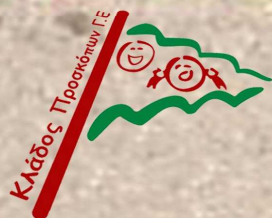




ΣΩΜΑ
ΕΛΛΗΝΩΝ
ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ
2012

Σαν πρόλογος

Το παιχνίδι αποτελούσε και εξακολουθεί να έχει σημαντικό ρόλο στη ζωή των ανθρώπων και στην ανάπτυξη τους, από τα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα. Σε εμάς τους Προσκόπους το ΠΑΙΧΝΙΔΙ είναι από τα κύρια συστατικά της παιδαγωγικής Προσκοπικής Μεθόδου. Το παιχνίδι έχει πολλές πτυχές, πολλές παραλλαγές. Στην Ομάδα Προσκόπων έχουμε παιχνίδια ενωμοτιακά, ομαδικά, ζωηρά, ήσυχα, σκυταλοδρομικά κ.λπ. Στην παρούσα έκδοση συλλέξαμε παιχνίδια κυρίως από την παράδοση της χώρας μας, αλλά και άλλων χωρών του κόσμου. Υπάρχουν Παραδοσιακά Παιχνίδια με πολλές παραλλαγές, παιχνίδια που συνεχίζουν να ζουν και να αντέχουν στο χρόνο. Όλοι μας έχουμε παίξει Κρυφτό, Κουτσό, Χαλασμένο Τηλέφωνο, Στρατιωτάκια...

Μέσα στην ηλεκτρονική έκδοση των Παραδοσιακών Παιχνιδιών, θα βρεις ιδέες για παιχνίδια που μπορεί να παίξει η Ενωμοτία μόνη της, καθώς και παιχνίδια που μπορούν να παιχτούν από όλη την Ομάδα. Παιχνίδια που με τη δική σας παραλλαγή θα μπορέσουν να μεταδώσουν νέες γνώσεις, να εμπεδώσουν Προσκοπικές Αρχές, να ψυχαγωγήσουν τους Προσκόπους της Ομάδας σας. Παιχνίδια με τα οποία μπορείτε να εμπλουτίσετε το πρόγραμμα της Δράσης σας.

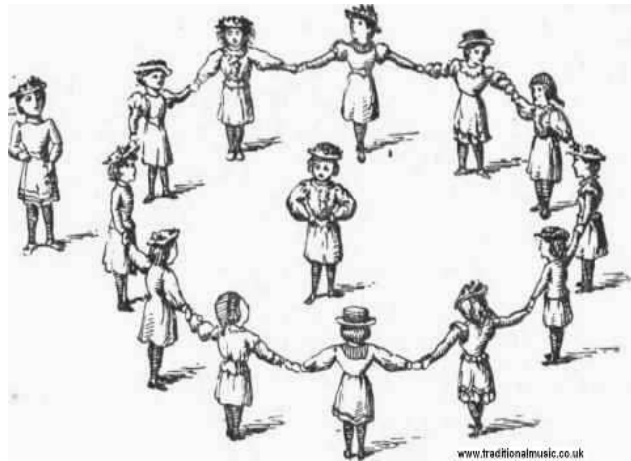
Ελπίζουμε να αξιοποιήσετε την παρούσα συλλογή και, γιατί όχι, να ξαναζήσετε παίζοντας με τις Ενωμοτίες την Ελληνική παράδοση και τα παιχνίδια που μεγάλωσαν πολλές γενιές στην πατρίδα μας.

Και μη ξεχνάτε τα Παιχνίδια παίζονται καλύτερα όταν παίζονται στη φύση!



Αμπάριζα (ορμητήριο)

Σ' αυτό το παιχνίδι, η Ομάδα μας χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες (καλό θα είναι να μην σπάμε τις Ενωμοτίες). Κάθε ομάδα έχει ένα σημείο εκκίνησης που ονομάζει «αμπάριζα» (συνήθως κολόνα ή δέντρο) και δίπλα έχει τη «φυλακή», τον χώρο όπου μπαίνουν οι παίκτες που φυλακίζονται. Η αμπάριζα σχεδιάζεται με έναν κύκλο διαμέτρου 3-4 μέτρων. Στην αρχή ένα παιδί από τη μια ομάδα (δεν έχει σημασία ποια), «παίρνει αμπάριζα και βγαίνει» για να προκαλέσει τους παίκτες της άλλης ομάδας να τον κυνηγήσουν. Τότε κάποιος απ' την αντίπαλη ομάδα «παίρνει αμπάριζα και βγαίνει» και τον κυνηγάει. Έτσι βγαίνουν και τ' άλλα παιδιά κυνηγούν. Κάθε παιδί έχει το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που έχουν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που έχουν βγει μετά. Επίσης κάθε παίκτης μπορεί να γυρίσει στην αμπάριζα του και να βγει όσες φορές θέλει. Όταν κάποιο παιδί πιάσει ένα παίκτη της αντίπαλης ομάδας, τον πάει στη φυλακή της ομάδας του. Οι παίκτες της ομάδας του παιδιού που είναι φυλακισμένο, πρέπει να το ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ν' ακουμπήσει ένας παίκτης την κολόνα της αντίπαλης ομάδας. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα φυλακίσει όλους τους αντίπαλους παίκτες.



Κλέφτες κι αστυνόμοι

Μια ενωμοτία είναι οι «κλέφτες» και η άλλη οι «αστυνόμοι». Οι «αστυνόμοι» κυνηγούν τους «κλέφτες» και όποιον ακουμπήσουν, τον βάζουν «φυλακή», σε έναν χώρο που έχουν διαμορφώσει. Οι υπόλοιποι «κλέφτες» προσπαθούν να ακουμπήσουν τον «φυλακισμένο», για να «ελευθερωθεί» και να ξαναγίνει κλέφτης. Το παιχνίδι παίζεται σε διάφορους περιοχές με κάποιες παραλλαγές, όπως για παράδειγμα, οι «κλέφτες» κρύβονται και τους ψάχνουν οι «αστυνόμοι».

Μπαμ ξεμπάμ

Παραλλαγή του κυνηγητού.

Ένας Πρόσκοπος τα «φυλάει», και προσπαθεί να πιάσει τους υπόλοιπους της Ομάδας. Όταν κάποιος κινδυνεύει να πιαστεί, λέει «μπαμ» και κάθετε ακίνητος. Έτσι δεν μπορεί να τον πιάσει αυτός που τον κυνηγάει. Όταν ο πρόσκοπος που τα «φυλάει» κυνηγήσει κάποιον άλλο, τότε λέει «ξεμπάμ» και ο πρόσκοπος ξαναμπαίνει στο παιχνίδι.

Μια άλλη παραλλαγή είναι η εξής: όταν ένα παιδί λέει «μπαμ», μπορεί να «ελευθερωθεί» μόνο όταν το ακουμπήσει άλλο ελεύθερο παιδί. Τότε λέει «ξεμπάμ» και ξαναπαίζει.



Σκλαβάκια

Χαράζουμε μια γραμμή μπροστά από κάθε Ενωμοτία, σχηματίζοντας έτσι μια διαχωριστική ζώνη ανάμεσα τους. Στόχος του παιχνιδιού είναι να «σκλαβώσουμε» όλους τους «αντιπάλους μας» (τις άλλες Ενωμοτίες). Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, ένας παίχτης βγαίνει μπροστά από τη γραμμή της Ενωμοτίας του, για να προκαλέσει τις άλλες Ενωμοτίες να τον κυνηγήσουν. Το βασικό στοιχείο αυτού του παιχνιδιού είναι ότι όποιος παίκτης βγαίνει τελευταίος, έχει το πλεονέκτημα απέναντι σ' αυτούς



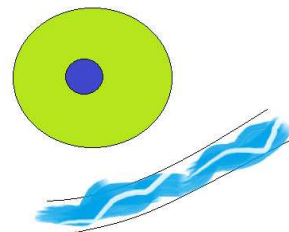
που βγήκαν πριν απ' αυτόν κι επομένως μπορεί να τους «σκλαβώσει» ευκολότερα.

Δηλαδή, εάν ο παίχτης Α από την Ενωμοτία των Αετών βγει από τη γραμμή για να προκαλέσει, ο παίχτης Β από την Ενωμοτία των Γλάρων θα βγει για να τον κυνηγήσει. Τότε θα βγει ο παίχτης Γ από την Ενωμοτία των Αετών για να πιάσει τον παίχτη Β πριν προλάβει να πιάσει τον παίχτη Α. Εννοείται πως οι Γλάροι έχουν το δικαίωμα να στείλουν τον παίχτη Δ που μπορεί να πιάσει τον Α και τον Γ κ.ο.κ.

