



ΣΩΜΑ  
ΕΛΛΗΝΩΝ  
ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ

# ΜΕΓΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ



Κλάδος  
Προσκοπών Γ.Ε.  
Φεβρουάριος 2013



## Μεγάλα Παιχνίδια για την Ομάδα Προσκόπων

---

Μεγάλα Παιχνίδια σε μια εκδρομή , στην συγκέντρωση σε όλη την ζωή της Ομάδας . Παιχνίδια με στοιχεία γνώσεων ,κίνηση, δράση και πάνω από όλα το στοιχείο της Περιπέτειας που είναι τόσο απαραίτητη και τόσο πολύτιμη για το πρόγραμμα της Ομάδας μας.

Η περιπέτεια είναι το κατ' εξοχήν “όχημα” στο Προσκοπικό Πρόγραμμα με το οποίο η Ενωμοτία συλλογικά αλλά και κάθε Πρόσκοπος ξεχωριστά θα ταξιδέψει στους δρόμους μιας ιστορίας.

Μιας ιστορίας στην οποία πρωταγωνιστής, είναι ο ίδιος.

Θα του δώσει την ώθηση εκείνη που χρειάζεται για να ακονίσει το μυαλό του, να λειάνει τις αιχμηρές γωνίες της προσωπικότητάς του αλλά και να αναπτύξει τις αρετές εκείνες που απαιτούνται προκειμένου συλλογικά και συναγωνιστικά, η μικρή παρέα, η ενωμοτία, να πετύχει τον στόχο της.

Για εμάς τους ενήλικες Βαθμοφόρους είναι το «μέσο» που μας θυμίζει ότι μέσα μας κρύβουμε ακόμα εκείνο το παιδί ...που αν και μερικοί νομίζουν ότι μεγάλωσε, εμείς ξέρουμε πως είναι πάντα εδώ.

Στην Ομάδα η Περιπέτεια βρίσκετε σε μια βόλτα στο δάσος, σε ένα Ενωμοτιακό μαγείρεμα, μέσα στην σκηνή το βράδυ βλέποντας τις σκιές του δάσους, σε ένα μεγάλο Παιχνίδι !

Ένα θαυμάσιο και τόσο απαραίτητο συστατικό του Προσκοπικού Προγράμματος.

Στο έντυπο που ακολουθεί υπάρχουν 14 μεγάλα παιχνίδια όπως και πρωτότυπες ιδέες σταθμών που έχουν παιχτεί από διάφορες Ομάδες και θέλησαν να τα μοιραστούνε μαζί μας. Τα παιχνίδια για να είναι όσο το δυνατόν πιο αναλυτικά, έχουν και λεπτομέρειες από τις διαφορετικές τοποθεσίες που παίχτηκαν και σε μερικές περιπτώσεις υπάρχει επανάληψη σταθμών αφού τα παιχνίδια είναι διαφορετικών Ομάδων. Προσαρμόστε τα στα δικά σας δεδομένα δημιουργώντας ένα ΔΙΚΟ σας παιχνίδι .

Ο Ιδρυτής μας είπε :

*“Το πνεύμα της περιπέτειας είναι έμφυτο, σχεδόν μέσα σε κάθε παιδί, αλλά δεν είναι εύκολο να βρει την περιπέτεια μέσα σε μια συνωστισμένη πόλη ”*

*“Τα παιδιά μπορούν να διακρίνουν την περιπέτεια ακόμα και σε μια λακκούβα γεμάτη λάσπες...  
**Και αν ο Αρχηγός είναι κι αυτός ένα μεγάλο παιδί τότε μπορεί κι αυτός να το δει ”**  
Baden Powell*

Καλό Ταξίδι

Εφορεία Κλάδου Προσκόπων Γ.Ε

## 1. ΑΠΟΙΚΟΙ ΤΟΥ ΚΑΤΑΝ

**Ιστορία Πλαίσιο :** Ο χρόνος μας πάει πίσω στον Μεσαίωνα , στο χωριό του Κατάν . Όλα κυλούσαν ήσυχα στο χωριό του Κατάν , ώσπου μια μέρα τα 2 αδέρφια της Αυτοκρατορίας μάλωσαν για το ποιός θα φέρει την εξουσία. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η Αυτοκρατορία να χωριστεί στα δύο , στους Βόρειους και στους Νότιους διεκδικώντας η κάθε μια χωριστά ,να κυριαρχήσει. Σκοπός της κάθε Ενωμοτίας, είναι να χτίσει την μεγαλύτερη αυτοκρατορία .

Η Ενωμοτία παίρνει μια καρτέλα , που της λέει τι χρειάζεται για να χτίσει – επεκτείνει την αυτοκρατορία της .

Κόστος Κατασκευής	
<b>Δρόμος</b>  ο Μεγαλύτερος δρόμος 1 Πεδίο	0 Π 
<b>Οικισμός</b>  1 Π	
<b>Πόλη</b>  2 ΠΝ	

Μέσα από τις διάφορες απαιτήσεις θα μαζέψει τα ανάλογα υλικά: άχυρο , πέτρα , τούβλο, ξύλο, πρόβατο . ( τα υλικά είναι πλαστικοποιημένα καρτελάκια που απεικονίζουν το αντίστοιχο είδος με τις εικόνες τις παραπάνω καρτέλας )

Π.χ για τον χώρο τους οι απαιτήσεις θα είναι οι παρακάτω :

ΕΙΔΟΣ	ΑΞΙΑ
ΤΡΙΠΟΔΑΣ	2 ΞΥΛΑ / 1 ΑΧΥΡΟ
ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΕΦΥΡΟΠΟΙΑΣ	2 ΤΟΥΒΛΑ / 2 ΠΕΤΡΕΣ / 1 ΞΥΛΟ
ΠΥΛΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ	2 ΞΥΛΑ / 1 ΤΟΥΒΛΟ / 1 ΠΡΟΒΑΤΟ
ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ	1 ΑΧΥΡΟ / 2 ΤΟΥΒΛΑ
ΠΕΡΙΦΡΑΣΗ	2 ΞΥΛΑ / 2 ΑΧΥΡΑ
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ	1 ΠΕΤΡΑ / 1 ΤΟΥΒΛΟ / 1 ΠΡΟΒΑΤΟ

Θα

υπάρχουν και διάφορες απαιτήσεις σε όλη την διάρκεια του παιχνιδιού .

Η κάθε αυτοκρατορία – ενωμοτία θα έχει και τον αυτοκράτορα της (Βαθμοφόρος) ο οποίος θα βρίσκεται στο χώρο της αυτοκρατορίας και θα είναι αυτός που θα δίνει τα υλικά όταν ολοκληρώνεται κάποια από τις παραπάνω απατήσεις.



Στο κέντρο του πλατώματος ,θα υπάρχει ένας μεγάλος χάρτης (2m x 2m) και ο **Μάγος** .Εκεί θα τρέχουν οι Πρόσκοποι της Ενωμοτίας μόλις ολοκληρώνουν μια – μια τις απαιτήσεις τους , και έχουν τη δυνατότητα να χτίσουν είτε οικισμό , είτε πόλη , είτε δρόμο πάνω στον χάρτη.

( θα είναι κάποια αυτοκόλλητα τα οποία θα καλούνται πάνω στο χάρτη , έτσι ώστε να φαίνονται οι πορείες των αυτοκρατοριών) .

Όταν θα ακούγεται ένας χαρακτηριστικός ήχος ,θα πρέπει να έρχεται ένας πρόσκοπος και να παραλαμβάνει έναν φάκελο από τον Μάγο του Χωριού . Μέσα ο φάκελος θα έχει μια απαίτηση που όποια Ενωμοτία την ολοκληρώσει πρώτη θα πάρει την αντίστοιχη αξία της απαίτησης .Σε περίπτωση που δεν έρθει κάποιος πρόσκοπος από κάποια ενωμοτία τότε η ενωμοτία καλείται να δώσει στο μάγο τα αντίστοιχα υλικά που προσέφερε η απαίτηση .

### **ΣΗΜΕΙΑ ΠΡΟΣΟΧΗΣ :**

- Η κάθε ενωμοτία ξεκινάει με έναν οικισμό και έναν δρόμο , τα οποία κολλούν στον χάρτη πριν πάνε στους χώρους τους με τους αυτοκράτορες.
- Για να χτιστεί μια πόλη πρέπει να έχει χτιστεί πρώτα έναν οικισμό. Εφόσον τηρείται αυτή η προϋπόθεση , τότε κολλιέται το αυτοκόλλητο της πόλης πάνω από το αυτοκόλλητο του αντίστοιχου χωριού.
- Για να μπορέσει να χτιστεί ένας νέος οικισμός δίπλα σε άλλον , θα πρέπει να ενώνεται με αυτό με έναν δρόμο (αυτοκόλλητο δρόμου)

### **ΜΕΓΑΛΟΣ ΧΑΡΤΗΣ**



# ΚΑΡΤΕΣ ΥΛΙΚΩΝ:



ΑΧΥΡΟ



ΠΡΟΒΑΤΟ



ΠΕΤΡΑ



ΤΟΥΒΛΟ



ΞΥΛΟ

## ΟΙΚΙΣΜΟΣ:

## ΠΟΛΗ:



## ΜΗΝΥΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΔΩΘΕΙ ΣΤΙΣ ΕΝΩΜΟΤΙΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΑΓΟ ΑΦΟΥ ΓΙΝΕΙ Η ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ :

### **ΓΙΝΕ Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ**

Όλα κυλούσαν ήσυχα στο χωριό του Κατάν ώσπου μια μέρα τα 2 αδέρφια της Αυτοκρατορίας μάλωσαν για το ποιός θα φέρει την εξουσία και θα κινεί τα νήματα. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η Αυτοκρατορία να χωριστεί στα δύο , στους Βόρειους και στους Νότιους διεκδικώντας η κάθε μια χωριστά , να κυριαρχήσει .

Η δική σας αυτοκρατορία , των «Βορείων» θα πρέπει να χτιστεί, να επεκταθεί, να προετοιμάσει κατάλληλα τους ιππότες της και να κερδίσει τη μεγάλη μάχη !

Όσο πιο οργανωμένη και καλά χτισμένη είναι η αυτοκρατορία σας τόσο πιο ασφαλή θα είναι και στη μάχη !

**Για το χτίσιμο της αυτοκρατορίας θα πρέπει να έχετε τα αντίστοιχα υλικά κατασκευής που αναγράφονται στην καρτέλα !!!**

**Αυτά τα υλικά μπορείτε να τα κερδίσετε με τους παρακάτω τρόπους και όχι μόνο :**

ΕΙΔΟΣ	ΑΞΙΑ
ΤΡΙΠΟΔΑΣ	2 ΕΥΛΑ / 1 ΑΧΥΡΟ
ΠΛΑΙΣΙΟ ΓΕΦΥΡΟΠΟΙΑΣ	2 ΤΟΥΒΛΑ / 2 ΠΕΤΡΕΣ / 1 ΕΥΛΟ
ΠΥΛΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ	2 ΕΥΛΑ / 1 ΤΟΥΒΛΟ / 1 ΠΡΟΒΑΤΟ
ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ	1 ΑΧΥΡΟ / 2 ΠΡΟΒΑΤΑ
ΠΕΡΙΦΡΑΣΗ	2 ΕΥΛΑ / 2 ΑΧΥΡΑ
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ	1 ΠΕΤΡΑ / 1 ΤΟΥΒΛΟ / 1 ΠΡΟΒΑΤΟ

**ΕΠΙΣΗΣ :** ΟΤΑΝ ΘΑ ΑΚΟΥΓΕΤΑΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟΣ ΗΧΟΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΝΑ ΠΑΡΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙ ΕΝΑΝ ΦΑΚΕΛΟ ΑΠΟ ΤΟ ΜΑΓΟ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ ! Ο ΦΑΚΕΛΟΣ ΘΑ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΑΠΑΙΤΗΣΗ , Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΕΙ ΠΡΩΤΗ ΘΑ ΠΑΡΕΙ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΑΠΑΙΤΗΣΗΣ ! ΑΝ ΔΕΝ ΕΡΘΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΝΑ ΠΑΡΑΛΑΒΕΙ ΤΟ ΦΑΚΕΛΟ ΘΑ ΑΦΑΙΡΕΘΕΙ Η ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΗ ΑΞΙΑ ΤΗΣ ΑΠΑΙΤΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΙΔΙΑ ΤΗΝ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ !!!

### **ΠΡΟΣΟΧΗ !!!**

**ΕΧΕΤΕ ΜΙΑ ΜΥΣΤΙΚΗ ΑΠΟΣΤΟΛΗ :** ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΚΑΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΣΕΩΝ ΤΩΝ ΑΛΛΩΝ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΩΝ , ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΑΝΤΙΛΗΠΤΟΙ !!!! ΓΙΑ 10 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΠΕΡΝΕΤΕ 2 **ΥΛΙΚΑ** ΤΗΣ ΑΡΕΣΚΕΙΑΣ ΣΑΣ !!!



## 2. «Όταν πέσει η νύχτα...»

**Σκοπός :** Σκοπός των ενωμοτιών είναι να ταξιδέψουν στο χρόνο, να συναντήσουν πλάσματα της μυθολογίας και να έρθουν αντιμέτωποι με δοκιμασίες που σχετίζονται με τον μύθο τους. Με αυτό τον τρόπο θα μαζέψουν τις ιστορίες – μύθους των αστερισμών αλλά και τα ίδια τα αστέρια ώστε να μπορέσουν φτιάξουν τον χάρτη του Ουρανού.

**Ανθρώπινο δυναμικό :** 3 Βαθμοφόροι , 2 Ενωμοτίες

**Ιστορία Πλαίσιο :** Ο Ουρανός έχοντας στο νου του να είναι πάντα ακριβής στις ώρες του , για το πότε θα βγει ο ήλιος , πότε το φεγγάρι και πότε τα αστέρια. Σήμερα τον έχει καταβάλει ένα άγχος , διότι δε θυμάται πως να τοποθετήσει τα αστέρια του ... Ηλικία; Αμνησία; Δεν μπορεί ούτε ο ίδιος να καταλάβει τι του συμβαίνει. Πάνω στον πανικό του , ανατρέχει στο ημερολόγιό του ,όπου έχει καταγεγραμμένες όλες τις ιστορίες – μύθους των αστερισμών, οι οποίες σίγουρα θα τον βοηθήσουν να θυμηθεί πως πρέπει να τοποθετήσει τα αστέρια του . Όμως μόλις το ανοίγει το μόνο που αντικρίζει είναι σκισμένες σελίδες και ένα μήνυμα από τα παιδιά του (Τιτάνες, Κύκλωπες, Εκατόχειρες)...

### «ΔΕ ΘΑ ΞΕΧΑΣΟΥΜΕ ΠΟΤΕ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΜΑΣ ΕΚΑΝΕΣ ...»

Αγχωμένος και απογοητευμένος ο Ουρανός ζητάει βοήθειά από τις ενωμοτίες , να τον βοηθήσουν να βρει τις ιστορίες των αστερισμών που λείπουν από το ημερολόγιό του , καθώς και να φτιάξουν το χάρτη με τον οποίο ελέγχει τη θέση των αστεριών του. Αυτό θα το πετύχουν μέσα από ένα ταξίδι στο χρόνο , στο οποίο θα γνωρίσουν ,θα μάθουν και θα ζήσουν μαζί με τα πλάσματα της μυθολογίας !

Οι ενωμοτίες παίρνουν στα χέρια τους ένα χαρτί που τους λέει τη σειρά που θα επισκεφτούν τα πλάσματα της μυθολογίας .

Σε κάθε σταθμό , οι ενωμοτίες καλούνται να φέρουν εις πέρας κάποια δοκιμασία , την οποία μόλις ολοκληρώσουν θα παίρνουν τον αντίστοιχο μύθο και έναν αριθμό αστεριών που θα τα χρειαστούν για το στήσιμο του χάρτη του Ουρανού αργότερα.

Οι σταθμοί που θα συναντάνε οι ενωμοτίες άτομα – βαθμοφόρους θα είναι τρεις :

1. Μεγάλη Άρκτος
2. Περσέας
3. Ουρανός

Οι άλλοι δύο «σταθμοί» θα είναι συστημένα γράμματα από την Λύρα και τον Κάστορα και τον Πολυδεύκη (Αστερισμός Διδύμου) .

Δηλαδή, η κάθε ενωμοτία που πηγαίνει στην Μεγάλη άρκτο θα φέρνει εις πέρας μια δοκιμασία που έχει σχέση με τον μύθο της και μόλις την ολοκληρώνει θα παίρνει από την Καλλιστώ , τον μύθο της Μεγάλης και μικρής Άρκτου , έναν αριθμό αστεριών ΚΑΙ ΕΝΑ ΣΥΣΤΗΜΕΝΟ ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΛΥΡΑ . Το γράμμα αυτό θα ζητάει κάτι από την ενωμοτία –μια δοκιμασία , την οποία θα τους ενημερώνει ότι θα την παρουσιάσουν στον επόμενο σταθμό , όπου θα παίρνουν τα αντίστοιχα (μύθο και αστέρια) από εκεί.

