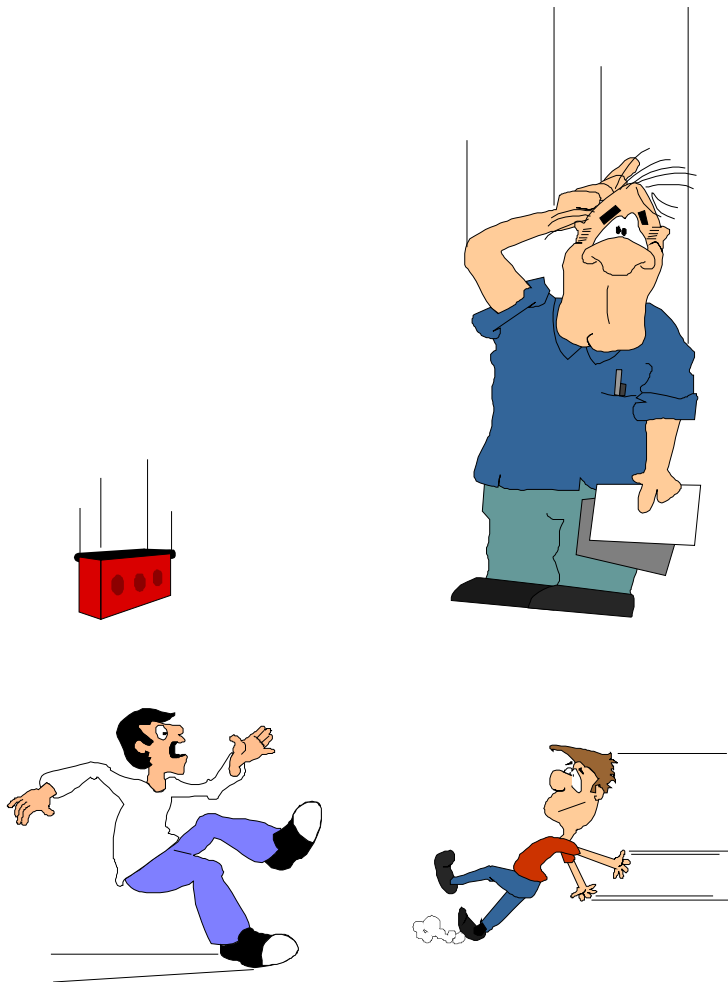


# ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ



# ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΡΑΠΕΖΑΡΙΑΣ



**1.**  
**ΓΕΜΙΣΜΑ ΜΠΟΥΚΑΛΙΩΝ ΜΕ ΠΙΑΤΑ**

**Υλικό:** 1 μπουκάλι, 1 πιάτο, 1 λεκάνη με νερό για κάθε ομάδα.  
Τα μπουκάλια και τα πιάτα πρέπει να είναι ίδια μεταξύ τους.

Παίρνει μέρος ένας παίκτης από κάθε ομάδα (μπορούν να πάρουν μέρος και περισσότεροι και να παιχτεί υπό μορφή σκυταλοδρομίας ).

Στη μια άκρη της τραπεζαρίας τοποθετούνται τα μπουκάλια άδεια, στη σειρά. Στην άλλη άκρη οι λεκάνες με το νερό. Μόλις δοθεί το σύνθημα, οι παίκτες γεμίζουν τα πιάτα από τη λεκάνη τους και τρέχουν στο σημείο που είναι το μπουκάλι τους. Προσπαθούν να ρίξουν όλο το νερό μέσα στο μπουκάλι. Μόλις αδειάσει το πιάτο, επιστρέφουν και το ξαναγεμίζουν (ή το δίνουν στον επόμενο συμπαίκτη τους, αν παίρνουν μέρος περισσότεροι). Νικήτρια βγαίνει η ομάδα που θα γεμίσει πρώτη το μπουκάλι της.

**Βαθμολογία:** 1<sup>η</sup>:200 , 2<sup>η</sup>:100 , 3<sup>η</sup>:50.



## 2. ΡΙΨΗ ΠΑΤΑΤΑΣ (ή ΠΕΤΡΑΣ )

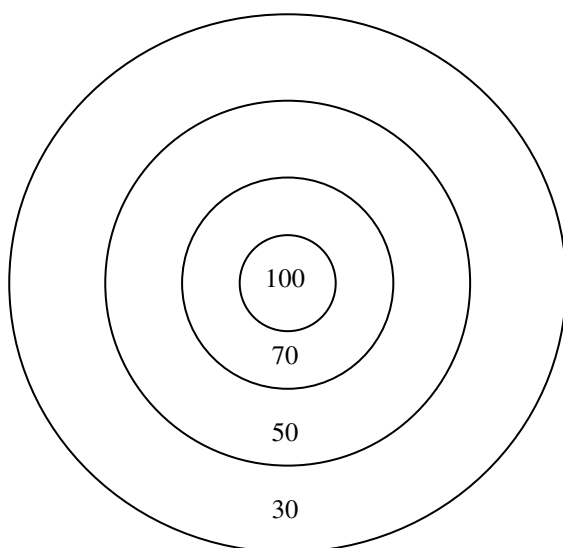
**Υλικό:** 1 πατάτα (ή πέτρα), κλωλιά.

Επιλέγονται μερικοί παίκτες από κάθε ομάδα (π.χ. 3). Με την κλωλιά σχεδιάζουμε στο πάτωμα ένα βαθμολογικό στόχο.

Χαράζουμε μια γραμμή σε μια απόσταση από το στόχο, και πίσω από αυτήν γίνονται οι βολές. Κάθε παίκτης έχει δικαίωμα για 3 βολές. Αν η πατάτα σταματήσει σε κάποιον από τους κύκλους, οι βαθμοί που έχει ο κύκλος αυτός προστίθεται στη βαθμολογία της ομάδας του.