Αν όμως, κάποιος παίχτης επιστρέψει στη γραμμή της Ενωμοτίας του, μπορεί να ανανεώσει τη δύναμη του, κερδίζοντας το πλεονέκτημα απέναντι στους αντιπάλους του. Όταν κάποιος πιαστεί «σκλάβος», η Ενωμοτία τον βάζει στη γραμμή μπροστά στην περιοχή της. Στόχος των αντιπάλων είναι να τον ελευθερώσουν, ακουμπώντας τον χωρίς όμως να πιαστούν οι ίδιοι. Όποια Ενωμοτία πιάσει όλους τους αντίπαλους «σκλάβους» είναι η νικήτρια.

Η λιμνούλα του βατράχου (Γερμανικό παραδοσιακό παιχνίδι)

Χαράζουμε έναν κύκλο με διάμετρο τουλάχιστον 8 μέτρα. Αυτό θα είναι και το «λιβάδι». Έξω απ' αυτόν τον κύκλο βρίσκεται το «ποτάμι» και στη μέση του «λιβαδιού» ορίζουμε μ' ένα μικρό κύκλο τη «λιμνούλα». Μετά χαρακτηρίζουμε τρία παιδιά «πελαργούς» (πιθανόν ένας από κάθε Ενωμοτία). Τα υπόλοιπα παιδιά είναι οι «βάτραχοι» και πηγαίνουν μέσα στη λιμνούλα. Από εδώ προσπαθούν, περνώντας το «λιβάδι», να φτάσουμε για ασφάλεια στο «ποτάμι». Όμως, οι πεινασμένοι πελαργοί προσπαθούν να πιάσουν τους «βατράχους» και να τους «καταβροχθίσουν». Το παιχνίδι τελειώνει, όταν οι πελαργοί «φάνε» όλους τους «βατράχους». Αυξάνοντας τη δυσκολία του παιχνιδιού, συμφωνούμε οι «βάτραχοι» να μετακινούνται με πηδηματάκια και οι «πελαργοί» μόνο με κουτσό.



ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΑΚΙ

Το μαντηλάκι

Δυο ισάριθμες ομάδες (καλό θα είναι να μην σπάμε τις Ενωμοτίες) παρατάσσονται η μία απέναντι στην άλλη και παίρνουν οι παίκτες της κάθε ομάδας τα νούμερα τους. Στο μέσο της απόστασης τοποθετούμε κάτω ένα μαντηλάκι ή το δίνουμε σε κάποιο παιδί να το κρατάει. Κατόπιν φωνάζουμε ένα νούμερο που αντιστοιχεί σε δυο αντίπαλους παίκτες, οι οποίοι με τη σειρά τους πρέπει αμέσως να τρέξουν να πάρουν το μαντηλάκι και να το φέρουν στην ομάδα τους, χωρίς όμως ο αντίπαλος παίκτης να καταφέρει να τους πιάσει. Για τον παίχτη που θα καταφέρει να φτάσει

στην ομάδα του με το μαντήλι, η ομάδα του παίρνει ένα βαθμό. Αν όμως πιαστεί, παίρνει βαθμό η αντίπαλη ομάδα.

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από προσυμφωνημένο αριθμό πόντων.

Εναλλακτικά, αν η Ομάδα μας έχει 3 ή 4 Ενωμοτίες μπορούν η κάθε μία να έχει τη δική της αρίθμηση και να της τοποθετήσουμε σε σχήμα Π ή τετραγώνου και στο κέντρο το μαντήλι.

Εναλλακτικά, θα μπορούσε το κάθε παιδί να κρατάει ένα κοντάρι ή μία σκούπα για να πάρει με αυτό το μαντήλι.

Εναλλακτικά, θα μπορούσαμε γύρω από το μαντήλι να τοποθετήσουμε εμπόδια και αν κάποιος παίχτης τα ρίξει, να χάνει έναν πόντο.

Πούλα με βέζετ δε δέλπρα (Αλβανικό παραδοσιακό παιχνίδι)

Ένας Πρόσκοπος κάνει την «κότα» και κάποιος άλλος την «αλεπού». Οι υπόλοιποι πρόσκοποι κάνουν τα «κοτόπουλα», το ένα πίσω από το άλλο και πιασμένα από τη μέση πάνε πίσω από τη μαμά «κότα». Ο πρώτος από τα «κοτόπουλα» πιάνει και τη μαμά από τη μέση και τώρα η «κότα» πρέπει να τους προστατέψει από την «αλεπού». Η «αλεπού» με τη σειρά της προσπαθεί με διάφορους ελιγμούς να πιάσει τα «κοτόπουλα», που κρυμμένα πίσω από την «κότα», προσπαθούν να γλιτώσουν. Η «κότα» μπαίνοντας μπροστά από την «αλεπού» προσπαθεί να της κλείσει το δρόμο και έτσι να σώσει τα «κοτόπουλα». Το «κοτόπουλο» που θα πιάσει η «αλεπού» βγαίνει από το παιχνίδι. Αν κάποιο «κοτόπουλο», στην προσπάθειά του να γλιτώσει από την «αλεπού», αφήσει τον μπροστινό του, χάνει και βγαίνει έξω. Το παιχνίδι τελειώνει όταν η «αλεπού» καταφέρει να πιάσει όλα τα κοτόπουλα.

Ψείρες

Χαράζουμε έναν κύκλο, η Ομάδα στέκεται γύρω από αυτόν και ο κάθε πρόσκοπος διαλέγει ποια χώρα θα είναι. Ένας πρόσκοπος στέκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατάει την μπάλα. Την πετάει κατακόρυφα ψηλά και ταυτόχρονα λέει το όνομα μιας χώρας που έχει ειπωθεί. Τότε όλοι προσπαθούν να απομακρυνθούν εκτός από αυτόν που άκουσε τη χώρα του.



Αυτός που άκουσε τη χώρα του τρέχει να πιάσει την μπάλα στον αέρα. Αν τα καταφέρει, την ξαναπετάει ψηλά λέγοντας το όνομα άλλης χώρας, διαφορετικά, αν η μπάλα πέσει κάτω, μόλις την πιάσει λέει: «1,2,3 στοπ» και οι πρόσκοποι πρέπει να σταθούν ακίνητοι. Μετά διαλέγει τον πρόσκοπο που είναι κοντά του, κάνει τρία βήματα προς αυτόν και προσπαθεί να τον πετύχει με τη μπάλα. Αν τα καταφέρει, ο πρόσκοπος εκείνος θα έχει μία ψείρα. Αν δεν τα καταφέρει, παίρνει την ψείρα ο άλλος. Όποιος πρόσκοπος μαζέψει 5 ψείρες, του βγάζουν παρατσούκλι, ενώ όποιος φτάσει τις 10, του κρύβουν το παπούτσι.

Ραβδο-ισοροπία

Οι πρόσκοποι στέκονται γύρω από ένα κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου στέκεται ένας πρόσκοπος, που είναι ο «αρχηγός». Ζητάει από τους προσκόπους να αριθμήσουν από το ένα ως το σύνολο των παιδιών που συμμετέχουν. Ο «αρχηγός» κρατάει με το δείκτη στο κέντρο του κύκλου ένα ραβδί κάθετα στη γη. Σηκώνει ξαφνικά το δάχτυλό του για να πέσει το ραβδί και ταυτόχρονα φωνάζει έναν αριθμό. Ο πρόσκοπος που έχει αυτόν τον αριθμό πρέπει να τρέξει και να αρπάξει το ραβδί, πριν πέσει κάτω.

Αν τα καταφέρει, παίρνει πόντο και γίνεται αυτός «αρχηγός». Ο πρόσκοπος που ήταν «αρχηγός» πηγαίνει στη θέση του προσκόπου που κέρδισε πόντο. Αν δεν τα καταφέρει, δεν παίρνει πόντο και ο «αρχηγός» συνεχίζει το παιχνίδι.

Ο Μανταλιάς ή Πρωτολιάς

Ένας πρόσκοπος, ο «Μανταλιάς», στέκεται σκυμμένος με τα χέρια στα γόνατα, την πλάτη κυρτωμένη και το κεφάλι ανάμεσα στους ώμους. Οι υπόλοιποι στέκονται ο ένας πίσω από τον άλλον και διαδοχικά, με μικρή φόρα, πηδούν από πάνω του και επιστρέφουν στη σειρά τους. Στην πρώτη υπερπήδηση ο κάθε παίκτης πρέπει να φωνάζει δυνατά «πρώτος ήλιος κι άγγιχτος», στη δεύτερη υπερπήδηση «δεύτερος και καλύτερος», στη τρίτη «τρίτος κι ομορφότερος». Κατά την τέταρτη υπερπήδηση, λίγο πριν τη στήριξη στη ράχη του «Μανταλιά», χτυπάει ο κάθε παίκτης ελαφριά με το ένα χέρι τους γλουτούς, αναφωνώντας ταυτόχρονα «τέταρτος και βαρετός». Αν θέλουμε κάνουμε και πέμπτη υπερπήδηση, χτυπώντας με το πόδι, φωνάζοντας «πέμπτος και ποδοβαρετός». Συνεχίζοντας μπορούμε να κάνουμε και έκτη, χτυπώντας με ομώνυμο χέρι και πόδι, φωνάζοντας «έκτος και χεροποδοβαρετός». Όποιος αποτύχει σε κάποια υπερπήδηση ή αναφώνηση, «καίγεται» και γίνεται ο νέος «Μανταλιάς».

