

Παιχνίδια ταχύτητας, ανάπτυξης δεξιότητας, διασκέδασης

Σοκολάτα

Στόχος: Ταχύτητα, ετοιμότητα, δεξιότητες

Κανόνες: Όλη η ομάδα κάθεται σε ένα κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου τοποθετούμε μία σοκολάτα, ένα μεγάλο ζάρι, μία ποδιά κουζίνας, 2 γάντια κουζίνας, ένα καπέλο Σεφ, μαχαίρι και πιρούνι.

Κυκλικά, το κάθε μέλος της ομάδας ρίχνει το ζάρι. Το μέλος που θα φέρει έξι, μπαίνει στον κύκλο και πρέπει να προλάβει να φορέσει όλα τα ρούχα/αξεσουάρ και να ανοίξει και να φάει σοκολάτα με το μαχαίρι και το πιρούνι, πριν να φέρει κάποιος άλλος έξι. Καθ'όλη τη διάρκεια που το μέλος της ομάδας που έχει φέρει το έξι ντύνεται, η υπόλοιπη ομάδα συνεχίζει να ρίχνει το ζάρι. Αν εν τω μεταξύ κάποιος άλλος φέρει έξι, ο προηγούμενος σταματάει να τρώει (αν έχει προλάβει) και γδύνεται για να επιστρέψει στον κύκλο. Το νέο μέλος που έχει φέρει έξι ξεκινάει να ντύνεται για να φάει σοκολάτα μέχρι ο επόμενος να φέρει έξι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν τελειώσει η σοκολάτα.

Ομάδα Χολαργού

Ζηλιάρης Σύζυγος/ Το ματάκι

Στόχος: Ετοιμότητα, διασκέδαση

Κανόνες: Η ομάδα κάνει δύο ομόκεντρους κύκλους από ισάριθμα παιδιά. Γίνονται

ζευγάρια (ένας από το μέσα και ένας από τον έξω κύκλο) και κάθονται κάτω, ο ένας ανάμεσα στα πόδια του άλλου (ο πίσω βλέπει την πλάτη του μπροστά). Υπάρχει ένας που δεν έχει ζευγάρι. Αυτός κλείνει το μάτι σε ένα οδηγό από το μέσα κύκλο. Με το που κλείνει το μάτι όλη η ομάδα ξεκινάει να μετράει δυνατά από το ένα μέχρι το δέκα. Ο οδηγός στον οποίο έκλεισαν το μάτι προσπαθεί να σηκωθεί και να πάει σε αυτόν που του έκλεισε το μάτι. Το ταίρι του τον κρατάει όσο πιο δυνατά μπορεί για να μη φύγει. Αν μέσα στα δέκα δευτερόλεπτα καταφέρει να φύγει, τότε αυτός που έμεινε μόνος του κλείνει το μάτι σε κάποιον άλλο και το παιχνίδι συνεχίζει. Αν δεν καταφέρει να φύγει ο οδηγός που του έκλεισαν το μάτι, τότε αυτός που

ήταν μόνος του και πριν συνεχίζει να κλείνει το μάτι μέχρι να έρθει κάποιος σαν ταίρι του.

**Ομάδα Χολαργού/ 1^η Ομάδα Χαλανδρίου/
12^η Ομάδα Θεσσαλονίκης**

Πλίτσι- Πλάτσα

Στόχος: Ετοιμότητα, ψυχαγωγία, άμιλλα

Κανόνες: Οι οδηγοί χωρίζονται σε δύο ομάδες. Ορίζουν τα «στρατόπεδά» τους. Ανάμεσα στα δύο «στρατόπεδα» υπάρχει μία διαχωριστική γραμμή. Μέσα στο «στρατόπεδό» της, η κάθε ομάδα

αποφασίζει μυστικά σε κάθε γύρο του παιχνιδιού αν θα είναι «χταπόδια» ή «στρείδια» ή «θαλάσσιοι ελέφαντες». Με το σύνθημα του συντονιστή, οι δύο ομάδες κατευθύνονται προς τη διαχωριστική γραμμή και τραγουδούν ρυθμικά «Πλίτσι-Πλάτσα». Μόλις φτάσουν στη γραμμή φωνάζουν «1,2,3» και παρουσιάζονται. Αμέσως, η πιο δυνατή ομάδα κυνηγάει τα μέλη της άλλης, τα οποία τρέχουν να επιστρέψουν στο στρατόπεδό τους. Όποιοι πιαστούν, εντάσσονται στην αντίπαλη ομάδα. Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει όλους τους οδηγούς της αντίπαλης ομάδας.

Σημείωση:

Τα χταπόδια είναι πιο δυνατά από τα στρείδια

Τα στρείδια είναι πιο δυνατά από τους θαλάσσιους ελέφαντες

Οι θαλάσσιοι ελέφαντες τρώνε χταπόδια.

2^η Ομάδα Κηφισιάς

Το Τρελό Καπέλο

Στόχος: Κινητικότητα - Διασκέδαση

Κανόνες: Η ομάδα χωρίζεται στα δύο και τοποθετούνται αντικριστά σε απόσταση μεταξύ τους. Κάθε οδηγός έχει ένα νούμερο και ένα ξύλο. Ανάμεσα στις δύο ομάδες υπάρχει ένα καπέλο. Όταν φωνάζει ο αρχηγός ένα νούμερο τρέχουν οι οδηγοί που έχουν το νούμερο από την κάθε ομάδα και με το ξύλο προσπαθούν να σπρώξουν το καπέλο να περάσει τη γραμμή της ομάδας τους.

Ομάδα Οδηγών Ξάνθης

Σερίφης

Στόχος: Ετοιμότητα, ψυχαγωγία.

Κανόνες: Όλη η ομάδα σχηματίζει ένα κύκλο εκτός από έναν που ορίζεται ως «Σερίφης». Ο «Σερίφης» κάθετα στο κέντρο του κύκλου, διαλέγει και «στοχεύει» κάποιον.

Αυτός που δέχεται τον πυροβολισμό πέφτει κάτω. Τώρα είναι η σειρά εκείνων που κάθονται δεξιά και αριστερά του «τραυματισμένου» να μονομαχήσουν έτσι όπως στέκονται στον κύκλο! Εκείνος που δέχεται πρώτος «πυροβολισμό», πέφτει κάτω με τη σειρά του. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο ώσπου τελικά να μείνουν δύο οδηγοί.

Οι τελευταίοι δύο μονομαχούν με τον τρόπο που γινόταν μια μονομαχία σε παλιότερες εποχές- Στήνονται πλάτη με πλάτη. Δίνεται το σύνθημα από το συντονιστή και κατευθύνονται αντίθετα ο ένας από τον άλλο μετρώντας από μέσα τους 10 βήματα. Μόλις ολοκληρώσουν τα βήματα/ μέτρηση γυρίζουν με ταχύτητα ο ένας προς τον άλλο και πυροβολούν. Κερδίζει εκείνος που καταφέρνει να «επιβιώσει».

2^η Ομάδα Κέρκυρας

Πάρε τη Σημαία του Εχθρού



Στόχος: Ανάπτυξη ομαδικής στρατηγικής

Κανόνες: Οι οδηγοί χωρίζονται σε δύο ομάδες. Αντίστοιχα χωρίζεται σε δύο ίσα μέρη και ο χώρος που θα παίξουμε. Η κάθε ομάδα έχει στο χώρο της μία σημαία στον πιο απομακρυσμένο σημείο από το χώρο της άλλης ομάδας. Τα μέλη κάθε ομάδας



μπαίνουνε στο χώρο της άλλης ομάδας με σκοπό να πάρουν την αντίπαλη σημαία. Αν κάποιος ακουμπήσει μέλος αντίπαλης ομάδας μέσα στο δικό τους χώρο, τότε αυτός κοκαλώνει και μπορεί να κινηθεί ξανά μόνο αν τον ακουμπήσει μέλος της δικής του ομάδας. Αν κάποιος πάρει την αντίπαλη σημαία, δεν μπορεί να την αλλάξει χέρια, μέχρι να βγει από το αντίπαλο στρατόπεδο. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να βγει από τα όρια των 2 στρατοπέδων. Κερδίζει όποια ομάδα πάρει πρώτη την αντίπαλη σημαία και περάσει στο δικό της στρατόπεδο.

3^η Ομάδα Καβάλας

Κινέζικο Τόπι

Στόχος: Ανάπτυξη αντανακλαστικών

Κανόνες: Η ομάδα κάθετα σε κύκλο και έχουμε μία μπάλα. Ο αρχηγός πετάει τη μπάλα σε έναν οδηγό και αυτός που κάθετα στα αριστερά από τον οδηγό που πιάνει τη μπάλα πρέπει να πιάσει το δεξί του μάγουλο, ενώ αυτός που κάθετα στα δεξιά του πρέπει να πιάσει το αριστερό του μάγουλο. Η μπάλα συνεχίζει την πορεία της

σε όλο και πιο γρήγορο ρυθμό. Όποιος δεν πιάσει το σωστό μάγουλο 3 φορές βγαίνει από το παιχνίδι.

Ομάδα Γουμένισσας

Σου αρέσει το σπίτι σου;

Στόχος: Κινητικότητα - Διασκέδαση

Κανόνες: Όλοι κάθονται κάτω σε κύκλο και ένας στέκεται όρθιος στη μέση. Ο οδηγός που είναι στη μέση ρωτάει έναν παίκτη της επιλογής του «σου αρέσει το σπίτι σου;». Αν πει όχι, ρωτάει κάποιον άλλο. Αν πει ναι, ρωτάει «με ποιον θέλεις να αλλάξεις;». Ο οδηγός που έχει πει ότι θέλει να αλλάξει επιλέγει ένα σχετικά κοινό χαρακτηριστικό (π.χ. «με όσους φοράνε γυαλιά») και όλοι αυτοί μετακινούνται και ψάχνουν να βρουν άλλη θέση. Ο όρθιος οδηγός προσπαθεί να εκμεταλλευτεί την μετακίνηση και να βρει κενή θέση να κάτσει. Σε κάθε γύρο μένει κάποιος καινούριος στη μέση όρθιος και συνεχίζει το παιχνίδι.

2^ο Πλήρωμα Οδηγών Θεσσαλονίκης

Ανάπτυξη Οικειότητας & Εμπιστοσύνης

Ο Ξιόγκος

Στόχος: Συνεργασία, συνεννόηση, ψυχική και σωματική ισορροπία

Κανόνες: Οι οδηγοί είναι σε ζευγάρια και στο κέντρο της εστίας υπάρχουν καρτέλες

που γράφουν διάφορα μέλη του σώματος (π.χ. μύτη, αστράγαλος, κ.λπ). Κάθε οδηγός τραβάει ένα καρτελάκι και πρέπει να ακουμπήσει το μέλος που αναγράφεται στο σώμα του άλλου παιδιού και συνεχίζουν τραβώντας επόμενα καρτελλάκια. Κερδίζει το ζευγάρι που έχει καταφέρει να τραβήξει

τα πιο πολλά καρτελάκια χωρίς να χάσει την ισορροπία του.