ΕΙΔΟΣ	ΑΣΤΕΡΙΣΜΟΣ	ΑΠΑΙΤΗΣΗ	ΑΣΤΕΡΙΑ
<b>ΣΤΑΘΜΟΣ</b>	ΜΕΓΑΛΗ ΑΡΚΤΟΣ	ΙΣΤΟΣ ΑΡΑΧΝΗΣ ΚΟΥΔΟΥΝΑΚΙΑ	– 4
<b>ΦΑΚΕΛΟΣ</b>	ΛΥΡΑ	ΚΩΔΙΚΑΣ ΜΕ ΝΟΤΕΣ	3
<b>ΣΤΑΘΜΟΣ</b>	ΠΕΡΣΕΑΣ	ΑΛΚΟΤΕΣΤ	4
<b>ΦΑΚΕΛΟΣ</b>	ΔΙΔΥΜΟΣ (ΚΑΣΤΟΡΑΣ &ΠΟΛΥΔΕΥΚΗΣ)	ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑ ΜΕ ΤΡΟΠΟΥΣ	2 3
<b>ΣΤΑΘΜΟΣ</b>	ΟΥΡΑΝΟΣ (ΩΡΙΩΝΑΣ)	ΤΟΞΟΒΟΛΙΑ	4

**ΣΤΑΘΜΟΣ ΜΕΓΑΛΗΣ ΑΡΚΤΟΥ :** Στο σταθμό θα βρίσκεται η Καλλιστώ η οποία εξηγεί ότι η Άρτεμις την μετέτρεψε σε αρκούδα επειδή τη ζήλευε και ότι όταν έψαχνε τον γιο της Αρκάδα στο δάσος αυτός δεν την αναγνώρισε και κυνηγούσε να τη σκοτώσει . Συνεπώς οι ενωμοτίες καλούνται να περάσουν από έναν ιστό αράχνης , όπου από τα σχοινιά θα είναι κρεμασμένα κουδουνάκια και τα οποία καλούνται να μην χτυπήσουν γιατί με τον θόρυβο γίνονται αντιληπτοί , και θα τους «ακούσει ο Αρκάδας – κινδυνεύουν».

Αφού ολοκληρώσουν τη δοκιμασία : Παίρνουν τον μύθο της Μεγάλης & Μικρής Άρκτου , 4 Αστέρια

**ΥΛΙΚΑ :** Σπάγκος – σχοινιά , κουδουνάκια , μύθο Άρκτου , μύθο Λύρας , 7 αστέρια , φάκελο Λύρας.

**ΦΑΚΕΛΟΣ ΛΥΡΑΣ :** Ο φάκελος θα έχει ένα γράμμα εκ μέρους της Λύρας , το οποίο θα λέει :

Για την Μια ενωμοτία θα λέει :

**«Για να μπορέσετε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες για τη ζωή μου , θα πρέπει να μιλήσετε στη γλώσσα μου ( κώδικας με νότες) . Θα πρέπει να πάτε στον Περσέα και να δείξετε λυμένο τον γρίφο , τότε αυτός θα σας δώσει τις πληροφορίες για τη ζωή μου και 3 αστέρια .»**

Για την Αλλη ενωμοτία θα λέει :

**«Για να μπορέσετε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες για τη ζωή μου , θα πρέπει να μιλήσετε στη γλώσσα μου ( κώδικας με νότες) . Θα πρέπει να πάτε στην Καλλιστώ και να δείξετε λυμένο τον γρίφο , τότε αυτή θα σας δώσει τις πληροφορίες για τη ζωή μου και 3 αστέρια .»**

**ΥΛΙΚΑ :** φάκελος , γράμματα

**ΣΤΑΘΜΟΣ ΠΕΡΣΕΑ :** Ο Περσέας ενημερώνει ότι αρχικό του μέλημα είναι να βρει τη Μέδουσα και να την αποκεφαλίσει , όμως πρέπει να είναι προσεκτικός και να μην την αντικρίσει στα μάτια γιατί θα πετρώσει, αλλά να την δει μόνο μέσα από την ασπίδα του – καθρέφτη. Συνεπώς η ενωμοτία καλείται να κάνει μια σειρά όπου το ένα άτομο θα κρατάει το άλλο από τη μέση και να ακολουθήσει μια διαδρομή μέσα από τον καθρέφτη που θα κρατάει ο Ενωμοτάρχης και θα καθοδηγεί την υπόλοιπη ενωμοτία.

Μόλις τερματίσουν την διαδρομή –φτάσουν στη Μέδουσα : Παίρνουν τον Μύθο του Περσέα ( περιλαμβάνει και Κηφέα , Κασσιόπη , Ανδρομέδα , Πήγασο ) , 4 Αστέρια .



**ΥΛΙΚΑ :** Καθρέφτη , σχοινιά , εκτύπωση με πρόσωπο Μέδουσας , μύθο Περσέα , μύθο Λύρας , 7 Αστέρια , φάκελο Κάστορα και Πολυδεύκη

**ΦΑΚΕΛΟΣ ΚΑΣΤΟΡΑ ΚΑΙ ΠΟΛΥΔΕΥΚΗ:** Ο φάκελος θα έχει ένα γράμμα εκ μέρους του Κάστορα και του Πολυδεύκη , το οποίο θα λέει :

Και για τις δύο Ενωμοτίες θα λέει :

«Όπως γνωρίζεται πάρα πολύ καλά η σχέση μας σαν αδελφια είναι πολύ δυνατή!!! Όταν ο ένας πέθανε σε μια μάχη ο άλλος μοιράστηκε την Αθανασία που του προσφέρθηκε για να ζήσουμε και οι δύο. Ζήστε το κομμάτι της αγάπης και της αλληλεγγύης , βοηθώντας κάποιον που έπεσε – λύγισε στη μάχη . Φτιάξτε με δύο διαφορετικούς τρόπους ένα φορείο και μεταφέρετε 2 άτομα της ενωμοτίας μέχρι τον Ουρανό . Αν φέρετε εις πέρας αυτή την αποστολή , ο Ουρανός θα σας δώσει περισσότερες πληροφορίες για εμάς καθώς επίσης και 3 Αστέρια »

**ΥΛΙΚΑ :** φάκελος , γράμματα

**ΣΤΑΘΜΟΣ ΟΥΡΑΝΟΥ:** ο Ουρανός βρίσκεται σε έναν χώρο που υπάρχουν οι προδιαγραφές για τοξοβολία ! Ο Ουρανός είναι προβληματισμένος γιατί του θυμίζει ότι κάποιος ήταν πολύ καλός με την τοξοβολία και ότι είναι αστερισμός του. Ζητάει λοιπόν από την ενωμοτία να ρίξουν συγκεκριμένες βολές για να θυμηθεί.

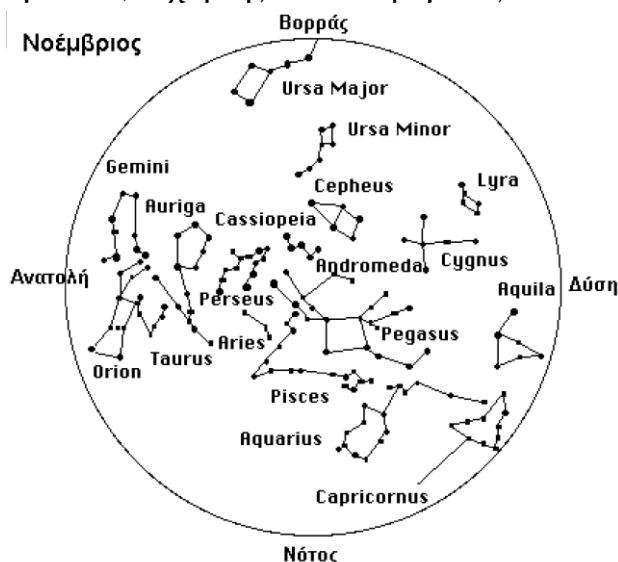
**ΥΛΙΚΑ :** Τόξο, βέλη ,εκτυπώσεις στόχων , μύθο Ωρίωνα ,μύθο Κάστορα και Πολυδεύκη , 7 αστέρια , φάκελο Λύρας

Σειρά Σταθμών :

**Ενωμοτία 1 :** Μεγάλη Άρκτος -> Φάκελος Λύρας ->Περσέας-> Φάκελος Κάστορα & Πολυδεύκη->Ουρανός

**Ενωμοτία 2 :** Περσέας-φάκελος Κάστορα & Πολυδεύκη -> Ουρανός -> Φάκελος Λύρας -> Μεγάλη Άρκτος

Μόλις ολοκληρωθούν οι σταθμοί , η κάθε ενωμοτία θα έχει μαζέψει από 18 αστέρια δηλαδή στο σύνολο 36 , όσα αστέρια χρειάζονται για τους κύριους αστερισμούς του Φθινόπωρου (Πήγασος ,Κηφέας , Κασσιόπη, Ανδρομέδα, Περσέας) . Συνεπώς θα μαζευτούν και οι δύο ενωμοτίες να δώσουν τις σελίδες του Ημερολογίου στον Ουρανό και έπειτα θα συμπληρώσουν τα αστέρια που λείπουν από τον χάρτη του Ουρανού ( Ο χάρτης θα είναι μεγάλος 2 m x 2m και θα είναι σχεδιασμένοι οι αστερισμοί ) .



## ΙΝΔΙΑΝΙΚΟΣ ΜΥΘΟΣ – ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΤΟ ΑΣΤΕΡΙ ΤΟΥ ΒΟΡΡΑ

Σε μια πάρα πολύ μακρινή εποχή, όταν ο κόσμος ήταν ακόμα πολύ νέος, οι Άνθρωποι του Ουρανού ήταν τόσο ανήσυχoi και ταξίδευαν τόσο πολύ που άφηναν τα ίχνη τους στον ουρανό.

Στην εποχή μας αν κοιτάξουμε τον ουρανό σ' όλη τη διάρκεια της νύχτας μπορούμε να δούμε πια πορεία ακολούθησα.

Όμως ένα αστέρι δεν ταξιδεύει. Αυτό είναι το Άστρο του Βορρά. Δεν μπορεί να μετακινηθεί. Παλιά όταν βρίσκονταν στη Γη είχε το όνομα Na-gah, το βουνίσιο πρόβατο, ο γιος του Shinoh. Ήταν γενναίος, τολμηρός και θαρραλέος.

Ο πατέρας του δε, ήταν τόσο περήφανος και αγαπούσε τόσο πολύ τον γιο του, που του κρέμασε μεγάλα σκουλαρίκια και από τις δυο πλευρές του κεφαλιού του για να φαίνεται αξιοσέβαστος και μεγαλοπρεπής. Κάθε μέρα ο Na-gah σκαρφάλωνε, σκαρφάλωνε, σκαρφάλωνε. Κινηγούσε τα πιο ψηλά βουνά, τα σκαρφάλωνε, ζούσε πάνω τους και ήταν ευτυχισμένος.

Κάποια φορά βρήκε μια πολύ υψηλή κορφή. Οι πλαγιές της ήταν απότομες και λείες, με την κορφή να φτάνει ως τα σύννεφα. Ο Na-gah κοίταξε προς τα πάνω και είπε:

"Αναρωτιέμαι τι να υπάρχει εκεί πάνω. Θα σκαρφαλώσω ως το πιο ψηλό σημείο"

Το βουνό αυτό όμως τον δυσκόλεψε πολύ γιατί δεν έβρισκε μια χαραμάδα για να γραπωθεί. Τελικά βρήκε μια μεγάλη ρωγμή σε ένα βράχο, μπήκε μέσα και άρχισε να ανεβαίνει. Το περιβάλλον ήταν τόσο σκοτεινό και τρομαχτικό που ο Na-gah για πρώτη φορά στη ζωή του φοβήθηκε, αλλά συνέχισε την πορεία του. Μετά από πολύ προσπάθεια και κούραση είδε ένα αμυδρό φως, σημάδι ότι κόντευε στην έξοδο.

"Τώρα είμαι χαρούμενος," φώναξε. "Χαίρομαι που ανέβηκα από την σκοτεινή τρύπα."

Κοιτάζοντας γύρω του έμεινε άναυδος από το θέαμα, γιατί διαπίστωσε ότι ήταν πάνω σε μια κορφή, τόσο στενή που με δυσκολία μπορούσε να στρίψει και τόσο ψηλή που ζαλιζόταν. Δεν μπορούσε να μετακινηθεί και έτσι άρχισε να μονολογεί:

"Εδώ θα μείνω μέχρι να πεθάνω," είπε. "Ανέβηκα όμως στο βουνό μου!"

Όταν τον είδε ο πατέρας του τον λυπήθηκε και τον μεταμόρφωσε σε ένα αστέρι που θα μπορούσαν όλοι να το δουν.

Έτσι ο Na-gah έγινε το άστρο που κάθε άνθρωπος μπορεί να δει. Είναι το μόνο άστρο που δεν αλλάζει θέση τη νύχτα. Γι αυτό αποκαλείται "το Σταθερό Αστέρι". Και επειδή πάντοτε δείχνει προς την πραγματική κατεύθυνση του Βορρά, καλείται και "το Άστρο του Βορρά".

Εκτός από τον Na-gah υπάρχουν και άλλα βουνίσια πρόβατα στον ουρανό. Είναι η "Μικρή Άρκτος" και η "Μεγάλη Άρκτος". Και αυτές βρήκαν το μεγάλο βουνό που τους κάλεσε στην περιπέτεια.

Είδαν τον Na-gah στην κορφή και θέλησαν να τον φτάσουν.

Έτσι ο Shinoh, ο πατέρας του Πολικού Αστέρα, τα μετέτρεψε σε άστρα που στον ουρανό φαίνονται να βρίσκονται στους πρόποδες του μεγάλου βουνού. Αυτά πάντα ταξιδεύουν. Στριφογυρίζουν γύρω απ' το βουνό προσπαθώντας να ανακαλύψουν το μονοπάτι που οδηγεί στην κορυφή..

### 3. Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών

---

#### Ιστορία Πλαίσιο

Η Μάχη στην «μέση γη» έχει κορυφωθεί , και ο κόσμος πλέον έχει χάσει τις ηθικές αξίες και αρχές του . Οι άνθρωποι και οι διάφορες φυλές έχουν χάσει την μεταξύ τους επικοινωνία και κινδυνεύουν με αφανισμό από τον μόνιμο εχθρό τους τον Σάουρον ο οποίος έχει την μαγική ικανότητα να βρίσκει το ευαίσθητο σημείο του καθενός και να το δυναμώνει ! Η μοναδική λύση του προβλήματος είναι ένα μαγικό φυλακτό που πρέπει να λάμψει ...ξανά μέσα στο σκοτάδι !

Εμφανίζονται οι μάγοι και ενημερώνουν τις φυλές ότι είμαστε μπροστά από την τελική μάχη και οι φυλές πρέπει να πάρουν θέση και οι αρχηγοί τους να ηγηθούν της μάχης !

Η κάθε φυλή έχει έναν αρχηγό τον Ενωμοτάρχη , τον οποίο τον ενημερώνουμε από την προηγούμενη μέρα ποιος θα είναι ο ρόλος του και το τι έχει να κάνει στο παιχνίδι .

Η κάθε φυλή παίρνει της γενικές οδηγίες , τα εξαρτήματα της φυλής του , τον χάρτη που πρέπει να ακολουθήσει και είτε να λάμψει και πάλι η ελπίδα!



#### Φυλές

---

--Άνθρωποι : Με αρχηγό τον Αραογκον , όπλο το σπαθί ...

--Νάνοι : Με αρχηγό τον Γκίμλι , με όπλο το τσεκούρι .

--Ξωτικά : Με αρχηγό τον Λέγκολας , με όπλο το τόξο

--Χόμπιτ : Με αρχηγό τον Φρόντο , όπλο το μικρό σπαθί



## Σταθμοί

---

--Εντς : Ένας βαθμοφόρος είναι κρυμμένος πάνω σε ένα δέντρο ή κάπου που να μην φαίνεται . Από ένα κλαδί του δέντρου κρέμεται ένα κομμάτι ξύλο . Στην κάθε Ενωμοτία θα δίνονται διάφορες μικρές δοκιμασίες , τις οποίες όσες φέρνουν εις πέρας θα ανεβαίνει και ένα επίπεδο το κομμάτι ξύλο . Σκοπός είναι οι Ενωμοτία να καταφέρει 7 δοκιμασίες έτσι ώστε να ανέβει στην κορυφή το ξύλο και αυτόματα ( να το κόψουμε εμείς δηλαδή ) να πέσει το μαγικό μήνυμα που θα χρειάζονται οι Ενωμοτίες --Γκόλουμ : Έχουμε πολλά χαρτοκιβώτια ενωμένα μεταξύ τους δημιουργώντας ένας μεγάλο λαβύρινθο . Κατά μήκος της διαδρομής θα υπάρχουν διάφορα ανοίγματα που θα πρέπει τα μέλη της Ενωμοτίας με την αφή η την γεύση να καταλάβουν τι τους δίνετε

--Σίλομπ ( αράχνη ) : Ιστός αράχνης με καμπανάκια

--Νασγκουλ : Από 4 δέντρα κρέμονται 4 σχοινιά που έχουν δεμένα στην άκρη του ένα πλαίσιο γεφυροποιίας από κοντάρια ή μια παλέτα . Εκεί πάνω κάθετε ένας πρόσκοπος. Η υπόλοιπη Ενωμοτία κρατάει τις άκρες που είναι δεμένες από τα δέντρα. Τραβώντας τα σχοινιά ο σκοπός τους είναι μεταφέρουν τον πρόσκοπο από δέντρο σε δέντρο .

Από τον κάθε σταθμό οι Ενωμοτίες θα παίρνουν σε κομμάτια ξύλου ή σκληρό χαρτόνι που πάνω θα έχει λέξεις από τις αρχές μας.

### Φινάλε

Είναι η μεγάλη μάχη με το μάτι του Σάουρον. Στον χώρο υπάρχουν τα ούρουκ χάι τα οποία πρέπει να αποφύγουν οι φυλές ή να τα σκοτώσουν σπάζοντας στην πλάτη τους ένα σακουλάκι με αλεύρι που θα έχουν.

