



**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
&  
ΚΕΝΤΡΙΚΕΣ  
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ**

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΙΗΜΕΡΟΥ

Σάββατο

Ώρα	Κινήσεις	Υλικά	Υπεύθυνος
7:30	Συνάντηση στην Πλατεία Καραϊσκάκη. Επιβίβαση	Καταστάσεις	ΑΟΠ Υπεύθυνοι επιβίβασης
8:00	Αναχώρηση για τη Λίμνη Δόξα		Υπεύθυνοι επιβίβασης
11:30	Άφιξη στην Λίμνη Δόξα		Υποκατασκηνώσεις
11:45	Τυπικά Έναρξης 2 ΖΠ Κεντρικά	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
12:00	<b>Παιχνίδι γνωριμίας</b>		Κωνσταντίνος, Ιωάννα Μαριλένα, Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων
12:30	Εγκατάσταση Κατασκευές ανέσεων	Ξυλεία	Υποκατασκηνώσεις
14:00	Γεύμα (από το σπίτι) ΖΠ ανά Υποκατασκήνωση		Ενωμοτίες Υποκατασκηνώσεις
15:15	<b>Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση</b>		Λουίζα / Στέλιος / Πασχάλης / Νεφέλη
16:45	Απογευματινό		Υποκατασκηνώσεις
17:00	<b>Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση</b>		Λουίζα / Στέλιος / Πασχάλης / Νεφέλη
18:30	Προετοιμασία Δείπνου (μαγείρεμα)	Ενωμοτιακά	Ενωμοτίες Υποκατασκηνώσεις
20:15	Δείπνο. Καθαριότητες	Ενωμοτιακά	Ενωμοτίες Υποκατασκηνώσεις
21:15	<b>Βραδινή Δραστηριότητα ανά Υποκατασκήνωση</b>		Υποκατασκηνώσεις
22:30	Συμβούλια Ενωμοτιών. ΣΤ ανά Υποκατασκήνωση		Υποκατασκηνώσεις
23:00	Ατομική Καθαριότητα. Κατάκλιση Συμβούλιο Κεντρικού Αρχηγείου		Υποκατασκηνώσεις Κεντρικά

## Κυριακή

Ώρα	Κινήσεις	Υλικά	Υπεύθυνος
7:30	Έγερση. Γυμναστικά παιχνίδια ανά Υποκατασκήνωση		Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων
8:15	Πρωινό - Καθαριότητα		Υποκατασκηνώσεις
9:00	Τυπικά Έναρξης 2 ΖΠ (όλοι μαζί)	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
9:30	<b>Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση</b>		Λουίζα / Στέλιος / Πασχάλης / Νεφέλη
11:00	Δεκατιανό		Υποκατασκηνώσεις
11:15	<b>Κυκλικές Δραστηριότητες ανά Υποκατασκήνωση</b>		Λουίζα / Στέλιος / Πασχάλης / Νεφέλη
12:45	Απεγκατάσταση		Υποκατασκηνώσεις
14:00	Γεύμα (σάντουιτς)		Κεντρικά
14:30	Τυπικά Λήξης Φωτογραφίες	Σημαία, Σήματα	Κεντρικά
15:00	Επιβίβαση. Αναχώρηση από τη Λίμνη Δόξα		ΑΟΠ
18:30	Επιστροφή στην Πλατεία Καραϊσκάκη. Λήξη δράσης		ΑΟΠ

## Παιχνίδι Γνωριμίας

# ΟΙ ΜΙΚΡΕΣ ΘΕΟΤΗΤΕΣ

### Concept:

Οι θεοί των Σκανδιναβών μετά από καιρό ήρθαν και πάλι στην Γη. Ο Odin, η Freya, ο Loki, και ο Thor παρουσιάζονται στους Προσκόπους της Αθήνας και μαλώνουν για το ποιος θα μαζέψει τους περισσότερους πιστούς ώστε να καταφέρει να βγει νικητής από το Ragnarök. Για τον λόγο αυτό κάθε θεός διαλέγει την Υποκατασκήνωση του.

Δίνεται σε κάθε Ενωμοτία ένα γράμμα με ερωτήσεις όπου οι Ενωμοτίες πρέπει να βρουν όλες τις απαντήσεις. Με κάθε σωστή απάντηση η Ενωμοτία παίρνει ένα κομμάτι σπάγκου. Ο θεός της Ενωμοτίας που θα βρει πρώτη τις σωστές απαντήσεις θα είναι ο νικητής, μόνο όμως αν όλες οι Υποκατασκήνώσεις έχουν Ενωμοτίες που έχουν βρει τις σωστές απαντήσεις.

Το παιχνίδι «τρέχει» σε όλη την εκδρομή. Οι Ενωμοτίες έχουν στην διάθεσή τους χρόνο μέχρι τα Τυπικά Λήξης, όπου θα ανακοινωθεί ο νικητής. Η νικήτρια Υποκατασκήνωση θα πάρει ένα λάβαρο, κομμένο σε τόσα κομμάτια όσες και οι Ενωμοτίες της Υποκατασκήνωσης.

### **Οδηγίες προς την Ενωμοτία**

Οι θεοί σας χρειάζονται. Με το που βρείτε τις σωστές απαντήσεις πρέπει να εντοπίσετε στον χώρο τον Σταύρο Δημητρόπουλο ή τον Νίκο Χρονόπουλο και να τους πείτε τις σωστές απαντήσεις (μία μία ή όλες μαζί). Πρέπει να είστε γρήγοροι και προσεκτικοί, αλλά και να συνεργαστείτε με τις υπόλοιπες Υποκατασκήνώσεις, γιατί αν κάποια δεν τα καταφέρει τότε κανένας θεός δεν θα βγει ζωντανός από το Ragnarök!