1^η Ομάδα Κορίνθου

Βρες το ταίρι σου

Στόχος: Να αναπτυχθεί άνεση μεταξύ των μελών της ομάδας και να αναπτύξουν γρήγορες αντιδράσεις.

Κανόνες: Οι οδηγοί χωρίζονται σε ζευγάρια. Αρχίζει η μουσική και τα παιδιά σκορπίζονται στο χώρο. Μόλις η μουσική σταματήσει πρέπει ο καθένας να βρει γρήγορα το ταίρι του και να πάρει ο ένας αγκαλιά τον άλλο. Το ζευγάρι που θα «βρεθεί» τελευταίο, βγαίνει από το παιχνίδι. Μόλις ξαναρχίσει η μουσική ξανασκορπίζονται τα παιδιά. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνει ένα ζευγάρι.

2^η Ομάδα Οδηγών Κέρκυρας.

Παραλλαγή: Οι οδηγοί τοποθετούνται σε δύο κύκλους αντικριστά το κάθε ταίρι μεταξύ του και κάθε φορά που αρχίζει η μουσική κινούνται αντίστροφα. Όταν σταματάει η μουσική ψάχνουν να βρουν το ταίρι τους και όταν βρουν κάθονται κάτω. Οι τελευταίοι που θα βρεθούν βγαίνουν έξω.

5^η Ομάδα Βόλου

Κουτάλι

Στόχος: Δεξιοτεχνία, εξοικείωση, ταχύτητα

Κανόνες: Σε δύο κουτάλια σούπας δένουμε στην άκρη μακρύ σπάγγο. Οι οδηγοί

χωρίζονται σε δύο ομάδες και στέκονται σε δύο σειρές αντικριστά η μία

απ' την άλλη. Με το σύνθημα του συντονιστή ο πρώτος οδηγός στην κάθε σειρά περνάει το κουτάλι από το πάνω μέρος του σώματός του κάτω από τα ρούχα του μέχρι να βγει από το κάτω άκρο του σώματος του (π.χ. κάτω από το παντελόνι του) και το δίνει στο διπλανό που το περνάει με την αντίστροφη φορά κάτω από τα ρούχα του και ούτω καθ'εξής. Κερδίζει η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη.

1^η Ομάδα Κέρκυρας

Χωρίς χέρια

Στόχος: Ανάπτυξη οικειότητας, δεξιοτεχνίας

Κανόνες: Η ομάδα κάθεται σε κύκλο και ο πρώτος οδηγός τοποθετεί ένα μπαλάκι στο λαιμό του. Στη συνέχεια προσπαθεί να το δώσει στο διπλανό του χωρίς να το ακουμπήσει κανείς από τους δύο με τα χέρια του.

1η Ομάδα

Έδεσσας

Παιχνίδι εμπιστοσύνης

Στόχος: Ομαδικότητα, ανάπτυξη εμπιστοσύνης, ψυχαγωγία, συγχρονισμός

Κανόνες: Όλη η ομάδα μπαίνει σε ένα κύκλο και γυρίζει να βλέπει ο ένας την πλάτη του άλλου. Σιγά - σιγά κάθονται ο ένας στα πόδια του άλλου. Μόλις όλη η

ομάδα καθίσει στα πόδια, αρχίζει να περπατάει κυκλικά. Όσο διαρκεί η εμπιστοσύνη ο κύκλος κινείται. Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ένας κρίκος του κύκλου «σπάσει».

2^η Μικτή Ομάδα Ν. Ιωνίας Μαγνησίας

Ο πάγκος

Στόχος: Ανάπτυξη εμπιστοσύνης

Κανόνες: Δύο οδηγοί κρατάνε έναν πάγκο. Ένας τρίτος με δεμένα μάτια αναβαίνει πάνω στον πάγκο και στέκεται όρθιος. Οι δύο οδηγοί σηκώνουν λίγο τον πάγκο από το έδαφος (όχι ψηλά) και καλούν τον τρίτο με τα δεμένα μάτια να πηδήξει. Η εντύπωση που έχει σχηματίσει ο τρίτος είναι ότι βρίσκεται πολύ ψηλά. Οι υπόλοιποι οδηγοί προσπαθούν να δημιουργήσουν παρακίνηση και αυτοπεποίθηση στον οδηγό με τα δεμένα μάτια για να πηδήξει.

1^η Ομάδα Κέρκυρας

Παρατηρητικότητας, επικοινωνίας

Παράσιτα

Στόχος: Ανάπτυξη συγκέντρωσης, ομαδικό πνεύμα- επίτευξη κοινού στόχου

Κανόνες: Οι οδηγοί κάνουν τρεις (3) ομάδες. Η κάθε ομάδα στέκεται σε μία σειρά. Δύο από τις ομάδες στέκονται αντικριστά η μία στην άλλη σε απόσταση περίπου 10 μέτρων ή και παραπάνω. Τα μέλη κάθε ομάδας συνεννοούνται μυστικά και επιλέγουν μία λέξη.

Η τρίτη ομάδα, η επονομαζόμενη «Παράσιτα» στέκεται ανάμεσα τους- περίπου στη μέση της απόστασης.

Με το σύνθημα του συντονιστή, οι δύο πρώτες ομάδες αρχίζουν να φωνάζουν με όλη τους τη δύναμη τη λέξη που είχαν προσυμφωνήσει. Παράλληλα, τα «παράσιτα» φωνάζουν δυνατά ασυνάρτητα επιφωνήματα ή και κάτι που έχουν σκεφτεί από πριν με στόχο να εμποδίσουν την κάθε ομάδα να ακούσει/ διακρίνει τι λέει η άλλη.

1^η Ομάδα Παπάγου/ 1^η Ομάδα Τρικάλων

Χέρι πάνω - χέρι κάτω

Στόχος: Ανάπτυξη παρατηρητικότητας

Κανόνες: Κάθεται όλη η ομάδα σε κύκλο και ο αρχηγός δίνει ένα αντικείμενο στο διπλανό του χρησιμοποιώντας τα χέρια του

με περίεργο τρόπο (τα σταυρώνει ή τα βάζει παράλληλα, κ.λπ). Παράλληλα έχει τα πόδια σε θέση σταυροπόδι ή ελεύθερα. Ζητάει από τον επόμενο οδηγό να δώσει με τον ίδιο τρόπο το αντικείμενο δίπλα του. Όταν το δώσει του λέει αν το έκανε σωστά η λάθος. Το ενδιαφέρον συνήθως επικεντρώνεται στα χέρια, αλλά ο αρχηγός αναφέρεται στην στάση των ποδιών όταν λέει σωστά η λάθος. Στόχος είναι με την επανάληψη οι οδηγοί να ανακαλύψουν ποιο είναι το κριτήριο κάθε φορά στο σωστό ή στο λάθος και να καταφέρει όλη η ομάδα να το δώσει «σωστά». Είναι σημαντικό κάθε οδηγός που καταφέρνει να αντιληφθεί το μηχανισμό του παιχνιδιού να μην το φανερώσει στους υπόλοιπους.

1^η Ομάδα Νάουσας/ 1^η Ομάδα Χαλανδρίου

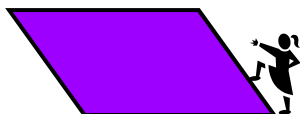
Ιστορία χωρίς τέλος

Στόχος: Ανάπτυξη παρατηρητικότητας και φαντασίας

Κανόνες: Ένας οδηγός βγαίνει έξω και οι υπόλοιποι τον φωνάζουν μετά από λίγο μέσα όπου του λένε ότι έχουν βγάλει μία ιστορία που περιλαμβάνει 5 αντικείμενα που έχουν βάλει στη μέση και την οποία πρέπει να βρει κάνοντας ερωτήσεις που επιδέχονται απάντησης ναι ή όχι. Στην πραγματικότητα ιστορία δεν υπάρχει, αλλά όταν ο οδηγός που ψάχνει την ιστορία κάνει ερωτήσεις που τελειώνουν με λέξη που τονίζεται στη λήγουσα τότε όλη η ομάδα

απαντάει ναι, ενώ αν κάνει ερωτήσεις που η τελευταία τους λέξη τονίζεται σπουδήποτε αλλού απαντούν όλοι όχι. Το αποτέλεσμα είναι να δημιουργηθεί μία πρωτότυπη ιστορία . Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο οδηγός καταλάβει ποιο είναι το κριτήριο με βάση το οποίο του δίνονται οι απαντήσεις.

1^η Ομάδα Θεσσαλονίκης



Ενωμοτιακά και άλλα

Φτιάξε τη μεγαλύτερη αλυσίδα

Στόχος: Ανάπτυξη εφευρετικότητας, δημιουργικό-τητας και συνεργασίας.

Κανόνες: Η κάθε ενωμοτία προσπαθεί να φτιάξει στο έδαφος τη μεγαλύτερη αλυσίδα με οτιδήποτε φορούν επάνω τους. Δεν επιτρέπεται να βάλουν αντικείμενα από το περιβάλλον. Κερδίζει όποια ενωμοτία φτιάξει τη μεγαλύτερη αλυσίδα

Ομάδα Νέας Ξιλαδέλφειας/ Ομάδα Σερρών

Σκυταλοδρομία μπαλονιών

Στόχος: Άμιλλα, σωματική άσκηση

Κανόνες: Η κάθε ενωμοτία μπαίνει σε ευθεία γραμμή. Απέναντι από τις ομάδες στέκονται ισάριθμα στελέχη με τόσα φουσκωμένα μπαλόνια στα πόδια τους όσα είναι τα παιδιά της κάθε ενωμοτίας. Με το σύνθημα του συντονιστή του παιχνιδιού, το πρώτο παιδί φεύγει και τρέχει μέχρι το στέλεχος και προσπαθεί να το πόδι του να σκάσει ένα μπαλόνι. Μόλις σκάσει ένα μπαλόνι τρέχει στο τέλος της γραμμής της ενωμοτίας και ξεκινάει ο επόμενος οδηγός. Κερδίζει η ενωμοτία που θα σκάσει πρώτη όλα τα μπαλόνια.

Ομάδα Κομοτηνής/2^η Ομάδα Κέρκυρας

Παραλλαγή για ομάδες με λίγα στελέχη.

Αντί να βρίσκεται ένα στέλεχος απέναντι από την κάθε ενωμοτία, βάζουμε ένα σκαμνάκι ή μία καρέκλα. Το κάθε παιδί κρατάει το μπαλόνι στο χέρι του και φτάνοντας στο σκαμνάκι πρέπει να κάτσει επάνω του μέχρι να το σκάσει.

Γλυκιά Παραλλαγή: Γεμίζουμε τόσα μπαλόνια όσα και οι οδηγοί με καραμέλες. Τα φουσκώνουμε και τα δένουμε στο πόδι κάθε οδηγού. Κάθε ενωμοτία προσπαθεί να σπάσει όσα περισσότερα μπαλόνια άλλων ενωμοτιών μπορεί και να συλλέξει τις περισσότερες καραμέλες. Κερδίζει η ενωμοτία εκείνη που με το σφύριγμα του αρχηγού έχει μαζέψει τις περισσότερες καραμέλες και έχει ταυτόχρονα και τα περισσότερα δεμένα άθικτα μπαλόνια στα πόδια των οδηγών της.

