



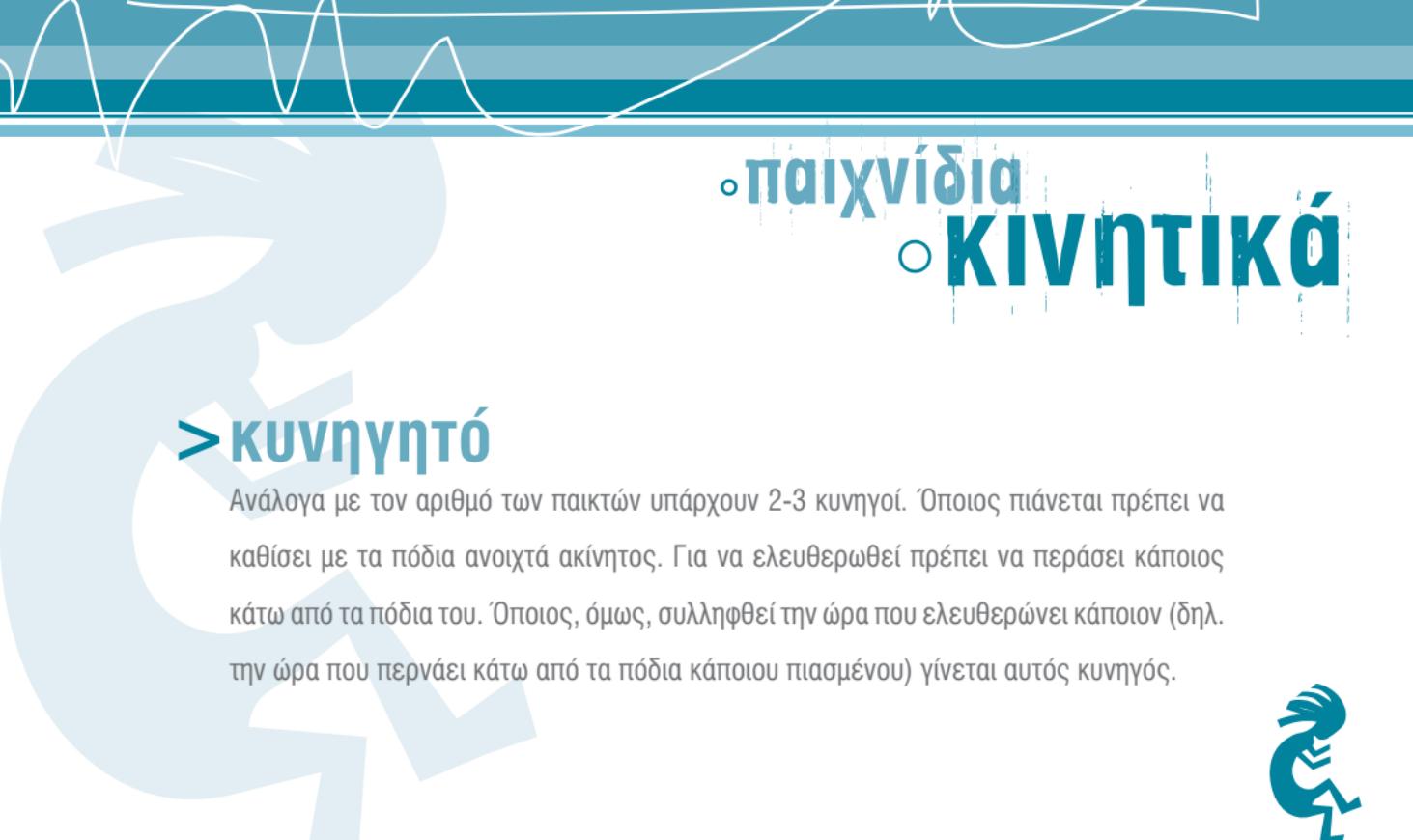
Περιεχόμενα

- > Παιχνίδια
- > Συγκεντρώσεις
- > Κοινωνική προσφορά - Συμμετοχή
- > Εργαστήρια
- > Πόροι



παιχνίδια





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> ΚΥΝΗΓΗΤΟ

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών υπάρχουν 2-3 κυνηγοί. Όποιος πιάνεται πρέπει να καθίσει με τα πόδια ανοιχτά ακίνητος. Για να ελευθερωθεί πρέπει να περάσει κάποιος κάτω από τα πόδια του. Όποιος, όμως, συλληφθεί την ώρα που ελευθερώνει κάποιον (δηλ. την ώρα που περνάει κάτω από τα πόδια κάποιου πιασμένου) γίνεται αυτός κυνηγός.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> ήχοι ζώου

Οι Ενωμοτίες διαλέγουν από ένα ζώο και καθορίζουν τον ήχο που θα κάνει το ζώο αυτό.

Δένουν τα μάτια τους και μπερδεύονται μεταξύ τους. Πρέπει να καταφέρουν να ενώσουν ξανά την Ενωμοτία τους, κάνοντας τον ήχο του ζώου που διάλεξαν.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> Ιερουσαλήμ - Ιεριχώ

Οι παίκτες στέκονται σε δύο παράλληλες αντικριστές σειρές. Η μία είναι η Ιερουσαλήμ και η άλλη η Ιεριχώ. Κάθε φορά που ο συντονιστής λέει το όνομα μιας από τις δύο πόλεις, οι παίκτες της σειράς που ακούει σ' αυτό το όνομα πρέπει να σκύψουν. Όποιος κάνει λάθος και σκύψει σε λάθος όνομα βγαίνει από το παιχνίδι. Χάνει η ομάδα που θα χάσει πρώτη τους παίκτες της.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> κότα - κοτόπουλα και αλεπού

Ένας παίκτης είναι η “αλεπού”. Οι υπόλοιποι παίκτες (κοτόπουλα) πιάνονται από τη μέση.

Ο πρώτος (κότα) προστατεύει τα κοτόπουλα ανοίγοντας στα πλάγια τα χέρια του. Η αλεπού προσπαθεί να πιάσει τον τελευταίο παίκτη της ουράς. Τα κοτόπουλα μετακινούνται δεξιά-αριστερά για να αποφύγουν το πιάσιμο από την αλεπού, χωρίς να αφήνουν τη μέση του προηγούμενου. Όταν η αλεπού πιάσει το τελευταίο κοτόπουλο, τότε γίνεται κότα και το κοτόπουλο αλεπού.





◦παιχνίδια ◦ΚΙΝΗΤΙΚÁ

> Ψάρεμα

Δένουμε από την ζώνη κάθε παίκτη ένα χαρτονένιο ψάρι, έτσι ώστε να σέρνεται στο έδαφος. Με το σφύριγμα, όλοι οι παίκτες αρχίζουν να τρέχουν και να προσπαθούν να πατήσουν το ψάρι του άλλου, προστατεύοντας, όμως, ταυτόχρονα και το δικό τους. Όποιος παίκτης χάνει το ψάρι του βγαίνει από το παιχνίδι. Κερδίζει ο παίκτης που θα μείνει τελευταίος.

Παραλλαγή: Με μπαλόνι. Οι παίκτες προσπαθούν να σπάσουν τα μπαλόνια που είναι δεμένα, πατώντας τα με τα πόδια τους.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> διάσπαση μετώπου

Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι παίκτες της μιας ομάδας κλείνουν τα μάτια τους με το μαντήλι και ανοίγουν τα πόδια τους. Οι παίκτες της άλλης ομάδας προσπαθούν να περάσουν κάτω από τα πόδια των άλλων χωρίς να γίνουν αντιληπτοί. Αν γίνουν αντιληπτοί, τότε πιάνονται και πάνε στην αρχή περιμένοντας πάλι τη σειρά τους.



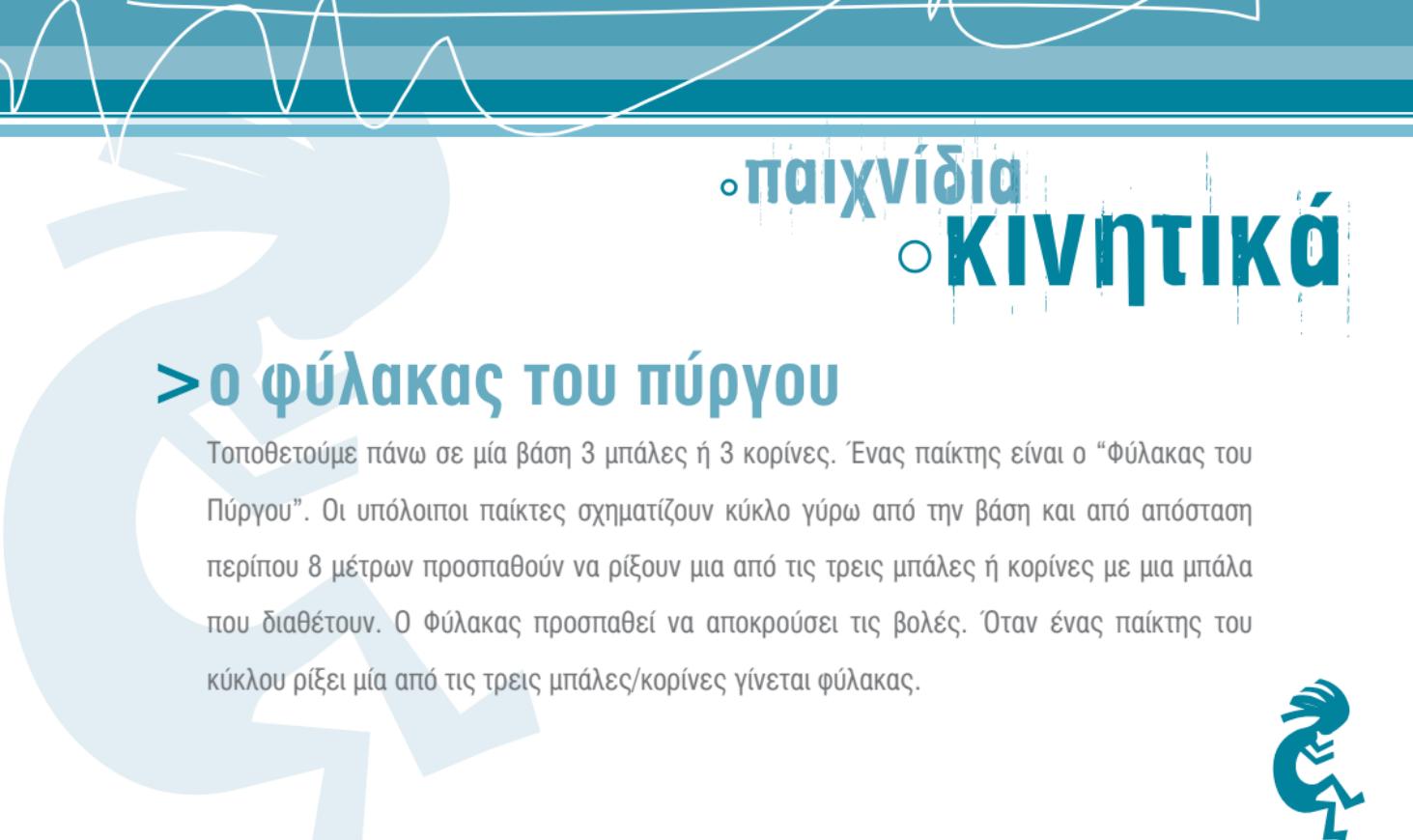


◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> κατακτητές εδάφους

Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει μία μπάλα. Με το σφύριγμα, κάθε παίκτης με τη σειρά του πετάει την μπάλα όσο γίνεται πιο ψηλά και μπροστά και τρέχει να την ξαναπιάσει χωρίς να πέσει στο έδαφος. Με το πιάσιμο κοκαλώνει και στο σημείο αυτό παραδίδει την μπάλα στον επόμενο για να συνεχίσει την κατάκτηση του εδάφους. Αν πέσει, η μπάλα επιστρέφει στο προηγούμενο σημείο που περιμένει ακόμα ο προηγούμενος. Κερδίζει η ομάδα που προχώρησε περισσότερο από την αρχική γραμμή. Παίζεται και κατά Ενωμοτίες.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> ο φύλακας του πύργου

Τοποθετούμε πάνω σε μία βάση 3 μπάλες ή 3 κορίνες. Ένας παίκτης είναι ο “Φύλακας του Πύργου”. Οι υπόλοιποι παίκτες σχηματίζουν κύκλο γύρω από την βάση και από απόσταση περίπου 8 μέτρων προσπαθούν να ρίξουν μια από τις τρεις μπάλες ή κορίνες με μια μπάλα που διαθέτουν. Ο Φύλακας προσπαθεί να αποκρούσει τις βολές. Όταν ένας παίκτης του κύκλου ρίξει μία από τις τρεις μπάλες/κορίνες γίνεται φύλακας.



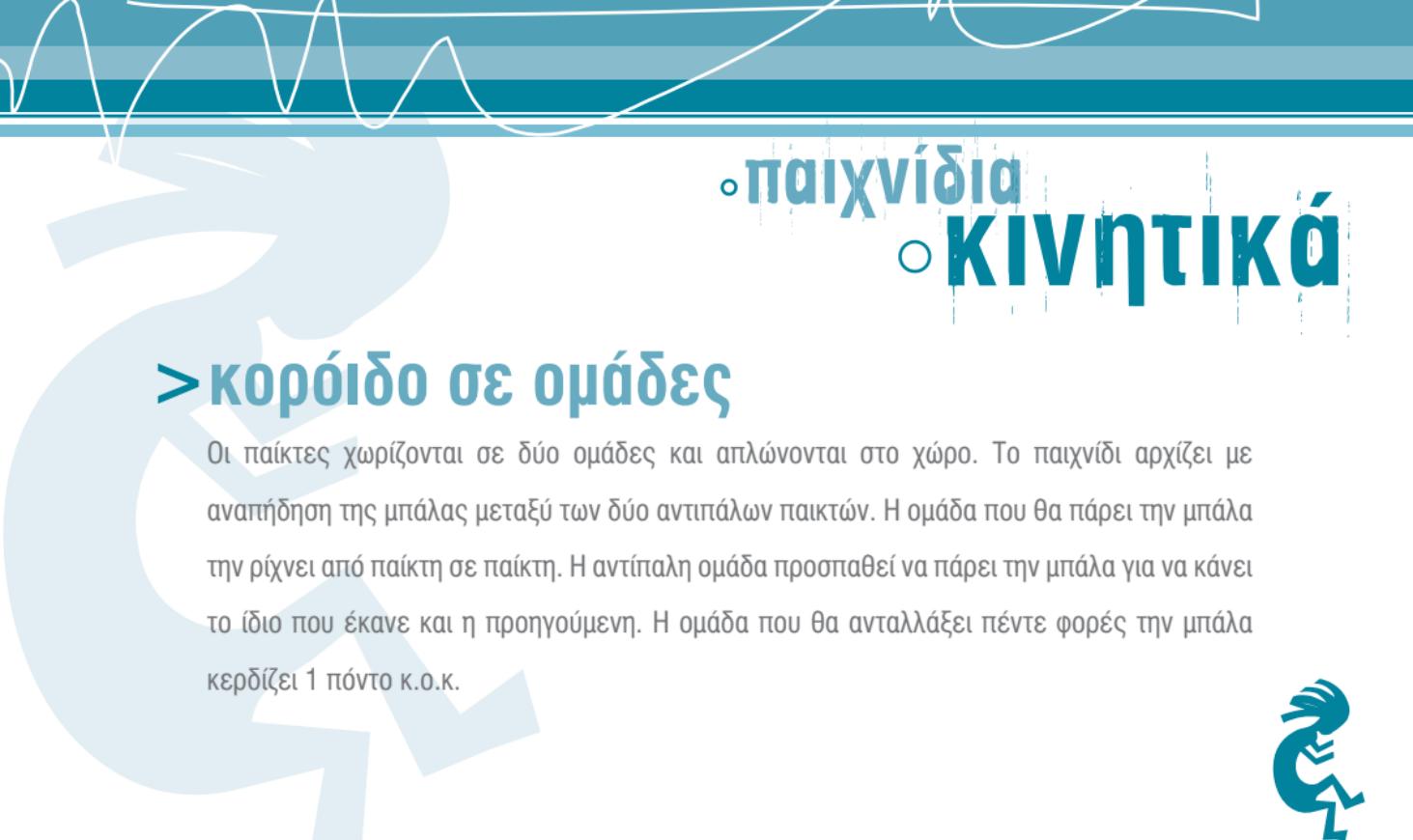
◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> ασπιδοφόρος

Ένας παικτης είναι ο “ασπιδοφόρος” και κρατάει ένα καπάκι κατσαρόλας. Οι υπόλοιποι παικτες κρατούν από ένα μπαλάκι του τένις. Με το σφύριγμα, ο ασπιδοφόρος προσπαθεί να προφυλαχθεί με την ασπίδα του από τα μπαλάκια που του πετούν οι παικτες. Όταν ένας παικτης καταφέρει να τον χτυπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματός του, τότε γίνεται αυτός ασπιδοφόρος. Κερδίζει ο παικτης που θα κρατήσει περισσότερη ώρα την ασπίδα.

Το παιχνίδι γίνεται πιο διασκεδαστικό όταν παίζεται με δύο ασπίδες και δύο ασπιδοφόρους.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> κορόιδο σε ομάδες

Οι παικτες χωρίζονται σε δύο ομάδες και απλώνονται στο χώρο. Το παιχνίδι αρχίζει με αναπήδηση της μπάλας μεταξύ των δύο αντιπάλων παικτών. Η ομάδα που θα πάρει την μπάλα την ρίχνει από παίκτη σε παίκτη. Η αντίπαλη ομάδα προσπαθεί να πάρει την μπάλα για να κάνει το ίδιο που έκανε και η προηγούμενη. Η ομάδα που θα ανταλλάξει πέντε φορές την μπάλα κερδίζει 1 πόντο Κ.Ο.Κ.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> σκυταλοδρομία με... σφουγγάρι

Οι Ενωμοτίες είναι σε σειρά με τον ένα παίκτη πίσω από τον άλλο. Μπροστά από τον πρώτο παίκτη υπάρχει ένας κουβάς με νερό και σε ευθεία σε απόσταση δύο ή περισσοτέρων μέτρων υπάρχει ένα άδειο ποτήρι. Με το σύνθημα, ο πρώτος παίκτης που κρατάει ένα σφουγγάρι το βουτάει στον κουβά και πηγαίνει τρέχοντας στο ποτήρι να το στύψει. Μετά, τρέχει πίσω και δίνει στον επόμενο το σφουγγάρι. Νικήτρια είναι η σειρά που θα γεμίσει το ποτήρι πρώτη.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> πιάτο με μπισκότα

Οι παίκτες είναι σε δύο ή περισσότερες σειρές, ο ένας πίσω από τον άλλο. Στην άκρη κάθε σειράς υπάρχει ένα πιάτο με μπισκότα. Ο πρώτος κάθε σειράς τρέχει μέχρι το πιάτο, βάζει ένα μπισκότο στο στόμα και ταυτόχρονα λέει ένα τραγούδι (που έχουμε συνεννοηθεί από πριν) και τραγουδάει μέχρι να τελειώσει το μάστημα. Συνεχίζει ο επόμενος της σειράς να τρώει και να τραγουδάει το τραγούδι από εκεί που σταμάτησε ο προηγούμενος κ.ο.κ. Νικήτρια είναι η σειρά που είπε σωστά όλο το τραγούδι.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΙΝΗΤΙΚΑ

> δεμένα ζευγάρια

Οι παίκτες κάνουν ζευγάρια. Ο κάθε παίκτης δένει το ένα πόδι του και το ένα χέρι του με αυτά του παίκτη που έχει επιλέξει για ταίρι του. Σκορπίζουμε στο χώρο μπαλάκια ή χαρτάκια και τα ζευγάρια προσπαθούν να μαζέψουν όσα περισσότερα μπορούν. Κερδίζει αυτό το ζευγάρι που θα μαζέψει τα περισσότερα. Μπορούμε να το κάνουμε πιο δύσκολο εάν πρέπει να μαζέψει ο καθένας διαφορετικό χρώμα χαρτάκι ή μπαλάκι.

Παιζεται και στη φύση με ανάλογα υλικά...





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> αναγνώριση φωνής

Οι παίκτες σχηματίζουν κύκλο. Ένας παίκτης με δεμένα μάτια, στο κέντρο του κύκλου, κρατάει ένα σχοινάκι γυμναστικής με λαβές. Το σχοινάκι πρέπει να έχει μήκος όση είναι η ακτίνα του κύκλου. Ο παίκτης του κέντρου με τα δεμένα μάτια γυρνάει κατά μία φορά του κύκλου την άκρη του σκοινιού και όποιον παίκτη χτυπήσει είναι υποχρεωμένος να φωνάξει μία λέξη ή να βγάλει μία κραυγή ζώου που θα του υποδείξει ο παίκτης με τα δεμένα μάτια. Από τη φωνή αυτή προσπαθεί να καταλάβει ποιος φώναξε και να τον ονομάσει. Αν το επιτύχει αλλάζουν θέση. Οι παίκτες πρέπει να αποφεύγουν το χτύπημα από το μπαλάκι πηδώντας ελαφρά, χωρίς, όμως, να φύγουν από την νοητή ακτίνα του κύκλου και να είναι ήσυχοι.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> κάνε ό,τι κάνω

Η Ομάδα κάθεται σε κύκλο. Ένας παίκτης ξεκινά κάνοντας μια κίνηση, π.χ. γνέφει καταφατικά, χτυπά παλαμάκια κ.ο.κ. Η κίνησή του περνά στην υπόλοιπη Ομάδα γύρω-γύρω και όταν ξαναφθάσει στην αρχή προστίθεται μια άλλη κίνηση, π.χ. χτύπημα με την πατούσα, σούφρωμα μύτης. Το παιχνίδι συνεχίζει με τις κινήσεις που προστίθενται μία-μία μέχρις ότου κάποιος να ξεχάσει μια κίνηση ή να τις κάνει με λάθος σειρά. Αυτός ξεκινά το παιχνίδι από την αρχή.

Μπορεί να γίνει και παιχνίδι γνωριμίας, αν μαζί με την κίνηση κάθε παίκτης λέει το όνομά του.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> η σύγκρουση των μπαλονιών

Ένας παίκτης περπατά γύρω από τον κύκλο με δύο μπαλόνια. Διαλέγει έναν από τον κύκλο δίνοντας του το μπαλόνι. Οι δύο τους ξεκινάνε να τρέχουν γύρω από τον κύκλο σε αντίθετες κατευθύνσεις κρατώντας το μπαλόνι στον αέρα χτυπώντας το ελαφρά. Προσπαθούν να επιστρέψουν πρώτοι στην κενή θέση. Ο δεύτερος διαλέγει έναν άλλο από τον κύκλο και συνεχίζουν.



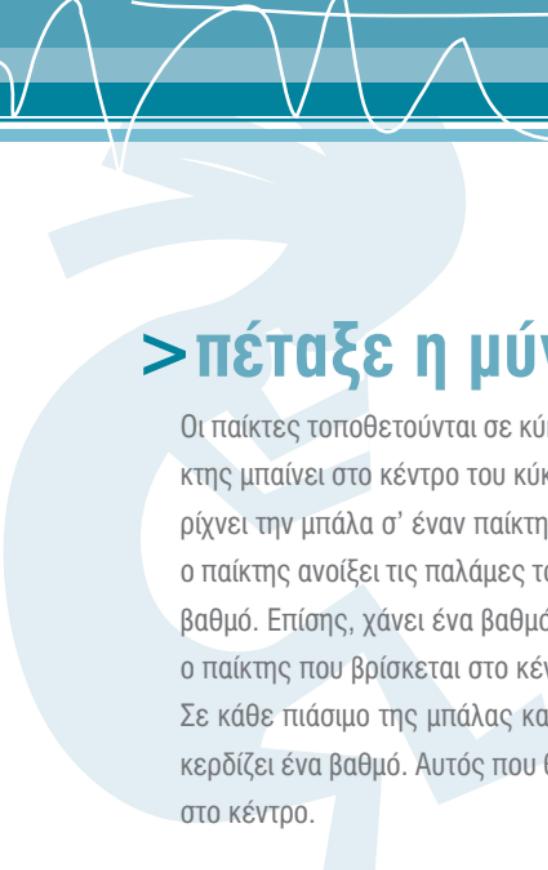


◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> ΚΟΝΤΑΡΙΑ

Όλοι κάθονται σε κύκλο και αριθμούνται. Ένας στέκεται στο κέντρο κρατώντας ένα κοντάρι. Φωνάζει έναν αριθμό και αφήνει το κοντάρι να πέσει. Ο παίκτης που έχει τον αριθμό που ακούστηκε πρέπει να τρέξει και να πιάσει το κοντάρι πριν αυτό ακουμπήσει στο πάτωμα. Αν το πιάσει γυρίζει στη θέση του. Αν όχι, στέκεται αυτός στο κέντρο.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> πέταξε η μύγα

Οι παίκτες τοποθετούνται σε κύκλο με τις παλάμες ενωμένες σα να κρατούν μια μύγα. Ένας παίκτης μπαίνει στο κέντρο του κύκλου, με μια μπάλα στα χέρια. Από τη θέση αυτή προσποιείται ότι ρίχνει την μπάλα σ' έναν παίκτη του κύκλου, ενώ την ρίχνει σε άλλο. Εάν, κατά την προσποίηση, ο παίκτης ανοίξει τις παλάμες του για να πιάσει την μπάλα και του φύγει η “μύγα”, τότε χάνει ένα βαθμό. Επίσης, χάνει ένα βαθμό όταν δεν πιάσει την μπάλα που του ρίχνει στην πραγματικότητα ο παίκτης που βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου.

