



ΤΟΠΙΚΗ ΕΦΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΚΕΡΑΜΕΙΚΟΥ - ΚΟΛΩΝΟΥ



ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2008

ΤΑ ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το παιχνίδι και η φυσική άσκηση, είναι μέσο ανάπτυξης της σωματικής και ψυχικής υγείας κάθε παιδιού και ένα σημαντικό στοιχείο διαμόρφωσης του χαρακτήρα του.

Το παιχνίδι είναι βιολογική ανάγκη για κάθε παιδί.

Το παιχνίδι το χρησιμοποιούν όλοι σα μέσο ψυχαγωγίας .. για να "ξεσκάσουν".

Για τον Αρχηγό όμως, πέρα από την ψυχαγωγία, το παιχνίδι είναι ΜΕΘΟΔΟΣ, είναι ο δρόμος για μια επιτυχημένη δράση, είναι η προϋπόθεση μιας ζωντανής Ομάδας είναι ένα λεπτό όργανο με το οποίο μπορεί να μεταδώσει:

- *Θάρρος - υπακοή - ενθουσιασμό*
- *Πειθαρχία - αυτοέλεγχο - αυτοπεποίθηση*
- *Εξυπνάδα - δύναμη*
- *Ηγεσία - Ομαδική συνεργασία*

Περίσκεψη λοιπόν, γιατί το παιχνίδι προσεγγίζει, περισσότερο από κάθε άλλο μέσο, τα όρια του ΣΚΟΠΟΥ.

Με το παιχνίδι, ο βαθμοφόρος θα διαπαιδαγωγήσει, θα διορθώσει λάθη, θα ενθαρρύνει, θα ανυψώσει το ηθικό και θα διαμορφώσει το χαρακτήρα των παιδιών. Ας μη ξεχνάμε ότι:

ΚΑΘΕ ΠΑΙΔΙ ΞΕΚΟΥΜΠΩΝΕΤΑΙ ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΕΙ

Άξιζε λοιπόν τον κόπο και σίγουρα θα βοηθήσει κάθε Βαθμοφόρο στη δουλειά που κάνει με τα παιδιά, να έχει το δικό του βιβλίο, μία πολύτιμη συλλογή με πολλά και αξιόλογα Προσκοπικά Παιχνίδια.

Η ΑΝΑΓΚΑΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Πριν από όλα, το παιχνίδι δίνει στο παιδί κέφι και γέλιο, δυο στοιχεία απαραίτητα για την ανάπτυξή του. Το παιχνίδι γυμνάζει κατεξοχήν τη θέληση του παιδιού, αναπτύσσει την πρωτοβουλία και την αυτενέργεια, την ετοιμότητα και αποφασιστικότητα, του ενισχύει την έννοια του δικαίου και του διδάσκει τη νομιμοφροσύνη.

Με άλλα λόγια, το παιχνίδι, δίνει στο παιδί τα πρώτα μαθήματα «κοινωνικού βίου», γιατί το αναγκάζει να συνδυάζει τις ατομικές ενέργειές του με τις ενέργειες του συνόλου. Του μαθαίνει να φέρεται με ευπρέπεια και με συναδελφοσύνη, να ανέχεται τις αδυναμίες των άλλων και να περιορίζει τις δικές του.

Τα ορμητικά και ευερέθιστα παιδιά συνηθίζουν να συγκρατούν τον εαυτό τους για να γίνονται ανεκτά από τα άλλα. Τα συνεσταλμένα παιδιά αποκτούν αυτοπεποίθηση και θάρρος και γίνονται δραστήρια. Το παιχνίδι χαλιναγωγεί και τους πιο δύστροπους χαρακτήρες. Αυτό γίνεται γιατί τόσο η τάξη όσο και η πειθαρχία δεν επιβάλλονται από τον Αρχηγό, αλλά απορρέουν από τη συναίσθηση της ανάγκης για την επιτυχία του παιχνιδιού. Ταυτόχρονα γεννιέται και η αντίληψη για τους άλλους συμπαίκτες. Η αναγνώριση των προσόντων και των ικανοτήτων τους. Με αυτά όλα αναπτύσσεται το πνεύμα της αλληλεγγύης και της συνεργασίας που είναι η καλύτερη προετοιμασία για τη μελλοντική ζωή των παιδιών.

Η ΑΥΤΟΠΕΙΘΑΡΧΙΑ, ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΠΡΟΣΟΝΤΑ ΠΟΥ ΑΠΟΚΤΑ ΚΑΝΕΙΣ ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΕΙ

Ο κοινός στόχος του παιχνιδιού επιβάλλει στο παιδί να μη ζει όπως θέλει, αλλά να συμμορφώνεται με τους κανόνες του παιχνιδιού για να μη χαλάσει την προσπάθεια των άλλων. Η πρώτη νίκη που κερδίζει ο καλός παίκτης είναι η νίκη κατά του εαυτού του η οποία, κατά τον Πλάτωνα, είναι και η καλύτερη. Τι πρέπει να μαθαίνουν τα παιδιά, μέσα από το προσκοπικό παιχνίδι:

- *Πρώτα από όλα μαθαίνουν να είναι, πρώτοι αυτοί, «καλοί παίκτες», δηλαδή τίμιοι, να μη παραπονούνται έστω και εάν η Ενωμοτία τους χάνει, να μη δείχνουν προτιμήσεις.*
- *Να είναι γενναιόδωροι έναντι των άλλων, να δίνουν μια τελευταία ευκαιρία σ' αυτούς που χάνουν για να κερδίσουν και αυτοί κάτι.*
- *Να χειροκροτούν και να συγχαίρουν το νικητή με ένα αληθινό χαμόγελο και με μια χαρούμενη κραυγή.*
- *Να μη διακόπτουν το παιχνίδι όταν βλέπουν την υπεροχή των άλλων.*
- *Να παίζουν, από την αρχή μέχρι το τέλος, με την ίδια προσπάθεια.*
- *Να προσπαθούν να δίνουν την δυνατότητα και στα πιο ντροπαλά και αδέξια παιδιά, να δείχνουν τις ικανότητές τους.*

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα παιχνίδια μπορούμε να τα κατατάξουμε σε κατηγορίες, με βάση

A. τη ΜΟΡΦΗ:

- *Γενικά (όλης της Ομάδας)*
- *Ομαδικά (κατά τμήματα)*
- *Ενωμοσιακά*
- *Σκυταλοδρομικά*
- *Διαγωνιστικά*
- *Ατομικά*

B. το ΣΚΟΠΟ:

- *Σωματική αγωγή, εκπαίδευση*
- *Άσκηση αισθήσεων*
- *Δοκιμασία και εμπέδωση γνώσεων στους 5 τομείς*
- *Χειροτεχνία*
- *Γενικές Γνώσεις (Εγκυκλοπαιδικές κ.α.)*

Γ. το ΧΩΡΟ:

- *Κλειστού χώρου*
- *Υπαίθρου*

Δ. τον ΤΥΠΟ :

- *Ήσυχα*
- *Ζωηρά*
- *Μεγάλα παιχνίδια (κυνήγια, βραδινά παιχνίδια κλπ.)*

Ανάλογα με το τι θέλουμε να πετύχουμε, διαλέγουμε και παίζουμε στον κατάλληλο χρόνο, το παιχνίδι που ταιριάζει στο σκοπό μας. Όποτε νομίζουμε ότι χρειάζεται, μπορούμε να φτιάχνουμε και παιχνίδια που να είναι συνδυασμός από τις παραπάνω κατηγορίες.

ΗΣΥΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Υλικά: Αποκόμματα εφημερίδας ή βιβλίου ή διαφημιστικού εντύπου.

Περιγραφή: Μοιράζουμε σε κάθε Ενωμοτία από ένα όμοιο απόκομμα. Με το σύνθημα, τα παιδιά διαγράφουν με ένα μολύβι όλα τα έψιλον που συναντούν μέσα στο κείμενο. Στο δεύτερο σύνθημα, μετά από ένα λεπτό, παραδίδουν τα αποκόμματα στον Αρχηγό. Για κάθε διαγραφή παίρνουν ένα βαθμό και για κάθε παράλειψη χάνουν έναν.

2. ΑΝΑΚΑΤΕΜΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Υλικά: 1 φάκελος ανά Ενωμοτία που περιέχει 9 χαρτάκια με ένα γράμμα στο καθένα.

Περιγραφή: Δίνουμε σε κάθε Ενωμοτία από ένα φάκελο. Τα ανακατεμένα γράμματα πρέπει να σχηματίζουν μία λέξη. Η Ενωμοτία που θα συναρμολογήσει πρώτη τη λέξη της την φωνάζει δυνατά ή την παραδίδει γραμμένη σ' ένα χαρτάκι.

Παραλλαγή: Αντί για γράμματα, τα χαρτονάκια να έχουν συλλαβές που σχηματίζουν 2 – 3 λέξεις ή λέξεις που να σχηματίζουν όλες μαζί μία φράση.

3. ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 2 χαρτιά και 2 μολύβια

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία μπαίνει σε γραμμή. Σε απόσταση 10 m από την Ενωμοτία υπάρχει ένα χαρτί και ένα μολύβι. Με το σύνθημα ο πρώτος τρέχει και γράφει στο χαρτί μία λέξη. Γυρίζει, παίρνει σειρά ο δεύτερος και γράφει κι αυτός άλλη μία λέξη, με σκοπό να συμπληρώσει μια ενδιαφέρουσα πρόταση. Αυτό θα γίνει 3 – 4 φορές συνέχεια. Στο τέλος, κερδίζει η Ενωμοτία που παρουσίασε την πιο ωραία και πιο καλογραμμένη πρόταση.

4. ΤΟ ΓΙΑΤΙ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΟΤΙ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Ο Ενωμοτάρχης έχει ένα μακρύ χαρτί και ξεκινάει να γράφει μία ερώτηση που του ήρθε στο νου, η οποία αρχίζει με «Γιατί». Κατόπιν, διπλώνει το χαρτί, ώστε να μη φαίνεται τι έγραψε και το δίνει στο δεύτερο. Αυτός συνεχίζει με μία απάντηση που αρχίζει από «Διότι», σε ένα θέμα που αυτός σκέφτηκε και διπλώνει κι αυτός το χαρτί (σαν ακορντεόν). Ο τρίτος συνεχίζει με άλλη ερώτηση, που ξεκινάει με «Γιατί» κ.ο.κ. μέχρι να γράψουν όλοι. Το πέραςμα γίνεται τουλάχιστον δύο φορές. Το αποτέλεσμα έχει πολύ γέλιο.

5. ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ

Υλικά: Μοιράζουμε ένα πίνακα, όπως ο παρακάτω, σε κάθε ομάδα ή παίκτη.

Γράμμα	Λουλούδι	Θαλασσινό	Πτηνό	Ζώο	Βαθμοί
Α	Ανεμώνη	Αχινός	Αετός	Αλεπού	4
Ε	-	-	-	Ελάφι	1
Γ	Γαρδένια	Γαρίδα	-	Γάιδαρος	3
Κ	Καμέλια	Καραβίδα	Κοτσύφι	Καμήλα	4
...

Περιγραφή: Κάθε ομάδα πρέπει να συμπληρώσει όλες τις στήλες, με λέξεις που να αρχίζουν με το γράμμα της πρώτης στήλης, όπως π.χ. είναι συμπληρωμένος ο παραπάνω πίνακας. Το παιχνίδι τελειώνει σε ορισμένο χρονικό διάστημα, ανάλογα με τα γράμματα και τις στήλες του πίνακα.

Παραλλαγή: Αντί για λουλούδια, ζώα κλπ. μπορούμε να βάλουμε ποταμούς, πόλεις, τίτλους βιβλίων, ονόματα συγγραφέων, έπιπλα, εργαλεία κλπ.

6. Ο ΠΑΤΕΡΑΣ ΜΟΥ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ...

Υλικά: 1 μεγάλο χαρτόνι με ερωτήσεις

Περιγραφή: Γράφουμε στο χαρτόνι ή σε χαρτιά ερωτήσεις, τόσες όσα και τα παιδιά. Ο Αρχηγός λέει: «Ο πατέρας μου ονομάζεται Χαρίλαος». Τότε, τα παιδιά πρέπει να συμπληρώσουν απαντήσεις που να αρχίζουν από «Χ». Ερωτήσεις και απαντήσεις μπορούν π.χ. να είναι οι παρακάτω: Όνομα μητέρας = «Χριστίνα», Όνομα αδελφής = «Χαρίκλεια», Όνομα πόλεως που κατοικεί = «Χαρτούμ», Όνομα πόλεως που γεννήθηκε = «Χίος» κλπ.

7. ΖΩΝΤΑΝΟ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ

Υλικά: Χαρτόνι με ζωγραφισμένο ένα μεγάλο σταυρόλεξο

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες έχουν πάρει από πριν τους ορισμούς των λέξεων. Η πρώτη Ενωμοτία διαλέγει τη λέξη που θέλει (π.χ. 2 οριζόντια) και αν τη βρει συμπληρώνει τα γράμματα στο χαρτόνι και παίρνει σειρά η επόμενη κ.ο.κ. Κάθε Ενωμοτία χρησιμοποιεί διαφορετικό χρώμα μαρκαδόρο. Στο τέλος μετράμε ανάλογα με τα χρώματα, πόσα γράμματα βρήκε κάθε Ενωμοτία.

Παραλλαγή: Η Ενωμοτία διαλέγει τη λέξη που θέλει, αλλά δεν έχει από πριν τους ορισμούς, τους οποίους έχει ο Αρχηγός και τους διαβάζει στα παιδιά αφού διαλέξουν λέξη.

8. ΧΑΛΑΣΜΕΝΟΣ ΤΗΛΕΓΡΑΦΟΣ

Υλικά: 1 τηλεγράφημα περίπου 15 λέξεων και γραφική ύλη ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία σχηματίζει μία γραμμή. Ο Αρχηγός παραδίδει το τηλεγράφημα στο πρώτο παιδί. Εκείνο μεταδίδει προφορικά το τηλεγράφημα στο δεύτερο, χωρίς να ακούσουν οι άλλοι. Από αυτί σε αυτί, το τηλεγράφημα φθάνει στο τελευταίο παιδί, που το γράφει σε ένα χαρτί και το παραδίδει στον Αρχηγό. Νικήτρια είναι όποια Ενωμοτία μεταδώσει σωστά το τηλεγράφημα μέσα σε μισό λεπτό.

Παραλλαγή: Αντί να μεταδοθεί ολόκληρο το τηλεγράφημα, μεταβιβάζεται κομματιαστό μία-μία ή δύο-δύο λέξεις χωριστά, από παιδί σε παιδί. Επίσης, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και στο ύπαιθρο σαν δρομική σκυταλοδρομία, με τα παιδιά τοποθετημένα σε μεγάλη απόσταση το ένα με το άλλο.

9. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΙΜ

Υλικά: 10 αντικείμενα

Περιγραφή: Για 1 λεπτό παρατηρούν όλοι 10 αντικείμενα που έχουμε αραδιάσει στο έδαφος. Κατόπιν, σκεπάζουμε τα αντικείμενα με μία κουβέρτα και μέσα σε 1 λεπτό τα παιδιά πρέπει να γράψουν σε ένα χαρτί όσα αντικείμενα θυμούνται. Δίνεται 1 βαθμός για κάθε σωστό αντικείμενο και αφαιρείται 1 για κάθε λάθος.

10. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΛΕΞΕΩΝ

Υλικά: Ένας κατάλογος 36 λέξεων γραμμένος με μαρκαδόρο σ' ένα μεγάλο χαρτί και γραφική ύλη.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία παρατηρεί για 1 λεπτό τον κατάλογο. Στη συνέχεια, προσπαθεί να γράψει σωστά όσες περισσότερες λέξεις μπορεί. Δίνεται 1 βαθμός για κάθε σωστή λέξη και αφαιρείται 1 για κάθε λάθος ή ανύπαρκτη.

11. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

Υλικά: 1 μεγάλο χαρτόνι, χωρισμένο σε αρκετά μικρότερα τετράγωνα, σε κάποια από τα οποία σχεδιάζουμε διάφορα σχήματα ή σχήματα καθώς και γραφική ύλη

Περιγραφή: Τα παιδιά, αφού παρατηρήσουν το χαρτόνι για 1 λεπτό, προσπαθούν κατόπιν να το αντιγράψουν ακριβώς από μνήμης.

12. ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ;

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος βγαίνει από την εστία αφού πρώτα παρατηρήσει καλά για 1 λεπτό την υπόλοιπη Ενωμοτία. Τότε δύο το πολύ πρόσκοποι αλλάζουν κάτι στη στολή τους ή μεταξύ τους. Ο πρόσκοπος που βγήκε έξω ξαναμπάνει μέσα και προσπαθεί να βρει τις αλλαγές. Αν τις βρει, αλλάζει με έναν από τους δύο και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Παραλλαγή: Ο Ενωμοτάρχης στέκεται απέναντι από τους προσκόπους, οι οποίοι για 1 λεπτό παρατηρούν την στολή του και μετά κάνουν μεταβολή. Ο Ενωμοτάρχης αλλάζει κάτι πάνω στη στολή του και οι πρόσκοποι γυρίζουν. Ο πρώτος που θα παρατηρήσει την αλλαγή κερδίζει 1 βαθμό. Αυτό επαναλαμβάνεται μερικές φορές για να βγει ο νικητής.

13. ΠΟΙΟΣ ΧΑΘΗΚΕ;

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλα τα παιδιά δένουν τα μάτια τους. Ο Αρχηγός ανακατεύει τα παιδιά στο χώρο και κατόπιν σκουντάει κάποιον, ο οποίος φεύγει από το χώρο του παιχνιδιού. Με το σφύριγμα τα παιδιά ανοίγουν τα μάτια τους. Όποιος πει πρώτος το όνομα του παιδιού που χάθηκε παίρνει 1 βαθμό. Όποιος πει λάθος όνομα χάνει 1 βαθμό.

14. ΠΟΙΟΙ ΑΛΛΑΞΑΝ;

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι στέκονται σε κύκλο και παρατηρούν για 1 λεπτό τις θέσεις των υπολοίπων. Δύο παιδιά βγαίνουν έξω για μισό λεπτό και δύο από τα υπόλοιπα αλλάζουν θέσεις μεταξύ τους. Τα παιδιά ξαναμπάνουν μέσα και προσπαθούν μέσα σε μισό λεπτό να βρουν ποιοι άλλαξαν θέσεις. Αν το βρουν θα πάρουν τις θέσεις τους στον κύκλο και θα τους βγάλουν έξω, αλλιώς ξαναβγαίνουν οι ίδιοι.

15. ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ – ΒΑΡΟΥΣ - ΧΡΟΝΟΥ

Υλικά: 1 μέτρο, 1 ζυγαριά, 1 ρολόι, 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Λέμε στα παιδιά να αφήσουν ένα αντικείμενο (π.χ. ένα φασόλι), σε κάποια θέση που υπολογίζουν ότι απέχει ακριβώς 1 m από ένα δεδομένο σημείο (π.χ. από ένα καρφωμένο πασσαλάκι). Κατόπιν, πρέπει να βάλουν σε μία σακούλα ακριβώς 1 Kg φασόλια (κατά την εκτίμησή τους). Τέλος, αφού ηχήσει ένα σφύριγμα, να πουν «στοπ» όταν νομίζουν ότι πέρασε ακριβώς 1 λεπτό από το σφύριγμα. Για κάθε 1 cm διαφορά της εκτίμησής τους από το 1 m, προστίθεται 1 βαθμός ποινής. Το ίδιο για κάθε 10 gr διαφορά της εκτίμησης από το 1 Kg βάρους και για κάθε 1 sec διαφορά της εκτίμησης από το 1 λεπτό. Νικητής αυτός με τους λιγότερους βαθμούς ποινής.

16. ΤΑ ΑΣΧΕΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται στη γωνιά τους. Τα παιχνίδια αρχίζει όταν ένα παιδί λέει ένα ουσιαστικό. Ο διπλάνος του πρέπει αμέσως να απαντήσει με ένα άλλο ουσιαστικό εντελώς άσχετο με το πρώτο. Ο πρώτος μπορεί να απορρίψει την απάντηση, βρίσκοντας κάποια σχέση, οπότε ο δεύτερος χάνει. Αν π.χ. ο πρώτος πει «καμήλα» ο δεύτερος ασφαλώς χάνει αν πει «έρημος». Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνει ο νικητής.

17. ΤΑ ΟΜΩΝΥΜΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει απ' το δωμάτιο. Οι άλλοι διαλέγουν μια λέξη με δύο σημασίες π.χ. «ρόδα» τα τριαντάφυλλα αλλά και «ρόδα» ο τροχός ή «μιλιά» ή ομιλία και «μηλιά» το δένδρο. Το παιδί μπαίνει στο δωμάτιο και μπορεί να κάνει 3 ερωτήσεις: 1) Πως; 2) Πότε; 3) Που; Σε κάθε ερώτηση τα παιδιά δίνουν μια απάντηση, είτε για τη μια έννοια ή για την άλλη. Στην ερώτηση «πως» ή απάντηση μπορεί να είναι: «Με ακτίνες» που είναι η ρόδα του ποδηλάτου ή «Στο βάζο» που είναι τα τριαντάφυλλα. Ανάλογες είναι οι απαντήσεις στο «πότε» και το «πού». Για κάθε παιδί ορίζουν και άλλα ομώνυμα. Όποιο παιδί ανακαλύψει την λέξη με τις λιγότερες ερωτήσεις κερδίζει.

18. ΜΕ 10 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει από το δωμάτιο και τα υπόλοιπα ορίζουν π.χ. ένα αντικείμενο ή ένα ιστορικό γεγονός ή ένα θεατρικό έργο ή μια προσωπικότητα κλπ. Το παιδί ξαναμπαίνει στο δωμάτιο και κάνει μέχρι 10 ερωτήσεις, για να ανακαλύψει την λέξη. Οι ερωτήσεις πρέπει να είναι τέτοιες που η απάντηση να είναι «Ναι» ή «Όχι» ή να είναι το ένα από τα δύο που προτείνει η ερώτηση π.χ. «είναι φυτικό ή ζωικό;», «είναι πρόσωπο ή γεγονός;» κλπ

19. ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΙ ΤΟΥ ΑΪ-ΒΑΣΙΛΗ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ο Αρχηγός μπαίνει στο δωμάτιο κρατώντας εικονικά ένα σακούλι στον ώμο του. Το αφήνει στο έδαφος και αρχίζει να βγάζει διάφορα «δώρα», προσπαθώντας με κινήσεις να δώσει στα παιδιά να καταλάβουν τι είναι το κάθε δώρο π.χ. κάνει πως πιάνει από το σακούλι ένα μικρό πραγματάκι που με χαρακτηριστική κίνηση το βάζει στο δάκτυλό του και τα παιδιά πρέπει να καταλάβουν ότι είναι δακτυλίδι. Όποιος νομίζει ότι το κατάλαβε, φωνάζει το όνομα του. Το ίδιο και με το δεύτερο «δώρο», το τρίτο κ.ο.κ. (π.χ. βιβλίο, σπέρτα, τσιγάρα, σουγιάς κλπ.). Νικήτρια η Ενωμοτία που βρήκε τα περισσότερα.

20. ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ

Υλικά: Χαρτιά και μολύβια

Περιγραφή: Ο Αρχηγός διηγείται μια ιστορία σ' ένα παιδί, έξω από το δωμάτιο. Το παιδί επιστρέφει στο δωμάτιο και φροντίζει, με χειρονομίες, μορφασμούς και μιμητικές κινήσεις να διηγηθεί την ιστορία στα άλλα παιδιά, τα οποία γράφουν σε ένα χαρτί τι αντιλήφθηκαν από τη μιμητική διήγηση. Ο Αρχηγός μαζεύει τα χαρτιά και αφού προηγουμένως διηγηθεί τη σωστή ιστορία, διαβάζει τις ιστορίες που έγραψαν τα παιδιά. Το διάβασμα δημιουργεί μια ευχάριστη ατμόσφαιρα με τις διάφορες παρανοήσεις των παιδιών.

21. ΜΙΜΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία αναλαμβάνει με τη σειρά της να παραστήσει ένα επάγγελμα και κάθε πρόσκοπος της Ενωμοτίας κάνει και από κάτι π.χ. για τη δουλειά του μαραγκού, άλλος κόβει, άλλος πλανίζει, άλλος καρφώνει κλπ. Οι άλλες Ενωμοτίες προσπαθούν να μαντέψουν το σωστό, εκφράζοντας το πολύ 3 υποθέσεις αλλιώς χάνουν. Το παιχνίδι συνεχίζεται με την μιμική των άλλων Ενωμοτιών με άλλο επάγγελμα.

22. ΛΕΞΕΙΣ - ΖΕΥΓΑΡΙΑ

Υλικά: Χαρτονάκια με λέξεις – ζευγάρια, όπως «Αλάτι» - «Πιπέρι» ή «Ήλιος» - «Φεγγάρι» κλπ., τόσα όσα και τα παιδιά

Περιγραφή: Πετάμε τα χαρτονάκια στον αέρα. Κάθε παιδί πιάνει ένα χαρτόνι και ψάχνει να βρει το ταίρι του και να πιαστεί αγκαζέ. Οι δύο τελευταίοι που δεν είναι αγκαζέ παραδίνουν τα χαρτονάκια τους, βγαίνουν από το παιχνίδι και συνεχίζουν οι υπόλοιποι κ.ο.κ.

Παραλλαγή: Το ίδιο με παροιμίες ή άρθρα του Νόμου μισά - μισά.

23. ΤΡΑΓΟΥΔΟΖΕΥΓΑΡΑ

Υλικά: Χαρτάκια με τίτλους προσκοπικών τραγουδιών, 2 φορές ο κάθε τίτλος. Τα χαρτονάκια πρέπει να είναι τόσα όσα και τα παιδιά

Περιγραφή: Μοιράζονται τα χαρτιά στα παιδιά και με το σύνθημα κάθε παιδί σφυρίζει τον ρυθμό του τραγουδιού που γράφει το χαρτί του, και ψάχνει μέχρι να βρει το ταίρι του. Οι δύο που θα βρεθούν πρώτοι κερδίζουν ή οι δύο που έμειναν τελευταίοι βγαίνουν από το παιχνίδι και συνεχίζουν οι υπόλοιποι.

24. ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει για λίγο έξω. Τα υπόλοιπα κάθονται σε κύκλο και διαλέγουν μια παροιμία. Κάθε παιδί αναλαμβάνει να πει μία λέξη ή μια φράση της

παροιμίας. Μετά το παιδί που είναι έξω ξαναμπάινει μέσα και όλοι επαναλαμβάνουν τη λέξη ή τη φράση τους φωνάζοντας τραγουδιστά και δυνατά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι αυτός που βγήκε έξω να μαντέψει την παροιμία.

25. ΝΟΜΙΜΗ ΑΝΤΑΡΣΙΑ

Υλικά:

Περιγραφή: Τα παιδιά παρατεταγμένα σε μία γραμμή. Ο Αρχηγός δίνει παραγγέλματα και εντολές κινήσεων. Τα παιδιά πρέπει να εκτελέσουν το ακριβώς αντίθετο. Όσοι κάνουν το σωστό χάνουν και βγαίνουν από το παιχνίδι. Κερδίζει αυτός που μένει τελευταίος.

26. ΜΟΥΣΙΚΟ ΡΑΒΔΙ



Υλικά: Ραβδί

Περιγραφή: Η ομάδα σε κύκλο καθισμένη. Ένας παιδί κρατά ένα ραβδί και με αυτό χτυπά στο έδαφος ρυθμικά το σκοπό ενός γνωστού τραγουδιού που τραγουδά νοερά. Αυτός που θα το ανακαλύψει πρώτος κερδίζει ένα βαθμό. Και αν θέλει αλλάζει θέση με τον ... ραβδούχο.

27. Ο ΜΑΕΣΤΡΟΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει για λίγο έξω. Τα υπόλοιπα σε κύκλο, διαλέγουν έναν για «μαέστρο» και φωνάζουν αυτόν που βγήκε να ξαναμπεί μέσα. Τότε αρχίζουν να τραγουδούν: «Ποιος είν' ο μαέστρος; Να τον βρεις δεν μπορείς», ενώ συγχρόνως μιμούνται με κινήσεις το παίξιμο ενός μουσικού οργάνου (π.χ. βιολί, τρομπέτα, κιθάρα κλπ.). Ο «μαέστρος» ξαφνικά αλλάζει τις κινήσεις του και μιμείται άλλο όργανο και αμέσως οι υπόλοιποι που τον βλέπουν αλλάζουν κι αυτοί τις κινήσεις τους και μιμούνται το όργανο του «μαέστρου». Σκοπός του παιδιού που βγήκε έξω

είναι να ανακαλύψει ποιος είναι ο «μαέστρος» και να τον βγάλει έξω για να είναι αυτός που θα προσπαθεί να μαντέψει την επόμενη φορά.

28. ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει έξω και τα υπόλοιπα κρύβουν ένα αντικείμενο σε κάποιο σημείο του δωματίου. Το παιδί ξαναμπαίνει και οι υπόλοιποι το καθοδηγούν για να ανακαλύψει το αντικείμενο. Όταν κτυπούν αργά και ρυθμικά τα χέρια τους σημαίνει ότι βαδίζει σωστά. Αν δεν είναι στη σωστή κατεύθυνση, τότε κτυπούν τα χέρια τους γρήγορα. Με τη σειρά τους παίζουν όλα τα παιδιά (για κάθε παιδί το αντικείμενο κρύβεται σε άλλο μέρος) και κερδίζει όποιος ανακαλύψει σε μικρότερο χρόνο το αντικείμενο.

Παραλλαγή: Το ίδιο σε дуάδες. Το ένα παιδί δένει τα μάτια του και το άλλο, τα έχει λυτά και προσπαθεί να οδηγήσει τον συμπαίκτη του, με συνθηματικούς ήχους, τους οποίους έχουν συμφωνήσει μεταξύ τους.

29. Ο ΑΡΧΗΓΟΣ ΛΕΕΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σε γραμμές ή κύκλο. Ο Αρχηγός δίνει διάφορα παραγγέλματα, τα οποία τα παιδιά πρέπει να τα εκτελέσουν τότε μόνο αν πριν το παράγγελμα ακούσουν τις λέξεις «ο Αρχηγός λέει...», αλλιώς δεν πρέπει να κάνουν τίποτα. Για παράδειγμα αν ο Αρχηγός πει «Προσοχή!» τα παιδιά δεν στέκονται προσοχή. Θα σταθούν προσοχή μόνο όταν ακούσουν το παράγγελμα «ο Αρχηγός λέει προσοχή!». Όποιος χάνει, βγαίνει από το παιχνίδι και ο τελευταίος που θα μείνει κερδίζει.

30. ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ

Υλικά: Σπίρτα

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται γύρω από ένα τραπέζι. Μπροστά τους με κιμωλία έχουν χαράξει ένα τετράγωνο. Καθένας έχει από 5 σπίρτα. Στη μέση του τραπεζιού είναι ένας κύκλος που λέγεται «πηγάδι». Τα σπίρτα του καθενός βρίσκονται μέσα στο τετράγωνό του. Ο Αρχηγός δίνει εντολές γρήγορα π.χ. «όλοι δεξιά». Τότε όλοι βάζουν ένα σπίρτο έξω από το τετράγωνό τους και δεξιά. Ή «όλοι πάνω», οπότε όλοι βάζουν ένα σπίρτο πάνω κ.ο.κ. Αν όμως δώσει εντολή χωρίς τη λέξη «όλοι» τότε η εντολή δεν εκτελείται και αυτός που έχασε βάζει ένα σπίρτο μέσα στο «πηγάδι». Κερδίζει αυτός που θα μείνει με σπίρτα τελευταίος.

31. ΠΑΠΟΥΤΣΟΣΑΛΑΤΑ



Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι κάθονται σε κύκλο και βγάζουν τα παπούτσια τους. Με το σύνθημα χτυπούν το ένα παπούτσι τους δυνατά μπροστά τους φωνάζοντας «Παπούτσι, παπούτσι, παπούτσι» και το πετούν στη μέση του κύκλου. Το ίδιο και με το άλλο παπούτσι. Κατόπιν, έτσι όπως είναι μαζεμένα τα παπούτσια όλων ανακατεύονται και με το σύνθημα, ο καθένας προσπαθεί να τα βρει τα παπούτσια του και να τα φορέσει. Κερδίζει ο ταχύτερος ή χάνει ο τελευταίος.

32. ΤΑΧΥΠΑΣΙΕΝΤΣΑ

Υλικά: Μια τράπουλα 52 φύλλων (χωρίς μπαλαντέρ) για κάθε 4 Ενωμοτίες

Περιγραφή: Χωρίζουμε την τράπουλα στα τέσσερα «σημάδια» (κούπες, καρό, σπαθιά, μπαστούνια) και ταξινομούμε σε κάθε «σετ» χαρτιών τα φύλλα με οποιαδήποτε σειρά (δεν παραλείπουμε τις φιγούρες). Μετά αφήνουμε από ένα «σετ» με φύλλα με το ίδιο «σημάδι», με την όψη προς τα κάτω, απέναντι από κάθε Ενωμοτία και σε απόσταση μεγαλύτερη από 5 m. Εξηγούμε στους προσκόπους ότι πρέπει να ταξινομηθούν τα φύλλα σε κάθε «σετ» ως εξής: Κάθε πρόσκοπος τρέχοντας φτάνει στο πακέτο με τα χαρτιά και γυρίζει από την «καλή» το φύλλο που βρίσκεται από πάνω. Αν το φύλλο δεν είναι άσσος, τότε το ξανατοποθετεί τελευταίο στο πακέτο και με την «καλή» όψη προς τα κάτω, και ακολούθως επιστρέφει στην Ενωμοτία του. Αν εμφανιστεί άσσος, τον τοποθετεί δίπλα στο πακέτο με την «καλή» προς τα πάνω και επιστρέφει στην Ενωμοτία του. Το επόμενο φύλλο που πρέπει να εμφανιστεί είναι το 2 και για την εμφάνισή του ακολουθείται η ίδια διαδικασία. Το παιχνίδι τελειώνει όταν μια Ενωμοτία εμφανίσει με τη σειρά όλα τα φύλλα του πακέτου της. Χρειάζεται καλή μνήμη και συνεργασία μεταξύ των προσκόπων της Ενωμοτίας.

33. ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ

Υλικά: 1 ζάρι.

Περιγραφή: Στο έδαφος έχουμε σχηματιστεί 6 τετράγωνα αριθμημένα από το 1 ως το 6. Τα παιδιά περπατούν ή τρέχουν πάνω στην περιοχή των τετραγώνων. Με το σφύριγμα όλοι σταματούν. Όσοι είναι πάνω σε τετράγωνο παραμένουν σ' αυτό, ενώ αν έχουν μείνει κενά τετράγωνα, αυτά καταλαμβάνονται από τους υπόλοιπους παίκτες. Ο Αρχηγός διαλέγει έναν παίκτη και του ζητά να ρίξει το ζάρι. Όποιος ή όποιοι στέκονται στο τετράγωνο με τον αριθμό που δείχνει η ζαριά βγαίνει από το παιχνίδι, ή κάνει κάτι που από την αρχή έχει συμφωνηθεί απ' όλους.

34. ΝΑΥΜΑΧΙΑ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται από 2 ομάδες. Κάθε ομάδα έχει στο χαρτί της τη «θαλάσσια περιοχή» της, έναν πίνακα 10 γραμμών και 10 στηλών (οι στήλες αντιστοιχούν στα γράμματα Α – Κ και οι γραμμές στους αριθμούς 1 – 10). Όμοια έχει στο χαρτί και τη «θαλάσσια περιοχή» των αντιπάλων:

Εμείς											Οι αντίπαλοι										
	Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ζ	Η	Θ	Ι	Κ		Α	Β	Γ	Δ	Ε	Ζ	Η	Θ	Ι	Κ
1											1										
2											2										
3											3										
4											4										
5											5										
6											6										
7											7										
8											8										
9											9										
10											10										

Η βύθιση αντιπάλου πλοίου δίνει βαθμούς, ενώ υπάρχουν και παγίδες, στις οποίες χάνονται βαθμοί. Έχουμε ορίσει από πριν τους τύπους και τον αριθμό των πλοίων, καθώς και τους βαθμούς που δίνει κάθε πλοίο (π.χ. 1 Ναυαρχίδα X 12 βαθμοί, 2 Θωρηκτά X 7 βαθμοί, 3 Αντιτορπιλικά X 5 βαθμοί, 4 Υποβρύχια X 3 βαθμοί και 5 Πυραυλάκατοι X 1 βαθμός, σύνολο 15 πλοία). Το ίδιο και για τις παγίδες (π.χ. 5 Νάρκες X -2 βαθμοί και 5 Τορπίλες X -4 βαθμοί, σύνολο 10 παγίδες). Κάθε ομάδα σημειώνει τις θέσεις των πλοίων και των παγίδων της πάνω στη «θαλάσσια περιοχή» της. Οι ομάδες πραγματοποιούν «βολές» εναλλάξ, επιλέγοντας συντεταγμένες στη «θαλάσσια περιοχή» του αντιπάλου, ο οποίος αναφέρει το αποτέλεσμα της «βολής» και ανάλογα μπορεί να προστίθενται ή να αφαιρούνται βαθμοί (ο καθένας σημειώνει

τη «βολή» και τη βαθμολογία στα χαρτιά του). Το παιχνίδι λήγει με νικήτρια την ομάδα που θα φτάσει πρώτη π.χ. τους 25 ή τους 30 βαθμούς.

35. Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ

Υλικά: Σπίρτα

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται όλα γύρω από ένα τραπέζι. Σε κάθε παιδί μοιράζουμε ένα σπίρτο. Ένα από τα σπίρτα έχει καμένο κεφάλι («μαύρο») και ένα άλλο σπίρτο έχει ξυσμένο ή κομμένο κεφάλι («άσπρο»). Τα σπίρτα τα μοιράζουμε με τρόπο ώστε να μη φανεί το κεφάλι την ώρα που τα δίνουμε. Αυτός που παίρνει το σπίρτο το κρατάει από το κεφάλι, ώστε να μη βλέπουν οι υπόλοιποι τι σπίρτο έχει. Όποιος πήρε το «μαύρο» είναι ο «δολοφόνος», ενώ αυτός με το «άσπρο» είναι ο «αστυνόμος». Έτσι, «δολοφόνος» και «αστυνόμος» κυκλοφορούν ανάμεσά μας χωρίς να τους ξέρουμε. Σκοπός του «δολοφόνου» είναι να τους «σκοτώσει» όλους κλείνοντάς τους το μάτι και αφήνοντας τελευταίο τον «αστυνόμο», ενώ σκοπός του «αστυνόμου» είναι να ανακαλύψει το «δολοφόνο», πριν αυτός τους σκοτώσει όλους. Όποιος δει τον «δολοφόνο» να του κλείνει το μάτι οφείλει μέσα σε 10 δευτερόλεπτα και χωρίς να τον προδώσει να «πεθάνει», πετώντας το σπίρτο του στο κέντρο του τραπεζιού, εκτός φυσικά αν είναι ο «αστυνόμος», οπότε ο «δολοφόνος» την πάτησε. Ο «αστυνόμος» μπορεί να φανερωθεί όποτε κρίνει αυτός και να πει σε όλους ποιον υποψιάζεται για «δολοφόνο». Έχει μόνο μία ευκαιρία να μαντέψει σωστά και αν κάνει λάθος έχασε..

36. ΨΗΛΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ



Υλικά: 1 νόμισμα

Περιγραφή: Η μία Ενωμοτία (Α) πηγαίνει από τη μία μεριά του τραπεζιού και η άλλη (Β) από την απέναντι. Γίνεται κλήρωση και η Ενωμοτία Β π.χ., με τα χέρια κάτω από το τραπέζι, μεταβιβάζει από παλάμη σε παλάμη ένα νόμισμα το οποίο κυκλοφορεί ... υπογείως. Στο παράγγελμα του Ενωμοτάρχη της Α «Ψηλά τα χέρια» όλοι μαζί οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας Β υψώνουν τα χέρια και τα κατεβάζουν με δύναμη πάνω στο τραπέζι. Ο Ενωμοτάρχης της Α, μετά από συνεννόηση με τα παιδιά, δείχνει αυτόν που νομίζει ότι έχει το νόμισμα στην παλάμη του. Εάν τον ανακαλύψει, αλλάζουν ρόλο οι ομάδες. Σε κάθε λάθος ανακάλυψη η Ενωμοτία χάνει 1 βαθμό. Κερδίζει η Ενωμοτία με τους λιγότερους βαθμούς σε ορισμένο χρονικό διάστημα.

37. ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ

Υλικά: 1 καπέλο για κάθε παιδί και 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο, το ένα κοντά στο άλλο. Όλοι φορούν καπέλο. Με το σφυρίγμα, ο καθένας παίρνει το καπέλο από αυτόν που βρίσκεται δεξιά του και το φοράει στο δικό του κεφάλι. Σιγά - σιγά τα σφυρίγματα και οι κινήσεις γίνονται όλο και πιο γρήγορα, οπότε ξαφνικά ακούγεται πάλι σφυρίγμα και το παιχνίδι σταματάει. Όποιος βρεθεί χωρίς καπέλο βγαίνει έξω

Παραλλαγή: 1) Με ένα σφυρίγμα τα καπέλα να πηγαίνουν δεξιά και με δύο αριστερά ή 2) Τα καπέλα να είναι κατά ένα λιγότερα από τα παιδιά.

38. ΦΩΤΙΑ - ΑΕΡΑΣ - ΘΑΛΑΣΣΑ - ΓΗ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά γύρω από ένα τραπέζι ή σε κύκλο στο έδαφος. Ο Αρχηγός πετάει ένα μαντήλι ή ένα καπέλο σε ένα παιδί, ενώ συγχρόνως φωνάζει μία από τις λέξεις «Αέρας», «Θάλασσα», «Γη» ή «Φωτιά». Το παιδί πρέπει να απαντήσει με το όνομα ενός πουλιού, ψαριού ή ζώου ανάλογα με την λέξη που φώναξε ο Αρχηγός, μέχρι ο τελευταίος να μετρήσει γρήγορα ως το 10. Δεν επιτρέπεται να επαναλαμβάνεται όνομα πουλιού, ψαριού ή ζώου που έχει αναφέρει προηγουμένως άλλο παιδί. Όταν ο Αρχηγός φωνάξει «Φωτιά», το παιδί πρέπει να φωνάξει ένα άψυχο αντικείμενο. Όποιος μείνει τελευταίος, κερδίζει το ίδιο και η Ενωμοτία του.

39. ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ ΑΡΙΘΜΩΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι κάθονται σε κύκλο και ο καθένας παίρνει έναν αριθμό αρχίζοντας από κάποιον που παίρνει το 1, οι επόμενοι στη σειρά παίρνουν το 2, το 3, κλπ. Στη διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά κρατούν ρυθμό σε 4 χρόνους, τους 2 ηχηρούς (χτύπημα με τις παλάμες στους μηρούς και παλαμάκι) και τους 2 με κινήσεις (δεξιός αντίχειρας πάνω από τον ώμο, αριστερός αντίχειρας πάνω από τον ώμο). Στον 3^ο χρόνο αυτός που αρχίζει το παιχνίδι λέει το δικό του αριθμό και στον 4^ο τον αριθμό του παιδιού στο οποίο θέλει να δώσει σειρά. Αυτός που άκουσε τον αριθμό του κάνει ακριβώς το ίδιο (το δικό του αριθμό στον 3^ο χρόνο και τον αριθμό αυτού στον οποίο θέλει να δώσει τη σειρά στον 4^ο) κ.ο.κ. Όλα αυτά πρέπει να γίνονται χωρίς κενό. Αν κάποιος μπερδευτεί ή χάσει το ρυθμό, ή δεν μιλήσει ή πει λάθος αριθμό ή πει τον αριθμό ενός παίκτη που έχει βγει, τότε βγαίνει κι αυτός από το παιχνίδι, αλλά όχι και από τον κύκλο και συνεχίζει να κρατά το ρυθμό. Νικητές είναι οι δύο τελευταίοι εκτός αν το παιχνίδι έχει «κολλήσει» νωρίτερα και δεν βγαίνει κανένας.

40. ΤΑ ΠΟΡΤΡΑΙΤΑ



Υλικά: 1 χαρτοσακούλα και 1 μαρκαδόρος για κάθε παιδί

Περιγραφή: Όλα τα παιδιά φορούν στο κεφάλι τους τη χαρτοσακούλα και ο Αρχηγός τους λέει τι να ζωγραφίσουν π.χ. «Αριστερό Μάτι». Τότε όλοι παίρνουν το μαρκαδόρο και προσπαθούν να ζωγραφίσουν πάνω στη χαρτοσακούλα το αριστερό τους μάτι. Το ίδιο και όταν λέει «Μύτη», «Δεξί Αυτί» κλπ. μέχρι να τελειώσει όλο το αριστούργημα. Τότε ο οι μισοί βγάζουν τις χαρτοσακούλες και θαυμάζουν τα πορτραίτα των άλλων μισών. Έπειτα τις ξαναφοράνε και τις βγάζουν οι υπόλοιποι για να θαυμάσουν τα καλλιτεχνήματα των πρώτων.

41. ΛΑΣΤΙΧΕΝΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ



Υλικά: 1 λάστιχο για κάθε παιδί τόσο που να χωράει να περάσει το κεφάλι του μέσα

Περιγραφή: Δίνουμε σε κάθε παιδί το λάστιχο και τους λέμε να το φορέσουν στο κεφάλι τους, έτσι ώστε το λάστιχο να στέκεται στην κορυφή της μύτης και κάτω από τα αυτιά. Με το παράγγελμα ο καθένας πρέπει να κάνει το λάστιχο να κατέβει μέχρι το λαιμό του χωρίς να χρησιμοποιήσει κάτι άλλο, εκτός από τις εκφράσεις του προσώπου του. Η φωτογραφική μηχανή είναι απαραίτητη για να αποθανاتیσει τις γκριμάτσες

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

42. Ο ΝΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

Υλικά: Σελίδες εφημερίδων ή περιοδικών με περιεχόμενο σχετικό με κάποιο άρθρο του Νόμου.

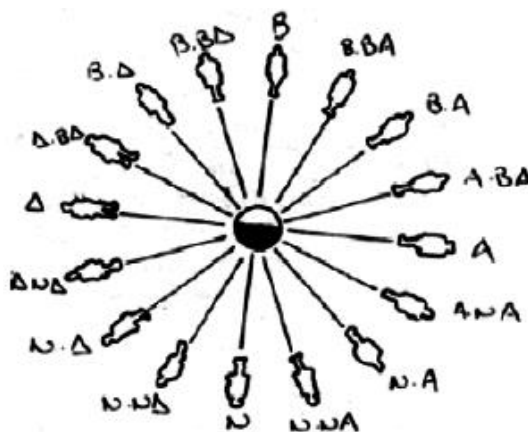
Περιγραφή: Μοιράζουμε στα παιδιά τις σελίδες και τους λέμε, μέσα σε ορισμένο χρόνο, να βρουν και να κάνουν κολάζ τα αποκόμματα που είναι σχετικά με το Νόμο. Κατόπιν, με σκετς ή παντομίμα, να παρουσιάσουν στην υπόλοιπη ομάδα το περιεχόμενο κάθε αποκόμματος ή τα άρθρα του Νόμου στα οποία αναφέρονται τα αποκόμματα.

43. ΚΥΚΛΟΙ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟΥ

Υλικά: 7 χαρτονάκια με τους ανέμους του ανεμολογίου, εκτός από τον «Τραμουντάνα»

Περιγραφή: Παίζεται από 7 το πολύ παιδιά, τα οποία μαζί με τον Αρχηγό γυρίζουν τροχάδην γύρω από ένα κύκλο, στο κέντρο του οποίου βρίσκονται τα 7 χαρτονάκια γυρισμένα ανάποδα. Ξαφνικά ο Αρχηγός φωνάζει «Είμαι ο Τραμουντάνα» και στέκεται ακίνητος. Τότε όλοι τρέχουν και παίρνουν από ένα χαρτονάκι και διαλέγουν την κατάλληλη θέση στον κύκλο, σύμφωνα με το χαρτονάκι τους και τη θέση του Αρχηγού. Όποιος κάνει λάθος χάνει 1 πόντο. Στον 3^ο χαμένο πόντο βγαίνει από το παιχνίδι.

44. ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟ



Υλικά: -

Περιγραφή: Στο έδαφος είναι χαραγμένο ένα ανεμολόγιο, με τα 8 σημεία του ορίζοντα (B, BA, A, NA, N, ND, Δ, BΔ), χωρίς τις ονομασίες των ανέμων. Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο γύρω από το ανεμολόγιο και στέκονται πάνω από τα 8 σημεία του ορίζοντα. Με το σύνθημα του Αρχηγού «Όστρια αλλάζει με Ζέφυρο», οι ανάλογοι παίκτες πρέπει να αλλάξουν θέσεις γρήγορα και χωρίς αμφιβολίες. Όποιος κάνει σωστή και σίγουρη κίνηση συνεχίζει το παιχνίδι, ενώ όποιος κάνει λάθος φεύγει. Ο τελευταίος είναι ο νικητής.

45. ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟ

Υλικά: Χαρτονάκια με γράμματα, τα οποία σχηματίζουν μία λέξη για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Ο Αρχηγός έχει κρύψει ένα – ένα τα χαρτονάκια σε διάφορα σημεία της περιοχής. Κατόπιν μοιράζει στα παιδιά ένα χαρτί με αζιμούθια και αποστάσεις σε βήματα που αν το ακολουθήσει η Ενωμοτία, την οδηγούν σε καθένα από τα κρυμμένα γράμματα. Νικήτρια όποια Ενωμοτία βρει τα γράμματα και σχηματίσει πρώτη τη μαγική λέξη.

46. ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΜΟΡΣΙΚΟ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες σε σειρές με τα παιδιά πιασμένα χέρι - χέρι. Ένας βαθμοφόρος σε κάθε Ενωμοτία πιάνει το αριστερό χέρι του πρώτου και με σφιξίματα, του μεταβιβάζει σε μορς (τελείες και παύλες) το πρώτο γράμμα μίας φράσης. Αυτός, με το δεξί του χέρι το μεταβιβάζει στο αριστερό χέρι του επόμενου κ.ο.κ. Έτσι, το γράμμα φτάνει στον τελευταίο ο οποίος το σημειώνει στο χαρτί. Το ίδιο και τα επόμενα γράμματα. Νικήτρια είναι όποια Ενωμοτία μεταδώσει και αποκρυπτογραφήσει, με τη συνεργασία όλων, σωστά το μήνυμα.

47. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΚΟΜΠΩΝ

Υλικά: 1 σχοινί ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι ομάδα στέκεται κατ' Ενωμοτίες. Με το σφύριγμα ξεκινάει ο πρώτος, τρέχει μέχρι ένα σημείο όπου τον περιμένει ένα σχοινί, κάνει έναν ορισμένο κόμπο, επιστρέφει και δίνει τη θέση του στον επόμενο.

48. ΠΙΣΩΠΛΑΤΟΙ ΚΟΜΠΟΙ

Υλικά: 1 σχοινί ανά παιδί

Περιγραφή: Όλοι παίρνουν το σχοινί τους και με το σύνθημα προσπαθούν να κάνουν έναν ορισμένο κόμπο με τα χέρια πίσω από την πλάτη τους.

Παραλλαγή: Κόμποι με δεμένα μάτια.

49. ΚΟΜΠΟΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Υλικά: 1 Σχοινί ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δυάδες. Κάθε δυάδα παίρνει από ένα σχοινί και κάθε παιδί βάζει το ένα του χέρι πίσω από τη μέση του άλλου. Με το σφύριγμα τα παιδιά προσπαθούν, ο ένας με το ένα χέρι και ο άλλος με το άλλο, να δέσουν σε συνεργασία έναν ορισμένο κόμπο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με διάφορους κόμπους.

50. ΤΟ ΜΕΤΡΟ

Υλικά: 3 κοντάρια και 2 σχοινιά συνδέσεων ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία πρέπει γρήγορα να ενώσει 3 κοντάρια μεταξύ τους με 2 παράλληλες συνδέσεις. Μόλις οι συνδέσεις ολοκληρωθούν, οι πρόσκοποι στέκονται στη σειρά και σε διάσταση, περνούν το μεγάλο κοντάρι κάτω από τα πόδια τους («υπογείως»), πάνω από τα κεφάλια τους («εναέρια») και το φέρνουν ξανά στην αρχική θέση του. Όποια Ενωμοτία το καταφέρει πρώτη κερδίζει

51. ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ



Υλικά: 4 ή 6 κοντάρια και 4 ή 6 σχοινιά συνδέσεων ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία φτιάχνει ένα τετράγωνο με 4 κοντάρια (ή ορθογώνιο με 6 κοντάρια, ανάλογα με τη δύναμή της) και το κρατάει όρθιο, έτσι ώστε η μία πλευρά του πλαισίου να έχει περάσει ανάμεσα στα πόδια τους και η άλλη να είναι πάνω από τα κεφάλια τους. Αυτό είναι το «λεωφορείο» της Ενωμοτίας. Με την έναρξη του παιχνιδιού τα «λεωφορεία» τρέχουν προς τον τερματισμό. Νικήτρια όποια Ενωμοτία φτάσει με το «λεωφορείο» της χωρίς ζημιές πρώτη στο τέρμα.

Παραλλαγή : Αντί για τετράγωνο, οι Ενωμοτίες να κάνουν πλαίσιο γεφυροποιίας και να μεταφέρουν τον πιο ελαφρύ πάνω στο πλαίσιο.

52. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑ

Υλικά: 2 κοντάρια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε σειρές κατ' Ενωμοτίες. Ο πιο ελαφρύς κάνει τον τραυματία. Ξεκινούν οι πρώτοι, τον μεταφέρουν μέχρι ένα ορισμένο σημείο, με κάποιον από τους γνωστούς τρόπους μεταφοράς τραυματία, επιστρέφουν και δίνουν τη θέση τους στους επόμενους.

53. ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΣΑΜΑΡΕΙΤΕΣ

Υλικά: Ενωμοτικά φαρμακεία, 1 καρτέλα που περιγράφει με λεπτομέρειες τα τραύματα ενός τραυματία για κάθε Ενωμοτία και 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Στην αρχή προειδοποιούμε τις Ενωμοτίες ότι υπάρχουν τραυματίες στην περιοχή, τους οποίους πρέπει να ανακαλύψουν. Ξαφνικά ηχεί μία σφυρίχτρα που δίνει SOS. Οι Ενωμοτίες κατευθύνονται στον τόπο του ατυχήματος, όπου βρίσκεται ένας «τραυματίας» για κάθε Ενωμοτία, πάνω στον οποίο υπάρχει μία καρτέλα που περιγράφει με λεπτομέρεια τα τραύματά του. Οι Ενωμοτίες του προσφέρουν τις Α΄ Βοήθειες και τον μεταφέρουν σωστά στον τόπο από όπου ξεκίνησαν. Κερδίζει η Ενωμοτία που επέστρεψε πρώτη και χωρίς λάθη.

Παραλλαγή: Αντί για σφυρίχτρα να υπάρχουν ανιχνευτικά σήματα

54. ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Τα παιδιά σκορπίζονται στο δάσος και μέσα σε ορισμένο χρόνο πρέπει να κάνουν μία συλλογή από φύλλα δέντρων, θάμνων και φυτών. Τα φύλλα πρέπει να τα παραδώσουν τακτοποιημένα σε ένα τετράδιο, στο οποίο επίσης θα γράφεται το όνομα του δέντρου ή του φυτού καθώς και άλλες πληροφορίες γι αυτό (σε τι χρησιμεύει, πότε ανθίζει κλπ.). Για κάθε φύλλο δίνουμε 1 βαθμό και για κάθε σωστή πληροφορία 2 βαθμούς. Αφαιρούμε 2 βαθμούς για κάθε αργοπορία 5 λεπτών από την καθορισμένη ώρα λήξης του παιχνιδιού και 2 βαθμούς για κάθε λάθος πληροφορία.

55. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΒΡΑΣΙΜΑΤΟΣ

Υλικά: 1 τσεκούρι, 1 караβάνα, νερό και σπέρτα ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Με το σύνθημα, κάθε Ενωμοτία μαζεύει και κόβει ξύλα, ανάβει φωτιά με κάποιον από τους γνωστούς τρόπους και βάζει την караβάνα της γεμάτη νερό στη φωτιά. Κερδίζει η Ενωμοτία, της οποίας το νερό θα κάνει πρώτο φυσαλίδες βρασμού. Όποιοι παραβούν τους κανόνες ασφάλειας αποκλείονται.

56. ΚΥΚΛΟΣ ΣΤΑ ΓΟΝΑΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι είναι καθισμένοι σε κύκλο, ο ένας πίσω από τον άλλον και κοντά με τον άλλον. Με το σύνθημα, ο καθένας προσπαθεί να καθίσει στα γόνατα αυτού που είναι πίσω του, όπως και ο μπροστινός προσπαθεί να καθίσει στα δικά του γόνατα. Έτσι καθισμένοι, προσπαθούν να περπατήσουν γύρω – γύρω και πάντα σε κύκλο, με ρυθμό (όλοι μαζί το ίδιο πόδι).

57. Η ΣΚΑΛΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά δένουν τα μάτια τους και προσπαθούν ψηλαφώντας ο ένας τα ύψη των άλλων να πάρουν την κατάλληλη θέση ώστε να σχηματίσουν στο τέλος μία σωστή «σκάλα», δηλαδή μία σωστή σειρά κατά ύψος.

58. ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΠΥΡΑΜΙΔΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι μαζί προσπαθούν να κατασκευάσουν μία ανθρώπινη πυραμίδα με 4 – 3 – 2 – 1 παιδιά (οι πιο δυνατοί στέκονται στη βάση και ο πιο ελαφρύς ανεβαίνει στην κορυφή), για να ανέβουν όσο πιο ψηλά μπορούν και να πουν την κραυγή τους.

59. ΤΟ ΧΑΛΙ

Υλικά: 1 «χαλί» ανά Ενωμοτία (π.χ. ένα φύλλο εδάφους ή ένα κομμάτι νάιλον 2 X 2 m περίπου)

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία πατάει πάνω στο χαλί και με το σύνθημα προσπαθεί να γυρίσει το πάνω κάτω χωρίς κανενός τα πόδια να πατήσουν στο έδαφος. Αν δεν καταφέρουν να κρατηθούν όλοι πάνω στο «χαλί», η Ενωμοτία αρχίζει πάλι από την αρχή. Νικήτρια όποια Ενωμοτία τελειώσει πρώτη.

60. ΤΟ ΠΛΥΝΤΗΡΙΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι ξαπλώνουν μπρούμυτα και κολλητά ο ένας δίπλα στον άλλον. Ο καθένας με τη σειρά του κυλά σαν βαρελάκι πάνω στους υπόλοιπους και καταλήγει στην άλλη μεριά της σειράς, μέχρι όλοι να κάνουν το ίδιο.

61. ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η ομάδα στέκεται σε δύο αντιμέτωπες γραμμές. Καθένας κρατάει σφιχτά τα χέρια του απέναντί του και όλοι μαζί παίρνουν διαδοχικά ένα - ένα τα παιδιά από τη μία άκρη της γραμμής και τα περνούν ψηλά στην άλλη άκρη μέχρι να περάσουν όλοι.

62. Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ - ΕΛΑΤΗΡΙΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η ομάδα στέκεται σε δύο γραμμές, η μία απέναντι από την άλλη, ο καθένας με τα χέρια απλωμένα και πιασμένα γερά με τον απέναντι. Ένας εθελοντής παίρνει φόρα και πηδάει μπρούμυτα πάνω στα απλωμένα χέρια και οι υπόλοιποι τον εκσφενδονίζουν ψηλά.

63. ΧΩΡΙΣ ΑΛΕΞΙΠΤΩΤΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παιχνίδι που δοκιμάζει την εμπιστοσύνη του ενός στον άλλον. Οι μισοί στέκονται σε κύκλο με μέτωπο προς τα μέσα. Οι άλλοι μισοί στέκονται σε εξωτερικό κύκλο, ο καθένας τους ακριβώς πίσω από τον αντίστοιχο του μέσα κύκλου. Με το σύνθημα, καθένας του μέσα κύκλου αφήνει το κορμί του να πέσει προς τα πίσω, τεντωμένο, χωρίς όμως να μετακινήσει τα πόδια του από τη θέση τους. Ο πίσω θα τον πιάσει από τις μασχάλες και δεν θα τον αφήσει να πέσει κάτω. Κατόπιν οι ρόλοι αλλάζουν. Όταν κανείς δεν θα φοβάται να πέσει, τότε στην ομάδα υπάρχει απόλυτο δέσιμο και εμπιστοσύνη. Προσοχή τα ζευγάρια να είναι αναλόγων ... κυβικών.

