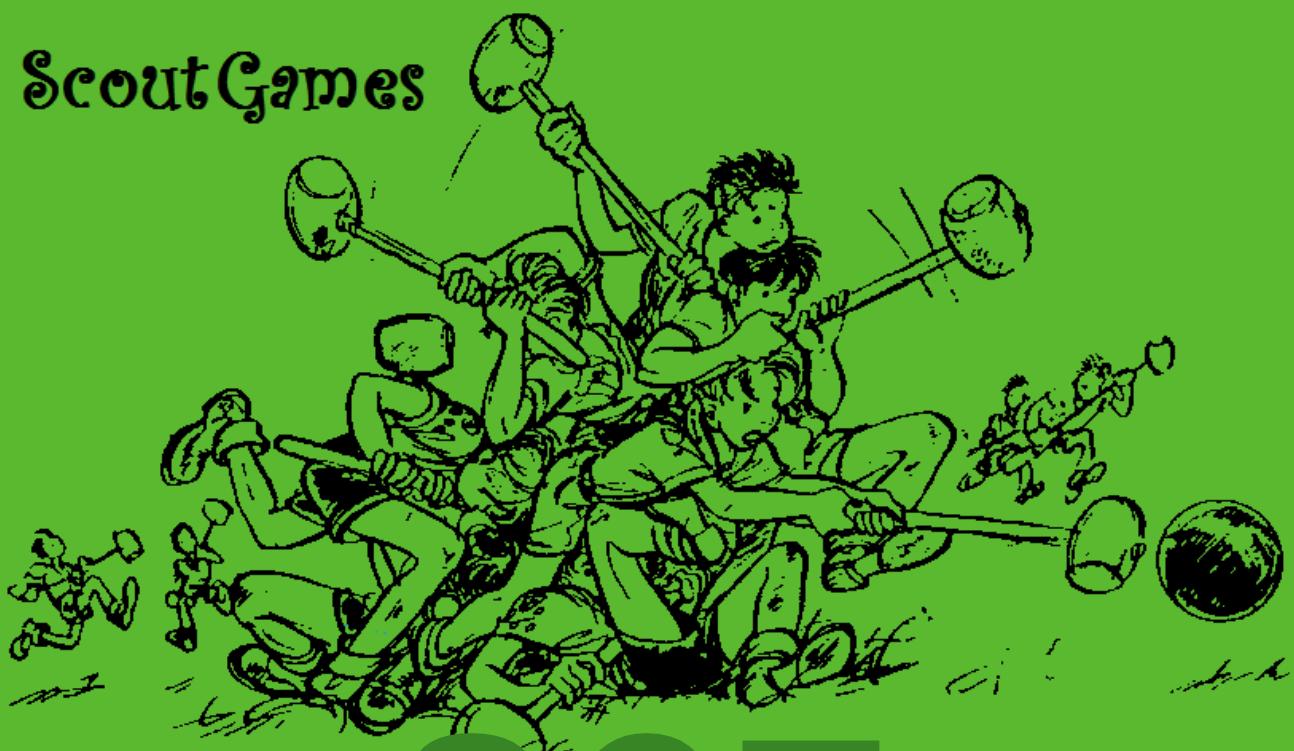




ΣΩΜΑ
ΕΛΛΗΝΩΝ
ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ

Scout Games



ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ένα για κάθε μέρα του χρόνου

Ιανουάριος 2020

110

ΧΡΟΝΙΑ
ΠΡΟΣΚΟΠΟΙ
1910 - 2020

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ

ΉΣΥΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	9
1. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	9
2. ΑΝΑΚΑΤΕΜΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ	9
3. ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	9
4. ΤΟ ΓΙΑΤΙ ΚΑΙΤΟ ΔΙΟΤΙ.....	9
5. ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ.....	10
6. Ο ΠΑΤΕΡΑΣ ΜΟΥ ΟΝΟΜΑΖΕΤΑΙ	10
7. ΖΩΝΤΑΝΟ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ	10
8. ΧΑΛΑΣΜΕΝΟΣ ΤΗΛΕΓΡΑΦΟΣ	10
9. ΚΙΝΕΖΙΚΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....	11
10. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΙΜ.....	11
11. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΛΕΞΕΩΝ.....	11
12. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΣΧΗΜΑΤΩΝ (ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΜΝΗΜΗΣ)	11
13. ΤΙ ΆΛΛΑΞΕ;	11
14. ΠΟΙΟΣ ΧΑΘΗΚΕ;	11
15. ΠΟΙΟΙ ΆΛΛΑΞΑΝ;	12
16. ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ - ΒΑΡΟΥΣ- ΧΡΟΝΟΥ.....	12
17. ΜΕ 10 ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ.....	12
18. ΕΙΜΑΙ ΔΙΑΣΗΜΟΣ.....	12
19. ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ	12
20. ΤΟ ΣΑΚΟΥΛΙ ΤΟΥ ΑΪ-ΒΑΣΙΛΗ	13
21. ΜΙΜΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ	13
22. ΛΕΞΕΙΣ - ΖΕΥΓΑΡΙΑ	13
23. Η ΚΙΒΩΤΟΣ ΤΟΥ ΝΩΕ(ANIMAL SNAP)	13
24. ΤΡΑΓΟΥΔΟΖΕΥΓΑΡΑ	13
25. ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ	14
26. ΜΟΥΣΙΚΟ ΡΑΒΔΙ.....	14
27. Ο ΜΑΕΣΤΡΟΣ (INDIAN CHIEF)	14
28. ΒΡΕΣ ΤΗ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ.....	15
29. ΤΟ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ	15
30. ΝΑΙ - ΟΧΙ	15
31. Ο ΑΡΧΗΓΟΣ ΛΕΕΙ.....	15
32. ΝΟΜΙΜΗ ΑΝΤΑΡΣΙΑ	15
33. ΤΟ ΠΗΓΑΔΙ	16
34. ΠΑΠΟΥΤΣΟΣΑΛΑΤΑ.....	16
35. ANTIVIRUS	16
36. ΤΑΧΥΠΑΣΙΕΝΤΣΑ	17
37. ΝΑΥΜΑΧΙΑ.....	17
38. Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ	18
39. ΨΗΛΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ	18
40. ΜΠΑΜ	18
41. ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ (SCREAMING TOES)	19
42. ΣΥΝΤΟΝΙΣΟΥ (Η BOMBA)	19
43. ΜΠΟΥΜ ΕΠΤΑ.....	19
44. ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ	19
45. ΦΩΤΙΑ - ΑΕΡΑΣ - ΘΑΛΑΣΣΑ - ΓΗ	20
46. ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ ΑΡΙΘΜΩΝ.....	20
47. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΧΕΡΙΩΝ (THE HAND GAME).....	20
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΣΕΩΝ	21
48. Ο ΝΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ	21

49.	ΚΥΚΛΟΙ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟΥ	21
50.	ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟ.....	21
51.	ΠΥΞΙΔΑ ΤΣΑΚ ΜΠΑΜ (NORTHBY NORTHEAST)	21
52.	ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟ	22
53.	ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΜΟΡΣΙΚΟ	22
54.	ΤΟ ΣΑΚΙΔΙΟ	22
55.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΚΟΜΠΩΝ.....	22
56.	ΠΙΣΩΠΛΑΤΟΙ ΚΟΜΠΟΙ	22
57.	ΚΟΜΠΟΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ	23
58.	Ο ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΣ (ALIGATOR PIT)	23
59.	ΤΟ ΜΕΤΡΟ.....	23
60.	ΤΟ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ	23
61.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑ	24
62.	ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΣΑΜΑΡΕΙΤΕΣ	24
63.	ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ	24
64.	ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΒΡΑΣΙΜΑΤΟΣ.....	24
65.	TRIVIAL PURSUIT.....	24
	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	26
66.	ΧΑΡΤΙΝΟΣ ΠΥΡΓΟΣ	26
67.	ΚΥΚΛΟΣ ΣΤΑ ΓΟΝΑΤΑ.....	26
68.	ΠΛΑΤΗ ΜΕ ΠΛΑΤΗ (ALL TOGETHER).....	26
69.	Η ΣΚΑΛΑ.....	26
70.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΠΥΡΑΜΙΔΑ.....	26
71.	ΠΙΟ ΨΗΛΑ Η ΣΗΜΑΙΑ.....	27
72.	ΖΩΝΤΑΝΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ.....	27
73.	ΖΩΝΤΑΝΕΣ ΜΕΤΡΟΤΑΙΝΙΕΣ	27
74.	ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΧΑΛΙ	27
75.	ΤΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ (HULA HOOP PASS)	27
76.	ΞΕΜΠΕΡΔΕΜΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	28
77.	ΤΟ ΚΟΥΒΑΡΙ	28
78.	ΤΟ ΠΛΥΝΤΗΡΙΟ	28
79.	ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ (ΠΕΤΑΕΙΟ ΠΡΟΣΚΟΠΟΣ).....	28
80.	ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΠΛΟΥΖΑΣ.....	28
81.	Ο ΕΛΙΚΑΣ	29
82.	Ο ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ	29
83.	ΥΦΑΛΙΕΣ ΝΗΕΣ (ΥΠΟΒΡΥΧΙΑ)	29
84.	ΤΗΛΕΓΕΡΑΝΟΣ	30
85.	ΙΠΤΑΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (Ο ΕΠΙΒΑΤΗΣ)	30
86.	ΚΟΡΜΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ)	30
87.	ΤΗΛΕΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟΣ ΓΕΡΑΝΟΠΡΟΣΚΟΠΟΣ	31
88.	ΣΥΓΧΡΟΝΙΚΟ ΣΚΙ.....	31
89.	Ο ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΑΚΙΑΣ (ΓΕΦΥΡΕΣ ΤΟΥ ΝΕΙΛΟΥ).....	31
90.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΕΡΠΥΣΤΡΙΑ (HUMAN CATERPILLAR)	31
91.	ΓΕΡΝΟΥΜΕ ΕΞΩ (LEAN OUT).....	32
92.	ΧΩΡΙΣ ΑΛΕΞΙΠΤΩΤΟ (ΠΕΦΤΩ ΠΙΣΩ)	32
93.	ΠΡΟΥΪ, ΤΟ ΚΑΛΟ ΠΝΕΥΜΑ	32
94.	ΟΝΟΜΑΤΑ ΣΕ ΚΥΚΛΟ	33
95.	ΕΝΕΡΓΕΙΑ	33
	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ.....	34
96.	ΓΕΙΤΟΝΑΣ ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ.....	34
97.	Ο ΝΕΟΣ ΜΑΣ ΓΕΙΤΟΝΑΣ	34
98.	ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ	34
99.	ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ	34

100.	ΜΑΓΚΑΝΟΠΗΓΑΔΟ	35
101.	ΤΥΦΛΟΣΟΥΡΤΗΣ	35
102.	ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ.....	35
103.	ΤΟ ΑΠΟΛΩΛΟΣ ΠΡΟΒΑΤΟ	36
104.	ΑΝΕΠΑΦΟΙ ΣΤΟΝ ΠΟΜΠΟ	36
105.	ΤΥΦΛΟΣ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΗΣ.....	37
106.	ΔΙΑΣΠΑΣΗ ΜΕΤΩΠΟΥ.....	37
107.	ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗ ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΥ	37
108.	Ο ΔΡΟΜΟΣ ΤΟΥ ΤΥΦΛΟΥ ΑΛΟΓΟΥ	37
109.	ΤΑ ΚΥΚΛΑΚΙΑ	38
110.	3 ΒΗΜΑΤΑ (STEP TAG)	38
111.	ΒΡΕΣ ΤΟΝ (Ο ΓΑΪΔΑΡΟΣ).....	38
112.	Ο ΣΚΥΛΟΣ.....	39
113.	Ο ΤΥΦΛΟΣ ΣΚΟΠΟΣ.....	39
114.	ΤΑ ΜΩΡΑ	39
115.	Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΓΑΪΔΑΡΟΥ.....	39
116.	ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ.....	40
117.	ΤΑ ΠΟΡΤΡΑΙΤΑ	40
118.	ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ.....	40
119.	ΤΟ ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ	41
120.	ΚΙΜ ΑΦΗΣ.....	41
	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ.....	42
121.	ΣΚΟΠΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ	42
122.	ΟΙ ΚΟΥΛΟΥΡΑΔΕΣ	42
123.	ΚΟΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	42
124.	ΣΠΙΡΤΟΚΟΥΤΟΔΡΟΜΙΑ	42
125.	ΡΑΚΕΤΟΔΡΟΜΙΕΣ	43
126.	ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΛΑΚΙ	43
127.	ΚΑΓΚΟΥΡΟ	43
128.	ΜΠΑΛΑΚΙ ΣΤΟ ΠΗΓΟΥΝΙ.....	43
129.	ΣΠΙΡΤΟΔΡΟΜΙΑ	44
130.	ΚΙΝΕΖΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ.....	44
131.	ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΡΥΖΙΟΥ	44
132.	ΙΣΟΡΟΠΙΑ ΜΠΑΛΟΝΙΟΥ	45
133.	ΜΠΑΛΟΝΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ (BACK TO BACK BALOON BURSTING)	45
134.	Η ΕΤΟΙΜΟΓΕΝΝΗ	45
135.	ΝΕΡΟΚΟΥΒΑΛΗΤΕΣ	45
136.	ΠΙΕΣ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΣ	45
137.	Η ΜΕΤΑΓΓΙΣΗ.....	45
138.	Ο ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ (ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΝΕΡΟΥ)	46
139.	ΚΟΥΒΑΔΟΔΡΟΜΙΕΣ (BUCKET RELAY)	46
140.	ΕΝΑΕΡΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΝΕΡΟΥ (WATERPASS RELAY).....	46
141.	ΑΝΕΜΟΔΡΟΜΙΟ	46
142.	Ο ΠΥΡΑΥΛΟΣ.....	47
143.	ΓΕΡΑ ΠΝΕΥΜΟΝΙΑ	47
144.	ΦΥΣΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	47
145.	ΦΥΣΗΤΟ WATER POLO	47
146.	ΦΥΣΗΤΟ ΣΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ.....	48
147.	ΑΝΑΨΕ - ΣΒΗΣΕ	48
148.	ΜΗ ΣΟΥ ΣΒΗΣΕΙ	48
149.	Ο ΠΑΣΑΤΕΜΠΟΣ	48
150.	ΣΧΟΙΝΙ ΜΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ	49
151.	ΤΟ ΑΥΛΑΚΙ	49

152.	Ο ΠΥΡΓΟΣ ΜΕΤΑ ΣΠΙΡΤΑ	49
153.	ΤΑ ΣΤΕΦΑΝΑΚΙΑ	49
154.	Ο ΚΡΙΚΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΥΔΟΥΝΑ	50
155.	ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ.....	50
156.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΓΚΟΛΦ.....	51
157.	ΔΑΓΚΩΝΙΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ.....	51
158.	ΣΟΚΟΛΑΤΟΦΑΓΙΑ	51
159.	ΛΟΥΚΟΥΜΟΦΑΓΙΑ.....	51
160.	ΛΑΣΤΙΧΕΝΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ	52
161.	ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΑΥΓΟΥ	52
ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....		53
162.	ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	53
163.	ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ.....	53
164.	ΚΑΦΑΣΟΔΡΟΜΙΑ.....	53
165.	ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΜΠΑΛΟΝΙΑ	54
166.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΤΡΙΠΟΔΑ	54
167.	ΔΡΟΜΟΣ ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ	54
168.	ΝΤΥΣΟΥ – ΓΔΥΣΟΥ ΚΙ ΑΛΛΑΞΕ	54
169.	ΧΕΡΙΑ - ΠΟΔΙΑ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ	55
170.	ΠΑΝΩ - ΚΑΤΩ - ΜΕΣΑ - ΕΞΩ	55
171.	ΧΙΩΤΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ	55
172.	ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΚΑΡΟΤΣΑΚΙ	55
173.	ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ ΜΕ ΚΟΝΤΑΡΙΑ.....	56
174.	Η ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΔΑΡΟΥΣΑ	56
175.	ΔΡΟΜΟΣ ΕΝΟΣ ΠΟΔΙΟΥ	56
176.	Ο ΜΥΛΟΣ	57
177.	ΦΥΓΟΚΕΝΤΡΟΣ.....	57
178.	ΒΑΡΕΛΑΚΙΑ	57
179.	ΛΙΜΝΕΣ ΤΗΣ ΟΛΛΑΝΔΙΑΣ	57
180.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΝΑΥΜΑΧΙΑ	57
181.	Η ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΤΟΥΝΕΛ	58
182.	ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ.....	58
183.	Η ΑΡΠΑΓΗ	59
184.	ΤΟ ΜΑΝΤΗΛI	59
185.	ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΙ ΚΑΙ ΚΡΟΤΑΛΙΕΣ	59
186.	ΣΩΣΤΕ ΤΟ ΚΟΝΤΑΡΙ	60
187.	ΦΛΙΚ – ΦΛΟΚ- ΦΛΑΚ	60
188.	ΔΙΩΞΕ - ΠΙΑΣΕ	60
189.	Η ΜΥΓΑ	60
190.	ΣΑΛΟΝΙΚΑ.....	60
191.	ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΒΓΑΖΕΙ ΔΗΛΗΤΗΡΙΟ	61
192.	ΒΡΕΣ ΤΟ ΚΑΙ ΠΙΑΣΤΟ	61
193.	ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ (1 - 2 - 3 ΣΤΟΠ !)	61
194.	Ο ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗΣ ΑΡΙΘΜΟΣ	61
195.	Η ΜΠΟΥΓΑΔΑ.....	62
196.	ΕΘΕΛΟΝΤΗΣ ΓΙΑ ΜΑΝΤΑΛΑΚΙΑ	62
197.	ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ	62
198.	ΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΠΟΥ ΜΙΚΡΑΙΝΕΙ	62
199.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΤΡΙΛΙΖΑ (HUMAN TICTAC TOE)	62
200.	ΚΑΘΙΣΤΗ ΤΡΙΛΙΖΑ	63
201.	ΠΟΤΗΡΟΤΡΙΛΙΖΑ (FLIP TAC TOE).....	63
202.	ΤΟ ΜΠΟΥΚΑΛΙ ΠΟΥ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ(WALKER BOTTLE)	63
203.	Ο ΚΥΚΛΟΣ ΜΕΤΑ ΜΑΝΤΗΛΙΑ	64

204.	ΤΑ ΛΑΦΥΡΑ.....	64
205.	ΑΛΥΣΙΔΑ ΜΕ ΡΟΥΧΑ.....	64
206.	ΟΙ ΨΕΙΡΕΣ	65
207.	ΚΑΤΑΚΤΗΤΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ	65
208.	ΛΟΥΚΕΤΟ	65
209.	ΠΗΔΑ ΤΟ ΣΧΟΙΝΙ	66
210.	Ο ΒΟΑΣ (ΠΕΡΙΚΥΚΛΩΣΗ).....	66
211.	ΟΙ ΚΛΩΣΕΣ.....	66
212.	ΑΡΑΧΝΕΣ.....	67
213.	ΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ ΚΑΙ Η ΓΑΤΑ.....	67
214.	ΚΟΤΑ - ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΛΕΠΟΥ	67
215.	Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΨΑΡΙΟΥ.....	67
216.	ΤΟ ΦΙΔΙ	67
217.	ΤΑ ΦΙΔΑΚΙΑ.....	68
218.	ΤΟ ΦΙΔΟΠΟΥΚΑΜΙΣΟ (SKIN THE SNAKE).....	68
219.	ΑΝΤΙΘΕΤΕΣ ΕΝΤΟΛΕΣ (ΠΑΝΔΑΙΜΟΝΙΟ)	68
220.	ΠΑΡΑΣΙΤΑ	68
221.	ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ	69
222.	ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ	69
223.	ΣΤΟ ΓΟΝΑΤΟ (KNEE TAG)	69
224.	ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΙ ΑΣΤΥΝΟΜΟΙ	69
225.	ΚΙΜΩΛΙΕΣ	70
226.	ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ.....	70
227.	ΔΑΜΑΣΤΕΣ ΦΙΔΙΩΝ.....	70
228.	ΤΑ ΜΙΚΡΟΒΙΑ	70
229.	ΚΥΝΗΓΙ ΠΟΥΛΙΩΝ.....	70
230.	ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΤΑΜΠΟΥ.....	70
231.	HOSPITAL.....	71
232.	ΚΟΚΑΛΟ - ΞΕΚΟΚΑΛΟ	71
233.	ΜΑΓΟΙ ΚΑΙ ΜΑΡΜΑΡΩΜΕΝΟΙ.....	71
234.	Ο ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ	71
235.	ΟΙ ΦΩΛΙΕΣ.....	72
236.	ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΗ (ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ)	72
237.	ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΑΣ (ΑΣΤΕΓΟΣ)	72
238.	ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΒΑΓΟΝΙ.....	72
239.	Ο ΔΡΑΚΟΣ ΚΑΙΤΑ ΒΑΤΡΑΧΙΑ	72
240.	ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ (PACMAN).....	73
241.	ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΟ (ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ).....	73
242.	ΓΥΡΟΒΟΛΙΕΣ.....	73
243.	ΔΥΑΔΕΣ – ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ	73
244.	ΤΑ ΤΡΙΓΩΝΑ ΤΗΣ ΕΥΓΕΝΕΙΑΣ	74
245.	ΑΜΠΑΡΙΖΑ.....	74
246.	ΜΠΑΝΑΝΟΜΑΧΙΑ	74
247.	ΜΑΞΙΛΑΡΟΜΑΧΙΑ.....	74
248.	ΟΙ ΤΙΤΑΝΕΣ (ΑΝΙΣΗ ΜΑΧΗ)	74
249.	ΙΝΔΙΑΝΙΚΗ ΠΑΛΗ	75
250.	ΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΠΡΗΝΗΔΟΝ.....	75
251.	ΤΑ ΚΟΚΟΡΙΑ	75
252.	ΚΡΑΤΑ ΤΟΝ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟ (ANKLE GRASP)	75
253.	ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ	76
254.	Η ΦΩΤΙΑ	76
255.	ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ.....	76
256.	ΤΑ ΔΙΔΥΜΑΚΙΑ	76

257.	ΤΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΣΧΟΙΝΙΟΥ	77
258.	ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ	77
259.	ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ ΣΤΑΥΡΟΣ	77
260.	Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ	78
261.	ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΦΡΟΥΡΙΟ	78
262.	ΑΣΠΙΔΟΦΟΡΟΣ	78
263.	ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ	79
264.	ΦΥΛΑΚΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟΣ	79
265.	ΤΑ ΧΤΑΠΟΔΙΑ.....	79
266.	ΤΑ ΜΠΟΥΛΑΝΤΟΓΚ (ΦΟΒΑΣΑΙ ΤΟΝ ΠΕΤΡΟ ΤΟ ΡΩΜΑΙΟ;)	80
267.	ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ (PASS - CHANGE - HIT)	80
268.	ΤΑ ΜΗΛΑ	80
269.	ΟΙ ΒΟΜΒΕΣ	80
270.	ΚΥΝΗΓΙ ΕΛΕΦΑΝΤΩΝ (THE ELEPHANT HUNT).....	81
271.	ΦΑΠΟΣΦΑΙΡΟ	81
272.	ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ ΚΑΙ ΚΥΝΗΓΟΙ.....	81
273.	Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΛΥΚΟΥ.....	81
274.	ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΦΡΟΥΡΙΟΥ (CAPTURE THE FORT).....	81
275.	1-2-3-4-5	82
276.	ΚΟΡΟΪΔΟ	82
277.	ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ (10 ΠΑΣΕΣ).....	82
278.	ΑΣΤΡΑΠΙΑΙΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ (BALL PASS).....	82
279.	ΚΥΚΛΟΜΑΝΙΑ	83
	ΑΘΛΟΠΑΙΔΙΕΣ	84
280.	ΓΚΟΛ ΜΕ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟ	84
281.	ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ.....	84
282.	ΜΠΟΥΓΑΔΟΣΦΑΙΡΟ.....	84
283.	ΜΠΑΛΟΝΟΣΦΑΙΡΟ.....	84
284.	ΚΑΘΙΣΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	85
285.	ΧΙΩΤΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	85
286.	ΑΜΙΛΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	85
287.	ΑΚΙΝΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	85
288.	SUBBUTEO	86
289.	ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙ	86
290.	ΠΟΛΥΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	86
291.	ΟΛΑΝΔΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ	86
292.	ΤΣΟΥΒΑΛΟΣΦΑΙΡΟ	87
293.	ΛΕΚΑΝΟΜΠΑΣΚΕΤ	87
294.	ΑΚΙΝΗΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ	87
295.	ΤΥΦΛΟ ΒΟΛΕΪ	87
296.	ΚΑΘΙΣΤΟ ΒΟΛΕΪ.....	88
297.	ΒΟΛΕΪ ΜΕ ΝΕΡΟΜΠΟΜΠΕΣ	88
298.	ΧΟΚΕΪ.....	88
299.	ΧΟΚΕΪ ΕΠΙ ΝΑΪΛΟΝ	88
300.	ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ	88
301.	ΦΥΛΑΚΗ (PRISONER'S BASE).....	89
302.	ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ	89
303.	SCOUTBALL.....	90
304.	RUGBY	90
305.	PATROLO	90
306.	BASEBALL.....	91
307.	RUNBALL.....	91
308.	RUN AROUND THE TOWN	92

309.	RUNBA (RUNBALL KAI BASKETBALL)	92
	ΜΕΓΑΛΑ ΚΑΙ ΒΡΑΔΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....	93
310.	ΜΥΣΤΙΚΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ	93
311.	ΔΡΟΜΟΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ.....	93
312.	ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ	93
313.	ΚΡΥΦΟ ΠΛΗΣΙΑΣΜΑ (ΥΠΟΓΡΑΦΕΣ).....	94
314.	ΤΟ ΜΑΤΙΤΟΥ ΒΟΥΔΑ.....	94
315.	Η ΠΕΡΓΑΜΗΝΗ.....	94
316.	ΓΑΛΑΤΕΣ ΚΑΙ ΡΩΜΑΙΟΙ.....	95
317.	Η ΑΡΠΑΓΗ ΤΗΣ ΣΗΜΑΙΑΣ (CAPTURE THE FLAG)	96
318.	ΟΧΥΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ	97
319.	ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΔΙΩΝ	98
320.	ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ	98
321.	ΣΤΡΑΤΕΓΚΟ	98
322.	ΠΡΟΣΚΟΠΕΓΚΟ	99
323.	ΕΙΜΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΝΟΥΜΕΡΟ	101
324.	ΓΙΓΑΝΤΕΣ, ΜΑΓΟΙ ΚΑΙ ΞΩΤΙΚΑ.....	101
325.	ΚΑΟΥΜΠΟΗΔΕΣ ΚΑΙ ΙΝΔΙΑΝΟΙ	102
326.	ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ ΜΕ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ	103
327.	ΚΥΝΗΓΙ ΦΥΓΑΔΩΝ	103
328.	ROCKETS AND INTERCEPTORS.....	103
329.	ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ (SMUGGLERS AND SPIES)	104
330.	ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΟΙ (DAGGER ROCK).....	105
331.	ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΣΤΟ ΠΕΚΙΝΟ.....	106
332.	ΣΕΡΛΟΚ ΧΟΛΜΣ, ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΆΛΛΟΘΙ	107
333.	Ο TZAK ΚΑΙ Η ΦΑΣΟΛΙΑ.....	113
334.	ORIENTEERING (ΓΙΝΕ ΝΙΝΤΖΑ ΣΕ 10 ΒΗΜΑΤΑ).....	115
335.	Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥΧΑΡΑΛΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤA.....	116
336.	NAVIGATION (RALLY ROADBOOK)	118
337.	ΔΙΑΣΩΣΤΕΣ ΣΕ ΕΜΠΟΛΕΜΗ ΖΩΝΗ	119
338.	ΤΟ ΤΕΡΑΣΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ (ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ)	121
339.	Η ΩΡΟΛΟΓΙΑΚΗ ΒΟΜΒΑ	123
340.	ΚΙ ΑΝ ΣΙ ΠΙΑΣΤΟ ΣΚΟΤΣ	125
341.	ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΚΟΥΜΠΙΑ	127
342.	ΜΝΗΜΕΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ	127
343.	ΘΡΗΣΚΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ	128
344.	Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ.....	129
345.	ΠΟΙΟΣ ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΟ ΓΙΑΝΝΗ;.....	131
346.	ΕΓΚΛΗΜΑ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ.....	132
347.	BIG TALK	132
348.	ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΤΟΥ ΚΩΣΤΑΤΟΥ ΜΑΝΑΒΗ	133
349.	ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΠΕΙΡΑΜΑ TOYALBERT EINSTEIN.....	134
350.	ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ KOK	136
351.	Ο ΕΡΓΟΛΑΒΟΣ	137
352.	ΜΠΟΥΜ !!!	138
353.	ANGRY BIRDS.....	138
354.	ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΕΝΩΜΟΤΙΩΝ	139
355.	ΚΥΚΛΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ (EXTREME GAMES).....	140
356.	ΡΟΝΤΕΟ ΠΟΔΗΛΑΤΩΝ	143
	ΘΑΛΑΣΣΙΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	145
357.	ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΆΜΜΟ	145
358.	ΤΑ ΦΙΔΙΑ ΤΗΣ ΆΜΜΟΥ	145
359.	ΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ ΒΥΘΟ	145

360.	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΒΥΘΟΥ (ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ ΚΙΜ)	146
361.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΔΙΑΣΩΣΗΣ	146
362.	ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ WATER POLO (ΜΑΜΑ ΜΕΓΑΛΩΣΑ ΤΟ ΤΕΡΜΑ).....	146
363.	ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΜΠΑΣΚΕΤ	146
364.	ΣΧΕΔΙΕΣ	146
365.	ΡΟΝΤΕΟ	147
366.	ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΠΑΡΚΟ	147

365 + 1 για τα δίσεκτα !



'ΗΣΥΧΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1. ΔΙΑΓΡΑΦΗ ΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Υλικά: Αποκόμματα εφημερίδας ή βιβλίου ή διαφημιστικού εντύπου.

Περιγραφή: Μοιράζεται σε κάθε Ενωμοτία από ένα όμοιο απόκομμα. Με το σύνθημα τα παιδιά διαγράφουν με ένα μολύβι όλα τα έψιλον που συναντούν μέσα στο κείμενο. Μετά από 1 λεπτό, με το δεύτερο σύνθημα, παραδίδουν τα αποκόμματα στον Αρχηγό. Για κάθε διαγραφή κερδίζουν 1 πόντο και για κάθε παράλειψη χάνουν 1 πόντο.

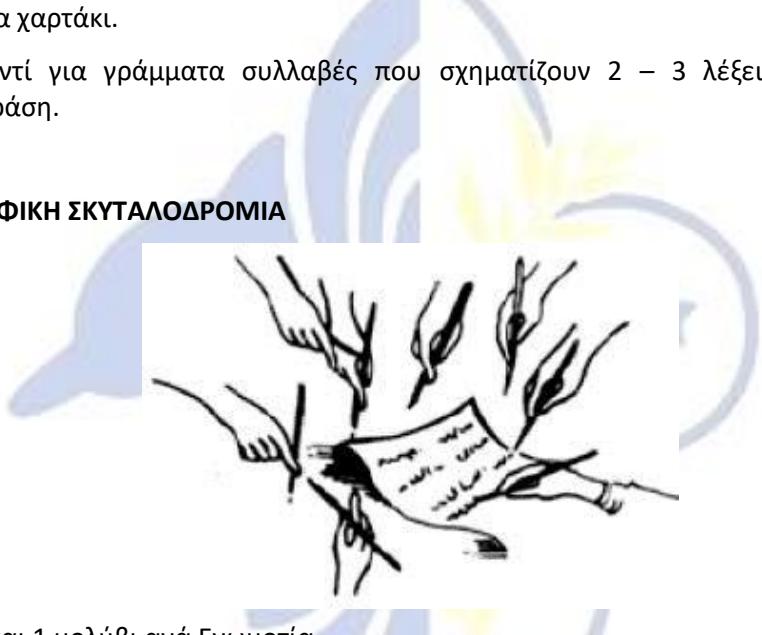
2. ΑΝΑΚΑΤΕΜΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

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 σχηματίζουν μία λέξη. Η Ενωμοτία που θα συναρμολογήσει πρώτη τη λέξη την φωνάζει δυνατά ή την παραδίδει γραμμένη σ' ένα χαρτάκι.

Παραλλαγή: Αντί για γράμματα συλλαβές που σχηματίζουν 2 – 3 λέξεις ή λέξεις που να σχηματίζουν φράση.

3. ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 1 χαρτί και 1 μολύβι ανά Ενωμοτία

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 καλογραμμένη πρόταση.

4. ΤΟ ΓΙΑΤΙ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΟΤΙ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Ο Ενωμοτάρχης έχει ένα μακρύ χαρτί και ξεκινά 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 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 έναν πίνακα, όπως ο παρακάτω, σε κάθε Ενωμοτία.

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

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

Παραλλαγή: Αντί λουλουδιών, ζώων 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 διάφορες ερωτήσεις στο χαρτόνι ή σε χαρτιά τα οποία έχουμε μοιράσει σε κάθε παιδί ή σε κάθε Ενωμοτία. 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. Παιζουμε μερικούς γύρους και μετράμε σωστές απαντήσεις.

7. ΖΩΝΤΑΝΟ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ

Υλικά: 1 χαρτόνι με ζωγραφισμένο ένα μεγάλο σταυρόλεξο

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

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

8. ΧΑΛΑΣΜΕΝΟΣ ΤΗΛΕΓΡΑΦΟΣ

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

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία σχηματίζει μία γραμμή. Ο Αρχηγός παραδίδει το τηλεγράφημα στο πρώτο παιδί. Εκείνο μεταβιβάζει προφορικά το τηλεγράφημα στο δεύτερο χωρίς να ακούσουν οι άλλοι, και από αυτί σε αυτί φτάνει στο τελευταίο, που το γράφει σε ένα χαρτί και το παραδίδει στον Αρχηγό. Νικήτρια 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. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και με τα παιδιά τοποθετημένα σε μεγάλη απόσταση το ένα με το άλλο.

9. KINEZIKO THLEΦΩΝΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η ομάδα κάθεται σε κύκλο, ώστε ο ένας να είναι αρκετά κοντά με τον άλλο. Ξεκινάει ο πρώτος και λέει πολύ χαμηλόφωνα στο αυτί του επόμενου μια λέξη, π.χ. ουρανός. Ο δεύτερος ψιθυρίζει στον τρίτο μια λέξη που έχει σχέση με την πρώτη, π.χ. αστέρια. Ο τελευταίος λέει δυνατά τη λέξη του. Κατόπιν ανακοινώνουν όλοι κατά σειρά τη λέξη τους, ώστε να φανεί η πορεία που ακολούθησαν οι λέξεις και πως τροποποιήθηκαν από άτομο σε άτομο.

10. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΙΜ

Υλικά: 10 αντικείμενα

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

11. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΛΕΞΩΝ

Υλικά: Κατάλογος 36 λέξεων σε ένα μεγάλο χαρτόνι, και γραφική ύλη.

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

12. ΑΠΟΜΝΗΜΟΝΕΥΣΗ ΣΧΗΜΑΤΩΝ (ΤΕΤΡΑΓΩΝΑ ΜΝΗΜΗΣ)

Υλικά: 1 μεγάλο χαρτόνι, χωρισμένο σε τετράγωνα, σε μερικά από τα οποία σχεδιάζουμε διάφορα σήματα ή σχήματα και γραφική ύλη ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες, αφού παρατηρήσουν το χαρτόνι για 1 λεπτό, προσπαθούν κατόπιν να το αντιγράψουν ακριβώς από μνήμης. Μπορεί να παιχτεί ατομικά ή Ενωμοτιακά.

13. ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ;

Υλικά: -

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

Παραλλαγή: Ο Ενωμοτάρχης απέναντι από τους προσκόπους, οι οποίοι για 1 λεπτό παρατηρούν την στολή του και 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.

14. ΠΟΙΟΣ ΧΑΘΗΚΕ;

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους. Ο Αρχηγός τους ανακατεύει στο χώρο και κατόπιν σκουντάει κάποιον που 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.

15. ΠΟΙΟΙ ΑΛΛΑΞΑΝ;

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι σε κύκλο 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 ξαναμπαίνουν και προσπαθούν μέσα σε μισό λεπτό να βρουν ποιοι άλλαξαν θέσεις για να πάρουν τις θέσεις τους στον κύκλο και να τους βγάλουν έξω, αλλιώς ξαναβγαίνουν οι ίδιοι.

16. ΕΚΤΙΜΗΣΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗΣ - ΒΑΡΟΥΣ - ΧΡΟΝΟΥ

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

Περιγραφή: Λέμε στα παιδιά να αφήσουν ένα αντικείμενο σε θέση που υπολογίζουν ότι απέχει ακριβώς 1 m από ένα δεδομένο σημείο, το οποίο θα μπορούσε να είναι π.χ. ένα καρφωμένο πασαλάκι. Κατόπιν πρέπει να βάλουν σε μία σακούλα μία ποσότητα π.χ. ρύζι ή φακές η οποία υπολογίζουν ότι θα ζυγίζει ακριβώς 1 Kg. Τέλος, αφού ηχήσει ένα σφύριγμα, να πουν «στοπ» όταν νομίζουν ότι πέρασε ακριβώς 1 λεπτό από το σφύριγμα. Για κάθε 1 cm διαφορά της εκτίμησης τους από το 1 m, προστίθεται 1 βαθμός ποινής. Το ίδιο για κάθε 10 gr διαφορά της εκτίμησης τους από το 1 Kg και για κάθε 1 sec διαφορά της εκτίμησης τους από το 1 λεπτό. Νικητής ο πρόσκοπος ή η Ενωμοτία με τους λιγότερους βαθμούς ποινής.

17. 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».

18. ΕΙΜΑΙ ΔΙΑΣΗΜΟΣ

Υλικά: 1 χαρτάκι ανά παιδί και 1 κουτί

Περιγραφή: Κάθε παιδί παίρνει ένα χαρτάκι και γράφει το όνομα ενός διάσημου προσώπου, το οποίο μπορεί να είναι πολιτικός, καλλιτέχνης, ήρωας κόμικς, αρκεί να είναι πολύ γνωστός σε όλη την Ομάδα. Στη συνέχεια όλοι διπλώνουν το χαρτάκι τους και το ρίχνουν σε ένα κουτί. Μετά, ο καθένας τραβάει τυχαία από ένα χαρτάκι και χωρίς να δει τι γράφει το κολλά στο μέτωπο του. Σκοπός του παιγνιδιού είναι ο καθένας να μαντέψει ποιο «διάσημο πρόσωπο είναι», κάνοντας ερωτήσεις. Επιτρέπονται μόνο οι ερωτήσεις στις οποίες η απάντηση είναι «Ναι» ή «Όχι», όπως π.χ. «είμαι τραγουδιστής;»

19. ΙΣΤΟΡΙΑ ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΙΑ

Υλικά: 1 χαρτί και 1 μολύβι για κάθε παιδί

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος βγαίνει έξω από το δωμάτιο μαζί με έναν βαθμοφόρο και ο βαθμοφόρος διηγείται στον πρόσκοπο μια ιστορία χωρίς τα άλλα παιδιά να την ακούν. Το παιδί επιστρέφει στο δωμάτιο και με χειρονομίες, μορφασμούς και μιμητικές κινήσεις προσπαθεί να διηγηθεί την ιστορία στην υπόλοιπη Ομάδα. Τα παιδιά γράφουν σε ένα χαρτί τι αντιλήφθηκαν από

τη μιμητική διήγηση. Ο βαθμοφόρος μαζεύει τα χαρτιά και αφού προηγουμένως διηγηθεί τη σωστή ιστορία, διαβάζει τις ιστορίες που έγραψαν οι πρόσκοποι.

20. 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. Για παράδειγμα, 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.

21. ΜΙΜΗΣΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία αναλαμβάνει να παραστήσει ένα επάγγελμα. Κάθε πρόσκοπος κάνει και από κάτι. Για παράδειγμα, για τη δουλειά του μαραγκού, άλλος κόβει, άλλος πλανίζει, άλλος καρφώνει κλπ. Κάθε μία από τις άλλες Ενωμοτίες πρέπει να μαντέψει εκφράζοντας το πολύ 3 υποθέσεις αλλιώς χάνει. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη μιμική των άλλων Ενωμοτιών για 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 παίρνει ένα χαρτόνι και ψάχνει να βρει το ταίρι του και να πιαστεί αγκαζέ. Οι δύο τελευταίοι που δεν είναι αγκαζέ δίνουν 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. Η ΚΙΒΩΤΟΣ ΤΟΥ ΝΩΕ (ANIMAL SNAP)

Υλικά: Κάρτες με ονόματα ή εικόνες ζώων

Περιγραφή: Κάθε πρόσκοπος παίρνει τυχαία μία κάρτα με το όνομα ή την εικόνα ενός ζώου. Την ίδια κάρτα μπορεί να την έχουν δύο ή και περισσότερα παιδιά. Με το σύνθημα, όλα τα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν στο χώρο, μιμούμενα τον ήχο και τις κινήσεις του ζώου της κάρτας που έχουν πάρει και προσπαθούν να βρουν και να αγκαλιαστούν με τα υπόλοιπα παιδιά που έχουν κι αυτά την ίδια κάρτα. Όποιοι μείνουν τελευταίοι μένουν έξω από την Κιβωτό του Νώε.

24. ΤΡΑΓΟΥΔΟΖΕΥΓΑΡΑ

Υλικά: Χαρτάκια με τίτλους προσκοπικών τραγουδιών, 2 φορές ο κάθε τίτλος, τόσα όσα και τα παιδιά

Περιγραφή: Μοιράζονται τα χαρτιά και με το σύνθημα κάθε παιδί σφυρίζει τον ρυθμό του τραγουδιού που γράφει το χαρτί του, μέχρι να βρει το ταίρι του. Αυτοί που θα βρεθούν πρώτοι κερδίζουν.

25. ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΕΣ ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει έξω για λίγο. 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 ξαναμπαίνει μέσα και όλοι επαναλαμβάνουν τη λέξη ή τη φράση τους φωνάζοντας δυνατά. Σκοπός του προσκόπου που βγήκε έξω είναι να μαντέψει την παροιμία και των υπολοίπων να τον εμποδίσουν.

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 (INDIAN CHIEF)

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί βγαίνει για λίγο έξω. Τα υπόλοιπα παιδιά κάθονται σε κύκλο, διαλέγουν έναν για «μαέστρο» και καλούν το παιδί που βγήκε να μπει ξανά μέσα. Τότε αρχίζουν να τραγουδούν: «Ποιος ειν' ο μαέστρος; Να τον βρεις δεν μπορείς», ενώ συγχρόνως μιμούνται με κινήσεις το παίξιμο ενός μουσικού οργάνου, όπως 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 τον «μαέστρο». Έχει τρεις προσπάθειες στη διάθεση του και αν μαντέψει σωστά, τότε ο «μαέστρος» βγαίνει έξω και πρέπει να μαντέψει αυτός την επόμενη φορά.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι είναι γνωστό και ως «Indian Chief». Ξεκινάει χτυπώντας παλαμάκια τα χέρια πάνω στους μηρούς και τα παιδιά αλλάζουν και κάνουν διάφορες κινήσεις πάνω στο ρυθμό, ακολουθώντας τον Ινδιάνο Αρχηγό.

28. ΒΡΕΣ ΤΗ ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και έχουν τα χέρια τους πίσω από την πλάτη τους. Ένας από όλους κρατά μια σφυρίχτρα. Ένα παιδί βρίσκεται στο κέντρο. Τα υπόλοιπα ανταλλάσσουν τη σφυρίχτρα πίσω από την πλάτη τους και όταν δεν τους κοιτά το παιδί που βρίσκεται στο κέντρο, σφυρίζουν και την κρύβουν ξανά πριν τους δει. Το παιδί που είναι στο κέντρο προσπαθεί να βρει αυτόν που έχει εκείνη τη στιγμή πάνω του τη σφυρίχτρα. Αν τον βρει αλλάζουν θέσεις.

29. 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 ο πρόσκοπος δεν είναι στη σωστή κατεύθυνση. Αν το παιδί βαδίζει σωστά, τότε οι υπόλοιποι κτυπούν τα χέρια τους γρήγορα. Με τη σειρά τους παίζουν όλοι, αφού για κάθε παιδί το αντικείμενο κρύβεται σε άλλο μέρος. Κερδίζει όποιος ανακαλύψει το αντικείμενο στο μικρότερο χρόνο.

30. ΝΑΙ - ΟΧΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παίζεται από δύο ομάδες. Οι ομάδες κάθονται σε δύο γωνιές του δωματίου, όσο το δυνατόν πιο απομακρυσμένες. Κατόπιν κάθε ομάδα διαλέγει έναν αντιπρόσωπο. Οι δύο αντιπρόσωποι συσκέπτονται και διαλέγουν κρυφά μια λέξη που αντιπροσωπεύει πρόσωπο ή πράγμα, την οποία θα πρέπει να μαντέψουν οι υπόλοιποι παίκτες. Οι αντιπρόσωποι αλλάζουν θέση και πηγαίνουν ο ένας στην ομάδα του άλλου. Εκεί υποβάλλονται σε ερωτήσεις από τους παίκτες της άλλης ομάδας, στις οποίες είναι υποχρεωμένοι να απαντήσουν με ένα «Ναι» ή ένα «Όχι». Τα υπόλοιπα παιδιά, από ερώτηση σε ερώτηση, προσπαθούν να βρουν την κρυφή λέξη. Η ομάδα που κατορθώσει πρώτη να μαντέψει την λέξη, θα φωνάξει πίσω τον αντιπρόσωπο της και θα κρατήσει τον αντίπαλο αντιπρόσωπο αιχμάλωτο. Έπειτα οι ομάδες διαλέγουν άλλους αντιπρόσωπους και το παιχνίδι συνεχίζεται, μέχρις ότου δεν μείνει κανένας παίκτης στη μια ή στην άλλη ομάδα.

31. 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.

32. 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.

33. 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 τραπέζιού 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.

34. 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.

35. ANTIVIRUS

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σχηματίζουν κύκλο. Οι βαθμοφόροι παριστάνουν διάφορα Virus, το Virus της νύστας, το Virus της απαισιοδοξίας, το Virus της κατσουφιάς κ.α.. Κάθε Virus εξουδετερώνεται με το αντίστοιχο Antivirus. Το Virus της κατσουφιάς εξουδετερώνεται με δυνατά γέλια, το Virus της νύστας με ζωηρά πηδήματα, το Virus της απαισιοδοξίας με τον χορό κ.α. Με το σύνθημα κάθε Virus - βαθμοφόρος τρέχει και στέκεται μπροστά από έναν πρόσκοπο. Ο βαθμοφόρος μετρά ως το τρία και ο πρόσκοπος πρέπει να θυμηθεί αμέσως ποιο Antivirus χρειάζεται το Virus που έχει μπροστά του και να πράξει αναλόγως. Αν δεν κάνει αυτό που πρέπει, τότε το παιδί γίνεται Virus του ίδιου είδους με τον Βαθμοφόρο. Όποιος απομείνει τελευταίος είναι ο νικητής.

Παραλλαγή: Το μέτωπο του κύκλου να είναι προς τα έξω

36. ΤΑΧΥΠΑΣΙΕΝΤΣΑ

Υλικά: Μια τράπουλα 52 φύλλων χωρίς μπαλαντέρ

Περιγραφή: Χωρίζουμε την τράπουλα στα τέσσερα «σημάδια», κούπες, καρό, σπαθιά και μπαστούνια και ταξινομούμε σε κάθε «σετ» χαρτιών τα φύλλα με οποιαδήποτε σειρά, μαζί με τις φιγούρες. Αφήνουμε ένα σετ φύλλων με το ίδιο «σημάδι» με την όψη προς τα κάτω, απέναντι και σε απόσταση 5 m από κάθε Ενωμοτία. Εξηγούμε στους προσκόπους ότι σε κάθε σετ τα φύλλα πρέπει να ταξινομηθούν 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 τοποθετεί ξανά 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.

37. ΝΑΥΜΑΧΙΑ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται από δύο 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 κάθε ομάδα έχει στο χαρτί της και τη «θαλάσσια περιοχή» των αντιπάλων:

Εμείς

	A	B	Γ	Δ	Ε	Z	Η	Θ	Ι	Κ
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Οι αντίπαλοι

	A	B	Γ	Δ	Ε	Z	Η	Θ	Ι	Κ
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Η βύθιση πλοίου του αντιπάλου 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. Κάθε ομάδα σημειώνει τις «βολές» και τη βαθμολογία στα χαρτιά της. Το παιχνίδι λήγει με νικήτρια την ομάδα που θα φτάσει πρώτη π.χ. τους 25 ή τους

30 βαθμούς. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και Ενωμοτιακά, με περισσότερες από δύο Ενωμοτίες έτσι ώστε κάθε Ενωμοτία να κάνει «βολές» στις περιοχές όλων των υπόλοιπων Ενωμοτιών.

38. Ο ΔΟΛΟΦΟΝΟΣ

Υλικά: Σπίρτα

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

39. ΨΗΛΑ ΤΑ ΧΕΡΙΑ



Υλικά: 1 νόμισμα

Περιγραφή: Η Ενωμοτία Α κάθεται στη μία μεριά του τραπεζιού και η Ενωμοτία Β κάθεται στην απέναντι. Η Ενωμοτία Β, με τα χέρια κάτω από το τραπέζι, μεταβιβάζει από παλάμη σε παλάμη ένα νόμισμα το οποίο κυκλοφορεί ...υπογείως. Στο παράγγελμα του Ενωμοτάρχη της Ενωμοτίας 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 Ενωμοτίας Α, μετά από συνεννόηση με τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας του, 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.

40. ΜΠΑΜ

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου κάθεται ο βαθμοφόρος που διευθύνει το παιχνίδι. Ο βαθμοφόρος σηκώνει το χέρι του και στοχεύει ξαφνικά έναν από τους παίκτες φωνάζοντας «Μπαμ!». Τότε ο παίκτης αμέσως γονατίζει και επιτρέπει στους δύο διπλανούς του να πυροβοληθούν μεταξύ τους. Ο πρώτος που θα πει «Μπαμ!» στοχεύοντας τον

άλλον παραμένει στο παιχνίδι, ενώ ο «σκοτωμένος» αποχωρεί. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνουν μόνο δύο παίκτες στο παιχνίδι. Τότε οι παίκτες στέκονται πλάτη με πλάτη και με το σύνθημα του βαθμοφόρου κάνουν «Μπαμ!» ο ένας στον άλλον και ο πιο γρήγορος είναι ο τελικός νικητής.

41. ΟΥΡΛΙΑΧΤΟ (SCREAMING TOES)

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι στέκονται σε κύκλο ο ένας κοντά στον άλλο, με τα κεφάλια σκυμμένα. Ο καθένας επιλέγει με το βλέμμα του ένα ζευγάρι πόδια από τους παίκτες του κύκλου, χωρίς να φανερώσει την επιλογή του. Όταν ο Αρχηγός φωνάξει «Πάνω τα κεφάλια», τότε ο καθένας κοιτάζει στα μάτια αυτόν του οποίου τα πόδια είχε επιλέξει. Αν και αυτός τον κοιτάζει, τότε και οι δύο ουρλιάζουν όσο πιο δυνατά μπορούν και βγαίνουν από τον κύκλο. Αν το πρόσωπο που κοιτά δεν τον κοιτάζει, τότε ο παίκτης συνεχίζει στον επόμενο γύρο. Το παιχνίδι τελειώνει όταν παραμείνουν ένας ή δύο παίκτες, οι οποίοι είναι οι νικητές.

42. ΣΥΝΤΟΝΙΣΟΥ (Η BOMBA)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο. Ένας βαθμοφόρος βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατά μια μπάλα, που είναι η «βόμβα». Όταν ο βαθμοφόρος πετά τη «βόμβα» σε κάποιο παιδί, τότε το παιδί αυτό πρέπει να την πιάσει χωρίς να του πέσει. Ταυτόχρονα το παιδί που βρίσκεται στα δεξιά του κλείνει με το αριστερό του χέρι το αριστερό του αυτή, ενώ το παιδί που βρίσκεται στα αριστερά του κλείνει με το δεξί του χέρι το δεξί αυτή. Αν κάποιο από τα τρία παιδιά δεν κάνει σωστά την κίνηση που του αναλογεί βγαίνει από το παιχνίδι. Οι δύο που θα μείνουν τελευταίοι κερδίζουν.

43. ΜΠΟΥΜ ΕΠΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και αρχίζουν να αριθμούν φωνάζοντας με τη σειρά, 1, 2, 3 κ.ο.κ. Όποιο παιδί πέσει στον αριθμό 7 ή στα πολλαπλάσιά του ή σε αριθμό που λήγει σε 7, δεν πρέπει να φωνάξει τον αριθμό, αλλά πρέπει να πει «μπουμ». Για παράδειγμα: 1,2,3,4,5,6, μπουμ, 8,9,10,11,12,13,μπουμ, 15,16, μπουμ 18,19... Όποιος μπερδευτεί χάνει και η αρίθμηση ξεκινά από την αρχή.

44. 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 σφύριγμα, 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 σφύριγμα και το παιχνίδι σταματάει. Όποιος βρεθεί χωρίς καπέλο βγαίνει έξω

Παραλλαγή: Με ένα σφύριγμα τα καπέλα να πηγαίνουν δεξιά και με δύο αριστερά

45. ΦΩΤΙΑ - ΑΕΡΑΣ - ΘΑΛΑΣΣΑ - ΓΗ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται 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 αναφερθεί προηγουμένως. Όταν ο Αρχηγός φωνάξει «Φωτιά», τότε το παιδί πρέπει να φωνάξει ένα άψυχο αντικείμενο. Όποιος μείνει τελευταίος, κερδίζει το ίδιο και η Ενωμοτία του.

46. ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ ΑΡΙΘΜΩΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι κάθονται σε κύκλο και ο καθένας παίρνει έναν αριθμό αρχίζοντας από κάποιον που παίρνει το 1 και 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 μπρούς και παλαμάκι και τους άλλους 2 με κινήσεις, ο δεξιός αντίχειρας πάνω από τον δεξί ώμο και ο αριστερός αντίχειρας πάνω από τον αριστερό ώμο. Στον 3^ο χρόνο αυτός που αρχίζει το παιχνίδι φωνάζει το δικό του αριθμό και στον 4^ο χρόνο φωνάζει τον αριθμό του παιδιού στο οποίο θέλει να δώσει σειρά. Αυτός που άκουσε τον αριθμό του κάνει ακριβώς το ίδιο, φωνάζει το δικό του αριθμό στον 3^ο χρόνο και τον αριθμό αυτού στον οποίο θέλει να δώσει τη σειρά στον 4^ο χρόνο κ.ο.κ. Όλα αυτά πρέπει να γίνονται χωρίς κενό. Όποιος μπερδευτεί ή χάσει το ρυθμό ή δεν μιλήσει ή πει λάθος αριθμό ή πει αριθμό παίκτη που έχει βγαίνει και 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.

47. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΧΕΡΙΩΝ (THE HAND GAME)

Υλικά : -

Περιγραφή: Όλοι είναι γονατιστοί, ακουμπούν τα δυο τους χέρια στο έδαφος και περνούν το αριστερό τους χέρι αριστερότερα από το δεξί χέρι του διπλανού τους. Έτσι, ο καθένας βρίσκεται με δύο χέρια ανάμεσα στα δικά του. Το παιχνίδι αρχίζει όταν κάποιος χτυπά το ένα χέρι του στο έδαφος. Στη συνέχεια, με φορά από δεξιά προς τα αριστερά, κάθε χέρι με τη σειρά του πρέπει να χτυπήσει και αυτό στο έδαφος, χωρίς η σειρά αυτή να χαλάσει. Αν κάποιος παίκτης θέλει, μπορεί με το χέρι του να κάνει διπλό χτύπημα αντί για μονό. Τότε η φορά των χεριών αλλάζει και γίνεται από τα αριστερά προς τα δεξιά. Όποιος χαλάσει τη σειρά βγάζει από το παιχνίδι το χέρι που έκανε λάθος και συνεχίζει να παίζει με το άλλο χέρι. Αν κάνει λάθος και στο άλλο χέρι, τότε βγαίνει εντελώς εκτός παιχνιδιού. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και με τα παιδιά να κάθονται σε κύκλο γύρω από ένα τραπέζι και να ακουμπούν και να χτυπούν τα χέρια τους πάνω στο τραπέζι.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΣΕΩΝ

48. Ο ΝΟΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

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

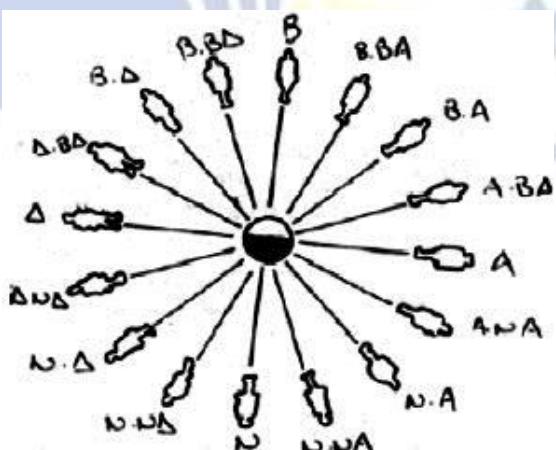
Περιγραφή: Μοιράζουμε τις σελίδες και δίνουμε 10 λεπτά χρόνο στις Ενωμοτίες για να βρουν και να κάνουν κολάζ τα αποκόμματα που είναι σχετικά με το Νόμο. Κατόπιν, με σκετς ή παντομίμα, οι Ενωμοτίες πρέπει να παρουσιάσουν στην υπόλοιπη ομάδα το περιεχόμενο κάθε αποκόμματος και τα άρθρα του Νόμου στα οποία αναφέρεται η παρουσίαση τους.

49. ΚΥΚΛΟΙ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟΥ

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

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό παίζεται από το πολύ 7 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 ο άτυχος παίκτης βγαίνει από το παιχνίδι.

50. ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ ΑΝΕΜΟΛΟΓΙΟ



Υλικά: -

Περιγραφή: Στο έδαφος είναι χαραγμένο ένα ανεμολόγιο, με τα 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. 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.

51. ΠΥΞΙΔΑ ΤΣΑΚ ΜΠΑΜ (NORTH BY NORTHEAST)

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας βαθμοφόρος δείχνει τα σημεία του ορίζοντα στα παιδιά. Για κάθε σημείο ορίζει μία αντιπροσωπευτική θέση, για παράδειγμα για το βορρά ορίζουμε τις σκηνές, για τον νότο την

τραπεζαρία κ.α. Μόλις ο βαθμοφόρος φωνάξει ένα σημείο του ορίζοντα, τότε οι πρόσκοποι πρέπει να τρέξουν και να φτάσουν στη θέση που έχουμε ορίσει για το σημείο αυτό. Όποιος φτάσει πρώτος παραμένει στη θέση που «κατέκτησε» και η Ενωμοτία του κερδίζει 1 πόντο. Στη συνέχεια ο βαθμοφόρος φωνάζει άλλο σημείο και το παιχνίδι συνεχίζεται. Στον 4ο γύρο προστίθενται και τα 4 ενδιάμεσα σημεία του ορίζοντα, Νοτιοανατολικά, Βορειοδυτικά, κλπ με επιπλέον 4 αντίστοιχες θέσεις στο χώρο. Στο τέλος μετράμε τις «κατακτήσεις» και αναδεικνύεται η νικήτρια Ενωμοτία.

52. 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 τα αζιμούθια και τις αποστάσεις που οδηγούν σε καθένα από τα κρυμμένα γράμματα. Νικήτρια όποια Ενωμοτία βρει τα γράμματα και σχηματίσει τη μαγική λέξη.

53. ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΜΟΡΣΙΚΟ

Υλικά: Γραφική ύλη

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται 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 με 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.

54. ΤΟ ΣΑΚΙΔΙΟ

Υλικά: Χαρτάκια με διάφορα υλικά για το σακίδιο ένα για κάθε παιδί, 1 κιμωλία

Περιγραφή: Στο έδαφος έχουμε σχεδιάσει με κιμωλία ένα τεράστιο σακίδιο. Κάθε πρόσκοπος παίρνει ένα χαρτάκι το οποίο αναγράφει κάποιο από τα υλικά που βάζουμε στο σακίδιο μας για την κατασκήνωση. Με το σύνθημα, όλα τα παιδιά τρέχουν να μπουν στη σωστή θέση, μέσα στο σακίδιο, που έχουμε σχεδιάσει. Μετά το συζητάμε...

55. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΚΟΜΠΩΝ

Υλικά: 1 σχοινί ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι ομάδα στέκεται σε σειρές κατά Ενωμοτίες. Ξεκινάει ο πρώτος, τρέχει μέχρι ένα σημείο όπου τον περιμένει ένα σχοινί, κάνει έναν ορισμένο από πριν κόμπο, επιστρέφει και δίνει τη θέση του στον επόμενο κ.ο.κ.

56. 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.

57. ΚΟΜΠΟΙ ΣΕ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ

Υλικά: 1 σχοινί ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Κάθε ζευγάρι παίρνει 1 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.