Σε κάθε πιάσιμο της μπάλας και γρήγορη επιστροφή της στον παίκτη που βρίσκεται στο κέντρο κερδίζει ένα βαθμό. Αυτός που θα συγκεντρώσει πρώτος 6 βαθμούς παίρνει τη θέση του παιδιού στο κέντρο.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> ανέβα στην πλάτη

Οι παικτες σχηματίζουν δύο κύκλους, έναν εσωτερικό και ένα εξωτερικό και βρίσκονται σε ζευγάρια. Μόλις ξεκινήσει η μουσική ή διοθεί κάποιο σύνθημα, οι 2 κύκλοι κινούνται αντίθετα. Όταν σταματήσει η μουσική, πρέπει να βρουν το ζευγάρι τους και να ανέβει ο ένας στην πλάτη του άλλου. Το ζευγάρι που ο διαιτητής θα εντοπίσει ότι “βρέθηκε” τελευταίο βγαίνει από το παιχνίδι.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> κορόιδο

Οι παίκτες σχηματίζουν κύκλο και ρίχνουν την μπάλα ο ένας στον άλλο. Στο κέντρο του κύκλου το “κορόιδο” προσπαθεί να πιάσει την μπάλα. Αν την πιάσει, αλλάζει θέση με τον παίκτη που την πέταξε.



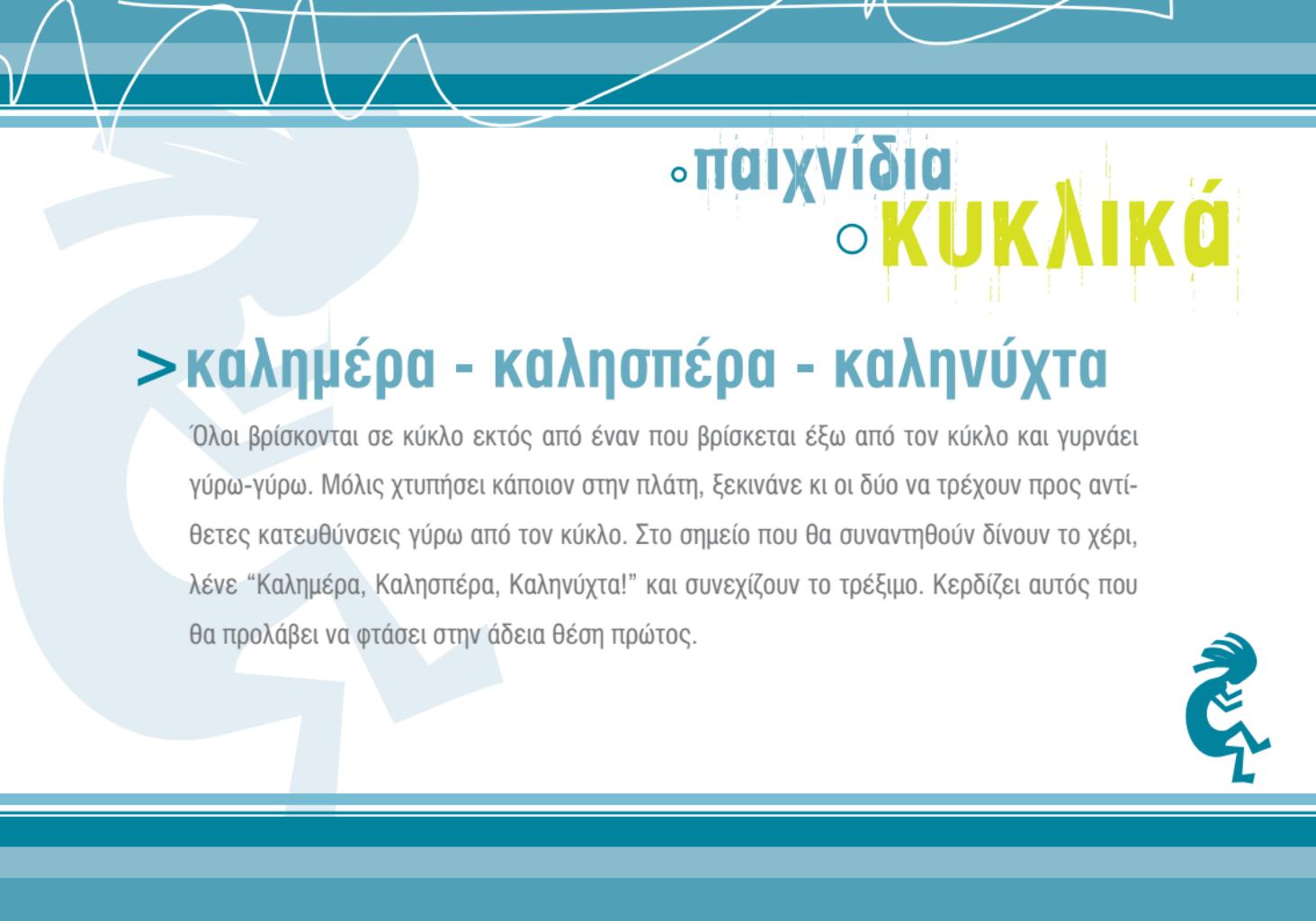


◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> ΚΥΝΗΓΙ με την μπάλα

Οι παίκτες βρίσκονται γύρω από έναν κύκλο. Ο συντονιστής ρίχνει την μπάλα προς τα επάνω, έτσι ώστε να πέσει περίπου στο κέντρο του κύκλου. Κατά την επιστροφή της μπάλας, ο συντονιστής φωνάζει το όνομα ενός παίκτη για να την πιάσει και οι υπόλοιποι τρέχουν να σωθούν. Ο παίκτης που την έπιασε προσπαθεί να χτυπήσει εκείνους που τρέχουν. Όποιος χτυπηθεί, βγαίνει από το παιχνίδι. Εάν δεν καταφέρει να χτυπήσει κάποιον, αρχίζει πάλι από την αρχή το ρίξιμο της μπάλας. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να παραμείνει ένας νικητής.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> καλημέρα - καλησπέρα - καληνύχτα

Όλοι βρίσκονται σε κύκλο εκτός από έναν που βρίσκεται έξω από τον κύκλο και γυρνάει γύρω-γύρω. Μόλις χτυπήσει κάποιον στην πλάτη, ξεκινάνε κι οι δύο να τρέχουν προς αντίθετες κατευθύνσεις γύρω από τον κύκλο. Στο σημείο που θα συναντηθούν δίνουν το χέρι, λένε “Καλημέρα, Καλησπέρα, Καληνύχτα!” και συνεχίζουν το τρέξιμο. Κερδίζει αυτός που θα προλάβει να φτάσει στην άδεια θέση πρώτος.





◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> αέρας - γη - θάλασσα

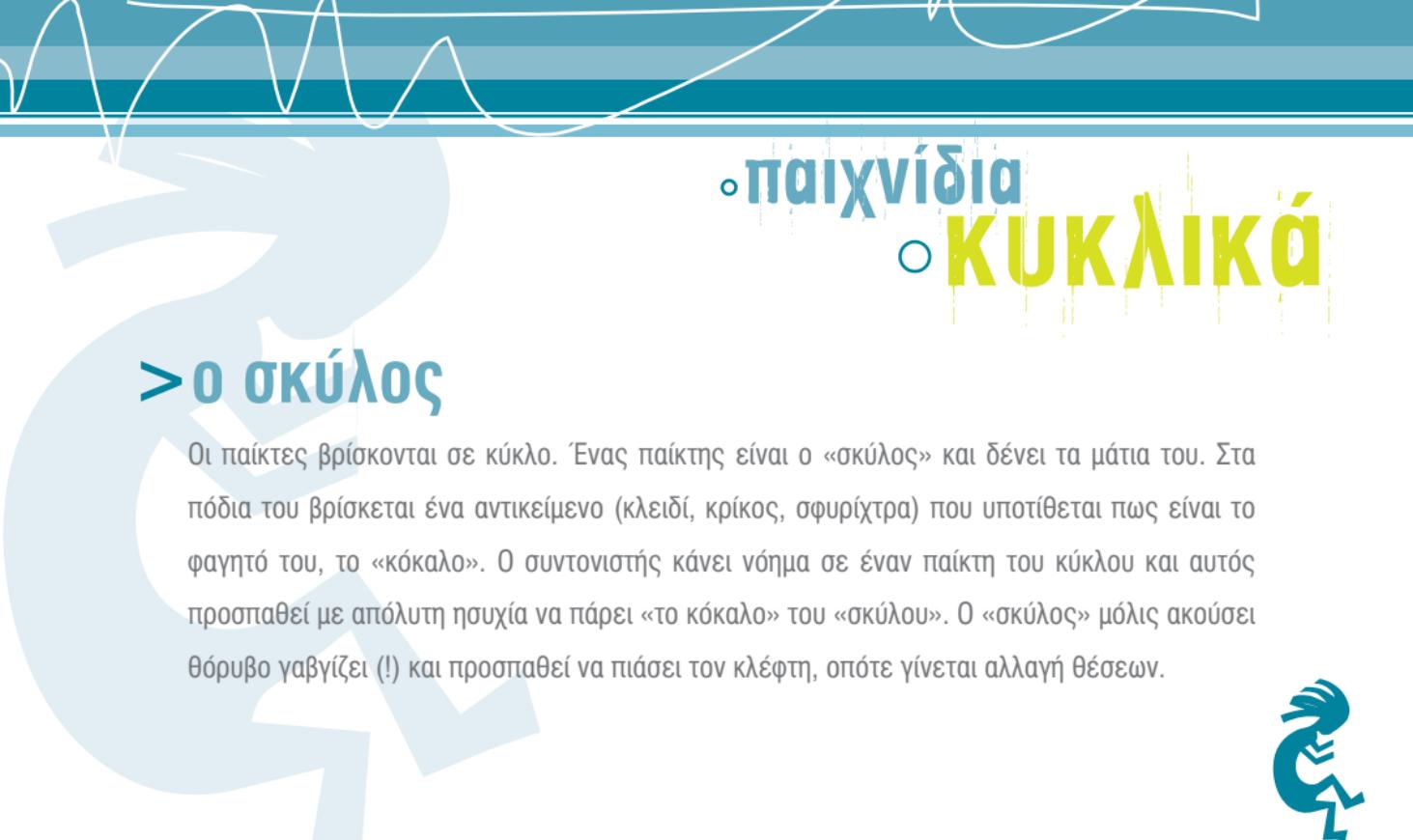
Οι παίκτες κάθονται κυκλικά στο έδαφος. Ο συντονιστής δείχνει έναν παίκτη ή του πετάει ένα μπαλάκι, ενώ συγχρόνως φωνάζει μία από τις λέξεις Αέρας - Γη - Θάλασσα. Ο παίκτης πρέπει να απαντήσει με το όνομα ενός πουλιού, ζώου, ψαριού ανάλογα με την λέξη που θα φωνάξει ο συντονιστής.

Δεν πρέπει να επαναλαμβάνεται όνομα που έχει αναφερθεί από άλλον παίκτη.

Όταν ο συντονιστής φωνάξει την λέξη φωτιά, τα παιδιά πρέπει να φωνάξουν ένα άψυχο αντικείμενο.

Κερδίζει ο παίκτης που θα μείνει τελευταίος.





◦παιχνίδια ◦ΚΥΚΛΙΚΑ

> ο σκύλος

Οι παικτες βρίσκονται σε κύκλο. Ένας παίκτης είναι ο «σκύλος» και δένει τα μάτια του. Στα πόδια του βρίσκεται ένα αντικείμενο (κλειδί, κρίκος, σφυρίχτρα) που υποτίθεται πως είναι το φαγητό του, το «κόκαλο». Ο συντονιστής κάνει νόημα σε έναν παίκτη του κύκλου και αυτός προσπαθεί με απόλυτη ησυχία να πάρει «το κόκαλο» του «σκύλου». Ο «σκύλος» μόλις ακούσει θόρυβο γαβγίζει (!) και προσπαθεί να πιάσει τον κλέφτη, οπότε γίνεται αλλαγή θέσεων.



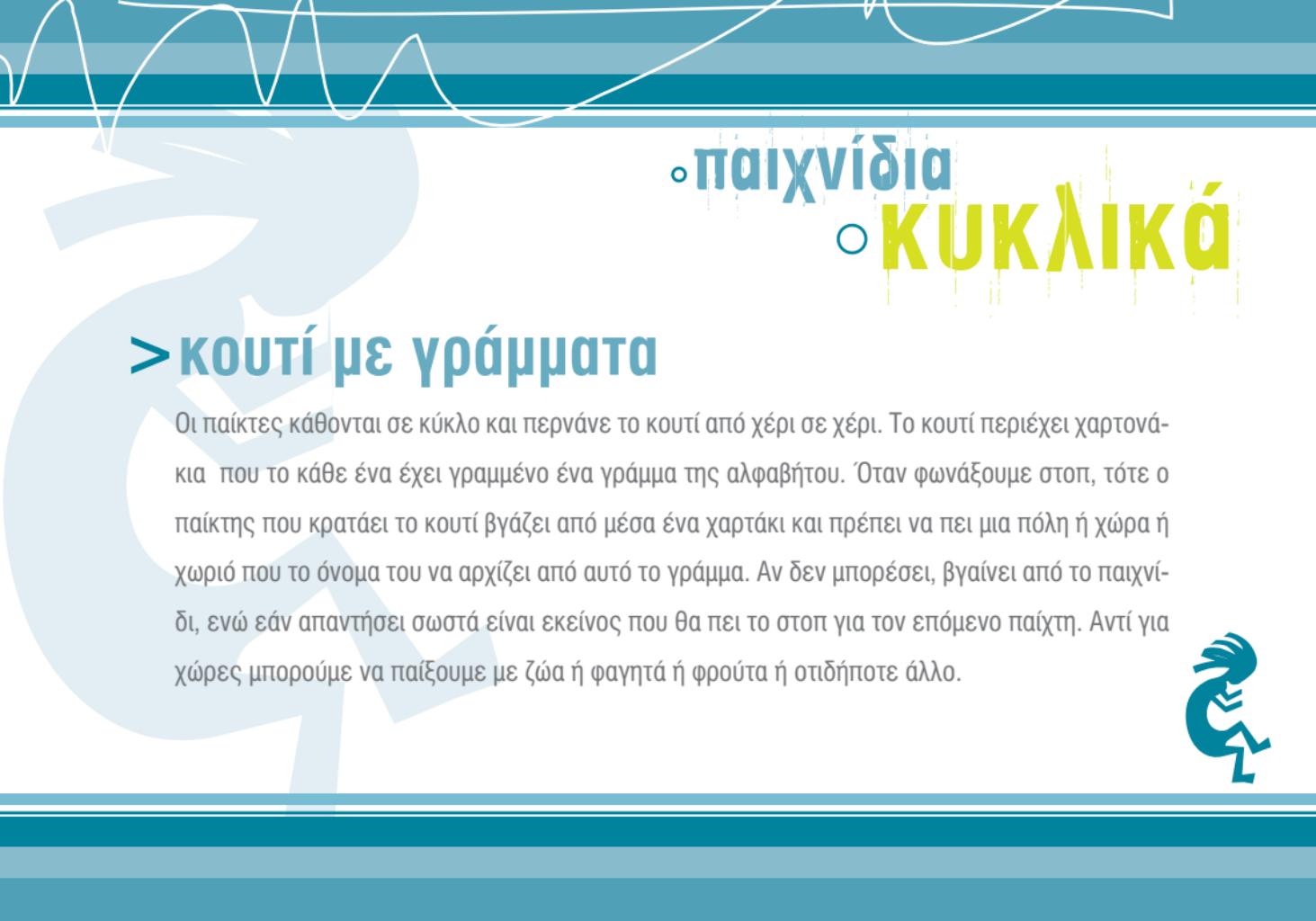


◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> πιάσε το μαντήλι

Οι παικτες σχηματίζουν δύο κύκλους, ο ένας μέσα στον άλλον και είναι και ζευγάρια. Όλοι κοιτάζουν στο κέντρο του κύκλου και έχουν ανοιχτά τα πόδια τους. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Με το σύνθημα, και όσο παιζει μουσική, ο έξω κύκλος τρέχει προς τα δεξιά. Όταν σταματήσει η μουσική, οι παικτες του εξωτερικού κύκλου προσπαθούν να φτάσουν ξανά πίσω από το ζευγάρι τους, να περάσουν από κάτω και να πιάσουν το μαντήλι.



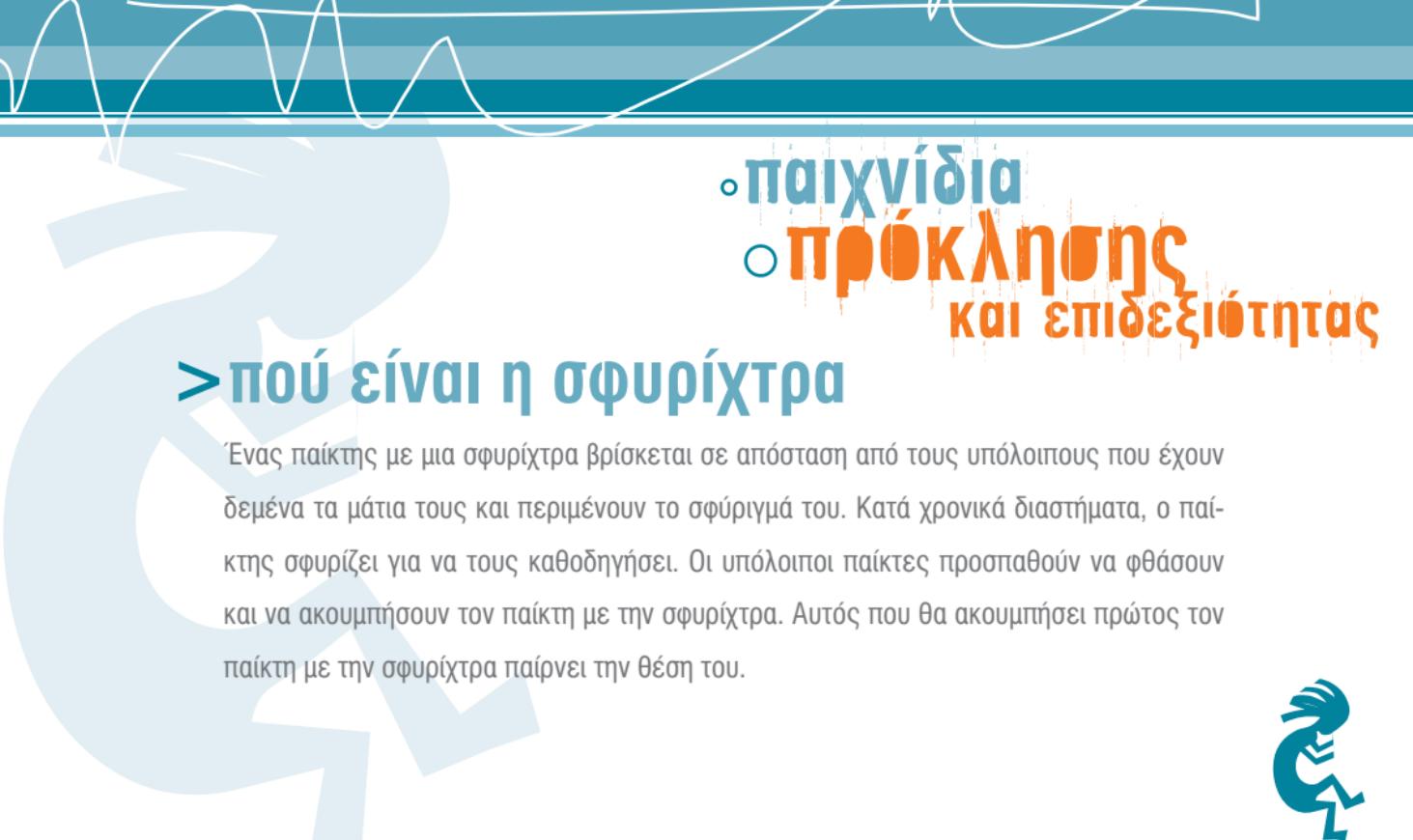


◦ παιχνίδια ◦ ΚΥΚΛΙΚΑ

> ΚΟΥΤΙ με γράμματα

Οι παικτες κάθονται σε κύκλο και περνάνε το κουτί από χέρι σε χέρι. Το κουτί περιέχει χαρτονάκια που το κάθε έχει γραμμένο ένα γράμμα της αλφαβήτου. Όταν φωνάζουμε στοπ, τότε ο παικτης που κρατάει το κουτί βγάζει από μέσα ένα χαρτάκι και πρέπει να πει μια πόλη ή χώρα ή χωριό που το όνομα του να αρχίζει από αυτό το γράμμα. Αν δεν μπορέσει, βγαίνει από το παιχνίδι, ενώ εάν απαντήσει σωστά είναι εκείνος που θα πει το στοπ για τον επόμενο παιχτη. Αντί για χώρες μπορούμε να παίξουμε με ζώα ή φαγητά ή φρούτα ή οτιδήποτε άλλο.



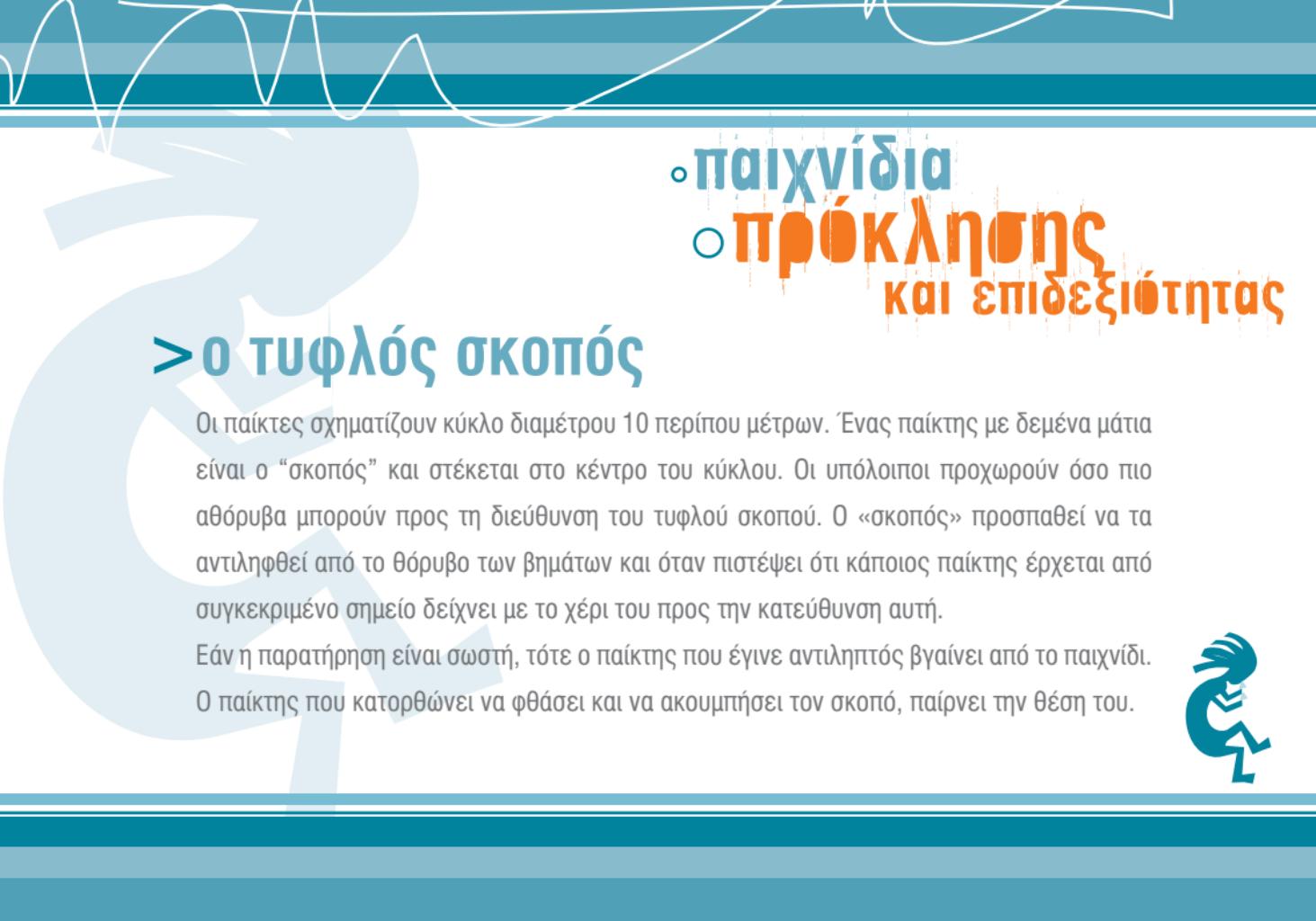


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> πού είναι η σφυρίχτρα

Ένας παίκτης με μια σφυρίχτρα βρίσκεται σε απόσταση από τους υπόλοιπους που έχουν δεμένα τα μάτια τους και περιμένουν το σφύριγμά του. Κατά χρονικά διαστήματα, ο παίκτης σφυρίζει για να τους καθοδηγήσει. Οι υπόλοιποι παίκτες προσπαθούν να φθάσουν και να ακουμπήσουν τον παίκτη με την σφυρίχτρα. Αυτός που θα ακουμπήσει πρώτος τον παίκτη με την σφυρίχτρα παίρνει την θέση του.





