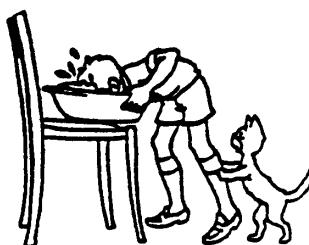
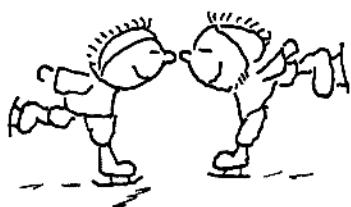
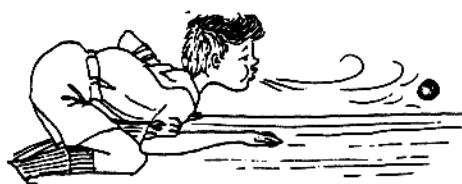
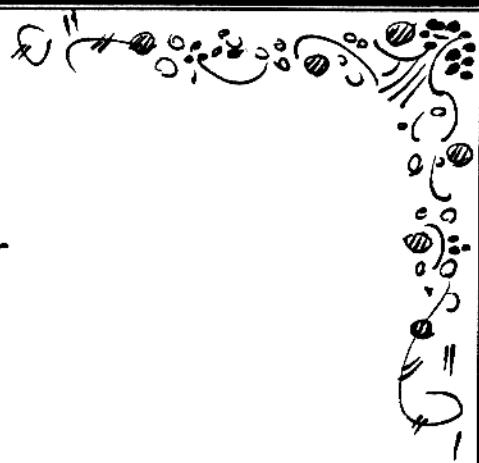
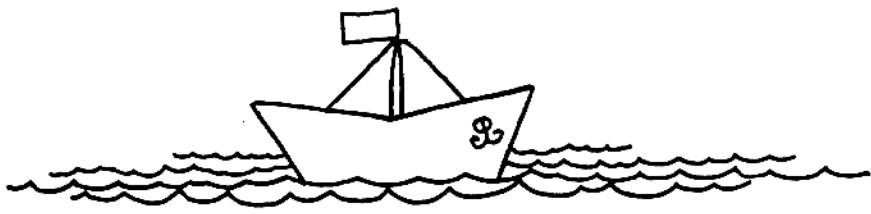


# Το παιχνίδι στην Αγέλη Λυκοπούλων



Επιμέλεια: - Παρουσίαση : Γιάννης Μιχάλης



«...Είμαστε το παιχνίδι που απολαύσαμε και το παιχνίδι που στερηθήκαμε σαν παιδιά. »



## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (στην Αγέλη Λυκοπούλων)

Το «παιχνίδι» είναι η πιο βασική «μέθοδος» δουλειάς στην αγέλη Λυκοπούλων, είναι το πιο βασικό εργαλείο για να πετύχουμε το στόχο μας, που είναι η διαπαιδαγώγηση. Επειδή λοιπόν το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του παιδιού «γεμίζει» από παιχνίδι, οι Βαθμοφόροι της Αγέλης θα πρέπει να κάνουν «κατάχρηση» σε κάθε περίπτωση και οποιαδήποτε στιγμή, αν θέλουν να πετύχουν πραγματικά και ουσιαστικά στο ρόλο τους και στην αποστολή τους.

  
Το παίδι θέλει να παίζει συνέχεια και μέσα από το παιχνίδι «μαθαίνει» σε μικρογραφία τους κανόνες της ζωής, που θάναι υποχρεωμένο ν' ακολουθήσει αργότερα σαν μεγαλώσει!

  
Στα διάφορα παιχνίδια θα μάθει το παιδί τη συνεργασία με τους άλλους, θα μάθει το «πάρε» και το «δώσε» θα μάθει να δέχεται την ήπτα χωρίς παράπονο και θ' απολαμβάνει τη χαρά της επιτυχίας χωρίς κομπασμό. Θα καλλιεργήσει έτσι μέσα από τη χαρά τον παιχνιδιού ένα σωρό αρετές!!

  
Το παιδί των 7 - 10 χρόνων παίζοντας το λυκοπουλικό παιχνίδι, νοιώθει άπειρη ευχαρίστηση και ταυτόχρονα αποκτάει, ανεπαίσθητα βέβαια, πολλά **ΒΙΩΜΑΤΑ** και **ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ**.

  
Καλλιεργούνται, αναπτύσσονται και ανακαλύπτονται πολλές δεξιότητες, γιατί πίσω από κάθε Λυκοπουλικό παιχνίδι βρίσκεται η σκοπιμότητα, που επιδιώκει ν' ολοκληρώσει τον χαρακτήρα τον παιδιού, να διευρύνει τον ορίζοντα των ενδιαφερόντων του, να του ανοίξει «νέα παράθυρα» στον κόσμο.

Στα διάφορα παιχνίδια αποκαλύπτονται όλες οι ανάγκες και οι προσδοκίες του παιδιού και καλλιεργούνται όλες οι δημιουργικές του ικανότητες, και τάσεις.

  
Αναπτύσσονται έτσι, το θάρρος και η επιμονή, η υπομονή και η ευθύνη, η πεποίθηση και η αυτενέργεια, το συναίσθημα της τιμής, η αυτοκυριαρχία και η συμπάθεια προς τους «αδυνάτους». Και ακόμα η κατανόηση του δικαίου και του άδικου, η επιδεξιότητα και η αντοπειθαρχία. Ενισχύεται η δύναμη και η δεξιότητα του σώματος, επεκτείνεται ο παραστατικός του κόσμος,



οξύνεται η παρατηρητικότητα του, αναπτερώνεται η φαντασία του, αναπτύσσεται η πρωτοβουλία και η κοινωνικότητα του, εντείνεται η εξυπνάδα του, χαλυβδώνεται ο χαρακτήρας του κλπ, κλπ.



Με το παιχνίδι ο Βαθμοφόρος της αγέλης μπορεί να πετύχει πολλά και να μεταδώσει περισσότερα. Να ενθαρρύνει, ν' ανεβάσει το ηθικό, να διορθώσει τα λάθη, να διαμορφώσει χαρακτήρες, να «φτιάξει» η γέτες !!



Για να μπορέσει όμως ο Βαθμοφόρος της Αγέλης να πετύχει το στόχο του, πρέπει να γνωρίζει μερικά στοιχεία του παιχνιδιού, ώστε κάθε φορά το «παιχνίδι» του να έχει θετικά αποτελέσματα... (ανάλογη χρησιμοποίηση και προσαρμογή στο πρόγραμμα της δράσης).



Οι κατηγορίες των παιχνιδιών που αναφέρονται παρακάτω θα βοηθήσουν τον κάθε Βαθμοφόρο στην προσπάθεια του και στη δουλειά του στην Αγέλη. (Δράση, πρόγραμμα - μηνιαίο θέμα)

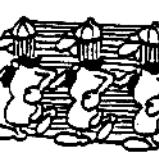
### Κατηγορίες παιχνιδιών Λυκοπούλων




1. **Ζωηρά παιχνίδια :** Σκοπός των παιχνιδιών αυτών είναι, να δώσουν την ευκαιρία στα Λυκόπουλα να κινηθούν, να ζεσταθούν, να γίνουν ζωηρά. Γι' αυτό τα παιχνίδια αυτά τοποθετούνται πάντοτε στην αρχή της δράσης.



2. **Παιχνίδια Σκυταλοδρομίας :** Τα παιχνίδια αυτά αποσκοπούν στην ανάπτυξη του Ομαδικού Πνεύματος και της Συλλογικής προσπάθειας στην Αγέλη. Κι ακόμα στην ανάπτυξη του πνεύματος της προσοχής, της αυτοπειθαρχίας, της συνεργασίας, της δεξιότητας και της αυτοκυριαρχίας των παιδιών.



3. **Παιχνίδια «Μίμησής» :** Στα παιχνίδια αυτά ο Ακέλας «παρασύρει» τα Λυκόπουλα με το προσωπικό του παράδειγμα και τη ζωντανή του διήγηση, κάνοντας πρώτος αυτός τις κινήσεις ή τα σχέδια που ζητάει από τα Λυκόπουλα.

Τα παιχνίδια αυτά αναπτύσσουν την ηθοποιία, τη δεξιοτεχνία τη φαντασία, την παρατηρητικότητα κλπ.

**4. Παιχνίδια υγιεινής :** Σκοπός των παιχνιδιών αυτών είναι, να μεταδώσουν στα Λυκόπουλα με τρόπο ευχάριστο και διασκεδαστικό τη χαρά της υγείας και να τα βοηθήσουν ν' αγαπήσουν και να εφαρμόσουν τους κανόνες υγιεινής.



**5. Παιχνίδια επιδεξιοτήτων :** Στόχος των παιχνιδιών αυτών είναι, να βοηθήσουν τα Λυκόπουλα να εκδηλώσουν τις κλήσεις και τα ενδιαφέροντα τους, να καλλιεργήσουν και ν' αναπτύξουν την επιδεξιότητα τους (χειροτεχνίες - κατασκευές - αμφίεση κλπ). - (Ερασιτεχνικές ασχολίες)



**6. Παιχνίδια Αισθήσεων :** Στόχος τους είναι η καλλιέργεια - ανάπτυξη όλων των αισθήσεων (τυφλόμυγα - Μυρωδιές - Γεύση - Αφή - Ήχητικά κλπ.).



**7. Παιχνίδια Σιωπής - Αυτοκυριαρχίας :** Τα παιχνίδια αυτά αποβλέπουν στην αυτοκυριαρχία των Λυκοπούλων και συντελούν στη δημιουργία μιας καλής αυτοπειθαρχίας στην Αγέλη. (Προσοχή - Κανόνες - Υπομονή). Τοποθετούνται συνήθως μετά τα ζωηρά παιχνίδια, για να δώσουν την ευκαιρία στα παιδιά να ηρεμήσουν και να «ζεκουραστούν», ώστε να μπορέσουν να παρακολουθήσουν συμμετέχοντας το υπόλοιπο του προγράμματος της δράσης.



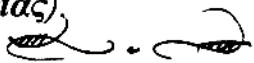
**8. Παιχνίδια ταχύτητας - Αντίληψης - Μνήμης :** Σκοπό έχουν να οξύνουν το μναλό των Λυκοπούλων, να τα κάνουν εύστροφα και ικανά (κουζ κ.λ.π.)



**9. Παιχνίδια Φαντασίας :** Σκοπός τους η ανάπτυξη της φαντασίας, της εφευρετικότητας, της πρωτοβουλίας της επινοητικότητας και της αισθητικής των Λυκοπούλων.



**10. Παιχνίδια «Γνώσεων» Μονοπατιών :** Σκοπός των παιχνιδιών αυτών είναι, η παρουσίαση, η επανάληψη και η εμπέδωση των Λυκοπούλικών «γνώσεων» που αποκτήσανε κατά την διάρκεια των διαφόρων δραστηριοτήτων στην Αγέλη. Τα παιχνίδια αυτά αποτελούν τη βάση για τη σωστή «μετάδοση γνώσεων» και εμπέδωση, κατέχουν δε την πρώτη θέση σε κάθε πρόγραμμα δράσεων της Αγέλης, (Αναγνώριση Προσπάθειας).



**11. Παιχνίδια «Ειδικών ατομικών Απασχολήσεων» :** Τα παιχνίδια αυτά είναι τα πιο κατάλληλα, για να βοηθήσουν και να





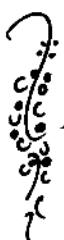
ενθαρρύνουν την **ατομική προσπάθεια** του κάθε παιδιού όχι ωριστά.  
(ερασιτεχνικές ασχολίες).

**12. Τα «Μεγάλα παιχνίδια» :** Τα μεγάλα παιχνίδια παίζονται σε **ανοιχτό χώρο** (Δάσος - Πόλη - Παραλία κλπ) και έχουν σκοπό να καλύψουν την ανάγκη των παιδιών για δράση και περιπέτεια, ν' αναπτύξουν τη φαντασία, το θάρρος, τη δύναμη του σώματος κ.λ.π.



**13. Παιχνίδια «Σήριαλ» :** Μεγάλα παιχνίδια με «κεντρικό» θέμα που παίζονται «**κομματιαστά**» για πολλές ημέρες ή συγκεντρώσεις. Κατάλληλα ιδιαίτερα για κατασκήνωση (από μέρα σε μέρα), ή για κάθε εβδομαδιαία δράση, δεμένα αρμονικά με το **MHNIAIO ΘΕΜΑ** της Αγέλης.

(Ικανοποιούν την δεξιότητα, την περιέργεια, τη φαντασία, την υπομονή την επιμονή κλπ. Των παιδιών).