58. Ο ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΣ (ALIGATOR PIT)

Υλικά: 3 καστανιές, 3 σχοινιά για συνδέσεις και 6 μακριά σχοινιά ανά Ενωμοτία, 1 σφυρίχτρα

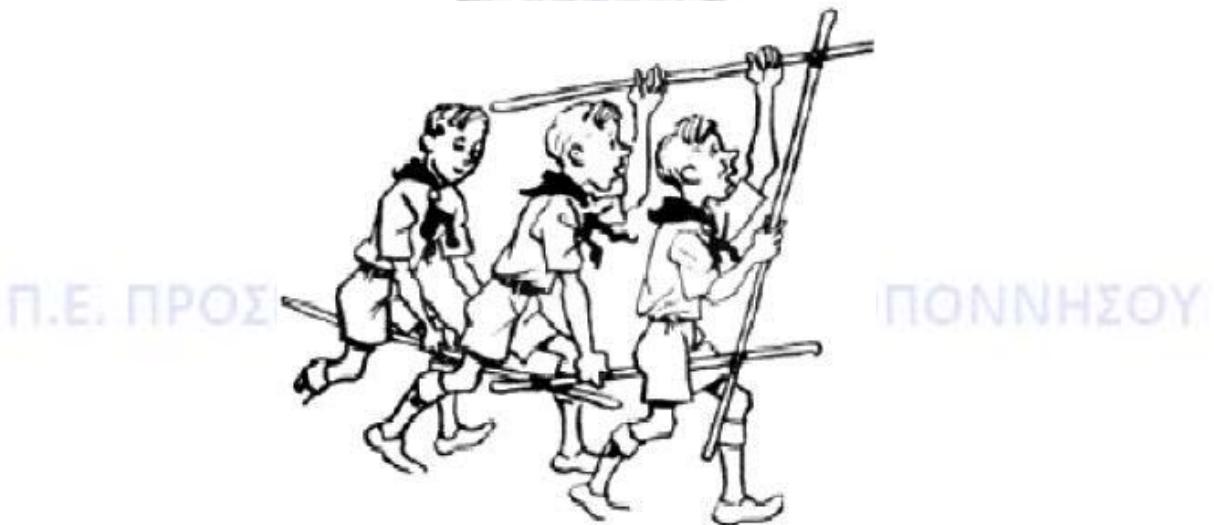
Περιγραφή: Η Ενωμοτία κατασκευάζει με καστανιές και συνδέσεις ένα πλαίσιο τύπου «Α», το οποίο είναι ο «κροκόδειλος». Δένουμε 2 σχοινιά από την κορυφή του πλαισίου «Α» και 2 σχοινιά από κάθε πλαϊνό. Η Ενωμοτία διαλέγει τον πιο γενναίο πρόσκοπο, ο οποίος θα ανέβει πάνω στον «κροκόδειλο», και 6 ακόμα πρόσκοποι ή αν χρειαστεί συμπληρώνουν και βαθμοφόροι κρατούν τα σχοινιά και «κάνουν κουμάντο» στον «κροκόδειλο». Ο αγώνας αρχίζει με το σφύριγμα. Σκοπός της Ενωμοτίας είναι να συνεργαστεί έτσι ώστε ο «κροκόδειλος» να διανύσει την απόσταση του αγώνα. Ο πιο γρήγορος κερδίζει.

59. ΤΟ ΜΕΤΡΟ

Υλικά: 3 κοντάρια και 2 σχοινιά συνδέσεων ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία πρέπει γρήγορα να ενώσει 3 κοντάρια μεταξύ τους με 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.

60. 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 ένα 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 είναι η Ενωμοτία που θα φτάσει με το «λεωφορείο» της πρώτη στο τέρμα και χωρίς ζημιές.

Παραλλαγή : Αντί για τετράγωνο, οι Ενωμοτίες κάνουν ένα πλαίσιο γεφυροποιίας πάνω στο οποίο μεταφέρουν τον πιο ελαφρύ πρόσκοπο.

61. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΤΡΑΥΜΑΤΙΑ

Υλικά: 2 κοντάρια ανά Ενωμοτία

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

62. ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΣΑΜΑΡΕΙΤΕΣ

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

Περιγραφή: 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 αυτοχήματος, 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 στη βάση τους. Κερδίζει η Ενωμοτία που επέστρεψε πρώτη και χωρίς λάθη.

63. ΦΥΤΟΛΟΓΙΟ

Υλικά: Γραφική ύλη και 1 χαρτόνι για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Τα παιδιά σκορπίζονται στο δάσος και μέσα σε 30 λεπτά πρέπει να κάνουν μία συλλογή από φύλλα δέντρων, θάμνων και φυτών. Τα φύλλα πρέπει να τα παραδώσουν τακτοποιημένα σε χαρτόνι, στο οποίο θα γράφεται επίσης το όνομα του δέντρου ή του φυτού καθώς και άλλες πληροφορίες, όπως σε τι χρησιμεύει, πότε ανθίζει κλπ. Για κάθε φύλλο δέντρου δίνουμε 1 βαθμό και για κάθε σωστή πληροφορία 2 βαθμούς. Αφαιρούμε 1 βαθμό για κάθε λεπτό αργοπορίας και 1 βαθμό για κάθε λάθος πληροφορία.

64. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΒΡΑΣΙΜΑΤΟΣ

Υλικά: 1 τσεκούρι, 1 καραβάνα και 1 αναπτήρας ανά Ενωμοτία

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

65. TRIVIAL PURSUIT

Υλικά: 1 μεγάλο ζάρι, ερωτήσεις και δοκιμασίες, 1 χρονόμετρο και ότι άλλο υλικό χρειάζονται οι δοκιμασίες.

Περιγραφή: Το παιχνίδι έχει 6 κατηγορίες ερωτήσεων ή δοκιμασιών. Κάθε πλευρά του ζαριού έχει διαφορετικό χρώμα και κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε μια κατηγορία. Οι Ενωμοτίες ρίχνουν το ζάρι

και παίζουν με τη σειρά τους. Σε κάθε ερώτηση ή δοκιμασία, από την Ενωμοτία συμμετέχει ένας παίκτης, τον οποίο η Ενωμοτία επιλέγει για να την εκπροσωπήσει. Ωστόσο ο παίκτης αυτός δεν μπορεί να παίξει δεύτερη φορά, προτού όλοι οι συμπαίκτες του παίζουν κι αυτοί από μία φορά. Για κάθε ερώτηση δίνεται στον παίκτη χρόνος 1 λεπτού για να απαντήσει. Για κάθε σωστή απάντηση, η Ενωμοτία κερδίζει 1 πόντο και για κάθε λάθος απάντηση η Ενωμοτία χάνει 1 πόντο. Σε περίπτωση λάθους απάντησης ή μη απάντησης στο χρόνο του 1 λεπτού, τότε στην ερώτηση μπορεί να απαντήσει ο πρώτος παίκτης άλλης Ενωμοτίας που θα χτυπήσει το χέρι του πάνω στο τραπέζι. Μετά το τέλος κάθε δοκιμασίας, ο κριτής αποφασίζει για τους πόντους. Μετά από κάθε ερώτηση, ο κριτής ρίχνει το ζάρι για την επόμενη Ενωμοτία.

Οι κατηγορίες και ενδεικτικά οι δοκιμασίες και ερωτήσεις μπορεί να είναι οι εξής:

- Κατηγορία Α: Δυνατός σαν γίγαντας
 - Κόψε στο συντομότερο δυνατό χρόνο ένα ξύλο με πριόνι
 - Κάνε όσο περισσότερα pushups μπορείς μέσα σε μισό λεπτό
 - Διαγωνισμός bras de fer
- Κατηγορία Β: Οι φίλοι μου τα ζώα
 - Πόσα πόδια έχει το μυρμήγκι;
 - Πως προσανατολίζονται οι νυχτερίδες;
 - Πες ένα ζώο, το όνομα του οποίου ξεκινά με «θ»
- Κατηγορία Γ: Δύσκολες καταστάσεις
 - Ποιό είναι το τηλέφωνο του κέντρου δηλητηριάσεων;
 - Σφυρίξτε σε μορς το SOS
 - Τι κάνουμε όταν κάποιος λιποθυμήσει;
- Κατηγορία Δ: Πολιτισμός
 - Ζωγράφος Πάμπλο Ντιέγκο Χοσέ Φρανσισκο ντε Πάουλα Χουάν Νεμοπουκένο Μαρία ντε λος Ρεμέντιος Σιπριάνο ντε λα Σαντίσιμα Τρινιντάντ Ρουίζ, ή απλά...
 - Πως λέγεται ο πιο γνωστός τραγουδοποιός του Γαλατικού Χωριού;
 - Ποιος είναι ο ηθοποιός που έπαιξε στον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών;
- Κατηγορία Ε: Αγρότης με παρέα
 - Ποιο φυτό εξουδετερώνει τον πόνο από την τσουκνίδα;
 - Τι προβλέπεται από ένα σύννεφο Cumulus;
 - Από πόσα αστέρια αποτελείται η Μεγάλη Άρκτος;
- Κατηγορία ΣΤ: Ενεργός πολίτης
 - Πόσες χώρες ανήκουν στην ΕΕ;
 - Τί σημαίνουν τα αρχικά ΔΕΗ;
 - Ανάφερε 5 εθελοντικές, μη κυβερνητικές οργανώσεις εκτός του ΣΕΠ.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ

66. ΧΑΡΤΙΝΟΣ ΠΥΡΓΟΣ

Υλικά: 50 φύλλα χαρτί A4 και 1 χαρτόνι για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Σε κάθε Ενωμοτία δίνονται 50 φύλλα χαρτί A4 και ένα μεγάλο χαρτόνι για βάση. Κάθε Ενωμοτία πρέπει να κατασκευάσει τον ψηλότερο πύργο, χρησιμοποιώντας τα χαρτιά με όποιο τρόπο θέλει π.χ. διπλωμένα, όρθια, σε κύλινδρο, σε τρίγωνα κ.α. Πριν την κατασκευή δίνονται 5 λεπτά στην Ενωμοτία για να οργανωθεί. Η Ενωμοτία έχει 5 λεπτά στη διάθεση της για την κατασκευή του πύργου. Κατά τη διάρκεια του έργου, δεν επιτρέπεται η ομιλία μεταξύ των μελών της Ενωμοτίας.

67. ΚΥΚΛΟΣ ΣΤΑ ΓΟΝΑΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι είναι σε κύκλο, ο ένας πίσω από τον άλλον και κοντά μεταξύ τους. Με το σύνθημα ο καθένας προσπαθεί να καθίσει στα γόνατα αυτού που είναι πίσω του, όπως και ο μπροστινός στα δικά του γόνατα. Έτσι καθισμένοι προσπαθούν να περπατήσουν γύρω – γύρω και πάντα σε κύκλο, με ρυθμό, όλοι μαζί το ίδιο πόδι. Για να δούμε; Θα τα καταφέρουμε; Το παιχνίδι δεν έχει κερδισμένους και χαμένους, είναι παιχνίδι συνεργασίας.

68. ΠΛΑΤΗ ΜΕ ΠΛΑΤΗ (ALL TOGETHER)

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια και κάθονται κάτω πλάτη με πλάτη. Με το σύνθημα κάθε ζευγάρι προσπαθεί να σηκωθεί, βάζοντας δύναμη στα πόδια τους και και κοντράροντας ο ένας τον άλλον με την πλάτη του. Για να τα καταφέρουν χρειάζεται καλή συνεργασία. Μπορούν να σηκωθούν; Τι λέτε;

Παραλλαγή: Τα ζευγάρια μπλέκουν τα χέρια τους στους αγκώνες

69. 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 τη «σκάλα», δηλαδή μία σωστή σειρά κατά ύψος.

70. ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΠΥΡΑΜΙΔΑ

Υλικά: -

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

71. ΠΙΟ ΨΗΛΑ Η ΣΗΜΑΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλα τα παιδιά μαζί προσπαθούν να σχηματίσουν με τα κορμιά τους έναν τεράστιο ιστό, πάνω στον οποίο θα στηριχτεί μια σημαία. Το παιχνίδι δεν έχει κερδισμένους και χαμένους, είναι παιχνίδι συνεργασίας.

72. ΖΩΝΤΑΝΟ ΑΛΦΑΒΗΤΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ο Αρχηγός φωνάζει ένα γράμμα του αλφαβήτου. Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας προσπαθούν με τα σώματα τους να σχηματίσουν αυτό το γράμμα. Τα παιδιά μπορούν να καθίσουν, να ξαπλώσουν και ότι γενικά να κάνουν ότι θέλουν για να πετύχουν το σκοπό τους. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα κάνει καλοσχηματισμένο το γράμμα στο συντομότερο χρονικό διάστημα. Στο τέλος κερδίζει η Ενωμοτία που θα φτάσει στις 3 νίκες.

73. ΖΩΝΤΑΝΕΣ ΜΕΤΡΟΤΑΙΝΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρά. Οι πρώτοι κάθε Ενωμοτίας, ξαπλώνουν στο έδαφος με τις μύτες των παπουτσιών τους πάνω στη γραμμή της αφετηρίας. Τεντώνονται όσο πιο πολύ μπορούν και καλούν τον δεύτερο της Ενωμοτίας τους, να ξαπλώσει κι αυτός ακριβώς μπροστά τους. Ακολουθεί ο τρίτος, ο τέταρτος κ.ο.κ. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα φτάσει πιο μακριά με όλα τα μέλη της να είναι σε επαφή.

74. ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΧΑΛΙ

Υλικά: 1 «μαγικό χαλί» ανά Ενωμοτία, το οποίο μπορεί να είναι π.χ. ένα φύλλο εδάφους ή ένα κομμάτι νάλον 2 x 2 m περίπου

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία πατάει πάνω στο «μαγικό 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 «μαγικό χαλί», τότε η Ενωμοτία αρχίζει πάλι από την αρχή. Νικήτρια όποια Ενωμοτία τελειώσει πρώτη.

75. ΤΟ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙ (HULA HOOP PASS)

Υλικά: 1 κρίκος και ένα σχοινί μήκους 2 m

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας κρατούνται χέρι με χέρι δημιουργώντας μία αλυσίδα. Σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να περάσει έναν κρίκο από τη μία άκρη μέχρι την άλλη, χωρίς να σπάσει η αλυσίδα. Για να τα καταφέρουν χρειάζεται συνεργασία και συνδυασμένες κινήσεις όλων των μελών της Ενωμοτίας. Ακολουθεί ο δεύτερος γύρος, στον οποίο, από τη μία άκρη της αλυσίδας πρέπει να περάσει ο κρίκος, ενώ συγχρόνως από την άλλη άκρη και με την αντίθετη φορά πρέπει να περάσει ένα σχοινί το οποίο έχουμε δέσει και έχει γίνει κυκλικό. Καλά ξεμπερδέματα.

76. ΞΕΜΠΕΡΔΕΜΑ ΧΡΩΜΑΤΩΝ

Υλικά: 2 μπαλάκια ίδιου χρώματος μεταξύ τους και διαφορετικού από το χρώμα των υπολοίπων, για κάθε παιδί της Ενωμοτίας.

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται σε κύκλο και κάθε παιδί διαλέγει από ένα χρώμα. Για κάθε χρώμα υπάρχουν 2 μπαλάκια, εκτός από ένα χρώμα για το οποίο υπάρχει μόνο 1 μπαλάκι. Τα μπαλάκια μοιράζονται τυχαία, έτσι ώστε στην αρχή του παιχνιδιού κάθε παιδί να κρατάει από 2 μπαλάκια εκτός από ένα παιδί που θα κρατάει μόνο 1 μπαλάκι και θα έχει το άλλο του χέρι ελεύθερο. Κανείς δεν πρέπει στην αρχή να κρατάει μπαλάκι με το δικό του χρώμα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να συνεργαστούν, έτσι ώστε στο τέλος κάθε παιδί να καταλήξει με τα μπαλάκια του χρώματος που έχει επιλέξει. Κάθε παιδί μπορεί να δίνει μπαλάκι μόνο στο διπλανό του μόνο εφόσον ο διπλανός του έχει ελεύθερο χέρι. Καμία άλλη πάσα δεν επιτρέπεται. Στο παιχνίδι μπορεί να μπει χρόνος ή μπορεί να παίζουν όλες οι Ενωμοτίες μαζί με νικήτρια την πρώτη που θα τα καταφέρει ή μπορεί ακόμα και να παιχτεί σαν παιχνίδι συνεργασίας, χωρίς νικητή.

77. ΤΟ ΚΟΥΒΑΡΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο, πολύ κοντά το ένα με το άλλο και πιάνουν τα χέρια τους το ένα με το άλλο, όχι όμως με τους διπλανούς τους. Με το σύνθημα, όλοι προσπαθούν να ξεμπλεχτούν χωρίς να αφήσουν τα χέρια τους και να κάνουν ξανά κύκλο. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε σαν παιχνίδι συνεργασίας είτε σαν Ενωμοτιακό με νικήτρια την Ενωμοτία που θα ξεμπλέξει πρώτη.

78. 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.

79. ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ (ΠΕΤΑΕΙ Ο ΠΡΟΣΚΟΠΟΣ)

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε δύο γραμμές, η μία απέναντι από την άλλη. Κάθε πρόσκοπος κρατάει σφιχτά τα χέρια του με τον απέναντί του. Ένας γενναίος εθελοντής παίρνει φόρα και πηδάει μπρούμυτα πάνω στα απλωμένα χέρια. Οι υπόλοιποι τον εκσφενδονίζουν, περνώντας τον με τον τρόπο αυτό σιγά - σιγά μέχρι την άλλη άκρη της σειράς. Το ίδιο γίνεται διαδοχικά για ένα - ένα τα παιδιά της Ομάδας, μέχρι να περάσουν όλοι. Το παιχνίδι δεν έχει κερδισμένους και χαμένους, είναι παιχνίδι εμπιστοσύνης.

80. ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΠΛΟΥΖΑΣ

Υλικά: Μία μπλούζα ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Όλοι οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας στέκονται σε σειρά, εκτός από δύο παιδιά που στέκονται δεξιά και αριστερά από τη σειρά. Ο πρώτος της σειράς φοράει μία μπλούζα. Η μπλούζα αυτή πρέπει να περάσει και να φορεθεί από όλα τα παιδιά μέχρι και τον τελευταίο. Αυτό θα γίνει

με τον παρακάτω τρόπο. Με το σφύριγμα, ο πρώτος πιάνει τα χέρια του δεύτερου, ώμο με παλάμη, και βάζει το κεφάλι του δίπλα στο κεφάλι του δεύτερου. Τα δύο παιδιά που δεν είχαν μπει στη σειρά τραβούν τη μπλούζα και προσπαθούν να τη βγάλουν και να την περάσουν από τα μανίκια στα χέρια του δεύτερου και από τη λαιμόκοψη στο κεφάλι του δεύτερου. Έτσι, ο δεύτερος θα φορέσει αυτός τη μπλούζα, η οποία θα έχει γυρίσει ανάποδα, το μέσα - έξω. Το ίδιο συνεχίζεται με τον δεύτερο και τον τρίτο κ.ο.κ. μέχρι το τέλος. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη.

81. Ο ΕΛΙΚΑΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία έρχεται στο κέντρο. Οι πρόσκοποι που ήρθαν στο κέντρο σχηματίζουν ένα μικρό κύκλο, πιάνοντας τον διπλανό τους αγκαζέ. Στη συνέχεια, τα υπόλοιπα παιδιά κάθε Ενωμοτίας σχηματίζουν σειρές πίσω από τους πρώτους, πιάνοντας τη μέση του μπροστινού τους. Με το σύνθημα, όλοι ταυτόχρονα αρχίζουν να περιστρέφονται προς τα δεξιά, αυξάνοντας σταδιακά ταχύτητα. Στόχος του παιχνιδιού είναι να μην σπάσει η αλυσίδα.

82. Ο ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ

Υλικά: Διάφορα αντικείμενα

Περιγραφή: Έχουμε σκορπίσει διάφορα αντικείμενα στο χώρο και απέναντι στέκονται οι Ενωμοτίες. Οι πρόσκοποι παρατηρούν τα αντικείμενα για 1 λεπτό. Στη συνέχεια ένας πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία δένει τα μάτια του και προσπαθεί να φτάσει στην απέναντι πλευρά χωρίς να τα πατήσει, ενώ όλη η υπόλοιπη Ενωμοτία τον βοηθά με οδηγίες. Κατά τον ίδιο τρόπο περνούν όλοι απέναντι. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και σαν σκυταλοδρομία, αλλά και σαν παιχνίδι συνεργασίας, χωρίς νικητή.

83. ΥΦΑΛΙΕΣ ΝΗΕΣ (ΥΠΟΒΡΥΧΙΑ)

Υλικά: -

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία είναι ένα «υποβρύχιο» και μπαίνει σε σειρά, κρατώντας ο καθένας τους ώμους του μπροστινού του. Το παιδί που στέκεται στο τέλος της σειράς είναι ο Κυβερνήτης του «υποβρυχίου» και έχει τα μάτια του ανοικτά, ενώ όλα τα άλλα παιδιά δένουν τα μάτια τους με το μαντήλι τους. Ο Κυβερνήτης πλοηγεί το «υποβρύχιο», χρησιμοποιώντας 4 εντολές:

1. Σφίξιμο και στους δύο ώμους = κινήσου / σταμάτα
2. Χτύπημα στον αριστερό ώμο = στρίψε αριστερά
3. Χτύπημα στο δεξιό ώμο = στρίψε δεξιά
4. Διπλό χτύπημα και στους δύο ώμους = ρίψη τορπίλης

Όταν ο Κυβερνήτης δίνει μια εντολή, τότε το άτομο μπροστά του την μεταφέρει στον επόμενο, μέχρι η εντολή να φτάσει στον πρώτο του «υποβρυχίου». Όλοι πρέπει να εμπιστεύονται τον Κυβερνήτη, ώστε να είναι ασφαλείς και να πηγαίνουν στην σωστή κατεύθυνση. Ο Κυβερνήτης οδηγεί το «υποβρύχιο» έτσι ώστε να καταφέρει να βρει μπροστά του εχθρικό «υποβρύχιο», δηλαδή άλλη Ενωμοτία. Μόλις ο Κυβερνήτης στοχεύσει ένα εχθρικό «υποβρύχιο», τότε δίνει την εντολή 4. Ο πρώτος στη σειρά είναι η «τορπίλη» και μολις λάβει την εντολή ρίψης αποσπάται από το υπόλοιπο υποβρύχιο και κινείται, πάντα με κλειστά μάτια, προς τα εμπρός, μέχρι να πετύχει το στόχο του. Αν όντως η «τορπίλη» πετύχει το εχθρικό «υποβρύχιο», τότε το «βυθίζει», βγάζοντας

το εκτός ναυμαχίας για 3 λεπτά και δίνοντας 1 πόντο στην Ενωμοτία του. Ακολούθως, είτε έχει βρει είτε δεν έχει βρει στόχο επιστρέφει στο «υποβρύχιο», δηλαδή στην Ενωμοτία του, και αναλαμβάνει το ρόλο του Κυβερνήτη, ενώ ο πρόσκοπος που ήταν ο επόμενος στη σειρά παίρνει τη θέση του. Το παιχνίδι διαρκεί 20 λεπτά.

84. ΤΗΛΕΓΕΡΑΝΟΣ

Υλικά: Για κάθε Ενωμοτία χρειαζόμαστε:

- Έναν κρίκο πάνω στον οποίο δένουμε τη μία άκρη τόσων σχοινιών όσοι και οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας. Από τον κρίκο κρέμεται ένα άγκιστρο
- Κουτιά σε διάφορα μεγέθη στα οποία έχουμε προσαρμόσει έναν μικρότερο κρίκο ώστε τα κουτιά να μπορούν να πιάνονται με το άγκιστρο

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας χειρίζονται τον κρίκο κρατώντας περιμετρικά την ελεύθερη άκρη των σχοινιών. Με το σφύριγμα, το παιχνίδι ξεκινά και με την καλή συνεργασία όλων, κάθε Ενωμοτία προσπαθεί να πιάσει τα αντικείμενα με το άγκιστρο, να τα σηκώσει και να τα τοποθετήσει σε προκαθορισμένες θέσεις, όπως π.χ. να φτιάξει έναν πύργο. Το παιχνίδι λήγει όταν κάποια Ενωμοτία πετύχει το στόχο της.

Παραλλαγή: Αντί για κρίκο με άγκιστρο, μπορούμε να έχουμε κρίκο από λάστιχο, ο οποίος ανοίγει και σφίγγει ανάλογα με τη δύναμη με την οποία τραβάμε τα σχοινιά και με αυτόν τον τρόπο να μπορούμε να πιάσουμε αντικείμενα.

85. ΙΠΤΑΜΕΝΟΙ ΔΙΣΚΟΙ (Ο ΕΠΙΒΑΤΗΣ)

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

Περιγραφή: Δένουμε με προσοχή σε 4 διαμετρικά σημεία του χαρτονένιου «ιπτάμενου δίσκου» τους σπάγκους, έτσι ώστε να υπάρχουν 4 ελεύθερες άκρες ίσου μήκους. Τα παιδιά σε συνεργασία μεταξύ τους, προσπαθούν κρατώντας τις 4 άκρες των σπάγκων να μεταφέρουν το σπιρτόκουτο που είναι ο «επιβάτης». Σκοπός τους είναι η ασφαλής μεταφορά, δηλαδή οι λιγότερες δυνατές πτώσεις του «επιβάτη».

Παραλλαγή: Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πλαστικό πιατάκι σαν «ιπτάμενο δίσκο» και πλαστικό ποτήρι σαν «επιβάτη».

86. ΚΟΡΜΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑΣ (ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ)

Υλικά: Αρκετά πασαλάκια, ταινία σήμανσης, 1 χοντρό δοκάρι ή κορμός, 1 σχοινί 4 – 5 m για κάθε παιδί

Περιγραφή: Σχεδιάζουμε στο έδαφος ένα «λαβύρινθο» σε σχήμα σαλίγκαρου ή ζικ – ζακ, με πασαλάκια και ταινία σήμανσης, σε ύψος περίπου 15 cm. Δένουμε τις άκρες των σχοινιών στον κορμό με Φαλιδιές, τα μισά σχοινιά στη μία άκρη του κορμού και τα άλλα μισά στην άλλη. Τα σχοινιά είναι τόσα όσα και τα παιδιά. Στήνουμε όρθιο τον κορμό στην αφετηρία. Κάθε παιδί κρατά την ελεύθερη άκρη ενός σχοινιού το οποίο είναι δεμένο είτε στο κάτω είτε στο πάνω μέρος του κορμού. Τα πάνω σχοινιά κρατούν τον κορμό κατακόρυφο ενώ τα κάτω τον μετακινούν συντονισμένα μέσα στο «λαβύρινθο». Βάζοντας ο καθένας όση δύναμη χρειάζεται και σε συνεργασία με την υπόλοιπη Ενωμοτία, ο κορμός στέκεται όρθιος. Με το σύνθημα, η Ενωμοτία προσπαθεί να οδηγήσει τον κορμό όρθιο έξω από το «λαβύρινθο».

87. ΤΗΛΕΚΑΤΕΥΘΥΝΟΜΕΝΟΣ ΓΕΡΑΝΟΠΡΟΣΚΟΠΟΣ

Υλικά: 3 σχοινιά μήκους 4 m και ένα υπόστρωμα ανά Ενωμοτία, 5 πλαστικά μπουκάλια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό απαιτεί συντονισμό και καλή συνεργασία. Για κάθε Ενωμοτία έχουμε σχηματίσει ένα διάδρομο στον οποίο έχουμε αποθέσει όρθια τα πλαστικά μπουκάλια, σε απόσταση 1 m το ένα από το άλλο. Στη γραμμή εκκίνησης, ο πρώτος πρόσκοπος της Ενωμοτίας ξαπλώνει μπρούμυτα πάνω στο υπόστρωμα κάτω από το οποίο έχουμε περάσει τα 3 σχοινιά, με τρόπο ώστε 3 παιδιά από τη μία μεριά και 3 από την άλλη να μπορούν να τον σηκώσουν σε οριζόντια θέση και να τον μεταφέρουν εναέρια, μέχρι να πάρει το πρώτο μπουκάλι και να το φέρει πίσω στη γραμμή εκκίνησης. Αμέσως, τη θέση του παίρνει ο επόμενος κ.ο.κ. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα φέρει πρώτη πίσω με τον τρόπο αυτό και τα 5 μπουκάλια.

88. ΣΥΓΧΡΟΝΙΚΟ ΣΚΙ

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

Περιγραφή: Η Ενωμοτία ακουμπάει τα μαδέρια στο έδαφος, παράλληλα 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. Όλοι οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας ανεβαίνουν στα μαδέρια, πατώντας το δεξί τους πόδι στο ένα μαδέρι και το αριστερό τους 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 τραβώντας τα σχοινιά και κατόπιν κάνοντας το ίδιο με το άλλο πόδι κ.ο.κ.

89. Ο ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΑΚΙΑΣ (ΓΕΦΥΡΕΣ ΤΟΥ ΝΕΙΛΟΥ)

Υλικά: 6 ίδια τενεκεδένια κουτιά ή κούτσουρα και 2 σανίδες για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες πρέπει να διασχίσουν έναν ποταμό με κροκόδειλους και να περάσουν απέναντι. Κάθε Ενωμοτία έχει στη διάθεση της 6 ίδια τενεκεδένια κουτιά ή κούτσουρα και 2 γερές σανίδες. Οι σανίδες είναι τοποθετημένες έτσι ώστε κάθε σανίδα να στηρίζεται πάνω σε 3 κουτιά. Όλοι οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας πρέπει να χωρούν να σταθούν πάνω στη μία σανίδα. Η Ενωμοτία πρέπει να καλύψει το υπόλοιπο της διαδρομής μετακινώντας κάθε φορά την πίσω σανίδα και τοποθετώντας την μπροστά και πάνω στα επόμενα κουτιά. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα τερματίσει πρώτη.

90. ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΕΡΠΥΣΤΡΙΑ (HUMAN CATERPILLAR)



Υλικά: Εφημερίδες και κόλλα για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Δίνουμε στις Ενωμοτίες την κόλλα και τις εφημερίδες και αφού τους εξηγήσουμε το παιχνίδι ζητούμε από τα παιδιά να κατασκευάσουν την ερπύστρια της Ενωμοτίας τους, κολλώντας φύλλα εφημερίδας έτσι ώστε κολλώντας το ένα φύλλο με το άλλο να φτιάξουν μία κυκλική ταινία που να χωράει μέσα όλα τα παιδιά της Ενωμοτίας. Χοντρικά υπολογίστε μήκος ταινίας περίπου 2 m για κάθε παιδί. Ενδεχομένως να χρειαστεί να αφήσετε την κόλλα να στεγνώσει για 20 λεπτά κάνοντας κάτι άλλο στη δράση σας, πριν παίξετε. Με το σύνθημα, όλη η Ενωμοτία μπαίνει μέσα στην ερπύστρια και αρχίζει να περπατά ενώ συγχρόνως όλοι βοηθούν στην κύλιση με τα χέρια. Οι κινήσεις πρέπει να είναι προσεκτικές για να μην σκιστεί η ερπύστρια. Η πιο γρήγορη Ενωμοτία που δεν θα σκίσει την ερπύστρια της κερδίζει. Πρακτικά μπορούμε να κατασκευάσουμε ερπύστριες από αγροτικό νάιλον οι οποίες δεν θα σκίζονται και θα μας μείνουν, αλλά δεν θα μας δώσουν την ευκαιρία να βάλουμε τα παιδιά στη διαδικασία της κατασκευής.

91. ΓΕΡΝΟΥΜΕ ΕΞΩ (LEAN OUT)

Υλικά: -

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία σχηματίζει κύκλο. Τα παιδιά έρχονται όσο πιο κοντά μπορούν το ένα στο άλλο, πιάνονται από τα χέρια και με το σύνθημα γέρνουν το σώμα τους προς τα έξω, χωρίς να μετακινήσουν τα πόδια τους. Κερδίζει η Ενωμοτία της οποίας τα παιδιά καταφέρουν να ισορροπήσουν για περισσότερη ώρα στη θέση αυτή και με μεγαλύτερη επιτυχία.

92. ΧΩΡΙΣ ΑΛΕΞΙΠΤΩΤΟ (ΠΕΦΤΩ ΠΙΣΩ)

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 ακριβώς πίσω από ένα παιδί του μέσα κύκλου. Με το σύνθημα, κάθε παιδί του μέσα κύκλου ανοίγει τα χέρια του και αφήνει το κορμί του να πέσει προς τα πίσω, τεντωμένο και χωρίς 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. Το παιχνίδι δεν έχει κερδισμένους και χαμένους. Προσέχουμε τα ζευγάρια να είναι αναλόγων ... κυβικών.

Παραλλαγή: Για λιγότερο άγχος, οι πρόσκοποι στέκονται σε έναν κύκλο. Ένας - ένας με τη σειρά τους πέφτουν χωρίς να βλέπουν και ένας βαθμοφόρος βρίσκεται πίσω τους και τους πιάνει.

93. 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 Προύϊ, το καλό πνεύμα. Ο Προύϊ 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: «Προύϊ;» Αν αυτός του απαντήσει «Προύϊ», τότε πάει να πει ότι δεν είναι ο Προύϊ, οπότε και οι δύο φεύγουν προς αναζήτηση άλλου. Όταν κάποιος συναντήσει και ρωτήσει κάποιον με το γνωστό τρόπο, αλλά αυτός δεν του απαντήσει παρά μόνο του σφίξει το χέρι, τότε καταλαβαίνει ότι αυτός είναι ο Προύϊ και αυτομάτως κρατιέται από το χέρι του, πάντα με κλειστά μάτια και γίνεται κι αυτός Προύϊ, μέχρι να γίνουν όλοι μία αλυσίδα.

94. ΟΝΟΜΑΤΑ ΣΕ ΚΥΚΛΟ

Υλικά: 1 μπαλάκι ή 1 κουβάρι σπάγκος

Περιγραφή: Η ομάδα βρίσκεται σε κύκλο μαζί με τον Αρχηγό. Ο Αρχηγός ξεκινάει λέγοντας το όνομα του και πετάει το μπαλάκι σε κάποιον άλλο. Αυτός με την σειρά του λέει το όνομα του και πετάει το μπαλάκι σε κάποιον τρίτο κ.ο.κ., μέχρι να ειπωθούν τα ονόματα των μελών όλης της ομάδας. Στη συνέχεια ο Αρχηγός ξαναρχίζει λέγοντας το όνομα κάποιου και πετώντας του την ίδια στιγμή το μπαλάκι. Εκείνος παίρνει το μπαλάκι και κάνει το ίδιο σε κάποιον που θυμάται το όνομα του. Ο κύκλος κλείνει όταν ειπωθούν όλα τα ονόματα. Σκοπός του παιγνιδιού είναι να μάθει ο ένας το όνομα του άλλου.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί επίσης με 1 κουβάρι σπάγκο αντί για μπαλάκι. Έτσι τη στιγμή που λέει κάποιος το όνομα του κρατάει τον σπάγκο και πετάει το κουβάρι σε κάποιον άλλο. Με το τελείωμα του παιγνιδιού έχει σχηματιστεί ιστός.

95. ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι σε κύκλο, δίνουν τα χέρια και με κλειστά μάτια ξεκινά από κάποιον το σφίξιμο του δεξιού χεριού, το οποίο πηγαίνει διαδοχικά στον καθένα μέχρι να φτάσει εκεί που άρχισε. Έτσι νοιώθουμε ότι είμαστε όλοι μαζί δεμένοι και επικοινωνούμε σαν ένα σύνολο.



Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ

96. ΓΕΙΤΟΝΑΣ ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ

Υλικά: -

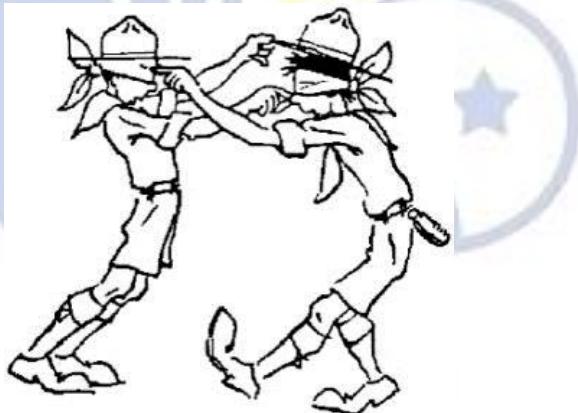
Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο. Αφού όλοι δέσουν τα μάτια τους, ένας βαθμοφόρος μεταφέρει τα παιδιά και τους αλλάζει θέση. Ύστερα τα παιδιά ξεκινούν να τραγουδούν ένα προσκοπικό τραγούδι. Σκοπός του κάθε παιδιού είναι να βρει ποιος κάθεται δίπλα του, αναγνωρίζοντας τη φωνή του.

97. Ο ΝΕΟΣ ΜΑΣ ΓΕΙΤΟΝΑΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται σε δύο. Τα μισά παιδιά βγαίνουν έξω από τη λέσχη. Τα υπόλοιπα κάθονται σε κύκλο με τα μάτια δεμένα και έχουν στο δεξί τους μέρος από μία άδεια θέση. Οι πρόσκοποι που έχουν βγει έξω γυρίζουν όσο μπορούν πιο αθόρυβα και κάθονται στις κενές θέσεις. Με το σύνθημα, κάθε πρόσκοπος με δεμένα μάτια προσπαθεί να μαντέψει ποίος κάθεται δεξιά του.

98. ΚΥΝΗΓΙ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους. Με το σφύριγμα ο καθένας ψάχνει να βρει κάποιον άλλο. 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.

99. ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ

Υλικά: -

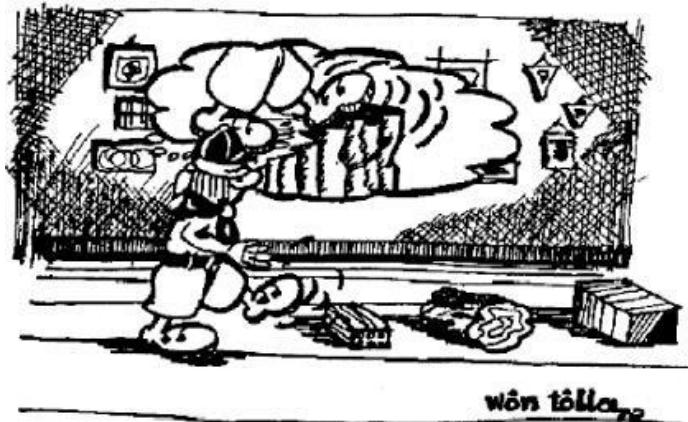
Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, δένουν τα μάτια τους και αριθμούνται, αρχίζοντας από το 1 και συνεχίζοντας το 2, το 3 κλπ. ώστε να πάρει ο καθένας τον αριθμό του στην ομάδα του. Οι ομάδες στέκονται αντιμέτωπες και ο Αρχηγός φωνάζει έναν αριθμό. Τα δύο παιδιά, ένας πρόσκοπος από κάθε ομάδα, που έχουν αυτόν τον αριθμό 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.

100. ΜΑΓΚΑΝΟΠΗΓΑΔΟ

Υλικά: 2, 3 ή 4 μεγάλα σχοινιά

Περιγραφή: Δύο, τρία ή τέσσερα παιδιά δένουν τα μάτια τους με το μαντήλι τους και κρατούν την άκρη ισάριθμων σχοινιών μήκους 5 m, των οποίων η άλλη άκρη είναι δεμένη σ' ένα δέντρο ή στύλο. Με το σύνθημα, κάθε παιδί προσπαθεί να αγγίξει την πλάτη κάποιου άλλου παιδιού. Ο πρώτος που θα το καταφέρει κερδίζει. Τα παιδιά μπορούν να πλησιάζουν προς το δέντρο, να περνούν κάτω ή ακόμα και πάνω από το σχοινί του αντιπάλου, να κάθονται και γενικά μπορούν να κινούνται σε κάθε κατεύθυνση, μέσα στα περιθώρια που τους επιτρέπει το σχοινί τους.

101. ΤΥΦΛΟΣΟΥΡΤΗΣ

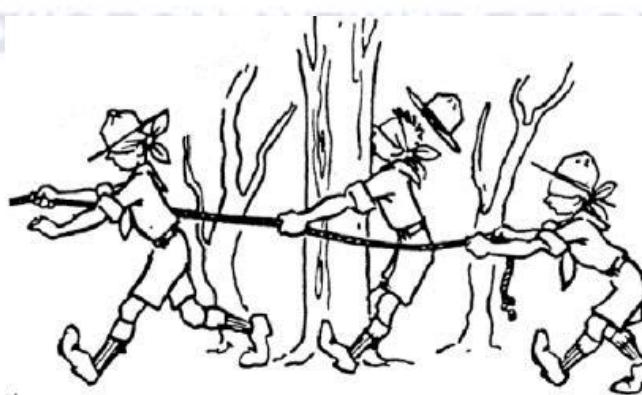


Υλικά: Διάφορα αντικείμενα για εμπόδια, όπως καρέκλες, βιβλία, κιβώτια κ.α.

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια. 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. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και Ενωμοτιακά με έναν πρόσκοπο από κάθε Ενωμοτία ο οποίος να καθοδηγείται από τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας του.

102. ΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ



Υλικά: 1 μακρύ σχοινί 30 – 35 m

Περιγραφή: Σε μέρος που δεν έχουν δει από πριν τα παιδιά, με σύνθετη διαμόρφωση (δάσος, φυσικά εμπόδια, θάμνοι, κλίση εδάφους κλπ.) δένουμε ένα σχοινί από ένα σταθερό σημείο και

περνώντας από άλλα σταθερά σημεία, όπως δέντρα κ.α., του αλλάζουμε συνεχώς διεύθυνση φροντίζοντας ώστε το σχοινί 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.

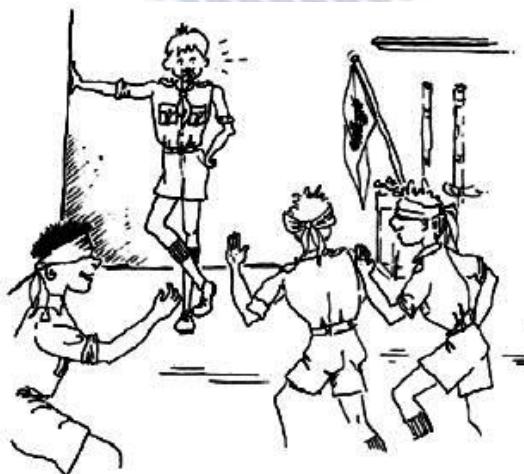
103. ΤΟ ΑΠΟΛΩΛΟΣ ΠΡΟΒΑΤΟ



Υλικά: 1 κουδούνα

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους και διασκορπίζονται στο χώρο, εκτός από ένα παιδί, που είναι το «απολωλός πρόβατο». Αυτός έχει κρεμασμένο πάνω μία κουδούνα που κάνει θόρυβο 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 πρόβατο, αλλά ... βλέπει το φως του.

104. ΑΝΕΠΑΦΟΙ ΣΤΟΝ ΠΟΜΠΟ



Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια, και περιμένουν να ακούσουν το σφύριγμα του «πομπού». 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».

105. ΤΥΦΛΟΣ ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

Υλικά: 1 μπάλα και 1 κουβάς

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι χωρίζονται σε δύο ομάδες και σχηματίζουν δυο παράλληλες γραμμές, η μια απέναντι από την άλλη. Κάθε παιδί παίρνει ένα αριθμό. Ο βαθμοφόρος φωνάζει 2 αριθμούς για κάθε ομάδα. Ο πρόσκοπος που έχει τον πρώτο αριθμό είναι ο «εξερευνητής» και δένει τα μάτια του, ενώ ο δεύτερος είναι ο «καθοδηγητής». Ο βαθμοφόρος τοποθετεί σε διαφορετικά σημεία μια μπάλα και έναν κουβά. Αφού οι δύο «εξερευνητές» κάνουν 5 γύρους του εαυτού τους για να αποπροσανατολιστούν, το παιχνίδι ξεκίνα. Κάθε «καθοδηγητής» προσπαθεί να οδηγήσει τον «εξερευνητή» του στη μπάλα. Όταν ένας «εξερευνητής» καταφέρει να πάρει την μπάλα, τότε προσπαθεί να βρει και τον κουβά για να τη βάλει μέσα. Αν στο μεταξύ η άλλη ομάδα προλάβει και πάρει τον κουβά, τότε το παιχνίδι είναι ισόπαλο. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και Ενωμοτιακά.

106. 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 επιστρέφουν στην αρχική τους θέση, περιμένοντας ξανά τη σειρά τους. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα επιτύχει τις περισσότερες διασπάσεις μέσα σε 3 λεπτά.

107. 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 και τα χέρια του για να βοηθήσει τους ελευθερωτές.

108. Ο ΔΡΟΜΟΣ ΤΟΥ ΤΥΦΛΟΥ ΑΛΟΓΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια. Ο ένας παριστάνει το άλογο και ο άλλος τον αναβάτη. Όλοι οι παίκτες παρατάσσονται σε μια σειρά. Τα άλογα κλείνουν τα μάτια τους με ένα μαντήλι, ενώ οι αναβάτες ανεβαίνουν στα άλογα. Με το σύνθημα, τα ζευγάρια προσπαθούν να φτάσουν σε ένα σημείο που ορίζει ένας Βαθμοφόρος, και το οποίο αλλάζει κάθε φορά, ώστε τα

άλογα να μην ξέρουν από πριν προς τα που πρέπει να κινηθούν, αλλά να χρειαστεί να εμπιστευτούν τους αναβάτες τους για οδηγίες.

109. ΤΑ ΚΥΚΛΑΚΙΑ

Υλικά: Κιμωλία ή άλλο υλικό για να χαράξουμε κύκλους στο έδαφος

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι πρόσκοποι της πρώτης ομάδας δένουν τα μάτια τους. Οι υπόλοιποι σκορπίζουν μέσα στο χώρο σε ακτίνα 15 - 20 m και ο καθένας χαράζει εκεί που βρίσκεται ένα κύκλο διαμέτρου 1 m και περιμένει μέσα σε αυτόν. Τα παιδιά με τα δεμένα μάτια κυκλοφορούν μέσα στο χώρο και προσπαθούν να αγγίξουν 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. Όποιο παιδί πιαστεί βγαίνει από το παιχνίδι. Το παιχνίδι έχει διάρκεια 5 λεπτών. Η ομάδα με τα δεμένα μάτια είναι η νικήτρια αν έχει κατορθώσει να βγάλει από το παιχνίδι όλα τα παιδιά της άλλης ομάδας. Η ομάδα των κύκλων νικά, αν υπάρχει ακόμα παίκτης της μέσα στο παιχνίδι. Στη συνέχεια οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

110. 3 ΒΗΜΑΤΑ (STEP TAG)

Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σκορπίζονται σε έναν οριοθετημένο χώρο. Ένα παιδί δένει τα μάτια του και προσπαθεί να πιάσει τα υπόλοιπα. Όποιος κινδυνεύει να πιαστεί μπορεί να κάνει μέχρι 3 βήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και μετά να μείνει ακίνητος. Αν κάποιος εξαντλήσει και τα 3 βήματα που έχει στη διάθεση του, τότε δεν μπορεί να κάνει άλλο βήμα. Μπορεί όμως να ξαπλώσει ή να σκύψει, αρκεί να μην μετακινήσει τα πόδια του.

111. ΒΡΕΣ ΤΟΝ (Ο ΓΑΪΔΑΡΟΣ)



Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά σε κύκλο γυρίζουν γύρω - γύρω. Ένα παιδί στο κέντρο του κύκλου είναι ο «Γάιδαρος» και έχει δεμένα μάτια. Ξαφνικά, ο «Γάιδαρος» πετάει τη μπάλα προς τον κύκλο, προσπαθώντας να πετύχει κάποιον. Αν τα καταφέρει, τότε ο κύκλος σταματά, 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, τότε οι δυο τους αλλάζουν θέση.

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

112. 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, π.χ. κλειδί, κρίκο, σφυρίχτρα, το οποίο υποτίθεται πως είναι το «κόκαλο». Ο Αρχηγός κάνει νόημα σε ένα παιδί του κύκλου και αυτός προσπαθεί με απόλυτη ησυχία να πάρει «το κόκαλο» του «σκύλου». Ο «σκύλος» μόλις ακούσει θόρυβο προσπαθεί να πιάνει τον κλέφτη. Αν τα καταφέρει γίνεται αλλαγή θέσεων.

113. Ο ΤΥΦΛΟΣ ΣΚΟΠΟΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ένα 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 φωνάζει, «Στοπ» και 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.

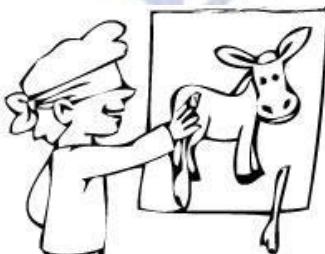
114. ΤΑ ΜΩΡΑ

Υλικά: 1 μπισκότο ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια. Οι πρώτοι των ζευγαριών κάθονται με την πλάτη στον τοίχο και παριστάνουν τα μωρά, κλαίγοντας, με ουά - ουά κλπ. Οι δεύτεροι κάθονται ακριβώς απέναντί τους με δεμένα μάτια και προσπαθούν να ταΐσουν τα μωρά, δίνοντάς τους να φάνε ένα μπισκότο, χρησιμοποιώντας όμως μόνο το ένα χέρι. Για να δούμε... Θα καταφέρουν να βρουν το στόμα του μωρού;

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

115. Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΓΑΪΔΑΡΟΥ



Υλικά: 1 ζωγραφιά ενός γαϊδάρου την οποία στηρίζουμε στον τοίχο και μία ψεύτικη ουρά από νήμα ή μαλλί η οποία έχει μία πινέζα στην άκρη

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

Παραλλαγή: Μοιράζουμε φωτοτυπίες της ζωγραφιάς του γαϊδάρου στις οποίες κάθε παιδί με δεμένα, άτια προσπαθεί να ζωγραφίσει την ουρά. Στο τέλος καμαρώνουμε τα έργα των μεγάλων ζωγράφων.

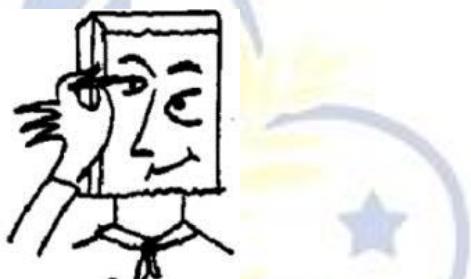
116. ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: 1 χαρτί και 1 μαρκαδόρος για κάθε παιδί

Περιγραφή: Όλοι δένουν τα μάτια τους και με το σύνθημα αρχίζουν να ζωγραφίζουν ένα θέμα που τους έχει δοθεί, όπως π.χ. ένα άλογο. Στο τέλος γίνεται έκθεση των αριστουργημάτων.

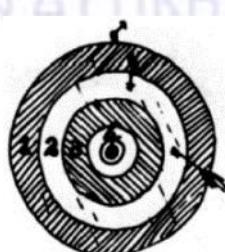
117. ΤΑ ΠΟΡΤΡΑΙΤΑ



Υλικά: 1 χαρτοσακούλα και 1 μαρκαδόρος για κάθε παιδί

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

118. ΣΚΟΠΟΒΟΛΗ ΣΤΑ ΤΥΦΛΑ



Υλικά: 1 μεγάλο χαρτόνι με ζωγραφισμένο 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 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, χωρίς να ψαχουλέψει. Κατόπιν γυρίζει πίσω για να ξεκινήσει ο επόμενος κ.ο.κ. Στο τέλος οι βαθμοί αθροίζονται.

119. ΤΟ ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ

Υλικά: Φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές, ρεβίθια για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες κάθονται στις γωνιές τους. Μπροστά τους σε ένα πιατάκι είναι τοποθετημένα φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές, μπιζέλια και ρεβίθια. Κάθε πρόσκοπος διαλέγει ένα είδος. Στη συνέχεια όλοι δένουν τα μάτια τους και με την αφή προσπαθούν να αναγνωρίσουν και να ξεχωρίσουν ο καθένας το είδος που διάλεξε. Νικήτρια η Ενωμοτία που τα κατάφερε καλύτερα μέσα σε 5 λεπτά.

120. ΚΙΜ ΑΦΗΣ



Υλικά: 10 αντικείμενα όχι αιχμηρά

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

Παραλλαγή : Κιμ όσφρησης, Κιμ ακοής ή και Κιμ γεύσης

Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ

121. ΣΚΟΠΕΥΣΗ ΜΕ ΤΟ ΔΑΚΤΥΛΟ

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

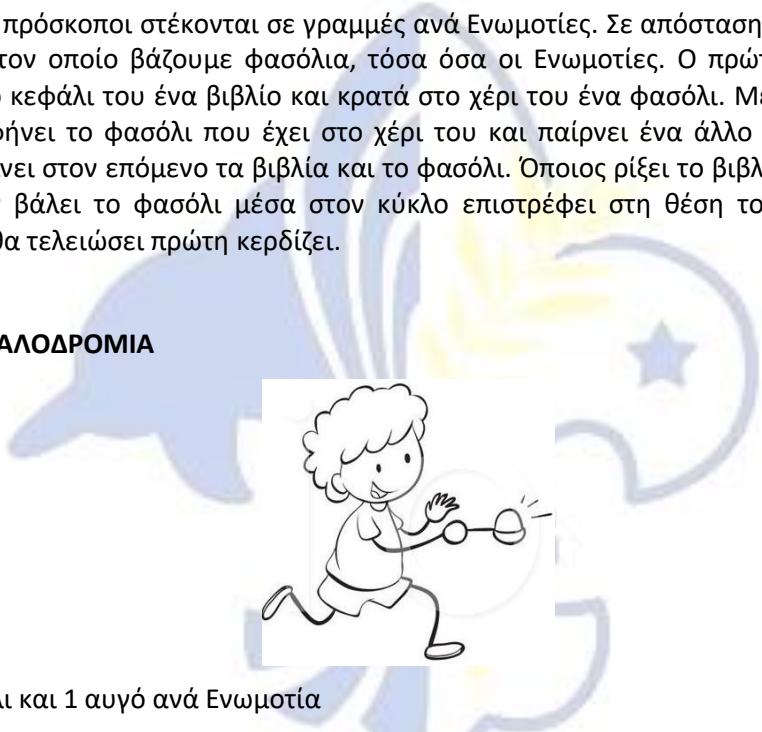
Περιγραφή: Από απόσταση 4 m, ξεκινάει ένα παιδί με τον δείκτη τεντωμένο σε θέση σκοποβολής και με το ένα μάτι δεμένο με μαντήλι. Προχωρώντας, προσπαθεί να σημαδέψει και να ρίξει το φελλό με το άκρο του δακτύλου του, χωρίς να λυγίσει τον βραχίονα. Όταν τελειώσει ακολουθεί άλλος κ.ο.κ.

122. ΟΙ ΚΟΥΛΟΥΡΑΔΕΣ

Υλικά: 1 βιβλίο και 2 φασόλια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε γραμμές ανά Ενωμοτίες. Σε απόσταση 5 m χαράζεται ένας κύκλος μέσα στον οποίο βάζουμε φασόλια, τόσα όσα οι Ενωμοτίες. Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας βάζει πάνω στο κεφάλι του ένα βιβλίο και κρατά στο χέρι του ένα φασόλι. Με το σύνθημα τρέχει στον κύκλο, αφήνει το φασόλι που έχει στο χέρι του και παίρνει ένα άλλο φασόλι. Γυρίζει στη θέση του και δίνει στον επόμενο τα βιβλία και το φασόλι. Όποιος ρίξει το βιβλίο ή το αγγίξει με το χέρι του ή δεν βάλει το φασόλι μέσα στον κύκλο επιστρέφει στη θέση του και ξαναρχίζει. Η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη κερδίζει.

123. ΚΟΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 1 κουτάλι και 1 αυγό ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε σειρές κατά Ενωμοτίες. Ξεκινάει ο πρώτος μεταφέροντας ένα αυγό μέσα στο κουτάλι, το οποίο κρατάει από τη λαβή με το χέρι του ή 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 μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μπαλάκι του τένις ή του πινγκ πονγκ.

124. ΣΠΙΡΤΟΚΟΥΤΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: 1 σπιρτόκουτο για κάθε Ενωμοτία

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

125. ΡΑΚΕΤΟΔΡΟΜΙΕΣ

Υλικά: 2 ρακέτες και 1 μπαλάκι του τένις ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι παρατάσσονται ανά Ενωμοτίες. Απέναντι τους και σε απόσταση 10 μ στέκεται ο Αρχηγός. Οι δύο πρώτοι κάθε Ενωμοτίας έχουν από μία ρακέτα. Ο πρώτος κρατάει επίσης και ένα μπαλάκι. Με το σύνθημα ο πρώτος ξεκινάει χτυπώντας το μπαλάκι με τη ρακέτα, περνάει γύρω από τον Αρχηγό και το μεταβιβάζει στον επόμενο, ενώ δίνει τη ρακέτα του στον τρίτο για να είναι έτοιμος όταν έρθει η σειρά του. Αν το μπαλάκι πέσει κάτω, ο πρόσκοπος ξεκινάει από την αρχή. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα τερματίσει πρώτη.

126. ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΜΕ ΤΟ ΜΠΑΛΑΚΙ



Υλικά: 1 μπαλάκι και 1 πλαστικό ποτήρι ανά Ενωμοτία

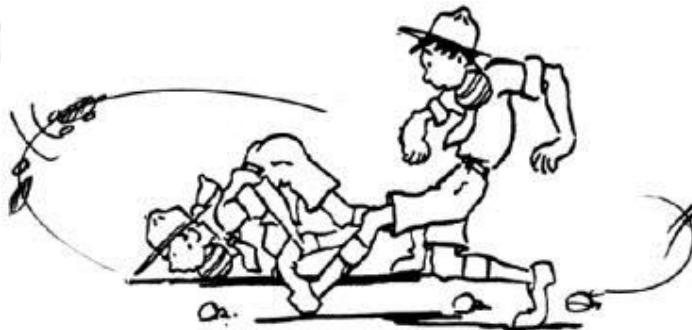
Περιγραφή: Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας τοποθετεί το μπαλάκι πάνω στο παπούτσι του. Σηκώνει το πόδι του, το περνάει πάνω από το ποτήρι και το ξαναπατάει στο έδαφος όσες περισσότερες φορές μπορεί κερδίζοντας για κάθε φορά 1 βαθμό. Για κάθε πέσιμο της μπάλας χάνει 1 βαθμό. Με το σφύριγμα έρχεται άλλος πρόσκοπος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

127. ΚΑΓΚΟΥΡΟ

Υλικά: 1 μπαλάκι τένις για κάθε Ενωμοτία

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

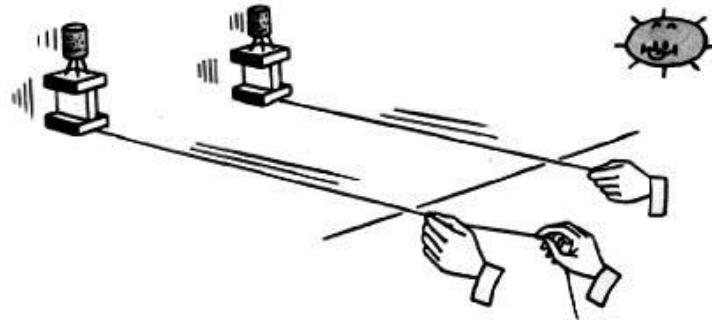
128. ΜΠΑΛΑΚΙ ΣΤΟ ΠΗΓΟΥΝΙ



Υλικά: 1 μπαλάκι τένις για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Η ομάδα κάνει σειρές κατά Ενωμοτίες. Ο πρώτος στηρίζει το μπαλάκι κάτω από το πηγούνι του, μαγκώνοντας το ανάμεσα σε πηγούνι και στήθος, διανύει μία απόσταση, επιστρέφει και το δίνει στον επόμενο κ.ο.κ. Αν το μπαλάκι πέσει κάτω ο παίκτης επιστρέφει στη θέση του και αρχίζει από την αρχή.

129. ΣΠΙΡΤΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 3 áδεια 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 απαιτεί μεγάλη προσοχή και επιδεξιότητα.

130. 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.

131. ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΡΥΖΙΟΥ

Υλικά: 2 πιάτα, 1 κουτάλι και ρύζι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Σκυταλοδρομικό παιχνίδι. Μπροστά από κάθε Ενωμοτία και σε μικρή απόσταση υπάρχει ένα πιάτο με ρύζι και σε μεγαλύτερη ένα áδειο πιάτο. Κάθε Ενωμοτία έχει από ένα κουτάλι. Με το σύνθημα, ξεκινούν οι πρώτοι με το κουτάλι στο στόμα τους και προσπαθούν να σκύψουν, να πιάσουν ρύζι από το πρώτο πιάτο και να το μεταφέρουν στο δεύτερο. Έπειτα γυρίζουν και δίνουν το κουτάλι στον επόμενο κ.ο.κ.

132. ΙΣΟΡΟΠΙΑ ΜΠΑΛΟΝΙΟΥ

Υλικά: 2 μπαλόνια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Σε κάθε Ενωμοτία δίνονται δύο φουσκωμένα μπαλόνια, ένα μικρό κι ένα μεγάλο. Οι πρώτοι των Ενωμοτιών ξεκινούν και προσπαθούν να διανύσουν μια απόσταση, ισορροπώντας το μικρό μπαλόνι πάνω στο μεγάλο. Αν το μπαλόνι πέσει κάτω το πιάνουν και συνεχίζουν. Γυρίζοντας, δίνουν τα δύο μπαλόνια στον επόμενο. Κερδίζει η Ενωμοτία της οποίας το μικρό μπαλόνι έπεσε λιγότερες φορές κάτω.

133. ΜΠΑΛΟΝΙ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ (BACK TO BACK BALLOON BURSTING)

Υλικά: 1 μπαλόνι ανά 2 παιδιά

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σχηματίζουν ζευγάρια. Τα παιδιά κάθε ζευγαριού στέκονται πλάτη με πλάτη, έχοντας ένα μπαλόνι ανάμεσά τους. Με το σύνθημα κάθε ζευγάρι προσπαθεί να σπάσει το μπαλόνι του, χωρίς αυτό να πέσει κάτω. Αν πέσει, τότε το ζευγάρι βγαίνει από το παιχνίδι.

134. Η ΕΤΟΙΜΟΓΕΝΝΗ

Υλικά: 1 μπάλα ανά 3 παιδιά

Περιγραφή: Χωρίζουμε τα παιδιά σε τριάδες. Οι δύο πιο σωματώδεις πιάνουν τον τρίτο, ο οποίος είναι η «ετοιμόγεννη», ο ένας από τα πόδια κι ο άλλος από τα χέρια και τον σηκώνουν. Πάνω στην κοιλιά της «ετοιμόγεννης» τοποθετούν τη μπάλα που είναι το «μωρό». Με το σύνθημα προσπαθούν να μεταφέρουν την «ετοιμόγεννη» χωρίς να της πέσει το «μωρό». Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και σαν σκυταλοδρομικό.

135. ΝΕΡΟΚΟΥΒΑΛΗΤΕΣ

Υλικά: 1 νερόμπομπα για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Η Ομάδα σχηματίζει σειρές κατά Ενωμοτίες. Ο πρώτος και ο δεύτερος πρόσκοπος στη σειρά στηρίζουν τη νερόμπομπα στο κούτελό τους, πηγαίνουν μέχρι ένα σημείο, επιστρέφουν και τη δίνουν στους επόμενους δύο κ.ο.κ.