Ομάδα Άμφισσας

Σκυταλοδρομία με καρφιά

Στόχος: Ανάπτυξη δεξιότητας, διασκέδαση

Κανόνες: Οι ενωμοτίες τοποθετούνται σε παράλληλες γραμμές. Σε καθορισμένη απόσταση απέναντι από τις ενωμοτίες υπάρχουν τόσα ξύλα όσα και οι ενωμοτίες με καρφιά ελαφρώς καρφωμένα (λιγότερα από όσα είναι τα μέλη της ενωμοτίας) και από ένα σφυρί για κάθε ενωμοτία. Τα μέλη κάθε ενωμοτίας τρέχουν και προσπαθούν να καρφώσουν το καρφί με μία σφυριά. Επιστρέφουν στη γραμμή και ξεκινάει το επόμενο μέλος

Κερδίζει η ενωμοτία που έχει καρφώσει περισσότερα καρφιά με λιγότερες σφυριές.

1^η Ομάδα Νάουσας

7^η Ομάδα Βόλου

Στριφογυρίσματα

Στόχος: Βελτίωση αίσθησης προσανατολισμού

Κανόνες: Η Ομάδα μπαίνει σε ένα κύκλο. Στη μέση του κύκλου υπάρχει ένα αντικείμενο. Κάθε οδηγός έχει το ένα χέρι στο αυτί του και με το άλλο δείχνει το αντικείμενο. Ο αρχηγός αρχίζει να μετράει και όλοι ξεκινάνε να στριφογυρίζουν γύρω από τον εαυτό τους. Μόλις ο αρχηγός μετρήσει μέχρι το 20 καθένας προσπαθεί να πιάσει το αντικείμενο που είναι στη μέση του κύκλου

"Εξωγήινη Απειλή" 🚨



Βραδινά Παιχνίδια

Κάθε ενωμοτία είναι ένα διαστημικό πλήρωμα και πηρέ εντολή από την Ευρωπαϊκή Διαστημική Υπηρεσία (γιατί όχι, να υπάρχει και κατι όχι αμερικανικό) να συμμετασσουν σε μια απορρητη αποστολή.

Η ιστορία έχει ως εξής: "Έτος 3000. Μια εξερευνητική αποστολή όταν ταξίδευε στο Νεφελωμα του Ωριωνα έχασε την Επικοινωνία του με την Γη μετά από κάποια περιεργα γεγονότα. Οι επιστημονες έλαβαν περιεργα σημάτα περιεργης κινητικότητας στο αστρικό συστημα και στέλνουν τρεις μεγάλες εξερευνητικές αποστολές (τρεις ενωμοτίες υπήρχαν τότε) για να δουν τι συμβαίνει."

Διάρκεια κάθε σταθμού: 10'

Χώρος: Δάσος

Οι ενωμοτίες έχουν δεμένα τα μάτια τους με τα μαντηλία τους και πηγαινουν από τον έναν σταθμό στον άλλον με σχοινί (Ο υπευθ. του σταθμού υποδεικνυει προς τα που θα πάνε)

1ος Σταθμός

Για να μην επηρεαστεί το πλήρωμα από τις αστρικές ακτίνες παίρνουν το 'διαστημικό υγρό' και λεινουν ένα γριφο. (Σηριγγα χωρίς βελονα-Διαταξη Πλανητων)

2ος Σταθμός

Για να παει η αλλη ενωμοτια (Αναλογα με το σημειο στο οποιο βρισκεται η ενωμοτια αρχη-μεση-τελος ιστοριας >στην αλλη διασταση >να βγει απο την ατμοσφαιρα της Γης >Να εισελθει - "-) πρεπει να περασει απο αυτο το πλεγμα.(Ο ενωμοταρχης ή ένας προσκοπος απο την ενωμοτια που δεν εχει κλειστα τα ματια του βοηθαει τα υπολοιπα ατομα της ενωμ. να περασουν απο το πλεγμα σαν ακτινες Χ (με κοκκινη κορδελα -ειναι καλυτερα- και κουδουνακια) χωρις να ακουμπησουν βεβαια σε αυτο.

3ος Σταθμος

Στην διαδρομη τους συναντησαν ενα εγκαταλελειμενο διαστημοπλοιο το οποιο ανηκει στο αγνοουμενο πληρωμα.Ομως εχει μια διαταξη ασφαλειας (ναρκοπεδιο) ' καποια τετραγωνα απο αυτα δεν πρεπει να τα πατησουν και καποια κενα στα οποια δινονται ερωτησεις και δινεται η πληροφορια στο καθε παιδι σε ποια τετραγωνακια μπορει να παει (κινησεις Βασιλια στο σκακι).Στο τελος ο προηγμενος υπολογιστης δινει μια πληροφορια:

Οι Αριενς (εξωγ. φυλη) επιτεθηκαν στο σκαφος οταν το πληρωμα του διαστημοπλοιου καταλαβε τα σχεδια τους για να εξολοθρευουν την γη.Ολο το πληρωμα ειναι νεκρο και πρεπει να επιστρεψουν στην Γη και να προειδοποιησουν τους Γηινους οτι οι Αριενς εχουν τοποθετησει μια νεοπλουτωνικη βομβα στην Γη.

3ος Σταθμος

Οι Αριενς εχουν εντοπισει το πληρωμα και τους επιτηθενται με κομητες τους οποιους ελεγχουν.(σακιδια ή υπνοσακοι κρεμασμενοι με σχοινη)Χαλανε τα συστηματα πλοηγησης.(Ενωουν κομματια χαρτονι πανω στο οποιο υπαρχει ο αστρικος ουρανος).Δυστυχως χαλασαν και τα μεσα επικοινωνιας με την Γη.

4ος Σταθμος-Τελικος

Τα πληρωματα επειδη δεν μπορουν να επικοινων. με τον Διαστημικο Σταθμο προσπαθουν κερδιζοντας χρονο να απενεργοποιησουν την νεοπλουτωνικη βομβα στην γη.Βομβα-Φωτισμενη Μεγαλη Σκηνη,Πυροκροτητης-φουσκωμενα μπαλονια,ενα απο αυτα εχει κουδουνακι)

Νικητρια ειναι η 1η Ενωμοτια που θα βρει με δεμενα ματια το μπαλονι και παραδωσει στον βαθμοφορο το κουδουνακι.

INDIANA JONES

Ένα άλλο είναι το εξής... "Indiana Jones" (ή πείτε το όπως θέλετε βάση του μύθου που θα διαλέξετε)

Σκοπός του Παιχνιδιού είναι να λύσει κάθε Ενωμοτία μία σειρά απο γρίφους ουτως ώστε να φτάσουν στον τελευταίο & δυσκολότερο από τον οποίο θα πάρουν το χαμένο θουσαυρό.

Κάθε ενωμοτία έχει το δικό της αρχηγείο, από το οποίο στέλνει 1 Πρόσκοπο σε διάφορους

σταθμούς, από τους οποίους θα πρέπει να λύσει μόνος του κάποιον γρίφο & στην συνέχεια να τον μεταδώσει από τον σταθμό πίσω στο Αρχηγείο του, με τέτοιο τρόπο ώστε ακόμα κι αν τον ακούσουν/δουν οι άλλες Ενωμοτίες να μη μπορούν να καταλάβουν τι λέει. Αν καταλάβει κάποια άλλη ενωμοτία τι λέει το μυνήμα που μεταδίδει, χρησιμοποιούν τα στοιχεία υπέρ τους (αν θέλουν) κι έχουν επίσης το δικαίωμα να αναφέρουν τον συγκεκριμένο Πρόσκοπο στον "Indiana" (a.k.a. Αρχηγός). Αν το μυνήμα που "έκλεψαν" είναι το σωστό, τότε ο Πρόσκοπος που το μετέδιδε, μένει στον σταθμό εκείνον ως φυλακισμένος. Αν όμως δεν είναι (διότι μπορεί να μπλοφάρει αν θέλει) τότε φεύγει ένας από την ενωμοτία που πήγε να το πει στον Indiana.

Σε κάθε σταθμό μπορεί να βρίσκοντε το πολύ ένας από κάθε ενωμοτία. Οπότε μπορεί από κάθε σταθμό να ακούγωντε 3-4 φωνές κάθε μια με διαφορετικό τρόπο ομιλίας ή κίνησης, & κάθε ενωμοτία να προσπαθεί να καταλάβει τι λένε. Κάθε αρχηγείο πρέπει να βρίσκεται τουλάχιστον 35μ. μακριά από όλους τους σταθμούς. Ακόμα καλύτερα αν τοποθετηθούν δίπλα δίπλα.!

Τέλος, όποια ενωμοτία φτάσει στον τελευταίο σταθμο, επιλέγεται ένας Πρόσκοπος να τον περάσει. Χωρίς φακό. (Όταν το είχα παίξει εγώ, μας είχαν φτιάξει κάτι σαν ιστό αράχνης από πετονιά για να μην φαίνεται στο σκοτάδι, η οποία πετονιά ήταν συνδεδεμένη σε ένα laser pointer. Άμα ακούμπαγες κάποια πετονιά, "σκοτωνόσουν" & συνέχιζε ο επόμενος Πρόσκοπος). Ο τελευταίος σταθμός μπορεί να διαφοροποιηθεί πάρα πολύ, ανάλογα με τις ανάγκες του μύθου.

ΗΣΥΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΦΙΔΙΟΥ

Έαν έχετε ένα αρκετά μεγάλο κομμάτι χονδρού σκοινιού, μπορείτε κάλιστα να δοκιμάσετε αυτό το παιχνίδι.

Γράψτε στο πάτωμα με κιμωλία μια γραμμή. Χωρίστε τα παιδιά σε δύο ομάδες και τοποθετείστε τους κατά τέτοιο τρόπο ώστε να χωρίζονται απο την γραμμή. Απομακρυνθείτε και σφυρίξτε για την έναρξη του παιχνιδιού.

Τότε η κάθε ομάδα προσπαθεί να τραβήξει προς την πλευρά της όσο περισσότερο σκοινί μπορεί.

Η ΣΟΚΟΛΑΤΑ

Έχουμε ένα μεγάλο ζάρι και μια σοκολάτα ένα μαχαίρι (όχι κοφτερό) και ένα πιρούνι.

Βάζουμε την σοκολάτα, το μαχαίρι και το πιρούνι στο κέντρο της Εστίας μας.

Ξεκινάει όποια ενωμοτία φέρει την μεγαλύτερη ζαριά.

Αυτός που θα φέρνει κάθε φορά το έξι (6) στο ζάρι του πρέπει να πηγαίνει γρήγορα στο κέντρο και να κόβει την σοκολάτα με το μαχαίρι και να την τρώει μόνο με το πιρούνι, οι υπόλοιπες ενωμοτίες συνεχίζουν να παίζουν με το ζάρι κατά σειρά κάθε παιδί μέχρι να βγάλει κάποιος άλλος το έξι και να συνεχίσει αυτός.

ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Γράφουμε σε πολλά χαρτάκια διάφορε εντολές: π.χ.

«Άνοιξε την πόρτα της εστίας»

«Μην αφήσεις κανένα να ανοίξει την πόρτα της εστίας»

«Κάθησαι 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.

ΝΥΧΤΕΡΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

· ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΜΕ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ

Δύο παίκτες με μία σφυρίχτρα και ένα φακό κρύβονται στο δάσος σε απόσταση 200μ. ο ένας από τον άλλο.

Όταν ο ένας σφυρίζει είναι υποχρεωμένος και ο άλλος να σφυρίζει. Σκοπός κάθε παιδιού είναι να ανακαλύψει πρώτο τον αντίπαλο του και να του ρίξει το φως του φαναριού του.

Παραλλαγή: Ακόμη δυσκολότερο γίνεται το παιχνίδι όταν κάθε παίκτης έχει γραμμένο έναν αριθμό στην πλάτη και στο στήθος του. Σκοπός κάθε παιδιού είναι ποιο πρώτο θα διαβάσει τον αριθμό του άλλου. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να κρύβουν τον αριθμό τους με διάφορα αντικείμενα ή τα χέρια τους. Μπορούν μόνο να ξαπλώνουν στο έδαφος και να ακουμπούν τη πλάτη τους και το στήθος τους σε δέντρα, τοίχους κλπ.

· ΚΥΝΗΓΙ ΦΥΓΑΔΩΝ

Δύο παιδιά, οι Φυγάδες, κρύβονται στο δάσος με ένα φακό και μια σφυρίχτρα ο καθένας.

Όταν απομακρυνθούν περίπου 50μ., ο ενωμ/χης σφυρίζει με μία ιδιαίτερη σφυρίχτρα. Τότε οι δύο φυγάδες είναι υποχρεωμένοι να απαντήσουν διαδοχικώς, ο μεν ένας με σφυρίχτρα, ο δε άλλος αναβοσβήνοντας τον φακό του με τη δέσμη προς τον ενωμ/χη και την υπόλοιπη ενωμ/τία.

Μετά από ένα λεπτό ο ενωμ/χης σφυρίζει πάλι για να απαντήσουν οι φυγάδες με τον ίδιο τρόπο, αλλά αντιθέτως.

Στο διάστημα του ενός λεπτού οι φυγάδες μετακινούνται και ο ενωμ/χης με δύο βοηθούς του προσπαθούν να ανακαλύψουν τους φυγάδες.

Τα όρια του παιχνιδιού πρέπει να είναι ευκρινή, όπως ένας δρόμος, ένα χαντάκι, μια κορυφή, ένας βράχος κλπ. Το παιχνίδι παίζεται σε ορισμένο χρονικό διάστημα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΗΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑΣ

· ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Ο ενωμ/χης μοιράζει σε κάθε παιδί από ένα όμοιο απόκομμα εφημερίδας ή βιβλίου ή διαφημιστικού εντύπου. Στο σύνθημα τα παιδιά διαγράφουν, με ένα μολύβι, όλα τα έψιλον που συναντούν μέσα στο κείμενο. Στο δεύτερο σύνθημα, μετά ένα λεπτό, παραδίδουν τα αποκόμματα στον αρχηγό.

Για κάθε διαγραφή παίρνουν ένα βαθμό και για κάθε παράλειψη χάνουν έναν.

· ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ

Ένα μέλος της ενωμοτίας βγαίνει έξω για λίγο. Τα υπόλοιπα μέλη της ενωμοτίας, τα οποία κάθονται σε κύκλο, διαλέγουν μια παροιμία. Κάθε παιδί αναλαμβάνει να πει μία λέξη της παροιμίας ή μια φράση. Μετά φωνάζουν το μέλος της ενωμοτίας που είναι έξω, και μόλις μπει μέσα, όλοι επαναλαμβάνουν την λέξη τους ή τη φράση τους τραγουδιστά και δυνατά. Σκοπός είναι να μαντέψει το παιδί την παροιμία.

· ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ

Οι πρόσκοποι της εν/τίας κάθονται γύρω από ένα τραπέζι. Μπροστά τους με κιμωλία έχουν χαράξει ένα τετράγωνο. Καθένας έχει από 5 σπέρτα. Στη μέση του τραπεζιού είναι ένας κύκλος που λέγεται «το πηγάδι». Τα σπέρτα του καθενός βρίσκονται μέσα στο καρέ του. Ο εν/ρχης δίνει εντολές γρήγορα π.χ. «όλοι δεξιά» τότε όλοι βάζουν ένα σπέρτο έξω από το τετράγωνο δεξιά. «όλοι πάνω», όλοι βάζουν ένα σπέρτο πάνω κ.ο.κ. Αν όμως ο εν/ρχης δώσει εντολή χωρίς τη λέξη «όλοι» τότε αυτή δεν εκτελείται και ο πρόσκοπος που έχασε βάζει ένα σπέρτο στο πηγάδι. Κερδίζει αυτός που θα μείνει με σπέρτα τελευταίος.

· ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Η εν/τία χωρίζεται σε δύο μέρη. Κάθε μέρος μπαίνει σε γραμμή. Σε απόσταση 10μ. από κάθε στίχο υπάρχει ένα χαρτί και ένα μολύβι. Με το σύνθημα ο πρώτος κάθε στίχου 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. Αυτό θα γίνει τρεις φορές συνέχεια. Στο τέλος, κερδίζει το μέρος που παρουσίασε την πιο ωραία και πιο καλλιγραφική πρόταση.

· ΜΙΜΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ

Χωρίζουμε την εν/τία σε δύο μέρη. Κάθε μέρος αναλαμβάνει να παραστήσει ένα επάγγελμα. Κάθε πρόσκοπος από κάτι π.χ. τη δουλειά του μαραγκού. Άλλος κόβει, άλλος πλανίζει, άλλος καρφώνει κ.λ.π. Το άλλο μέρος της εν/τίας πρέπει να μαντέψει εκφράζοντας το πολύ τρεις

υποθέσεις αλλιώςικά χάνει. Το παιχνίδι συνεχίζεται με την μιμική του άλλου μέρους της εν/τίας με άλλο επάγγελμα.

· ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΜΕ ΣΗΜΑΤΑ

Χαράζουμε σε ένα χαρτόνι (0,20 X 0,30) ένα τετράπλευρο παραλληλόγραμμο, που υποδιαιρούμε σε μικρότερα τετράγωνα. Σε μερικά από τα τετράγωνα αυτά σχεδιάζουμε διάφορα σήματα ή σχήματα.

Τα παιδιά, αφού το παρατηρήσουν επί ένα λεπτό, προσπαθούν κατόπιν να το αντιγράψουν ακριβώς από μνήμης.

· ΑΝΑΚΑΤΕΜΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Ο ενωμ/χης δίνει σε κάθε παιδί ένα φάκελο, που περιέχει 9 χαρτάκια με ένα γράμμα στο καθένα. Τα ανακατεμένα αυτά γράμματα σχηματίζουν μία λέξη.

Τα παιδιά ή η ομάδα που θα συναρμολογήσει πρώτη τη λέξη την φωνάζει δυνατά ή την παραδίδει γραμμένη σ' ένα χαρτάκι στον ενωμ/χη.

Παραλλαγή 1: Αντί για γράμματα γράφουμε στα χαρτάκια συλλαβές που να σχηματίζουν δύο ή τρεις λέξεις ή γράφουμε λέξεις που να σχηματίζουν φράσεις.

Παραλλαγή 2: Ο ενωμ/χης γράφει σ' ένα χαρτόνι τέσσερα αγωνίσματα ή άλλες λέξεις με γράμματα ανακατεμένα.

Κερδίζει το παιδί που θα παραδώσει πρώτη σ' ένα χαρτί τα τέσσερα αγωνίσματα.

· Ο ΠΑΤΕΡΑΣ ΜΟΥ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ

Ο ενωμ/χης γράφει στο σε μεγάλο χαρτόνι μερικές ερωτήσεις ή γράφει σε ισάριθμα χαρτιά, όσα είναι τα παιδιά.

Μόλις πάρουν τις ερωτήσεις οι ομάδες, ο αρχηγός λέει: Ο πατέρας μου ονομάζεται «Χαρίλαος». Τότε τα παιδιά πρέπει να συμπληρώσουν το χαρτί με ονόματα, αντίστοιχα των ερωτήσεων, που να αρχίζουν από «Χ».

Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις μπορούν να είναι οι παρακάτω:

ή όνομα μητέρας Χριστίνα

ή όνομα αδελφής Χαρίκλεια

ή όνομα πόλεως που κατοικεί Χαρτούμ

ή όνομα πόλεως που γεννήθηκε Χίος

· Ο ΕΝΩΜΟΤΑΡΧΗΣ ΛΕΕΙ

Τα παιδιά σχηματίζουν γραμμές ή κύκλο όπως στη Γυμναστική. Ο ενωμ/χης δίνει διάφορα γυμναστικά παραγγέλματα. Τα παιδιά, τότε μόνον εκτελούν τις ασκήσεις, όταν ακούσουν πριν από κάθε παράγγελμα τις λέξεις «ο Ενωμοτάρχης λέει». Εάν δεν ακούσουν αυτές τις λέξεις δεν πρέπει να εκτελέσουν τις ασκήσεις.

Εάν π.χ. ο ενωμ/χης δώσει το παράγγελμα «Προσοχή» τα παιδιά δεν πρέπει να σταθούν προσοχή. Τότε μόνο θα σταθούν όταν ακούσουν το παράγγελμα «ο Ενωμοτάρχης λέει Προσοχή».

Κάθε παιδί που χάνει, βγαίνει από το παιχνίδι. Ο τελευταίος που θα μείνει κερδίζει.

· ΠΡΟΦΟΡΙΚΟ ΤΗΛΕΓΡΑΦΗΜΑ

Η ενωμοτία σχηματίζει μία γραμμή. Ο ενωμ/χης παραδίδει ένα τηλεγράφημα, με 15 περίπου λέξεις, στο πρώτο παιδί κάθε ομάδας. Εκείνο μεταβιβάζουν προφορικά το τηλεγράφημα στο δεύτερο παιδί χωρίς να ακούσουν οι άλλοι, και από αυτό σε αυτό φθάνει στο τελευταίο.

Παραλλαγή 1: Αντί να μεταδοθεί το τηλεγράφημα ολόκληρο, από παιδί σε παιδί, μεταβιβάζεται κομματιαστό μία-μία ή δύο-δύο λέξεις χωριστά.

Παραλλαγή 2: Το παιχνίδι παίζεται και στο ύπαιθρο σαν δρομική σκυταλοδρομία με τα παιδιά τοποθετημένα σε μεγάλη απόσταση το ένα με το άλλο.