### Παρατηρήσεις:

1. Να παίζουν εναλλάξ οι ομάδες, και όχι όλοι οι παίκτες της ίδιας ομάδας μαζί και μετά της άλλης ομάδας μαζί κ.ο.κ.
2. Συνίσταται στους παίκτες να ρίχνουν την πατάτα από χαμηλά, ώστε να κυλάει η πατάτα στο δάπεδο



ή

_____
100
_____
70
_____
50
_____

### 3. ΜΠΑΣΚΕΤ

**Υλικό:** 1 μπαλάκι πινγκ-πουνγκ, <<μπασκέτα>>, κλωλιά.

Η << μπασκέτα >> είναι ένα μεγάλο κομμάτι φελιζόλ (ή μια κανάτα σε κάποιο ύψος ή οτιδήποτε άλλο που θα μπορούσε να χρησιμεύσει σαν μπασκέτα.) διαστάσεων 1μ.επί 60εκ.,στο οποίο είναι σχεδιασμένο ένα πρόσωπο. Το στόμα του είναι αρκετά μεγάλο και έχει μια τρύπα που παίζει το ρόλο του καλάθιού. Στερεώνουμε το φελιζόλ στο τραπέζι και χαράζουμε μια γραμμή σε κάποια απόσταση. Πίσω από αυτήν τη γραμμή , ο παίκτης της κάθε ομάδας επιχειρεί από τρεις βολές με το μπαλάκι. Κάθε καλάθι που μπαίνει, μετράει για 50 βαθμούς.

Παίρνουν μέρος μέχρι και 3 παίκτες από κάθε ομάδα που εκτελούν τις βολές εναλλάξ (όχι συνεχόμενα οι παίκτες της ίδιας ομάδας).



#### 4. ΣΠΙΡΤΟΔΡΟΜΙΑ

**Υλικό:** 3 σπιρτόκουτα άδεια, κιωλία.

Παίρνουν μέρος 6 παίκτες από κάθε ομάδα. Στην μια άκρη της τραπεζαρίας παίρνουν θέση οι τρεις παίκτες από κάθε ομάδα και στην άλλη άκρη οι άλλοι τρεις. Μπροστά τους χαράσσουμε από μια γραμμή. Ο πρώτος παίκτης κάθε ομάδας έχει αρχικά στη μύτη του φορεμένο το εξωτερικό κομμάτι του σπιρτόκουτου. Μόλις δοθεί το σύνθημα ξεκινάνε οι τρεις παίκτες (ο πρώτος κάθε ομάδας )και τρέχουν στην απέναντι μεριά. Εκεί προσπαθούν να φορέσουν το σπιρτόκουτο στη μύτη του παίκτη νούμερο 2 ,χωρίς να χρησιμοποιήσουν καθόλου τα χέρια τους. Όταν το καταφέρουν ,ο παίκτης νούμερο 1 βγαίνει έξω και ο παίκτης νούμερο 2 τρέχει στον παίκτη νούμερο 3 για να του φορέσει το σπιρτόκουτο, κ.ο.κ.

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα φτάσει ο εκτός της παίκτης στην απέναντι μεριά. Αν κατά τη διάρκεια της αλλαγής πέσει το σπιρτόκουτο κάτω ή χρησιμοποιήσουν κάποιοι χέρια ,τότε το σπιρτόκουτο μπαίνει πάλι στη μύτη του παίκτη που το είχε και ξαναπροσπαθεί να το μεταφέρει στον επόμενο του.

**Βαθμολογία :** 1<sup>η</sup> :200, 2<sup>η</sup> 100,3<sup>η</sup> 50

(Αντί για 6 παίκτες μπορούν να λάβουν μέρος 4παίκτες )



## 5. ΠΑΤΑΤΟΔΡΟΜΙΑ

**Υλικό:** 6 κουτάλια και μια 1 πατάτα για κάθε ομάδα, κιμωλία. Θα πρέπει τα κουτάλια και οι πατάτες (όσο το δυνατόν να είναι ίδια μεταξύ τους).

Παίρνουν μέρος 6 παίκτες από κάθε ομάδα. Ο καθένας κρατάει στο το κουτάλι του. Η διαδικασία είναι ίδια με το προηγούμενο παιχνίδι (σπιρτοδρομία), μόνο που αντί για σπιρτόκουτο, τώρα οι παίκτες αλλάζουν την πατάτα από κουτάλι σε κουτάλι χωρίς να βάζουν καθόλου χέρια. Το παιχνίδι μπορεί αντί για πατάτα να γίνει με μπαλάκι του πινγκ-πονγκ.

**Βαθμολογία :**1<sup>η</sup> :200,2<sup>η</sup> 100,3<sup>η</sup> 50

## 6. ΚΟΚΟΡΟΜΑΧΙΑ ΜΕ ΚΟΥΤΣΟ

**Υλικό:** κιμωλία.

Χαράζουμε έναν κύκλο ακτίνας 1-1,5μ και μέσα σ' αυτόν εισέρχονται 3 παιδιά (ένα από κάθε ομάδα) έχοντας πιάσει το ένα του πόδι με τα δυο του χέρια. Μόλις δοθεί το σύνθημα κάθε παίκτης προσπαθεί με τον ώμο να εκτοπίσει για λογαριασμό της ομάδας του τους αντίπαλους.

Όποιος από τους παίκτες βγαίνει από τον κύκλο ή έστω τον πατήσει τίθεται εκτός παιχνιδιού. Ο πρώτος παίκτης που θα βγει παίρνει 50 βαθμούς, ο δεύτερος 100 και ο τρίτος, που είναι και ο νικητής, 200 βαθμούς.