1. Βρείτε πόσες άλλες Ενωμοτίες υπάρχουν με το ίδιο όνομα με το δικό σας.
2. Πόσα και ποια Αεροπροσκοπικά Συστήματα υπάρχουν στην Λίμνη Δόξα τώρα;
3. Πόσα και ποια Ναυτοπροσκοπικά Συστήματα υπάρχουν στην Λίμνη Δόξα τώρα;
4. Βρείτε άλλη μια Ενωμοτία με ίδιο αριθμό προσκόπων με την δική σας.
5. Βρείτε τα προσκοπικά ονόματα όλων των βαθμοφόρων της Υποκατασκήνωσης σας.
6. Βρείτε τα ονόματα όλων των Ενωμοτιών της Υποκατασκήνωσης σας.
7. Βρείτε την άλλη Ενωμοτία της εκδρομής η οποία έχει ίδια σύμβολα με το δικό σας και καταγράψτε τα ονόματα των προσκόπων της.
8. Γράψτε τα επίθετα από 10 Γιώργους της εκδρομής.
9. Γράψτε τα επίθετα από 10 Μαρίες που βρίσκονται αυτή την στιγμή στην Λίμνη Δόξα.
10. Γράψτε 10 αρχαιοελληνικά ονόματα προσκόπων της εκδρομής.
11. Μετρήστε πόσες σκηνές υπάρχουν στην Υποκατασκήνωση σας.
12. Πόσα παιδιά από την Υποκατασκήνωση σας έχουν αργυρό βέλος;
13. Βρείτε έναν βαθμοφόρο 27 Χρονών στην εκδρομή.
14. Βρείτε τον μικρότερο πρόσκοπο της Υποκατασκήνωσης σας.
15. Βρείτε τον μεγαλύτερο πρόσκοπο της Υποκατασκήνωσης σας.
16. Βρείτε πόσοι πρόσκοποι που είναι σκορπιοί στο ζώδιο υπάρχουν στην εκδρομή.
17. Πόσοι πρόσκοποι της εκδρομής έχουν δίδυμο αδελφό ή αδελφή;
18. Βρείτε 5 ζευγάρια βαθμοφόρων με το ίδιο προσκοπικό όνομα.
19. Βρείτε μια Ενωμοτία που πήγε κατασκήνωση το καλοκαίρι που πέρασε στην Λίμνη Δόξα, μια που πήγε στην Ελαία και μια που πήγε στα Καλά Νερά.
20. Βρείτε μια Ενωμοτία που πήγε χειμερινή εκδρομή στους Φούνρους Αργολίδας, μία που πήγε στα Τρίκαλα και μια που πήγε στο Καρπενήσι.

Η λύση είναι η συνεργασία..

Οι θεοί σας χρειάζονται...

## Κυκλική Δραστηριότητα 1

# Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΛΝΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤΑ

### Concept:

Στην περιοχή της λίμνης Δόξα ανακαλύφθηκε ένας **αρχαίος τάφος**. Ο τάφος αυτός φημολογείται ότι ανήκει στον βασιλιά των Βίκινγκς **Χάραλντ Χαντράντα**, ο οποίος σαν γνήσιος Βίκινγκ ήρωας ταξίδεψε σε όλη την Ευρώπη, έφτασε μέχρι το Βυζάντιο και έγινε ο ηγέτης της Βαράγγιας φρουράς του αυτοκράτορα. Ο Χάραλντ Χαντράντα κηδεύτηκε μαζί με το θησαυρό του και μαζί με το **μαγικό κράνος** του, το οποίο του το χάρισε ο θεός Λόκι και του έδινε τεράστια δύναμη. Σύμφωνα με μία αρχαία προφητεία των σκανδιναβών θεών Εσίρ, το έτος 2019 ο θησαυρός του Χάραλντ Χαντράντα θα καταλήξει στα παιδιά !!!

Για να βρεθεί ο θησαυρός πρέπει να αποκρυπτογραφηθεί η **επιγραφή** της επιτύμβιας πλάκας. Αυτή η αποστολή έχει ανατεθεί στις Ενωμοτίες. Σύμφωνα με εξακριβωμένες πληροφορίες, αρχαία Βίκινγκς πνεύματα κατέβηκαν από τη Βαλχάλα στη Λίμνη Δόξα και έκρυσαν τα στοιχεία του κώδικα με τον οποίο θα γίνει η αποκρυπτογράφηση, για να εκπληρωθεί η προφητεία των Εσίρ. Τα πνεύματα ξέρουν καλά την περιοχή γιατί πριν πολλούς αιώνες έρχονταν εδώ για να κάνουν προπόνηση με τα πλοιάρια τους.

Η μυστηριώδης επιγραφή είναι γραμμένη στο **ρουνικό αλφάβητο**. Κάθε ρούνος αντιστοιχεί σε ένα γράμμα του ελληνικού αλφαβήτου. Υπάρχουν **24 στοιχεία** τα οποία είναι διασκορπισμένα στην περιοχή και τα οποία οι Ενωμοτίες θα μπορέσουν να βρουν με τη βοήθεια του **μυστικού χάρτη** που θα τους δοθεί. Για κάθε στοιχείο υπάρχει ένας **γρίφος** που πρέπει να λύσετε για να βρείτε την αντιστοιχία ενός ρούνου με το γράμμα του ελληνικού αλφαβήτου και έτσι στο τέλος οι Ενωμοτίες να καταφέρουν να διαβάσουν την επιτύμβια πλάκα.

### Οδηγίες:

Στον χώρο είναι τοποθετημένοι σε μεγάλη έκταση **24 σταθμοί**. Σε κάθε σταθμό υπάρχει η αντιστοιχία ενός ρούνου με ένα γράμμα της ελληνικής αλφαβήτου, με τη μορφή ενός απλού **γρίφου** με εικόνα (πλαστικοποιημένο A4). Η Ενωμοτία με τη βοήθεια του **μυστικού χάρτη** πρέπει να βρει τους σταθμούς και να ανακαλύψει σε ποιο γράμμα της ελληνικής αλφαβήτου αντιστοιχεί κάθε ρούνος. Έτσι, η Ενωμοτία θα μπορέσει να αποκρυπτογραφήσει όσο το δυνατόν περισσότερα γράμματα, ώστε να καταφέρει να διαβάσει την επιγραφή.

Στο σημείο έναρξης του παιχνιδιού βρίσκεται ο **αρχαίος τάφος** του **Χάραλντ Χαντράντα**. Αυτό που βλέπουν τα παιδιά είναι η επιτύμβια πλάκα (κατασκευασμένη από γύψο) κάτω από την οποία υπάρχει ένα κιβώτιο θαμμένο στο έδαφος, έτσι ώστε να φαίνεται η πλάκα αλλά όχι το κιβώτιο. Μέσα στο κιβώτιο είναι κρυμμένο το **μαγικό κράνος** του βασιλιά των Βίκινγκς.