136. ΠΙΕΣ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΣ

Υλικά: 1 ποτήρι και 1 καλαμάκι ανά πρόσκοπο

Περιγραφή: Παίρνουμε όλα τα καλαμάκια και τα γεμίζουμε τρύπες με μία καρφίτσα. Τοποθετούμε ένα ποτήρι γεμάτο με νερό μπροστά από κάθε πρόσκοπο. Στόχος είναι τα παιδιά να πιουν το νερό με το τρύπιο καλαμάκι. Όποιος τελειώσει πρώτος είναι ο νικητής. Μπορεί να παιχτεί πολύ ωραία σε τραπεζαρία κατασκήνωσης.

137. 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 10 m μακριά. Δεν υπάρχει σειρά, όλοι ρουφούν και μεταγγίζουν. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα γεμίσει πρώτη το μπουκάλι της. Η λεκάνη πρέπει να έχει αρκετό νερό παραπάνω διότι θα υπάρχουν απώλειες.

Παραλλαγή: Η μεταφορά μπορεί να γίνει επίσης με πλαστικά ποτήρια, με σφουγγάρι ή με κουτάλι

138. Ο ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ (ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΝΕΡΟΥ)

Υλικά: 5 Σωλήνες PVC μήκους περίπου 2 m και 2 κουβάδες ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία, χρησιμοποιώντας σωλήνες, πρέπει να μεταφέρει νερό από τον ένα κουβά στον άλλο, διανύοντας μία απόσταση περίπου 8 -10 m. Ένας πρόσκοπος χύνει το νερό στον πρώτο σωλήνα και οι υπόλοιποι που τον κρατάνε προσπαθούν να μεταβιβάσουν το νερό στον επόμενο σωλήνα. Στη συνέχεια, τρέχουν γρήγορα με το σωλήνα στο τέλος της σειράς, ώστε να πάρουν το νερό από τους προηγούμενους. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα συλλέξει το περισσότερο νερό στο δεδομένο χρόνο.

Παραλλαγή: Οι σωλήνες να είναι κομμένοι στη μέση κατά μήκος.

139. ΚΟΥΒΑΔΟΔΡΟΜΙΕΣ (BUCKET RELAY)

Υλικά: 2 κουβάδες ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε σειρές κατά Ενωμοτίες. Μπροστά από κάθε Ενωμοτία υπάρχει ένας κουβάς γεμάτος με νερό και σε απόσταση 15 m υπάρχει ένας άδειος κουβάς. Με το σύνθημα, οι πρώτοι κάθε Ενωμοτίας παίρνουν τον γεμάτο κουβά, τρέχουν και αδειάζουν το νερό στον άδειο κουβά, αφήνουν τον άδειο κουβά, παίρνουν τον γεμάτο, επιστρέφουν στην αρχική τους θέση και συνεχίζει ο επόμενος. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη χωρίς απώλειες. Έχουμε ορίσει από πριν και έχουμε σημαδέψει με μαρκαδόρο την ελάχιστη αποδεκτή στάθμη νερού στους κουβάδες.

140. ΕΝΑΕΡΙΑ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΝΕΡΟΥ (WATER PASS RELAY)

Υλικά: 2 μεγάλες λεκάνες ανά Ενωμοτία, 1 κουβάς ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας κάθονται ο ένας πίσω από τον άλλον. Μία μεγάλη λεκάνη γεμάτη με νερό βρίσκεται μπροστά από τον πρώτο πρόσκοπο και μία δεύτερη άδεια λεκάνη βρίσκεται πίσω από τον τελευταίο. Σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να μεταφέρει με τον κουβά το νερό από την πρώτη λεκάνη στη δεύτερη. Ο πρώτος γεμίζει τον κουβά από τη λεκάνη, ο κουβάς μεταβιβάζεται χέρι με χέρι πάνω από τα κεφάλια όλων, ο τελευταίος αδειάζει τον κουβά στη δεύτερη λεκάνη και ο κουβάς επιστρέφει ξανά στον πρώτο με τον ίδιο τρόπο. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα μεταφέρει πρώτη όλο το νερό από την πρώτη λεκάνη στη δεύτερη, αν και είναι βέβαιο ότι ένα μέρος του νερού θα καταλήξει στα κεφάλια των παιδιών.

141. 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.

142. Ο ΠΥΡΑΥΛΟΣ



Υλικά: 1 χαρτονένιο χωνί για κάθε Ενωμοτία. Κάθε χωνί είναι περασμένο σε ένα μακρύ σπάγκο από μία μικρή τρύπα που έχει στη μύτη του, Οι σπάγκοι είναι ίσου μήκους στερεωμένοι και τεντωμένοι οριζόντια σε 2 δέντρα ή σε άλλα σταθερά σημεία,

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 διεξάγεται έτσι μία διασκεδαστική σκυταλοδρομία που αναδεικνύει την καλύτερη Ενωμοτία - Αστροναύτη.

143. ΓΕΡΑ ΠΝΕΥΜΟΝΙΑ

Υλικά: 1 μπαλόνι ανά πρόσκοπο και 20 πλαστικά ποτήρια ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Στόχος του παιχνιδιού είναι κάθε πρόσκοπος να στρέψει τον αέρα που φυσά μέσα στο μπαλόνι του πάνω στα 20 πλαστικά ποτήρια, που είναι παρατεταγμένα στην άκρη ενός τραπεζιού και μαζί με τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας του να ρίξει κάτω τα ποτήρια. Όποια Ενωμοτία ρίξει πρώτη τα ποστήρια της είναι η νικήτρια. Παίζεται ωραία σε τραπεζαρία κατασκήνωσης.

144. ΦΥΣΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

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

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

145. ΦΥΣΗΤΟ WATER POLO

Υλικά: 1 μπαλάκι του πινγκ πονγκ, 1 μεγάλη λεκάνη ή ταψί για γήπεδο. Σε δύο διαμετρικά σημεία του γηπέδου έχουμε φτιάξει τέρματα με καλαμάκια ή ξυλάκια παγωτού κολλημένα με κόλλα

Περιγραφή: Οι δύο ομάδες προσπαθούν να βάλουν γκολ φυσώντας το μπαλάκι μέσα στο γεμάτο νερό γήπεδο. Τα άστρα εκτελούνται από το πλάι του γηπέδου με το δείκτη του χεριού. Προσοχή, τα νερά πετάγονται χωρίς προειδοποίηση, ακόμα και στα πρόσωπα των υδατοσφαιριστών.

146. ΦΥΣΗΤΟ ΣΤΟ ΤΡΑΠΕΖΙ

Υλικά: 1 μπαλάκι του πινγκ πονγκ και 1 τραπέζι

Περιγραφή: Παίζουν μαζί όλες οι Ενωμοτίες. Κάθε Ενωμοτία πιάνει θέσεις σε μία πλευρά του τραπεζιού. Ο καθένας προσπαθεί φυσώντας δυνατά να ρίξει το μπαλάκι από το τραπέζι, με τρόπο ώστε το μπαλάκι να πέσει από την πλευρά μιας άλλης Ενωμοτίας και όχι στη δική του. Για κάθε πτώση στη δική της πλευρά, η Ενωμοτία παίρνει 1 βαθμό ποινής.

147. ΑΝΑΨΕ - ΣΒΗΣΕ

Υλικά: 1 κερί και 1 αναπτήρας ανά Ενωμοτία, 1 καλαμάκι ανά παιδί.

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε σειρές κατά Ενωμοτίες. Απέναντι από κάθε Ενωμοτία και σε απόσταση 5 m υπάρχει ένα σβησμένο κερί και ένας αναπτήρας. Με το σύνθημα, ο πρώτος τρέχει προς το κερί, το ανάβει και αμέσως προσπαθεί να το σβήσει φυσώντας με το καλαμάκι. Όταν τα καταφέρει επιστρέφει στο τέλος για να συνεχίσει ο δεύτερος της Ενωμοτίας κ.ο.κ.

148. ΜΗ ΣΟΥ ΣΒΗΣΕΙ

Υλικά: 1 κερί και 1 αναπτήρας ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Σκυταλοδρομία με αναμμένο κερί. Ο Ενωμοτάρχης ανάβει το κερί, τρέχει μαζί με το κερί μέχρι ένα ορισμένο σημείο, περίπου 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. Δεν επιτρέπεται να προστατεύουμε το κερί με τό αλλο χέρι.

149. Ο ΠΑΣΑΤΕΜΠΟΣ



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

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθονται κατά Ενωμοτίες γύρω από ένα τραπέζι, στο κέντρο του οποίου υπάρχει μπόλικος πασατέμπος. Με το σύνθημα όλοι προσπαθούν να πάρουν σποράκια από το

κέντρο του τραπεζιού και να τα μεταφέρουν στο πιατάκι της Ενωμοτίας τους, ρουφώντας με το καλαμάκι. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα βάλει πρώτη 30 σποράκια στο πιάτο της.

150. ΣΧΟΙΝΙ ΜΕ ΕΦΗΜΕΡΙΔΕΣ

Υλικά: Παλιές εφημερίδες

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

151. ΤΟ ΑΥΛΑΚΙ



Υλικά: Μία λωρίδα ύφασμα μήκους 1 m και πλάτους 4 - 5 cm, 1 μπαλάκι του πινγκ - πονγκ, καρφίτσες, 5 πλαστικά ποτήρια και 1 τραπέζι.

Περιγραφή: Στη μία πλευρά του τραπεζιού, κολλάμε την άκρη της λωρίδας σε ύψος περίπου 30 cm σε ένα σταθερό αντικείμενο, όπως ένα βαρύ κουτί ή μία στοίβα. Την καρφιτσώνουμε 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 και από κάτω έχουμε τοποθετήσει στη σειρά τα ποτήρια, τα οποία έχουμε αριθμήσει από το 1 ως το 5. 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 αρίθμηση κερδίζει πόντους και ξαναπαίζει. Αν αστοχήσει είναι η σειρά του επόμενου κ.ο.κ. Στο τέλος μετράμε πόντους και αναδεικνύουμε το νικητή. Το παιχνίδι μπορεί να ατομικά και Ενωμοτιακά σαν σκυταλοδρομία.

152. Ο ΠΥΡΓΟΣ ΜΕ ΤΑ ΣΠΙΡΤΑ

Υλικά: 1 μπουκάλι, 6 σπίρτα για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Η Ομάδα κάθεται σε κύκλο. Σε κάθε παιδί δίνουμε από 6 σπίρτα. Στο κέντρο του κύκλου τοποθετούμε ένα μπουκάλι. Σκοπός κάθε παιδιού είναι να ξεφορτωθεί όλα τα σπίρτα του. Ένα - ένα τα παιδιά με τη σειρά τους τοποθετούν πάνω στο μπουκάλι ή πάνω στα σπίρτα των άλλων από ένα σπίρτο. Όποιος ρίξει κάτω τα σπίρτα, τα παίρνει όλα και γυρίζει στη θέση του στον κύκλο. Κερδίζει όποιος μείνει πρώτος χωρίς σπίρτα.

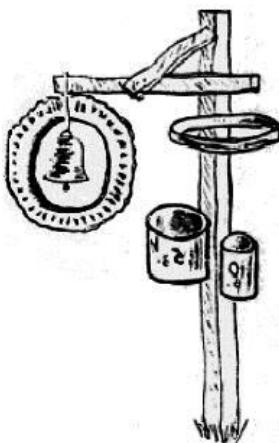
153. ΤΑ ΣΤΕΦΑΝΑΚΙΑ

Υλικά: 5 μικρά στεφανάκια από σχοινί ή λάστιχο διαμέτρου 15 cm για κάθε Ενωμοτία και 1 πίνακας 40 x 60 cm πάνω στο οποίο έχουμε βιδώσει κάθετα 5 ξύλα ύψους 10 cm.

Περιγραφή: Κάθε παιδί προσπαθεί πετώντας τα στεφανάκια από απόσταση 3 m να τα περάσει στα κάθετα ξύλα. Κάθε κάθετο ξύλο δίνει προκαθορισμένους πόντους. Το παιδί ή η Ενωμοτία που θα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

Παραλλαγή: Το ίδιο με τρύπες αντί για κάθετα ξύλα και με μπαλάκια τένις αντί για στεφανάκια.

154. Ο ΚΡΙΚΟΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΟΥΔΟΥΝΑ

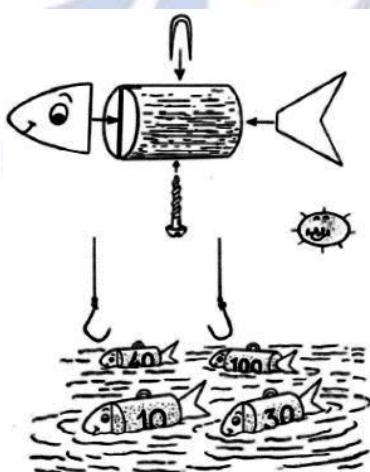


Υλικά: 1 κρίκος διαμέτρου 50 – 60 cm, ο οποίος μπορεί να είναι λάστιχο αυτοκινήτου ή ποδηλάτου ή κρίκος γυμναστικής, 1 κουδούνα και 1 μπαλάκι του τένις

Περιγραφή: Ο κρίκος κρέμεται από ένα σταθερό σημείο 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 είναι οριζόντιος και από κάτω έχει κουτιά σε διάφορα μεγέθη με πόντους για κάθε στόχο. Το μπαλάκι πρέπει να περάσει μέσα από τον κρίκο ή να μπει σε κάποιο από τα κουτιά (βλ. σχήμα). Για κάθε κατόρθωμα ο εύστοχος πρόσκοπος ή η Ενωμοτία του κερδίζουν τους αντίστοιχους πόντους.

155. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΨΑΡΕΜΑΤΟΣ



Υλικά: Καλάμια ψαρέματος τα οποία φτιάχνουμε με προσκοπικό κοντάρι, νήμα και συρμάτινο αγκίστρι, ψαράκια που μπορούμε να φτιάξουμε με σώμα από φελλό, στον οποίο είναι περασμένα χαρτονένια κεφάλια και ουρές.

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 και εδώ με 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.

156. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΓΚΟΛΦ

Υλικά: 1 μπαλάκι τένις και 1 κοντάρι ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Η Ομάδα κάνει σειρές ανά Ενωμοτίες. Το παιχνίδι είναι σκυταλοδρομικό. Μπροστά από κάθε Ενωμοτία υπάρχει μια διαδρομή χαραγμένη στο έδαφος. Το κοντάρι ή η σκούπα είναι το «μπαστούνι» του γκολφ. Οι πρόσκοποι προσπαθούν χτυπώντας το μπαλάκι με το «μπαστούνι», να το οδηγήσουν στον τερματισμό, χωρίς να βγει έξω από τη διαδρομή.

157. ΔΑΓΚΩΝΙΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ

Υλικά: 1 μήλο για κάθε Ενωμοτία δεμένο με σπάγκο και κρεμασμένο από δέντρο

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι στέκονται σε σειρά κατά 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.

158. ΣΟΚΟΛΑΤΟΦΑΓΙΑ

Υλικά: 1 σοκολάτα, 1 μαχαίρι όχι κοφτερό, 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.

159. 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 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.

160. ΛΑΣΤΙΧΕΝΙΑ ΠΡΟΣΩΠΑ

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

Περιγραφή: Δίνουμε σε κάθε πρόσκοπο από ένα λάστιχο και λέμε στα παιδιά να φορέσουν το λάστιχο 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 χωρίς να χρησιμοποιήσει κάτι αλλο, εκτός από τις εκφράσεις του προσώπου του. Η φωτογραφική μηχανή είναι απαραίτητη για να αποθανατίσει τις γκριμάτσες

161. ΤΟ ΠΕΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΑΥΓΟΥ

Υλικά: Ένα αυγό ή μία νερόμπομπα ανά 2 παίκτες

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια και στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλον, σε απόσταση 2 βημάτων, σε δύο παράλληλες σειρές. 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. Όσοι έχουν απώλειες βγαίνουν από το παιχνίδι. Νικητές είναι οι δύο που θα μείνουν τελευταίοι, οι οποίοι μπορούν να συνεχίσουν για πανελλήνιο ρεκόρ. Σχεδόν σίγουρα, τα ρούχα θα λερωθούν όπως και το έδαφος.

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

ΖΩΗΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

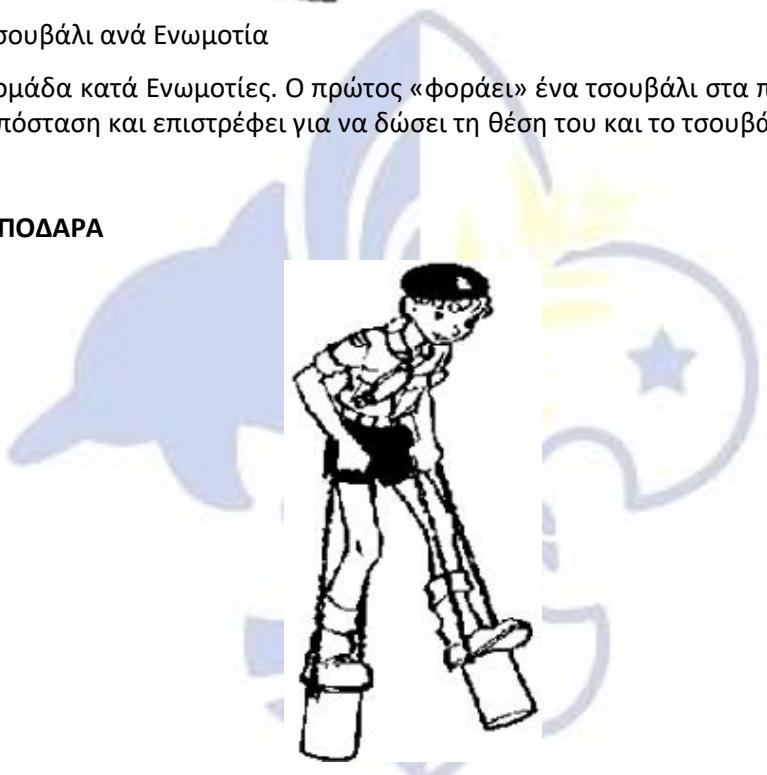
162. ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΑ



Υλικά: 1 γερό τσουβάλι ανά Ενωμοτία

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

163. ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ



Υλικά: 2 γερά κουτιά από μπογιές ή νεσκαφέ και 2 κορδόνια ή λεπτά σχοινιά μήκους 2 m ανά Ενωμοτία..

Περιγραφή: Σε κάθε κουτί έχουμε ανοίξει 2 τρύπες, από τις οποίες έχουμε περάσει τις 2 άκρες του σχοινιού με κόμπο στην άκρη, ώστε το σχοινί να μη φεύγει. Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρές. Ο πρώτος πατάει πάνω στα κουτιά κρατώντας με το κάθε χέρι το σχοινί κάθε κουτιού σαν «χερούλι». Με το σύνθημα, ο πρώτος ξεκινά να βαδίζει μία ορισμένη απόσταση, προσπαθώντας να κρατά το κουτί κολλημένο στο πόδι του. Επιστρέφει και τα δίνει στον επόμενο κλπ. μέχρι να τελειώσει η σκυταλοδρομία.

164. ΚΑΦΑΣΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: 1 καφάσι και 1 σχοινί μήκους 2 m ανά Ενωμοτία.

Περιγραφή: Στις απέναντι πλευρές του καφασιού έχουμε δέσει τις 2 άκρες του σχοινιού, έτσι ώστε τα παιδιά να μπορούν να κρατούν τα σχοινιά σαν «χερούλια». Οι Ενωμοτίες σε σειρά.

Ξεκινάει ο πρώτος, πατώντας μέσα στο καφάσι και πηδώντας μαζί με το καφάσι, και αφού διανύσει μία ορισμένη απόσταση, επιστρέφει και δίνει το καφάσι στον επόμενο. Όποια Ενωμοτία σπάσει το καφάσι της αποκλείεται.

165. ΑΡΜΑΤΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΜΠΑΛΟΝΙΑ

Υλικά: 1 μπαλόνι ανά 3 προσκόπους

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται σε τριάδες. Τα δύο παιδιά παριστάνουν τα άλογα και το τρίτο είναι ο αναβάτης. Ο αναβάτης κρατάει τα άλογα από τη ζώνη που είναι το χαλινάρι. Τα άρματα ξεκινούν και προσπαθούν να φτάσουν στο απέναντι τέρμα. Στη μέση της διαδρομής κάθε άρματος βρίσκεται ένα φουσκωμένο μπαλόνι. Ο αναβάτης πρέπει να σπάσει το μπαλόνι καθίζοντας πάνω του, χωρίς όμως να αφήσει τα χαλινάρια και χωρίς να στηριχθεί με τα χέρια του στο έδαφος. Κερδίζει το άρμα που θα φτάσει πρώτο αφού προηγουμένως ο αναβάτης έχει σκάσει το μπαλόνι. Αν τα άλογα τσαλαπατήσουν το μπαλόνι, το άρμα ακυρώνεται και βγαίνει από τον αγώνα.

166. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΤΡΙΠΟΔΑ

Υλικά: 3 κοντάρια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι σχηματίζουν σε σειρές κατά 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 ρίξει τα κοντάρια ξαναστήνει το τρίποδο και προσπαθεί ξανά μέχρι να περάσει.

167. ΔΡΟΜΟΣ ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ

Υλικά: Διάφορα εμπόδια ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Βάζουμε στη σειρά διάφορα αντικείμενα που η ισορροπία τους είναι αβέβαιη και μπορούν εύκολα να πέσουν μόλις τα αγγίξει κάποιος. Τοποθετούμε τα αντικείμενα σε μικρή απόσταση το ένα από το άλλο. Οι πρόσκοποι στέκονται σε σειρές ανά Ενωμοτία. Με το σύνθημα ξεκινάει ο πρώτος και προσπαθεί να περάσει ανάμεσα από τα αραδιασμένα αντικείμενα χωρίς να ρίξει κανένα. Για κάθε πεσμένο αντικείμενο η Ενωμοτία χάνει 1 βαθμό. Κερδίζει η Ενωμοτία με τους λιγότερους χαμένους βαθμούς.

168. 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 κατά Ενωμοτίες. Σε κάθε Ενωμοτία δίνουμε το παντελόνι, το πουκάμισο, τα παπούτσια, την 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.

169. ΧΕΡΙΑ - ΠΟΔΙΑ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ

Υλικά: 21 φωτογραφίες με εκτυπωμένες πατούσες και παλάμες, αριστερές και δεξιές

Περιγραφή: Στο πάτωμα έχουμε δημιουργήσει μία «πίστα» 7 x 3 από φωτογραφίες με πατούσες και παλάμες. Οι πατούσες και οι παλάμες διακρίνονται σε αριστερές και δεξιές. Σκοπός του παιχνιδιού, είναι κάθε παιδί να τοποθετεί γρήγορα και σωστά τα χέρια ή τα πόδια του πάνω στις αντίστοιχες φωτογραφίες, για να περνάει στην επόμενη τριάδα μέχρι να τερματίσει περνώντας και τις 7 τριάδες. Το παιχνίδι παίζεται και Ενωμοτιακά σαν σκυταλοδρομικό, με νικήτρια την Ενωμοτία που θα τερματίσει πρώτη.

170. ΠΑΝΩ - ΚΑΤΩ - ΜΕΣΑ - ΕΞΩ

Υλικά: 1 τετράγωνο 50 x 50 cm από σχοινί ή 1 κρίκος hula hoop ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες μπαίνουν σε σειρά, εκτός από δύο προσκόπους ή βαθμοφόρους για κάιε Ενωμοτία, που είναι οι «μοχλοί». Οι «μοχλοί» στέκονται δεξιά και αριστερά από τον πρώτο πρόσκοπο και κρατούν το τετράγωνο σχοινί στο έδαφος. Με το σφύριγμα, ο πρώτος πρόσκοπος πατάει μέσα στο τετράγωνο σχοινί, οι δύο «μοχλοί» το ανεβάζουν και το περνούν πάνω από το κεφάλι του, έρχεται ο δεύτερος, οι «μοχλοί» περνούν το τετράγωνο σχοινί από το κεφάλι του και το κατεβάζουν μέχρι τα πόδια του, ο δεύτερος κάνει ένα βήμα μπροστά και βγαίνει έξω από το πλαίσιο, πατάει και μπαίνει μέσα ο τρίτος κ.ο.κ. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη.

171. ΧΙΩΤΙΚΗ ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ

Υλικά: -

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

Παραλλαγή: Στην αλλαγή ο πρώτος του ζευγαριού να αντικαθίσταται στο ζευγάρι από τον τρίτο.

172. 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, 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.

173. 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.

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι σε σκυταλοδρομία σαν Ενωμοτιακό, με σταθερό το «άρμα» και τους αναβάτες να αλλάζουν.

174. Η ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΔΑΡΟΥΣΑ

Υλικά: -

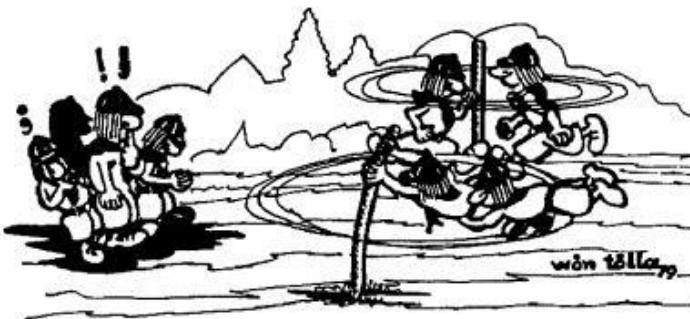
Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρές. Με το πρώτο σύνθημα, οι πρόσκοποι στηρίζονται με τα χέρια τους στο έδαφος και βάζουν τα πόδια τους στους ώμους του παιδιού που βρίσκεται πίσω τους, ο οποίος επίσης στηρίζεται με τα χέρια του στο έδαφος και βάζει κι αυτός τα πόδια του στους ώμους του παιδιού που βρίσκεται πίσω του. Ο τελευταίος παίζει όρθιος και στηρίζει τα πόδια του προτελευταίου με τα χέρια του. Με το σφύριγμα, οι Ενωμοτίες διανύουν μια απόσταση 15 m και γυρίζουν πίσω. Νικήτρια είναι η ταχύτερη.

175. ΔΡΟΜΟΣ ΕΝΟΣ ΠΟΔΙΟΥ



Υλικά: -

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι μπαίνουν σε σειρές κατά 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.

176. Ο ΜΥΛΟΣ

Υλικά: 1 κοντάρι ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι μπαίνουν σε σειρές κατά Ενωμοτίες. Μπροστά και σε απόσταση 10 μ από κάθε Ενωμοτία υπάρχει το σημαιάκι 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.

177. ΦΥΓΟΚΕΝΤΡΟΣ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου έχουμε τοποθετήσει ένα μαντήλι. Με το πρώτο σφύριγμα, τα παιδιά σκύβουν, ακουμπούν ένα από τα δάκτυλα του χεριού τους στο πάτωμα και κάνουν γρήγορα κύκλους γύρω από τον εαυτό τους. Με το δεύτερο σφύριγμα, σηκώνονται και προσπαθούν να πιάσουν το μαντήλι και να κερδίσουν 1 πόντο. Στους 3 πόντους αναδεικνύεται ο πιο σβέλτος.

178. ΒΑΡΕΛΑΚΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ενωμοτία στέκονται στη σειρά. 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.

179. ΛΙΜΝΕΣ ΤΗΣ ΟΛΛΑΝΔΙΑΣ

Υλικά: 1 μεγάλο αγροτικό νάιλον και υγρό σαπούνι για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Απλώνουμε ένα μεγάλο κομμάτι νάιλον πάνω στο οποίο έχουμε ρίξει νερό με σαπούνι. Οι Πρόσκοποι βγάζουν τα παπούτσια τους και με το σύνθημα περπατούν μέχρι εκεί που τελειώνει το νάιλον και επιστρέφουν στις Ενωμοτίες τους για να πάρει σειρά ο επόμενος. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη. Τα παιδιά καλύτερα να φορούν το μαγιό τους διότι προβλέπονται πολλές τούμπες στη σαπουνάδα. Το παιχνίδι ενδείκνυται για κατασκήνωση.

180. ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΝΑΥΜΑΧΙΑ

Υλικά: 2 Καστανιές, σχοινιά για εντατήρες και 2 σεντόνια για φιλέ, ταινία σήμανσης, πασαλάκια, 60 νερόμπομπες

Περιγραφή: Το παιχνίδι παιζεται με 2 ομάδες. Είναι μία μεταφορά της γνωστής μας «Ναυμαχίας», με ανθρώπινα όμως πλοία και πραγματικά πυρά με νερόμπομπες. Τα παιδιά θα λασπωθούν γι αυτό είναι καλύτερα να φορούν το μαγιό τους. Το τερέν μοιάζει με το γήπεδο του βόλεϊ. Η

περιοχή κάθε ομάδας είναι ένα τετράγωνο, το οποίο χωρίζουμε με οριζόντιες και κάθετες γραμμές σε 7×7 μικρότερα τετράγωνα. Ενδιάμεσα των περιοχών των 2 ομάδων στήνουμε το φιλέ, με καστανιές, εντατήρες και 2 σεντόνια έτσι ώστε η μία ομάδα να μη βλέπει την περιοχή της άλλης. Κάθε ομάδα έχει 6 ανθρώπινα πλοία. Κάθε πρόσκοπος παριστάνει ένα πλοίο. Έχουμε ορίσει από πριν ποια πλοία θα έχει κάθε ομάδα και πόσα τετράγωνα θα καταλαμβάνει κάθε πλοίοι. Για παράδειγμα:

- 1 Αεροπλανοφόρο : 4 τετράγωνα
- 1 Θωρηκτό : 3 τετράγωνα
- 1 Υποβρύχιο : 2 τετράγωνα
- 1 Αντιτορπιλικό : 2 τετράγωνα
- 1 Κανονιοφόρο : 2 τετράγωνα
- 1 Ναυαρχίδα : 1 τετράγωνο

Οι ομάδες μαζεύονται πίσω από το φιλέ, χωρίς να βλέπει η μία την άλλη και «στήνουν» τα πλοία τους στην περιοχή τους, επιλέγοντας το σχέδιο που θεωρούν ότι θα δυσκολέψει περισσότερο τον αντίπαλο. Κάθε παίκτης ξαπλώνει και καταλαμβάνει τόσα τετράγωνα όσα έχουμε ορίσει για το αντίστοιχο πλοίο. Τα τετράγωνα που καταλαμβάνει ένα πλοίο μπορούν να έχουν οποιοδήποτε σχήμα, αρκεί να είναι γειτονικά και όχι διαγώνια. Στη συνέχεια, οι 2 ομάδες πραγματοποιούν βολές εναλλάξ με νερόμπομπες στην περιοχή του αντιπάλου. Ο παίκτης που πραγματοποιεί τις βολές πρέπει να αλλάζει, έτσι ώστε όλοι οι παίκτες της ομάδας να κάνουν βολές εξίσου. Οι παίκτες απαγορεύεται να κινούνται, ακόμα και αν βλέπουν τη νερόμπομπα να έρχεται κατά πάνω τους. Ο διαιτητής είναι ο μόνος που βλέπει και τα δύο γήπεδα, αποφασίζει για κάθε φάση και ανακοινώνει το αποτέλεσμα πχ. «Μία τρύπα στο νερό» ή «Πετύχατε φρεγάτα».

Αν κάποιο «πλοίο» χτυπηθεί, τότε το τετράγωνο που χτυπήθηκε καταστρέφεται και το παιδί «μαζεύεται» σε όσα τετράγωνα απομένουν γερά. Αν ένα μεγάλο «πλοίο» χτυπηθεί σε μεσαίο τετράγωνο χάνει περισσότερα από ένα τετράγωνο. Το γερό μέρος του «πλοίου» πρέπει πάντα να αποτελείται από γειτονικά τετράγωνα και όχι διαγώνια. Αν και το τελευταίο τετράγωνο ενός πλοίου χτυπηθεί, τότε το πλοίο βγαίνει εκτός παιχνιδιού.

Η νικήτρια ομάδα μπορεί να αναδειχθεί είτε αν καταστρέψει τη ναυαρχίδα της αντίπαλης ομάδας, είτε αν καταστρέψει όλα τα πλοία της αντίπαλης ομάδας ή με χρόνο και μέτρημα. Η επιλογή είναι δική σας, αρκεί να είναι γνωστή σε όλους από την αρχή.

181. 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 μαζί με τη μπάλα 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 πετάξει ξανά.

182. ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παίζεται από δύο 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 δεν ανήκει σε καμία ομάδα και 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. Άλλιώς, 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!

183. Η ΑΡΠΑΓΗ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά πιάνονται από το χέρι, σχηματίζουν έναν κύκλο και στο κέντρο βάζουμε ένα αντικείμενο. Ένα παιδί βγαίνει έξω από το χώρο του παιχνιδιού και παριστάνει τον κλέφτη. Τα παιδιά που είναι στον κύκλο διαλέγουν κάποιον για ντετέκτιβ, χωρίς ο κλέφτης να ξέρει ποιος είναι ο ντετέκτιβ. Στόχος του κλέφτη είναι να πάρει το αντικείμενο από το κέντρο και να βγει από τον κύκλο από το σημείο που μπήκε. Ο κλέφτης περνάει ανάμεσα από δύο παιδιά που επιλέγει, τα οποία αφήνουν τα χέρια τους. Όταν ο κλέφτης ακουμπήσει το αντικείμενο, τότε ο ντετέκτιβ μπορεί να κινηθεί και να προσπαθήσει να τον πιάσει πριν δραπετεύσει.

184. ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, που στέκονται αντιμέτωπες σε δύο παράλληλες γραμμές με απόσταση 15 m μεταξύ τους. Ανάμεσα στις δύο γραμμές και στη μέση της απόστασης έχουμε χαράξει έναν κύκλο ακτίνας 1,5 m. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Σε κάθε ομάδα δίνουμε έναν αριθμό στα παιδιά, 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 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 η αντίπαλη ομάδα κερδίζει 1 πόντο. Αν κάποιος πάρει το μαντήλι και ο αντίπαλος προλάβει και τον αγγίξει, πριν φτάσει στη γραμμή της ομάδας του, τότε τον πόντο κερδίζει η αντίπαλη ομάδα. Ο Αρχηγός μπορεί να φωνάξει και δεύτερο ή και τρίτο αριθμό, ενώ οι προηγούμενοι παίζουν ακόμα.

Παραλλαγή: Δοκιμάστε να παίξετε το μαντήλι με δεμένα μάτια. Πολύ γέλιο...

185. 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 m και είναι οι «φωλιές». Στη μία «φωλιά» παρατάσσονται οι «κροκόδειλοι» και στην άλλη οι «κροταλίες». Σε απόσταση 10 m πίσω από κάθε «φωλιά» έχουμε χαράξει από μία δευτερη παράλληλη γραμμή που είναι το «καταφύγιο» κάθε ομάδας. 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. Αν τα καταφέρουν κερδίζουν 1 πόντο, αλλιώς 1 πόντο κερδίζουν οι αντίπαλοι. Όποιος φτάσει στο «καταφύγιο» δεν κινδυνεύει. Ακριβώς το αντίστροφο γίνεται όταν ακούγεται η λέξη «κροταλίας». Η ιστορία μπορεί να κρύβει εκπλήξεις

με λέξεις όπως κρότος, κροκός κρουασάν, κρεμμύδι κ.α. Νικήτρια η ομάδα που θα συμπληρώσει ορισμένο αριθμό πόντων.

186. ΣΩΣΤΕ ΤΟ ΚΟΝΤΑΡΙ

Υλικά: 1 κοντάρι

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο. Κάθε πρόσκοπος παίρνει από έναν αριθμό. Ένας βαθμοφόρος κρατά ένα κοντάρι στο κέντρο του κύκλου. Ο βαθμοφόρος ξεκινά να λέει μια ιστορία και όταν ακουστεί κάποιος αριθμός, τότε ο βαθμοφόρος αφήνει το κοντάρι και ο πρόσκοπος που άκουσε τον αριθμό του πρέπει να το πιάσει προτού το κοντάρι πέσει κάτω, αλλιώς ο πρόσκοπος βγαίνει έξω. Όσοι λιγοστεύουν τα παιδιά, τόσο μπορούμε αν θέλουμε να μεγαλώνουμε την ακτίνα του κύκλου. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος.

187. 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 βαθμοφόρος 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.

188. ΔΙΩΞΕ - ΠΙΑΣΕ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο. Στην μέση υπάρχει ένας βαθμοφόρος, ο οποίος πετάει την μπάλα σε κάποιο από τα παιδιά, δίνοντας του την εντολή «πιάσε» ή την εντολή «διώξε». Το παιδί όμως θα πρέπει να κάνει την αντίθετη εντολή. Δηλαδή, αν ο βαθμοφόρος του πει να πιάσει την μπάλα, το παιδί θα πρέπει να την διώξει πίσω ενώ αν ο βαθμοφόρος του πει να διώξει την μπάλα, το παιδί θα πρέπει να την πιάσει. Όποιος κάνει λάθος βγαίνει από το παιχνίδι. Ο τελευταίος που θα μείνει κερδίζει.

189. 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 σε ένα από τα υπόλοιπα παιδιά, ενώ τελικά την ρίχνει σε άλλο. Αν κατά την προσποίηση το παιδί ανοίξει τις παλάμες του για να πιάσει την μπάλα, τότε χάνει 1 βαθμό, όπως 1 βαθμό χάνει αν δεν πιάσει τη μπάλα ενώ του μεταβιβάζεται. Σε κάθε πιάσιμο της μπάλας και γρήγορη μεταβίβαση της πίσω το παιδί κερδίζει 1 βαθμό. Όποιος συγκεντρώσει πρώτος 6 βαθμούς παίρνει τη θέση αυτού που είναι στο κέντρο.

190. ΣΑΛΟΝΙΚΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια και ο ένας στέκεται πίσω από τον άλλον. Ο Αρχηγός δίνει κάθε φορά μία από τις ακόλουθες τρεις εντολές: «Βάζω χαρτί περιτυλίγματος», «Βάζω

κορδέλα», «Βάζω κάρτα». Με την πρώτη εντολή, αυτοί που είναι πίσω στα ζευγάρια πρέπει να κάνουν 3 κύκλους γύρω από τον μπροστινό τους και μετά να περάσουν κάτω από τα πόδια του και να σταθούν μπροστά του. Με τη δεύτερη εντολή, ο πίσω περνάει κάτω από τα πόδια του μπροστινού και στέκεται εκεί. Με την τρίτη εντολή, ο πίσω περνάει από τα αριστερά τον μπροστινό του και στέκεται μπροστά του. Οι εντολές δίνονται χωρίς συγκεκριμένη σειρά και το ζευγάρι που θα τις εκτελέσει λάθος ή τελευταίο βγαίνει. Μετά από κάθε εντολή, ο πίσω γίνεται μπροστά και το παιχνίδι συνεχίζεται. Το ζευγάρι που θα μείνει τελευταίο κερδίζει.

191. ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΒΓΑΖΕΙ ΔΗΛΗΤΗΡΙΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος είναι το «δέντρο» και βγάζει την παλάμη του ανοιχτή μπροστά, τεντώνοντας το χέρι του. Τα υπόλοιπα παιδιά του κρατούν από ένα δάχτυλο. Δεν πειράζει αν το ίδιο δάχτυλο το κρατούν πολλά παιδιά. Ο πρόσκοπος που έχει το χέρι του μπροστά λέει π.χ. «Το δέντρο βγάζει ροδάκινα». Κανείς δεν πρέπει να κουνηθεί. Όταν όμως πει «Το δέντρο βγάζει δηλητήριο», τότε όλοι πρέπει να αφήσουν το δάχτυλο που κρατάνε και να τρέξουν μακριά. Το «δέντρο» τους κυνηγάει και όποιος πιάνεται γίνεται «δέντρο».

192. ΒΡΕΣ ΤΟ ΚΑΙ ΠΙΑΣΤΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όταν ο βαθμοφόρος φωνάξει π.χ. «Πιάστε πράσινο!», τότε οι πρόσκοποι τρέχουν να φέρουν κάτι που να έχει το χρώμα που φώναξε ο βαθμοφόρος. Η Ενωμοτία που θα το φέρει πρώτη κερδίζει 1 πόντο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με «πιάστε ξύλο», «πιάστε πέτρα» κλπ και λήγει μόλις κάποια Ενωμοτία συμπληρώσει 5 πόντους.

193. ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑΚΙΑ (1 - 2 - 3 ΣΤΟΠ !)

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος ή ένας βαθμοφόρος είναι ο «φύλακας» και στέκεται με γυρισμένη την πλάτη προς τα παιδιά, τα οποία στέκονται σε μία γραμμή που απέχει 15 - 20 m από το «φύλακα». Σκοπός των παιδιών είναι να καταφέρουν να φτάσουν και να αγγίξουν τον «φύλακα». Ο «φύλακας» κλείνει τα μάτια του και του και φωνάζει «1, 2, 3 Στοπ !». Με το «1, 2, 3» όλοι οι πρόσκοποι τρέχουν προς το μέρος του και προσπαθούν να τον ακουμπήσουν πριν ακουστεί το «Στοπ». Με το «Στοπ», όσοι τρέχουν πρέπει να σταματήσουν εκεί που βρίσκονται. Το παιδί που «τα φυλάει» γυρίζει και τους κοιτάζει και όποιος συλληφθεί να κουνιέται επιστρέφει στην αρχική του θέση. Όποιο παιδί καταφέρει να φτάσει και να ακουμπήσει τον «φύλακα», παίρνει τη θέση του.

Παραλλαγή: Ο «φύλακας» φωνάζει αντί «Στοπ !» ένα παράγγελμα όπως «σκύβουμε», «κουτσό», «ξαπλωτοί», «στα γόνατα», «στον αέρα» κλπ. Τότε όλοι σταματούν απότομα και παίρνουν την στάση που άκουσαν.

194. Ο ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗΣ ΑΡΙΘΜΟΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ομάδα σχηματίζει έναν κύκλο, στην μέση του οποίου βρίσκονται δύο παιδιά τα οποία είναι οι κυνηγοί. Οι κυνηγοί συνεννοούνται μεταξύ τους και διαλέγουν έναν αριθμό τον οποίο δεν λένε σε κανέναν. Μόλις οι κυνηγοί είναι έτοιμοι, τα υπόλοιπα παιδιά αρχίζουν να περιστρέφονται κυκλικά, μετρώντας φωναχτά κάθε βήμα που κάνουν. Όταν τα παιδιά κάνουν

τόσα βήματα όσα το νούμερο που επέλεξαν οι κυνηγοί, τότε οι τελευταίοι αρχίζουν να τους κυνηγούν και προσπαθούν να τους πιάσουν μέχρι ο Αρχηγός να μετρήσει ως το 10. Όσοι πιάνονται μπαίνουν μέσα στον κύκλο και γίνονται και αυτοί κυνηγοί. Όποιος μείνει τελευταίος είναι ο νικητής. Όταν οι κυνηγοί γίνουν πολλοί, για να δυσκολέψει ο ρόλος τους, μπορούν να κυνηγούν μόνο πιασμένοι χέρι-χέρι.

195. Η ΜΠΟΥΓΑΔΑ

Υλικά: 1 σχοινί, 20 μανταλάκια για κάθε Ενωμοτία, σε ξεχωριστά χρώματα.

Περιγραφή: Απλώνουμε το σχοινί. Κάθε Ενωμοτία έχει στα χέρια της ίσο αριθμό από μανταλάκια διαφορετικού χρώματος. Με το σφύριγμα, όλοι προσπαθούν να απλώσουν τα μανταλάκια τους στο σχοινί και παράλληλα να πάρουν από το σχοινί τα μανταλάκια των αντίπαλων ομάδων. Μετά από 10 δευτερόλεπτα ακολουθεί το δεύτερο σφύριγμα και όλοι σταματάνε το άπλωμα, Μετράμε και κερδίζει η ομάδα που έχει τα περισσότερα μανταλάκια.

196. ΕΘΕΛΟΝΤΗΣ ΓΙΑ ΜΑΝΤΑΛΑΚΙΑ

Υλικά: 40 μανταλάκια

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Σε κάθε ομάδα υπάρχει ένας βαθμοφόρος, πάνω στα ρούχα του οποίου έχουμε βάλει 20 μανταλάκια. Τα παιδιά κάθε ομάδας παίρνουν μανταλάκια από το βαθμοφόρο που είναι μαζί τους και προσπαθούν να τα βάλουν στον βαθμοφόρο της άλλης ομάδας. Οι βαθμοφόροι αφήνουν τα παιδιά να τους πάρουν μανταλάκια αλλά όχι και να τους βάλουν. Το παιχνίδι έχει διάρκεια 5 λεπτών. Στη λήξη μετράμε μανταλάκια και βγαίνει η νικήτρια ομάδα.

197. ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ

Υλικά: Καρέκλες, κατά 1 λιγότερες από τους παίκτες και 1 ηχοσύστημα με μουσική.

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.

198. ΤΟ ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ ΠΟΥ ΜΙΚΡΑΙΝΕΙ

Υλικά: Κιμωλία

Περιγραφή: Στο πάτωμα έχουμε σχεδιάσει με κιμωλία ένα τετράγωνο. Η Ομάδα βρίσκεται και σε απόσταση 2 μέτρων γύρω από το τετράγωνο. Με το σύνθημα όλοι προσπαθούν να μπουν μέσα. Όποιος πατάει έξω από το τετράγωνο, βγαίνει από το παιχνίδι. Σε κάθε γύρο μικραίνουμε το χώρο, σχεδιάζοντας ένα άλλο μικρότερο τετράγωνο μέσα στο προηγούμενο. Συνεχίζουμε μέχρι να μείνουν οι 3 τελευταίοι που είναι οι νικητές.

199. ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΤΡΙΛΙΖΑ (HUMAN TIC TAC TOE)

Υλικά: 9 κρίκοι ή ταινία σήμανσης για να σχηματίσουμε τις 9 θέσεις της τρίλιζας, 3 ίδια αντικείμενα για τη μία ομάδα και 3 ίδια αντικείμενα για την άλλη ομάδα, τα οποία θα μπορούσαν να είναι π.χ. 3 κόκκινα μαντήλια και 3 μπλε μαντήλια ή 3 παπούτσια και 3 καπέλα.

Περιγραφή: Το παιχνίδι είναι σκυταλοδρομικό και παίζεται από δύο ομάδες. Κάθε ομάδα προσπαθεί να σχηματίσει τριάδα, όπως στην γνωστή μας τρίλιζα, με τα αντικείμενα της και φυσικά

να εμποδίσει την άλλη ομάδα να κάνει τριάδα με τα δικά της αντικείμενα. Οι τρεις πρώτοι κάθε ομάδας κρατούν τα αντικείμενα της ομάδας τους. Με το σφύριγμα, οι πρώτοι κάθε ομάδας τρέχουν και αφήνουν τα αντικείμενα τους σε όποια θέση της τρίλιζας κρίνουν και επιστρέφουν γρήγορα στη σειρά τους, για να συνεχίσουν και να κάνουν το ίδιο οι δεύτεροι και οι τρίτοι. Από τον τέταρτο και μετά, δεν υπάρχει άλλο αντικείμενο και κάθε παίκτης μπορεί να μετακινεί ένα από τα 3 αντικείμενα της ομάδας του. Όποια ομάδα κάνει πρώτη τρίλιζα κερδίζει. Το παιχνίδι χρειάζεται ταχύτητα και αντίληψη.

200. ΚΑΘΙΣΤΗ ΤΡΙΛΙΖΑ

Υλικά: 9 Καρέκλες

Περιγραφή: Έχουμε τοποθετήσει τις 9 καρέκλες, σε τρεις τριάδες που σχηματίζουν τρίλιζα. Κάθε ομάδα πηγαίνει σε μία άκρη της αίθουσας, από την οποία έχουμε απομακρύνει όλα τα εμπόδια. Σε κάθε ομάδα, δίνουμε σε κάθε παιδί έναν αριθμό από το 1 ως το 9. Δηλαδή, η 1η ομάδα θα έχει ένα παιδί με τον αριθμό 1, ένα με τον αριθμό 2 κλπ. Αντίστοιχα, η 2η ομάδα θα έχει και αυτή ένα παιδί με τον αριθμό 1, ένα με τον αριθμό 2, κλπ. Εάν κάποια ομάδα έχει λιγότερα παιδιά, κάποιο παιδί θα έχει ταυτόχρονα δύο αριθμούς. Για αρχή, φωνάζουμε μια τριάδα αριθμών, για παράδειγμα 2, 3 και 4 και τα παιδιά και των δύο ομάδων που έχουν αυτούς τους αριθμούς, τρέχουν προς τις καρέκλες και κάθονται προσπαθώντας να δημιουργήσουν τρίλιζα, δηλαδή παιδιά από την ίδια ομάδα να βρίσκονται σε 3 συνεχόμενες θέσεις οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Απαγορεύεται να γίνει τρίλιζα στην πρώτη κάθετη γραμμή από το σημείο εκκίνησης κάθε ομάδας. Στη συνέχεια, φωνάζουμε τους αριθμούς έναν - έναν. Η ομάδα που κάνει πρώτη τρίλιζα, παίρνει 1 βαθμό. Παίζουμε όσους γύρους θέλουμε και η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος είναι η νικήτρια.

201. ΠΟΤΗΡΟΤΡΙΛΙΖΑ (FLIP TAC TOE)

Υλικά: 9 + 9 πλαστικά ποτήρια σε δύο χρώματα, 1 τραπέζι

Περιγραφή: Πάνω σε ένα τραπέζι έχουμε σχεδιάσει μία τρίλιζα. Οι αντίπαλοι έχουν από 9 ποτήρια διαφορετικού χρώματος ο ένας από τον άλλο. Δεξιά και αριστερά από την τρίλιζα στέκονται οι δύο αντίπαλοι παίκτες, οι οποίοι προσπαθούν, ο καθένας τοποθετώντας ένα πλαστικό ποτήρι στην άκρη του τραπεζιού και χτυπώντας το προς τα πάνω, να καταφέρει το ποτήρι να σταθεί ξανά όρθιο μετά την περιστροφή του. Αν τα καταφέρει, τότε τοποθετεί το ποτήρι του ανάποδα σε όποιο τετραγωνάκι της τρίλιζας θέλει. Αν όχι, τότε συνεχίζει μέχρι να τα καταφέρει. Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να κλείσει τριάδα και να κάνει τρίλιζα πριν τον αντίπαλό του.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε σαν ατομικό είτε σαν σκυταλοδρομικό με 2 αντίπαλες ομάδες ή Ενωμοτίες.

202. ΤΟ ΜΠΟΥΚΑΛΙ ΠΟΥ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ (WALKER BOTTLE)

Υλικά: 3 πλαστικά μπουκάλια, 1 τραπέζι

Περιγραφή: Πάνω σε ένα τραπέζι έχουμε σχεδιάσει ένα διάδρομο με 7 τετραγωνάκια σε σειρά. Στο μεσαίο τετραγωνάκι, δηλαδή στο 4^o, τοποθετούμε ένα μπουκάλι. Δεξιά και αριστερά από το διάδρομο στέκονται οι δύο αντίπαλοι παίκτες. Κάθε παίκτης προσπαθεί, πετώντας στριφογυριστά ένα μισογεμάτο πλαστικό μπουκάλι νερού, να καταφέρει ώστε μετά την περιστροφή του, το

μπουκάλι να σταθεί όρθιο πάνω στο τραπέζι. Αν τα καταφέρει, τότε μετακινεί το μεσαίο μπουκάλι κατά ένα τετραγωνάκι προς τη μεριά του αντιπάλου του. Αν όχι, τότε συνεχίζει μέχρι να τα καταφέρει. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να μετακινήσει το μεσαίο μπουκάλι και να φτάσει στο τελευταίο τετραγωνάκι του διαδρόμου προς τη μεριά του αντιπάλου του.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί και σαν σκυταλοδρομικό με 2 αντίπαλες Ενωμοτίες.

203. Ο ΚΥΚΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΜΑΝΤΗΛΙΑ

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

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

204. ΤΑ ΛΑΦΥΡΑ



Υλικά: Αντικείμενα κατά 1 λιγότερα από τα παιδιά

Περιγραφή: Χαράσσουμε στο έδαφος έναν κύκλο διαμέτρου 5 – 8 μ. Στο κέντρο τοποθετούμε διάφορα αντικείμενα κατά 1 λιγότερα από τους προσκόπους μας. Τα παιδιά αρχίζουν να γυρίζουν τροχάδην γύρω από τον κύκλο. Με το σφύριγμα όλοι τρέχουν προς το κέντρο του κύκλου και προσπαθούν να πάρουν από ένα αντικείμενο. Όποιος δεν τα καταφέρει βγαίνει από το παιχνίδι μαζί με ένα αντικείμενο. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος.

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

205. 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, όπως μαντήλια, μπουφάν, πουκάμισα, μπλούζες κ.α. Τα ρούχα αρκεί απλώς να ακουμπούν μεταξύ τους και να απλώνονται σε μήκος.

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.

206. ΟΙ ΨΕΙΡΕΣ



Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Οι παίκτες συγκεντρώνονται μέσα σε 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 άκούσε 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.

207. ΚΑΤΑΚΤΗΤΕΣ ΕΔΑΦΟΥΣ

Υλικά: 1 μπάλα ή 1 μπαλάκι τένις ανά Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάνουν σειρές με τις Ενωμοτίες τους. Με το σύνθημα, ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας πετάει τη μπάλα όσο γίνεται πιο ψηλά και πιο μπροστά, έτσι ώστε τρέχοντας να την ξαναπιάσει πριν πέσει κάτω. Μόλις την πιάσει κοκαλώνει και έρχεται ο επόμενος που κάνει το ίδιο. Αν η μπάλα πέσει κάτω, τότε το παιδί που δεν την έπιασε επιστρέφει εκεί που έχει κοκαλώσει ο προηγούμενος και την πετάει ξανά. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα φτάσει πιο μακριά σε ορισμένο χρόνο ή η Ενωμοτία που θα κατακτήσει πρώτη μία ορισμένη απόσταση.

208. ΛΟΥΚΕΤΟ

Υλικά: 1 σχοινί και 1 λουκέτο για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας δένονται γύρω και μέσα από ένα σχοινί το οποίο στις άκρες του έχει δύο θηλιές με καντηλίτσες. Οι δύο θηλιές ενώνονται με λουκέτο. Ένας πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία έχει το κλειδί που ανοίγει το λουκέτο της Ενωμοτίας του, αλλά είναι «αιχμάλωτος», δηλαδή δεμένος σε άλλη Ενωμοτία. Σκοπός κάθε προσκόπου - κλειδοκράτορα είναι να πλησιάσει τη δική του Ενωμοτία και να καταφέρει να ξεκλειδώσει το λουκέτο. Ταυτόχρονα κάθε Ενωμοτία προσπαθεί να πλησιάσει την Ενωμοτία στην οποία βρίσκεται ο πρόσκοπος της και να αποφύγει ο δικός της «αιχμάλωτος» να πλησιάσει την Ενωμοτία του.

209. ΠΗΔΑ ΤΟ ΣΧΟΙΝΙ

The Whirling Jackstay



Scout with 10 ft line (weighted) is whirled by ankles to start on short rope. Scattered round him within radius of 12 ft. are a number of articles. Players run in and collect them one at a time without being struck by the Jackstay.

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

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο. Ο Αρχηγός στο κέντρο, κρατάει το σχοινί με το μπαλάκι, που έχει μήκος όσο η ακτίνα του κύκλου, και το γυρνάει γύρω - γύρω. Τα 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: Τα παιδιά έχουν αφήσει το μαντήλι τους μέσα στον κύκλο και πρέπει να προλάβουν να το πιάσουν. Όποιος το πιάσει σώνεται.

210. Ο ΒΟΑΣ (ΠΕΡΙΚΥΚΛΩΣΗ)

Υλικά: 1 σχοινί μήκους 10 m για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας κρατούν ένα μεγάλο σχοινί που είναι ο «βόας». Ο Ενωμοτάρχης κρατά τη μία άκρη, ο Υπενωμοτάρχης την άλλη και οι υπόλοιποι μπαίνουν 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. Το ίδιο προσπαθούν να κάνουν και οι άλλες Ενωμοτίες και γίνεται χαμός. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα καταφέρει να επιβιώσει.

Παραλλαγή: 1) Αντί για σχοινί, οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας ενώνουν τα χέρια μεταξύ τους δημιουργώντας έτσι το «βόα». 2) Αντί για ένα μεγάλο σχοινί, οι πρόσκοποι κρατούν στη σειρά ο ένας τη μία άκρη και ο άλλος την άλλη από πολλά μικρότερα, σχηματίζοντας έτσι το «βόα». Προσοχή μη σπάσει το φίδι.

211. ΟΙ ΚΛΩΣΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Μια από τις Ενωμοτίες μας είναι τα κλωσόπουλα που το έσκασαν από το κοτέτσι. Οι υπόλοιπες Ενωμοτίες είναι οι κλώσες που τα κυνηγούν για να τα συμμαζέψουν. Οι Ενωμοτίες - κλώσες είναι πιασμένες χέρι - χέρι, τρέχουν όλες μαζί και προσπαθούν να περικυκλώσουν κλωσόπουλα. Όποιο παιδί περικυκλώνεται μπαίνει στη σειρά της Ενωμοτίας που το έπιασε και

κυνηγά κλωσόπουλα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν πιαστούν όλα τα κλωσόπουλα ή όταν λήξει ο χρόνος του παιχνιδιού που είναι 5 λεπτά.

212. ΑΡΑΧΝΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τέσσερις πρόσκοποι ενώνουν τα χέρια τους, έτσι ώστε να σχηματίσουν ένα δίχτυ. Αυτοί αποτελούν τον ιστό της αράχνης. Οι υπόλοιποι κινούνται σε έναν καθορισμένο χώρο και προσπαθούν να ξεφύγουν από τον ιστό. Όποιος συλλαμβάνεται γίνεται μέρος του ιστού και το παιχνίδι συνεχίζεται ώσπου να μείνει μόνο ένας επιζών που είναι και ο νικητής.

213. ΤΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ ΚΑΙ Η ΓΑΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν τριάδες. Κάθε τριάδα αποτελεί τον «ποντικό», ενώ ένα ακόμα παιδί είναι η «γάτα». Τα τρία παιδιά που αποτελούν τον «ποντικό» δίνουν τα χέρια τους και σχηματίζουν έναν κύκλο. Ένα από τα παιδιά έχει στη ζώνη του το μαντήλι του, που είναι η ουρά του «ποντικού». Η «γάτα» προσπαθεί να πιάσει όσο πιο πολλούς «ποντικούς» μπορεί, αλλά θα τα καταφέρει μόνο αν τους πάρει την ουρά. Οι «ποντικοί» κινούνται έτσι ώστε η ουρά τους πάντα να είναι μακριά από τη γάτα.

214. ΚΟΤΑ - ΚΟΤΟΠΟΥΛΑ ΚΑΙ ΑΛΕΠΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά κάθε Ενωμοτίας είναι τα «κοτόπουλα» και πιάνονται από τη μέση. Ο Ενωμοτάρχης είναι η «κότα» και προστατεύει τα κοτόπουλα ανοίγοντας στα πλάγια τα χέρια του. Ένας βαθμοφόρος είναι η «αλεπού» και προσπαθεί να πιάσει το τελευταίο «κοτόπουλο». Τα «κοτόπουλα» μετακινούνται δεξιά - αριστερά, χωρίς να αφήνουν τη μέση του προηγούμενου, για να αποφύγουν το πιάσιμο της «αλεπούς». Όταν η «αλεπού» πιάσει το τελευταίο «κοτόπουλο», τότε η «αλεπού» γίνεται «κοτόπουλο» και η «κότα» γίνεται «αλεπού».

215. Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΨΑΡΙΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τοποθετούμε όλη την Ομάδα σε μια σειρά, έτσι ώστε κάθε παιδί να κρατάει τη μέση του μπροστινού του. Το πρώτο παιδί είναι η κεφαλή του ψαριού και το τελευταίο η ουρά. Το κεφάλι κυνηγάει να πιάσει την ουρά ενώ η ουρά προσπαθεί να αποφύγει τη σύλληψη. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού η γραμμή δεν πρέπει να σπάσει. Όταν το κεφάλι πιάσει την ουρά, το κεφάλι αλλάζει θέση και γίνεται ουρά, ενώ το παιδί που ήταν δεύτερο στη σειρά γίνεται κεφάλι.

216. ΤΟ ΦΙΔΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι μπαίνουν σε σειρές κατά 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.

217. ΤΑ ΦΙΔΑΚΙΑ

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν ζευγάρια. Ο δεύτερος κάθε ζευγαριού έχει στην μέση του κρεμασμένο το μαντήλι του, που είναι η «ουρά» του και πιάνει τον πρώτο γερά από την μέση. Κάθε ζευγάρι είναι ένα φίδι. Με το σύνθημα, όλα τα φίδια προσπαθούν να πιάσουν την «ουρά» των άλλων φιδιών. Ο διαιτητής σφυρίζει όταν ένα φίδι χάσει την «ουρά» του ή όταν «σπάσει». Το φίδι που χάνει την ουρά του ενώνεται με το φίδι που του πήρε την ουρά. Το φίδι που «σπάσει» βγαίνει από το παιχνίδι. Το φίδι που θα τους έχει φάει όλους θα είναι ο νικητής.

218. ΤΟ ΦΙΔΟΠΟΥΚΑΜΙΣΟ (SKIN THE SNAKE)

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ενωμοτία είναι ένα φίδι που κάθε τόσο αλλάζει δέρμα, το φιδοπουκάμισο όπως λέγεται. Όλα τα παιδιά της Ενωμοτίας είναι πιασμένα έτσι ώστε το χέρι του μπροστινού να περνάει κάτω από τα πόδια του και να είναι πιασμένο με το χέρι του παιδιού που στέκεται πίσω του. Ο τελευταίος ξαπλώνει στο έδαφος και οι υπόλοιποι με ανοιχτά τα πόδια και χωρίς να αφήσουν τα χέρια τους, περπατούν με την όπισθεν πάνω από τον ξαπλωμένο και ξαπλώνουν κι αυτοί με τη σειρά τους πίσω από τους προηγούμενους. Με τον τρόπο αυτό, οι μπροστινοί τους θα περάσουν ένας - ένας από πάνω τους, μέχρι να ξαπλώσει και ο τελευταίος. Στη συνέχεια η διαδικασία γίνεται αντίστροφα, μέχρι η Ενωμοτία να επιστρέψει στην αρχική της θέση. Νικήτρια η Ενωμοτία - φίδι που θα αλλάξει πρώτη το φιδοπουκάμισο της, χωρίς να «σπάσει».