**Παρατήρηση:** Οι παίκτες θα πρέπει να είναι περίπου ισοϋψείς και ισοδύναμοι.

## 7. ΤΟ ΤΡΙΓΩΝΟ

**Υλικό:** 1 σχοινί, 3 πλαστικές κανάτες.

Τρεις παίκτες (ένας από κάθε ομάδα) σχηματίζουν ένα τρίγωνο και περνούν το σχοινί (το οποίο είναι δεμένο και δεν έχει άκρα) στο στήθος τους, έτσι ώστε οι παίκτες να κοιτάνε προς τα έξω και δεν κοιτούν ο ένας τον άλλο. Μπροστά τους σε ορισμένη απόσταση υπάρχει από μια κανάτα (ή κάποιο άλλο αντικείμενο) και με το σύνθημα προσπαθεί κάθε παίκτης να κλωσήσει την κανάτα που του αντιστοιχεί, παρασέρνοντας τους υπολοίπους. Ο νικητής παίρνει 100 βαθμούς και οι άλλοι τίποτα.

**Παρατήρηση:** Οι παίκτες πρέπει να είναι ίδιας δυναμικότητας.

## 8. ΛΕΜΟΝΟΔΡΟΜΙΑ

**Υλικό:** 1 λεμόνι και ένα στυλό για κάθε ομάδα, κιμωλία.

Οι παίκτες (4 ή 6 από κάθε ομάδα) τοποθετούνται ανά 3 (ή 2 αν παίζουν 4) όπως στη σπιρτοδρομία. Ο πρώτος κρατάει το στυλό και έχει μπροστά του το λεμόνι. Προσπαθεί να φτάσει το λεμόνι στον επόμενο του, σπρώχνοντας το **μόνο** με το στυλό. Μόλις περάσει την γραμμή παραδίδει το στυλό στον επόμενο παίκτη κ.ο.κ.. Νικήτρια ανακηρύσσεται η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη την λεμονοδρομία.

**Βαθμολογία:** 1<sup>η</sup> 200, 2<sup>η</sup> 100, 3<sup>η</sup> 50.

## 9.

### ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΟΥ ΣΥΝΤΡΟΦΟΥ

**Υλικό:** 2 μαντίλια για κάθε ομάδα.

Επιλέγονται 2 παίκτες από κάθε ομάδα και τους δένουμε τα μάτια. Τους ανακατεύουμε και αρχίζουν να ψάχνουν, χωρίς να μιλάνε, για τον σύντροφό τους. Μόλις τον βρουν σηκώνουν και οι δυο τα χέρια τους. Νικητές όποιο ζευγάρι σηκώσει πρώτο τα χέρια.

**Βαθμολογία:** 1<sup>οι</sup> 100, οι άλλοι τίποτα.

## 10.

### ΠΑΤΑΤΟΜΑΧΙΑ

**Υλικό:** 1κουτάλι, για κάθε ομάδα, 5 πατάτες για κάθε ομάδα, 1καλάθι, κιμωλία

Χαράζουμε έναν κύκλο και στο κέντρο βάζουμε το καλάθι. Στην περιφέρεια του κύκλου στέκονται 1 παίκτης από κάθε ομάδα, με το κουτάλι στο στόμα και 5 πατάτες μπροστά στα πόδια του. Μόλις δοθεί το σύνθημα, ο κάθε παίκτης προσπαθεί να πιάσει μια πατάτα με το κουτάλι ( χωρίς να βάλει τα χέρια του ) και να τη ρίξει μέσα στο καλάθι. Νικητής όποιος ρίξει και τις πέντε πατάτες πρώτος μέσα στο καλάθι.

**Βαθμολογία:** 1<sup>ος</sup> 200, 2<sup>ος</sup> 100, 3<sup>ος</sup> 50

## 11.

### ΤΟ ΣΚΙΣΜΕΝΟ ΧΑΡΤΑΚΙ

Γράφουμε ένα μήνυμα σε τόσα χαρτάκια, όσα είναι οι ομάδες και πριν τα δώσουμε στις ομάδες τα σκίζουμε σε πολλά κομμάτια το καθένα τα οποία και ανακατεύουμε. Όποια ομάδα συναρμολογήσει πρώτη το μήνυμά της παίρνει 200 βαθμούς, η δεύτερη 100 και η τρίτη 50.

## 12. ΣΟΚΟΛΑΤΟΦΑΓΙΑ

### **1<sup>η</sup> ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ:**

**Υλικό:** 1 σοκολάτα, 1 πιάτο και 1 μαχαιροπήρουνο για κάθε ομάδα.

Επιλέγονται 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Μόλις δοθεί το σύνθημα ξεκινά ο καθένας να ανοίξει και να φάει τη σοκολάτα του, χωρίς να χρησιμοποιήσει τα χέρια του, παρά μόνο το μαχαίρι και το πιρούνι. Όποιος την τελειώσει πρώτος και καταπιεί και το τελευταίο κομμάτι παίρνει 200 βαθμούς, ο δεύτερος 100 και ο τρίτος 50.

### **2<sup>η</sup> ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ:** (χωρίς βαθμολογία )

**Υλικό:** 1 σοκολάτα, 1 μαχαιροπήρουνο, 1 πετσέτα, 1 ζάρι, 1 πιάτο.

Παίρνουν μέρος περίπου 10 παιδιά που κάθονται γύρω-γύρω στο τραπέζι. Ρίχνουν ένας-ένας το ζάρι. Όποιος φέρει 6, φοράει την πετσέτα στο λαιμό του ,παίρνει το πιάτο με την σοκολάτα και αρχίζει να την ανοίγει και να την τρωει χρησιμοποιώντας μόνο το μαχαίρι και το πιρούνι. Ταυτόχρονα, οι υπόλοιποι συνεχίζουν να ρίχνουν το ζάρι μέχρι κάποιος άλλος να φέρει 6. Τότε παίρνει εκείνος την πετσέτα και συνεχίζει το φάγωμα της σοκολάτας μέχρι να φέρει κάποιος άλλος 6 , κ.ο.κ..

