«ΓΙΝΕ
Ο ΗΡΩΑΣ
ΣΟΥ»
7η Συνάντηση Ενωμοτιών
Π.Ε. Αθήνας
Καλοσκοπή Φωκίδας
28-29 Απριλίου 2018

Πρόγραμμα

ΓΕΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Σάββατο 28 Απριλίου

Ώρα	Κινήσεις	Υλικά	Υπεύθυνος
07:00	Συνάντηση στην Πλατεία Καραϊσκάκη. Επιβίβαση	Καταστάσεις	ΑΟΠ
07:30	Αναχώρηση για Καλοσκοπή		Σταύρος Αντωνίου
08:00	**Παιχνίδι γνωριμίας «Η λίστα ενός ΗΡΩΑ !»**	*	Αριάδνη, Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων
11:00	Άφιξη στην Καλοσκοπή. Δεκατιανό		Υποκατασκηνώσεις
11:30	Τυπικά Έναρξης 2 ΖΠ (όλοι μαζί)	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
12:00	Εγκατάσταση. Κατασκευές ανέσεων Μάζεμα ξύλων για βραδινή φωτιά	Ξυλεία Ομάδικά / Ενωμοτιακά	Υποκατασκηνώσεις
14:00	Γεύμα (από το σπίτι)		Υποκατασκηνώσεις
15:00	ΖΠ ανά Υποκατασκήνωση	**	Υποκατασκηνώσεις
15:30	**Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση**	*	Κεντρικά
17:15	Απογευματινό		Υποκατασκηνώσεις
17:30	**Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση**	*	Κεντρικά
19:15	Προετοιμασία Δείπνου (μαγείρεμα)	Ενωμοτιακά	Υποκατασκηνώσεις
20:15	Δείπνο. Καθαριότητες		Υποκατασκηνώσεις
21:15	**Βραδινό Παιχνίδι «Capture the flag»**	*	Κεντρικά
22:30	Συμβούλια Ενωμοτιών Συμβούλια Τιμής ανά Υποκατασκήνωση		Υποκατασκηνώσεις
23:00	Ατομική Καθαριότητα. Κατάκλιση Συμβούλιο Κεντρικού Αρχηγείου		Υποκατασκηνώσεις Κεντρικά

Κυριακή 29 Απριλίου

Ώρα	Κινήσεις	Υλικά	Υπεύθυνος
07:30	Έγερση Γυμναστικά παιχνίδια ανά Υποκατασκήνωση	**	Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων
08:15	Πρωινό - Καθαριότητα		Υποκατασκηνώσεις
09:00	Τυπικά Έναρξης 2 ΖΠ (όλοι μαζί)	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
09:10	ΖΠ ανά Υποκατασκήνωση	**	Υποκατασκηνώσεις
09:30	**Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση**	*	Κεντρικά
11:15	Δεκατιανό		Υποκατασκηνώσεις
11:30	**Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση**	*	Κεντρικά
13:15	Απεγκατάσταση.		Υποκατασκηνώσεις
14:15	Γεύμα (σάντουιτς)		Κεντρικά
15:00	Τυπικά Λήξης	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
15:30	Επιβίβαση. Αναχώρηση από Καλοσκοπή		ΑΟΠ
19:00	Επιστροφή στην Πλατεία Καραϊσκάκη. Λήξη δράσης		

* Τα Υλικά αναφέρονται παρακάτω στην ανάλυση των Δραστηριοτήτων

** Υλικά Παιχνιδιών τα οποία θα προετοιμαστούν και θα παιχτούν ανά Υποκατασκήνωση

Παιχνίδι Γνωριμίας: «Η λίστα ενός ΉΡΩΑ»

Υλικά: *Φάκελοι ανά Ενωμοτία, Αυτοκόλλητα*

Σε κάθε Ενωμοτία δίνεται ένας φάκελος που περιέχει την λίστα ενός Ήρωα. Η Ενωμοτία έχει 20 αποστολές και 2 μέρες να τις πραγματοποιήσει όλες. Ανά 5 αποστολές ο Αρχηγός της Υποκατασκήνωσης επιβραβεύει την κάθε Ενωμοτία με 1 αυτοκόλλητο τοποθετώντας το στο καρτελάκι που κρέμεται στο κοντάρι της. Η κάθε αποστολή έχει στόχο η Ενωμοτία να γνωρίσει όσο το δυνατόν περισσότερους Προσκόπους.