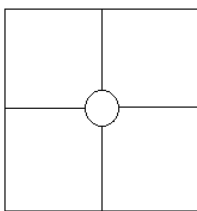


Τα σκαμνάκια ή βαρελάκια

Οι πρόσκοποι ο ένας μετά τον άλλο στοιχισμένοι και σε απόσταση περίπου 2-3 μέτρων ακουμπούν τα χέρια στα γόνατα, κυρτώνουν την πλάτη τους και μαζεύουν το κεφάλι τους ανάμεσα στους ώμους τους. Το τελευταίο παιδί από όρθια θέση και παίρνοντας 2-3 μέτρα φόρα, πηδάει πάνω απ' αυτόν που έχει μπροστά του με τα πόδια στη διάσταση και αφού τα χέρια του στιγμιαία θα σπρώξουν τη ράχη του σκυμμένου. Με τον ίδιο τρόπο πηδάει διαδοχικά πάνω από όλους. Αφού περάσει πάνω και από τον τελευταίο, απομακρύνεται 2-3 μέτρα και σκύβει κι αυτός. Με τον ίδιο τρόπο, διαδοχικά κάνουν όλοι οι πρόσκοποι το ίδιο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μ' αυτόν τον τρόπο είτε σε ευθεία γραμμή είτε κυκλικά, αν το επιβάλλει ο χώρος. Παίζοντας τα σκαμνάκια πρέπει να είμαστε προσεκτικοί για να μην έχουμε τραυματισμούς.

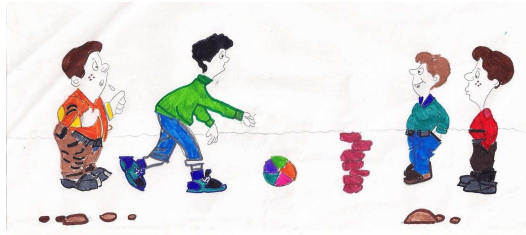
Μπέδα (Ιρακινό παραδοσιακό παιχνίδι)

Σχηματίζουμε στο έδαφος ένα τετράγωνο με περίπου ένα μέτρο κάθε πλευρά. Με δυο κάθετες γραμμές το χωρίζουμε σε τέσσερα μικρότερα τετράγωνα. Στο κέντρο φτιάχνουμε ένα μικρό κύκλο και τοποθετούμε τις 5 πέτρες τη μία πάνω στην άλλη. Σε απόσταση περίπου 5-10 μέτρων χαράζουμε μια γραμμή. Από εκεί διαδοχικά οι πρόσκοποι κάθε Ενωμοτίας πετούν την μπάλα προσπαθώντας να ρίξουν τις πέτρες. Κάθε παίκτης ρίχνει μία βολή. Ο σκοπός της Ενωμοτίας που θα ρίξει τις πέτρες είναι να τοποθετήσει μια πέτρα σε κάθε μικρό τετραγωνάκι. Αυτό θα το καταφέρουν οι παίκτες κάνοντας αιφνιδιαστικές και γρήγορες προσπάθειες. Οι αντίπαλοι προσπαθούν να τους πετύχουν με την μπάλα και να τους βγάλουν έξω από το παιχνίδι. Αν καταφέρουν να τοποθετήσουν τις πέτρες σωστά, τότε φωνάζουν «μπέδα» και έχουν κερδίσει ένα βαθμό και το δικαίωμα να πετάξουν πρώτοι την μπάλα στο επόμενο παιχνίδι. Αν θελήσουμε να δυσκολέψουμε το παιχνίδι, αριθμούμε τα τετραγωνάκια από το 1 έως το 4, το ίδιο και τις πέτρες. Τώρα πρέπει να τοποθετήσουμε την καθεμία στον αριθμό της.



Τζαμί ή κεραμιδάκια

Αφού χωριστούμε σε δυο ομάδες (καλό είναι να μην σπάμε Ενωμοτίες), τοποθετούμε 5-10 κεραμιδάκια ή πλατιές πέτρες, τη μια πάνω στην άλλη. Κατόπιν χαράζουμε μια



γραμμή, σε απόσταση περίπου 5-10 μέτρων και από εκεί διαδοχικά οι παίκτες κάθε ομάδας πετούν την μπάλα προσπαθώντας να ρίξουν τις πέτρες. Κάθε παίκτης ρίχνει μια βολή. Οι παίκτες της ομάδας που θα ρίξουν τα κεραμιδάκια τώρα πρέπει να τα ξαναστήσουν. Οι αντίπαλοι όμως προσπαθούν να τους

εμποδίσουν, χτυπώντας τους με την μπάλα. Οι παίκτες που θα χτυπηθούν βγαίνουν από το παιχνίδι. Αν όμως καταφέρουν να τα στήσουν, κερδίζουν και αποκτούν το δικαίωμα να ρίξουν πρώτοι την μπάλα στο επόμενο παιχνίδι.

Ο κούκος ή μπούκος

Στη μέση του χώρου τοποθετούμε ένα τενεκεδένιο κουτάκι. Χαράζουμε μια γραμμή σε απόσταση 10μ. περίπου από το κουτάκι. Ένας πρόσκοπος φυλάει το κουτάκι και τα μέλη της υπόλοιπης Ομάδας στέκονται πίσω από τη γραμμή, κρατώντας στα χέρια τους τις πέτρες, που λέγονται «αμάδες» (από μια πέτρα το καθένα). Ένα-ένα παιδί ρίχνει την πέτρα του με σκοπό να χτυπήσει το κουτάκι. Αν δεν το χτυπήσει, πρέπει να τρέξει να μαζέψει την πέτρα του, προσέχοντας όμως να μην το πιάσει το παιδί που φυλάει το κουτάκι. Αν τα καταφέρει, μπορεί να ξαναρίξει την πέτρα του. Αν κάποιο παιδί χτυπήσει το κουτάκι και αυτό μετακινηθεί, ο φύλακας πρέπει να τρέξει να ξανατοποθετήσει το κουτάκι στη θέση του. Όσο γίνεται αυτό, τα άλλα παιδιά προσπαθούν, όσο πιο γρήγορα μπορούν, να πιάσουν τις πέτρες τους και να επιστρέψουν πίσω από τη γραμμή, πριν ο φύλακας βάλει στη θέση του το κουτάκι και τους πιάσει. Όποιος πιάνεται παίρνει τη θέση του φύλακα κι αυτός τη δική του.



Οι αμάτζες ή τα πίτσια

Σε έναν επίπεδο και ομαλό χώρο τοποθετούμε ένα σημάδι, το «πίτσι», που θα είναι και ο στόχος μας. Για «πίτσι» αρκεί και ένα μικρό κοντάρι, μεταλλικό ή ξύλινο, μπηγμένο στο έδαφος. Βαστάει ο καθένας μας την αμάτζα (πέταλα ή δαχτυλίδια) του και από απόσταση περίπου 20 –25 μέτρων σημαδεύουμε το «πίτσι». Όποιος ρίξει πιο κοντά ή καβαλήσει με την αμάτζα του το πίτσι, κερδίζει. Το παιχνίδι παίζεται είτε ατομικά είτε ομαδικά. Στο ομαδικό παιχνίδι αθροίζουμε τους βαθμούς μας και κερδίζει η Ενωμοτία που θα φτάσει πρώτη σε προκαθορισμένο αριθμό πόντων, συνήθως 11 ή 16 ή 21 πίτσια. Πρέπει πάντα να έχουμε και μία εφεδρική αμάτζα, γιατί μπορεί να μας σπάσει. Επίσης, αν η μία Ενωμοτία έχει έναν παίκτη παραπάνω, τότε ένας παίκτης από την άλλη Ενωμοτία ρίχνει δυο φορές.

Τζιώνα ή τσιώνα

Η Ομάδα χωρίζεται σε 2 ομάδες (καλό είναι να μην σπάμε Ενωμοτίες). Χρειαζόμαστε μια μικρή μπάλα και την «τζιώνα», που είναι μια μικρή ξύλινη πλάκα, περίπου 40X40 εκατ. Στερεώνουμε όρθια κατά μέτωπο την «τζιώνα» ανάμεσα από τις δυο ομάδες. Ένας πρόσκοπος κάνει την «επίθεση» πετά την μπάλα ψηλά και με την παλάμη τη χτυπά, όπως όταν κάνουμε σερβίς στην πετοσφαίριση ή στο τένις, προς την

κατεύθυνση της αντίπαλης ομάδας. Αν αυτοί καταφέρουν να την πιάσουν πριν πέσει κάτω, κερδίζουν πόντο. Αν όμως η μπάλα πέσει κάτω, τότε από το σημείο που θα την πιάσουν, για να κερδίσουν πόντο, πρέπει να σημαδέψουν και να χτυπήσουν την «τζιώνα». Αν δε την πετύχουν, κερδίζει πόντο η αντίπαλη ομάδα. Το αρχικό χτύπημα κάθε φορά το κάνει ένας πρόσκοπος από κάθε ομάδα που κερδίζει πόντο. Το παιχνίδι τελειώνει κατόπιν συμφωνίας σε συγκεκριμένο αριθμό πόντων.