### **3<sup>η</sup> ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ:**

Παίζεται όπως η 1<sup>η</sup> παραλλαγή, αλλά με τρεις παίκτες από κάθε ομάδα που εναλλάσσονται, κάθε φορά που δίνεται το σύνθημα με έναν οποιονδήποτε τρόπο.

### 13. ΤΟ ΑΛΕΥΡΙ

**(Το παιχνίδι αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν τιμωρία)**

**Υλικό:** 1 φλιτζάνι με αλεύρι για κάθε ομάδα. Στον πάτο του κάθε φλιτζανιού υπάρχει κρυμμένο ένα νόμισμα.

Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Μόλις δοθεί το σύνθημα αρχίζουν οι παίκτες να φυσάνε μέσα στο φλιτζάνι τους, με σκοπό να φανεί το κέρμα στον πάτο του φλιτζανιού.

**Βαθμολογία:** 1<sup>ος</sup> 200, 2<sup>ος</sup> 100, 3<sup>ος</sup> 50

### 14. ΜΠΟΟΥΛΙΝΓΚ

**Υλικό:** πέτρες πλατιές, 1 πέτρα για τις βολές, κιμωλία.

Φτιάχνουμε ένα μικρό κύκλο με την κιμωλία και μέσα σε αυτόν τοποθετούμε τις πέτρες, τη μια πάνω στην άλλη. Σε ορισμένη απόσταση χαράσσουμε μία γραμμή. Πίσω από αυτήν γίνονται οι βολές. Παίρνουν μέρος 3 παίκτες από κάθε ομάδα και κάθε παίκτης ρίχνει 3 βολές. Αν πετύχει το σωρό, παίρνει 30 βαθμούς για κάθε πέτρα που ρίχνει. Αν καταφέρει να βγάλει την πρώτη πέτρα που είναι από κάτω-κάτω, έξω από τον κύκλο παίρνει επιπλέον 150 βαθμούς.

Παρατήρηση: Να ρίχνουν εναλλάξ οι παίκτες (όχι συνεχόμενα οι παίκτες της ίδιας ομάδας).

## 15. ΟΙ ΚΑΡΕΚΛΕΣ

**Υλικό:** καρέκλες (μία λιγότερο από τον αριθμό των παικτών)

Οι καρέκλες τοποθετούνται στη σειρά, η μια δίπλα στην άλλη, αλλά εναλλάξ είναι γυρισμένες προς την αντίθετη πλευρά. (Αν υπάρχει έλλειψη χώρου μπορούν να τοποθετηθούν σε δύο σειρές, πλάτη με πλάτη.) Παίρνουν μέρος 3 παίκτες περίπου από κάθε ομάδα. Αρχίζουν και τρέχουν γύρω-γύρω από τις καρέκλες, ο ένας πίσω από τον άλλο. Απαγορεύεται να αγγίζουν τις καρέκλες και να τις μετακινούν. Σε κάποια στιγμή σβήνει το ένα φως της τραπεζαρίας (να ελεγχθεί αν γίνεται αυτό). Τότε πρέπει όλοι να καθίσουν σε μια καρέκλα χωρίς να σπρώχνονται και χωρίς να κουνήσουν τις καρέκλες. Επειδή οι καρέκλες είναι μία λιγότερες από τα παιδιά, κάποιος θα μείνει χωρίς καρέκλα, και βγαίνει από το παιχνίδι. Ταυτόχρονα βγαίνει και μία καρέκλα, ώστε να είναι πάλι λιγότερες από τους παίκτες και συνεχίζεται μέχρι να μείνει ένας, ο νικητής. Η ομάδα του πρώτου νικητή παίρνει 300 βαθμούς, του δεύτερου 200 και του τρίτου 100.

## 16. ΓΙΑΟΥΡΤΟΦΑΓΙΑ

**Υλικό:** 2 γιαούρτια, και 2 κουτάλια για κάθε ομάδα, 2 μαντήλια για κάθε ομάδα.

Επιλέγονται 2 παίκτες από κάθε ομάδα. Κάθονται ο ένας απέναντι από τον άλλο, τους δένουμε τα μάτια και προσπαθούν να ταιίσουν ο ένας τον άλλο το γιαούρτη που κρατάνε. Η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη παίρνει 300 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 200 και η 3<sup>η</sup> 100.

2<sup>η</sup> παραλλαγή: Χωρίς βαθμολογία με δυο παίκτες.

## 17. ΛΑΜΠΑΔΟΔΡΟΜΙΑ

**Υλικό:** 1 κεριά για κάθε ομάδα, 2 κεριά για τους διοργανωτές, κλωδιά, σπέρτα.

Παίζουν 6 ή 4 παίκτες από κάθε ομάδα και τοποθετούνται όπως στο παιχνίδι Νο :4. Ο 1<sup>ος</sup> παίκτης κάθε ομάδας κρατάει το αναμμένο κεριά και μόλις δοθεί το σύνθημα τρέχει να το παραδώσει στον απέναντί του. Στις δυο άκρες της τραπέζιας, πίσω από τους αγωνιζόμενους υπάρχουν 2 στελέχη με αναμμένο κεριά. Αν στη διαδρομή σβήσει το κεριά, ο παίκτης πρέπει να γυρίσει εκεί απ' όπου ξεκίνησε και να το ξαναανάψει. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη την λαμπαδοδρομία.

**Βαθμολογία:** 1<sup>η</sup> 200, 2<sup>η</sup> 100, 3<sup>η</sup> 50.

## 18. ΡΥΖΟΜΑΧΙΑ

**Υλικό:** 1 πιατάκι με ρύζι και 1 οδοντογλυφίδα για κάθε ομάδα.

Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Μόλις δοθεί το σύνθημα οι παίκτες προσπαθούν να αδειάσουν το ρύζι από το πιάτο χρησιμοποιώντας μόνο την οδοντογλυφίδα. Απαγορεύεται να ακουμπήσουν το ρύζι με τα δάχτυλα που κρατούν την οδοντογλυφίδα.