ΒΠ «Capture the flag»

Υλικά*: Σήματα Υποκατασκηνώσεων, Χαρτάκια με τους «βαθμούς» για κάθε παιδί, Κορδέλες*

Ένα βραδινό παιχνίδι που θα παιχτεί από όλες τις Υποκατασκηνώσεις μαζί. Κάθε Υποκατασκήνωση κρύβει το λάβαρο της στο μεγάλο πλάτωμα και σκοπός του παιχνιδιού είναι οι Υποκατασκηνώσεις να βρουν το λάβαρο των άλλων. Πριν το παιχνίδι ο Αρχηγός κάθε Υποκατασκήνωσης διαβάζει την ιστορία πλαίσιο και μοιράζει σε κάθε Πρόσκοπο το «βαθμό» του. Ο «βαθμός» είναι ένα καρτελάκι με το σήμα του Λυκόπουλου / Προσκόπου / Ανιχνευτή / Βαθμοφόρου. Κάθε Πρόσκοπος παίζει με το καρτελάκι του και μπορεί να είναι Λυκόπουλο, Πρόσκοπος, Ανιχνευτής ή Βαθμοφόρος.

- ✓ Ο Βαθμοφόρος νικάει τον Ανιχνευτή και τον Πρόσκοπο και χάνει από το Λυκόπουλο
- ✓ Ο Ανιχνευτής νικάει τον Πρόσκοπο και το Λυκόπουλο και χάνει από τον Βαθμοφόρο
- ✓ Ο Πρόσκοπος νικάει το Λυκόπουλο και χάνει από τον Βαθμοφόρο και τον Ανιχνευτή
- ✓ Το Λυκόπουλο νικάει τον Βαθμοφόρο και χάνει από τον Ανιχνευτή και τον Πρόσκοπο

Έτσι ξεκινάει ένα μεγάλο κυνηγητό και ταυτόχρονα κυνήγι θησαυρού. Κάθε υποκατασκήνωση έχει το «σπίτι» της όπου ο Αρχηγός και ο Υπαρηχγός της Υποκατασκήνωσης βρίσκονται εκεί. Όταν κάποιος πρόσκοπος χάνει γυρνάει στο «σπίτι» του και περιμένει. Στο χώρο επίσης βρίσκονται κομμένες κορδέλες στα χρώματα των Υποκατασκηνώσεων. Οι Πρόσκοποι πρέπει να μαζέψουν τις δικές τους κορδέλες σε αντιστοιχία με την Υποκατασκήνωση τους.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν το λάβαρο μιας Υποκατασκήνωσης κρεμαστεί στον ιστό. Στο τέλος μετράμε ποια Υποκατασκήνωση μάζεψε τις περισσότερες κορδέλες και αυτή παίρνει τη 2η θέση.

Κυκλική Σειρά Υποκατασκηνώσεων

	Ζώνη	Orienteering	Extreme Games	Ενωμοτιακά Πρωταθλήματα	Ειδικότητα Α/Π
Σάββατο	Α Απογευματινή	**ΔΙΑΣ**	**ΕΡΜΗΣ**	**ΚΡΟΝΟΣ**	**ΓΗ**
	Β Απογευματινή	**ΓΗ**	**ΔΙΑΣ**	**ΕΡΜΗΣ**	**ΚΡΟΝΟΣ**
Κυριακή	Α Πρωινή	**ΚΡΟΝΟΣ**	**ΓΗ**	**ΔΙΑΣ**	**ΕΡΜΗΣ**
	Β Πρωινή	**ΕΡΜΗΣ**	**ΚΡΟΝΟΣ**	**ΓΗ**	**ΔΙΑΣ**