Στόχος είναι να μην καούν από τα ουρούκ χάι, να φτάσουν στο μάτι , να πάρουν το τελευταίο κομμάτι του πάζλ , και με συνεργασία όλοι μαζί να ενώσουν τα κομμάτια και να λάμψουν με το φώς οι αρχές και το τριφύλλι . ( τα χαρτόνια που έχουν τις αρχές είναι βαμμένα με φωσφορούχο σπρέυ . όταν ενωθούνε όλα ανάβουμε μια λάμπα black light και φωτίζονται . Εναλλακτικά μπορείτε να τοποθετήσετε , να υπάρχει απόλυτο σκοτάδι και κάποιος κρυμμένος να τα φωτίσει με ένα μεγάλο φακό )

## 4. Shinobi

---

Πίσω στο 1202 η Ιαπωνία ζει τις πιο ήσυχες στιγμές της Ιστορίας της , κάτω από την βασιλεία του Αυτοκράτορα Τσουτσιμικάντο. Παντρεμένος με την Φουτζιγουάρα, έχουν αποκτήσει τον Ζουντοκού , τον οποίο και έχουν αναθρέψει για να διαδεχθεί τον πατέρα του στον θρόνο της χώρας. Όμως, την ημέρα που θα ενηλικιώνόταν και θα ανέβαινε στον θρόνο, ο Ζουντοκού πέφτει θύμα απαγωγής. Ο Τσουτσιμικάντο αναθέτει στον νίντζα Οροχιμάρου να βρει τον γιό του.

Ο Οροχιμάρου αναλαμβάνει να εκπαιδεύσει τις Ενωμοτίες στα μυστικά των νίντζα πριν ορμίσουν στην τελική μάχη για να σώσουν τον Ζουντοκού.

## Σταθμοί:

---

--Κατασκευάζοντας βελάκια με σπέρτα, καρφίτσες, λαστιχάκια και χαρτάκια, πρέπει να σκάσουν τα μπαλόνια που βρίσκονται σε απόσταση 10 μέτρων.

--Τα μέλη της Ενωμοτίας με δεμένα μάτια και ενωμένοι όλοι μαζί πρέπει να περάσουν από μια διαδρομή , κρατώντας ένα σχοινί χωρίς να ρίξουν τα διάφορα αντικείμενα που είναι στηριγμένα πάνω στο σχοινί διαδρομής .

-- Η Ενωμοτία πρέπει να αποκωδικοποιήσουν ένα μήνυμα.

-- Η Ενωμοτία πρέπει να περάσει μια διαδρομή πατώντας πάνω σε λάστιχα αυτοκινήτου που κρέμονται από δέντρα.( μπορείτε να τα βρείτε από ένα βενζινάδικο )

Τέλος, μετά την εκπαίδευση των νίντζα μεταφερόμαστε στο μέρος όπου έχουν οδηγήσει τον Ζουντόκου και προσπαθούμε να τον πάρουμε πίσω (μάχη με φακούς).

Υλικά: σπέρτα, καρφίτσες, λαστιχάκια, χαρτί, μπαλόνια, σπάγκος, σχοινί, κουδουνάκια, σχοινιά, λάστιχα αυτοκινήτου, 3 μηνύματα, μουσική Ανατολής, διάφορα «αστεράκια» και σπαθιά κατάνα, μαύρο ύφασμα, φακός, πανό διαφήμισης.

## 5. ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ : ΧΡΥΣΟ ΤΡΙΦΥΛΛΟ

---

( παραλλαγή του ομότιτλου παιχνιδιού από το βιβλίο « η δουλειά ενός χρόνου στην Ομάδα Προσκόπων » ).

Από το μουσείο του ελληνικού Προσκοπισμού εξαφανίστηκε το τρίφυλλο της στολής του Αθ. Λευκαδίτη. Η οργάνωση spectrum χτύπησε και πάλι! Η Ομάδα , με την βοήθεια του James Bond , αναλαμβάνει να βρει το τρίφυλλο και να το επιστρέψει στο μουσείο. Οι Ενωμοτίες ξεκινάνε μαζί από το εργαστήριο του Q και μετά θα ακολουθήσουν διαφορετικές διαδρομές.

Σε κάθε σταθμό η κάθε Ενωμοτία παίρνει το κομμάτι ενός παζλ, που αν συναρμολογηθεί και ερμηνευθεί σωστά , φανερώνει το μέρος όπου είναι κρυμμένο το τρίφυλλο.

### Σταθμοί :

#### 1. Εργαστήριο του Q.

Οι Πρόσκοποι θα φτιάξουν τα όπλα τους :

- Βελάκια
- Σαίτες από χαρτί
- Σφεντόνες από λάστιχο και σύρμα

Υλικά : 30 λαστιχάκια, χαρτί Α4, τσιμπιδάκια

## 2. Το άγγιγμα του Χρυσοδάχτυλου.

Τα παιδιά πρέπει να πάρουν από τον Βαθμοφόρο ( που έχει τα μάτια του κλειστά ) το κομμάτι του παζλ που βρίσκεται στην τσέπη του. Αν όμως τους ακουμπήσει ο Χρυσοδάχτυλος, σκοτώνονται.

## 3.Οκτάπουσι .

Ανάμεσα από 2 δέντρα έχει ένας ιστός αράχνης ( από σχοινί – σε σχήμα τρίλιζας ) . Όλοι οι Πρόσκοποι πρέπει να περάσουν από το τετράγωνο που θα τους υποδείξει ο Οκτάπουσι.

Υλικά : Σχοινιά

## 4. Doctor No.

Όλοι οι Πρόσκοποι (ένας – ένας) πρέπει να περάσουν κάτω από τις ακτίνες x ( σχοινί σε χαμηλό ύψος ), αν θέλουν να γλιτώσουν από τον Doctor No.

Υλικά : Σχοινιά , πασαλάκια

## 5. Golden eye.

Κάπου ψηλά στο δέντρο υπάρχει κρυμμένο το κομμάτι του πάζλ. Οι Πρόσκοποι θα πρέπει να ανέβουν και να το πάρουν . Ως βοήθεια τους δίνεται ένα χοντρό σχοινί.

Υλικά : χοντρό σχοινί

## 6.Από την Ρωσία με αγάπη.

Οι Ενωμοτίες πρέπει μέσα σε 5 λεπτά να απαντήσουν σε ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με την Ρωσία.

Υλικά : Ερωτηματολόγια

## 7. Tomorrow never dies.

Εδώ παίρνουν το τελευταίο κομμάτι του παζλ χωρίς να κάνουν τίποτα. Όταν συμπληρώσουν το πάζλ θα έχουν τις συντεταγμένες και τις μοίρες για να πάνε να βρουν αυτό που ψάχνουν !

Υλικά : Υλικά μεταμφίεσης, μουσική James Bond, υλικά σταθμών.



## 6. Σερλοκ Χόλμς, Υπόθεση : Έγκλημα στον Χορτιάτη

---

### Ιστορία πλαίσιο

“Βρισκόμαστε” στην Αγγλία , και πιο συγκεκριμένα στο Πόρτσμουθ ( στον χώρο υπάρχουν διάφορες ταμπέλες με οδούς της Αγγλίας ). Οι Ενωμοτίες λαμβάνουν από τον εφημεριδοπώλη μια εφημερίδα που τους ενημερώνει για ένα έγκλημα που έγινε στην βίλα του Χορτιάτη ( προσαρμόζουμε την περιοχή ανάλογα με την τοποθεσία πραγματοποίησης του παιχνιδιού). Την λύση του μυστηρίου έχει αναλάβει ο Σερλοκ Χόλμς με την βοήθεια του πολύτιμου βοηθού του, καθηγητή Γουότσον .

Οι Ενωμοτίες λαμβάνουν πρόσκληση για τσάι στο σπίτι του ντεντέκτιβ Οδός 221B Baker Street Χορτιάτη mountain avenue , ζητώντας τους βοήθεια για λύση του μυστηρίου.

Την ώρα που λέει το ραντεβού πηγαίνουν στον βίλα που τους λέει το ραντεβού και βρίσκουν του ντεντέκτιβ . Σημασία έχει η ατμόσφαιρα στην οποία ξεκινάει το παιχνίδι . Τραγιάσκα, κηροπήγια, μουσική, χαμηλή μουσική κ.α

Οι Ενωμοτίες παίρνουν τα εξής στοιχεία : Ένα χαρτί με φωτογραφίες των υπόπτων, και ένα ακόμα με το προφίλ τους και τα γενικά χαρακτηριστικά τους. Ακόμα παίρνουν ένα χάρτη, που θα τους λέει που πρέπει να πάνε και με πια σειρά , για να μαζέψουν τα ανάλογα στοιχεία που θα τους οδηγήσουν στον ένοχο .

Ο χώρος του παιχνιδιού είναι χωρισμένος σε 5 περιοχές του Λονδίνου , όπου και εξελίσσετε η υπόθεση . Οι Ενωμοτίες πρέπει να περάσουν από 5 σταθμούς και να συλλέξουν τα στοιχεία , τα οποία θα παραδώσουν στον Ντεντέκτιβ , για να συλλάβει τον ένοχο .Οι σταθμοί είναι αυτόπτης μάρτυρες που ήταν στον χώρο , και πρέπει να κάνουν κάτι οι Ενωμοτίες για να τους δώσουν τις πληροφορίες .Στον χώρο βρίσκετε πάντα και ο βοηθός του Σερλοκ , ο Γουότσον.

Στα προφίλ των υπόπτων που θα δώσουμε , ο κάθε ύποπτος έχει και ένα αγαπημένο αντικείμενο , που έχει πάντα μαζί του . Από τους σταθμούς οι Ενωμοτίες θα παίρνουν αντικείμενα που δεν είναι του ένοχου , αποκλείοντας έτσι έναν έναν τους υπόπτους . Στο τέλος θα τους λείπει ένα αντικείμενο , το οποίο κάτοχος θα είναι ο ένοχος .

### Σταθμοί

---

- Διεγκυστίνδα : Ένα ειδικό σχοινί με λάστιχο δεμένο σε ένα δέντρο , απέναντι διάφορα αντικείμενα , πρέπει να μαζέψουν όσα περισσότερα μπορούν χωρίς να πέσουν κάτω
- Πάζλ μεγάλο : Μεγάλα κομμάτι πάζλ , που πρέπει να σχηματίσουν την εικόνα οι Ενωμοτίες μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο .
- Δένουμε έναν υπνόσακο ανοιχτό από ένα δέντρο με σχοινιά . από κάτω , μπροστά πίσω υπάρχουν διάφορα αντικείμενα, και δεξιά και αριστερά από τον υπνόσακο είναι δεμένα σχοινιά . Ξαπλώνει πάνω ένας πρόσκοπος από την κάθε ενωμοτία , οι υπόλοιποι πιάνουν τα σχοινιά που υπάρχουν δεξιά και αριστερά , και πρέπει να τον κουνούν έτσι ώστε σε συγκεκριμένο χρόνο να πιάσει τα περισσότερα αντικείμενα .

- Κολάζ : δίνουμε μια μεγάλη εικόνα κολάζ . Ένας που δεν βλέπει την εικόνα λέει από μέσα του την ΑΒ , και εκεί που του λένε να σταματήσει , οι Ενωμοτία πρέπει να βρει όσο ,μπορεί περισσότερες εικόνες που να αρχίζουν από αυτό το γράμμα .

## Πρόσκληση – Αναμνηστικό

---



Αγαπημένοι μου φίλοι ,  
Σας Προσκαλώ σήμερα το βράδυ στις 10.00 στο σπίτι μου ,  
που βρίσκετε στο Πόρτομουθ ,  
για να κουβεντιάσουμε και να βρούμε την λύση στο έγκλημα που  
έγινε προ ολίγων ημερών .

Απαιτείτε σοβαρή εμφάνιση , και ένδυμα τυπικών

**ΣΕΡΛΟΚ ΧΟΛΜΣ**

## ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΑ

**1η ύποπτη Σούλα Κούλα :** Γνωστή στα στενά δρομάκια του υποκόσμου ως μια από τις μεγαλύτερες κλέφτρες σπάνιων αντικειμένων! Έχει νευρικές κρίσεις, για αυτό δεν πάει πουθενά χωρίς τα ψυχοφάρμακα - χάπια που μοιάζουν με καραμέλες !Τελευταία φορά την είδαν σε ένα πάρκο από να πουλάει κουλούρια. Άκρως επικίνδυνη.

**2ος ύποπτος Μίτσος Πιπίτσος :** Επίσης επικίνδυνος κλέφτης. Έχει ένα πρόβλημα με το βάρος του...είναι υπέρβαρος !!! Τρώει άπειρα σουβλάκια και από όπου και αν περάσει αφήνει πίσω του ...ξυλάκια από σουβλάκια.

**3ος ύποπτος Τέος ο Τεράστιος :** Ο πιο τεράστιος χαρτοπαίχτης των Βαλκανίων! Γνωστός για την επίσης τεράστια συλλογή του με τεράστιας αξίας σπάνια αντικείμενα! Το τελευταίο σπάνιο αντικείμενο που έχει είναι...ένα πολύχρωμο κοκαλάκι με το οποίο πιάνει τα μαλλιά του !!!

**4ος ύποπτος Τίερης ο Ελαφροχέρης :** είναι ο νονός της νύχτας, και ο εγκέφαλος των περισσότερων ληστών . Εξαιτίας του η Νέα Υόρκη ορίστηκε ως την πόλη με την μεγαλύτερη εγκληματικότητα. Το κακό είναι ότι έχει αδυναμία στα παιδικά πάρτυ, και για αυτό έχει πάντα μαζί του...Πολύχρωμα μπαλόνια!!!

**5ος ύποπτος Μενέλαος ο Χίτης :** Είναι ο φαντομάς του εγκλήματος, δεν τον έχουν πιάσει ποτέ! Ο χρόνος για τον Μενέλαο έχει σταματήσει στην εποχή των χίτηδων, για αυτό και φοράει συνέχεια παράξενα χαβανέζικα ρούχα και καλσόν χειμώνα καλοκαίρι...!

**7ος ύποπτος Πίπης ο Αλίτης :** Ηθοποιός του κινηματογράφου. Από μικρός ήταν κλεπτομανής και δεν το ξεπέρασε ποτέ .Πηγαίνει και γράφει συνέχεια στους τοίχους των κτιρίων με... κιμωλίες !!!!

Όλοι οι ύποπτοι θεωρούνται ικανοί να έχουν πράξει το εγκλημα.

❖ Οποιαδήποτε ομοιότητα των υπόπτων με γνωστούς και ευπόληπτους ανθρώπους , είναι τυχαία και χωρίς σημασίας...

Κέντρο Πληροφοριών

## 7. ΝΤΑΛΤΟΝ

Ο Σερίφης της Daisy town στέλνει ένα γράμμα στον Λούκυ – Λουκ που του λέει ότι η γιαγιά Ντάλτον ψάχνει να βρει τρόπο να βοηθήσει τα εγγόνια της να δραπετεύσουν, τα οποία κρατούνται στις φυλακές του Παρνασσού ( ή οπουδήποτε αλλού είστε εκδρομή ). Μάλιστα, υπάρχουν υπόνοιες ότι θα συνεργαστεί με τους κατοίκους του χωριού, και συγκεκριμένα με κάποιον « επαγγελματία ». Ο Λούκυ – Λουκ ζητά την βοήθεια των Ενωμοτιών. Αφού αυτές προθυμοποιηθούν, τους δίνει έναν χάρτη της πόλης με σημειωμένα τα πιθανά μέρη που κρύβετε η γιαγιά Ντάλτον.( επιπεδομετρικό του χώρου όπου είναι σημειωμένοι οι σταθμοί και έχουν διαφορετική αριθμηση, ώστε να μην συμπέσουν 2 ή περισσότερες Ενωμοτίες στον ίδιο σταθμό ).

1. **ΣΙΔΗΡΟΥΡΓΕΙΟ :** Υπάρχει φάκελος που γράφει το εξής μήνυμα : « Βρήκατε γύψο, βαζελίνη, πλαστικό ποτήρι και χαρτόνι. Ξέρετε τι πρέπει να κάνετε.»

Υλικά : γύψος, βαζελίνη, πλαστικά ποτήρια, λωρίδες χαρτονιού ( όσα και οι Ενωμοτίες ).

2. **SALOON :** Υπάρχει φάκελος που γράφει το εξής μήνυμα : «Μετρήστε την μέγιστη ροή της βρύσης μας χρειάζεται η πληροφορία».



( ο σταθμός τοποθετείται δίπλα σε βρύση ).

Υλικά : μηνύματα ( όσα και οι Ενωμοτίες ).

3. **ΟΙΚΟΣ ΤΕΛΕΤΩΝ** : Υπάρχει φάκελος που γράφει το εξής μήνυμα : « Μετρήστε και καταγράψτε το ΑΚΡΙΒΕΣ ύψος του κάθε Προσκόπου της Ενωμοτίας ».

Υλικά : μηνύματα ( όσα και οι Ενωμοτίες ).

4. **ΤΗΛΕΓΡΑΦΕΙΟ** : Υπάρχει φάκελος που κρύβει μήνυμα σε μορφή μορς που γράφει το εξής : « κάπου εδώ γύρω είμαι. Ψάξτε καλά. »

Υλικά : μηνύματα γραμμένα σε μορς ( όσα και οι Ενωμοτίες ).

5. **ΤΥΠΟΓΡΑΦΕΙΟ** : Υπάρχει φάκελος που κρύβει ένα σταυρόλεξο, στο οποίο υπάρχουν σημειωμένα κάποια τετραγωνάκια τα γράμματα των οποίων, αν μπουν στην σωστή σειρά, σχηματίζουν την λέξη **πλησιάζετε**.

Υλικά : σταυρόλεξα ( όσα και οι Ενωμοτίες ).

6. **ΑΡΤΟΠΟΙΕΙΟ** : ( τελευταίος , κοινός, σταθμός )

Εδώ φτάνουν όλες οι Ενωμοτίες μαζί. Βρίσκουν την γιαγιά την ώρα που φεύγει. Σε συνεργασία με τον φούρναρη είχαν κρύψει σε ένα ψωμί μια λίμα και τώρα πήγαινε το ψωμί στα εγγόνια της. Συλλαμβάνουμε την γιαγιά και τον φούρναρη και , φυσικά, τους οδηγούμε στον Λούκυ – Λουκ.