**Βαθμολογία:** 1<sup>ος</sup> 200, 2<sup>ος</sup> 100, 3<sup>ος</sup> 50.

## 19. ΚΑΝΑΤΟΜΑΧΙΑ

**Υλικό:** 2 ή 3 κανάτες ανάλογα με το ύψος των παικτών και τον βαθμό δυσκολίας που θέλουμε να πετύχουμε.

Δυο παίκτες πιάνονται με τα χέρια τεντωμένα, ο ένας από τους ώμους του άλλου. Ανάμεσά τους τοποθετούμε τις κανάτες την μια μέσα στην άλλη. Εκείνος που θα κάνει τον άλλο να ρίξει τις κανάτες κερδίζει 100 βαθμούς. Τα χέρια δεν πρέπει να φύγουν καθόλου από την θέση που είναι.

## 20. ΦΥΣΟΣΦΑΙΡΟ

**Υλικό:** 1 μπαλάκι πινγκ-πονγκ.

Δυο ομάδες παρατάσσονται γονατιστές σε ένα τραπέζι, η μια απέναντι από την άλλη, και προσπαθούν ,φυσώντας το μπαλάκι να βάλουν γκολ. γκολ επιτυγχάνεται όταν το μπαλάκι πέσει απ' το τραπέζι από την μεριά της αντίπαλης ομάδας ή αν κάποιος από τους αντίπαλους ακουμπήσει το μπαλάκι. Απαγορεύεται να σηκώνονται οι παίκτες απ' τα γόνατα. η ομάδα που θα νικήσει παίρνει 100 βαθμούς.

## 21. ΑΛΜΑ ΣΕ ΜΗΚΟΣ ΑΠΟ ΑΚΙΝΗΤΗ ΘΕΣΗ

**Υλικό:** κιμωλία, μεζούρα.

Παίρνουν μέρος 3 παίκτες από κάθε ομάδα. Χαράσσουμε μια γραμμή και πίσω από αυτή παίρνουν θέση και ο πρώτος κάνει ένα άλμα, χωρίς φόρα, με τα δύο πόδια μαζί, ο επόμενος παίκτης της ίδιας ομάδας πηδά με τον ίδιο τρόπο από το σημείο που έφτασε ο προηγούμενος παίκτης μέχρι και τον τελευταίο. Όποια ομάδα έχει συνολικά την μεγαλύτερη επίδοση παίρνει 300 βαθμούς η 2<sup>η</sup> 200 και η 3<sup>η</sup> 100.

## 22.

### ΤΥΧΕΡΟΣ ΠΕΡΙΠΑΤΟΣ

**Υλικό:** κλωλιά, μαντήλι.

Σχεδιάζουμε στο πάτωμα το παρακάτω σχέδιο. Παίρνουν μέρος 2 ή 3 παίκτες από κάθε ομάδα, και παίζουν εναλλάξ. Ο Παίκτης στέκεται στο σημείο **X** και του δένουμε τα μάτια. Αρχίζει να περπατάει και όπου νομίζει ότι βρίσκεται τετράγωνο με πολλούς βαθμούς, σταματά και σηκώνει το χέρι. Οι βαθμοί που έχει το τετράγωνο κερδίζονται από την ομάδα του.

**Παρατήρηση:** Το πρώτο τετράγωνο να απέχει περίπου 5 μέτρα από την αφετηρία. Κάθε τετράγωνο να έχει μήκος περίπου 70 εκ.

Σχήμα:

<b>X</b>		100	200	300
	100	200	300	400
		100	200	300

## 23.

### Η ΚΑΡΑΜΕΛΑ

**Υλικό:** σπάγκος, καραμέλα.

Δυο παίκτες παίρνουν μέρος. Δένουμε μια καραμέλα στη μέση ακριβώς του σπάγκου και μόλις δοθεί το σύνθημα, οι παίκτες αρχίζουν να <<τρωνε>> το σπάγκο, χωρίς να χρησιμοποιούν τα χέρια τους. Όποιος φτάσει πρώτος στην καραμέλα κερδίζει την καραμέλα και 100 πόντους.

## **24. ΦΛΙΤΖΑΝΟΔΡΟΜΙΑ**

**Υλικό:** 2 φλιτζάνια (ή κουσερβοκούτια) για κάθε ομάδα, κίμωνια.

Παίρνουν μέρος 4 ή 5 παίκτες από κάθε ομάδα. Χαράσσουμε μια γραμμή αφειτηρίας, πίσω απ' την οποία παρατάσσονται οι ομάδες, ο ένας πίσω από τον άλλο, και μια γραμμή τερματισμού σε απόσταση περίπου 15 μέτρων στην οποία υπάρχουν 1 φλιτζάνι γεμάτο νερό και ένα άδειο (για κάθε ομάδα). Μόλις δοθεί το σύνθημα, ο 1<sup>ος</sup> παίκτης κάθε ομάδας τρέχει στα φλιτζάνια, αδειάζει το γεμάτο στο άδειο, παίρνει μαζί του αυτό που είναι τώρα γεμάτο, επιστρέφει και το παραδίδει στον επόμενο. Αυτός με τη σειρά του θα πάρει το φλιτζάνι και θα ακολουθήσει την ίδια διαδικασία και θα φέρει το άλλο φλιτζάνι πίσω γεμάτο. Όποια ομάδα ολοκληρώσει πρώτη κερδίζει 200 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50. Όποια ομάδα τερματίσει με το περισσότερο νερό, παίρνει επιπλέον 200 βαθμούς η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50.