Ενωμοτιακά Πρωταθλήματα : «Kryptonite League»

Ο Superman αποφάσισε να «κρεμάσει τα παπούτσια» του από τη Γη και να πάει για μόνιμές διακοπές και χαλάρωση καθώς πλέον έχει σκουριάσει. Προτού όμως εξαφανιστεί έχει να αναθέσει μια αποστολή στη καλύτερη ομάδα παιδιών, που θα έχει τα στοιχεία του χαρακτήρα αλλά και τις σωματικές ικανότητες για να διαχειριστεί τον πολύτιμο εχθρό του, τον Κρυπτονίτη. Παρά τις φήμες της TV, ο Superman αποκαλύπτει πως έχει κρύψει τον Κρυπτονίτη σε κατάλληλη θήκη ώστε να μην επηρεάζονται οι δυνάμεις του και ψάχνει πλέον τους αντικαταστάτες του, για να τον προστατέψουν και να σώσουν την ανθρωπότητα από τον Κρυπτονίτη και τις συνέπειες του, αν πέσει σε λάθος χέρια. Έτσι έχει προκηρύξει ανοιχτό διαγωνισμό στην Π.Ε. Αθηνών με τις Ενωμοτίες να λαμβάνουν μέρος, καθώς όντας ο ίδιος παλιός Πρόσκοπος, οι Πρόσκοποι είναι οι μόνοι που εμπιστεύεται. Ο διαγωνισμός περιλαμβάνει αγωνίσματα στα οποία οι Ενωμοτίες πρέπει να συναγωνιστούν σε 5 διαφορετικά ομαδικά παιχνίδια. Κάθε νίκη δίνει 2 βαθμούς στη συνολική βαθμολογία. Μη ποντάροντας μόνο στις ικανότητες, ο Superman πέραν του ποιος είναι ο καλύτερος στα αγωνίσματα αυτά, θέλει να ξεχωρίσει και ποιος είναι πιο τυχερός – σκεπτόμενος και να διαπιστώσει όλα τα δυνατά και αδύνατα σημεία των αγωνιζόμενων. Έτσι, πριν ξεκινήσουν τα αγωνίσματα οι Ενωμοτίες θα λάβουν έναν πίνακα αγώνων με τα ονόματα των Ενωμοτιών και θα κληθούν να προβλέψουν ποιος θα είναι ο νικητής σε όλα τα ζευγάρια αγώνων. Κάθε σωστή πρόβλεψη θα δίνει 0,5 βαθμό στη συνολική βαθμολογία της Ενωμοτίας. Η Ενωμοτία που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους σημαίνει ότι είχε και τις ικανότητες και την τύχη με το μέρος της ώστε να κρατήσει υπό την προστασία της τον πολύτιμο Κρυπτονίτη.

1. **<u>Πατρόλο</u>**
   Οι Ενωμοτίες καλούνται να προφυλάξουν το τρίποδο τους, προσπαθώντας ταυτόχρονα να καταρρίψουν το αντίπαλο τρίποδο, κάνοντας μόνο 3 βήματα κάθε φορά με την μπάλα ο Πρόσκοπος. Νικητής αυτός που θα ρίξει περισσότερες φορές το αντίπαλο τρίποδο.

   ***Υλικά**: 4 κοντάρια, Μπάλα, Ταινία σημάνσεως*

2. **<u>Dodgeball</u>**
   Παιχνίδι παρόμοιο με το γερμανικό, χωρίς κατασκόπους και με 5 μπάλες. Η διαφορά είναι ότι αν κάποιος πιάσει την μπάλα χωρίς να σκάσει, τότε βγάζει αυτόν που την έστειλε και βάζει κάποιον δικό του.

