

Διασκέδαση από παλιά.

Τότε που τα παιδιά δεν είχαν ηλεκτρονικά παιχνίδια, που οδηγούν σε αντικοινωνικότητα και απομόνωση, τότε που η γειτονία και η αλάνα, ήταν τόπος διαμόρφωσης χαρακτήρων, τότε υπήρχαν παιχνίδια ατομικά, ομαδικά, κοριτσιίστικα, αγορίστικα, κοινά. Ο διαχωρισμός δεν υποδήλωνε το φύλο, απλά έκφραζε, ποιά κατά πλειοψηφία αρέσκονται να παίζουν, τα κορίτσια ή τα αγόρια.

Στα περισσότερα παιχνίδια χρειάζεται να οριστεί κάποιος σε ξεχωριστό ρόλο π.χ. :

- να παίζει 'Πρώτος'
- να είναι 'Μάνα'
- να τα 'Φυλάει' κ.λ.π.

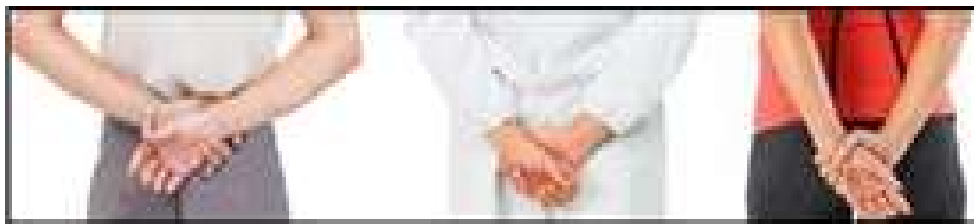
για την επιλογή γι' αυτές τις περιπτώσεις, υπήρχαν πλήθος διαδικασιών, όπως :

- ✓ «Μπουφ. Θα μετρήσω ως τα 16 και όποιος βγει θα τα φυλάξει 1 2 3 ... 16».
 - ✓ «Α μπε, μπα μπλον, του κείθε μπλον, α μπε μπα μπλον του κείθε μπλον, μπλην-μπλον».
 - ✓ «Ά-κα-τα, μά-κα-τα, σου-κου-του-μπέ, ά-μπε, φά-μπε, ντο-μι-νέ. Ά-κα-τα, μά-κα-τα, σου-κου-του-μπέ, ά-μπε, φά-μπε. 'Βγες'».
 - ✓ «Είσαι κινεζάκι; Ναι ! Τρως πολύ ρυζάκι; Έλα το βραδάκι με το κυπελάκι !»
 - ✓ «Είσαι κινεζάκι. Είσαι κινεζάκι. Είσαι κινεζάκι. Τρως πολύ ρυζάκι. Τρως πολύ ρυζάκι. Τρως πολύ ρυζάκι. Πόσες κουταλίτσες τρως;» Το παιδί που ρωτιέται απαντά π.χ. : «8». Τότε αυτός που τα 'Δείχνει' συνεχίζει «1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8». Σε όποιος πέσει το 8 επιλέγετε κ.λ.π.
 - ✓ «Πού θα πας εκεί ; Στη Βόρεια Αμε-ρική να βρεις και τον Ερμή που παίζει μου-σι-κή !»
 - ✓ «Ανέβηκα σ' ένα χωριό και είδα ένα γουρούνι το κοίταξα καλά-καλά και μούφαγε τη μούρη. Γω γω γω, συ συ συ. Το γουρούνι είσαι συ !»
 - ✓ Τρόπος επιλογής των μελών ομάδων, συνήθως για αμπάριζα. Δυο παιδιά κάθονται, αντικριστά σε απόσταση 2-3 μ., ο καθένας κάνει εναλλάξ μια πατημασιά (το ένα παπούτσι μπροστά από το άλλο), μέχρι κάποιος πατήσει τον απέναντι. Αυτός που θα πατήσει τον άλλο, παίζει ή διαλέγει πρώτος.
- Παραλλαγές : Επιτρέπονται μισές πατημασιές (δίπλα το παπούτσι, μπροστά στο άλλο) ή μυτάκια.
- ✓ «Ανέβα μήλο, κατέβα ρόδι, να σε ρωτήσω τι κάνει η κόρη, κεντάει μαντήλι, στον Άη Βασίλη;».
 - ✓ «1, 2, 3, πήγα στην Κυρία, μούδωσε ένα μήλο, μήλο δαγκω-μένο, τόδωσα στην κόρη έκανε αγόρι, τόβγαλε Θανάση, σκούπα και φαράσι !»
 - ✓ Όλοι έχουν τα χέρια κάτω και φωνάζουν συλλαβιστά 'Κου-μπα-νιά' και απότομα εμφανίζουν την παλάμη τους. Άλλοι δείχνουν το μέσα μέρος, άλλοι το έξω. Τα μετράμε, οι περισσότεροι και βγαίνουν, αν υπάρξει ισοπαλία επαναλαμβάνετε η 'Κου-μπα-νιά'. Οι λιγότεροι κάνουν καινούργια 'Κου-μπα-νιά' και αυτό συνεχίζετε μέχρι να μείνει ένας, οπότε τα 'Φυλάει' ή επιλέγετε κλπ.
 - ✓ «Ανέβηκα στην πιπεριά, να κόψω ένα πιπέρι, κι η πιπεριά τσακίστηκε και μούκοψε, το χέρι. Δώσμου το μαντηλάκι σου, το χρυσοκεντημένο, να δέσω το χεράκι μου, που είναι μα-τω-με-νο».
 - ✓ Αν τα παιδιά είναι 2 επιλέγετε το : «Μονά - ζυγά». Αυτά, και τόσα άλλα για επιλογές.