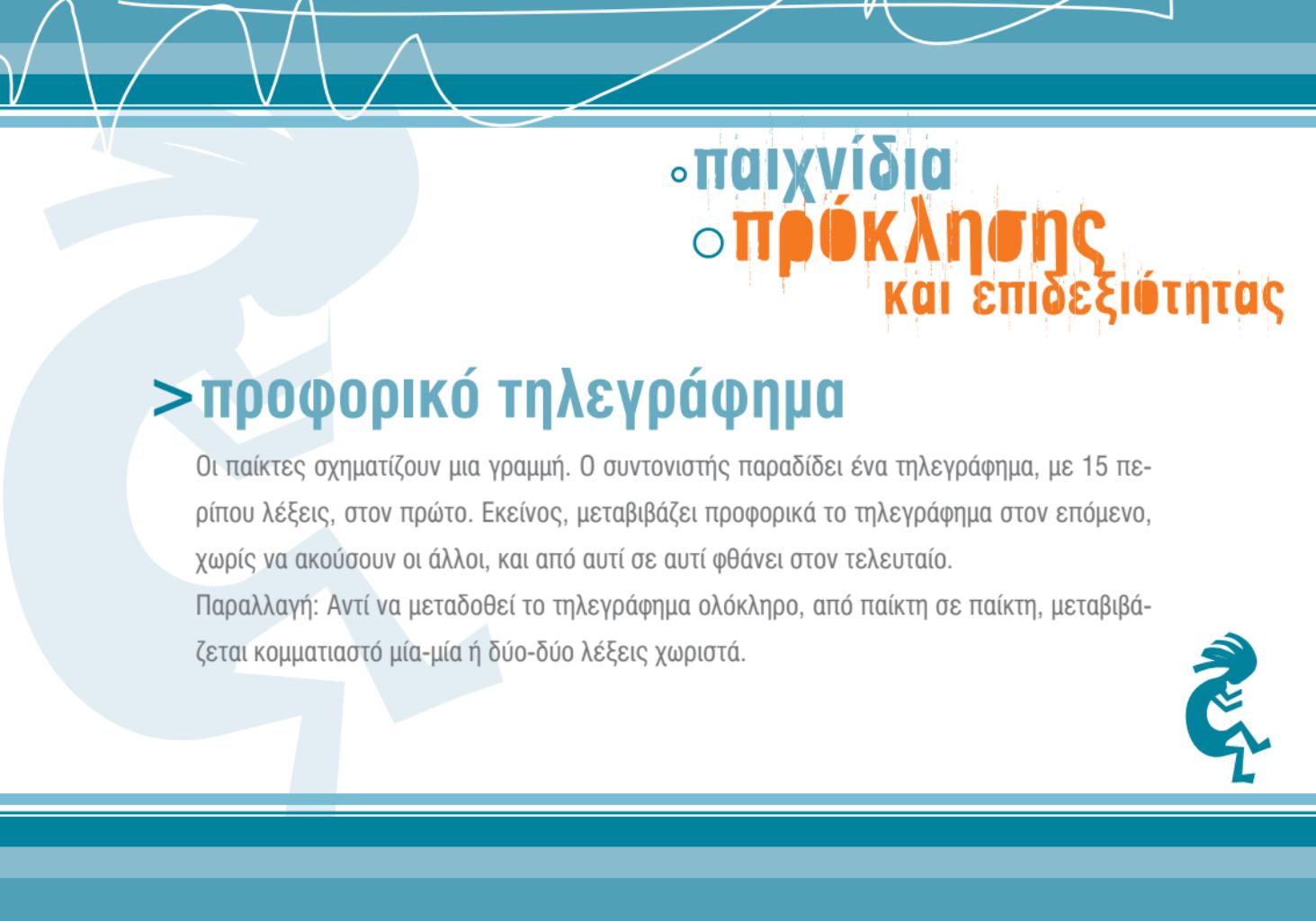
◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> Ο τυφλός σκοπός

Οι παίκτες σχηματίζουν κύκλο διαμέτρου 10 περίπου μέτρων. Ένας παίκτης με δεμένα μάτια είναι ο «σκοπός» και στέκεται στο κέντρο του κύκλου. Οι υπόλοιποι προχωρούν όσο πιο αθρόυστα μπορούν προς τη διεύθυνση του τυφλού σκοπού. Ο «σκοπός» προσπαθεί να τα αντιληφθεί από το θόρυβο των βημάτων και όταν πιστέψει ότι κάποιος παίκτης έρχεται από συγκεκριμένο σημείο δείχνει με το χέρι του προς την κατεύθυνση αυτή.

Εάν η παρατήρηση είναι σωστή, τότε ο παίκτης που έγινε αντιληπτός βγαίνει από το παιχνίδι. Ο παίκτης που κατορθώνει να φθάσει και να ακουμπήσει τον σκοπό, παίρνει την θέση του.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> προφορικό τηλεγράφημα

Οι παικτες σχηματίζουν μια γραμμή. Ο συντονιστής παραδίδει ένα τηλεγράφημα, με 15 περίπου λέξεις, στον πρώτο. Εκείνος, μεταβιβάζει προφορικά το τηλεγράφημα στον επόμενο, χωρίς να ακούσουν οι άλλοι, και από αυτί σε αυτί φθάνει στον τελευταίο.

Παραλλαγή: Αντί να μεταδοθεί το τηλεγράφημα ολόκληρο, από παίκτη σε παίκτη, μεταβιβάζεται κομματιαστό μία-μία ή δύο-δύο λέξεις χωριστά.



> επάνω τα χέρια

◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο Ομάδες. Η μία Ομάδα (Α) από τη μία μεριά του τραπεζιού και η άλλη (Β) από την απέναντι.

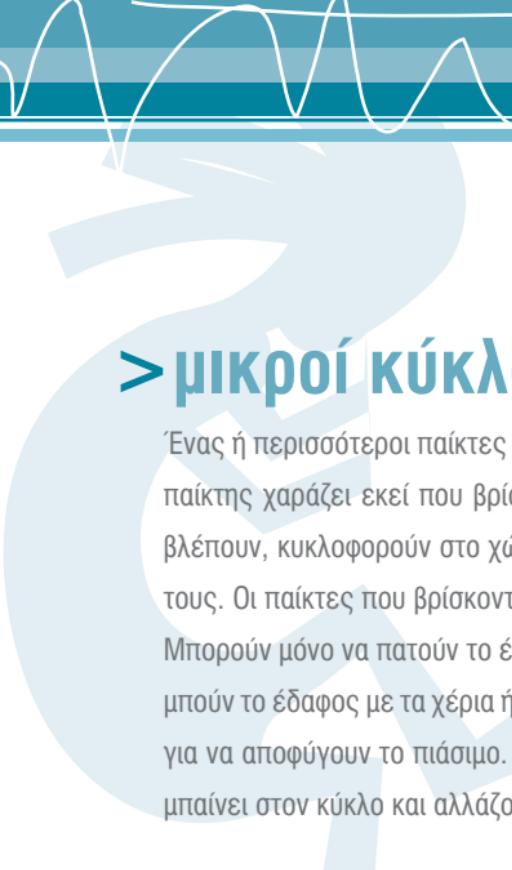
Η μία Ομάδα, με τα χέρια κάτω από το τραπέζι, μεταβιβάζει από παλάμη σε παλάμη ένα νόμισμα.

Στο παράγγελμα του αρχηγού της (Α) Ομάδας «ψηλά τα χέρια» όλοι μαζί οι παίκτες της (Β) Ομάδας υψώνουν τα χέρια και τα κατεβάζουν με δύναμη επάνω στο τραπέζι.

Ο αρχηγός της (Α) Ομάδας, μετά από συνεννόηση με την Ομάδα του, δείχνει τον παίκτη που νομίζει ότι κρατάει το νόμισμα στην παλάμη του. Εάν το ανακαλύψουν, αλλάζουν ρόλο οι Ομάδες. Σε κάθε λάθος ανακάλυψη του νομίσματος, η Ομάδα επιβαρύνεται με ένα βαθμό. Κερδίζει η Ομάδα που θα συγκεντρώσει τους λιγότερους βαθμούς μέσα σε ορισμένο χρονικό διάστημα.

Ενδείκνυται για εκδρομές ή κατασκήνωση.



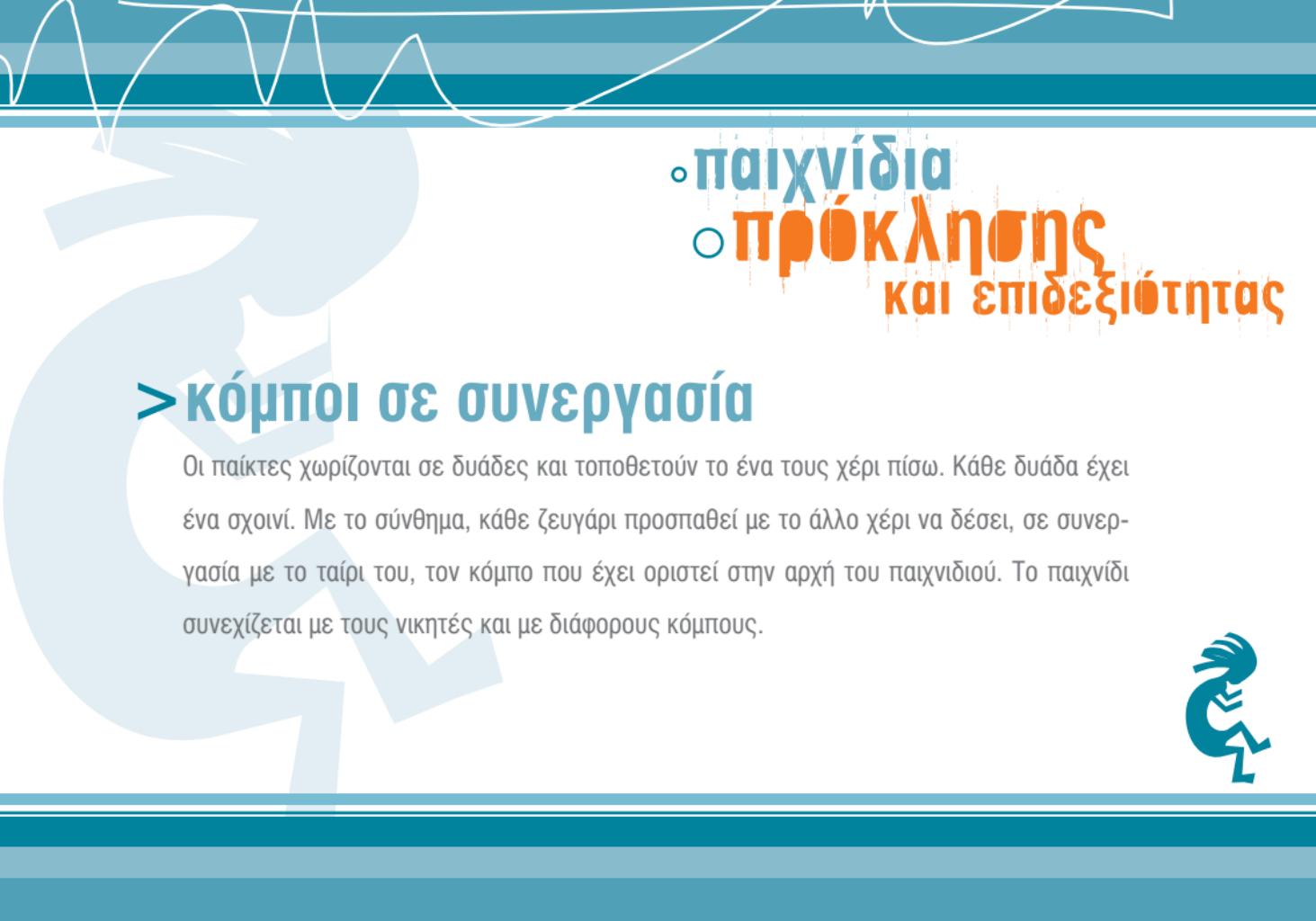


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> μικροί κύκλοι

Ένας ή περισσότεροι παίκτες κλείνουν τα μάτια τους και οι υπόλοιποι απλώνονται στο χώρο. Κάθε παίκτης χαράζει εκεί που βρίσκεται ένα κύκλο και περιμένει μέσα σ' αυτόν. Οι παίκτες που δεν βλέπουν, κυκλοφορούν στο χώρο και προσπαθούν να ακουμπήσουν όποιον συναντήσουν μπροστά τους. Οι παίκτες που βρίσκονται μέσα στους κύκλους δεν έχουν δικαίωμα να τους εγκαταλείψουν. 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 ξαπλωμένοι. Μπορούν μόνο να γονατίζουν ή να χαμηλώνουν για να αποφύγουν το πιάσιμο. Ο παίκτης που θα πιαστεί, κλείνει τα μάτια του και ο άλλος παίκτης μπαίνει στον κύκλο και αλλάζουν ρόλους.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> κόμποι σε συνεργασία

Οι παικτες χωρίζονται σε δυάδες και τοποθετούν το ένα τους χέρι πίσω. Κάθε δυάδα έχει ένα σχοινί. Με το σύνθημα, κάθε ζευγάρι προσπαθεί με το άλλο χέρι να δέσει, σε συνεργασία με το ταίρι του, τον κόμπο που έχει οριστεί στην αρχή του παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τους νικητές και με διάφορους κόμπους.



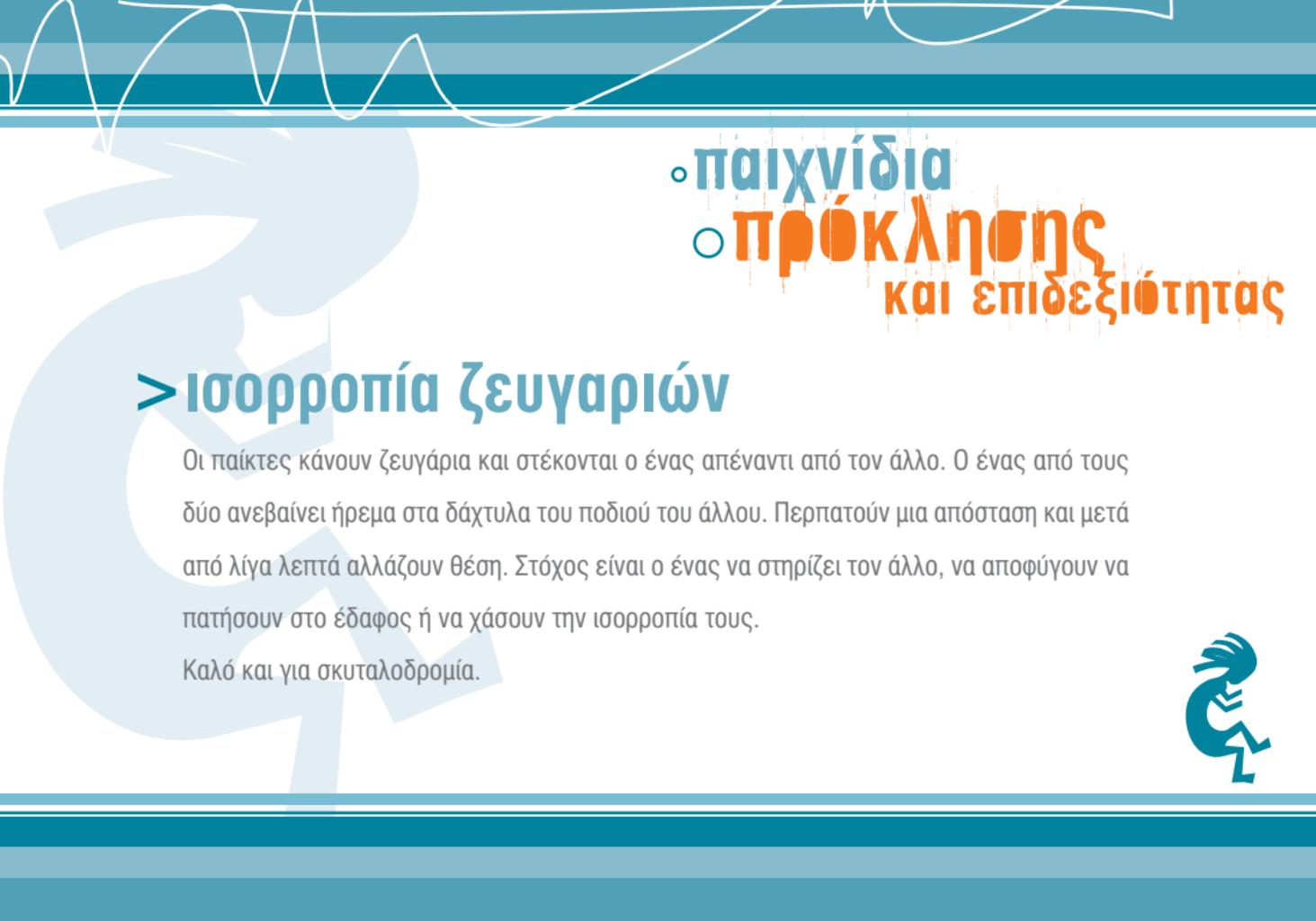


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> τόξα

Κάθε παίκτης βρίσκει ένα ζευγάρι ιδίου βάρους και ύψους περίπου. Στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο, γέρνουν μπροστά και με τις παλάμες στηρίζονται και συγκρατούνται. Εύκολο; Όχι και τόσο. Θα πρέπει στη συνέχεια κάθε ένας να κάνει ένα βήμα πίσω, πάντα σχηματίζοντας τόξο. Πόσο μακριά θα φτάσουν ώσπου πια δεν θα μπορούν να στηρίζονται; Παίζεται ωραία και στη θάλασσα.





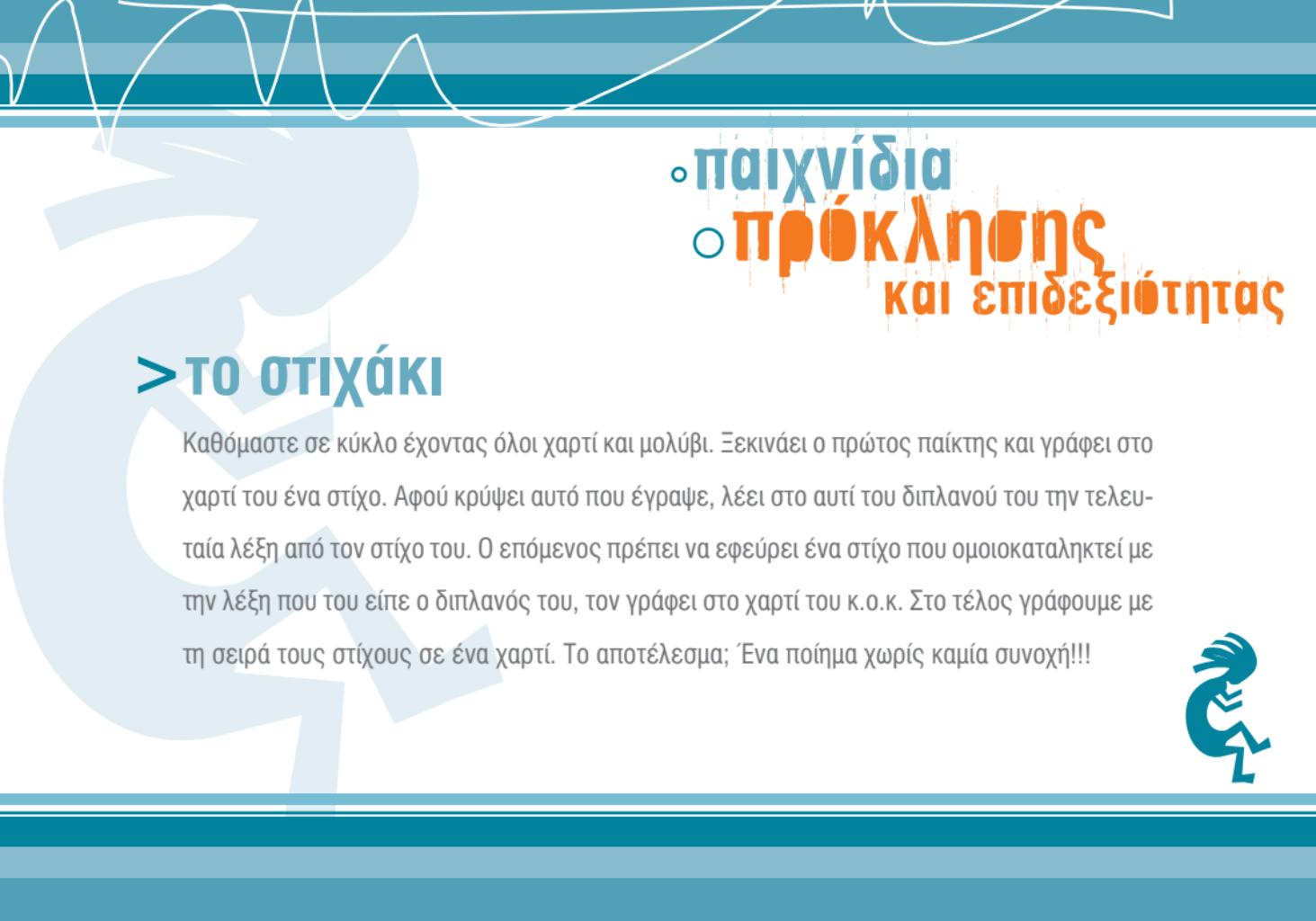
◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> Ισορροπία ζευγαριών

Οι παίκτες κάνουν ζευγάρια και στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο. Ο ένας από τους δύο ανεβαίνει ήρεμα στα δάχτυλα του ποδιού του άλλου. Περπατούν μια απόσταση και μετά από λίγα λεπτά αλλάζουν θέση. Στόχος είναι ο ένας να στηρίζει τον άλλο, να αποφύγουν να πατήσουν στο έδαφος ή να χάσουν την ισορροπία τους.

Καλό και για σκυταλοδρομία.



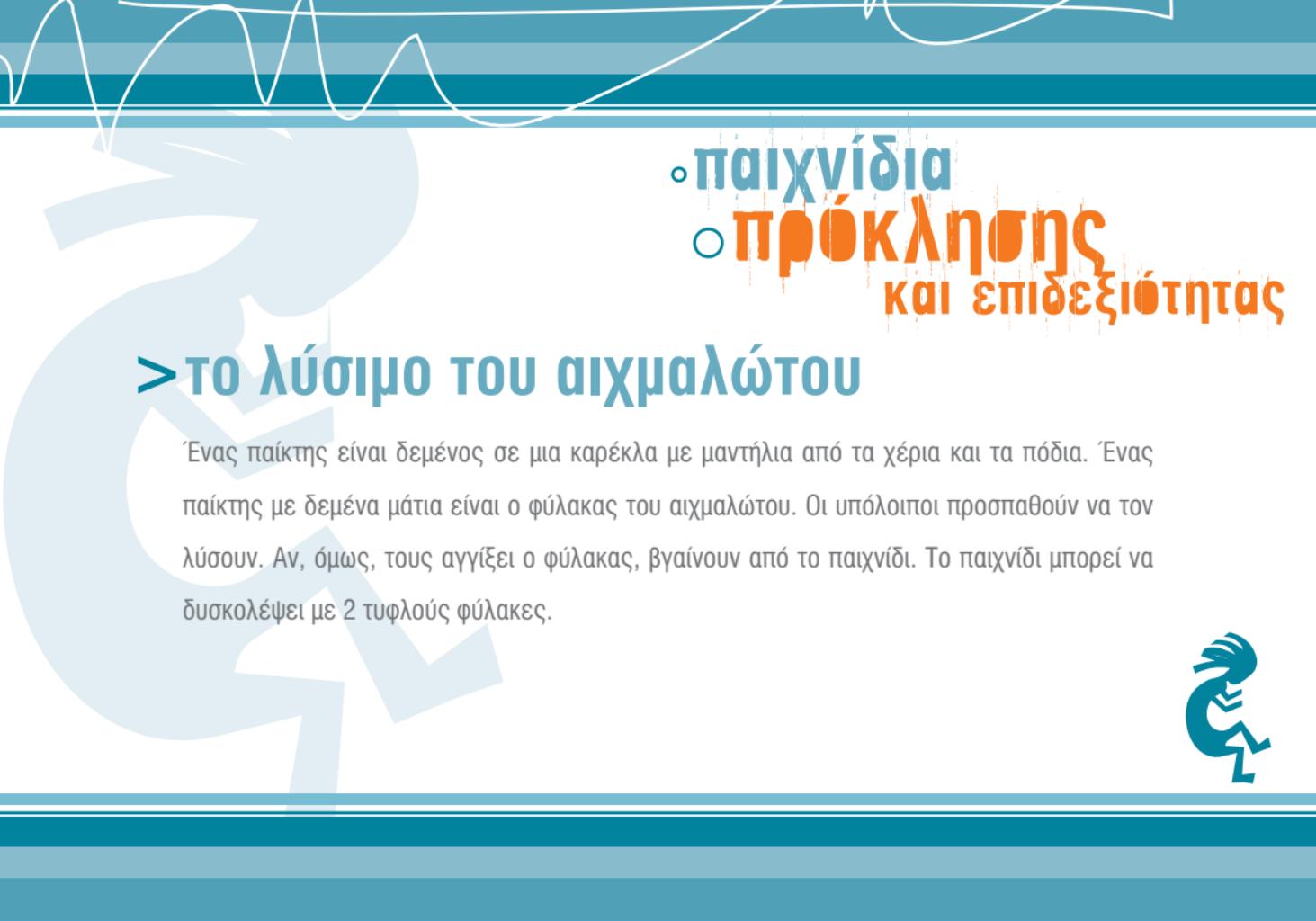


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

>ΤΟ ΣΤΙΧΑΚΙ

Καθόμαστε σε κύκλο έχοντας όλοι χαρτί και μολύβι. Ξεκινάει ο πρώτος παίκτης και γράφει στο χαρτί του ένα στίχο. Αφού κρύψει αυτό που έγραψε, λέει στο αυτί του διπλανού του την τελευταία λέξη από τον στίχο του. Ο επόμενος πρέπει να εφεύρει ένα στίχο που ομοιοκαταληκτεί με την λέξη που του είπε ο διπλανός του, τον γράφει στο χαρτί του κ.ο.κ. Στο τέλος γράφουμε με τη σειρά τους στίχους σε ένα χαρτί. Το αποτέλεσμα; Ένα ποίημα χωρίς καμία συνοχή!!!