Τα μήλα

Δύο πρόσκοποι στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο σε αρκετά μεγάλη απόσταση. Στο ενδιάμεσό τους βρίσκεται η υπόλοιπη Ομάδα. Οι πρόσκοποι που είναι «έξω» σημαδεύουν τους προσκόπους της Ομάδας που είναι «μέσα», χωρίς να περάσουν τη γραμμή και αποφεύγοντας τα χτυπήματα στο κεφάλι. Όποιος παίκτης χτυπηθεί, βγαίνει έξω. Αν όμως κάποιος καταφέρει και πιάσει την μπάλα στον αέρα πριν αυτή ακουμπήσει κάτω, τότε έχει πιάσει ένα μήλο. Όταν κάποιος έχει ένα ή περισσότερα μήλα και τον πετύχει η μπάλα, δε βγαίνει έξω, απλώς χάνει ένα μήλο. Για να βγει ο παίκτης, πρέπει να χάσει όλα τα μήλα του πρώτα. Αν δε χτυπηθεί ο τελευταίος παίκτης με 10 προσπάθειες, τότε όλοι οι συμπαίκτες ξαναμπαίνουν μέσα. Σε περίπτωση όμως που χτυπηθεί, τότε η «έξω» ομάδα κερδίζει το βαθμό και μπαίνει αυτή μέσα.

Σημαδεύω με την μπάλα (παραδοσιακό παιχνίδι Φλόριντας)

Χωρίσουμε το γήπεδο σε δυο ίσες περιοχές, μια για κάθε Ενωμοτία και παρατάσσονται αντιμέτωπες. Η κάθε Ενωμοτία προσπαθεί με την μπάλα να πετύχει τους αντιπάλους στα πόδια και να τους βγάλει έτσι έξω. Νικήτρια είναι η ομάδα που, μετά από καθορισμένο χρόνο, έχει στο γήπεδο περισσότερους παίκτες.

Στη **Γερμανία** το παιχνίδι παίζεται λίγο διαφορετικά. Σημαδεύουμε όλο το κορμί εκτός από το κεφάλι. Όποιος καταφέρει να πιάσει την μπάλα στον αέρα, χωρίς αυτή να έχει ακουμπήσει προηγουμένως στο έδαφος, δε θεωρείται ότι χτυπήθηκε και μπορεί να ρίξει την μπάλα με την σειρά του στην αντίπαλη ομάδα. Όποιος χτυπηθεί, πηγαίνει στην αντίπαλη ομάδα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν μείνει μόνο μια ομάδα στο γήπεδο.

Το παιχνίδι στην **Ιταλία** είναι λίγο διαφορετικό. Οι παίκτες που θα χτυπηθούν χωρίς να καταφέρουν να πιάσουν την μπάλα, πηγαίνουν στην αντίπαλη πλευρά, όχι ως μέλη, αλλά ως αιχμάλωτοι. Όταν όμως καταφέρουν να πιάσουν την μπάλα που ρίχνει ένας συμπαίκτης τους, ξαναγυρίζουν στην ομάδα τους και συνεχίζουν το παιχνίδι. Όποια ομάδα αιχμαλωτίσει όλους τους αντιπάλους, είναι νικήτρια.

Στη **Γαλλία** τα παιδιά που αιχμαλωτίζονται δεν μπερδεύονται με τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας, αλλά πηγαίνουν πίσω από την περιοχή της και εκεί καιροφυλακτούν να αρπάξουν την μπάλα. Όποιος τα καταφέρει, του επιτρέπεται να ξαναγυρίσει στην ομάδα του.

Μπέιζμπολ με χέρια και πόδια (παραδοσιακό παιχνίδι Σιέρα Λεόνε)

Σε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου χωριζόμαστε σε δυο ομάδες και στεκόμαστε στη μια γωνία, που ορίζουμε σαν βάση, έτοιμοι ν' αρχίσουμε το παιχνίδι. Στις υπόλοιπες τρεις γωνίες τοποθετούμε από μία πέτρα. Κατόπιν ένας παίκτης από τη μια ομάδα πηγαίνει στη βάση, ενώ ένας άλλος από την αντίπαλη ομάδα στέκεται περίπου 10-15 μέτρα μακριά του, πατώντας στη διαγώνιο. Ταυτόχρονα οι συμπαίκτες του είναι διασκορπισμένοι στο γήπεδο. Από το σημείο εκείνο πετά συρτά και δυνατά με το χέρι του την μπάλα στον παίκτη που είναι στη βάση. Τότε αυτός με τη σειρά του κλωτσά δυνατά την μπάλα προς το γήπεδο. Αμέσως μετά τρέχει διαδοχικά στην πρώτη πέτρα, μετά στη δεύτερη, κατόπιν στην τρίτη και αν τελικά καταφέρει να επιστρέψει στη βάση, κερδίζει ένα βαθμό. Όμως σ' όλη αυτή τη διαδρομή οι αντίπαλοι προσπαθούν, αφού πρώτα πιάσουν την μπάλα, να τον σταματήσουν πετυχαίνοντάς τον. Αν τον πετύχουν, αυτός βγαίνει έξω από το παιχνίδι και παίζει ο επόμενος

παίκτης, μέχρι οι αντίπαλοι καταφέρουν να τον βγάλουν κι αυτόν. Όταν τελικά βγουν όλοι οι παίκτες έξω, τότε αθροίζουν τους βαθμούς τους και αλλάζουν ρόλους οι ομάδες. Όποια ομάδα συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

Τα γουβάκια

Κάθε πρόσκοπος ανοίγει στο χώμα από ένα «γουβάκι». Τα «γουβάκια» ανοίγονται σε ευθεία γραμμή. Η κάθε γούβα έχει βάθος 10εκ. και διάμετρο τόση όση είναι η διάμετρος της μπάλας. Ρίχνουν κλήρο ή «τα βγάζουν» για να ορίσουν τη σειρά με την οποία θα ρίξουν την μπάλα. Ο πρώτος Πρόσκοπος στέκεται σε απόσταση 3μ. σε ευθεία γραμμή από τις γούβες και ρίχνει συρτά την μπάλα. Το καθένα από τα υπόλοιπα παιδιά στέκεται κοντά στη γούβα του. Αν η μπάλα μπει σε κάποια γούβα, ο «ιδιοκτήτης» της πρέπει να πιάσει γρήγορα την μπάλα και να προσπαθήσει να πετύχει με την μπάλα κάποιο από τα υπόλοιπα παιδιά που τρέχουν να απομακρυνθούν. Αν χτυπήσει κάποιο Πρόσκοπο, ο χτυπημένος ρίχνει ένα πετραδάκι στη γούβα του. Αν δε χτυπήσει κανέναν Πρόσκοπο, ρίχνει στη δική του γούβα ένα πετραδάκι. Όποιο παιδί συγκεντρώσει τα περισσότερα πετραδάκια στη γούβα του είναι ο χαμένος.



Λέγκα – λεγκόξυλο (άλλες ονομασίες: τσιλίκι, τσελέκι, τσιρλίγκι, τσιλίκ τσουμάκ, ντάλιος, λέγκα λεγκόξυλο, ντελιμάς, τσίμορι, καβουντί, τζούνια, η σκλέντζα και το σκλεντζί)

Η Ενωμοτία τοποθετεί ένα ξύλο πάνω σε δύο πέτρες που απέχουν μεταξύ τους μισό μέτρο περίπου. Από ορισμένη απόσταση ρίχνει το κάθε παιδί ένα μεταλλικό κουτάκι με σκοπό να ρίξει το ξύλο κάτω από τις πέτρες. Αν δεν το πετύχει, ρίχνει το επόμενο παιδί. Αν το πετύχει, παίρνει το ξύλο και προχωρά χτυπώντας το κουτάκι προς τα πάνω. Μόλις το κουτάκι πέσει κάτω, χρησιμοποιώντας το ξύλο ως μέτρο και λέγοντας «λέγκα - λεγκόξυλο - λέγκα - λεγκόξυλο», μετράει πόσα «ξύλα» απέχει το κουτάκι από τις πέτρες. Όσα «ξύλα» απέχει, τόσους πόντους παίρνει.