ΥΛΙΚΑ : \_ Ρούχα για Λούκυ – λουκ ( τζιν, κόκκινο φουλάρι, καπέλο, πιστόλι, κίτρινο πουκάμισο, γιλέκο ), ρούχα για γιαγιά ( μαύρη ρόμπα , άσπρη περούκα, άσπρο σάλι ) και φούρναρη ( παλιά ρούχα - περούκα ).

1 γράμμα – τοπογραφικά χώρου ( όσα και οι Ενωμοτίες ) – 6 ταμπέλες σταθμών – 1 ψωμί – 1 λίμα – φάκελοι ( όσες οι Ενωμοτίες επί 5 ) – υλικά σταθμών.

## 8. ΟΙ ΔΙΑΔΟΧΟΙ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥ

Βρισκόμαστε στο έτος 323 π.Χ., στην Βαβυλώνα, λίγα λεπτά πριν ο «Κοσμοκράτωρ» Αλέξανδρος ο Μέγας **αφήσει την τελευταία του πνοή**. Ξαπλωμένος στο κρεβάτι του πυρετού μιλάει για **τελευταία φορά στους Στρατηγούς και το Στρατό του**.

Αντιλαμβανόμενος το πρόβλημα της διαδοχής του, αποφασίζει να **μοιράσει** τη γη του Βασιλείου του **στους τέσσερις απ' τους μεγαλύτερους Στρατηγούς του**. **Τον Πτολεμαίο, τον Αντίπατρο, τον Ευμένη και τον Λυσίμαχο**. Είναι όμως προφανές πως οι ένδοξοι αυτοί άνδρες και οι σπουδαίοι Στρατιώτες τους **δεν τους φτάνει ένα μέρος της γης αλλά ολόκληρη η αυτοκρατορία**.

Γι' αυτό ο Αλέξανδρος αποφασίζει να χωρίσει το Βασίλειο σε **δέκα κομμάτια**: τη **Μακεδονία**, την **Νότια Ελλάδα**, τη **Μικρά Ασία**, την **πρώην Περσική Αυτοκρατορία**, την **Φοινίκη**, την **Κύπρο**, την **Κρήτη**, τον **Εύξεινο Πόντο**, τη **Μεγάλη Ελλάδα** (Νότια Ιταλία) και την **Αίγυπτο** και να προκηρύξει τη **μεγάλη μάχη που θα δώσει τη χαρά σ' ένα απ' τους Στρατηγούς**.



1. Κάθε Στρατός έχει συνολικά δέκα λάβαρα με το χαρακτηριστικό θυρεό του.
2. Κάθε Στρατός ξεκινά από ένα διαφορετικό Κομμάτι της αυτοκρατορίας, θέτοντας σ' αυτό το λάβαρό του.
3. Με το κατάλληλο ηχητικό σήμα, οι Στρατοί ξεκινούν απ' τα αρχικά σημεία τους με σκοπό να κατακτήσουν όσο το δυνατόν περισσότερα κομμάτια της Αυτοκρατορία. Κάθε φορά που φτάνουν σε ένα κομμάτι θα πρέπει να αποπερατώσουν μία αποστολή που θα τους τίθενται μέσω παπύρου και εν συνεχεία θα έχουν το δικαίωμα να θέσουν το διακριτικό τους λάβαρο.
4. Κάθε φορά που καταφέρνουν να θέτουν ένα λάβαρο θα δικαιούνται γι' αυτό κι ένα «κρυφό όπλο» που θα αποτελεί σημαντικό προνόμιο για την παρακολουθούμενη κορύφωση της μάχης.
5. Μόλις, ακουστεί εκ νέου το ηχητικό σήμα, οι πολεμιστές των Στρατηγών θέτουν το διακριτικό τους σημάδι (μαντίλα στο πίσω μέρος απ' το παντελόνι) και ξεκινούν έναν αγώνα ταχύτητας και παραπλάνησης με σκοπό να αφαιρέσουν όσο το δυνατόν περισσότερα λάβαρα απ' του «αντίπαλους» Στρατούς. Στην περίπτωση όμως που κάποιος

πολεμιστής απολέσει το διακριτικό του σημάδι θα πρέπει να αποσύρετε στο Μαντείο των Δελφών, οπού αφού καταφέρει να λύσει με επιτυχία έναν γρίφο θα αποκτάει το δικαίωμα να ξανά μπει στη μάχη.

6. Η μάχη λήγει με την τρίτη ανάκρουση του ηχητικού σήματος και ακολουθεί καταμέτρηση των λαβάρων προκειμένου να ανακηρυχτεί ο Στρατηγός νικητής, Κοσμοκράτορας του Βασιλείου.

**Προσοχή!!!!!!** Μετά τα παραπάνω και πριν τη στέψη του Νέου αυτοκράτορα, οι οπλίτες θα πληροφορηθούν τον θάνατο του Μεγάλου Αλεξάνδρου και θα τους αναγνωστεί το τελευταίο μήνυμά του. Το οποίο θα έχει ως περιεχόμενο. Την ειρήνη, μεταξύ των Στρατών και των λαών, με σκοπό την οικοδόμηση μίας ευημερούσας κοινωνίας, που όλοι οι άνθρωποι θα μπορούν να ζουν και αναπτύσσονται σε περιβάλλον ασφάλειας, αγάπης και ομόνοιας (παρατίθεται παρακάτω ο αφεντικός λόγος του Αλεξάνδρου, που εκφωνήθηκε το έτος 324 π.Χ.)

#### Αποστολές για Κάθε περιοχή του Βασιλείου:

**Σημείωση:** Οι τέσσερις Στρατοί ξεκινούν από: την **Μακεδονία (στρατός Λυσίμαχου)**, την **Κρήτη (στρατός Αντιπάτρου)**, την **Αίγυπτο (στρατός Πτολεμαίου)** και την **Πρώην Περσική Αυτοκρατορία (στρατός Ευμένη)** . Επομένως οι αποστολές που απομένουν είναι έξι.

1. **Τη μεγάλη Ελλάδα (Νότια Ιταλία):** puzzle με χάρτη κατακτήσεων του Μ. Αλεξάνδρου
2. **Κύπρος:** Δέσιμο ποδιών όλου του στρατού-ενωμοτίας και 10 κύκλους γύρο από το Μαντείο των Δελφών.
3. **Μικρά Ασία:** Σταυρόκομπος με δύο μεγάλα σχοινιά με συμμετοχή όλης της ενωμοτίας – στρατού (θα πρέπει όλοι να κρατάνε τα σχοινιά , χωρίς να τα αφήσουν και να ολοκληρώσουν τον κόμπο.
4. **Νότια Ελλάδα:**δημιουργία φορείου και μεταφορά ένος ατόμου από το στρατο-ενωμοτία , ως το μαντείο των Δελφών
5. **Φοινίκη: «Ζέσταμα Πριν Τη Μάχη»:** Δύο άτομα της ενωμοτίας κρατάνε το σχοινί από τις δύο άκρες και η υπόλοιπη ενωμοτία πρέπει να ολοκληρώσει 10 συνεχόμενες αναπηδήσεις χωρίς να σταματήσουν – μπλοκάρουν την κίνηση του σχοινιού.( σχοινάκι , με όλοι την ενωμοτία)
6. **Εύξεινος Πόντος:**Αλυσίδα ρούχων από την περιοχή Εύξεινος Πόντος , μέχρι το Μαντείο των Δελφών.



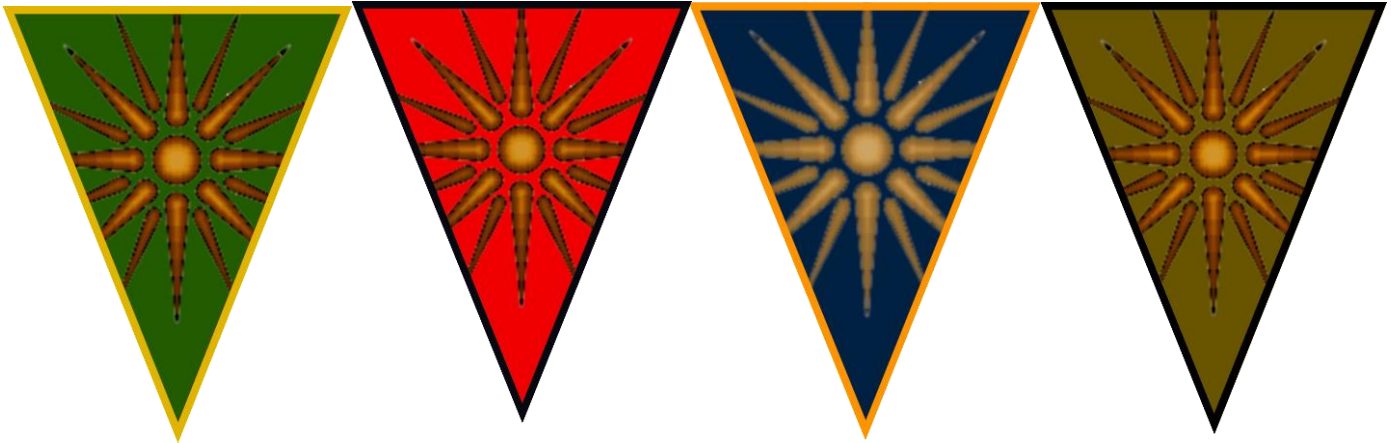
## Τα «Μυστικά Όπλα» είναι:

1. **Δύο Ζωές:** με αυτό το «όπλο» κατά τη διάρκεια της μάχης, ο Στρατιώτης που χάνει δε θα χρειαστεί να λύσει κάποιον γρίφο στο Μαντείο των Δελφών , απλά θα δίχνει την κάρτα ζωής και θα μπαίνει ξανά στο παιχνίδι.
2. **Βάλε την σημαία σου όπου θέλεις:** Με αυτό το «όπλο» μετά το πέρας της Μάχης, ο Στρατηγός θα μπορεί να τοποθετήσει το λάβαρό του σε όποια περιοχή αυτός επιθυμεί.
3. **Ακλόνητο Λάβαρο:** Μ' αυτό το «όπλο», ο Στρατηγός ορίζει ένα απ' τα λάβαρά του, ως ακλόνητο και έτσι δε μπορεί να αφαιρεθεί απ' του «αντιπάλους».
4. **Μονή Ζωή:** όμοιο με το «όπλο» υπ' αριθμ.: 1.
5. **Η αλλαγή στα λάβαρα του εχθρού:** μ' αυτό το «όπλο», αφού λήξει η μάχη , ο Στρατηγός έχει την δυνατότητα να αντικαταστήσει ένα λάβαρο από έναν αντίπαλο Στρατό μ' αυτό κάποιου άλλου, διαμορφώνοντας έτσι τις τελικές ισορροπίες.
6. **Ακινητοποίηση 5 λεπτών:** μ' αυτό το «όπλο» , μπόρει κάποιος στρατιώτης , να ακινητοποιήσει έναν άλλον στρατιώτη για 5 λεπτά ( θα του δείξει την κάρτα και θα πάνε στο μαντείο των δελφών, έκει η πυθεία θα σκίσει την κάρτα – μυστικό όπλο και θα κρατάει για 5 λεπτά τον στρατιώτη .)

## ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΕΣ ΟΠΛΩΝ ΜΕ ΠΕΡΙΟΧΕΣ – ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ :

ΠΕΡΙΟΧΗ	«ΜΥΣΤΙΚΟ ΟΠΛΟ»
Τη μεγάλη Ελλάδα (Νότια Ιταλία)	Μονή Ζωή
Κύπρος	Ακινητοποίηση 5 λεπτών
Μικρά Ασία	Η αλλαγή στα λάβαρα του εχθρού
Νότια Ελλάδα	Ακλόνητο Λάβαρο
Φοινίκη	Δύο Ζωές
Εύξεινος Πόντος	Βάλε την σημαία σου όπου θέλεις

## ΛΑΒΑΡΑ ΣΤΡΑΤΩΝ – ΕΝΩΜΟΤΙΩΝ:



### **Λόγος μεγάλου Αλεξάνδρου:**

Ο «όρκος» του Μεγάλου Αλεξάνδρου (Οπισ 324 π.Χ.

« Σας εύχομαι τώρα που θα τελειώσουν οι πόλεμοι να είστε ευτυχισμένοι μέσα σε ειρήνη. Όλοι οι θνητοί από εδώ και πέρα να ζήσουν σαν ένας λαός μονιασμένος για την κοινή προκοπή, να έχετε την οικουμένη για πατρίδα σας, με νόμους κοινούς, όταν θα κυβερνούν οι άριστοι ανεξάρτητα απ' τη φυλή.

Δε χωρίζω τους ανθρώπους, όπως κάνουν οι στενόμυαλοι, σε Έλληνες και βάρβαρους.

Δεν μ' ενδιαφέρει η καταγωγή των πολιτών ούτε η ράτσα που γεννήθηκαν, τους καταμερίζω με μοναδικό κριτήριο την αρετή, για μένα κάθε καλός ξένος είναι Έλληνας και κάθε κακός Έλληνας είναι χειρότερος από βάρβαρο.

Αν ποτέ σας παρουσιαστούν διαφορές, δεν θα καταφύγετε στα όπλα, Παρά θα τις λύσετε ειρηνικά. Στην ανάγκη θα σταθώ διαιτητής σας.

Το θεό δεν πρέπει να τον έχετε σαν αυταρχικό κυβερνήτη, αλλά Σαν κοινό πατέρα όλων, ώστε η διαγωγή σας να μοιάζει με τη ζωή που κάνουν τ' αδέρφια μέσα στην οικογένεια.

Απ' τη μεριά μου όλους σας Θεωρώ ίσους, λευκούς και μελαψούς και θα' θελα να μην αισθάνεστε μόνο σαν υπήκοοι της κοινοπολιτείας μου, αλλά να νοιώθετε όλοι σαν μέτοχοι και συνέταιροι.

Όσο περνά απ' το χέρι μου, θα προσπαθήσω να γίνουν πραγματικότητα αυτά που υπόσχομαι  
Αυτό τον όρκο που δώσαμε απόψε με σπονδές κρατήστε τον σαν σύμβολο αγάπης»

## 9. Formula 1



Ετοιμάζετε ένας επετειακός αγώνας της Formula 1, και καλούνται οι καλύτεροι οδηγοί να πάρουν μέρος σε αυτό τον διαγωνισμό που πραγματοποιείτε σε μια από τις πιο δύσκολες πίστες . Οι οδηγοί προλαμβάνουν τα εισιτήρια τους , τις διαπιστεύσεις τους, τον χάρτη διαδρομής και πρέπει να περάσουν από τους σταθμούς των Pit – Stop και να συλλέξετε τα μέρη της formula σας . Στο τέλος πρέπει να την συναρμολογήσετε όλοι οι οδηγοί το δικό τους αμάξι, να επιλέξουν οδηγό από την Ενωμοτία τους , και να τρέξουν την διαδρομή. Η κάθε διαδρομή θα χρονομετρηθεί και νικητής θα ανοίξει την σαμπάνια της νίκης !

Pit – Stop 1 «Η Βενζίνη του αμαξιού»: Υπάρχουν στον χώρο 1 μπουκάλι νερού , 2 σφουγγάρια , και 2 λεκάνες γεμάτες νερό . Ο ενωμοτάρχης είναι ξαπλωμένος πάνω σε ένα υπόστρωμα στο έδαφος και κρατάει στο κεφάλι του το άδειο μπουκάλι. Η ενωμοτία πρέπει μέσα σε 2 λεπτά σκυταλοδρομικά με το σφουγγάρι να γεμίσουν με όσο το δυνατόν περισσότερο νερό το μπουκάλι !

Pit – Stop 2 «Διαδρομή εμποδίων»: Σε ένα χώρο που να έχει μια μικρή κλίση βάζουμε ένα νάιλον με νερό και απορρυπαντικό πιάτων . Στην πάνω πλευρά δένουμε ένα σχοινί και στην άκρη του μια σαμπρέλα . Ο κάθε πρόσκοπος πρέπει να καθίσει στην σαμπρέλα και τραβώντας το σχοινί να ανεβεί στην κορυφή και να χτυπήσει ένα καμπανάκι!

Pit – Stop 3 : « Formula και ασφάλεια» : Οι οδηγοί μας πρέπει να είναι προσεκτικοί στον δρόμο και προετοιμασμένοι για τυχόν ατυχήματα! Οι Ενωμοτία είναι χωρισμένη σε 2 γραμμές η μία απέναντι από την άλλη. Στο κέντρο υπάρχουν διάφορα χαρτάκια με Α βοήθειες , που πρέπει να κάνει ο ένας πρόσκοπος στον άλλο!

Pit – Stop 4 : «Συνεργασία οδηγού και ομάδας του» . Από την μέση του Ενωμοτάρχη είναι δεμένες 7 άκρες σχοινιών ( τόσες άκρες όσα τα μέλη της Ενωμοτίας του ). Στην κάθε μια από τις άλλες άκρες των σχοινιών είναι δεμένος ο κάθε πρόσκοπος με κλειστά μάτια. Με την σωστή καθοδήγηση του Ενωμοτάρχη πρέπει η Ενωμοτία να συνεργαστεί και να φτιάξει μια τεράστια πλεξούδα !

### Συναρμολόγηση αυτοκινήτου :

Το αμαξάκι αποτελείτε 5 κοντάρια, 4 ρόδες και σχοιινιά. Κάνουμε ένα πλαίσιο, και στις γωνίες που ενώνονται τα ξύλα βάζουμε τις ρόδες και τα δένουμε από έξω να μην φύγουν. Στο κέντρο βάζουμε το 5<sup>ο</sup> κοντάρι για κάθισμα του οδηγού , Από κάθε κοντάρι δένουμε ένα σχοινί που θα τραβάει η Ενωμοτία για να τρέξει το αμαξάκι . Προσοχή : Ο οδηγός να φοράει κράνος, και για μεγαλύτερη ασφάλεια μπορούμε να βάλουμε και κοντάρια στο κάτω μέρος του αμαξιού σαν πάτωμα .