64. ΠΡΟΥΪ, ΤΟ ΚΑΛΟ ΠΝΕΥΜΑ

Υλικά: -

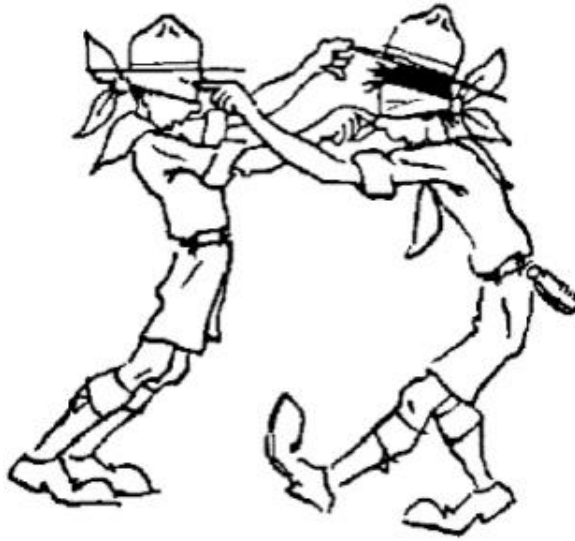
Περιγραφή: Όλοι ανακατεύονται με δεμένα μάτια. Κατόπιν ο Αρχηγός λέει κρυφά σε ένα από τα παιδιά ότι ορίζει αυτόν να είναι ο Προύι, το καλό πνεύμα. Ο Προύι έχει κι αυτός κλειστά μάτια και δεν τον ξέρουν οι υπόλοιποι, παρά μόνο ο Αρχηγός που διευθύνει το παιχνίδι. Όταν κάποιο παιδί συναντήσει κάποιον μέσα στο χώρο, τον ρωτάει σφίγγοντάς του το χέρι: «Προύι ;» Αν αυτός του απαντήσει «Προύι», τότε πάει να πει ότι δεν είναι ο Προύι, οπότε και οι δύο φεύγουν προς αναζήτηση άλλου. Όταν κάποιος συναντήσει και ρωτήσει κάποιον με το γνωστό τρόπο, αλλά αυτός δεν του απαντήσει όταν του σφίξει το χέρι, τότε καταλαβαίνει ότι αυτός είναι ο Προύι και αυτομάτως κρατιέται από το χέρι του (πάντα με κλειστά μάτια) και γίνεται κι αυτός Προύι, μέχρι να γίνουν όλοι μαζί μία αλυσίδα.

65. ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι στέκονται σε κύκλο, δίνουν τα χέρια τους και με κλειστά μάτια κάποιος ξεκινά το σφίξιμο του δεξιού χεριού του. Το σφίξιμο πηγαίνει διαδοχικά στον καθένα μέχρι να φτάσει και πάλι σ' αυτόν που το που άρχισε. Έτσι νοιώθουμε ότι είμαστε όλοι μαζί δεμένοι και επικοινωνούμε σαν ένα σύνολο.

66. ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους και σκορπίζονται στο χώρο. Με το σφύριγμα ο καθένας ψάχνει να βρει κάποιον άλλο και μόλις συναντηθούν, προσπαθούν ψηλαφιστά ο ένας να καταλάβει ποιος είναι ο άλλος. Ο πρώτος που θα το βρει κερδίζει και λύνει τα μάτια του. Το παιχνίδι συνεχίζεται ώσπου να μείνει ο τελευταίος με δεμένα μάτια. Αυτός είναι ο χαμένος.

67. ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΤΥΦΛΩΝ

Υλικά: -

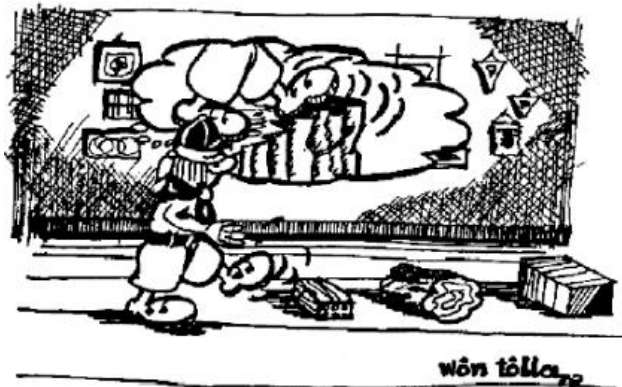
Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες, δένουν τα μάτια τους και αριθμούνται, αρχίζοντας από το 1 και συνεχίζοντας το 2, το 3 κλπ. ώστε να πάρει ο καθένας τον αριθμό του στην ομάδα του. Οι ομάδες στέκονται αντιμέτωπες και ο Αρχηγός φωνάζει έναν αριθμό. Τα δύο παιδιά, ένα από κάθε ομάδα, που έχουν τον αριθμό που φώναξε ο Αρχηγός κάνουν μπροστά και ο ένας προσπαθεί να βρει τον άλλο και να του λύσει το μαντήλι με το οποίο έχει δεμένα τα μάτια του, οπότε κερδίζει 1 βαθμό για την ομάδα του.

68. ΜΑΓΚΑΝΟΠΗΓΑΔΟ

Υλικά: 2 σχοινιά

Περιγραφή: Δύο παιδιά με τα μάτια δεμένα, κρατούν την άκρη δύο σχοινιών. Η άλλη άκρη των σχοινιών είναι δεμένη σ' ένα δέντρο. Ο πρώτος που θα κτυπήσει τη πλάτη του άλλου κερδίζει. Τα παιδιά μπορούν να πλησιάζουν προς το δέντρο, να περνούν κάτω από το τεντωμένο σχοινί του αντιπάλου, να κάθονται και γενικά να κινούνται σε κάθε κατεύθυνση, στα περιθώρια που τους επιτρέπει το σχοινί τους.

69. ΤΥΦΛΟΣΟΥΡΤΗΣ

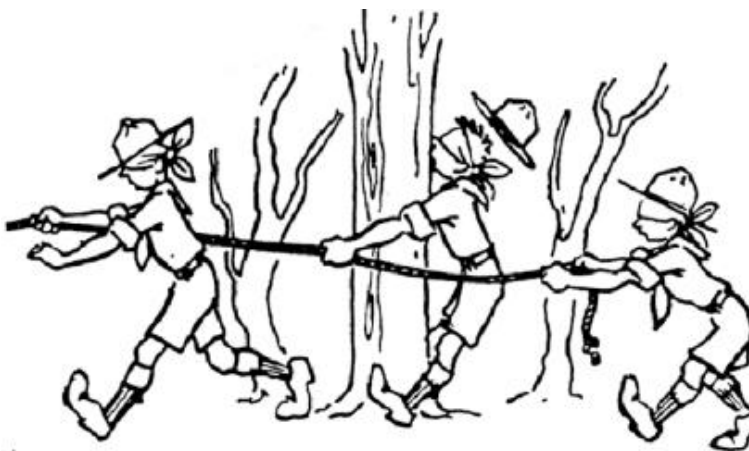


Υλικά: Διάφορα αντικείμενα για εμπόδια (καρέκλες, βιβλία, κιβώτια κλπ).

Περιγραφή: Τα παιδιά τοποθετούνται δύο-δύο. Αρχικά παρατηρούν το χώρο ο οποίος είναι γεμάτος εμπόδια και προσπαθούν να τα απομνημονεύσουν σε ορισμένο χρόνο. Κατόπιν, κάνουν μεταβολή και δένουν τα μάτια τους. Στη συνέχεια ξανακάνουν μεταβολή και πιασμένοι ο ένας με τον άλλον, περπατούν στο χώρο, προσπαθώντας να φτάσουν στην έξοδο, χωρίς να συγκρουστούν με τα εμπόδια.

Παραλλαγή: Στο μεταξύ τα εμπόδια αφαιρούνται ήσυχα! (μπορούν πάντως να παραμείνουν μερικά). Οι Βαθμοφόροι μπορούν να δίνουν έξυπνες οδηγίες για να γίνει πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι.

70. ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ



Υλικά: 1 μακρύ σχοινί 30 – 35 m

Περιγραφή: Σε μέρος που δεν έχουν δει από πριν τα παιδιά, με σύνθετη φυσική διαμόρφωση (δάσος, φυσικά εμπόδια, θάμνοι, κλίση εδάφους κλπ.) δένουμε ένα σχοινί από ένα δέντρο και με τη βοήθεια σταθερών σημείων (π.χ. περνώντας το γύρω από δέντρα), του αλλάζουμε συνεχώς διεύθυνση (ζικ – ζακ) ώστε να είναι πάντα τεντωμένο και σε ύψος περίπου 1 m από το έδαφος. Αυτό είναι το «σκοτεινό μονοπάτι». Κατόπιν, έρχονται τα παιδιά με δεμένα μάτια, καθοδηγούμενα από έναν βαθμοφόρο. Τα παιδιά πιάνονται στην άκρη του «σκοτεινού μονοπατιού» και αφήνονται να το ακολουθήσουν. Όποιος φτάνει στην άκρη λύνει σιωπηλά τα μάτια του και έχει την ευκαιρία να θαυμάσει τα ατρόμητα βήματα των επόμενων.

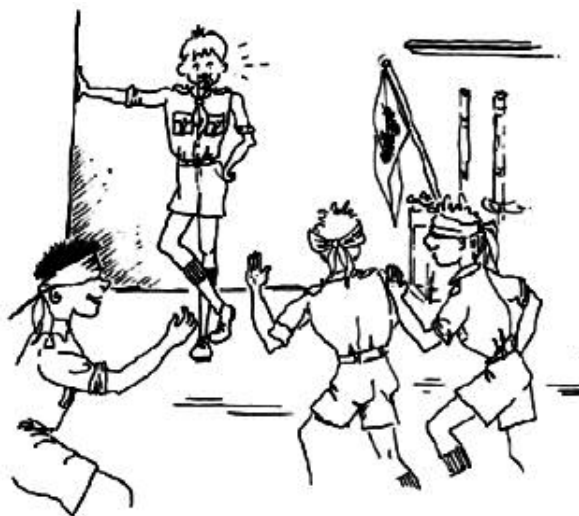
71. ΤΟ ΑΠΟΛΩΛΟΣ ΠΡΟΒΑΤΟ



Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους και διασκορπίζονται στο χώρο, εκτός από ένα παιδί, που είναι το «απολωλός πρόβατο». Αυτός έχει κρεμασμένο πάνω του ένα αντικείμενο που κάνει θόρυβο (π.χ. μία κουδούνα) και περπατάει στα τέσσερα. Τα υπόλοιπα παιδιά είναι οι «βοσκοί» που ψάχνουν το πρόβατο και προσπαθούν να το βρουν χωρίς να βλέπουν. Όποιος το βρει γίνεται αυτός αμνός, αλλά ... βλέπει το φως του.

72. ΑΝΕΠΑΦΟΙ ΣΤΟΝ ΠΟΜΠΟ



Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια, και περιμένουν να ακούσουν το σφύριγμα του «πομπός». Ο «πομπός» έχει λυμένα τα μάτια του και στέκεται κάπου σε απόσταση χωρίς να τον έχουν δει οι υπόλοιποι και κάθε μισό λεπτό σφυρίζει μία τελεία με τη σφυρίχτρα του. Τα παιδιά προσπαθούν να τον φτάσουν και να τον αγγίξουν. Αν όμως πηγαίνοντας αγγιχτούν μεταξύ τους, τότε ανοίγουν τα μάτια τους και βγαίνουν από το παιχνίδι, προσέχοντας να μην αγγίξουν τους άλλους βγαίνοντας. Όποιος φτάσει ανέπαφος στον «πομπό» γίνεται αυτός «πομπός».

73. ΔΙΑΣΠΑΣΗ ΜΕΤΩΠΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι της μιας Ενωμοτίας κλείνουν τα μάτια τους με το μαντήλι και ανοίγουν τα πόδια τους. Τα παιδιά της άλλης Ενωμοτίας προσπαθούν να περάσουν κάτω από τα πόδια των πρώτων χωρίς να γίνουν αντιληπτοί. Αν τους τσακώσουν, τότε πάνε ξανά στην αρχή περιμένοντας τη σειρά τους. Κερδίζει η Ενωμοτία που επιτύχει τις περισσότερες διασπάσεις μέσα σε 3 λεπτά.

74. ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΥ



Υλικά: 1 καρέκλα και σχοινιά

Περιγραφή: Ένας φυλακισμένος κάθεται σε μία καρέκλα με δεμένα χέρια και πόδια. Δύο φύλακες με δεμένα μάτια, στέκονται δεξιά και αριστερά. Τα άλλα παιδιά προσπαθούν να λύσουν τα δεσμά του φυλακισμένου. Οι φύλακες χωρίς να κουνηθούν από την θέση τους προσπαθούν να αγγίξουν τους ελευθερωτές και να τους βγάλουν από το παιχνίδι. Ο φυλακισμένος δεν μπορεί να σηκωθεί. Μπορεί όμως να μετακινήσει τα πόδια του και τα χέρια του για να βοηθήσει τους ελευθερωτές του.

75. ΤΑ ΚΥΚΛΑΚΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας κλείνουν τα μάτια τους. Τα υπόλοιπα σκορπίζουν μέσα στο χώρο σε ακτίνα 15-20 m και το καθένα χαράζει εκεί που βρίσκεται ένα κύκλο διαμέτρου 1 m και περιμένει μέσα σ' αυτόν. Τα παιδιά που δεν βλέπουν κυκλοφορούν μέσα στο χώρο και προσπαθούν να ακουμπήσουν όποιον συναντήσουν. Τα παιδιά των κύκλων δεν έχουν δικαίωμα να εγκαταλείψουν τον κύκλο. Μπορούν μόνο να πατούν το ένα πόδι μέσα στον κύκλο και το άλλο έξω. Δεν επιτρέπεται να ακουμπούν το έδαφος με τα

χέρια ή να είναι ξαπλωμένα. Μπορούν μόνο να γονατίζουν ή να χαμηλώνουν για να αποφύγουν το πιάσιμο. Όταν ένα παιδί πιαστεί βγαίνει από το παιχνίδι. Όταν βγουν όλοι, τότε οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

76. ΒΡΕΣ ΤΟΝ (Ο ΓΑΪΔΑΡΟΣ)



Υλικά: 1 μπαλάκι

Περιγραφή: Τα παιδιά είναι σε κύκλο και γυρίζουν γύρω - γύρω. Ένα παιδί στέκεται στο κέντρο του κύκλου (ο «Γάιδαρος»), έχει δεμένα μάτια και ξαφνικά πετάει ένα μπαλάκι του τένις προς τον κύκλο, προσπαθώντας να πετύχει κάποιον. Αν τα καταφέρει ο κύκλος σταματά, οπότε ο «Γάιδαρος» φωνάζει το όνομα ενός ζώου και αρχίζει να μετράει μέχρι το 10. Αυτός που χτυπήθηκε είναι υποχρεωμένος να βγάλει την κραυγή του ζώου που του υπέδειξε ο «Γάιδαρος», ο οποίος προσπαθεί να καταλάβει από τη φωνή ποιος φώναξε. Αν μαντέψει σωστά οι δυο τους αλλάζουν θέση.

Παραλλαγή : Αν ο μεσαιός φωνάξει «Γάιδαρος», τότε πρέπει όλοι να μείνουν αμέσως ακίνητοι. Όποιος κινηθεί βγαίνει από το παιχνίδι ή γίνεται αυτός «Γάιδαρος».

77. Ο ΣΚΥΛΟΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο διαμέτρου 10 m. Ένα παιδί είναι ο «σκύλος». Έχει δεμένα μάτια, στέκεται στα τέσσερα και μπροστά στα πόδια του έχει ένα αντικείμενο (κλειδί, κρικό, σφυρίχτρα), το οποίο υποτίθεται πως είναι το «κόκαλο». Ο Αρχηγός νεύει σε ένα παιδί του κύκλου και αυτός προσπαθεί με απόλυτη ησυχία να πάρει «το κόκαλο» του «σκύλου». Ο «σκύλος» μόλις ακούσει θόρυβο προσπαθεί να πιάσει τον κλέφτη. Αν τα καταφέρει γίνεται αλλαγή θέσεων.

78. Ο ΤΥΦΛΟΣ ΔΡΑΚΟΣ

Υλικά: Αρκετά μαντήλια, που έχουν τυλιχθεί για να σχηματίσουν μικρές μπαλίτσες και 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Ένα παιδί με δεμένα μάτια είναι ο «δράκος» και έχει δίπλα του τα ...πυρά. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν κύκλο γύρω του σε απόσταση 20 m. Ο Αρχηγός σφυρίζει και κάθε φορά όλοι κάνουν ένα αθόρυβο βήμα. Αν ο «δράκος»

ακούσει θόρυβο εκσφενδονίζει ένα μπαλάκι. Αν πετύχει κάποιον τον βγάζει από το παιχνίδι, ενώ ο «δράκος» κερδίζει 1 βαθμό. Μεταξύ των σφυριγμάτων υπάρχει κενός χρόνος για άνετο παίξιμο του «δράκου».

79. Ο ΤΥΦΛΟΣ ΣΚΟΠΟΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο διαμέτρου 25 m. Ένα παιδί με δεμένα μάτια είναι ο «σκοπός» και στέκεται στο κέντρο του κύκλου. Τα γύρω παιδιά προχωρούν με προφύλαξη προς τη διεύθυνση του «σκοπού». Ο «σκοπός» προσπαθεί να τα αντιληφθεί από το θόρυβο των βημάτων τους. Όταν νομίσει ότι κάποιο παιδί τον πλησιάζει δείχνει με το χέρι του την κατεύθυνση από την οποία νομίζει ότι έρχεται. Εάν η παρατήρηση είναι σωστή, τότε το παιδί που έγινε αντιληπτό βγαίνει από το παιχνίδι. Όποιος κατορθώσει να ακουμπήσει το σκοπό, παίρνει την θέση του.

80. ΤΑ ΜΩΡΑ

Υλικά: 1 μπισκότο ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά σε ζευγάρια. Οι πρώτοι των ζευγαριών κάθονται με την πλάτη στον τοίχο και παριστάνουν τα μωρά (κλαίγοντας, ουά – ουά κλπ.). Οι δεύτεροι κάθονται ακριβώς απέναντί τους με δεμένα μάτια και προσπαθούν να τα ταΐσουν, δίνοντάς τους να φάνε ένα μπισκότο. Το θέμα είναι πως θα βρουν το στόμα του μωρού, αφού μπορούν να χρησιμοποιήσουν μόνο το ένα χέρι.

Παραλλαγή: Αντί για μπισκότο να τα ταΐζουν λουκούμια, γιαουρτάκι ή κρεμούλα με το κουταλάκι.

81. Η ΟΥΡΑ



Υλικά: 1 ζωγραφιά ενός ζώου (π.χ. ενός γαίδαρου) σε πίνακα ανακοινώσεων στον τοίχο και μία ψεύτικη ουρά (π.χ. από νήμα ή μαλλί) με μία πινέζα στην άκρη

Περιγραφή: Ένα – ένα τα παιδιά με δεμένα μάτια ξεκινώντας από κάποια απόσταση προσπαθούν να καρφώσουν την ουρά στο σωστό μέρος της ζωγραφιάς. Όποιος το καταφέρει κερδίζει

Παραλλαγή: Να υπάρχουν καρφισωμένες φωτοτυπίες της ζωγραφιάς του ζώου και κάθε παιδί να προσπαθεί να ζωγραφίσει με μαρκαδόρο την ουρά πάνω στη

φωτοτυπία (Προσοχή μη λερώσουν τον τοίχο με τους μαρκαδόρους). Στο τέλος καμαρώνουμε τα έργα των μεγάλων ζωγράφων.

82. ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: 1 χαρτί και 1 μαρκαδόρος για κάθε παιδί

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους και με το σύνθημα αρχίζουν να ζωγραφίζουν ένα ορισμένο θέμα (π.χ. ένα άλογο). Στο τέλος γίνεται έκθεση των αριστουργημάτων.

Παραλλαγή: Το ίδιο σε σκυταλοδρομικό.

83. ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: 1 μεγάλο χαρτόνι με ζωγραφισμένο ένα στόχο διαμέτρου 80 cm, με 4 ομόκεντρους κύκλους που δίνουν 1, 2, 3 ή 4 βαθμούς αντίστοιχα καθώς και 1 μαρκαδόρος ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται κατά μέτωπο, πίσω από μία γραμμή που απέχει 5 – 6 m από το στόχο. Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας δένει τα μάτια του και με το σφύριγμα ξεκινά κρατώντας το μαρκαδόρο και προσπαθεί με κλειστά μάτια να βρει το στόχο και να κάνει μία μολυβιά στο σημείο που νομίζει καλύτερο (απαγορεύεται να ψαχουλέψει). Κατόπιν γυρίζει πίσω για να ξεκινήσει ο επόμενος κ.ο.κ. Στο τέλος αθροίζονται οι βαθμοί.

84. ΚΙΜ ΑΦΗΣ



Υλικά: 10 αντικείμενα όχι αιχμηρά

Περιγραφή: Δένουν όλοι τα μάτια τους και τους περνάμε διαδοχικά 10 αντικείμενα για να τα ψηλαφίσουν. Κατόπιν κρύβουμε τα αντικείμενα, τα παιδιά λύνουν τα μάτια τους και μέσα σε 1 λεπτό γράφουν σε ένα χαρτί όσα αντικείμενα θυμούνται. Δίνεται 1 βαθμός για κάθε σωστό αντικείμενο και αφαιρείται 1 βαθμός για κάθε λάθος.

Παραλλαγή : Κιμ όσφρησης, Κιμ ακοής ή και Κιμ γεύσης

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

85. ΣΚΟΠΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ

Υλικά: 1 μπουκάλι κλεισμένο με φελλό πάνω σ' ένα τραπέζι. Επάνω στο φελλό τοποθετούμε έναν δεύτερο φελλό.

Περιγραφή: Από απόσταση 3 - 4 m, ξεκινάει ένα παιδί με τον δείκτη τεντωμένο σε θέση σκοποβολής και με το ένα μάτι δεμένο με μαντήλι. Προχωρώντας, προσπαθεί να σημαδέψει και να ρίξει το φελλό με το άκρο του δακτύλου του, χωρίς να λυγίσει τον βραχίονα. Όταν τελειώσει ακολουθεί άλλος κ.ο.κ.

86. Η ΕΤΟΙΜΟΓΕΝΝΗ

Υλικά: 1 μπάλα ανά 3 παιδιά

Περιγραφή: Χωρίζουμε τα παιδιά σε τριάδες. Οι δύο πιο σωματώδεις πιάνουν τον τρίτο (την «ετοιμόγεννη»), ο ένας από τα πόδια κι ο άλλος από τα χέρια και τον σηκώνουν. Πάνω στην κοιλιά της «ετοιμόγεννης» τοποθετούν τη μπάλα (το «μωρό»). Με το σύνθημα προσπαθούν να μεταφέρουν την «ετοιμόγεννη» χωρίς να της πέσει το «μωρό».

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με φορείο από κοντάρια ή και σε σκυταλοδρομικό

87. ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΛΑΚΙ



Υλικά: 1 μπαλάκι και 1 πλαστικό ποτήρι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας τοποθετεί το μπαλάκι πάνω στο παπούτσι του. Σηκώνει το πόδι του, το περνάει πάνω από το ποτήρι και το ξαναπατάει στο έδαφος όσες περισσότερες φορές μπορεί κερδίζοντας για κάθε φορά 1 βαθμό. Για κάθε πέσιμο της μπάλας χάνει 1 βαθμό. Με το σφύριγμα έρχεται άλλος πρόσκοπος και παίρνει τη θέση του προηγούμενου, κ.ο.κ. Έτσι μπορεί να ανακηρυχθεί η ... πρωταθλήτρια Ενωμοτία στην ισορροπία.

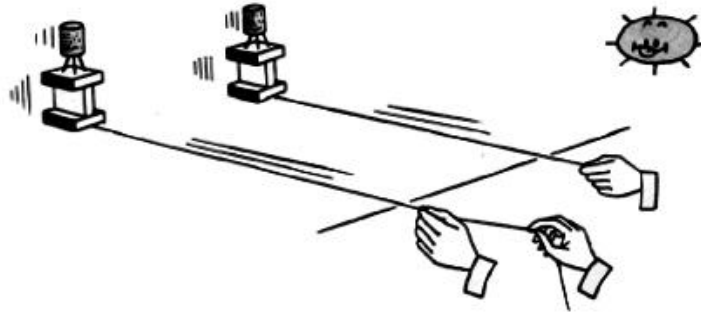
88. ΙΠΤΑΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

Υλικά: 1 χαρτονένιος δίσκος διαμέτρου περίπου 15 cm, 1 σπιρτόκουτο ή 1 πλαστικό ποτήρι και 4 σπάγκοι 1 m ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Δένουμε σε 4 διαμετρικά σημεία κάθε δίσκου τους 4 σπάγκους, έτσι ώστε τα να υπάρχουν 4 ισομήκεις ελεύθερες άκρες. Προσοχή, τα δεσίματα δεν

πρέπει να γλιστρούν καθόλου. Τα παιδιά, ανά 4, προσπαθούν κρατώντας τις άκρες των σπάγκων, να μεταφέρουν το σπιρτόκουτο ή το ποτήρι με το νερό (τον «επιβάτη» του «ιπτάμενου δίσκου»), κρατώντας το «δίσκο» από τις άκρες των σπάγκων. Σκοπός είναι φυσικά η ασφαλής μεταφορά, δηλαδή οι λιγότερες δυνατές πτώσεις του «επιβάτη».

89. ΣΠΙΡΤΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 3 άδεια σπιρτόκουτα και νήμα 1 m ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Κατασκευάζουμε ένα «άρμα» για κάθε Ενωμοτία, τοποθετώντας τα 3 σπιρτόκουτα, το ένα πάνω στο άλλο, σε διάφορους σχηματισμούς (όρθια, ξαπλωτά, πλαγιαστά κλπ.) ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που θέλουμε να έχει η αρματοδρομία. Στο κάτω σπιρτόκουτο στερεώνουμε το νήμα και το άρμα είναι έτοιμο. Τα άρματα τοποθετούνται στην άκρη του τραπεζιού ή στο πάτωμα και με το σύνθημα κάθε παίκτης προσπαθεί τραβώντας με προσοχή το νήμα, να φέρει το άρμα του στο τέρμα. Όποιο άρμα αναποδογυρίσει βγαίνει από τον αγώνα ή αρχίζει από την αρχή.

Παραλλαγή : Αυξάνουμε τη δυσκολία βάζοντας π.χ. πάνω στα σπιρτόκουτα ένα φελλό με ποδαράκια από οδοντογλυφίδες (βλ. σχήμα) ή οτιδήποτε άλλο θα δυσκολέψει τον ισορροπιστή

90. ΚΙΝΕΖΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 2 σπιρτόξυλα ανά παιδί και 1 ένα φασόλι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Σκυταλοδρομικό παιχνίδι. Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας πιάνει το φασόλι, χρησιμοποιώντας τα σπιρτόξυλα σαν τσιμπίδα και το μεταβιβάζει στον επόμενο, ο οποίος πρέπει να το πάρει και να το δώσει με τον ίδιο τρόπο. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα κάνει γρηγορότερα τη μεταφορά.

91. Η ΜΕΤΑΓΓΙΣΗ

Υλικά: 1 λεκάνη και 1 μπουκάλι ανά Ενωμοτία και 1 καλαμάκι ανά παιδί

Περιγραφή: Με το σύνθημα, οι πρόσκοποι παίρνουν το νερό ρουφώντας το με τα καλαμάκια από τη λεκάνη και το μεταγγίζουν στο μπουκάλι, που βρίσκεται 5 – 10 m μακριά. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα γεμίσει πρώτη το μπουκάλι της. Η λεκάνη να έχει αρκετό νερό παραπάνω διότι υπάρχουν απώλειες.

Παραλλαγή: Η μεταφορά να γίνεται με πλαστικά ποτήρια ή με κουτάλια.

92. Ο ΠΑΣΑΤΕΜΠΟΣ



Υλικά: Μπόλικο πασατέμπο, 1 καλαμάκι ανά παιδί και 1 πιατάκι ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται κατ' Ενωμοτίες γύρω από ένα τραπέζι, στο κέντρο του οποίου υπάρχει μπόλικος πασατέμπος. Με το σύνθημα όλοι προσπαθούν, ρουφώντας με το καλαμάκι, να πάρουν σποράκια από το κέντρο του τραπεζιού και να τα μεταφέρουν στο πιατάκι της Ενωμοτίας τους. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα βάλει πρώτη 30 σποράκια στο πιάτο της.

93. ΑΝΕΜΟΔΡΟΜΙΟ



Υλικά: 1 μπαλάκι του πινγκ πονγκ για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Τα μπαλάκια τοποθετούνται στην αφετηρία και 10 m απέναντι υπάρχει η γραμμή του τερματισμού. Με το σύνθημα, ο καθένας φυσά το μπαλάκι της Ενωμοτίας του, για να το φέρει γρηγορότερα στον τερματισμό.

94. Ο ΠΥΡΑΥΛΟΣ



Υλικά: 1 χαρτονένιο χωνί για κάθε Ενωμοτία. Κάθε χωνί είναι περασμένο σ' ένα μακρύ σπάγκο από μία μικρή τρύπα που έχει στη μύτη του, Οι σπάγκοι είναι ίσου μήκους στερεωμένοι και τεντωμένοι οριζόντια (π.χ. σε 2 δέντρα)

Περιγραφή: Με το σφύριγμα ξεκινάει ο πρώτος και προσπαθεί φυσώντας μέσα στο χωνί να προωθήσει τον «πύραυλο» της Ενωμοτίας του όσο το δυνατόν μακρύτερα. Στο επόμενο σφύριγμα, τη θέση του παίρνει ο επόμενος και έτσι διεξάγεται μία διασκεδαστική σκυταλοδρομία που αναδεικνύει την καλύτερη Ενωμοτία - Αστροναύτη.

95. ΦΥΣΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 καλαμάκι για κάθε παιδί, 1 μπαλάκι του πιγκ πονγκ και ένα «γήπεδο», το οποίο μπορεί να είναι ένα παλιό τραπέζι ή ένα φύλλο MDF ή νοβοπάν 1.20 X 0.80 m, βαμμένο πράσινο, σαν κανονικό γήπεδο με γραμμές κλπ.. Στην περίμετρο καρφώνουμε πηγάκι για να μην φεύγει η μπάλα. Τα τέρματα είναι π.χ. 2 πρόκες για κάθετα δοκάρια με σύρμα για οριζόντιο χωρίς πηγάκι από πίσω.

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες και προσπαθούν να βάλουν γκολ φυσώντας το μπαλάκι με τα καλαμάκια. Οι κανόνες είναι σαν του κανονικού ποδοσφαίρου (άουτ, κόρνερ, πλάγιο άουτ κλπ.). Άγγιγμα της μπάλας με το καλαμάκι είναι φάουλ.