Κουφίνι (Αλβανικό παραδοσιακό παιχνίδι)

Το παιχνίδι παίζεται από δυο ομάδες των 4 –5 ατόμων η κάθε μία. Πρώτα φτιάχνουμε ένα μεγάλο κύκλο με διάμετρο περίπου 6-7 μέτρα. Κατόπιν μπαίνουν μέσα οι παίκτες της μιας ομάδας, βαστώντας από ένα σχοινάκι, έτοιμοι να προστατέψουν το «κουφίνι», δηλαδή το σύνορο. Με τα σχοινάκια η αμυνόμενη ομάδα προσπαθεί να ακουμπήσει τους επιτιθέμενους αντιπάλους της άλλης ομάδας και να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού. Αν κάποιος καταφέρει και μπει μέσα στον κύκλο χωρίς να τον ακουμπήσουν με τα σχοινάκια, παίρνει το «κουφίνι» και κερδίζει η ομάδα του έναν βαθμό.



Ήλιος φεγγάρι κι αστέρια (Ισραηλινό π. παιχνίδι)

Δύο πρόσκοποι γυρνάνε το σχοινί, ενώ όλοι οι υπόλοιποι παίρνουν από ένα όνομα κάποιου ουράνιου σώματος, όπως ήλιος, φεγγάρι, Δίας, ή Γη κ.λπ. Αυτοί που γυρίζουν το σχοινί φωνάζουν το όνομα κάποιου

ουράνιου σώματος και πρέπει το παιδί που έχει αυτό το όνομα να πάει να πηδήξει στο σχοινάκι. Όταν φωνάξουν ένα άλλο ουράνιο σώμα, βγαίνει ο πρώτος και μπαίνει ο επόμενος που ακούει το δικό του. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να περάσουν όλοι οι παίκτες από το σχοινάκι. Στη δεύτερη φάση αυτοί που γυρνάνε φωνάζουν δυο ονόματα και πρέπει αυτοί οι δυο παίκτες να πηδήξουν μαζί. Μετά φωνάζουν τρία ονόματα και στη τελική φάση φωνάζουν «ήλιος, φεγγάρι, κι αστέρια». Τότε πρέπει να μπουν όλοι μαζί, αφού προηγουμένως συγχρονιστούν, ώστε να αποφύγουν το σχοινί.

Πουν' το δαχτυλίδι

Στήνονται οι Ενωμοτίες σε μια σειρά. Κάποιος από τους προσκόπους κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι: «Πουν' το, πουν' το, το δαχτυλίδι, ψάξε, ψάξε δεν θα το βρεις! δεν θα το βρεις, δεν θα το βρεις, το δαχτυλίδι που ζητείς». Το καθένα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.



Τα κουμπιά

Τα παιδιά φτιάχνουν μια μικρή λακκούβα στο έδαφος και από μια γραμμή, που απέχει 3μ. περίπου από τη λακκούβα, ρίχνει το κάθε παιδί με τη σειρά από ένα κουμπί. Σκοπός τους είναι το κουμπί να μπει μέσα στη λακκούβα ή να πλησιάσει όσο γίνεται πιο κοντά σ' αυτήν. Αν κάποιο παιδί καταφέρει να βάλει το κουμπί του στη λακκούβα, παίρνει από κάθε παίκτη ένα κουμπί. Αν κανένα κουμπί δεν μπει μέσα, τότε το παιδί που το κουμπί του είναι πιο κοντά στη λακκούβα, προσπαθεί πρώτο με ένα σπρώξιμο να το βάλει μέσα και να κερδίσει. Αν δεν τα καταφέρει, προσπαθεί το επόμενο παιδί, που το κουμπί του βρίσκεται πλησιέστερα και αν δεν τα καταφέρει κι αυτό το επόμενο, ώσπου να μπει κάποιο κουμπί μέσα.

Παλαιότερα το παιχνίδι αυτό παιζόταν και με κουρκούκια (σπόρους χαρουπιών) ή και με κουκούτσια και έπαιρνε την ανάλογη ονομασία.

Παραλλαγή: Ντάμπουλ (Ιρακινό παραδοσιακό παιχνίδι)

Φτιάχνουμε στο έδαφος μια μικρή λακκούβα διαμέτρου περίπου 10 εκατοστών και σε απόσταση περίπου 4-5 μέτρων χαράζουμε μια γραμμή. Για να δούμε ποιος θα ξεκινήσει πρώτος το παιχνίδι, προσπαθούμε να πετάξουμε την μπίλια μας κοντύτερα στην γραμμή, ενώ στεκόμαστε πίσω από τη λακκούβα. Όποιος πετάξει την μπίλια του πιο κοντά, παίζει πρώτος.

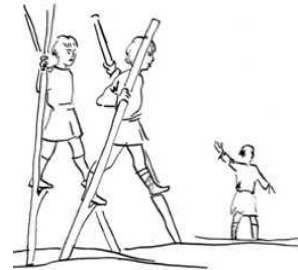
Από τη γραμμή προσπαθούμε να πετάξουμε την μπίλια μας μέσα στη λακκούβα ή όσο πιο κοντά γίνεται. Αν δεν το καταφέρει κανείς, συνεχίζουμε την προσπάθεια με τη σειρά από το σημείο που είχε σταματήσει η μπίλια μας. Όποιος μπει στη λακκούβα, αποκτά το δικαίωμα να σημαδέψει την μπίλια του αντιπάλου που επιθυμεί. Αν την πετύχει, τότε τη βγάζει από το παιχνίδι. Για να συνεχίσει πρέπει να ξαναμπει στη λακκούβα. Αν δεν τα καταφέρει, παίζει ο επόμενος. Μπορεί κάποιος παίκτης, πριν μπει στη λακκούβα, να κτυπήσει μέχρι τρεις φορές την αντίπαλη μπίλια με σκοπό να τη φέρει κοντύτερα στη λακκούβα και, αφού βάλει τη δικιά του μέσα, να την πετύχει ευκολότερα. Αν όμως αστοχήσει, θα κάνει ευκολότερο το έργο του αντιπάλου. Επίσης αν κάποιος σ' αυτή του την προσπάθεια ρίξει την μπίλια του αντιπάλου μέσα στην τρύπα, πρέπει πρώτα να τη βγάλει έξω, χτυπώντας τη μέχρι και τρεις φορές, και κατόπιν να τη σημαδέψει για να κερδίσει, διαφορετικά χάνει τη



σειρά του και παίζει με τον ίδιο τρόπο ο αντίπαλος. Αν η μπίλια ενός παίκτη είναι μεταξύ αντίπαλης μπίλιας και λακκούβας, τότε ο παίκτης μετρώντας, με τα δάκτυλά του και με το άνοιγμα μεταξύ δείκτη και αντίχειρα, την απόσταση που χωρίζει τις δυο μπίλιες, μεταφέρει την μπίλια του σε ίση απόσταση και σε τέτοιο σημείο, ώστε να είναι τώρα η μπίλια του αντιπάλου μεταξύ της δικιάς του και της λακκούβας. Τώρα μπορεί να σημαδέψει και να στείλει την αντίπαλη μπίλια κοντά στη λακκούβα.

Μικρός μύλος (παραδοσιακό παιχνίδι Ζαΐρ)

Ο κάθε Πρόσκοπος έχει τρία πετραδάκια, τα οποία πρέπει να ξεχωρίζουν από του αντιπάλου του. Μπορούμε να τα βάψουμε με διαφορετικό χρώμα. Σε ένα χαρτί ή στο έδαφος ή οπουδήποτε μπορούμε σχεδιάζουμε ένα τετράγωνο. Κατόπιν με δυο κάθετες γραμμές το χωρίζουμε σε τέσσερα ίσα μικρότερα τετράγωνα. Χαράζοντας και τις δυο διαγώνιους φτιάχνουμε τη «σκακιέρα» μας. Κατόπιν βάζουμε εναλλάξ ένα-ένα τα πετραδάκια μας πάνω στη σκακιέρα. Με την έβδομη κίνηση μετακινούμε μόνο κατά μήκος των γραμμών. Όταν αποκλειστούν τα πετραδάκια ενός παίκτη, έτσι ώστε αυτός να μην μπορεί να τα κουνήσει, τελειώνει το παιχνίδι. Το μπλοκάρισμα σημαίνει ότι παίκτης έκανε ένα «μύλο» και είναι ο νικητής. Ένας μύλος σχηματίζεται από μία κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια σειρά από πετραδάκια με το ίδιο χρώμα. Όποιος κερδίζει, παίζει πρώτος στον επόμενο γύρο.



Τρίλιζα



Τα παιδιά σχεδιάζουν με μολύβι, κιμωλία, ξυλάκι ή με το δάχτυλο, ανάλογα με το που παίζουν (χαρτί, πίνακας, τσιμέντο, ασφαλτος, χώμα κ.λπ.), το παρακάτω σχήμα. Βάζει το κάθε παιδί από ένα πιόνι (πέτρα) στα κουτάκια του σχήματος. Κερδίζει εκείνος που θα καταφέρει να βάλει τα τρία πιόνια (πέτρες) του σε τρία συνεχόμενα κουτάκια (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια). Ταυτόχρονα κάθε παίκτης προσπαθεί να εμποδίσει τον άλλον να κάνει τρίλιζα. Κάθε πιόνι (πέτρα) μπορεί να μετακινηθεί σε ελεύθερο γειτονικό

κουτάκι. Όταν η τρίλιζα παίζεται στον πίνακα ή στο χαρτί, τα παιδιά σημειώνουν στα κουτάκια τα σύμβολα X και O ή τα αρχικά των ονομάτων τους.