### **Βασικά Στοιχεία για την επιτυχία των παιχνιδιών :**

Για να έχουν επιτυχία και αποτελεσματικότητα τα παιχνίδια, ο Ακέλας πρέπει πάντα να θυμάται :



- a) Να «**κατεβαίνει**» στο επίπεδο της ηλικία των Λυκοπούλων.
- β) Για το κάθε Λυκόπουλο να είναι ο μεγαλύτερος αδελφός, που παίζει μαζί του **αμέριμνα και απροσποίητα**.
- γ) Η συμπεριφορά του να είναι φυσική και ελεύθερη και να μην παραγνωρίζει την παιδική αφέλεια και αγνότητα. (Ζαβολιά - αστείο)
- δ) Να κάνει σύντομη, αλλά σαφή επεξήγηση των κανόνων του κάθε παιχνιδιού και να μην επιτρέπει ζαβολιές κατά την διεξαγωγή του.
- ε) Να προετοιμάζει με φροντίδα και φαντασία το κάθε παιχνίδι όσο απλό κι αν είναι (Υλικά - Κανόνες - Υπεύθυνοι κ.λ.π.).
- σ) Να γνωρίζει με λεπτομέρειες το χώρο ή τον τόπο που θα παιχθεί το

κάθε παιχνίδι ώστε να το προσαρμόζει ανάλογα (κλειστός ή ανοιχτός χώρος - Δάσος - Πόλη κ.λ.π.) - ΕΛΕΓΧΟΣ -



ζ) Να «παρουσιάζει» το κάθε παιχνίδι με την ανάλογη «εισαγωγή»  
(Ιστορία - Ανέκδοτο - Μίμηση - Κίνηση κλπ).

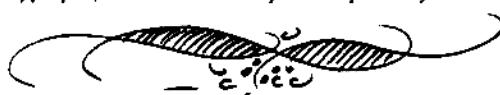
η) Να μην παίζει πάντοτε τα ίδια παιχνίδια, αλλά ν' ανακαλύπτει ή να φτιάχνει καινούργια και ανάλογα για κάθε δραστηριότητα (Βιβλία-Περιοδικά - Συλλογική - προσπάθεια Βαθμοφόρων).

θ) Να απαιτεί πειθαρχία και σεβασμό των κανόνων του παιχνιδιού και να σταματάει το παιχνίδι όταν κάτι δεν πάει καλά.

ι) Να ενθαρρύνει τα ντροπαλά παιδιά και να τα «παρασύρει» με το δικό του παράδειγμα (έπαινος - μπράβο κλπ.).



κ) Να μην αφήνει το παιχνίδι να «ξεφτίσει», να το κόβει δηλαδή στην κατάλληλη στιγμή. (ποικιλία - ερεθίσματα)



Τέλος πρέπει να γνωρίζει όπι το κάθε παιχνίδι παίζεται πάντοτε με κάποιον προορισμό (ΣΚΟΠΙΜΟΤΗΤΑ - ΣΤΟΧΟΣ).



### Πηγές παιχνιδιών :



- ⇒ Βιβλία παιχνιδιών Σ.Ε.Π. & Σ.Ε.Ο.
- ⇒ Βιβλία παιχνιδιών άλλων παιδικών οργανώσεων (προσαρμογή).
- ⇒ Ξενόγλωσσα βιβλία, άλλων Προσκοπικών Σωμάτων.
- ⇒ Συλλογές από διάφορα περιοδικά - εκδόσεις κ.λ.π. (προσωπικό ΝΤΟΣΙΕ).
- ⇒ Διάφορα παιδικά βιβλία με παιχνίδια.
- ⇒ Προσωπικές συλλογές Βαθμοφόρων Λυκοπούλων.
- ⇒ Επινόηση παιχνιδιών - Νέα παιχνίδια.



Γιάννης Μιχάλης  
Πάνθηρας



*Δρόμος μέ Κοντάρι*

Ο Ι 'Εξάδες παρατάσσονται πλάι - πλάι σέ φάλαγγα. Ο πρώτος κάθε 'Εξάδας κρατά ένα κοντάρι. Μέ τό σύνθημα, άρχιζουν νά τρέχουν πρός ένα δρισμένο μέρος και άπόσταση. Μόλις φτάσουν πρέπει νά έπιστρέψουν, νά παραδώσουν τό κοντάρι στό δεύτερο Λυκόπουλο πού θά διατρέξει τήν ίδια άπόσταση κοκ.

Τό παιχνίδι γίνεται δυσκολώτερο αν στή διαδρομή ύπαρχουν διάφορα έμποδια.

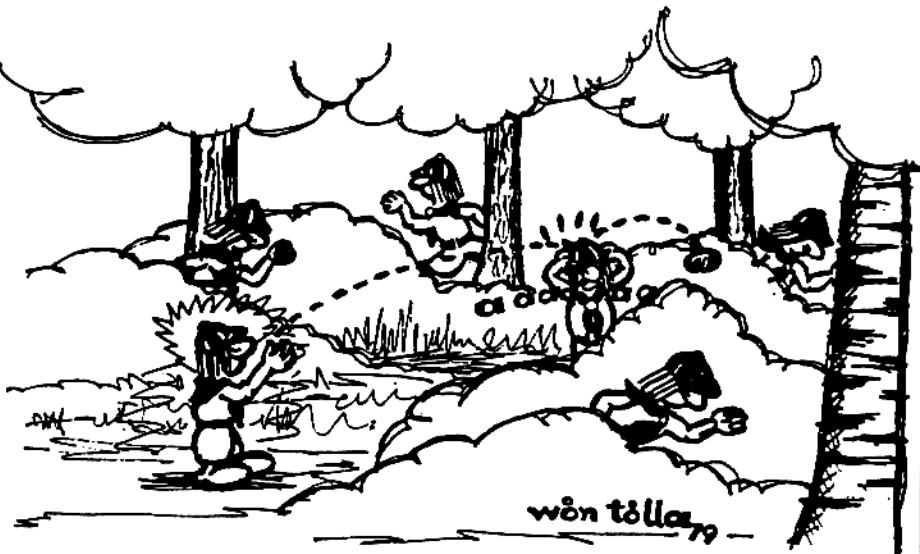


"δρόμος μέ κοντάρι,,

## *Παιγνίδια γιά Λυκόπουλα*

*Οι φωλιές*

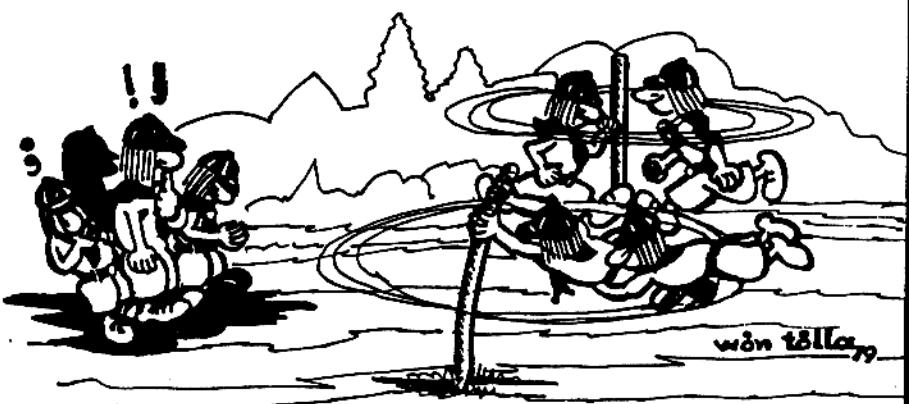
Κ άθε Λυκόπουλο διαλέγει μιά φωλιά. "Ένα δέντρο, ένα θάμνο, ένα κάθισμα κλπ. "Ένα Λυκόπουλο παριστάνει τόν κυνηγό και μένει χωρίς φωλιά. Μέ τό σύνθημα, τά Λυκόπουλα πιάνουν τή φωλιά τους και στέκονται. Ο κυνηγός από τή θέση πού βρίσκεται πετά ένα μικρό μπαλάκι πρός μιά φωλιά. "Άν τή κτυπήσει, δλα τά Λυκόπουλα τρέχουν ν' άλλάξουν φωλιές. Στό διάστημα αύτό ό κυνηγός πάνει μιά φωλιά και τό Λυκόπουλο πού μένει χωρίς φωλιά γίνεται κυνηγός.



"οι φωλιές,,

*Ο Μύλος*

Η Αγέλη έχει παραταχθεί σέ έξαδες. Μπροστά από κάθε έξάδα ύπαρχει ένα κοντάρι, σέ άπόσταση περίπου 5-8 μ. Μέ τό σύνθημα, οι πρώτοι ξεκινούν, φτάνουν στό άντιστοιχο κοντάρι, κάνουν ένα γύρω άπ' αύτό, έπιστρέφουν, πιάνουν τό δεύτερο Λυκόπουλο ξαναεπιστρέφουν μαζί, κάνουν μιά βόλτα γύρω άπό τό κοντάρι, έπιστρέφουν, πιάνουν τό τρίτο κοκ.



"Ω .... μύλος,,

### ‘Ο πασατέμπος

Πάνω σ’ ένα τραπέζι είναι 3-4 πιάτα – άνάλογα τις Έξαδες – γεμάτα πασατέμπος. Δίπλα Ισάριθμα άδειανά. Κάθε Λυκόπουλο κρατά από ένα καλαμάκι της πορτοκαλάδας. Οι Έξαδες παρατάσσονται μπροστά από τά πιάτα. Μέ το σύνθημα κάθε Λυκόπουλο μέ τή σειρά του προσπαθεῖ νά πάρη μέ τό καλαμάκι, ρουφώντας ένα πασατέμπο και νά τό βάλη στό άδειανό πιάτο.

### Βρές τον

‘Η Άγέλη είναι σέ κύκλο παρατάξεως. Στή μέση ένα Λυκόπουλο μέ δεμένα τά μάτια. Στό χέρι του κρατά ένα σχοινί πού στή μιά του άκρη είναι δεμένο ένα τοπάκι. ‘Ο κύκλος κάνει βόλτα. Μέ το σύνθημα τού Α.Α. σταματά. Τότε τό Λυκόπουλο πού είναι στή μέση πετά τό τοπάκι, κρατώντας τήν άλλη άκρη. ‘Αν πετύχη κάποιο Λυκόπουλο έκεινο είναι ύποχρεωμένο νά κάνει μιά κραυγή ζώουκουκουβάγια, βάτραχος κλπ. ‘Αν τό Λυκόπουλο τού κέντρου τό άναγνωρίση άλλάζουν θέσεις.

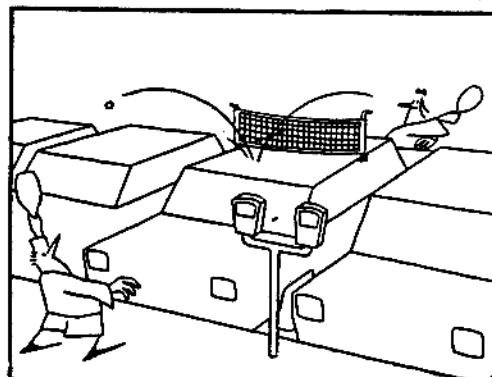
### ‘Ο πασατέμπος,,



### ‘Βρές τον,,



### wōn tōlla,,



### ‘Η σκόπευση

Πάνω σ’ ένα τραπέζι τοποθετούμε ένα μπουκάλι. Άπεναντι παρατάσσονται οι Έξαδες. ‘Ένα-ένα δλα τά Λυκόπουλα, μέ κλειστά μάτια προσπαθούν νά πλησιάσουν και νά πιάσουν τό μπουκάλι μέ τεντωμένο τό χέρι.

Σκυταλοδρομία μέ ζεύγη. Θά έχουν δεμένα τά χέρια και τά πόδια (άπο ένα χέρι ένα πόδι κάθε παιδί) και θά είναι ύποχρεωμένα νά διατρέξουν μιά διαδρομή μέ έμποδια.

Σκυταλοδρομία σέ τριάδες. Δεμένα τά Λυκόπουλα όπως και στό προηγούμενο παιχνίδι.

Τρέξιμο μέ τσουβάλι, τσέρκι, σχοινάκι κλπ.

Τρέχιμο κρατώντας μιά ρακέτα όπου πάνω της βρίσκεται ένα μπαλάκι.