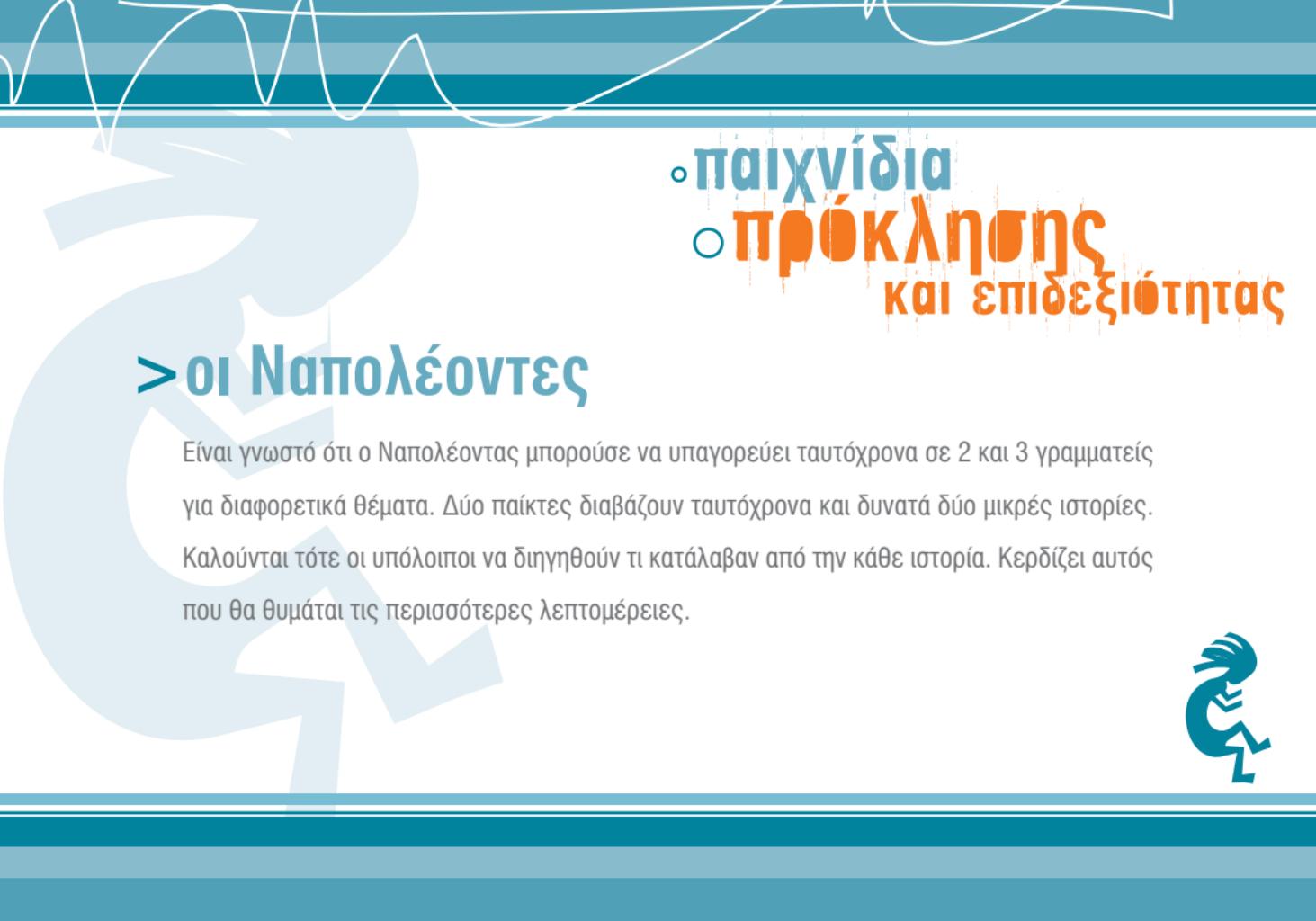


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> το λύσιμο του αιχμαλώτου

Ένας παίκτης είναι δεμένος σε μια καρέκλα με μαντήλια από τα χέρια και τα πόδια. Ένας παίκτης με δεμένα μάτια είναι ο φύλακας του αιχμαλώτου. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να τον λύσουν. Αν, όμως, τους αγγίζει ο φύλακας, βγαίνουν από το παιχνίδι. Το παιχνίδι μπορεί να δυσκολέψει με 2 τυφλούς φύλακες.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> οι Ναπολέοντες

Είναι γνωστό ότι ο Ναπολέοντας μπορούσε να υπαγορεύει ταυτόχρονα σε 2 και 3 γραμματείς για διαφορετικά θέματα. Δύο παίκτες διαβάζουν ταυτόχρονα και δυνατά δύο μικρές ιστορίες. Καλούνται τότε οι υπόλοιποι να διηγηθούν τι κατάλαβαν από την κάθε ιστορία. Κερδίζει αυτός που θα θυμάται τις περισσότερες λεπτομέρειες.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> προσοχή στο νερό

Γεμίζουμε 5 ποτήρια νερό ως επάνω και τα αριθμούμε κολλώντας χαρτάκια. Τα τοποθετούμε στο τραπέζι μπερδεμένα. Ο κάθε παίκτης πρέπει να τα βάλει στη σωστή σειρά χωρίς να χύσει καθόλου νερό!



> το πηγάδι

Όλοι κάθονται γύρω από το τραπέζι. Ο καθένας έχει χαράξει με κιμωλία ένα τετράγωνο μπροστά του κι έχει μέσα σ' αυτό 5 σπίρτα. Στη μέση του τραπεζιού υπάρχει ένα κύκλος, το “πηγάδι”. Ο συντονιστής δίνει εντολές γρήγορα, π.χ. “Όλοι δεξιά”, “Όλοι πάνω” κτλ. και πρέπει όλοι να βάλουν το σπίρτο δεξιά από το τετράγωνό τους ή πάνω κτλ. Αν, όμως, ο συντονιστής δεν πει την λέξη “όλοι”, τότε η εντολή δεν πρέπει να εκτελεστεί κι οι παίκτες που θα μπερδευτούν, βάζουν το σπίρτο τους στο πηγάδι. Κερδίζει αυτός που θα μείνει με σπίρτο τελευταίος.

◦ παιχνίδια
◦ πρόκλησης
και επιδεξιότητας



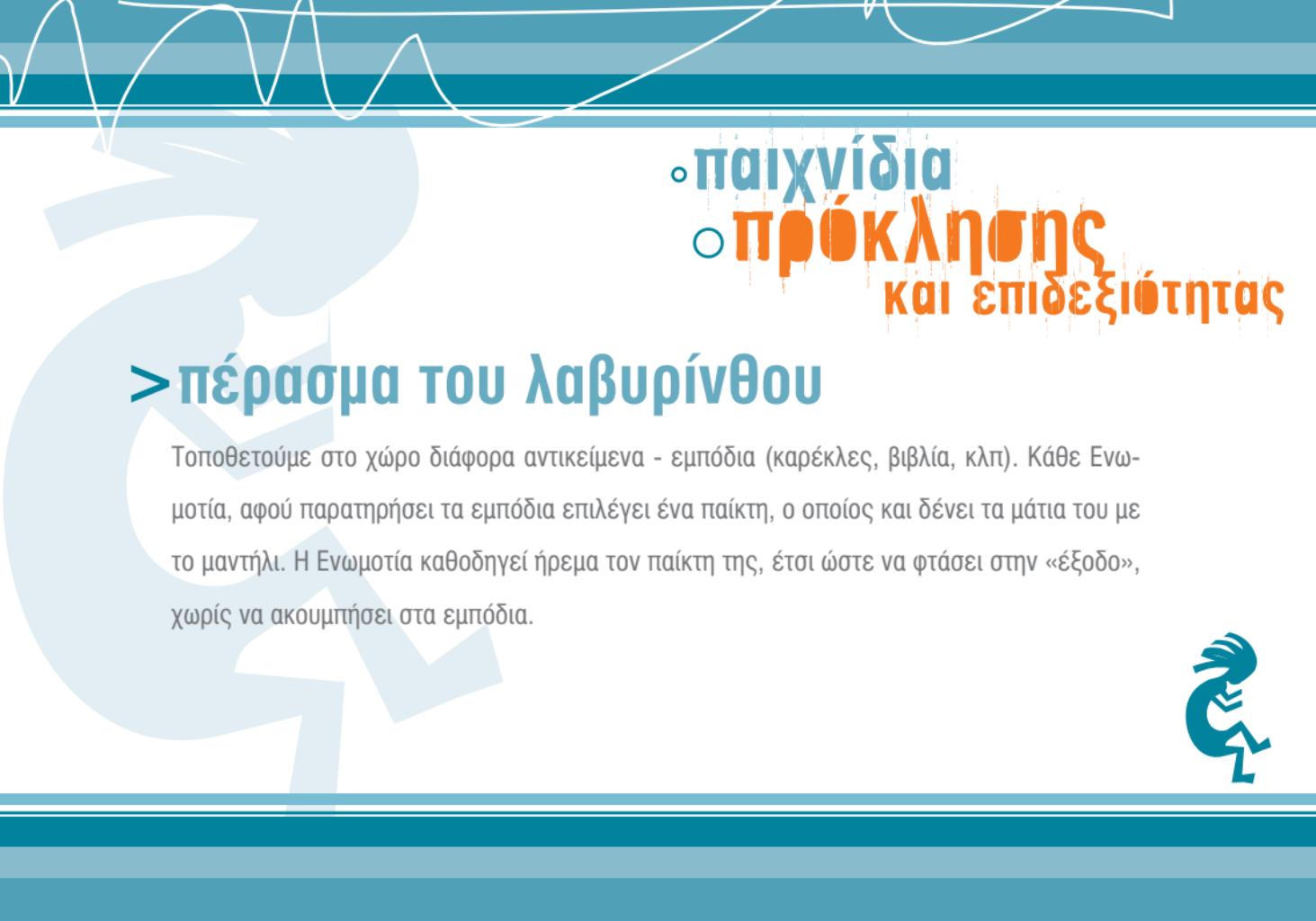


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> ανταρσία

Οι παίκτες στέκονται σε γραμμή δίπλα-δίπλα. Ο συντονιστής δίνει παραγγέλματα και εντολές κίνησης. Οι παίκτες πρέπει να εκτελέσουν το αντίθετο. Όσοι κάνουν το σωστό, χάνουν!



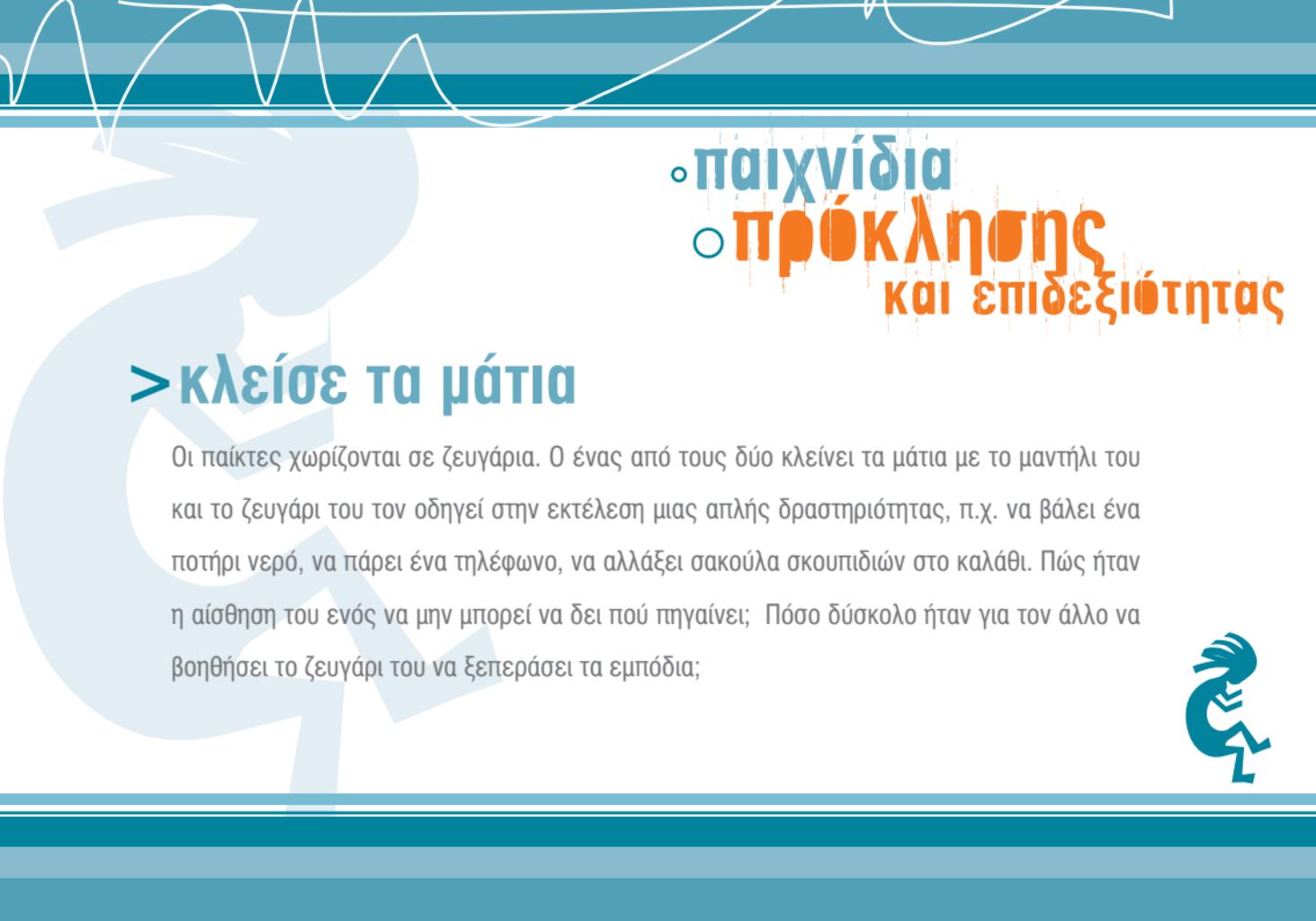


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> πέρασμα του λαβυρίνθου

Τοποθετούμε στο χώρο διάφορα αντικείμενα - εμπόδια (καρέκλες, βιβλία, κλπ). Κάθε Ενωμοτία, αφού παρατηρήσει τα εμπόδια επιλέγει ένα παίκτη, ο οποίος και δένει τα μάτια του με το μαντήλι. Η Ενωμοτία καθοδηγεί ήρεμα τον παίκτη της, έτσι ώστε να φτάσει στην «έξοδο», χωρίς να ακουμπήσει στα εμπόδια.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> κλείσε τα μάτια

Οι παικτες χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο ένας από τους δύο κλείνει τα μάτια με το μαντήλι του και το ζευγάρι του τον οδηγεί στην εκτέλεση μιας απλής δραστηριότητας, π.χ. να βάλει ένα ποτήρι νερό, να πάρει ένα τηλέφωνο, να αλλάξει σακούλα σκουπιδιών στο καλάθι. Πώς ήταν η αίσθηση του ενός να μην μπορεί να δει πού πηγαίνει; Πόσο δύσκολο ήταν για τον άλλο να βοηθήσει το ζευγάρι του να ξεπεράσει τα εμπόδια;





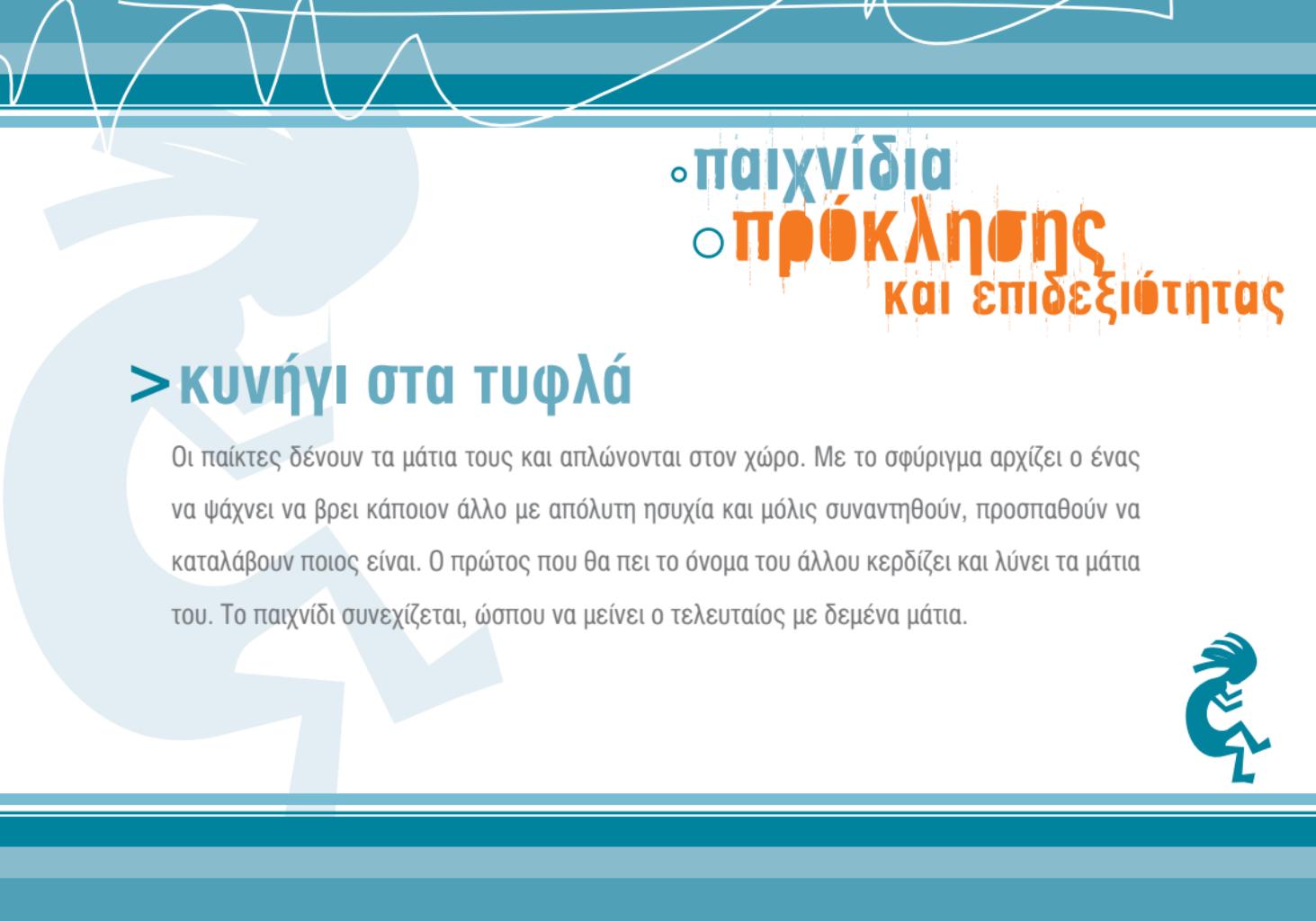
◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> βλέπω... βλέπω

Οι παικτες βρίσκονται γύρω από τον συντονιστή και με κάποια απόσταση μεταξύ τους.

Ο συντονιστής λέει π.χ. "Βλέπω...βλέπω...βλέπω... ένα φίδι!". Οι παικτες πρέπει να πάνε στη γωνιά τους και να σχηματίσουν με τα σώματά τους αυτό που είπε ο συντονιστής, όσο καλύτερα και γρηγορότερα μπορούν. Η Ενωμοτία που θα το κάνει πρώτη σωστά, κερδίζει.



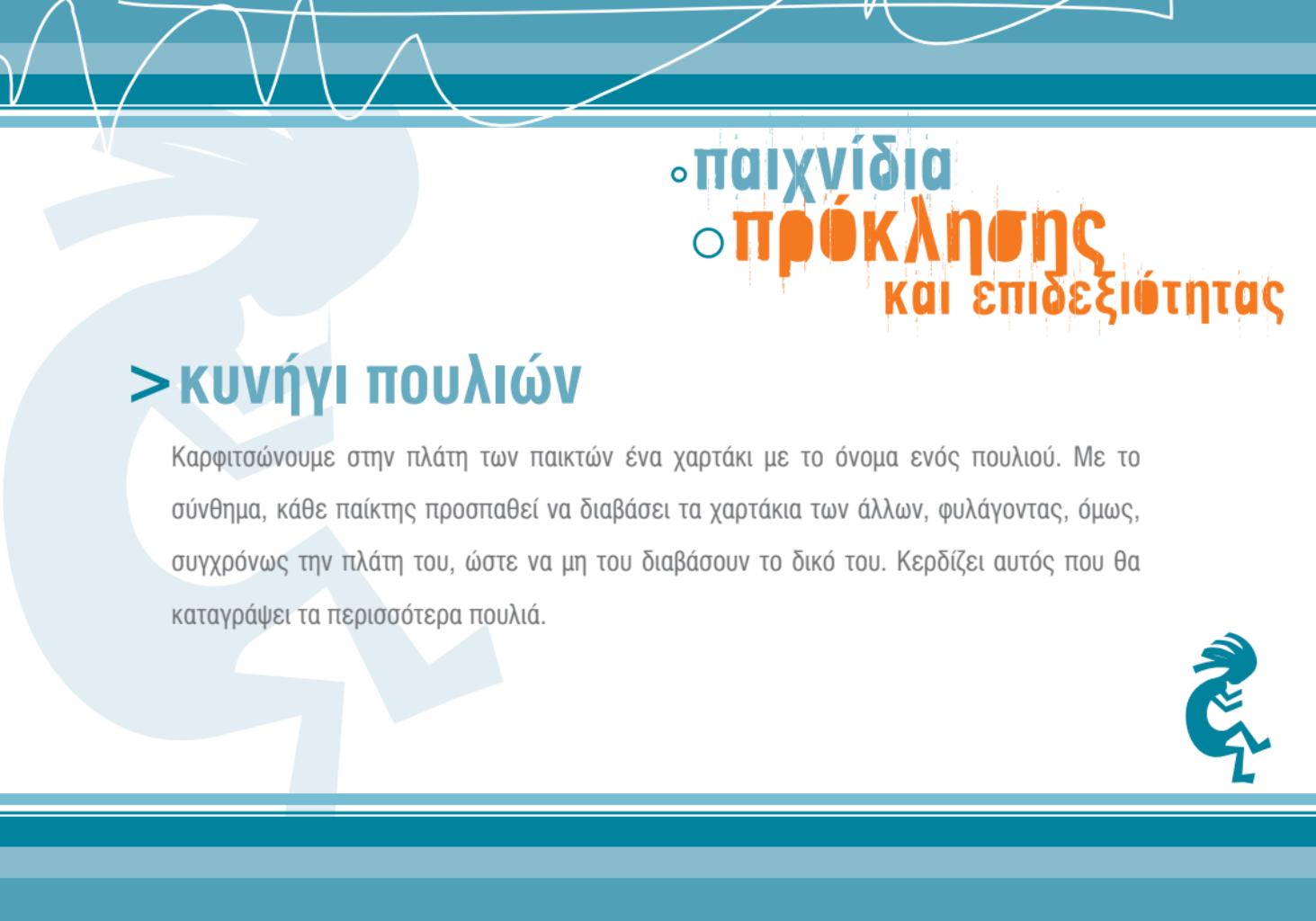


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> Κυνήγι στα τυφλά

Οι παικτες δένουν τα μάτια τους και απλώνονται στον χώρο. Με το σφύριγμα αρχίζει ο ένας να ψάχνει να βρει κάποιον άλλο με απόλυτη ησυχία και μόλις συναντηθούν, προσπαθούν να καταλάβουν ποιος είναι. Ο πρώτος που θα πει το όνομα του άλλου κερδίζει και λύνει τα μάτια του. Το παιχνίδι συνεχίζεται, ώσπου να μείνει ο τελευταίος με δεμένα μάτια.