***Υλικά**: 5 Μπάλες, Ταινία σημάνσεως*

3. **<u>Μυρμιγκο-ποδόσφαιρο</u>**
   Το γήπεδο χωρίζεται σε 4 τεταρτημόρια και στο καθένα οι αντίπαλοι έχουν διαφορετικές ικανότητες ώστε να μεταβιβάσουν την μπάλα και να τη δώσουν στους επιθετικούς για να βάλουν καλάθι. Στο πρώτο και τέταρτο τεταρτημόριο υπάρχουν 2 επιθετικοί και αμυντικοί που προσπαθούν με κάθε τρόπο ο καθένας να κάνει την δουλειά του. Στο τρίτο και στο δεύτερο είναι οι μεταβιβαστές της μπάλας όπου στο μεν δεύτερο υπάρχουν κύκλοι που μόνο εκεί μπορεί να κινηθεί ο μεταβιβαστής, ενώ στο τρίτο είναι δεμένοι μεταξύ τους.

   ***Υλικά:** 2 Μπάλες, 2 χουλα - χουπ ή κουβάδες, Ταινία σημάνσεως*

4. **<u>Επιτραπέζιο Ποδοσφαιράκι</u>**
   Οι Ενωμοτίες καλούνται να παίξουν σαν πιόνια ενός επιτραπέζιου ποδοσφαίρου, με προκαθορισμένες θέσεις, έχοντας τα πόδια τους δεμένα με ένα σχοινί πασσαλωμένο στο έδαφος, το οποίο τους περιορίζει και τους επιτρέπει να μετακινούνται μόνο σε καθορισμένο χώρο.

   ***Υλικά:** Μπάλα, 20 πάσσαλοι, Ταινία σημάνσεως*

5. **<u>Σουηδικό</u>**
   Σε ένα τετράγωνο πλαίσιο βρίσκεται η μια από τις Ενωμοτίες και εναλλάξ όπου υπάρχει ένα σχοινί στο πλαίσιο αυτό το οποίο δεν πρέπει να το ακουμπήσουν και από το οποίο θα πρέπει να περάσουν από πάνω ώστε να πάρουν τα λάφυρά (πλαστικά μπαλάκια) και να βγουν από κάτω από αυτό. Αλλιώς, αν τους πιάσουν οι αντίπαλοι που τα φυλάνε, μπαίνουν στη φυλακή με τον Joker ή αν δεν τηρούν τον κανόνα του πώς μπαίνουμε και πως βγαίνουμε, τότε και πάλι θα κάνουν παρέα στον Joker. Για να βγει κάποιος από τη φυλακή στην οποία βρίσκεται με τον Joker πρέπει η Ενωμοτία να δώσει τα κατάλληλα λάφυρα (μπαλάκια που έχουν πιάσει) ως αντάλλαγμα, ανάλογα με αυτά που θα τους ζητήσει ο Joker και ανάλογα με την αξία αυτού που πιάστηκε, σύμφωνα πάντα με τον Joker. Στο τέλος κερδίζει η Ενωμοτία που έχει τα περισσότερα μπαλάκια!

   ***Υλικά:** 2 Παλαμάρια για το τετράγωνο, Μπαλάκια πλαστικά - λάφυρα*

Extreme Games : «Χελωνονιντζάκια New Generation 2.0»