96. ΦΥΣΗΤΟ WATER-POLO

Υλικά: 1 μπαλάκι του πιγκ πονγκ και 1 μεγάλη λεκάνη, σε δύο διαμετρικά σημεία της οποίας έχουμε φτιάξει τέρματα (π.χ. με καλαμάκια κολλημένα με κόλλα)

Περιγραφή: Οι 2 ομάδες προσπαθούν να βάλουν γκολ φυσώντας το μπαλάκι μέσα στη γεμάτη νερό λεκάνη. Τα άουτ εκτελούνται από το πλάι της λεκάνης με το δείκτη του χεριού. Προσοχή, τα νερά πετάνονται χωρίς προειδοποίηση, ακόμα και στα πρόσωπα των υδατοσφαιριστών.

97. ΟΙ ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΕΣ - ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ

Υλικά: 2 χάρτινα πιάτα, 2 κεριά, 2 νεροπίστολα, κορδέλα και σπέρτα.

Περιγραφή: Παιζεται σαν μονομαχία με 2 παίκτες. Φτιάχνουμε 2 καπέλα με χάρτινα πιάτα και κορδέλα. Στερεώνουμε το κερί, λιώνοντάς το λίγο πάνω στο αναποδογυρισμένο πιάτο, δένουμε το καπέλο στο κεφάλι κάθε μονομάχου, με την κορδέλα κάτω από το πηγούνι του και του δίνουμε το νεροπίστολο. Οι αντίπαλοι τοποθετούνται στα 10 m απόσταση ο ένας από τον άλλο. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να σβήσει πρώτος το κερί του άλλου.

98. ΑΝΑΨΕ - ΣΒΗΣΕ

Υλικά: 1 κερί και 1 κουτί σπέρτα ανά Ενωμοτία, 1 καλαμάκι ανά παιδί.

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται κατ' Ενωμοτίες. Απέναντι από κάθε Ενωμοτία και σε απόσταση περίπου 5 m τοποθετούμε ένα πάγκο, πάνω στον οποίο έχουμε βάλει τα κεριά και τα σπέρτα κάθε Ενωμοτίας. Σε απόσταση 1 m από τον πάγκο είναι χαραγμένη μία γραμμή στο έδαφος. Με το σύνθημα, ο πρώτος τρέχει προς το κερί της Ενωμοτίας του, το ανάβει και αμέσως πάει πίσω από τη γραμμή του 1 m και προσπαθεί να σβήσει το κερί φυσώντας με το καλαμάκι. Όταν τα καταφέρει επιστρέφει στο τέλος για να συνεχίσει ο δεύτερος της Ενωμοτίας.

99. ΜΗ ΣΟΥ ΣΒΗΣΕΙ

Υλικά: 1 κερί και 1 κουτί σπέρτα ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Σκυταλοδρομία με αναμμένο κερί. Ο Ενωμοτάρχης ανάβει το κερί, τρέχει μαζί με το κερί μέχρι ένα ορισμένο σημείο (10 m από την εκκίνηση) και προσέχοντας να μην του σβήσει επιστρέφει και το δίνει στον επόμενο. Το ίδιο επαναλαμβάνεται από όλους. Αν σβήσει το κερί, αυτός που το κρατά επιστρέφει στην αφετηρία, το ανάβει και ξαναρχίζει.

100. ΣΧΟΙΝΙ ΜΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ

Υλικά: Παλιές εφημερίδες

Περιγραφή: Με το σύνθημα, κάθε Ενωμοτία, χρησιμοποιώντας τις εφημερίδες και με οποιοδήποτε τρόπο κατασκευής, προσπαθεί να φτιάξει το μακρύτερο σχοινί σε ορισμένο χρόνο. Το σχοινί πρέπει να αντέχει και να μη σκίζεται όταν κρατιέται από τα δύο άκρα του.

101. ΤΑ ΣΤΕΦΑΝΑΚΙΑ

Υλικά: Πάνω σ' ένα ξύλινο πίνακα 50 X 70 cm υπάρχουν καρφωμένα 5 κάθετα ξύλα ύψους 10 cm. Για κάθε ξύλο είναι γραμμένος στον πίνακα ο αριθμός των βαθμών που κερδίζει. Επίσης υπάρχουν και 5 μικρά στεφανάκια από σχοινί ή λάστιχο διαμέτρου 15 – 20 cm.

Περιγραφή: Κάθε παιδί προσπαθεί, πετώντας τα στεφανάκια από μια απόσταση περίπου 2 - 3 m, να τα κρεμάσει στα κάθετα ξύλα, οπότε κερδίζει τους αντίστοιχους βαθμούς. Το παιδί ή η Ενωμοτία που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει.

Παραλλαγή: Αντί για κάθετα ξύλα, υπάρχουν τρύπες μέσα στις οποίες τα παιδιά ρίχνουν μπαλάκια του τένις.

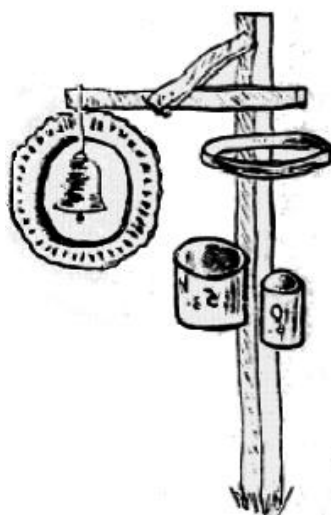
102. ΤΟ ΑΥΛΑΚΙ



Υλικά: Μία λωρίδα ύφασμα μήκους 1 m και πλάτους 4 - 5 cm, 1 μπαλάκι του πινγκ – πονγκ, καρφίτσες, 5 πλαστικά ποτήρια και ένα τραπέζι. Στη μία πλευρά του τραπεζιού, κολλάμε σταθερά την άκρη της λωρίδας σε ύψος περίπου 30 cm (π.χ. πάνω σε ένα ανάποδο βάζο ή μία στοίβα βιβλία). Την καρφισώνουμε σε όλο το μήκος της και στη μέση του πλάτους της για να σχηματιστεί ένα αυλάκι, μέσα στο οποίο να κυλάει το μπαλάκι του πινγκ πονγκ. Κρατάμε τη λωρίδα τεντωμένη από την ελεύθερη άκρη της και από κάτω έχουμε τοποθετήσει στη σειρά τα ποτήρια, τα οποία έχουμε αριθμήσει (από 1 ως 5).

Περιγραφή: Σκοπός των παιδιών είναι να ρίξουν τη μπάλα σε κάποιο ποτήρι χωρίς να την αγγίξουν, παρά μόνο κουνώντας κατάλληλα τη λωρίδα. Κάθε φορά που ο παίκτης ρίχνει το μπαλάκι του σε κάποιο ποτήρι, ανάλογα με την αριθμηση κερδίζει πόντους και ξαναπαίζει. Αν αστοχήσει είναι η σειρά του επόμενου κ.ο.κ.

103. Ο ΚΡΙΚΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΥΔΟΥΝΑ

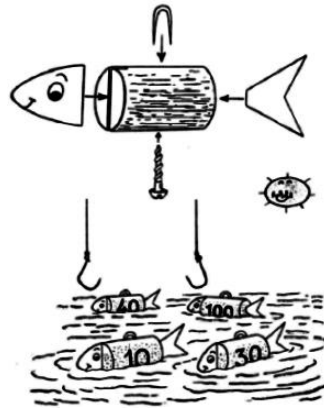


Υλικά: 1 κρίκος διαμέτρου 50 – 60 cm. (π.χ. λάστιχο αυτοκινήτου ή ποδηλάτου), 1 κουδούνα και 1 μπαλάκι του τένις

Περιγραφή: Ο κρίκος κρέμεται από σταθερό σημείο (π.χ. από δέντρο) σε ύψος περίπου 1,5 m. Η κουδούνα έχει κρεμαστεί μέσα στον κρίκο ώστε να είναι στον αέρα και περίπου στο κέντρο του κρίκου. Με ένα μπαλάκι του τένις τα παιδιά προσπαθούν από μία απόσταση 3 - 4 m να περάσουν το μπαλάκι μέσα από τον κρίκο χωρίς να χτυπήσουν την κουδούνα.

Παραλλαγή: Ο κρίκος μπορεί να είναι οριζόντιος και από κάτω να έχει κουτιά σε διάφορα μεγέθη. Το μπαλάκι πρέπει να περάσει μέσα από τον κρίκο και να μπει στο κουτί (βλ. σχήμα)

104. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ



Υλικά: Καλάμια ψαρέματος (με προσκοπικό κοντάρι, νήμα και συρμάτινο αγκίστρι), ψαράκια (με σώμα από φελλό, στον οποίο είναι περασμένα χαρτονένια κεφάλια και ουρές, βαμμένα ή βερνικωμένα για να μη μουλιάζουν).

Περιγραφή: Στη ράχη κάθε ψαριού έχουμε περάσει ένα δίκαρφο (προσοχή να έχουν γίνει δοκιμές ώστε να είναι σίγουρο ότι το ψάρι μπορεί να πιαστεί από το αγκίστρι). Στην κοιλιά βιδώνουμε μία βίδα για χαμηλό κέντρο βάρους και ισορροπία (κι εδώ χρειάζεται δοκιμή). Τα ψάρια επιπλέουν σε μία μεγάλη λεκάνη με νερό. Ο διαγωνισμός τελειώνει όταν όλα τα ψάρια έχουν πιαστεί και νικητής είναι όποιος έπιασε τα περισσότερα.

Παραλλαγή : Κάθε ψάρι έχει πάνω του έναν αριθμό που δείχνει τους βαθμούς που πιάνει, οπότε στο τέλος αθροίζεται η βαθμολογία.

105. Η ΜΥΓΑ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο με τις παλάμες ενωμένες, σαν να κρατούν μια μύγα. Ένα παιδί στο κέντρο, προσποιείται ότι μεταβιβάζει την μπάλα σ' ένα από τα υπόλοιπα, ενώ την ρίχνει σε άλλο. Αν κατά την προσποίηση το παιδί ανοίξει τις παλάμες του για να πιάσει την μπάλα χάνει 1 βαθμό, όπως και αν δεν την πιάσει ενώ του μεταβιβάζεται στην πραγματικότητα. Σε κάθε πιάσιμο της μπάλας κερδίζει 1 βαθμό. Όποιος συγκεντρώσει 3 βαθμούς παίρνει τη θέση αυτού που είναι στο κέντρο.

106. ΔΑΓΚΩΝΙΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Υλικά: 1 μήλο για κάθε Ενωμοτία δεμένο με σπάγκο και κρεμασμένο (π.χ. από δέντρο)

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε σειρά κατ' Ενωμοτίες, απέναντι από τα κρεμασμένα μήλα. Με το σύνθημα οι πρώτοι ξεκινούν, φτάνουν στο μήλο και προσπαθούν να το δαγκώσουν χωρίς να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους (το μήλο φυσικά έχει κάποιες αντιρρήσεις). Σε 30 δευτερόλεπτα ακούγεται νέο σφύριγμα, οι πρώτοι σταματούν, επιστρέφουν και δίνουν τη θέση τους στους επόμενους κ.ο.κ. Νικήτρια όποια Ενωμοτία καταβροχθίσει πρώτη το μήλο της.

107. ΣΟΚΟΛΑΤΟΦΑΓΙΑ

Υλικά: 1 σοκολάτα, 1 μαχαίρι (όχι κοφτερό) και 1 πιρούνι και 1 ζάρι.

Περιγραφή: Βάζουμε την σοκολάτα, το μαχαίρι και το πιρούνι σε απόσταση 5 – 6 m από τις Ενωμοτίες. Οι Ενωμοτίες ρίχνουν το ζάρι με τη σειρά. Όποιος φέρει 6 τρέχει στη σοκολάτα και προσπαθεί να την κόψει με το μαχαίρι και να τη φάει με το πιρούνι. Οι υπόλοιποι συνεχίζουν να παίζουν με το ζάρι με τη σειρά τους, μέχρι να φέρει κάποιος άλλος 6 και να συνεχίσει αυτός.

108. ΛΟΥΚΟΥΜΟΦΑΓΙΑ

Υλικά: 1 λουκούμι και 1 σπάγκος 1,5 m ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Δένουμε το λουκούμι στη μέση του σπάγκου, με σταθερό κόμπο που δεν σφίγγει για να μην κοπεί το λουκούμι. Κάθε παιδί έχει στο στόμα του τη μία άκρη του σπάγκου. Με το σύνθημα κάθε αντίπαλος προσπαθεί να φτάσει πρώτος στο λουκούμι και να το φάει, τραβώντας το σπάγκο με κινήσεις του στόματος του (μασώντας, ρουφώντας κλπ.). Τα χέρια απαγορεύονται.

Παραλλαγή: Κάθε παιδί προσπαθεί να φάει πρώτο το λουκούμι του, που είναι χωμένο μέσα στη λουκουμόσκονη, μέσα σε ένα βαθύ μπολ, που βρίσκεται μπροστά του, χωρίς να χρησιμοποιήσει τα χέρια του. Χαμός!

109. ΚΑΛΟ ΣΗΜΑΔΙ

Υλικά: Πλαστικά ποτήρια, πετσέτες

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο πρώτος του ζευγαριού ξαπλώνει ανάσκελα, κρατάει ένα πλαστικό ποτήρι στο στόμα του και έχει μία πετσέτα τυλιγμένη γύρω από τους ωμούς τους. Ο δεύτερος στέκεται από πάνω του και χωρίς να σκύψει προσπαθεί να ρίξει νερό μέσα στο ποτήρι του, από ένα δικό του πλαστικό ποτήρι. Νικητής όποιος μείνει στεγνός.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με σπάσιμο αυγού αντί για νερό

110. ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΑΥΓΟΥ

Υλικά: Ένα αυγό ανά 2 παίκτες

Περιγραφή: Όλοι σχηματίζουν ζευγάρια και στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλον, σε δύο παράλληλες σειρές, σε απόσταση 2 βημάτων. Στη μία σειρά τα παιδιά κρατούν στο χέρι τους ένα αυγό και έχουν απέναντί τους το ταίρι τους. Με το σφύριγμα πετούν το αυγό μαλακά στον απέναντι για να το πιάσει χωρίς να σπάσει. Όσοι καταφέρουν να κρατήσουν σώα τα αυγά τους κάνουν ένα βήμα πίσω, έτσι ώστε κάθε φορά η απόσταση να μεγαλώνει κατά λίγο. Όσοι έχουν... απώλειες βγαίνουν από το παιχνίδι. Νικητές είναι οι δύο που θα μείνουν τελευταίοι, οι οποίοι μπορούν να συνεχίσουν για ... πανελλήνιο ρεκόρ. Προσοχή: Σχεδόν σίγουρα, οι στολές θα λερωθούν όπως και το έδαφος.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με μπαλόνια γεμάτα νερό αντί για αυγά. Προσφέρεται να παιχτεί στην κατασκήνωση, την ώρα που τα παιδιά φορούν το μαγιό τους, λίγο πριν φύγουν για τη θάλασσα.

111. Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

Υλικά: Πασσαλάκια, κορδονέτο, 1 χοντρό δοκάρη ή κορμός, 1 σχοινί 4 – 5 m για κάθε παιδί

Περιγραφή:

Σχεδιάζουμε ένα λαβύρινθο στο έδαφος (σαλίγκαρο, ζικ - ζακ κλπ.). Με πασσαλάκια και τεντωμένο κορδονέτο, φτιάχνουμε δρομάκια, σε ύψος περίπου 15 cm από το έδαφος. Δένουμε γερά με ψαλιδιές τις άκρες των σχοινιών πάνω στον κορμό, τα μισά σχοινιά στη μία άκρη του κορμού και τα άλλα μισά στην άλλη (τα σχοινιά είναι τόσα όσα και τα παιδιά). Κρατάμε προσωρινά όρθιο τον κορμό στην αφετηρία και κάθε παιδί παίρνει την ελεύθερη άκρη ενός σχοινιού (είναι δεμένη είτε στο κάτω είτε στο πάνω μέρος του κορμού). Βάζοντας ο καθένας όση δύναμη χρειάζεται και σε συνεργασία με την υπόλοιπη Ενωμοτία, ο κορμός στέκεται όρθιος χωρίς άλλη στήριξη. Με το σύνθημα, τραβώντας τα σχοινιά τους με συγχρονισμό, προσπαθούν όλοι να οδηγήσουν όρθιο τον κορμό έξω από το λαβύρινθο χωρίς να ρίξουν τα δρομάκια.

ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

112. ΚΑΓΚΟΥΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Σκυταλοδρομικό παιχνίδι. Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρά. Με το σφύριγμα, ο πρώτος βάζει την μπάλα ανάμεσα στα πόδια του, λίγο πάνω από τα γόνατα και τρέχει μέχρι ένα σημείο. Στην επιστροφή δίνει την μπάλα στον επόμενο κ.ο.κ. μέχρι να παίξουν όλοι.

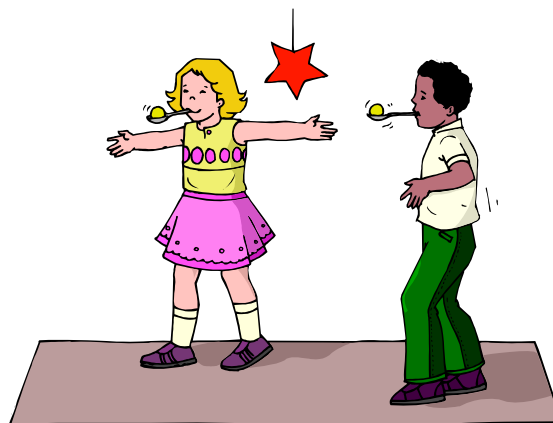
113. ΜΠΑΛΑΚΙ ΣΤΟ ΠΗΓΟΥΝΙ



Υλικά: 1 μπαλάκι για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Η ομάδα παρατάσσεται κατ' Ενωμοτίες. Ο πρώτος στηρίζει το μπαλάκι κάτω από το πηγούνι του (το μαγκώνει ανάμεσα σε πηγούνι και στήθος), διανύει μία απόσταση, επιστρέφει και το δίνει στον επόμενο κ.ο.κ. Αν το μπαλάκι πέσει κάτω ο παίκτης πρέπει να το πιάσει με το πηγούνι και το στήθος.

114. ΚΟΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 1 κουτάλι και 1 αυγό ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κατ' Ενωμοτίες. Ξεκινάει ο πρώτος μεταφέροντας ένα αυγό μέσα στο κουτάλι, το οποίο κρατάει από τη λαβή με τα δόντια του. Αφού διανύσει μία ορισμένη απόσταση, επιστρέφει και δίνει το κουτάλι στον επόμενο. Όποια Ενωμοτία σπάσει το αυγό της αποκλείεται

Παραλλαγή: Αντί για αυγό μπαλάκι του τένις ή του πιγκ πονγκ. Αντί για κουτάλι ρακέτα.

115. ΜΥΤΟΣΠΙΡΤΟΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: 1 σπιρτόκουτο για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες σε σειρά. Με το σφύριγμα ο πρώτος στερεώνει στη μύτη του το έξω μέρος ενός σπιρτόκουτου, διανύει μία απόσταση, επιστρέφει και προσπαθεί χωρίς χέρια να σφηνώσει την άλλη μεριά του σπιρτόκουτου στη μύτη του επόμενου κ.ο.κ.

116. ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 1 γερό τσουβάλι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Η ομάδα κατ' Ενωμοτίες. Ο πρώτος «φοράει» ένα τσουβάλι στα πόδια του, διατρέχει μία ορισμένη απόσταση και επιστρέφει για να δώσει τη θέση του μέσα στο τσουβάλι στον επόμενο.

117. ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ



Υλικά: 2 γερά κουτιά από κονσέρβες, από μπογιές ή νεσκαφέ και 2 κορδόνια μήκους 2 m ανά Ενωμοτία. Σε κάθε κουτί ανοίγουμε 2 τρύπες. Από τη μία έχουμε περάσει την μία άκρη του κορδονιού και από την άλλη την άλλη, με κόμπο στην άκρη, ώστε να μη φεύγει το κορδόνι και να μπορούμε να κρατάμε το κουτί

κρεμασμένο κρατώντας τη μέση του κορδονιού σαν «χερούλι» και σηκώνοντας ταυτόχρονα με το πόδι και το αντίστοιχο χέρι.

Περιγραφή: Η Ενωμοτίες στέκονται σε σειρά. Ο πρώτος πατάει πάνω στα κουτιά κρατώντας με το αντίστοιχο χέρι το κάθε κορδόνι τεντωμένο. Με το σύνθημα, ξεκινάει να βαδίζει μία ορισμένη απόσταση, προσπαθώντας να κρατά με το τεντωμένο κορδόνι το κουτί κολλημένο στο πόδι του. Επιστρέφει και τα δίνει στον επόμενο κλπ. μέχρι να τελειώσει η σκυταλοδρομία.

118. ΚΑΦΑΣΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: 1 καφάσι ανά Ενωμοτία. Στις απέναντι πλευρές του καφασιού δένουμε από 1 σχοινί, και τις 2 άκρες του σχοινού στο καφάσι, έτσι ώστε τα παιδιά να μπορούν να κρατούν τα σχοινιά σαν «χερούλια», ενώ στέκονται όρθια πατώντας μέσα στο καφάσι.

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες σε σειρά. Ξεκινάει ο πρώτος πηδώντας μαζί με το καφάσι και διανύοντας μία απόσταση, επιστρέφει και δίνει το καφάσι στον επόμενο. Όποια Ενωμοτία σπάσει το καφάσι της αποκλείεται.

119. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΤΡΙΠΟΔΑ

Υλικά: 3 κοντάρια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σε παράταξη κατ' Ενωμοτίες. Σε απόσταση 10 m περίπου μπροστά από κάθε Ενωμοτία έχουμε στήσει ένα τρίποδο με τα κοντάρια. Κάθε πρόσκοπος πρέπει να τρέξει, να περάσει με προσοχή κάτω από το τρίποδο, χωρίς να ρίξει τα κοντάρια και να δώσει τη θέση του στον επόμενο. Όποιος τα ρίξει ξαναστήνει το τρίποδο και ξαναπροσπαθεί μέχρι να περάσει.

120. ΝΤΥΣΟΥ – ΓΔΥΣΟΥ ΚΙ ΑΛΛΑΞΕ

Υλικά: 1 πολύ φαρδύ παντελόνι, 1 πολύ φαρδύ πουκάμισο, 1 μεγάλο καπέλο, 1 ζευγάρι παπούτσια τουλάχιστον 45 νούμερο και 1 ομπρέλα για κάθε Ενωμοτία, καθώς και ορισμένα εμπόδια

Περιγραφή: Η ομάδα στέκεται κατ' Ενωμοτίες. Μπροστά από κάθε Ενωμοτία βρίσκεται το παντελόνι, το πουκάμισο, τα παπούτσια, η ομπρέλα και το καπέλο. Με το σύνθημα ξεκινάει ο πρώτος, φοράει τα ρούχα και τα παπούτσια, ανοίγει την ομπρέλα και προσπαθεί να περάσει τα εμπόδια, να γυρίσει πίσω, να κλείσει την ομπρέλα, να γδυθεί και να δώσει τη θέση του στον επόμενο, ο οποίος ντύνεται, ανοίγει την ομπρέλα και ξεκινάει κ.ο.κ. Όσο πιο φαρδιά είναι τα ρούχα τόσο πιο αστείο είναι το θέαμα.

Παραλλαγή: Η αλλαγή ρούχων γίνεται με τους δύο προσκόπους όρθιους και ανεβασμένους στην ίδια καρέκλα.

121. ΧΙΩΤΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σχηματίζουν ζευγάρια κατ' Ενωμοτίες. Τα δύο παιδιά κάθε ζευγαριού έχουν δεμένα μεταξύ τους από ένα χέρι και ένα πόδι. Διατρέχουν μία διαδρομή και επιστρέφουν δίνοντας τη θέση τους στους επόμενους.

Παραλλαγή: Στην αλλαγή να φεύγει ο πρώτος του ζευγαριού και να τον αντικαθιστά στο ζευγάρι ο τρίτος.

122. ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΜΕ ΚΟΝΤΑΡΙΑ



Υλικά: 2 κοντάρια ανά 3 προσκόπους

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε τριάδες. Οι δύο κρατούν τα κοντάρια σαν φορείο (ο ένας τη μία άκρη του κονταριού και ο άλλος την άλλη). Ο τρίτος, ο πιο ελαφρύς ανεβαίνει πατώντας με το ένα πόδι του στο ένα κοντάρι και με το άλλο στο άλλο και στηρίζεται με τις παλάμες του στους ώμους του μπροστινού. Τα «άρματα» παίρνουν θέση στην αφετηρία και αρχίζει η αρματοδρομία.

123. ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΚΑΡΟΤΣΑΚΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο πιο ελαφρύς γέρνει μπροστά, πέφτει στα γόνατα και ακουμπά τις παλάμες του στο έδαφος. Ο άλλος στέκεται πίσω του, του πιάνει τα πόδια και τα σηκώνει στον αέρα, έτσι ώστε ο μπροστινός να περπατά πλέον με τις παλάμες «καροτσάκι». Τα «άρματα» παίρνουν θέση στην αφετηρία και κερδίζει το ζευγάρι που έφτασε πρώτο στον τερματισμό.

124. Ο ΜΥΛΟΣ



Υλικά: 1 κοντάρι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται κατ' Ενωμοτίες. Μπροστά από κάθε Ενωμοτία και σε απόσταση 8 – 10 m, υπάρχει το κοντάρι με το σημαϊάκι της. Με το σύνθημα ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας ξεκινάει, φτάνει στο κοντάρι, κάνει ένα γύρο, επιστρέφει, πιάνει τον δεύτερο, τρέχουν μαζί, φτάνουν στο κοντάρι, κάνουν το γύρο του κονταριού, επιστρέφουν, πιάνουν τον τρίτο κ.ο.κ.

125. ΔΡΟΜΟΣ ΕΝΟΣ ΠΟΔΙΟΥ



Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κατ' Ενωμοτίες, ο ένας πίσω από τον άλλον. Εκτός του Ενωμοτάρχη, που έχει ελεύθερα τα χέρια του, οι επόμενοι πιάνουν με το αριστερό τους χέρι το αριστερό πόδι του μπροστινού τους. Με το σύνθημα τρέχουν τη διαδρομή κουτσό ως τον τερματισμό. Η Ενωμοτία ακυρώνεται, αν άλλο αριστερό πόδι εκτός του Υπενωμοτάρχη που είναι ο τελευταίος πατήσει στο έδαφος.

126. ΒΑΡΕΛΑΚΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ενωμοτίες στέκονται στη σειρά, έτοιμες για σκυταλοδρομία. Όλοι σκύβουν «βαρελάκια» εκτός από τον τελευταίο, ο οποίος πρέπει να πηδήξει πάνω από ένα – ένα τα «βαρελάκια», να φτάσει μπροστά, να γίνει κι αυτός «βαρελάκι» και να περάσει ο επόμενος, κ.ο.κ. μέχρι να τελειώσουν όλοι.

127. Η ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ

Υλικά: 1 μπάλα ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία μπαίνει στη σειρά. Η μπάλα στον πρώτο, που με το σύνθημα την πετά προς τα πίσω για τον τελευταίο. Αυτός πιάνει τη μπάλα σταθερά στον αέρα, περνά κάτω από τα πόδια όλων των παιδιών της Ενωμοτίας και βγαίνει μπροστά κ.ο.κ. Αν ο τελευταίος δεν πιάσει σταθερά την μπάλα πριν αυτή πέσει στο έδαφος, τότε η μπάλα επιστρέφεται στον πρώτο για να την ξαναπετάξει μέχρι ο τελευταίος να την πιάσει σταθερά.

128. Η ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΔΑΡΟΥΣΑ

Υλικά: 2 μαδέρια για κάθε Ενωμοτία και 2 σχοινιά περίπου 2 m για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Η Ενωμοτία ακουμπάει τα μαδέρια στο έδαφος, παράλληλα μεταξύ τους και σε απόσταση περίπου 40 cm το ένα από το άλλο. Κατόπιν κάτω από κάθε μαδέρι περνάει τόσα σχοινιά όσοι και οι πρόσκοποι. Τις άκρες κάθε σχοινιού τις δένει μεταξύ τους, ώστε το σχοινί να σχηματίσει κύκλο. Τέλος όλοι οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας ανεβαίνουν στα μαδέρια, πατώντας το δεξί τους πόδι στο ένα μαδέρι και το αριστερό στο άλλο και κρατώντας με το δεξί τους χέρι το ένα σχοινί και με το αριστερό το άλλο. Με το σύνθημα ξεκινούν με συγχρονισμό, σηκώνοντας όλοι μαζί πρώτα το ένα πόδι και ταυτόχρονα το μαδέρι τραβώντας όλα τα σχοινιά και κατόπιν το ίδιο με το άλλο πόδι κ.ο.κ.

129. ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παίζεται από 2 ομάδες μεγάλων παιδιών. Η μία ομάδα είναι η «μακριά γαϊδούρα» και η άλλη οι «αναβάτες». Σκοπός των «αναβατών» είναι να ανέβουν όλοι πάνω στη «μακριά γαϊδούρα», χωρίς να πέσει κανείς, ενώ σκοπός της «μακριάς γαϊδούρας» είναι να τους αντέξει. Ένα παιδί που δεν ανήκει σε καμία ομάδα, κάνει το «μαξιλάρι», ακουμπώντας με την πλάτη σε τοίχο ή άλλο σταθερό σημείο. Τα παιδιά της «μακριάς γαϊδούρας» σκύβουν μπροστά, οριζοντιώνοντας την πλάτη τους και ο καθένας αγκαλιάζει σφιχτά τη μέση του μπροστινού του, προσέχοντας να έχει καλυμμένο στο πλάι το κεφάλι του και πατώντας γερά με τα πόδια σε διάσταση. Ο μπροστινός αγκαλιάζει το «μαξιλάρι». Με το σύνθημα, ο πρώτος «αναβάτης» φωνάζει «Μακριά γαϊδούρα!». Παίρνει φόρα, πηδάει «βαρελάκι» πάνω από τον τελευταίο της «μακριάς γαϊδούρας» και προσπαθεί να προσγειωθεί όσο πιο μπροστά μπορεί στη σειρά. Αν κατά την πτώση δεν καταφέρει να στηριχτεί και κάποιο μέρος του σώματός του ακουμπήσει στο έδαφος, η ομάδα του χάνει. Όμοια, αν κάποιος από τη «μακριά γαϊδούρα» δεν αντέξει και πέσει κάτω, η δική του ομάδα χάνει. Αλλιώς, παίρνει σειρά ο επόμενος των «αναβατών». Αν έχουν ανέβει όλοι οι «αναβάτες και η «μακριά γαϊδούρα» αντέχει, τότε για να αναδειχθεί ο νικητής, ο πρώτος «αναβάτης» δείχνει με τα δάχτυλά του έναν αριθμό και ο πρώτος της μακριάς γαϊδούρας μαντεύει αν είναι μονός ή ζυγός, με μάρτυρα το «μαξιλάρι». Αν νικήσει η «μακριά γαϊδούρα», οι ομάδες αλλάζουν ρόλους, αλλιώς συνεχίζουν όπως πριν. Προσοχή μη χτυπήσει κανείς!

130. ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, που στέκονται αντιμέτωπες σε δύο παράλληλες γραμμές σε απόσταση 15 m μεταξύ τους. Ανάμεσα στις δύο γραμμές και στη μέση της απόστασης έχουμε χαράξει έναν κύκλο διαμέτρου 1,5 m. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Σε κάθε ομάδα δίνουμε έναν αριθμό σε κάθε παιδί, αρχίζοντας από το 1 και προχωρώντας το 2, το 3 κ.ο.κ. Το παιχνίδι αρχίζει με τον Αρχηγό να φωνάζει έναν αριθμό. Τα παιδιά που άκουσαν τον αριθμό τους προσπαθούν, χωρίς να πατήσουν μέσα στον κύκλο, να πάρουν το μαντήλι και να το φέρουν πίσω στη γραμμή της ομάδας τους, η οποία έτσι κερδίζει 1 πόντο. Αν κάποιος πατήσει μέσα στον κύκλο, τότε κερδίζει 1 πόντο η αντίπαλη ομάδα. Αν κάποιος πάρει το μαντήλι και ο αντίπαλός του προλάβει και τον αγγίξει, πριν φτάσει στη γραμμή της ομάδας του, τότε κερδίζει πόντο η αντίπαλη ομάδα. Ο Αρχηγός μπορεί να φωνάξει και δεύτερο ή και τρίτο αριθμό, ενώ οι προηγούμενοι παίζουν.

Παραλλαγή: Οι αριθμοί να δίνονται με σήματα μορς ή βραχιόνων.

131. ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΙ ΚΑΙ ΚΡΟΤΑΛΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή:

Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες, τους «κροκόδειλους» και τους «κροταλίες». Στο έδαφος έχουμε χαράξει δύο παράλληλες γραμμές που απέχουν μεταξύ τους 3 - 4 m («φωλιές»), στη μία από τις οποίες παρατάσσονται οι «κροκόδειλοι» και στην άλλη οι «κροταλίες». Σε απόσταση 10 – 15 m πίσω από κάθε «φωλιά» έχουμε χαράξει μία δεύτερη παράλληλη γραμμή («καταφύγιο»). Ο Αρχηγός αρχίζει να διηγείται μία ιστορία της ζούγκλας. Όποτε ακούγεται η λέξη «κροκόδειλος», οι «κροκόδειλοι» κυνηγούν τους «κροταλίες» και προσπαθούν να τους αγγίξουν πριν φτάσουν στο «καταφύγιο» τους (όποιος φτάσει εκεί δεν κινδυνεύει), οπότε κερδίζουν 1 πόντο. Ακριβώς το αντίστροφο γίνεται όταν ακούγεται η λέξη «κροταλίας». Η ιστορία μπορεί να κρύβει εκπλήξεις (π.χ. λέξεις όπως κρότος, κροκός κρουασάν κ.α.). Νικήτρια η ομάδα που θα συμπληρώσει ορισμένο αριθμό πόντων.

132. ΦΛΙΚ – ΦΛΟΚ - ΦΛΑΚ

Υλικά: 1 κοντάρι για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή:

Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο, κρατώντας με το δεξί τους χέρι το κοντάρι τους. Όποτε ο Αρχηγός πει «φλικ», όλοι αφήνουν αμέσως το κοντάρι τους, και πιάνουν το κοντάρι του διπλανού τους προς τα δεξιά. Όταν πει «φλοκ», πιάνουν το κοντάρι του διπλανού τους προς τα αριστερά. Όταν πει «φλακ» αφήνουν το κοντάρι τους, κάνουν μία γρήγορη περιστροφή γύρω από τον εαυτό τους και ξαναπιάνουν το κοντάρι τους πριν πέσει. Όποιος βρεθεί χωρίς κοντάρι βγαίνει από το παιχνίδι. Τα «φλικ», «φλοκ» και «φλακ» συνεχίζονται όλο και πιο γρήγορα μέχρι να βγει ο τελικός νικητής.

133. ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ

Υλικά: Καρέκλες, κατά 1 λιγότερες από τους παίκτες και 1 CD Player ή ραδιόφωνο

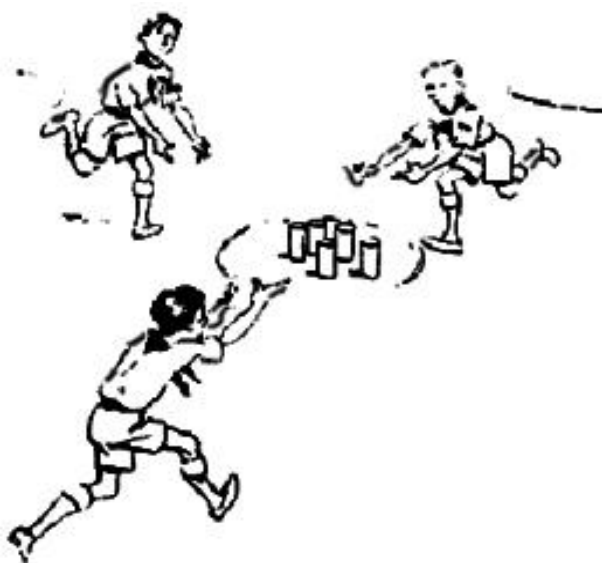
Περιγραφή: Βάζουμε τις καρέκλες σε κύκλο με μέτωπο προς τα έξω. Αρχίζει να παίζει η μουσική και τα παιδιά τρέχουν γύρω – γύρω από τις καρέκλες. Ξαφνικά η μουσική σταματάει. Όλοι προσπαθούν να προλάβουν να καθίσουν σε μία καρέκλα. Όποιος μείνει όρθιος βγαίνει από το παιχνίδι παίρνοντας μαζί του μία καρέκλα. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος.

134. Ο ΚΥΚΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ

Υλικά: Χαρτάκια με ερωτήσεις ή απαιτήσεις, τουλάχιστον διπλάσια από τα παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο με μέτωπο προς το κέντρο και όλα εκτός από ένα τοποθετούν μπροστά τους τα καπέλα τους. Στο κέντρο μπαίνει ένα καπέλο που περιέχει τα χαρτάκια. Τα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν γύρω – γύρω και με το σφύριγμα όλοι προσπαθούν να πάρουν θέση στον κύκλο, πίσω από ένα καπέλο. Όποιος δεν τα καταφέρει πάει στο κέντρο και διαλέγει χαρτάκι από το καπέλο. Αν απαντήσει στην ερώτηση συνεχίζει, αλλιώς βγαίνει από το παιχνίδι, παίρνοντας μαζί του ένα καπέλο. Νικητής όποιος μείνει τελευταίος.

135. ΤΑ ΛΑΦΥΡΑ



Υλικά: -

Περιγραφή: Χαράσσουμε στο έδαφος έναν κύκλο διαμέτρου 5 – 8 m. Στο κέντρο τοποθετούμε διάφορα αντικείμενα (π.χ. μαντήλια ή μπερέ) κατά 1 λιγότερο από τα παιδιά. Όλοι αρχίζουν να γυρίζουν τροχάδην γύρω από τον κύκλο. Με το σφύριγμα τρέχουν προς το κέντρο του κύκλου και προσπαθούν να πάρουν ένα αντικείμενο. Όποιος δεν τα καταφέρει βγαίνει από το παιχνίδι μαζί με ένα αντικείμενο. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος.

Παραλλαγή: Αντί για σφυρίγματα να υπάρχει μουσική που να σταματάει.

136. ΟΙ ΨΕΙΡΕΣ



Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Οι παίκτες συγκεντρώνονται μέσα σε έναν κύκλο. Αυτός που ξεκινάει το παιχνίδι ρίχνει τη μπάλα προς τα πάνω, έτσι ώστε να πέσει περίπου στο κέντρο του κύκλου ενώ ταυτόχρονα φωνάζει το όνομα ενός παιδιού. Το παιδί που άκουσε το όνομά του προσπαθεί να πιάσει τη μπάλα ενώ οι υπόλοιποι τρέχουν να σωθούν. Όταν την πιάσει φωνάζει δυνατά «Στοπ». Όλοι μένουν ακίνητοι εκεί που είναι κι αυτός σημαδεύει κάποιον με τη μπάλα και προσπαθεί να τον πετύχει. Αν τα καταφέρει, τότε αυτός που χτυπήθηκε παίρνει μία «ψείρα», αλλιώς παίρνει την «ψείρα» αυτός που αστόχησε.

137. ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας φύλακας στέκεται με πλάτη προς τα υπόλοιπα παιδιά, που στέκονται σε μία γραμμή, σε απόσταση περίπου 15 m από το φύλακα. Με το σύνθημα, όλα τα παιδιά τρέχουν προς το μέρος του φύλακα. Ξαφνικά, ενώ τα παιδιά προχωρούν προς αυτόν, ο φύλακας φωνάζει «αλτ» και γυρίζει απότομα. Τότε όλα τα παιδιά σταματούν στην θέση που βρίσκονται και μένουν ακίνητα σαν αγάλματα. Ο φύλακας στέλνει πίσω στη γραμμή των 15 m ή βγάζει από το παιχνίδι όποιον αντιληφθεί να κινείται. Ξαναγυρίζει και το παιχνίδι συνεχίζεται. Όποιο παιδί καταφέρει να φτάσει τον φύλακα, παίρνει τη θέση του.

Παραλλαγή: 1) Όταν γυρίζει ο φύλακας, φωνάζει ένα παράγγελμα π.χ. «στα τέσσερα», «κουτσό», «με την κοιλιά», «στα γόνατα» κλπ. Τότε όλα τα παιδιά σταματούν απότομα και παίρνουν την στάση που άκουσαν. 2) Ο φύλακας περπατάει, τα παιδιά τον ακολουθούν, μετράει ως το 3, φωνάζει «αλτ» και γυρίζει ξαφνικά, οπότε τα παιδιά «παγώνουν» σαν αγάλματα. Όποιος κουνηθεί βγαίνει.

138. ΑΛΥΣΙΔΑ ΜΕ ΡΟΥΧΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Με το σύνθημα, κάθε Ενωμοτία προσπαθεί σε ορισμένο χρόνο να φτιάξει τη μακρύτερη αλυσίδα, χρησιμοποιώντας οτιδήποτε φορούν πάνω τους τα παιδιά (μαντήλια, μπουφάν, πουκάμισα, μπλούζες κ.α.). Τα ρούχα αρκεί απλώς να ακουμπάνε το ένα με το άλλο και να απλώνονται σε μάκρος.

Παραλλαγή: 1) Στην αλυσίδα να μπορούν να πάρουν μέρος και οι πρόσκοποι χρησιμοποιώντας το σώμα τους 2) Ο αγώνας να είναι ποιος θα φτάσει πρώτος σε ορισμένη απόσταση.

139. ΚΑΤΑΚΤΗΤΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ

Υλικά: 1 μπάλα ή 1 μπαλάκι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Με το σύνθημα, ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας πετάει τη μπάλα όσο γίνεται πιο ψηλά και μπροστά ώστε τρέχοντας να την ξαναπιάσει χωρίς να κτυπήσει στο έδαφος. Με το πιάσιμο κοκαλώνει. Εκεί παραδίδει την μπάλα στον επόμενο για να συνεχίσει την κατάκτηση του εδάφους κατ' αυτόν τον τρόπο. Αν η μπάλα πέσει στο έδαφος, επιστρέφεται στο προηγούμενο σημείο, όπου περιμένει ακόμα ο προηγούμενος. Κερδίζει η Ενωμοτία που προχώρησε περισσότερο από την αρχική θέση.

140. ΤΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΣΧΟΙΝΙΟΥ

Υλικά: Ένα αρκετά μεγάλο κομμάτι χονδρού σκοινιού

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες, που στέκονται αντιμέτωπες από τη μία κι από την άλλη μεριά μίας γραμμής που έχουμε χαράξει στο έδαφος. Πάνω στη γραμμή είναι κουλουριασμένο το σκοινί με τις άκρες του να φαίνονται στις δύο μεριές της γραμμής. Με την έναρξη του παιχνιδιού, κάθε ομάδα προσπαθεί να τραβήξει προς την πλευρά της όσο περισσότερο σκοινί μπορεί.

141. ΠΗΔΑ ΤΟ ΣΧΟΙΝΙ

Υλικά: 1 σχοινί που έχει δεμένο στην άκρη του ένα μπαλάκι

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο. Ένα παιδί στο κέντρο, κρατάει το σχοινί που έχει στην άκρη του δεμένο το μπαλάκι. Το παιδί στο κέντρο γυρνάει γύρω – γύρω το σχοινί, που έχει μήκος όσο η ακτίνα του κύκλου. Τα άλλα παιδιά πρέπει να αποφεύγουν το κτύπημα της μπάλας πηδώντας ελαφρά, χωρίς όμως να φύγουν από την νοητή ακτίνα του κύκλου. Όποιο παιδί χτυπηθεί από το μπαλάκι βγαίνει από το παιχνίδι.

Παραλλαγή: Το παιδί που γυρίζει γύρω – γύρω το μπαλάκι έχει δεμένα τα μάτια του. Όποιος χτυπηθεί είναι υποχρεωμένος να φωνάξει μία λέξη ή να βγάλει μία κραυγή ζώου, που θα του υποδείξει ο πρόσκοπος με τα δεμένα μάτια. Από τη φωνή αυτή ο πρόσκοπος με τα δεμένα μάτια προσπαθεί να καταλάβει ποιος φώναξε και να τον ονομάσει. Αν το επιτύχει αλλάζουν θέση.

142. Ο ΒΟΑΣ

Υλικά: 1 σχοινί 10 – 15 m για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες κρατούν το σχοινί (το «βόα»), ο Ενωμοτάρχης τη μία άκρη, ο Υπενωμοτάρχης την άλλη και οι υπόλοιποι ενδιάμεσα. Με το σύνθημα προσπαθούν να κυκλώσουν προσκόπους άλλων Ενωμοτιών, ενώνοντας τις άκρες του σχοινιού και κλείνοντας τον κύκλο. Όσοι βρεθούν μέσα στο «βόα» βγαίνουν από

το παιχνίδι, όπως και όσοι αφήσουν το σχοινί από τα χέρια τους. Οι άλλες Ενωμοτίες με τη σειρά τους προσπαθούν να κάνουν το ίδιο, οπότε γίνεται χαμός.

Παραλλαγή: Αντί για ένα σχοινί υπάρχουν πολλά μικρότερα και οι πρόσκοποι είτε τα δένουν μεταξύ τους είτε τα κρατούν στη σειρά ο ένας τη μία άκρη και ο άλλος την άλλη σχηματίζοντας το «βόα».

143. ΤΟ ΦΙΔΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι στέκονται σε σειρές κατ' Ενωμοτίες. Το αριστερό χέρι κάθε παιδιού περνάει κάτω από τα πόδια του και το δεξί πιάνει το αριστερό χέρι του μπροστινού του. Ο τελευταίος της σειράς περνά πίσω στη ζώνη του ένα μαντήλι. Με το σύνθημα κάθε «φίδι» προσπαθεί να «δαγκώσει την ουρά» των άλλων «φιδιών», παίρνοντας με το ελεύθερο δεξί χέρι του πρώτου το μαντήλι του τελευταίου της άλλης Ενωμοτίας. Όποια Ενωμοτία χάσει το μαντήλι της ή διαλύσει την αλυσίδα της βγαίνει από το παιχνίδι.

144. ΑΝΤΙΘΕΤΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ (ΠΑΝΔΑΙΜΟΝΙΟ)

Υλικά: Χαρτάκια με αντίθετες εντολές, όπως «Άνοιξε την πόρτα της εστίας», «Μην αφήσεις κανένα να ανοίξει την πόρτα της εστίας», «Κάθισε στο πάτωμα», «Μην αφήσεις κανένα να καθίσει στο πάτωμα» κ.ο.κ.

Περιγραφή: Μοιράζουμε στον καθένα από ένα διπλωμένο χαρτάκι. Με το πρώτο σφύριγμα ανοίγουν όλοι τα χαρτάκια και προσπαθούν να εκτελέσουν τις εντολές. Στο δεύτερο σφύριγμα επιστρέφουν στον πάγκο τους.

145. ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ

Υλικά: Μπαλόνια

Περιγραφή: Οι παίχτες χωρίζονται σε δυο ομάδες, τους «καταστροφείς» και τους «υπερασπιστές». Ένα μπαλόνι πετιέται στον αέρα και οι «καταστροφείς» προσπαθούν να το σπάσουν, ενώ οι «υπερασπιστές» να το σώσουν με οποιονδήποτε τρόπο. Όταν το μπαλόνι σκάσει οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

146. ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο πιο ελαφρύς ανεβαίνει στην πλάτη του άλλου, βάζει το μαντήλι στη ζώνη του και είναι ο «ιππότης», ενώ ο άλλος είναι το «άλογο». Όλα τα ζευγάρια διασκορπίζονται στο χώρο. Με το σύνθημα, οι «ιππότες» προσπαθούν να αρπάξουν το μαντήλι των άλλων «ιπποτών». Τα «άλογα» δεν μπορούν να αρπάξουν μαντήλια, μπορούν όμως να κάνουν ελιγμούς και κινήσεις, επιθετικές ή αμυντικές, σε συνεργασία με τον «ιππότη».

147. ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ

Υλικά: 1 φουσκωμένο μπαλόνι, δεμένο με σπάγκο μήκους 1 m για κάθε παιδί

Περιγραφή: Όλοι σκορπίζονται στο χώρο και δένουν στον αστράγαλό τους το σπάγκο, έτσι ώστε το μπαλόνι να ακουμπάει στο έδαφος. Με το σύνθημα, κάθε παιδί κυνηγά τα υπόλοιπα και προσπαθεί να πατήσει και να σκάσει το μπαλόνι τους. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος και καταφέρει να επιβιώσει από τη ... σφαγή.

Παραλλαγή: Αντί για μπαλόνια χαρτονένια ψάρια. Ή το ίδιο παιχνίδι με κουτσό.

148. ΤΑ ΜΙΚΡΟΒΙΑ

Υλικά: 2 μανταλάκια για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Τα παιδιά σκορπίζονται στο χώρο κρατώντας το καθένα στα χέρια του 2 μανταλάκια («μικρόβια»). Με το σύνθημα κάθε παιδί προσπαθεί να κολλήσει τα δικά του «μικρόβια» σε άλλα παιδιά (να μαγκώσει τα μανταλάκια του στα ρούχα τους) και να αποφύγει τα «μικρόβια» που προσπαθούν να του «κολλήσουν» οι άλλοι. Το παιχνίδι λήγει σε 1 λεπτό με νικητή αυτόν που έχει πάνω του τα λιγότερα «μικρόβια».

149. ΚΥΝΗΓΙ ΠΟΥΛΙΩΝ

Υλικά: Χαρτάκια με τα ονόματα πουλιών

Περιγραφή: Στην πλάτη κάθε παιδιού καρφισώνουμε ένα χαρτάκι με το όνομα ενός πουλιού. Με το σύνθημα, κάθε παιδί προσπαθεί να διαβάσει τα χαρτάκια των άλλων, φυλάγοντας συγχρόνως την πλάτη του ώστε να μη του διαβάσουν το δικό του. Όποια Ενωμοτία καταγράψει τα περισσότερα πουλιά κερδίζει.

Παραλλαγή: Το ίδιο με κομμένες διαφημίσεις από περιοδικά και εφημερίδες

150. ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΤΑΜΠΟΥ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Ένα παιδί ορίζεται «κυνηγός» και προσπαθεί να κτυπήσει με τη μπάλα οποιοδήποτε από τα υπόλοιπα. Για να προφυλαχθεί κάποιος, μπορεί να πάρει μια στάση «ταμπού», που ορίζεται στην αρχή του παιχνιδιού π.χ. να σηκώσει το δεξί πόδι, να πέσει κάτω με την πλάτη, να πιάσει με το δεξί του χέρι το αριστερό του πόδι κλπ. Τα όρια του γηπέδου είναι προκαθορισμένα και όποιο παιδί τα περάσει θεωρείται κτυπημένο. Όποιος κτυπηθεί παίρνει την θέση του «κυνηγού».

Παραλλαγή: Ο «κυνηγός» μπορεί να κτυπάει ένα παιδί όταν είναι μόνο του, μόλις όμως το παιδί αυτό πιαστεί με κάποιο άλλο δεν έχει δικαίωμα να το κτυπήσει.

151. ΚΟΤΑ - ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΛΕΠΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα από τα παιδιά είναι η «αλεπού». Τα υπόλοιπα («κοτόπουλα») μπαίνουν στη σειρά και πιάνονται από τη μέση. Ο πρώτος («κότα») προστατεύει τα

«κοτόπουλα», ανοίγοντας στα πλάγια τα χέρια του και εμποδίζοντας την «αλεπού». Η «αλεπού» μπορεί να πιάσει μόνο το τελευταίο «κοτόπουλο». Τα «κοτόπουλα» μετακινούνται δεξιά - αριστερά, χωρίς να αφήνουν τη μέση του μπροστινού τους, για να αποφύγουν το πιάσιμο της «αλεπούς». Όταν η «αλεπού» πιάσει το τελευταίο «κοτόπουλο», τότε η «αλεπού» γίνεται «κοτόπουλο» και η «κότα» γίνεται «αλεπού».

152. ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΗ

Υλικά: Μαντήλι

Περιγραφή: Σαν το απλό κυνηγητό. Ο κυνηγός κάθε φορά κυνηγάει ένα παιδί, ανάμεσα σε όλα, με τη διαφορά ότι ο κυνηγός είναι υποχρεωμένος να αλλάξει στόχο και να κυνηγήσει εκείνο το παιδί που πέρασε μεταξύ αυτού και του παιδιού που κυνηγούσε. Για να διακρίνεται ο κυνηγός κρατάει ένα μαντήλι και όταν πιάσει ένα παιδί του το δίνει και γίνεται εκείνο κυνηγός.

153. ΑΛΕΠΟΥ – ΚΟΤΑ - ΚΟΤΕΤΣΙ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό είναι ωραίο όταν παίζεται με πολλά παιδιά. Ένα από αυτά είναι η «αλεπού» και ένα άλλο η «κότα». Τα υπόλοιπα παιδιά είναι το «κοτέτσι». Μπαίνουν σε σειρές (π.χ. τετράδες ή πεντάδες), αραιώνουν, στοιχίζονται και ζυγίζονται, έτσι ώστε με έκταση των χεριών να μπορούν να σχηματίζουν διαδρόμους, τόσο μεταξύ των σειρών, όσο και μεταξύ των ζυγών. Οι διάδρομοι, από σειρές σε ζυγούς και αντίστροφα, αλλάζουν, όταν όλοι συγχρόνως κάνουν στροφή 90°. Με το σφύριγμα αρχίζει η καταδίωξη. «Αλεπού» και «κότα», μπορούν να μπαينوβγαίνουν στους διαδρόμους του «κοτετσιού», αλλά όχι να περνούν κάτω από τα τεντωμένα χέρια των παιδιών. Ο Αρχηγός ξαφνικά σφυρίζει και τότε τα παιδιά που σχηματίζουν τους διαδρόμους κάνουν στροφή 90° γύρω από τον εαυτό τους, οπότε οι διάδρομοι αλλάζουν και τα πράγματα περιπλέκονται.

154. ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΟ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Τα παιδιά, τα οποία πρέπει να είναι αρκετά, στέκονται σε κύκλο, με μέτωπο προς το κέντρο. Ο Αρχηγός τα αριθμεί π.χ. ανά 5, αρχίζοντας από κάποιον που παίρνει το 1, ο επόμενος το 2, κατόπιν το 3, το 4, το 5 και οι επόμενοι πάλι το 1, το 2, το 3 κλπ. μέχρι να κλείσει ο κύκλος (έτσι π.χ. μπορεί αν έχουμε 25 παιδιά να υπάρχουν στον κύκλο 5 διαδοχικές πεντάδες). Ο Αρχηγός φωνάζει έναν αριθμό (ή σφυρίζει τελείες με τη σφυρίχτρα) π.χ. το 3. Τότε όσοι έχουν το 3 κάνουν ένα βήμα πίσω, βγαίνουν έξω από τον κύκλο, στρίβουν δεξιά και προσπαθούν να πιάσουν τον αριθμό 3 που είναι μπροστά τους και να ξεφύγουν από τον αριθμό 3 που είναι πίσω τους. Όποιος πιαστεί βγαίνει από το παιχνίδι και γίνεται νέα αριθμηση.

155. ΓΥΡΟΒΟΛΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σε ζευγάρια σχηματίζουν κύκλο και στέκονται με μέτωπο προς το κέντρο, έτσι ώστε ο δεύτερος κάθε ζευγαριού να στέκεται πίσω από τον πρώτο, ο οποίος έχει τα πόδια σε διάσταση. Στο κέντρο του κύκλου βρίσκεται ένα μαντήλι. Με το σφύριγμα κάθε δεύτερος τρέχει προς τα δεξιά και γύρω από τον κύκλο, φτάνει στον πρώτο του ζευγαριού του, περνά κάτω από τα πόδια του και προσπαθεί να πάρει πρώτος το μαντήλι, για να κερδίσει 1 πόντο. Παίζεται και ατομικά και Ενωμοτικά.

156. ΔΥΑΔΕΣ – ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό είναι πιο ωραίο με πολλά παιδιά. Τα παιδιά σκορπίζονται στο χώρο. Ο Αρχηγός αρχίζει να σφυρίζει παύλες με τη σφυρίχτρα. Τα παιδιά προσπαθούν γρήγορα να σχηματίσουν γκρουπ με τόσα μέλη, όσα και ο αριθμός των σφυριγμάτων. Όσοι ... περισσεύουν βγαίνουν από το παιχνίδι, μέχρι να αναδειχθούν οι νικητές (οι δύο τελευταίοι)

157. ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΒΑΓΟΝΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν «τραίνα» (τριάδες ή δυάδες, ανάλογα με το τι έχουμε συμφωνήσει) και σκορπίζονται στο χώρο, εκτός από δύο που είναι μόνοι τους, οι οποίοι είναι ο «κυνηγός» και το «χαμένο βαγόνι». Με το σύνθημα, ο «κυνηγός» καταδιώκει το «χαμένο βαγόνι», το οποίο ψάχνει να βρει ένα «τραίνο» για να προσκολληθεί. Αν τα καταφέρει, τότε το πρώτο βαγόνι του «τραίνου» είναι υποχρεωμένο να φύγει και να γίνει αυτό το «χαμένο βαγόνι» κ.ο.κ.

158. ΤΑ ΤΡΙΓΩΝΑ ΤΗΣ ΕΥΓΕΝΕΙΑΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τρεις πρόσκοποι από κάθε Ενωμοτία σχηματίζουν ένα τρίγωνο κρατώντας ο ένας τα χέρια του άλλου και έχοντάς τα χέρια τους πάντα τεντωμένα. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να μπουν μέσα στα τρίγωνα των άλλων Ενωμοτιών. Οι τρεις μπορούν να στριφογυρίζουν, να κάθονται, να σηκώνονται, ενώ αυτός που προσπαθεί να μπει μέσα δεν μπορεί να τους αγγίξει. Για κάθε επιτυχημένη είσοδο η Ενωμοτία κερδίζει ένα βαθμό.

159. ΑΜΠΑΡΙΖΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παίζεται από 2 ομάδες. Κάθε ομάδα διαλέγει ένα μέρος που είναι η «αμπάριζα» της (π.χ. ένα δέντρο, ένας στύλος κ.α.). Οι δύο «αμπάριζες» απέχουν 25 με 30 m μεταξύ τους. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να βρει αφύλακτη την «αμπάριζα» της άλλης και να την αγγίξει ή να αιχμαλωτίσει όλους τους αντίπαλους της. Αν έστω ένα παιδί ακουμπάει στην «αμπάριζα» του, ο αντίπαλος δεν μπορεί να την αγγίξει. Αν ένα παιδί βγει από την «αμπάριζα» του (έχει πάρει «αμπάριζα») μετά

από τον αντίπαλό του, τότε αν τον αγγίξει τον αιχμαλωτίζει. Όποιος παίρνει «αμπάριζα» πρέπει να το φωνάζει. Ο καθένας βγαίνει από την «αμπάριζα» και επιστρέφει όποτε θέλει για να ξαναπάρει «αμπάριζα». Όταν αιχμαλωτιστεί κάποιος το παιχνίδι σταματάει και ο αιχμάλωτος οδηγείται στη «φυλακή», ένα μέρος 7 – 8 m από την «αμπάριζα» της ομάδας που τον αιχμαλώτισε, από όπου δεν μπορεί να κουνηθεί μέχρι να «ελευθερωθεί», ενώ οι υπόλοιποι επιστρέφουν στις «αμπάριζες» τους. Για να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του, ένα παιδί πρέπει να καταφέρει να αγγίξει έστω έναν από αυτούς. Αν κάποιος μείνει τελευταίος, οι αντίπαλοί του υποχρεώνονται να τον αντιμετωπίζουν ένας – ένας, παίρνοντας όμως «αμπάριζα» μετά από αυτόν.

160. ΜΠΑΝΑΝΟΜΑΧΙΑ

Υλικά: 2 μπανάνες

Περιγραφή: Δύο παίκτες κάθονται πλάτη με πλάτη, ο καθένας με μια μπανάνα στην τσέπη του. Με το σύνθημα βγάζουν την μπανάνα τους και προσπαθούν να την ξεφλουδίσουν χρησιμοποιώντας μόνο το ένα χέρι με στόχο να γυρίσουν πρώτοι και να την λιώσουν στο πρόσωπο του άλλου.

161. ΜΑΞΙΛΑΡΟΜΑΧΙΑ

Υλικά: 2 κουτιά ίδιου μεγέθους ή δύο καρέκλες και 2 μαξιλάρια.

Περιγραφή: Τα κουτιά ή οι καρέκλες τοποθετούνται σε απόσταση 1,5 m το ένα από το άλλο. Κάθε παίκτης στέκεται όρθιος πάνω στο κουτί ή στην καρέκλα και με το σύνθημα αρχίζει να χτυπάει τον άλλον με το μαξιλάρι του, προσπαθώντας να τον κάνει να χάσει την ισορροπία του.