219. 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 όλοι επιστρέφουν στις γωνιές τους.

220. ΠΑΡΑΣΙΤΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Παίζεται με 3 ομάδες, οι οποίες τοποθετούνται η μια κοντά στην άλλη. Η πρώτη ομάδα είναι το ραδιόφωνο που εκπέμπει ένα μήνυμα, το οποίο είναι μια φράση που την επαναλαμβάνουν όλοι μαζί όσο πιο δυνατά μπορούν. Η δεύτερη ομάδα που βρίσκεται στη μέση είναι τα παράσιτα, που κάνουν όσο πιο πολλή φασαρία μπορούν, ώστε να μην ακουστεί το μήνυμα. Η τρίτη ομάδα είναι οι ακροατές που προσπαθούν να καταλάβουν το μήνυμα. Δίνουμε χρόνο 1 λεπτό και στο διάστημα αυτό γίνεται μια πραγματική οχλοβοή. Κερδίζουν η πρώτη και η τρίτη ομάδα αν το μήνυμα «περάσει», αλλιώς κερδίζει η δεύτερη ομάδα. Κατόπιν οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

221. ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ

Υλικά: 2 μπαλόνια

Περιγραφή: Οι παίκτες χωρίζονται σε 2 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. Για το νικητή μετράει ο καλύτερος χρόνος.

222. ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο πιο ελαφρύς ανεβαίνει «καλικούτσα» 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».

223. ΣΤΟ ΓΟΝΑΤΟ (KNEE TAG)



Υλικά: -

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί σε ζευγάρια ή και με όλα τα παιδιά μαζί. Σκοπός κάθε παιδιού είναι να αγγίξει τον αντίπαλό του στο γόνατο και να τον βγάλει από το παιχνίδι. Συγχρόνως όμως πρέπει να προστατέψει τα δικά του γόνατα από τους αντιπάλους του. Ένα γόνατο προστατεύεται αν ο παίκτης το κρατά με το χέρι του. Με το σφύριγμα η μάχη ξεκινά. Ο τελευταίος επιζών είναι ο νικητής.

224. ΚΛΕΦΤΕΣ ΚΙ ΑΣΤΥΝΟΜΟΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία είναι οι «κλέφτες» και η άλλη οι «αστυνόμοι». Οι αστυνόμοι προσπαθούν να πιάσουν τους κλέφτες, ακουμπώντας τους στην πλάτη. Αυτοί για να προφυλαχθούν, ακουμπούν με την πλάτη κάτω ή στον τοίχο. Άλλα και οι κλέφτες προσπαθούν συγχρόνως να ακουμπήσουν στην πλάτη τους αστυνόμους. Όποιον τον ακουμπήσουν στην πλάτη, βγαίνει από το παιχνίδι. Το παιχνίδι διαρκεί 10 λεπτά. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα μείνει με τα περισσότερα παιδιά.

225. ΚΙΜΩΛΙΕΣ

Υλικά: 1 κιμωλία για κάθε παιδί

Περιγραφή: Σε κάθε παιδί δίνεται από μία κιμωλία. Σκοπός κάθε παιδιού είναι να βάψει τα παπούτσια των άλλων χωρίς να του βάψουν τα δικά του. Το παιχνίδι διαρκεί 3 λεπτά.

226. ΠΑΤΗΣΤΕ ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ

Υλικά: 1 μπαλόνι φουσκωμένο και 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 άλλα παιδιά και προσπαθεί να πατήσει το μπαλόνι τους και να το σκάσει. Νικητής είναι όποιος μείνει τελευταίος και καταφέρει να επιβιώσει από τη ... σφαγή.

227. ΔΑΜΑΣΤΕΣ ΦΙΔΙΩΝ

Υλικά: 1 κομμάτι σχοινιού μήκους 2 m για κάθε παιδί.

Περιγραφή: Μία Ενωμοτία είναι τα φίδια. Κάθε παιδί είναι ένα φίδι και σε κάθε φίδι δίνουμε από ένα σχοινί μήκους περίπου 2 m, έτσι ώστε το φίδι να κρατά τη μία άκρη και περίπου 1 m σχοινιού από την άλλη άκρη να ακουμπά στο έδαφος. Το φίδι μπορεί να κουνά το σχοινί όπως θέλει, αρκεί το ελεύθερο μέρος του σχοινιού να σέρνεται και να είναι πάντα σε επαφή με το έδαφος. Αν το σχοινί δεν ακουμπάει στο έδαφος, τότε το φίδι «αυτοκτονεί» και φεύγει από το παιχνίδι. Οι άλλες Ενωμοτίες είναι οι «δαμαστές» και τα μέλη τους προσπαθούν να «σκοτώσουν» τα φίδια πηδώντας και πατώντας και με τα δύο πόδια το τέλος του σκοινιού. Πάτημα του σχοινιού με το ένα πόδι δεν επιτρέπεται. Μετά από 2 λεπτά αλλάζουμε ρόλους στις Ενωμοτίες.

228. ΤΑ ΜΙΚΡΟΒΙΑ

Υλικά: 2 μανταλάκια για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Τα παιδιά σκορπίζονται στο χώρο κρατώντας το καθένα στα χέρια του 2 μανταλάκια που είναι τα «μικρόβια». Με το σύνθημα κάθε παιδί προσπαθεί να κολλήσει τα δικά του «μικρόβια» σε άλλα παιδιά, δηλαδή 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».

229. ΚΥΝΗΓΙ ΠΟΥΛΙΩΝ

Υλικά: Χαρτάκια με τα ονόματα πουλιών

Περιγραφή: Στην πλάτη κάθε παιδιού καρφιτσώνουμε 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 άλλο θέμα, π.χ. κομμένες διαφημίσεις από περιοδικά και εφημερίδες

230. ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΤΑΜΠΟΥ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί ορίζεται «κυνηγός» και προσπαθεί να πιάσει κάποιο άλλο παιδί. Όποιος πιάστει παίρνει την θέση του «κυνηγού». Ένα παιδί, για να προφυλαχθεί, μπορεί να πάρει μια

στάση που ορίζεται στην αρχή του παιχνιδιού σαν «ταμπού», 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.

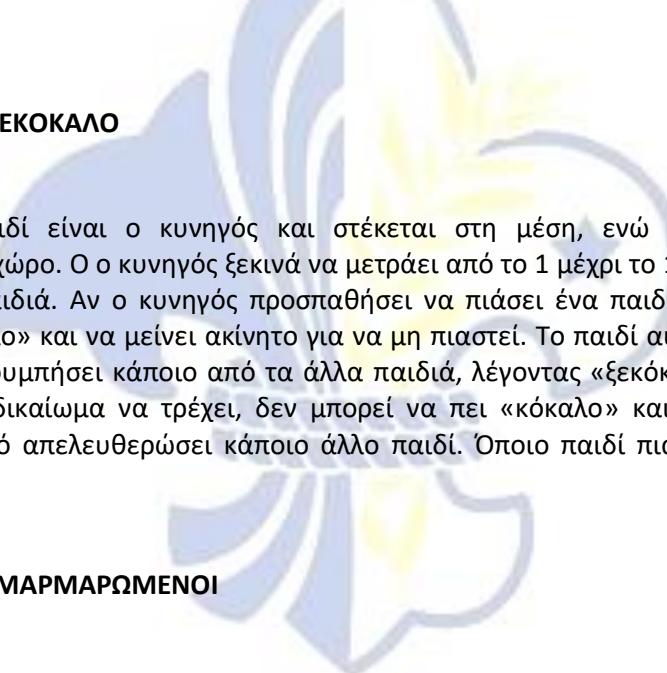
Παραλλαγή: Ο «κυνηγός» μπορεί να πιάσει ένα παιδί όταν είναι μόνο του, μόλις όμως το παιδί αγκαλιαστεί με ένα άλλο παιδί, τότε ο κυνηγός δεν έχει δικαίωμα να το πιάσει.

231. HOSPITAL

Υλικά: -

Περιγραφή: Στην αρχή του παιχνιδιού, ένα ή δύο παιδιά ορίζονται σαν κυνηγοί. Οι κυνηγοί προσπαθούν να να «τραυματίσουν» τα υπόλοιπα παιδιά αγγίζοντας τα. Όταν ένας κυνηγός αγγίζει ένα παιδί, τότε το παιδί αυτό συνεχίζει να παίζει, κρατώντας όμως το «τραυματισμένο» μέλος του σώματος του με το χέρι του. Αν ένα παιδί «τραυματιστεί» για δεύτερη φορά, τότε συνεχίζει κρατώντας και με το άλλο χέρι του το δεύτερο «τραυματισμένο» μέλος του. Όποιος «τραυματιστεί» και για τρίτη φορά βγαίνει από το παιχνίδι.

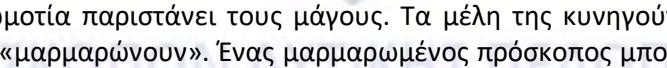
Παραλλαγή: Όταν ένας κυνηγός αγγίζει ένα παιδί, τότε το «τραυματισμένο» μέλος του σώματος του παιδιού αδρανοποιείται. Δηλαδή, αν το παιδί «τραυματιστεί» στο πόδι, τότε συνεχίζει με κουτσό.



232. ΚΟΚΑΛΟ - ΞΕΚΟΚΑΛΟ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένα παιδί είναι ο κυνηγός και στέκεται στη μέση, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά διασκορπίζονται στο χώρο. Ο κυνηγός ξεκινά να μετράει από το 1 μέχρι το 10 και μετά αρχίζει να κυνηγάει τα άλλα παιδιά. Αν ο κυνηγός προσπαθήσει να πιάσει ένα παιδί, τότε το παιδί αυτό μπορεί να πει «κόκαλο» και να μείνει ακίνητο για να μη πιαστεί. Το παιδί αυτό μπορεί να κινηθεί ξανά, μόνο αν το ακουμπήσει κάποιο από τα άλλα παιδιά, λέγοντας «ξεκόκαλο». Αν μείνει μόνο ένα παιδί που έχει δικαίωμα να τρέχει, δεν μπορεί να πει «κόκαλο» και να ακινητοποιηθεί, προτού το παιδί αυτό απελευθερώσει κάποιο άλλο παιδί. Όποιο παιδί πιαστεί γίνεται κυνηγός στον επόμενο γύρο.



233. ΜΑΓΟΙ ΚΑΙ ΜΑΡΜΑΡΩΜΕΝΟΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Μία Ενωμοτία παριστάνει τους μάγους. Τα μέλη της κυνηγούν τα άλλα παιδιά και μόλις τα αγγίζουν τα «μαρμαρώνουν». Ένας μαρμαρωμένος πρόσκοπος μπορεί να τρέξει μόνο αν τον αγγίζει ένας ελεύθερος πρόσκοπος. Οι μάγοι έχουν 3 λεπτά στη διάθεση τους για να τους μαρμαρώσουν όλους. Αν δεν τα καταφέρουν, τότε χάνουν και το παιχνίδι ξαναρχίζει με άλλους μάγους.

234. Ο ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος είναι ο κυνηγός. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο κυνηγός κλείνει τα μάτια του ή βγαίνει από την εστία και τα υπόλοιπα παιδιά αποφασίζουν ποιο παιδί θα είναι ο «ελευθερωτής». Η ταυτότητα του «ελευθερωτή» πρέπει να παραμείνει μυστική. Ο χώρος του παιχνιδιού είναι οριοθετημένος. Ο κυνηγός τρέχει και προσπαθεί να πιάσει τα παιδιά και φυσικά και τον «ελευθερωτή». Όποιο παιδί πιαστεί από τον κυνηγό παραμένει ακίνητο στην θέση του, μέχρι να το ακουμπήσει ο «ελευθερωτής». Τότε το παιδί μπορεί να ξαναμπεί στο παιχνίδι. Ο

κυνηγός προσπαθεί να ανακαλύψει τον «ελευθερωτή» όσο πιο γρήγορα γίνεται. Αντίθετα, τα υπόλοιπα παιδιά θέλουν να κρατήσουν κρυφό τον «ελευθερωτή». Αν ο «ελευθερωτής» πιαστεί, τότε το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή με άλλα παιδιά στους ρόλους κυνηγού και «ελευθερωτή».

235. ΟΙ ΦΩΛΙΕΣ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Κάθε πρόσκοπος διαλέγει τη φωλιά του, η οποία μπορεί να είναι ένα δέντρο, ένας θάμνος, ένα κάθισμα κλπ. Ένας πρόσκοπος παριστάνει τον κυνηγό και μένει χωρίς φωλιά. Με το σύνθημα οι πρόσκοποι πιάνουν την φωλιά τους και στέκονται εκεί. Ο κυνηγός, από την θέση που βρίσκεται, πετάει μία μπάλα προς μια φωλιά. Αν την χτυπήσει, τότε όλοι οι πρόσκοποι τρέχουν να αλλάξουν φωλιές. Στο διάστημα αυτό, ο κυνηγός τρέχει να προλάβει να πιάσει μια φωλιά. Όποιος μείνει χωρίς φωλιά γίνεται κυνηγός.

236. ΚΥΝΗΓΗΤΟ ΜΕ ΔΙΑΚΟΠΗ (ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΗ)

Υλικά: -

Περιγραφή: Ένας πρόσκοπος ορίζεται να είναι ο κυνηγός. Ο κυνηγός φωνάζει το όνομα του παιδιού που θέλει να πιάσει και τρέχει πίσω από τον στόχο του. Αν κάποιο άλλο παιδί μπει ανάμεσα στον κυνηγό και τον στόχο, τότε το παιδί αυτό γίνεται ο νέος στόχος. Όποιο παιδί πιαστεί γίνεται κυνηγός.

237. ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΜΑΣ (ΑΣΤΕΓΟΣ)

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλα οι πρόσκοποι εκτός από δύο βρίσκουν ένα «σπίτι», το οποίο μπορεί να είναι ένα δέντρο, ένας στύλος, ένας βράχος κ.α. Τα άλλα δύο παιδιά είναι ο «κυνηγός» και ο «άστεγος». Ο «άστεγος» μπορεί να πάει στο σπίτι κάποιου, να τον διώξει και να τον αφήσει «άστεγο». Ο «κυνηγός» προσπαθεί να πιάσει κάποιον «άστεγο». Αν τα καταφέρει, τα παιδιά αλλάζουν ρόλους.

238. ΤΟ ΧΑΜΕΝΟ ΒΑΓΟΝΙ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σχηματίζουν «τραίνα», τα οποία είναι δυάδες ή τριάδες, ανάλογα με το τι έχουμε συμφωνήσει, και σκορπίζονται στο χώρο, εκτός από δύο που είναι μόνοι τους και 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.

239. Ο ΔΡΑΚΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΤΡΑΧΙΑ

Υλικά: Αντικείμενα για βραχάκια

Περιγραφή: Οριοθετούμε τη λίμνη μας, η οποία μπορεί να είναι η μας, μέσα στην οποία βρίσκονται πολλά βραχάκια, τα οποία μπορεί να είναι καρέκλες, σκαμνιά, πάγκοι, ακόμα και φύλλα χαρτιού τα οποία έχουμε σκορπίσει στο πάτωμα. Ένα παιδί είναι ο «δράκος» και στέκεται έξω από τη λίμνη, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά είναι τα «βατράχια» και βρίσκονται μέσα στη λίμνη. Με το σύνθημα, ο δράκος προσπαθεί να πιάσει τα βατράχια, πατώντας μόνο από βραχάκι σε βραχάκι. Όποιος πιαστεί γίνεται κι αυτός δράκος. Ο τελευταίος που πιάνεται, γίνεται δράκος για τον επόμενο γύρο.

240. ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ (PACMAN)

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Το παιχνίδι αυτό είναι ωραίο αν παίζεται με πολλά παιδιά. Ένα παιδί είναι ο «κυνηγός» και ένα δεύτερο παιδί είναι το «θήραμα». Τα υπόλοιπα παιδιά μπαίνουν σε σειρές, τετράδες, πεντάδες κ.α., ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των παιδιών. Στη συνέχεια, αραιώνουν, στοιχίζονται και ζυγίζονται, έτσι ώστε με έκταση των χεριών να σχηματίζουν διαδρόμους τόσο μεταξύ των σειρών, όσο και μεταξύ των ζυγών, με στροφή 90°. Με το σφύριγμα αρχίζει η καταδίωξη. «Κυνηγός» και «θήραμα», μπορούν να μπαίνοβγαίνουν στους διαδρόμους, αλλά δεν μπορούν να περνούν κάτω από τα τεντωμένα χέρια των παιδιών. Με κάθε σφύργυμα του Αρχηγού, τα παιδιά που σχηματίζουν τους διαδρόμους κάνουν στροφή 90° γύρω από τον εαυτό τους, οπότε οι διάδρομοι αλλάζουν.

241. ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΟ (ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ)

Υλικά: 1 σφυρίχτρα

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο με μέτωπο προς το κέντρο. Ο Αρχηγός αριθμεί τα παιδιά π.χ. ανά 5, έτσι ώστε ένας από τους προσκόπους παίρνει το 1, ο επόμενος παίρνει το 2, κατόπιν το 3, το 4, το 5 και οι επόμενοι πάλι από την αρχή παίρνουν το 1, το 2, το 3 κλπ. μέχρι να κλείσει ο κύκλος. Έτσι αν έχουμε π.χ. 20 παιδιά, τότε στον κύκλο μπορούν να υπάρχουν 4 διαδοχικές πεντάδες, ενώ θα μπορούσαμε επίσης αν θέλουμε να έχουμε 5 τετράδες ή 2 δεκάδες. Ο Αρχηγός ξεκινά τη διήγηση μίας ιστορίας. Όταν ακουστεί αριθμός, τότε τα παιδιά που έχουν αυτόν τον αριθμό βγαίνουν από τον κύκλο και προσπαθούν τρέχοντας κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού να πιάσουν το παιδί που τρέχει μπροστά τους και να ξεφύγουν από το παιδί που τρέχει πίσω τους. Όποιος πιαστεί βγαίνει από το παιχνίδι και γίνεται νέα αριθμηση. Ο Αρχηγός όποτε θέλει μπορεί σαν έκπληξη να σφυρίζει τον αριθμό σε τελείες με τη σφυρίχτρα.

242. ΓΥΡΟΒΟΛΙΕΣ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά σε ζευγάρια σχηματίζουν κύκλο 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. Το παιχνίδι παίζεται και ατομικά και Ενωμοτιακά.

243. 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 που είναι οι δύο τελευταίοι

244. 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 και γενικά έχουν το ελεύθερο να κάνουν όποιες κινήσεις θέλουν. Για κάθε επιτυχημένη είσοδο η Ενωμοτία κερδίζει 1 βαθμό.

Παραλλαγή: Οι πρόσκοποι που σχηματίζουν τα τρίγωνα έχουν δεμένα τα μάτια τους, ενώ αυτός που προσπαθεί να μπει μέσα δεν μπορεί να τους αγγίξει.

245. ΑΜΠΑΡΙΖΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Το παιχνίδι παιζεται από 2 ομάδες. Κάθε ομάδα διαλέγει ένα μέρος το οποίο θα είναι η «αμπάριζα» της και το οποίο μπορεί να είναι π.χ. ένα δέντρο, ένας στύλος κ.α. Οι δύο «αμπάριζες» απέχουν 30 - 40 m. 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, τότε ο αντίπαλος δεν μπορεί να την αγγίξει. Αν ένα παιδί βγει από την «αμπάριζα» ή όπως λέμε «πάρει αμπάριζα» μετά από τον αντίπαλό του, τότε αν αγγίξει τον αντίπαλο τον αιχμαλωτίζει. Όποιος «παίρνει αμπάριζα» πρέπει να το φωνάζει. Ο καθένας βγαίνει από την «αμπάριζα» και επιστρέφει όποτε θέλει για να «πάρει αμπάριζα» ξανά. Όταν κάποιος αιχμαλωτιστεί, τότε το παιχνίδι σταματάει μέχρι ο αιχμάλωτος να οδηγηθεί στη «φυλακή», που είναι ένα μέρος 7 – 8 m από την «αμπάριζα» της ομάδας που τον αιχμαλώτισε και οι υπόλοιποι επιστρέφουν στις «αμπάριζες» τους. Όταν κάποιος μπει στη «φυλακή», δεν μπορεί να κινηθεί μέχρι να «ελευθερωθεί» από τους συμπαίκτες του. Ένα παιδί μπορεί να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του, αν καταφέρει να αγγίξει έστω έναν από αυτούς. Αν κάποιος μείνει τελευταίος, τότε οι αντίπαλοί του υποχρεώνονται να τον αντιμετωπίζουν ένας – ένας, «παίρνοντας αμπάριζα» ωστόσο μετά από αυτόν.

246. 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.

247. ΜΑΞΙΛΑΡΟΜΑΧΙΑ

Υλικά: 2 κουτιά ίδιου μεγέθους ή 2 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.

248. ΟΙ ΤΙΤΑΝΕΣ (ΑΝΙΣΗ ΜΑΧΗ)

Υλικά: 1 μπαλόνι ή 1 μεγάλη φουσκωτή μπάλα γυμναστηρίου ανά πρόσκοπο

Περιγραφή: Κάθε παιδί παίρνει το φουσκωμένο μπαλόνι και το τοποθετεί κάτω από τη μπλούζα του ή τη μεγάλη φουσκωτή μπάλα γυμναστηρίου και την κρατάει πάνω στην κοιλιά του. Με το σύνθημα, τα παιδιά προσπαθούν να πέσουν το ένα πάνω στο άλλο, ώστε να σπάσουν το μπαλόνι τους ή να βγάλουν τους αντιπάλους τους εκτός παιχνιδιού. Ο τελευταίος επιζών κερδίζει.

Παραλλαγή: Αν δεν έχουμε πολλές μεγάλες μπάλες μπορούμε να κάνουμε μονομαχίες ένας με έναν ή και περισσότεροι και μετά τελικό γύρο.

249. ΙΝΔΙΑΝΙΚΗ ΠΑΛΗ



Υλικά: -

Περιγραφή: Δύο παιδιά πατούν πάνω σε μία γραμμή με τα πόδια ανοικτά σε διάσταση. Πιάνονται με το δεξί 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

250. ΠΤΩΣΗ ΑΠΟ ΠΡΗΝΗΔΟΝ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλα τα παιδιά σχηματίζουν 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.

251. ΤΑ ΚΟΚΟΡΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά 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 και χωρίς να πέσει στο έδαφος.

Παραλλαγή: Με τα χέρια πίσω ή σταυρωμένα στο στήθος

252. ΚΡΑΤΑ ΤΟΝ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟ (ANKLE GRASP)

Υλικά: -

Περιγραφή: Σχεδιάζουμε έναν κύκλο στο έδαφος. Τα παιδιά μπαίνουν στον κύκλο και πιάνουν με τα χέρια τους τους αστραγάλους τους. Με το σύνθημα, κάθε παιδί προσπαθεί να βγάλει τους άλλους παίκτες έξω, χωρίς να αφήσει τους αστραγάλους του. Όποιος βγει έξω από τον κύκλο ή όποιος πέσει κάτω βγαίνει από το παιχνίδι.

253. ΣΩΜΑ ΜΕ ΣΩΜΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Όλοι οι πρόσκοποι μπαίνουν μέσα σε έναν κύκλο που έχουμε σχεδιάσει στο έδαφος. Κάθε παιδί έχει έναν αντίπαλο. Όλοι τοποθετούν τα χέρια τους πίσω. Με το σύνθημα κάθε παιδί προσπαθεί να βγάλει τον αντίπαλό του έξω από τον κύκλο. Όσοι καταφέρουν και μείνουν μέσα, σχηματίζουν νέα ζευγάρια και αναμετριούνται με τους υπόλοιπους μέχρι να μείνει μόνο ένας μέσα στον κύκλο που είναι ο νικητής του παιχνιδιού.

254. Η ΦΩΤΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο και πιάνονται σφιχτά μεταξύ τους. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει η «φωτιά», ένας μικρότερος κύκλος διαμέτρου 1 m τον οποίο έχουμε χαράξει στο έδαφος. Με το σύνθημα όλοι αρχίζουν να τραβούν, έτσι ώστε να αναγκάσουν τους άλλους να πατήσουν τη «φωτιά», χωρίς να «καούν» οι ίδιοι. Όποιος πατήσει τη φωτιά ή όποιοι σπάσουν τον κύκλο βγαίνουν από το παιχνίδι. Οι τρεις τελευταίοι είναι οι νικητές.

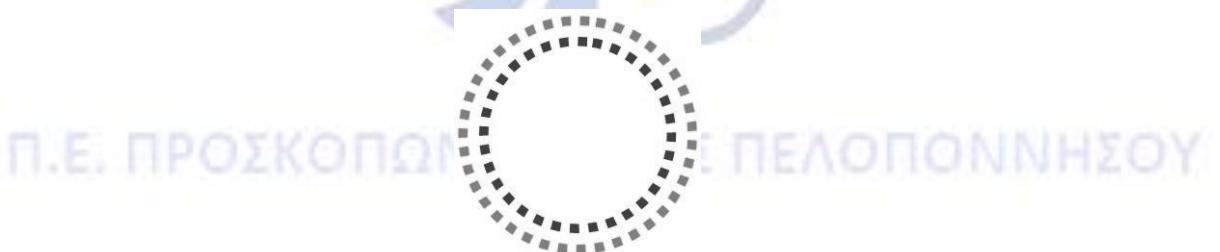
Παραλλαγή: Η «φωτιά» είναι ένας κώνος. Όποιος τον ρίξει χάνει.

255. ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ

Υλικά: -

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται στα δύο και σχηματίζει δύο ομόκεντρους κύκλους. Κάθε παιδί έχει το ζευγάρι του, δηλαδή τον «αδερφό» του, στον άλλο κύκλο. Με το σύνθημα, ο ένας κύκλος κινείται δεξιόστροφα και ο άλλος αριστερόστροφα. Όταν ακουστεί η λέξη «αδέρφια» τότε τα ζευγάρια βρίσκουν το ένα το άλλο, ενώνουν τους αγκώνες τους και πλάτη με πλάτη κάθονται κάτω. Όποιο ζευγάρι κάτσει τελευταίο βγαίνει από το παιχνίδι. Κερδίζει το ζευγάρι που μείνει μέχρι το τέλος.

256. ΤΑ ΔΙΔΥΜΑΚΙΑ



Υλικά: 1 μπαλάκι τένις ανά 2 παιδιά.

Περιγραφή: Το παιχνίδι ακολουθεί τη λογική που έχουν οι μουσικές καρέκλες. Σχηματίζουμε 2 ομόκεντρους κύκλους, ο ένας μέσα στον άλλον. Κάθε παιδί του έξω κύκλου είναι «διδυμάκι» με κάποιο παιδί του εσωτερικού κύκλου. Με το σύνθημα ή με συνοδεία μουσικής οι δύο κύκλοι περιστρέφονται με αντίστροφη φορά, ο ένας δεξιόστροφα και ο άλλος αριστερόστροφα. Με το δεύτερο σύνθημα ή το σταμάτημα της μουσικής, οι πρόσκοποι του έξω κύκλου τρέχουν για να βρουν το «διδυμάκι» τους, να περάσουν κάτω από τα πόδια του και να αρπάξουν ένα από τα μπαλάκια που βρίσκονται στο κέντρο του κύκλου. Τα μπαλάκια αυτά πρέπει να είναι κατά 1 λιγότερα από τα ζευγάρια των παιδιών, έτσι ώστε να βγαίνει από το παιχνίδι το ζευγάρι που δεν

πρόλαβε να αρπάξει μπαλάκι. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τα ίδια ζευγάρια, μόνο που ο εξωτερικός κύκλος γίνεται εσωτερικός και το αντίστροφο.

257. ΤΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ ΤΟΥ ΣΧΟΙΝΙΟΥ

Υλικά: 1 αρκετά μεγάλο κομμάτι χοντρού σχοινιού

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο 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 σχοινί 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 σχοινί μπορεί.

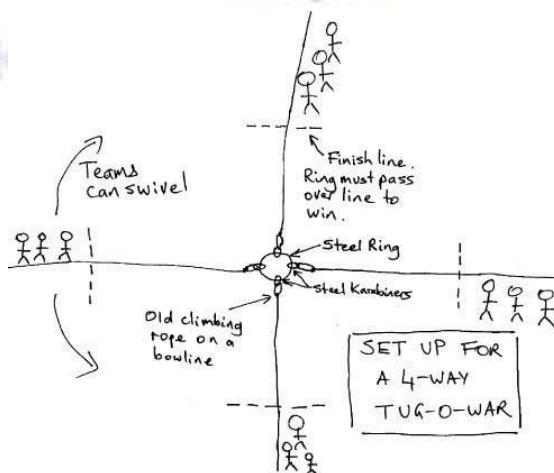
258. ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ



Υλικά: 1 χοντρό σχοινί 30 m

Περιγραφή: Παίζεται από δύο ομάδες. Στη μέση του σχοινιού 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 σχοινιού 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 στη γραμμή της.

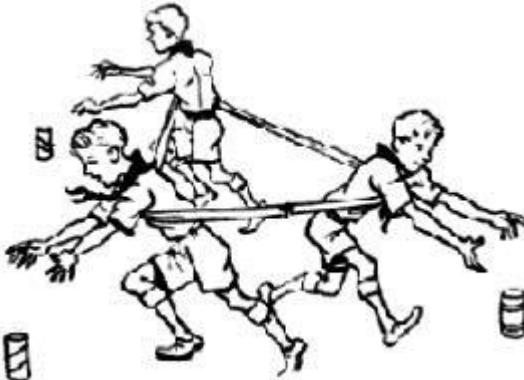
259. ΔΙΕΛΚΥΣΤΙΝΔΑ ΣΤΑΥΡΟΣ



Υλικά: 4 χοντρά σχοινιά μήκους 15 m και 4 καραμπίνερ. Εναλλακτικά 2 χοντρά σχοινιά μήκους 30 m.

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται όπως η παραδοσιακή διελκυστίνδα, μόνο που αντί για δύο αντικριστές ομάδες, υπάρχουν τέσσερις σε σχήμα σταυρού. Στο κέντρο, τα 4 σχοινιά ενώνονται με καραμπίνερ. Εναλλακτικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε 2 μεγάλα σχοινιά που δένονται στη μέση. Σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να περάσει τον κρίκο της από τη γραμμή που βρίσκεται μπροστά της (βλ. σχήμα). Οι Ενωμοτίες παρατάσσονται στις άκρες των σχοινιών και με το σφύριγμα του Αρχηγού ξεκινούν να τραβούν τα σχοινιά. Οι Ενωμοτίες μπορούν να περιστρέφονται, δεν μπορούν όμως να πλησιάσουν μεταξύ τους σε γωνία μικρότερη των 60°. Όποια Ενωμοτία χαλάσει το σταυροειδή σχηματισμό βγαίνει από το παιχνίδι.

260. Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ



Υλικά: 1 μεγάλο σχοινί και 1 αντικείμενο για κάθε παιδί ή για κάθε Ενωμοτία, το οποίο θα μπορούσε να είναι π.χ. ένα μαντήλι ή το κοντάρι της Ενωμοτίας

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται ατομικά ή Ενωμοτιακά. Τα παιδιά μπαίνουν μέσα από το σχοινί του οποίου τα άκρα είναι δεμένα, έτσι ώστε το σχοινί να σχηματίζει κύκλο. Σε απόσταση 2 m από την περίμετρο του σχοινιού είναι τοποθετημένα τα αντικείμενα. Με το σύνθημα κάθε παιδί ή ολόκληρη η Ενωμοτία προσπαθεί να πιάσει το αντικείμενο που έχει μπροστά του.

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

261. ΑΠΟΔΡΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΦΡΟΥΡΙΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά στέκονται σε κύκλο με τα πόδια σε διάσταση και μέτωπο προς τα έξω και 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 μπορέσει να εμποδίσει τη μπάλα να βγει έξω, τότε αυτός παίρνει τη θέση του «φυλακισμένου».

Παραλλαγή: Το ίδιο παιχνίδι με δύο «φυλακισμένους»

262. 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 γύρω του σε κύκλο, 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 τον χτυπήσει 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».

263. ΟΙ ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΟΥ ΠΥΡΓΟΥ



Υλικά: 5 μπαλάκια του τένις για κάθε Ενωμοτία, μπάλες, κώνοι, κουτιά κλπ. τοποθετημένες σε μία βάση, η οποία είναι ο «πύργος».

Περιγραφή: Γύρω από τον «πύργο» υπάρχει κύκλος διαμέτρου 4 m, ο οποίος είναι το «τείχος». Γύρω από το «τείχος» υπάρχει άλλος μεγαλύτερος κύκλος, διαμέτρου 10 m που είναι η «τάφρος». 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, τους κώνους 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».

264. ΦΥΛΑΚΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΟΜΕΝΟΣ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο. Δυο πρόσκοποι μπαίνουν στο κέντρο. Ο ένας είναι ο «φύλακας» και ο άλλος ο «προστατευόμενος». Οι υπόλοιποι πρόσκοποι ανταλλάσσουν πάσες και προσπαθούν να χτυπήσουν τον «προστατευόμενο». Ο «φύλακας» τον προστατεύει και προσπαθεί να αποκρούσει τη μπάλα. Όποιος τα καταφέρει αλλάζει θέση με τον «φύλακα» και διαλέγει τον «προστατευόμενο» του.

265. ΤΑ ΧΤΑΠΟΔΙΑ

Υλικά: 3 μπάλες

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, που παρατάσσονται αντιμέτωπες κατά μήκος δύο παράλληλων γραμμών, οι οποίες σχηματίζουν διάδρομο πλάτους 10 m που είναι η «Θάλασσα». Στις δύο πλευρές του διαδρόμου στέκονται μοιρασμένοι οι βαθμοφόροι κρατώντας μπάλες που είναι τα «πλοκάμια», με τα οποία οι βαθμοφόροι θα προσπαθήσουν όσους επιχειρούν να περάσουν απέναντι. Με το σύνθημα τα παιδιά προσπαθούν να περάσουν, με όσο γίνεται μικρότερες απώλειες από τα φαρμακερά «πλοκάμια». Όποιος χτυπήθει 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.

266. ΤΑ ΜΠΟΥΛΝΤΟΓΚ (ΦΟΒΑΣΑΙ ΤΟΝ ΠΕΤΡΟ ΤΟ ΡΩΜΑΙΟ;)

Υλικά: -

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

Παραλλαγή: Όποιος πιάνεται κάθεται κάτω και γίνεται καθιστό «μπουλντόγκ». Τώρα οι υπόλοιποι πρέπει να αποφύγουν και το όρθιο «μπουλντόγκ» και τα καθιστά «μπουλντόγκ» για να μην τους ακουμπήσουν.

267. ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ (PASS - CHANGE - HIT)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα κάθεται σε κύκλο ακτίνας 8 - 10 m και κάθε παιδί παίρνει από έναν αριθμό. Ένα από όλα τα παιδιά στέκεται στο κέντρο του κύκλου, έχει τη μπάλα και φωνάζει δύο ή τρεις ή τέσσερις αριθμούς. Τα παιδιά που ακούν τον αριθμό τους πρέπει να αλλάξουν θέσεις μεταξύ τους, ενώ το παιδί που έχει τη μπάλα πρέπει να την πασάρει σε κάποιον, να την πάρει πίσω και να πετύχει κάποιο από τα παιδιά όσο αυτά αλλάζουν θέση. Όποιος χτυπηθεί παίρνει τη θέση του παιδιού στο κέντρο και το παιχνίδι συνεχίζεται.

268. ΤΑ ΜΗΛΑ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Δύο παιδιά από απόσταση 15 m περίπου μεταξύ τους είναι οι «έξω» και προσπαθούν να χτυπήσουν με τη μπάλα τους «μέσα», δηλαδή τα υπόλοιπα παιδιά που είναι ανάμεσά τους. Αν η μπάλα πετύχει ένα παιδί, αφού προηγουμένως έχει χτυπήσει στο έδαφος ή χτυπήσει στο έδαφος αφού πρώτα πετύχει το παιδί, τότε το παιδί βγαίνει από το παιχνίδι. Αν όμως το παιδί πιάσει σταθερά τη μπάλα πριν αυτή πέσει στο έδαφος τότε το παιδί κερδίζει ένα «μήλο», δηλαδή μία «ζωή» και αν χτυπηθεί δίνει το «μήλο» του και συνεχίζει στο παιχνίδι. Όταν στους «μέσα» μείνει ένας τελευταίος, τότε οι «έξω» έχουν στη διάθεσή τους 10 μπαλίες για να τον βγάλουν. Αν τα καταφέρουν κερδίζουν, αλλιώς κερδίζουν οι «μέσα».

Παραλλαγή: Το παιχνίδι παίζεται και με δύο ομάδες, Η «έξω» ομάδα κάνει έναν κύκλο διαμέτρου 20 m, μέσα στον οποίο παίζει η «μέσα» ομάδα.

269. ΟΙ ΒΟΜΒΕΣ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Οριοθετούμε έναν χώρο, έξω από τον οποίο κανείς δεν μπορεί να βγει. Διαλέγουμε δύο παιδιά που θα είναι οι «χτυπητές». Οι «χτυπητές» προσπαθούν να πετύχουν τα άλλα παιδιά με μια μπάλα. Όταν κρατούν την μπάλα, οι «χτυπητές» δεν μπορούν να μετακινηθούν. Όποιο παιδί χτυπηθεί κάθεται κάτω. Αν η μπάλα χτυπήσει κάποιον που κάθεται κάτω, τότε σηκώνονται όλοι φωνάζοντας «Όλοι πάνω!» και ξαναμπαίνουν στο παιχνίδι. Το παιχνίδι διαρκεί 10 λεπτά. Οι «χτυπητές» νικούν αν χτυπήσουν όλα τα παιδιά.

270. ΚΥΝΗΓΙ ΕΛΕΦΑΝΤΩΝ (THE ELEPHANT HUNT)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Μία Ενωμοτία είναι οι κυνηγοί και οι υπόλοιπες είναι οι «ελέφαντες». Μία περιοχή στο χώρο έχει οριοθετηθεί και είναι το «σπίτι». Οι κυνηγοί προσπαθούν να πιάσουν τους «ελέφαντες». Για να πιάσουν έναν «ελέφαντα», οι κυνηγοί πρέπει να τον χτυπήσουν κάτω από τα γόνατα, με μία μπάλα την οποία πετούν με τα χέρια τους. Κανείς δεν μπορεί να βγει έξω από το σπίτι. Το παιχνίδι έχει διάρκεια 10 λεπτών και τελειώνει όταν πιαστούν όλοι οι «ελέφαντες» ή όταν λήξει ο χρόνος.

271. ΦΑΠΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 ή 2 μπάλες, ταινία σήμανσης

Περιγραφή: Σκοπός κάθε ομάδας είναι βγάλει εκτός αγώνα όσο το δυνατόν περισσότερους παίκτες της αντίπαλης ομάδας, χτυπώντας τους με την μπάλα στα πόδια, κάτω από το γόνατο. Οι παίκτες δεν μπορούν να πιάσουν ή να κλοτσήσουν τη μπάλα, μπορούν μόνο να τη χτυπούν με φάπες. Το παιχνίδι αρχίζει με τη μπάλα να πέφτει στο κέντρο. Οι παίκτες δίνουν φάπες στη μπάλα, προσπαθώντας να χτυπήσουν τους αντιπάλους τους κάτω από το γόνατο, ενώ ταυτόχρονα προσπαθούν να αποφύγουν να χτυπηθούν οι ίδιοι. Νικήτρια είναι η ομάδα η οποία θα μείνει με τους περισσότερους παίκτες στο τέλος του χρόνου, που είναι 15 λεπτά.

Παραλλαγή: Το παιχνίδι παίζεται και με 2 μπάλες ταυτόχρονα, για πιο δύσκολο.

272. ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ ΚΑΙ ΚΥΝΗΓΟΙ

Υλικά: Μπαλάκια τένις

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται στα δύο. Τα μισά παιδιά παριστάνουν τα φλαμίνγκο, σχηματίζουν έναν μεγάλο κύκλο και στέκονται στο ένα πόδι. Τα άλλα μισά παιδιά είναι οι κυνηγοί, βρίσκονται στη μέση του κύκλου και προσπαθούν με μπαλάκια να πετύχουν τα φλαμίνγκο. Οι κυνηγοί κερδίζουν 1 πόντο για κάθε φλαμίνγκο που πετυχαίνουν και για κάθε φλαμίνγκο που ακουμπάει το δεύτερο πόδι του στη γη. Ανά 2 λεπτά οι ομάδες αλλάζουν ρόλους. Κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

273. Η ΟΥΡΑ ΤΟΥ ΛΥΚΟΥ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Μία Ενωμοτία παριστάνει το λύκο. Οι πρόσκοποι της Ενωμοτίας αυτής πιάνονται από τη μέση του μπροστινού τους σχηματίζοντας μία σειρά. Οι υπόλοιπες Ενωμοτίες κάνουν έναν κύκλο σε ακτίνα 10 μέτρων γύρω από το λύκο και πετάνε μια μπάλα προσπαθώντας να πετύχουν τον τελευταίο της σειράς. Αν τον πετύχουν τον βγάζουν εκτός παιχνιδιού, και συνεχίζουν μέχρι να μείνει μόνο ένας. Μετράμε μπαλιές και στη συνέχεια, μία άλλη Ενωμοτία μπαίνει στο κέντρο και κάνει το λύκο. Στο τέλος βλέπουμε ποιος άντεξε περισσότερο.

274. ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΦΡΟΥΡΙΟΥ (CAPTURE THE FORT)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται στα δύο. Η μία ομάδα είναι οι αμυντικοί και η άλλη οι επιθετικοί. Οι αμυντικοί κάνουν έναν κύκλο, κρατούν τα χέρια τους μεταξύ τους και κοιτούν προς τα έξω, ενώ ο αρχηγός τους βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου. Οι επιθετικοί τους περιτριγυρίζουν σε απόσταση 5 μέτρων και προσπαθούν να κλοτσήσουν ή να πετάξουν μία μπάλα ποδοσφαίρου μέσα στον

κύκλο, που είναι το φρούριο (fort). Η μπάλα μπορεί να περάσει είτε ανάμεσα από τα πόδια είτε πάνω από τα κεφάλια των αμυντικών. Αν περάσει πάνω από τα κεφάλια τους, τότε ο αρχηγός μπορεί να την πιάσει και να την πετάξει ξανά έξω πριν η μπάλα σκάσει κάτω. Αν η μπάλα σκάσει κάτω ή περάσει ανάμεσα από τα πόδια των αμυντικών, τότε το φρούριο καταλαμβάνεται και οι επιθετικοί κερδίζουν 1 πόντο. Στο δεύτερο ημίχρονο οι ομάδες αλλάζουν θέσεις και ρόλους. Κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

275. 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.

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

276. ΚΟΡΟΪΔΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Οι παίκτες σε κύκλο μεταβιβάζουν την μπάλα ο ένας στον άλλο. Στο κέντρο ένα ή δύο παιδιά προσπαθούν να «κλέψουν» τη μπάλα. Όποιος τα καταφέρει, αλλάζει θέση με αυτόν που την έχασε.

Παραλλαγή: Το ίδιο με δύο ομάδες. Το παιχνίδι αρχίζει με αναπήδηση της μπάλας. Η ομάδα που θα πάρει την μπάλα τη μεταβιβάζει από παίκτη. Αν η αντίπαλη ομάδα καταφέρει να την «κλέψει», τότε οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

277. ΓΙΑΠΩΝΕΖΙΚΟ (10 ΠΑΣΕΣ)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά κάθε ομάδας προσπαθούν να ανταλλάξουν 10 πάσες μεταξύ τους, χωρίς η αντίπαλη ομάδα να τους πάρει την μπάλα. Αν η αντίπαλη ομάδα κερδίσει την κατοχή της μπάλας, τότε προσπαθεί αυτή να κάνει 10 πάσες. Όποια ομάδα κάνει 10 πάσες κερδίζει 1 πόντο. Στους 5 πόντους αναδεικνύεται η νικήτρια.

Παραλλαγή: Στο χώρο καθορίζονται μία ή δύο «ασφαλείς περιοχές». Αν η αντίπαλη ομάδα «κλέψει» τη μπάλα, τότε ο πρόσκοπος που την κέρδισε προσπαθεί να χτυπήσει με τη μπάλα τον πρόσκοπο που την έχασε, πριν ο τελευταίος προλάβει να κρυφτεί στην «ασφαλή περιοχή». Όποιος χτυπηθεί βγαίνει από το παιχνίδι.

278. ΑΣΤΡΑΠΙΑΙΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ (BALL PASS)

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα στέκεται σε κύκλο. Ένας πρόσκοπος έχει την μπάλα. Την δίνει με τα χέρια του στο διπλανό του και αυτός στον πιο δίπλα κ.ο.κ. Αμέσως ο πρόσκοπος αρχίζει να τρέχει γύρω από τον κύκλο με σκοπό να προλάβει να είναι στη θέση του για να ξαναπιάσει την μπάλα. Αν δεν τα καταφέρει, τότε βγαίνει από το παιχνίδι και συνεχίζουμε με το παιδί που είναι δεξιά του.

279. ΚΥΚΛΟΜΑΝΙΑ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Η Ομάδα χωρίζεται στα δύο. Η πρώτη ομάδα κάνει έναν κύκλο και ένα μέλος της μπαίνει στο κέντρο και κρατάει μία μπάλα. Η δεύτερη ομάδα κάνει και αυτή έναν κύκλο. Με το σύνθημα, στην πρώτη ομάδα το παιδί που είναι στο κέντρο πετάει τη μπάλα σε έναν από τους συμπαίκτες του, αυτός του την πετάει πίσω, οι πάσες συνεχίζονται με τον επόμενο και μετράμε τις μπαλιές. Ταυτόχρονα, ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα ξεκινάει να τρέχει, κάνει τον κύκλο της ομάδας του, γυρίζει στη θέση του και ξεκινάει τρέχει ο διπλανός του από δεξιά. Όταν οι παίκτες της δεύτερης ομάδας τρέξουν όλοι, τότε η πρώτη ομάδα σταματάει τις πάσες και οι ομάδες αλλάζουν ρόλους. Κερδίζει η ομάδα που έκανε τις περισσότερες πάσες.



Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΑΘΛΟΠΑΙΔΙΣ

280. ΓΚΟΛ ΜΕ ΜΑΡΚΑΔΟΡΟ

Υλικά: 2 μαρκαδόροι και 2 χαρτόνια 50 x 50 cm

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες. Όλοι οι παίκτες έχουν κρεμασμένο το μαντήλι στη ζώνη τους. Κάθε ομάδα έχει ένα μαρκαδόρο και προσπαθεί να σκοράρει ζωγραφίζοντας ένα σταυρό πάνω στο χαρτόνι της άλλης. Το χαρτόνι στηρίζεται σε σταθερό σημείο π.χ. στον τοίχο ή σε δέντρο, ενώ γύρω από το χαρτόνι υπάρχει «ασφαλής περιοχή», η οποία είναι ένας κύκλος ακτίνας 5 m στον οποίο οι αμυνόμενοι δεν μπορούν να μπουν. Όποιος αμυνόμενος μπει στην «ασφαλή περιοχή» βγαίνει εκτός αγώνα για 1 λεπτό. Οι παίκτες μπορούν να δίνουν πάσες με το μαρκαδόρο ή να τρέχουν κρατώντας τον. Κράτημα αντιπάλου δεν επιτρέπεται. Κάθε παίκτης μπορεί να «βγάλει έξω» για 1 λεπτό τον αντίπαλο του, αν του αφαιρέσει το μαντήλι που έχει στη ζώνη του. Αν οι αμυνόμενοι πάρουν το μαρκαδόρο από τους επιτιθέμενους, είναι γκολ για τους αμυνόμενους και οι επιτιθέμενοι επιστρέφουν στο τέρμα τους και ξεκινούν ξανά από εκεί.

Παραλλαγή: Δεν υπάρχει μαντήλι. Ο παίκτης που κρατάει το μαρκαδόρο μπορεί να κάνει μέχρι 3 βήματα και ο μαρκαδόρος ενεργοποιείται μόνο αν έχει αλλάξει 3 φορές χέρια.

281. ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ

Υλικά: 6 κοντάρια, 1 μπάλα

Περιγραφή: Το τέρμα κάθε ομάδας αποτελείται από 3 κοντάρια στημένα σε σχήμα πυραμίδας. Γύρω από την πυραμίδα σχηματίζεται ένας κύκλος τον οποίο απαγορεύεται να περάσει κανένας παίκτης. Αν περάσει παίκτης της αμυνόμενης ομάδας, τότε η επιτιθέμενη ομάδα χτυπά πέναλτι, αν περάσει παίκτης της επιτιθέμενης, τότε η μπάλα πάει στην άλλη ομάδα. Στόχος κάθε ομάδας είναι να κτυπήσει την πυραμίδα του αντίπαλου και να την ρίξει κάτω. Από τη στιγμή που θα πάρει τη μπάλα, κάθε παίκτης δικαιούται να κάνει τρία βήματα και μετά πρέπει να πασάρει.

Παραλλαγή: Η χρυσή μπάλα! Όποτε θέλει ο διαιτητής ρίχνει μία χρυσή μπάλα μέσα στο παιχνίδι και για 1 λεπτό όποιο γκολ μπει μετράει διπλό. Η χρυσή μπάλα είναι μια πλαστική μπάλα βαμμένη με σπρέι.

282. ΜΠΟΥΓΑΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μανταλάκι για κάθε παιδί, 2 σχοινιά, 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει το τέρμα της, το οποίο είναι ένα απλωμένο σχοινί μπουγάδας. Δεν υπάρχει τερματοφύλακας. Κάθε παιδί έχει κρεμασμένο πάνω του ένα μανταλάκι. Η μπάλα παίζεται με τα χέρια. Οι παίκτες αλλάζουν πάσες, μέχρι να φτάσουν στο τέρμα της αντίπαλης ομάδας. Οι αμυνόμενοι μπορούν να σταματήσουν τον παίκτη που έχει τη μπάλα, παίρνοντας το μανταλάκι του. Ένας παίκτης μπορεί να πάρει το μανταλάκι από αντίπαλο του, μόνο αν ο αντίπαλος έχει στην κατοχή του τη μπάλα. Όποιος χάσει το μανταλάκι του βγαίνει από το παιχνίδι για 3 λεπτά και η μπάλα πηγαίνει στην αντίπαλη ομάδα. Για να σκοράρει μια ομάδα, πρέπει ο παίκτης να φτάσει στο αντίπαλο τέρμα με τη μπάλα στα χέρια και να βάλει το μανταλάκι του πάνω στο σχοινί. Το παιχνίδι διαρκεί 15 λεπτά.

283. ΜΠΑΛΟΝΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπαλόνι

Περιγραφή: Το τέρμα κάθε ομάδας είναι κύκλος διαμέτρου 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.

284. ΚΑΘΙΣΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα

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

Παραλλαγή: Στο δεύτερο ημίχρονο τα γκολ μετράνε διπλά και στα τελευταία 2 λεπτά μετράνε τριπλά

285. ΧΙΩΤΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Ποδόσφαιρο με τους παίκτες κάθε ομάδας 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.

Παραλλαγή: Ο ένας παίκτης του ζευγαριού είναι ο επιτιθέμενος και ο άλλος ο αμυνόμενος. Όταν η ομάδα επιτίθεται, όρθιος είναι ο επιτιθέμενος ενώ ο αμυνόμενος είναι καθιστός. Όταν η ομάδα αμύνεται όρθιος είναι ο αμυνόμενος ενώ ο επιτιθέμενος είναι καθιστός. Για όποιον παραβεί αυτόν τον κανόνα σφυρίζεται φάουλ και η μπάλα πηγαίνει στην αντίπαλη ομάδα.

286. ΑΜΙΛΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα

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

Παραλλαγή: 1) Στο δεύτερο ημίχρονο τα γκολ μετράνε διπλά και στα τελευταία 2 λεπτά μετράνε τριπλά. 2) Η χρυσή μπάλα! Όποτε θέλει ο διαιτητής ρίχνει μία χρυσή μπάλα μέσα στο παιχνίδι και για 1 λεπτό όποιο γκολ μπει μετράει διπλό. Η χρυσή μπάλα είναι μια πλαστική μπάλα βαμμένη με σπρέι.

287. ΑΚΙΝΗΤΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μπάλα

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

288. SUBBUTEO

Υλικά: Ταινία σήμανσης, 1 μπάλα, 10 πασαλάκια, 10 σχοινιά

Περιγραφή: Οριοθετούμε με ταινία σήμανσης ένα ορθογώνιο διαστάσεων 10 x 20 m, το οποίο θα είναι το γήπεδο του Subbuteo. Τα τέρματα έχουν άνοιγμα 4 m. Το παιχνίδι παίζεται από 2 ομάδες των 5 παικτών ένας εκ των οποίων είναι τερματοφύλακας. Οι κανόνες είναι οι κανόνες του ποδοσφαίρου, με τη διαφορά ότι οι παίκτες έχουν σταθερές θέσεις μέσα στο γήπεδο. Κάθε θέση είναι ένας κύκλος διαμέτρου 50 cm, μέσα στον οποίο ο παίκτης πρέπει να έχει πάντα το ένα πόδι του. Αν έχουμε τη δυνατότητα, μπορούμε να καρφώσουμε πασαλάκια στα οποία τα παιδιά θα έχουν το ένα πόδι τους δεμένο με σχοινί. Τα πλάγια άσυτ και τα κόρνερ εκτελούνται από τον πλησιέστερο παίκτη.

289. ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΑΚΙ

Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα, 24 καστανιές, σχοινιά και ταινία σήμανσης.

Περιγραφή: Το παιχνίδι αντιγράφει τη λογική από το κλασσικό ξύλινο ποδοσφαιράκι. Τα τέρματα κατασκευάζονται με καστανιές και σταυροειδείς συνδέσεις. Το γήπεδο οριοθετείται με ταινία σήμανσης. Κάθε ομάδα αποτελείται από τον τερματοφύλακα, μία δυάδα στην άμυνα, μία πεντάδα στο κέντρο και μία τριάδα στην επίθεση. Η δυάδα, η πεντάδα και η τριάδα παίζουν ο ένας δίπλα στον άλλο, πιασμένοι από δύο καστανιές δεμένες μεταξύ τους με παράλληλη σύνδεση, τις οποίες κρατούν όλοι πίσω από την πλάτη τους. Η δυάδα, η πεντάδα και η τριάδα μπορούν να κινούνται μόνο μπροστά, πίσω και πλάγια. Δεν μπορούν να περιστρέφονται και πρέπει πάντοτε να είναι σε παράλληλη θέση. Ο τερματοφύλακας παίζει μόνο καθιστός. Δεν υπάρχουν άσυτ, κόρνερ και πλάγια άσυτ. Όταν η μπάλα βγει από τις γραμμές του γηπέδου, οι βαθμοφόροι την πετούν ξανά μέσα.

290. ΠΟΛΥΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 2 μπάλες

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 15 λεπτών και νικήτρια είναι η Ενωμοτία με το καλύτερο σκορ.

Παραλλαγή: Το χρυσό γκολ! Όποτε θέλει ο διαιτητής ρίχνει μία χρυσή μπάλα μέσα στο παιχνίδι και για 1 λεπτό όποιο γκολ μπει μετράει διπλό. Η χρυσή μπάλα είναι μια πλαστική μπάλα βαμμένη με σπρέι

291. ΟΛΛΑΝΔΙΚΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 4 μπάλες, ταινία σήμανσης

Περιγραφή: Ο χώρος του παιχνιδιού διαιρείται σε τόσες περιοχές όσες και οι Ενωμοτίες. Οι περιοχές πρέπει να είναι ίδιες μεταξύ τους και να συνορεύουν η μία με την άλλη. Κάθε Ενωμοτία στέκεται στη δική της περιοχή με μια μπάλα. Με το σφύριγμα, όλοι προσπαθούν να διώξουν την μπάλα από την περιοχή τους χτυπώντας την με τα πόδια και να τη στείλουν στην περιοχή των άλλων, χωρίς όμως η μπάλα να βγει εκτός των ορίων των περιοχών του παιχνιδιού. Οι παίκτες απαγορεύεται να πιάσουν τη μπάλα με τα χέρια. Με το δεύτερο σφύριγμα όλοι σταματούν και όποια ομάδα δεν έχει καμία μπάλα στην περιοχή της κερδίζει 1 πόντο. Για κάθε μπάλα που βγαίνει εκτός των ορίων των περιοχών του παιχνιδιού η ομάδα που την έριξε χάνει 1 πόντο. Το παιχνίδι λήγει με χρόνο ή στους 5 πόντους.

292. ΤΣΟΥΒΑΛΟΣΦΑΙΡΟ

Υλικά: 1 μεγάλο τσουβάλι ανά πρόσκοπο και 1 μπάλα

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

293. ΛΕΚΑΝΟΜΠΑΣΚΕΤ

Υλικά: 2 λεκάνες, 2 καρεκλάκια, 1 μπάλα

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες. Κάθε ομάδα εκλέγει ένα παιδί που θα αποτελεί το «καλάθι» της. Αυτός ανεβαίνει σ' ένα καρεκλάκι και κρατώντας μία λεκάνη μαζεύει τη μπάλα που του ρίχνει η ομάδα του. Ακριβώς απέναντί βρίσκεται η αντίπαλη λεκάνη στην οποία σκοράρουν οι συμπαίκτες του. Μπροστά από κάθε λεκάνη ορίζεται ένας χώρος, από όπου δεν επιτρέπεται το σουτ. Οι παίκτες παίζουν ακολουθώντας τους κανόνες της καλαθοσφαίρισης. Στο ημίχρονο έχουμε «αλλαγή λεκάνης».

294. ΑΚΙΝΗΤΟ ΜΠΑΣΚΕΤ

Υλικά: Ταινία σήμανσης, 2 στεφάνια ή 2 κουβάδες, 1 μπάλα.

Περιγραφή: Με ταινία σήμανσης οριοθετούμε ένα γήπεδο μπάσκετ. Στήνουμε και στερεώνουμε από ένα σταθερό σημείο 2 στεφάνια ή 2 κουβάδες τα οποία είναι τα καλάθια. Οι 2 ομάδες διασκορπίζονται στον αγωνιστικό χώρο. Στην αρχή, οι παίκτες έχουν χρόνο 30 δευτερολέπτων για να επιλέξουν τις θέσεις τους μέσα στο γήπεδο. Από τις θέσεις αυτές, κατά τη διάρκεια του αγώνα δεν μπορούν να μετακινηθούν. Στόχος κάθε ομάδας είναι να βάλει καλάθι στην αντίπαλη ομάδα. Οι παίκτες μπορούν να δίνουν πάσες και να κάνουν σουτ, πάντα όμως πρέπει να έχουν το ένα πόδι ακίνητο και σταθερό στην αρχική τους θέση. Το παιχνίδι διαρκεί 15 λεπτά.

295. ΤΥΦΛΟ ΒΟΛΕΪ

Υλικά: 1 μπάλα, 1 σχοινί και 1 σεντόνι

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

Παραλλαγή: Η μαύρη μπάλα! Εκτός από τη μπάλα του βόλεϊ, κάθε ομάδα έχει στη διάθεση της και μία μαύρη μπάλα και όποτε θέλει μπορεί να κάνει σερβίς με αυτήν. Η ομάδα κερδίζει πόντο αν παίκτης της αντίπαλης αγγίζει τη μαύρη μπάλα. Η μαύρη μπάλα είναι μια πλαστική μπάλα βαμμένη με σπρέι.

296. ΚΑΘΙΣΤΟ ΒΟΛΕΪ

Υλικά: 1 μπάλα και 1 σχοινί

Περιγραφή: Το γήπεδο αποτελείται από δύο τετράγωνα. Το φιλέ είναι ένα τεντωμένο σχοινί, σε ύψος 1,20 m. Οι κανονισμοί είναι όπως του κανονικού βόλεϊ, μόνο που οι παίκτες παίζουν καθιστοί. Η λεκάνη πρέπει να ακουμπάει πάντα στο έδαφος. Οι παίκτες έχουν δικαίωμα να κάνουν μέχρι 5 μπαλιές.

297. ΒΟΛΕΪ ΜΕ ΝΕΡΟΜΠΟΜΠΕΣ

Υλικά: Ταινία σήμανσης, 1 σχοινί και 20 νερόμπομπες

Περιγραφή: Το γήπεδο αποτελείται από δύο τετράγωνα. Το φιλέ είναι ένα τεντωμένο σχοινί και για μπάλες έχουμε νερόμπομπες. Οι δύο ομάδες πηγαίνουν στις δύο πλευρές του γηπέδου. Το σερβίς γίνεται πεταχτό και οι παίκτες προσπαθούν να αποκρούσουν και να επιστρέψουν τη μπάλα στο γήπεδο του αντιπάλου. Κάθε φορά που η νερόμπομπα σκάει στο γήπεδο της μίας ομάδας η άλλη παίρνει 1 πόντο. Το παιχνίδι λήγει στους 15 πόντους.

298. ΧΟΚΕΪ

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

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

299. ΧΟΚΕΪ ΕΠΙ ΝΑΪΛΟΝ

Υλικά: 1 μπαλίτσα πλακέ από μπουκάλι πεπιεσμένο τυλιγμένο με ταινία, 1 σκουπόξυλο ανά παίκτη, αγροτικό πλαστικό μεγάλου μήκους, 2 τέρματα

Περιγραφή: Χόκεϊ που παίζεται πάνω σε τερέν αγροτικού πλαστικού, το οποίο είναι βρεγμένο με νερό και υγρό σαπούνι πιάτων. Οι παίκτες ανεβαίνουν πάνω στο πλαστικό γήπεδο με γυμνά πόδια και χρησιμοποιούν για μπαστούνια τα σκουπόξυλα. Χτυπώντας την πλακέ μπαλίτσα με τα σκουπόξυλα, προσπαθούν να σημειώσουν όσα περισσότερα γκολ μπορούν ώστε να κερδίσουν τον αγώνα. Παίζεται σε 2 ημίχρονα των 10 λεπτών.