Από το σημείο εκκίνησης για να δώσετε περισσότερο χρώμα στην δράση μπορείτε να βάλετε ένα πανό «αφετηρία » και στο τέλος «Τερματισμός»



Πάρτε μια σαμπάνια αναψυκτικό και δώστε την στην πρώτη Ενωμοτία να την ανοίξει!

Στην διάρκεια του παιχνιδιού στον χώρο μπορεί να κυκλοφορεί με μικρόφωνο ο «παρουσιαστής» του αγώνα και αν ενημερώνει για τις εξελίξεις.

### Αρχικό μήνυμα :

---

Αγαπητοί Οδηγοί της Formula 1 σας καλωσορίζω στον επετειακό αγώνα Kavalari 2012 .

Οι πίστες είναι δύσκολες και σε πολλά σημεία απροσπέλαστες από άλλες φόρμουλες, αλλά όλη η επιτροπή, είμαστε σίγουροι , ότι θα τα καταφέρετε και θα ξεχωρίσει ο καλύτερος, μεταξύ των καλύτερων.

Επειδή πολλοί οδηγοί ήθελαν να πάρουν μέρος στον συγκεκριμένο αγώνα , αναγκαστήκαμε να αποσυναρμολογήσουμε τις φόρμουλες σας ,και να τις μεταφέρουμε κρυφά στο σημείο των αγώνων .

**Στοχός σας είναι** , να περάσετε από όλα τα Pit – Stop ( σύμφωνα με τον αναλυτικότατο και πολύ εύκολο χάρτη που σας δίνουμε ) και να μαζέψετε τα κομμάτια της φόρμουλας σας , την οποία και θα συναρμολογήσετε στο τέλος της διαδρομής σας με την βοήθεια του μηχανικού μας . Αφού περάσετε από όλα τα Pit – Stop θα πάτε στο σημείο εκκίνησης , όπου και θα ξεκινήσει ο αγώνας , ο οποίος θα αναδείξει την χρυσή φόρμουλα για τον πρώτο , το χρυσό τιμόνι για τον δεύτερο , την χρυσή ρόδα για τον τρίτο ...και ένα λαχείο για τον τέταρτο , μήπως και το κερδίσει για να αγοράσει τίποτα ...γιατί μαζί μας δεεεε....!

Η ταχύτητα με την οποία θα περνάτε τα Pit – Stop θα καταγράφετε , έτσι ώστε οι πιο γρήγοροι θα κερδίσουν μπουκάλες Νίτρο ( ταχύτητα για την φόρμουλα σας ) που αντιστοιχεί σε bonus δευτερόλεπτα στον τελικό αγώνα , στην Formula 1 .

Πριν να πάτε στο σημείο εκκίνησης με συναρμολογημένη την φόρμουλα σας για να ξεκινήσει ο αγώνας, θα πρέπει να βρείτε χρόνο και να φτιάξετε την στολή του οδηγού σας, την σημαία της ομάδας σας που θα έχετε μαζί σας, να βγείτε μια φώτο κάτω από το σημείο Εκκίνησης, όπως και να έχετε κάποια συνθήματα !





**Όλα ξεκινούν μπαίνοντας τα παιδιά(Αρχαιολόγοι) μέσα . Εκεί βρίσκετε κάποιος που προσπαθεί να συνδεθεί μέσω ιντερνέτ με ένα γνωστό αρχαιολόγο στην Αίγυπτο για να μας ενημερώσει. Όταν συνδεθεί παίζει ένα βίντεο με τον αρχαιολόγο να λέει τα εξής :**

«Καλησπέρα από την μακρινή Αίγυπτο.

Όλοι φαντάζομαι ότι έχετε ακουστά τον Φαραώ Τουταγχαμών

Στις 4 Νοεμβρίου, 1922. Ο αιγυπτιολόγος Χάουαρντ Κάρτερ μετά από μακροχρόνιες ανασκαφές βρέθηκε σε μια πόρτα σφραγισμένη , σε έναν τάφο , που πίσω της υπήρχε ένας διάδρομος , ο αρχαιολόγος χωρίς να διστάσει μπαίνει μέσα κ βρίσκει άλλον έναν τοίχο .Ανοίγει μια τρύπα κ με ένα κερι βρέθηκε μπροστά σε μια εκθαμβωτική λάμψη που παντού υπήρχαν χρυσά έπιπλα αντικείμενα κ αγάλματα. Ανάμεσα στα στοιβαγμένα αντικείμενα ,διέκρινε δυο αγάλματα φρουρών που από πίσω τους φαινόταν ακόμη μια είσοδος. Ανοίγει τρύπα και εκεί και βρίσκετε μπροστά στο νεκρικό θάλαμο. Μπροστά ακριβώς ήταν η σαρκοφάγος του Τουταγχαμών . Μέσα στην σαρκοφάγο υπήρχαν πολλά προσωπικά αντικείμενα του φαραώ όπως και ο πασίγνωστος Σμαραγδένιος Δίσκος , γιατί τότε πίστευαν στην μεταθανάτιων ζωή .

Ο Τουταγχαμών, σήμερα, είναι αναμφισβήτητα ο πιο γνωστός Φαραώ της Αιγύπτου. Ωστόσο, πριν από την ανακάλυψη του τάφου του στην Κοιλιάδα των Βασιλέων δεν ήταν παρά μόνο μια μικρή μορφή της 18ης Δυναστείας. Γεννήθηκε γύρω στο 1347 π.Χ. και πέθανε ξαφνικά, σε ηλικία 18 ετών.

Η ανακάλυψη του τάφου και οι πρωταγωνιστές αυτού του ιστορικού γεγονότος γνώρισαν μεγάλη δημοσιότητα στον καιρό τους. Ο απρόσμενος θάνατος του λόρδου Καρναβαν , που προκλήθηκε από το τσίμπημα ενός κουνουπιού , καθώς κ ο θάνατος άλλων ατόμων που συμμετείχαν στο άνοιγμα του τάφου του Τουταγχαμών προκάλεσαν το ενδιαφέρον του τύπου . Οι θάνατοι αυτοί συνδυάστηκαν με μια επιγραφή που βρέθηκε πάνω στον τάφο , στην οποία αναφερόταν.

<<Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΘΑ ΕΡΘΕΙ ΓΡΗΓΟΡΑ ΣΕ ΟΠΟΙΟΝ ΤΟΛΜΗΣΕΙ ΝΑ ΕΝΟΧΛΗΣΕΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΑΥΣΗ ΤΟΥ ΦΑΡΑΩ>>

έτσι , όσοι συμμετείχαν στο άνοιγμα του τάφου , ή ακόμα και συγγενείς τους ,κάτω από περίεργες συνθήκες βρεθήκαν νεκροί η κατάρα του φαραώ όπως ονομάζουν , που συνεχίζεται μέχρι και σήμερα.

Το 2001 μία έρευνα του Ιστορικού αρχαιολόγου επιδημιολόγου Μαρκ Νέλσον, του πανεπιστημίου Μόνας της Αυστραλίας, αποφαινεται ότι το πραγματικό όνομα του Φαραώ ήταν Λουλουδανχαμων και η πραγματική του μορφή είναι αυτή .Λίγοι πίστεψαν και για αυτό και δεν διαδόθηκε.

Πλάκα χαραγμένη με αρχαία αιγυπτιακά σύμβολα που βρέθηκε 3 χρόνια μετά 2 μετρά ποιο κάτω από τον τάφο γράφει...

<< ΟΠΟΙΟΣ ΣΤΟΝ ΣΜΑΡΑΓΔΕΝΙΟ ΔΙΣΚΟ ΕΠΙΣΤΡΕΨΕΙ ΤΑ ΧΑΜΕΝΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΑΙΩΝΕΣ ΚΟΜΜΑΤΙΑ , ΑΥΤΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΤΑΜΑΤΗΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΤΑΡΑ ΚΑΙ ΝΑ ΛΑΒΕΙ ΓΝΩΣΗ ΤΡΑΝΗ ΠΟΥ ΟΜΟΙΑ ΤΗΣ ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ>>

Φαντάζομαι να μην σας κούρασα .

Βγαίνοντας από αυτήν την πόρτα θα μπειτε σε μια εικονική πραγματικότητα της εποχής εκείνης , και σκοπός σας είναι να βρείτε τα χαμένα κομμάτια του σμαραγδένιου δίσκου και να τα τοποθετήσετε επάνω .

Έξω θα βρείτε τον Ατούμ ( τρελός αιγύπτιος που φωνάζει διάφορα ) πείτε του τη φράση <<ΤΑ ΣΚΥΛΙΑ ΤΟΥ ΑΜΜΩΝΑ ΡΑ ΠΕΙΝΑΝΕ >> και θα σας βοηθήσει .


Καλή επιτυχία «

Αφού βγουν έξω βρίσκουν τον Ατούμ , που από την χαρά του φωνάζει, χορεύει και δεν πιστεύει στα μάτια του ότι ήρθαν αρχαιολόγοι να βοηθήσουν . Έτσι τους δίνει ένα χάρτη. (Ο Χάρτης μπορεί να είναι μια εικόνα του χώρου που θα έχετε βρει από το Google map ) και από ένα κομμάτι από πάπυρο που γράφει A= B= (συντεταγμένες του χάρτη)

ΑΤΟΥΜ ( εσείς είστε οι εκλεκτοί?) Σε ευχαριστώ ΑΜΜΩΝΑ ΡΑ που τους έφερες .

Η συνέχεια σας θα είναι δύσκολη γεμάτη μυστήριο πάρτε αυτούς τους χάρτες και αυτά τα φυλακτά και όταν με το καλό τελειώσετε από όλα ψάξτε να με βρείτε.

Υπάρχουν τέσσερις σταθμοί που οι ενωμοτίες πηγαίνουν κυκλικά .

**ΣΤΑΘΜΟΣ 1(Φρουρός)**  <<χώρος ομιλιών >> **A=18 B=9,5**

Το μυστικό είναι καλά κρυμμένο και μόνο το υγρό στοιχείο μπορεί να το εμφανίσει .

Υπάρχει μια τροχαλία που κρέμονται από αυτήν με σχοινί 2 κουβάδες .Το μήνυμα βρίσκεται στον πάτο του κουβά που είναι γεμάτος με νερό. Σκοπός του σταθμού είναι να μεταφέρουν νερό με κομμένους στη μέση σωλήνες και να γεμίσουν τον άδειο κουβά μέχρι το βάρος του να κάνει τον άλλο να ανέβει και να αποκαλύψει τον κωδικό.



Υλικά : Πλαστικοί σωλήνες , Κουβάδες 2 , Σχοινί , τροχαλία

**ΣΤΑΘΜΟΣ 2 (Μούμια + Φρουρός)**  <<Αμφιθέατρο >> **A=11 B=14**

Η μούμια ξαπλωμένη στο αμφιθέατρο

Ο φρουρός τους λέει, ότι το μυστικό το ξέρει η μούμια , η οποία θρύλος αναφέρει ότι για να ξυπνήσει πρέπει να ενωθούν τα κομμάτια του σπασμένου ξύλινου πάπυρου και να διαβαστεί το μήνυμα .Υπάρχουν ορθογώνια κομμάτια ξύλου (puzzle) που όταν ενωθούν επάνω τους γράφει .



<<Εκεί που το άστρο του ουρανού κοιτάζει προς τη δύση , τι λύση δώσμου για να βρω το φως για να γυρίσει >>

Υλικά : Ξύλινα κομμάτια , Black light .



ΣΤΑΘΜΟΣ 3 (Φρουρός ) <<πλάτωμα >> A=21 B=6

Τα παιδιά πρέπει να συγχρονίσουν τη δεσμίδα του λέιζερ που υπάρχει σταθερό σε ένα δέντρο με καθρεφτάκια , ώστε να βρουν το σημείο που αναγράφεται ο αριθμός .

Υλικά : Λέιζερ , καθρεφτάκια , σημείο με αριθμό .



ΣΤΑΘΜΟΣ 4 (μάγος ) <<κοιτώνες >> A=12 B=16

Φτάνοντας στους κοιτώνες βρίσκουν ένα μάγο ο οποίος του δίνει ένα βιβλίο και ένα πάπυρο που γράφει

(51 / 4 / 1) (90 / 4 / 2) (115/5/33) (27/1/3) (30/4/54) (274/4/1) (126/2/9) (290/4/2)

ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

σελίδα/παράγραφο/λέξη

**ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΕ ΚΑΘΕ 4<sup>η</sup> ΕΝΩΜΟΤΙΑ ΠΟΥ ΠΕΡΝΑΕΙ ΑΠΟ ΚΑΘΕ ΣΤΑΘΜΟ ΠΑΙΡΝΕΙ ΕΝΑ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ**

Στο τέλος αφού βάλουν όλα τα κομμάτια στην θέση τους εμφανίζεται ο Ατούμ ο οποίος τους ευχαριστεί και εμφανίζονται από τον σμαραγδένιο δίσκο 4 πάπυροι (η γνώση που λέγαμε ) που θα τους διαβάσει κάθε ενωμοτία ξεχωριστά πχ.

- Εμπιστέψου τους ανθρώπους κι αυτοί θα σε εμπιστευθούν, μεταχειρίσου τους μεγαλόψυχα και θα σου δείξουν τη μεγαλοψυχία τους .
- Δεν μπορείς να διδάξεις τίποτα στον άνθρωπο. Το μόνο που μπορείς να κάνεις, είναι να τον βοηθήσεις ν' ανακαλύψει αυτό που έχει μέσα του.
- Εκείνοι που παίρνουν τα περισσότερα απ' τη ζωή δεν είναι αυτοί που έζησαν έναν αιώνα, αλλά αυτοί που έζησαν κάθε λεπτό.
- Μετριοφροσύνη είναι η ικανότητα να καλύπτεις ατελώς τις αρετές σου.



## 11. Το μυστικό πείραμα του Albert Einstein

---

Ο Einstein , θέλοντας να δει κατά πόσο έξυπνοι είναι οι μαθητές του , μας προσκαλεί σε μια « μάχη ευφυΐας ». Σε κάθε σταθμό υπάρχει 1 βοηθός του επιστήμονα ( Βαθμοφόρος ), ο οποίος θα μας εξηγήσει τί πρέπει να κάνουμε. Οι Ενωμοτίες περνούν από όλους τους σταθμούς , με διαφορετική σειρά όμως.

### Σταθμοί :

**A :** Σε αυτόν τον σταθμό καλούνται να φτιάξουν με μία κόλλα Α4 έναν τόσο μεγάλο κύκλο, ώστε να μπορεί να περικλύσει ένα τραπέζι.

Υλικά : 1 ψαλίδι, 4 κόλλες Α4.

**B :** Αφού δέσουν ένα αυγό με κλωστή και το αφήσουν για 2 λεπτά πάνω από φλόγα, να μας αιτιολογήσουν γιατί δεν καίγεται η κλωστή.

Υλικά : 4 αυγά, 1 αναπτήρας , 1 κλωστή

( **Λύση :** επειδή απορροφά την θερμότητα το ασβέστιο )

**Γ :** Σε ένα τζάμι αφήνεις δαχτυλιές που γράφουν ένα μήνυμα. Τα παιδιά θα πρέπει να βρουν τρόπο να διαβάσουν το κρυφό μήνυμα.

Υλικά : 1 τζάμι

( **Λύση :** απλά νοτίζουν το τζάμι )

**Δ :** Με ένα σουρωτήρι πρέπει τα παιδιά να μεταφέρουν νερό.

Υλικά : 1 σουρωτήρι, 1 ποτήρι λάδι, 1 ποτήρι νερό.

( **Λύση :** αλείφουν με λάδι το σουρωτήρι )

**Ε :** Μέσα σε μία καραβάνα με νερό υπάρχει ένα κερί και ένα κέρμα. Τα παιδιά καλούνται με την βοήθεια ενός ποτηριού να βγάλουν το κέρμα χωρίς να βρέξουν τα δάχτυλά τους.

Υλικά : 1 καραβάνα, 1 κερί ρεσό, 1 αναπτήρα, 1 ποτήρι, 1 κέρμα

( **Λύση :** ανάβεις το κερί και βάζεις ένα ποτήρι αναποδογυρισμένο πάνω από το κερί, ώστε το χείλος να ακουμπά στο νερό. όταν σβήσει το κερί λόγω έλλειψης οξυγόνου, το νερό θα τραβηχτεί μέσα στο ποτήρι. )

### ΣΤ : Γρίφος

Σε ένα σταυροδρόμι υπάρχει ένα σπίτι. Μέσα κατοικούν δύο αδέρφια , εκ των οποίων ο ένας λέει πάντα την αλήθεια και ο άλλος πάντα ψέματα. Έχεις το δικαίωμα να κάνεις μία ερώτηση , σε ένα

μόνο από τα 2 αδέρφια, για να καταλάβεις ποιόν δρόμο πρέπει να πάρεις ( αριστερά ή δεξιά ) ώστε να βγεις στην πόλη.

( Λύση : δεν έχει σχέση ποιόν θα ρωτήσεις, αλλά θα κάνεις το αντίθετο από ότι σου πουν )

Στο τέλος, και αφού οι Πρόσκοποι έχουν περάσει με επιτυχία όλες τις δοκιμασίες στον επιστήμονα, του θέτουν και αυτοί με την σειρά τους ένα αίνιγμα.

Υλικά : ποδιές για τον Einstein και τους βοηθούς του, περούκα για τον Einstein, υλικά σταθμών.

## 12. ASTERIX

---

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες, τους Γαλάτες και τους Ρωμαίους. Οι Γαλάτες έχουν αρχηγό τους τον Βερνεζιστορίξ και οι Ρωμαίοι τον Ιούλιο Καίσαρα. Βγάζουν και κραυγή.