Έτος 2018. Ως τώρα η ανθρωπότητα δεν είχε λόγους να ανησυχεί για κακούς που θέλουν να κατακτήσουν τον κόσμο ή για εξωγήινους που θέλουν να καταστρέψουν τον πλανήτη... Ή μήπως θα έπρεπε; Πίσω από τις σκιές η πραγματικότητα είναι άλλη. Μακριά από τα βλέμματα των ανθρώπων... Τέσσερις γενναίοι πολεμιστές έσωσαν επανειλημμένα τον κόσμο. Τα θρυλικά Χελωνονιντζάκια, Leonardo, Donatello, Raphael και Michelangelo. Οι Μεταλλαγμένοι ήρωες γίνονται δάσκαλοι και ιδρύουν την πρώτη παγκόσμια μυστική σχολή Ninjutsu. Αναζητούν άξιους μαθητές, οι οποίοι θα είναι ικανοί να αντιμετωπίσουν μια μεγάλη απειλή... Μια τεράστια εξωγήινη εισβολή! Η μοίρα του κόσμου θα είναι πλέον στα χέρια της νέας γενιάς Νίντζα! Άραγε είσαι ένας από αυτούς;

<u>Στίβος 1</u>

Όταν ένας Πρόσκοπος διαγωνίζεται έχει κλειστά τα μάτια του και η υπόλοιπη Ενωμοτία του δίνει οδηγίες. Ο Πρόσκοπος που διαγωνίζεται πρέπει να περάσει μία διαδρομή οριοθετημένη με πασσάλους και εμπόδια, μετά μια περιοχή που πρέπει να περάσει με ερπινγκ και στο τέλος της διαδρομής πρέπει να προσπαθήσει να βάλει τα δυο ξύλα στις κατάλληλες τρύπες μιας

συγκεκριμένης κατασκευής.

1. Διάδρομος
2. Ερπινγκ
3. Κατασκευή με ξύλα

Υλικά: *Μάσκες θαλάσσης, Ξύλινη κατασκευή, Πολλά σχοινιά, Κοντάρια, 4 ξύλα*

<u>Στίβος 2</u>
Ο Πρόσκοπος πρέπει χρησιμοποιώντας 3 τάβλες να περάσει μια συγκεκριμένη διαδρομή (2 τρίμετρα) χωρίς να ακουμπήσει το έδαφος, ύστερα πρέπει να στερεώσει 4 κρεμάστρες οριζόντια. Στην συνέχεια πρέπει σε μία κατασκευή να πετάξει 2 μπάλες πιλάτες μέσα στον στόχο.

1. Διαδρομή ισορροπίας με τάβλες
2. Γρίφος με κρεμάστρες
3. Στόχος με πιλάτες

Υλικά:*8 Κρεμάστρες, 6 τάβλες, Πασαλάκια μεγάλα, 12 Τρίμετρα, 4 Μπάλες πιλάτες, Σχοινιά*

<u>Στίβος 3</u>
Ο Πρόσκοπος κρατάει ένα κουτί pringles με ένα πιάτο και από πάνω ένα μπαλάκι του τένις. Αν πέσει το μπαλάκι πρέπει να ξεκινήσει τα εμπόδια από την αρχή. Πρώτα πρέπει να περάσει μια διαδρομή όσο πιο γρήγορα γίνεται με κώνους, σχοινιά και μία δοκό ισορροπίας. Όταν φτάσει στον τελικό στόχο βρίσκει άλλο ένα μπαλάκι του τένις και μία τεράστια σφεντόνα που πρέπει να χρησιμοποιήσει για να πετύχει 3 μπουκάλια.

1. Διαδρομή με εμπόδια
2. Πύργος Ανόι
3. Σφεντόνα με στόχους

Υλικά: *Κώνοι, Σχοινιά, Πύργος Ανοι (8 κούτες 4 μεγεθών), 2 Τρίμετρα, Ελαστικό σχοινί, 6 Μπουκάλια, 4 Μπαλάκια τένις*

<u>Στίβος 4</u>
Ο Πρόσκοπος πρέπει να περάσει μια πυραμίδα με σχοινιά, στην συνέχεια να συναρμολογήσει ένα παζλ και στο τέλος να πετάξει 3 ναμτσακ που θα πρέπει να μείνουν στην κατασκευή.