Στην αρχή του παιχνιδιού, εμφανίζεται ο αρχαιολόγος κύριος **Αρχέλαος Ανασκαφίδης** (με κατάλληλη αμφίεση), εξηγεί στα παιδιά το concept, τους δείχνει τον **αρχαίο τάφο** του **Χάραλντ Χαντράντα** και την επιτύμβια πλάκα με την **επιγραφή** και δίνει σε κάθε Ενωμοτία:

A) Την **επιγραφή** στο ρουνικό αλφάβητο, τυπωμένη σε ένα χαρτί

B) Το **μυστικό χάρτη** της περιοχής στον οποίο είναι αποτυπωμένοι οι σταθμοί.

Οι Ενωμοτίες έχουν στη διάθεση τους **100 λεπτά**.

Η Ενωμοτία που θα επιστρέψει στο σημείο εκκίνησης έχοντας αποκρυπτογραφήσει την επιγραφή στο **μικρότερο χρόνο** θα βρει το θησαυρό και φυσικά θα κάνει δικό της το **μαγικό κράνος** του **Χάραλντ Χαντράντα**.

## Οι bonus γρίφοι

Όμως υπάρχει και κάτι ακόμα !!! Κάποιοι σταθμοί έχουν και **bonus γρίφο**. Αν η Ενωμοτία λύσει έναν bonus γρίφο σημειώνει την απάντηση και τον **ειδικό τριψήφιο κωδικό**. Με κάθε σωστή απάντηση, τα πνεύματα των Βίκινγκς γυρίζουν το χρόνο πίσω και **2 λεπτά** αφαιρούνται από το συνολικό χρόνο της Ενωμοτίας. Έτσι μπορεί μία Ενωμοτία να κερδίσει ακόμα και αν φτάσει δεύτερη, αρκεί να έχει λύσει κάποιους **bonus γρίφους**.

Η Ενωμοτία που θα κερδίσει, παίρνει το σφυρί, σπάει την επιτύμβια πλάκα, ανακαλύπτει το θησαυρό και κάνει δικό της το **μαγικό κράνος**.

## Η επιγραφή

Η φράση θα είναι διαφορετική για κάθε Υποκατασκήνωση:

1. **ΣΠΑΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΜΒΙΑ ΠΛΑΚΑ ΜΕ ΤΟ ΣΦΥΡΙ ΤΟΥ ΘΩΡ ΚΑΙ ΓΙΝΕ ΕΣΥ Ο ΑΞΙΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙ ΤΗΝ ΚΡΥΨΩΝΑ ΚΑΙ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΤΟΝ ΖΗΛΕΥΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΚΑΙ ΕΝΔΟΞΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΧΑΡΑΛΝΤ**
2. **ΣΠΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΛΑΚΑ ΜΕ ΤΟ ΤΡΟΜΕΡΟ ΣΦΥΡΙ ΚΑΙ ΓΙΝΕΤΕ ΑΞΙΟΙ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΜΥΣΤΙΚΗ ΚΡΥΨΩΝΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΤΟΝ ΖΗΛΕΥΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΚΑΙ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΡΑΝΟΣ ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΧΑΡΑΛΝΤ**
3. **ΠΑΡΕ ΤΟ ΣΦΥΡΙ ΤΩΝ ΘΕΩΝ ΣΠΑΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΜΒΙΑ ΠΛΑΚΑ ΚΑΙ ΓΙΝΕ ΑΞΙΟΣ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΙΣ ΤΗΝ ΜΥΣΤΙΚΗ ΚΡΥΨΩΝΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙΣ ΤΟΝ ΖΗΛΕΥΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΤΟΥ ΓΕΝΝΑΙΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΧΑΡΑΛΝΤ**
4. **ΚΑΝΕ ΚΟΜΜΑΤΑΚΙΑ ΤΗΝ ΠΛΑΚΑ ΜΕ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΣΦΥΡΙ ΤΟΥ ΛΟΚΙ ΚΑΙ ΓΙΝΕ ΑΞΙΟΣ ΝΑ ΒΡΕΙΣ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΚΡΥΨΩΝΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙΣ ΤΟΝ ΖΗΛΕΥΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΤΟΥ ΕΝΔΟΞΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΧΑΡΑΛΝΤ**

Και στις 4 εκδοχές περιέχονται όλα τα γράμματα της AB. Η γραμματοσειρά που θα χρησιμοποιήσουμε είναι η [VikingElderRunes](#) σε Bold.

## Υλικά:

- Μεταμφίεση αρχαιολόγου
- 4 γύψινες πλάκες με τις αντίστοιχες επιγραφές
- 1 τελάρο πλαστικό για το θησαυρό πάνω στο οποίο θα τοποθετείται η πλάκα
- 4 κράνη Βίκινγκς για έπαθλα
- 15 χάρτες πλαστικοποιημένοι
- 2 x 24 καρτέλες με τους γρίφους για κάθε γράμμα, τρυπημένες και σπάγκος για να δένονται.
- Μία βαριοπούλα ή ματσόλα
- 4 σετ για τις Υποκατασκηνώσεις x 15 χαρτιά με την επιγραφή και την αντιστοιχία ρούνων – γραμμάτων, 1 για κάθε Ενωμοτία
- Πανό δραστηριότητας

## Κυκλική Δραστηριότητα 2

# ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

### Concept:

Πρόκειται για ένα παιχνίδι σταθμών που αποτελείται από **6 διαφορετικά ομαδικά αθλήματα**. Κάθε άθλημα παίζεται από δυο αντίπαλες Ενωμοτίες. Κάθε άθλημα διαρκεί 10 λεπτά. Η αλλαγή γίνεται κεντρικά. Η σειρά είναι συγκεκριμένη με στόχο να παίξουν όσες περισσότερες Ενωμοτίες μεταξύ τους σε διαφορετικά αθλήματα.

Τα 6 ομαδικά αθλήματα και η χώρα στην οποία “ανήκουν” είναι τα εξής:

- |                       |           |
|-----------------------|-----------|
| • Ανθρώπινο μπιλιάρδο | Ιαπωνία   |
| • Μέγκα Μπάσκετ       | Καναδάς   |
| • Ξύλινο ποδοσφαιράκι | Αγγλία    |
| • Τρίπαλο τυφλό Βόλεϊ | Βραζιλία  |
| • Πυραμίδες           | Αίγυπτος  |
| • Rugby Μαγείας       | Αυστραλία |

Κάθε Ενωμοτία θα έχει ένα **διαβατήριο** έτσι ώστε να μπορεί να ταξιδέψει στις διάφορες χώρες. Σε κάθε άθλημα που θα παίζει θα παίρνει και την ανάλογη σφραγίδα.