Κατασκευάζουν τα στρατόπεδά τους, το γαλατικό χωριό και το Ρωμαϊκό Στρατόπεδο ως εξής:

Καλύβα, περίφραξη και πύλη (η οποία να χωράει έναν άνθρωπο ύψους 1,80 να περνάει άνετα).

Οι Γαλάτες έχουν μια χύτρα (με το μαγικό φίλτρο) και οι Ρωμαίοι μια επιστολή του Καίσαρα όπου διακηρύττει την ανεξαρτησία της Γαλατίας.

### Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι στη λήξη του παιχνιδιού (προκαθορισμένος χρόνος) να βρεθεί κάποια από τις 2 ομάδες με τα δύο αντικείμενα (χύτρα και πάπυρο).

### Πως παίζεται:

Αφού χωριστούν τα παιδιά (και οι βαθμοφόροι) στις δύο ομάδες και κατασκευάσουν τα στρατόπεδά τους. Τοποθετούν μακριές χρωματιστές κορδέλες (ή τις μαντίλες τους) στο πίσω μέρος του παντελονιού τους (προσοχή δεν τις δένουν στην ζώνη) ούτως ώστε να είναι εύκολο να αφαιρεθούν.

Όταν μια κορδέλα αφαιρεθεί ο παίχτης είναι υποχρεωμένος να πάει και να μείνει φυλακισμένος στο αντίπαλο στρατόπεδο (για 15 λεπτά ή μέχρι να τον ελευθερώσουν).

Ένας παίχτης ελευθερώνεται όταν τον ακουμπήσει κάποιος συμπαίκτης του έξω από την περίφραξη. Τότε είναι ελεύθερος να επιστρέψει ανενόχλητος στο στρατόπεδο του και να ξαναμπεί στο παιχνίδι. (σ.σ. ο αιχμάλωτος μπορεί να κινείται ελεύθερα στο αντίπαλο στρατόπεδο χωρίς όμως να παρενοχλεί την άμυνα αυτού).

Τα κειμήλια (χύτρα και πάπυρος) θα πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα σε κάθε στρατόπεδο σε εμφανές και προσιτό σημείο **και όχι κρυμμένα**.

Για να αποσπάσει η μία ομάδα το κειμήλιο της άλλης θα πρέπει να μπει κάποιος παίχτης από την πύλη και μόνο χωρίς να του έχει αφαιρεθεί ή κορδέλα. Τότε έχει το δικαίωμα να πάρει το κειμήλιο και να το πάει ανενόχλητος πίσω στο δικό του στρατόπεδο.

Αν ένας παίχτης περάσει την πύλη και μπει στο αντίπαλο στρατόπεδο όπου είναι τοποθετημένα και τα δύο κειμήλια έχει δικαίωμα να ανακτήσει μόνο το ένα από αυτά. Για να τα πάρει και τα δύο θα πρέπει να μπει και δεύτερος παίκτης μέσα. (σ.σ. οι αιχμάλωτοι που απελευθερώνονται δεν έχουν δικαίωμα να πάρουν μαζί τους κειμήλιο).

Αν ένας παίχτης περάσει από την πύλη με την κορδέλα του έχει το δικαίωμα να ελευθερώσει και όλους τους αιχμαλώτους της ομάδας του.

Η ανταλλαγή αιχμαλώτων επιτρέπεται κατόπιν συμφωνίας των αρχηγών.

## ΟΗΕ

Κάποιοι από τους βαθμοφόρους με κόκκινα περιβραχιόνια παίζουν τον ρόλο του ΟΗΕ. Κοιτούν δηλαδή να τηρούνται οι όροι του παιχνιδιού και λύνουν τυχόν διαφωνίες. Καλό θα είναι να βρίσκεται εκπρόσωπος του ΟΗΕ και σε κάθε στρατόπεδο.

Καλό παιχνίδι

## **13. Προσκοπέγγο : “The Battle of the Burned Voyrls”**

---

*(Ένα από τα βραδινά παιχνίδια στο Πανελλήνιο Τζάμπορι )*

**Σκοπός Παιχνιδιού :** Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι ,οι Ενωμοτίες να βγάλουν εις πέρας τις αποστολές που τους έχουν δοθεί , και οι ομάδες να μπορέσουν να αποκτήσουν όσον το δυνατόν περισσότερες σημαίες άλλων Ομάδων , με τις λιγότερες απώλειες προσκόπων από τις μάχες .

**Ιστορία Πλαίσιο :**ήρθε η ώρα να δούμε ποια Ομάδα θα είναι αυτή που θα κατακτήσει τα Burned Voyrls, παίρνοντας την σημαία της περιοχής !

Οι Ενωμοτίες παίρνουν από την προηγούμενη μέρα ένα γράμμα που τις ενημερώνει ότι στα καμένα βούρλα πρόκειται να πραγματοποιηθεί μια μεγάλη μάχη , για την κατάκτηση του οροπεδίου των καμένων βούρλων . Το ίδιο βράδυ παίρνουν ένα χαρτί με τις οδηγίες της μάχης . Ξεκινάει η μάχη , και ολοκληρώνετε , κερδίζοντας η νικητήρια Ομάδα την μεγάλη σημαία της Νίκης !!!

**Ανάλυση :**Η κάθε Ενωμοτίες έχει μια σημαία με το χρώμα της , την οποία «τοποθετεί » σε κάποιο σημείο μέσα στον οριοθετημένο χώρο του παιχνιδιού .

Η κάθε Ενωμοτία έχει πάρει μια αποστολή την οποία πρέπει να βγάλει εις πέρας ( π.χ να πάρει την σημαία της κόκκινης Ομάδας , να κερδίσει σε μονομαχίες όσον το δυνατόν περισσότερους πράσινους παίχτες ) χωρίς να σημαίνει ότι δεν μπορούνε να πάρουν και άλλες σημαίες , καλέσουν σε μονομαχίες

και άλλους παίχτες, πέραν από την αποστολή της ,απλά η αποστολή της δίνει περισσότερους πόντους .

**Σημαία Ενωμοτίας** : Την κάθε σημαία της μπορεί να την προστατεύει με προσκόπους , **χωρίς να την κρύβει ή να την μετακινεί , να κάθονται πάνω της πρόσκοποι ή να εμποδίζουν άλλους προσκόπους να την πάρουν .**

Η σημαία της κάθε Ενωμοτίς φωτίζεται από 1 σιαλούμ

Ο μοναδικός τρόπος για να εμποδίσει ένας πρόσκοπος έναν άλλο να πάρει την σημαία της Ομάδας του , είναι μέσο «μονομαχίας» ή αν την αφήσουν απροστάτευτη , χωρίς φρούρηση .

Η **κάθε Ενωμοτία** της Ομάδας παίρνει από ένα πακετάκι με χαρτάκια – ρόλους

( στο χρώμα της Ομάδας της ) και ένα κομμάτι γκοφρέ που θα το φοράει πάνω του , και θα τον κάνει να ξεχωρίζει .

Το κάθε ένα από αυτά τα χαρτάκια είναι και ένας ρόλος για τον κάθε πρόσκοπο .

### Ρόλοι Παιχνιδι

**----1.Αρχηγός Ομάδας: Στις μονομαχίες του κερδίζει ΟΛΟΥΣ, και χάνει ΜΟΝΟ από το Λυκόπουλο ή αν σκάσει η βόμβα .**

**---- Υπαρχηγοί Ομάδας : Τον κερδίζει ΜΟΝΟ ο Αρχηγός (ή αν σκάσει η βόμβα ), και κερδίζει ΟΛΟΥΣ τους άλλους**

**----Πρόσκοπος : Τον κερδίζουν στην μονομαχία ο Αρχηγός και ο Υπαρχηγός ( ή αν σκάσει την βόμβα ), και κερδίζει ΟΛΟΥΣ τους άλλους**

**----Ανιχνευτής : Μπορεί να κερδίσει μόνο το Λυκόπουλο .**

**----Λυκόπουλο : Τον κερδίζουμε ΟΛΟΙ , αλλά είναι ο μοναδικός που μπορεί να κερδίσει τον Αρχηγό του Τζάμπορι!**

**----βόμβα : Δεν μπορεί να επιτεθεί , είναι μόνο στον χώρο, αλλά όποιον την προκαλέσει σε μονομαχία , ανατινάσσετε και τον βγάζει από το παιχνίδι . Το ίδιο παθαίνει και η βόμβα που δεν μπορεί να ξανά παίξει .**

Οι πρόσκοποι της κάθε Ενωμοτίας φτιάχνοντας τον χώρο που θα τοποθετήσουν την σημαία τους. Όταν κερδίζετε μια σημαία , πηγαίνει η Ενωμοτία και την τοποθετείτε στην βάση της αλλιώς είναι άκυρη . Εδώ όμως πρέπει να είναι πιο προσεκτική , γιατί μπορεί σε κάποια επίθεση άλλης Ενωμοτίς να χάσει όλες τις σημαίες που έχει κερδίσει !



**Πως γίνονται οι μονομαχίες :** Οι πρόσκοποι μπορούν να κινούνται μόνοι τους , δυάδες ή και παρέες ανάλογα με ποια στρατηγική έχουν αποφασίσει να ακολουθήσουν . Οι μονομαχίες όμως γίνονται **ΜΟΝΟ ΜΕΤΑΞΥ 2 ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ** .

Ο πρόσκοπος που θέλει να μονομαχήσει με κάποιον άλλον , του λέει –

### **Ζητώ Μονομαχία !**

Ο πρόσκοπος που καλείτε σε «μονομαχία»με τον άλλον δεν μπορεί να αρνηθεί ή να φύγει . Δείχνουν και οι 2 κλειστά τα χαρτιά τους και τα ανοίγουν ταυτόχρονα . Κερδίζει αυτός που έχει το καλύτερο χαρτάκι – ρόλο στην μονομαχία .

**Όταν κάποιος χάσει :**Όποιος πρόσκοπος χάσει σε μονομαχία «φυλακίζετε» από την ομάδα που έχασε μέσα σε έναν οριοθετημένο χώρο που έχει η ομάδα ,και ελευθερώνετε ΜΟΝΟ όταν κάποιος πάρει την σημαία της Ενωμοτίας που είναι φυλακισμένος ή σε περίπτωση που δεν έχει σημαία επειδή την έχουν χάσει , ελευθερώνονται ΜΟΝΟ αν κάποιος πάει και ανταλλάξει μια σημαία που έχει η Ενωμοτία του με όλους τους παίκτες που είναι φυλακισμένοι .

Στον χώρο υπάρχουν και οι Βόμβες . Οι οποίες κινούνται όπου θέλουν , **δεν μπορούν όμως να επιτεθούν** , αλλά ανατινάζουν **όποιον** τους επιτεθεί ! Παίζουν μόνο μια φορά .Αμα ανατινάζουν κάποιον βγαίνουν από το παιχνίδι

Στο τέλος του παιχνιδιού , η Ομάδα που έχει κατακτήσει της περισσότερες σημαίες , της απονέμετε η νικητήρια σημαία !

**Σημαία Ενωμοτίας: 5 βαθμοί**

**Η Σημαία Της ίδιας της Ενωμοτίας : 15 βαθμοί**

**Κάθε παίχτης Ενωμοτίας που δεν έχει χάσει : 2 βαθμοί .**

**Αποστολή που έχει εκπληρωθεί : 30 βαθμοί**

## **14. Οι Κέλτες**

Ακούγεται μια ήσυχη στον χώρο και εμφανίζεται μια γυναίκα( σκεπασμένη με μια κουβέρτα – ύφασμα δίπλα σε μια αναμμένη δάδα ) και τους διαβάζει την ιστορία των Κελτών βάζοντας τους στο πνεύμα του παιχνιδιού .

« Μια νύχτα με δυνατή βροχή και πυκνή ομίχλη , αποφάσισα να κάνω έναν μακρύ περίπατο. Θυμάμαι τα μουσκεμένα φυλλάματα, τα νερά που κυλούσαν, ένα γέρο που έκοβε ξύλα στην αυλή του. Σήκωσε τα μάτια του και με κοίταξε. Άφησα τα τελευταία σπίτια πίσω μου κι αγριεύτηκα. Ένιωσα πως πήγαινα γυρεύοντας, πως κάποιον ενοχλούσα μέσα στο σκοτάδι και τη σιωπή του. Γύρισα πίσω. Δεν είχα το δικαίωμα να παραβιάζω τον κόσμο τους με το αδιάκριτο βλέμμα μου, με τον ξερό ήχο των βημάτων μου. "Βάδιζε απαλά γιατί βαδίζεις πάνω στα όνειρα μου..." λέει μια λαϊκή Ιρλανδική παροιμία.

Τι συμβαίνει στα ερημικά μέρη της Ιρλανδίας, όταν δεν είναι κανείς εκεί για να το δει;

Η πίστη στα πανίσχυρα και όμορφα ξωτικά αλλά και στις μαγευτικές νεράιδες που αποτελούν ένα ενδιάμεσο στάδιο ανάμεσα στο θεό και στους ανθρώπους, απαρτίζει ίσως το πιο σημαντικό τμήμα στη λαϊκή παράδοση της "μυστικής" Ιρλανδίας. Οι Κέλτες υπήρξαν ένας λαός που πάντοτε ήταν τυλιγμένος με μία αχλή μυστηρίου. Οι θρύλοι και η ιστορία τους θέλγουν την ανθρώπινη φύση, και την εκλύουν με αμείωτο ενδιαφέρον αποτελώντας ένα ιδιαίτερο κομμάτι της δυτικής παράδοσης στο ρου της ιστορίας.

Η λαϊκή παράδοση είναι η παρουσία ενός λαού μέσα στο χρόνο και τελικά σημαίνει την επιλογή του καλού μες τους αιώνες, έχει για απαραίτητη προϋπόθεση την επιβίωση του χθεσινού μέσα στο σημερινό, τη διάσωση του και την ύψωση σαν κανόνα.

Η αναβίωση λοιπόν της παράδοσης θα αποτελέσει μια αφύπνιση της μνήμης καθώς στρέφεται σε στοιχεία που ο καιρός ξεμάκρυνε απ' την άμεση πραγματικότητα. Καθότι αυτός ο αναχρονισμός είναι επ' ουσίας μεταχρονισμός, είναι μία αίσθηση του χρόνου στην αιώνια διάρκειά του, έξω απ' τον παφλασμό της ψυχής που μας κάνουν να νιώθουμε παροδικοί.

Υπάρχει μία ευαισθησία και ολόκληρη ποίηση, καμωμένη στο ζήτημα αυτό, που αγγίζει τις απλές ψυχές των ανθρώπων, που ερωτεύονται τις πανέμορφες κοιλάδες, τα βουνά που ορθώνονται πίσω απ' τις θάλασσες και τους καταπράσινους λόφους που είναι το σπιτικό των ξωτικών.

Ο κόσμος των ξωτικών συνιστά ένα συνονθύλευμα παράξενου τοπίου, ανεξερεύνητου μυστηρίου και ριζωμένης αμφιβολίας στη ψυχή μας, η οποία δεν παύει ποτέ να ονειρεύεται και να αναρωτιέται: Τί υπάρχει πέρα απ' τον άνθρωπο;

Ευθεία απάντηση δεν θα αποκομισθεί, εν τούτοις μέσα από χάρτες και κώδικες, στοιχεία και μαρτυρίες, σκοτεινά δάση και κοιλάδες, θα επιδοθούμε σε μία καταβολή προσπάθειας για τη χαρτογράφηση του αλλόκοσμου και του μυστηρίου- χωρίς να βουλώνουμε αδιάφοροι τα αυτιά μας κάθε φορά που αέρινα φανταστικά πλάσματα, σαν φευγαλέες σκιές, μας ψιθυρίζουν απόκοσμους ήχους...»

Αφού τελειώσει, απομακρύνεται και εμφανίζεται ένας Κέλτης ( τύπου Braveheart) που τους λέει

«Καλώς ήλθατε στην μαγευτική όλο μυστήριο Ιρλανδία»

Του πηγαίνει σε ένας χώρο όπου υπάρχει ένας Δρυΐδης Γκεντ και τους δίνει έναν πάπυρο που έχει γραμμένη μια Ιστορία :

«Κάποτε υπήρχε ένας αρχιερέας της φυλής του που ονομαζόταν Dagda που είχε στην κατοχή του μια όμορφη αλλά μαγική Άρπα. Κατά τη διάρκεια ενός πολέμου, μια αντίπαλη φυλή έκλεψε την άρπα του Dagda και την πήγε σε ένα εγκαταλειμμένο κάστρο. Ο Dagda ακολούθησε την φυλή και κάλεσε την άρπα του. Η άρπα ήρθε στον Dagda χτυπώντας τις χορδές τις. Η άρπα έπαιξε την μουσική των Δακρύων και ο καθένας μέσα στο κάστρο άρχισε να κλαίει. Dagda χτύπησε και πάλι τις χορδές και η άρπα έπαιξε κεφάτη μουσική και όλοι οι πολεμιστές άρχισαν να γελούν. Στη συνέχεια, ο Dagda χτύπησε τις χορδές για μια τελευταία φορά και η άρπα έπαιξε τη μουσική του ύπνου. Όσοι βρισκόταν στο κάστρο έπεσαν σε βαθύ ύπνο, επιτρέποντάς του να διαφύγει με την μαγική του άρπα σώος και αβλαβείς.)

Όπως καταλάβατε η Άρπα αυτή έχει την μαγική ιδιότητα να επηρεάζει τους ανθρώπους και σε λάθος χέρια μπορεί να προκαλέσει μεγάλο κακό. Η Άρπα αυτή κρύφτηκε καλά από τον Dagda γράφοντας στο τελευταίο του μήνυμα πως οι 4 γηραιότεροι Δρυΐδες γνωρίζουν που είναι, και μόνο όταν ο λαός την χρειαστεί και εμφανιστούν οι εκλεκτοί (ενωμοτίες) Μόνο τότε θα ξανακουστεί το άρπισμα της.