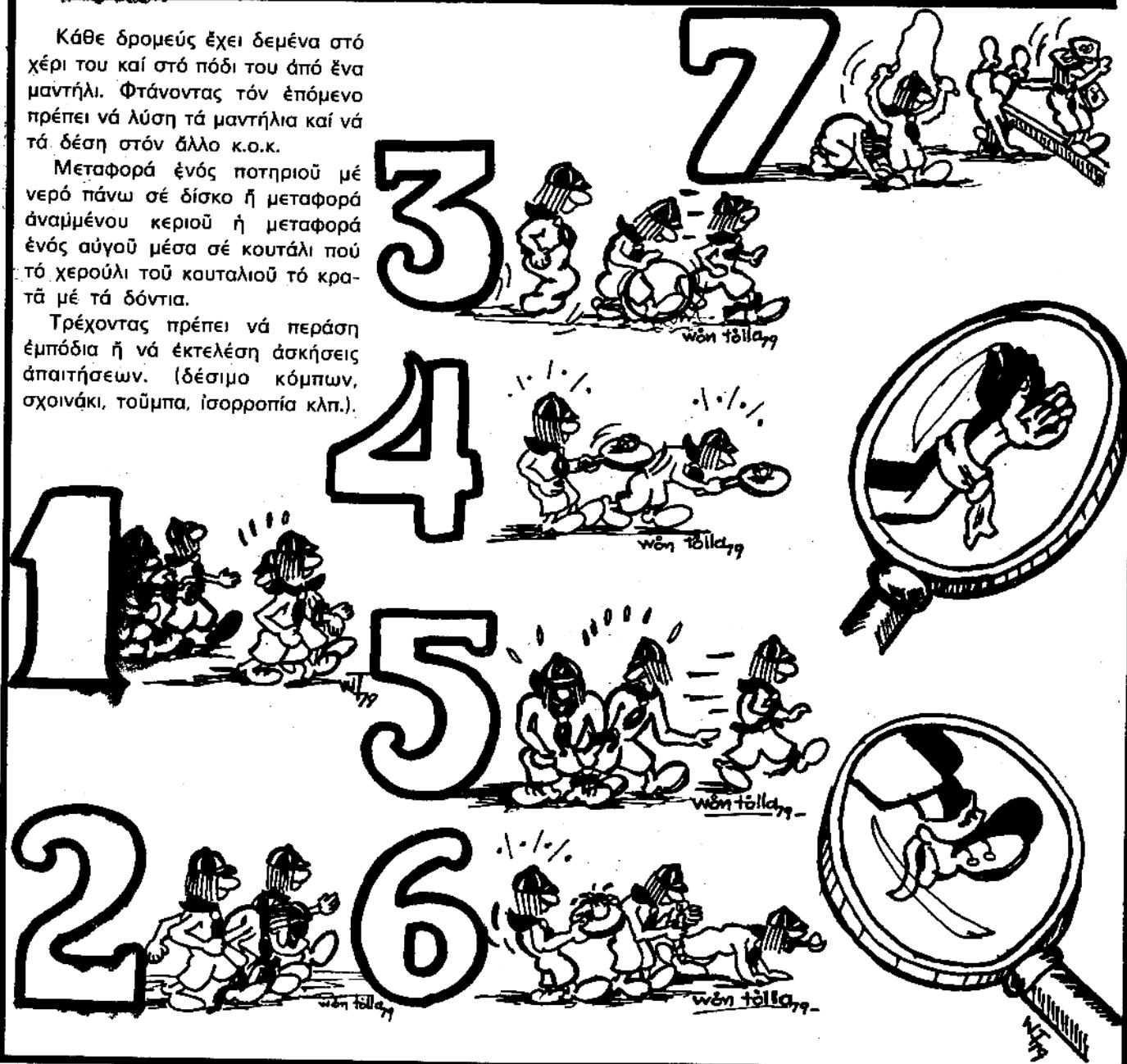


## Παιχνίδια και πῶς νά τά παίζετε

Κάθε δρομεύς έχει δεμένα στό χέρι του και στό πόδι του άπο ένα μαντήλι. Φτάνοντας τόν έπομενο πρέπει νά λύση τά μαντήλια και νά τά δέση στόν άλλο κ.ο.κ.

Μεταφορά ένός ποτηριού μέ νερό πάνω σέ δίσκο ή μεταφορά άναμμένου κεριού ή μεταφορά ένός αύγου μέσα σέ κουτάλι πού τό χερούλι του κουταλιού τό κρατά μέ τά δόντια.

Τρέχοντας πρέπει νά περάση έμποδια ή νά έκτελέση άσκήσεις άπαιτήσεων. (δέσιμο κόμπων, σχοινάκι, τούμπα, ίσορροπία κλπ.).



### Κουτσό

Οι Έξαδες παρατάσσονται σέ γραμμή. Τά Λυκόπουλα πιάνονται από τη μέση. Μέ το σύνθημα ξεκινούν οι Έξαδες μέ κουτσό γιά νά φτάσουν στό τέρμα.



### Η Φωτιά

Στή μέση τού κύκλου παρατάξεως πού σχηματίζουν τά Λυκόπουλα ύπάρχει ένα άντικείμενο. Αυτό το άντικείμενο είναι φλεγόμενο ύποτίθεται -. Τά Λυκόπουλα πιάνονται από τά χέρια ή τά πόδη καί σπρώχνονται. "Όποιο

## Παιχνίδια καί πῶς νά τά παίζετε

Λυκόπουλο άγγίζει τό φλεγόμενο άντικείμενο βγαίνει από τό παιχνίδι.

### Ο φύλακας τού πύργου.

Στή μέση τού κύκλου παρατάξεως πού έχουν σχηματίσει τά Λυκόπουλα τοπιθετοῦμε ένα ψηλό έπιπλο ή κατασκευή. Πάνω σ' αύτό δύο τρεῖς μπάλες. Μπροστά από τό έπιπλο-κατασκευή (πύργος) ύπάρχει ένας φύλακας. Τά άλλα λυκόπουλα κρατοῦν από μιά μπάλλα καί προσπαθοῦν νά σημαδέψουν από τή θέση τους τίς μπάλες τού πύργου. Ο φύλακας προσπαθεῖ νά τίς άντικρούστη.



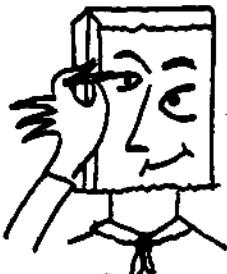
### Μέσα στόν κύκλο

Μέσα σ' ένα κύκλο μπαίνει όλη ή Άγέλη. Ο Λ.Α. πετά τότε μιά μπάλλα ψηλά φροντίζοντας νά πέσει στή μέση τού κύκλου. Τά Λυκόπουλα προσπαθοῦν νά τήν πιάσουν. Κάποιο άπ' όλα θά τήν πιάσει. Τά άλλα τότε φεύγουν από τόν κύκλο καί άπομακρύνονται. Τό Λυκόπουλο πού τήν έπιασε μένει μέσα στόν κύκλο καί προσπαθεῖ μέ μιά βολή νά πετύχει κάποιο. Στό μεταξύ ο Άκελας έχει φωνάξει: «Άκινητοι» καί τά Λυκόπουλα στέκουν όπου βρίσκονται.



### Πορτραΐτα

Δώστε σέ κάθε Λυκόπουλο μιά χαρτοσακκούλα, άρκετά μεγάλη γιά νά χωράει τό κεφάλι του μέσα



σ' αυτήν κι ἔνα μαρκαδόρο. Ζητείστε από δύο όλους νά φορέσουν τίς

μπορεῖ νά περάσει τό κεφάλι τους μέσα σ' αύτό. Πέστε τους ἔπειτα νά τά φορέσουν στό κεφάλι τους ἔτσι πού νά στέκεται τό λάστιχο



ξω.

### Δίνοντας τό καπέλλο

Φτιάξτε τήν Ἀγέλη σέ κύκλο παρατάξεως. "Ολοι ἐκτός ἀπό ἔναν φοράνε ἔνα χάρτινο καπέλλο (ἀπό ἐφημερίδα). Μέ τό παράγγελμα κάθε ἔνας παίρνει ἀπό αύτόν πού βρίσκεται δεξιά του τό καπέλλο καὶ τό φοράει στό δικό του κεφάλι κ.ο.κ. Σιγά σιγά ἡ κίνηση φαίνεται ὅλο καὶ πιό γρήγορα ὅπότε ξαφνικά μ' ἔνα σφύριγμα τό παιχνίδι σταματάει. 'Ο παίχτης χωρίς καπέλλο βγαίνει ἔξω. Συνεχίζετε (μ' ἔνα καπέλλο λιγύτερο) μέχρι νά μείνουν 2, οι νικητές. Ἀλλάξτε τή φορά κινήσεως τῶν καπέλλων ἀπό καιρό σέ καιρό γιά περισσότερη ποικιλία.

### Λέξεις ζευγάρια

Φτιάξτε σέ χαρτονάκια λέξεις ζευγάρια. Κόψτε τα χωρίζοντας τίς δύο λέξεις. Δώστε τα στά παιδιά γιά νά βροῦν τά ζευγάρια π.χ. ἀλάτι-πιπέρι, ἀνω-κάτω, ἥλιος-φεγγάρι κ.λ.π.

### SUPER-MARKET

Χωρίστε τήν Ἀγέλη στίς ἑξάδες τῆς. Λέγετε ἔνα γράμμα τοῦ ἀλφαβήτου καὶ τά Λυκόπουλα προσπαθοῦν νά βροῦν μιά λέξη. ἔτσι ώστε νά όνομάσουν κάτι πού νά ἀρχίζει μέ τό γράμμα αὐτό καὶ νά ύπαρχει σ' ἔνα σύγχρονο SUPER MARKET (π.χ. «Σ» - σπούνι κ.λ.π.). 'Ο πρώτος πού θά ἀπαντήσει κερδίζει ἔνα βαθμό γιά τήν ἑξάδα του. Γιά ποικιλία τό SUPER MARKET μπορεῖ νά ἀντικατασταθεῖ ἀπό διδήποτε ἄλλο φτιάχνοντας μιά σειρά παιχνιδιών. 'Η ἑξάδα μέ τούς περισσότερους βαθμούς κερδίζει τελικά.

### ΜΑΓΙΚΟ ΜΟΛΥΒΙ

Ἐξηγεῖστε στά Λυκόπουλα ὅτι πρέπει νά κάνουν ὅτι λέτε καὶ ὅχι ὅτι κάνετε. Δείξτε ἔνα μαχαίρι καὶ φωνάξτε «Μαχαίρι» ἢ «μύτη». Ἐπειτα δείξτε τή μύτη σας καὶ φωνάξτε μιά ἀπό τίς δυο λέξεις. Τά Λυκόπουλα πρέπει νά δείχνουν ὅτι λέτε κι ὅχι ὅτι δείχνετε. Ἀλλάζετε γρήγορα τά παραγγέλματα αὐξάνοντας συνέχεια τήν ταχύτητα τους. "Οποιας κάνει λάθος εἶναι ἔ-

σακκούλες στό κεφάλι τους καὶ μέ τό μαρκαδόρο νά χωράφισουν πάνω σ' αὐτές ὅτι τούς λέτε, ἀριστερό μάτι, δεξιά μάτι, στόμα, δεξιά μάτι, μύτη κ.λ.π. Μόλις τελειώσουν ζητεῖστε ἀπό τούς μισούς νά βγάλουν τίς σακκούλες ἀπό τό κεφάλι τους καὶ νά θαυμάσουν τά... πορτραΐτα τῶν ἄλλων μισῶν. Ἐπειτα ζητεῖστε τους νά φορέσουν πάλι τίς σακκούλες τους καὶ νά τίς βγάλουν οι ἄλλοι μισοί γιά νά θαυμάσουν μέ τή σειρά τους τά καλλιτεχνήματα τῶν ὑπόλοιπων.

### «Λαστιχένια» πρόσωπα

Δώστε στό κάθε Λυκόπουλο ἔνα λάστιχο κάπως μεγάλο γιά νά

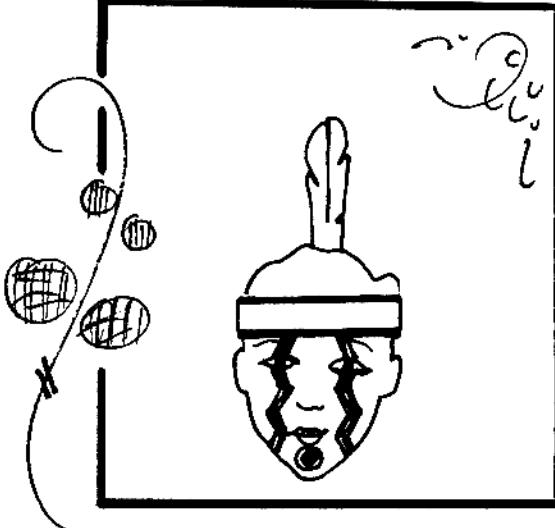
πρέπει νά κάνουν τά λάστιχα νά κατέβουν μέχρι τό λαιμό, χωρίς νά χρησιμοποιήσουν τά χέρια τους. (ἢ κάτι ἄλλο ἐκτός ἀπό τίς ἔκφράσεις τοῦ προσώπου τους). Μιά κάμερα θά ἀποθανάτιζε φανταστικές ἔκφρασεις.

### Πιάσε τή μύτη σου

Ζητεῖστε ἀπό δύο όλους νά πιάσουν μέ τό ἀριστερό χέρι τους τό δεξιά αὐτή τους καὶ τή μύτη τους μέ τό δεξιά τους χέρι. Μέ τό παράγγελμα «ἄλλαγή» ὁ καθένας πρέπει νά ἀλλάξει πιάνοντας μέ τό δεξιά χέρι τους τά ἀριστερό αὐτή τους καὶ τή μύτη τους μέ τό ἀριστερό τους χέρι. Δώστε τά παραγγέλματα σιγά στήν ἀρχή καὶ προοδευτικά αὐξήστε ταχύτητα. Τό μυστικό: πιάστε πρώτα τή μύτη σας.