### Οδηγίες:

#### **1. Ανθρώπινο μπιλιάρδο**

Στους μύθους των Οτόρι, ένας πολεμιστής ηγείται ενός μυστικού τάγματος νίντζα οι οποίοι χρησιμοποιούν τη Ναγκινάτα, ένα θρυλικό όπλο που σκοπό έχει να επιτίθεται από το έδαφος σε εχθρούς στα τείχη, ή να σπάει σχηματισμούς του εχθρικού στρατού με το μήκος της. Σε καιρό ειρήνης, η χρήση της Ναγκινάτα μαθαίνεται σε ομάδες κρούσης μέσω ενός παιχνιδιού που λέγεται ναγκινάρδο και σκοπός του είναι με τη Ναγκινάτα, να βάλει μια ομάδα τις μπάλες στις θέσεις τους.

Στο γήπεδο υπάρχουν 15 μεγάλες μπάλες και 6 χούλα-χουπ περιμετρικά. Οι 7 μπάλες είναι “ντυμένες” με χρωματιστή ταινία στη μέση, χωρίζοντας τις σε μονές και διπλές. Επίσης, υπάρχει η μαύρη μπάλα, που μπορεί να χτυπηθεί μόνο αφότου η κάθε Ενωμοτία έχει βάλει όλες τις μπάλες της μέσα στα χούλα-χουπ. Κάθε Ενωμοτία έχει μια καστανιά που κρατάει σαν “στέκα” μπιλιάρδου, όλη η Ενωμοτία μαζί στη σειρά.

Το παιχνίδι ξεκινάει με την πρώτη Ενωμοτία που ξεκινάει να “σπάσει”, δηλαδή να χτυπήσει τις μπάλες για να απλωθούν στο γήπεδο. Αν μπει μια μπάλα σε χούλα-χουπ, η Ενωμοτία που την έβαλε αναλαμβάνει να βάλει όλες τις μπάλες αυτής της κατηγορίας (π.χ. τις μονές). Κάθε φορά που μια Ενωμοτία βάζει μπάλα μέσα σε χούλα-χουπ έχει άλλο ένα χτύπημα στον ίδιο γύρο, μέχρι να αποτύχει. Αν η Ενωμοτία δεν βάλει μπάλα σε χούλα-χουπ, η σειρά πάει στην άλλη, και ούτω καθεξής, μέχρι να μπουν όλες οι μπάλες της Ενωμοτίας σε χούλα-χουπ. Όταν γίνει αυτό, αυτή η Ενωμοτία στοχεύει να βάλει και τη μαύρη. Αν τελειώσουν και της άλλης Ενωμοτίες οι μπάλες, τότε στοχεύουν και οι δύο για τη μαύρη. Όποια Ενωμοτία βάλει τη μαύρη πριν τελειώσουν οι δικές της, δίνει ένα παραπάνω χτύπημα στην άλλη Ενωμοτία. Αν η μαύρη μπει τελευταία, η Ενωμοτία που την έβαλε κερδίζει το παιχνίδι.

### Υλικά

- 2 μικρά κομμάτια υφάσματος
- 15 μεγάλες μπάλες
- 6 χούλα-χουπ
- 2 καστανιές
- 6 πάσσαλοι
- 1 ταινία σήμανσης
- 1 σερ ανεξίτηλοι μαρκαδόροι

### **2. Μέγκα Μπάσκετ**

Λόγω του σωματότυπου του παραδοσιακού Καναδού (150 Kg και 2.15 m) έχει αναπτυχθεί μια διαφορετική εκδοχή μπάσκετ, η οποία «αγκαλιάζει» και όσους δεν έχουν αυτές τις διαστάσεις. Επιπλέον δεν σκάμε τη μπάλα κάτω γιατί μπορεί να σπάσουμε τον πάγο!

Κάθε ομάδα χωρίζεται σε ζευγάρια και κάθε ζευγάρι φοράει από μια μπλούζα XXXXL έτσι ώστε να οι Μέγκα Παίκτες να παίζουν με το αριστερό χέρι του ενός και το δεξί του άλλου. Σκοπός είναι να βάλουν την XXL μπάλα στο καλάθι της XXXL μπασκέτας. Μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα χωρίς να σκάσουν κάτω τη μπάλα, μετά πρέπει να δώσουν πάσα ή να σουτάρουν. Αν το σουτ είναι μέσα από την περιοχή μετράει για 2 πόντους, αν είναι έξω από την περιοχή μετράει για 3. Γενικά ισχύουν οι κανόνες του μπάσκετ για τα φάουλ και τα άουτ.

### Υλικά

- 1 ταινία σήμανσης
- 10 σχοινιά
- 6 μπλούζες 5XL σε 2 διαφορετικά χρώματα
- 3 μεγάλες μπάλες
- 2 ζευγάρια μπανέλες
- 6 καστανιές
- Tire-up

### **3. Ξύλινο ποδοσφαιράκι**

Ένα από τα πρώτα ταξίδια του Βίκινγκς ήταν στην Αγγλία. Εκεί γρήγορα κατάλαβαν ότι ο καλύτερος τρόπος για να λύνουν τις διαφορές τους είναι μέσω ενός λίγο διαφορετικού ποδοσφαίρου, πρόγονο του κανονικού.

Οι Ενωμοτίες μοιράζονται μέσα στο γήπεδο ώστε να έχουν έναν τερματοφύλακα, τρεις κεντρικούς και δύο επιθετικούς. Οι παίκτες του κέντρου και της επίθεσης κρατιούνται σε μια καστανιά, ώστε να μην μπορούν να κουνηθούν χωρίς τους συμπαίκτες τους. Δεν επιτρέπεται η κίνηση των παικτών, μπροστά ή πίσω από την θέση τους, παρά μόνο στα πλάγια.

Το γήπεδο είναι οριοθετημένο όπως το γήπεδο του κανονικού ποδοσφαίρου, με επιπλέον γραμμές μπροστά και πίσω από τους παίκτες. Οι κανόνες είναι ίδιοι με αυτούς του ποδοσφαίρου, με εξαίρεση ότι ο τερματοφύλακας δεν μπορεί να πιάσει την μπάλα με τα χέρια.



