύκλο), στέκονται γύρω από τον κύκλο. Δυο παιδιά είναι εκτός κύκλου και το ένα κυνηγάει το άλλο. Ο κυνηγός μπορεί να κόψει τον κύκλο και να μπει μέσα για περάσει από την άλλη πλευρά. Το θήραμα τρέχει πάντα κυκλικά, πίσω από τα ζευγάρια. Για να προστατευτεί πρέπει να μπει μπροστά από κάποιο ζευγάρι, οπότε ο πίσω του ζευγαριού πρέπει να τρέξει για να μην τον πιάσει ο κυνηγός και κάνει κι αυτός το ίδιο. Αν ο κυνηγός πιάσει κάποιο παιδί, τότε εκείνος γίνεται κυνηγός και συνεχίζεται έτσι το παιχνίδι.



ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ

Страна: Россия
Число игроков : 12 – 20 человек
Возраст: с 7 лет и старше
Место: двор, спортзал

Игроки стоят вокруг круга парами (один позади другого смотря в круг). Двое игроков находятся за пределами круга, пытаясь один из них поймать другого. Тот кто догоняет имеет право пересечь круг, чтобы очутиться сразу на другой стороне. Тот кого догоняют должен бежать за парами. Чтобы спастись от ловца он может встать впереди любой пары, тогда третий лишний игрок должен убежать, чтобы его не поймали. Если ловец поймает его, то игроки меняются ролями и игра продолжается.



Οι βόλοι (αλλού μπίλιες ή γκαζές)

Οι βόλοι ήταν μικρά μπαλάκια χωμάτινα με σκούρα χρώματα, πράσινο, καφέ, μπλε, βαθύ κόκκινο. Οι γκαζές ήταν γυάλινες μπίλιες που τις έβρισκες στα μπουκάλια της γκαζόζας.

Σήμερα οι γκαζές είναι μικρές και μεγάλες διάφανες από γυαλιά με διάφορα χρώματα μέσα. Υπάρχουν και γκαζές αδιαφανείς, γαλακτώδεις με χρωματιστά «νερά». Στην Εύβοια τους βόλους τους λένε «κοϊνάκια» και τις γκαζές «κέτσες». Υπήρχαν και γκαζές πέτρινες που τις λέγανε «πετρένιες». «Γυαλένια» λένε και τις γκαζές στην Κορινθία. Στην περιοχή Καλαβρύτων (Δάφνη) τις γκαζές τις λένε «μπίλιες» και τους δίνουν διαφορετικές ονομασίες ανάλογα με το μέγεθος. Τις μικρές τις λένε «αμερικανάκια», τις μεγάλες «διπλές».

Ένα από τα παιχνίδια

Τα παιδιά χαράζουν στο χώμα έναν κύκλο και βάζουν μέσα όλα, από μια γκαζά ή και περισσότερες. Ύστερα από αρκετή απόσταση, ρίχνουν την «καλή» γκαζά τους, με τόση δύναμη ώστε να τσουγκρίσει μια απ' τις γκαζές του κύκλου και να τη βγάλει έξω, οπότε ο παίχτης την κερδίζει. Αν όμως, η «καλή» γκαζά μείνει μέσα στον κύκλο, ο παίχτης τη χάνει. Το ίδιο παιχνίδι στη Χαλκίδα τό λένε «Τουτ».



Die Murmeln (“ Bilies” oder “ Gazes”)

Die Murmeln waren kleine Bällchen aus Ton mit dunklen Farben: grün, braun, blau und tiefem rot. Die „ Gazes“ waren Murmeln aus Glas die in einer Gazozafflasche (Gazoza= süssee Mineralwasser) zu finden waren.

Heutzutage sind die „ Gazes“ kleine und grosse durchsichtige Murmeln aus Glas in verschiedenen Farben. Es gibt auch „ Gazes“ die undurchsichtig sind und wasserförmige Farben auf sich haben. In Euboa heissen die Murmeln “ Koinakia” und die „ Gazes“ heissen „ Ketses“. Es gab auch „ Gazes“ aus Stein, die man „ Steinige“ bezeichnet. „Glasige“ bezeichnet man sie in Korinth. In der Umgebung um Kalavrita (bzw. in Daphne) heissen die „ Gazes“ Bilies und man unterscheidet sie namentlich der Grösse nach. Die kleinen nennt man “ Amerikanische” , die grossen nennt man “ Doppelte”.

Das Spiel

Die Kinder gravieren auf der Erde einen Kreis und legen alle jeweils eine oder mehrere Murmeln („ Gazes“) rein. Sie werfen dann ihre sogenannte „ gute“ Murmel mit grösster Kraft, so dass diese, eine der Murmeln anstosst und sie aus dem Kreis entfernt. So gewinnt dann derjenige Spieler. Wenn aber die „ gute“ Murmel im Kreis steckenbleibt , verliert der Spieler.