Ο καιρός έχει φτάσει, ο Λαός χρειάζεται την άρπα και έχετε εμφανιστεί και εσείς οι εκλεκτοί.

Βρείτε λοιπόν τους 4 Δρυΐδες κάντε ότι σας πουν αλλά Προσοχή. Το δάσος είναι γεμάτο μυστήριο. Καλή επιτυχία»

Κλάδος Προσκόπων Γ.Ε.,  
Φεβρουάριος 2013



Όταν τελειώσουν την ανάγνωση τους δίνει 4 Χάρτες ( όσες οι Ενωμοτίες ) και ξεκινάει το παιχνίδι .

Σε κάθε σταθμό υπάρχει ένα κλειδωμένο Μπαούλο που μέσα υπάρχει ένα κομμάτι μιας επιγραφής και το στίγμα για τον επόμενο Σταθμό . ( **εναλλακτικά μπορεί να υπάρχει μια χαρτόκουτα σε κάθε σταθμό** )

### 1<sup>ος</sup> Σταθμός «Το δύσκολο σεντούκι»

Ο Δρυΐδης του σταθμού τους λέει ότι το μυστικό βρίσκεται μέσα στο σεντούκι .Τους εξηγεί ότι μέσα σε ένα βαρέλι (γεμάτο τρύπες )που βλέπουν έχει 3 κλειδιά πιασμένα με φελώ, και από αυτά μόνο το ένα είναι το σωστό, τους δίνει και ένα χαρτί που έχει μια πράξη με λατινικούς αριθμούς . Το αποτέλεσμα είναι το σωστό κλειδί (ΑΡΙΘΜΟΣ 4 )

Σκοπός τους είναι να γεμίσουν το βαρέλι με νερό να σηκωθούν στην επιφάνεια τα κλειδιά και να τα πάρουν. Ένα κλειδί ταιριάζει, και έχουν μια προσπάθεια .Επάνω στα κλειδιά γράφει από ένα αριθμό .Ο Σωστός είναι το αποτέλεσμα της πράξης

$$\mathbf{I + IV + VIII + X + II + VII \text{ δια VIII} =}$$

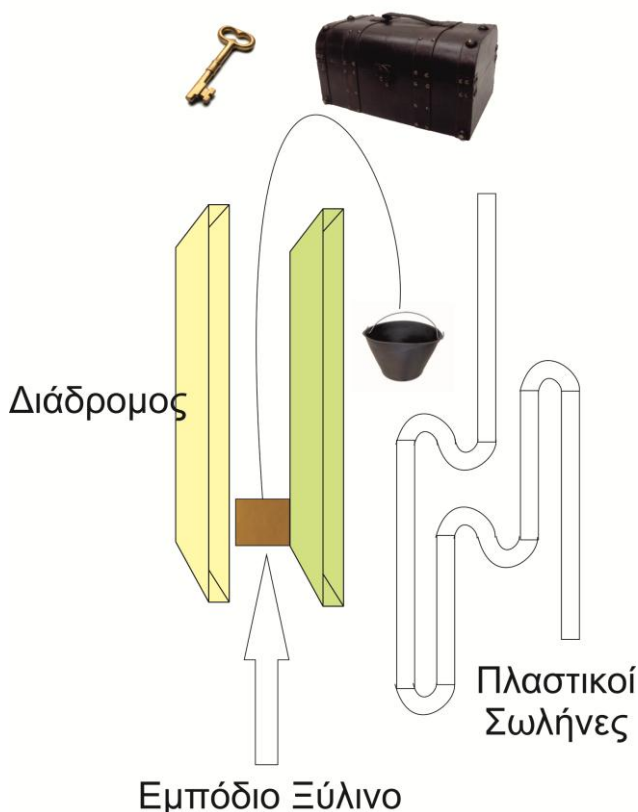
**Υλικά : Σεντούκι , Κλειδαριά , κλειδιά με φελώ , βαρέλι , μήνυμα**

### 2<sup>ος</sup> Σταθμός «Η Ροή»

Ο Δρυΐδης του σταθμού τους λέει ότι το μυστικό βρίσκεται κλειδωμένο μέσα στο κουτί.

Το κλειδί κρέμεται με λάστιχο στην άλλη πλευρά του χώρου.

Υπάρχουν στο χώρο πλαστικοί σωλήνες ύδρευσης μπαλάκια του τένις ένας ξύλινος διάδρομος που στην μέση του έχει ένα εμπόδιο που είναι δεμένο με ένα κουβά .



Σκοπός είναι να ενώσουν ΟΛΟΥΣ τους πλαστικούς σωλήνες , να βάλουν ένα ένα μπαλάκι στην αρχή του σωλήνα και να μεταφέρουν το μπαλάκι στον κουβά. Όταν ο κουβάς έχει το κατάλληλο βάρος θα κατέβει και θα σηκώσει το εμπόδιο έτσι ώστε να μπορέσει ένα άτομο να περάσει τον διάδρομο να πάρει το κλειδί και να ανοίξει το σεντούκι .

**Υλικά : Πλαστικοί σωλήνες , κουβάς , κλειδαριά , κλειδί , λάστιχο , μπαλάκια του τένις , ξύλινος διάδρομος , σχοινί , μήνυμα.**

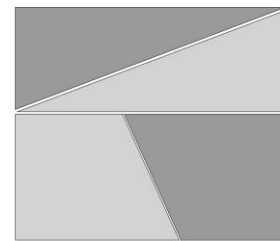
### 3<sup>ος</sup> Σταθμός «Προβλήματα για το μυαλό»

Ο Δρυΐδης του σταθμού τους λέει ότι το κλειδί βρίσκεται κλειδωμένο μέσα στο κουτί και πως για να τους το δώσει πρέπει να δοκιμάσουν 2 δύσκολα προβλήματα που θα τους

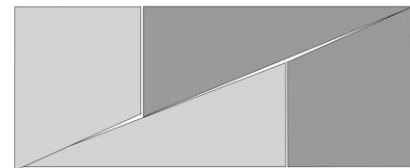
Η Ενωμοτία χωρίζεται στην μέση

1<sup>ο</sup> Υπάρχουν στο χώρο φελιζολ κομμένα σε κομμάτια που σχηματίζουν ένα τετράγωνο .

Σκοπός είναι με τα ίδια κομμάτια να σχηματίσουν ένα ορθογώνιο (Φαίνεται εύκολο αλλά δεν είναι )



βάλει



2<sup>ο</sup> Σε ένα τραπέζι υπάρχουν 26 κομμάτια ξύλου τετράγωνα που από κάτω έχουν διάφορα σχήματα σε ζευγάρια. Σκοπός είναι να ανοίξουν όλα τα τετραγωνάκια αλλά μόνο σε ζευγάρια. (τύπου shanghai)

**Υλικά :** Κομμάτια φελιζολ , Τραπέζι , ξύλα με σχέδια , Blacklight, κουτί , κλειδαριά

### 4<sup>ος</sup> Σταθμός «Ομφάλιος Λώρος»

Ο Δρυΐδης του σταθμού τους λέει ότι το μυστικό κουτί βρίσκεται στην άλλη άκρη του δάσους και το φρουρεί ένας δράκος .Τους λέει ότι το σχοινί που φαίνεται στα δέντρα είναι ο **Ομφάλιος Λώρος** και είναι απλωμένος έτσι ώστε να βρουν τον δρόμο μόνο οι εκλεκτοί. Προσοχή ...δεθείτε επάνω του και ακολουθήστε το προσεκτικά .Στο δρόμο θα πρέπει να κοιτάτε καλά γιατί η λύση βρίσκεται κρεμασμένη σε πολλά σημεία της διαδρομής

Η λύση είναι διπλή για να μην σας πειράξει ο Δράκος πρέπει να του πείτε τα μαγικά γράμματα και μετά να χρησιμοποιήσετε τους αριθμούς για να ξεκλειδώσετε το κιβώτιο .

Δένονται με σχοινί και karabiner επάνω στον **Ομφάλιο Λώρο** ακολουθούν το σχοινί και στην διαδρομή έχει κρεμασμένα ταμπελάκια με αριθμούς +30 , -60 , κτλπ .Όταν φτάσουν στο τέλος κάνουν την πράξη με τους αριθμούς και τους βγάζει το 4268 και αν κάνουν τους αριθμούς γράμματα βγαίνει 4=Δ 2=B 6=Z 8=Θ ΔΒΖΘ .Φωνάζουν στον δράκο τα γράμματα αυτός κλείνει τον Φακό που έχει αναμμένο , λύνονται βάζουν τον συνδυασμό που πρόεκυψε 4268 στην κλειδαριά και παίρνουν το μήνυμα. .

**Υλικά :** Σχοινί , 10 Karabiner , 10 κομμάτια σχοινιών για την μέση , καρτελάκια , κουτί , Φακός για Δράκο. Κλειδαριά με αριθμούς

Κάθε Ενωμοτία περνώντας από τον τελευταίο της σταθμό ο Δρυΐδης θα την στέλνει σε ένα κεντρικό σημείο συνάντησης



Σε κάθε σταθμό υπάρχει ένα κλειδωμένο Μπαούλο που μέσα υπάρχει ένα κομμάτι μιας επιγραφής και το στίγμα για τον επόμενο Σταθμό .Μόλις πάνε στο σημείο συνάντησης ενώνουν τα 16 κομμάτια της επιγραφής που λέει :

*Κάνε τον πόνο σου άρπα, διαβάζεις σ' ένα **ποίημα**.*

*Πάρ**ε** τώρα την κατήφορο . Γνώριμος ο δρόμος **φίλε**, μα**τών**εις στον **χρόνο** και οι αναμνήσεις σαν **μέγαιρες** σε ακολουθούν. **Δε** θα σε αφήσουν **μέχρι** να σου **πάρουν** τα **όνειρα**, δε θα σε αφήσουν **μέχρι** την στιγμή που θα **πάψεις** να **γλύφεις** τις **πληγές** , και μην **τις** **δέσεις** με τίποτα παρά με **ροδοπέταλα**. Όχι φίλε, **λύγισε** και **σήκω** **ξανά**, **πιάσου** **πάλι** απ' το **κατά**ρ**τι** σου, **άπλωσε** τα **πανιά** σου και **περίμενε** τον **άνεμο** να σε **πάει** στο **νησί σου**. Άκουσε με **φίλε**, είμαι η **σκιά σου**...*

Τα κόκκινα γράμματα που έχει το κείμενο είναι η λύση **Πελώριο Δέντρο** (η κάποιο κεντρικό σημείο που θα επιλέξετε εσείς , ανάλογα με την τοποθεσία που θα πραγματοποιηθεί το παιχνίδι) εκεί είναι κρυμμένη η Άρπα .Την πηγαίνουν στον Δρυΐδη ο οποίος τους ευχαριστεί και κλείνει το παιχνίδι με κάποια ωραία ιστορία σχετική με το παιχνίδι .

## 15. Τ Ι Τ Α Ν Ο Μ Α Χ Ι Ε Σ

Οι Ενωμοτίες παρατάσσονται σε οριοθετημένο χώρο όπου ο σκοπός είναι να κρατήσουν το κάστρο τους με το λάβαρο τους αλλά και να πάρουν τα άλλα λάβαρα των αντιπάλων..

Το παιχνίδι ξεκινά με μουσική της εποχής και κάθε ένας μονομάχος έχει μια κάρτα όπου δηλώνει τον βαθμό του .

όταν 2 μονομάχοι αντίπαλοι βρεθούν αντικριστά δείχνουν τις κάρτες τους και όποιος έχει την υψηλή βαθμολογία τον παίρνει κρατούμενο και τον οδηγεί στο «μπουντρούμι»

Νικήτρια ομάδα είναι αυτή η οποία έχει τα περισσότερα λάβαρα από τους αντίπαλους .

### ΟΙ ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ



# ΟΙ ΒΑΘΜΟΙ ΤΩΝ ΜΟΝΟΜΑΧΩΝ



>



<



>



<



>



<



>





&lt;



Η Μεγαλύτερη **ΤΙΤΑΝΟΜΑΧΙΑ** της χρονιάς

Έφτασε!!!!

Αγαπητοί μονομάχοι το βραδύ της τρίτης  
ετοιμαστείτε να ζήσετε μια ξεχωριστή εμπειρία..

..πρέπει να οργανωθείτε να πάρετε τον κατάλληλο  
εξοπλισμό και να χυθείτε στην μάχη υπερασπίζοντας  
το κάστρο σας και την φυλή σας..

## Έξυπνοι τρόποι για σταθμούς παιχνιδιών με πολύ ...Περιπέτεια !

Παρακάτω σας παραθέτουμε μερικούς σταθμούς που μπορούν να κατασκευαστούν με εύκολα υλικά , και μέσα από αυτούς να περάσετε στα παιδιά της Ομάδας σας διάφορες γνώσης προσκοπικής τεχνικής . Αφιερώστε λίγο χρόνο να ους κατασκευάσετε και τα αποτελέσματα θα είναι μοναδικά!

### 1. “Μήνυμα Μοιρών”

Μια πολύ απλή κατασκευή βασισμένη σε ένα ολογνωμόνιο. Ουσιαστικά κάθε 15<sup>0</sup> κρύβεται και ένα γράμμα. Το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να “ενώσουμε” τους δύο αυτούς ομόκεντρους κύκλους με ένα διπλό καρφί και δίνουμε στα παιδιά ένα μήνυμα σε μοίρες. Αν ακόμα εκτυπώσουμε τους κύκλους σε σκληρό χαρτί A4 και μετα τους πλαστικοποιήσουμε πριν τους “ενώσουμε” η κατασκευή θα κρατήσει για πάρα πολύ καιρό για να την χρησιμοποιούμε ανα πάσα στιγμή!



π.χ.: Το μυστικό βρίσκεται στην πύλη

285°, 225°, 0°, 180°, 300°, 270°, 285°, 135°, 150°, 225°, 0°, 30°, 255°, 135°, 270°, 150°, 75°, 285°, 15°, 135°, 0°, 270°, 285°, 105°, 195°, 0°, 240°, 300°, 165°, 105°

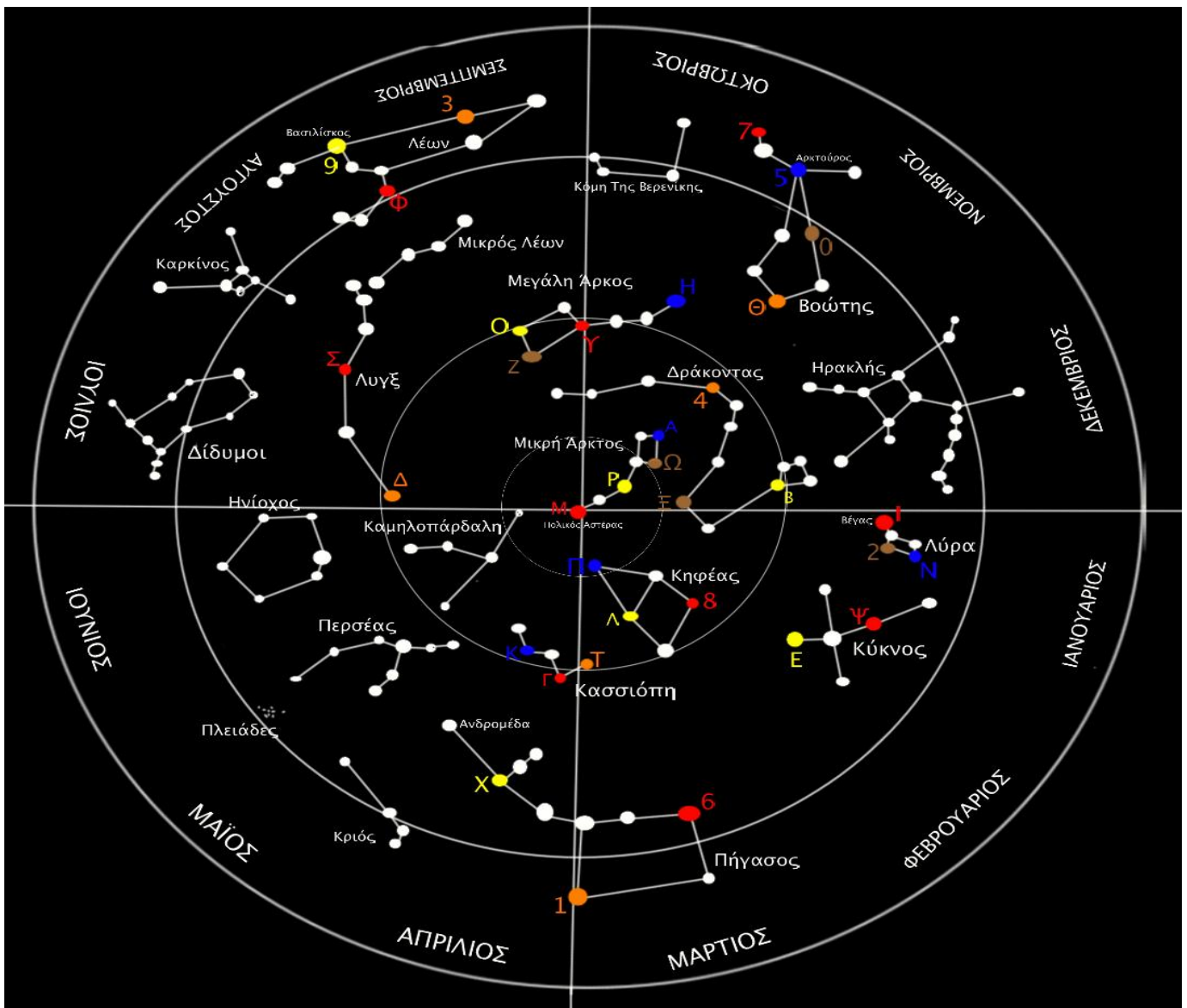


## 2. “Το Γράμμα των Αστερισμών”

Παίρνοντας την παρακάτω εικόνα μπορούμε να γράψουμε ένα πολύ ωραίο μήνυμα βασισμένο σε Αστερισμούς και Χρώματα. Δεν προσφέρεται για μεγάλα μηνύματα αλλά για μικρά-σύντομα-περιεκτικά τα οποία ίσως απλά να δηλώνουν που πρέπει να πάει η Ενωμοτία για να βρει τον επόμενο σταθμό. Επίσης αν εκτυπώσουμε την εικόνα σε σκληρό Α4 και την πλαστικοποιήσουμε θα μας κρατήσει για πολύ καιρό!