#### Υλικά

6 καστανιές

28 πάσσαλοι

30 σχοινιά

Ταινία σήμανσης

4 κώνοι

1 μπάλα

#### **4. Τρίπαλο βόλεϊ**

Βραζιλία, η μητέρα του Βόλεϊ. Παλαιό άθλημα της Βραζιλίας που χρησιμοποιήθηκε αρχικά για να διώχνουν τους εισβολείς. Βέβαια τότε δεν είχαν μπάλες αλλά πραγματικές πέτρες. Τα τυφλά χτυπήματα δεν άφηναν κανένα περιθώριο στον αντίπαλο.

Σε αυτήν την εκδοχή του βόλεϊ σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να σκοράρει την μπάλα στην περιοχή της αντίπαλης της. Επιτρέπεται οποιαδήποτε επαφή με την μπάλα, χέρια, πόδια κτλ. αλλά απαγορεύεται το πιάσιμο της μπάλας. Αν η μπάλα βγει έξω από τον χώρο, ο πόντος πάει στην αντίπαλη Ενωμοτία. Κάθε Ενωμοτία έχει δικαίωμα να κάνει έως και τρεις πάσες και κάνει σερβίς με όποιον τρόπο επιθυμεί. Το παιχνίδι παίζεται σε ένα γήπεδο βόλεϊ με καλυμμένο το φιλέ. Κάθε Ενωμοτία έχει τρεις μπάλες στην διάθεση της. Η πρώτη μπάλα είναι αυτή με την οποία παίζεται το παιχνίδι η μπάλα δηλαδή που πρέπει να σκοράρουν στο γήπεδο της άλλης Ενωμοτίας για να πάρουν πόντο. Η δεύτερη μπάλα λέγεται το δόλωμα και είναι μια μπάλα παρόμοια με την μπάλα του παιχνιδιού, με ένα μικρό κόκκινο σημάδι για να μπορούν να την ξεχωρίσουν οι παίκτες. Η Ενωμοτία μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτήν την μπάλα μια μόνο φορά στον γύρο της δηλαδή όταν αυτή κάνει σερβίς. Αυτήν τη μπάλα τα μέλη της αντίπαλης Ενωμοτίας πρέπει πάση θυσία να την αποφύγουν γιατί όποιον αγγίξει βγαίνει από το παιχνίδι για ένα γύρο. Η Ενωμοτία που σερβίρει μπορεί να ρίξει και τις δύο μπάλες ταυτόχρονα. Όταν μια Ενωμοτία κάνει σερβίς έχει τρεις φορές το δικαίωμα να ζητήσει να ξεκινήσει ο γύρος της με την τρίτη μπάλα την ιερή μπάλα. Η ιερή μπάλα είναι αυτή που μπορεί να καθορίσει τον νικητή. Η μπάλα λειτουργεί ως εξής: Όσο παίζεται στο παιχνίδι μαζεύει πόντους έναν πόντο κάθε φορά που περνάει πάνω από το φιλέ. Εν τέλει η ομάδα που θα σκοράρει και κανονικά θα έπαιρνε 1 πόντο παίρνει όσους πόντους έχει μαζέψει η μπάλα. Η Ενωμοτία που θα φτάσει πρώτη τους 30 πόντους θα είναι και η νικήτρια.

#### Υλικά

3 μπάλες

6 σχοινιά

Πανί 2\*4 μέτρα

1 ταινία σήμανσης

#### **5. Πυραμίδες**

Παραδοσιακό παιχνίδι της Αιγύπτου, οι ρίζες του οποίου χάνονται στο χρόνο. Πρώτοι το έπαιξαν οι εργάτες στις πυραμίδες της Γκίζας, και αρχικά παιζόταν με πέτρες και σκαλωσιές. Ο Ραμσής ο Β το έκανε επίσημο παιχνίδι της Αιγύπτου και για ευκολία άλλαξε τη πέτρα με νεροκολοκύθα, ενώ για να μην ξεχαστεί η προέλευση, το τέρμα παρέμεινε μια σκαλωσιά σε σχήμα πυραμίδας

Οι δύο ομάδες συναντιούνται στο γήπεδο. Σκοπός είναι να μαζέψουν όσους περισσότερους πόντους μπορούν στη διάρκεια του αγώνα. Κάθε παίκτης που έχει τη μπάλα μπορεί να κάνει μέχρι 3 βήματα και μετά πρέπει να δώσει πάσα ή να σουτάρει. Δεν επιτρέπεται σωματική επαφή παρά μόνο όταν η μπάλα είναι στον αέρα. Το γήπεδο είναι παραλληλόγραμμο και στις 2 μικρές άκρες βρίσκονται τα τριγωνικά τέρματα. Μπροστά από τα τέρματα υπάρχει μια μικρή περιοχή που απαγορεύεται η είσοδος στους παίκτες. Το τέρμα αποτελείται από ένα Λ από καστανιές. Στο εσωτερικό του έχουμε κοντάρια που το διαχωρίζουν σε περιοχές με διαφορετική βαθμολογία.

#### Υλικά

4 καστανιές

20 σχοινιά

6 πάσσαλοι

2 κομμάτια δίχτυ

1 σπάγκος

1 ταινία σήμανσης

2 μπάλες

#### **6.Rugby Μαγείας**

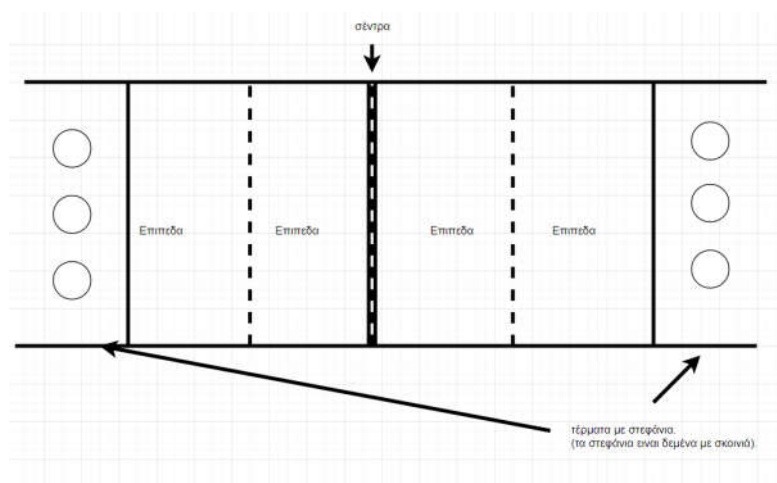
Το ράγκμπι αυτό παίζεται στην Αυστραλία. Έχει μία μικρή παραλλαγή στα τέρματα από τα κανονικά γήπεδα του ράγκμπι. Τα παιδιά παίζουν κανονικά ράγκμπι όμως στο τέλος θα πρέπει να περάσουν τις μπάλες μέσα από τα στεφάνια για να πάρουν πόντους.