## **25. ΑΝΑΜΜΑ ΚΑΙ ΣΒΗΣΙΜΟ**

**Υλικό:** 1 κερί και 1 σπιρτόκουτο με σπέρτα για κάθε ομάδα, κίμωνια.

Χαράσσουμε μια γραμμή στη μια άκρη της τραπέζιας, πίσω από την οποία παρατάσσονται οι ομάδες, ο ένας πίσω από τον άλλο. Παίρνουν μέρος 6 παίκτες από κάθε ομάδα. Στην άλλη άκρη της τραπέζιας χαράσσουμε άλλη γραμμή και τοποθετούμε ένα κερί για την κάθε ομάδα και δίπλα από ένα σπιρτόκουτο. Μόλις δοθεί το σύνθημα, τρέχει ο πρώτος από κάθε ομάδα, ανάβει το κερί, κλείνει το σπιρτόκουτο και επιστρέφει. Ο 2<sup>ος</sup> τρέχει σβήνει το κερί παίρνει τα σπέρτα ξανανάβει το κερί και επιστρέφει κ.ο.κ.. Η 1<sup>η</sup> ομάδα κερδίζει 200 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50. Επίσης, η ομάδα που χρησιμοποίησε τα λιγότερα σπέρτα παίρνει επιπλέον 200 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50.

## 26. ΣΗΜΑΔΙ ΣΤΟ ΣΠΙΡΤΟ

**Υλικό:** 1 σπιρτόκουτο και 3 σπέρτα και μερικά εφεδρικά.

Παίρνουν μέρος 2 ή 3 παίκτες από κάθε ομάδα. Τοποθετούμε στο τραπέζι το σπιρτόκουτο όρθιο έχοντας στερεώσει πάνω του 3 σπέρτα (2 κατακόρυφα και 1 οριζόντιο). Από ορισμένη απόσταση, ξεκινά ένας παίκτης με το αριστερό του μάτι κλειστό και το δεξί χέρι τεντωμένο μπροστά με τον αντίχειρα να πιάνει το δείκτη, (όπως όταν χτυπάμε βόλους). Αρχίζει να περπατά προς τα σπέρτα και όταν νομίζει σταματά και προσπαθεί με το δείκτη να χτυπήσει το οριζόντιο σπέρτο. Όποιοι το καταφέρουν δίνουν 100 βαθμούς στην ομάδα τους. **Προσοχή:** Να μην σταματά ο παίκτης, παρά μόνο όταν πρόκειται να σημαδέψει. Πρέπει να επιχειρεί να χτυπά το σπέρτο αμέσως μόλις σταματήσει.

## 27. ΤΟ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ

**Υλικό:** 1 ρολόι.

Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Οι παίκτες στέκονται όρθιοι (και τους αφαιρούνται τα ρολόγια). Ο αρχηγός αρχίζει να μετράει 1 λεπτό και οι παίκτες θα πρέπει να υπολογίσουν πότε θα περάσει ο χρόνος αυτός. Όποιος πιστεύει ότι πέρασε το 1 λεπτό, κάθεται. Όποιος καθίσει με μεγαλύτερη ακρίβεια δίνει στην ομάδα του 200 βαθμούς.

## 28. ΠΥΡΓΟΣ ΑΠΟ ΑΛΕΥΡΙ

**Υλικό:** αλεύρι, 1 ποτήρι, 1 νόμισμα, 1 μαχαίρι.

Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Γεμίζουμε 1 ποτήρι με αλεύρι και το πατικάνουμε καλά. Γυρίζουμε το ποτήρι ανάποδα πάνω σε ένα πιάτο και αδειάζουμε προσεκτικά το αλεύρι, ώστε να διατηρηθεί το σχήμα του ποτηριού. Στην κορυφή του <<πύργου>> τοποθετούμε το νόμισμα. Ένας-ένας οι παίκτες κόβουν με το μαχαίρι ένα κομμάτι από τον πύργο και το βγάζουν στην άκρη, με προσοχή να μην γκρεμιστεί. Αν το κόψιμο κάποιου γκρεμίσει το νόμισμα, αυτός βγαίνει από το παιχνίδι και η ομάδα του χάνει 200 βαθμούς. Αντίθετα όμως η ομάδα αυτού που τελευταίος έκοψε με επιτυχία παίρνει 200 βαθμούς.

## 29. Ο ΘΗΣΑΥΡΟΣ

**Υλικό:** 1 μαντίλι, 1 σφυρίχτρα.

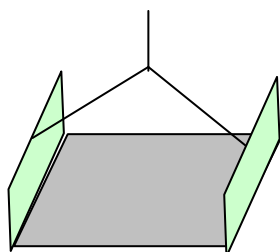
Παίρνουν μέρος 2 ή 3 παίκτες από κάθε ομάδα και κάθονται κυκλικά. Ο αρχηγός γυρίζει την πλάτη του στους παίκτες και δεν κοιτάει καθόλου προς αυτούς. Οι παίκτες έχουν το μαντίλι και αλλάζουν συνεχώς πάσες προσπαθώντας να απαλλαγούν από αυτό. Μόλις ο αρχηγός σφυρίξει, σταματούν οι πάσες. Σε οππιανού την κατοχή βρεθεί το μαντίλι βγαίνει εκτός παιχνιδιού. Ο τελευταίος που θα μείνει χαρίζεται στην ομάδα του 300 βαθμούς, ο προτελευταίος 200 και ο αντιπροτελευταίος 100.

### 30. ΤΟ ΚΑΛΑΘΑΚΙ

**Υλικό:** 1 μικρό κουτί, πολλά πετραδάκια (ή άλλα μικρά αντικείμενα), κλωστή.

Βγάζουμε δυο απέναντι τοιχώματα από το κουτί και περνάμε την κλωστή ώστε να δημιουργηθεί μια ασταθής πλατφόρμα. Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Κάθε παίκτης με τη σειρά του βάζει πάνω στο κουτί από ένα χαλικάκι, με προσοχή μην το αναποδογυρίσει, και μην κατακυλήσει κανένα πετραδάκι. Όποιος δεν τα καταφέρει, χάνει 200 βαθμούς η ομάδα του, ενώ ο τελευταίος που τοποθέτησε με επιτυχία ένα πετραδάκι παίρνει 200 βαθμούς.