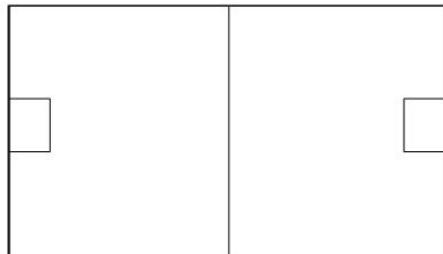
300. ΓΕΡΜΑΝΙΚΟ

Υλικά: 1 μπάλα και ταινία σήμανσης

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται από δύο ομάδες. Το γήπεδο οριοθετείται με ταινία σήμανσης και είναι ένα ορθογώνιο διαστάσεων 10 x 20 m, που χωρίζεται με μια γραμμή στη μέση σε 2 τετράγωνα 10 x 10 m τα οποία αποτελούν τις περιοχές των ομάδων. Οι ομάδες στέκονται στα δύο μισά του γηπέδου, η κάθε μία στην περιοχή της. Ένας παίκτης από κάθε ομάδα είναι ο «κατάσκοπος» της ομάδας του και παίζει έξω από το γήπεδο και πίσω από την περιοχή της άλλης ομάδας. Κάθε ομάδα, ανταλλάσσει πάσες με τον «κατάσκοπο» της και προσπαθεί να «κάψει» κάποιον παίκτη της άλλης ομάδας, χτυπώντας τον με τη μπάλα. Αν η μπάλα σκάσει κάτω και μετά χτυπήσει τον παίκτη, τότε ο παίκτης δεν «καίγεται». Όποιος «καίγεται» γίνεται κατάσκοπος για την ομάδα του και πηγαίνει πίσω από την περιοχή της άλλης ομάδας. Όποιος παίκτης πιάσει τη μπάλα είτε στον αέρα είτε αφού αυτή σκάσει κάτω, μπορεί να επαναφέρει όποιον παίκτη της

ομάδας του επιθυμεί και η ομάδα του κερδίζει τη μπάλα και προσπαθεί πλέον αυτή να χτυπήσει τους παίκτες της άλλης ομάδας. Κερδίζει η ομάδα που θα «κάψει» όλους τους παίκτες τις άλλης ομάδας.

301. ΦΥΛΑΚΗ (PRISONER'S BASE)



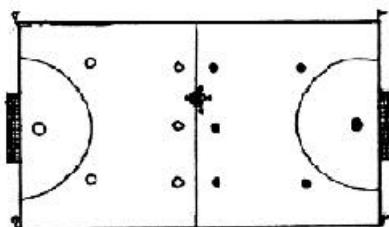
Υλικά: Ταινία σήμανσης

Περιγραφή: Παίζεται από δύο ομάδες. Οριοθετούμε το χώρο όπως στο σχήμα, έτσι ώστε κάθε ομάδα να έχει την δική της περιοχή και την δική της «φυλακή» που είναι ένα μικρότερο ορθογώνιο στην πίσω γραμμή της περιοχής της. Σε κάθε «φυλακή» μπαίνει ένας παίκτης της αντίπαλης ομάδας, συνήθως εκείνος που μπορεί να τρέξει γρηγορότερα. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να απελευθερώσει τον κρατούμενο παίκτη της και να εμποδίσει την απελευθέρωση του αντίπαλου κρατούμενου. Ένας παίκτης μπορεί να αιχμαλωτιστεί μόνο αν τον αγγίξει αντίπαλος ενώ βρίσκεται στην περιοχή της άλλης ομάδας. Στην περίπτωση αυτή, ο παίκτης που πιάστηκε οδηγείται και αυτός στη «φυλακή». Αν κάποιος παίκτης καταφέρει να φτάσει μέχρι τη «φυλακή» χωρίς να αιχμαλωτιστεί, τότε απελευθερώνει όλους τους κρατούμενους και μπορεί να παραμείνει εκεί με ασφάλεια και όταν βρει ευκαιρία να προσπαθήσει μαζί με τους κρατούμενους που απελευθέρωσε να επιστρέψουν στην πλευρά της ομάδας τους, χωρίς να πιαστούν. Σε κάθε επιστροφή κρατούμενου, η ομάδα κερδίζει 1 πόντο και ξεκινά νέος γύρος του παιχνιδιού. Το παιχνίδι διαρκεί 30 λεπτά. Αν στη λήξη του παιχνιδιού το σκορ είναι ισόπαλο, τότε παίζουμε έναν τελευταίο νικητήριο γύρο.

302. ΟΙ ΠΕΙΡΑΤΕΣ

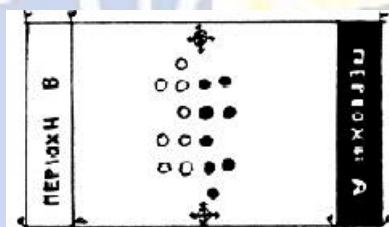
Υλικά: 30 μπαλάκια τένις

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία πηγαίνει σε μία γωνία και ζωγραφίζει μπροστά της ένα τετράγωνο. Στο κέντρο του χώρου στον οποίο θα παιχτεί το παιχνίδι υπάρχει άλλο ένα τετράγωνο, το οποίο περιέχει 30 μπαλάκια. Σε κάθε πρόσκοπο της Ενωμοτίας αντιστοιχεί ένας αριθμός. Οι αριθμοί υπάρχουν τόσες φορές όσες και οι Ενωμοτίες, δηλαδή στον αριθμό 1 αντιστοιχεί ένας πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία, το ίδιο και στον αριθμό 2 κ.ο.κ. Ο Αρχηγός φωνάζει έναν αριθμό. Οι πρόσκοποι που έχουν αυτόν τον αριθμό από κάθε Ενωμοτία τρέχουν στο κεντρικό τετράγωνο και προσπαθούν να πάρουν ένα μπαλάκι και να τη βάλουν στα τετράγωνα της Ενωμοτίας τους, χωρίς οι αντίπαλοι να τους «συλλάβουν», δηλαδή χωρίς να τους ακουμπήσουν. Όποιος συλληφθεί επιστρέφει το μπαλάκι στο κεντρικό τετράγωνο και όλοι γυρίζουν στη θέση τους. Μόλις τελειώσουν τα μπαλάκια στο κέντρο αρχίζει η δεύτερη φάση του παιχνιδιού. Τώρα ο Αρχηγός φωνάζει αριθμούς και οι πρόσκοποι που ακούν τον αριθμό τους προσπαθούν να πάρουν μπαλάκια από τα τετράγωνα των άλλων Ενωμοτιών. Όμως μεταξύ των τετραγώνων των Ενωμοτιών κινούνται βαθμοφόροι που προσπαθούν να αναχαιτίσουν τις προσπάθειες των παιδιών, να τους «συλλάβουν» και τα μπαλάκια να επιστρέψουν στη θέση. Το παιχνίδι έχει καθαρή διάρκεια 30 λεπτών. Στο τέλος μετράμε τα μπαλάκια που έχει κάθε Ενωμοτία και αναδεικνύεται η νικήτρια.

303. SCOUTBALL

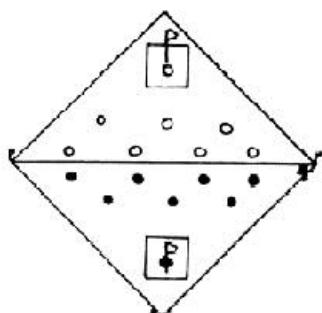
Υλικά: 1 μπάλα, 2 τέρματα

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 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 στρώξιμο αντιπάλου, όπως και παίζιμο της μπάλας με τα πόδια είναι φάουλ. Τα φάουλ εκτελούνται από την πλάγια γραμμή.

304. RUGBY

Υλικά: 1 μπάλα

Περιγραφή: Κάθε ομάδα υπερασπίζεται το τέρμα της, που είναι μία περιοχή 3 x 15 m στις άκρες του γηπέδου, 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 παίζεται με τα χέρια. Οι παίκτες μπορούν να τη μεταβιβάζουν σε συμπαίκτη τους μόνο προς τα πίσω, ενώ μπορούν να τρέχουν κρατώντας τη μπάλα στα χέρια. 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 10 λεπτά.

Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ**305. 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. 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 10 λεπτά.

306. BASEBALL

Υλικά: 1 μπάλα και 1 μπαστούνι του baseball

Περιγραφή: Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα ρόλο, «επίθεση» ή «άμυνα», σε κάθε ημίχρονο. Η επιθετική ομάδα αποτελείται από ένα παίκτη που κρατάει τη «ρακέτα», δηλαδή το μπαστούνι, και στέκεται στην αφετηρία για να χτυπήσει τη μπάλα. Αποτελείται επίσης από ένα «ρύπτη», που θα πετάξει τη μπάλα προς τη «ρακέτα» πάνω από το ύψος της μέσης του παίκτη. Οι υπόλοιποι παίκτες είναι οι «δρομείς». Η αμυντική ομάδα αποτελείται από τους «συλλέκτες», που είναι διασκορπισμένοι σε όλο το γήπεδο και προσπαθούν να μαζέψουν τη μπάλα που θα φύγει από τη «ρακέτα». Μόλις χτυπηθεί η μπάλα από τη «ρακέτα», οι «δρομείς» τρέχουν να καλύψουν όσο το δυνατόν περισσότερες «βάσεις» του αντιπάλου. Παράλληλα, οι «συλλέκτες» προσπαθούν να επιστρέψουν τη μπάλα όσο πιο γρήγορα γίνεται στην αφετηρία. Τότε όλοι οι «δρομείς» που βρίσκονται εν κινήσει και δεν πατάνε σε κάποια βάση βγαίνουν από το παιχνίδι. Αν οι «συλλέκτες» τοποθετήσουν τη μπάλα σε κάποια βάση, πριν φτάσει ο «δρομέας», να τον βγάζουν από το παιχνίδι. Σε κάθε βάση μπορούν να παραμένουν μέχρι 3 «δρομείς». Όταν ένας δρομέας καταφέρει να ολοκληρώσει ένα γύρο βάσεων, τότε η επιτιθέμενη ομάδα κερδίζει πόντο. Κλάσμα πόντου αποτελεί κάθε βάση. Πόντος για την αμυντική ομάδα είναι η επιστροφή της μπάλας κατευθείαν στην αφετηρία, αλλά με την προϋπόθεση ότι κατ' αυτόν τον τρόπο κατάφερε να βγάλει από το παιχνίδι τουλάχιστον ένα δρομέα.

307. RUNBALL

Υλικά: 1 μπάλα τένις, 1 ρόπαλο baseball, 4 στεφάνια και 1 κουτί

Περιγραφή: Σε μια άκρη του γηπέδου είναι η Α ομάδα που ρίχνει την μπάλα χτυπώντας την με το ρόπαλο όσο πιο μακριά γίνεται. Δίπλα από την Α ομάδα είναι ένας παίκτης της Β ομάδας που έχει μπροστά του το άδειο κουτί. Η Β ομάδα προσπαθεί να επαναφέρει την μπάλα με τους διασκορπισμένους παίκτες της δίπλα στο σημείο ρίψης και να την τοποθετήσει στο άδειο κουτί. Ενώ γίνεται η επαναφορά ο παίκτης της Α ομάδας τρέχει να καλύψει τα σημεία πόντων που είτε είναι 4 ζωγραφισμένοι κύκλοι στο έδαφος είτε είναι 4 τοποθετημένα στεφάνια ρυθμικής περιμετρικά του γηπέδου. Όταν η μπάλα επιστρέψει και μπει στο κουτί από την ομάδα Β, τότε ο παίκτης της Α ομάδας θα πρέπει να βρίσκεται εντός στεφανιού ή στο τέρμα. Αν είναι μεταξύ των στεφανιών, τότε χάνει και βγαίνει εκτός αγώνα. Κάθε στεφάνι, ανάλογα με την απόσταση που έχει από το σημείο ρίψης αντιστοιχεί σε πόντους. Για παράδειγμα, το 1^ο στεφάνι δίνει 10 πόντους, το 2^ο στεφάνι δίνει 20 πόντους κ.ο.κ. Αν ο πρώτος παίκτης της Α ομάδας, ο οποίος χτύπησε πρώτος την μπάλα, δεν έχει προλάβει να φτάσει στο τέρμα, τότε μπορεί να σταθεί εντός ενός στεφανιού, εξασφαλίζοντας πόντους για την ομάδα του και να συνεχίσει προς το τέρμα κατά τη διάρκεια της ρίψης της μπάλας από το δεύτερο παίκτη της ομάδας του, κ.ο.κ. Όταν ρίξουν την μπάλα όλοι οι παίκτες της Α ομάδας, τότε οι δύο ομάδες αλλάζουν ρόλους. Νικήτρια είναι όποια ομάδα μαζέψει τους πιο πολλούς πόντους. Αν υπάρχουν κοντά στο γήπεδο δύσβατα σημεία όπως βάτα κ.α., οι μπαλιές που καταλήγουν εκεί ακυρώνονται ή επαναλαμβάνονται.

308. RUN AROUND THE TOWN

Υλικά: 1 ρακέτα ή μπαστούνι baseball, 1 μπαλάκι τένις

Περιγραφή: Η πρώτη ομάδα μπαίνει σε παράταξη ο ένας πίσω από τον άλλο και ο καθένας αγκαλιάζει τον μπροστινό του όσο πιο σφιχτά γίνεται για να μειωθεί το μήκος της ομάδας. Ο μπροστινός της πρώτης ομάδας κρατάει τη ρακέτα ή το μπαστούνι. Η δεύτερη ομάδα σκορπίζεται στο χώρο, απέναντι από την πρώτη ομάδα. Ο βαθμοφόρος πετάει ένα μπαλάκι στον παίκτη της που κρατάει τη ρακέτα ή το μπαστούνι, ο οποίος με τη σειρά του χτυπάει το μπαλάκι με σκοπό να το στείλει όσο πιο μακριά γίνεται. Οι διασκορπισμένοι παίκτες της δεύτερης ομάδας πρέπει να πιάσουν το μπαλάκι και να το φέρουν στα χέρια του βαθμοφόρου που διευθύνει το παιχνίδι. Στο μεταξύ ο παίκτης της πρώτης ομάδας που κρατούσε τη ρακέτα ή το μπαστούνι, την αφήνει και κάνει κύκλους, τρέχοντας γύρω από την ομάδα του, μέχρι το μπαλάκι να φθάσει στα χέρια του βαθμοφόρου από την αντίπαλη ομάδα. Για κάθε κύκλο, η ομάδα του κερδίζει 1 πόντο. Στον επόμενο γύρο, ο πρώτος παίκτης πάει στο τέλος, ο δεύτερος γίνεται πρώτος κ.ο.κ. Στο δεύτερο ημίχρονο, οι ομάδες αλλάζουν ρόλους. Μετριέται το σύνολο των πόντων κάθε ομάδας.

Παραλλαγή: Όταν η δεύτερη ομάδα πιάσει το μπαλάκι δεν το επιστρέφει στα χέρια του βαθμοφόρου, αλλά κάνει μια σειρά και το περνάει κάτω από τα πόδια όλων, μέχρι να φτάσει στον τελευταίο που φωνάζει «Στοπ!», οπότε ο παίκτης της άλλης ομάδας σταματάει να τρέχει.

309. RUNBA (RUNBALL KAI BASKETBALL)

Υλικά: 1 μπάλα και 1 καλάθι

Περιγραφή: Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα ρόλο, «επίθεση» ή «άμυνα», σε κάθε γύρο. Το παιχνίδι ξεκινάει με την αμυντική ομάδα να βρίσκεται εκτός γηπέδου. Ένας παίκτης της αμυντικής ομάδας είναι ο «δρομέας». Ο «δρομέας» στέκεται σε μία γωνία στη μεριά του γηπέδου στην οποία βρίσκεται το καλάθι, πετάει την μπάλα όσο πιο μακριά μπορεί και τρέχει την πλευρά του γηπέδου όσες πιο πολλές φορές μπορεί, μέχρι η άλλη ομάδα να βάλει τη μπάλα στο καλάθι. Τη στιγμή που η μπάλα θα μπει στο καλάθι, ο «δρομέας» πρέπει να βρίσκεται σε μία από τις δυο άκρες της διαδρομής που έτρεχε, αλλιώς χάνει. Η ομάδα του «δρομέα» κερδίζει τόσους πόντους, όσες και οι διαδρομές που ο «δρομέας» πρόλαβε να κάνει, μέχρι η επιθετική ομάδα να βάλει τη μπάλα στο καλάθι. Η επιθετική ομάδα είναι τοποθετημένη μέσα στο γήπεδο, σε σταθερά σημεία, εκτός από δύο παίκτες της που είναι οι «κυνηγοί». Οι υπόλοιποι παίκτες της επιθετικής ομάδας, εκτός από τους δύο «κυνηγούς» είναι αριθμημένοι και μπορούν να πιάσουν τη μπάλα με προκαθορισμένη σειρά. Οι «κυνηγοί» τρέχουν να πιάσουν την μπάλα και βοηθούν ώστε η μπάλα να περάσει χέρι με χέρι, από όλους τους παίκτες της ομάδας τους, με τη σειρά που έχει προκαθοριστεί, μέχρι η μπάλα να φτάσει στον τελευταίο κατά σειρά παίκτη, ο οποίος είναι κοντά στο καλάθι και σουτάρει για να βάλει τη μπάλα μέσα. Οι «κυνηγοί» πιάνουν τη μπάλα αν πέσει κάτω κατά τη μεταβίβαση μεταξύ συμπαίκτων τους και τη δίνουν σε αυτόν που την έχασε για να συνεχίσει. Αν ο τελευταίος συμπαίκτης τους σουτάρει και η μπάλα δεν μπει στο καλάθι, οι «κυνηγοί» πιάνουν τη μπάλα και τη δίνουν ξανά στον συμπαίκτη τους, μέχρι να ευστοχήσει. Όταν η μπάλα μπει στο καλάθι, τότε ο γύρος τελειώνει και οι ομάδες αλλάζουν θέσεις. Ο «δρομέας» και οι «κυνηγοί» πρέπει να είναι διαφορετικοί σε κάθε γύρο, ώστε να περάσουν όλοι από αυτές τις θέσεις. Στο τέλος μετράμε πόντους και αναδεικνύεται η νικήτρια ομάδα.

ΜΕΓΑΛΑ ΚΑΙ ΒΡΑΔΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

310. 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, όπως π.χ. κρέμεται σ' ένα δέντρο, γράφει σε σημειωματάριο, κάνει γυμναστική, κάθεται σταυροπόδι, σκίζει ένα χαρτί κλπ. Κατά τη διαδρομή του, τα παιδιά είναι κρυμμένα και καταγράφουν τις κινήσεις του. Όταν ο Αρχηγός αντιληφθεί ένα παιδί, τότε φωνάζει το όνομα του και το παιδί βγαίνει απ' το παιχνίδι. Στο τέλος κερδίζει όποιος καταγράψει τις περισσότερες κινήσεις του Αρχηγού χωρίς να φανερωθεί. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί Ενωμοτιακά αλλά και ατομικά.

311. 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, όπως π.χ. ένα βραχιόλι, ένα μεγάλο μολύβι, ένα ψαλίδι κλπ., με τρόπο ώστε να φαίνονται έστω και δύσκολα. Ο Αρχηγός καταγράφει τα αντικείμενα ώστε να ξέρει τη σειρά τοποθέτησής τους. Κατόπιν οι Ενωμοτίες κάνουν το ίδιο ακριβώς δρομολόγιο, με τη βοήθεια ανιχνευτικών σημάτων. Κατά τη διαδρομή τα παιδιά παρατηρούν προσεκτικά προς όλες τις κατευθύνσεις και όταν δουν ένα αντικείμενο καταγράφουν που ακριβώς βρίσκεται χωρίς να μαρτυρήσουν τη θέση του στους υπόλοιπους προσκόπους.

312. ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

Υλικά:

- Κατάλογος με αντικείμενα για κάθε Ενωμοτία
- Κατάλογος με πληροφορίες για κάθε Ενωμοτία.

Περιγραφή: Ο Αρχηγός παραδίδει σε κάθε Ενωμοτία έναν κατάλογο που περιλαμβάνει έναν αριθμό αντικειμένων και ένα δεύτερο κατάλογο που περιλαμβάνει έναν αριθμό πληροφοριών. 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 σημειωνή ημερομηνία, 1 φύλλο λεμονιάς, 1 καρφί σκουριασμένο, 1 άσπρο φτερό, πόσους πασάλους έχει η σκηνή του Αρχηγείου κλπ. ή ερωτήσεις όπως π.χ. τι παράγει ο τόπος, πότε και από ποιόν χτίστηκε ο Παρθενώνας κλπ.

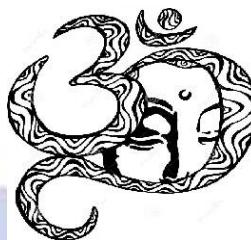
313. ΚΡΥΦΟ ΠΛΗΣΙΑΣΜΑ (ΥΠΟΓΡΑΦΕΣ)

Υλικά: 30 σημαιάκια

Περιγραφή: Ο Αρχηγός στέκεται κρυμμένος σε ένα σημείο του δάσους. Σε απόσταση περίπου 30 μ τ και προς κάθε κατεύθυνση, έχουμε κρεμάσει σημαιάκια στα δέντρα. Οι Ενωμοτίες σκορπίζονται στους θάμνους και με το σύνθημα, τα παιδιά προσπαθούν να πλησιάσουν και να πάρουν τα σημαιάκια, χωρίς να γίνουν αντιληπτά από τον Αρχηγό. Αν ο Αρχηγός δει κάποιον πρόσκοπο, τότε φωνάζει το όνομά του και ο πρόσκοπος βγαίνει για 3 λεπτά από το παιχνίδι. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που μάζεψε τα περισσότερα σημαιάκια στα 30 λεπτά που διαρκεί το παιχνίδι.

Παραλλαγή: Αντί για σημαιάκια, στερεώνουμε φύλλα χαρτιού και κάθε πρόσκοπος έχει μαζί του ένα μαρκαδόρο και προσπαθεί να «υπογράψει», δηλαδή να γράψει το αρχικό γράμμα της Ενωμοτίας τους πάνω στο χαρτί.

314. ΤΟ ΜΑΤΙ ΤΟΥ ΒΟΥΔΑ



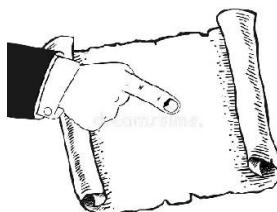
Υλικά:

- Ταινία σήμανσης
- 1 φωτεινό αντικείμενο, π.χ. ένα glow stick

Περιγραφή: Το παιχνίδι είναι βραδινό και μπορεί να παίχτει Ενωμοτιακά και ατομικά. Μέσα στο πυκνό δάσος βρίσκεται το «Μάτι του Βούδα», ένα φωτεινό αντικείμενο που έχουν κρύψει οι «Φρουροί», δηλαδή οι βαθμοφόροι και το οποίο οι πρόσκοποι πρέπει να βρουν. Γύρω από το «Μάτι του Βούδα» και σε ακτίνα 15 μέτρων έχουμε οριοθετήσει με ταινία σήμανσης μία ασφαλή περιοχή, στην οποία οι «Φρουροί» δεν μπορούν να μπουν. Οι «Φρουροί» περιπολούν σε διάφορα σημεία του δάσους. Με το σύνθημα, τα παιδιά σκορπίζονται και κάθε παιδί προσπαθεί να πλησιάσει και να αγγίξει το «Μάτι του Βούδα», χωρίς να γίνει αντιληπτό από τους «Φρουρούς». Όταν κάποιος «Φρουρός» δει ένα παιδί, φωνάζει το όνομά του και το βγάζει από το παιχνίδι. Κερδίζει όποιος καταφέρει να αγγίξει το «Μάτι του Βούδα», μέσα στα 30 λεπτά που διαρκεί το παιχνίδι.

Παραλλαγή: Κάθε παιδί να έχει έναν τριψήφιο αριθμό στερεωμένο με κορδέλα ή σπάγκο στο κούτελο, τον οποίο αν τον δει και τον φωνάξει ο φρουρός, το παιδί να βγαίνει από το παιχνίδι. Απαγορεύεται η κάλυψη του αριθμού με τα χέρια ή με σκουφί, μαντήλι κ.α.

315. Η ΠΕΡΓΑΜΗΝΗ



Υλικά:

- Φάκελοι με περγαμηνή και οδηγίες για κάθε Ενωμοτία
- Χαρτονάκια με λέξεις σε ξεχωριστό χρώμα για κάθε Ενωμοτία

- Σπάγκος για να κρεμάσουμε τα χαρτονάκια.

Περιγραφή: Μία αρχαία περγαμηνή χάθηκε. Το κείμενο της περγαμηνής έχει ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως π.χ. το περιβάλλον, τα ανθρώπινα δικαιώματα, τον Προσκοπικό Νόμο κ.α., και αποτελείται από παραγράφους τόσες όσες και οι Ενωμοτίες. Οι παράγραφοι μπορούν επίσης να έχουν μία κεντρική ιδέα σαν μικρή επικεφαλίδα.

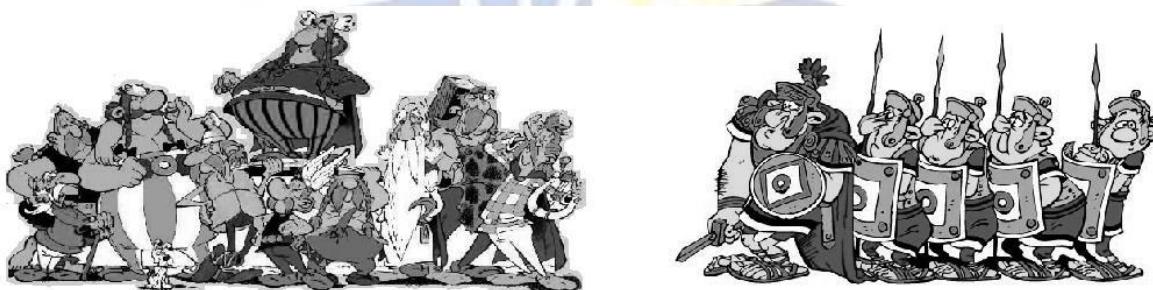
Γράφουμε τις λέξεις κάθε παραγράφου σε χρωματιστά χαρτονάκια, με διαφορετικό χρώμα για κάθε Ενωμοτία, χρωματίζοντας τα στην άκρη με μαρκαδόρο που φωσφορίζει και τα κρεμάμε με το σπάγκο σε κλαδιά δέντρων. Πριν το παιχνίδι, κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα φάκελο που περιέχει:

α) μία άδεια περγαμηνή

β) οδηγίες, με τις οποίες μαθαίνει το χρώμα που έχουν τα χαρτονάκια της και το θέμα της παραγράφου.

Με την έναρξη του παιγνιδιού, οι πρόσκοποι ψάχνουν με τους φακούς τους τους τα χαρτονάκια που είναι στο χρώμα της Ενωμοτίας τους. Αφού τα μαζέψουν όλα, πρέπει να τα βάλουν σε σειρά, ώστε να δημιουργηθεί η παράγραφος και να γράψουν το κείμενο στην άδεια περγαμηνή που περιείχε ο φάκελος. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα τελεώσει πρώτη και θα έχει γράψει σωστά την παράγραφο στην περγαμηνή. Στο τέλος, ενώνουμε όλες μαζί τις παραγράφους και διαβάζουμε το κείμενο της περγαμηνής.

316. ΓΑΛΑΤΕΣ ΚΑΙ ΡΩΜΑΙΟΙ



Υλικά:

- 1 χύτρα
- 1 πάπυρος
- 1 χρωματιστή κορδέλα για κάθε παιδί στο χρώμα της ομάδας του
- Μεταμφιέσεις και διακόσμηση
- Καστανιές και σχοινιά για τα δύο στρατόπεδα
- Κόκκινα περιβραχιόνια ΟΗΕ

Περιγραφή: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, τους Γαλάτες και τους Ρωμαίους και βγάζουν κραυγές. Οι Γαλάτες έχουν αρχηγό τους τον Βερνεζιστορίξ και οι Ρωμαίοι τον Ιούλιο Καίσαρα. Οι δύο ομάδες κατασκευάζουν τα στρατόπεδα τους, το Γαλατικό Χωριό και το Ρωμαϊκό Στρατόπεδο, τα οποία πρέπει να έχουν μία καλύβα κατασκευασμένη με καστανιές και συνδέσεις, περίφραξη και πύλη, από την οποία να χωράει να περάσει άνετα ένας άνθρωπος ύψους 1,80 m. Οι Γαλάτες έχουν μια χύτρα με το μαγικό φίλτρο που τη θέλουν οι Ρωμαίοι και οι Ρωμαίοι έχουν μια επιστολή του Καίσαρα που διακηρύγτει την ανεξαρτησία της Γαλατίας την οποία τη θέλουν οι Γαλάτες. Σκοπός του παιχνιδιού είναι, μέσα σε ορισμένο χρόνο, κάποια από τις δύο ομάδες να έχει στα χέρια της και τα δύο αντικείμενα, χύτρα και πάπυρο.

Αιχμάλωτοι:

Αφού οι δύο ομάδες κατασκευάσουν τα στρατόπεδα τους, Γαλάτες και Ρωμαίοι τοποθετούν μακριές χρωματιστές κορδέλες ή τα μαντήλια τους στο πίσω μέρος του παντελονιού τους, έτσι ώστε να είναι εύκολο να αφαιρεθούν. Όποιος χάσει την κορδέλα του είναι υποχρεωμένος να

μείνει αιχμάλωτος στο αντίπαλο στρατόπεδο για 15 λεπτά ή μέχρι να τον ελευθερώσουν οι συμπαίκτες του. Ένας παίκτης ελευθερώνεται όταν τον ακουμπήσει ελεύθερος συμπαίκτης του και τότε μπορεί να επιστρέψει ανενόχλητος στο στρατόπεδο του και να ξαναμπεί στο παιχνίδι. Ο αιχμάλωτος μπορεί να κινείται ελεύθερα στο αντίπαλο στρατόπεδο, χωρίς όμως να παρενοχλεί την άμυνα του στρατοπέδου. Η ανταλλαγή αιχμαλώτων επιτρέπεται κατόπιν συμφωνίας των αρχηγών.

Κατάκτηση κειμηλίων:

Τα κειμήλια, χύτρα και πάπυρος, πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα σε κάθε στρατόπεδο, σε εμφανές και προσιτό σημείο και όχι κρυμμένα. Για να αποσπάσει η μία ομάδα το κειμήλιο της άλλης, πρέπει κάποιος παίκτης να μπει από την πύλη και μόνο και τότε μπορεί να πάρει το κειμήλιο και να το πάει ανενόχλητος πίσω στο δικό του στρατόπεδο. Αν ένας παίκτης περάσει την πύλη και μπει στο αντίπαλο στρατόπεδο ενώ στο στρατόπεδο είναι τοποθετημένα και τα δύο κειμήλια, τότε ο παίκτης αυτός έχει δικαίωμα να πάρει μόνο το ένα από αυτά. Μπορεί όμως η ομάδα του να τα πάρει και τα δύο, αν και δεύτερος παίκτης καταφέρει να μπει στο στρατόπεδο. Ο παίκτης που θα περάσει από την πύλη με την κορδέλα του έχει το δικαίωμα να ελευθερώσει και όλους τους αιχμαλώτους της ομάδας του. Οι αιχμάλωτοι που απελευθερώνονται δεν έχουν δικαίωμα να πάρουν μαζί τους κειμήλιο.

Ο ΟΗΕ:

Στο χώρο κυκλοφορούν και βαθμοφόροι με κόκκινα περιβραχιόνια, οι οποίοι παίζουν τον ρόλο του ΟΗΕ, προσέχουν να τηρούνται οι όροι του παιχνιδιού και λύνουν τυχόν διαφωνίες. Ένας εκπρόσωπος του ΟΗΕ βρίσκεται και σε κάθε στρατόπεδο.

Το παιχνίδι έχει διάρκεια 1 ώρα. Νικήτρια είναι η ομάδα η οποία στη λήξη του παιχνιδιού θα έχει στα χέρια της και τα δύο κειμήλια.

317. Η ΑΡΠΑΓΗ ΤΗΣ ΣΗΜΑΙΑΣ (CAPTURE THE FLAG)



Υλικά:

- 1 κοντάρι με το σήμα κάθε ομάδας
- Ταινία σήμανσης
- Κορδέλα στο χρώμα της κάθε ομάδας για τις βάσεις
- Περιβραχιόνια στα χρώματα των ομάδων διπλάσια σε αριθμό από τα παιδιά

Περιγραφή: Μία μεγάλη περιοχή στο δάσος σηματοδοτείται με ταινία σήμανσης. Υπάρχουν δύο βάσεις, η μία μακριά από την άλλη. Κάθε βάση είναι μία περιοχή ακτίνας περίπου 5 m και σηματοδοτείται από κορδέλα στο χρώμα της κάθε ομάδας. Στο κέντρο της βάσης στέκεται ένα κοντάρι με τη σημαία της ομάδας. Σε κεντρικό σημείο του χώρου βρίσκεται ένας σταθμός με βαθμοφόρους. Οι παίκτες κάθε ομάδας φορούν περιβραχιόνια στο χρώμα της ομάδας τους.

Κατάκτηση σημαίας

Σκοπός κάθε ομάδας είναι να πάρει τη σημαία της αντίπαλης ομάδας και να την μεταφέρει στη βάση της. Οι αμυνόμενοι παίκτες δεν μπορούν να μπουν μέσα στη δική τους βάση, εκτός και αν

κρατάνε τη σημαία της αντίπαλης ομάδας. Επίσης, οι αμυνόμενοι παίκτες δεν μπορούν να ακουμπήσουν τη σημαία της δικής τους ομάδας.

Εξουδετέρωση παίκτη

Αν ένας παίκτης πάρει το περιβραχιόνιο αντιπάλου, τότε αυτός σταματά να παίζει και πρέπει να πάει στο σταθμό των βαθμοφόρων για να πάρει καινούργιο. Αν ένας παίκτης χάσει το περιβραχιόνιο του την ώρα που κρατάει τη σημαία της αντίπαλης ομάδας, τότε η σημαία μένει εκεί που είναι μέχρι να την πάρει κάποιος συμπαίκτης του.

Πόντοι

Κάθε κερδισμένο περιβραχιόνιο δίνει 10 πόντους. Η κερδισμένη σημαία δίνει 100 πόντους. Το παιχνίδι είναι βραδινό και διαρκεί 45 λεπτά καθαρά. Στο τέλος κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους.

Παραλλαγή: 1) Το παιχνίδι παίζεται και Ενωμοτιακά, με τόσες σημαίες όσες και οι Ενωμοτίες και με στόχο κάθε Ενωμοτίας να πάρει όσες σημαίες αντιπάλων Ενωμοτιών μπορεί. 2) Αντί για περιβραχιόνιο, κάθε παιδί έχει έναν τριψήφιο αριθμό στερεωμένο με κορδέλα ή σπάγκο στο κεφάλι του, τον οποίο αν τον δει και τον φωνάξει ο αντίπαλος, το παιδί να σταματά το παιχνίδι και να πρέπει πρέπει να πάει στο σταθμό των βαθμοφόρων για να πάρει καινούργιο. Απαγορεύεται η κάλυψη του αριθμού με τα χέρια ή με σκουφί, μαντήλι κ.α.

318. ΟΧΥΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Υλικά:

- 1 κομμάτι σπάγκος μήκους 30 – 40 m ανά Ενωμοτία
- Ταινία σήμανσης
- 3 κορδέλες, μία κόκκινη, μία μπλε και μία άσπρη μήκους 50 cm για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες σκορπίζονται στο δάσος και διαλέγουν το «οχυρό» τους. Εκεί δένουν το σπάγκο σε κύκλο, απλωμένο και τεντωμένο, σε ύψος 1 m, περνώντας τον γύρω από δέντρα. Αυτή είναι η «οχυρωματική γραμμή» της Ενωμοτίας. Όλοι οι πρόσκοποι έχουν κρεμασμένο το μαντήλι πίσω στη ζώνη τους. Κάθε πρόσκοπος έχει μαζί του την κόκκινη κορδέλα. Σκοπός του είναι να δέσει την κορδέλα του στην «οχυρωματική γραμμή» των άλλων Ενωμοτιών. Συγχρόνως αμύνεται και προσπαθεί να εμποδίσει τους άλλους να κάνουν το ίδιο στη δική του «οχυρωματική γραμμή», αποσπώντας τους το μαντήλι που έχουν κρεμασμένο στη ζώνη τους.

Οι 3 «ζωές»

Κάθε παίκτης έχει 3 «ζωές». Όποιος χάσει το μαντήλι του παραδίδει την κόκκινη κορδέλα στον αντίπαλο, πηγαίνει στο αρχηγείο και παίρνει τη μπλε. Αν τη χάσει κι αυτή παίρνει την άσπρη και αν χάσει και την άσπρη βγαίνει από το παιχνίδι. Το αρχηγείο σημειώνει τις «επισκέψεις» και τις κορδέλες που δίνει σε κάθε πρόσκοπο.

Το σκορ

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 πόντους, για κάθε κόκκινη κερδίζει 2 πόντους και για κάθε άσπρη κερδίζει 1 πόντους. Αντίστοιχα αφαιρούνται 3 πόντους για κάθε κορδέλα που βρίσκεται κρεμασμένη στην «οχυρωματική γραμμή» της. Ο χρόνος του παιχνιδιού είναι περίπου 45 λεπτά.

Παραλλαγή: Αντί για μαντήλι στη ζώνη, κάθε παιδί να έχει έναν τριψήφιο αριθμό στερεωμένο με κορδέλα ή σπάγκο στο κούτελο, τον οποίο αν τον δει και τον φωνάξει ο αντίπαλος, το παιδί να βγαίνει από το παιχνίδι. Απαγορεύεται η κάλυψη του αριθμού με τα χέρια ή με σκουφί, μαντήλι κ.α.

319. ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΤΩΝ ΠΕΤΡΑΔΙΩΝ

Υλικά: Χρωματιστά χαρτονάκια διαφόρων μεγεθών και σχημάτων.

Περιγραφή: Πριν το παιχνίδι έχουμε διασκορπίσει στο δάσος πολλά χρωματιστά χαρτονάκια διαφόρων μεγεθών και σχημάτων, τα οποία παριστάνουν τους πολύτιμους λίθους. Η αξία κάθε λίθου είναι καθορισμένη και είναι σημειωμένη πάνω στο χαρτόνι, ανάλογα με τη δυσκολία που παρουσιάζει ο λίθος στην ανακάλυψή του. Στην έναρξη του παιχνιδιού, ο Αρχηγός λέει στα παιδιά ότι βρέθηκε ένα αρχαίο βιβλίο που λέει ότι το δάσος αυτό είναι γεμάτο πολύτιμα πετράδια. Οι «εξερευνητικές αποστολές», δηλαδή οι Ενωμοτίες, προσπαθούν να ανακαλύψουν όσο περισσότερα πετράδια μπορούν και συγχρόνως να εξουδετερώσουν τις αντίπαλες «εξερευνητικές αποστολές».

Το νοσοκομείο

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», δηλαδή στο Αρχηγείο, όπου τον περιμένουν οι βαθμοφόροι για να τον κάνουν καλά, αφού αντεπεξέλθει σε απαιτήσεις προσκοπικών γνώσεων.

Μετά από 45 λεπτά επεμβαίνει ο «στρατός», δηλαδή οι βαθμοφόροι, το παιχνίδι λήγει και γίνεται ταμείο. Ο «στρατός» αγοράζει τα πετράδια του νικητή με καραμέλες.

Παραλλαγή: Αντί για μαντήλι στη ζώνη, κάθε παιδί να έχει έναν τριψήφιο αριθμό στερεωμένο με κορδέλα ή σπάγκο στο κούτελο, τον οποίο αν τον δει και τον φωνάξει ο αντίπαλος, το παιδί να βγαίνει από το παιχνίδι. Απαγορεύεται η κάλυψη του αριθμού με τα χέρια ή με σκουφί, μαντήλι κ.α.

320. ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ

Υλικά:

- 1 δώρο για θησαυρός
- Χαρτονάκια 10 x 10 cm με τα γράμματα της λέξης του θησαυρού στα χρώματα των Ενωμοτιών

Περιγραφή: Ορίζουμε και ανακοινώνουμε στα παιδιά ένα θησαυρό, ο οποίος μπορεί να είναι π.χ. ένα καρπούζι στην κατασκήνωση. Έχουμε κόψει από πριν χαρτονάκια και έχουμε γράψει ένα – ένα τα γράμματα της λέξης του θησαυρού, κάθε γράμμα τόσες φορές όσες και οι Ενωμοτίες και σε ξεχωριστό χρώμα για κάθε Ενωμοτία. Έχουμε δέσει τα χαρτονάκια σε σπάγκο και τα έχουμε κρεμάσει σε κλαδιά κρυμμένα μέσα στο δάσος. Με το σύνθημα, οι Ενωμοτίες ξεκινούν και προσπαθούν να μαζέψουν τα γράμματα, η κάθε μία αυτά με το χρώμα της, και να συναρμολογήσουν την λέξη. Δεν επιτρέπεται κανείς να πειράξει χαρτονάκια που δεν είναι στο χρώμα της δικής του Ενωμοτίας. Κερδίζει η Ενωμοτία που συμπλήρωσε πρώτη τη λέξη. Το έπαθλο είναι ο θησαυρός, οπότε οι νικητές τρώνε το καρπούζι. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σαν βραδινό.

Παραλλαγή: Να υπάρχουν και βαθμοφόροι που κυνηγούν τα παιδιά και όποιος πιάνεται να μένει 5 λεπτά εκτός παιχνιδιού.

321. ΣΤΡΑΤΕΓΚΟ

Υλικά:

- 2 κοντάρια με Σήματα Ενωμοτίας
- Περιβραχιόνια από χαρτόνι ή ύφασμα για κάθε παίκτη, κόκκινα για τη μία ομάδα και πράσινα για την άλλη.

- Κάρτες με τους στρατιωτικούς «βαθμούς» για κάθε παίκτη, κόκκινες για τη μία ομάδα και πράσινες για την άλλη.

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται από δύο ομάδες, την «κόκκινη» και την «πράσινη», σε ανοιχτό χώρο, κατά προτίμηση σε δάσος. Η περιοχή του παιχνιδιού οριοθετείται από ταινία σήμανσης. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να κατακτήσει τη σημαία της αντίπαλης και συγχρόνως να προστατέψει τη δική της. Κάθε ομάδα αποτελεί ένα «στρατό» και οι παίκτες της φέρουν «βαθμούς» της στρατιωτικής ιεραρχίας. Το «στρατό» μπορεί να αποτελούν ενδεικτικά:

- 1 Στρατηγός
- 2 Συνταγματάρχες
- 3 Ταγματάρχες
- 3 Λοχαγοί
- 4 Στρατιώτες
- 3 Σαμποτέρ
- 4 Βόμβες

Το πλήθος των παικτών ανά βαθμό μπορεί να προσαρμοστεί, ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών.

Η ιεραρχία είναι: Στρατηγός > Συνταγματάρχης > Λοχαγός > Στρατιώτης > Σαμποτέρ. Κάθε παίκτης «εξουδετερώνει» τους κατωτέρους του και «εξουδετερώνεται» από τους ανωτέρους του.

Εξαιρέσεις αποτελούν:

- α) Ο Στρατηγός που «εξουδετερώνει» τους πάντες, αλλά «εξουδετερώνεται» από τον Στρατιώτη, ο οποίος είναι ο μόνος που «εξουδετερώνει» τον Στρατηγό.
- β) Οι Βόμβες που «ανατινάζουν» τους πάντες, αλλά «εξουδετερώνονται» μόνο από τους Σαμποτέρ.

Πριν την αρχή του παιχνιδιού, κάθε ομάδα τοποθετεί μέσα στο χώρο τη σημαία της και αποφασίζει την τακτική της. Κάθε παίκτης παίρνει την κάρτα με το «βαθμό» και το περιβραχιόνιο του, τα οποία είναι σε κόκκινο ή πράσινο χρώμα. Με το σφύριγμα της έναρξης, το παιχνίδι αρχίζει. Η σημαία μπορεί να κατακτηθεί από οποιοδήποτε παίκτη, εκτός από τις Βόμβες. Όλοι κινούνται στον καθορισμένο χώρο, έχοντας την κάρτα με το «βαθμό» τους στο χέρι ή στην τσέπη τους. Κάθε παιδί μπορεί να πιάσει ένα παιδί της αντίπαλης ομάδας αγγίζοντας το. Στην περίπτωση αυτή, ο ένας δείχνει την κάρτα του στον άλλο και ο παίκτης που «εξουδετερώνεται» δίνει την κάρτα του στον άλλον και βγαίνει από το παιχνίδι. Αν και οι δύο κάρτες, είναι του ίδιου «βαθμού», τότε δεν βγαίνει κανείς και το παιχνίδι συνεχίζεται. Οι Βόμβες κινούνται, αλλά δεν πιάνουν κανέναν. Αν κάποιος πιάσει μια Βόμβα, τότε η Βόμβα δείχνει την κάρτα της, «ανατινάζει» τον αντίπαλο και παίρνει την κάρτα του, εκτός αν ο αντίπαλος είναι Σαμποτέρ, οπότε η βόμβα «εξουδετερώνεται».

Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι Βαθμοφόροι βρίσκονται ανάμεσα στα παιδιά για να επιλύουν τυχόν διαφορές και να επιβλέπουν την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Νικήτρια η ομάδα που θα κατακτήσει τη σημαία της αντίπαλης ομάδας.

322. ΠΡΟΣΚΟΠΕΓΚΟ

Υλικά:

- 1 γράμμα με τις οδηγίες της μάχης για κάθε Ενωμοτία
- 1 σημαία και 1 glowstick για κάθε Ενωμοτία
- 1 αποστολή για κάθε Ενωμοτία
- Κάρτες ρόλων και διακριτικό για κάθε πρόσκοπο.

Περιγραφή: Ο σκοπός των Ενωμοτιών είναι να φέρουν σε πέρας τις αποστολές που τους έχουν ανατεθεί και να αποκτήσουν όσον το δυνατόν περισσότερες σημαίες, με τις λιγότερες απώλειες

προσκόπων της δικής τους Ενωμοτίας από τις μάχες. Οι Ενωμοτίες ενημερώνονται από την προηγούμενη μέρα ότι στην περιοχή πρόκειται να πραγματοποιηθεί μια μεγάλη μάχη, ενώ το ίδιο βράδυ παίρνουν ένα γράμμα με τις οδηγίες τις μάχης.

Κάθε Ενωμοτία έχει μια σημαία με το χρώμα της, την οποία «τοποθετεί» σε κάποιο σημείο μέσα στον οριθετημένο χώρο του παιχνιδιού.

Σε κάθε Ενωμοτία ανατίθεται μια αποστολή, την οποία πρέπει να φέρει σε πέρας, όπως π.χ να πάρει την κόκκινη σημαία ή να κερδίσει σε μονομαχίες όσο το δυνατόν περισσότερους πράσινους παίχτες κ.α. χωρίς αυτό να σημαίνει ότι η Ενωμοτία δεν μπορεί να πάρει και άλλες σημαίες ή να καλέσει σε μονομαχίες και άλλους παίχτες πέραν της αποστολής της, απλά η αποστολή της δίνει στην Ενωμοτία περισσότερους πόντους.

Σημαία Ενωμοτίας:

Η Ενωμοτία προστατεύει τη σημαία της με προσκόπους, χωρίς να την κρύβει ή να την μετακινεί και χωρίς κανείς να κάθεται πάνω της ή να εμποδίζει άλλους προσκόπους να την πάρουν. Η σημαία της Ενωμοτίας φωτίζεται από glowstick. Όταν η Ενωμοτία κερδίζει μια σημαία άλλης Ενωμοτίας την τοποθετεί στη δική της βάση, αλλιώς η κατάκτηση είναι άκυρη. Η Ενωμοτία μπορεί να χάσει όλες τις σημαίες που έχει κερδίσει, αν η βάση της κατακτηθεί από άλλη Ενωμοτία.

Ρόλοι:

Ο μοναδικός τρόπος για να εμποδίσει ένας πρόσκοπος έναν άλλο να πάρει την σημαία της Ενωμοτίας του, είναι μέσω «μονομαχίας». Πριν το παιχνίδι κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα πακετάκι με Καρτες - Ρόλους στο χρώμα της, καθώς και ένα διακριτικό για κάθε παιδί.

- Αρχηγός Ομάδας: Στις μονομαχίες του κερδίζει ΟΛΟΥΣ, και χάνει ΜΟΝΟ από το Λυκόπουλο ή αν σκάσει βόμβα.
- Υπαρχηγός Ομάδας : Τον κερδίζει ΜΟΝΟ ο Αρχηγός ή αν σκάσει βόμβα, και κερδίζει ΟΛΟΥΣ τους άλλους
- Πρόσκοπος: Τον κερδίζουν στην μονομαχία ο Αρχηγός και ο Υπαρχηγός ή αν σκάσει βόμβα και κερδίζει ΟΛΟΥΣ τους άλλους
- Ανιχνευτής : Μπορεί να κερδίσει μόνο το Λυκόπουλο.
- Λυκόπουλο : Τον κερδίζουν όλοι, αλλά είναι ο μοναδικός που μπορεί να κερδίσει τον Αρχηγό.
- Βόμβα: Δεν μπορεί να επιτεθεί, μόνο βρίσκεται στον χώρο, αλλά όταν κάποιος την προκαλέσει σε μονομαχία, ανατινάζεται και τον βγάζει από το παιχνίδι. Το ίδιο όμως παθαίνει και η βόμβα που δεν μπορεί να παίξει ξανά.

Μονομαχίες:

Οι πρόσκοποι μπορούν να κινούνται μόνοι τους ή και σε παρέες, ανάλογα με την στρατηγική που έχουν αποφασίσει να ακολουθήσουν. Οι μονομαχίες όμως γίνονται μόνο μεταξύ δύο προσκόπων. Ο πρόσκοπος που θέλει να μονομαχήσει με κάποιον άλλον, του λέει φωναχτά: «Ζητώ Μονομαχία!». Ο πρόσκοπος που καλείται σε μονομαχία δεν μπορεί να αρνηθεί ή να φύγει. Έχουν και οι δύο κλειστές τις Κάρτες τους και τις ανοίγουν ταυτόχρονα. Κερδίζει αυτός που έχει τον καλύτερο Ρόλο.

Φυλακή:

Όποιος χάσει σε μονομαχία «φυλακίζεται» από την ομάδα από την οποία έχασε μέσα σε έναν οριθετημένο χώρο που έχει η ομάδα και ελευθερώνεται μόνο όταν κάποιος πάρει την σημαία της Ενωμοτίας που τον έχει φυλακίσει. Σε περίπτωση που η Ενωμοτία έχει ήδη χάσει τη σημαία της, τότε ο φυλακισμένος ελευθερώνεται μόνο αν κάποιος από άλλη Ενωμοτία ανταλλάξει μια σημαία με όλους τους φυλακισμένους.

Βόμβες:

Στον χώρο υπάρχουν και οι βόμβες. Οι βόμβες κινούνται όπου θέλουν, δεν μπορούν όμως να επιτεθούν, αλλά ανατινάζουν όποιον τους επιτεθεί! Παίζουν μόνο μια φορά. Από τη στιγμή που θα ανατινάξουν κάποιον βγαίνουν από το παιχνίδι

Κερδισμένοι βαθμοί:

- Σημαία άλλης Ενωμοτίας: 5 βαθμοί
- Η Σημαία της ίδιας της Ενωμοτίας : 15 βαθμοί
- Κάθε παίχτης της Ενωμοτίας που δεν έχει χάσει: 2 βαθμοί.
- Αποστολή που έχει εκπληρωθεί : 30 βαθμοί

Στο τέλος του παιχνιδιού, η Ενωμοτία που έχει κατακτήσει τις περισσότερες σημαίες είναι η νικήτρια και της απονέμεται ειδική σημαία.

Κατεβάστε:

[ΠΡΟΣΚΟΠΕΓΚΟ Κάρτες - Ρόλοι](#)

323. ΕΙΜΑΙ ΜΕΓΑΛΟ ΝΟΥΜΕΡΟ



Υλικά: 1 μαρκαδόρος για κάθε πρόσκοπο

Περιγραφή: Κάθε πρόσκοπος της Ενωμοτίας γράφει με ένα μαρκαδόρο στην παλάμη του έναν αριθμό από το 1 ως το 10. Κάθε παιδί έχει διαφορετικό αριθμό από τα άλλα μέλη της Ενωμοτίας του. Το ίδιο κάνουν και οι υπόλοιπες Ενωμοτίες. Όλοι οι παίκτες έχουν ένα μαρκαδόρο στην τσέπη τους και προσπαθούν να «πιάσουν» με απλό άγγιγμα όσα παιδιά άλλων Ενωμοτιών πιστεύουν ότι έχουν μεγαλύτερο αριθμό από τον δικό τους. Όποιος «πιάνεται» ανταλλάσσει αριθμούς με αυτόν που τον έπιασε. Για την ανταλλαγή και οι δύο σβήνουν από το χέρι τους τον παλιό αριθμό τους με ένα «Χ» και γράφουν το νέο τους αριθμό. Αν η παλάμη κάποιου δεν χωράει άλλον αριθμό, τότε ο νέος αριθμός γράφεται στον πήχη. Το παιχνίδι διαρκεί 20 λεπτά ή 30 λεπτά αν είναι βραδινό. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία με το μεγαλύτερο άθροισμα στα χέρια των προσκόπων της.

324. ΓΙΓΑΝΤΕΣ, ΜΑΓΟΙ ΚΑΙ ΞΩΤΙΚΑ

Υλικά:

- 1 πετράδι ανά Ενωμοτία
- 1 Χάρτης της περιοχής και 1 πυξίδα ανά Ενωμοτία
- 2 πλαστικοποιημένες κάρτες ανά παιδί που αναγράφουν Μάγος, Ξωτικό ή Γίγαντας

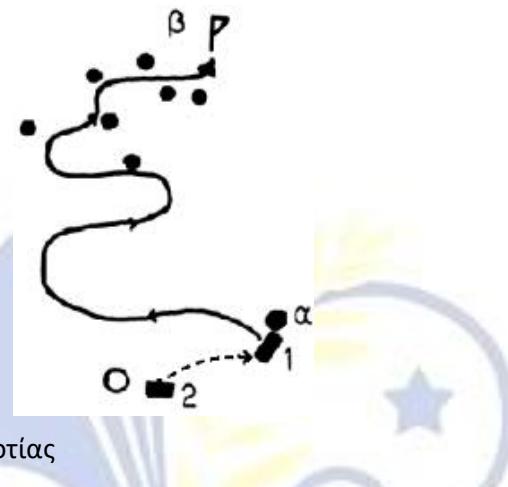
Περιγραφή: Έτος 2115. Το ανθρώπινο είδος έχει εκλείψει από την γη και έχουν επικρατήσει οι Μάγοι, οι Γίγαντες και τα Ξωτικά. Κάθε Ενωμοτία εκπροσωπεί ένα χωριό. Το χρήμα δεν χρησιμοποιείται πλέον και η δύναμη του χωριού υπάρχει στο μοναδικό πετράδι που κατέχει. Έχει ξεκινήσει ένας πόλεμος για την αρπαγή των μαγικών πετραδιών. Σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να βρει και να πάρει τον πολύτιμο λίθο των άλλων Ενωμοτιών. Κάθε πρόσκοπος είναι είτε Μάγος, είτε Γίγαντας ή Ξωτικό. Οι Μάγοι κερδίζουν τα Ξωτικά, τα Ξωτικά τους Γίγαντες και οι Γίγαντες τους Μάγους. Το παιχνίδι παίζεται σε οριοθετημένη περιοχή. Πριν την έναρξη, οι βαθμοφόροι οδηγούν τις Ενωμοτίες στα σημεία εκκίνησης τους, τα οποία πρέπει να είναι μακριά από τα μέρη που είναι κρυμμένα τα πετράδια. Κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα χάρτη στον οποίο φανερώνονται τα σημεία που είναι κρυμμένοι οι πολύτιμοι λίθοι των Ενωμοτιών. Με το σφύριγμα, το παιχνίδι ξεκινάει.

Εξουδετέρωση αντιπάλου

Όταν δύο πρόσκοποι συναντηθούν, ο ένας μπορεί να φωνάξει στον άλλο «Αλτ» και να ζητήσει την κάρτα του. Τότε ο αντίπαλος τον πλησιάζει και του δείχνει κρυφά την κάρτα του. Όποιος κερδίζει παίρνει την κάρτα του άλλου. Ο χαμένος πηγαίνει στο αρχηγείο και παραλαμβάνει νέα κάρτα. Ο νικητής συνεχίζει την αναζήτηση. Για κάθε Ενωμοτία, υπάρχουν επιπλέον κάρτες, τόσες όσοι και οι παίκτες. Μόλις τελειώσουν οι κάρτες, τότε οι παίκτες δεν μπορούν να πάρουν άλλη ζωή.

Σκορ

Το παιχνίδι παίζεται σε 3 γύρους των 15 λεπτών. Αν όλα τα πετράδια βρεθούν και παραδοθούν στον Αρχηγό, τότε το παιχνίδι τελειώνει νωρίτερα. Στο τέλος μετράμε πετράδια και σε περίπτωση ισοπαλίας μετράμε κάρτες και αναδεικνύεται ο νικητής.

325. ΚΑΟΥΜΠΟΗΔΕΣ ΚΑΙ ΙΝΔΙΑΝΟΙ

Υλικά: 1 κοντάρι με σημαιάκι Ενωμοτίας

Περιγραφή: Η ομάδα χωρίζεται σε «καουμπόηδες» και «ινδιάνοι». Πρώτοι ξεκινούν από ένα δεδομένο σημείο (Σημείο α) οι «ινδιάνοι» (Ομάδα 1). Μαζί με ένα βαθμοφόρο χαράσσουν μία περίπλοκη διαδρομή, μέσα σε πυκνό δάσος με πολλές κρυψώνες, αφήνοντας ανιχνευτικά. Στο τέλος της διαδρομής (Σημείο β) στήνουν το «τοτέμ», που είναι ένα κοντάρι με σημαιάκι Ενωμοτίας. Κατόπιν, στο σημείο από το οποίο ξεκίνησαν οι «ινδιάνοι» πηγαίνουν οι «καουμπόηδες» (Ομάδα 2), οι οποίοι ξεκινούν κι αυτοί και ακολουθούν με μεγάλη προσοχή και προφύλαξη τα ανιχνευτικά σήματα. Σκοπός τους είναι να αρπάξουν το «τοτέμ» και να το φέρουν πίσω στο αρχικό σημείο.

Ενέδρες

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» δει και 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.

Αρπαγή τοτέμ

Κανείς ινδιάνος δεν μπορεί να πλησιάσει το τοτέμ σε απόσταση μικρότερη από 10 μ. Κανείς «καουμπόης» δεν μπορεί να κρύβει τον αριθμό του ή τον αριθμό άλλου. 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».

326. 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. Σκοπός κάθε Ενωμοτίας είναι να εξουδετερώσει τους προσκόπους των άλλων Ενωμοτιών. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οποτεδήποτε ο Αρχηγός σφυρίζει, τα παιδιά είναι υποχρεωμένα να σφυρίζουν κι αυτά. Κάθε πρόσκοπος προσπαθεί να ανακαλύψει πρώτος τον αντίπαλο του και να του ρίξει το φως του φακού του, οπότε τον εξουδετερώνει και τον βγάζει από το παιχνίδι. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα εξουδετερώσει όλους τους αντιπάλους της ή η Ενωμοτία που έχει τους πιο πολλούς επιζώντες μετά από 30 λεπτά παιχνιδιού.

Παραλλαγή: Κάθε παίκτης έχει ένα χαρτόνι με αριθμό στην πλάτη και σκοπός του είναι να διαβάσει πρώτο 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.

327. ΚΥΝΗΓΙ ΦΥΓΑΔΩΝ

Υλικά:

- 2 φακοί
- Ταινία σήμανσης
- 3 σφυρίχτρες

Περιγραφή: Δύο βαθμοφόροι είναι οι «φυγάδες» και κρύβονται στο δάσος με 1 φακό και 1 σφυρίχτρα ο καθένας, έχοντας στην πλάτη τους έναν αριθμό σαν κατάδικο που είναι. Τα παιδιά είναι οι «κυνηγοί» και φυλάνε το «κρησφύγετο», ένα χώρο περιφραγμένο με ταινία σήμανσης, ακτίνας 8 m, στον οποίο οι «φυγάδες» δεν πρέπει να μπουν.

Όταν οι «φυγάδες» απομακρυνθούν, τότε ένα παιδί σφυρίζει με τη σφυρίχτρα. Οι «φυγάδες» είναι υποχρεωμένοι να απαντήσουν διαδοχικά, ο πρώτος με τη σφυρίχτρα και ο δεύτερος αναβοσβήνοντας τον φακό προς το «κρησφύγετο». Κάθε 1 λεπτό το παιδί σφυρίζει και πάλι για να απαντήσουν οι «φυγάδες», αλλά αντίστροφα αυτή τη φορά, ο πρώτος αναβοσβήνοντας τον φακό και ο δεύτερος με τη σφυρίχτρα. Εν τω μεταξύ οι «φυγάδες» μετακινούνται και προσπαθούν να μπουν στο «κρησφύγετο», ενώ οι πρόσκοποι προσπαθούν να τους συλλάβουν, βλέποντας και φωνάζοντας τον αριθμό που έχουν στην πλάτη τους.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν και οι δύο «φυγάδες» είτε συλληφθούν είτε έχουν μπει στο «κρησφύγετο» ή όταν περάσουν 45 λεπτά παιχνιδιού. Νικητές είναι είτε οι «κυνηγοί» είτε οι «φυγάδες» ή μπορεί να έχουμε και ισοπαλία, ανάλογα με το σκορ συλλήψεων – εισόδων.

328. ROCKETS AND INTERCEPTORS

Υλικά:

- 1 διακριτικό ομάδας για κάθε παιδί
- 6 καλάθια και 6 στεφάνια
- 5 πλαστικά καπάκια από μπουκάλια για κάθε παιδί συν 60 καπάκια επιπλέον
- 2 μπαλάκια τένις για κάθε παιδί.

Περιγραφή: Το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες, τους επιτιθέμενους Rockets και τους αμυνόμενους Interceptors. Κάθε ομάδα έχει το δικό της διακριτικό. Στο χώρο του παιχνιδιού, υπάρχουν συνολικά 6 στόχοι, οι οποίοι πρέπει να βρίσκονται όσο γίνεται πιο μακριά μεταξύ τους. Κάθε στόχος είναι ένα στεφάνι το οποίο στη μέση έχει ένα καλάθι. Οι Rockets προσπαθούν να «καταστρέψουν» τους στόχους και οι Interceptors προσπαθούν να εμποδίσουν τους Rockets. Δεν επιτρέπεται περισσότεροι από 4 Interceptors να παραμονεύουν κοντά στον στόχο.