Τα κορίτσια, έπαιζαν.

- **Αλάτι χονδρό-Αλάτι ψιλό**
Παίζουν 5-6 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί 'Μάνα', τα άλλα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο και κάθονται καταγής, βάζουν τα χέρια τους πίσω στην



πλάτη, στο ύψος της μέσης με ανοιχτές παλάμες. Η 'Μάνα' κρατά στο χέρι μια πετρούλα ή μαντίλι ή παιχνίδι και τρέχει έξω από τον κύκλο τραγουδώντας :

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

Το επαναλαμβάνει κάνοντας κύκλους. Κάποια στιγμή, αφήνει στην παλάμη ενός παιδιού το αντικείμενο που κρατά, τότε το παιδί αυτό σηκώνεται και κυνηγά την 'Μάνα' και ή το παιδί θα ακολουθήσει την 'Μάνα' (τότε η 'Μάνα' ξανακάνει την 'Μάνα'), ή η 'Μάνα' προλαβαίνει να καθίσει στην θέση του παιδιού, πριν την ακολουθήσει το παιδί (τότε το παιδί γίνεται 'Μάνα') και το παιχνίδι συνεχίζεται.

- **Βασιλιάς.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί 'Βασιλιάς' και κάθετε κάπου. Τα παιδιά απομακρύνονται για να συνεννοηθούν πιο επάγγελμα ή εργασία θα μιμηθούν. Επιστρέφουν μπροστά στον 'Βασιλιά' και γίνετε ο παρακάτω διάλογος.

Τα παιδιά ρωτούν : «Βασιλιά, βασιλιά με τα 12 σπαθιά, τι δουλειά;»

Ο 'Βασιλιάς' απαντά : «Τεμπελιά».

Τα παιδιά ρωτούν: «Και τα ρέστα;»

Ο 'Βασιλιάς' απαντά : «Παγωτά».

Τα παιδιά λένε : «Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά!»

Ο 'Βασιλιάς' ρωτά: «Τι δουλειά;»

Τότε τα παιδιά αρχίζουν την μίμηση της δουλειάς που επέλεξαν.

Αν ο 'Βασιλιάς' βρει την δουλειά, το φωνάζει και αρχίζει να κυνηγά τα παιδιά, όποιον πιάσει γίνεται 'Βασιλιάς' και το παιχνίδι συνεχίζεται.



- **Γύρο-γύρο όλοι.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί 'Μανώλης' και μπαίνει στην μέση του κύκλου που σχημάτισαν τα παιδιά πιασμένα χέρι-χέρι. Τα παιδιά περπατούν κυκλικά και τραγουδούν :

«Γύρο-γύρο όλοι, στην μέση ο Μανώλης, χέρια πόδια στην αυλή, όλοι κάθονται στην γη και ο Μανώλης καταγή».