Η σέντρα, είναι κλωτσιά της μπάλας από το κέντρο της μεσαίας γραμμής. Η μία ομάδα κάνει σέντρα για να ξεκινήσει το πρώτο ημίχρονο και η άλλη κάνει σέντρα στο δεύτερο ημίχρονο. Η ομάδα που δέχεται πόντους κάνει σέντρα για να ξαναρχίσει ο αγώνας. Όταν η μπάλα βγει από την πλάγια γραμμή η επαναφορά της γίνεται με τυφλή μπαλιά με πλάτη προς το γήπεδο.

Ο σκοπός κάθε ομάδας είναι να ακουμπήσει τη μπάλα στη ζώνη αγγίγματος του αντιπάλου ώστε να επιτύχει στεφάνι (try) και μετά να τη ρίξει μέσα από το στεφάνι του αντιπάλου για να επιτύχει τέρμα.

- Στην έναρξη η ομάδα που κερδίζει στο κέρμα, αποφασίζει αν θα κάνει σέντρα ή αν θα διαλέξει πλευρά του γηπέδου. Κάθε ομάδα αρχίζει με 7 παίκτες και οι υπόλοιποι κάθονται στον πάγκο.
- Κάθε παίκτης μπορεί να τρέχει με τη μπάλα, να την κλωτσάει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, να την πετά ή να τη χτυπά, όχι όμως προς την τελική γραμμή του αντιπάλου.
- Ο παίκτης που κρατάει τη μπάλα μπορεί να ανατραπεί από αντίπαλο παίκτη ή παίκτες, προκειμένου να τον αποτρέψουν από το να τρέχει με τη μπάλα ή να την κλωτσάει ή να την μεταβιβάσει σε παίκτη της δικής του ομάδας .
- Ο παίκτης που δεν κρατάει τη μπάλα δεν πρέπει να ανατρέπεται ή να παρεμποδίζεται και δεν μπορεί να μαρκάρεται από περισσότερους από δύο αντιπάλους.
- Αν δυο παίκτες τρέχουν παράλληλα, πλευρό με πλευρό, κοντά και προς τη μπάλα, επιτρέπεται να έχουν επαφή με τον ώμο.
- Τα σκληρά τάκλιν τιμωρούνται με αποβολή του παίκτη για 3 γύρους. Η Ενωμοτία μπορεί να αποφασίσει αν θέλει τον ίδιο παίκτη η την αλλαγή του με κάποιον από τον πάγκο.

- Το γήπεδο έχει 4 επίπεδα. Η ομάδα που επιτίθεται πρέπει να αλλάξει σε κάθε επίπεδο από 4 πάσες, όχι όμως οι ίδιες πάσες στα ίδια άτομα. Αν γίνει αυτό τιμωρείται με πέναλτι. Τα στεφάνια παίρνουν από 3 πόντους, ενώ τα πέναλτι 1 πόντο.



### Υλικά

- 1 μπάλα ράγκμπι
- 6 στεφάνια
- 10 σχοινιά
- 1 ταινία σήμανσης

### Κυκλική Δραστηριότητα 3

## XTREME SPORTS 2019 - THE INCREDIBLES

#### Concept:

Οι Απίθανοι !!! Μετά την τελευταία μας περιπέτεια (2<sup>η</sup> ταινία) καταλάβαμε και εμείς αλλά και όλος ο κόσμος πόσο σημαντική είναι η εναλλαγή ρόλων και η κατάρριψη των συμβατικών στερεοτύπων καθώς τα παιδιά ήταν αυτά που έσωσαν την όλη φάση και όχι οι μεγάλοι. Οι Πρόσκοποι ανέκαθεν αξιοποιούσαν ενεργά το δυναμικό των παιδιών και των εφήβων. Έτσι και εμείς ως Απίθανοι αποφασίσαμε να ψάξουμε σε αυτούς για να βρούμε τους επόμενους Υπερήρωες. Μέσα από μία σειρά δοκιμασιών στο bootcamp μας θα βγουν οι πιο ικανοί!

#### Οδηγίες:

Έχουμε **Σταθμούς - Δοκιμασίες** στις οποίες παίζουν ταυτόχρονα **2 Ενωμοτίες**. Όποια κερδίζει παίρνει πόντο και στο τέλος νικάει αυτή με τους περισσότερους. Σε κάθε Ενωμοτία δίνεται ένα **καρτελάκι** όπου ο υπεύθυνος κάθε σταθμού θα σημειώνει τον νικητή. Παράλληλα κάθε λίγο θα ακούγεται κεντρικά ένα σφύριγμα και ένα παιδί από κάθε Ενωμοτία θα φεύγει να διαγωνιστεί σε **Ατομικούς Σταθμούς** με τα αντίστοιχα παιδιά των υπόλοιπων Ενωμοτιών, κερδίζοντας όμως πόντο για την Ενωμοτία του. Κάθε Ατομικός Σταθμός θα επαναληφθεί 1 με 2 φορές.

Στο τέλος θα έχουμε τη νικήτρια Ενωμοτία από κάθε Υποκατασκήνωση η οποία θα πάρει έπαθλο. Οι Ενωμοτίες πηγαίνουν κυκλικά από τον ένα σταθμό στον άλλο, με αντίστροφη φορά η κάθε μία.