1. Πυραμίδα με σχοινιά
2. Παζλ
3. Ναμτσακ

Υλικά: *Σχοινιά 2 κουλούρες, 10 Δίμετρα, Παζλ, 6 Ναμτσακ (12 βόλοι. Σχοινιά Συνδέσεων)*

Orienteering : «Γίνε Ninja σε 10 βήματα»

Οι υποψήφιοι για το Τάγμα των Νίντζα προσπαθούν να κατακτήσουν **10 Μυστικά Σημεία** στο Χώρο Εκπαίδευσης «**Ka-Lo-Sko-Pee**», τα οποία πρέπει να εντοπίσουν με χάρτη και πυξίδα. Κάθε Μυστικό Σημείο έχει ένα χαρακτηριστικό **Σύμβολο**, το οποίο πρέπει να βρουν.

Στην αρχή του Παιχνιδιού, κάθε Ενωμοτία παίρνει:

- **Χάρτη** της περιοχής, στον οποίο τα 10 Σημεία θα απεικονίζονται αριθμημένα από το 1 ως το 10. Ο Χάρτης θα είναι πλαστικοποιημένος και πρέπει να επιστραφεί στο τέλος του παιχνιδιού για να χρησιμοποιηθεί και από τις άλλες Υποκατασκηνώσεις.
- **Καρτέλα** Ενωμοτίας στην οποία τα 10 Σημεία θα αναγράφονται αριθμημένα και δίπλα σε κάθε Σημείο θα υπάρχει θέση για αυτοκόλλητο.

Στο χώρο, για κάθε Σημείο θα είναι κρυμμένη μία **Ταμπέλα**, καθώς και ένας φάκελος με αυτοκόλλητα με το χαρακτηριστικό **Σύμβολο** (Σχήμα / Χρώμα), το οποίο θα είναι διαφορετικό για κάθε Σημείο, έτσι ώστε όταν τα παιδιά ανακαλύπτουν το Σημείο, να κολλάνε το αυτοκόλλητο στην καρτέλα τους. Τα Σύμβολα είναι τα εξής:

Τα παιδιά θα έχουν **80 λεπτά** στην διάθεση τους. Μπορούν ωστόσο να «αγοράσουν» μέχρι **10 λεπτά** επιπλέον χρόνο αν τον χρειαστούν. Καθυστέρηση μεγαλύτερη των 10 λεπτών δεν επιτρέπεται.

Τα πράγματα ωστόσο δεν είναι και τόσο απλά. Η συμμορία των **Μαύρων Νίτζα** προσπαθεί να εμποδίσει την αποστολή των Ενωμοτιών. Οι «**Μαύροι Νίντζα**» είναι βαθμοφόροι, οι οποίοι κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα κινούνται στο χώρο και θα προσπαθούν να «συλλάβουν» Προσκόπους. Κάθε φορά που ένας Πρόσκοπος «συλλαμβάνεται», ο «Μαύρος Νίντζα» θα ανοίγει μία τρύπα στην Καρτέλα της Ενωμοτίας του. Ο Πρόσκοπος όμως μπορεί να προφυλαχτεί αν κρατιέται από κάποιο δέντρο. Κάποιοι από τους «Μαύρους Νίντζα» θα είναι τα μέλη της Ομάδας του Orienteering και οι υπόλοιποι θα είναι βαθμοφόροι της Υποκατασκήνωσης. Οι Μαύροι Νίντζα θα φοράνε μία μαύρη μπαντάνα στο κεφάλι τους. Οι υπόλοιποι βαθμοφόροι της Υποκατασκήνωσης θα είναι διασκορπισμένοι στον χώρο, θα ελέγχουν το παιχνίδι και θα δίνουν λύσεις όπου χρειαστεί. Οι ρόλοι θα μοιραστούν επί τόπου, όταν η Υποκατασκήνωση έρχεται στο χώρο για τη δραστηριότητα.