· ΑΕΡΑΣ - ΓΗ - ΘΑΛΑΣΣΑ

Τα παιδιά κάθονται γύρω σ' ένα τραπέζι ή σε κύκλο στο έδαφος. Ο ενωμ/χης δείχνει ένα παιδί ή του πετάει ένα τοπάκι, ενώ συγχρόνως φωνάζει μία από τις λέξεις Αέρας - Γη - Θάλασσα. Το παιδί πρέπει να απαντήσει με το όνομα ενός πουλιού, ζώου, ψαριού ανάλογα με την λέξη που θα φωνάζει ο ενωμ/χης.

Δεν επιτρέπεται να επαναλαμβάνεται το αυτό όνομα πουλιού, ψαριού ή ζώου που θα έχει αναφέρει άλλο παιδί.

Όταν ο ενωμ/χης φωνάζει την λέξη φωτιά, τα παιδιά πρέπει να φωνάξουν ένα άψυχο αντικείμενο.

Όποιο παιδί μείνει τελευταίο, κερδίζει το ίδιο και η ομάδα του.

· ΤΑ ΑΣΧΕΤΑ ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΑ

Τα παιδιά καθισμένα στη γωνιά τους. Τα παιχνίδια αρχίζει όταν ένας λέει ένα ουσιαστικό. Ο διπλανός πρέπει αμέσως να απαντήσει με ένα άλλο ουσιαστικό εντελώς άσχετο με το πρώτο. Ο πρώτος μπορεί να του το απορρίψει ευρίσκοντας ίσως τη σχέση, οπότε ο δεύτερος χάνει. Αν π.χ. ο πρώτος πει «γκαμήλα» ο δεύτερος χάνει ασφαλώς αν πει «έρημος». Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνει ο νικητής.

· ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΛΕΞΕΩΝ

Ο εν/ρχης έχει ετοιμάσει ένα κατάλογο 36 λέξεων (πόλεων-όρων κ.λ.π.) σ' ένα μεγάλο χαρτί γραμμένο με μαρκαδόρο. Κάθε παιδί που έχει μαζί του ένα χαρτί και ένα μολύβι παρατηρεί επί ένα λεπτό τον κατάλογο και εν συνεχεία προσπαθεί να γράψει όσες περισσότερες σωστές. Χάνεται ένας βαθμός για κάθε λανθασμένη ή ανύπαρκτη λέξη.

· ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΦΥΣΕΩΣ

Μοιράζουμε από ένα πίνακα, σαν τον παρακάτω, σε κάθε ομάδα ή παίκτη.

Κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει όλες τις αντίστοιχες στήλες με λέξεις που να αρχίζουν με το γράμμα της πρώτης στήλης, όπως είναι ο παρακάτω συμπληρωμένος πίνακας.

Το παιχνίδι τελειώνει μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα, ανάλογα με τα γράμματα και τις στήλες.

Όνομα Παίκτη ή Ομάδας :

A/A Γράμμα Λουλούδι Θαλασσινό Πτηνό Ζώο Βαθμοί

1 Α Ανεμώνη Αχινός Αετός Αλεπού 4

2 Ε - - - Ελάφι 1

3 Γ Γαρδένια Γαρίδα Γλαύκα Γάιδαρος 4

4 Κ Καμέλια Καραβίδα Κορυδαλλός Καμήλα 4

5 Σ - Σπάρος Σπουργίτη - 2

Σύνολο: 15

Παραλλαγή: Αντί λουλουδιών, δέντρων κλπ. Μπορούμε να βάλουμε ποταμούς, πόλεις, τίτλους βιβλίων, ονόματα συγγραφέων, έπιπλα, εργαλεία κλπ.

· ΤΑ ΟΜΩΝΥΜΑ

Ένα παιδί, με τη σειρά του, βγαίνει απ' το δωμάτιο. Οι άλλοι διαλέγουν μια λέξη που να έχει δύο σημασίες π.χ. «Ρόδα», τα τριαντάφυλλα και «Ρόδα» ο τροχός ή «Μιλιά» ή ομιλία και «Μηλιά» το δένδρο.

Το παιδί έρχεται πάλι στο δωμάτιο και υποβάλλει τρεις ερωτήσεις σε κάθε παιδί που βρίσκεται στο δωμάτιο:

* Πως την (τον ή το) θέλεις;

* Πότε την (τον ή το) θέλεις;

* Που την (τον ή το) θέλεις;

Σε κάθε ερώτηση τα παιδιά που ερωτώνται δίδουν μιαν απάντηση, είτε για τη μια έννοια είτε για την άλλη. Στην ερώτηση «πως την θέλεις» ή απάντηση μπορεί να είναι: «Με ακτίνες» που είναι τη ρόδα του αυτοκίνητο ή «στο βάζο» που είναι τα τριαντάφυλλα.

Ανάλογες είναι και οι απαντήσεις για το «πότε» και το «πού».

Για κάθε παιδί ορίζουν και άλλα ομώνυμα. Όποιο παιδί ανακαλύψει την λέξη με τις λιγότερες ερωτήσεις κερδίζει.

· ΜΟΥΣΙΚΗ ΡΑΒΔΟΣ

Η εν/τία σε κύκλο καθισμένη. Ένας πρόσκοπος κρατά ένα ραβδί και με αυτό χτυπά στο έδαφος ρυθμικά το σκοπό ενός γνωστού τραγουδιού που τραγουδά νοερός. Ο πρόσκοπος που θα το ανακαλύψει πρώτος κερδίζει ένα βαθμό. Και αν θέλει αλλάζει θέση με τον ... ραβδόχο.

· ΜΕ 10 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ένα παιδί βγαίνει από το δωμάτιο. Ο ενωμ/χης σε συνεργασία με τα παιδιά, ορίζει ένα «αντικείμενο», ένα «ιστορικό γεγονός», ένα «θεατρικό έργο», μια «προσωπικότητα» κλπ.

Όταν συμφωνήσουν, έρχεται το παιδί 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», «πρόσωπο ή γεγονός» κλπ.

ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

· ΕΠΑΝΩ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

Η ενωμοτία χωρίζεται στα δύο.

Η μία ομάδα (Α) από τη μία μεριά του τραπέζιου και η άλλη (Β) από την απέναντι.

Με κλήρο η μία ομάδα, με τα χέρια κάτω από το τραπέζι, μεταβιβάζει από παλάμη σε παλάμη ένα νόμισμα.

Στο παράγγελμα του αρχηγού της (Α) ομάδας «ψηλά τα χέρια» όλοι μαζί οι παίκτες της (Β) ομάδας υψώνουν τα χέρια και τα κατεβάζουν με δύναμη επάνω στο τραπέζι.

Ο αρχηγός της (Α) ομάδας, μετά από συνεννόηση με τα παιδιά του, δείχνει εκείνον, που νομίζει ότι κρατάει το νόμισμα στην παλάμη του. Εάν το ανακαλύψουν, αλλάζουν ρόλο οι ομάδες. Σε κάθε λάθος ανακάλυψη του νομίσματος η ομάδα επιβαρύνεται με ένα βαθμό. Κερδίζει η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους λιγότερους βαθμούς μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα.

· ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ

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

Το διάβασμα αυτό δημιουργεί μια ευχάριστη ατμόσφαιρα με τις διάφορες παρανοήσεις των παιδιών.

· ΣΑΚΟΥΛΙ ΤΟΥ ΑΪ-ΒΑΣΙΛΗ

Μπαίνει ο ενωμ/χης στο δωμάτιο κρατώντας εικονικά ένα σακούλι στον ώμο. Αφήνει το σακούλι στο έδαφος και αρχίζει να βγάζει τα διάφορα δώρα.

Βγάζει το πρώτο δώρο και προσπαθεί με χαρακτηριστικές κινήσεις να δώσει να καταλάβουν τα παιδιά τι πράγμα είναι αυτό. Αυτό που έπιασε από το βάθος του σακουλιού είναι ένα μικρό πραγματάκι που με μια χαρακτηριστική κίνηση κάνει πως το βάζει στο δάκτυλό του. Τα παιδιά πρέπει να καταλάβουν ότι αυτό είναι ένα δακτυλίδι.

Όποιο παιδί νομίζει ότι το κατάλαβε, φωνάζει δυνατά το όνομα του αντικειμένου.

Συνεχίζει με δεύτερο, τρίτο κλπ. Δώρο, που μπορεί να είναι βιβλίο, σπέρτα, τσιγάρα, σουγιές και πολλά άλλα μικρά, μεγάλα, βαριά κλπ. Αντικείμενα.

· Ο ΣΚΥΛΟΣ

Η εν/τία σε κύκλο διαμέτρου 10μ. Ένας πρόσκοπος «ο σκύλος» με δεμένα μάτια έχει στα πόδια του ένα αντικείμενο (κλειδί, κρίκο, σφυρίχτρα), που υποτίθεται πως είναι το φαγητό του το «κόκαλο». Τότε ο εν/ρχης νεύει σε έναν πρόσκοπο του κύκλου και αυτός προσπαθεί με απόλυτη ησυχία να πάρει «το κόκαλο» του «σκύλου». Ο «σκύλος» μόλις ακούσει θόρυβο γαβγίζει και προσπαθεί να πιάσει τον κλέφτη, οπότε γίνεται αλλαγή θέσεων.

· ΝΟΜΙΜΗ ΑΝΤΑΡΣΙΑ

Οι πρόσκοποι είναι παρατεταγμένοι σε μία γραμμή. Ο εν/ρχης δίνει παραγγέλματα και εντολές κινήσεων. Οι πρόσκοποι πρέπει να εκτελέσουν το αντίθετο. Όσοι κάνουν το σωστό χάνουν. Κερδίζει αυτός που μένει τελευταίος.

ΔΡΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

· ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ

Οι πρόσκοποι της ενωμοτίας χωρίζονται σε δύο μέρη. Όλοι δένουν τα μάτια τους. Με το σφύριγμα αρχίζει ο ένας να ψάχνει να βρει κάποιος άλλο. Μόλις συναντηθούν προσπαθεί καθένας ψηλαφιστά να καταλάβει τον άλλο. Ο πρώτος που θα πει το όνομα του άλλου κερδίζει και λύνει τα μάτια του. Το παιχνίδι συνεχίζεται ώσπου να μείνει ο τελευταίος με δεμένα μάτια... ο χαμένος.

· ΤΡΙΑ ΠΑΛΑΜΑΚΙΑ

Ένας φύλακας τοποθετείται με την πλάτη προς τα υπόλοιπα παιδιά, που βρίσκονται σε απόσταση 15 μέτρων πίσω από μια γραμμή. Ο φύλακας κτυπάει τρία παλαμάκια κατά διάφορα χρονικά διαστήματα. Όσο ο φύλακας κτυπάει παλαμάκια τα παιδιά προχωρούν προς αυτόν. Όταν τελειώσει τα τρία κτυπήματα, γυρίζει απότομα και όποιον αντιληφθεί να κινείται, τον στέλνει πίσω από την γραμμή των 15 μέτρων. Όποιο παιδί φθάσει τον φύλακα, παίρνει τη θέση του και ξαναρχίζει το παιχνίδι από την αρχή. Όποιο παιδί κάνει τον φύλακα περισσότερες φορές σ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού κερδίζει.

· ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ

Τα παιδιά βρίσκονται σε απόσταση 20 μέτρων από τον ενωμ/χη. Ο ενωμ/χης έχει γυρισμένη την πλάτη του προς τα παιδιά. Στο σύνθημα του ενωμ/χη όλα τα παιδιά τρέχουν προς το μέρος του. Σε μια στιγμή ο ενωμ/χης γυρίζει απότομα και φωνάζει "αλτ". Τότε όλα τα παιδιά πρέπει να σταματήσουν στην θέση που βρίσκονται και να μείνουν ακίνητα σαν αγάλματα. Όποιο παιδί κινείται βγαίνει από το παιχνίδι.

Παραλλαγή: Όταν ο ενωμ/χης γυρίσει, αντί να φωνάζει "αλτ", φωνάζει ένα παράγγελμα π.χ. "στα τέσσερα", "κουτσό", "με την κοιλιά", "στα γόνατα" κλπ., τότε όλα τα παιδιά σταματούν απότομα και παίρνουν την στάση που άκουσαν από τον ενωμ/χη.

· ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΗ

Το κυνηγητό αυτό είναι σαν το απλό κυνηγητό με τη διαφορά ότι ο κυνηγός είναι υποχρεωμένος να κυνηγήσει εκείνο το παιδί που πέρασε μεταξύ αυτού και του παιδιού που κυνηγούσε.

Για να διακρίνεται ο κυνηγός κρατάει ένα μαντήλι και όταν κτυπήσει ένα παιδί του το δίνει και γίνεται εκείνο κυνηγός.

· ΚΟΤΑ-ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΛΕΠΟΥ

Τα παιδιά (κοτόπουλα) πιάνονται από τη μέση. Ο πρώτος (κότα) προστατεύει τα κοτόπουλα ανοίγοντας στα πλάγια τα χέρια του. Η αλεπού προσπαθεί να πιάσει το τελευταίο παιδί της

ουράς. Τα κοτόπουλα μετακινούνται δεξιά-αριστερά, χωρίς να αφήνουν τη μέση του προηγούμενου, για να αποφύγουν το πιάσιμο από την αλεπού. Όταν η αλεπού πιάσει το τελευταίο κοτόπουλο, τότε γίνεται κότα και το κοτόπουλο αλεπού.

· ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΤΑΜΠΟΥ

Ένα παιδί ορίζεται στην αρχή για κυνηγός. Ο κυνηγός προσπαθεί να κτυπήσει όποιο παιδί μπορέσει. Όποιο παιδί κτυπηθεί παίρνει την θέση του κυνηγού. Όταν όμως ένα παιδί κινδυνεύει να κτυπηθεί και θέλει να προφυλαχθεί, μπορεί να πάρει μια στάση "ταμπού" που την ορίζουν απ' την αρχή του παιχνιδιού π.χ. να σηκώσει το δεξί πόδι, να πέσει κάτω με την πλάτη, να πιάσει με το δεξί του χέρι το αριστερό του πόδι κλπ.

Τα όρια του γηπέδου πρέπει να είναι προκαθορισμένα όποιο παιδί περάσει τα όρια θεωρείται κτυπημένο.

Παραλλαγή: Ο κυνηγός κτυπάει κάθε παιδί που είναι μόνο του, μόλις όμως το παιδί αυτό πιαστεί με ένα άλλο δεν έχει το δικαίωμα ο κυνηγός να το κτυπήσει.

· ΚΥΝΗΓΙ ΠΟΥΛΙΩΝ

Στην πλάτη κάθε παιδιού καρφισώνουμε ένα χαρτάκι με το όνομα ενός πουλιού. Στο σύνθημα του ενωμ/χη, κάθε παιδί προσπαθεί να διαβάσει τα χαρτάκια των άλλων, φυλάγοντας όμως συγχρόνως την πλάτη του ώστε να μη του διαβάσουν το δικό του. Όποιο παιδί καταγράψει τα περισσότερα πουλιά κερδίζει.

· ΨΑΡΕΜΑ

Από την ζώνη κάθε παιδιού δένουμε ένα χαρτονένιο ψάρι με τρόπο που να σέρνεται στο έδαφος. Στο σύνθημα όλα τα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν και να προσπαθούν να πατήσουν το ψάρι του άλλου προσπατεύοντας όμως ταυτόχρονα και το δικό τους. Όποιο παιδί χάνει το ψάρι του βγαίνει από το παιχνίδι. Όποιο παιδί μείνει τελευταίο κερδίζει.

Παραλλαγή: με μπαλόني. Τα παιδιά προσπαθούν να σπάσουν τα μπαλόνια που δένουμε πατώντας τα με τα πόδια τους.

· ΚΟΥΤΣΗ ΑΛΕΠΟΥ

Ένα παιδί με κλήρο γίνεται αλεπού. Τα άλλα σκορπίζουν στο γήπεδο. Η αλεπού βγαίνει από την φωλιά της κάνει τρία βήματα και κατόπιν κυνηγάει τα άλλα παιδιά με κουτσό. Όποιο παιδί κτυπηθεί από την αλεπού τρέχει να σωθεί μέσα στη φωλιά γιατί τα άλλα παιδιά το κτυπούν. Όταν φθάσει στη φωλιά γίνεται αλεπού και κάνει ότι έκανε η πρώτη αλεπού.

ΡΙΠΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

· ΤΑ ΣΤΕΦΑΝΑΚΙΑ

Επάνω σ' ένα αριθμημένο πίνακα 0,40Χ0,60μ. υπάρχουν 5 κάθετα ξύλα ύψους 0,10μ. και 5 μικρά στεφανάκια από σχοινί ή από λάστιχο διαμέτρου 0,15-0,20. Κάθε παιδί με τη σειρά του προσπαθεί να κρεμάσει τα 5 αυτά στεφανάκια από μια ορισμένη απόσταση (3 περίπου μέτρα), επάνω στα κάθετα ξύλα. Το παιδί ή η ομάδα που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι παίζεται ως εξής: Αντί να υπάρχουν στον πίνακα κάθετα ξύλα, υπάρχουν τρύπες μέσα στις οποίες τα παιδιά ρίχνουν τοπάκια του τένις.

· Ο ΤΥΦΛΟΣ ΔΡΑΚΟΝΤΑΣ

Αρκετά μαντήλια προσκοπικά έχουν τυλιχθεί για να σχηματίσουν μικρές μπαλίτσες. Ένας πρόσκοπος με δεμένα μάτια έχει κοντά του τα ... πυρά αυτά. Οι υπόλοιποι πρόσκοποι σχηματίζουν γύρω του κύκλο σε απόσταση 20μ. Ο ενωμοτάρχης σφυράει και κάθε φορά όλοι κάνουν, ένα αθόρυβο βήμα. Ο δράκος αν ακούσει θόρυβο εκσφενδονίζει ένα μπαλάκι. Αν πετύχει τον παίκτη αυτός φεύγει ενώ ο δράκος έχει κερδίσει 5 βαθμούς. Μεταξύ των σφυριγμάτων υπάρχει ένας χρόνος κενός για άνετο παίξιμο του δράκοντα

ΠΑΛΑΙΣΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

· ΤΑ ΚΟΚΟΡΙΑ

Δύο παιδιά τοποθετούνται σε βαθύ κάθισμα μέσα σ' έναν κύκλο διαμέτρου 2 μέτρων. Κάθε παιδί προσπαθεί με σπρωξίματα των χεριών να βγάλει τον αντίπαλο του έξω από τον κύκλο, χωρίς να τεντώσει τα πόδια του ή να πέσει στο έδαφος.

· ΤΡΑΒΗΓΜΑΤΑ

Δύο παιδιά πατούν πάνω σε μία γραμμή με τα πόδια ανοικτά. Πιάνονται με το δεξί χέρι και προσπαθούν το ένα να τραβήξει το άλλο προς το μέρος του. Όποιο μετακινήσει έστω και το ένα πόδι από το έδαφος χάνει.

Παραλλαγή: Το ίδιο γίνεται με σπρωξίματα, δεξιά και αριστερά.

· ΩΘΗΣΗ

Με διασταυρωμένα τα χέρια στο στήθος, ο ένας προσπαθεί να βγάλει τον άλλο από το κύκλο που βρίσκονται.

· ΩΘΗΣΗ-ΚΟΥΤΣΟ

Με σταυρωμένα τα χέρια πίσω και σε θέση κουτσό, ο ένας παίκτης προσπαθεί να βγάλει τον άλλο από τον κύκλο.

Παραλλαγή: Εάν μεγαλώσουμε τον κύκλο, μπορούμε να βάλουμε περισσότερα ζευγάρια.

· ΦΩΤΙΑ ΣΤΟΝ ΚΥΚΛΟ

Τρία ή και περισσότερα παιδιά πιάνονται από τα χέρια γύρω από ένα κύκλο. Στο σύνθημα του ενωμ/χη όλοι τραβούν, ώστε να αναγκάσουν τους αντιπάλους τους να πατήσουν τη γραμμή ή μέσα στον κύκλο. Όποιος πατήσει χάνει βαθμό.

Παραλλαγή: Στο κέντρο του κύκλου τοποθετούμε μία κορύνα. Όποιος ρίξει την κορύνα, χάνει ένα βαθμό.

· ΟΙ ΤΡΕΙΣ ΣΗΜΑΙΕΣ

Ένα σχοινί 12 μέτρων δεμένο στις δύο άκρες του σχηματίζει ένα τρίγωνο. Μέσα από κάθε γωνία τοποθετείται ένα παιδί. Σε απόσταση 2 μέτρων από κάθε γωνία είναι τοποθετημένο ένα σημαϊάκι. Στο σύνθημα του ενωμ/χη κάθε παιδί προσπαθεί να πιάσει το σημαϊάκι που έχει μπροστά του.

Παραλλαγή: Αντί να σπρώχνουν με την μέση τους τοποθετούνται έξω από το σχοινί. Τραβούν με το ένα χέρι και με το άλλο προσπαθούν να πιάσουν το σημαϊάκι.

Παραλλαγή: Αντί να τοποθετηθεί ένας παίκτης σε κάθε γωνία, τοποθετούνται δύο ή τρεις ή και όλοι μαζί προσπαθούν για να πιάσει ένας απ' αυτούς το σημαϊάκι.

· ΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΠΡΗΝΗΔΟΝ

Όλα τα παιδιά σε κύκλο και στη θέση του Πρηνηδόν. Κάθε παιδί προσπαθεί να κάνει τον διπλανό του να ακουμπήσει τα γόνατά του στο έδαφος ή να μετακινήσει τα πόδια του.