Τοπ ε γκροπ (Αλβανικό παραδοσιακό παιχνίδι)

Ο κάθε πρόσκοπος παίρνει μια μικρή μπάλα. Σκάβουμε μια λακκούβα που να μπορεί να χωρέσει όλες τις μπάλες. Σε απόσταση περίπου δέκα μέτρων από τη λακκούβα χαράζουμε μια γραμμή. Από εκεί προσπαθούμε να βάλουμε την μπάλα μας μέσα στην λακκούβα. Η Ενωμοτία που θα βάλει τις περισσότερες μπάλες κερδίζει ένα πόντο. Μετά από προκαθορισμένο αριθμό πόντων τελειώνει το παιχνίδι. Μια παραλλαγή του παιχνιδιού είναι να σκάψουμε, είτε στην σειρά είτε ασύμμετρα, πολλές μικρές λακκούβες, όσες και οι μπάλες. Σε κάθε λακκούβα επιτρέπεται να βάλουμε μόνο μια μπάλα. Πάλι κερδίζει η Ενωμοτία που θα βάλει τις περισσότερες μπάλες.

Η μπάλα στο τούνελ (παραδοσιακό παιχνίδι Σιέρα Λεόνε)

Οι Ενωμοτίες βρίσκονται σε σειρές με τους προσκόπους τον έναν πίσω από τον άλλο. Οι πρόσκοποι ανοίγουν λίγο τα πόδια τους και λυγίζουν ελαφριά τα γόνατά τους. Στον πρώτο κάθε σειράς δίνουμε από μια μπάλα και με το σύνθημα αυτός σκύβει και δίνει τη μπάλα μέσα από τα πόδια του στο δεύτερο παίκτη της σειράς του. Αυτός με τη σειρά του τη δίνει στον τρίτο με τον ίδιο τρόπο. Και έτσι συνεχίζεται το

παιχνίδι μέχρι η μπάλα να φτάσει στον τελευταίο παίκτη. Μόλις αυτός πιάσει την μπάλα, τρέχει στην αρχή της ομάδας του και με τη σειρά του τη δίνει κι αυτός κάτω από τα λυγισμένα του πόδια στον παίκτη που είναι πίσω του. Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι που το παιδί που ήταν πρώτο στην αρχή του παιχνιδιού ξαναγυρίσει στην αρχική του θέση. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που τελειώνει πρώτη. Στο παιχνίδι δεν πρέπει η μπάλα να ακουμπάει στο έδαφος. Αν σε κάποιο παίκτη πέσει κάτω η μπάλα, πρέπει ο ίδιος να τη μαζέψει και να τη δώσει, έχοντας τη σωστή θέση, χέρι χέρι στο παιδί που είναι από πίσω.

Η μπουκάλα

Τοποθετούμε στο κέντρο του χώρου που παίζεται το παιχνίδι ένα πλαστικό μπουκάλι. Ένας Πρόσκοπος, αυτό που τα «φυλάει», σηκώνει το πόδι πάνω από την μπουκάλα και μετράει έως το 20. Τα υπόλοιπα παιδιά της Ενωμοτίας τρέχουν να κρυφτούν. Στόχος του παιδιού που τα «φυλάει» είναι ν' ανακαλύψει τα κρυμμένα παιδιά και να προστατεύσει και την μπουκάλα. Ένα παιδί κλωτσώντας την μπουκάλα δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά που έχουν ανακαλυφθεί να τρέξουν να ξανακρυφτούν. Ο Πρόσκοπος που τα «φυλάει» πρέπει να μαζέψει την μπουκάλα, να την ξαναστήσει στη θέση της και να ξαναμετρήσει έως το 20. Όσο πιο μακριά πάει η μπουκάλα, τόσο πιο πολύ χρόνο έχουν τα παιδιά να τρέξουν να κρυφτούν. Όταν ανακαλυφθούν όλοι οι παίκτες, τα «φυλάει» αυτό το παιδί που βρέθηκε πρώτο ή αυτό που θα κληρωθεί.

Παίζεται και με *τενεκεδένιο κουτάκι* και ονομάζεται «*κρυφτοκούτι*» ή «*κλωτσοτενεκές*».

Χαλασμένο τηλέφωνο

Το χαλασμένο τηλέφωνο παίζεται με 5 και άνω άτομα. Τότε ο πρώτος από τη σειρά λέει γρήγορα μια δύσκολη λέξη στον διπλανό του. Μετά αυτός τη σειρά του τη λέει στο αυτί του άλλου παιδιού κ.λπ. Ο τελευταίος θα πει τη λέξη δυνατά και αν τη πει σωστά, τότε το πρώτο παιδί έχει κερδίσει.



Παπουτσωμένες καρέκλες (παραδοσιακό παιχνίδι Παναμά)

Τοποθετούμε στο χώρο μας δυο καρέκλες σε απόσταση μεταξύ τους και κατόπιν σκορπίζουμε 6-8 παπούτσια. Δένουμε τα μάτια δυο Προσκόπων με τα μαντίλια, ενώ οι υπόλοιποι κάθονται σε κύκλο στο πάτωμα. Με το πρόσταγμα τα δυο παιδιά, πηγαίνοντας πέρα δώθε μέσα στο κύκλο, προσπαθούν να βρουν τα παπούτσια. Μόλις κάποιος βρει ένα παπούτσι, πρέπει να το «φορέσει» σ' ένα πόδι καρέκλας. Νικητής είναι εκείνος που κατορθώνει να καθίσει πρώτος σε μια καρέκλα που έχει «παπουτσωμένα» και τα τέσσερα πόδια της.

Μέλισσα μέλισσα ή Αλυσίδα

Αφού χωριστούν τα παιδιά σε δυο ισάριθμες ομάδες (καλό είναι να μην σπάμε Ενωμοτίες) πιάνονται με τα χέρια φτιάχνοντας αλυσίδα και παρατάσσονται, η μια ομάδα απέναντι από την άλλη, σε απόσταση περίπου 15-20 μέτρων.

Ο Ενωμοτάρχης της μία Ενωμοτίας φωνάζει στον Ενωμοτάρχη της άλλης :

- Μέλισσα - μέλισσα! Μέλι γλυκύτατο! Ποιον προτιμάς;

Ο άλλος Ενωμοτάρχης τώρα πρέπει να διαλέξει έναν αντίπαλο και να φωνάξει δυνατά το όνομα του. Όποιος ακούσει το όνομα του, είναι υποχρεωμένος να αφήσει την ομάδα του και να τρέξει γρήγορα προς τους απέναντι, κατευθυνόμενος ανάμεσα από δυο παίκτες, με σκοπό να «κόψει» την αλυσίδα. Αν τα καταφέρει, παίρνει έναν από τους δυο αντιπάλους που έκοψε στην ομάδα του. Αν δεν τα καταφέρει, μένει



αυτός στην αντίπαλη ομάδα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν η μια ομάδα πάρει όλους τους αντίπαλους παίκτες στην ομάδα της.

Παραλλαγή: Μέντα μέντα

Το παιχνίδι αυτό παίζεται ακριβώς όπως η «μέλισσα- μέλισσα», αλλά ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος.

- Τα μέντα μέντα.
- Τα μελεγγίτικα.
- Να μας τα στείλετε.
- Με ποιον;
- Με όποιον θέλετε.

Τότε η ομάδα στέλνει τον πιο ικανό παίκτη για να κόψει την απέναντι αλυσίδα. Αν τα καταφέρει, παίρνει έναν από τους δυο αντιπάλους που κόβει στην ομάδα του, αλλιώς μένει αυτός στην αντίπαλη ομάδα.

Ένα λεπτό κρεμμύδι

Η Ομάδα χωρίζεται σε δυο ομάδες και πιάνονται με τα χέρια σταυρωτά μπροστά. Στέκονται αντιμέτωπες σε απόσταση 10μ. περίπου η μια από την άλλη. Οι πρόσκοποι της μιας ομάδας που θα κληρωθεί να παίξει πρώτη κάνουν τρία βήματα μπροστά και τρία πίσω τραγουδώντας τον πρώτο στίχο: «Ένα λεπτό κρεμμύδι...» τρία βήματα εμπρός, αρχίζοντας με τα αριστερό πόδι, και στον τέταρτο χρόνο σηκώνουν το δεξί πόδι λυγισμένο «...γκέο βαγκέο» τρία βήματα πίσω και επιστρέφουν στην αρχική τους θέση. Κάνουν τα ίδια βήματα εμπρός και πίσω τραγουδώντας και το δεύτερο στίχο. Συνεχίζουν τα παιδιά της άλλης ομάδας τραγουδώντας τους δύο επόμενους στίχους και βηματίζοντας όπως περιγράφεται

Ένα λεπτό κρεμμύδι

παραπάνω. Το παιχνίδι συνεχίζεται τραγουδώντας η κάθε ομάδα από δύο στίχους εναλλάξ:

A': Ένα λεπτό κρεμμύδι, γκέο βαγκέο ένα λεπτό κρεμμύδι, φράξε βαγκέο.