Σκορ

- Εύρεση και σωστή αντιστοίχηση Σημείου: **3 πόντοι** για κάθε Σημείο, εκτός από το Σημείο με το αστεράκι που δίνει **5 πόντους**
- Μη εύρεση ή λάθος αντιστοίχηση: **Κανένας πόντος**
- Σύλληψη από «Μαύρο Νίντζα»: **-1 πόντος**
- Κάθε λεπτό καθυστέρησης μετά τα 80 λεπτά (μέχρι 10 το πολύ): **-1 πόντος**

Νικήτρια είναι η Ενωμοτία με το μεγαλύτερο σκορ.

Υλικά:
10 ταμπέλες
15 Χάρτες πλαστικοποιημένοι με Υπόμνημα και Οδηγίες για την Ενωμοτία στην πίσω όψη
50 Καρτέλες Ενωμοτίας
10 σετ από 50 αυτοκόλλητα το καθένα, με τα χαρακτηριστικά σύμβολα κάθε Σημείου
10 μαύρες μπαντάνες για τους «Μαύρους Νίντζα»

Ειδικότητα Α/Π : «Fly like an Eagle»

Με 3 Πτέρυγες Αλεξιπτώτου Πλαγιάς και 3 Ειδικούς Συνεργάτες, όλες οι Ενωμοτίες με τη σειρά τους θα εξασκηθούν σε «φουσκώματα» και θα γνωρίσουν το Αεράθλημα του Αλεξιπτώτου.

Εκτός από τα «φουσκώματα», στα οποία απασχολούνταιο συγχρόνως 3 Ενωμοτίες, για τις υπόλοιπες οι βαθμοφόροι της Υποκατασκήνωσης θα έχουν ετοιμάσει παιχνίδια, μέχρι να έρθει η σειρά τους να πάνε για «φουσκώματα».

Παρακάτω παραθέτονται ενδεικτικά μερικά παιχνίδια, με θέμα την ειδικότητα των Αεροπροσκόπων.

ΖΠ 1
Οι Ενωμοτάρχες πιάνουν τα χέρια τους έτσι ώστε να σχηματίζουν ένα κύκλο. Η Ενωμοτίας τους βρίσκεται πίσω τους κρατώντας τους από τη μέση. Ξεκινούν να περιστρέφονται κυκλικά χωρίς να σπάσουν οι γραμμές πίσω τους.

ΖΠ 2
Η Ενωμοτία κινείται με ταχύτητα κουβαλώντας έναν πρόσκοπό της στα χέρια. Ο Πρόσκοπος έχει τα χέρια ανοιγμένα και βρίσκεται σε ύπτια θέση. Σε κάθε σφύριγμα τα παιδιά θα πρέπει να ανεβάσουν ή να κατεβάσουν τον προαναφερόμενο Πρόσκοπο, στο ύψος των γονάτων του στήθους και του κεφαλιού. (χαμηλοπτέρυγο, μεσοπτέρυγο, υψηλοπτέρυγο)

ΖΠ 3
Η κάθε Ενωμοτία καλείται σκυταλοδρομικώς να ενώσει τα κομμάτια δύο πάζλ, στα οποία εικονίζονται αεροσκάφη με διαφορετικό τύπο ουραίου πτερώματος.
Ζπ4 Σκυταλοδρομική αντιστοίχηση εικόνων και τύπων με βάση την αποστολή.
ΚΤ Jumbo jet

ΗΠ «Αγαλματάκια ακούνητα»
Ένα παιδί κάθεται με πλάτη στην υπόλοιπη Ομάδα. Ακούγεται μουσική, η οποία όταν σταματήσει πρέπει όλοι να μείνουν ακίνητοι. Όποιος κουνηθεί, βγαίνει από το παιχνίδι. Όταν ένας Πρόσκοπος ακουμπήσει το παιδί που είναι πλάτη, παίρνει τη θέση του αεροσκάφους, τα πηδάλια και πραγματοποιεί μία μικρή πτήση.