· ΔΙΑΣΠΑΣΗ ΜΕΤΩΠΟΥ

Η ενωμοτία χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μια ομάδα κλείνει τα μάτια της με το μαντήλι και ανοίγουν τα πόδια τους. Τα μέλη της άλλης ομάδας προσπαθούν να περάσουν κάτω από τα πόδια των άλλων χωρίς να γίνουν αντιληπτοί. Αν γίνουν αντιληπτοί τότε πιάνονται με τα δύο χέρια και πάνε στην αρχή περιμένοντας τη σειρά τους. Κερδίζει η ομάδα που επιτύχει τις περισσότερες διασπάσεις μέσα σε τρία λεπτά.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

· ΠΕΤΑΞΕ Η ΜΥΓΑ

Τα παιδιά τοποθετούνται σε κύκλο με τις παλάμες ενωμένες σαν να κρατούν μια μύγα. Ο ενωμ/χης τοποθετείται στο κέντρο του κύκλου με μια μπάλα στα χέρια. Από τη θέση αυτή προσποιείται ότι μεταβιβάζει την μπάλα σ' ένα παιδί του κύκλου ενώ την ρίχνει σε άλλο. Εάν κατά την προσποίηση το παιδί ανοίξει τις παλάμες του για να πιάσει την μπάλα και του φυγή η "μύγα" τότε χάνει ένα βαθμό. Χάνει επίσης ένα βαθμό, όταν δεν πιάσει την μπάλα που του μεταβιβάζει στην πραγματικότητα ο ενωμ/χης. Σε κάθε πιάσιμο της μπάλας και γρήγορη μεταβίβαση της στον ενωμ/χη κερδίζει ένα βαθμό. Το παιδί που θα συγκεντρώσει πρώτο 6 βαθμούς παίρνει τη θέση του ενωμ/χη στο κέντρο.

· ΚΑΓΚΟΥΡΟ

Η ενωμοτία μπαίνει σε μία σειρά. Με το σφύριγμα του ενωμοτάρχη 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 ενωμ/τίας.

· ΚΟΡΟΪΔΟ

Οι παίκτες σχηματίζουν κύκλο και μεταβιβάζουν την μπάλα ο ένας στον άλλο. Στο κέντρο του κύκλου τοποθετείται ένα παιδί. Κατά την διάρκεια της μεταβίβασης δεν πρέπει να πιάσει την μπάλα το παιδί που βρίσκεται στο κέντρο. Αν την πιάσει αλλάζει θέση με αυτόν που την πέταξε.

· ΚΑΤΑΚΤΗΤΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ

Η εν/τία χωρίζεται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα διαθέτει μία μπάλα ή ένα μπαλάκι. Με το σύνθημα κάθε πρόσκοπος με τη σειρά του, πετάει τη μπάλα όσο γίνεται πιο ψηλά και μπροστά ώστε τρέχοντας να την ξαναπιάσει χωρίς να κτυπήσει το έδαφος. Με το πιάσιμο κοκαλώνει. Εκεί παραδίδει την μπάλα στον επόμενο για να συνεχίσει την κατάκτηση του εδάφους κατ' αυτόν τον τρόπο. Αν πέσει η μπάλα επιστρέφει στο προηγούμενο σημείο εκεί που περιμένει ακόμα ο προηγούμενος. Κερδίζει το μέρος που προχώρησε περισσότερο από την αρχική γραμμή.

· Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ

Πάνω σε μία βάση τοποθετούνται 3 μπάλες ή 3 κορύνες. Ένα παιδί γίνεται "Φύλακας του Πύργου". Τα άλλα παιδιά σχηματίζουν κύκλο γύρω από την βάση και από απόσταση περίπου 8 μέτρων προσπαθούν να ρίξουν μια από τις τρεις μπάλες, με μια μπάλα που διαθέτουν. Ο φύλακας αποκρούει τις βολές. Όταν ένα παιδί του κύκλου ρίξει μία από τις τρεις μπάλες, γίνεται φύλακας.

· ΚΥΝΗΓΙ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

Οι παίκτες συγκεντρώνονται μέσα σε κύκλο. Ο ενωμ/χης ρίχνει τη μπάλα προς τα επάνω έτσι ώστε να πέσει περίπου στο κέντρο του κύκλου. Κατά την επιστροφή της ένας παίκτης-τον οποίο έχει φωνάξει ο ενωμ/χης- την πιάνει, ενώ οι άλλοι τρέχουν να σωθούν. Ο παίκτης που την έπιασε προσπαθεί να χτυπήσει εκείνους που τρέχουν. Όταν κτυπήσει ένα παίκτη, τότε ο κτυπημένος βγαίνει από το παιχνίδι. Εάν δεν επιτύχει στην προσπάθεια του, αρχίζει πάλι από την αρχή το ρίξιμο ο ενωμ/χης. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρις ότου παραμείνει ένας νικητής.

· ΑΣΠΙΔΟΦΟΡΟΣ

Ένα παιδί που ορίζεται με κλήρο, κρατάει ένα καπάκι κατσαρόλας και ονομάζεται Ασπιδοφόρος. Άλλο ένα παιδί κρατάει ένα τοπάκι του τένις. Στο σύνθημα του ενωμ/χη, ο ασπιδοφόρος προφυλάγεται με την ασπίδα του από το τοπάκι, που του πετούν τα άλλα παιδιά. Όταν ένα παιδί κατορθώσει και τον χτυπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, τότε γίνεται αυτό ασπιδοφόρος. Κερδίζει το παιδί που θα κρατήσει περισσότερη ώρα την ασπίδα.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι γίνεται ζωηρότερο και διασκεδαστικότερο όταν παίζεται με δύο ασπίδες και δύο ασπιδοφόρους.

· 1-2-3-4-5

Η ενωμοτία χωρίζεται σε δύο ομάδες. Ο ενωμοτάρχης πετά μια μπάλα στον αέρα. Ο πρόσκοπος που θα την πιάσει αρχίζει να μετρά ως το πέντε ενώ ταυτόχρονα οι άλλοι προσπαθούν να του πάρουν την μπάλα.

· ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΛΑΚΙ

Κάθε πρόσκοπος με τη σειρά του τοποθετεί ένα μπαλάκι πάνω στο παπούτσι του. Σηκώνει το πόδι του όσες περισσότερες φορές μπορεί κερδίζοντας κάθε φορά ένα βαθμό. Έτσι μπορεί να ανακηρυχθεί ο ... πρωταθλητής της εν/τίας στην ισορροπία.

· ΚΟΡΟΪΔΟ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Η ενωμοτία χωρίζεται σε δύο ομάδες και σκορπίζονται μέσα στο γήπεδο της καλαθοσφαίρισης. Το παιχνίδι αρχίζει με αναπήδηση της μπάλας μεταξύ των δύο αντιπάλων παικτών. Η ομάδα που θα πάρει την μπάλα την μεταβιβάζει από παίκτη σε παίκτη. Η αντίπαλος ομάδα προσπαθεί να την κατακτήσει για να κάνει το ίδιο, που έκανε και η προηγούμενη. Η ομάδα που θα την διατηρήσει επί περισσότερο χρονικό διάστημα θεωρείται νικήτρια.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

· ΜΙΚΡΟΙ ΚΥΚΛΟΙ

Ένα ή περισσότερα παιδιά κλείνουν τα μάτια τους. Τα άλλα σκορπίζουν μέσα στο γήπεδο σε ακτίνα 15-20 μέτρων. Κάθε παιδί χαράζει, εκεί που βρίσκεται ένα κύκλο 1μ. διαμέτρου και περιμένει μέσα σ' αυτόν. Τα παιδιά που δεν βλέπουν κυκλοφορούν μέσα στο χώρο και προσπαθούν να ακουμπήσουν όποιον συναντήσουν μπροστά τους. Τα παιδιά των κύκλων δεν έχουν δικαίωμα να εγκαταλείψουν τον κύκλο. Μπορούν μόνο να πατούν το ένα πόδι μέσα στον κύκλο και το άλλο έξω. Δεν επιτρέπεται να ακουμπούν το έδαφος με τα χέρια ή να είναι ξαπλωμένα. Μπορούν μόνο να γονατίζουν ή να χαμηλώνουν για να αποφύγουν το πιάσιμο. Όταν ένα παιδί πιαστεί κλείνει τα μάτια του και το άλλο παιδί μπαίνει στον κύκλο και αλλάζουν ρόλους.

· ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗΣ ΦΩΝΗΣ

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο. Ένα παιδί με δεμένα μάτια, στο κέντρο του κύκλου, κρατάει ένα σχοινάκι που έχει δεμένο στην άκρη του ένα τοπάκι του τένις. Το σχοινάκι πρέπει να έχει μήκος όσον η ακτίνα του κύκλου. Ο πρόσκοπος με τα δεμένα μάτια του κέντρου γυρνάει κατά μία φορά του κύκλου την άκρη του σκοινιού με το τοπάκι στην άκρη. Όποιο παιδί χτυπήσει το τοπάκι είναι υποχρεωμένο να φωνάξει μία λέξη ή να βγάλει μία κραυγή ζώου, που θα του υποδείξει ο πρόσκοπος με τα δεμένα μάτια. Από τη φωνή αυτή ο πρόσκοπος με τα δεμένα μάτια προσπαθεί να καταλάβει ποιος φώναξε και να τον ονομάσει. Αν το επιτύχει αλλάζουν θέση. Τα παιδιά πρέπει να αποφεύγουν το κτύπημα του τοπιού πηδώντας ελαφρά, χωρίς όμως να φύγουν από την νοητή ακτίνα του κύκλου.

· ΚΟΜΤΟΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Η εν/τία χωρίζονται σε δυάδες και κάθε δυάδα διαθέτει ένα σχοινί. Με το σφύριγμα κάθε πρόσκοπος που έχει το ένα χέρι πίσω προσπαθεί με το άλλο χέρι να δέσει εν συνεργασία σε το ταίρι του τον ορισθέντα κόμβο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τους νικητές και με διάφορους κόμβους.

· ΚΙΝΕΖΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Η εν/τία κάθεται σε ένα τραπέζι και είναι χωρισμένη σε δύο μέρη. Κάθε πρόσκοπος διαθέτει δύο σπιρτόξυλα και κάθε μέρος ένα φασόλι. Ο πρώτος κάθε ομάδας πιάνει με τα σπιρτόξυλα το φασόλι χρησιμοποιώντας σαν τσιμπίδα και το μεταβιβάζει στον άλλον, ο οποίος πρέπει να το πάρει και να το δώσει με τον ίδιο τρόπο. Κερδίζει το μέρος της εν/τίας που θα κάνει γρηγορότερα τη μεταφορά.

ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ Η ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ

Τα παιδιά μαζεμένα σ' ένα σημείο του γηπέδου με δεμένα μάτια περιμένουν να ακούσουν το σφύριγμα του ενωμ/χη που βρίσκεται σε απόσταση 20 μέτρων από τα παιδιά. Κατά διάφορα χρονικά διαστήματα ο ενωμ/χης σφυρίζει για να τους καθοδηγήσει.

Οι πρόσκοποι προσπαθούν να φθάσουν και να ακουμπήσουν τον ενωμ/χη. Το παιδί που θα ακουμπήσει πρώτο τον ενωμ/χη παίρνει την θέση του ενωμ/χη.