162. ΙΝΔΙΑΝΙΚΗ ΠΑΛΗ



Υλικά: -

Περιγραφή: Δύο παιδιά πατούν πάνω σε μία γραμμή με τα πόδια ανοικτά σε διάσταση. Πιάνονται με το δεξιό χέρι και προσπαθούν ο καθένας να τραβήξει τον άλλο προς το μέρος του. Όποιος μετακινήσει έστω το ένα πόδι από το έδαφος χάνει.

Παραλλαγή: Το ίδιο με τα δύο χέρια

163. ΤΑ ΚΟΚΟΡΙΑ

Υλικά: -

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

Παραλλαγή: Με σταυρωμένα τα χέρια πίσω ή στο στήθος και σε θέση κουτσό ή σε μεγαλύτερο κύκλο με περισσότερα ζευγάρια.

164. ΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΠΡΗΝΗΔΟΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλα τα παιδιά είναι μέσα σε έναν κύκλο στη θέση πρηνηδόν. Κάθε παιδί προσπαθεί να κάνει τον διπλανό του να ακουμπήσει τα γόνατά του στο έδαφος ή να μετακινήσει τα πόδια του. Όποιος χάσει βγαίνει κι έτσι σιγά – σιγά κλείνει ο κύκλος.

165. ΦΩΤΙΑ ΣΤΟΝ ΚΥΚΛΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά πιάνονται ώμο με ώμο γύρω από ένα κύκλο. Με το σύνθημα όλοι τραβούν, ώστε να αναγκάσουν τους αντιπάλους τους να πατήσουν τη γραμμή ή να μπουν μέσα στον κύκλο. Όποιος πατήσει μέσα στον κύκλο χάνει.

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

166. ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ

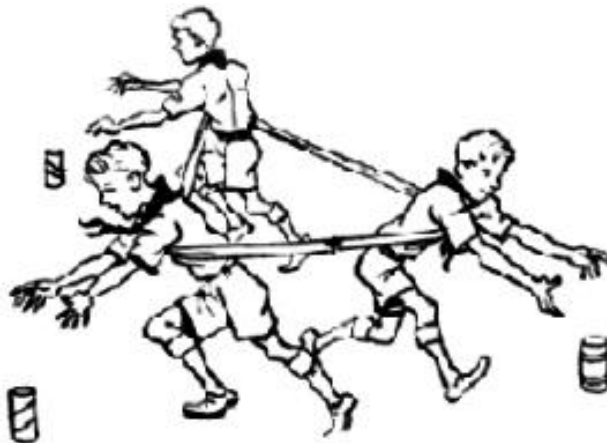


Υλικά: 1 χοντρό σχοινί 20 m

Περιγραφή:

Παίζεται από 2 ομάδες. Στη μέση του σχοινοῦ δένουμε ένα μαντήλι. Δεξιά και αριστερά και σε ίσες αποστάσεις από το μαντήλι χαράσσουμε δύο γραμμές, μία για κάθε ομάδα. Η μία ομάδα πιάνεται από τη μία άκρη του σχοινοῦ και η άλλη από την άλλη. Με το σύνθημα κάθε ομάδα αρχίζει να τραβάει προς τη μεριά της με σκοπό να επικρατήσει και να τραβήξει το μαντήλι πίσω από τη γραμμή της.

167. Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ



Υλικά: Ένα μεγάλο σχοινί δεμένο στις άκρες για να κάνει κύκλο και ένα αντικείμενο για κάθε παιδί (π.χ. το μαντήλι του) ή για κάθε Ενωμοτία (π.χ. ένα κουτί ή το κοντάρι της)

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται ατομικά ή Ενωμοτιακά. Τα παιδιά μπαίνουν μέσα από το σχοινί, το οποίο τεντώνεται στο ύψος της μέσης των παιδιών. Σε απόσταση 2–3 m από την περίμετρο του σχοινού είναι τοποθετημένα τα αντικείμενα. Με το σύνθημα, κάθε παιδί ή ολόκληρη η Ενωμοτία προσπαθεί, σπρώχνοντας με δύναμη, να τραβήξει με το σώμα του το σχοινί και μαζί και τους υπόλοιπους οι οποίοι τραβούν αντίθετα και να καταφέρει να πιάσει το αντικείμενο που έχει μπροστά του.

Παραλλαγή : Αντί να σπρώχνουν με την μέση τους, τα παιδιά στέκονται έξω από το σχοινί και το τραβούν με το ένα χέρι, ενώ με το άλλο προσπαθούν να πιάσουν το αντικείμενο.

168. ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΦΡΟΥΡΙΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά σε κύκλο, με τα πόδια σε διάσταση και μέτωπο προς τα έξω, αποτελούν το «φρούριο». Ένα παιδί στο κέντρο είναι ο «φυλακισμένος», που κρατάει τη μπάλα και προσπαθεί να τη βγάλει από τον κύκλο, περνώντας την κάτω από τα πόδια ενός από τα παιδιά του «φρουρίου», τα οποία προσπαθούν να τον εμποδίσουν σκύβοντας και χρησιμοποιώντας τα χέρια τους. Αν κάποιος κλείσει ή μετακινήσει τα πόδια του ή δεν μπορεί να εμποδίσει τη μπάλα να βγει έξω, τότε αυτός παίρνει τη θέση του «φυλακισμένου».

Παραλλαγή: 1) Τα παιδιά να είναι με μέτωπο προς το κέντρο του «φρουρίου» και ο «πολιορκητής» να είναι απ' έξω και να προσπαθεί να βάλει τη μπάλα μέσα 2) Να υπάρχουν 2 «φυλακισμένοι» ή 2 «πολιορκητές» ή ταυτόχρονα ένας «φυλακισμένος» και ένας «πολιορκητής»

169. ΑΣΠΙΔΟΦΟΡΟΣ

Υλικά: 1 μπαλάκι του τένις και 1 καπάκι κατσαρόλας

Περιγραφή: Ένα παιδί ορίζεται με κλήρο να κρατάει το καπάκι της κατσαρόλας και γίνεται «ασπιδοφόρος». Τα υπόλοιπα παιδιά, σε κύκλο γύρω του, προσπαθούν να

τον πετύχουν με το μπαλάκι, ενώ μπορούν να κάνουν πάσες, να κρύβουν το μπαλάκι κλπ. Ο «ασπιδοφόρος» προφυλάσσεται με την ασπίδα του. Όταν ένα παιδί κατορθώσει και χτυπήσει τον «ασπιδοφόρο» σε οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, γίνεται αυτό «ασπιδοφόρος». Κερδίζει όποιος κρατήσει περισσότερη ώρα την ασπίδα.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με δύο ασπίδες και δύο «ασπιδοφόρους».

170. ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ



Υλικά: 3 – 4 μπαλάκια του τένις για κάθε Ενωμοτία. Μπάλες, κορύνες, κουτιά κλπ., τοποθετημένες σε μία βάση («πύργος»). Γύρω από τον «πύργο» υπάρχει κύκλος διαμέτρου 3 – 4 m («τείχος»). Γύρω από το «τείχος» υπάρχει άλλος μεγαλύτερος κύκλος, διαμέτρου 10 – 12 m («τάφρος»)

Περιγραφή: Μία Ενωμοτία είναι οι «φύλακες του πύργου» και παίρνει θέσεις γύρω και έξω από το «τείχος». Οι υπόλοιπες είναι οι «πολιορκητές» και σχηματίζουν κύκλο γύρω και έξω από την «τάφρο». Από αυτή την απόσταση προσπαθούν με τα μπαλάκια του τένις να ρίξουν τις μπάλες, τις κορύνες και τα κουτιά του «πύργου». Για κάθε κουτί που ρίχνουν οι «πολιορκητές» κερδίζουν 1 πόντο. Οι «φύλακες» αποκρούουν τις βολές και προσπαθούν να πιάσουν σταθερά κάποιο από τα μπαλάκια. Για κάθε μπαλάκι που πιάνουν χάνει 2 πόντους η Ενωμοτία των «πολιορκητών» που το πέταξε και αλλάζει θέσεις με την Ενωμοτία των «φυλάκων».

171. ΤΑ ΧΤΑΠΟΔΙΑ

Υλικά: 3- 4 μπάλες

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες, που παρατάσσονται αντιμέτωπες κατά μήκος δύο παράλληλων γραμμών, οι οποίες σχηματίζουν διάδρομο πλάτους 10 m («θάλασσα»). Στις δύο πλευρές του διαδρόμου στέκονται μοιρασμένοι οι Βαθμοφόροι («πλοκάμια»), κρατώντας μπάλες με τις οποίες θα προσπαθήσουν να χτυπήσουν όσους επιχειρούν να περάσουν απέναντι. Με το σύνθημα τα παιδιά προσπαθούν να περάσουν, με όσο γίνεται μικρότερες απώλειες από τα φαρμακερά «πλοκάμια». Όποιος χτυπηθεί γίνεται κι αυτός «πλοκάμι». Στέκεται ακίνητος και με

τα χέρια του προσπαθεί να ακουμπήσει τους κολυμβητές της αντίπαλης ομάδας. Κερδίζει η ομάδα με τις μικρότερες απώλειες.

172. ΤΑ ΜΠΟΥΛΝΤΟΓΚ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά κάνουν 2 σειρές, που στέκονται αντιμέτωπες και σε απόσταση περίπου 10 m. Στη μέση είναι το «μπουλντόγκ». Τα παιδιά προσπαθούν να περάσουν απέναντι χωρίς να τα πιάσει το «μπουλντόγκ». Αν κάποιο παιδί πιαστεί από το «μπουλντόγκ», τότε γίνεται κι αυτό «μπουλντόγκ» κ.ο.κ. τα «μπουλντόγκ» αυξάνονται και πληθύνονται. Ποιος θα μείνει στο τέλος;

173. ΤΑ ΜΗΛΑ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Δύο παιδιά, από απόσταση 10 m περίπου μεταξύ τους, είναι οι «έξω» και προσπαθούν να χτυπήσουν με τη μπάλα τους «μέσα», δηλαδή τα υπόλοιπα παιδιά, τα οποία είναι ανάμεσά τους. Αν η μπάλα, αφού χτυπήσει στο έδαφος, πετύχει ένα παιδί ή πετύχει το παιδί και μετά χτυπήσει στο έδαφος, τότε το παιδί βγαίνει από το παιχνίδι. Αν όμως το παιδί πιάσει σταθερά τη μπάλα πριν αυτή πέσει στο έδαφος τότε κερδίζει ένα «μήλο», δηλαδή μία ζωή επί πλέον. Όταν μείνει ένας τελευταίος, τότε οι «έξω» έχουν στη διάθεσή τους 10 μπαλιές για να τον βγάλουν. Αν τα καταφέρουν κερδίζουν αυτοί, αλλιώς κερδίζουν οι «μέσα».

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με 2 ομάδες, Η «έξω» κάνει κύκλο διαμέτρου 15 m, μέσα στον οποίο είναι η «μέσα».

174. 1-2-3-4-5

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Ο Αρχηγός πετάει μια μπάλα στον αέρα. Όποιος την πιάσει προσπαθεί να την κρατήσει για λογαριασμό της Ενωμοτίας του, μέχρι ο Αρχηγός να μετρήσει ως το 5. Ταυτόχρονα οι άλλοι προσπαθούν να του την πάρουν κ.ο.κ.

Παραλλαγή: Ο πρόσκοπος που κρατάει τη μπάλα μπορεί να δίνει και πάσες στους προσκόπους της Ενωμοτίας του.

175. ΚΟΡΟΪΔΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Οι παίκτες σε κύκλο μεταβιβάζουν την μπάλα ο ένας στον άλλο. Στο κέντρο ένα παιδί προσπαθεί να «κλέψει» τη μπάλα για να αλλάξει θέση με αυτόν που την έχασε.

Παραλλαγή: Το ίδιο με 2 ομάδες. Το παιχνίδι αρχίζει με αναπήδηση της μπάλας. Η ομάδα που θα πάρει την μπάλα την μεταβιβάζει από παίκτη σε παίκτη. Η αντίπαλη ομάδα προσπαθεί να την κατακτήσει για να κάνει το ίδιο. Νικήτρια η ομάδα που θα την κρατήσει για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα.

176. ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Παιζεται από 2 ομάδες. Στο χώρο καθορίζονται δύο «ασφαλείς περιοχές», μία για κάθε ομάδα. Η πρώτη ομάδα προσπαθεί να κάνει 10 πάσες με τη μπάλα μεταξύ των μελών της, χωρίς να την αποσπάσουν οι αντίπαλοι. Αν τα καταφέρει, τότε κερδίζει 1 πόντο. Κανείς δεν επιτρέπεται να κάνει πάνω από 3 βήματα κρατώντας τη μπάλα ή να την κρατήσει σταθερά πάνω από 3 δευτερόλεπτα. Αν οι αντίπαλοι «κλέψουν» τη μπάλα, κερδίζουν αυτοί 1 πόντο καθώς και την κατοχή της μπάλας και αυτός που την κέρδισε προσπαθεί να χτυπήσει με τη μπάλα αυτόν που την έχασε, πριν ο τελευταίος προλάβει να κρυφτεί στην «ασφαλή περιοχή» του. Αν τα καταφέρει, τότε αυτός που χτυπήθηκε βγαίνει από το παιχνίδι.

177. ΟΙ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ

Υλικά: 2 μαρκαδόροι και 2 χαρτόνια 50 X 50 cm

Περιγραφή: Παιζεται με 2 ομάδες. Τα χαρτόνια τοποθετούνται σε απόσταση 20 – 30 m και αποτελούν τα γκολπόστ κάθε ομάδας. Κάθε ομάδα προσπαθεί να σκοράρει, κάνοντας ένα σταυρό με το μαρκαδόρο της πάνω στο χαρτόνι της άλλης (το χαρτόνι στηρίζεται σε σταθερό σημείο π.χ. σε τοίχο ή δέντρο). Οι παίκτες μπορούν να δίνουν πάσες ή να τρέχουν κρατώντας το μαρκαδόρο. Κράτημα αντιπάλου δεν επιτρέπεται. Ο αμυνόμενος κερδίζει το μαρκαδόρο, αν αφαιρέσει το μαντήλι που έχει στη ζώνη του ο αντίπαλος.

178. ΜΠΑΛΟΝΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπαλόνι

Περιγραφή: Το τέρμα κάθε ομάδας είναι ένας κύκλος διαμέτρου 4 - 5 m στον οποίο δεν επιτρέπεται να πατήσουν οι αμυνόμενοι, αλλά μπορούν να μπουν οι επιτιθέμενοι. Γκολ δέχεται μία ομάδα αν ακουμπήσει το μπαλόνι στο έδαφος οπουδήποτε μέσα στον κύκλο της. Δεν επιτρέπεται το κράτημα του μπαλονιού, παρά μόνο χτυπήματα με τα χέρια.

179. ΚΑΘΙΣΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

Περιγραφή: Σαν το κανονικό ποδόσφαιρο, με τη διαφορά ότι οι παίκτες παίζουν καθιστοί. Η λεκάνη τους ή τα χέρια τους πρέπει συνεχώς να ακουμπούν στο έδαφος, αλλιώς σφυρίζεται φάουλ.

180. ΧΙΩΤΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

Περιγραφή: Ποδόσφαιρο, με τους παίκτες δεμένους δύο – δύο («σαν τους Χιώτες»), πόδι με πόδι ή και χέρι με χέρι με τα μαντήλια τους. Καλό είναι να γίνουν πρόβες βαδίσματος και τρεξίματος.

181. ΑΜΙΛΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

Περιγραφή: Κανονικό ποδόσφαιρο, όμως κάθε ομιλία, φωνή, κραυγή κλπ. σφυρίζεται φάουλ.

182. ΑΚΙΝΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

Περιγραφή: Κάθε ομάδα ορίζει έναν τερματοφύλακα. Ο Αρχηγός ορίζει επίσης ζευγάρια αντιπάλων παικτών, στους οποίους δίνει έναν αριθμό και τους τοποθετεί σε θέσεις μέσα στο χώρο (αμυντικούς, μέσους, επιθετικούς κλπ.). Το παιχνίδι αρχίζει χωρίς κανένας να κινείται. Ο διαιτητής φωνάζει έναν αριθμό και το ζευγάρι των αντιπάλων που έχει αυτόν τον αριθμό τρέχει να πάρει την μπάλα και να βάλει γκολ. Οι τερματοφύλακες είναι οι μόνοι που μπορούν να κινούνται ελεύθερα. Κάποια στιγμή, ο διαιτητής φωνάζει άλλον αριθμό και οι προκάτοχοι της μπάλας πρέπει να σταματήσουν αμέσως όπου κι αν βρίσκονται, για να έρθουν οι άλλοι να πάρουν την μπάλα.

Παραλλαγή: Το ή τα ζευγάρια παίζουν συγχρόνως, μέχρι να σημειωθεί γκολ, οπότε τα ζευγάρια των παικτών γυρίζουν στις αρχικές τους θέσεις και το παιχνίδι ξαναρχίζει με νέα ζευγάρια.

183. ΠΟΛΥΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 2 μπάλες και 1 τέρμα για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Σαν το κανονικό ποδόσφαιρο, με τη διαφορά ότι υπάρχουν 2 μπάλες και πολλά τέρματα, αφού κάθε Ενωμοτία έχει το δικό της τέρμα. Υπάρχει ξεχωριστό σκορ για κάθε Ενωμοτία, ανάλογα με το πόσα γκολ έβαλε και πόσα δέχτηκε. Το παιχνίδι έχει διάρκεια 8 λεπτών και νικήτρια είναι η Ενωμοτία με το καλύτερο σκορ.

184. ΤΣΟΥΒΑΛΟΣΦΑΙΡΟ



Υλικά: 1 μεγάλο τσουβάλι ανά πρόσκοπο και 1 μπάλα

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι χωρίζονται σε δύο ομάδες. Το γήπεδο έχει τέρματα αλλά όχι τερματοφύλακες. Κάθε παίκτης «φοράει» το τσουβάλι στα πόδια του και το παιχνίδι αρχίζει. Όλοι προσπαθούν να κλωτσήσουν τη μπάλα και να βάλουν γκολ. Πολύ γέλιο...

185. ΛΕΚΑΝΟΜΠΑΣΚΕΤ

Υλικά: 2 λεκάνες, 2 καρεκλάκια, 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα εκλέγει ένα παιδί που θα αποτελεί το «καλάθι» της (προτείνεται ο πιο ψηλός και ευκίνητος). Αυτός

ανεβαίνει σ' ένα καρεκλάκι και κρατώντας τη μία λεκάνη μαζεύει τη μπάλα που του ρίχνει η ομάδα του. Ακριβώς απέναντί βρίσκεται η αντίπαλη λεκάνη στην οποία σκοράρουν οι δικοί του. Μπροστά από κάθε λεκάνη ορίζεται ένας χώρος, απ' όπου δεν επιτρέπεται το σουτ. Οι παίκτες παίζουν κανονικά ακολουθώντας τους κανόνες της καλαθοσφαίρισης. Στο ημίχρονο έχουμε «αλλαγή λεκάνης».

186. ΤΥΦΛΟ ΒΟΛΕΪ

Υλικά: 1 μπάλα, 1 σχοινί για φιλέ και 1 σεντόνι

Περιγραφή: Οι κανονισμοί και το γήπεδο είναι όπως του κανονικού βόλεϊ. Το φιλέ όμως είναι ένα τεντωμένο σχοινί, αρκετά ψηλό, στο οποίο με μανταλάκια έχουμε πιάσει ένα σεντόνι, έτσι ώστε οι παίκτες της μίας ομάδας να μην βλέπουν τη μπάλα όταν αυτή παίζεται από την αντίπαλη πλευρά του γηπέδου και να τη δουν ξαφνικά όταν η μπάλα περάσει πάνω από το φιλέ.

187. ΚΑΘΙΣΤΟ ΒΟΛΕΪ

Υλικά: 1 μπάλα και 1 σχοινί για φιλέ

Περιγραφή: Το γήπεδο είναι μικρότερο από αυτό του κανονικού βόλεϊ, το φιλέ είναι ένα τεντωμένο σχοινί, σε ύψος 1 – 1.20 m, οι παίκτες παίζουν καθιστοί (η λεκάνη πρέπει να ακουμπάει στο έδαφος) και έχουν δικαίωμα να κάνουν μέχρι 5 μπαλιές. Τα υπόλοιπα όπως στο κανονικό βόλεϊ

188. ΧΟΚΕΪ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα και 1 κοντάρι για κάθε παίκτη

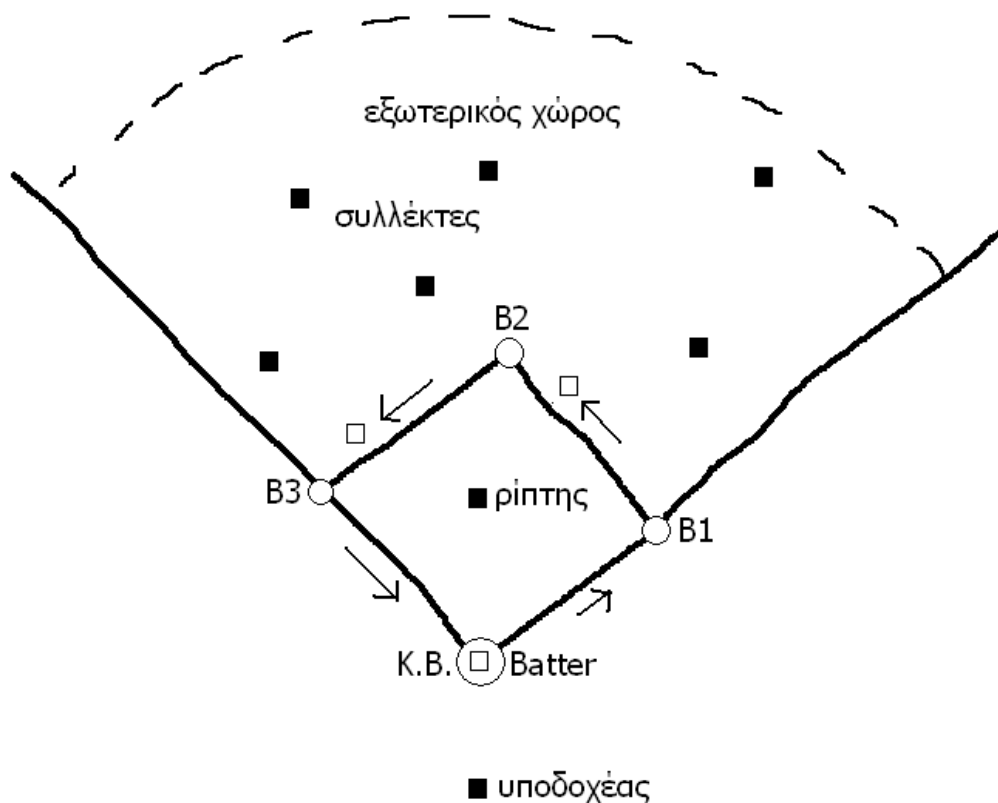
Περιγραφή: Οι παίκτες προσπαθούν να βάλουν γκολ, χτυπώντας τη μπάλα μόνο με την άκρη του κονταριού τους. Δεν υπάρχει τερματοφύλακας. Σήκωμα ή επικίνδυνο περιστροφικό «σάρωμα» του κονταριού σφυρίζονται αμέσως φάουλ. Μεγάλη προσοχή να μη χτυπήσει κανείς.

189. BOOMBALL

Υλικά: 1 μπαλάκι και μία ρακέτα ή ρόπαλο του μπέιζμπολ

Περιγραφή: Παίζεται από δύο ομάδες. Η πρώτη ομάδα σκορπίζεται στο χώρο και η δεύτερη μπαίνει σε γραμμή ο ένας πίσω και κοντά στον άλλο. Ο Αρχηγός πετάει το μπαλάκι στον πρώτο της ομάδας που είναι σε παράταξη κι αυτός πρέπει να το κτυπήσει με το ρόπαλο ή τη ρακέτα, να το στείλει όσο πιο μακριά μπορεί και αμέσως να αρχίσει να τρέχει κάνοντας κύκλους γύρω από την ομάδα του, μέχρι κάποιος από την σκορπισμένη ομάδα να πιάσει το μπαλάκι και να το επιστρέψει στον Αρχηγό, οπότε η ομάδα αλλάζουν θέσεις. Το ίδιο επαναλαμβάνεται αρκετές φορές. Κερδίζει η ομάδα που θα κάνει τους περισσότερους κύκλους γύρω από τον εαυτό της.

190. BASEBALL

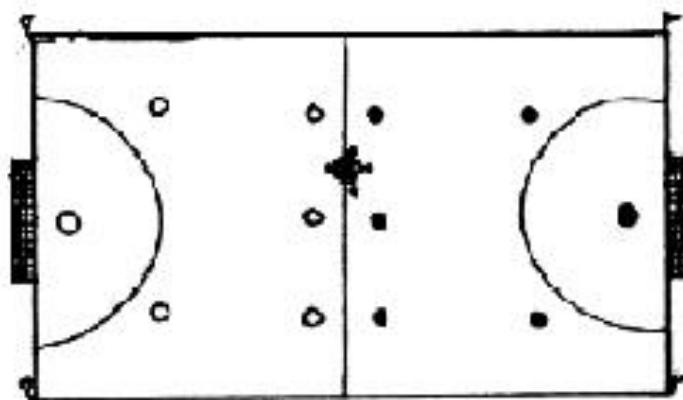


Υλικά: 1 μπάλα και 1 μπαστούνι του baseball

Περιγραφή: Είναι ένα παιχνίδι για δύο ομάδες από 9 παίκτες η κάθε μία. Σε αντίθεση με τα άλλα ομαδικά αθλήματα, η αμυνόμενη ομάδα βρίσκεται όλη στο γήπεδο, ενώ η επιτιθέμενη βρίσκεται στον πάγκο και στέλνει έναν – έναν τρεις από τους παίκτες της, με την σειρά, να χτυπήσουν ως Batter (ο παίκτης που κρατάει το μπαστούνι). Οι παίκτες της αμυνόμενης ομάδας είναι διασκορπισμένοι με συγκεκριμένη θέση και ρόλο στο γήπεδο. Το γήπεδο του μπέιζμπολ έχει δύο γραμμές που σχηματίζουν ορθή γωνία. Οι δύο γραμμές ενώνονται στην «κύρια βάση». Έχει επίσης άλλες 3 βάσεις που σχηματίζουν τετράγωνο με την «κύρια βάση», καθώς και τον εξωτερικό χώρο. Το παιχνίδι ξεκινάει με το πέταγμα της μπάλας από τον «ρίπτη», παίκτη της αμυνόμενης ομάδας, στον «υποδοχέα», συμπαίκτη του στην ίδια ομάδα, ο οποίος βρίσκεται πίσω από την «κύρια βάση», όπου στέκεται ο Batter (επιτιθέμενος) με το μπαστούνι του. Για να είναι επιτυχές το πέταγμα της μπάλας η μπάλα πρέπει να φτάσει τον Batter, στο ύψος από τα γόνατα μέχρι τη μασχάλη του. Σκοπός του Batter είναι να χτυπήσει την μπάλα με το μπαστούνι δυνατά και μακριά, ώστε να κερδίσει χρόνο τρέχοντας από βάση σε βάση και να επιστρέψει πάλι στην «κύρια βάση», κερδίζοντας έτσι έναν πόντο (run). Αν ο Batter καταφέρει να φτάσει σε βάση χωρίς να τον βγάλουν έξω οι αμυνόμενοι γίνεται «δρομέας» και η ομάδα του στέλνει άλλον για Batter. Μόλις ο Batter χτυπήσει τη μπάλα, τρέχει μαζί με τους «δρομείς» της ομάδας του για να καλύψουν όσο το δυνατόν περισσότερες βάσεις του αντιπάλου. Δεν επιτρέπεται όμως δύο δρομείς να πατούν στην ίδια βάση. Σκοπός της αμυνόμενης ομάδας είναι να εμποδίσει τους «δρομείς» και να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού, κερδίζοντας αυτή έναν πόντο (out). Πως; Οι αμυνόμενοι («συλλέκτες») είναι διασκορπισμένοι σε όλο το γήπεδο και προσπαθούν να μαζέψουν τη μπάλα που θα φύγει από το μπαστούνι

του Batter και να την πάνε πίσω σε μία από τις βάσεις. Τη στιγμή που η μπάλα επιστρέφει στη βάση, όποιος ή όποιοι «δρομείς» βρίσκονται εν κινήσει και δεν πατάνε σε βάση βγαίνουν από το παιχνίδι. Επίσης ένας «δρομέας» βγαίνει αν τον αγγίξει ο «συλλέκτης» που έχει τη μπάλα. Αν ο Batter δεν χτυπήσει τη μπάλα και την πιάσει ο «υποδοχέας», την πετά στους «συλλέκτες» συμπαίκτες του, που προσπαθούν να τη φέρουν σε μία από τις βάσεις και να βγάλουν έξω τους αντίπαλους «δρομείς». Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η αμυνόμενη ομάδα πάρει τρία out (τρεις επιτιθέμενοι βγουν εκτός παιχνιδιού), τελειώνει ο μισός «γύρος». Τότε η αμυνόμενη ομάδα φεύγει από το γήπεδο και γίνεται επιτιθέμενη. Ένας ολόκληρος «γύρος» τελειώνει όταν και οι δύο ομάδες έχουν παίξει εναλλάξ από μία φορά άμυνα και μία φορά επίθεση. Ένα παιχνίδι αποτελείται από 9 «γύρους» και νικήτρια είναι η ομάδα που έχει σκοράρει τους περισσότερους πόντους.

191. SCOUTBALL

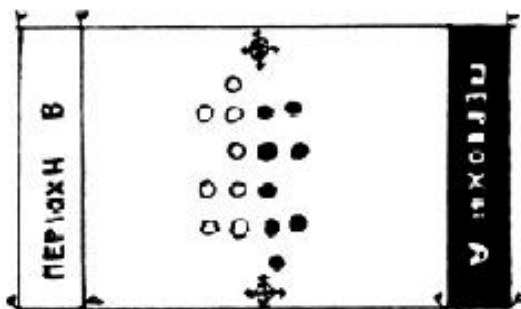


Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

Περιγραφή: Η μπάλα παίζεται με τα χέρια. Ο παίκτης μπορεί να τρέχει χτυπώντας στο έδαφος τη μπάλα, όπως στο μπάσκετ. Επίσης μπορεί, κρατώντας τη μπάλα, να κάνει μέχρι 3 βήματα και μετά να πασάρει ή να σουτάρει με τα χέρια. Γύρω από κάθε τέρμα υπάρχει μία περιοχή 4 - 5 m, στην οποία δεν επιτρέπεται να μπει κανείς, παρά μόνο ο τερματοφύλακας, ο οποίος μπορεί να αποκρούει και με τα χέρια και με τα πόδια. Όλοι οι παίκτες φορούν το μαντήλι τους στη ζώνη τους. Όταν ένας παίκτης έχει τη μπάλα στην κατοχή του και του αφαιρεθεί το μαντήλι, τότε η μπάλα δίνεται στην αντίπαλη ομάδα, στο σημείο που αφαιρέθηκε το μαντήλι. Αγκάλιασμα ή σπρώξιμο αντιπάλου, όπως και παίξιμο της μπάλας με τα πόδια είναι φάουλ. Τα φάουλ εκτελούνται από την πλάγια γραμμή.