Υλικά: Καρτελάκια για νίκες , Έπαθλα

#### **Ατομικά Παιχνίδια:**

(κάθε παιχνίδι θα παίζεται με 10 προσκόπους. 1 από κάθε Ενωμοτία)

<b>Παιχνίδι</b>	<b>Υλικά</b>
<b>1.Βρες τα όμοια:</b> Τράπουλα A4 από Tiger απλωμένη στον χώρο. Δίνεται task στα παιδιά πχ να φέρουν 4 όμοια χαρτιά. Νικάει όποιος το κάνει πρώτος	2 Τράπουλες A4
<b>2.Λάσο:</b> Υπάρχουν πασαλάκια μισοκαρφωμένα σε μία απόσταση και όλα τα παιδιά πίσω από μία νοητή γραμμή. Με το σύνθημα κάθε παιδί πρέπει να κάνει λάσο με το σχοινί που του έχει δοθεί, να καταφέρει να "πιάσει" ένα πασαλάκι και να το τραβήξει κοντά του. Νικάει όποιος το κάνει πρώτος	20 μεσαία πασαλάκια 10 σχοινιά για «λάσο»
<b>3.Σούμο:</b> Μεγάλος κύκλος από ταινία σήμανσης για αρένα. Μέσα κλασικό σούμο, μόνο σπρώξιμο με σώμα και όχι χέρια κλωτσιές κλπ. Νικάει αυτός που μένει τελευταίος. Τα παιδιά συμμετέχουν με κουτσό.	Ταινία σήμανσης ή σχοινιά για κύκλο

<b>4.Παζλ:</b> Τυπωμένο παζλ που νικάει όποιος το φτιάξει πρώτος.	10 παζλ (τυπωμένα Α3 πλαστικοποιημένα)
<b>5.Σκοποβολή με ακόντιο:</b> Χούλα χουπ κρεμασμένο αρκετά μακριά και τα παιδιά έχουν κοντάρια για ακόντια. Ξεκινάνε διαδοχικά και πετάνε τα κοντάρια με σκοπό να περάσουν μέσα από τον στόχο. Όποιος τα καταφέρνει ξαναδοκιμάζει από πιο μακριά μέχρι να μείνει ένας νικητής.	10 σκουπόξυλα 1 χούλα χουπ

**Σημ.:** Όποιος αποτυγχάνει-χάνει σε κάποιος δοκιμασίες (πχ 3 - 5) μπορεί να πηγαίνει κατευθείαν στην Ενωμοτία του χωρίς να περιμένει τους άλλους να τελειώσουν, μήπως και προλάβουν τον αντίστοιχο Ενωμοτιακό σταθμό.

### Ενωμοτιακοί σταθμοί:

(σε κάθε σταθμό παίζουν 2 Ενωμοτίες)

Παιχνίδι	Υλικά
<b>Σταθμός 1ος:</b> Ένα παιδί από κάθε Ενωμοτία φοράει ένα μποντριέ. Τα παιδιά κάθονται αντικριστά αλλά τα χωρίζει ένα παραβάν. Από κάθε μποντριέ φεύγει ένα χοντρό σχοινί που ανεβαίνει σε ένα κλαδί ενός δέντρου και ξανακατεβαίνει. Δίπλα από κάθε παιδί υπάρχει ένας κουβάς με μπάλες. Η Ενωμοτία τραβάει το σχοινί και ανεβάζει το μέλος της ώστε να μπορεί να κοιτάει πάνω από το παραβάν και να πετύχει τον αντίπαλο. Μετά τον ξανακατεβάζει ώστε να πάρει καινούρια μπάλα. Νικάει αυτός που θα πετύχει τον άλλο 3 φορές και κερδίζει πόντο για την Ενωμοτία του. Αν υπάρχει χρόνος παίζει και δεύτερο ζευγάρι.	2 μποντριέ Παραβάν (1 σχοινί και 1 πανί) 4 χοντρά σχοινιά 8 καραμπίνερ ορειβατικά 4 λανιέρες 2 κουβάδες 20 μπαλάκια πλαστικά
<b>Σταθμός 2ος:</b> Σπρώξιμο: Περνάμε ένα χοντρό σχοινί γύρω από ένα δέντρο. Στις 2 άκρες του σχοινιού δένουμε μι καστανιά (κάθετα στο σχοινί). Η κάθε ενωμοτία σπρώχνει από καστανιά. Σε κάθε νίκη αποχωρεί ένα μέλος από την νικήτρια ομάδα. Τελικός νικητής αυτός με τις περισσότερες νίκες.	1 χοντρό σχοινί 2 καστανιές μήκος 1,5m
<b>Σταθμός 3ος:</b> 2 παράλληλοι στίβοι μάχης. Νικάει όποια Ενωμοτία τον τελειώσει πρώτη. Περιλαμβάνει γέφυρα της μαϊμούς, γέφυρα με 3 σχοινιά (ένα κάτω και δύο για "κουπαστές"), μονό σχοινί, wanaabbeslackline με κοντάρια για στηρίγματα κ.α. Όλα τα παραπάνω γίνονται κρατώντας-φορώντας ένα χούλα-χουπ. Στο τέλος, ενώ ο πρόσκοπος είναι κρεμασμένος σε μία από τις γέφυρες κάνει σκοποβολή με το χούλα-χουπ.	2 χοντρά μακριά σχοινιά 2 μακριά σχοινιά για «κουπαστές» 4 κοντάρια 2 κώνους για στόχο 2 χούλα-χουπ 1 μίαντας
<b>Σταθμός 4ος:</b> 2 παράλληλοι στίβοι μάχης. Νικάει όποια Ενωμοτία τον τελειώσει	10 σχοινιά για τρίλιζες 1 μακριά καστανιά 4 σχοινιά για εκκρεμές

<p>πρώτη. Φτιάχνουμε μία μεγάλη τρίλιζα με σχοινιά, ανάμεσα σε δύο δέντρα, κάθετη προς το έδαφος. Η Ενωμοτία πρέπει να περάσει όλη από την άλλη μεριά χωρίς να ακουμπήσει τα σχοινιά (αν τα ακουμπήσει ξαναδοκιμάζει ο πρόσκοπος που ακούμπησε), και κάθε πρόσκοπος πρέπει να περνάει από διαφορετικό κουτάκι-πλαίσιο. Στην συνέχεια έχουμε μία καστανιά στο χώμα που κάθε πρόσκοπος την διασχίζει χωρίς να ακουμπήσει εκτός αυτής (ισορροπία). Ακολουθεί μία διαδρομή μέσα από σχοινιά με βάρη στις άκρες που κάνουν κινήσει σαν εκκρεμές και δεν πρέπει να σε πετύχουν. Έρπειν. Στεφάνι χούλα-χουπ και πέρασμα από μέσα. Στο τέλος έχουμε δύο μονόζυγα που κάθε παιδί θα κρεμιέται και με τα πόδια θα ωθεί μια μπάλα προς τις κορύνες. Νικητής αυτός που θα ρίξει πρώτος τις 4 κορύνες.</p>	<p>6 μικρές μπάλες 6 κορύνες</p>
<p><b>Σταθμός 5ος:</b></p> <p>Κάνουμε μία κατασκευή ώστε 1 καστανιά και 4 κοντάρια να κρέμονται από θηλιές παράλληλα με το έδαφος και σε ίσες αποστάσεις από αυτό στην σειρά. Κάθε φορά διαγωνίζεται ένα παιδί από κάθε Ενωμοτία. Για να νικήσει κάποιος πρέπει να καταφέρει να τραβήξει 2 κοντάρια και τέλος την καστανιά προς το μέρος του. Τα παιδιά αν φτάσουν ταυτόχρονα στην καστανιά παλεύουν μεταξύ τους. Το ίδιο μπορεί να γίνει και με τα κοντάρια αν τύχει να πάνε στο ίδιο. Η Ενωμοτία με τις περισσότερες νίκες παίρνει τον πόντο.</p>	<p>4 κοντάρια 1 καστανιά 12 σχοινιά</p>