· Ο ΤΥΦΛΟΣ ΣΚΟΠΟ

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο διαμέτρου 50 περίπου μέτρων. Ένα παιδί με δεμένα μάτια, ο σκοπός, στέκεται στο κέντρο του κύκλου. Τα γύρω παιδιά προχωρούν με προφύλαξη προς τη διεύθυνση του τυφλοσκοπού. Ο σκοπός προσπαθεί να τα αντιληφθεί από το θόρυβο των βημάτων και όταν νομίζει ότι κάποιο παιδί έρχεται από ορισμένο σημείο δείχνει με το χέρι του προς την κατεύθυνση αυτή.

Εάν η παρατήρηση είναι σωστή τότε το παιδί που έγινε αντιληπτό βγαίνει από το παιχνίδι.

Το παιδί που κατορθώνει να φθάσει και να ακουμπήσει τον ενωμ/χη, παίρνει την θέση του.

· ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΥ

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 κτυπήσουν τους ελευθερωτές. Όποιος κτυπηθεί 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.

· ΜΑΓΚΑΝΟΠΗΓΑΔΟ

Δύο παιδιά με τα μάτια δεμένα, κρατούν την άκρη δύο σχοινιών που η άλλη τους άκρη είναι δεμένη σ' ένα δέντρο.

Ο πρώτος που θα κτυπήσει τη πλάτη του άλλου κερδίζει. Και οι δύο μπορούν να πλησιάζουν προς το δέντρο, να περνούν κάτω από το τεντωμένο σχοινί του αντιπάλου, να κάθονται και γενικά να κινούνται σε κάθε κατεύθυνση, μέσα στα περιθώρια που τους επιτρέπει το σχοινί.

· ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Ένα παιδί βγαίνει από το δωμάτιο και ο ενωμ/χης κρύβει ένα αντικείμενο σε κάποιο σημείο του δωματίου ή κάποιου ορισμένου χώρου.

Έρχεται το παιδί απ' έξω και ο ενωμ/χης το καθοδηγεί για να ανακαλύψει το αντικείμενο. Όταν ο ενωμ/χης κτυπάει αργά και ρυθμικά τα χέρια του στο τραπέζι σημαίνει ότι βαδίζει

σωστά προς το αντικείμενο. Εάν όμως δεν πάρει σωστή κατεύθυνση, τότε ο ενωμ/χης κτυπάει γρήγορα το χέρι του στο τραπέζι.

Με τη σειρά τους παίζουν όλα τα παιδιά αφού ο ενωμ/χης για κάθε παιδί κρύψει σε άλλο μέρος το αντικείμενο.

Όποιο παιδί ανακαλύψει σε μικρότερο χρόνο το αντικείμενο, κερδίζει.

Παραλλαγή: Η ενωμοτία γίνεται δυάδες. Ένα παιδί από τη δυάδα δένει τα μάτια του με ένα μαντήλι. Ο ενωμ/χης τοποθετεί ένα αντικείμενο σε απόσταση 5-10 μέτρων. Κάθε ένας της δυάδας που δεν έχει δεμένα μάτια, προσπαθεί να οδηγήσει τον συμπαίκτη του προς το αντικείμενο, χρησιμοποιώντας δικούς τους συνθηματικούς ήχους.

· ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΥ

Στο γήπεδο ή στο δωμάτιο τοποθετούμε διάφορα αντικείμενα - εμπόδια (καρέκλες, βιβλία, κιβώτια κλπ)

Τα παιδιά τοποθετούνται δύο-δύο. Αφού προηγουμένως παρατηρήσουν τα εμπόδια, δένουμε τα μάτια του πρώτου ζευγαριού. Τα δύο αυτά παιδιά προσπαθούν να φθάσουν στην έξοδο, χωρίς να ακουμπήσουν στα εμπόδια.

· ΣΚΟΠΕΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ

Επάνω σ' ένα τραπέζι τοποθετούνται ένα μπουκάλι κλεισμένο με φελλό. Επάνω στο φελλό αυτό τοποθετούμε έναν δεύτερο φελλό.

Από απόσταση 4 μέτρων, ξεκινάει ένας παίκτης με το δεξί χέρι τεντωμένο, τον δείκτη τεντωμένο σε θέση σκοποβολής και με το ένα μάτι κλεισμένο με ένα μαντήλι ή την αριστερή παλάμη. Έτσι προχωρώντας, προσπαθεί να σημαδέψει και να ρίξει το φελλό με το άκρο του δακτύλου του, χωρίς να κάμψει τον βραχίονα.

Όταν τελειώσει ο ένας παίκτης ακολουθεί άλλος κ.ο.κ.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΥ - ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΑΝΙΧΝΕΥΤΙΚΑ - ΣΥΛΛΟΓΕΣ

· ΚΡΥΦΟ ΠΛΗΣΙΑΣΜΑ

Ο ενωμ/χης στέκεται σ' ένα σημείο του δάσους. Τα παιδιά σκορπίζονται γύρω-γύρω, χωρίς να φαίνονται. Στο σύνθημα του ενωμ/χη, κάθε παιδί προσπαθεί να πλησιάσει τον ενωμ/χη, χωρίς να γίνει αντιληπτό απ' αυτόν. Όταν ο ενωμ/χης αντιληφθεί ένα παιδί του φωνάζει το όνομα και βγαίνει από το παιχνίδι.

Σε δεύτερο σύνθημα του ενωμ/χη, τελειώνει το παιχνίδι. Τότε όποιο παιδί βρίσκεται πλησιέστερα στον ενωμ/χη κερδίζει.

Παραλλαγή: Σε απόσταση 10-20 μέτρα από τον ενωμ/χη και προς τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, τοποθετούμε από ένα σημαιάκι ή κρεμούμε από ένα μαντήλι στα γύρω δέντρα.

Τα παιδιά προσπαθούν να πάρουν τα σημαιάκια από τον ενωμ/χη. Όποιο παιδί πάρει πρώτο ένα σημαιάκι κερδίζει.

· ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ

Τα παιδιά κρύβονται μέσα στο δάσος κατά μήκος μιας ορισμένης διαδρομής. Μετά την αναχώρηση των παιδιών ξεκινάει και ο ενωμ/χης. Κατά την διαδρομή του και κατά διαστήματα, ο ενωμ/χης κάνει διάφορες χαρακτηριστικές κινήσεις και χειρονομίες ή παίρνει παράξενες στάσεις, όπως: α) κρέμεται σ' ένα δέντρο, β) γράφει σ' ένα σημειωματάριο, γ) Κάνει γυμναστική, δ) κάθεται σταυροπόδι, ε) σχίζει ένα χαρτί κλπ.

Κατά τη διαδρομή του αυτή τα παιδιά καταγράφουν τις κινήσεις κλπ. Όταν ο ενωμ/χης κατά την διαδρομή αντιληφθεί ένα παιδί του φωνάζει το όνομα του και τότε αυτό βγαίνει απ' το παιχνίδι. Το παιδί που θα καταγράψει τις περισσότερες κινήσεις κλπ., κερδίζει.

· ΣΥΛΛΟΓΗ ΦΥΛΛΩΝ

Τα παιδιά σκορπίζονται στο δάσος και πρέπει μέσα σε ορισμένο χρόνο να έχουν κάνει μία συλλογή από φύλλα των διαφόρων δέντρων, θάμνων και φυτών του δάσους.

Τα φύλλα αυτά πρέπει να είναι τακτοποιημένα μέσα σ' ένα τετράδιο με το όνομα του δέντρου ή του φυτού και ότι άλλες πληροφορίες θα μπορούσαν να γράψουν, όπως σε τι χρησιμεύει το φυτό, πότε βγάζει λουλούδια κλπ.

Για κάθε φύλλο δίνουμε ένα βαθμό, για κάθε σωστή πληροφορία σχετική με το φυτό, δέντρο και θάμνο δύο βαθμούς.

Αφαιρούμε δύο βαθμούς για κάθε αργοπορία 5 λεπτών από την ορισμένη ώρα λήξεως του παιχνιδιού και δύο βαθμούς για κάθε εσφαλμένη πληροφορία.

· ΔΡΟΜΟΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Ο ενωμ/χης 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 ο αρχηγός τα αντικείμενα τα καταγράφει, ώστε να ξέρει τη σειρά τοποθετήσεώς τους. Μετά την τοποθέτηση ο αρχηγός οδηγεί τις ομάδες -α από το ίδιο δρομολόγιο.

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

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

· ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Ο ενωμ/χης παραδίδει σε κάθε παιδί ένα κατάλογο που περιλαμβάνει : α) ένα αριθμό διαφόρων αντικειμένων και β) ένα αριθμό πληροφοριών. Το παιδί που θα φέρει πρώτο τα αντικείμενα και τις πληροφορίες παίρνει ένα βαθμό, το δεύτερο δύο κοκ.

Για κάθε αντικείμενο που παραλείπουν να φέρουν τα παιδιά και για κάθε λάθος στις πληροφορίες επιβαρύνονται με ένα βαθμό. Κερδίζει αυτός που θα συγκεντρώσει τους λιγότερους βαθμούς.

Υποδεικνύουμε μερικά απ' τα αντικείμενα και τις πληροφορίες αυτές σαν παράδειγμα:

- 1) φύλλο ημερολογίου με σημερινή ημερομηνία
- 2) φύλλο λεμονιάς
- 3) καρφή σκουριασμένο
- 4) άσπρο φτερό
- 5) κομμάτι πανί με κέντημα
- 6) πόσους πασσάλους έχει η σκηνή του αρχηγείου

Μπορούμε επίσης να βάλουμε δύσκολες διαδικασίες διδακτικές κλπ. Ερωτήσεις όπως: τι παράγει ο τόπος, πότε και από ποιόν χτίστηκε ο Παρθενώνας κλπ.

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

Παραλλαγή: Κατά την επίσκεψη Μουσείου μπορούμε να προσαρμόσουμε τις ερωτήσεις σύμφωνα με τα εκθέματα.

· ΤΙ ΑΛΛΑΞΕΙ;

Ένας πρόσκοπος από την εν/τία βγαίνει έξω αφού πρώτα παρατηρήσει καλά την υπόλοιπη παρατεταγμένη ενωμοτία. Τότε δύο, το πολύ πρόσκοποι αλλάζουν κάτι από την στολή τους. Ο πρόσκοπος που βγήκε έξω προσπαθεί, παρατηρώντας 1-2 λεπτά να βρει τις αλλαγές. Αν τις βρει, αλλάζει με έναν από τους δύο και το παιχνίδι συνεχίζεται.

· ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ ΣΤΟΛΗΣ

Ο ενωμ/χης τοποθετείται αντιμέτωπος από τους παρατεταγμένους προσκόπους της εν/τίας. Οι πρόσκοποι παρατηρούν καλώς την στολή του. Κατόπιν κάνουν μεταβολή και ο εν/ρχης αλλάζει ένα πράγμα από τη στολή του. Οι πρόσκοποι γυρίζουν. Ο πρώτος που θα παρατηρήσει σωστά την αλλαγή κερδίζει ένα βαθμό. Αυτό επαναλαμβάνεται μερικές φορές για να βγει ο νικητής.