B': Και τι θε να το κάνετε, γκέο βαγκέο και τι θε να το κάνετε, φράξε βαγκέο.

A': Θέλω να το παντρέψω, γκέο βαγκέο να το νοικοκυρέψω, φράξε βαγκέο.

B': Και ποίονε της δίνετε, γκέο βαγκέο και ποίονε της δίνετε, φράξε βαγκέο.

A': Της δίνουμ' ένα ναύτη που όλο μύγες χάφτει της δίνουμ' ένα ναύτη που όλο μύγες χάφτει.

B': Αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας (τινάζουν τα χέρια προς την άλλη ομάδα) αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας.

A': Της δίνουμε μπακάλη που τρώει ελιές και λάδι της δίνουμε μπακάλη που τρώει ελιές και λάδι.

B': Κι αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας (τινάζουν τα χέρια προς την άλλη ομάδα) κι αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας.

A': Της δίνουμ' ένα γέρο που χρόνια τότε ξέρω της δίνουμ' ένα γέρο που χρόνια τότε ξέρω.

B': Κι αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας (τινάζουν τα χέρια προς την άλλη ομάδα) κι αυτόνε χάρισμα σας στα μούτρα τα δικά σας.

A': Της δίνουμε πριγκιπόπουλο με το σπαθί στο χέρι της δίνουμε το βασιλιά με δώδεκα κορόνες.

Β': Αυτόνε τόνε θέλουμε και τον παρακαλούμε αυτόνε τόνε θέλουμε και τον παρακαλούμε.

Με τα τελευταία λόγια κλείνει το προξενίο και η Β' ομάδα στέλνει ένα κορίτσι, τη νύφη, στην Α' ομάδα και αρχίζει πάλι να προχωράει προς την άλλη ομάδα τραγουδώντας:

Β': Ορίστε τα προικιά σας και τα χαλκώματα σας (τα χέρια μπροστά σαν να τα κρατάνε) και τα μαχαιροπύρουνα με τις χρυσές πετσέτες.

Στη συνέχεια ξεκινά η μια ομάδα να προκαλεί την άλλη:

Α': Σας πήραμε, σας πήραμε μια όμορφη κοπέλα!

Β': Μας πήρατε, μας πήρατε μια παλιοκατσιβέλα!

Α': Σας πήραμε, σας πήραμε φλουρί κωνσταντινάτο!

Β': Μας πήρατε, μας πήρατε βαρέλι δίχως πάτο!

Α': Σας πήραμε, σας πήραμε ένα τσουβάλι λίρες!

Β': Μας πήρατε, μας πήρατε ένα τσουβάλι ψείρες!

Τελικά οι «συγγενείς» συμφιλιώνονται, κάνουν ένα κύκλο γύρω από τη νύφη και το γαμπρό (ένα αγόρι από την άλλη ομάδα), τους χτυπάνε ελαφρά στο κεφάλι και τραγουδούν όλοι μαζί:

«Ας είναι' η ώρα η καλή κι η ώρα η βλοημένη να τους βλογήσει ο παπάς με το δεξί του χέρι».

Η Τυφλόμυγα



Στην αρχή όλοι τραβάνε έναν κλήρο για να δούνε ποιος πρόσκοπος θα τα φυλάει. Αυτός κλείνει τα μάτια του με ένα μαντήλι ώστε να μην βλέπει, και οι υπόλοιποι τον περιφέρουν σε διάφορες κατευθύνσεις ώστε να χάσει τον προσανατολισμό του. Εντωμεταξύ τα παιδιά την ώρα που τον περιφέρουν αλλάζουν τη θέση που είχαν στην αρχή δηλαδή πριν κλείσει τα μάτια του. Μετά τον αφήνουν στο μέσο περίπου του χώρου που παίζουν και αρχίζουν να τον χτυπούν με το μαντηλάκι τους το οποίο

από προηγουμένως έχουν δέσει κόμπο. Όποιο παιδί πιάσει πρέπει να βρει πως το λένε, δηλαδή ποιο είναι. Αν το αναγνωρίσει τότε αυτό το παιδί κάνει τη τυφλόμυγα. Και έτσι αυτό συνεχίζεται, μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά.

Παραλλαγή: Ζαλισμένη Τυφλόμυγα

Ένας παίχτης δένει τα μάτια με ένα ρούχο. Οι υπόλοιποι τον στριφογυρίζουν τόσες στροφές όσο και η ηλικία του για να ζαλιστεί. Ακολουθώντας, ο παίχτης με τα δεμένα μάτια προσπαθεί να πιάσει τους υπόλοιπους που σκορπίζονται στο χώρο. Μόλις πιάσει κάποιον πρέπει να βρει ποιος είναι και να πει το όνομά του. Αν τον βρει τότε φεύγει από τυφλόμυγα και μπαίνει αυτός που βρήκε. Αν κάνει λάθος, τότε παραμένει και ξεκινά το παιχνίδι ξανά από την αρχή.

Το σκοινί ή Διελκυστίνδα

Έχουμε ένα μεγάλο σχοινί και η μια Ενωμοτία κρατάει τη μια άκρη και η άλλη Ενωμοτία την άλλη άκρη του σκοινιού. Αρχίζουν να τραβάνε ως ότου η μια Ενωμοτία τραβήξει την άλλη και περάσει την διαχωριστική γραμμή που υπάρχει ανάμεσα τους.

Αβκά - αβκά πουλώ τα (Κυπριακό παραδοσιακό παιχνίδι)

Οι πρόσκοποι κάθονται στο πάτωμα και φτιάχνουν ένα κύκλο. Ένας πρόσκοπος μένει εκτός του κύκλου και κρατά στο χέρι του ένα μαντήλι, δεμένο κόμπο. Αρχίζει να γυρίζει γύρω-γύρω από τα παιδιά, τα οποία του τραγουδούν «Αυκά - αυκά πουλώ τα, του θκειου μου του Κολόκα που κάμνει κολοκούθκια τζαι τρων τα κοπελλούδκια ούδκια, ούδκια κοπελλούδκια». Ο Πρόσκοπος που κρατά το μαντήλι συγχρόνως γυρίζει και περίπου με το τέλος του τραγουδιού αφήνει το μαντήλι πίσω από κάποιο παιδί. Μόλις ο πρόσκοπος που κάθεσαι αντιληφθεί ότι το μαντήλι είναι πίσω του, σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγά τον άλλο. Αν τον πιάσει, πριν το παιδί προλάβει να καθίσει στη θέση που είναι κενή, τότε αυτό το παιδί κάθεσαι στο κέντρο του κύκλου και είναι το «κολοκού». Αν δεν το πιάσει και προλάβει να κάτσει στην κενή θέση, τότε το άλλο παιδί θα γυρίσει γύρω-γύρω και η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά.

Αλάτι χονδρό - Αλάτι ψιλό

Όλη η Ομάδα συγκεντρώνεται και βγάζουν με κλήρο τη «μάννα». Ύστερα κάνουν όλα μαζί ένα κύκλο και κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές. Η μάννα στέκεται έξω από τον κύκλο και βαστάει ένα μαντήλι. Κάνει μια βόλτα γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

«Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό,
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω
παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό»

Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντίλι πίσω από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Ο πρόσκοπος που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη μάννα. Όταν την πιάσει η μάννα κάθεσαι στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά. Ο πρόσκοπος που πήρε το μαντήλι γίνεται μάννα και αρχίζει να κυνηγάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι να το βαρεθούν.



Η κολοκυθιά

Ο κάθε πρόσκοπος της Ενωμοτίας παίρνει ένα νούμερο. Μετά ο καθένας που έχει το νούμερο (ένα), αρχίζει λέγοντας: «Στου παππού το περιβόλι, που το αγαπούμε όλοι, είναι μια κολοκυθιά, πλάι-πλάι στη ροδιά. Κάνει πέντε κολοκύθια στρογγυλά, μα την αλήθεια θα τα δώσει ο παππούς μποναμά της αλεπούς. Δυο θα δέσει στην ουρά της κι όλα τα άλλα στα παιδιά της». Έπειτα ρωτάει: «Ποιος θα πάει στην αλεπού;» «Ποιός θα της πάει τα κολοκύθια;». Αργότερα ο ίδιος Πρόσκοπος λέει «Να πάει το ...» και το παιδί που έχει αυτό το νούμερο λέει «Γιατί να πάει το ...; Να πάει το ...» κ.λπ. Όποιο παιδί απαντήσει χωρίς να είναι το νούμερό του, χάνει και παίρνει παρατσούκλι ή κάνει κάτι που του έχει ορίσει η παρέα.