Παραλλαγή: Αντί για τέρματα έχουμε τρίποδα με προσκοπικά κοντάρια, που απλώς στηρίζονται το ένα με το άλλο. Δεν υπάρχει τερματοφύλακας και γκολ έχουμε όταν κάποιος παίκτης ρίξει με τη μπάλα το τρίποδο της αντίπαλης ομάδας.

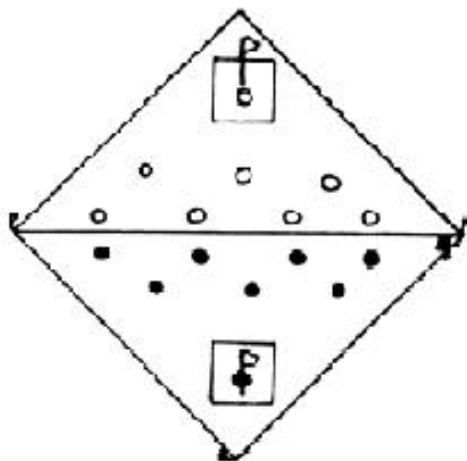
192. RUGBY



Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Κάθε ομάδα υπερασπίζεται το τέρμα της, που είναι μία περιοχή 3 X 10 m ενώ παράλληλα προσπαθεί να ακουμπήσει τη μπάλα στην αντίπαλη περιοχή. Η έναρξη, όπως και η σέντρα μετά από γκολ, γίνεται με τις δύο ομάδες στο κέντρο, τη μία απέναντι στην άλλη. Η μπάλα πασάρεται προς τα πίσω, από παίκτη της ομάδας που την έχει προς τον συμπαίκτη του. Η μπάλα παίζεται με τα χέρια. Οι παίκτες μπορούν να τη μεταβιβάσουν μόνο προς τα πίσω, ενώ μπορούν να τρέχουν κρατώντας τη μπάλα στα χέρια, είτε προς τα μπρος ή προς τα πίσω. Αγκάλιασμα και κράτημα αντιπάλου επιτρέπεται. Χτύπημα αντιπάλου και μεταβίβαση της μπάλας προς τα μπρος είναι φάουλ, που εκτελείται με τα πόδια από εκεί που έγινε. Κάθε ημίχρονο διαρκεί 6 λεπτά.

193. PATROLO



Υλικά: 1 μπάλα και 2 κοντάρια Ενωμοτιών

Περιγραφή: Οι παίκτες προσπαθούν να βάλουν γκολ, χτυπώντας με τη μπάλα το στημένο κοντάρι της αντίπαλης Ενωμοτίας. Οι παίκτες πασάρουν με τα χέρια, αμέσως μόλις παίρνουν τη μπάλα. Δεν επιτρέπεται να περπατούν ή να τρέχουν κρατώντας τη μπάλα. Ο τερματοφύλακας δεν βγαίνει από την περιοχή του, στην οποία κανείς άλλος δεν μπορεί να μπει. Κλωτσιές, τρικλοποδιές, πιάσιμο ή βίαιο σπρώξιμο αντιπάλου στην περιοχή της αμυνόμενης ομάδας είναι πέναλτι, που εκτελείται από το κέντρο του γηπέδου, με τον τερματοφύλακα πίσω από το κοντάρι. Κάθε ημίχρονο διαρκεί 5 λεπτά.

ΜΕΓΑΛΑ & ΝΥΧΤΕΡΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

194. ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Τα παιδιά κρύβονται στο δάσος κατά μήκος μιας ορισμένης διαδρομής. Μετά την αναχώρηση, τους ξεκινάει και ο Αρχηγός, ο οποίος κατά διαστήματα κάνει χαρακτηριστικές κινήσεις και χειρονομίες ή παίρνει παράξενες στάσεις (π.χ. κρέμεται σ' ένα δέντρο, γράφει σε σημειωματάριο, κάνει γυμναστική, κάθεται σταυροπόδι, σχίζει ένα χαρτί κλπ.). Κατά τη διαδρομή του τα παιδιά κρυμμένα καταγράφουν τις κινήσεις του. Όταν ο Αρχηγός αντιληφθεί ένα παιδί φωνάζει το όνομα του και το παιδί βγαίνει απ' το παιχνίδι. Όποιος πρόσκοπος ή όποια Ενωμοτία καταγράψει τις περισσότερες κινήσεις κερδίζει.

195. ΔΡΟΜΟΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Ο Αρχηγός ακολουθεί μια διαδρομή μέσα στο δάσος και τοποθετεί δεξιά κι αριστερά, σε δέντρα, θάμνους κλπ. διάφορα αντικείμενα, των οποίων η τυχαία παρουσία δεν δικαιολογείται (π.χ. ένα βραχιόλι, ένα μεγάλο μολύβι, ένα ψαλίδι κλπ.), με τρόπο ώστε να φαίνονται, έστω και δύσκολα. Τα αντικείμενα τα καταγράφει ώστε να ξέρει τη σειρά τοποθέτησής τους. Κατόπιν οδηγεί τις Ενωμοτίες από το ίδιο δρομολόγιο. Όταν τα παιδιά δουν ένα αντικείμενο καταγράφουν που ακριβώς βρίσκεται, χωρίς να μαρτυρήσουν τη θέση του στα υπόλοιπα. Η διαδρομή γίνεται με αργό βήμα, ώστε να μπορούν τα παιδιά να παρατηρούν προσεκτικά προς όλες τις κατευθύνσεις. Η Ενωμοτία που έχει καταγράψει τα περισσότερα αντικείμενα κερδίζει.

196. ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Υλικά: Ο Αρχηγός παραδίδει σε κάθε Ενωμοτία ένα κατάλογο που περιλαμβάνει : α) ένα αριθμό διαφόρων αντικειμένων και β) ένα αριθμό πληροφοριών.

Περιγραφή: Η Ενωμοτία ξεκινά να βρει τα αντικείμενα και τις πληροφορίες. Για κάθε αντικείμενο που παραλείπει και για κάθε λάθος πληροφορία, η Ενωμοτία επιβαρύνεται με 1 βαθμό ποινής. Κερδίζει η Ενωμοτία με τους λιγότερους βαθμούς ποινής. Αντικείμενα και πληροφορίες μπορεί να είναι π.χ. 1 φύλλο ημερολογίου με σημερινή ημερομηνία, 1 φύλλο λεμονιάς, 1 καρφί σκουριασμένο, 1 άσπρο φτερό, πόσους πασσάλους έχει η σκηνή του Αρχηγείου κλπ. ή ερωτήσεις όπως π.χ. τι παράγει ο τόπος, πότε και από ποιόν χτίστηκε ο Παρθενώνας κλπ. Επιβαρύνεται επίσης με 2 βαθμούς ποινής για κάθε αργοπορία 5 λεπτών από την ορισμένη ώρα λήξης του παιχνιδιού.

197. ΚΡΥΦΟ ΠΛΗΣΙΑΣΜΑ

Υλικά: Αρκετά μαντήλια και 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Ο Αρχηγός στέκεται σ' ένα σημείο του δάσους. Σε απόσταση 30 m περίπου και προς κάθε κατεύθυνση, κρεμάμε μαντήλια ή σημαιάκια στα γύρω δέντρα. Τα παιδιά σκορπίζονται χωρίς να φαίνονται. Με το σύνθημα, κάθε παιδί προσπαθεί να πλησιάσει και να πάρει τα σημαιάκια, χωρίς να γίνει αντιληπτό από τον Αρχηγό, ο οποίος όταν δει ένα παιδί φωνάζει το όνομά του και τον βγάζει από το παιχνίδι. Αν κανένας δεν μπορέσει να πάρει ούτε ένα μαντήλι μέσα σε ορισμένη ώρα, κερδίζει όποιος βρίσκεται πλησιέστερα στον Αρχηγό.

Παραλλαγή: Όποιο παιδί ή όποια Ενωμοτία πάρει πρώτο ένα σημαιάκι κερδίζει.

198. Η ΑΡΠΑΓΗ ΤΟΥ ΚΟΝΤΑΡΙΟΥ

Υλικά: 1 κοντάρι με το σήμα κάθε Ενωμοτίας.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία ορίζει το «στρατόπεδό» της, ένα χώρο μέσα στον οποίο τοποθετεί το κοντάρι της. Σκοπός της είναι να κλέψει το κοντάρι της αντίπαλης Ενωμοτίας και να το φέρει στη δική της βάση. Κάθε πρόσκοπος έχει κρεμασμένο το προσκοπικό μαντήλι πίσω στη ζώνη του. Αν ένα παιδί αφαιρέσει το μαντήλι από αντίπαλο του, τότε αυτός που έχασε το μαντήλι πρέπει να πάει στους διαιτητές του παιχνιδιού (Αρχηγείο), που βρίσκονται σε προκαθορισμένο σημείο (π.χ. στην πύλη της κατασκήνωσης) και να απαντήσει σε μία προσκοπική ερώτηση για να ξαναμπει στο παιχνίδι. Γύρω από κάθε κοντάρι υπάρχει κύκλος διαμέτρου 10 m, μέσα στον οποίο μπορεί να μπει πρόσκοπος αντίπαλης Ενωμοτίας, όχι όμως και οι αμυνόμενοι. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα καταφέρει να «κλέψει» το κοντάρι της αντίπαλης Ενωμοτίας και να το φέρει πρώτη στην δική της βάση.

199. ΟΧΥΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Υλικά: 1 κομμάτι σπάγκου 30 – 40 m ανά Ενωμοτία και 3 κορδέλες (1 κόκκινη, 1 μπλε, 1 άσπρη) 50 cm για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες σκορπίζονται στο δάσος και διαλέγουν το «οχυρό» τους. Εκεί δένουν το σπάγκο απλωμένο και τεντωμένο σε ευθεία γραμμή, σε ύψος 1 m, περνώντας τον γύρω από τα δέντρα. Κάθε πρόσκοπος έχει μαζί του την κόκκινη κορδέλα. Σκοπός του είναι να δέσει την κορδέλα του στην «οχυρωματική γραμμή» της άλλης Ενωμοτίας. Συγχρόνως όμως, προσπαθεί να εμποδίσει τους άλλους να κάνουν το ίδιο στη δική του «οχυρωματική γραμμή», αποσπώντας τους το προσκοπικό μαντήλι που έχουν κρεμασμένο πίσω στη ζώνη τους. Όποιος χάσει το μαντήλι του, παραδίδει την κόκκινη κορδέλα στον αντίπαλο, πηγαίνει στο Αρχηγείο και παίρνει την μπλε. Αν τη χάσει κι αυτή, παίρνει την άσπρη και αν χάσει και την άσπρη βγαίνει από το παιχνίδι. Μόλις τελειώσει ο χρόνος του παιχνιδιού εξετάζονται τόσο οι «οχυρωματικές γραμμές», όσο και οι κορδέλες που έχει στα χέρια της κάθε Ενωμοτία. Για κάθε μπλε κορδέλα η Ενωμοτία κερδίζει 3 βαθμούς, για κάθε κόκκινη 2 και για κάθε άσπρη 1 βαθμό. Αντίστοιχα, αφαιρούνται 3 βαθμοί για κάθε κορδέλα που βρίσκεται κρεμασμένη στην «οχυρωματική γραμμή» της.

200. ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΔΙΩΝ

Υλικά: Πολλά στρογγυλά, χρωματιστά χαρτονάκια διαφόρων μεγεθών, που διασκορπίζουμε στο δάσος, τα οποία παριστάνουν τους πολύτιμους λίθους. Η αξία

κάθε λίθου είναι προκαθορισμένη, ανάλογα με τη δυσκολία που παρουσιάζει στην ανακάλυψή του.

Περιγραφή: Ο Αρχηγός λέει στα παιδιά ότι βρέθηκε ένα αρχαίο βιβλίο που λέει ότι το δάσος αυτό είναι γεμάτο πολύτιμα πετράδια. Οι «εξερευνητικές αποστολές» (Ενωμοτίες) προσπαθούν να ανακαλύψουν όσο περισσότερα πετράδια μπορούν και συγχρόνως να εξουδετερώσουν τις αντίπαλες «εξερευνητικές αποστολές». Κάθε παιδί έχει κρεμασμένο το μαντήλι του πίσω στη ζώνη του και κρατάει ένα φάκελο, μέσα στον οποίο φυλάει τα πετράδια που βρίσκει. Αν κάποιος πάρει το μαντήλι του άλλου, τότε ο άλλος του παραδίδει και όσα πετράδια έχει μαζέψει ως τότε και γυρίζει στο «νοσοκομείο» (Αρχηγείο) όπου τον περιμένουν οι Βαθμοφόροι για να τον κάνουν καλά, αφού αντεπεξέλθει σε ορισμένες προσκοπικές απαιτήσεις (π.χ. κόμπους κ.α.). Μετά από 45 λεπτά επεμβαίνει ο «στρατός» (Βαθμοφόροι), το παιχνίδι λήγει και γίνεται ταμείο. Ο «στρατός» εξαγοράζει τα πετράδια του νικητή με καραμέλες.

201. ΚΑΟΥΜΠΟΗΔΕΣ ΚΑΙ ΙΝΔΙΑΝΟΙ



Υλικά: 1 κοντάρι με σημαϊάκι Ενωμοτίας

Περιγραφή: Η ομάδα χωρίζεται σε «καουμπόηδες» και «ινδιάνους». Πρώτοι ξεκινούν από ένα δεδομένο σημείο (α) οι «ινδιάνοι» (1). Μαζί με ένα βαθμοφόρο χαράσσουν μία περίπλοκη διαδρομή, μέσα σε πυκνό δάσος, με πολλές κρυψώνες, αφήνοντας ανιχνευτικά. Στο τέλος της διαδρομής (β) στήνουν το «τοτέμ» (κοντάρι με το σημαϊάκι της Ενωμοτίας). Κατόπιν στο σημείο από το οποίο ξεκίνησαν οι «ινδιάνοι» πηγαίνουν οι «καουμπόηδες» (2), οι οποίοι ξεκινούν κι αυτοί και ακολουθούν με μεγάλη προσοχή και προφύλαξη τα ανιχνευτικά. Σκοπός τους είναι να αρπάξουν το «τοτέμ» και να το φέρουν πίσω στο αρχικό σημείο. Οι «ινδιάνοι» έχουν διαλέξει τα κατάλληλα μέρη για τη μελλοντική τους μάχη και έχουν στήσει ενέδρες κατά μήκος της διαδρομής και στη γύρω περιοχή για να τους εμποδίσουν. Κάθε «καουμπόης» έχει ένα χαρτόνι με έναν αριθμό στην πλάτη του. Αν ο «ινδιάνος» καταφέρει να δει και να φωνάξει τον αριθμό του «καουμπόη», τότε ο «καουμπόης» είναι «νεκρός» και βγαίνει από το παιχνίδι. Αν ο «καουμπόης» αγγίξει τον «ινδιάνο», τότε ο «ινδιάνος» είναι νεκρός και βγαίνει από το παιχνίδι. Κανείς «καουμπόης» δεν μπορεί να κρύβει τον αριθμό του, ή τον αριθμό άλλου

«καουμπόη». Αν ένας «καουμπόης» έχει πάρει το «τοτέμ» και πέσει «νεκρός» ενώ προσπαθεί να επιστρέψει στο αρχικό σημείο, τότε αυτός βγαίνει από το παιχνίδι αλλά το «τοτέμ» μένει εκεί που βρίσκεται. Οι «ινδιάνοι» δεν μπορούν να το μεταφέρουν πίσω, ενώ άλλος «καουμπόης» μπορεί να το πάρει από εκεί και να συνεχίσει. Οι «καουμπόηδες» είναι νικητές αν έστω και ένας φέρει πίσω το «τοτέμ» ενώ οι «ινδιάνοι» αν εξοντώσουν όλους τους «καουμπόηδες».

202. ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ ΜΕ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα και 1 φακός ανά παιδί

Περιγραφή: Τα παιδιά, με τη σφυρίχτρα και το φακό τους, κρύβονται στο δάσος και το παιχνίδι αρχίζει. Όταν ο Αρχηγός σφυρίζει τα παιδιά είναι υποχρεωμένα κι αυτά να σφυρίξουν. Σκοπός κάθε παιδιού είναι να ανακαλύψει πρώτο τον πρόσκοπο της αντίπαλης Ενωμοτίας και να του ρίξει το φως του φακού του, οπότε τον βγάζει από το παιχνίδι. Νικήτρια είναι όποια Ενωμοτία «εξοντώσει» όλους τους αντιπάλους της ή όποια Ενωμοτία έχει τους πιο πολλούς επιζώντες μετά από ορισμένη ώρα παιχνιδιού.

Παραλλαγή: Κάθε παίκτης έχει ένα χαρτόνι με έναν αριθμό στην πλάτη του και για να βγάλει έξω έναν αντίπαλο πρέπει να καταφέρει να διαβάσει τον αριθμό του άλλου. Τα παιδιά δεν επιτρέπεται να κρύβουν τον αριθμό τους με αντικείμενα ή με τα χέρια τους. Μπορούν μόνο να ξαπλώνουν στο έδαφος ή να ακουμπούν τη πλάτη τους σε δέντρα, τοίχους κλπ.

203. ΚΥΝΗΓΙ ΦΥΓΑΔΩΝ

Υλικά: 2 Φακοί, 3 Σφυρίχτρες

Περιγραφή: Δύο βαθμοφόροι («φυγάδες») κρύβονται στο δάσος με ένα φακό και μια σφυρίχτρα ο καθένας, έχοντας στην πλάτη τους έναν αριθμό, μια και είναι κατάδικοι. Τα παιδιά («κυνηγοί») φυλάνε το «κρησφύγετο», ένα περιφραγμένο χώρο, ακτίνας 6 – 8 m, στον οποίο δεν πρέπει να μπου οι «φυγάδες». Όταν οι «φυγάδες» απομακρυνθούν, τότε ένα παιδί από τους «κυνηγούς» σφυρίζει με τη σφυρίχτρα. Οι «φυγάδες» είναι υποχρεωμένοι να απαντήσουν διαδοχικά, ο ένας με τη σφυρίχτρα κι ο άλλος αναβοσβήνοντας τον φακό του προς το «κρησφύγετο». Κάθε 1 λεπτό το παιδί σφυρίζει και πάλι για να απαντήσουν οι «φυγάδες», αλλά αντίστροφα αυτή τη φορά, πρώτα αυτός με τον φακό και μετά αυτός με τη σφυρίχτρα. Εν τω μεταξύ οι «φυγάδες» μετακινούνται διαρκώς και προσπαθούν να μπου στο «κρησφύγετο», ενώ οι «κυνηγοί» προσπαθούν να τους συλλάβουν, βλέποντας και φωνάζοντας τον αριθμό που έχουν στην πλάτη τους. Το παιχνίδι τελειώνει όταν συλληφθούν οι «φυγάδες» ή όταν καταφέρουν να μπου στο «κρησφύγετο» ή όταν περάσει ο χρόνος του παιχνιδιού.

204. ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΚΟΥΜΠΙΑ

Υλικά: 12-15 μαύρα κουμπιά, φάκελοι οδηγιών και 2 χάρτες για κάθε Ενωμοτία. Τα μαύρα κουμπιά είναι κρυμμένα σε διάφορες τοποθεσίες, μόνα τους ή σε ζευγάρια ή και σε τριάδες, ανάλογα με τη δυσκολία εντοπισμού τους.

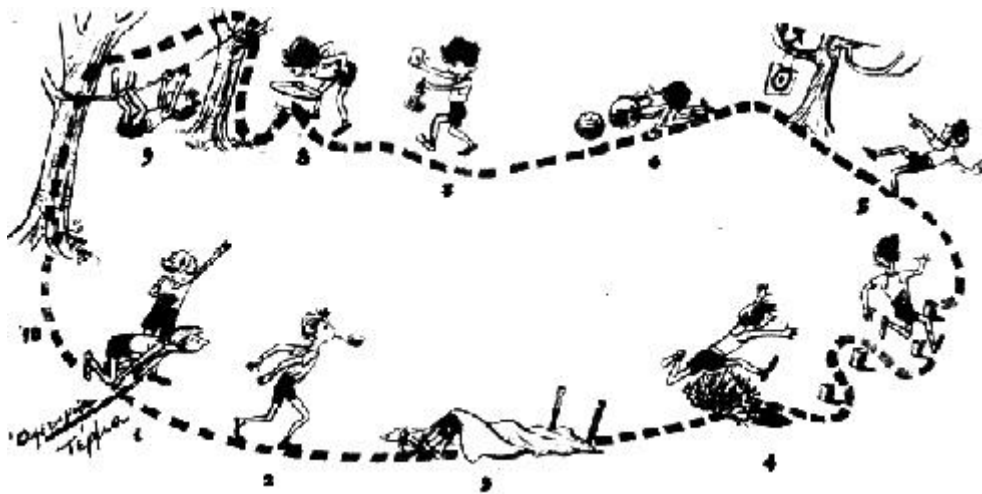
Περιγραφή: Στις Ενωμοτίες δίνονται οδηγίες: «Η χώρα μας περνά εθνική κρίση και ταυτόχρονα υπάρχει μεγάλη έλλειψη του αγαθού «Μαύρα Κουμπιά». Τα μαύρα κουμπιά είναι χαρακτηριστικό της ανθρώπινης ιδιοφυΐας και φέρονται μόνο από αρχηγούς κρατών και επιστήμονες. Σήμερα ο Πρόεδρος της Δημοκρατίας έχει μια σημαντική διεθνή διάσκεψη και κάποιος του αφαίρεσε όλα τα μαύρα κουμπιά του κουστουμιού του. Σε 1 ώρα, ο Πρόεδρος πρέπει να έχει 8 μαύρα κουμπιά έξω από την αίθουσα συσκέψεων (εστία). Για περίπτωση έκτακτης ανάγκης, οι Υπηρεσίες Ασφαλείας έχουν κρύψει μια ποσότητα μαύρων κουμπιών στην περιοχή. Σας δίνονται χάρτες και σχεδιαγράμματα, για να τα ανακαλύψετε. Καλή τύχη». Μαζί με τις οδηγίες, δίνονται 2 χάρτες σε κάθε Ενωμοτία. Ο ένας είναι ένας γενικός χάρτης της περιοχής κι ο άλλος ένα σχεδιάγραμμα των τοποθεσιών που είναι κρυμμένα τα κουμπιά, αλλά σε διαφανές χαρτί, ώστε τοποθετώντας τον πάνω στον πρώτο, να φανερώνει δρόμους και χώρους της πραγματικότητας. Η τομή του διαφανούς χάρτη με τον γενικό φανερώνει που είναι τα κουμπιά. Νικήτρια όποια Ενωμοτία φέρει τα 8 κουμπιά πιο γρήγορα ή έστω τα περισσότερα κουμπιά στον καθορισμένο χρόνο.

205. ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΕΝΩΜΟΤΙΩΝ

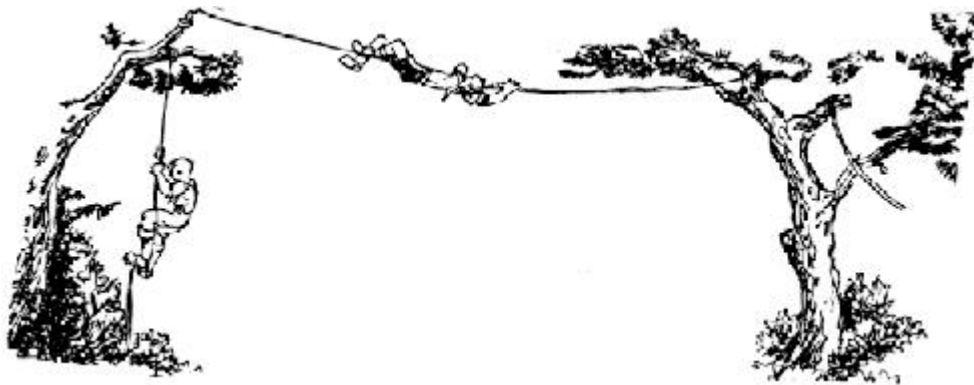
Υλικά: Χρονόμετρο, σκυτάλες, μετροταινία, σφαίρα, προσκοπικό κοντάρι, ορθοστάτες και πήχης για άλμα εις ύψος κ.α. και φυσικά μετάλλια και αναμνηστικά.

Περιγραφή: Οι Ολυμπιακοί Αγώνες πάντα ενθουσιάζουν τα παιδιά. Ας οργανώσουμε λοιπόν μία «Ολυμπιάδα Ενωμοτιών». Τα αγωνίσματα μπορεί να είναι: 1) Δρόμος 100 m, 2) Δρόμος 800 m, 3) Σκυταλοδρομία 4 X 100, 4) Άλμα εις μήκος, 5) Άλμα εις ύψος, 6) Σφαιροβολία, 7) Ακοντισμός με προσκοπικό κοντάρι αλλά και άλλα, όπως 8) Σκοποβολή, 9) Πινγκ πονγκ κλπ. 10) μεταφορά τραυματία κλπ. ανάλογα με τις δυνατότητες και το χρόνο που θέλουμε να διαρκέσουν οι αγώνες. Κάθε Ενωμοτία δηλώνει τις συμμετοχές της. Προσοχή, σε κάθε αγώνισμα να υπάρχουν το πολύ 6 – 8 συμμετοχές (π.χ. για κάθε αγώνισμα η Ενωμοτία να μπορεί να δηλώνει μέχρι 2 προσκόπους) και κάθε παιδί να συμμετέχει εξίσου σε αγωνίσματα (π.χ. ο καθένας να πρέπει να πάρει μέρος υποχρεωτικά σε 2 ή 3 αγωνίσματα, ούτε λιγότερα, ούτε περισσότερα). Έτσι, βγαίνει ένα σωστό πρόγραμμα αγώνων (αγωνίσματα που δεν έχουν ίδιους αθλητές μπορούν να γίνονται και παράλληλα). Οι αγώνες αρχίζουν, με μετάλλια για τους νικητές και έπαθλο για την καλύτερη Ενωμοτία (βαθμολογία βάσει μεταλλίων).

206. ΚΥΚΛΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ



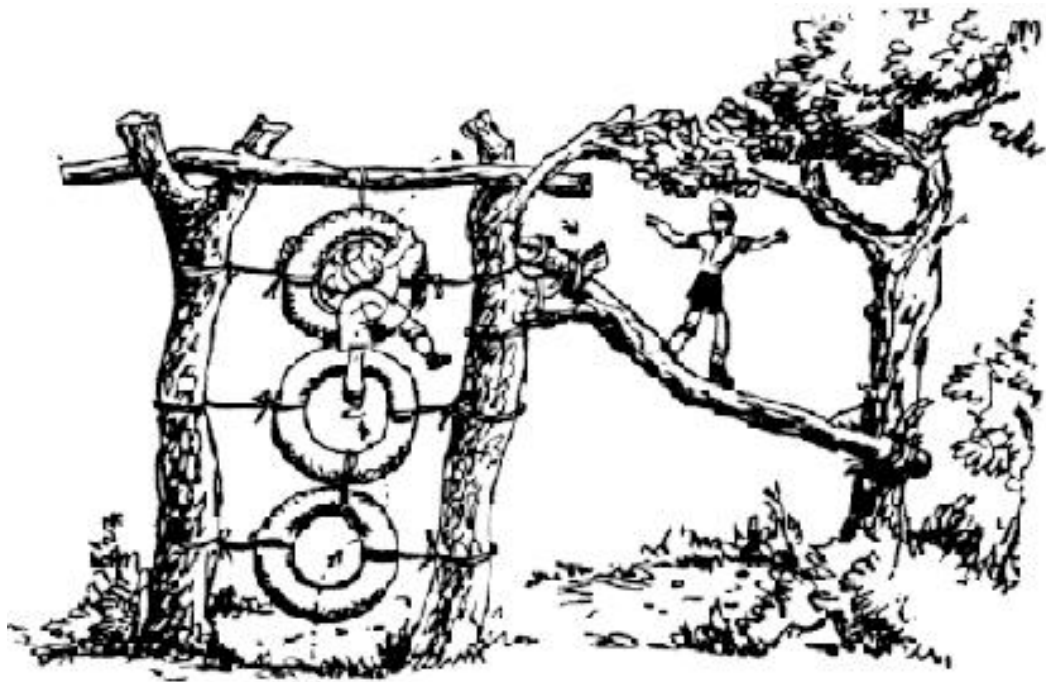
(1)



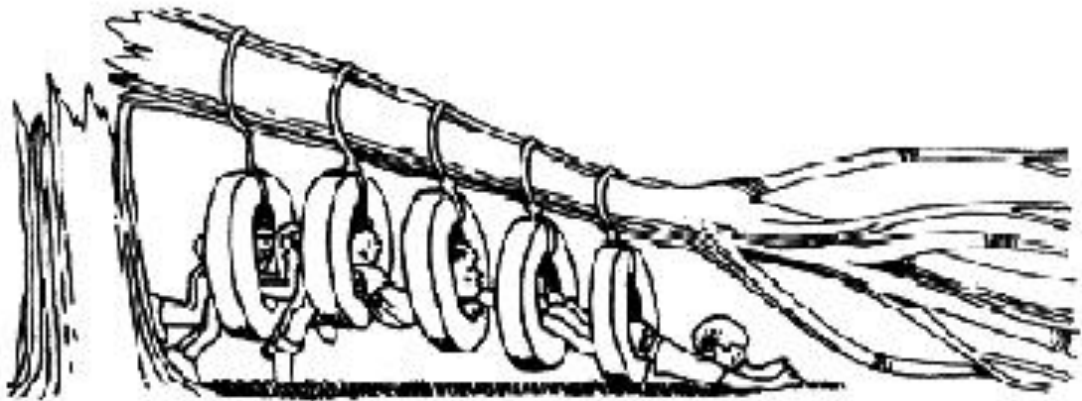
(2)



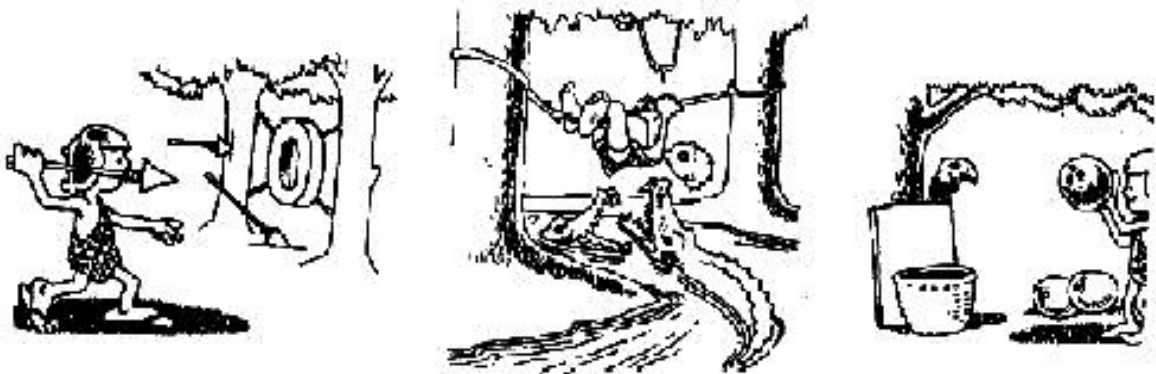
(3)



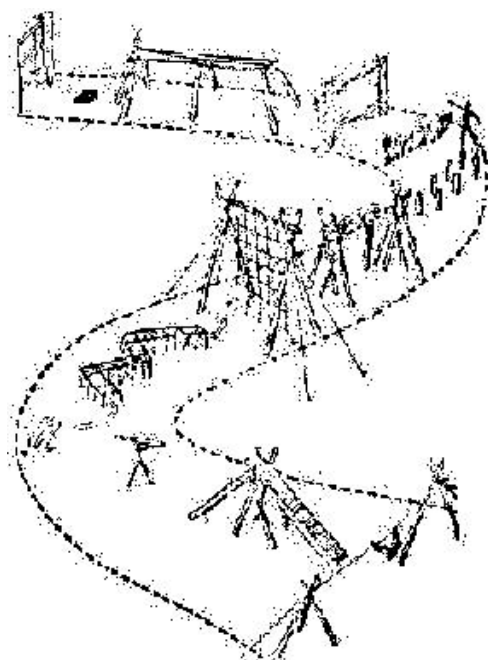
(4)



(5)



(6)



(7)



(8)

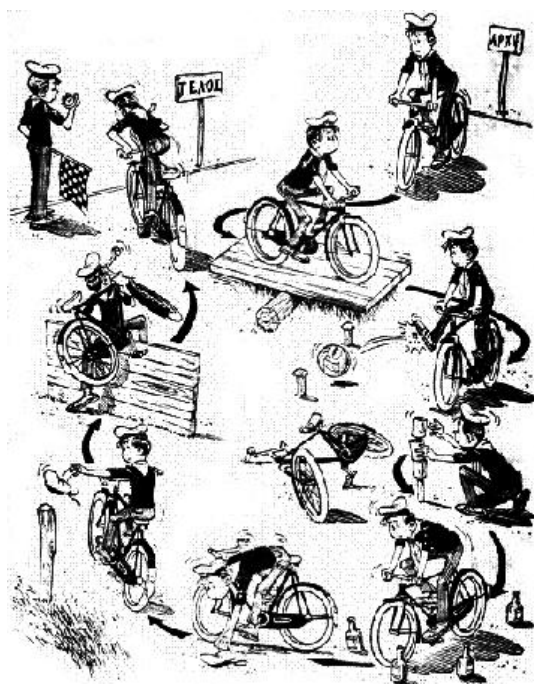
Υλικά: Διάφορα

Περιγραφή: Ιδέες υπάρχουν πολλές. Τα σχήματα (1) - (8) θα σας βοηθήσουν αρκετά. Η φαντασία σας ακόμα περισσότερο.