Σχήμα:



### 31. ΤΥΛΙΓΜΑ ΚΑΙ ΞΕΤΥΛΙΓΜΑ

**Υλικό:** 1 κουβάρι σπάγκο για κάθε ομάδα.

Παίρνουν μέρος 4 παίκτες από κάθε ομάδα. Μόλις δοθεί το σύνθημα, ο 1<sup>ος</sup> κάθε ομάδας αρχίζει να τυλίγει το σπάγκο στη μέση του, γυρίζοντας γύρω-γύρω, με τη βοήθεια του 2<sup>ου</sup> συμπαίκτη του, ο οποίος κρατά το κουβάρι. Μόλις τελειώσει αρχίζει να ξετυλίγεται περιστρεφόμενος ανάποδα, ενώ συγχρόνως τυλίγεται ο 2<sup>ος</sup> παίκτης της ομάδας. Μόλις τυλιχτεί και αυτός, ξετυλίγεται για να αρχίσει να τυλίγεται ο 3<sup>ος</sup> κ.ο.κ.. Νικήτρια όποια ομάδα τυλίξει και τον 4<sup>ο</sup> παίκτη της.

**Βαθμολογία:** 1<sup>η</sup> 200, 2<sup>η</sup> 100, 3<sup>η</sup> 50

### 32. ΤΣΙΓΑΡΟΧΑΡΤΟΔΡΟΜΙΑ

**Υλικό:** τσιγαρόχαρτα, 1 ποτήρι και 1 κουταλάκι για κάθε ομάδα.

Παίρνουν μέρος 4 παίκτες από κάθε ομάδα, που παρατάσσονται ο ένας πίσω από τον άλλο. Μπροστά σε κάθε ομάδα είναι τοποθετημένο από ένα ποτήρι. Στην άλλη άκρη της τραπέζιας, απέναντι από κάθε ομάδα, πάνω σε καρέκλες έχουμε τοποθετήσει κομμάτια από τσιγαρόχαρτο, 1 για κάθε παίκτη. Μόλις δοθεί το σύνθημα ξεκινά ο 1<sup>ος</sup> κάθε ομάδας τρέχει στις απέναντι καρέκλες, παίρνει με το κουταλάκι μόνο (χωρίς τη βοήθεια των χεριών ) ένα τσιγαρόχαρτο, επιστρέφει προσεχτικά, βάζει το τσιγαρόχαρτο στο ποτήρι της ομάδας του και παραδίδει το κουταλάκι στον επόμενο, που ακολουθεί την ίδια διαδικασία. Η ομάδα που θα μαζέψει όλα τα χαρτάκια της στο ποτήρι της παίρνει 200 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50.

### 33. ΣΗΜΑΔΙ ΜΕ ΧΑΛΙΚΙΑ

**Υλικό:** 1 κονσερβοκούτι για κάθε ομάδα , πετραδάκια (2 για κάθε παίκτη ), κμωλία.

Χαράσσουμε μια γραμμή και πίσω απ' αυτή παρατάσσονται οι ομάδες, ο ένας πίσω από τον άλλο. Παίρνουν μέρος 4 παίκτες από κάθε ομάδα. Απέναντι από κάθε ομάδα, στην άλλη άκρη της τραπέζιας, βρίσκεται μια καρέκλα και ένα κονσερβοκούτι (π.χ. από γάλα εβαπορέ ) ή ένα καλάθακι κάτω στο πάτωμα. Μόλις δοθεί το σύνθημα, ο 1<sup>ος</sup> παίκτης παίρνει 2 πετραδάκια, τρέχει, ανεβαίνει στην καρέκλα και προσπαθεί από το ύψος του ώμου του να αφήσει ένα-ένα τα πετραδάκια μέσα στο κουτί. Στη συνέχεια επιστρέφει και κάνουν το ίδιο και οι επόμενοι παίκτες. Η ομάδα που θα τελειώσει πρώτη παίρνει 200 βαθμούς, η 2<sup>η</sup> 100 και η 3<sup>η</sup> 50. Επιπλέον για κάθε πετραδάκι μέσα στο κουτί, προστίθενται 40 βαθμοί.

**Οδηγία:** Μέσα στο κουτί να μπει νερό για να μην αναπηδούν τα πετραδάκια.

### **34.**

#### **Η ΟΡΧΗΣΤΡΑ**

Τα παιδιά κάθονται κυκλικά σε τυχαία διάταξη και ένας από αυτούς βγαίνει έξω. Οι υπόλοιποι επιλέγουν έναν μαέστρο, ο οποίος παίζει με τα χέρια διάφορα όργανα (πιάνο, βιολί, κιθάρα, φλογέρα κ.λ.π.) και οι άλλοι τον μιμούνται. Αυτός που έχει βγει έξω επιστρέφει και προσπαθεί να βρει τον μαέστρο (που όλοι κάνουν ό,τι κάνει εκείνος) παρακολουθώντας ποιόν κοιτάνε και ποίος είναι εκείνος που αλλάζει πρώτος το όργανο που παίζεται.

### **35.**

#### **ΠΟΙΟΣ ΔΕ ΘΑ ΓΕΛΑΣΕΙ;**

Παίρνουν μέρος 2 παίκτες από κάθε ομάδα. ο ένας επιλέγεται σαν γελωτοποιός για την ομάδα και ο άλλος σαν σοβαρό άτομο. Παρατάσσονται τα σοβαρά άτομα και περνούν από μπροστά ένας-ένας οι γελωτοποιοί και προσπαθούν να κάνουν τους σοβαρούς να γελάσουν μόνο με γκριμάτσες και χωρίς να μιλάνε καθόλου. Ο γελωτοποιός πρέπει να τα καταφέρει το πολύ σε 1 λεπτό αλλιώς αλλάζει σοβαρό άτομο. Την βαθμολογία την καθορίζει το αρχηγείο.