### Μύτη-μαχαίρι

Ἐξηγεῖστε στά Λυκόπουλα ὅτι πρέπει νά κάνουν ὅτι λέτε καὶ ὅχι ὅτι κάνετε. Δείξτε ἔνα μαχαίρι καὶ φωνάξτε «Μαχαίρι» ἢ «μύτη». Ἐπειτα δείξτε τή μύτη σας καὶ φωνάξτε μιά ἀπό τίς δυο λέξεις. Τά Λυκόπουλα πρέπει νά δείχνουν ὅτι λέτε κι ὅχι ὅτι δείχνετε. Ἀλλάζετε γρήγορα τά παραγγέλματα αὐξάνοντας συνέχεια τήν ταχύτητα τους. "Οποιας κάνει λάθος εἶναι ἔ-



### 7 Δίνοντας τό καπέλλο

Φτιάξτε τήν Ἀγέλη σέ κύκλο παρατάξεως. "Ολοι ἐκτός ἀπό ἔναν φοράνε ἔνα χάρτινο καπέλλο (ἀπό ἐφημερίδα). Μέ τό παράγγελμα κάθε ἔνας παίρνει ἀπό αύτόν πού βρίσκεται δεξιά του τό καπέλλο καὶ τό φοράει στό δικό του κεφάλι κ.ο.κ. Σιγά σιγά ἡ κίνηση φαίνεται ὅλο καὶ πιό γρήγορα ὅπότε ξαφνικά μ' ἔνα σφύριγμα τό παιχνίδι σταματάει. 'Ο παίχτης χωρίς καπέλλο βγαίνει ἔξω. Συνεχίζετε (μ' ἔνα καπέλλο λιγύτερο) μέχρι νά μείνουν 2, οι νικητές. Ἀλλάξτε τή φορά κινήσεως τῶν καπέλλων ἀπό καιρό σέ καιρό γιά περισσότερη ποικιλία.

### 7 Λέξεις ζευγάρια

Φτιάξτε σέ χαρτονάκια λέξεις ζευγάρια. Κόψτε τα χωρίζοντας τίς δύο λέξεις. Δώστε τα στά παιδιά γιά νά βροῦν τά ζευγάρια π.χ. ἀλάτι-πιπέρι, ἀνω-κάτω, ἥλιος-φεγγάρι κ.λ.π.

### 7 SUPER-MARKET

Χωρίστε τήν Ἀγέλη στίς ἑξάδες τῆς. Λέγετε ἔνα γράμμα τοῦ ἀλφαβήτου καὶ τά Λυκόπουλα προσπαθοῦν νά βροῦν μιά λέξη. ἔτσι ώστε νά όνομάσουν κάτι πού νά ἀρχίζει μέ τό γράμμα αὐτό καὶ νά ύπαρχει σ' ἔνα σύγχρονο SUPER MARKET (π.χ. «Σ» - σπούνι κ.λ.π.). 'Ο πρώτος πού θά ἀπαντήσει κερδίζει ἔνα βαθμό γιά τήν ἑξάδα του. Γιά ποικιλία τό SUPER MARKET μπορεῖ νά ἀντικατασταθεῖ ἀπό διδήποτε ἄλλο φτιάχνοντας μιά σειρά παιχνιδιών. 'Η ἑξάδα μέ τούς περισσότερους βαθμούς κερδίζει τελικά.

### 7 ΜΑΓΙΚΟ ΜΟΛΥΒΙ

Ἐξηγεῖστε στά Λυκόπουλα ὅτι πρέπει νά κάνουν ὅτι λέτε καὶ ὅχι ὅτι κάνετε. Δείξτε ἔνα μαχαίρι καὶ φωνάξτε «Μαχαίρι» ἢ «μύτη». Ἐπειτα δείξτε τή μύτη σας καὶ φωνάξτε μιά ἀπό τίς δυο λέξεις. Τά Λυκόπουλα πρέπει νά δείχνουν ὅτι λέτε κι ὅχι ὅτι δείχνετε. Ἀλλάζετε γρήγορα τά παραγγέλματα αὐξάνοντας συνέχεια τήν ταχύτητα τους. "Οποιας κάνει λάθος εἶναι ἔ-

ἀπό τό GROUP MEETING SPAR-KLERS B.S.A. μετάφραση διασκευή ΜΠΑΓΚΗΡΑ

cc ccc  
657.  
6  
L  
L

### ΣΚΟΤΩΣΕ ΤΟ ΦΙΔΙ

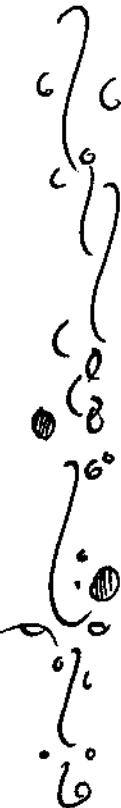


Χωρίζουμε την Αγέλη στα τρία και στην μία ομάδα δίνουμε στο κάθε Λυκόπουλο ένα σχοινί αρκετό τόσο όσο να ακουμπά στο έδαφος κατά 1 μέτρο που το σέρνει ταράσσοντάς το.

Είναι τα φίδια. Οι υπόλοιπες ομάδες είναι οι δαμαστές φιδιών που προσπαθούν να σκοτώσουν το φίδι με πηδήματα (με τα δύο πόδια) πατώντας το τέλος του σχοινιού. Κερδίζουν εκείνοι που κατόρθωσαν να σκοτώσουν το φίδι. Έπειτα αλλάσσουμε τις ομάδες ώστε να γίνουν όλοι φίδια.



### ΠΕΤΡΟΣ Ο ΑΡΑΠΗΣ



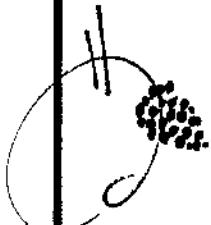
Βάζουμε ένα Λυκόπουλο σε μία γραμμή που έχουμε χαράξει στο έδαφος. Τα υπόλοιπα είναι σε μικρή απόσταση.

Τότε αυτός που είναι στη γραμμή φωνάζει δυνατά "ΦΟΒΟΣΑΣΤΕ ΤΟΝ ΠΕΤΡΟ ΤΟΝ ΑΡΑΠΗ". Τότε τα Λυκόπουλα λένε "όχι" και τρέχουν να περάσουν την γραμμή χωρίς να τους αγγίξει ο ΠΕΤΡΟΣ ο Αράπης. Αν αγγίξει κανέναν γίνεται και αυτός αράπης και το παιχνίδι συνεχίζεται πάλι με το "φοβόσαστε τον ... κ.ο.κ. Κερδίζουν αυτοί που έμειναν τελευταίοι.

Η γραμμή σιγά-σιγά μεγαλώνει ώστε να μπορούν να περάσουν τα Λυκόπουλα χωρίς να τους πιάσουν οι πολλοί που έχουν μαζευτεί και κάνουν τον Αράπη.



### ΒΡΕΣ ΤΟ ΚΑΙ ΠΙΑΣΤΟ



Όταν ο Γερόλυκος φωνάζει πιάστε πράσινο τα Λυκόπουλα τρέχουν να φέρουν κάτι με το χρώμα που φώναξε ο Γερόλυκος και το πρώτο Λυκόπουλο που θα το φέρει κερδίζει ένα πόντο.

Το παιχνίδι συνεχίζεται πιάστε ξύλο-πέτρα κ.λ.π.

### ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΘΗΣΑΥΡΟΥ

Η μισή Αγέλη γίνεται Ρόμπιν Χούντ και η συμμορία του. Και οι άλλοι σερίφηδες. Οι Σερίφηδες πρέπει να διασχίσουν μία απόσταση αρκετή γύρω στα 500 μ. μεταφέροντας θησαυρούς.

Είναι ένα χαρτάκι χρωματιστό ή ένα κουκί ή ένα βότσαλο που το κρύβει ένα Λυκόπουλο πάνω του.



Η συμμορία του Ρόμπιν Χούντ τρέχει να πιάσει τους Σερίφηδες και να πάρει το θησαυρό.

Αν ένα Λυκόπουλο Σερίφης πιαστεί τότε μετρά ως το 30 ενώ ο της συμμορίας του P. Χούντ προσπαθεί να βρει τον θησαυρό ψάχνοντάς τον.

Εάν δεν βρει τον θησαυρό τότε ο Σερίφης συνεχίζει τον δρόμο του ενώ ο του Ρόμπιν Χούντ τρέχει να πιάσει άλλον Σερίφη (όχι τον ίδιο δύο φορές). Κερδίζουν αυτοί που κατόρθωσαν να πάρουν ή να περάσουν τον θησαυρό. Μπορεί και κάθε Σερίφης να έχει θησαυρό που άμα βρεθεί χάνει.

### ΤΑ ΜΩΡΑ

Τέσσερα Λυκόπουλα στέκονται στον τοίχο και παριστάνουν τα μωρά, ενώ τα υπόλοιπα Λυκόπουλα κρατώντας από ένα μπισκότο και με δεμένα μάτια προσπαθεί να ταΐσει τα μωρά δίνοντάς τους το μπισκότο.

Το γούστο εδώ είναι πως θα βρουν το στόμα του μώρου. Καλόν είναι να χρησιμοποιεί τό ένα χέρι αυτός που κρατά το μπισκότο.

### ΠΗΔΑ ΨΗΛΑ

Η Αγέλη σε κύκλο. Στο μέσον ένα Λυκόπουλο που κρατά ένα σχοινί με μια μπάλλα στην άκρη του. Το κινεί περιστροφικά χαμηλά ώστε τα Λυκόπουλα οφείλουν να πηδούν για να μη τους κτυπήσει η μπάλλα.

Νικητής αυτός που θα μείνει τελευταίος.

### ΚΙΜ

Σε ένα δίσκο βάζουμε διάφορα αντικείμενα τόσα, δσα και τα Λυκόπουλα, π.χ. φρούτα, πέτρα, σπάγγο, φύλλα, λουλούδια διάφορα κλπ.

Αφήνουμε τα Λυκόπουλα να τα δούν και μετά περνά ένας - ένας και ζητά ένα που έχει δει. Αν αυτό δεν υπάρχει διδτή το έχει πάρει άλλος, τότε του λέμε πως επωλήθη και πρέπει να θυμηθεί ένα άλλο αντικείμενο. Κερδίζουν αυτοί που τα βρήκαν.

Βάλτε ωρισμένα αντικείμενα σε ένα κουτί και ένα ένα Λυκόπουλο προσπαθεί να μαντέψει με την αφή το αντικείμενο.

Κλείστε τα μάτια των Λυκόπουλων και αφήστε τα να μαντέψουν με την δσφρηση τα αντικείμενα (ξύδι - πορτοκάλι κ.λ.π.).

### ΡΙΞΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΣΤΟΝ ΚΥΚΛΟ

Τα Λυκόπουλα σε κύκλο πιάσμένα από τα χέρια με την πλάτη τους προς τα μέσα. Ένα Λυκόπουλο εκτός του κύκλου έχοντας μία μπάλλα προσπαθεί να την ρίξει μέσα στον κύκλο (γυρίζοντας γύρω-γύρω και περνώντας την κάτω από τα πόδια). Τα Λυκόπουλα προσπαθούν να σταματήσουν την μπάλλα με τα πόδια τους δίχως να αφίσουν τα χέρια των.

Ο παίκτης του οποίου περνά η μπάλλα χάνει και αντικαθιστά τον παίκτη απέξω, επίσης αν αφίσει κανείς τα χέρια του χάνει.

### ΟΙ ΣΤΑΘΜΟΙ

Βάζουμε σε αρκετή απόσταση το ένα από το άλλο 3 ή 4 αντικείμενα που παριστούν τους σταθμούς π.χ. Βόλος, Λάρισα, Καλαμάτα, Πάτρα κ.λ.π.

Η Αγέλη παριστά το τραίνο και ο Ακέλας λέει μια ιστορία, που όταν αναφέρει την πόλη, τότε τα Λυκόπουλα τρέχουν να πάνε στον σταθμό.

Ο τελευταίος που θα φθάσει χάνει. Το παιχνίδι γίνεται πιο ευχάριστο αν οι σταθμοί λέγονται πιο γρήγορα ώστε τα Λυκόπουλα να βρίσκωνται πάντα σε κίνηση.

### ΠΡΟΩΤΟΥΜΕΝΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ

Ένας Γερόλυκος περπατά μία απόσταση και τα Λυκόπουλα ακολουθούν από πίσω. Μόλις ο Γερόλυκος γυρίσει το κεφάλι του τα Λυκόπουλα πρέπει να σταματήσουν εκεί που βρίσκονται ως αγάλματα, αν κουνήθει κανείς τότε χάνει.

### ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ

Το ίδιο η Αγέλη σε κύκλο. Τα Λυκόπουλα σε διάσταση. Στο κέντρον ένα Λυκόπουλο προσπαθεί να ρίξει την μπάλα έξω κάτω από τα πόδια. Τα Λυκόπουλα του κύκλου προσπαθούν να την πιάσουν με τα χέρια των.

Απαγορεύεται να κλείσουν ή να μετακινήσουν τα πόδια των.

### ΟΙ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ

Κόβουμε διάφορες διαφημίσεις από τις εφημερίδες όπου τις τοποθετούμε σ'ένα μέρος. Εκεί ζητούμε από κάθε Λυκόπουλο να μας παρουσιάσει μία

από την περιγραφή που θα του δώσουμε. Πρέπει ο Ακέλας να γνωρίζει καλά τις διαφορές τις.

### ΣΩΣΤΟ ΛΑΘΟΣ

Γράφουμε σε χαρτάκια ωρισμένους κανόνες υγιεινής. Μερικές σωστές και μερικές λανθασμένες π.χ. κοιμάμαι με κλειστό παράθυρο ή αναπνέω με το στόμα κλπ. Εμπρός από κάθε εξάδα τοποθετούμε τις ερωτήσεις και σε απόσταση έχουμε χαράξει δύο κύκλους τον έναν για τις σωστές απαντήσεις, τον άλλον για τις λανθασμένες.

Με το σύνθημα ένα-ένα Λυκόπουλο παίρνει την ερώτηση και την τοποθετεί σ' όποιο από τους δύο κύκλους νομίζει. Κερδίζει η εξάδα που τοποθέτησε σωστά τις ερωτήσεις.

### ΟΙ ΛΕΞΕΙΣ

Δίδεται με σφυρίχτρα μόρς ή με σημαιάκια ναυτικά σήματα ένα γράμμα. Αμέσως ο καθένας φωνάζει μία λέξη που αρχίζει με το γράμμα αυτό. Είναι παιχνίδι αμέσου αντιλήψεως των Λυκόπουλων.

### ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ

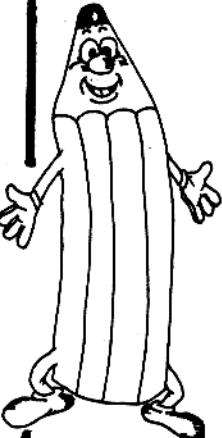
Κόβουμε τις διαφορές στα δύο και τις μοιράζουμε στα Λυκόπουλα. Με το σύνθημα προσπαθούν να βρουν το κομμάτι που τους λείπει. Κερδίζει η δυάς που τελείωσε μέσα σε ένα χρονικό διάστημα.

### ΤΟ ΚΥΝΗΓΙ ΤΩΝ ΠΟΥΛΙΩΝ

Γράφουμε σε χαρτάκια ονόματα πουλιών τόσα δσα και τα Λυκόπουλα της Αγέλης. Τα καρφιτσώνουμε στην πλάτη των Λυκοπούλων μας και με το σύνθημα ο καθένας προσπαθεί, παριστάνοντας τον κυνηγό, να σκοτώσει (να διαβάσει) δσα περισσότερα ονόματα πουλιών μπορεί χωρίς ο άλλος να του πει το όνομα του ιδικού του πουλιού. Κερδίζει αυτός που έχει τα περισσότερα ονόματα πουλιών. Τα Λυκόπουλα μπορεί και να τα γράφουν ακόμη. Πρέπει να ορισθεί χρονικό διάστημα για τη διάρκεια του παιγνιδιού.

### ΟΙ ΑΘΟΡΥΒΟΙ

Συγκεντρώνουμε αντικείμενα που κάνουν θόρυβο π.χ. τενεκέδες, τσέρικα πάγκους κ.λ.π. σε ένα μέρος. Τα αντικείμενα αυτά πρέπει να μεταφερθούν από τα Λυκόπουλα, κάθε εξάδος από το ένα μέρος στο άλλο χωρίς να ακου-

 στείλ θόρυβος.

Κάθε θόρυβος που ακούγεται, η εξάς κάνει ένα πόντο. Αυτό επαναλαμβάνεται από όλες τις εξάδες. Κερδίζει η εξάς που έχει τους λιγώτερους πόντους.

### ΠΕΡΑΣΕ ΑΠΟ ΚΑΤΩ

Κάθε εξάδα της Αγέλης στήνει ένα τρίποδο με τρία κοντάρια. Με το σύνθημα κάθε μια εξάδα περνάει από κάτω από το δικό της. Εάν ένα Λυκόπουλο ρίζει το τρίποδο, το ξαναφτιάχνει μόνο του ή με την βοήθεια ενός Γερόλυκου και ξαναπερνάει. Κερδίζει η εξάδα που θα τελειώσει πρώτη.

### ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΜΠΑΛΑΣ

Κάθε εξάδα διαθέτει μία μπάλα ή μπαλάκι. Ο πρώτος πετάει την μπάλα ή το μπαλάκι όσο μπορεί ψηλά μακριά, συνέχεια δε τρέχει να την πιάσει πριν πέσει κάτω. Έκεί σταματά και έρχεται ο δεύτερος. Κερδίζει η εξάδα που θα την πάει πιο μακριά. Αν πέσει κανενός κάτω θεωρείται σαν να μην έχει παίξει καθόλου. Αυτός ο παίκτης και ο επόμενος ξεκινά, από εκεί που είχε σταματήσει ο προηγούμενος.

### ΤΕΝΤΩΣΟΥ ΠΙΟ ΜΑΚΡΥΑ

Η Αγέλη κατ'εξάδας. Ο πρώτος κάθε εξάδος έχει ένα μπαλάκι στο χέρι του. Με το σύνθημα ξαπλώνεται κάτω τεντώνοντας το χέρι του προσπαθεί να τοποθετήσει το μπαλάκι όσο μπορεί πιο μακριά. Οι επόμενοι πατάνε εκεί που άφησε το μπαλάκι ο πρώτος και κάνουν το ίδιο κ.ο.κ.

Κερδίζει η εξάδα που τοποθέτησε το μπαλάκι πιο μακριά.

### ΒΡΕΣΤΕ ΤΟΝ ΘΗΣΑΥΡΟ

Διαλέγουμε ένα θησαυρό, καραμέλες, κουτί από κονσέρβα γάλακτος κλπ. και το κρύβουμε κάτω από ένα δένδρο. Γράφουμε σε χαρτάκια το μέρος που το κρύψαμε για κάθε εξάδα δε χωριστό χρώμα π.χ. για την Ασπριδερή μπλέ, Κοκκινοπή πράσινο κ.ο.κ. Κυττάξτε κάτω από τη μεγάλη εληά. Μετά κόβουμε μία-μία τη λέξη π.χ. το Κ χωριστά, τό Υ χωριστά κ.ο.κ. τα δένουμε σε σπαγγάκια και τα κρεμάμε σε χαμηλά κλαδιά.

Τότε τα Λυκόπουλα προσπαθούν να μαζέψουν τα γράμματα με το χρώμα τους και να συναρμολογήσουν την λέξη. Κερδίζει η εξάς που βρήκε πρώτη το θησαυρό. Το παιχνίδι χρειάζεται προετοιμασία.

### ΥΠΟΓΡΑΨΤΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ

Γύρω από ένα ξέφωτο με αρκετή θαμνώδη περιοχή. Δένουμε αρκετά χαρτιά και μολύβια. Στο κέντρο στέκεται ένα Λυκόπουλο ή ένας Γερόλυκος κάνοντας τον παρατηρητή. Τα Λυκόπουλα της Αγέλης σκορπίζονται γύρω και προσπαθούν να πλησιάσουν τα χαρτάκια με τα μολύβια σιγά-σιγά, να βάλουν την υπογραφή τους ή να γράψουν το όνομά τους δίχως να τους δει ο παρατηρητής. Άμα τους δει φωνάζει το όνομά τους και τότε χάνουν μία ζωή ακυρώνοντας μία υπογραφή τους. Προσοχή τα χαρτιά με τα μολύβια στην θαμνώδη περιοχή όχι σοτ ξέφωτο.

### ΒΡΕΣ ΤΟΝ ΚΑΙ ΠΕΣ ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ

Όλοι δένουν τα μάτια τους με ένα μαντήλι τους, με το σφύριγμα ανακατεύονται. Με το δεύτερο σφύριγμα αρχίζουν να ψαχουλεύουν ο ένας τον άλλον και με τιν αφή προσπαθούν να αναγνωριστούν. Κερδίζει αυτός που αναγνώρισε έναν άλλον.

### ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΚΑΡΑΜΕΛΑ

Κρύβουμε σε μια γωνιά της λέσχης καραμέλλες. Δένουμε τα μάτια των Λυκοπούλων και τους αφίνουμε να ψάξουν να τις βρούν. Θα οδηγηθούν από τον τοίχο όπου έχουμε τρίψει σκόρδο ή κρεμμύδι.

### ΣΤΟΠ

Χωρίζουμε την Αγέλη σε δυάδες. Με το σύνθημα αρχίζουν να μιλάν οι δυάδες μεταξύ τους. Μόλις ο Γερόλυκος φωνάξει ΣΤΟΠ τότε πρέπει να σταματήσουν. Χάνει η δυά που εξακολούθησε να μιλάει μετά το ΣΤΟΠ.

### ΒΑΛΕ ΤΗΝ ΟΥΡΑ

Ζωγραφίζουμε σε ένα τοίχο ένα ζώο χωρίς ουρά. Ένα-ένα Λυκόπουλο με κλειστά τα μάτια από απόσταση με μία κιμωλία στο χέρι προσπάθει να βάλει την ουρά. Κερδίζει αυτός που την τοποθέτησε.

67

### ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΡΙΞΕΙ ΤΟΝ ΆΛΛΟΝ



Κάθε εξάδα είναι αντιμέτωπη με μίαν άλλην. Προσοχή κάθε Λυκόπουλο της εξάδας νάχει αντίπαλο. Γονατίζουν και ακουμπούν ο ένας στις παλάμες του άλλου. Με το σύνθημα αρχίζουν να σπρώχνωνται μόνον με τις παλάμες τους. Κερδίζουν αυτοί που κατόρθωσαν να ρίξουν τους άλλους.



### ΒΡΕΣΤΕ ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ

Διαλέγουμε ένα Λυκόπουλο από κάθε εξάδα. Τους βγάζουμε έξω από τη λέσχη ενώ ρίχνουμε ένα μαντήλι στο πάτωμα. Μετά τους βάζουμε μέσα με δεμένα μάτια και προσπαθούν να το βρούν.



### ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΠΟΛΗ

Ησυχο παιχνίδι τα Λυκόπουλα σε κύκλο. 'Ένας λέει μιά πολή ή χωρίο.. Αμέσως πρέπει να βρει ο δεύτερος μία άλλη που αρίζει από το τελευταίο γράμμα της προηγούμενης κ.ο.κ. π.χ. Αθήν α - Αμβούργο - Ολλανδία κ.λ.π.



### ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΠΟΥ ΠΕΤΑΝΕ

Κόβουμε τόσα ψάρια όσες και οι εξάδες μας από χαρτόνι (τα ψάρια είναι 30 εκατοστά μακριά). Χωρίζουμε τις εξάδες στα δύο. 3 από τη μιά μεριά και 3 από την άλλην και τους βάζουμε σε μία απόσταση 10 μέτρων. Τοποθετούμε τα ψάρια σε μία γραμμή μπροστά από τους πρώτους και τους δίνουμε ένα χαρτόνι 40 x 40 να κρατούν στο χέρι. Με το σύνθημα αρχίζουν να κτυπούν από πίσω κάνοντας αέρα στην ουρά των ψαριών. Αυτά θα κινηθούν προς τα εμπρός. Μόλις φθάσουν απέναντι δίδουν το χαρτόνι που κρατούν και συνεχίζει ο δεύτερος. Κερδίζει η εξάς που τελείωσε πρώτη.



### ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΛΕΞΗ

Έχοντας ένα κρίκο στο χέρι και τα Λυκόπουλά μας σε κύκλο. Πετούμε τον κρίκο σε ένα Λυκόπουλο ενώ ταυτοχρόνως λέμε μία συλλαβή π.χ. Γα το Λυκόπουλο την ώρα που πιάνει τον κρίκο λέι μια συλλαβή ώστε να σχηματισθεί λέξις λα (Γά - λα). Το Λυκόπουλο συνεχίζει με μία άλλη συλλαβή κ.ο.κ. Χάνουν τα Λυκόπουλα που δεν μπόρεσαν να βρουν δισύλλαβο λέξη.

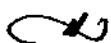


### ΒΡΕΣ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Ησυχο παιχνίδι. Ο Ακέλας αρχίζει μια ιστορία και ξαφνικά σταματά δείχ-

νοντας ένα Λυκόπουλο. Το Λυκόπουλο συνεχίζει την ιστορία την κόβει ξαφνικά και δείχνει άλλον ο οποίος συνεχίζει και αυτός κ.ο.κ.