Καταστροφή στόχων

Κάθε παίκτης των Rockets παίρνει 5 «πυραύλους» οι οποίοι είναι πλαστικά καπάκια από μπουκάλια. Επίσης παίρνει και 2 «ειδικά πυρομαχικά», το οποία είναι μπαλάκια τένις που το καθένα αξίζει όσο 5 καπάκια. Για να «καταστραφεί» ένας στόχος, οι Rockets πρέπει να ρίξουν μέσα στο καλάθι συνολικά 10 καπάκια ή οποιοδήποτε άλλο συνδυασμό που να αξίζει για 10 καπάκια. Για κάθε στόχο που «καταστρέφουν», οι Rockets παίρνουν επιπλέον 5 καπάκια bonus.

Αιχμαλωσία αντιπάλου

Οι Interceptors προσπαθούν να εμποδίσουν τους Rockets από το να φθάσουν στον στόχο, αιχμαλωτίζοντας τους. Όποιος Rocket συλλαμβάνεται δίνει 1 καπάκι στους Interceptors και φεύγει ελεύθερος.

Στο δεύτερο ημίχρονο οι ομάδες αλλάζουν ρόλους και πλευρές. Νικήτρια είναι η ομάδα που στο τέλος έχει τα περισσότερα καπάκια.

329. ΛΑΘΡΕΜΠΟΡΟΙ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ (SMUGGLERS AND SPIES)**Υλικά:**

- Ταινία σήμανσης
- 2 σετ x 15 κάρτες ως εξής (τα είδη και τα ποσά είναι ενδεικτικά):
 - α) Σοκολάτα: 50 δολάρια. Ποσότητα: 5
 - β) Τομάρι ζώου: 100 δολάρια. Ποσότητα: 6
 - γ) Μπαρούτι: 150 δολάρια. Ποσότητα: 3
 - δ) Σχέδια για νέο μυστικό όπλα: 300 δολάρια. Ποσότητα: 1

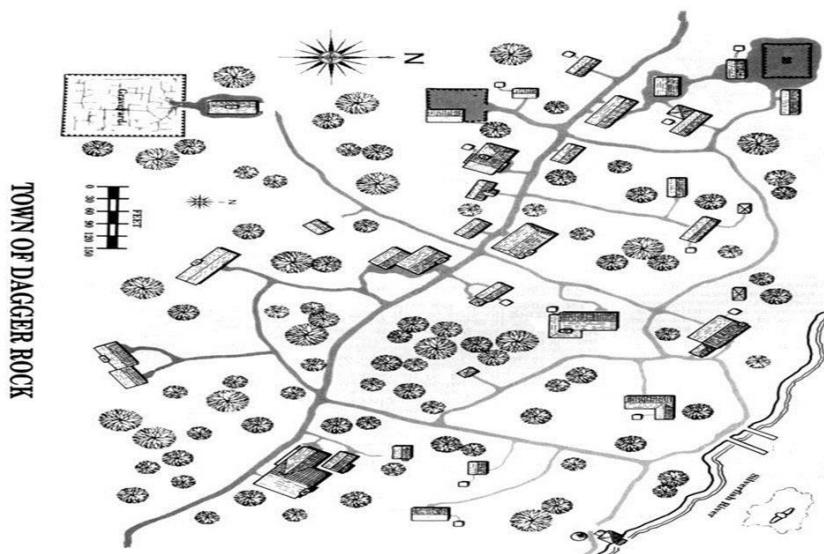
Περιγραφή: Παίζεται με 2 ομάδες, τους λαθρέμπορους Smugglers και τους κατασκόπους Spies. Στην αρχή του παιχνιδιού, οι ομάδες πηγαίνουν στις βάσεις τους, οι οποίες οριοθετούνται σαν κύκλοι ακτίνας 10 m με ταινία σήμανσης. Στη δική τους βάση, οι Smugglers παίρνουν τις κάρτες με τα λαθραία είδη, τα οποία θα προσπαθήσουν να μεταφέρουν στη βάση των Spies, οι οποίοι προσπαθούν να τους εμποδίσουν. Μέσα στην βάση των Spies βρίσκεται ένας βαθμοφόρος ο οποίος μετράει το σκορ. Αφού δοθεί χρόνος 10 λεπτών προκειμένου οι ομάδες να καταστρώσουν τη στρατηγική τους, το παιχνίδι ξεκινάει. Οι Smugglers προσπαθούν να μεταφέρουν τις κάρτες με τα λαθραία είδη στην βάση των Spies και να τις δώσουν στο βαθμοφόρο. Οι Spies προσπαθούν να πιάσουν τους Smugglers αγγίζοντας τους και να τους πάρουν τις κάρτες.

Ανάκριση

Όταν οι κατάσκοποι Spies πιάσουν κάποιον λαθρέμπορο Smuggler, αυτός πρέπει να μείνει ακίνητος και να επιτρέψει στον Spy να τον ψάξει για περίπου 1 λεπτό και να βρει την κάρτα του. Η κάρτα πρέπει υποχρεωτικά να είναι κρυμμένη στις εξωτερικές τοέπες του Smuggler. Αν ο Spy δεν καταφέρει μέσα στο 1 λεπτό να βρει την κάρτα, τότε ο Smuggler είναι ελεύθερος. Αν ο Spy βρει την κάρτα, τότε την παίρνει και την πηγαίνει στο βαθμοφόρο, ο οποίος την σημειώνει υπέρ των Spies, ενώ ο Smuggler επιστρέφει στη βάση του για να πάρει άλλη κάρτα. Αν ένας Smuggler καταφέρει να φτάσει στη βάση των Spies χωρίς να συλληφθεί και να δώσει αυτός την κάρτα του στο βαθμοφόρο, τότε ο βαθμοφόρος την σημειώνει υπέρ των Smugglers και ο Smuggler επιστρέφει στη βάση του για να πάρει νέα κάρτα.

Η καθαρή διάρκεια του παιχνιδιού είναι 45 λεπτά, εκτός αν οι κάρτες τελειώσουν νωρίτερα. Στο τέλος μετράμε τις κάρτες και νικήτρια είναι η ομάδα με τα περισσότερα δολάρια.

330. ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΟΙ (DAGGER ROCK)



Υλικά: Διάφορα (βλ. παρακάτω)

Περιγραφή: Ένας γέροντας βρίσκει τους ήρωες μας να κάθονται σε μια ταβέρνα και να χαίρονται το φαγητό τους. Τους πιάνει την κουβέντα και τους εξηγεί ότι λίγο πιο κάτω στην πόλη Dagger Rock έγινε επίθεση από άγνωστες δυνάμεις. Εκεί όλοι οι άνθρωποι αναζητούν κάποιους να τους βοηθήσουν. Κάποιους με γνώση και θάρρος, κάποιους που αναζητούν αμύθητα πλούτη, ίσως μια περιπέτεια ή απλά θέλουν να δουν το καλό να θριαμβεύει. Για να τους βοηθήσει τους δίνει ένα χάρτη, πάνω στον οποίο έχει σημαδέψει τους εμπόρους, δασκάλους αλλά και άρχοντες της πόλης. Ανθρώπους που θα τους βοηθήσουν στην αναζήτηση τους. Όμως πρέπει να προσέχουν γιατί υπάρχουν και άλλοι που μπορεί να θέλουν να τους κλέψουν την δόξα.

Μόλις οι ήρωες μας φτάνουν στην πόλη, οι τοπικοί άρχοντες και έμποροι τους λένε:

«Καλωσορίσατε ήρωες. Θέλουμε τη βοήθεια σας. Ένας κακός μάγος εμφανίστηκε στην περιοχή και μας κάνει επιθέσεις εκεί που δεν το περιμένουμε. Στέλνει τον στρατό του από νεκροζώντανους και με το ζόρι μπορούμε να μείνουμε ζωντανοί. Εμείς μπορούμε να σας βοηθήσουμε να τον πολεμήσετε με όπλα και γνώσεις».

Πρόκειται για ένα σταθμικό παιχνίδι. Οι σταθμοί πρέπει να είναι παραπάνω από όσες είναι οι Ενωμοτίες. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη σειρά, κάθε Ενωμοτία βρίσκει όποιον σταθμό θέλει αρκεί να είναι ελεύθερος, ενώ δεν μπορεί να επισκεφθεί τον ίδιο σταθμό για δεύτερη φορά. Κάθε σταθμός ανταμείβει την Ενωμοτία με 10 χρυσά νομίσματα.

Οι σταθμοί

- 1) Υλοτόμος (τσεκούρι, πριόνι, τεχνικές και θεωρία)
- 2) Φαρμακοποιός (φαρμακείο)
- 3) Εξερευνητής (χάρτες, τοπογραφία, πυξίδα)
- 4) Κυνηγός (φωτιά, αντιμετώπιση σε περίπτωση ισχυρού ανέμου)
- 5) Ιστορικός (ιστορία προσκοπισμού)
- 6) Αρχιτέκτονας (κόμποι, συνδέσεις)
- 7) Έμπορος (πουλάει όπλα και εξοπλισμό)

Μάχες

Όποτε ακούγεται συναγερμός, μέχρι 3 φορές, οι έμποροι λένε στα παιδιά ότι έρχονται οι εχθροί και φεύγουν, Τότε εμφανίζονται τέρατα τα οποία πολεμούν τα παιδιά. Για να είναι επιτυχής η επίθεση, τα παιδιά πρέπει να απαντήσουν σωστά σε μια ερώτηση και να ρίξουν το ζάρι. Αν απαντήσουν σωστά και ξεπεράσουν την άμυνα του εχθρού, τότε μπορούν να προκαλέσουν πόντους ζημιάς τόσους όσοι είναι η διαφορά.

Παράδειγμα: Το τέρας έχει 10 άμυνα. Ο παίκτης απαντά σωστά στην ερώτηση και φέρνει 4 με το ζάρι. Η επίθεση του και το όπλο του δίνουν +8 επίθεση, σύνολο 12. Αν κάνει και ειδική επίθεση προστίθεται στο σύνολο +3, áρα $12+3 = 15$ ο παίκτης. Το τέρας παθαίνει ζημία $15-10 = 5$.

Τα τέρατα ρίχνουν μόνο το ζάρι. Για να ισχύσει μια ειδική δύναμη τα παιδιά πρέπει να απαντήσουν σωστά σε μια ερώτηση αλλιώς αποτυγχάνουν. Μπορεί να απαντήσει άλλος στην θέση κάποιου, αλλά τότε δεν θα παίξει όταν έρθει η σειρά του. Η σειρά καθορίζεται με ζάρι και κάθε παίκτης παίζει μόνο στην σειρά του. Εξαίρεση αποτελεί ο πολεμιστής με την ιδιότητα «προστασία», ο οποίος μπορεί να παίξει όταν επιτίθεται το τέρας. Μπορούν να κινηθούν και να επιτεθούν, αλλά ή κινούνται και μετά επιτίθενται ή επιτίθενται και μετά κινούνται. Μπορούν να επιτεθούν μόνο σε ότι βλέπουν, τέρατα και παίκτες και κάθε κίνηση ή περιστροφή μετράει σαν μια κίνηση.

Τέρατα

- **Σκελετός:** Πόντοι ζωής = 25 (50 αν πεθάνει γρήγορα, δεν το λέμε στα παιδιά). Άμυνα = 10. Επίθεση = 4 πόντοι ζημιάς. Κίνηση = 4. Όταν πεθάνει, δίνει 25 χρυσά στον καθένα.
- **Ζόμπι:** Πόντοι ζωής = 30 (60 αν πεθάνει γρήγορα, δεν το λέμε στα παιδιά). Άμυνα = 12. Επίθεση = 6 πόντοι ζημιάς. Κίνηση = 4. Όταν πεθάνει, δίνει 30 χρυσά στον καθένα.
- **Ορκ:** Πόντοι ζωής = 35 (70 αν πεθάνει γρήγορα, δεν το λέμε στα παιδιά). Άμυνα = 14. Επίθεση = 8 πόντοι ζημιάς. Κίνηση = 5. Όταν πεθάνει, δίνει 35 χρυσά στον καθένα.
- **Τελευταίο τέρας,** ο γέρος που τους έφερε στο χωριό και μεταμορφώνεται σε δράκο. Πόντοι ζωής = 50 (100 αν πεθάνει γρήγορα, δεν το λέμε στα παιδιά). Άμυνα = 16. Επίθεση = 10 πόντοι ζημιάς. Κίνηση = 7. Όταν πεθάνει, δίνει 35 χρυσά στον καθένα.

Κατεβάστε:

ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΜΑΓΟΙ (DAGGER ROCK) - Νομίσματα

331. ΜΥΣΤΗΡΙΑ ΣΤΟ ΠΕΚΙΝΟ

Υλικά:

- Μεταμφιέσεις Κινέζων για τους μάρτυρες και την αφηγητή
- Καρτελάκια με τους 4 υπόπτους
- Γραφική ύλη για κάθε Ενωμοτία, ερωτήσεις trivial

Περιγραφή: Μία μυστηριώδης κλοπή έγινε στο Πεκίνο. Στην αρχή του παιχνιδιού, ο Αρχηγός διαβάζει μια ιστορία: «Ήταν μέρα μεσημέρι χτες όταν ακούστηκε η κυρία Τσιν Γιαν Τσον να φωνάζει: Κλέφτης! Κλέφτης! Κάποιος πήρε το μενταγιόν μου!».

Οι 4 Υπόπτοι

Κάθε Ενωμοτία παίρνει από ένα καρτελάκι με τις φωτογραφίες των 4 Υπόπτων και κενό χώρο για να κρατά σημειώσεις.

Οι Σταθμοί

Στο χώρο που εκτυλίσσεται το παιχνίδι, οι Ενωμοτίες πρέπει να ανακαλύψουν ορισμένους Σταθμούς, από τους οποίους θα πάρουν τις πληροφορίες που θέλουν. Στις Ενωμοτίες δίνεται ένας χάρτης στον οποίο είναι σημειωμένα 10 σημεία, όμως μόνο σε μερικά από αυτά βρίσκονται Σταθμοί. Στα υπόλοιπα υπάρχουν χαρτόνια με κινέζικες παροιμίες. Όταν η Ενωμοτία ανακαλύψει κάποιο Σταθμό, για να πάρει τις πληροφορίες που θέλει, πρέπει να περάσει ορισμένες δοκιμασίες. Οι Σταθμοί πρέπει να είναι τόσοι, όσο και το πλήθος των Ενωμοτιών.

- 1) Πλατεία Τιεν Αν Μεν : Ρουκ - ζουκ. Λέμε μια λέξη σε έναν πρόσκοπο, ενώ όλοι οι άλλοι έχουν κλειστά τα αυτιά τους. Έπειτα, ο πρώτος χτυπάει στην πλάτη τον δεύτερο, που

ανοίγει τα αυτιά του και προσπαθεί να του την περιγράψει. Όταν ο δεύτερος καταλάβει ποια λέξη περιγράφει ο προηγούμενος, κάνει το ίδιο στον επόμενο κ.ο.κ.,

- 2) Απαγορευμένη Πόλη : Παντομίμα. Λέμε μια λέξη σε έναν πρόσκοπο και αυτός προσπαθεί να την περιγράψει χωρίς να μιλάει, μόνο με κινήσεις του σώματός του, στους υπόλοιπους. Σκοπός είναι η Ενωμοτία να βρει ποια είναι η λέξη
- 3) Ναός του Ουρανού : Trivial. Κάνουμε μία ερώτηση στους Προσκόπους και αυτοί πρέπει να βρουν την απάντηση.
- 4) Μέγα Σινικό Τείχος: Κινέζικη Σκυταλοδρομία. Μεταφορά φασολιών με κινέζικα ξυλάκια που είναι οδοντογλυφίδες ή σπίρτα.

Οι Μάρτυρες και ο Σοφός

Στην υπόθεση υπάρχουν μάρτυρες, οι οποίοι βρίσκονται στους Σταθμούς. Τι έχουν δει και ποιος λέει την αλήθεια; Σε όλους τους Σταθμούς εκτός από έναν, οι μάρτυρες δίνουν στις Ενωμοτίες στοιχεία για τον ένοχο, όπως π.χ. έχει μουστάκι, φοράει γυαλιά κ.α. Σε έναν όμως Σταθμό οι Ενωμοτίες θα συναντήσουν τον «Σοφό», ο οποίος θα τους πει ποιος από τους μάρτυρες λέει ψέματα. Αν αυτός που λέει ψέματα τους είχε πει π.χ. «έχει μουστάκι», τότε αυτό σημαίνει πως ο ένοχος δεν έχει μουστάκι. Οι Ενωμοτίες δεν γνωρίζουν σε ποιο Σταθμό θα συναντήσουν το «Σοφό». Αυτό θα το ανακαλύψουν στην πορεία του παιχνιδιού.

Οι Σαολίν

Στο χώρο επίσης κυκλοφορούν Σαολίν, δηλαδή βαθμοφόροι, οι οποίοι προσπαθούν να απαγάγουν τους προσκόπους κατά τη μετακίνηση τους από σταθμό σε σταθμό, αγγίζοντας τους. Κάθε πρόσκοπος προφυλάσσεται από την απαγωγή αν καθίσει κάτω. Αν ο Σαολίν τον απαγάγει, τότε ο πρόσκοπος βγαίνει από το παιχνίδι.

Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που πέρασε από όλους τους Σταθμούς, συνδύασε τις απαντήσεις και βρήκε ποιος από τους 4 Υπόπτους είναι ο ένοχος, μέσα στη 1 ώρα που διαρκεί το παιχνίδι.

332. ΣΕΡΛΟΚ ΧΟΛΜΣ, ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΑΛΛΟΘΙ

Υλικά:

- 1 αντίτυπο Αγγλικής εφημερίδας εποχής ανά Ενωμοτία
- 1 πρόσκληση από τον Σέρλοκ Χολμς για κάθε Ενωμοτία
- Μεταμφίεση με τραγιάσκα και μονόκλ για τον Σέρλοκ Χολμς
- Διακόσμηση με τσάι, κηροπήγια, χαμηλή μουσική
- 6 Καρτέλες Υπόπτων με τις φωτογραφίες τους. τα στοιχεία που γνωρίζουμε για αυτούς και χώρο για σημειώσεις ανά Ενωμοτία
- 1 Χάρτης με τα 6 Σημεία για κάθε Ενωμοτία
- 1 φάκελος για το Πόρισμα κάθε Ενωμοτίας
- 10.000 λίρες σε ψεύτικα χαρτονομίσματα για κάθε Ενωμοτία
- 30 Καρτελάκια με Πληροφορίες ανά Ενωμοτία
- Υλικά δοκιμασιών για τα 6 Σημεία (βλ. στο τέλος)

Περιγραφή: Ένας άνθρωπος βρέθηκε νεκρός στο Λονδίνο του 1912 και την υπόθεση ανέλαβε ο ντετέκτιβ Σέρλοκ Χολμς. Ο τύπος της εποχής ενημερώνει τις Ενωμοτίες:

Νεκρός βρέθηκε στο σπίτι του ο γνωστός έμπορος έργων τέχνης *Kenneth Brown*. Ο άτυχος άνδρας καταπλακώθηκε από εκατοντάδες μπουκάλια κρασιού στην κάβα που διατηρούσε στο υπόγειο της οικίας του στο *Buckhurst Hill*. Άγνωστο πώς, τα μπουκάλια έπεσαν από τη βάση τους και σκότωσαν τον δυστυχή. Ο άτυχος άνδρας ήταν 44 ετών, παντρεμένος με την *Elisabeth Reed*, 31 ετών. Το ζευγάρι δεν είχε παιδιά. Σύμφωνα με την αστυνομία το θύμα έχασε τη ζωή του την Παρασκευή 14 Ιουλίου μεταξύ των ωρών 5 μμ και 10 μμ. Η Σκότλαντ

Γιαρντ θεωρεί πως πρόκειται για εγκληματική ενέργεια και διεξάγει έρευνες, με τη βοήθεια του ντετέκτιβ *Sherlock Holmes*.

Οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ βρίσκουν επίσης στα γραμματοκιβώτια τους την παρακάτω πρόσκληση:

Αγαπημένοι μου φίλοι,

Σας προσκαλώ σήμερα το βράδυ στις 9 μμ στην οικία μου, για να βρούμε την λύση στο έγκλημα του Buckhurst Hill. Απαιτείται σοβαρή εμφάνιση, και ένδυμα τυπικόν.

Σέρλοκ Χολμς

Την προγραμματισμένη ώρα, οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ πηγαίνουν στο σπίτι του Σέρλοκ Χολμς. Ο σπουδαίος ντετέκτιβ είναι εκεί και τους περιμένει. Η ατμόσφαιρα είναι εποχής, με κατάλληλες μεταμφίσεις και ντεκόρ. Ο Σέρλοκ Χολμς εξηγεί στις Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ τον τρόπο με τον οποίο θα δράσουν, με άλλα λόγια τους κανόνες του παιχνιδιού.

6 Ύποπτοι, 6 Σημεία και Πληροφοριοδότες

Σύμφωνα με τα στοιχεία της προανάκρισης, υπάρχουν 6 Ύποπτοι. Οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ μπορούν να ανακαλύψουν Στοιχεία για την υπόθεση σε 6 Σημεία του Λονδίνου. Οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ μπορούν επίσης να αγοράσουν Στοιχεία από Πληροφοριοδότες. Προσοχή διότι μερικές φορές οι μάρτυρες έχουν λόγους να μη λένε την αλήθεια. Κάποια Στοιχεία μπορεί στην πορεία να αποκαλυφθεί ότι ήταν ψεύτικα και να αναιρεθούν με Διαψεύσεις.

Άλλοθι, Κίνητρα και Πειστήρια

Από τα Στοιχεία που ανακαλύπτουν, οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ για κάθε Ύποπτο πρέπει να βρουν:

- Άλλοθι: Μαρτυρία ότι κατά το χρόνο τέλεσης του εγκλήματος ο Ύποπτος βρισκόταν κάπου άλλου και όχι στον τόπο του εγκλήματος. Το Άλλοθι καταρρίπτεται αν βρεθεί Πειστήριο.
- Κίνητρο: Ένας λόγος για τον οποίο ο Ύποπτος θα μπορούσε να τελέσει το έγκλημα.
- Πειστήρια: Στοιχεία που αποδεικνύουν την παρουσία του Υπόπτου στον τόπο του εγκλήματος. Τα Πειστήρια καταρρίπτουν το Άλλοθι.

Πόρισμα

Στο τέλος, κάθε Ενωμοτία - Ντετέκτιβ πρέπει να παραδώσει τα Στοιχεία και το Πόρισμα της στον Σέρλοκ Χολμς. Στο Πόρισμα της, η Ενωμοτία - Ντετέκτιβ πρέπει να δώσει τη δική της εκδοχή για την υπόθεση και να προτείνει για κάθε Ύποπτο:

- Απαλλαγή: Αν ο Ύποπτος έχει Άλλοθι και δεν υπάρχει Πειστήριο
- Απαγγελία Κατηγορίας: Αν ο Ύποπτος έχει Κίνητρο, υπάρχει Πειστήριο και δεν έχει Άλλοθι ή το Άλλοθι του έχει καταρριφθεί.
- Αμφιβολία: Σε κάθε άλλη περίπτωση

Απαγγελία Κατηγορίας μπορεί να προταθεί μόνο για έναν Ύποπτο, εκτός αν σύμφωνα με την εκδοχή της Ενωμοτίας - Ντετέκτιβ υπάρχουν συνεργοί. Η Ενωμοτία - Ντετέκτιβ μπορεί να αποφανθεί επίσης ότι ο θάνατος του θύματος ήταν ατύχημα και να μην προτείνει Απαγγελία Κατηγορίας για κανέναν.

Κανόνες Παιχνιδιού

Στην αρχή του παιχνιδιού, οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ παίρνουν από τον Σέρλοκ Χολμς:

α) Καρτέλες των 6 υπόπτων με τις φωτογραφίες τους, τα στοιχεία που γνωρίζουμε γι αυτούς και χώρο για σημειώσεις

β) Ένα χάρτη, με τον οποίο θα βρουν τα 6 Σημεία στα οποία θα αναζητήσουν Πληροφορίες.

10.000 λίρες σε ψεύτικα χαρτονομίσματα για αγορά Πληροφοριών

γ) Ένα Φάκελο για το Πόρισμα της

Ανάλογα με την επίδοση τους σε διάφορες δοκιμασίες, οι Ενωμοτίες – Ντετέκτιβ μπορούν να πάρουν μέχρι 4 Στοιχεία από κάθε Σημείο. Οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ μπορούν να επισκεφθούν και δεύτερη φορά το ίδιο Σημείο, εφόσον όμως έχουν ερευνήσει πρώτα σε όλα τα άλλα Σημεία. Οι Ενωμοτίες - Ντετέκτιβ μπορούν επίσης να αγοράσουν μέχρι 6 Πληροφορίες, από Πληροφοριοδότες, τους οποίους θα αναγνωρίσουν από την καπαρντίνα και το καπέλο τους.

Συνολικά τα Στοιχεία είναι 30. Τα έχουμε εκτυπώσει σε καρτελάκια διαφορετικού χρώματος για κάθε Ενωμοτία – Ντετέκτιβ και τα έχουμε κατανείμει στα 6 Σημεία και στους Πληροφοριοδότες.

Το παιχνίδι διαρκεί 90 λεπτά. Στο τέλος οι Ενωμοτίες – Ντετέκτιβ δίνουν τα Πορίσματα τους και αποκαλύπτεται η αλήθεια. Κάθε Ενωμοτία – Ντετέκτιβ παίρνει 1 βαθμό για κάθε Στοιχείο που έχει βρει, 2 βαθμούς για κάθε σωστό Άλλοθι, 2 βαθμούς για κάθε σωστό Κίνητρο, 2 βαθμούς για κάθε σωστή πρόταση ανά Ύποπτο και 10 βαθμούς αν έχει βρει τον σωστό ένοχο.

Οι 6 Ύποπτοι

- Elisabeth Reed ή «Κυρία»: Πρόκειται για τη νεαρή σύζυγο του θύματος. Στην κατάθεση της αναφέρει ότι την ημέρα του θανάτου του συζύγου της ήταν στη μητέρα της στο Πορτσμουθ και ότι την επόμενη μέρα επέστρεψε στην οικία τους, διαπίστωσε το θάνατο του συζύγου της και ειδοποίησε την αστυνομία.
- Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης»: Σεσημασμένος μικροκλέφτης, 28 ετών, μικρόσωμος και παράτολμος. Το πρώι της Πέμπτης 13 Ιουλίου εντοπίστηκε από αστυνομικό να κινείται ύποπτα γύρω από την οικία του θύματος. Ο αστυνομικός τον έδιωξε με τις κλωτσιές και ανέφερε το θέμα στην υπηρεσία.
- Lucy McGillan ή «Τσακάλι»: Γνωστή στον καλό κόσμο του Λονδίνου για την ικανότητα της να κάνει παρέα και να δέχεται δώρα μεγάλης αξίας από πλούσιους άντρες. Τα τελευταία χρόνια είναι συνεχώς 39 ετών. Στην κατάθεση της, η σύζυγος του θύματος αναφέρει ότι την Τρίτη 11 Ιουλίου το μεσημέρι, το «Τσακάλι» επισκέφθηκε τον σύζυγό της στο γραφείο του και φεύγοντας του είπε «Θα δεις τι σε περιμένει».
- Jimmy Shaw ή «Σιδερένιος» : Νονός της νύχτας με κατάμαυρο ποινικό μητρώο. Είναι 35 ετών, τρομακτικά σωματώδης και βίαιος. Στο συρτάρι του θύματος βρέθηκε ένα απειλητικό γράμμα του ίδιου από το οποίο φαίνεται ότι το θύμα του χρωστούσε χρήματα.
- Ann Dowell ή «Θεία»: Πρόκειται για την 50 ετών πρώην οικονόμο της οικογένειας του θύματος. Απολύθηκε από την οικία των Brown πριν ένα μήνα. Έχει λευκό ποινικό μητρώο.
- Richard Smith ή «Ακάλυπτος»: Έμπορος έργων τέχνης, 45 ετών και πρώην συνεταίρος του θύματος. Πριν οκτώ χρόνια το θύμα τον κατηγόρησε για απάτη και με δικαστική απόφαση τον πέταξε έξω από την κοινή τους επιχείρηση. Η σύζυγος του θύματος κατέθεσε ότι ο άντρας της φοβόταν ότι ο «Ακάλυπτος» θα τους κάνει κακό.

Τα 6 Σημεία:

- 1) Το εκδοτήριο εισιτηρίων στο σταθμό του τρένου στο Westminster
- 2) Το συμβολαιογραφείο του κ. Jones στη δυτική πλευρά της Tower Bridge
- 3) Η παμπ «Three Pigs» στο Chelsea
- 4) Το φαρμακείο της κ. Worthy στο Hammersmith
- 5) Το γραφείο στοιχημάτων «Royal Bet» στο Kensington
- 6) Το εμπορικό του κ. Lancaster στο Buckhurst Hill

Τα 30 Στοιχεία:

1	Σύμφωνα με τη διαθήκη του Kenneth Brown που βρέθηκε στο συμβολαιογραφείο του κ. Jones, η νεαρή χήρα του θύματος Elisabeth Reed ή «Κυρία» είναι η μοναδική κληρονόμος της μεγάλης περιουσίας του.
---	--

2	Όπως προκύπτει από τα έγγραφα που φυλάσσονται στο συμβολαιογραφείο του κ. Jones, ο πρώην συνεταίρος του θύματος Richard Smith ή «Ακάλυπτος» έχει τεράστια χρέη. Δίχως υπερβολή χρωστάει σε όποιον μιλάει Αγγλικά.
3	Οι πραγματογνώμονες της Σκότλαντ Γιαρντ διαπίστωσαν ότι στην κάβα των Brown κάποιος είχε αφαιρέσει τις δύο βίδες που στήριζαν όλα τα ράφια με τα μπουκάλια κρασί. Ένα απλό τράβηγμα ήταν αρκετό για να πέσουν τα μπουκάλια και να καταπλακώσουν όποιον ήταν από κάτω.
4	Σύμφωνα με την Σκότλαντ Γιαρντ, στο σπίτι των Brown δεν βρέθηκε παραβιασμένη κλειδαριά
5	Στο πιστοποιητικό γέννησης του Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρη» το οποίο βρέθηκε στο ληξιαρχείο του Λονδίνου, ως μητέρα του αναφέρεται η κ. Ann Dowell. Επομένως η «Θεία» είναι μητέρα του «Ελαφροχέρη».
6	Η Σκότλαντ Γιαρντ βρήκε στην αυλή της οικίας του θύματος ένα εισιτήριο τρένου από το Chelsea στο Buckhurst Hill. Το εισιτήριο είχε εκδοθεί την Παρασκευή 14 Ιουλίου στις 3.20 μμ.
7	Η Σκότλαντ Γιαρντ βρήκε μέσα στην οικία του θύματος ένα μπουκάλι χάπια για το ζάχαρο.
8	Η Σκότλαντ Γιαρντ βρήκε ένα ζευγάρι γυναικεία μαύρα γάντια πάνω στο γραφείο του θύματος.
9	Η Σκότλαντ Γιαρντ βρήκε ένα άδειο φλασκί ουίσκι στην αυλή της οικίας του θύματος
10	Το πρωί της Παρασκευής 14 Ιουλίου, ο Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης» μαζί με μία καλοντυμένη γυναίκα που φορούσε λευκό γαλλικό καπέλο επιβιβάστηκαν στο τρένο για Stratford. Ο εισπράκτορας τους άκουσε να λένε ότι θα διανυκτέρευαν στο σπίτι του «Ελαφροχέρη».
11	Την Παρασκευή 14 Ιουλίου, ο Jimmy Shaw ή «Σιδερένιος» ήταν στην παμπ «Three Pigs» από τη 1 μμ μέχρι τις 3 μμ. Έφυγε μεθυσμένος βάζοντας ένα φλασκί ουίσκι στην τσέπη χωρίς να πληρώσει και ξαναγύρισε στις 6 μμ. Αυτή τη φορά πλήρωσε και άφησε και φιλοδώρημα.
12	Η πρώην οικονόμος στο σπίτι του θύματος Ann Dowell ή «Θεία» εκμυστηρεύτηκε στην φαρμακοποιο κ. Worthy ότι ο γιος της ζήτησε τη βοήθεια της για να μπορέσει να παντρευτεί τη γυναίκα που αγαπάει απελπισμένα.
13	Το βράδυ της Τρίτης 11 Ιουλίου στην παμπ «Three Pigs» το θύμα και ο πρώην συνεταίρος του Richard Smith ή «Ακάλυπτος» μάλωσαν άσχημα. Μεταξύ άλλων, ο «Ακάλυπτος» ακούστηκε να φωνάζει «Άτιμε, θα δεις τι θα πάθεις!»
14	Πριν ένα μήνα η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» εκμυστηρεύτηκε σε φίλο της ότι είχε στα χέρια της στοιχεία, με τα οποία ένας φίλος της μπορεί να δικαιωθεί για μία παλιά υπόθεση.
15	Η χήρα του θύματος Elisabeth Reed ή «Κυρία» είναι πελάτης του εμπορικού του κ. Lancaster στο Buckhurst Hill. Έχει αδυναμία στα λευκά γαλλικά καπέλα
16	Την Πέμπτη 13 Ιουλίου, ο υπάλληλος του πρακτορείου «Royal Bet» άκουσε τον Jimmy Shaw ή «Σιδερένιο» να λέει ότι ένας κύριος της καλής κοινωνίας του χρωστάει 1000 λίρες και ότι με τον «Σιδερένιο» κανείς δεν παίζει.
17	Η Ann Dowell ή «Θεία» κατέθεσε στην αστυνομία ότι την Παρασκευή 14 Ιουλίου όλη την ημέρα ήταν στο εξοχικό της στο Stratford, έξω από Λονδίνο και ότι κοιμόταν από νωρίς το απόγευμα.
18	Ο κ. Pearson, ιδιοκτήτης εμπορικού καταστήματος στο Kensington κατέθεσε ότι, την προηγούμενη εβδομάδα η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» αγόρασε από το κατάστημα ένα ζευγάρι μακριά μαύρα γάντια.
19	Την Παρασκευή 14 Ιουλίου στις 8 μμ, ο κ. Lancaster ιδιοκτήτης του εμπορικού στο Buckhurst Hill είδε μία γυναίκα να βγαίνει από το σπίτι του θύματος
20	Ο νεαρός Jonathan Hill κατέθεσε ότι, την Παρασκευή 14 Ιουλίου στις 10 μμ, επιστρέφοντας από την παμπ, είδε μία γυναίκα να βγαίνει από την πόρτα υπηρεσίας της οικίας των Brown
21	Ο πρώην συνεταίρος του θύματος Richard Smith ή «Ακάλυπτος» είναι συλλέκτης πούρων.

	Πριν 10 μέρες αγόρασε από το εμπορικό του κ. Lancaster ένα κουτί μαύρα Αργεντίνικα πούρα.
22	Την Πέμπτη 13 Ιουλίου, ο Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης» έπαιξε 4 δελτία στοιχήματος για τις υποδρομίες της Παρασκευής στο γραφείο στοιχημάτων «Royal Bet»
23	Την Παρασκευή 14 Ιουλίου στις 9 μμ ο γειτονας των Brown κ. Wright κατέθεσε ότι άκουσε ένα μεγάλο θόρυβο από την οικία του θύματος. Την επόμενη μέρα έμαθε για το συμβάν και ανέφερε το γεγονός στην αστυνομία.
24	Ο Patrick Hughes, σερβιτόρος στο εστιατόριο «Delicious» στο Chelsea, κατέθεσε στην αστυνομία ότι ο βράδυ της Παρασκευής 14 Ιουλίου, ο O Richard Smith ή «Ακάλυπτος» και η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» γευμάτιζαν μαζί στο εστιατόριο.
25	Την ημέρα που η Ann Dowell ή «Θεία» απολύθηκε από οικονόμος στο σπίτι των Brown, ο κ. Lancaster ιδιοκτήτης του εμπορικού καταστήματος στο Buckhurst Hill την άκουσε να του λέει: «Κύριε Brown κάνετε μεγάλο σε μία τίμια γυναίκα»
26	Ο ταχυδρόμος κ. Speed κατέθεσε στο αστυνομικό τμήμα ότι το βράδυ της ημέρας του φόνου είδε τον Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρη» να βγαίνει από το σπίτι των Brown
27	Τη Δευτέρα 10 Ιουλίου η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» κατήγγειλε στην αστυνομία ότι την προηγούμενη μέρα ένας σωματώδης άντρας την περίμενε στο δρόμο και την απείλησε.
28	Διάψευση Στοιχείου 17 Στις 2 μμ της Παρασκευής 14 Ιουλίου, η Ann Dowell ή «Θεία» αγόρασε χάπια για το ζάχαρο από το φαρμακείο της κ. Worthy στο Hammersmith. Επομένως η «Θεία» δεν ήταν στο εξοχικό της στο Stratford, όπως κατέθεσε.
29	Διάψευση Στοιχείου 24 Ο Patrick Hughes, σερβιτόρος του εστιατορίου «Delicious» στο Chelsea, παραδέχθηκε ότι ο Richard Smith ή «Ακάλυπτος» τον έπεισε να πει ψέματα ότι ο «Ακάλυπτος» και η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» γευμάτιζαν μαζί στο εστιατόριο το βράδυ του φόνου.
30	Διάψευση Στοιχείου 26 Ο ταχυδρόμος κ. Speed αναίρεσε την πρώτη του κατάθεση. Πράγματι είδε έναν άγνωστο άντρα να βγαίνει από το σπίτι των Brown, αλλά αυτό έγινε το απόγευμα και όχι το βράδυ. Στην πρώτη κατάθεση του ο κ. Speed είχε πει ότι ο άντρας αυτός ήταν ο Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης» γιατί είχε προηγούμενα μαζί του.



Το πρωί της Παρασκευής 14 Ιουλίου, ο Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης» μαζί με μία καλοντυμένη γυναίκα που φορούσε λευκό γαλλικό καπέλο επιβιβάστηκαν στο τρένο για Stratford. Ο εισπράκτορας τους άκουσε να λένε ότι θα διανυκτέρευαν στο σπίτι του «Ελαφροχέρη»

Κάρτα Στοιχείου

Η Λύση

Η Elisabeth Reed ή «Κυρία» είναι ζευγάρι με τον Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρη», ο οποίος μέσα στο παιχνίδι αποκαλύπτεται ότι είναι γιός της Ann Dowell ή «Θείας». Την Παρασκευή 14 Ιουλίου οι δύο τους ήταν μαζί στο εξοχικό σπίτι της «Θείας» στο Stratford.

Η Lucy McGillan ή «Τσακάλι» είχε ανακαλύψει στοιχεία που αποδείκνυαν την αθωότητα του πρώην συνεταίρου του θύματος Richard Smith ή «Ακάλυπτου». Το θύμα ανέθεσε στον Jimmy Shaw ή «Σιδερένιο» να τρομοκρατήσει την Lucy McGillan, έναντι αμοιβής 1000 λιρών. Οι απειλές δεν έπιασαν και το θύμα δεν πλήρωνε τον «Σιδερένιο», ο οποίος του έστειλε απειλητικό σημείωμα.

Το απόγευμα του φόνου ο «Σιδερένιος» πήγε στο σπίτι του θύματος και πήρε τις 1000 λίρες αλλά ξέχασε το φλασκί με το ουίσκι και το εισιτήριο του τρένου. Λίγο αργότερα, η Lucy McGillan πήγε και αυτή στο σπίτι του θύματος για να τον συναντήσει και εκεί ξέχασε τα μάυρα γάντια. Ο «Ακάλυπτος» προσπάθησε να την καλύψει πείθοντας τον σερβιτόρο του εστιατορίου να τους δώσει ψεύτικο Άλλοθι. Το θύμα δολοφονήθηκε από την Ann Dowell ή «Θεία» που θέλησε να βγάλει από τη μέση τον Kenneth Brown ώστε ο γιος της να παντρευτεί τη χήρα και μοναδική κληρονόμο του θύματος. Το άλλοθι της «Θείας» ήταν ψεύτικο. Η «Θεία» ήταν η μόνη που μπορούσε να βγει από την πόρτα υπηρεσίας γιατί είχε κρατήσει κλειδιά και ήταν η μόνη που ήξερε πώς να αφαιρέσει τις δύο βίδες που στήριζαν τα ράφια με τις φιάλες κρασιού.

Υπόπτος	Άλλοθι	Κίνητρο	Πειστήριο	Πρόταση
Elisabeth Reed ή «Κυρία»	Αρχικά είπε ψέματα. Τελικά ήταν στο Stratford	Κληρονομιά	-	Απαλλαγή
Ian Farnwell ή «Ελαφροχέρης»	Ήταν στο Stratford	Γάμος του με την «Κυρία» και ίσως Κληρονομιά	-	Απαλλαγή
Lucy McGillan ή «Τσακάλι»	-	-	Μαύρα γάντια	Αμφιβολία
Jimmy Shaw ή «Σιδερένιος»	Ήταν στην παμπ. Οι ώρες που έλειψε ήταν πριν την ώρα του φόνου	-	Φλασκί ουίσκι Εισιτήριο	Αμφιβολία
Ann Dowell ή «Θεία»	-	Γάμος του γιού της με την «Κυρία» και ίσως Κληρονομιά	Φάρμακα για το ζάχαρο	Απαγγελία Κατηγορίας
Richard Smith ή «Ακάλυπτος»	-	Εκδίκηση	-	Αμφιβολία

Ενδεικτικές δοκιμασίες στα 6 Σημεία

- 1) Διελκυστίνδα: Από ένα δέντρο είναι δεμένα σταθερά σχοινιά από λάστιχο. Απέναντι και γύρω από το δέντρο βρίσκονται σκόρπια αντικείμενα. Τα παιδιά πρέπει να δεθούν με τα λάστιχα και να μαζέψουν όσα περισσότερα αντικείμενα μπορούν, σε συγκεκριμένο χρόνο
- 2) Πάζλ: Δίνουμε ένα πάζλ του Λονδίνου στην Ενωμοτία, το οποίο πρέπει να ολοκληρωθεί σε συγκεκριμένο χρόνο.
- 3) Τηλεμεταφορά: Δένουμε ένα υπόστρωμα με σχοινιά, τα οποία έχουμε περάσει από κάτω, ενώ οι άκρες των σχοινιών εξέχουν δεξιά και αριστερά. Στον γύρω χώρο υπάρχουν σκόρπια αντικείμενα. Ένας πρόσκοπος ξαπλώνει πάνω στο υπόστρωμα και η υπόλοιπη Ενωμοτία πρέπει να τον μεταφέρει στον αέρα κρατώντας τον από τα σχοινιά που εξέχουν δεξιά και αριστερά, έτσι ώστε σε συγκεκριμένο χρόνο να πιάσει όσο περισσότερα αντικείμενα μπορεί.
- 4) Χάρτινος πύργος: Με φύλλα χαρτιού A4 τα οποία θα έχουν στη διάθεση τους, τα παιδιά πρέπει να συνεργαστούν και να φτιάξουν έναν χάρτινο πύργο, με όποιον τρόπο θέλουν με

όσο το δυνατόν μεγαλύτερο ύψος. Μπορούν να συζητήσουν από πριν τον τρόπο με τον οποίο θα δουλέψουν. Κατά τη διάρκεια της κατασκευής δεν επιτρέπεται καμία ομιλία μεταξύ τους.

- 5) Κιμ Σχημάτων: Εμφανίζουμε για 1 λεπτό ένα τετράγωνο χωρισμένο σε 4 x 4 μικρότερα τετράγωνα. Σε μερικά από τα μικρά τετράγωνα έχουμε σχεδιάσει διάφορα σχήματα. Δίνουμε 1 λεπτό χρόνο στην Ενωμοτία για να σχεδιάσει το μεγάλο και τα μικρά τετράγωνα σε ένα χαρτί, όσο το δυνατόν πιο σωστά.
- 6) Αποκωδικοποίηση: Δίνουμε ένα κωδικοποιημένο μήνυμα στην Ενωμοτία και αφήνουμε 3 λεπτά χρόνο να βρει τον κώδικα και να αποκωδικοποιήσει.

333. Ο ΤΖΑΚ ΚΑΙ Η ΦΑΣΟΛΙΑ



Υλικά:

- 2 Kg Φασόλια γίγαντες
- Γραφική Ύλη
- Σφυρίχτρα
- Σχοινιά
- Κάρτες memory Νεφών
- Χάρτες
- Χάρακας
- Ταινία σήμανσης

Περιγραφή: Πολλά χρόνια πριν, στο δάσος ζούσε μια γυναίκα με τον μονάκριβο γιο της τον Τζακ. Ήταν πολύ φτωχοί και μια μέρα η γυναίκα διαπίστωσε ότι δεν έχουν να φάνε. Το μόνο που τους απέμεινε ήταν μια παλιά αγελάδα. Έτσι, η γυναίκα έστειλε τον Τζακ να την πουλήσει στην αγορά. Στο δρόμο του προς την αγορά ο Τζακ συνάντησε ένα παράξενο μικρό άνθρωπο.

- "Που πας με την αγελάδα;", ρώτησε ο άνθρωπος.
- "Για την αγορά", απάντησε ο Τζακ.
- "Θα την αγοράσω εγώ", είπε ο άνθρωπος, "Θα σου δώσω αυτά τα μαγικά φασόλια για την αγελάδα σου."

Ο Τζακ δεν είχε δει ποτέ πριν μαγικά φασόλια έτσι γρήγορα συμφώνησε και ήλπιζε ότι τα μαγικά φασόλια θα έκαναν τα πάντα καλύτερα. Ο Τζακ έτρεξε στο σπίτι για να πει στη μητέρα του για τη μεγάλη διαπραγμάτευση που έκανε, αλλά η μητέρα του δεν ήταν καθόλου ευχαριστημένη.

- "Φασόλια!", φώναξε! "Πως θα μας θρέψουν τα φασόλια;"
- "Είναι μαγικά φασόλια μητέρα," είπε ο Τζακ.
- "Μαγικά φασόλια, ω ανόητο αγόρι", είπε η μητέρα του και πέταξε τα φασόλια από το παράθυρο.

Έτσι λοιπόν μέσα στο δάσος έχουν διασκορπιστεί τα μαγικά φασόλια του Τζακ και πρέπει να τα μαζέψουμε. Πώς όμως;

Σταθμοί

Οι Ενωμοτίες ξεκινούν με bonus 5 φασόλια που τους δίνει ο Τζακ και ...πάνε για τα υπόλοιπα. Μέσα στο δάσος υπάρχουν 5 σταθμοί με δοκιμασίες. Κάθε σταθμός εγκαθίσταται σε κατάλληλο χώρο και σε αρκετή απόσταση, χωρίς οπτική επαφή με τους άλλους σταθμούς. Οι Ενωμοτίες κινούνται από σταθμό σε σταθμό με όποια σειρά θέλουν. Σε κάθε σταθμό υπάρχει ένας υπεύθυνος βαθμοφόρος και δίνει στην κάθε Ενωμοτία από 1 ως 3 φασόλια, ανάλογα με την αποτελεσματικότητα της.

1) Μετρήσεις – Υπολογισμοί:

- Να μετρηθεί το ύψος ενός δέντρου με δύο διαφορετικούς τρόπους
- Να μετρηθεί το πλάτος ενός «ποταμού», με όμοια τρίγωνα. Ο «ποταμός» θα έχει οριοθετηθεί με ταινία σήμανσης

2) Μορς - Κόμποι

- Δίνουμε με σφυρίχτρα σε μορς την ονομασία του κόμπου. Αν τα παιδιά δεν μπορέσουν σε μισό λεπτό να αποκωδικοποιήσουν τα μορς, τότε τους λέμε τον κόμπο.
- Στη συνέχεια, τα παιδιά έχουν μισό λεπτό χρόνο ο καθένας για να κάνουν τον κόμπο.

3) Επίδεσμοι – Κρεμάθρες Μεταφορά Τραυματία

- Δίνουμε δύο σενάρια τραυματισμού (κεφάλι, καρπός) και ζητάμε να γίνει επίδεσμος για κάθε περίπτωση.
- Δίνουμε δύο σενάρια κάκωσης χεριού (εξάρθρωση ώμου, κάκωση στον πήχη και ζητάμε να γίνουν οι κατάλληλες κρεμάθρες.
- Ζητάμε να γίνει μεταφορά τραυματία με τον τρόπο «καρεκλάκι»

4) Νέφη – Μετεωρολογία

- Παιχνίδι memory με ζευγάρια κάρτες. Κάθε ζευγάρι έχει τη φωτογραφία και την ονομασία ενός τύπου νέφους. Ζητάμε από τα παιδιά να διαλέξουν κάρτες και να ταιριάξουν ονομασία και φωτογραφία.
- Σε κάθε ταίριασμα, ρωτάμε τα παιδιά τι ξέρουν για τον συγκεκριμένο τύπο νέφους.

5) Χάρτης - Προσανατολισμός – Κλίμακες

- Να ληφθεί αζιμούθιο δύο γνωστών σημείων
- Με τη βοήθεια των δύο σημείων, να προσδιοριστεί το στίγμα της θέσης μας πάνω στο χάρτη (μπορεί να επαληθευτεί με χρήση GPS)
- Μελετώντας το χάρτη, να διαπιστωθεί αν υπάρχει οπτική επαφή δύο γνωστών σημείων
- Να γίνει σκαρίφημα απόστασης – ύψους μία διαδρομής

Γίγαντες

Εκτός από τους υπεύθυνους κάθε σταθμού, υπάρχουν και 4 ή 5 «γίγαντες» οι οποίοι κυκλοφορούν στο χώρο και «κλέβουν» μαντήλια. Για κάθε μαντήλι που «κλέβουν», ζητούν ένα φασόλι από την ομάδα για να επιστρέψουν το μαντήλι. Μέσα στο χώρο υπάρχουν διάσπαρτα SAFE POINTS, τα οποία είναι οριοθετημένα με ταινίες σήμανσης. Μέσα στο SAFE POINT, οι παίκτες είναι ασφαλείς και ο «γίγαντας» δεν μπορεί να τους «κλέψει» το μαντήλι.

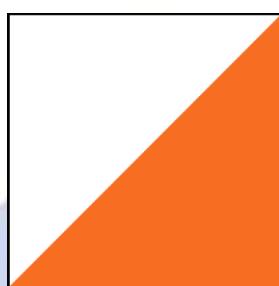
Στο τέλος μετράμε και η Ενωμοτία με τα περισσότερα φασόλια ανακηρύσσεται νικήτρια.

Κατεβάστε:

[Ο ΤΖΑΚ ΚΑΙ Η ΦΑΣΟΛΙΑ - Οδηγίες για τις Ενωμοτίες](#)

Ο ΤΖΑΚ ΚΑΙ Η ΦΑΣΟΛΙΑ - Memory ΝέφηΟ ΤΖΑΚ ΚΑΙ Η ΦΑΣΟΛΙΑ - Memory Νέφη Απαντήσεις**334. ORIENTEERING (ΓΙΝΕ NINTZA ΣΕ 10 ΒΗΜΑΤΑ)****Υλικά:**

- 10 ταμπέλες βαμμένες διαγώνια λευκό και πορτοκαλί, από κόντρα πλακέ 25 x 25 cm για τα Μυστικά Σημεία
- 1 χάρτης πλαστικοποιημένος με Υπόμνημα και Οδηγίες για κάθε Ενωμοτία
- 1 καρτέλα για κάθε Ενωμοτία
- 10 σετ με αυτοκόλλητα με τα χαρακτηριστικά σύμβολα κάθε Μυστικού Σημείου
- Μαύρες στολές και μαύρες μπαντάνες για τους Μαύρους Νίντζα
- Έπαθλα

**Ταμπέλα Orienteering**

Περιγραφή: Το orienteering είναι ένα παιχνίδι προσανατολισμού στο οποίο οι Ενωμοτίες προσπαθούν να βρουν συγκεκριμένα σημεία στο χώρο, με τη βοήθεια χάρτη και πυξίδας και σε συγκεκριμένο χρόνο. Οι υποψήφιοι για το Τάγμα των Νίντζα προσπαθούν να κατακτήσουν 10 Μυστικά Σημεία στο Χώρο Εκπαίδευσης Νίντζα. Κάθε Μυστικό Σημείο έχει ένα χαρακτηριστικό Σύμβολο, το οποίο οι υποψήφιοι πρέπει να βρουν. Η τρομερή συμμορία των Μαύρων Νίντζα προσπαθεί να εμποδίσει την αποστολή των υποψηφίων.

Στην αρχή του Παιχνιδιού, κάθε Ενωμοτία παίρνει:

- α) Χάρτη της περιοχής, στον οποίο τα 10 Μυστικά Σημεία θα απεικονίζονται αριθμημένα από το 1 ως το 10.
- β) Καρτέλα Ενωμοτίας με τα 10 Μυστικά Σημεία αριθμημένα και δίπλα σε κάθε Σημείο θέση για αυτοκόλλητο.

Σύμβολα

Στο χώρο του παιχνιδιού, σε κάθε Μυστικό Σημείο θα είναι κρυμμένη μία ταμπέλα και ένας φάκελος με αυτοκόλλητα με το χαρακτηριστικό Σύμβολο το οποίο είναι διαφορετικό για κάθε Σημείο. Όταν τα παιδιά ανακαλύπτουν το Μυστικό Σημείο κολλάνε το αυτοκόλλητο στην Καρτέλα της Ενωμοτίας τους. Τα Σύμβολα είναι τα εξής:



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

Μαύροι Νίντζα

Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, κάποιοι βαθμοφόροι με κατάλληλη αμφίεση είναι οι «Μαύροι Νίντζα» και κινούνται στο χώρο προσπαθώντας να «συλλάβουν» Προσκόπους. Για κάθε Πρόσκοπο που «συλλαμβάνεται», ο «Μαύρος Νίντζα» ανοίγει μία τρύπα στην Καρτέλα της Ενωμοτίας του. Ο Πρόσκοπος μπορεί να προφυλαχτεί αν κρατιέται από κάποιο δέντρο. Μερικοί επίσης βαθμοφόροι είναι διασκορπισμένοι στον χώρο και είναι οι διαιτητές που ελέγχουν το παιχνίδι και θα δίνουν λύσεις όπου χρειαστεί.

Σκορ

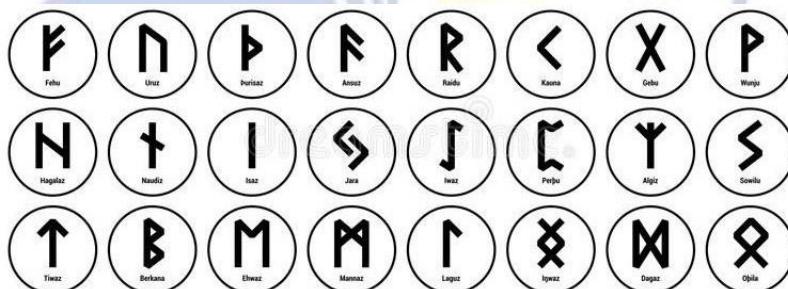
- Εύρεση και σωστή αντιστοίχηση Μυστικού Σημείου: 3 πόντοι για κάθε Σημείο, εκτός από το Σημείο με το αστεράκι που δίνει 5 πόντους
- Μη εύρεση ή λάθος αντιστοίχηση: Κανένας πόντος
- Σύλληψη από «Μαύρο Νίντζα»: Μείον 1 πόντος
- Κάθε λεπτό καθυστέρησης μετά τα 80 λεπτά (επιτρέπονται μέχρι 10 λεπτά το πολύ):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

Νικήτρια είναι η Ενωμοτία με το μεγαλύτερο σκορ.

Κατεβάστε:

[ORIENTEERING ΓΙΝΕ NINTZA ΣΕ 10 ΒΗΜΑΤΑ - Οδηγίες και Καρτέλα Ενωμοτίας](#)

[ORIENTEERING ΓΙΝΕ NINTZA ΣΕ 10 ΒΗΜΑΤΑ - Χάρτης](#)

335. Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΛΝΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤΑ**Υλικά:**

- 1 μεταμφίεση αρχαιολόγου
- 1 γύψινη πλάκα με την επιγραφή
- 1 κιβώτιο για το θησαυρό
- 1 κράνος Βίκινγκ
- 1 μυστικός χάρτης ανά Ενωμοτία, πλαστικοποιημένος
- 1 χαρτί με την επιγραφή και την αντιστοιχία ρούνων – γραμμάτων για κάθε Ενωμοτία
- 24 καρτέλες πλαστικοποιημένες με τους 24 γρίφους, έναν για κάθε γράμμα, τρυπημένες με σπάγκο για να δένονται σε δέντρα.
- 1 βαριοπούλα ή ματσόλα
- Πανό δραστηριότητας

Περιγραφή: Στην περιοχή μας ανακαλύφθηκε ένας αρχαίος τάφος. Ο τάφος αυτός φημολογείται ότι ανήκει στον βασιλιά των Βίκινγκ Χάραλντ Χαντράντα, ο οποίος σαν γνήσιος Βίκινγκ ήρωας ταξίδεψε σε όλη την Ευρώπη, έφτασε μέχρι το Βυζάντιο και έγινε ο ηγέτης της Βαράγγιας φρουράς του αυτοκράτορα. Ο Χάραλντ Χαντράντα κηδεύτηκε μαζί με το θησαυρό του και μαζί με το μαγικό κράνος του, το οποίο του το χάρισε ο θεός Λόκι και του έδινε τεράστια δύναμη. Σύμφωνα με μία

αρχαία προφητεία των σκανδιναβών θεών Εσίρ, το έτος 2019 ο θησαυρός του Χάραλντ Χαντράντα θα καταλήξει στα παιδιά !!!

Για να βρεθεί ο θησαυρός πρέπει να αποκρυπτογραφηθεί η επιγραφή της επιτύμβιας πλάκας. Αυτή η αποστολή έχει ανατεθεί στις Ενωμοτίες. Σύμφωνα με εξακριβωμένες πληροφορίες, αρχαία Βίκινγκς πνεύματα κατέβηκαν από τη Βαλχάλα και έκρυψαν τα στοιχεία του κώδικα με τον οποίο θα γίνει η αποκρυπτογράφηση, για να εκπληρωθεί η προφητεία των Εσίρ. Τα πνεύματα ξέρουν καλά την περιοχή γιατί πριν πολλούς αιώνες έρχονταν εδώ για να κάνουν προπόνηση. Η μυστηριώδης επιγραφή είναι γραμμένη στο ρουνικό αλφάβητο. Υπάρχουν 24 στοιχεία τα οποία είναι διασκορπισμένα στην περιοχή και τα οποία οι Ενωμοτίες θα μπορέσουν να βρουν με τη βοήθεια του μυστικού χάρτη. Για κάθε στοιχείο υπάρχει ένας γρίφος ο οποίος μας δίνει την αντιστοιχία ενός ρούνου με το γράμμα του ελληνικού αλφαβήτου. Έτσι στο τέλος οι Ενωμοτίες θα μπορέσουν να διαβάσουν την επιτύμβια πλάκα.

Στο σημείο έναρξης του παιχνιδιού βρίσκεται ο αρχαίος τάφος του Χάραλντ Χαντράντα. Η επιτύμβια πλάκα είναι κατασκευασμένη από γύψο. Κάτω από την πλάκα είναι θαμμένο ένα κιβώτιο αωρλις να φαίνεται. Μέσα στο κιβώτιο είναι κρυμμένο το μαγικό κράνος του βασιλιά των Βίκινγκς. Εμφανίζεται ο αρχαιολόγος Αρχέλαος Ανασκαφίδης με την κατάλληλη αμφίεση και εξηγεί στα παιδιά το concept, τους δείχνει τον αρχαίο τάφο και την επιτύμβια πλάκα με την επιγραφή και δίνει σε κάθε Ενωμοτία:

- α) Την επιγραφή στο ρουνικό αλφάβητο, τυπωμένη σε ένα χαρτί
- β) Το μυστικό χάρτη της περιοχής στον οποίο είναι αποτυπωμένοι οι σταθμοί.

Στο γύρω χώρο και σε μεγάλη έκταση έχουμε κρύψει τους γρίφους εκτυπωμένους σε πλαστικοποιημένο A4.

Κανόνες:

Οι Ενωμοτίες έχουν στη διάθεση τους 90 λεπτά.

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

Κάποιοι σταθμοί έχουν bonus γρίφο. Αν η Ενωμοτία λύσει έναν bonus γρίφο σημειώνει την απάντηση και τον ειδικό τριψήφιο κωδικό πάνω στο χαρτί με την επιγραφή στο ρουνικό αλφάβητο. Με κάθε σωστή απάντηση, τα πνεύματα των Βίκινγκς γυρίζουν το χρόνο πίσω και 2 λεπτά αφαιρούνται από το συνολικό χρόνο της Ενωμοτίας. Μία Ενωμοτία μπορεί να κερδίσει ακόμα και αν φτάσει δεύτερη, αρκεί να έχει λύσει αρκετούς bonus γρίφους.

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

Η επιγραφή:

ΣΠΑΣΕ ΤΗΝ ΕΠΙΤΥΜΒΙΑ ΠΛΑΚΑ ΜΕ ΤΟ ΣΦΥΡΙ ΤΟΥ ΘΩΡ ΚΑΙ ΓΙΝΕ ΕΣΥ Ο ΑΞΙΟΣ ΠΟΥ ΘΑ ΒΡΕΙ ΤΗΝ ΚΡΥΨΩΝΑ ΚΑΙ ΘΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΤΟΝ ΖΗΛΕΥΤΟ ΘΗΣΑΥΡΟ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΚΑΙ ΕΝΔΟΞΟΥ ΒΑΣΙΛΙΑ ΧΑΡΑΛΝΤ

Η γραμματοσειρά που θα χρησιμοποιήσουμε για τους ρούνους είναι η [VikingElderRunes](#) σε Bold.