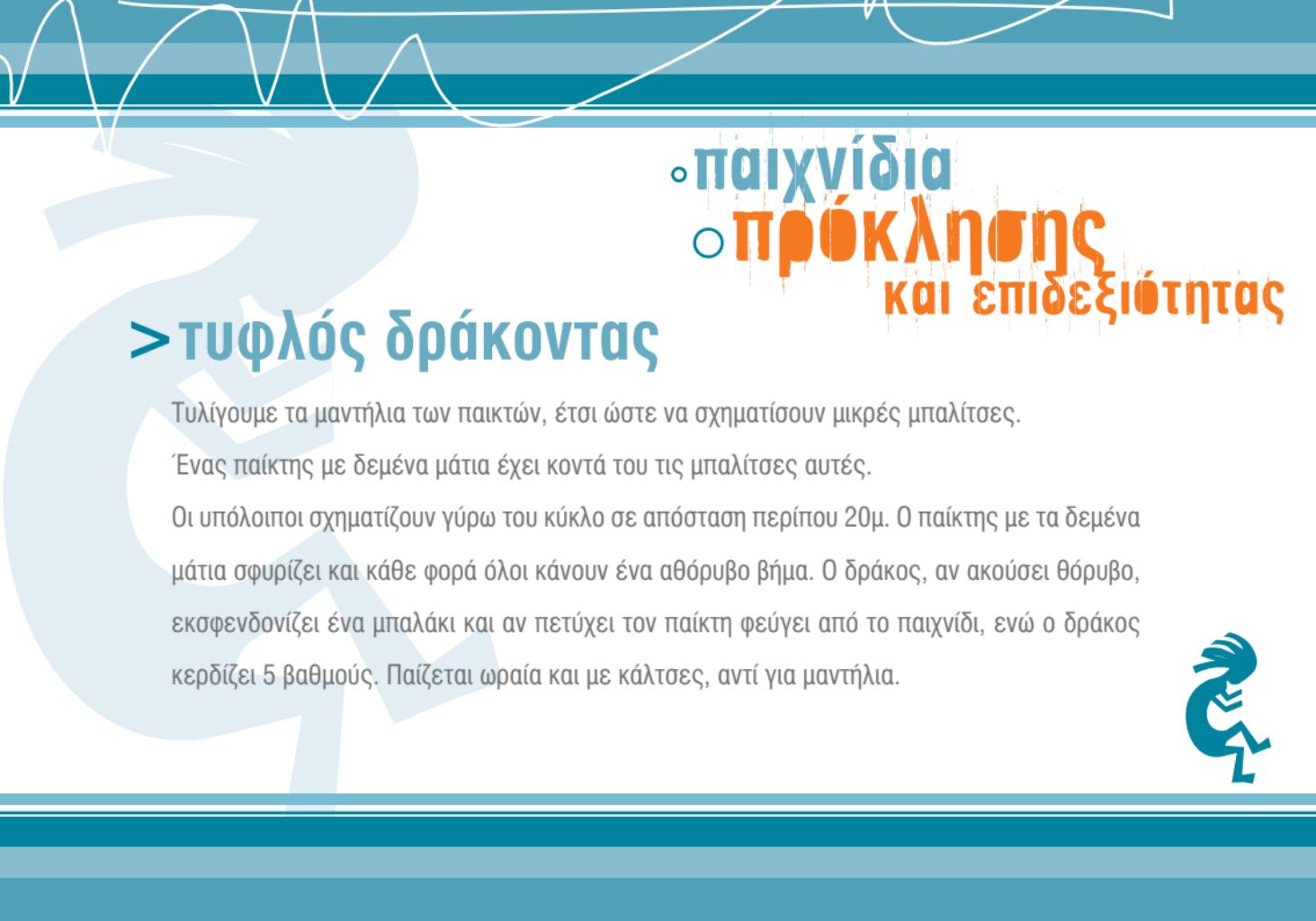


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> κυνήγι πουλιών

Καρφιτσώνουμε στην πλάτη των παικτών ένα χαρτάκι με το όνομα ενός πουλιού. Με το σύνθημα, κάθε παίκτης προσπαθεί να διαβάσει τα χαρτάκια των άλλων, φυλάγοντας, όμως, συγχρόνως την πλάτη του, ώστε να μη του διαβάσουν το δικό του. Κερδίζει αυτός που θα καταγράψει τα περισσότερα πουλιά.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

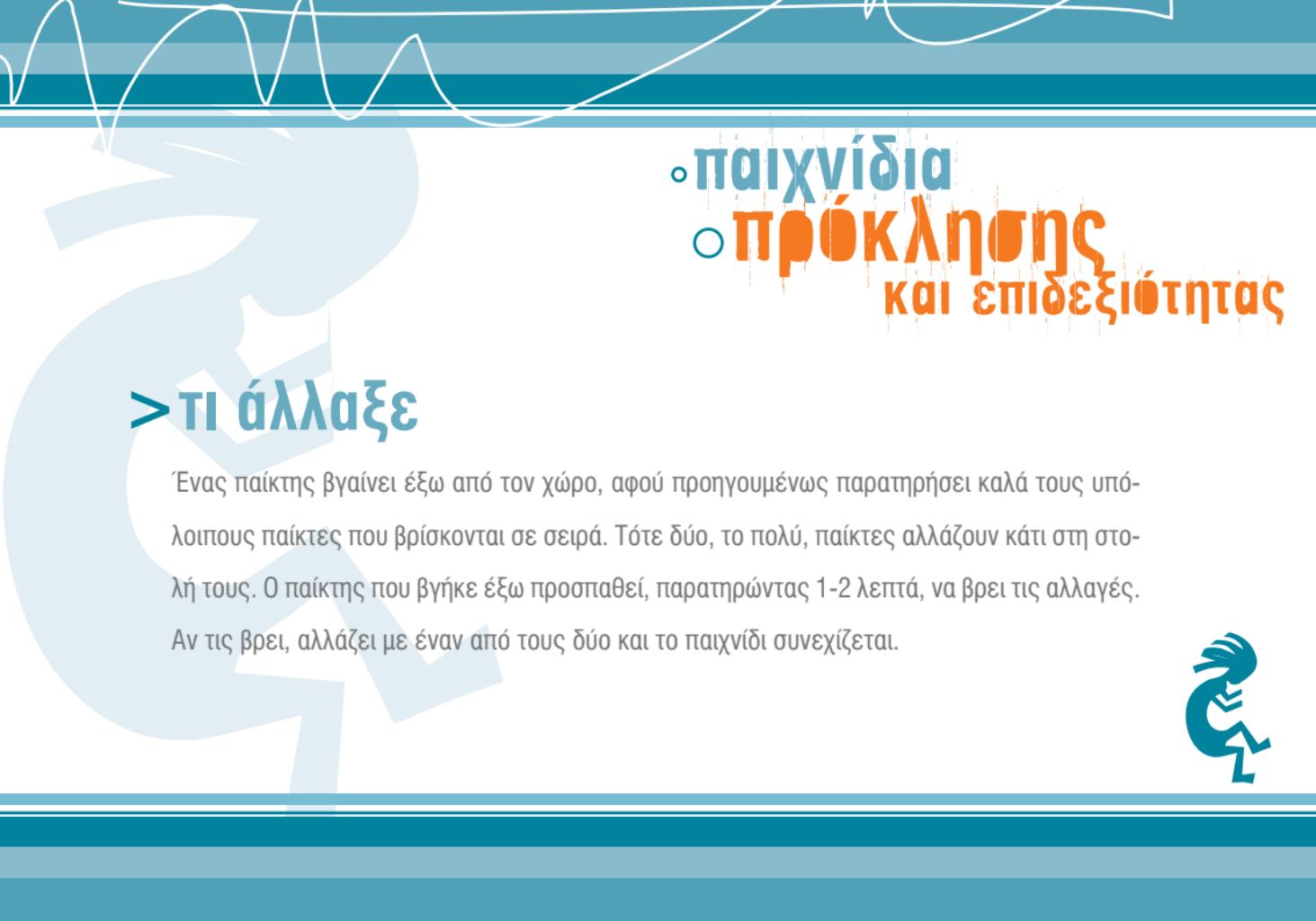
> τυφλός δράκοντας

Τυλίγουμε τα μαντήλια των παικτών, έτσι ώστε να σχηματίσουν μικρές μπαλίτσες.

Ένας παίκτης με δεμένα μάτια έχει κοντά του τις μπαλίτσες αυτές.

Οι υπόλοιποι σχηματίζουν γύρω του κύκλο σε απόσταση περίπου 20μ. Ο παίκτης με τα δεμένα μάτια σφυρίζει και κάθε φορά όλοι κάνουν ένα αθόρυβο βήμα. Ο δράκος, αν ακούσει θόρυβο, εκσφενδονίζει ένα μπαλάκι και αν πετύχει τον παίκτη φεύγει από το παιχνίδι, ενώ ο δράκος κερδίζει 5 βαθμούς. Παίζεται ωραία και με κάλτσες, αντί για μαντήλια.



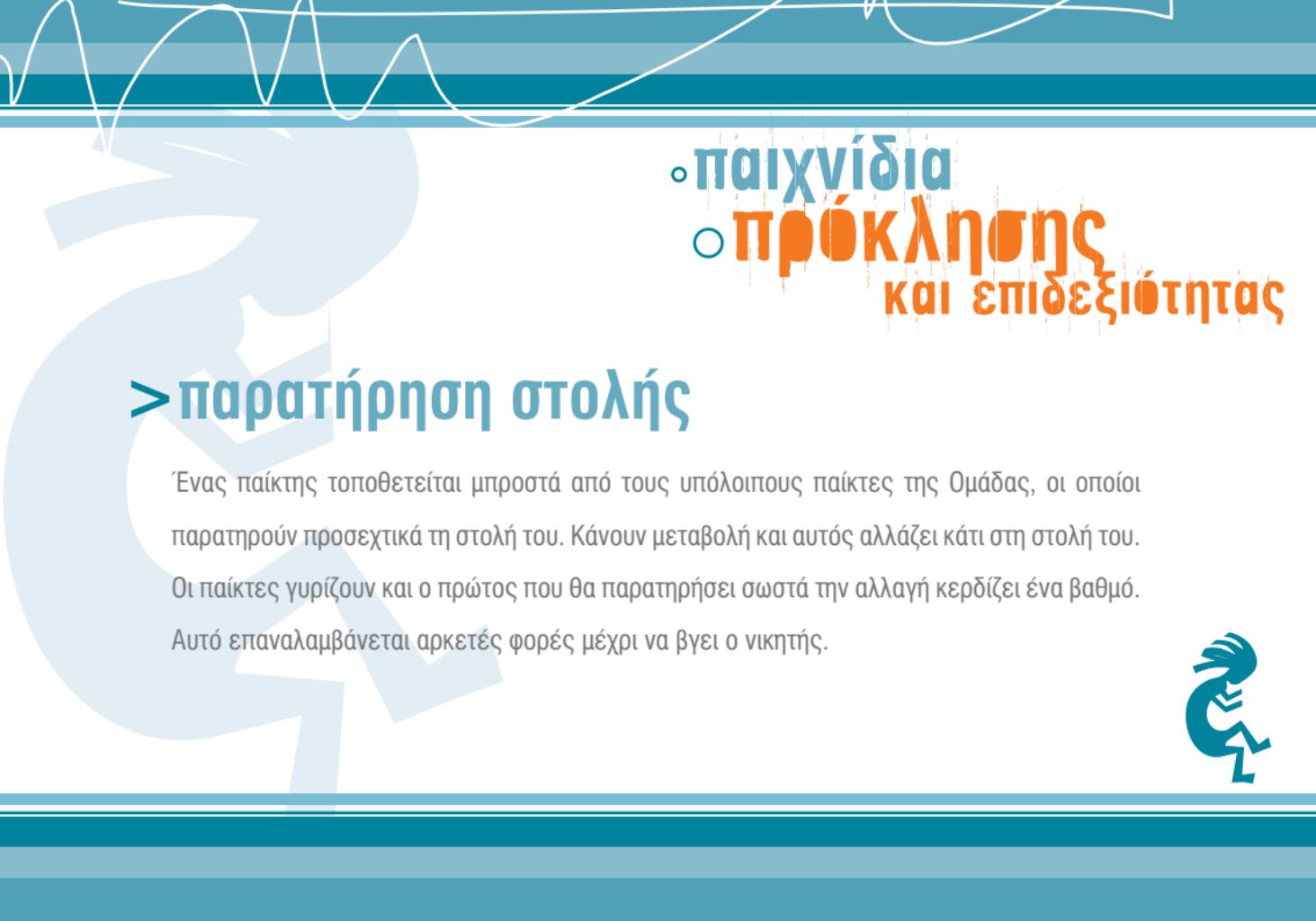


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> ΤΙ άλλαξε

Ένας παίκτης βγαίνει έξω από τον χώρο, αφού προηγουμένως παρατηρήσει καλά τους υπόλοιπους παίκτες που βρίσκονται σε σειρά. Τότε δύο, το πολύ, παίκτες αλλάζουν κάτι στη στολή τους. Ο παίκτης που βγήκε έξω προσπαθεί, παρατηρώντας 1-2 λεπτά, να βρει τις αλλαγές. Αν τις βρει, αλλάζει με έναν από τους δύο και το παιχνίδι συνεχίζεται.



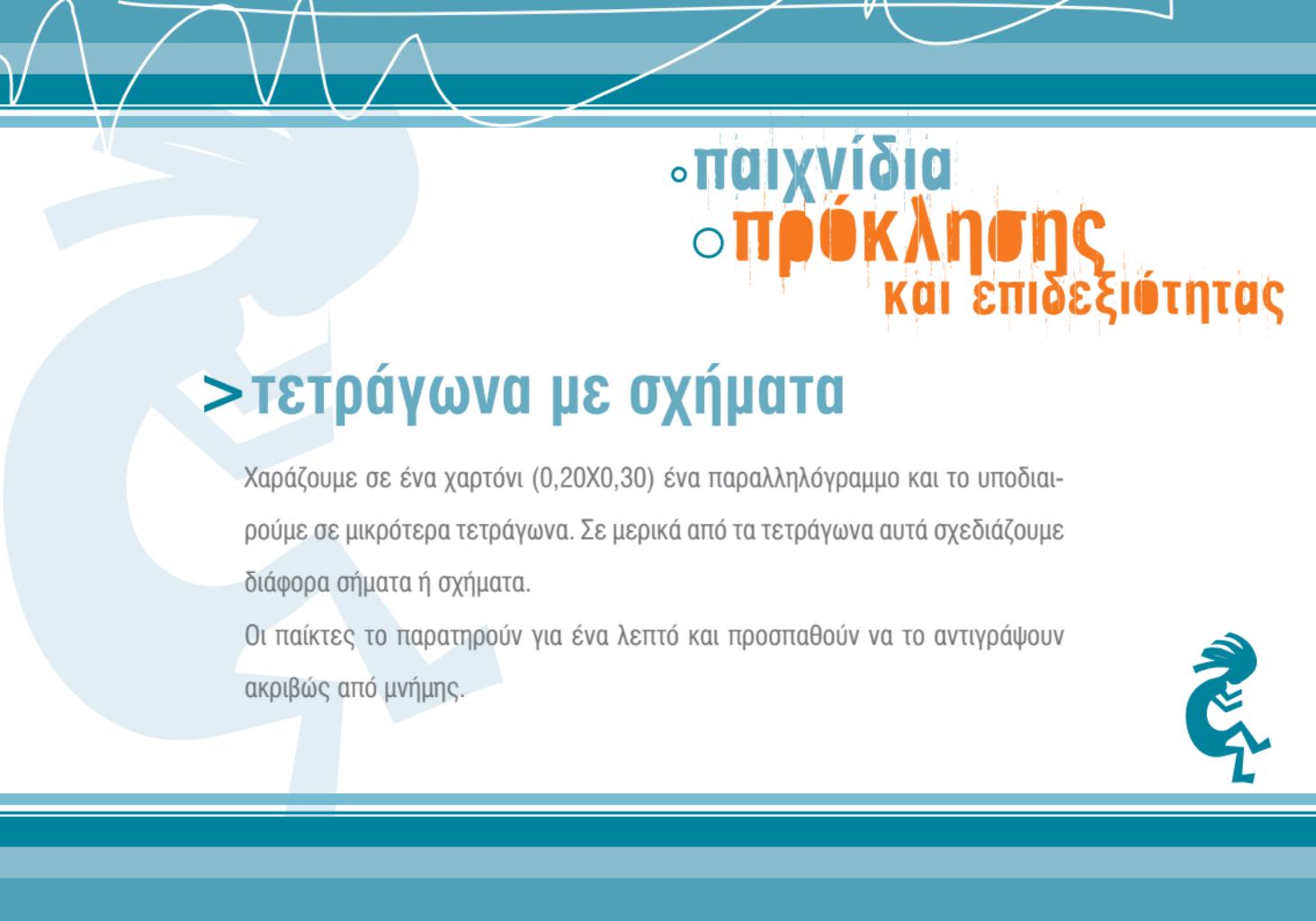


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> παρατήρηση στολής

Ένας παικτής τοποθετείται μπροστά από τους υπόλοιπους παίκτες της Ομάδας, οι οποίοι παρατηρούν προσεχτικά τη στολή του. Κάνουν μεταβολή και αυτός αλλάζει κάτι στη στολή του. Οι παίκτες γυρίζουν και ο πρώτος που θα παρατηρήσει σωστά την αλλαγή κερδίζει ένα βαθμό. Αυτό επαναλαμβάνεται αρκετές φορές μέχρι να βγει ο νικητής.





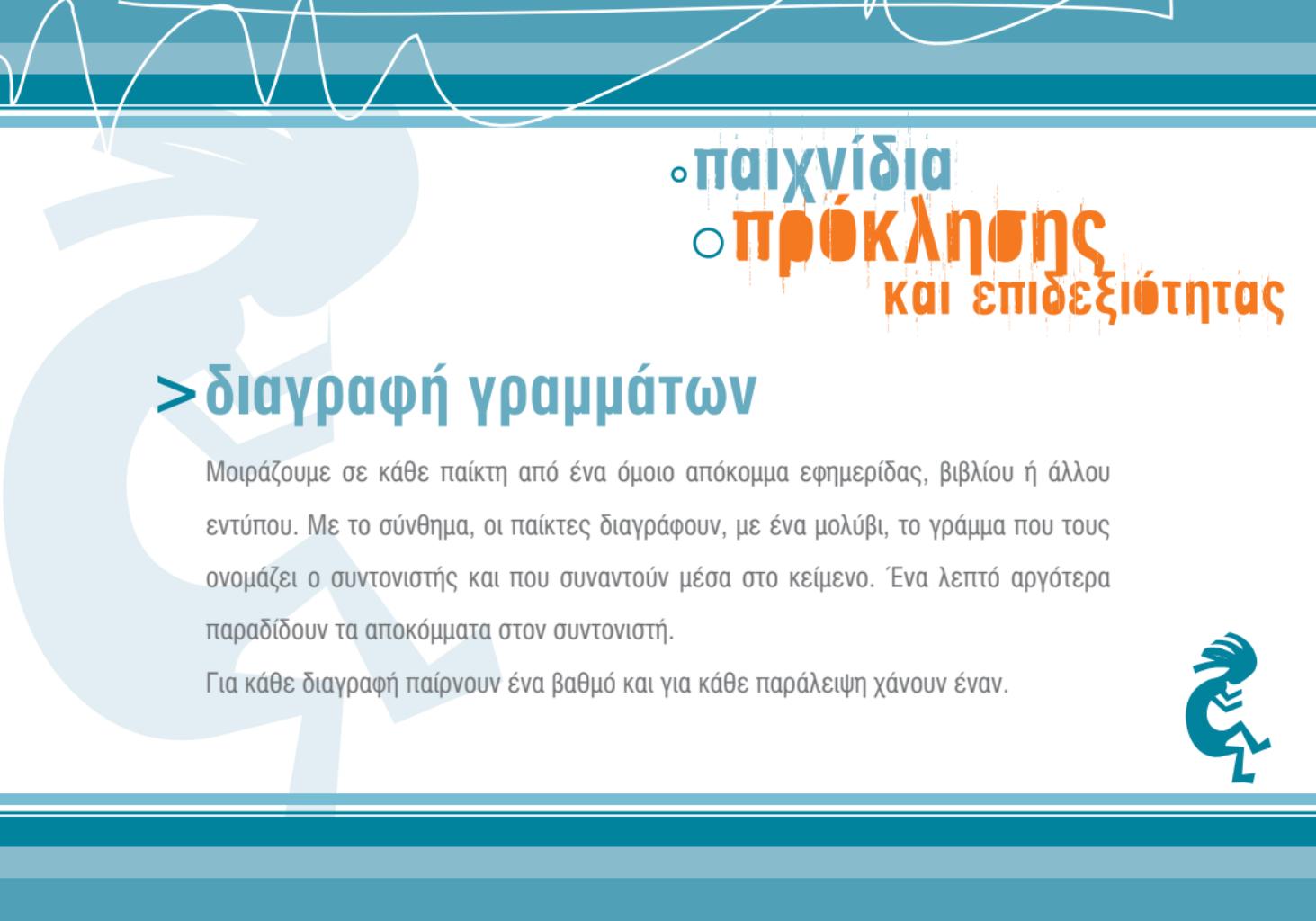
◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> τετράγωνα με σχήματα

Χαράζουμε σε ένα χαρτόνι (0,20X0,30) ένα παραλληλόγραμμο και το υποδιαιρούμε σε μικρότερα τετράγωνα. Σε μερικά από τα τετράγωνα αυτά σχεδιάζουμε διάφορα σήματα ή σχήματα.

Οι παικτές το παρατηρούν για ένα λεπτό και προσπαθούν να το αντιγράψουν ακριβώς από μνήμης.





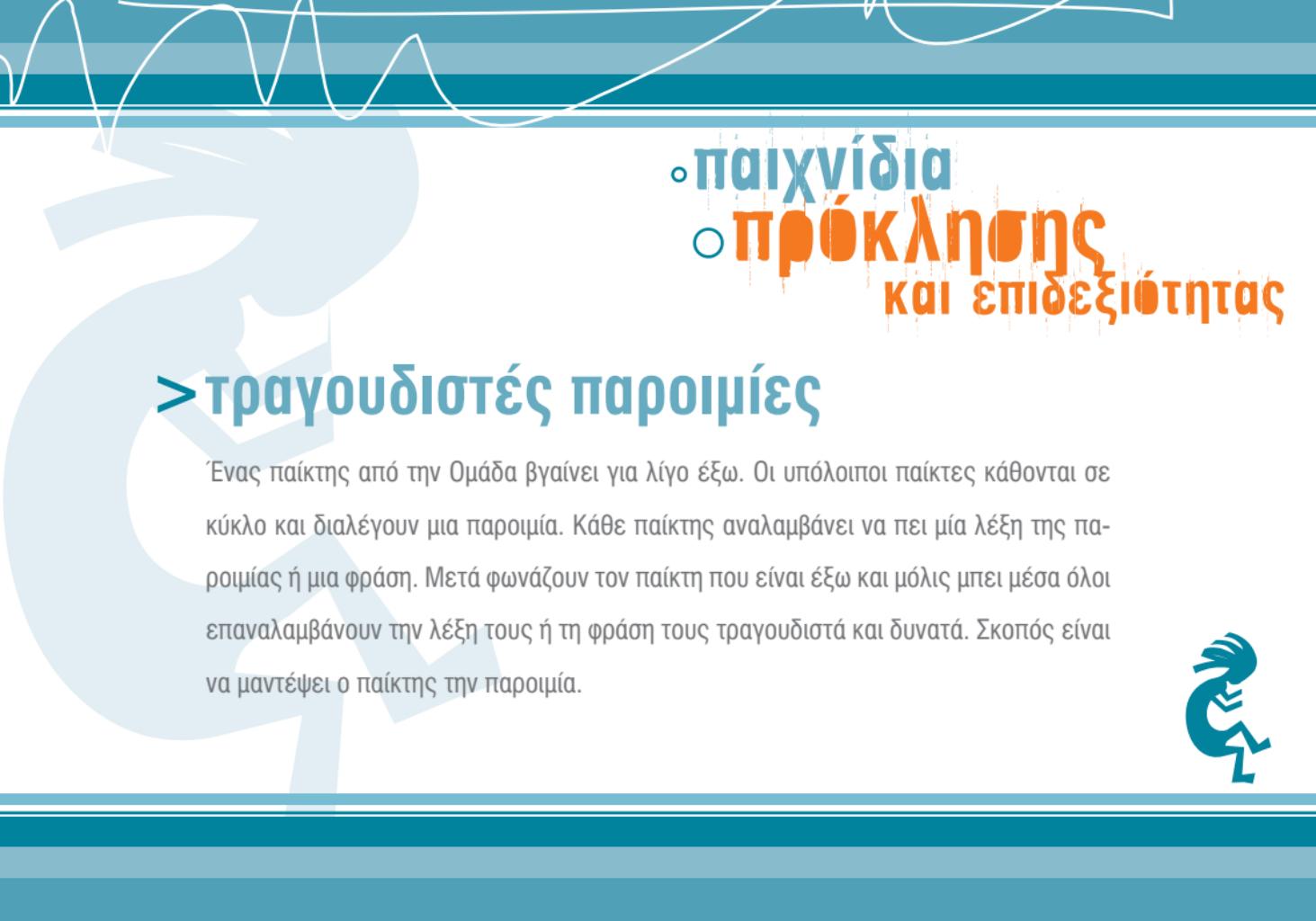
◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> διαγραφή γραμμάτων

Μοιράζουμε σε κάθε παίκτη από ένα όμοιο απόκομμα εφημερίδας, βιβλίου ή άλλου εντύπου. Με το σύνθημα, οι παίκτες διαγράφουν, με ένα μολύβι, το γράμμα που τους ονομάζει ο συντονιστής και που συναντούν μέσα στο κείμενο. Ένα λεπτό αργότερα παραδίδουν τα αποκόμματα στον συντονιστή.

Για κάθε διαγραφή παίρνουν ένα βαθμό και για κάθε παράλειψη χάνουν έναν.



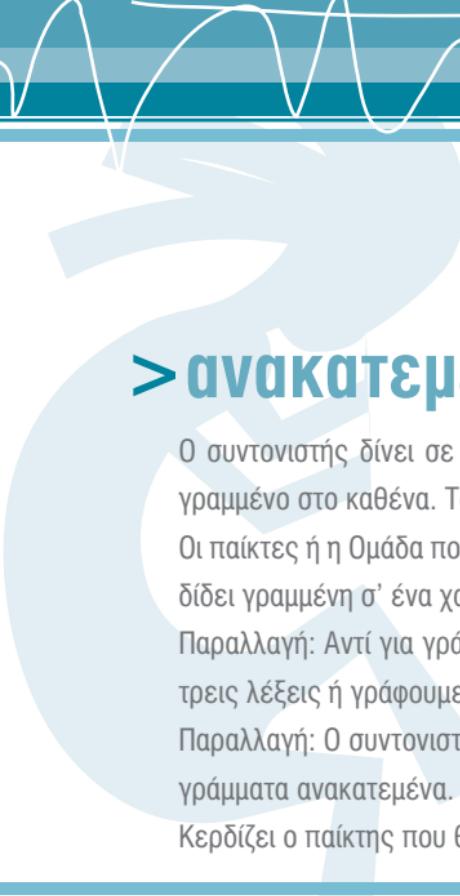


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> τραγουδιστές παροιμίες

Ένας παικτής από την Ομάδα βγαίνει για λίγο έξω. Οι υπόλοιποι παίκτες κάθονται σε κύκλο και διαλέγουν μια παροιμία. Κάθε παικτής αναλαμβάνει να πει μία λέξη της παροιμίας ή μια φράση. Μετά φωνάζουν τον παίκτη που είναι έξω και μόλις μπει μέσα όλοι επαναλαμβάνουν την λέξη τους ή τη φράση τους τραγουδιστά και δυνατά. Σκοπός είναι να μαντέψει ο παικτής την παροιμία.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> ανακατεμένα γράμματα

Ο συντονιστής δίνει σε κάθε παίκτη ένα φάκελο που περιέχει 9 χαρτάκια με ένα γράμμα γραμμένο στο καθένα. Τα ανακατεμένα αυτά γράμματα σχηματίζουν μία λέξη.