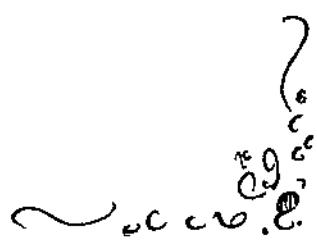
Το παιχνίδι χρειάζεται ετοιμότητα.



### ΠΗΔΑ ΨΗΛΑ 9

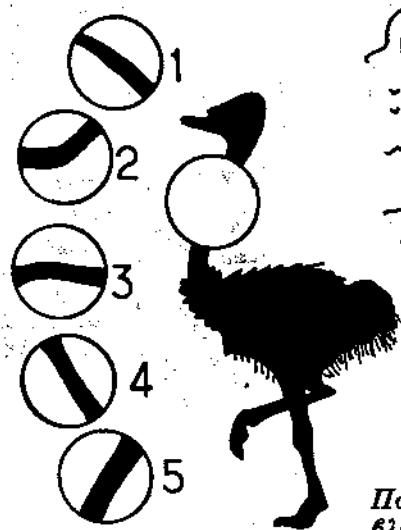
Η Αγέλη κατέξάδας. Στον πρώτο και δεύτερο δίδυομε ένα σχοινάκι που το κρατούν ο ένας από την μία άκρη και ο άλλος από την άλλη. Το τοποθετούν χαμηλά και με το σύνθημα αρχίζουν να τρέχουν προσπαθώντας να περάσουν το σχοινάκι. Κάτω από τα πόδια των παιδιών της εξάδας ενώ εκείνα πηδούν δύο μπορούν ψηλά με τα δύο πόδια για να διευκολύνουν τους άλλους μόλις τελειώσουν, αφήνουν κάτω το σχοινάκι πάνω στη γραμμή ενώ φεύγουν οι άλλοι δύο το πέρνουν τρέχοντας πάνε μπροστά και κάνουν το λόιο.

Κερδίζει η εξάδα που τελείωσε πρώτη.



### Ζάγκανιδα

του ΧΑΘΙ



Ποιό είναι τὸ μέρος ἀπὸ τῇ σιρουνιδιάμηλο πὸν λείπει; Τὸ  
βλέπεις;

① ΤΩΝ

1. Μετακινώντας 2 σπίρια, γίνεται δ ἀριθμός : 100.

2. Μετακινώντας 1 σπίριο γίνεται δ ἀριθμός : 2.

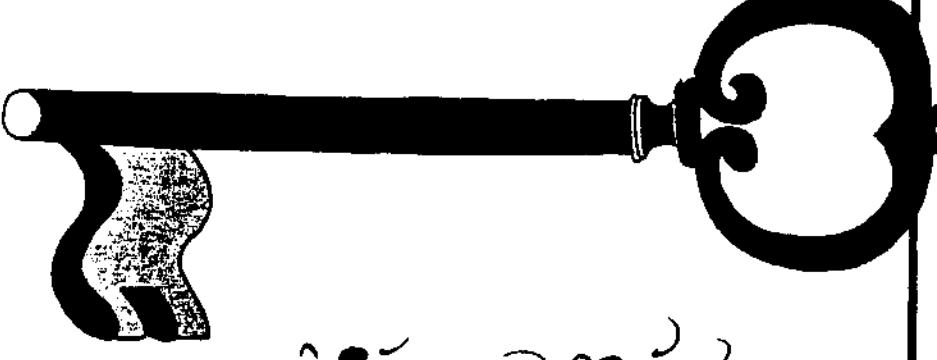
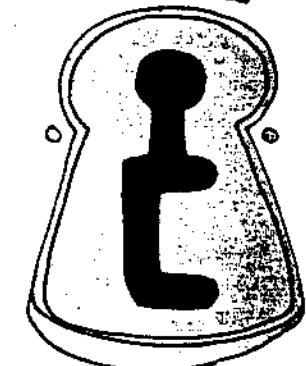
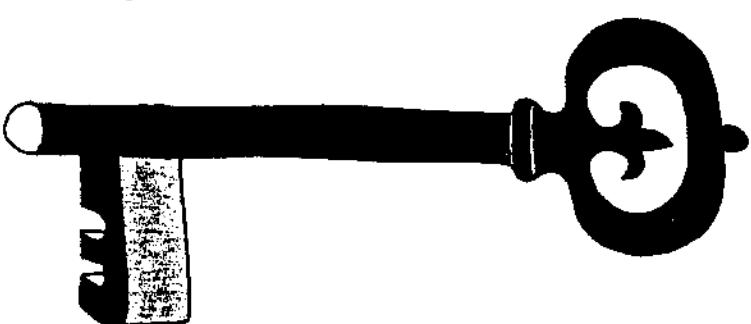
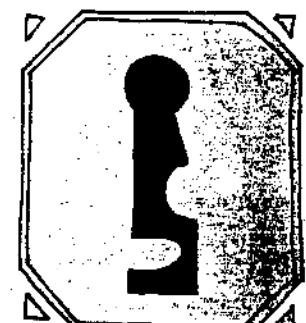
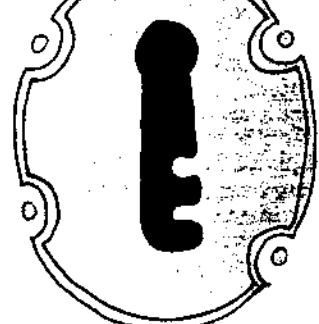
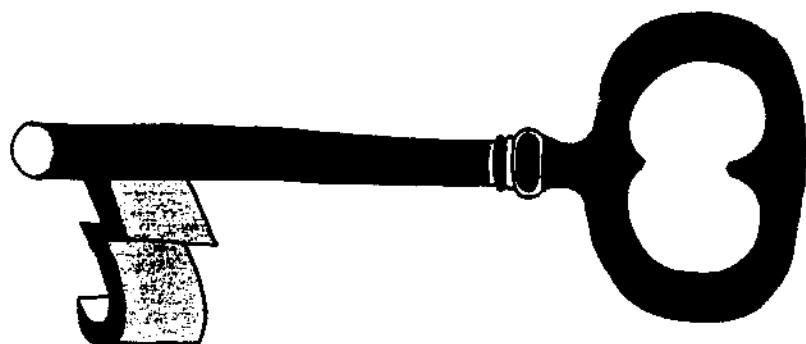


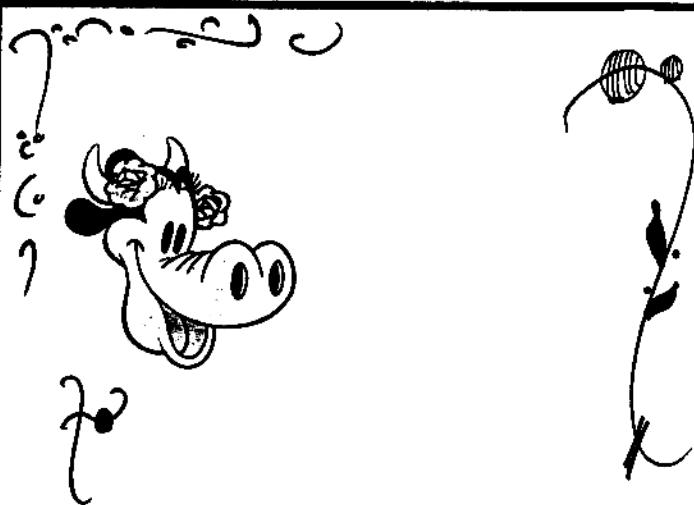
14

ΤΑ ΚΛΕΙΔΙΑ

Ταίριαξε κάθε κλειδί με τήν κλειδαριά του, ένώνοντάς τα με μιά γραμμή.

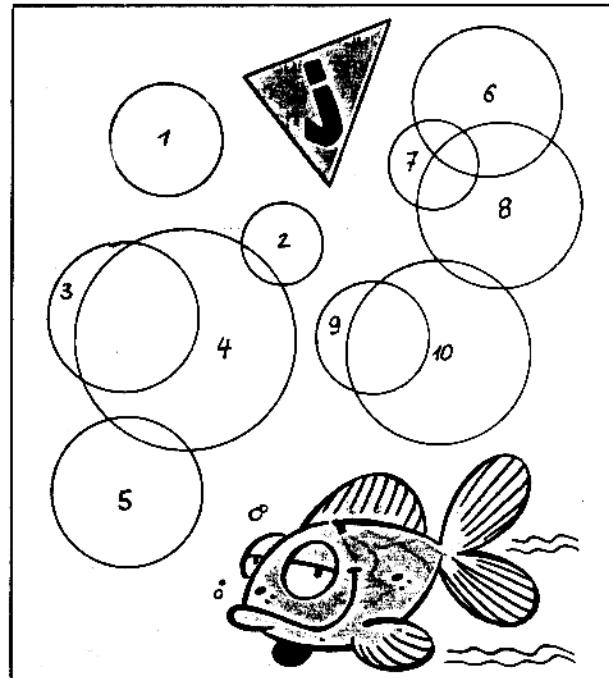
GP





## ΚΥΚΛΟΙ ΚΑΙ ΤΡΙΓΩΝΟ

Το τρίγωνο αυτό χωράει ακριβώς μόνο σε έναν κύκλο. Σε ποιον;



**ΘΕΑΤΡΙΚΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ**

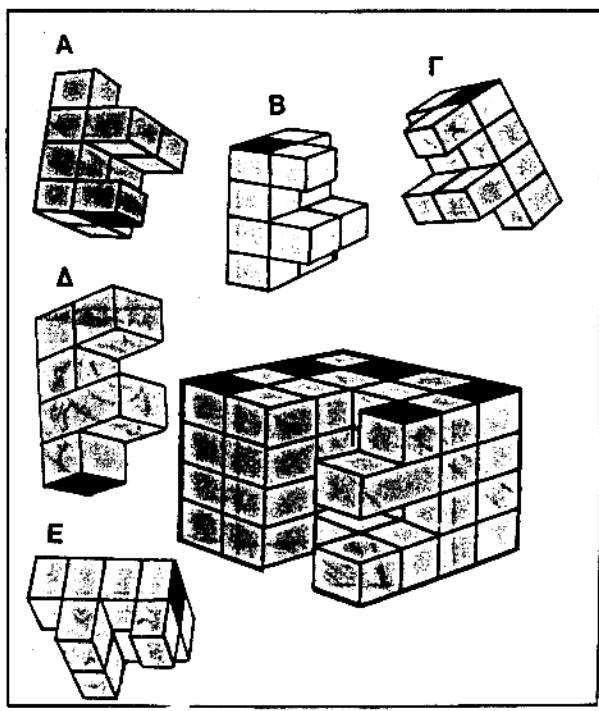
Τα δέκα πρόσωπα που σημειώνονται με γράμματα είναι ηθοποιοί που δοκιμάζουν κοστούμια για μια σειρά από θεατρικές παραστάσεις. Στο καθένα απ' αυτά αντιστοιχεί και ένα από τα αριθμημένα αντικείμενα, που φυσικά πρέπει να ταιριάζει με τη στολή του. Μπορείς να τα βρεις;

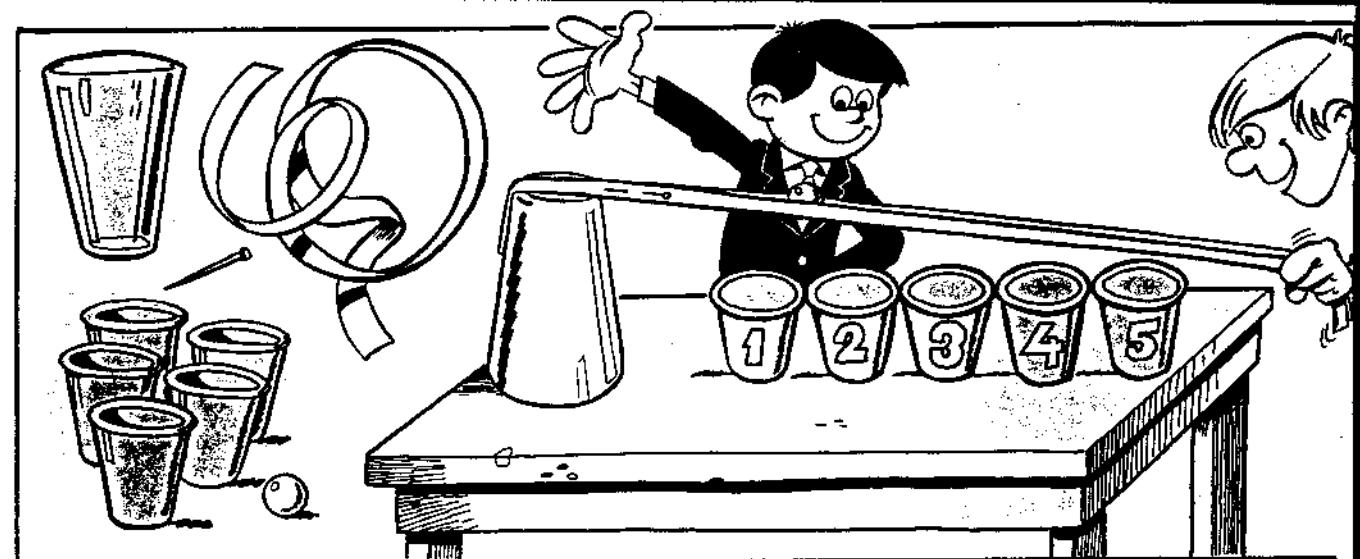
A	B	C
D	E	F
G	H	I
J	K	L
M	N	O

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

## ΤΟ ΚΟΜΜΑΤΙ ΠΟΥ ΛΕΙΠΕΙ

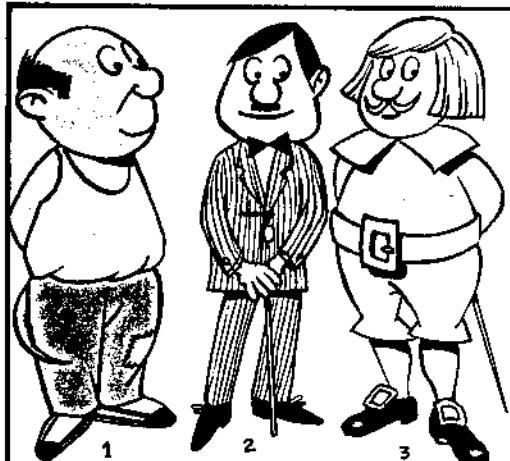
Ποια σύνθεση συμπληρώνει ακριβώς την κατακευή του κύβου;