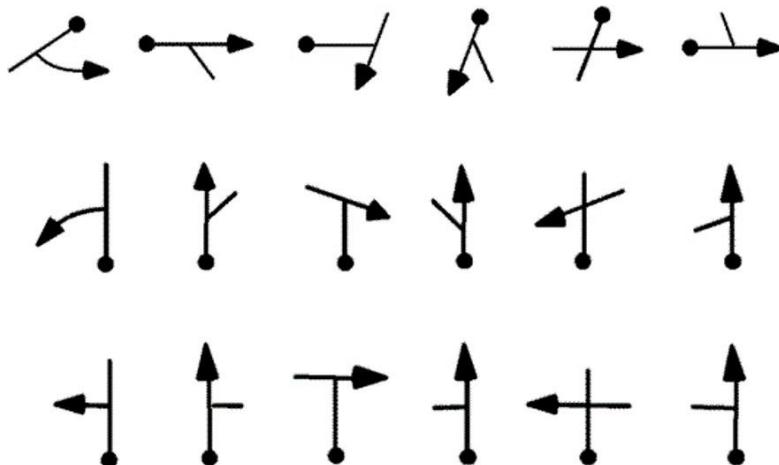
Κατεβάστε:

[Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΛΝΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤΑ - Μυστικός Χάρτης και Οδηγίες για την Ενωμοτία](#)

[Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΛΝΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤΑ- 24 Γρίφοι. Αντιστοιχία Ρούνοι με ΑΒ](#)

[Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΛΝΤ ΧΑΝΤΡΑΝΤΑ - Επιγραφή για τις Ενωμοτίες](#)

336. NAVIGATION (RALLY ROADBOOK)



Διαγράμματα τουλίπας (tulip arrows)

Υλικά: 1 Roadbook για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Το Roadbook είναι το βιβλίο που χρησιμοποιούν οι συνοδηγοί στους αγώνες αυτοκινήτων για να καθοδηγούν τον οδηγό στην πλοήγηση. Οι οδηγίες αποτυπώνονται με διαγράμματα «τουλίπας» (tulip arrows), αποστάσεις ενδιάμεσες, συνολικές και απομένουσες, καθώς και όλες τις αναγκαίες πληροφορίες. Κάτι σαν κι αυτό δηλαδή...

NAVIGATION (ROADBOOK) - Rally

Πάνω σε αυτή την ιδέα βασίζεται το Navigation. Πρόκειται για ένα παιχνίδι πλοήγησης που μπορεί να παιχτεί στη γειτονιά ή στην πόλη, αλλά εξίσου καλά παίζεται και στην εξοχή σε διαδρομή με χωματόδρομους.

Concept

Στην περιοχή μας διεξάγεται ένας κορυφαίος αγώνας αυτοκινήτων. Οι Ενωμοτίες είναι τα αγωνιστικά αυτοκίνητα που θα συμμετάσχουν, με πλήρωμα τα παιδιά. Το Rally ξεκινά σε λίγα λεπτά. Τα πληρώματα είναι πανέτοιμα μέσα στα αυτοκίνητα. Σε κάθε πλήρωμα δίνεται το Roadbook της διαδρομής, η οποία είναι κοινή για όλους. Κάθε πλήρωμα θα βάλει τα δυνατά του για να κάνει τον καλύτερο χρόνο. Ο αγώνας συμπεριλαμβάνει και ειδικές δοκιμασίες, με τις οποίες ένα αυτοκίνητο μπορεί να κερδίσει χρονικό πλούτο. Ο χρόνος κερδίσει αφαιρείται από το χρόνο που θα κάνει το αυτοκίνητο στον τερματισμό. Υπάρχουν επίσης και παραβάσεις που επιφέρουν χρόνους ποινής. Ο χρόνος ποινής προστίθεται στο χρόνο τον οποίο θα κάνει το αυτοκίνητο στον τερματισμό. Στην εκκίνηση, οι Ενωμοτίες ξεκινούν με 5 λεπτά διαφορά η μία από την άλλη για να μη συμπέσουν. Ο χρόνος τερματισμού θα υπολογιστεί αφαιρώντας από την ώρα τερματισμού την ώρα εκκίνησης, άρα η διαφορά των 5 λεπτών στην εκκίνηση δεν επηρεάζει το χρόνο που θα κάνει η Ενωμοτία.

Roadbook

Πριν το παιχνίδι επιλέγουμε τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν οι Ενωμοτίες και ετοιμάζουμε το Roadbook που θα τους δώσουμε, το οποίο έχει την παρακάτω μορφή:

NAVIGATION (ROADBOOK) - Για Ενωμοτίες

Στη βασική του μορφή με τουλίπες και αποστάσεις, το Roadbook μπορούμε να το δημιουργήσουμε πολύ εύκολα και αυτόματα online, με χρήση της ακόλουθης free διαδικτυακής εφαρμογής. Είναι πολύ απλό, χρειάζονται μόνο μερικά κλικ σε Google Maps:

<https://www.rallynavigator.com/routes/new>

Ειδικές Αποστολές:

Πριν τη δράση, κάνουμε ένα τεστ και σημειώνουμε τυχόν βιοηθητικά στοιχεία που θα πρέπει να δοθούν στις Ενωμοτίες για τη διαδρομή, καθώς επίσης επιλέγουμε τις ειδικές αποστολές με τις οποίες θα εμπλουτίσουμε το παιχνίδι, ώστε τα παιδιά να βάλουν το μυαλό τους να δουλέψει, να ρωτήσουν, να ψάξουν, να παρατηρήσουν, να συνεργαστούν και ορίζουμε τον bonus χρόνο που θα κερδίζουν οι Ενωμοτίες από κάθε αποστολή. Επίσης κάνουμε τις αναγκαίες συνεννοήσεις με ανθρώπους που θα θέλαμε να εμπλέξουμε στις αποστολές. Τέλος, με βάση όλα τα παραπάνω συμπληρώνουμε τη στήλη «Σχόλια» στο Radbook.

Ασφάλεια:

Στο παιχνίδι, οι Ενωμοτίες κινούνται μόνες τους. Στην έναρξη δείχνουμε στα στελέχη πώς διαβάζεται το Roadbook. Τα στελέχη πρέπει να κατανοήσουν ξεκάθαρα τι σημαίνουν οι αποστάσεις, ενδιάμεση, συνολική και απομένουσα και τι σημαίνει κάθε τουλίπα. Δίνουμε στις Ενωμοτίες τους κεντρικούς δρόμους που περικλείεουν τη διαδρομή, εντός της περιμέτρου των οποίων θα πρέπει πάντα να κινούνται. Οι βαθμοφόροι είναι διασκορπισμένοι στα κύρια σημεία της διαδρομής ή μετακινούνται με ποδήλατο και επιβεβαιώνουν τη διέλευση των Ενωμοτιών.

Παραβάσεις - Χρόνοι ποινής:

- Μη τήρηση του κώδικα οδικής κυκλοφορίας και των κανόνων ασφάλειας, όπως διέλευση δρόμου εκτός διάβασης, διέλευση με κόκκινο φανάρι, διάσπαση της Ενωμοτίας στο δρόμο κ.α. επιφέρει κόστος χρόνου Συν 2 λεπτά.
- Η Ενωμοτία μπορεί να ζητήσει βοήθεια ή επιβεβαίωση θέσης και πορείας από το αρχηγείο, αυτό όμως έχει κόστος χρόνου Συν 1 λεπτό.

On Line Επικοινωνία:

Στις Ενωμοτίες μπορούμε να δώσουμε από ένα κινητό τηλέφωνο με data με το οποίο να μπορούν να επικοινωνήσουν και να στείλουν φωτογραφίες στο αρχηγείο, να ζητήσουν βοήθεια ή ακόμα και να δέχονται έξτρα οδηγίες και απαιτήσεις - έκπληξη.

Στο τέλος αφαιρούμε από την ώρα τερματισμού την ώρα εκκίνησης, αφαιρούμε τους bonus χρόνους από τις ειδικές αποστολές, προσθέτουμε τους χρόνους ποινής και προκύπτει ο χρόνος κάθε αυτοκινήτου. Για τον νικητή ανοίγουμε την καθιερωμένη «σαμπάνια», που είναι φυσικά αναψυκτικό.

337. ΔΙΑΣΩΣΤΕΣ ΣΕ ΕΜΠΟΛΕΜΗ ΖΩΝΗΥλικά:

- Οδηγίες και Γραφική Ύλη
- Φαρμακείο για κάθε Ενωμοτία
- Φακός και Χαρτονάκι στο κεφάλι με διψήφιο αριθμό για κάθε πρόσκοπο
- Αποδεικτικά διάσωσης (πχ κονκάρδες ή αυτοκόλλητα)
- Σφυρίχτρα, Τηλεβόας και ρολόι για το αρχηγείο

Περιγραφή: Το παιχνίδι είναι βραδινό. Βρισκόμαστε στην εμπόλεμη ζώνη. Οι ανθρωπιστικές οργανώσεις περιθάλπουν τραυματίες και πάσχοντες. Κάθε ανθρωπιστική οργάνωση λαμβάνει κλήσεις για περιστατικά, οι οποίες εκπέμπονται από το κέντρο επιχειρήσεων. Οι επικοινωνίες έχουν κοπεί και οι κλήσεις δίνονται με ειδικό κώδικα που ακούει στο όνομα Morse. Το κέντρο επιχειρήσεων εκπέμπει τα περιστατικά με ηχητικό σήμα, ώστε να ξεκινήσει η αποστολή διάσωσης.

Μετάδοση

Κάθε Ενωμοτία - Ανθρωπιστική Οργάνωση επιλέγει τη βάση της στο χώρο. Οι βαθμοφόροι βρίσκονται στο Κέντρο Επιχειρήσεων το οποίο είναι ένα σημείο με οπτική και ακουστική επαφή με

τις βάσεις των Ενωμοτιών. Το Κέντρο Επιχειρήσεων μεταδίδει τα περιστατικά σε Morse. Αφού λάβουν το μήνυμα, οι Ενωμοτίες ψάχνουν στο δάσος να βρουν τον πάσχοντα, ο οποίος είναι ένας βαθμοφόρος, αθόρυβος και καλά κρυμμένος. Το Κέντρο Επιχειρήσεων μεταδίδει δύο φορές κάθε περιστατικό, με 1 λεπτό χρόνο ανάμεσα στις μεταδόσεις. Δύο λεπτά μετά και τη δεύτερη εκπομπή, τα περιστατικά δίνονται και με τηλεβό - χωνί, για τις Ενωμοτίες που αντιμετώπισαν πρόβλημα στη λήψη. Τα περιστατικά μπορούν να δίνονται ένα - ένα ή και πολλά μαζί, στην περίπτωση όμως αυτή θα πρέπει να να υπάρχουν ταυτόχρονα οι αντίστοιχοι πάσχοντες οι οποίοι μπορεί να βρίσκονται οπουδήποτε μέσα στην εμπόλεμη ζώνη.

Διάσωση και Αποδεικτικό

Οι πρόσκοποι κινούνται είτε μόνοι τους είτε σε μικρές ομάδες. Μπορούν να έχουν το φακό τους ανοιχτό ή κλειστό, ανάλογα με την τακτική τους. Μόλις βρουν τον πάσχοντα, του παρέχουν τις Α Βοήθειες για το περιστατικό που έχει δοθεί και σύμφωνα με τις επιμέρους πληροφορίες που τους δίνει ο πάσχων (πχ. έχω καεί στην πλάτη και έχω φουσκάλες). Μετά την επιτυχή διάσωση ο πάσχων δίνει αποδεικτικό για την ανθρωπιστική δράση της Ενωμοτίας, το οποίο είναι κονκάρδα ή αυτοκόλλητο.

Περιστατικά

ΤΡΑΥΜΑ -./.-./-.- / -- /.-/

ΜΩΛΩΠΑΣ -- / .-- / ... / --- / .-- / .- / ... /

ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ .-/.. /--/---/.-./.-./-/-/.. /.-/

ΡΙΝΟΡΡΑΓΙΑ .. / .. /-. /---/.-./.-./-/-/.. /.-/

ΔΙΑΣΤΡΕΜΜΑ .. / .. /.-/... /-/.-./.--/--/.-/

ΕΞΑΡΘΡΩΣΗ .-/.. -./.-./.-./.-./--/ ... //

ΔΑΓΚΩΜΑ ... /.-/-. /-. /--/-. /.-/

ΛΙΠΟΘΥΜΙΑ .. / .. / .--. / --- / .--. / -.-- / -- / .. /.-/

ΗΛΙΑΣΗ / .--. / .. /.-/... //

ΚΡΥΟΠΑΓΗΜΑ .-/.. / .. / -.-- / --- / .--. / .- / --. / /--/.-/

ΕΓΚΑΥΜΑ . / -- ./.-./.-./-- / -- /.-/

ΜΑΛΑΞΕΙΣ -- / .. / .--. /.-/.. -./.. /... /

Μυστικοί Πράκτορες και Bonus Αποδεικτικό

Κάποιοι πάσχοντες είναι Μυστικοί Πράκτορες. Ο πάσχων αποκαλύπτει ότι είναι Μυστικός Πράκτωρ την ώρα της διάσωσης και δίνει στην Ενωμοτία ένα χαρτάκι με μία συνθηματική λέξη. Η Ενωμοτία πρέπει να επιστρέψει στη βάση της και να μεταδώσει σωστά τη λέξη στο Κέντρο με οπτικό Morse. Αν τα καταφέρει κερδίζει 1 ακόμα αποδεικτικό σαν Bonus.

Συλλήψεις

Η ανθρωπιστική δραστηριότητα στην εμπόλεμη ζώνη κρύβει τρομερούς κινδύνους. Κάθε μέλος ανθρωπιστικής οργάνωσης είναι υποχρεωμένο να έχει στο κεφάλι του τον διψήφιο αριθμό μητρώου του, τον οποίο δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να δουν τα μέλη των άλλων ανθρωπιστικών οργανώσεων, ούτε όμως και κάποιοι βαθμοφόροι που είναι Παραστρατιωτικοί Εμπόλεμοι και κυκλοφορούν με κακές διαθέσεις στο χώρο. Όποιος διακρίνει τον αριθμό κάποιου, τον φωνάζει και ο δεύτερος βγαίνει από το παιχνίδι και επιστρέφει αμέσως στη βάση του.

Τέλος

Όταν ακουστεί από το κέντρο επιχειρήσεων το γράμμα X (---), τότε τα πάντα σταματούν και μέσα σε ένα λεπτό, πρέπει όλοι να έχουν επιστρέψει στις βάσεις τους, για να ακολουθήσει εκπομπή

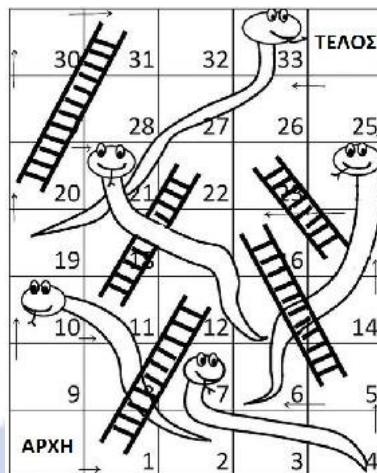
νέων περιστατικών. Το παιχνίδι διαρκεί μία ώρα συνολικά. Νικήτρια η Ενωμοτία με τα περισσότερα αποδεικτικά.

Παραλλαγή: Για να υπάρχει και το στοιχείο της ανατροπής, τα τρία τελευταία περιστατικά του παιχνιδιού δίνουν διπλό αποδεικτικό.

Κατεβάστε:

[ΔΙΑΣΩΣΤΕΣ ΣΕ ΕΜΠΟΛΕΜΗ ΖΩΝΗ - Οδηγίες για τις Ενωμοτίες](#)

338. ΤΟ ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ (ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ)



Υλικά:

- 1 ταμπλό γίγας για το "ΦΙΔΑΚΙ"
- 1 πιόνι για κάθε Ενωμοτία
- 1 Ζάρι γίγας
- 1 Χάρτης για κάθε Ενωμοτία
- Κάρτες Ζαριάς Καθυστέρησης και Αποφυγής σε ποσότητες ανάλογες με το πλήθος των Ενωμοτιών και των δοκιμασιών
- Υλικά για τις δοκιμασίες.

Περιγραφή: Οι κάτοικοι της λίμνης Λόχνες ανακάλυψαν ίχνη του τέρατος κοντά στο χωριό. Αποφάσισαν να καλέσουν Ενωμοτίες - ντετέκτιβ για να τους βοηθήσουν να εντοπίσουν το τέρας! Οι Ενωμοτίες έχουν στη διάθεσή τους περιορισμένο χρόνο καθώς η παλίρροια πλησιάζει και πρέπει να βιαστούν. Στην πλατεία του χωριού βρίσκεται στημένο ένα ταμπλό το οποίο ελέγχεται από το Δήμαρχο του Λόχνες. Το ταμπλό δεν είναι άλλο από το γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι «ΦΙΔΑΚΙ», σε μέγεθος γίγας, 1,5 x 1,5 m. Κάθε Ενωμοτία έχει το πιόνι της και προσπαθεί να φτάσει από το κουτάκι No 1 στο κουτάκι No 100 και να αποδείξει ότι μπορεί να αναλάβει την υπόθεση. Το παιχνίδι ξεκινά με τα πιόνια των Ενωμοτιών στο κουτάκι No 1. Στις Ενωμοτίες δίνεται ένας χάρτης με τα σημεία όπου βρίσκονται οι δοκιμασίες και τους εξηγούνται οι κανόνες του παιχνιδιού.

Κάρτες

Σε κάθε δοκιμασία στην οποία ανταποκρίνεται επιτυχώς, η Ενωμοτία κερδίζει μία τυχαία Κάρτα. Η Κάρτα μπορεί να είναι:

- α) Κάρτα Ζαριάς: Με αυτήν η Ενωμοτία έχει το δικαίωμα να ρίξει μια ζαριά στο «ΦΙΔΑΚΙ», εκτός αν το πιόνι της έχει γίνει *bañ* με Κάρτα Καθυστέρησης από αντίπαλη Ενωμοτία. Στην περίπτωση αυτή, η Ενωμοτία δίνει μία Κάρτα Ζαριάς στο Δήμαρχο για να φύγει το *bañ* και παίζει με την επόμενη.
- β) Κάρτα Καθυστέρησης; Με αυτήν η Ενωμοτία μπορεί να κάνει *bañ* σε όποια από τις αντίπαλες Ενωμοτίες θέλει και να την κάνει να χάσει μία ζαριά. Ένα πιόνι το οποίο είναι ήδη *bañ* δεν μπορεί να γίνει *bañ* και δεύτερη φορά μέχρι να επανέλθει και να παίζει κανονικά.

γ) Κάρτα Αποφυγής: Με αυτήν αν το πιόνι της Ενωμοτίας πέσει σε φίδι, τότε η Ενωμοτία δίνει την Κάρτα Αποφυγής στο Δήμαρχο και γλυτώνει από το φάγωμα.

Κάθε Ενωμοτία μπορεί να περάσει μόνο μια φορά από τις δοκιμασίες και μπορεί να χρησιμοποιήσει τις Κάρτες που έχει στην κατοχή της όπως, όποτε και με όποια σειρά θέλει. Όταν η Ενωμοτία επιλέξει να παίξει, μπορεί να παίξει όσες ζαριές θέλει με τις Κάρτες Ζαριάς που έχει, μπορεί να κάνει *ban* με Κάρτα Καθυστέρησης σε άλλη Ενωμοτία και μπορεί να χρησιμοποιήσει Κάρτες Αποφυγής, αν πέσει πάνω σε φίδι ώστε το φίδι να μην την φάει. Εάν μια Ενωμοτία έρθει να παίξει και δει ότι κάποιος της έχει ρίξει Κάρτα Καθυστέρησης, τότε πρέπει να δώσει μια Κάρτα Ζαριάς στο Δήμαρχο χωρίς να παίξει και στη συνέχεια μπορεί να παίξει κανονικά. Κανένα πιόνι Ενωμοτίας δεν μπορεί να έχει πάνω του περισσότερες από μια Κάρτες Καθυστέρησης.

Δοκιμασίες

Με τις δοκιμασίες οι Ενωμοτίες κερδίζουν Κάρτες. Οι δοκιμασίες πρέπει να είναι αρκετά περισσότερες από τις Ενωμοτίες. Δεν υπάρχουν βαθμοφόροι - υπεύθυνοι σταθμών, υπάρχει όμως βαθμοφόρος - υπεύθυνος για κάθε Ενωμοτία, ο οποίος θα πρέπει να γνωρίζει όλους τους σταθμούς. Στις δοκιμασίες η Ενωμοτία παίζει μόνη της, υπάρχουν όμως και δοκιμασίες στις οποίες παίζουν αντίπαλες δύο Ενωμοτίες. Οι δοκιμασίες που αναφέρονται εδώ είναι ενδεικτικές. Μπορούν να γίνουν κάποιες από αυτές ή και άλλες, ανάλογα με το μέρος και το σκεπτικό μας.

- 1) Μήνυμα Μορς σε μπουκάλι
- 2) Αινίγματα
- 3) Γρίφος
- 4) Έρπειν
- 5) Νάιλον τσουλήθρα
- 6) Περπάτημα πάνω σε μπάλες γυμναστικής
- 7) Flying fox
- 8) Ξύλινοι λαβύρινθοι
- 9) Εμπόδια με καστανιές πάνω - κάτω
- 10) Τα ψηλά τα καφάσια
- 11) Διαδρομή με ανάποδο σχοινί
- 12) Ανθρώπινη Πυραμίδα με όλα τα μέλη της Ενωμοτίας
- 13) Με ένα πλαίσιο τύπου "A" το οποίο κατασκευάζει με καστανιές, η Ενωμοτία βάζει ένα παιδί για επιβάτη και πρέπει να κάνει το πλαίσιο να περπατήσει μέχρι ένα σημείο, ενώ οι υπόλοιποι το κουμαντάρουν με σχοινιά.
- 14) Η Ενωμοτία πρέπει να μπει σε μια σειρά και να μεταφέρει χαρτιά A4 σε σκυταλοδρομία, ρουφώντας τα με το στόμα. Απαγορεύεται η χρήση χεριών.
- 15) Η Ενωμοτία πρέπει να σχηματίσει έναν κύκλο έχοντας όλοι λυγισμένα γόνατα και ακουμπώντας το κεφάλι τους στα γόνατα του πίσω και να σταθούν χωρίς να χρησιμοποιούν τα χέρια τους.
- 16) Ένας πρόσκοπος της Ενωμοτίας δένει τα μάτια του. Σκοπός του είναι να ρίξει με μια μπάλα μπόουλινγκ τις κορίνες που βρίσκονται σε ένα σημείο με την καθοδήγηση της Ενωμοτίας.
- 17) Η Ενωμοτία πρέπει με τα κομμάτια tangram να δημιουργήσει ένα σχέδιο που έχουμε επιλέξει
- 18) Mastermind κόμπων. Υπάρχει ένα σχοινί με 4 κόμπους επάνω του, το οποίο βλέπει ένας πρόσκοπος από την Ενωμοτία. Η υπόλοιπη Ενωμοτία έχει ένα άλλο σχοινί και προσπαθεί να μαντέψει σωστά τους κόμπους και τη σειρά με την οποία είναι στο σχοινί. Αυτός που βλέπει το

σχοινί ενημερώνει την Ενωμοτία για το πόσους σωστούς κόμπους και πόσες σωστές θέσεις έχουν βρει.

19) Έχουμε καρφώσει πασαλάκια στο έδαφος σε διαφορετικά μέρη. Οι Ενωμοτίες προσπαθούν να πετύχουν σε συγκεκριμένο χρόνο τα πασαλάκια με στεφάνια. Κάθε πασαλάκι έχει διαφορετικούς πόντους. Υπάρχει όριο πόντων ή συναγωνισμός 2 Ενωμοτιών

20) Η Ενωμοτία πρέπει να περάσει συγκεκριμένο αριθμό limbo σε διαφορετικά επίπεδα σε συγκεκριμένο χρόνο ή γίνεται συναγωνισμός.

21) Σκοποβολή με φυσοκάλαμο σε πιατάκια με διαφορετικούς πόντους. Η Ενωμοτία πρέπει χρησιμοποιώντας ένα καλαμάκι και ρύζι να πετύχει συγκεκριμένο αριθμό σε συγκεκριμένο χρόνο ή γίνεται συναγωνισμός.

22) Διελκυστίνδα

23) Μεγάλο jenga

Κερδίζει η Ενωμοτία που θα φτάσει πρώτη στο τέλος του ταμπλό!

Παραλλαγή: Για ακόμη μεγαλύτερη ανατροπή, στα τελευταία 5 τετράγωνα του ταμπλό, οι Ενωμοτίες έχουν επιλογή. Μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν μαζεύοντας Κάρτες και ρίχνοντας ζαριές, αλλά μπορούν και να τραβήξουν ένα Τυχερό Χαρτάκι από το πουγκί του Δημάρχου. Τα χαρτάκια αυτά μπορεί να είναι: - Καλά (π.χ. προχωρήστε 3 τετράγωνα) - Δοκιμασίες (π.χ. για να προχωρήσετε 2 τετράγωνα μυρίστε την κάλτσα του Ενωμοτάρχη σας) - Κακά (π.χ. πήγαινε στο φίδι που πέρασες τελευταίο). Κάθε φορά που η Ενωμοτία πέφτει σε κάποιο από τα τελευταία 5 τετράγωνα επιλέγει αν θέλει να παίξει κανονικά ή να τραβήξει Τυχερό Χαρτάκι.

Κατεβάστε:

[ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ \(ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ\) - Κάρτες Αποφυγής](#)

[ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ \(ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ\) - Κάρτες Καθυστέρησης](#)

[ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ \(ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ\) - Κάρτες Ζαριού](#)

[ΤΕΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΧΝΕΣ \(ΤΟ ΦΙΔΑΚΙ\) - Ταμπλό](#)

339. Η ΩΡΟΛΟΓΙΑΚΗ ΒΟΜΒΑ



Υλικά:

- Μεταμφιέσεις
- Χάρτης και πυξίδα για κάθε Ενωμοτία
- Καταπέλτης, χαρτί κουζίνας, σχοινιά, νερόμπομπες, σπόροι και ταινία σήμανσης
- Κύκλωμα με λαμπάκι, μπαταρία, 8 μεγάλα καλώδια, κόντρα πλακέ, βίδες κ.α.
- Μπαλάκι παιδότοπου με τρύπα, μπίλιες και μπαλάκια σε 3 χρώματα, τσιμπιδάκια και κόλλα στιγμής
- Λέιζερ, καθρέφτες, ολόσωμη στολή μάστορα και κράνος
- Ψηφία κωδικού για κάθε Ενωμοτία και χαρτάκια post-it
- Βόμβα με φορητό υπολογιστή σε χάρτινο κουτί
- 1 λουκέτο συνδυασμού 4 ψηφίων για αποσκευές για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Μια πυρηνική καταστροφή απειλεί τη Γη. Μια παρέα επιστημόνων αποφάσισε ότι δεν είμαστε ικανοί να ζούμε σε αυτόν τον πλανήτη, αφού τον έχουμε καταστρέψει. Έτσι, τοποθέτησε μια πυρηνική βόμβα, η οποία θα εκραγεί σε ακριβώς μία ώρα. Η μόνη μας ελπίδα είναι κάποιος να καταφέρει να την απενεργοποιήσει εγκαίρως! Οι Ενωμοτίες πρέπει να βρουν τους ειδικούς τετραψήφιους κωδικούς που απενεργοποιούν τη βόμβα. Δίνουμε σε κάθε Ενωμοτία ένα χάρτη του χώρου, στον οποίο είναι σημειωμένα τα μέρη στα οποία η Ενωμοτία μπορεί να βρει τα 4 ψηφία του κωδικού της, αφού πρώτα συμβουλευτεί άλλους επιστήμονες και ειδικούς.

1^{ος} Σταθμός

Εδώ, ο ειδικός γενετιστής ενημερώνει τις Ενωμοτίες ότι το πιο έξυπνο που έχουν να κάνουν είναι να δημιουργήσουν ένα plan B, έτσι ώστε αν δεν τα καταφέρουμε να αποφύγουμε την έκρηξη, τουλάχιστον να διασωθεί το ανθρώπινο είδος. Ο ειδικός μας λοιπόν έχει βρει έναν άλλο πλανήτη που θα μπορούσε να μας φιλοξενήσει, το πρόβλημα όμως είναι πως δεν είναι γόνιμος. Έτσι, η Ενωμοτία πρέπει με τη χρήση ενός καταπέλτη να εκτοξεύσει σπόρους στον πλανήτη αυτό. Δίπλα στον καταπέλτη υπάρχουν τα πυρομαχικά μας, που είναι νερόμπομπες, και οι σπόροι. Ακριβώς απέναντι βρίσκεται η πύλη για τον άλλο πλανήτη, που είναι φτιαγμένη από χαρτί κουζίνας. Με τις πρώτες βολές η Ενωμοτία πρέπει να ρίξει την πύλη, ώστε να δει τι υπάρχει από πίσω. Πίσω από την πύλη υπάρχει ένα τετράγωνο, σχεδιασμένο με ταινία σήμανσης, το οποίο είναι το μοναδικό γόνιμο σημείο του νέου πλανήτη. Η Ενωμοτία πρέπει να εκτοξεύσει τους σπόρους και να τους ρίξει μέσα στο τετράγωνο για να γονιμοποιηθεί. Μόλις το γονιμοποιήσει παίρνει το πρώτο ψηφίο του κωδικού απενεργοποίησης. Αν υπάρχει παραπάνω χρόνος, μπορούμε να αναθέσουμε στις Ενωμοτίες να κατασκευάσουν τους καταπέλτες που θα χρησιμοποιήσουν για να ρίξουν την πύλη.

2^{ος} σταθμός

Ο ειδικός ναρκαλιευτής δε μας εμπιστεύεται καθόλου. Πως θα απενεργοποιήσουμε τη βόμβα αν δεν ξέρουμε ούτε πως λειτουργεί ένα απλό κύκλωμα; Τοποθετεί λοιπόν μπροστά στην Ενωμοτία ένα κύκλωμα, στο οποίο βρίσκονται συνδεδεμένα 8 καλώδια μεγάλου μήκους σε σχηματισμό αστεριού και το λαμπάκι δεν ανάβει. Η Ενωμοτία πρέπει να βρει το σωστό συνδυασμό καλωδίων που ανάβουν το λαμπάκι, ώστε να πάρει το επόμενο ψηφίο του κωδικού. Αν υπάρχει παραπάνω χρόνος, η Ενωμοτία μπορεί να φτιάξει μόνη της το κύκλωμα ή μπορεί ο σταθμός να παιχτεί με παραπάνω λαμπάκια, όπως το master mind. Δηλαδή σε κάθε προσπάθεια να ανάβουν κάποια λαμπάκια, αλλά όχι όλα, ώστε τα παιδιά να ξέρουν πόσα καλώδια έχουν συνδέσει λάθος.

3^{ος} σταθμός

Ο χημικός αναρωτιέται πως μπορεί να σταματήσει τη σχάση του πυρήνα και να εμποδίσει την πυρηνική ενέργεια και την έκρηξη. Πρέπει να επαναφέρουμε το άτομο στην αρχική του μορφή. Σε ένα δέντρο έχουμε κρεμάσει ένα μπαλάκι παιδότοπου, το οποίο είναι ο πυρήνας πάνω στο οποίο έχουμε ανοίξει μία αρκετά μεγάλη τρύπα. Γύρω του βρίσκονται διασκορπισμένες μπύλιες σε 3 χρώματα, που είναι τα ηλεκτρόνια, τα πρωτόνια και τα νετρόνια. Τα παιδιά φορούν γάντια μιας χρήσης και με τσιμπιδάκια, χωρίς να αγγίζουν τίποτα με τα χέρια τους, προσπαθούν να βάλουν τα πρωτόνια και τα νετρόνια μέσα στον πυρήνα. Στη συνέχεια, με μια κόλλα στιγμής πρέπει να κλείσουν την τρύπα του πυρήνα και να κολλήσουν γύρω από το μπαλάκι τα ηλεκτρόνια. Όταν η Ενωμοτία τα καταφέρει, τότε το τρίτο ψηφίο του κωδικού είναι στα χέρια της.

4^{ος} σταθμός

Ο ειδικός ανιχνεύεται ραδιενέργειας, μας ενημερώνει ότι δεν είναι καθόλου σίγουρος ότι η βόμβα δεν περικλείεται από ραδιενέργα πεδία. Δίνει λοιπόν στην Ενωμοτία μια στολή μολύβδου, που μπορεί να είναι μία ολόσωμη φόρμα για βάψιμο, καθώς και ένα κράνος και ανακοινώνει ότι τα παιδιά πρέπει να διασχίσουν ένα ηλεκτρομαγνητικό πεδίο για να σιγουρευτεί ότι μπορούν να τα καταφέρουν. Με δύο λέιζερ και πολλά κομμάτια καθρέφτη έχουμε σχηματίσει έναν ιστό αράχνης. Ένας - ένας οι πρόσκοποι πρέπει να φορέσουν τη στολή και να διασχίσουν το πεδίο, χωρίς να ακουμπήσουν τις ραδιενέργεις ακτίνες. Αν τα καταφέρουν έχουν και το τελευταίο ψηφίο του κωδικού στα χέρια τους.

Απενεργοποίηση βόμβας

Όταν η Ενωμοτία μαζέψει όλα τα ψηφία του κωδικού, φτάνει στο σημείο της βόμβας. Εκεί όμως βρίσκονται οι κακοί επιστήμονες, οι οποίοι έχουν περικυκλώσει τη συσκευή και δεν αφήνουν τους προσκόπους να πλησιάσουν για να την απενεργοποιήσουν. Τα παιδιά πρέπει να καταφέρουν να περάσουν ανάμεσά τους, χωρίς να εξουδετερωθούν. Οι επιστήμονες μπορούν να εξουδετερώσουν έναν πρόσκοπο αν του κολλήσουν ένα χαρτάκι post-it. Όποιος εξουδετερώνεται μένει έξω από τον κύκλο για πάντα. Όσοι περάσουν μπορούν να προσπαθήσουν να απενεργοποιήσουν τη βόμβα. Η βόμβα βρίσκεται μέσα σε ένα κουτί. Το κουτί είναι κλειδωμένο με λουκέτα συνδυασμού 4 ψηφίων για αποσκευές, τόσα όσες και οι Ενωμοτίες. Κάθε Ενωμοτία πρέπει να βρει το δικό της λουκέτο, και με τον κωδικό της να το ξεκλειδώσει. Το παιχνίδι δυσκολεύει αν οι Ενωμοτίες ξέρουν τα 4 ψηφία, αλλά όχι και τη σειρά τους ή / και αν δεν ξέρουν ποιο λουκέτο είναι το δικό τους. Αφού ανοίξουν το κουτί, τα παιδιά πατούν το κουμπί απενεργοποίησης της βόμβας και σώνουν τη Γη!



Προσοχή: Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, η «βόμβα» πρέπει να βρίσκεται σε εμφανές σημείο και να την ακούμε να χτυπάει. Η αντίστροφή μέτρηση πρέπει να φαίνεται. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα φορητό υπολογιστή με πρόγραμμα αντίστροφης μέτρησης (υπάρχουν αρκετά στο internet), τον οποίο να έχουμε τοποθετήσει μέσα σε ένα χαρτόκουτο με άνοιγμα έτσι ώστε να φαίνεται μόνο η οθόνη.

Online ήχος τικ – τακ:

<https://mynoise.net/NoiseMachines/clockTickTockNoiseGenerator.php>

Online ωρολογιακή βόμβα με αντίστροφη μέτρηση:

<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>

340. ΚΙ ΑΝ ΣΙ ΠΙΑΣ ΤΟ ΣΚΟΤΣ

Υλικά :

- Μεταμφιέσεις γιατρών
- Εφημερίδα με κείμενο για τον τόπο του 1ου γρίφου για κάθε Ενωμοτία
- 15 Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής (Α, Β, Γ) για κάθε Ενωμοτία και 8 x 3 τετράγωνα χαρτόνια ή κόντρα πλακέ, 16 από τα οποία έχουν ζωγραφισμένη μία νάρκη και τα άλλα 8 έχουν ζωγραφισμένο ένα θαυμαστικό
- 3 σετ x 3 πίνακες με καρφιά για τρεις αστερισμούς + 1 αντίστοιχος πίνακας με τρύπες και κώδικα
- Λαβύρινθος από λαστιχόσχοινο με καμπανάκια και πασαλάκια
- 1 Laptop με μενού 3 τραγουδιών από τα οποία ακούγονται μόνο 5 δευτερόλεπτα και από τα οποία έχει στους στίχους του το μέρος που έχουμε κρύψει το θησαυρό
- 1 ξύλινο κασελάκι , 1 μπουκάλι από ουίσκι που έχει μέσα χυμό και 1 φάκελος με τη μυστική φόρμουλα

Περιγραφή: Η μυστική φόρμουλα του αντίδοτου για τις παθήσεις του ήπατος κλάπηκε. Οι Ενωμοτίες καλούνται να ανακαλύψουν τη χαμένη φόρμουλα, μέσα από μία σειρά γρίφων που έχουν αφήσει οι πράκτορες μας. Υπάρχουν 5 δοκιμασίες και αν σε κάθε μία από αυτές η Ενωμοτία τα καταφέρει της δίνεται ο γρίφος που την οδηγεί στην επόμενη. Αν όμως η Ενωμοτία αποτύχει, τότε χάνει τη σειρά της. Στις δοκιμασίες ακολουθείται το σύστημα «χοάνη». Στην πρώτη δοκιμασία

υπάρχουν 4 πίστες και μπορούν να παίζουν συγχρόνως μέχρι και 4 Ενωμοτίες. Στη δεύτερη δοκιμασία υπάρχουν 3 πίστες, στην τρίτη 2 πίστες και στην τέταρτη μόνο 1 πίστα. Αυτό σημαίνει ότι όσο πλησιάζουμε προς τη λύση, τόσο η απώλεια της σειράς κοστίζει περισσότερο και από πρώτος μπορεί κανείς εύκολα να βρεθεί τελευταίος

1^{ος} Γρίφος

Εμφανίζονται δύο γιατροί, συζητούν και περνούν το concept στα παιδιά. Στις Ενωμοτίες δίνεται μία εφημερίδα, μέσα στο κείμενο της οποίας υπάρχει κρυμμένο ο τόπος του 1^{ου} Γρίφου, ο οποίος μπορεί να είναι πχ. το μαγειρείο, ο ιστός κ.α. Όποια Ενωμοτία ανακαλύψει την κρυμμένη λέξη φεύγει αμέσως για τον 1^ο γρίφο, όπου βρίσκει τις οδηγίες για το 2^ο γρίφο.

2^{ος} Γρίφος

Οι Ενωμοτίες πρέπει να διατρέξουν ένα «ναρκοπέδιο», το οποίο αποτελείται από 8 σειρές x 3 τετράγωνα χαρτόνια ή κόντρα πλακέ σε κάθε σειρά. Για να φτάσει η Ενωμοτία στο τέλος του ναρκοπεδίου πρέπει να κάνει 8 σωστά βήματα. Η Ενωμοτία διαλέγει τον πρόσκοπο με τον οποίο παίζει κάθε φορά. Για να προχωρήσει ένα βήμα, ο πρόσκοπος πρέπει να απαντήσει σωστά σε μία ερώτηση πολλαπλής επιλογής. Ο πρόσκοπος επιλέγει την απάντηση που θεωρεί σωστή, πατώντας στο αντίστοιχο τετράγωνο (1^ο τετράγωνο = Επιλογή "Α", 2^ο τετράγωνο = Επιλογή "Β", 3^ο τετράγωνο = Επιλογή "Γ"). Τα τετράγωνα είναι γυρισμένα ανάποδα. Ο πρόσκοπος γυρίζει το τετράγωνο μπροστά του και αν από κάτω φανεί ζωγραφισμένο ένα θαυμαστικό, τότε η Ενωμοτία προχωρεί. Τα τετράγωνα των δύο λάθος απαντήσεων έχουν από κάτω ζωγραφισμένες νάρκες. Αν η Ενωμοτία πατήσει σε νάρκη χάνει τη σειρά της.

3^{ος} Γρίφος

Οι Ενωμοτίες πρέπει να ταιριάζουν διαφορετικούς πίνακες με αστερισμούς που έχουν «καρφιά» για τις θέσεις των αστεριών, στις αντίστοιχες τρύπες ενός πίνακα, έτσι ώστε να αποκαλυφθεί ένας κώδικας. Υπάρχουν 3 τέτοια σετ και μπορούν να παίζουν συγχρόνως μέχρι 3 Ενωμοτίες.

4^{ος} Γρίφος

Για κάθε Ενωμοτία παίζει ένας πρόσκοπος τον οποίο διαλέγει η Ενωμοτία. Ο πρόσκοπος αυτός πρέπει να περάσει έναν λαβύρινθο με δεμένα μάτια, ενώ η υπόλοιπη Ενωμοτία τον καθοδηγεί. Στο λαβύρινθο μπορούν να βρίσκονται μέχρι δύο Ενωμοτίες συγχρόνως. Οι υπόλοιπες περιμένουν. Ο λαβύρινθος αποτελείται από λαστιχόσχοινα τεντωμένα πάνω σε πασσάλους. Πάνω στα σχοινιά έχουμε δέσει καμπανάκια. Αν ο πρόσκοπος αγγίζει το σχοινί και ακουστεί το καμπανάκι, τότε ο ατζαμής γυρίζει στην αρχή και έχει μία δεύτερη ευκαιρία. Αν ξαναχτυπήσει σε σχοινί, τότε η Ενωμοτία χάνει τη σειρά της.

5^{ος} Γρίφος

Εδώ μπορεί να παίζει μόνο μία Ενωμοτία και οι υπόλοιπες περιμένουν. Από κάποιο laptop ή άλλο σύστημα ήχου που θα ανακαλύψει η Ενωμοτία, μπορεί να ακούσει μέχρι 3 τραγούδια (τα οποία έχουν αποθηκεύσει οι βαθμοφόροι) για 5 δευτερόλεπτα το πολύ το καθένα. Σε ένα από αυτά τα τραγούδια, το μέρος που είναι κρυμμένος ο θησαυρός κρύβεται στους στίχους. Η Ενωμοτία έχει ένα λεπτό χρόνο για να καταλάβει πού είναι ο θησαυρός και να τρέξει να τον βρει, αλλιώς χάνει τη σειρά της.

Θησαυρός

Ο θησαυρός είναι ένα κασελάκι που μέσα περιέχει ένα μπουκάλι από ουίσκι και μέσα σε ένα φάκελο τη μυστική φόρμουλα η οποία είναι:

«ΜΗΝ ΠΙΝΕΙΣ ΣΚΟΤΣ ΘΑ ΣΕ ΠΙΑΣΕΙ ΤΟ ΣΚΟΤΣ» !!!!!

Κατεβάστε:

[ΚΙ ΑΝ ΣΙ ΠΙΑΣ ΤΟ ΣΚΟΤΣ – Αφίσα](#)

341. ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΚΟΥΜΠΙΑ



Υλικά:

- 30 μαύρα κουμπιά
- Φάκελοι οδηγιών
- 1 γενικός χάρτης και 1 διαφανής χάρτης για κάθε Ενωμοτία.

Περιγραφή: Τα μαύρα κουμπιά είναι κρυμμένα σε διάφορες τοποθεσίες στο χώρο του παιχνιδιού, μόνα τους ή σε ζευγάρια ή σε τριάδες, ανάλογα με τη δυσκολία εντοπισμού τους. Στις Ενωμοτίες δίνονται οδηγίες:

«Η χώρα μας περνά εδυνική 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, που είναι ένα προκαθοστιμένο σημείο στο χώρο. 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 σχεδιαγράμμα των τοποθεσιών που είναι κρυμμένα τα κουμπιά, αλλά σε διαφανές χαρτί, ώστε τοποθετώντας τον πάνω στον πρώτο, να φανερώνονται οι διαδρομές και οι διάφορες τοποθεσίες. Η τομή του διαφανούς χάρτη με τον γενικό φανερώνει πού είναι τα κουμπιά. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα φέρει τα περισσότερα κουμπιά στον προκαθορισμένο χρόνο διάρκειας του παιχνιδιού ο οποίος είναι 30 λεπτά.

342. ΜΝΗΜΕΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ

Υλικά:

- Γραφική Ύλη
- Ρυζόχαρτο και κείμενο με κώδικα για κάθε Ενωμοτία
- Φωτογραφίες με κοράλλια για κάθε Ενωμοτία
- Πλαστελίνη για κάθε Ενωμοτία
- Κείμενο με ιερογλυφικά για κάθε Ενωμοτία
- Πινέλα και νερομπογιές για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Η UNESCO ζητά τη βοήθειά μας για να προστατεύσει μερικά σπουδαία μνημεία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο εκπρόσωπος της UNESCO έρχεται στην εστία μας και εξηγεί στα παιδιά τι μπορούν να κάνουν για να βοηθήσουν μία μεγάλη καμπάνια που θα ξεκινήσει για τη σωτηρία τους. Οι Ενωμοτίες θα επισκεφθούν σημαντικά μνημεία ανά τον κόσμο και θα συλλέξουν φωτογραφίες και πληροφορίες για την ιστορία του καθενός. Κάθε Ενωμοτία κανονίζει το ταξίδι της και κινείται ξεχωριστά.

Την καμπάνια αυτή την πολεμούν οι αρχαιοκάπηλοι, οι οποίοι ανά πάσα στιγμή μπορούν να απαγάγουν κάποιον πρόσκοπο που δεν βρίσκεται σε περιοχή που χαρακτηρίζεται ως «ασφαλής ζώνη». Για να τον απελευθερώσουν θα κρατήσουν μια φωτογραφία μνημείου.

Τα μνημεία

- 1) Ακρόπολη, Ελλάδα: Οι Ενωμοτίες συναντούν έναν αρχαίο Έλληνα, ο οποίος για να τους δώσει τη φωτογραφία που θέλουν τους ζητά να του φτιάξουν έναν ύμνο στη θεά Αθηνά με τις λέξεις φως, μάρμαρο, χρόνια, τελετή, Αθηνά.
- 2) Goreme, Τουρκία: Για να βρουν τις φωτογραφίες που θέλουν, οι Ενωμοτίες πρέπει να αποκρυπτογραφήσουν ένα κείμενο. Πάνω σε μια σελίδα βιβλίου με άσχετες πληροφορίες πρέπει να τοποθετήσουν ένα ρυζόχαρτο, να βρουν τα κυκλωμένα γράμματα και να πάρουν το μήνυμα για την ιστορία του μνημείου.
- 3) Μεγάλος κοραλλιογενής ύφαλος, Αυστραλία: Σε κάθε Ενωμοτία δίνεται μια φωτογραφία με ένα κοράλλι. Για να πάρουν τη φωτογραφία του μνημείου, τα παιδιά πρέπει να αναπαραστήσουν το κοράλλι όσο καλύτερα μπορούν με πλαστελίνη.
- 4) Hampi, Ινδία: Κάθε Ενωμοτία δημιουργεί ένα τελετουργικό χορευτικό σε ρυθμούς παραδοσιακής Ινδικής μουσικής.
- 5) Νησιά του Πάσχα, Χιλή: Δίνεται στις Ενωμοτίες ένα κείμενο με ιερογλυφικά, καθώς και μια βοήθεια για την κατανόησή τους. Αφού αποκρυπτογραφηθεί το κείμενο εξηγεί το λόγο της ύπαρξης των αγαλμάτων στα νησιά του Πάσχα.
- 6) Μάτσου-Πίτσου, Περού: Οι Ενωμοτίες τοποθετούν ένα πινέλο στο στόμα τους και με νερομπογιά προσπαθούν να αντιγράψουν σύμβολα των Ίνκας.

Με τις φωτογραφίες και τις πληροφορίες που έχουν συγκεντρώσει, οι Ενωμοτίες δημιουργούν ένα κολλάζ, καθώς επίσης σκηνοθετούν και παρουσιάζουν μια τηλεοπτική διαφήμιση, η οποία θα χρησιμοποιηθεί στην καμπάνια της UNESCO. Πρόκειται για παιχνίδι κοινωνικής συνεργασίας χωρίς νικητή.

Κατεβάστε:

[ΜΝΗΜΕΙΑ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ – Ιερογλυφικά \(αλλάζουμε τις σημασίες\)](#)

343. ΘΡΗΣΚΕΙΕΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

Υλικά:

- Μεταμφίεση θρησκειολόγου
- Αζιμούθια για σημεία
- Μία φωτογραφία κομμένη σε κομμάτια
- Πληροφορίες για θρησκείες
- Χαρτιά, Μαρκαδόροι κλπ.
- Σύμβολα της χριστιανικής θρησκείας και η σημασία τους
- Εικόνες ιερών ζώων και λόγοι για τους οποίους θεωρούνται ιερά στον Ινδουισμό
- Κουίζ για θρησκείες.

Περιγραφή: Ένας θρησκειολόγος βρίσκεται στη μέση του κόσμου απελπισμένος, καθώς σε πολλές περιοχές του πλανήτη μας βλέπει πολέμους και διαμάχες με αφορμή τις θρησκευτικές διαφορές. Ο θρησκειολόγος χρειάζεται τη βοήθεια των παιδιών για μία έρευνα που πραγματοποιεί σχετικά με τις πιο διαδεδομένες θρησκείες. Με αζιμούθια που τους έχουν δοθεί από το κέντρο του κόσμου, οι Ενωμοτίες ταξιδεύουν σε παράξενα μέρη για να συγκεντρώσουν πληροφορίες για κάποιες από τις θρησκείες με τους περισσότερους πιστούς.

Οι θρησκείες

- 1) Χρυσός Ναός, Ινδία / Βουδισμός: Η Ενωμοτία κάνει γιόγκα και διαλογισμό, όσο παίρνει πληροφορίες για τη συγκεκριμένη θρησκεία.
- 2) Λάμα Γιονγκχεγκόνγκ, Κίνα / Ταοϊσμός: Η Ενωμοτία σκυταλοδρομικά σχεδιάζει και χρωματίζει το γιν – γιανγκ, σύμβολο της κινέζικης φιλοσοφίας.

- 3) Μέκκα, Σαουδική Αραβία / Μουσουλμανισμός: Η Ενωμοτία περιγράφει με παντομίμα βασικές τελετουργίες και δομές της θρησκείας (Ραμαζάνι, Προσευχή κλπ).
- 4) Δελφοί, Ελλάδα / Δωδεκαθεϊσμός: Για κάθε θεό του Δωδεκάθεου, οι Ενωμοτία αναφέρει μια σχετική ιστορία από τη μυθολογία.
- 5) Βατικανό, Ρώμη / Χριστιανισμός: Η Ενωμοτία ψάχνει να βρει σύμβολα της Χριστιανικής Θρησκείας τα οποία υπάρχουν στο χώρο και τα αντιστοιχίζει με τη σημασία τους.
- 6) Πραμπανάν, Ινδονησία / Ινδουϊσμός: Στο χώρο υπάρχουν εικόνες ιερών ζώων και ο λόγος για τον οποίο θεωρούνται ιερά. Η Ενωμοτία πρέπει να τα συνδέσει σωστά.

Από κάθε τόπο, οι Ενωμοτίες παίρνουν ένα κομμάτι μιας φωτογραφίας σαν παζλ. Αφού ολοκληρώσουν την έρευνα τους, ενώνουν όλα τα κομμάτια και δίνουν τη φωτογραφία στο θρησκειολόγο.

Παζλ και Κουίζ

Στο τέλος, ο θρησκειολόγος παίζει μαζί με τα παιδιά ένα παιχνίδι γνώσεων – κουίζ, με ερωτήσεις όπως οι παρακάτω:

- Ποια θρησκεία αριθμεί τα περισσότερα μέλη σε όλο τον κόσμο;
 - Χριστιανισμός (2,2 δις)
 - Ισλάμ (1,6 δις)
 - Βουδισμός (300 εκατ.)
- Ποιο κρέας δεν κάνει να καταναλώνουν οι μουσουλμάνοι;
 - Χοιρινό (σωστό)
 - Μοσχάρι
 - Κοτόπουλο
- Πότε ψηφίστηκε η ανεξιθρησκεία;
 - 2006
 - 5^{ος} αιώνας προ Χριστού
 - 313 μ.Χ. (σωστό)
- Τι σημαίνει η λέξη Βούδας;
 - Γρήγορος
 - Φωτισμένος (σωστό)
 - Σοφός
- Ο Ταοϊσμός σαν θρησκεία είναι:
 - Μονοθεϊστικός
 - Πολυθεϊστικός (σωστό)
 - Δεν αναφέρει θεότητες

Η δράση λήγει με μια συζήτηση για το θρησκευτικό φανατισμό και την ανεξιθρησκεία. Πρόκειται για παιχνίδι κοινωνικής συνεργασίας χωρίς νικητή.

344. Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ

Υλικά:

- Μεταμφιέσεις γιαγιάς
- Χάρτης
- Ψεύτικα χρήματα
- Γράμματα για σύνθεση
- Χαρτονάκια με λέξεις τούρκικές – ελληνικές και χαρτονάκια με τη σημασία των λέξεων
- Χάρτης ουρανού και Μπαχαρικά

- Κείμενο για τη μετανάστευση των Ελλήνων στη Γερμανία και Σταυρόλεξο
- Βίντεο σε κινητό και Φωτογραφίες από τη Συρία
- Γραφική ύλη

Περιγραφή: Μια γιαγιά μιλάει στα παιδιά για την ιστορία της. Την έχουν διώξει από την πατρίδα της. Γινόταν πόλεμος, σκοτώνωνταν γυναικόπαιδα, κανείς δεν ήταν ασφαλής και έτσι αποφάσισαν να φύγουν. Πέρασαν τα σύνορα, μπήκαν σε βάρκες, κινδύνεψαν, κάποιες βάρκες ξαναγύρισαν πίσω κι έπρεπε να πληρώσουν ξανά για να φτάσουν στον προορισμό τους. Φτάνοντας στην Ελλάδα, κανείς δεν τους ήθελε. Δεν είχαν που να μείνουν, δεν έβρισκαν δουλειά και δεν ήξεραν πού βρισκόταν η υπόλοιπη οικογένειά τους. Η γιαγιά δεν θυμάται από πού είναι και μας ζητά να τη βοηθήσουμε.

Ο χάρτης

Κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα χάρτη, πάνω στον οποίο είναι σημαδεμένες 4 περιοχές. Η Σμύρνη, ο Πόντος, η Γερμανία και η Συρία. Πάνω στο χάρτη είναι σημειωμένα επίσης κάποια «safe points», στα οποία δεν υπάρχουν συνοριοφύλακες. Κάθε Ενωμοτία έχει ένα χρηματικό ποσό στη διάθεση της. Οι Ενωμοτίες με τη σειρά τους πρέπει να περάσουν και από τις 4 περιοχές, ώστε να βρουν από πού είναι η καταγωγή της γιαγιάς, προσέχοντας όμως να μην τους πιάσουν οι συνοριοφύλακες. Αν κάποιος συλληφθεί, τότε η Ενωμοτία πρέπει να πληρώσει για να τον ελευθερώσει. Από κάθε περιοχή, τα παιδιά προμηθεύονται 4 γράμματα, τα οποία στο τέλος θα τα ενώσουν και θα βάλουν στη σωστή σειρά για να βρουν από πού έρχεται η γιαγιά.

Οι 4 περιοχές

- 1) **Μικρά Ασία:** Υπάρχουν λέξεις που χρησιμοποιούνται και στα τούρκικα και στα ελληνικά, όπως μπαχτσίσι, οντάς, μουσική κ.α. Η Ενωμοτία προσπαθεί να ξεχωρίσει ποιες λέξεις προέρχονται από την τούρκικη και ποιες από την ελληνική γλώσσα. Στη συνέχεια τα παιδιά πρέπει να αντιστοιχίσουν κάποιες από αυτές με τη σημασία τους.
- 2) **Πόντος:** Στον Πόντο τα παιδιά πρέπει να αναγνωρίσουν κάποιους αστερισμούς και να φτιάξουν έναν χάρτη του ουρανού, χρησιμοποιώντας μπαχαρικά. Στη συνέχεια, ο κύριος καθηγητής που είναι εκεί τους μιλά για το Πανεπιστήμιο του Πόντου.
- 3) **Γερμανία:** Ένα κείμενο δίνει πληροφορίες για την οικονομική μετανάστευση των Ελλήνων στη Γερμανία τη δεκαετία του 50. Αφού η ενωμοτία διαβάσει το κείμενο πρέπει να λύσει ένα σταυρόλεξο που περιέχει πληροφορίες από αυτό.
- 4) **Συρία:** Τα παιδιά βλέπουν ένα βίντεο τραβηγμένο από το κινητό κάποιου αγνώστου στη Συρία που δείχνει την καταστροφή των πόλεων από τον εμφύλιο. Επίσης έχουν στη διάθεση τους φωτογραφίες και άρθρα σχετικά με το θέμα. Απέναντι τους έχουν επίσης ένα φωτορεπόρτερ ο οποίος είναι αυτόπτης μάρτυρας των καταστροφών. Σκοπός τους είναι να συντάξουν ένα κείμενο σχετικά με την κατάσταση στη Συρία και να το στείλουν στον ΟΗΕ.

Αφού περάσουν από όλες τις περιοχές και ενώσουν τα γράμματα, οι Ενωμοτίες θα ανακαλύψουν ότι τελικά η γιαγιά δεν προέρχεται από καμία από αυτές, αλλά από την Κωνσταντινούπολη. Στη συνέχεια, γίνεται συζήτηση για τη μετανάστευση και την προσφυγιά ανά τους αιώνες και για όσα δικαιούνται οι πρόσφυγες σαν άνθρωποι. Πρόκειται για παιχνίδι κοινωνικής συνεργασίας χωρίς νικητή.

Κατεβάστε:

[Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ - 300 Τουρκικές λέξεις και η σημασία τους](#)

[Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΓΙΑΓΙΑΣ - Έλληνες μετανάστες στη Γερμανία](#)

345. ΠΟΙΟΣ ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΟ ΓΙΑΝΝΗ;

Υλικά:

- Μεταμφίεση αστυνομικών
- 1 γράμμα με κρυπτόλεξο για κάθε Ενωμοτία
- 1 κόκκινος φάκελος με κωδικοποιημένα τα ονόματα θύματος και θύτη για κάθε Ενωμοτία
- 21 χαρτάκια με διάφορα είδη όπλων
- 15 χαρτιά με χώρες, 15 χαρτιά με τις πρωτεύουσες τους και 15 χαρτιά με τις σημαίες τους
- Καμένο χαρτί από εφημερίδα

Περιγραφή: Ο Τζον Λένον δολοφονήθηκε στις 8 Δεκεμβρίου 1980 στη Νέα Υόρκη, από τον Μαρκ Ντέιβιντ Τσάπμαν. Ο Τσάπμαν πυροβόλησε θανάσιμα τον Λένον 5 φορές στην πλάτη και περίμενε στον τόπο του εγκλήματος μέχρι την άφιξη της αστυνομίας. Ο Τσάπμαν ήταν μεγάλος θαυμαστής του Λένον και την ίδια μέρα τον είχε προσεγγίσει και πήρε ένα αυτόγραφο πάνω σε ένα δίσκο, που το είχε μαζί του την ώρα του εγκλήματος. Αυτή είναι η υπόθεση του παιχνιδιού.

Βρισκόμαστε στις Ηνωμένες Πολιτείες, μια χειμωνιάτικη μέρα, στα τέλη του 20^{ου} αιώνα. Οι ειδήσεις αναφέρουν ότι σήμερα έγινε η δολοφονία ενός σημαντικού και γνωστού προσώπου. Ακούγεται μια ηχογράφηση από δελτίο ειδήσεων. Εμφανίζονται δύο αστυνομικοί που ψάχνουν πληροφορίες για το θύμα, τον ένοχο και τα στοιχεία του εγκλήματος και ζητούν τη βοήθεια των παιδιών.

Στη συνέχεια, εμφανίζεται ένας ταχυδρόμος και δίνει ένα γράμμα σε κάθε Ενωμοτία. Το γράμμα περιέχει ένα κρυπτόλεξο με τις λέξεις μουσικός, τραγουδιστής, συνθέτης, Άγγλος, σκαθάρια. Τα παιδιά καλούνται να βρουν αυτές τις 5 λέξεις, για να συνθέσουν το προφίλ του Τζον Λένον, χωρίς ακόμα να γνωρίζουν το όνομά του. Ο φάκελος περιέχει επίσης ένα χαρτί που γράφει: «Τον σκότωσε ένας μεγάλος θαυμαστής του».

Έχοντας συγκεντρώσει τις παραπάνω πληροφορίες, οι αστυνομικοί ζητούν από τα παιδιά και άλλες βασικές πληροφορίες, όπως το όπλο, την ημερομηνία και τον τόπο του εγκλήματος, τις οποίες θα αναζητήσουμε με τη βοήθεια ενός χάρτη.

Σταθμοί:

- 1) Το όπλο: Στο χώρο υπάρχουν αναποδογυρισμένα 21 χαρτάκια με διάφορα είδη όπλων, π.χ. σπαθί, μαχαίρι, πιστόλι κτλ. Τα 10 από αυτά υπάρχουν από δύο φορές, ενώ το ένα, που είναι και το όπλο του φόνου, υπάρχει μόνο μία φορά. Παίζουμε ένα παιχνίδι memory σηκώνοντας δυο - δυο τα χαρτάκια, μέχρι να αποκαλυφθούν όλα τα διπλά και να μείνει μόνο το τελευταίο. Στην Ενωμοτία δίνεται το όπλο του φόνου και μια φωτογραφία του θύματος.
- 2) Οι ημερομηνίες: Σε ένα καμένο χαρτί από εφημερίδα είναι γραμμένες με λεμόνι δυο ημερομηνίες. Η ημερομηνία γέννησης του θύματος (9/10/1940) και η ημερομηνία θανάτου του (8/12/1980). Τα παιδιά πρέπει να ανάψουν σπίρτα για να φανεί το μήνυμα και να μάθουν τις δύο ημερομηνίες.
- 3) Ο τόπος: Στο χώρο υπάρχουν 15 χαρτιά με χώρες, 15 χαρτιά με τις πρωτεύουσες τους και 15 χαρτιά με σημαίες τους. Υπάρχει, επιπλέον, ένα έξτρα χαρτί το οποίο λέει: Νέα Υόρκη. Σκοπός των παιδιών είναι να αντιστοιχίσουν τις χώρες με τις σημαίες τους και τις πρωτεύουσες τους, ώσπου να περισσέψει το χαρτί που λέει Νέα Υόρκη, που είναι και ο τόπος του εγκλήματος.

Αφού οι Ενωμοτίες βρουν τις παραπάνω πληροφορίες, οι αστυνομικοί ζητούν από τα παιδιά να αναζητήσουν στο χώρο με φακούς έναν κόκκινο φάκελο για κάθε Ενωμοτία. Οι φάκελοι περιέχουν κωδικοποιημένα σε μορς τα ονόματα του θύματος και του ενόχου, Τζον Λένον και Μαρκ Ντέιβιντ

Τσάπμαν. Η Ενωμοτία που θα αποκωδικοποιήσει πρώτη το μήνυμα δίνει τα ονόματα στους αστυνομικούς και το έγκλημα αποκαλύπτεται!