207. ΡΟΝΤΕΟ ΠΟΔΗΛΑΤΩΝ



(1)



(2)

Υλικά: Διάφορα

Περιγραφή: Ιδέες υπάρχουν πολλές. Τα σκίτσα (1) και (2) θα σας βοηθήσουν αρκετά. Η φαντασία σας ακόμα περισσότερο.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ & ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΛΙΑ

Στα θαλασσινά παιχνίδια, ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δίνεται στην ασφάλεια των παιδιών. Πρέπει να είναι ασφαλές τόσο το νερό (ρεύματα, κύματα, βάθος), όσο και ο βυθός (ομαλός και χωρίς φύκια που μπορεί κάποιος να γλιστρήσει), να είναι κατάλληλες οι καιρικές συνθήκες και όσοι συμμετέχουν να γνωρίζουν κολύμβηση και να είναι υγιείς. Επίσης πρέπει να δοθεί προσοχή ώστε να μην ενοχλούνται οι υπόλοιποι λουόμενοι στην παραλία και να αφήνουμε καθαρή την παραλία μετά το παιχνίδι μας. Καλό θα είναι να μην εκτίθενται τα παιδιά στον ήλιο του μεσημεριού.

208. ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΗ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗ

Υλικά: 4 Σημαδούρες ή μπιτόνια , 2 κομμάτια σχοινί 5 – 7 m, 1 μπάλα

Περιγραφή: Στις άκρες μιας περιοχής στη θάλασσα (η έκταση και το βάθος επιλέγονται με βάση τις κολυμβητικές ικανότητες των συμμετεχόντων) στήνονται δύο τέρματα, από σημαδούρες ή μπιτόνια δεμένα στο βυθό. Οι σημαδούρες συγκρατούνται σε σταθερή απόσταση μεταξύ τους, με ένα σχοινί δεμένο στην κάθε μία, ώστε να μην απομακρύνονται η μία από την άλλη. Αρκετό μήκος σχοινού πρέπει να περισσεύει και να έχει κόμπους ανά τακτά διαστήματα π.χ. ανά 0.50 m. Κάθε ομάδα προσπαθεί να σκοράρει περνώντας την μπάλα στο τέρμα της άλλης. Απαγορεύεται να "βουλιάξει" κάποιος τον αντίπαλό του. Όταν σκοράρει μία ομάδα το τέρμα της μεγαλώνει (δένοντας τις σημαδούρες μακρύτερα, στον επόμενο κόμπο). Το παιχνίδι τελειώνει όταν το τέρμα μίας ομάδας δεν μπορεί να μεγαλώσει άλλο ή τελειώσει ο χρόνος, οπότε κερδίζει η ομάδα με το μεγαλύτερο τέρμα.

209. ΘΑΛΑΣΣΙΟ BASKET

Υλικά: 2 κουβάδες, 1 μπάλα

Περιγραφή: Στόχος των δύο ομάδων είναι να μπει η μπάλα σε ένα κουβά δεμένο στο βυθό με ένα βάρος μέσα ώστε να επιπλέει κάθετα. Για μεγαλύτερο ενδιαφέρον ο κουβάς μπορεί να είναι στην πλώρη μιας αγκυροβολημένης Ν/Π λέμβου. Τα υπόλοιπα εννοούνται.

210. BEACH VOLLEY ME ΜΠΑΛΟΝΙ

Υλικά: 2 στύλοι με φιλέ Beach Volley και αρκετά μπαλόνια

Περιγραφή: Το γήπεδο στήνεται στην παραλία. Κάθε ομάδα πρέπει να περάσει ένα μπαλόνι γεμάτο νερό πάνω από το φιλέ και η αντίπαλη ομάδα πρέπει να το πιάσει και με 3 μπαλιές να το περάσει κι αυτή πάνω από το φιλέ. Αν το μπαλόνι πέσει κάτω ή σπάσει είναι πόντος για την άλλη ομάδα. Νικήτρια είναι η ομάδα με τους περισσότερους πόντους ή η πιο ...στεγνή.

Παραλλαγή: Το "φιλέ" να είναι από πανί ώστε να μη βλέπει η μία ομάδα την άλλη

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι ομάδες χωρίζονται σε δυάδες. Ο ένας ανεβαίνει στους ωμούς του άλλου και προσπαθούν χωρίς χτυπήματα, τα οποία απαγορεύονται ρητά, να ρίξουν τους αντίπαλους παίκτες από τις πλάτες των συμπαικτών τους στη θάλασσα.

Προσοχή: Να είναι κατάλληλος ο βυθός.

211. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΧΕΔΙΑΣ

Υλικά: Ξύλα, σχοινιά για συνδέσεις, караβόπανο και σαμπρέλες ή πλαστικά βαρέλια για την κατασκευή της σχεδίας

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία κατασκευάζει τη σχεδία της. Οι σχεδίες πέφτουν στη θάλασσα και γίνονται αγώνες. Νικητές είναι αυτοί που οι σχεδία τους θα καλύψει την απόσταση πιο γρήγορα ή η αυτοί που η σχεδία τους θα μείνει πιο πολύ στο νερό χωρίς να διαλυθεί ή να ανατραπεί.

Παραλλαγή: Οι συμμετέχοντες να είναι ντυμένοι πειρατές ή κάτι ανάλογο ή ο στόχος κάθε πληρώματος να είναι η κατάληψη της σχεδίας των αντιπάλων με ρεσάλτο.

212. ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΠΑΡΚΟ

Υλικά: Διάφορα

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία αναλαμβάνει να κατασκευάσει ένα κομμάτι από ένα προσκοπικό θαλάσσιο πάρκο έτσι ώστε να το χαρεί ολόκληρη η Ομάδα ή ακόμη και οι γονείς την ημέρα που επισκέπτονται την κατασκήνωση. Οι κατασκευές αυτές μπορούν να είναι (α) μια εξέδρα για βουτιές π.χ. ένα παρατηρητήριο στημένο μέσα στη θάλασσα, σε σημείο με αρκετό βάθος, από όπου μπορεί να κρέμεται ένα σχοινί ώστε να βγαίνει κάποιος από το νερό με αυτό ή να κάνει βουτιές τύπου «Ταρζάν», (β) μία προσκοπική γέφυρα που να ενώνει δύο τμήματα της παραλίας (αν μας βοηθά η μορφολογία της ακτής καλό θα είναι να περνά η γέφυρα πάνω από τη θάλασσα), (γ) μία πλωτή γέφυρα από στρώματα θαλάσσης, σαμπρέλες ή βαρέλια, δεμένα μεταξύ τους με ξυλεία, η οποία μπορεί να οδηγεί στην εξέδρα, (δ) ένα παρατηρητήριο για ναυαγοσώστη όπου τα παιδιά θα μαθαίνουν και θα εξασκούνται στη διάσωση κάποιου που πνίγεται (π.χ. θα πρέπει να πετάξουν ένα σωσίβιο με σχοινί στη θάλασσα για να τραβήξουν ένα βαθμοφόρο στη στεριά), (ε) ένας κορμός για ισορροπία στη θάλασσα, (στ) περίπατος με φουσκωτές βάρκες και πολλά άλλα που μπορεί να δημιουργήσει η φαντασία σας.

213. ΑΛΕΥΡΟΠΟΛΕΜΟΣ

Υλικά: Υλικά για μεταμφίεση σε Ινδιάνους, σακουλάκια με αλεύρι για όλα τα παιδιά, σακούλες σκουπιδιών για το καθάρισμα της παραλίας

Περιγραφή: Ένας ινδιάνος εμφανίζεται στην κατασκήνωση και μας λέει ότι η φυλή του απειλείται από μια άλλη φυλή. Πιστοί στην υπόσχεσή τους οι πρόσκοποι προσφέρονται να βοηθήσουν. Ντύνονται ινδιάνοι, χωρίζονται σε δύο ομάδες και κατευθύνονται στο ινδιάνικο χωριό από διαφορετικούς δρόμους, με τη βοήθεια ανιχνευτικών σημείων, μέχρι την παραλία. Στην παραλία βρίσκουν τα όπλα του

μάγου της φυλής (αλεύρι σε χάρτινα σακουλάκια) και γίνεται η ...μάχη μεταξύ τους. Ξαφνικά, ο αρχηγός των ινδιάνων συνειδητοποιεί τα κακά του πολέμου και όλοι μαζί βουτούν στη θάλασσα για να ξεπλυθούν, να κολυμπήσουν και μετά να γυρίσουν στην κατασκήνωση για το ντους. Δεν πρέπει να παιχτεί το παιχνίδι σε χώρο που θα ενοχλήσει τους άλλους λουόμενους και η παραλία πρέπει να παραδοθεί καθαρή μετά το παιχνίδι.

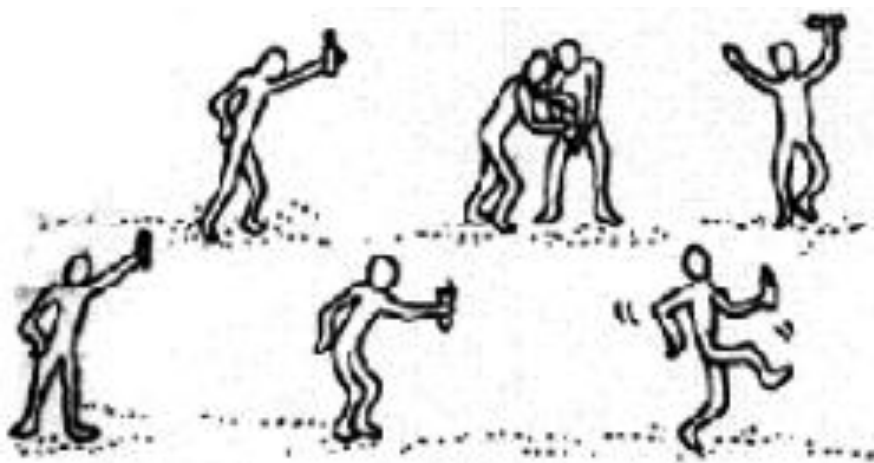
214. ΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ ΒΥΘΟ

Υλικά: Γράμματα που σχηματίζουν μια λέξη, κομμένα από ελαφρύ πλαστικό, σε ξεχωριστό χρώμα για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Τα γράμματα σκορπίζονται και επιπλέουν στην επιφάνεια της θάλασσας δεμένα με μια πέτρα το καθένα, ώστε να μην τα παίρνει το κύμα. Με το σύνθημα όλοι τρέχουν να τα μαζέψουν. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα συγκεντρώσει αρκετά γράμματα για να βρει τη λέξη. Αν το επιτρέπει η υγεία των συμμετεχόντων, μερικά γράμματα μπορούν να είναι σε τέτοιο βάθος, ώστε να αιωρούνται στο βυθό και να πιάνονται με βουτιά.

Παραλλαγή: Αντί για ορισμένη λέξη τα γράμματα μπορούν να είναι τυχαία και τα παιδιά να πρέπει να φτιάξουν μια οποιαδήποτε δική τους λέξη, με όσα γράμματα βρήκαν.

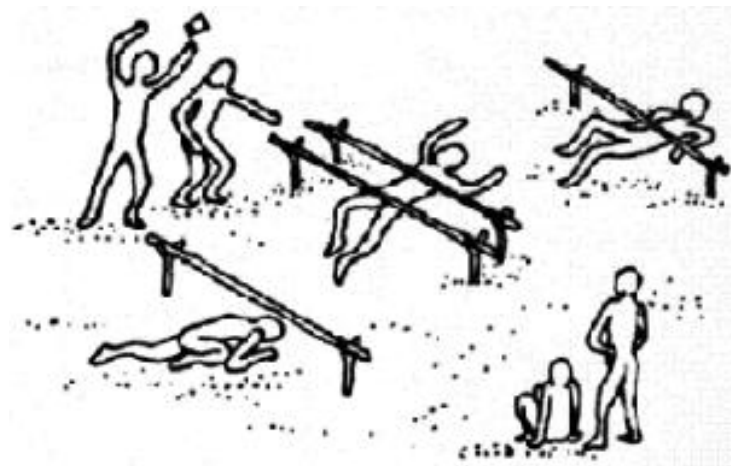
215. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΑΜΜΟ



Υλικά: 1 άδειο μπουκάλι για κάθε παιδί

Περιγραφή: Σκυταλοδρομικό παιχνίδι. Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας τοποθετούνται ανά 20 m σε ευθεία γραμμή. Ξεκινάει ο πρώτος κρατώντας το μπουκάλι του γεμάτο άμμο και τρέχοντας ανάποδα μέχρι τον δεύτερο, αδειάζει την άμμο από το μπουκάλι του μέσα στο μπουκάλι του δεύτερου. Ο δεύτερος το ίδιο στον τρίτο κ.ο.κ.

216. ΤΑ ΦΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ



Υλικά: Κοντάρια ή καλάμια καθώς και διχάλες ύψους 60 – 30 cm..

Περιγραφή: Πάνω στην άμμο στήνουμε εμπόδια με καλάμια ή κοντάρια στερεωμένα οριζόντια σε διάφορα ύψη με 2 διχάλες το καθένα. Τα παιδιά προσπαθούν να περάσουν από κάτω με την κοιλιά χωρίς να τα ρίξουν. Για την πτώση κάθε εμποδίου υπάρχουν «βαθμοί ποινής».

ΗΣΥΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1.	ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	4
2.	ΑΝΑΚΑΤΕΜΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ.....	4
3.	ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ.....	4
4.	ΤΟ ΓΙΑΤΙ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΟΤΙ.....	5
5.	ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ.....	5
6.	Ο ΠΑΤΕΡΑΣ ΜΟΥ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ.....	5
7.	ΖΩΝΤΑΝΟ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ.....	5
8.	ΧΑΛΑΣΜΕΝΟΣ ΤΗΛΕΓΡΑΦΟΣ.....	6
9.	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΙΜ.....	6
10.	ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΛΕΞΕΩΝ.....	6
11.	ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΣΧΗΜΑΤΩΝ.....	6
12.	ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ;.....	7
13.	ΠΟΙΟΣ ΧΑΘΗΚΕ;.....	7
14.	ΠΟΙΟΙ ΑΛΛΑΞΑΝ;.....	7
15.	ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ – ΒΑΡΟΥΣ - ΧΡΟΝΟΥ.....	7
16.	ΤΑ ΑΣΧΕΤΑ.....	8
17.	ΤΑ ΟΜΩΝΥΜΑ.....	8
18.	ΜΕ 10 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ.....	8
19.	ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΙ ΤΟΥ ΑΪ-ΒΑΣΙΛΗ.....	8
20.	ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ.....	9
21.	ΜΙΜΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ.....	9
22.	ΛΕΞΕΙΣ - ΖΕΥΓΑΡΙΑ.....	9
23.	ΤΡΑΓΟΥΔΟΖΕΥΓΑΡΑ.....	9
24.	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ.....	9
25.	ΝΟΜΙΜΗ ΑΝΤΑΡΣΙΑ.....	10
26.	ΜΟΥΣΙΚΟ ΡΑΒΔΙ.....	10
27.	Ο ΜΑΕΣΤΡΟΣ.....	10
28.	ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ.....	11
29.	Ο ΑΡΧΗΓΟΣ ΛΕΕΙ.....	11
30.	ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ.....	11
31.	ΠΑΠΟΥΤΣΟΣΑΛΑΤΑ.....	12
32.	ΤΑΧΥΠΑΣΙΕΝΤΣΑ.....	12
33.	ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ.....	13
34.	ΝΑΥΜΑΧΙΑ.....	13
35.	Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ.....	14
36.	ΨΗΛΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ.....	14
37.	ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ.....	15
38.	ΦΩΤΙΑ - ΑΕΡΑΣ - ΘΑΛΑΣΣΑ - ΓΗ.....	15
39.	ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ ΑΡΙΘΜΩΝ.....	15
40.	ΤΑ ΠΟΡΤΡΑΙΤΑ.....	16
41.	ΛΑΣΤΙΧΕΝΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ.....	16

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΩΝ ΓΝΩΣΕΩΝ & ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ

42.	Ο ΝΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ.....	17
43.	ΚΥΚΛΟΙ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟΥ.....	17
44.	ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟ.....	17
45.	ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟ	18
46.	ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΜΟΡΣΙΚΟ.....	18
47.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΚΟΜΠΩΝ	18
48.	ΠΙΣΩΠΛΑΤΟΙ ΚΟΜΠΟΙ	18
49.	ΚΟΜΠΟΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ	18
50.	ΤΟ ΜΕΤΡΟ	18
51.	ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ.....	19
52.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑ.....	19
53.	ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΣΑΜΑΡΕΙΤΕΣ	20
54.	ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ	20
55.	ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΒΡΑΣΙΜΑΤΟΣ.....	20

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

56.	ΚΥΚΛΟΣ ΣΤΑ ΓΟΝΑΤΑ.....	21
57.	Η ΣΚΑΛΑ.....	21
58.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΠΥΡΑΜΙΔΑ.....	21
59.	ΤΟ ΧΑΛΙ.....	21
60.	ΤΟ ΠΛΥΝΤΗΡΙΟ	21
61.	ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ	21
62.	Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ - ΕΛΑΤΗΡΙΟ.....	22
63.	ΧΩΡΙΣ ΑΛΕΞΙΠΤΩΤΟ.....	22
64.	ΠΡΟΥΪ, ΤΟ ΚΑΛΟ ΠΝΕΥΜΑ.....	22
65.	ΕΝΕΡΓΕΙΑ	22

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

66.	ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ	23
67.	ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΤΥΦΛΩΝ	23
68.	ΜΑΓΚΑΝΟΠΗΓΑΔΟ.....	23
69.	ΤΥΦΛΟΣΟΥΡΤΗΣ.....	24
70.	ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ	24
71.	ΤΟ ΑΠΟΛΩΛΟΣ ΠΡΟΒΑΤΟ	25
72.	ΑΝΕΠΑΦΟΙ ΣΤΟΝ ΠΟΜΠΟ.....	25
73.	ΔΙΑΣΠΑΣΗ ΜΕΤΩΠΟΥ	26
74.	ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΥ.....	26
75.	ΤΑ ΚΥΚΛΑΚΙΑ.....	26
76.	ΒΡΕΣ ΤΟΝ (Ο ΓΑΪΔΑΡΟΣ)	27
77.	Ο ΣΚΥΛΟΣ.....	27
78.	Ο ΤΥΦΛΟΣ ΔΡΑΚΟΣ.....	27
79.	Ο ΤΥΦΛΟΣ ΣΚΟΠΟΣ	28

80.	ΤΑ ΜΩΡΑ	28
81.	Η ΟΥΡΑ.....	28
82.	ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ.....	29
83.	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ.....	29
84.	ΚΙΜ ΑΦΗΣ	30

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

85.	ΣΚΟΠΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ.....	31
86.	Η ΕΤΟΙΜΟΓΕΝΝΗ	31
87.	ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΛΑΚΙ.....	31
88.	ΙΠΤΑΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ	31
89.	ΣΠΙΡΤΟΔΡΟΜΙΑ.....	32
90.	ΚΙΝΕΖΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	32
91.	Η ΜΕΤΑΓΓΙΣΗ	33
92.	Ο ΠΑΣΑΤΕΜΠΟΣ.....	33
93.	ΑΝΕΜΟΔΡΟΜΙΟ	33
94.	Ο ΠΥΡΑΥΛΟΣ.....	34
95.	ΦΥΣΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ.....	34
96.	ΦΥΣΗΤΟ WATER-POLO	34
97.	ΟΙ ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΕΣ - ΜΟΝΟΜΑΧΟΙ	34
98.	ΑΝΑΨΕ - ΣΒΗΣΕ	35
99.	ΜΗ ΣΟΥ ΣΒΗΣΕΙ	35
100.	ΣΧΟΙΝΙ ΜΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ.....	35
101.	ΤΑ ΣΤΕΦΑΝΑΚΙΑ.....	35
102.	ΤΟ ΑΥΛΑΚΙ	36
103.	Ο ΚΡΙΚΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΥΔΟΥΝΑ	36
104.	ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ	37
105.	Η ΜΥΓΑ.....	37
106.	ΔΑΓΚΩΝΙΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ	38
107.	ΣΟΚΟΛΑΤΟΦΑΓΙΑ	38
108.	ΛΟΥΚΟΥΜΟΦΑΓΙΑ	38
109.	ΚΑΛΟ ΣΗΜΑΔΙ	38
110.	ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΑΥΓΟΥ	38
111.	Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ	39

ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

112.	ΚΑΓΚΟΥΡΟ.....	40
113.	ΜΠΑΛΑΚΙ ΣΤΟ ΠΗΓΟΥΝΙ	40
114.	ΚΟΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ.....	40
115.	ΜΥΤΟΣΠΙΡΤΟΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	41
116.	ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΑ.....	41
117.	ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ.....	41
118.	ΚΑΦΑΣΟΔΡΟΜΙΑ.....	42
119.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΤΡΙΠΟΔΑ	42

120.	ΝΤΥΣΟΥ – ΓΔΥΣΟΥ ΚΙ ΑΛΛΑΞΕ	42
121.	ΧΙΩΤΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	42
122.	ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΜΕ ΚΟΝΤΑΡΙΑ	43
123.	ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΚΑΡΟΤΣΑΚΙ	43
124.	Ο ΜΥΛΟΣ	44
125.	ΔΡΟΜΟΣ ΕΝΟΣ ΠΟΔΙΟΥ	44
126.	ΒΑΡΕΛΑΚΙΑ	44
127.	Η ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ	45
128.	Η ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΔΑΡΟΥΣΑ	45
129.	ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ	45
130.	ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ	46
131.	ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΙ ΚΑΙ ΚΡΟΤΑΛΙΕΣ	46
132.	ΦΛΙΚ – ΦΛΟΚ - ΦΛΑΚ	46
133.	ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ	47
134.	Ο ΚΥΚΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ	47
135.	ΤΑ ΛΑΦΥΡΑ	47
136.	ΟΙ ΨΕΙΡΕΣ	48
137.	ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ	48
138.	ΑΛΥΣΙΔΑ ΜΕ ΡΟΥΧΑ	48
139.	ΚΑΤΑΚΤΗΤΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ	49
140.	ΤΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΣΧΟΙΝΙΟΥ	49
141.	ΠΗΔΑ ΤΟ ΣΧΟΙΝΙ	49
142.	Ο ΒΟΑΣ	49
143.	ΤΟ ΦΙΔΙ	50
144.	ΑΝΤΙΘΕΤΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ (ΠΑΝΔΑΙΜΟΝΙΟ)	50
145.	ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ	50
146.	ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ	50
147.	ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ	51
148.	ΤΑ ΜΙΚΡΟΒΙΑ	51
149.	ΚΥΝΗΓΙ ΠΟΥΛΙΩΝ	51
150.	ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΤΑΜΠΟΥ	51
151.	ΚΟΤΑ - ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΛΕΠΟΥ	51
152.	ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΗ	52
153.	ΑΛΕΠΟΥ – ΚΟΤΑ - ΚΟΤΕΤΣΙ	52
154.	ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΟ	52
155.	ΓΥΡΟΒΟΛΙΕΣ	52
156.	ΔΥΑΔΕΣ – ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ	53
157.	ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΒΑΓΟΝΙ	53
158.	ΤΑ ΤΡΙΓΩΝΑ ΤΗΣ ΕΥΓΕΝΕΙΑΣ	53
159.	ΑΜΠΑΡΙΖΑ	53
160.	ΜΠΑΝΑΝΟΜΑΧΙΑ	54
161.	ΜΑΞΙΛΑΡΟΜΑΧΙΑ	54
162.	ΙΝΔΙΑΝΙΚΗ ΠΑΛΗ	54
163.	ΤΑ ΚΟΚΟΡΙΑ	54
164.	ΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΠΡΗΝΗΔΟΝ	55
165.	ΦΩΤΙΑ ΣΤΟΝ ΚΥΚΛΟ	55
166.	ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ	55
167.	Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ	56

168.	ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΦΡΟΥΡΙΟ	56
169.	ΑΣΠΙΔΟΦΟΡΟΣ.....	56
170.	ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ	57
171.	ΤΑ ΧΤΑΠΟΔΙΑ.....	57
172.	ΤΑ ΜΠΟΥΛΝΤΟΓΚ.....	58
173.	ΤΑ ΜΗΛΑ	58
174.	1-2-3-4-5	58
175.	ΚΟΡΟΪΔΟ.....	58
176.	ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ.....	59

ΑΘΛΟΠΑΙΔΙΕΣ

177.	ΟΙ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ	60
178.	ΜΠΑΛΟΝΟΣΦΑΙΡΟ.....	60
179.	ΚΑΘΙΣΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	60
180.	ΧΙΩΤΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ.....	60
181.	ΑΜΙΛΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	60
182.	ΑΚΙΝΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ.....	60
183.	ΠΟΛΥΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ.....	61
184.	ΤΣΟΥΒΑΛΟΣΦΑΙΡΟ.....	61
185.	ΛΕΚΑΝΟΜΠΑΣΚΕΤ	61
186.	ΤΥΦΛΟ ΒΟΛΕΪ	62
187.	ΚΑΘΙΣΤΟ ΒΟΛΕΪ	62
188.	ΧΟΚΕΪ	62
189.	BOOMBALL	62
190.	BASEBALL	63
191.	SCOUTBALL	64
192.	RUGBY	65
193.	PATROLO.....	65

ΜΕΓΑΛΑ & ΝΥΧΤΕΡΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

194.	ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ.....	66
195.	ΔΡΟΜΟΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ.....	66
196.	ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ.....	66
197.	ΚΡΥΦΟ ΠΛΗΣΙΑΣΜΑ	66
198.	Η ΑΡΠΑΓΗ ΤΟΥ ΚΟΝΤΑΡΙΟΥ.....	67
199.	ΟΧΥΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ.....	67
200.	ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΔΙΩΝ	67
201.	ΚΑΟΥΜΠΟΝΔΕΣ ΚΑΙ ΙΝΔΙΑΝΟΙ	68
202.	ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ ΜΕ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ	69
203.	ΚΥΝΗΓΙ ΦΥΓΑΔΩΝ	69
204.	ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΚΟΥΜΠΙΑ	69
205.	ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΕΝΩΜΟΤΙΩΝ.....	70
206.	ΚΥΚΛΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ	71
207.	ΡΟΝΤΕΟ ΠΟΔΗΛΑΤΩΝ.....	74

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ & ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΛΙΑ

208.	ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΗ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗ	75
209.	ΘΑΛΑΣΣΙΟ BASKET	75
210.	BEACH VOLLEY ΜΕ ΜΠΑΛΟΝΙ	75
211.	ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΧΕΔΙΑΣ	76
212.	ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΠΑΡΚΟ	76
213.	ΑΛΕΥΡΟΠΟΛΕΜΟΣ.....	76
214.	ΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ ΒΥΘΟ.....	77
215.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΑΜΜΟ.....	77
216.	ΤΑ ΦΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ	78



ΣΩΜΑ
ΕΛΛΗΝΩΝ
ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ

ΤΟΠΙΚΗ ΕΦΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΚΕΡΑΜΕΙΚΟΥ - ΚΟΛΩΝΟΥ