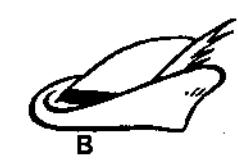


**ΠΑΙΧΝΙΑΙ ΕΠΙΔΕΞΙΟΤΗΤΑΣ.** Με πέντε άδια πλαστικά κύπελλα, ένα βάζο, μια λωρίδα υφασμά, μια καρφίτσα και μια μπαλίτσα θα φτιάξεις ένα παιχνίδι επιδεξιότητας. Κόλλησε γερά τη λωρίδα στην ανάποδη μεριά του βάζου και καρφίτσωσε την για να σχηματίσει αυλάκι, μέσα στο οποίο θα μπορεί να κυλάει η μπάλα. Κάτω από τη λωρίδα βάλε στη σειρά τα κύπελλα που θα τα έχεις αριθμήσει (1 έως 5) και στα οποία πρέπει να ρίχνεις την μπάλα χωρίς να την αγγίξεις, κουνώντας κατάλληλα τη λωρίδα. Κάθε φορά που η μπάλα θα πέφτει σ' ένα από πριν κοθοριούμενό κύπελλο, θα σημειώνεις τον αριθμό του. Εάν αστοχήσεις, είναι η σειρά του επόμενου παικτή να δοκιμάσει.

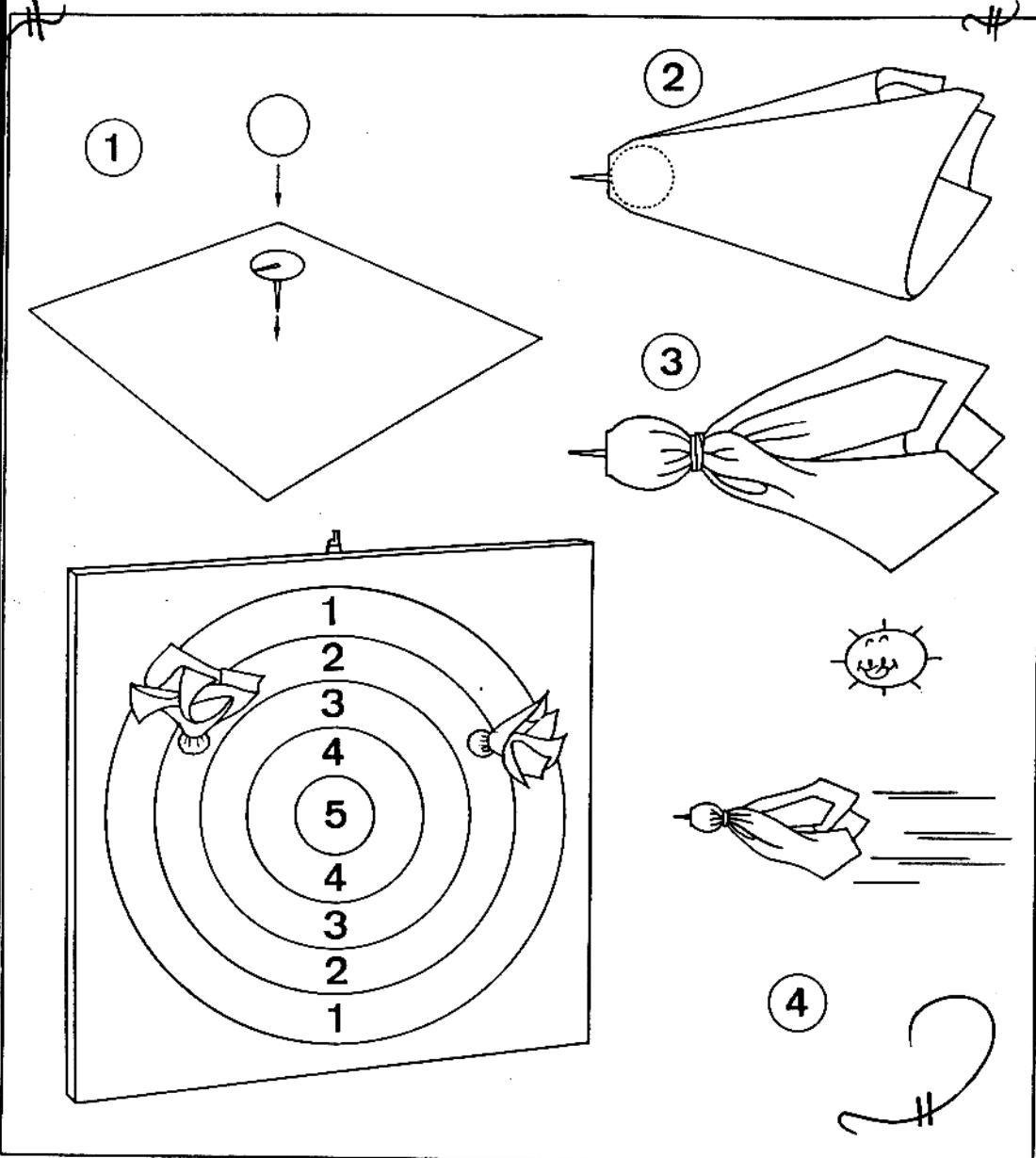
**ΜΑΝΤΕΨΕ ΠΟΣΑ.** Κάθε παικτής παίρνει τρία κουμπά. Κρύβει τα χέρια πίσω από την πλάτη του και βάζει στις χούφτες του 1, 2, 3 ή και κανένα κουμπί. Μετά τα φέρνει μπροστά, με τις χούφτες όσο ποσοφιγμένες μπορεί, και οι άλλοι παικτές προσπαθούν να μαντέψουν πόσα κουμπιά έχει κρυμμένα στο κάθε χέρι. Αυτός που μαντεύει σωστά, παίρνει 10 βαθμούς. Νικητής: οποιος συμπληρώσει πρώτος 100 βαθμούς.



**ΤΑ ΚΑΠΕΛΑ.** Θα πάθουν ηλιαση οι τέσσερις κύριοι της εικόνας μας αν δεν τους φορέσεις τα καπέλα τους. Πρόσεξε μόνο μη βάλεις κανένα καπέλο σε λάθος κεφάλι!

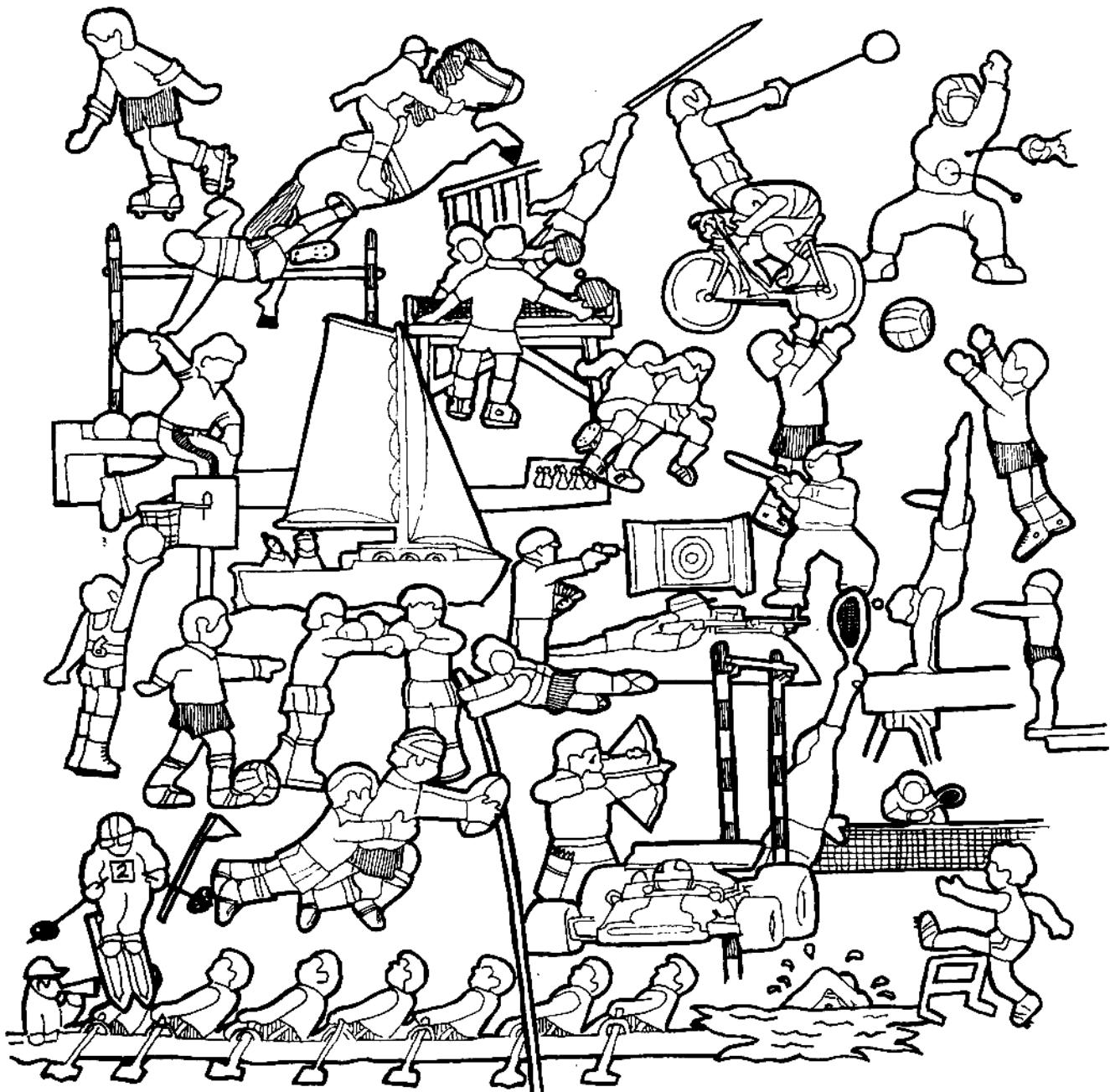


# ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΒΕΛΑΚΙΑ



Πώς θα φτιάξεις τα βελάκια: Πάρε μικρά τετράγωνα κομμάτια βαμβακερού υφάσματος με πλευρά 15 εκατοστών. Στη μέση κάθε τετραγώνου καρφίσωσε μια πινέζα και στο κεφάλι της στερέωσε με γερή κόλλα μια μπαλίτσα (σχήμα 1). Διπλώσε το ύφασμα και τύλιξε το μ' ένα λάστιχο, όπως σου δείχνουν τα σχήματα 2 και 3. Πώς θα φτιάξεις το στόχο: Πάρε μια τετράγωνη πλάκα από μαλακό ξύλο και με διαβήτη σχεδίασε πέντε κύκλους με ακτίνες (αντίστοιχα) 3, 6, 9, 12 και 15 εκατοστών. Μες στους κύκλους γράψε τους αριθμούς που βλέπεις στο σχήμα 4. Το παιχνίδι: κρεμάς το στόχο σ' έναν τοίχο και κάθε παιχτής παίρνει 5 βελάκια. Στέκεται μετά σε απόσταση δυο περίπου μέτρων από το στόχο, και όταν είναι η σειρά του, ρίχνει ένα βελάκι, και προσποθεί να συγκεντρώσει υψηλό βαθμό. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν οι παιχτες έχουν ξεμείνει από βελάκια! Καλή διασκέδαση!

Πόσα άθληματα μπορείτε νά βρεῖτε;



Σημειώστε έδω πόσα άθληματα ύπαρχουν σ' αυτή τήν εικόνα:  
"Αν θέλετε, χρωματίστε τήν εικόνα.