Σακκουλοδρομίες

Ο κάθε διαγωνιζόμενος της Ενωμοτίας βάζει τα πόδια μέσα σε μια σακούλα. Νικήτρια είναι η Ενωμοτία που διάνυσε την καθορισμένη απόσταση πρώτη.

Ζίζυρος

Η Ομάδα κάνει ένα ημικύκλιο. Κάποιος γυρίζει την πλάτη του στους υπόλοιπους βάζοντας το ένα του χέρι κάτω από τη μασχάλη με ανοιχτή την παλάμη ενώ με το άλλο καλύπτει τα μάτια για να μην βλέπει. Ένας από τους υπόλοιπους κτυπά με δύναμη στο χέρι αυτόν που είναι στη μέση, ενώ μετά το κτύπημα όλοι κουνούν το

δείκτη του χεριού τους κάνοντας τον ζίζυρο (ζζζζζ....). Αυτός που είναι στη μέση προσπαθεί να μαντέψει ποιος τον κτύπησε. Αν τον βρει, τότε αυτός που κτύπησε μπαίνει στη μέση. Αν δεν τον βρει παραμένει μέσα.

Κουταλοδρομίες ή Αυγοδρομίες

Ο κάθε διαγωνιζόμενος βάζει στο στόμα ένα κουτάλι που έχει πάνω αυγό ή πατάτα. Νικητής είναι αυτός που θα τερματίσει πρώτος χωρίς να του πέσει το κουτάλι με το αυγό ή την πατάτα.



Πατητό

Όλη οι πρόσκοποι της Ομάδας ή Ενωμοτίας ενώνουν το ένα τους πόδι, τα κολλάνε δηλαδή όλα μαζί. Μετά φωνάζουν «πατητό» όλοι μαζί παίρνοντας το πόδι τους πίσω. Φωνάζουν νούμερα: «πρώτος», «δεύτερος» κ.λπ. Ο καθένας παίζει με τη σειρά του. Ο ένας προσπαθεί να πατήσει τον άλλο πηδώντας. Πηδούν όμως και αυτοί τους οποίους προσπαθούν να πατήσουν, ώστε να αποφύγουν το πάτημα. νικητής είναι αυτός που θα μείνει τελευταίος.

Στρατιωτάκια ακούνητα

Ένας πρόσκοπος τα φυλάει και στέκεται σε απόσταση από την υπόλοιπη Ομάδα με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: «Στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα και αγέλαστα, μέρα ή νύχτα;;;». Αν οι υπόλοιποι απαντήσουν νύχτα, ξανακάνει την ερώτηση. Αν όμως απαντήσουν μέρα, τότε θα περιδιαβεί ανάμεσά τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιος κουνηθεί τον βγάζει από το παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει.

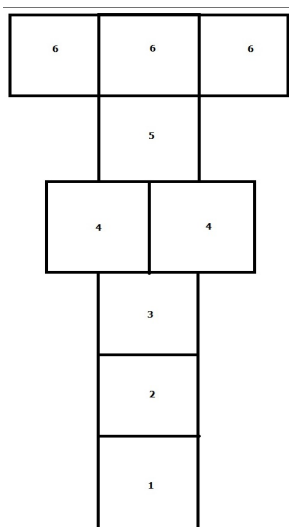


Τα δεντράκια

Το παιχνίδι παίζεται σε ένα τόπο που έχει δέντρα. Ένα παιδί κυνηγά τα άλλα. Για να μη σε πιάσει πρέπει να ακουμπάς ένα δέντρο. Δεν πρέπει να πιάνεσαι συνέχεια από το ίδιο δέντρο αλλά να πηγαίνεις από το ένα στο άλλο.

Κουτσό

Παίζεται από δύο ή περισσότερα παιδιά ή από δύο ομάδες παιδιών, όταν τα παιδιά είναι από τέσσερα και επάνω. Κάθε παιδί διαλέγει την πέτρα του που πρέπει να είναι πλακοειδή και ελαφριά.



Χαράζουν στο χώμα ή ζωγραφίζουν στο πεζοδρόμιο ή στην αυλή με κιμωλία το διπλανό σχήμα και αριθμούν τα τετράγωνα. Η επάνω διάμετρος πρέπει να έχει τόσο πλάτος ώστε να μπορεί να σταθεί ένα παιδί με τεντωμένα τα δύο του πόδια, δηλ. περίπου 80 πόντους. Ανάλογα πρέπει να είναι τα υπόλοιπα τετράγωνα. Ορίζουν ένα σημάδι και κάθε παιδί ρίχνει την πέτρα του στο σημάδι. Όποιου η πέτρα πάει μακρύτερα εκείνο θα παίξει πρώτο. Ύστερα αρχίζει το παιχνίδι και όποιο παιδί παίξει πρώτο πετάει την πέτρα του στο πρώτο τετράγωνο από μία απόσταση ως τρία βήματα περίπου. Αν τυχόν η πέτρα πέσει είτε έξω από το τετράγωνο είτε επάνω στη γραμμή, τότε το παιδί χάνει τη σειρά του και πρέπει να περιμένει να παίξουν όλοι οι άλλοι για να ξαναρίξει. Αν πέσει μέσα στο τετράγωνο, τότε πηδάει κι αυτό μέσα, πατώντας μόνο στο δεξί πόδι και μ' αυτό σπρώχνει την πέτρα στο επόμενο τετράγωνο. Όταν φτάσει στο τρίτο, τότε

κάνει το λεγόμενο **γεφυράκι**, δηλαδή σπρώχνει την πέτρα επάνω στη γραμμή που είναι ανάμεσα στα δύο τετράγωνα του (4) και πατάει με τα δύο πόδια. Κατόπιν στηρίζεται πάλι στο δεξί πόδι και σπρώχνει την πέτρα στο πέμπτο τετράγωνο κι απ' εκεί στο κεντρικό τετράγωνο του (6), οπότε κάνει πάλι το γεφυράκι, έχοντας την πέτρα στο μεσαίο τετράγωνο και πατώντας με τα δύο πόδια του στα δύο ακρινά. Αμέσως μετά κάνει μεταβολή πηδώντας και τότε έχει το δικαίωμα είτε να κάνει πάλι το γεφυράκι και να σπρώξει την πέτρα με το κουτσό στο πέμπτο τετράγωνο, είτε να σκύψει και να την πιάσει με το χέρι και να την πετάξει στο πέμπτο τετράγωνο. Συνεχίζει ύστερα το κουτσό και γυρίζει πίσω βγάζοντας την πέτρα έξω. Έρχεται κατόπιν η σειρά από τ' άλλα παιδιά να κάνουν τον πρώτο γύρο.

Ο δεύτερος γύρος λέγεται **Τουβλάκι**, γιατί όλη η διαδρομή γίνεται τοποθετώντας ένα σπασμένο τουβλάκι στη ράχη του ποδιού και πηδώντας ελαφρά από το ένα τετράγωνο στο άλλο, έτσι ώστε να μην πέσει το τουβλάκι κάτω. Ο τρίτος γύρος λέγεται **Πλάτη**. Σ' αυτόν ο παίκτης τοποθετεί την πέτρα του επάνω στην πλάτη του και πηδάει από το ένα τετράγωνο στο άλλο κουτσός πάντα και σκύβοντας για να μην πέσει η πέτρα του χάμω. Ο τέταρτος γύρος είναι το **Χεράκι**. Σ' αυτόν η πέτρα τοποθετείται επάνω στη ράχη του αριστερού χεριού και ο παίκτης πρέπει να κάνει όλη τη διαδρομή πηδηχτά, προσέχοντας να μην του πέσει η πέτρα. Στην επιστροφή, καθώς θα κάνει τη μεταβολή πηδηχτά στο έκτο τετράγωνο, πετάει και την πέτρα ψηλά, γυρίζοντας το χέρι του και κατά την επιστροφή την κρατάει πια στην τεντωμένη παλάμη του.

Ο πέμπτος και τελευταίος γύρος είναι το **Τυφλό**. Ο παίκτης τοποθετεί την πέτρα επάνω στο κούτελό του και γέρνει το κεφάλι του κατά πίσω προσέχοντας να μην πέσει η πέτρα. Έτσι κάνει όλη τη διαδρομή χωρίς να βλέπει που πατάει και προσέχοντας να μην πατήσει στη γραμμή ή να μη βγει έξω από τα τετράγωνα, αλλιώς καίγεται και πρέπει να ξαναρχίσει από την αρχή.

Όταν τα παιδιά παίζουν ομαδικά, νικάει εκείνη η ομάδα που οι παίκτες της έχουν καεί τις λιγότερες φορές.