## Κυκλική Δραστηριότητα 4

### ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧ ΝΕΣ

#### Concept:

Οι κάτοικοι της λίμνης Δόξας ανακάλυψαν ίχνη του τέρατος του Λοχ Νες κοντά στο χωριό. Έχουν φωνάξει ομάδες ντετέκτιβ για να τους βοηθήσουν να εντοπίσουν το τέρας, καθώς δεν ξέρουν αν βρίσκεται στη στεριά ή στη λίμνη! Θα πρέπει οι Ενωμοτίες να ψάξουν και στα δύο μέρη για να το βρουν.

#### Οδηγίες:

Η ώρα που έχουμε στη διάθεσή μας είναι περιορισμένη καθώς η παλίρροια πλησιάζει, οπότε πρέπει να βιαστούμε. Σε ένα σημείο βρίσκεται στημένο το **ταμπλό** του παιχνιδιού και ο πρόεδρος του χωριού, που το ελέγχει. Δίνεται στις Ενωμοτίες ένα χαρτί με τα σημεία όπου βρίσκονται οι δοκιμασίες και τους εξηγούνται οι κανόνες του παιχνιδιού. Ξεπερνώντας τις δοκιμασίες επιτυχώς, οι Ενωμοτίες κερδίζουν **3 τυχαίες κάρτες**. Οι κάρτες μπορεί να είναι κάρτες **ζαριάς**, κάρτες **καθυστέρησης** και κάρτες **αποφυγής**.

Κάθε Ενωμοτία μπορεί να περάσει μόνο 1 φορά από τις δοκιμασίες και μπορεί να χρησιμοποιήσει τις κάρτες που έχει στην κατοχή της όποτε θέλει αν βρίσκεται στη στεριά, ενώ αν βρίσκεται στη θάλασσα θα τις χρησιμοποιήσει στο τέλος. Όταν η Ενωμοτία επιλέξει να παίξει, μπορεί να παίξει όσες ζαριές θέλει, μπορεί να ρίξει κάρτα καθυστέρησης σε Ενωμοτία που δεν έχει και μπορεί να χρησιμοποιήσει κάρτες αποφυγής, ώστε εάν πέσει πάνω σε ένα φίδι, να μην την φάει. Εάν μια Ενωμοτία έρθει να παίξει και δει ότι κάποιος της έχει ρίξει κάρτα καθυστέρησης, θα πρέπει να δώσει μια κάρτα ζαριάς για να την αφαιρέσει και στη συνέχεια να παίξει κανονικά. Κανένα πιόνι-Ενωμοτίας δεν μπορεί να έχει παραπάνω από μια κάρτα καθυστέρησης!

Οι δοκιμασίες από τις οποίες οι Ενωμοτίες κερδίζουν κάρτες είναι οι εξής:

#### A. Δοκιμασίες Λίμνης

##### **1. Μήνυμα σε μπουκάλι**

Υπάρχει ένα μήνυμα γραμμένο σε ένα μπουκάλι με μορς. Η Ενωμοτία πρέπει να το αποκωδικοποιήσει σε συγκεκριμένο χρόνο

##### **2. Αινίγματα**

Η Ενωμοτία πρέπει να λύσει δύο αινίγματα σε συγκεκριμένο χρόνο

##### **3. Γρίφος**

Η Ενωμοτία πρέπει να λύσει δύο γρίφους σε συγκεκριμένο χρόνο

##### **4. Χρόνος**

Έξοδος από τη λίμνη σε χρόνο μικρότερο από το χρόνο που θα ορίσει ο υπεύθυνος

## **Β. Δοκιμασίες στεριάς**

### **5. Έρπειν**

Η Ενωμοτία πρέπει να περάσει με έρπειν κάτω από σχοινιά με κουδουνάκια σε συγκεκριμένο χρόνο

### **6. Νάιλον στη χαράδρα**

Η Ενωμοτία πρέπει να ανέβει μια χαράδρα περπατώντας πάνω σε νάιλον με σαπούνι, κρατώντας ένα σχοινί

### **7. Περπάτημα σε μπάλες γυμναστικής (διπλός σταθμός)**

Η Ενωμοτία κρατιέται από ένα σχοινί και πρέπει να περπατήσει μια διαδρομή πάνω σε μεγάλες μπάλες γιόγκα σε χρόνο μικρότερο από την άλλη Ενωμοτία

### **8. Flying Fox (διπλός σταθμός)**

Όλα τα μέλη της Ενωμοτίας πρέπει να ολοκληρώσουν το Flying Fox σε χρόνο μικρότερο από την αντίπαλη Ενωμοτία

### **9. Ξύλινοι λαβύρινθοι (διπλός σταθμός)**

Όλη η Ενωμοτία πρέπει να καταφέρει να βάλει το μπαλάκι στο λαβύρινθο σε χρόνο μικρότερο από την άλλη Ενωμοτία

### **10. Καστανιές πάνω-κάτω**

Η Ενωμοτία πρέπει να περάσει πάνω από κάποιες καστανιές και κάτω από κάποιες άλλες, τρέχοντας και περνώντας τες στη σειρά χωρίς να ρίξει καμία

### **11. Τα ψηλά τα καφάσια**

Ένα παιδί δένεται με μποντριέ και η Ενωμοτία το κρατάει από κάτω. Στόχος του είναι να στήσει καφάσια το ένα πάνω στο άλλο, ώστε να ανέβει σε ένα δέντρο και να χτυπήσει ένα καμπανάκι

### **12. Διαδρομή με ανάποδο σχοινί**

Όλα τα μέλη της Ενωμοτίας πρέπει να περάσουν ένα σχοινί κρεμασμένοι πάνω του με τα 4 άκρα σε συγκεκριμένο χρόνο.