π.χ.: ΙΣΤΟΣ ΠΥΡΑΣ

(Λύρα, Λυνξ, Κασσιόπη, Μεγάλη Άρκτος, Λύνξ) (Κηφέας, Μεγάλη Άρκτος, Μικρή Άρκτος, Μικρή Άρκτος, Λ



### 3. “Μυστικό Στο Λόφο”

Ένα από τα κομμάτια που αντικειμενικά είναι δύσκολο να τα περάσεις με ωραίο τρόπο στα παιδιά είναι οι Ισοϋψείς Καμπύλες. Κατασκευάζουμε μία πολύ απλή και γρήγορη μακέτα ενός λόφου και στη συνέχεια τοποθετούμε σε τέσσερις κατευθύνσεις (Βοράς, Νότος, Ανατολή, Δύση) σημαιάκια με γράμματα, διαφορετικά σε κάθε “ύψος” του λόφου όπως φαίνεται στην εικόνα. Συγκεκριμένα εδώ έχουμε έναν λόφο 600 μέτρων με τα γράμματα να είναι τοποθετημένα όπως φαίνεται στον πίνακα.

<u>Μέτρα</u>	<u>Βοράς</u>	<u>Νότος</u>	<u>Ανατολή</u>	<u>Δύση</u>
100	Ω	Δ	N	Λ



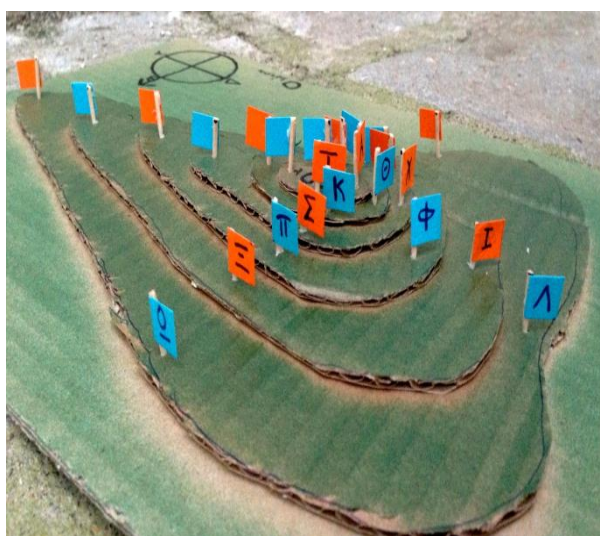
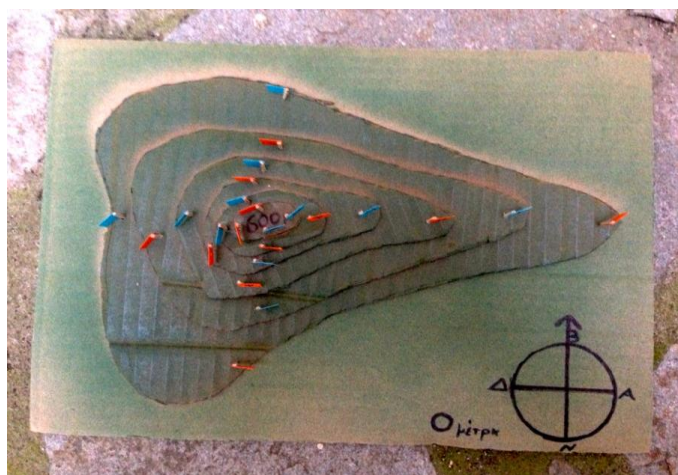
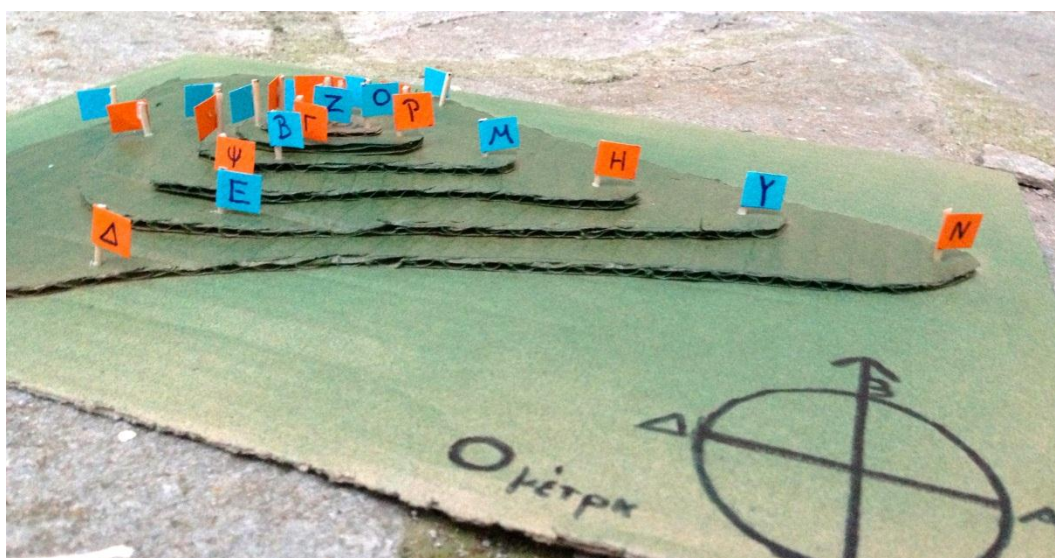
<u>200</u>	Ξ	Ε	Υ	Ι
<u>300</u>	Π	Ψ	Η	Φ
<u>400</u>	Σ	Β	Μ	Χ
<u>500</u>	Κ	Γ	Ρ	Θ
<u>600</u>	Τ	Ζ	Ο	Α

Για να κωδικοποιήσουμε εδώ χρησιμοποιούμε το Ύψος και τη Κατεύθυνση.

π.χ.: ΑΝΑΨΕ ΦΩΤΙΑ

(600μ.-Δ),(100μ.-Α),(600μ.-Δ),(300μ.-Ν),(200μ.-Ν)  
 Β),(200μ.-Δ),(600μ.-Δ)

(300μ.-Δ),(100μ.-Β),(600μ.-

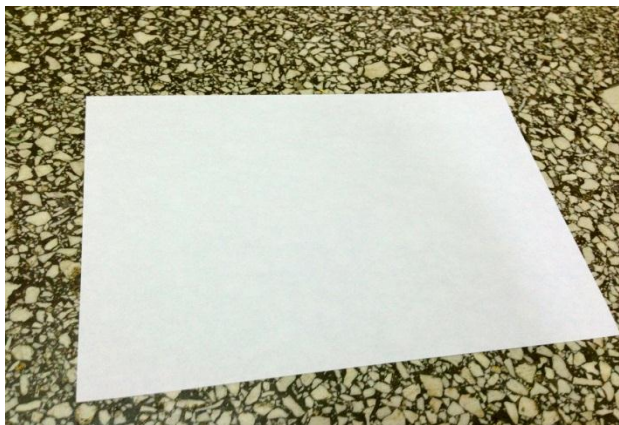


#### 4. Παλιά αλλά καλά.

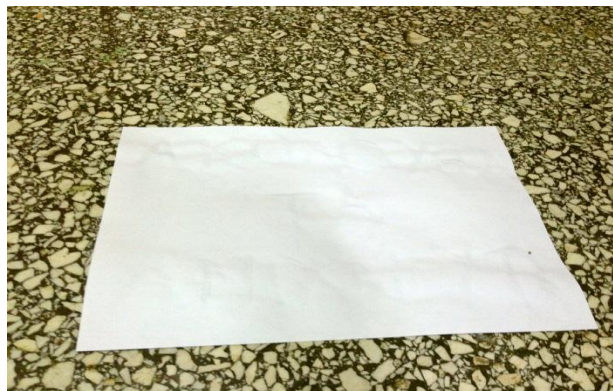
“Ιώδιο & Λεμόνι”

Ένα πολύ ωραίο εύκολο και γρήγορο μήνυμα είναι αυτό με το Ιώδιο και το λεμόνι! Απλά στύβουμε ένα λεμόνι και με μια μπατονέτα γράφουμε το μήνυμα που θέλουμε πάνω σε λευκό χαρτί. Αφού συμβεί αυτό και στεγνώσει το λεμόνι αν περάσουμε το χαρτί με ένα βαμβάκι με ιώδιο θα αποκαλυφτεί το τι έχουμε γράψει!

Το χαρτί πριν γραφτεί με λεμόνι



Το χαρτί αφού γράφτηκε με λεμόνι

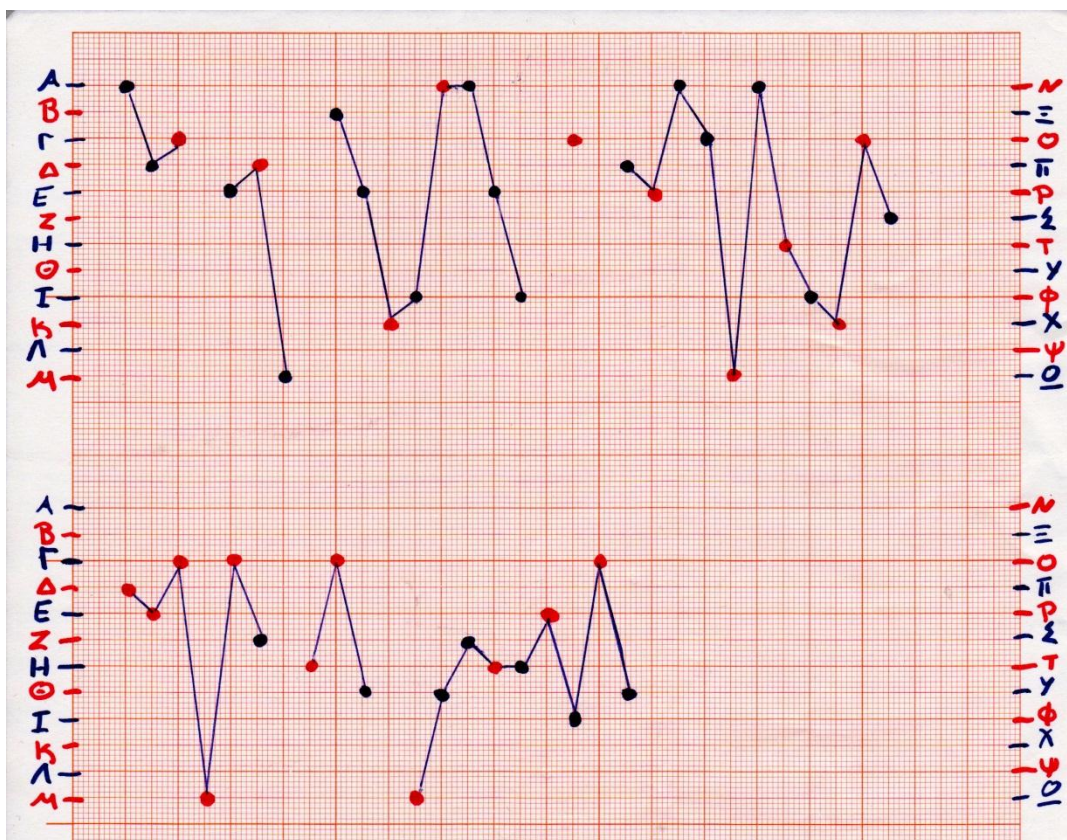


Το χαρτί μετά το ιώδιο



## “Καρδιογράφημα”

Δεν έχουμε παρά να πάρουμε ένα μιλιμετρέ χαρτί, να γράψουμε το αλφάβητο πάνω του και μετά απλά να ενώνουμε λέξεις!



Το μήνυμα γράφει:  
ΑΠΟ ΕΔΩ ΞΕΚΙΝΑΕΙ Ο ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ  
ΔΡΟΜΟΣ ΤΟΥ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

## “Σχηματισμός Λέξης”

Ουσιαστικά χρησιμοποιούμε σφυρίγματα-σχηματισμούς για να δημιουργήσουμε γράμματα τα οποία σιγά-σιγά θα δημιουργήσουν μια λέξη. Πολύ καλός τρόπος για πρώτο μήνυμα-παιχνίδι σε μια δραστηριότητά μας για να τους δώσουμε κατεύθυνση για το που να κινηθούν. Πρέπει όλες οι Ενωμοτίες να συνεργαστούν ώστε να βγει το σωστό αποτέλεσμα. Ο Βαθμοφόρος φωνάζει κάθε φορά τις Ενωμοτίες που θέλει να συμμετέχουν.

Για παράδειγμα ας πούμε ότι έχουμε 4 Ενωμοτίες στην Ομάδα μας (Αετοί, Βατράχια, Λέοντες, Σκίουροι) και θέλουμε να τους δώσουμε τη λέξη ΠΥΛΗ:



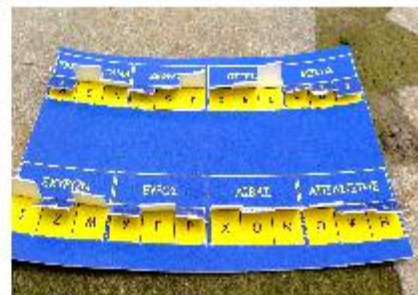
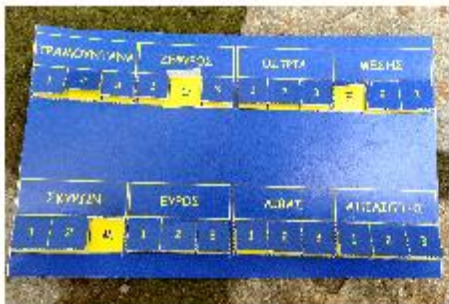
“...Όπου Φυσάει Ο Άνεμος...”

Πολύ ωραίο και απλό μήνυμα το οποίο και είναι κάτι το διαφορετικό και σίγουρα κάτι θα μείνει στα παιδιά. Δεν έχετε πάρα να εκτυπώσετε την παρακάτω σελίδα να την κόψετε στη μέση και να κολλήσετε τα δύο κομμάτια όπως φαίνεται στις εικόνες. Η κωδικοποίηση απλή. Κάθε κατεύθυνση έχει διαφορετικά αρχικά γράμματα (Β,ΒΑ,Α,ΝΑ,Ν,ΝΔ,Δ,ΒΔ) όπως και κάθε άνεμος έχει διαφορετικό αρχικό γράμμα (Τ,Μ,Α,Ε,Ο,Λ,Ζ,Σ) οπότε ανάλογα με το επίπεδο της Ομάδα χρησιμοποιείται ή τις κατευθύνσεις ή τους ανέμους για την τελική κωδικοποίηση.

π.χ.: ΨΑΞΕ ΤΗΝ ΤΡΑΠΕΖΑΡΙΑ

Κατευθύνσεις: (Α2, Β1, ΒΑ1, Β2) (Δ1, Α3, ΝΔ3)  
(Δ1, ΝΑ3, Β1, ΒΑ3, Β2, ΒΔ2, Β1, ΒΑ3, Ν3, Β1)

Άνεμοι: (Α2, Τ1, Μ1, Τ2) (Ζ1, Α3, Λ3)  
(Ζ1, Ε3, Τ1, Μ3, Τ2, Σ2, Τ1, Μ3, Ο3, Τ1)





ΤΡΑΜΟΥΝΤΑΝΑ			ΖΕΦΥΡΟΣ			ΟΣΤΡΙΑ			ΜΕΣΗΣ		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

ΣΚΥΡΩΝ			ΕΥΡΟΣ			ΛΙΒΑΣ			ΑΠΙΛΙΩΤΗΣ		
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

ΤΡΑΜΟΥΝΤΑΝΑ			ΖΕΦΥΡΟΣ			ΟΣΤΡΙΑ			ΜΕΣΗΣ		
Α	Ε	Λ	Τ	Θ	Κ	Φ	Β	Ι	Ξ	Δ	Π

ΣΚΥΡΩΝ			ΕΥΡΟΣ			ΛΙΒΑΣ			ΑΠΙΛΙΩΤΗΣ		
Σ	Ζ	Μ	Υ	Γ	Ρ	Χ	Ο	Ν	Ω	Ψ	Η

## Αντί επιλόγου

---

Για όλη αυτή την προσπάθεια για την συλλογή των παιχνιδιών θα ήθελα να ευχαριστήσω τους βαθμοφόρους οι οποίοι μοιράστηκαν μαζί μου , μαζί σας , με εμάς , τις διάφορες αναμνήσεις – εμπειρίες τους από παιχνίδια που έπαιζαν στην Ομάδα τους :

--- Τον Στεφανίδη Κωνσταντίνο για το πολύ όμορφο εξώφυλλο .

--Βλάχος Γιώτης

--Μαστορας Γκουλέμας Χρήστος

--Παπαδόπουλος Δάκης

--Σταματοπούλου Κέλλυ

--Φίλιος Μιχάλης

--Φουντούλης Νίκος

Στείλτε μας τα δικά σας μεγάλα παιχνίδια στο mail του κλάδου για να δημιουργήσουμε το δεύτερο έντυπο μεγάλων παιχνιδιών για την Ομάδα Προσκόπων .

[efikaryda@gmail.com](mailto:efikaryda@gmail.com) ή [efproskopge@sep.org.gr](mailto:efproskopge@sep.org.gr)

Έφορος Κλάδου Προσκόπων Γ.Ε

Καρυδα Έφη

Φεβρουάριος 2013