### 36. ΤΑ ΜΠΑΛΟΝΙΑ

**Υλικό:** 1 μπαλόκι για κάθε ομάδα, σπάγκος.

Παίρνει μέρος 1 παίκτης από κάθε ομάδα. Στο αριστερό πόδι, αν πρόκειται για δεξιοπόδαρο παίκτη(χαμηλά κάτω στον αστράγαλο ) δένουμε 1 μπαλόκι και ο καθένας προσπαθεί να πατήσει και να σκάσει τα μπαλόνια των άλλων, προσέχοντας να μην του σκάσουν το δικό του. Τα χέρια πρέπει να είναι πίσω από την πλάτη.

Αν δεν βγαίνει νικητής εύκολα, μπορούμε να περιορίσουμε το χώρο, χαράσσοντας έναν κύκλο και συνεχίζοντας τη μάχη μέσα σ' αυτόν. Όποιος πατήσει τον κύκλο ή βγει έξω απ' αυτόν χάνει επίσης. Απαγορεύονται τα σπρωξιματα..

### 37. ΤΟ ΚΕΡΙ

**Υλικό:** 1 κεριά, αναπτήρα ή σπύρα, 1μαντίλι, κιμωλία.

Παίρνουν μέρος 2 ή 3 παίκτες από κάθε ομάδα. Βάζουμε σε κάποιο σημείο ένα αναμμένο κεριά και κάποια απόσταση χαράσσουμε μια γραμμή εκκίνησης. Πίσω από αυτή ξεκινά με δεμένα μάτια ο κάθε παίκτης και όταν πιστεύει ό,τι έφθασε μπροστά στο κεριά, σταματά και 3 φορές φυσά να το σβήσει. Αν το σβήσει με την πρώτη παίρνει 200 βαθμούς, με τη 2<sup>η</sup> 150 και με την 3<sup>η</sup> 100. Μπορούν να γίνουν και μία ή δυο δοκιμαστικές προσπάθειες από κάθε παίκτη με ανοικτά μάτια, για να μάθουν την απόσταση.

**Προσοχή να μην καεί κανένα παιδί.**

### 38. ΤΑ ΚΟΥΤΑΛΑΚΙΑ

**Υλικό:** 2 κουταλάκια, σπάγκος, παγωτό.

Δένουμε τα κουταλάκια με ένα σχετικά κοντό κομμάτι γερό σπάγκο και οι δύο παίκτες κάθονται ο ένας απέναντι από τον άλλο στο τραπέζι. Κάθε παίκτης έχει μπροστά του ένα μπολ με παγωτό. Μόλις δοθεί το σύνθημα κάθε παίκτης προσπαθεί να φάει το παγωτό του μόνο με το κουτάλι του. Όποιος το φάει πρώτος χαρίζει στην ομάδα του 100 βαθμούς.

### 39. ΤΑ ΤΟΥΒΛΑ

(μπορεί να παιχτεί και στην γυμναστική)

**Υλικό:** 2 τούβλα για κάθε ομάδα, κιμωλία.

Παίρνουν μέρος 4 παίκτες από κάθε ομάδα που παρατάσσονται 2-2 στα δυο άκρα της τραπεζαρίας (όπως στο παιχνίδι 4 ). Ξεκινάνε οι πρώτοι κάθε ομάδας βάζοντας στο πάτωμα τα τούβλα και πατώντας μόνο σ' αυτά προσπαθούν να φτάσουν απέναντι στο συμπαίκτη τους ο οποίος θα ακολουθήσει την αντίστροφη πορεία κ.ο.κ.

**Βαθμολογία:** 1<sup>οι</sup> 200, 2<sup>οι</sup> 100, 3<sup>οι</sup> 50.

### 40. ΤΑ ΤΟΥΒΛΑ

**Υλικό:** 1 στυλό για κάθε ομάδα, χαρτιά.

Ορίζεται ένας αντιπρόσωπος από κάθε ομάδα και τους μεταδίδουμε κάποιο μήνυμα

## 41.

### Η ΧΑΜΕΝΗ ΚΑΡΕΚΛΑ

**Υλικό:** 1 καρέκλα, 1 μαντίλι.

Σε μία ανοιχτή περιοχή τοποθετούμε μια καρέκλα. Παίρνουμε ένα παίκτη από κάθε ομάδα, του κλείνουμε τα μάτια με το μαντήλι και τον χρονομετράμε σε πόση ώρα θα βρει την καρέκλα **και θα κάτσει**. Αυτός που θα κάτσει πρώτος θα είναι ο νικητής.

## 42.

### ΤΑ ΧΑΜΕΝΑ ΚΑΠΑΚΙΑ

**Υλικό:** 20 όμοια καπάκια από μπουκάλια (γενικά 20 όμοια και σχετικά μικρά αντικείμενα).

Σε μία ανοιχτή περιοχή κρύβουμε τα καπάκια. Στην συνέχεια δείχνουμε μπροστά σε όλα τα παιδιά ένα καπάκι και στέλνουμε ολόκληρες τις ομάδες να τα βρουν στην περιοχή που τα έχουμε κρύψει. Προσοχή ορίζουμε αυστηρά την περιοχή που θα ψάκσουν τα παιδιά. Νικήτρια είναι η ομάδα που στο τέλος θα έχει βρεί τα περισσότερα.

**Βαθμολογία:** 1<sup>οι</sup> 200, 2<sup>οι</sup> 100, 3<sup>οι</sup> 50  
ή κάθε καπάκι=30 βαθμοί

**ΓΕΝΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Οι βαθμολογίες είναι ενδεικτικές. Πρέπει να προσαρμόζονται ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων που έχει κάθε φορά η κατασκηνωτική περίοδος.