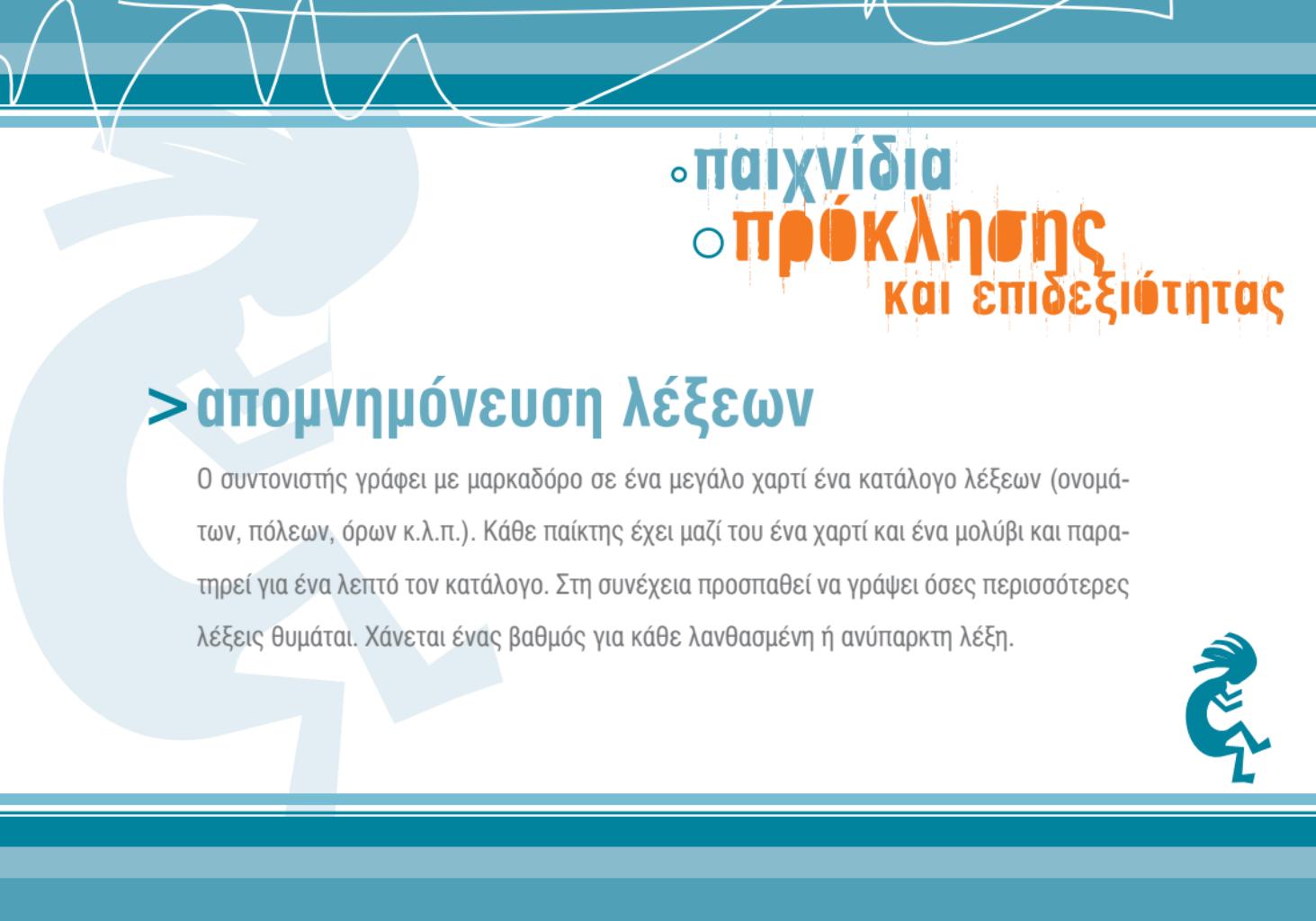
Οι παίκτες ή η Ομάδα που θα συναρμολογήσει πρώτη τη λέξη τη φωνάζει δυνατά ή την παραδίδει γραμμένη σ' ένα χαρτάκι στο συντονιστή.

Παραλλαγή: Αντί για γράμματα γράφουμε στα χαρτάκια συλλαβές που να σχηματίζουν δύο ή τρεις λέξεις ή γράφουμε λέξεις που να σχηματίζουν φράσεις.

Παραλλαγή: Ο συντονιστής γράφει σ' ένα χαρτόνι, π.χ. πέντε αγωνίσματα ή άλλες λέξεις με γράμματα ανακατεμένα.

Κερδίζει ο παίκτης που θα παραδώσει πρώτος σ' ένα χαρτί τα πέντε αγωνίσματα.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> απομνημόνευση λέξεων

Ο συντονιστής γράφει με μαρκαδόρο σε ένα μεγάλο χαρτί ένα κατάλογο λέξεων (ονομάτων, πόλεων, όρων κ.λ.π.). Κάθε παίκτης έχει μαζί του ένα χαρτί και ένα μολύβι και παρατηρεί για ένα λεπτό τον κατάλογο. Στη συνέχεια προσπαθεί να γράψει όσες περισσότερες λέξεις θυμάται. Χάνεται ένας βαθμός για κάθε λανθασμένη ή ανύπαρκτη λέξη.



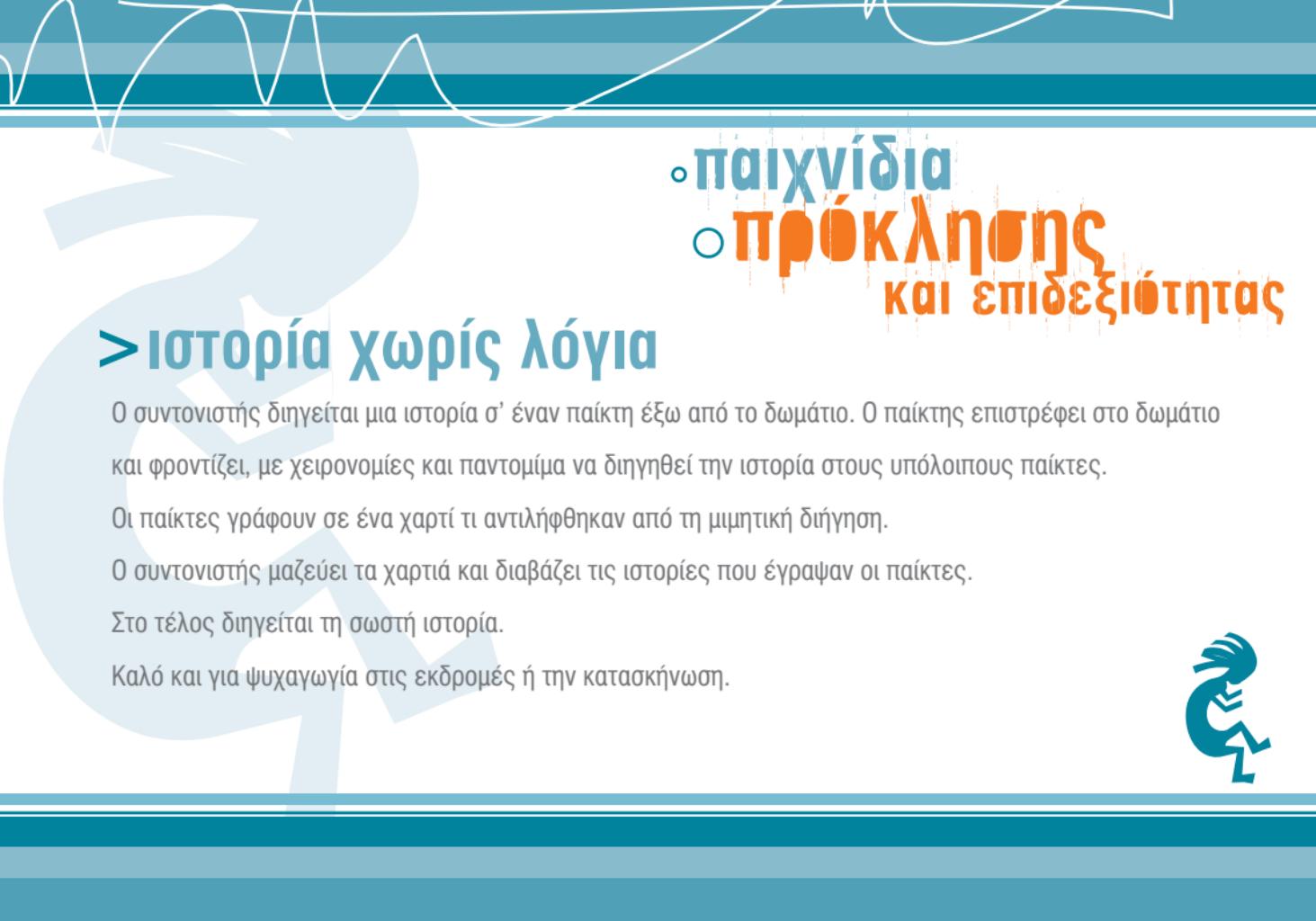


◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> τα migato

Παίρνουμε ένα πακέτο ξυλάκια για σουβλάκι και τα αφήνουμε να πέσουν πάνω σε ένα τραπέζι χωρίς κάποια τάξη. Ο κάθε παίκτης αρχίζει να μαζεύει ένα-ένα τα ξυλάκια προσέχοντας να μην κουνήσει τα υπόλοιπα. Εάν κουνήσει κάποιο, χάνει τη σειρά του και παίζει ο επόμενος. Νικητής είναι αυτός που θα μαζέψει τα περισσότερα ξυλάκια.
Παίζεται και με κοντάρια.





◦ παιχνίδια ◦ πρόκλησης και επιδεξιότητας

> Ιστορία χωρίς λόγια

Ο συντονιστής διηγείται μια ιστορία σ' έναν παίκτη έξω από το δωμάτιο. Ο παίκτης επιστρέφει στο δωμάτιο και φροντίζει, με χειρονομίες και παντομίμα να διηγηθεί την ιστορία στους υπόλοιπους παίκτες.

Οι παίκτες γράφουν σε ένα χαρτί τι αντιλήφθηκαν από τη μιμητική διήγηση.

Ο συντονιστής μαζεύει τα χαρτιά και διαβάζει τις ιστορίες που έγραψαν οι παίκτες.

Στο τέλος διηγείται τη σωστή ιστορία.

Καλό και για ψυχαγωγία στις εκδρομές ή την κατασκήνωση.



> με 10 ερωτήσεις

◦ παιχνίδια
◦ πρόκλησης
και επιδεξιότητας

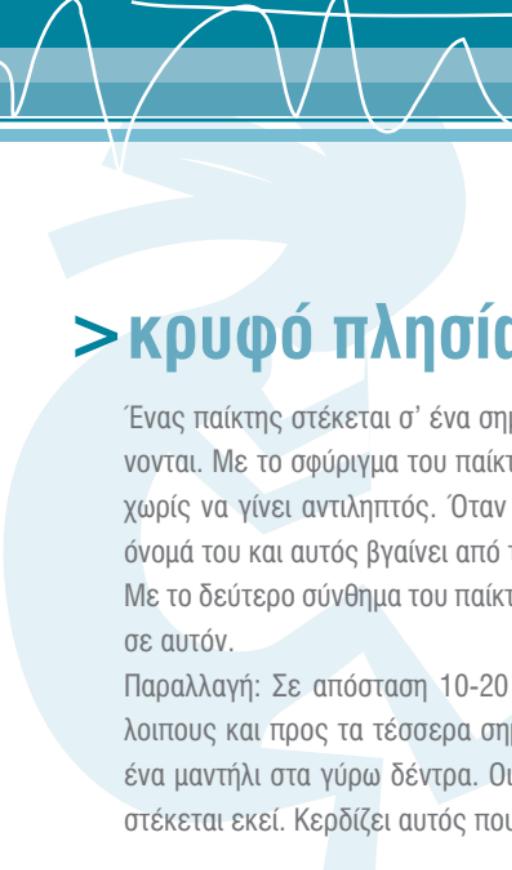
Ένα παικτής βγαίνει από το δωμάτιο. Οι υπόλοιποι ορίζουν ένα «αντικείμενο», ένα «γεγονός», μια «κινηματογραφική ταινία», μια «προσωπικότητα» κλπ.

Όταν ο παικτής μπει στο δωμάτιο κάνει ερωτήσεις μέχρι να ανακαλύψει την λέξη που όρισαν.

Δεν μπορεί να κάνει παραπάνω από 10 ερωτήσεις.

Στις ερωτήσεις, οι παικτες απαντούν με «Ναι» ή «Όχι» ή μεταξύ δύο που προτείνει αυτός που ρωτάει και υποδεικνύουν το ένα, δηλαδή «φυτικό ή ζωικό», «πρόσωπο ή γεγονός» κλπ.





◦ παιχνίδια ◦ φύσης

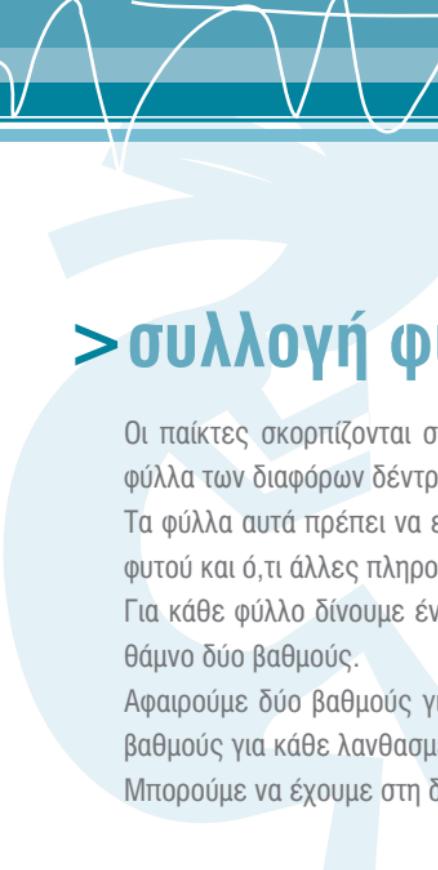
> κρυφό πλησίασμα

Ένας παικτής στέκεται σ' ένα σημείο του δάσους. Οι υπόλοιποι απλώνονται στο χώρο, χωρίς να φαίνονται. Με το σφύριγμα του παικτή που στέκεται μακριά, κάθε παικτής προσπαθεί να τον πλησιάσει, χωρίς να γίνει αντιληπτός. Όταν ο παικτής που έδωσε το σύνθημα αντιληφθεί κάποιον, φωνάζει το όνομά του και αυτός βγαίνει από το παιχνίδι.

Με το δεύτερο σύνθημα του παικτή, τελειώνει το παιχνίδι. Κερδίζει ο παικτής που βρίσκεται πιο κοντά σε αυτόν.

Παραλλαγή: Σε απόσταση 10-20 μέτρων από τον παικτή που βρίσκεται μακρύτερα από τους υπόλοιπους και προς τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, τοποθετούμε από ένα σημαιάκι ή κρεμούμε από ένα μαντήλι στα γύρω δέντρα. Οι παικτες προσπαθούν να πάρουν τα σημαιάκια από τον παικτή που στέκεται εκεί. Κερδίζει αυτός που θα πάρει πρώτος ένα σημαιάκι.





◦ παιχνίδια ◦ φύσης

> συλλογή φύλλων

Οι παίκτες σκορπίζονται στο δάσος και σε ορισμένο χρονικό διάστημα πρέπει να έχουν συλλέξει φύλλα των διαφόρων δέντρων, θάμνων και φυτών του δάσους.

Τα φύλλα αυτά πρέπει να είναι τακτοποιημένα μέσα σ' ένα τετράδιο με το όνομα του δέντρου ή του φυτού και ό,τι άλλες πληροφορίες θα μπορούσαν να γράψουν, όπως σε τι χρησιμεύει το φυτό κλπ.

Για κάθε φύλλο δίνουμε ένα βαθμό και για κάθε σωστή πληροφορία σχετική με το φυτό, δέντρο και θάμνο δύο βαθμούς.

Αφαιρούμε δύο βαθμούς για κάθε αργοπορία 5 λεπτών από την ώρα λήξης του παιχνιδιού και δύο βαθμούς για κάθε λανθασμένη πληροφορία.

Μπορούμε να έχουμε στη διάθεση της Ομάδας πληροφορίες από διάφορες πηγές.





◦ παιχνίδια ◦ Φύσης

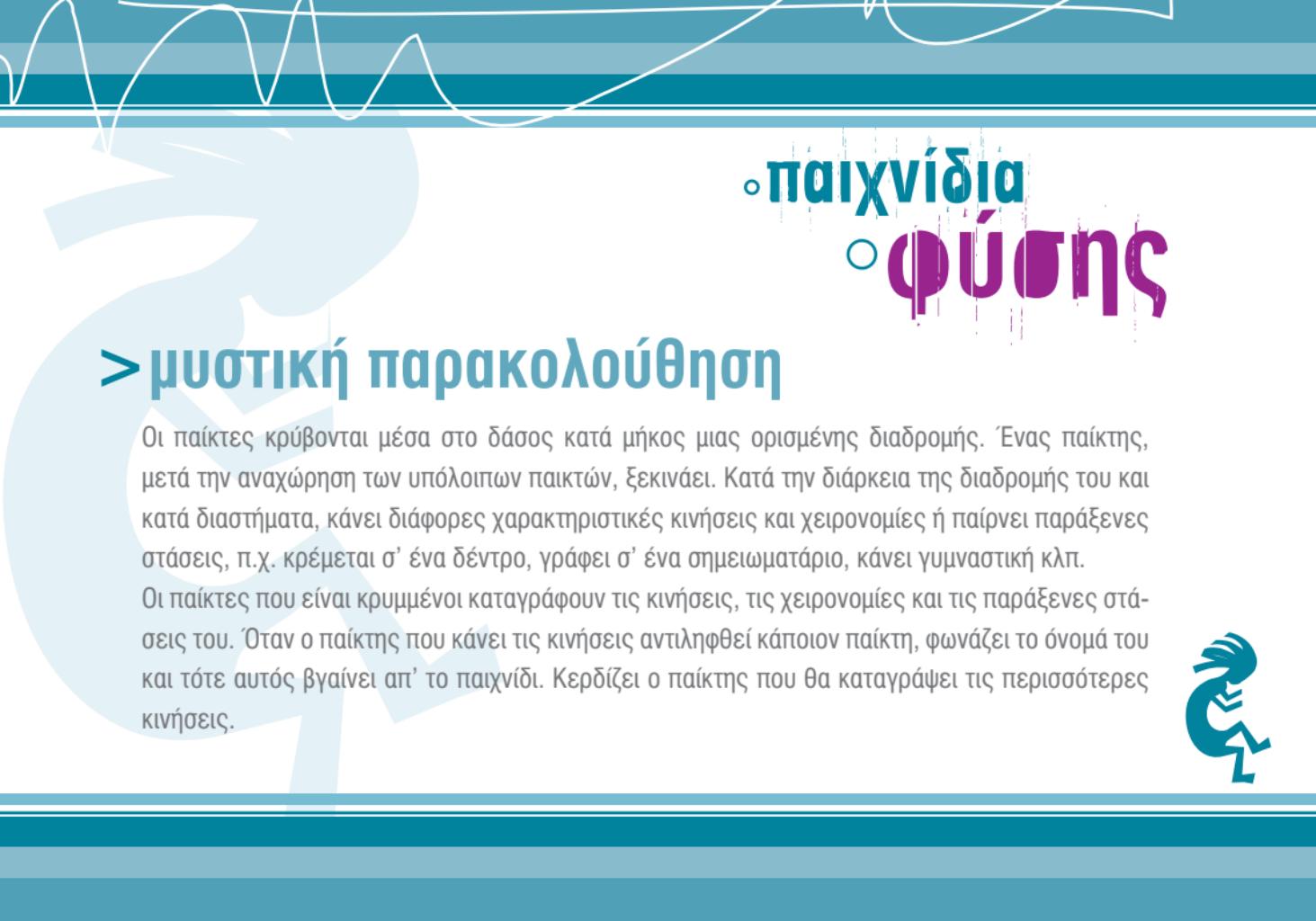
> δρόμος παρατηρητικότητας

Ο συντονιστής ακολουθεί μια ορισμένη διαδρομή μέσα στο δάσος κατά την διάρκεια της οποίας τοποθετεί διάφορα αντικείμενα (δεξιά, αριστερά επάνω σε δέντρα, κάτω από θάμνους), έτσι ώστε να φαίνονται. Κατά την τοποθέτηση καταγράφει τα αντικείμενα, ώστε να ξέρει τη σειρά με την οποία τοποθετήθηκαν και μετά οδηγεί τους παίκτες στην ίδια διαδρομή.

Όταν οι παίκτες αντικρίσουν ένα αντικείμενο το καταγράφουν και σημειώνουν πού ακριβώς βρίσκεται χωρίς να μαρτυρήσουν τη θέση του στους υπόλοιπους.

Η διαδρομή γίνεται με βήμα αργό για να μπορούν οι παίκτες να παρατηρούν προσεκτικά προς όλες τις κατευθύνσεις.





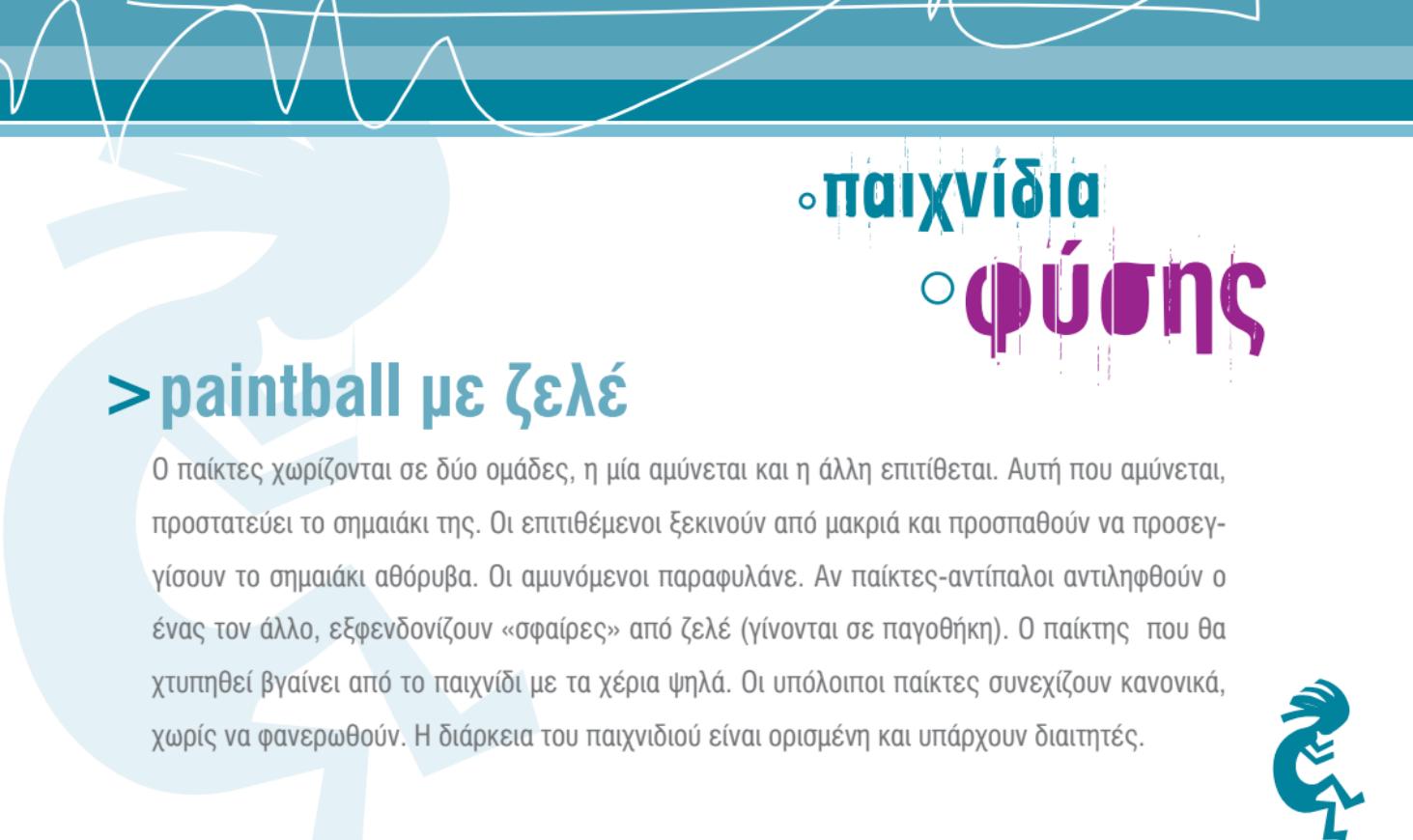
◦ παιχνίδια ◦ φύσης

> μυστική παρακολούθηση

Οι παίκτες κρύβονται μέσα στο δάσος κατά μήκος μιας ορισμένης διαδρομής. Ένας παίκτης, μετά την αναχώρηση των υπόλοιπων παικτών, ξεκινάει. Κατά την διάρκεια της διαδρομής του και κατά διαστήματα, κάνει διάφορες χαρακτηριστικές κινήσεις και χειρονομίες ή παίρνει παράξενες στάσεις, π.χ. κρέμεται σ' ένα δέντρο, γράφει σ' ένα σημειωματάριο, κάνει γυμναστική κλπ.

Οι παίκτες που είναι κρυμμένοι καταγράφουν τις κινήσεις, τις χειρονομίες και τις παράξενες στάσεις του. Όταν ο παίκτης που κάνει τις κινήσεις αντιληφθεί κάποιον παίκτη, φωνάζει το όνομά του και τότε αυτός βγαίνει απ' το παιχνίδι. Κερδίζει ο παίκτης που θα καταγράψει τις περισσότερες κινήσεις.





◦ παιχνίδια ◦ φύσης

> paintball με ζελέ

Ο παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, η μία αμύνεται και η άλλη επιτίθεται. Αυτή που αμύνεται, προστατεύει το σημαιάκι της. Οι επιτιθέμενοι ξεκινούν από μακριά και προσπαθούν να προσεγγίσουν το σημαιάκι αθόρυβα. Οι αμυνόμενοι παραφυλάνε. Αν παίκτες-αντίπαλοι αντιληφθούν ο ένας τον άλλο, εξφενδονίζουν «σφαίρες» από ζελέ (γίνονται σε παγοθήκη). Ο παίκτης που θα χτυπηθεί βγαίνει από το παιχνίδι με τα χέρια ψηλά. Οι υπόλοιποι παίκτες συνεχίζουν κανονικά, χωρίς να φανερωθούν. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι ορισμένη και υπάρχουν διαιτητές.



>πυγολαμπίδες

Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες (Α-Β). Τα μέλη της Α έχουν όλα από έναν φακό, σκορπίζονται σε ένα οριοθετημένο εξωτερικό χώρο και κρύβονται. Όταν ο συντονιστής σφυρίζει, πρέπει όλα τα μέλη της ομάδας Α να ανάψουν τον φακό τους και να τον κρατήσουν αναμμένο μέχρι να ξανακουστεί το σφύριγμα. Ταυτόχρονα μετακινούνται σαν «πυγολαμπίδες». Με το δεύτερο σφύριγμα σβήνουν τον φακό. Τα μέλη της Β, στη συνέχεια, πρέπει να βρουν τις «πυγολαμπίδες», σημαδεύοντας μια φορά με το φακό τους. Ο συντονιστής σφυρίζει ανά τακτά χρονικά διαστήματα.