Οι αστυνομικοί ευχαριστούν τις Ενωμοτίες για τη βοήθειά τους και στο τέλος τα παιδιά παίρνουν σαν αναμνηστικό ένα κομμάτι λινάτσα με το σήμα της ειρήνης, που γράφει «Give Peace A Chance».

346. ΕΓΚΛΗΜΑ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ

Υλικά:

- Μεταμφιέσεις
- Φωτογραφίες από είδη θανατικών ποινών και σημαίες χωρών που τις χρησιμοποιούν
- Παραδείγματα αδικημάτων σε χαρτί, Κατηγορίες αδικημάτων σε χαρτόνι και Φάκελος της υπόθεσης
- Ιστορικά υποθέσεων με ηθικά διλήμματα και και Υποχρεώσεις Ενωμοτιών στη δίκη.

Περιγραφή: Ο εισαγγελέας του Αρείου Πάγου, έρχεται να να διερευνήσει μια μήνυση εις βάρος των βαθμοφόρων, με την οποία οι Ενωμοτίες ισχυρίζονται ότι οι βαθμοφόροι δεν ακούν και δεν καταλαβαίνουν τα παιδιά. Δυστυχώς, λόγω απεργίας των δικαστικών, οι πρόσκοποι πρέπει να στελεχώσουν το δικαστήριο. Πρώτα όμως πρέπει να μάθουν πως λειτουργεί το σύστημα δικαιοσύνης. Για το σκοπό αυτό θα εκπαιδευτούν σε τρεις σταθμούς.

Οι σταθμοί

- 1) Ποινή: Οι Ενωμοτίες βλέπουν φωτογραφίες από διάφορες μορφές θανατικής ποινής, μίας τιμωρίας που ακόμη και σήμερα εφαρμόζεται σε κάποια μέρη του κόσμου. Στη συνέχεια πρέπει να αντιστοιχίσουν τις εικόνες με τις χώρες, στις οποίες οι ποινές αυτές εφαρμόζονται και να συζητήσουν για τον πραγματικό σκοπό της τιμωρίας και της ποινής. Στο τέλος, κάθε Ενωμοτία παίρνει το ρόλο που θα έχει στη δίκη, συνήγορος, κατήγορος, πρόεδρος κ.α.
- 2) Είδη εγκλημάτων: Κάθε παιδί με τη σειρά παίρνει ένα χαρτί στο οποίο αναγράφεται ένα παράδειγμα αδικήματος. Αφού συζητήσει με την Ενωμοτία του, το παιδί πρέπει να τοποθετήσει το χαρτί στη σωστή κατηγορία αδικημάτων, ποινικό, κακούργημα, αστικό κλπ. Στο τέλος, η Ενωμοτία παίρνει το φάκελο της υπόθεσης.
- 3) Δικαιοσύνη: Ένας βαθμοφόρος δίνει στην Ενωμοτία το ιστορικό μίας υπόθεσης με μεγάλα ηθικά διλήμματα. Για παράδειγμα, ένας πατέρας δολοφόνησε τον άνθρωπο που μεθυσμένος έπεσε πάνω στην κόρη του και τη σκότωσε. Η Ενωμοτία χωρίζεται στα δύο και με μορφή debate συζητάει τα θέματα.

Στο τέλος, οι Ενωμοτίες ενημερώνονται εγγράφως για το ρόλο που θα έχουν στη δίκη. Οι Ενωμοτίες ορίζονται ως δικαστές, ένορκοι, εισαγγελείς, συνήγοροι μάρτυρες κ.α. και παραλαμβάνουν το σχετικό φάκελο με τα καθήκοντα και τον κώδικα συμπεριφοράς τους. Δίνεται χρόνος 10 λεπτών για προετοιμασία και αμέσως μετά οι κατηγορούμενοι βαθμοφόροι εισέρχονται στο δικαστήριο και η δίκη ξεκινά.

347. BIG TALK

Υλικά: -

Περιγραφή: Το παιχνίδι απευθύνεται σε όλη την Ομάδα, στις Ενωμοτίες αλλά και ατομικά, ανάλογα με το θέμα και την εξέλιξη του. Σκοπός του παιχνιδιού είναι τα παιδιά να εκφράσουν την άποψη τους για τα θέματα που θα ερωτηθούν και με επιχειρήματα να πείσουν τους παρουσιαστές - οικοδεσπότες του παιχνιδιού, αλλά και την υπόλοιπη Ομάδα. Σε κάθε Ενωμοτία δίνεται ένας φάκελος και χρόνος προετοιμασίας ώστε τα παιδιά να συνεργαστούν, να

αυτοσχεδιάσουν και να προετοιμάσουν την παρουσίαση τους. Το παιχνίδι έχει ύφος χιουμοριστικό.

Θέματα

- 1) Pop-culture και Mainstream: Σε κάθε Ενωμοτία δίνεται από ένα θέμα σχετικό με τις συνήθειες και την καθημερινότητα των παιδιών, όπως διαδίκτυο και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, εξωτερική εμφάνιση, μουσικές προτιμήσεις κ.α. Η Ενωμοτία αναπτύσσει στην υπόλοιπη Ομάδα και στους παρουσιαστές – οικοδεσπότες τα υπέρ και τα κατά, τα οποία στο τέλος κωδικοποιεί σε τίτλους.
- 2) Worst Leader. Σε αυτή την κατηγορία οι βαθμοφόροι επιλέγουν ένα παιδί από κάθε Ενωμοτία και του δίνουν μία αντικειμενικά κακή ιδέα, για την οποία βάσει επιχειρημάτων και πειθούς το παιδί πρέπει να μας πείσει ότι πρόκειται για μία πολύ καλή ιδέα.
- 3) Puppet Master. Τα παιδιά καλούνται να δραματοποιήσουν μία σκηνή παριστάνοντας τις μαριονέτες. Για κάθε παιδί που θα πάρει μέρος στην ιστορία επιλέγεται κάτι χαρακτηριστικό που βοηθάει στις κινήσεις του σώματος, όπως περπάτημα, χειραψία, κ.α. Το σκηνικό το δίνουν οι βαθμοφόροι και την ιστορία τη δραματοποιούν τα παιδιά με τη φαντασία τους.

Στο τέλος κάθε παρουσίασης μετράμε αντιδράσεις του κοινού με Likes , Dislikes κλπ., τα οποία μπορεί να τα έχουμε εκτυπώσει σε αυτοκόλλητο χαρτί, να τα έχουμε κόψει και να τα έχουμε μοιράσει σε όλους.

Κατεβάστε

BIG TALK - Reactions

348. ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΤΟΥ ΜΑΝΑΒΗ

Υλικά:

- 1 λαμπάκι LED για κάθε Ενωμοτία
- 6 γαλβανισμένα καρφιά και 6 χάλκινα καρφιά για κάθε Ενωμοτία
- Χάλκινο σύρμα για κάθε Ενωμοτία
- Καλώδια για κάθε Ενωμοτία
- Οδηγίες κυκλώματος για κάθε Ενωμοτία
- 1 φακός
- 1 μαγνήτης
- 2 κουβάδες
- 1 μπαταρία
- 3 καλώδια
- 1 διακόπτης
- 1 μοτεράκι με μια έλικα
- 3 μπαλάκια του πινγκ πονγκ

Περιγραφή: Ο Κώστας είχε όνειρο ζωής να γίνει μεγάλος επιστήμονας. Ο Κώστας αγαπούσε από μικρός τον ηλεκτρισμό. Ο Κώστας όμως δεν διάβαζε αρκετά και έτσι αναγκάστηκε να αναλάβει την επιχείρηση του πατέρα του, πήρε τελικά το μανάβικο και του έμεινε το παρατσούκλι «ο Κώστας ο μανάβης». Έφτασε όμως η στιγμή να ζητήσει τη βοήθεια των παιδιών. Ο Κώστας ο μανάβης ζητά εθελοντές οι οποίοι μπορούν να φτιάξουν ένα ηλεκτρικό κύκλωμα και δίνει 3 λεμόνια σε κάθε Ενωμοτία. Μπορούν τα παιδιά να παράγουν ηλεκτρισμό από λεμόνια; Τα παιδιά πρέπει να συγκεντρώσουν τα υπόλοιπα υλικά για να φτιάξουν το κύκλωμα που τόσα χρόνια ο Κώστας ονειρευόταν. Για να δούμε λοιπόν. Πώς θα γίνει αυτό; Υπάρχει λύση. Οι πρόσκοποι πρέπει να αναζητήσουν τα υλικά που θέλουν σε επαγγελματίες που θα τους βοηθήσουν.

Επαγγελματίες:

- 1) Ηλεκτρολόγιος (δίνει 1 λαμπάκι LED). Δύο πρόσκοποι της Ενωμοτίας παίρνουν ένα μήνυμα και πρέπει να το μεταδώσουν στους υπόλοιπους σε κώδικα μορφή φακό. Τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας πρέπει να το καταγράψουν και να το αποκωδικοποιήσουν. Αν τα καταφέρουν παίρνουν το λαμπάκι.
- 2) Σιδεράς (δίνει 6 + 6 καρφιά και χάλκινα σύρματα). Τα καρφιά βρίσκονται μέσα σε έναν κουβά μαζί με άλλα αντικείμενα, όπως φύλλα, σχοινιά, ποτήρια, μπαλάκια κλπ. Στα παιδιά δίνεται ένας μαγνήτης με τον οποίο πρέπει να βρουν ένα καρφί με κλειστά μάτια. Τα χάλκινα σύρματα βρίσκονται σε έναν άλλον κουβά με πευκοβελόνες και θα πρέπει να αναγνωριστούν με την αφή επίσης με κλειστά μάτια.
- 3) Μανάβης (δίνει τα καλώδια). Τα παιδιά παίρνουν μια μπαταρία, 3 καλώδια, ένα διακόπτη και ένα μοτεράκι με έλικα. Με αυτά η Ενωμοτία πρέπει να φτιάξει ένα μικρό ανεμιστήρα, με τον οποίο θα κατευθύνουν 3 μπαλάκια του πινγκ πονγκ σε μία τρύπα. Αν τα καταφέρουν, παίρνουν τα καλώδια.

Στη συνέχεια, τα παιδιά συναρμολογούν το ηλεκτρικό κύκλωμα με τις οδηγίες των βαθμοφόρων.

Στο τέλος, έρχεται ο Κώστας ο Μανάβης και δίνει την εξήγηση του φαινομένου στα παιδιά.

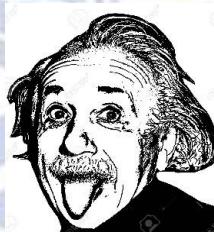
Εξήγηση:

Τα λεμόνια δεν δημιουργούν ενέργεια από μόνα τους. Το κιτρικό οξύ λειτουργεί σαν ηλεκτρολύτης, μέσω του οποίου τα ηλεκτρόνια ταξιδεύουν από το ένα μέταλλο στο άλλο. Ο ψευδάργυρος του καρφιού οξειδώνεται στο κιτρικό οξύ και απελευθερώνει ηλεκτρόνια. Τα ηλεκτρόνια ρέουν στο κύκλωμα και δημιουργούν ηλεκτρικό ρεύμα. Οι σταθμοί μπορούν να είναι και περισσότεροι, ανάλογα με το χώρο και με τον αριθμό των Ενωμοτιών.

Κατεβάστε:

[ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ ΤΟΥ ΚΩΣΤΑ ΤΟΥ ΜΑΝΑΒΗ - Μπαταρία με λεμόνια](#)

349. ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ALBERT EINSTEIN



Υλικά:

- Ποδιές, περούκα και μουστάκι για τον Einstein και για τους βοηθούς του
- Υλικά για τους σταθμούς (βλ. παρακάτω)

Περιγραφή: Ο κορυφαίος επιστήμονας Albert Einstein, θέλοντας να διαπιστώσει την εξυπνάδα των μαθητών του, προκαλεί τους προσκόπους σε μια «μάχη ευφυΐας». Ο βοηθός του μεγάλου επιστήμονα θα δώσει την ευκαιρία στα παιδιά να ξεδιπλώσουν το ταλέντο τους, μέσα από 6 Εργαστήρια Φυσικής. Οι Ενωμοτίες μπορούν να κάνουν πειράματα σε όλα τα Εργαστήρια, με όποια σειρά θέλουν.

1º Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: Μερικά σπίρτα και ένα φακό.
- Το πείραμα: Ανάβουμε ένα σπίρτο και το κρατάμε σε απόσταση 10 - 15 cm από τον τοίχο. Φωτίζουμε με έναν φακό το χέρι μας που κρατά το σπίρτο. Βλέπουμε ότι στον τοίχο εμφανίζονται σκιές μόνο από το χέρι μας και από το σπίρτο. Η φλόγα δεν φαίνεται.

- Εξήγηση: Η φωτιά δεν παράγει σκιά διότι δεν εμποδίζει την δίοδο του φωτός όπως συμβαίνει με τα υλικά αντικείμενα.

2^ο Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: 2 μπαλόνια, 1 κερί, σπίρτα, νερό
- Το πείραμα: Γεμίζουμε ένα μπαλόνι με αέρα και το κρατάμε πάνω από ένα αναμμένο κερί. Η φλόγα κάνει το μπαλόνι να σπάσει. Γεμίζουμε το δεύτερο μπαλόνι με νερό, ανάβουμε το κερί και κρατάμε το μπαλόνι πάνω από την φλόγα. Το μπαλόνι αντιστέκεται στην ζέστη της φλόγας και δεν σπάει.
- Εξήγηση: Το νερό μέσα στο μπαλόνι απορροφά την θερμότητα που βγάζει το κερί, έτσι το υλικό του μπαλονιού δεν καίγεται και το μπαλόνι δεν σκάει.

3^ο Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: 1 σακούλα από πολυαιθυλένιο, μερικά απλά μολύβια, νερό.
- Το πείραμα: Γεμίζουμε τη μισή περίπου σακούλα με νερό. Τρυπάμε την σακούλα με τα μολύβια σε σημεία που από μέσα έχει νερό. Το νερό δεν βγαίνει από τις τρύπες.
- Εξήγηση: Αν τρυπήσουμε τη σακούλα με τα μολύβια και μετά βάλουμε νερό, τότε το νερό θα φύγει από τις τρύπες. Αν όμως βάλουμε πρώτα νερό και μετά τρυπήσουμε με τα μολύβια, τότε το νερό δεν θα φύγει καθόλου. Αυτό συμβαίνει διότι όταν το πολυαιθυλένιο σχίζεται, τότε τα μόρια του πλησιάζουν περισσότερο μεταξύ τους. Στην προκειμένη περίπτωση σφίγγουν γύρω από τα μολύβια.

4^ο Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: 1 μπαταρία AA, 1 μεγάλο σπειροειδές σύρμα από χαλκό με διάμετρο σπείρας μεγαλύτερη από την μπαταρία, 2 στρογγυλούς μαγνήτες στην ίδια διάμετρο με τη μπαταρία, 1 κοινό στυλό
- Το πείραμα: Κολλάμε τους μαγνήτες και από τις δύο πλευρές της μπαταρίας και τοποθετούμε τη μπαταρία στο εσωτερικό του σύρματος. Το «τρενάκι» ταξιδεύει μόνο του.
- Εξήγηση: Απλά είναι ο ηλεκτρομαγνητισμός

5^ο Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: 1 κερί, 1 καραβάνα, 1 διάφανο ποτήρι, χρωματιστό νερό
- Το πείραμα: Μέσα σε μία καραβάνα με λίγο χρωματιστό νερό, υπάρχει ένα κερί και ένα κέρμα. Τα παιδιά καλούνται με την βοήθεια ενός διάφανου ποτηριού να βγάλουν το κέρμα χωρίς να βρέξουν τα δάχτυλά τους. Ανάβουμε το κερί μέσα στην καραβάνα και βάζουμε το ποτήρι αναποδογυρισμένο πάνω στο κερί, έτσι ώστε το χείλος του ποτηριού να ακουμπά στο νερό. Καθώς το κερί σβήνει λόγω έλλειψης οξυγόνου, το νερό τραβιέται μέσα στο ποτήρι και η καραβάνα αδειάζει
- Εξήγηση: Η καύση του οξυγόνου δημιουργεί υποπίεση στο ποτήρι. Για να εξισωθούν η εσωτερική με την εξωτερική πίεση, το νερό ανεβαίνει μέσα στο ποτήρι.

6^ο Εργαστήριο

- Χρειαζόμαστε: -
- Ο γρίφος: Ένας φυλακισμένος βρίσκεται μέσα στο κελί του. Το κελί έχει δύο πόρτες. Στις πόρτες στέκονται δύο φρουροί - ρομπότ, ο καθένας μπροστά από κάθε πόρτα. Ο ένας φρουρός είναι προγραμματισμένος να λέει πάντα την αλήθεια και ο άλλος είναι προγραμματισμένος να λέει πάντα ψέματα. Ο φυλακισμένος δεν ξέρει ποιος φρουρός είναι ο ειλικρινής και ποιος φρουρός είναι ο ψεύτης. Η μία από τις δύο πόρτες οδηγεί στην ελευθερία και η άλλη οδηγεί στην κρεμάλα. Ο φυλακισμένος δεν ξέρει ποια πόρτα οδηγεί

πού. Ο φυλακισμένος έχει το δικαίωμα να κάνει μία μόνο ερώτηση σε ένα μόνο φρουρό – ρομπότ. Η ερώτηση πρέπει να είναι τέτοια ώστε από την απάντηση ο φυλακισμένος να συμπεράνει με 100% βεβαιότητα από ποια πόρτα πρέπει να βγει για να σωθεί. Τι πρέπει να ρωτήσει;

- **Λύση:** Ο φυλακισμένος πρέπει να ρωτήσει οποιονδήποτε από τους δύο φρουρούς: «Αν ρωτήσω τον άλλο φρουρό να μου πει από ποια πόρτα πρέπει να βγω για να σωθώ, τι θα μου απαντήσει;». Όποια και αν είναι η απάντηση, ο φυλακισμένος πρέπει να κάνει το αντίθετο. Η απάντηση σε κάθε περίπτωση θα είναι ψευδής.

Πριν το παιχνίδι, οι υπεύθυνοι των σταθμών έχουν πραγματοποιήσει τα πειράματα για να βεβαιωθούν ότι ότι έχουν τα κατάλληλα υλικά και ότι εφαρμόζουν σωστά τις οδηγίες. Περισσότερες πληροφορίες και βίντεο μπορούμε να βρούμε στο διαδίκτυο.

Αφού οι πρόσκοποι περάσουν με επιτυχία όλα τα τεστ, εμφανίζεται ο κ. Albert Einstein και οι πρόσκοποι θέτουν και αυτοί με την σειρά τους ένα αίνιγμα στο μεγάλο επιστήμονα για να το απαντήσει. Για να δούμε... Πόσο έξυπνος είναι ο δόκτωρ Albert Einstein;

Κατεβάστε:

[ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΤΟΥ ALBERT EINSTEIN - Πειράματα για παιδιά](#)

350. ΜΑΘΑΙΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΟΚ



Υλικά:

- Μεταμφιέσεις αστυνομικών
- Ψεύτικα νομίσματα
- Οδηγός με σήματα τροχαίας
- Κάρτες memory με τα σήματα της τροχαίας και τη σημασία τους
- Χαρτάκια για παιχνίδι Κιμ
- Κουίζ 20 ερωτήσεων σχετικά με την οδική συμπεριφορά και ασφάλεια
- Εξοπλισμός ασφάλειας οδηγού μηχανής και ποδηλάτη
- Έπαθλο μινιατούρα αυτοκινήτου

Περιγραφή: Δύο αστυνομικοί έχουν παρατηρήσει αρκετές παραβάσεις του Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας στη γειτονιά μας. Θέλοντας να σιγουρευτούν για την ασφάλεια στους δρόμους, ζητούν από τις Ενωμοτίες να κατασκευάσουν ένα όχημα με κοντάρια, σχοινιά και κόρνα. Για αρχή δίνουν στις Ενωμοτίες από 5 νομίσματα, με τα οποία θα πληρώνουν τυχόν πρόστιμα για παραβάσεις που θα κάνουν στη διαδρομή, καθώς και έναν οδηγό με τα σήματα της τροχαίας. Η διαδρομή περνά από σταθμούς στους οποίους οι Ενωμοτίες θα υποβληθούν σε ορισμένες δοκιμασίες και αν τα καταφέρουν, από κάθε σταθμό μπορούν να παίρνουν 3 ακόμα νομίσματα.

Σταθμοί:

Ο χώρος διεξαγωγής του παιχνιδιού προτείνεται να είναι κάποιο πάρκο με δρομάκια. Οι σταθμοί πρέπει να βρίσκονται σε αρκετή απόσταση μεταξύ τους. Στα δρομάκια τοποθετούμε σήματα, διαβάσεις, φανάρια κ.α., τα οποία έχουμε κατασκευάσει από πριν. Για τη μετακίνησή τους από σταθμό σε σταθμό, οι Ενωμοτίες πρέπει να τηρούν των Κώδικα Οδικής Κυκλοφορίας, αλλιώς δέχονται πρόστιμο από τους αστυνομικούς που περιπολούν στο πάρκο και κόβουν κλήσεις.

- 1) Παιχνίδι μνήμης. Κλασικό παιχνίδι memory με σήματα της τροχαίας σε εικόνες και τη σημασία τους σε καρτελάκια. Η Ενωμοτία σηκώνει δυο - δυο τα καρτελάκια μέχρι να αντιστοιχήσει σωστά κάθε σήμα με την σημασία του.

- 2) Κουίζ γνώσεων. Η Ενωμοτία πρέπει να δώσει τουλάχιστον 15 σωστές απαντήσεις σε ένα κουίζ 20 ερωτήσεων που αφορούν στην οδική συμπεριφορά και ασφάλεια.
- 3) Συναρμολόγηση αυτοκινήτου. Στο χώρο υπάρχουν χαρτιά με τα μέρη ενός αυτοκινήτου, όπως πόρτες, παράθυρα, κινητήρας, ρόδες κ.α. Τα παιδιά πρέπει να τα τοποθετήσουν έτσι ώστε να συναρμολογήσουν το αυτοκίνητο.
- 4) Ασφάλεια. Η Ενωμοτία πρέπει να ντύσει έναν πρόσκοπο με όλα τα προστατευτικά εξαρτήματα που πρέπει να φοράει ένας επιβάτης μηχανής και έναν άλλο πρόσκοπο με με όλα όσα πρέπει να φοράει ένας ποδηλάτης.

Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα τελειώσει το παιχνίδι έχοντας τα περισσότερα νομίσματα. Το έπαθλο είναι μια μινιατούρα αυτοκινήτου.

351. Ο ΕΡΓΟΛΑΒΟΣ

Υλικά:

- Μεταμφίεση με καπέλο μηχανικού
- Υλικά και σχέδια για κατασκευές
- Τενεκεδάκια
- Τράπουλα
- Χαρτιά και μαρκαδόροι
- 1 σχέδιο για σπίτι και τουβλάκια LEGO για κάθε Ενωμοτία
- Σχοινιά

Περιγραφή: Ένας εργολάβος προσπαθεί να κερδίσει ένα διαγωνισμό για να κατασκευάσει μια προσκοπική εστία. Δεν ξέρει όμως πώς να στηρίζει καλά τις κατασκευές του και ζητά βοήθεια από τις Ενωμοτίες. Για την κατασκευή θα χρησιμοποιηθούν τουβλάκια LEGO. Σε κεντρικό σημείο στο χώρο του παιχνιδιού έχουμε τοποθετήσει μία βάση, πάνω στην οποία κάθε Ενωμοτία θα χτίσει το σπιτάκι της. Δίνουμε στις Ενωμοτίες το σχέδιο του εργού και κάποια τουβλάκια για ξεκίνημα. Στη συνέχεια, οι Ενωμοτίες συμμετέχουν σε παιχνίδια, από τα οποία μπορούν να κερδίσουν κι άλλα τουβλάκια. Στόχος των Ενωμοτιών είναι να ολοκληρώσουν την κατασκευή της εστίας στο συντομότερο δυνατό χρόνο.

Παιχνίδια

- 1) Πύργος της Πίζας: Κάθε ενωμοτία πρέπει μέσα σε 2 λεπτά να σχηματίσει το πιο μεγάλο μακαρόνι, χρησιμοποιώντας μόνο τα ρούχα της. Αν τα καταφέρει παίρνει τουβλάκια.
- 2) Ρόδα Λούνα Πάρκ: Κάθε Ενωμοτία προσπαθεί να ρίξει με ένα μπαλάκι τένις έναν πύργο από τενεκεδάκια τον οποίο έχει απέναντί της. Κερδίζει η Ενωμοτία που θα ρίξει πρώτη όλα τα τενεκεδάκια και παίρνει τα τουβλάκια της.
- 3) Πύργος του Άιφελ: Η Ενωμοτία πρέπει να κατασκευάσει ένα τρίποδο με καστανιές και συνδέσεις για να πάρει τα τουβλάκια της.
- 4) Μονοκατοικία: Κερδίζει η πρώτη Ενωμοτία που θα σχεδιάσει πρώτη σε ένα χαρτί που βρίσκεται απέναντί της ένα διώροφο σπίτι με αυλή, σκύλο, γκαράζ κλπ. Η σχεδίαση γίνεται με σκυταλοδρομία.
- 5) Αντίσκηνο: Η Ενωμοτία που όλα τα μέλη της θα κάνουν από έναν σταυρόκομπο με κλειστά μάτια κερδίζει τουβλάκια.
- 6) Ουρανοξύστης: Η Ενωμοτία που θα φτιάξει πρώτη έναν πύργο ύψους 30 cm με τραπουλόχαρτα παίρνει τα τουβλάκια της.

Τα παραπάνω παιχνίδια είναι ενδεικτικά, μπορούν να προστεθούν και άλλα. Πρακτικά μπορούμε να βάλουμε ότι παιχνίδι θέλουμε. Ο μόνος περιορισμός είναι τα παιχνίδια να είναι αρκετά

περισσότερα από τον αριθμό των Ενωμοτιών, τόσα ώστε τα παιδιά να μπορούν να πάρουν όλα τα τουβλάκια που χρειάζονται παίζοντας 1 ως 2 φορές σε κάθε παιχνίδι. Από κάθε παιχνίδι η Ενωμοτία κερδίζει από 1 μέχρι όσα τουβλάκια ορίσουμε, ανάλογα με την επίδοση της. Παζάρια επιτρέπονται. Η Ενωμοτία μπορεί να παίξει για δεύτερη φορά το ίδιο παιχνίδι μόνο αν έχει παίξει από μία φορά σε όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια. Η Ενωμοτία μπορεί να πάει στη βάση της και να συμπληρώσει την κατασκευή της, όποτε κρίνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα ολοκληρώσει πρώτη την κατασκευή της προσκοπικής εστίας και μόνο αν μετά από αυτοφία βεβαιωθεί ότι η κατασκευή είναι απόλυτα σύμφωνη με τα σχέδια. Στο τέλος, ο εργολάβος απονέμει το καπέλο του στη νικήτρια Ενωμοτία και φεύγει ευχαριστημένος.

352. ΜΠΟΥΜ !!!

Υλικά:

- 1 μηχανισμός «βόμβας» και καλώδια για κάθε Ενωμοτία
- Λίστα ή φακελάκια με ερωτήσεις

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες συμμετέχουν σε ένα «τηλεπαιχνίδι». Στο παιχνίδι κάθε φορά παίζει ένας πρόσκοπος από κάθε Ενωμοτία. Ο παρουσιαστής δίνει μία ερώτηση από λίστα ή με φακελάκι στο παιδί, μπροστά από το οποίο υπάρχει ένας μηχανισμός που αντιπροσωπεύει μια «βόμβα». Από το μηχανισμό εξέχουν 8 καλώδια. Κάθε καλώδιο αντιπροσωπεύει μια απάντηση. Ο πρόσκοπος πρέπει να απαντήσει στην ερώτηση που του δόθηκε, κόβοντας μέσα σε 1 λεπτό τα καλώδια που δεν αντιστοιχούν σε σωστές απαντήσεις. Για όλες τις ερωτήσεις υπάρχουν οι εξής 8 απαντήσεις: Τραμουντάνα, Απηλιώτης, Όστρια, Ζέφυρος, Μεγάλη Άρκτος, Μικρή Άρκτος, Κασσιόπη και Κηφέας. Αν για παράδειγμα η ερώτηση είναι: «Ποια καλώδια συσχετίζονται με τον Βορρά;», τότε ο πρόσκοπος πρέπει να κόψει όλα τα καλώδια εκτός από την Μικρή Άρκτο και την Τραμουντάνα.

Σκορ

Για κάθε σωστή απάντηση η Ενωμοτία κερδίζει 1 πόντο, ενώ αν η απαντήσει λάθος, η «βόμβα» σκάει και η Ενωμοτία χάνει 1 πόντο. Αν δεν διθεί καθόλου απάντηση, η Ενωμοτία ούτε κερδίζει ούτε χάνει πόντο. Νικήτρια η Ενωμοτία με τους περισσότερους πόντους στη λήξη του τηλεπαιχνιδιού.

353. ANGRY BIRDS



Υλικά:

- Σεντόνι και διάφορα αντικείμενα
- Ασκήσεις γιόγκα
- Χαρτάκια με λέξεις
- Μπαλόνια και καλαμάκια
- Κοντάρια, σχοινιά κλπ και σχέδια για κατασκευή καταπέλτη.

Περιγραφή: Το concept είναι τα γνωστά και μόνιμα νευριασμένα πουλερικά Angry Birds. Ο Κόκκινος τα βρήκε σκούρα και ζητάει από τα παιδιά να βοηθήσουν το χωριό των Angry Birds ώστε να πάρουν πίσω τα αυγά τους από τα ύπουλα γουρουνάκια. Οι Ενωμοτίες μπορούν να συλλέξουν

χαρτάκια με υλικά ή οδηγίες από 5 σταθμούς, τις οποίες μπορούν να αξιοποιήσουν στον πωλητή του χωριού για να τους δώσει υλικά.

1^{ος} Σταθμός: «Κίτρινος»

Έχει την ικανότητα να τρέχει γρήγορα και πιθανόν να ήταν αυτός που ξέχασε να προσέχει τα παιδιά. Για αυτόν τον λόγο μαθαίνει στις Ενωμοτίες να μπορούν να θυμούνται πράγματα άσχετα με το πόσο γρήγορα κινούνται. Δείχνει στα παιδιά ένα μεγάλο σεντόνι κάτω από το οποίο έχει κρύψει πολλά αντικείμενα. Τα παιδιά έχουν ελάχιστο χρόνο να τα δουν και να τα καταγράψουν στο χαρτί.

2^{ος} Σταθμός: «Μαύρος»

Έχει την ικανότητα να σκάει σαν βόμβα όταν πιέζεται. Γι αυτό προσπαθεί να κρατηθεί σε ηρεμία. Οι Ενωμοτίες πρέπει να κάνουν ασκήσεις γιόγκα με ηρεμία και γαλήνη, χωρίς να μιλάνε και να ακούνε τον Μαύρο. Αφού τελειώσουν της ασκήσεις, ο Μαύρος δίνει στα παιδιά ένα χαρτάκι με μια λέξη.

3^{ος} Σταθμός: «Γαλάζιος»

Έχει την τάση να βρίσκεται παντού σαν να έχει κλωνοποιήσει τον εαυτό του. Ταυτόχρονα είναι πολύ καλός στο σημάδι. Οι Ενωμοτίες πρέπει να σκάσουν τα μπαλόνια που τους δείχνει ο Γαλάζιος ώστε να δείξουν τις ικανότητες τους στον στόχο. Μόλις τελειώσουν, ο Γαλάζιος τους δίνει ένα χαρτάκι με μια λέξη

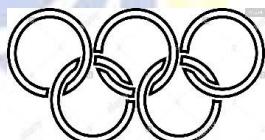
4^{ος} Σταθμός: «Άσπρος»

Είναι πολυάσχολος και ζητάει από τις Ενωμοτίες να τον βοηθήσουν στις εργασίες που έχει να κάνει για το γεύμα του χωριού. Τα παιδιά παίρνουν μέρος στην προετοιμασία του μεσημεριανού.

5^{ος} Σταθμός: «Κόκκινος»

Αφού περάσουν από όλους τους σταθμούς, οι Ενωμοτίες καλούνται να φτιάξουν καταπέλτες με κοντάρια και συνδέσεις, να χτυπήσουν όσο πιο γρήγορα γίνεται τα γουρούνια και να πάρουν πίσω τα αυγά των πουλερικών.

354. ΟΛΥΜΠΙΑΔΑ ΕΝΩΜΟΤΙΩΝ



Υλικά:

- Χρονόμετρο
- Σκυτάλες
- Μετροταινία
- Σφαίρα
- Προσκοπικό κοντάρι
- Ορθοστάτες και πήχης για άλμα εις ύψος
- Μετάλλια και αναμνηστικά.

Περιγραφή: Οι Ολυμπιακοί Αγώνες πάντα ενθουσιάζουν. Ας οργανώσουμε λοιπόν μία «Ολυμπιάδα Ενωμοτιών».

Αγωνίσματα

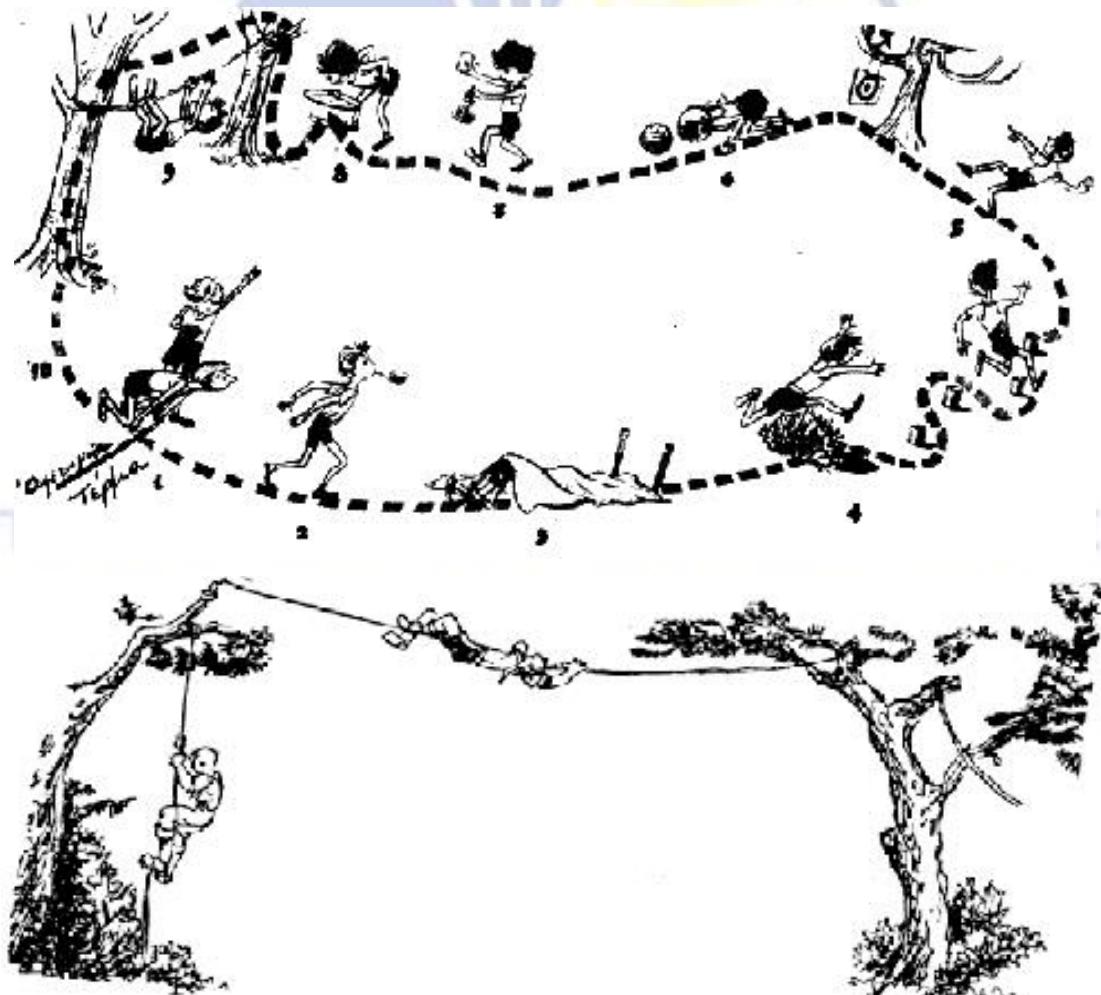
Ανάλογα με τις δυνατότητες και το χρόνο που θέλουμε να διαρκέσουν οι αγώνες, τα αγωνίσματα μπορεί να είναι:

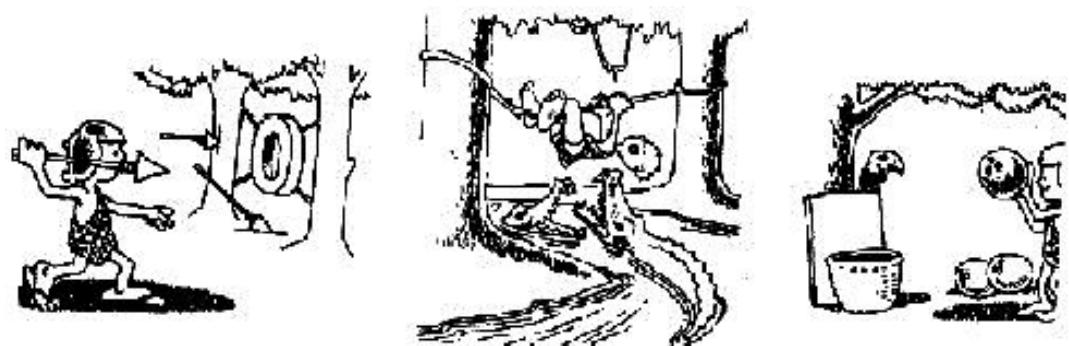
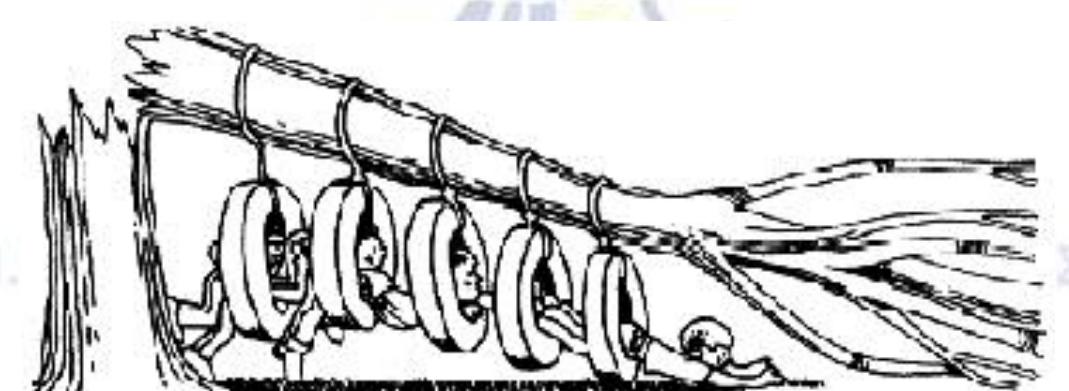
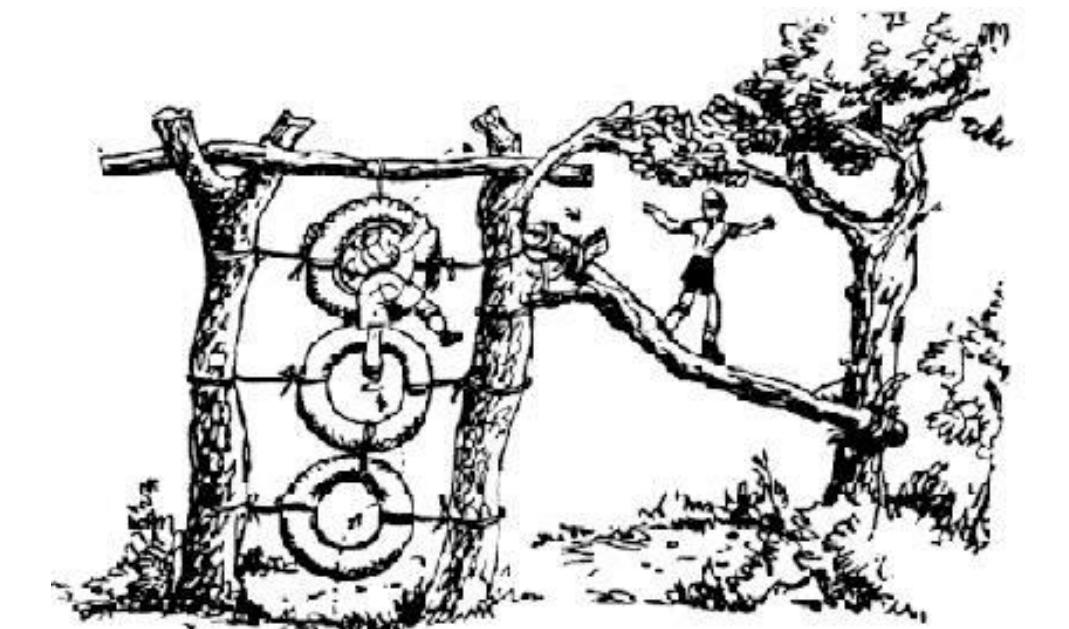
- Δρόμος 100 m
- Δρόμος 800 m
- Σκυταλοδρομία 4 X 100
- Άλμα εις μήκος
- Άλμα εις ύψος
- Σφαιροβολία
- Ακοντισμός με προσκοπικό κοντάρι
- Σκοποβολή
- Πινγκ πονγκ
- Μεταφορά τραυματία

Οργάνωση

Λίγες ημέρες πριν τους αγώνες οι Ενωμοτίες δηλώνουν τις συμμετοχές τους στα αγωνίσματα. Σε κάθε αγώνισμα πρέπει να υπάρχουν από 4 ως 8 συμμετοχές και όλα τα παιδιά πρέπει να συμμετέχουν εξίσου σε αγωνίσματα. Αυτά μπορούμε να τα διασφαλίσουμε αν βάλουμε σαν κανόνα ότι σε κάθε αγώνισμα η Ενωμοτία πρέπει να δηλώσει τουλάχιστον 1 πρόσκοπο και ότι κάθε πρόσκοπος πρέπει να πάρει μέρος σε συγκεκριμένο αριθμό αγωνισμάτων. Γνωρίζοντας τις συμμετοχές, θα ετοιμάσουμε από πριν ένα σωστό πρόγραμμα αγώνων, αφού αγωνίσματα στα οποία δεν συμμετέχουν οι ίδιοι αθλητές μπορούν να γίνονται παράλληλα. Τέλος, πρέπει να φροντίσουμε να έχουμε μετάλλια για τους νικητές και έπαθλο για την καλύτερη Ενωμοτία βάσει μεταλλίων.

355. ΚΥΚΛΟΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΝ (EXTREME GAMES)







Υλικά: Υλικά δοκιμασιών (βλ. παρακάτω)

Περιγραφή: Οι πρόσκοποι μαζί με την Ενωμοτία τους περνούν από σκληρές δοκιμασίες και δοκιμάζουν τα όρια τους. Ιδέες υπάρχουν πολλές. Τα σχήματα θα σας βοηθήσουν αρκετά. Η φαντασία σας ακόμα περισσότερο.

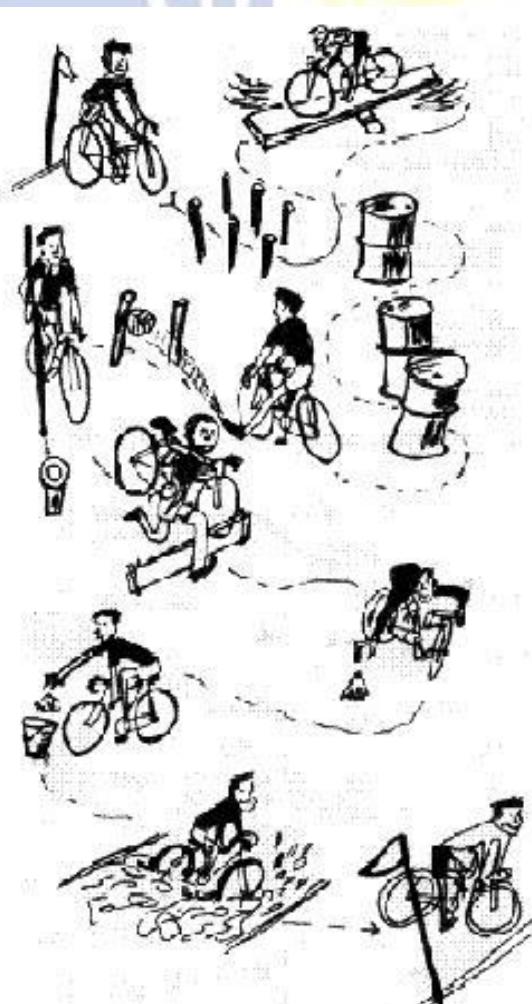
Δοκιμασίες (ενδεικτικά)

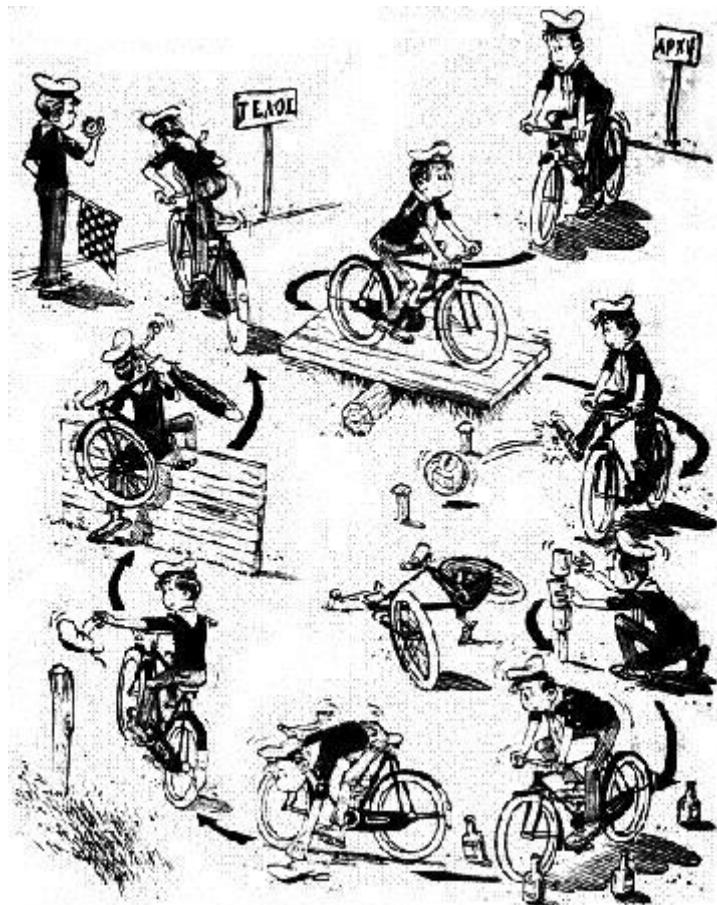
- 1) Βραδύποδας: Οι παίκτες πιάνονται με τα χέρια και με τα πόδια από ένα τεντωμένο σχοινί που είναι δεμένο γερά σε δύο δέντρα. και τραβώντας προσπαθού να μετακινηθούν από τη μία μεριά του σχοινιού στην άλλη.

- 2) Ταρζάν: Δένουμε από ένα δέντρο ψηλά τη μία άκρη ενός σχοινιού και στην άλλα άκρη κάνουμε μια θηλιά. Οι παίκτες βάζουν το πόδι τους στη θηλιά, πιάνουν ψηλά το σχοινί και αιωρούνται προσπαθώντας να φτάσουν απέναντι.
- 3) Έρπειν: Δημιουργούμε ένα οριζόντιο πλέγμα με σχοινιά, σε μικρό ύψος από το έδαφος, και οι πρόσκοποι προσπαθούν έρποντας να περάσουν από κάτω.
- 4) Ιστός αράχνης: Δημιουργούμε ένα πλέγμα με σχοινιά ανάμεσα σε δύο δέντρα. Το πλέγμα έχει κενά. Τα παιδιά πρέπει να περάσουν ανάμεσα στα κενά, χωρίς να ακουμπήσουν τα σχοινιά και περνώντας ο καθένας από διαφορετικό κενό. Οι υπόλοιποι παίκτες ή στην ανάγκη και οι βαθμοφόροι μπορούν να βοηθήσουν, ανασηκώνοντας για παράδειγμα κάποιον που πρέπει να περάσει από ένα κενό που είναι πολύ ψηλά.
- 5) Σχοινί ισορροπίας: Οι πρόσκοποι διανύουν μια διαδρομή πατώντας πάνω σε ένα σχοινί τεντωμένο σε ύψος περίπου 1 m από το έδαφος ενώ με τα χέρια τους κρατούν δύο κοντάρια με τα οποία στηρίζονται σαν μπαστούνια στο έδαφος.
- 6) Αεροδιάδρομος: Οι πρόσκοποι πρέπει να κάνουν μια διαδρομή πατώντας και ισορροπώντας σε σανίδες που στηρίζονται πάνω σε τούβλα.

Για μεγαλύτερο ενδιαφέρον, μπορούμε να δώσουμε σε κάθε Ενωμοτία μία καρτέλα, να χρονομετρούμε τις επιδόσεις τους, να γράφουμε το χρόνο στην καρτέλα τους και στο τέλος να κερδίζει η Ενωμοτία που ολοκλήρωσε όλες τις δοκιμασίες στον λιγότερο χρόνο.

356. ΡΟΝΤΕΟ ΠΟΔΗΛΑΤΩΝ





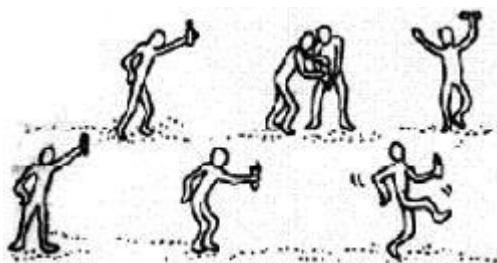
Υλικά: Διάφορα

Περιγραφή: Ιδέες υπάρχουν πολλές. Τα σκίτσα θα σας βοηθήσουν αρκετά. Η φαντασία σας ακόμα περισσότερο.

Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

ΘΑΛΑΣΣΙΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

357. ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑ ΜΕ ΑΜΜΟ



Υλικά: 1 ádeio μπουκάλι για κάθε παιδί

Περιγραφή: 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 στο μπουκάλι του δεύτερου. Ο δεύτερος το ίδιο στον τρίτο κ.ο.κ.

358. ΤΑ ΦΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ



Υλικά: Κοντάρια ή καλάμια και διχάλες ύψους 60 – 40 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 έρποντας με την κοιλιά χωρίς να τα ρίξουν. Για την πτώση κάθε εμποδίου υπάρχουν «βαθμοί ποινής».

359. ΛΕΞΕΙΣ ΣΤΟ ΒΥΘΟ

Υλικά: 30 μικρά πλαστικά μπουκάλια νερού, 30 χαρτάκια με διάφορα γράμματα, 30 κομμάτια σπάγκου

Περιγραφή: Βγάζουμε τις ετικέτες από τα μπουκάλια και μέσα σε κάθε μπουκάλι βάζουμε από ένα χαρτάκι, έτσι ώστε το γράμμα που είναι γραμμένο στο χαρτάκι να διαβάζεται απ' έξω. Βιδώνουμε τα καπάκια και δένουμε στο λαιμό κάθε μπουκαλιού ένα σπάγκο με μία πέτρα στην άλλη άκρη, για να μην το πάρει το κύμα. Σκορπίζουμε τα μπουκάλια στη θαλάσσια περιοχή την οποία θα χρησιμοποιήσουμε για το παιχνίδι μας. Μερικά μπουκάλια επιπλέουν, μερικά άλλα μπορεί να είναι λίγο κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. Με το σύνθημα όλοι τρέχουν να μαζέψουν τα μπουκάλια. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα σχηματίσει τη μεγαλύτερη λέξη ή φράση με τα γράμματα που μάζεψε. Τα γράμματα είναι τυχαία.

360. Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΒΥΘΟΥ (ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ ΚΙΜ)

Υλικά: 1 μάσκα θαλάσσης για κάθε Ενωμοτία, 20 αντικείμενα

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρά έξι από το νερό, με μέτωπο προς τη θάλασσα. Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας φορά μία μάσκα και κολυμπάει από την παραλία μέχρι ένα σημείο μέσα στη θάλασσα, στο οποίο έχουμε τοποθετήσει βυθισμένα 20 διαφορετικά αντικείμενα. Τα παρατηρεί για 5 δευτερόλεπτα και επιστρέφει στην Ενωμοτία του για να τα καταγράψει. Ακολουθεί ο επόμενος κ.ο.κ. Νικήτρια η Ενωμοτία που θα βρει τα περισσότερα αντικείμενα.

361. ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΔΙΑΣΩΣΗΣ

Υλικά: 1 σωσίβιο και 1 σχοινί για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Οι Ενωμοτίες στέκονται σε σειρά εκτός νερού, με πρόσωπο προς τη θάλασσα. Ο πρώτος κάθε Ενωμοτίας φορά το σωσίβιο, το οποίο είναι δεμένο με σχοινί που το κρατούν τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας. Προσπαθεί να τρέξει όσο πιο γρήγορα μπορεί μέσα στη θάλασσα φτάνοντας μέχρι μία ορισμένη απόσταση μέχρι να τεντώσει το σχοινί. Στη συνέχεια, η Ενωμοτία, τραβώντας το σχοινί, προσπαθεί να φέρει κοντά της τον πρόσκοπο όσο πιο γρήγορα γίνεται. Αμέσως, ο επόμενος φοράει αυτός το σωσίβιο κ.ο.κ. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα τελειώσει πρώτη. Αν το σωσίβιο φύγει από τον παίκτη, τότε η προσπάθειά του απαναλαμβάνεται.

362. ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ WATER POLO (ΜΑΜΑ ΜΙΓΑΛΩΣΑ ΤΟ ΤΕΡΜΑ)

Υλικά: 4 σημαδούρες ή μπιτόνια, 3 κομμάτια σχοινί 5 - 8 m, 1 μπάλα

Περιγραφή: Επιλέγουμε μία θαλάσσια περιοχή για το παιχνίδι μας, ανάλογα με τις κολυμβητικές ικανότητες των παιδιών. Στις άκρες του γηπέδου στήνουμε τα δύο τέρματα, με σημαδούρες δεμένες και αγκυρωμένες στο βυθό. Οι σημαδούρες είναι δεμένες και μεταξύ τους με ένα σχοινί, στο οποίο έχουμε κάνει κόμπους ανά 0,50 m, ώστε να μπορούμε να ρυθμίζουμε την απόσταση. Κάθε ομάδα προσπαθεί να σκοράρει περνώντας τη μπάλα στο αντίπαλο τέρμα. Όταν μία ομάδα σκοράρει, τότε μεγαλώνουμε το τέρμα της, δένοντας τις σημαδούρες στον επόμενο κόμπο. Το «βιούλιαγμα» αντιπάλου απαγορεύεται. Το παιχνίδι τελειώνει όταν το τέρμα μίας ομάδας δεν μπορεί να μεγαλώσει άλλο ή όταν τελειώσει ο χρόνος. Κερδίζει η ομάδα με το μεγαλύτερο τέρμα.

363. ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΜΠΑΣΚΕΤ

Υλικά: 4 φουσκωμένες σαμπρέλες, 2 μεγάλοι πλαστικοί κουβάδες, 2 κομμάτια σχοινί, 1 μπάλα η οποία να χωράει άνετα μέσα στον κουβά

Περιγραφή: Επιλέγουμε μία θαλάσσια περιοχή για το παιχνίδι, ανάλογα με τις κολυμβητικές ικανότητες των παιδιών. Στις άκρες του γηπέδου στήνουμε τα καλάθια. Για κάθε καλάθι χρησιμοποιούμε 2 φουσκωμένες σαμπρέλες τη μία πάνω στην άλλη, μέσα στις οποίες έχουμε περάσει έναν πλαστικό κουβά. Τα καλάθια είναι δεμένα και αγκυρωμένα στο βυθό. Στόχος κάθε ομάδας είναι να βάλει την μπάλα μέσα στον αντίπαλο κουβά. Τα υπόλοιπα εννοούνται.

364. ΣΧΕΔΙΕΣ

Υλικά: Καστανιές, σχοινιά για συνδέσεις, πλαστικά βαρέλια ή σαμπρέλες.

Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία κατασκευάζει τη σχεδία της, με καστανιές, σχοινιά και πλαστικά βαρέλια ή σαμπρέλες. Σχέδια υπάρχουν πολλά, ανάλογα με τα υλικά που διαθέτουμε. Καλό είναι να έχουμε και πλαστικά κουπιά. Μπορεί να γίνουν αγώνες ταχύτητας ή απόστασης, παιχνίδια με πειρατές, θαλασσινά παιχνίδια σταθμών με μηνύματα σε σημαδούρες κ.α.

365. RONTEO

Υλικά: 1 πλαστικό βαρέλι για κάθε Ενωμοτία

Περιγραφή: Η Ενωμοτίες στέκονται σε σειρές έξω από τη θάλασσα. Το παιχνίδι είναι σκυταλοδρομία. Ο πρώτος της Ενωμοτίας κολυμπά προς ένα άδειο πλαστικό βαρέλι το οποίο βρίσκεται μέσα στη θάλασσα και προσπαθεί να ανέβει πάνω και να μείνει εκεί για 3 δευτερόλεπτα. Για να το πετύχει, έχει δικαίωμα να κάνει μέχρι τρεις προσπάθειες. Στη συνέχεια βγαίνει έξω και συνεχίζει ο επόμενος κ.ο.κ. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που θα έχει τις περισσότερες επιτυχημένες προσπάθειες στο τέλος του χρόνου. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι 10 λεπτά.

366. ΠΡΟΣΚΟΠΙΚΟ ΘΑΛΑΣΣΙΟ ΠΑΡΚΟ

Υλικά: Διάφορα

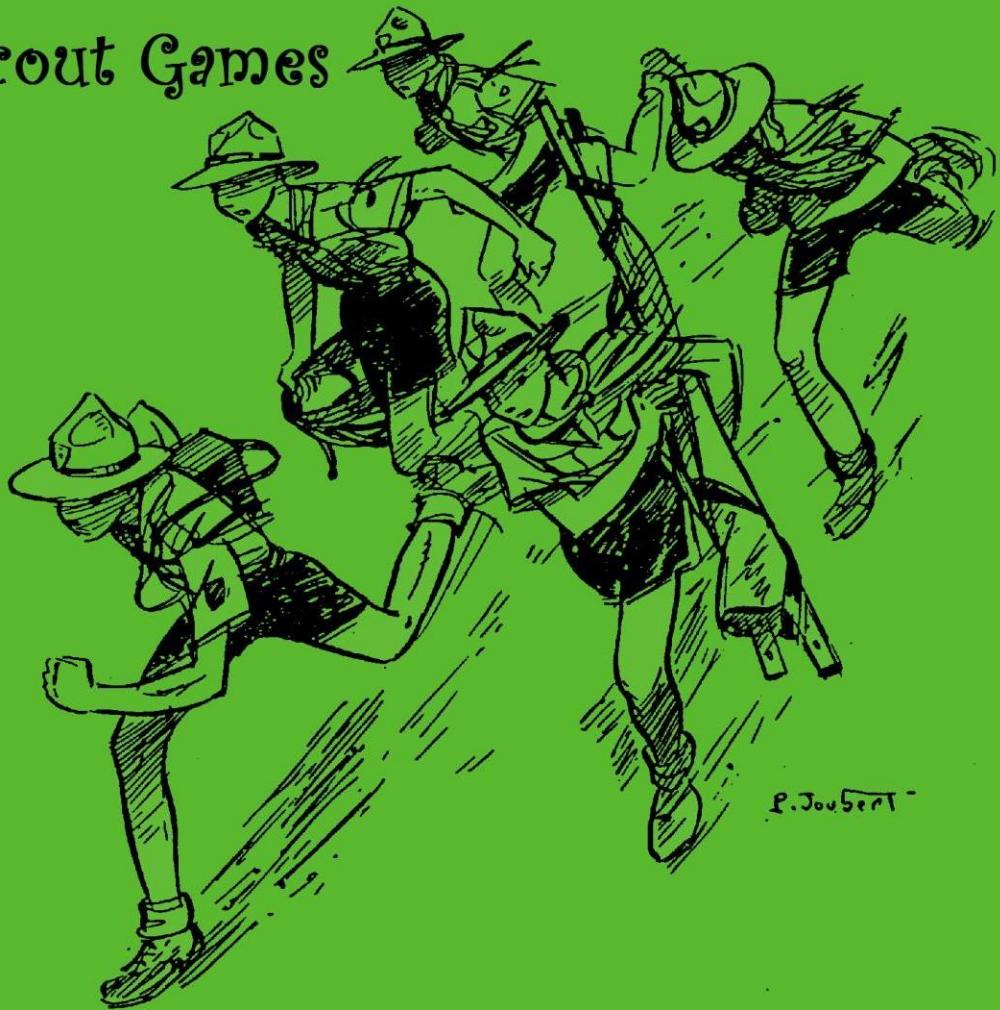
Περιγραφή: Κάθε Ενωμοτία αναλαμβάνει να κατασκευάσει ένα κομμάτι από ένα προσκοπικό θαλάσσιο πάρκο έτσι ώστε ολόκληρη η Ομάδα να το χαρεί στην κατασκήνωση. Οι κατασκευές αυτές θα μπορούσαν να είναι:

- Πλωτή εξέδρα για βουτιές
- Πλωτός διάδρομος μέχρι την εξέδρα
- Παρατηρητήριο μέσα στη θάλασσα, με σχοινί για βουτιές τύπου «Ταρζάν»
- Προσκοπική γέφυρα που να περνά πάνω από το νερό και να ενώνει δύο τμήματα της παραλίας, αν η μορφολογία της ακτής προσφέρεται
- Παρατηρητήριο ναυαγοσώστη
- Ροντέο σε πλαστικό βαρέλι
- Περίπατος με φουσκωτές βάρκες

Και πολλά άλλα που μπορεί να δημιουργήσει η φαντασία σας

Π.Ε. ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

Scout Games



ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ ΕΦΟΡΕΙΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΔΥΤΙΚΗΣ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ

www.pedpelop.gr