X

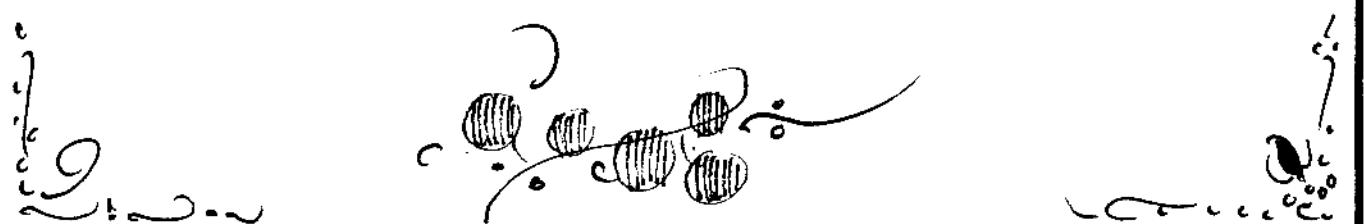
---



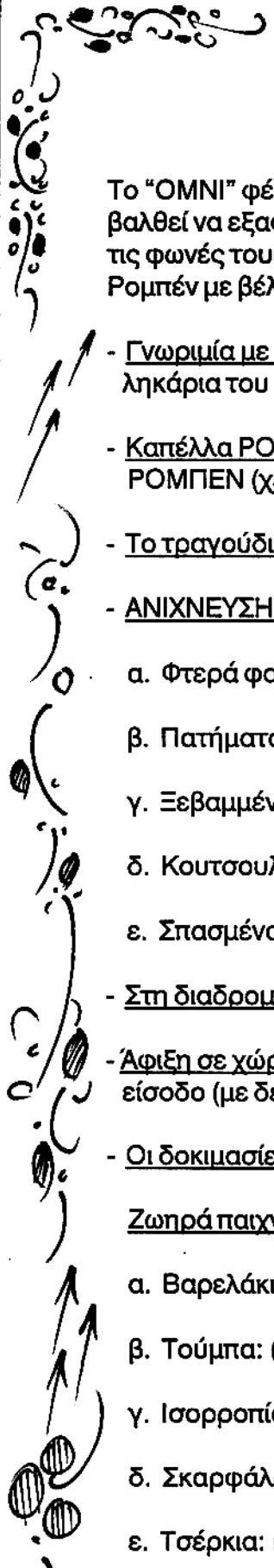
---



---







## ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ ΑΓΕΛΗΣ

### “Ο ΡΟΜΠΕΝ ΤΩΝ ΠΟΥΛΙΩΝ”

Το “ΟΜΝΙ” φέρνει τα Λυκόπουλα στο ΣΕΡΓΟΥΝΤ, όπου ο κακός Σερίφης έχει βαλθεί να εξαφανίσει τα πουλιά του δάσους, γιατί ο ΡΟΜΠΕΝ χρησιμοποιεί τις φωνές τους για να συνεννοείται με τα παλληκάρια του. (Πέφτει μήνυμα του Ρομπέν με βέλος στο συγκεντρωμένο πλήθος).

- Γνωριμία με ΡΟΜΠΕΝ: (αποφασίζουν να τον βοηθήσουν - γιατί λείπουν τα παλληκάρια του - να ειδοποιήσουν τα πουλιά).
- Καπέλλα ΡΟΜΠΕΝ: (γίνονται τα παλληκάρια του - φιάχνουν καπέλλα αλά ΡΟΜΠΕΝ (χειροτεχνία)).
- Το τραγούδι του ΡΟΜΠΕΝ: (Σχετικό με το θέμα)
- ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ: (Ξεκινούν για το δάσος του Σέργουντ από μυστικά μονοπάτια).
  - a. Φτερά φασιανού (κόκκινο γκοφρέ)
  - β. Πατήματα αγριόπαπιας (πόδι πουλιού σε κίτρινο χαρτόνι)
  - γ. Ξεβαμμένοι κοκινολαίμηδες (κόκκινη μπογιά)
  - δ. Κουτσουλιές πουλιών (ασβέστης)
  - ε. Σπασμένα βέλη (ανιχνευτικά)
- Στη διαδρομή συναντούν πουλιά: (αναγνώριση, σφυρίγματα, κινήσεις πουλιών).
- Άφιξη σε χώρο εκδρομής: (μπαίνουν στα λημέρια του ΡΟΜΠΕΝ στη μυστική είσοδο (με δεμένα μάτια οδηγούνται από σφύριγμα κούκου)).
- Οι δοκιμασίες του ΣΕΡΓΟΥΝΤ (τα άξια παλληκάρια του ΡΟΜΠΕΝ).

#### Ζωηρά παιχνίδια:

- a. Βαρελάκια: (μεταφορά βαρελιών μπύρας του ΦΑΔΕΡ ΤΑΚ)
- β. Τούμπα: (ν' αποφεύγουν δύχτια - παγίδες του ΣΕΡΙΦΗ)
- γ. Ισορροπία: (μονομαχία με ΛΙΤΛ ΤΖΩΝ)
- δ. Σκαρφάλωμα: (σε δέντρο για να δουν αν έρχεται ο Σερίφης)
- ε. Τσέρκια: (αλλαγή τροχών της άμαξας της Λαίδης Μάριον)
- στ. Τοξοβολίες: (η αγάπη του ΡΟΜΠΕΝ)

- Βοήθεια στα πουλιά:

- α. Αναγνωρίζουν ποιά είδη κινδυνεύουν (Κίμ πουλιών - αφίσσα Γουλανδρή)
- β. Φιάχνουν ταΐστρες για τα πουλιά και πισίνες για τα πουλιά.

- Τραγούδια:

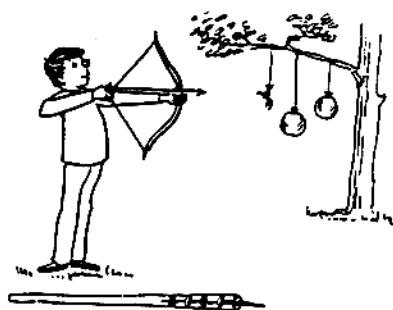
- α. Ο Πελεκάνος
- β. Ο Κούκος

- Παιχνίδια:

- α. Τ' αυγά της χήνας
- β. Αλεπού και κόρακας

- ΙΣΤΟΡΙΑ: Η ιστορία των πουλιών (Σ.Ε.Ο.)

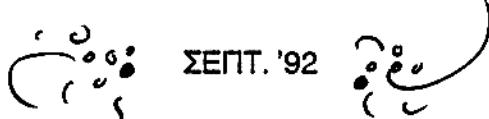
Αποχαιρετισμός του ΡΟΜΠΕΝ - ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΛΥΣΗ:

Επίσκεψη στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας ΓΟΥΛΑΝΔΡΗ - Κηφισιά

31° Δ.Δ. ΛΥΚΟΠΟΥΛΩΝ



(Χαρ. Βογιατζής - Ηλίας Κατσιγιάνης)

“H 18η ΣΤΑΥΡΟΦΟΡΙΑ”

(Μεγάλο παιχνίδι δάσους Λυκόπουλων)



Οι Μαύροι Ιππότες του ΠΥ-ΒΑ, οι λέοντες της Καστάνης, τα Λευκά Γεράκια των Αχαρνών και το Τάγμα των Διάστικτων Ιπποτών εξορμούν εναντίον των απίστων, στα πλαίσια της 18ης Σταυροφορίας.

**Άφιξη στον τόπο της εκδρομής:**

1. Με τη μηχανή του χρόνου (μια συσκευή από χαρτόνια και κοντάρια, απόπου περνούν τα λυκόπουλα) μας μεταφέρει στο 1376 μ.Χ. Εκεί ντύνονται ανάλογα. Δίνουν όρκο πίστεως και παίρνουν τα λάβαρά τους (σημαίες χάρτινες το το όνομα και το σήμα του τάγματος).
2. Εκεί ένας ιππότης (ντυμένος ανάλογα, Γερόλυκος) τους παραλαμβάνει και τους οδηγεί, ανάμεσα από ενέδρες των Σαρακηνών (ο ιππότης σφυρίζει ξαφνικά και μέχρι το 5 πρέπει όλοι να έχουν μαζευτεί γύρω του, όπου κάνουν διάφορα πράγματα, όπως τούμπες, μιμούνται ζώα κ.ά.) και ακολουθώντας το δρόμο, που τους δείχνει, πότε το γαλάζιο αίμα του Ριχάρδου του Πατατόκαρδου (μπλε μπογιά), πότε τρίχες απ' το ψωριασμένο όλογο του Δον Πεινάλα ντε Βέγκα (φακαρόλα ή σπάγγος), πότε το μεθυστικό άρωμα της Ιουλιέττας ντε Λιγκούρ (οξείδωση ή σκόρδο τριμμένο), πότε δσπρια απ' το τρύπιο σακκούλι, πού' κλεψαν από τους Σαρακηνούς (όσπρια) κ.ά. Τέλος οι Σάλπιγγες της Ιερηχούς (με δεμένα τα μάτια ακολουθούν τους ήχους μιας σφυρίχτρας).
3. Έτσι φθάνουν στο στρατόπεδο, όπου θα εκπαιδευτούν. Τακτοποιούνται στους καταυλισμούς τους και κάθε τάγμα φτιάχνει το φρούριό του (γωνιές για να τακτοποιηθούν).
4. Ακολουθεί, στα πλαίσια της εκπαίδευσής τους, μια μονομαχία μεταξύ των Ταγμάτων (τα Λυκόπουλα δένουν μπαλόνια στα πόδια τους και γίνεται μάχη για το ποιό τάγμα θα μείνει με τα περισσότερα άθραιντα μπαλόνια). Όποιος χάσει το μπαλόνι του, δηλ. τραυματίζεται, πάει στο νοσοκομείο, όπου τον θεραπεύουν δια “καταλήλου θεραπευτικής αγωγής” (οι Γερόλυκοι κάνουν ερωτήσεις στα Λυκόπουλα, κι' όποιο απαντά σωστά, παίρνει ένα νέο μπαλόνι).
5. **Άσκηση Πυροβολικού:** Οι Σταυροφόροι προσπαθούν να ρίξουν τα τείχη των Σαρακηνών με καταπέλτες. (Η σγέλη χωρίζεται στα δυο και μια ομάδα προσπαθεί να περάσει τοπάκια μέσα στον κύκλο, που έχει σχηματίσει η άλλη ομάδα, σημαδεύοντας από το γόνατο και κάτω. Κάθε 5' αλλάζουν ρόλο οι ομάδες).
6. **Άσκηση Ιππασίας:** Οι Ιππότες καβαλάνε τ' άλογά τους (4 κοντάρια με χάρτινες αλογοκεφαλές καρφωμένες στην κορυφή τους) και τρέχουν μια απόσταση 30 μ., ξεπεζεύουν, δένουν το άλογό τους με ψαλιδιά σ' ένα κοντάρι, το λύνουν, ξανακαβαλικεύουν και γυρίζουν τρέχοντας για να δώσουν το άλογο στον επόμενο ιππότη τους τάγματός τους (σκυταλοδρομία εκμάθησης ψαλιδιάς).

Λύνετε;



7. **Άσκηση Επιστοσμού:** Οι Σταυροφόροι μαθαίνουν να τρώνε στα σκοτεινά για να μπορέσουν να προσαρμοσθούν στις νέες συνθήκες ζωής. (Ένα Λυκόπουλο από κάθε εξάδα στέκει απέναντι από την εξάδα του. Τα υπόλοιπα Λυκόπουλα δένουν τα μάτια τους και ένα-ένα προσπαθεί να ταίσει μ'ένα μπισκότο το Λυκόπουλο, που έχει απέναντί του).
8. **Τραγούδια “πολεμικά” και γενναία!!!!** “Μεσ’ τη ζούγκλα”, “Σαν κοιτάς απ’ τη Σκοπιά” κ.λ.π.
9. **“Ρωμαίας και Ιουλιέπτα”:** Η σκηνή του μπαλκονιού με τους δυο αιώνιους ερωτευμένους της Βερόνας, σε σπιγμές τρυφερότητας. (Δυο Λυκόπουλα στη μέση ενός κύκλου με δεμένα τα μάτια και με μια εφημερίδα ανάμεσά τους. Με το σύνθημα προσπαθούν να βρουν την εφημερίδα και όποιος την βρει πρώτος, κτυπά μ' αυτήν τον άλλο).
10. **Τελική Έφοδος:** Περίπατος σε μια κατάφυτη βουνοπλαγιά. Ευκαιρία για μελέτη της φύσης και συλλογή φύλλων. Άφιξη σε μικρό ξωκλήσι. Διήγηση Ιστορίας Ιπποτών από “Προσκοπισμός για Παιδιά” του Β.Ρ., σελίδα 211 του Β' τεύχους.

Προσευχή - Αναχώρηση.