◦ παιχνίδια
◦ Βραδυνά



> μονομαχία με σφυρίχτρα

◦ παιχνίδια
◦ Βραδυνά

Δύο παίκτες με μία σφυρίχτρα και ένα φακό κρύβονται στο δάσος σε απόσταση 25μ. ο ένας από τον άλλο.

Όταν ο ένας σφυρίζει, είναι υποχρεωμένος και ο άλλος να σφυρίζει. Κερδίζει ο παίκτης που θα ανακαλύψει πρώτος τον αντίπαλο του και θα του ρίξει το φως του φακού του.

Το παιχνίδι γίνεται δυσκολότερο, όταν κάθε παίκτης έχει γραμμένο έναν αριθμό στην πλάτη και στο στήθος του. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να διαβάσει πρώτος τον αριθμό του άλλου. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να κρύβουν τον αριθμό τους. Μπορούν μόνο να ξαπλώνουν στο έδαφος και να ακουμπούν τη πλάτη και το στήθος τους σε δέντρα, τοίχους κλπ.





ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΕΙΣ

◦ ΕΜΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ ΜΕ Κ.Ι. ◦ ΤΡΑΓΟΥΔΙ

Ο Μαέστρος καλωσορίζει τους Οδηγούς στην Ανωτάτη Σχολή Τροφαδούρων Ραψωδών Ασματοποιών :"Α.Σ.Τ.Ρ.Α." Είναι η μέρα της τελικής δοκιμασίας για την ανάδειξη των Αστέρων της "Α.Σ.Τ.Ρ.Α.". Η Εστία είναι διακοσμημένη ανάλογα (π.χ. κλειδιά σολ από αλουμινόχαρτο κ.α.). Το αρχηγείο είναι μεταμφιεσμένο σε μουσικούς.

> άνοιγμα

Ζωηρό Παιχνίδι: Μουσική Εφημερίδα: κάθε ενωμοτία έχει μπροστά της στο έδαφος μια ανοιχτή εφημερίδα. Η μουσική παίζει και όταν σταματήσει, όλη η Ενωμοτία πρέπει να «χωρέσει» μέσα στην εφημερίδα (όρθιοι - αγκαλιασμένοι - ο ένας στην πλάτη του άλλου). Στη συνέχεια, η εφημερίδα διπλώνεται στα δύο. Η μουσική ξαναξεκινάει κ.ο.κ. (10 λεπτά)

> κυρίως μέρος

α) Ο καθηγητής Μουσικολογίας δίνει σε κάθε Ενωμοτία μια αφίσα (κομμένη σε κομμάτια παζλ) με φωτογραφίες και αντιπροσωπευτικές πληροφορίες (ιστορία-καλλιτέχνες-σύνθετες κ.α.) για διάφορα είδη τραγουδιού, π.χ. Rock, Λαϊκά, Έντεχνο, Δημοτικά, R & B, Ποπ, Heavy Metal.

Κάθε Ενωμοτία συναρμολογεί το παζλ και προετοιμάζει μια σύντομη παρουσίαση της αφίσας.
Ακολουθεί η παρουσίαση (20 λεπτά)



κυρίως μέρος

- β) Ο καθηγητής Μουσικολογίας δίνει σε κάθε Ενωμοτία μια αντιστοίχιση με ερωτήσεις-απαντήσεις από όλα τα είδη. Οι Οδηγοί πρέπει να αντιστοιχίσουν τις φράσεις της α' στήλης με τις λέξεις της β' στήλης (10 λεπτά)
- γ) Ο καθηγητής τους δίνει οδηγίες για την τελική δοκιμασία.

Επιλέξτε δύο τραγούδια: ένα οδηγικό και ένα οποιοδήποτε άλλο.
Προετοιμάστε και παρουσιάστε τα δύο τραγούδια στην κριτική επιτροπή.

> Κριτήρια αξιολόγησης:

Καλλιφωνία, συμμετοχή όλων, πρωτότυπη παρουσίαση, σκηνική παρουσία.

Θα συνεκτιμηθούν: μεταμφίεση, συνοδεία αυτοσχέδιων οργάνων, φαντασία.

*Καλή Επιτυχία
Η κριτική επιτροπή*

Η παρουσίαση γίνεται μπροστά στην κριτική επιτροπή που βαθμολογεί γενναιόδωρα με στόχο πάντα την ενθάρρυνση και την επιβράβευση της προσπάθειας (30 λεπτά η προετοιμασία & 20 λεπτά η παρουσίαση συνολικά).

Ωρα γυναικάς (10 λεπτά), **Συμβούλιο Ομάδας** (15 λεπτά),

Κλείσιμο (5 λεπτά): Απονομή "Πτυχίων" της Σχολής.

Κάθε Ενωμοτία αναδεικνύεται Αστέρι σε κάποια κατηγορία που θα «επιλέξει» η κριτική επιτροπή.

Παραλλαγή: Κ.Ι.: Ζωγραφική, Σινεμά, Θέατρο.

◦ ΤΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ με Κ.Ι. ◦ ΤΡΑΓΟΥΔΙ

ερωτήσεις	απαντήσεις
Το επίθετο του τραγουδιστή Αλκίνου	Ρίτσος
Συνδυάζει το θέατρο και την κλασική μουσική	Αντώνης
Λέγεται ο Ρέμος	Γαλάνη
Χαρακτηρισμός φωνής τραγουδίστριας της όπερας	Όπερα
Ένας από τους Έλληνες ποιητές που μελοποίήσε ο Θεοδωράκης	Υψίφωνος
Λέγεται ο τραγουδιστής Μούτσης	Δήμος
Ο τραγουδιστής της όπερας	Ιωαννίδης
Γνωστό της τραγούδι «Τα γαλάζια σου γράμματα»	Τενόρος



◦ απλή συγκέντρωση ◦ τηλεπαιχνίδιο (κάνω, λέω, ψάχνω)

> άνοιγμα

Έπαρση, τραγούδι σημαίας, ευχή.
Ζωηρά παιχνίδια.

> κυρίως μέρος

Το αρχηγείο είναι μεταφριεσμένο σε παρουσιαστές τηλεπαιχνιδιού και ο χώρος είναι διακοσμημένος ανάλογα.

Προετοιμασία – Οδηγίες

Υπάρχουν σε ένα ταμπλό, χαρτόνια κομμένα σε τρία διαφορετικά χρώματα και σχήματα. Κάθε σχήμα αντιστοιχεί σε μια κατηγορία. Κάθε χαρτόνι έχει έναν αριθμό και αντιστοιχεί σε μια ερώτηση- δοκιμασία.

Έστω:

Κίτρινα τρίγωνα = ψάχνω, ερωτήσεις 1,7,10,4

Κόκκινα τετράγωνα = κάνω, ερωτήσεις 2,6,9,11

Μπλε κύκλοι = λέω, ερωτήσεις 3,5,8,12

Οι ερωτήσεις της κατηγορίας **λέω** είναι πολύ εύκολες. Στην κατηγορία **ψάχνω** είναι αρκετά δύσκολες και οι απαντήσεις τους βρίσκονται στα Καινούργια Μονοπάτια ή άλλα βιβλία που είναι διαθέσιμα για «ψάξιμο» στη διάρκεια του παιχνιδιού. Η κατηγορία **κάνω** περιλαμβάνει σύντομες δοκιμασίες. Οι περισσότερες ερωτήσεις-δοκιμασίες έχουν σχέση με τον Οδηγισμό και στόχο έχουν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις των Οδηγών, ιδιαίτερα των καινούργιων.



> κυρίως μέρος

Το παιχνίδι παιζεται κατά Ενωμοτίες. Κάθε Ενωμοτία επιλέγει εναν εκπρόσωπο που θα απαντήσει, αφού διαλέξει κατηγορία και αριθμό. Υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος για να δοθεί η απάντηση. Στην κατηγορία λέω και κάνω, υπάρχει η δυνατότητα να δοθεί βοήθεια από το κοινό (την ύπολοιπη Ενωμοτία), ιδιαίτερα στην περίπτωση που υπάρχουν καινούργιοι Οδηγοί. Αν η Ενωμοτία δεν καταφέρει να απαντήσει, χτυπούν το «μπάζερ» οι άλλες Ενωμοτίες. Η πρώτη δίνει τη σωστή απάντηση. Κάθε σωστή απάντηση = ένας βαθμός (1 ώρα και 20 λεπτά)

Όρα γωνιάς (15 λεπτά)

Συμβούλιο Ομάδας (20 λεπτά)

Κλείσιμο (5 λεπτά)

◦ απλή συγκέντρωση ◦ τηλεπαιχνίδι (κάνω, λέω, ψάχνω)

Κάνω	Λέω	Ψάχνω
Χαιρέτισε οδηγικά	Πες τι κάνει νιάου-νιάου στα κεραμίδια	Βρες πότε ιδρύθηκε ο Οδηγισμός στην Ελλάδα και από ποιόν
Άδειασε τη σακούλα των σκουπιδών και βάλε καθαρή	Πες πόσοι και ποιοι κλάδοι υπάρχουν	Βρες ποια βιταμίνη επιταχύνει τον μεταβολισμό των πρωτεΐνων
Φόρεσε το παγκόσμιο τριφύλλι (το δίνουμε)	Πες με τι κόμπο δένουμε το μαντήλι μας	Βρες το μικρό όνομα του κ. Μορς
Κάνε τον κόκκora	Πες πέντε υπευθυνότητες που υπάρχουν στην Ενωμοτία	Βρες τι συμβολίζει ο μίσχος στο παγκόσμιο τριφύλλι
Κάνε μασάζ στο αρχηγείο	Πες την πρωτεύουσα της Αγγλίας	Βρες πέντε πτυχία που αρχίζουν από Π



◦ ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΗ με Κ.Ι. ◦ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

> άνοιγμα

Ζωηρό παιχνίδι.

Είμαστε όλοι σε έναν κύκλο. Ο πρώτος κρατά ένα μήλο με το λαιμό και το πηγούνι. Το δίνει στον διπλανό του χωρίς να το πιάσει με τα χέρια (10 λεπτά).

> κυρίως μέρος

- α) Παιζουμε ανά Ενωμοτίες κρεμάλα με τη λέξη “παιχνίδι” (10 λεπτά)
- β) Παιζουμε ένα παιχνίδι με δύο τρόπους: επιλέγουμε ένα παιχνίδι που δεν το ξέρουν οι Οδηγοί και τους λέμε μόνο το στόχο του παιχνιδιού και όχι τους κανόνες, π.χ. η Ομάδα χωρίζεται σε δύο μικρότερες ομάδες, την Α και την Β. Κάθε ομάδα προσπαθεί να αλλάξει 5 μπαλές. Αφού παιζουμε το παιχνίδι χωρίς κανόνες, εξηγούμε τους κανόνες σε όλους τους παίκτες και μετά το ξαναπαίζουμε τηρώντας όλους τους κανόνες.
Κανόνες:
 1. Η μπάλα δεν πρέπει να ακουμπήσει κάτω.
 2. Η μπάλα δεν πρέπει να πάει δύο φορές στον ίδιο παίκτη.
 3. Η μπάλα πρέπει να πεταχτεί στον συμπαίκτη και όχι να δοθεί.
 4. Όλοι οι παίκτες δεν μιλάνε.
 5. Οι πέντε πάσεις της ομάδας πρέπει να γίνουν μέσα σε 3 λεπτά.
 6. Ο παίκτες δεν κάνει να ακουμπούν ο ένας τον άλλον.
 7. Οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας προσπαθούν να πιάσουν τη μπάλα, όταν αυτή είναι στον αέρα.Μετά το τέλος του παιχνιδιού ακολουθεί συζήτηση και επισημαίνεται η αναγκαιότητα και η αξία των κανόνων (20 λεπτά).

◦ Συγκέντρωση με Κ.Ι. ◦ Παιχνίδι

> κυρίως μέρος

γ) Δίνουμε από ένα αντικείμενο σε κάθε Ενωμοτία (μπάλα, κουτί από σπίρτα, ένα κερί, ένα μπαστούνι) και τους λέμε να σκεφτούν ένα παιχνίδι και να χρησιμοποιήσουν και αυτό το αντικείμενο.

Παιζουμε όλα τα παιχνίδια (35 λεπτά)

(Δεν ξεχνάμε να επιβραβεύσουμε όλους τους παίκτες)

Όρα γωνιάς (15 λεπτά)

Συμβούλιο Ομάδας (20 λεπτά)

Κλείσιμο (5 λεπτά)

Έχουμε γράψει σε 4 χαρτάκια τις λέξεις:

1ο – καλό

2ο – σαββατοκύριακο

3ο – καλά να

4ο – περάσετε

Τα βάζουμε σε 4 μπαλόνια με την ένδειξη 1,2,3,4. Τους ζητάμε να τα σπάσουν χωρίς χέρια, να βρουν τα χαρτάκια και να τα διαβάσουν.



◦ συγκέντρωση με κ.ι. ◦ μάρτης

> άνοιγμα

Ο Μάρτης είναι άστατος μήνας, γι' αυτό υπάρχουν πολλά γνωμικά, π.χ. «Ο Μάρτης ο πεντάγνωμος, εφτά φορές εχιόνισε και πάλι το μετάνιωσε που δεν εξαναχιόνισε».

Μπορούμε αυτή την παροιμία για άνοιγμα να τη σχηματίσουμε με πολλούς τρόπους:
Α. οι λέξεις μπερδεμένες, ώστε να τις φτιάξουν οι Οδηγοί.
Β. με σκυταλοδρομία τους δίνουμε μία-μία λέξη.
Γ. με κρεμάλα μία-μία λέξη.

> κυρίως μέρος

α) Δίνουμε σε κάθε Ενωμοτία οδηγίες για το «παιχνίδι του Μάρτη».

Μαζέψτε όσες περισσότερες πληροφορίες και αντικείμενα μπορείτε σχετικά με το μήνα Μάρτη.

Πηγές: «το βιβλίο της γνώσης», άλμπουμ, περιοδικά, οι «γιαγιάδες».

Φτιάξτε μια αφίσα με ό,τι συγκεντρώσατε. Παραδώστε την στις «γιαγιάδες».

Αν μείνουν ικανοποιημένες, σας έχουν μια έκπληξη.

«Βιβλίο της Γνώσης»: φτιάχνεται από το Αρχηγείο. Περιέχει άρθρα, πληροφορίες από το internet, εγκυκλοπαίδειες, εορτολόγιο, ημερολόγιο και άλλες πηγές για το θέμα. «Γιαγιάδες»: μέλη του Αρχηγείου, που έχουν φροντίσει να μάθουν ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το θέμα (ήθη, έθιμα, συνταγές κ.α.). «Έκπληξη»: κόκκινη και άσπρη κλωστή για να φτιάξουν βραχιολάκι (τα αγόρια μπορούν είτε να το φορέουν, είτε να το χαρίσουν...).



◦ Συγκέντρωση με κ.ι. ◦ μάρτης

> κυρίως μέρος

β) Παντομίμα.

Με κλήρο κάθε Ενωμοτία παίρνει ένα γνωμικό για τον Μάρτη.

Ένας εκπρόσωπός της το παρουσιάζει στις υπόλοιπες.

- Εάν βρέχει ο Απρίλης δυο νερά κι ο Μάρτης άλλο ένα, χαρά σε εκείνο το ζευγά που έχει πολλά σπαρμένα.
- Μάρτης-Γδάρτης και κακός παλουκοκαύτης.
- Το Μάρτη ξύλα φύλαγε, μη κάψεις τα παλούκια.
- Από Μάρτη Καλοκαίρι και από Αύγουστο Χειμώνα.

Ωρα γωνιάς: Οι ενωμοτάρχες προετοιμάζουν τους υπόλοιπους για την παρέλαση (στολή – σημαιάκια – κοντάρια κτλ).

Συμβούλιο Ομάδας

Κλείσιμο: Το αρχηγείο και οι Οδηγοί διαβάζουν διαδοχικά τους στίχους ενός τραγουδιού σχετικά με το θέμα (προτείνουμε «Τι τραγούδι να σου γράψω» – από τα «Γράμματα στο Μακρυγάννη» ή τα «Ελληνάκια» - από τις «Μικρές Κυκλαδες»). Το τραγούδι ακούγεται σιγανά στο βάθος.

Παραλλαγή: με οποιοδήποτε άλλο μήνα ή εποχή.



◦ μεγάλο παιχνίδι πόλης ◦ ή «αναζήτηση»

> άνοιγμα

Οι Οδηγοί βρίσκονται σε ένα video game. Στην αρχή δίνονται σε κάθε Ενωμοτία οι κανόνες.

> κυρίως μέρος

- Υπάρχουν τρία επίπεδα.
- Σε κάθε επίπεδο πρέπει να συγκεντρώσετε ορισμένες πληροφορίες και να ολοκληρώσετε με επιτυχία «σκληρές» δοκιμασίες.
- Κάθε επίπεδο πρέπει να ολοκληρωθεί σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.
- Την αποστολή κάθε επιπέδου σας τη δίνει ο «Μέγας Αρχηγός» του προηγούμενου επιπέδου.
- Αν φτάσετε στο τέλος του επιπέδου και βρείτε τον «Αρχηγό» πιο νωρίς, κερδίζετε χρόνο για το επόμενο επίπεδο.
- Αν επιτύχετε στην αποστολή σας, παίρνετε τη λέξη κλειδί που θα σας χρειαστεί αργότερα.
- Όταν ολοκληρώσετε τρία επίπεδα, επιστρέψτε στη βάση.

Ένα Στέλεχος από το Αρχηγείο είναι μαζί τους, αν υπάρχει δυνατότητα, για να μετράει το χρόνο που τους έχει δοθεί.

◦μεγάλο παιχνίδι πόλης ◦η «αναζήτηση»

Επίπεδο 1

(από το δρόμο Χ έως την πλατεία Χ, έστω «γαρδένια»). Πόσα περίπτερα έχει η πλατεία Χ.
Ποιοι είναι οι κάθετοι δρόμοι της κεντρικής οδού Χ. Κάντε μια λίστα με τα ταχυφαγεία και άλλα εστιατόρια της περιοχής Χ και φέρτε μια χαρτοπετσέτα από το καθένα (χρόνος 20').

Τέλος επιπέδου «1»

Αποστολή για το επόμενο επίπεδο: μετρήστε την περίμετρο της πλατείας «Γαρδένια». Διδεται η λέξη κλειδί (έστω: φιλία).

Επίπεδο 2

Πηγαίνετε στην οικία επί της οδού Χ, αριθμός Χ και απαντήστε στις ερωτήσεις αυτού που θα σας ανοίξει.
Πηγαίνετε στον Κινηματογράφο Χ και ρωτήστε: την ταινία της εβδομάδος, ώρες προβολής, τιμή εισιτηρίου, χωρητικότητα του κινηματογράφου και πόσο έχει το ποπ-κορν.

Τέλος επιπέδου «2»

Αποστολή για το επόμενο επίπεδο: ρωτήστε 10 άτομα τα εξής:

- Έχετε κατοικίδιο ζώο στο σπίτι;
- Σε ποιο μέρος της Ελλάδας θα θέλατε να ταξιδέψετε τον επόμενο μήνα;
Διδεται η λέξη κλειδί (έστω: περιπέτεια) (χρόνος 15').

Επίπεδο 3

Πηγαίνετε στο εμπορικό κέντρο/πάρκο Χ και βρείτε δύο κρυμμένες λέξεις κλειδιά (χρόνος 10') (έστω λέξεις κλειδιά: συνεργασία, φύση).

Τέλος επιπέδου «3»

Τέλος επιπέδων: Εστία

Ο «Μέγας Αρχηγός» τους ζητά να βρουν τη λέξη κλειδί πίσω από τις λέξεις κλειδιά (Οδηγισμός). Εφόσον τη βρουν, τους ανοίγει την πόρτα της Εστίας που είναι σκοτεινή. Υπάρχει μια διαδρομή με σκοινί που ακολουθούν με κλειστά τα μάτια. Στο τέλος της διαδρομής ανοίγουν τα μάτια και με ένα φακό φωτίζεται μια ταμπέλα που γράφει game over. Υπάρχει σχετική μουσική από την ώρα που μπαίνουν στην Εστία.

◦ συγκέντρωση με Κ.Ι. ◦ διαγωνισμός μαγειρικής

Γίνεται διαγωνισμός μαγειρικής για την ανάδειξη της καλύτερης ομάδας μαγείρων και σεφ που θα δουλέψει για μια σεζόν σε πολυτελέστατο ξενοδοχείο της Καραϊβικής. Το Αρχηγείο, αν θέλει, μπορεί να μεταμφιεστεί ανάλογα. Κάθε Ενωμοτία θα φτιάξει ένα φαγητό ή/και ένα γλυκό. Από την προηγούμενη συγκέντρωση, οι Ενωμοτίες έχουν κάνει την επιλογή τους και φροντίζουν να έχουν συγκεντρώσει τα υλικά και τα σκεύη που τους είναι απαραίτητα σε συνεννόηση με το Αρχηγείο και τις διαθέσιμες εγκαταστάσεις (αρκεί για κάθε Ενωμοτία μια τρίκυλη φιάλη και εστία μαγειρέματος αν δεν υπάρχει κουζίνα).

> άνοιγμα

Παιχνίδι ΚΙΜ γεύσης ή όσφρησης.



◦ Συγκέντρωση με Κ.Ι. ◦ Διαγωνισμός μαγειρικής

> κυρίως μέρος

Οι σεφ δημιουργούν!

- Ο χρόνος προετοιμασίας του φαγητού-γλυκού δεν θα πρέπει να ξεπερνάει τα 50-60 λεπτά.
- Κάθε Ενωμοτία, αν επιθυμεί, μπορεί να φτιάξει ένα φυλλάδιο με τις συνταγές της και να δώσει στα υπόλοιπα μέλη της Ομάδας από ένα.

Κριτήρια αξιολόγησης, εκτός από τη γεύση φυσικά, θα είναι ο στολισμός του τραπεζιού και ο τρόπος σερβιρίσματος. Επίσης, συνυπολογίζεται η συνεργασία και η προσπάθεια!

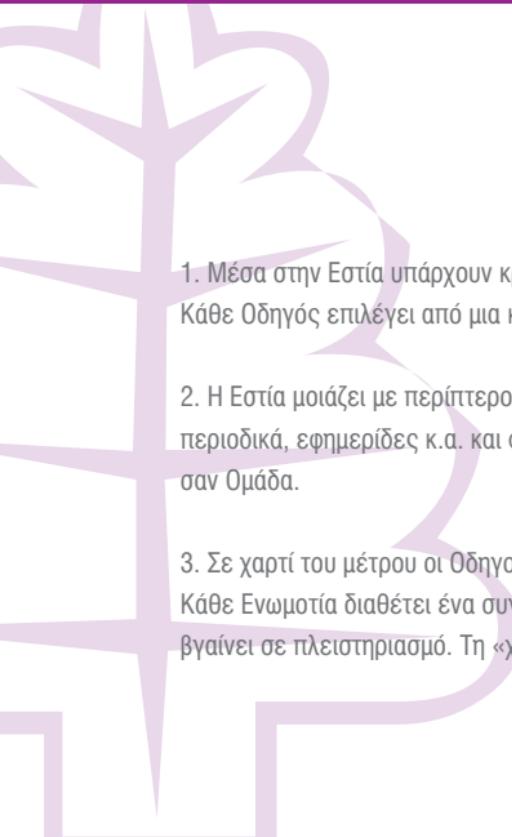
> κλείσιμο

Απονέμεται το βραβείο της χρυσής κουτάλας στην καλύτερη Ενωμοτία που έχει ψηφίσει όλη η Ομάδα, αφού δοκιμάσει τα φαγητά.

Εύκολες και γρήγορες συνταγές:

Φαγητά: ομελέτες, κρέπες, μακαρονάδες, ψητά, πουρές, ρύζι.

Γλυκά: τρουφάκια, εργολάβοι, κορμός, τούρτες.



◦ Ιδέες για συγκεντρώσεις ◦ προγραμματισμού

1. Μέσα στην Εστία υπάρχουν κρεμασμένες φωτογραφίες από παλιές δράσεις της Ομάδας. Κάθε Οδηγός επιλέγει από μια και μετά την προτείνει για δράση Ομάδας.
2. Η Εστία μοιάζει με περίπτερο (με εφημερίδες, τσίχλες κ.α.). Κάθε Ενωμοτία παίρνει από 2-3 περιοδικά, εφημερίδες κ.α. και φτιάχνει ένα κολάζ με φωτογραφίες για δράσεις που θέλουν να κάνουν σαν Ομάδα.
3. Σε χαρτί του μέτρου οι Οδηγοί γράφουν τις επιθυμίες τους. Στη συνέχεια γίνεται πλειστηριασμός. Κάθε Ενωμοτία διαθέτει ένα συγκεκριμένο χρηματικό ποσό. Κάθε επιθυμία για συγκέντρωση ή δράση βγαίνει σε πλειστηριασμό. Τη «χτυπά» η Ενωμοτία που θα δώσει τα περισσότερα.



◦ Ιδέες για συγκεντρώσεις ◦ αξιολόγησης

1. Μέσα στην Εστία υπάρχουν κομμάτια από χαρτί του μέτρου, ένα για κάθε μια από τις παρακάτω κατηγορίες:

- α) πάρα πολύ καλό
- β) καλό
- γ) μέτριο
- δ) κακό

Κάθε μέλος του Αρχηγείου διαβάζει μία-μία τις συγκεντρώσεις και όλα τα μέλη της Ομάδας που κρατούν από ένα μολύβι πηγαίνουν και γράφουν το όνομά τους και τη συγκέντρωση στο χαρτί που αξιολογεί την κάθε συγκέντρωση.

2. Βάφουμε κοφτά μακαρόνια σε 5 χρώματα (τα περνάμε σε μια κλωστή και τα βουτάμε σε νερό που έχουμε βάψει, βουτώντας χαρτί γκοφρέ).

Κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει μια βαθμολογία και κάθε Οδηγός παίρνει 5 από κάθε χρώμα (25 χάντρες). Γράφουμε μία-μία όλες τις συγκεντρώσεις σε μικρά χαρτάκια και τις κρεμάμε γύρω-γύρω στην Εστία. Κάτω από την κάθε συγκέντρωση κρεμάμε ένα σκοινάκι και ζητάμε από τους Οδηγούς να αξιολογήσουν τις συγκεντρώσεις.

◦ Ιδέες για συγκεντρώσεις ◦ αξιολόγησης

3. Φτιάχνουμε για κάθε Ενωμοτία ένα στόχο από φελιζόλ, όπως ο στόχος για τα βελάκια. Πάνω στο στόχο έχουμε διαβαθμίσεις, π.χ. 10 ο εξωτερικός κύκλος, 20 ο επόμενος κύκλος, 30, 40 και 50 ο κεντρικός κύκλος. Σε κάθε Ενωμοτία δίνουμε ένα πακέτο με όλες τις συγκεντρώσεις που θέλουμε να αξιολογήσουμε. Ζητάμε από τους Οδηγούς να τις βάλουν πάνω στο στόχο (αυτές που τους άρεσαν πολύ στο 50 ή λιγότερο στο 40 κ.ο.κ).

4. Κάθε Οδηγός έχει 50 ρεβίθια στα χέρια του. Όλες οι συγκεντρώσεις είναι γραμμένες μία-μία σε χαρτάκια, τα οποία είναι κολλημένα πάνω σε άδεια μπουκάλια από νερό. Οι Οδηγοί διαβάζουν τις συγκεντρώσεις και ρίχνουν μέσα ρεβίθια. Όσο περισσότερο τους άρεσε, τόσα περισσότερα ρεβίθια.

5. Σε χαρτί του μέτρου που είναι στο πάτωμα γράφουμε όλες τις συγκεντρώσεις, τη μια δίπλα στην άλλη.

Οκτώβριος	πορεία	συγκέντρωση με κ.ι.	εκλογές	απλή συγκέντρωση

Τα παιδιά κρατούν ένα στυλό και κάθονται μπροστά από μια συγκέντρωση. Το πρώτο παιδί στην 1η , το δευτέρο στην 2η, κ.ο.κ.

Με το σφύριγμα έχουν 1 λεπτό να γράψουν κάποιο σχόλιο για την συγκέντρωση. Με το δευτέρο σφύριγμα κινούνται προς τα δεξιά (στην διπλανή συγκέντρωση) και κάνουν το ίδιο. Δηλαδή, το παιδί που ήταν τελευταίο γίνεται πρώτο, μέχρι όλα τα παιδιά να περάσουν από όλες τις συγκεντρώσεις.



ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣΧΗ

Ο ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

> Συγκέντρωση σε συνεργασία με κέντρο φροντίδας ηλικιωμένων

Ερχόμαστε σε επαφή με κέντρο φροντίδας ηλικιωμένων ή Κ.Α.Π.Η. της περιοχής μας. Ζητάμε από τρεις-τέσσερις ηλικιωμένους να επισκεφτούν την Ομάδα στην επόμενη Συγκέντρωση.

Στη Συγκέντρωση μπορούν να γίνουν ενδεικτικά, οι παρακάτω δραστηριότητες:

- Μαγειρική (οι «γιαγιάδες» μοιράζονται τα μυστικά τους. Για παράδειγμα μπορούν να ανοίξουν φύλλο και όλοι μαζί να φτιάξουμε πίττα).
- Τάβλι (οι «παππούδες» δίνουν τα ρέστα τους!).
- Διήγηση ιστοριών (αρέσει τόσο στους «παππούδες», όσο και στις «γιαγιάδες». Αν υπάρχει τζάκι, τόσο το καλύτερο). Οι Οδηγοί ακούν και καταγράφουν.

Κλείσιμο: Δίνουμε ένα δωράκι στους παππούδες και τις γιαγιάδες (για παράδειγμα, κάλτσες, κολόνια, λουλούδια, κομπολόγια) με ένα ευχαριστήριο σημείωμα. Βγαίνουμε φωτογραφία όλοι μαζί.



○ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

> μεγάλο παιχνίδι πόλης συνεργασία με κέντρο παιδικής μέριμνας

Ας δώσουμε την ευκαιρία σε παιδιά που ζουν σε κέντρα παιδικής μέριμνας, ίδιας ή μικρότερης ηλικίας με τους Οδηγούς, να γνωρίσουν την πόλη τους με ένα διαφορετικό τρόπο.

Ερχόμαστε σε επαφή με τη Διεύθυνση του Κέντρου, προκείμενου να πάρουμε την άδεια. Το Τοπικό Συμβούλιο μπορεί να μεσολαβήσει.

Ετοιμάζουμε ένα διασκεδαστικό και εύκολο παιχνίδι πόλης.

Προετοιμάζουμε την Ομάδα κατάλληλα, ειδικά τους Ενωμοτάρχες και Υπενωμοτάρχες.

Οι Ενωμοτίες, μαζί με τους καινούργιους φίλους, κινούνται στην πόλη συνοδεία στελεχών απαραίτητα.

Καλή διασκέδαση.



○ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

> δημιουργία παιδικής γωνιάς σε Κέντρο Υγείας / Δημοτικό Ιατρείο

Ας δώσουμε χαρά σε παιδιά και γονείς την ώρα που περιμένουν στο Κέντρο Υγείας.

Ερχόμαστε σε επαφή με τη Διεύθυνση του Κέντρου ή τον αρμόδιο φορέα (π.χ. Δήμος σε περίπτωση Δημοτικού Ιατρείου). Εξασφαλίζουμε την απαραίτητη άδεια και χρησιμοποιούμε τη φαντασία μας για τη δημιουργία παιδικής γωνιάς στο χώρο αναμονής.

Ενδεικτικά:

- Ζωγραφίζουμε στον τοίχο μια παιδική παράσταση.
- Εφοδιάζουμε το χώρο με ζωγραφιές στένσιλ και μαρκαδόρους για να τις χρωματίζουν τα πιτσιρίκια.
- Εφοδιάζουμε το χώρο με παιδικά παραμύθια.
- Εφοδιάζουμε το χώρο με παιχνίδια (κουκλάκια, επιτραπέζια, αυτοκινητάκια κ.α.).



Ο ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ προσφοράς συμμετοχή

> εξωραϊσμός της πόλης μας

Ας ομορφύνουμε την πόλη μας. Ερχόμαστε σε επαφή με τον Δήμο ή την Κοινότητα.

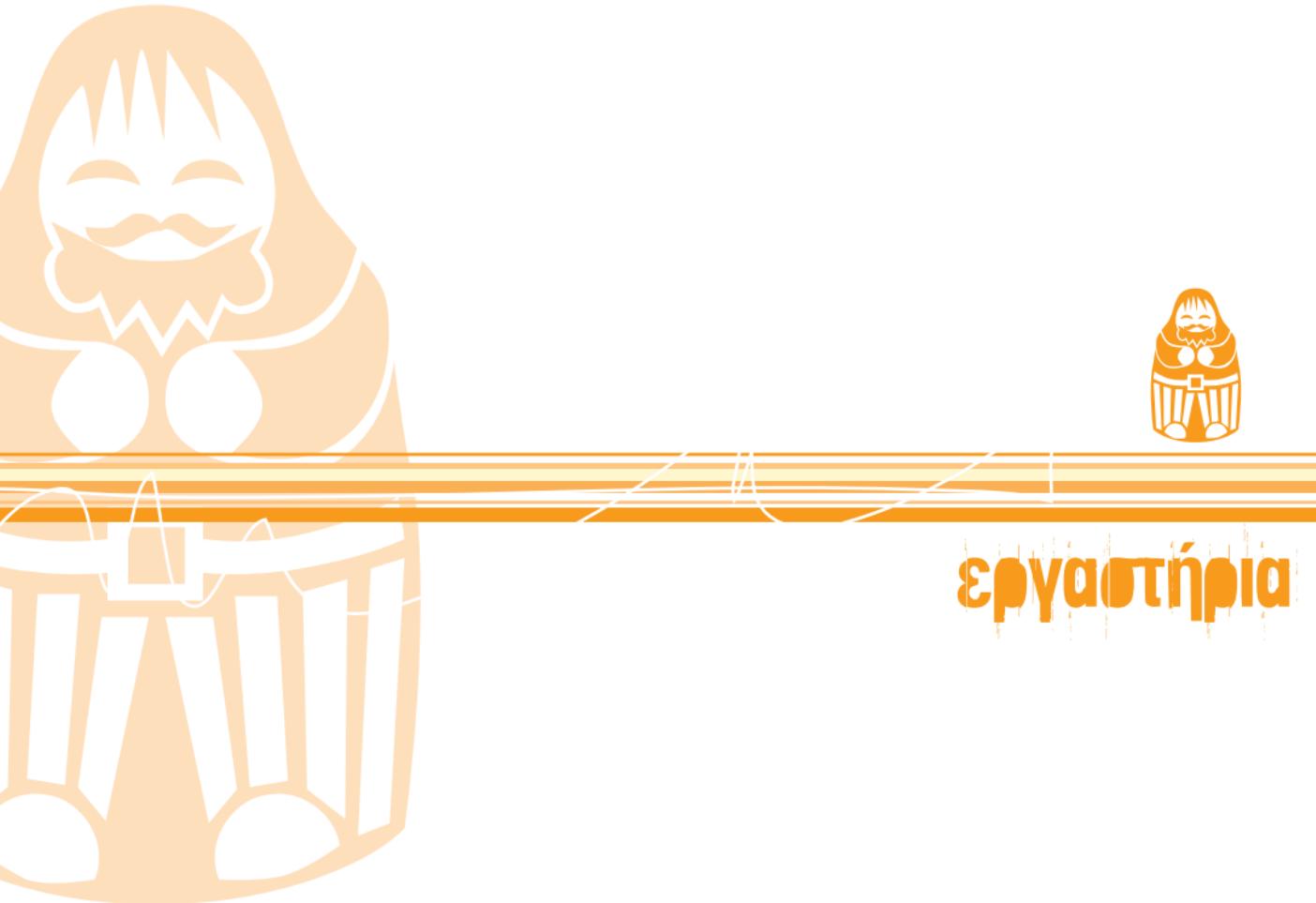
Προτείνουμε ένα χώρο (πλατεία, δρόμο, άλσος) για εξωραϊσμό.

Ζητούμε να μας χορηγήσουν τα απαραίτητα υλικά (μπογιές, εργαλεία, σακούλες σκουπιδιών κ.α.).

Ενδεικτικά:

- Παγκάκια (επιδιόρθωση, βάψιμο).
- Ταμπέλες (καθαρισμός, βάψιμο).
- Αγάλματα (καθαρισμός, όχι βάψιμο!).
- Φροντίδα πρασίνου (σκάλισμα, αποψίλωση, φύτεμα λουλουδιών).
- Μάζεμα σκουπιδιών.





εργαστήρια

ο εργαστήρια

> ζωγραφιστή λαμπάδα

ΥΛΙΚΑ

- λαμπάδα λευκή
- οδοντόβουρτσα
- τέμπερες
- παλέτα

ΟΔΗΓΙΕΣ

Χρησιμοποιούμε μια λευκή λαμπάδα. Βουτάμε την οδοντόβουρτσα στα χρώματα που μας αρέσουν και χρωματίζουμε τη λαμπάδα, χρησιμοποιώντας την οδοντόβουρτσα, με όποια φορά θέλουμε (ευθεία, κυκλικά, κλπ).

Την κρεμάμε από το φυτίλι και την αφήνουμε να στεγνώσει. Η τέμπερα δεν ξεβάφει.

Αν θέλουμε, μπορούμε να διακοσμήσουμε τη λαμπάδα με αποξηραμένα φυτά, κανέλα σε ξύλο, θυμάρι, σχοινί, χάντρες, κορδέλες, ξύλινα παιχνίδια, μεταλλικά στολίδια κ.α.



○ εργαστήρια

> κάρτα ή μπλούζα με στένσιλ

ΥΛΙΚΑ

- χαρτόνι ή διαφάνεια (που χρησιμοποιούμε για τις παρουσιάσεις).
- τέμπερες, αν πρόκειται για κάρτα ή ειδικά χρώματα για ύφασμα αν πρόκειται για μπλούζα.
- οδοντόβουρτσα.
- κάρτα από κανοσόν χαρτόνι ή λευκή βαμβακερή μπλούζα.

ΟΔΗΓΙΕΣ

Κόβουμε ένα σχέδιο από χαρτόνι ή από διαφάνεια (π.χ. το τριφύλλι, το έμβλημα της Ενωμοτίας, ένα δέντρο).

Τοποθετούμε στην εξωτερική μεριά της κάρτας ή στην μπλούζα το σχέδιο και με το δάχτυλο πιέζουμε καλά (η βοήθεια φίλων μάλλον είναι απαραίτητη).

Βουτάμε την οδοντόβουρτσα στο χρώμα.

Τινάζουμε με τα δάχτυλα τις τρίχες της οδοντόβουρτσας πάνω από την κάρτα ή την μπλούζα, έτσι ώστε να πιτσιλιστεί με χρώμα ο χώρος γύρω από το σχέδιο (προσοχή στη στολή!).

Αφαιρούμε το σχέδιο, αφήνουμε να στεγνώσει και είμαστε έτοιμοι.

Η τεχνική αυτή μπορεί να εφαρμοστεί στην κατασκευή πίνακα, αφίσας ή πανώ.



ο εργαστήρια

> ζωγραφιστό γλαστράκι

ΥΛΙΚΑ

- 1 πήλινο γλαστράκι μικρό.
- τέμπερες, πινέλο.
- άχρωμο βερνίκι (μετά τη ζωγραφική περνάμε όλο το πήλινο γλαστράκι).
- χώμα.
- βασιλικός ή άλλο φυτό (που πωλείται ήδη καλλιεργημένο σε μικρό πλαστικό γλαστράκι).

ΟΔΗΓΙΕΣ

Ζωγραφίζουμε το γλαστράκι και φυτεύουμε το φυτό, αφού στεγνώσει. Τόσο απλά!

Είναι μια καλή ιδέα για τη γιορτή της μητέρας.



ο εργαστήρια

> Ινδιάνικο τípi - φωτιστικό

ΥΛΙΚΑ

- ένα κομμάτι λεπτό ξύλο σε ακανόνιστο σχήμα για τη βάση
- τρία καλαμάκια για σουβλάκια ή μεγαλύτερες σε πάχος βέργες
- ύφασμα για τη σκηνή
- πράσινο σφουγγαράκι scotch bright
- ντουί με διακόπτη από κατάστημα με ηλεκτρικά είδη
- λαμπάκι φακού ή ανάλογο με το ντουί
- κόλλα ρευστή
- κόλλα σιλικόνη

ΟΔΗΓΙΕΣ

Φτιάχνουμε ένα τρίποδο με τα καλαμάκια.

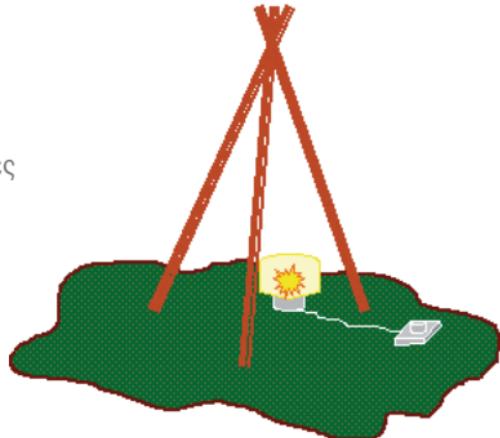
Ντύνουμε τη «σκηνή» με το ύφασμα (αν θέλουμε, το ζωγραφίζουμε ανάλογα).

Στερεώνουμε το ντουί στην ξύλινη βάση με κόλλα και καρφάκια, αν χρειαστεί.

Βιδώνουμε το λαμπάκι.

Από πάνω κολλάμε τη σκηνή με σιλικόνη.

Τέλος, κολλάμε το σφουγγαράκι ως «γκαζόν» πάνω στη βάση για να καλύψει τα καλώδια.



ο εργαστήρια

> Θήκη για ποντίκι

ΥΛΙΚΑ

- ένα κομμάτι ξύλο πάχους πέντε χιλιοστών, 17X10.
- πλαστικό χρώμα, αν θέλουμε να το χρωματίσουμε.
- χοντρό σύρμα.
- μυτοτσιμπιδο (εργαλείο με μυτερές άκρες για να λυγίσουμε το σύρμα).
Αν δεν υπάρχει, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πένσα.
- καρφάκια με μεγάλο κεφάλι.
- ταινία διπλής όψης.



ΟΔΗΓΙΕΣ

Φτιάχνουμε με το σύρμα ένα «πέταλο» που θα στερεωθεί κάθετα στο ξύλο. Μέσα θα «φωλιάζει» το ποντίκι.

Το πέταλο θα πρέπει να αγκαλιάζει το ποντίκι ίσα-ίσα.

Για να στερεωθεί το πέταλο, στις άκρες του κάνουμε δύο κυκλάκια στρίβοντας το σύρμα, τα λυγίζουμε κάθετα και στερεώνουμε με τα καρφάκια στο ξύλο.

Για να μην γλιστρήσει το ποντίκι βάζουμε μια βάση (ένα μικρότερο πέταλο από σύρμα) στην κάτω άκρη του ξύλου.

Κολλάμε τη θήκη στον υπολογιστή ή την οθόνη με ταινία διπλής όψης, αφού ζωγραφίσουμε πάνω της ένα μικρό ποντικάκι για διακόσμηση!



εργαστήρια

→ μπλούζες μπατίκ

ΥΛΙΚΑ

- ειδικά χρώματα για μπατίκ (για επεξεργασία με νερό και όχι κερί)
- άσπρη βαμβακερή μπλούζα
- μια πλαστική λεκάνη
- μια κανάτα ή άλλο μικρό πλαστικό σκεύος
- καυτό νερό

ΟΔΗΓΙΕΣ

Διαλύουμε στην κανάτα τρεις κουταλιές της σουύπας χρώμα σε λίγο καυτό νερό.

Βάζουμε το υπόλοιπο καυτό νερό στη λεκάνη και προσθέτουμε το διαλυμένο χρώμα. Ανακατεύουμε πολύ καλά. Κάνουμε ένα ή περισσότερους πολύ σφιχτούς κόμπους στη μπλούζα (στο κέντρο, στην άκρη, στα μανίκια).

Βυθίζουμε την μπλούζα στο καυτό χρωματισμένο νερό για 25 με 30 λεπτά.

Ξεπλένουμε με κρύο νερό και σαπουνίζουμε ξανά.

Χρειάζεται αρκετές φορές να επαναλάβουμε το ξέβγαλμα.

Τέλος, στύβουμε πολύ καλά και απλώνουμε την μπλούζα για να στεγνώσει, ώστε να σταθεροποιηθεί το χρώμα.





πόροι



> αποκριάτικος χορός με πρόσκληση

Χρειάζεται:

- να στολίσουμε την Εστία μας
- να φροντίσουμε για τη μουσική
- να έχουμε αναψυκτικά και πατατάκια
- να φτιάξουμε αφίσες και φέγγ-βολάν για να το μάθει ο κόσμος
- να καθορίσουμε τιμή εισιτηρίου πρόσκλησης
- να συμπεριλάβουμε διαγωνισμό χορού ή του πιο πρωτότυπου αποκριάτικου κοστουμιού και να τον διαφημίσουμε
- να ετοιμάσουμε διασκεδαστικά παιχνίδια για την ηλικία των καλεσμένων μας





> ταβέρνα στην εστία με πρόσκληση (για γονείς ή φίλους)

Χρειάζεται:

- να φτιάξουμε προσκλήσεις για τόσα άτομα, όσα μπορούμε να φιλοξενήσουμε στο χώρο μας
- να φροντίσουμε να προπωλήσουμε όσες περισσότερες προσκλήσεις μπορούμε
- να φροντίσουμε για τη μουσική (ποικιλία, είδη ανάλογα με το κοινό στο οποίο απευθυνόμαστε)
- να διαμορφώσουμε την αίθουσα με τραπέζια και καθίσματα ανάλογα με τις παρέες που περιμένουμε
- να φροντίσουμε για τη διακόσμηση του χώρου και των τραπεζιών
- να αποφασίσουμε εγκαίρως για το μενού και είτε κάθε Οδηγός να αναλάβει να φέρει εγκαίρως κάτι μαγειρεμένο από το σπίτι εκείνη την ημέρα, είτε να μαγειρέψει τα φαγητά στην Εστία μια ομάδα Οδηγών με τα Στελέχη
- να υπολογίσουμε και χρόνο για το συμμάζεμα μετά το τέλος





>συγκέντρωση με γονείς

Καλούμε τους γονείς και κάποιον ειδικό (π.χ. ψυχολόγο, γιατρό ή άλλο) για να μιλήσει.

Χρειάζεται:

- να φτιάξουμε προσκλήσεις
- να διαμορφώσουμε την αίθουσα
- να προετοιμάσουμε άνοιγμα και κλείσιμο σχετικό με το θέμα που θα αναπτύξει ο ομιλητής
- να παρουσιάσουμε σύντομα τον ομιλητή (ποιος είναι, με τι ασχολείται κλπ.)
- να γνωρίζουμε σε γενικές γραμμές το περιεχόμενο της παρουσίασής του
- να έχουμε προετοιμάσει ερωτήσεις που θα διευκολύνουν τη συζήτηση μετά το τέλος της ομιλίας
- να φτιάξουμε ένα δώρο για να δώσουμε στον ομιλητή





> απόγευμα στην εστία με επιτραπέζια παιχνίδια

Η Εστία θα είναι σαν “καφενείο”, όπου οι φίλοι θα έρθουν να παίξουν επιτραπέζια παιχνίδια.
Επίσης, θα πωλούνται αναψυκτικά.

Χρειάζεται :

- να επιλέξουμε τα επιτραπέζια και να αναλάβουν ανά δύο ή τρεις Οδηγοί της Ομάδας
να είναι υπεύθυνοι για κάθε επιτραπέζιο και να γνωρίζουν καλά τους κανόνες
- να διαμορφώσουμε την αίθουσα, ώστε να μοιάζει με καφενείο
- να υπάρχει μουσική
- να εξασφαλίσουμε δωρεάν τα αναψυκτικά (με γράμμα σε κάβες ή εργοστάσια)

Το Τοπικό Συμβούλιο μπορεί να βοηθήσει να καθορίσουμε την τιμή πώλησης των αναψυκτικών και
να ορίσουμε υπεύθυνο ταμία για την εκδήλωση.





> λοταρία

Χρειάζεται :

- να εξασφαλίσουμε δώρα από διάφορα καταστήματα της περιοχής μας
- να φτιάξουμε και να αριθμήσουμε λαχνούς
- να καθορίσουμε την τιμή κάθε λαχνού (ανάλογα με την αξία των δώρων που συγκεντρώσαμε)
- να ορίσουμε εξ αρχής τόπο και χρόνο κλήρωσης και ημερομηνία επιστροφής χρημάτων και λαχνών που τυχόν δεν πουληθούν

Για την οργάνωση της λοταρίας πρέπει πρώτα να έρθουμε σε επαφή με το Τοπικό Συμβούλιο.





> Θεατρική παράσταση

Τη θεατρική παράσταση πρέπει να την προγραμματίσουμε στην αρχή της χρονιάς, αν θέλουμε το αποτέλεσμα να ικανοποιήσει όλους.

Βήματα δουλειάς:

- επιλογή έργου, εξασφάλιση χώρου, οικονομικός προϋπολογισμός
- εξεύρεση πόρων
- γενική οργάνωση και καταμερισμός δουλειάς. Μια ομάδα αναλαμβάνει να μελετήσει το θεατρικό έργο, μια άλλη αναλαμβάνει να μελετήσει τα τεχνικά θέματα. Μια τρίτη ομάδα ασχολείται με την προβολή και διαφήμιση της παράστασης
- ερχόμαστε σε επαφή και ζητούμε τη βοήθεια ανθρώπων από το χώρο του θεάτρου
- διανομή ρόλων, πρόβες, κατασκευή σκηνικών και κουστουμιών
- φροντίδα για μουσική και φωτισμό, αφίσες και προγράμματα





> μουσική εκδήλωση

- αξιοποιούμε τα μουσικά ταλέντα της Ομάδας και συγκροτούμε την ομάδα της χορωδίας και την ομάδα της ορχήστρας
- επιλέγουμε τα τραγούδια (μπορεί να έχουν κοινό θέμα, π.χ. «θάλασσα», να είναι μελοποιημένα ποιήματα κ.λ.π.)
- προγραμματίζουμε εγκαίρως τον χώρο και τον χρόνο της εκδήλωσης
- κάνουμε πρόβες και ζητάμε τη βοήθεια και τις συμβουλές κάποιου από το χώρο της μουσικής
- ετοιμάζουμε προσκλήσεις και αφίσες και προβάλουμε την εκδήλωσή μας, όσο μπορούμε





> «γιουσουρούμ» στην εστία

- το κάθε μέλος της Ομάδας φέρνει στην Εστία από το σπίτι του ή από συγγενικά και φιλικά του σπίτια αντικείμενα που δεν είναι για τους ιδιοκτήτες χρήσιμα, αλλά βρίσκονται σε καλή κατάσταση και μπορούν να χρησιμοποιηθούν
- διαμορφώνουμε το χώρο της Εστίας κατάλληλα και φροντίζουμε να προβάλουμε και να αναδείξουμε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα είδη που θα πουλήσουμε
- καθορίζουμε και αναγράφουμε σε κάθε είδος την τιμή πώλησης
- ετοιμάζουμε αποδείξεις
- διαφημίζουμε το γιουσουρούμ με αφίσες και προσκλήσεις





> χειροτεχνίες σχετικές με την εποχή

- Χριστουγεννιάτικα στολίδια
- Γλυκίσματα
- Λαμπάδες
- Διακοσμητικά κεριά
- Γλαστράκια (φύτεψτε λουλούδια εποχής σε γλαστράκια που έχετε ζωγραφίσει εσείς)
- Μπρελόκ
- Ημερολόγια
- Εικόνες