Μόλις ακουστεί η λέξη 'ΓΗ', όλοι κάθονται κάτω, με τα πόδια τεντωμένα προς το κέντρο του κύκλου που είναι ο 'Μανώλης'.

Μόλις ακουστεί η λέξη 'ΚΑΤΑΓΗ', κάθετε και ο Μανώλης κάτω.

Αν ο 'Μανώλης' καθίσει νωρίτερα από κάποιο παιδί, τότε 'Μανώλης' γίνεται το παιδί που άργησε. Αν κάποιος κινηθεί νωρίτερα από τότε που πρέπει, γίνεται 'Μανώλης', αν κινηθεί νωρίτερα ο 'Μανώλης', τότε τα ξαναφυλάει.



- **Δεν περνάς Κυρά Μαρία.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί 'κυρά-Μαρία' και μπαίνει στην μέση του κύκλου που σχημάτισαν τα παιδιά πιασμένα χέρι-χέρι. Τα παιδιά αρχίζουν τραγουδώντας να γυρίζουν γύρο-γύρο, κατά την φορά του ρολογιού και τραγουδούν.

Παιδιά : «Που θα πας κυρά-Μαρία, που θα πας, που θα πας;

Δεν περνάς κυρά-Μαρία, δεν περνάς, περνάς!»

Κυρά-Μαρία, ανταπαντά : «Θα υπάγω εις τους κήπους, δεν περνώ, δεν περνώ.

Θα υπάγω εις τους κήπους, δεν περνώ, περνώ!»

Παιδιά : «Τι θα κανείς εις τους κήπους ; Δεν περνάς, δεν περνάς;

Τι θα κανείς εις τους κήπους ; Δεν περνάς, περνάς!»

Κυρά-Μαρία, ανταπαντά : «Θε να κόψω δυο βιολέτες, δεν περνώ, δεν περνώ.

Θε να κόψω δυο βιολέτες, δεν περνώ, περνώ!»

Παιδιά : «Τι θα κάνεις τις βιολέτες ; Δεν περνάς δεν περνάς.

Τι θα κάνεις τις βιολέτες ; Δεν περνάς, περνάς!»

Κυρά-Μαρία, ανταπαντά : «Θα τις δώσω στην καλή μου, δεν περνώ, δεν περνώ.

Θα τις δώσω στην καλή μου, δεν περνώ, περνώ!»

Παιδιά : «Και ποια είναι η καλή σου ; Δεν περνάς δεν περνάς.

Και ποια είναι η καλή σου ; Δεν περνάς δεν περνάς!»

Κυρά-Μαρία, ανταπαντά : «Η καλή μου είναι (π.χ.) η Γιάννα, δεν περνώ, δεν περνώ.

Η καλή μου είναι (π.χ.) η Γιάννα, δεν περνώ, περνώ!»

Το παιδί που το όνομά του είπε η 'κυρά-Μαρία', γίνεται 'κυρά-Μαρία'.

Παραλλαγή : Όποιο παιδί επιλέξει η 'κυρά-Μαρία' βγαίνει από το παιχνίδι και όταν μείνουν δυο παιδιά, η 'κυρά-Μαρία' επιλέγει ένα από τα δυο να γίνει 'κυρά-Μαρία'.



- **Ένα λεπτό κρεμμύδι.**

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ισάριθμες ομάδες, την (Α) και (Β).

Τα παιδιά κάθε ομάδας πιάνονται χέρι-χέρι. Οι 2 ομάδες στέκονται αντικριστά σε απόσταση 6-8 μ.

Η κάθε ομάδα κάνει 3 βήματα μπροστά όταν τραγουδά την πρώτη φράση και 3 βήματα πίσω όταν τραγουδά την δεύτερη φράση.

H (A) : «Ένα λεπτό κρεμμύδι, γκέο βαγκέο». {3 βήματα μπροστά}
 «Ένα λεπτό κρεμμύδι φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (B) : «Τι να το κάνω το λεπτό, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Τι να το κάνω το λεπτό, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (A) : «Μ' αυτό το ένα το λεπτό παντρεύουμε πχ τη Λένα».
 H (B) : «Και ποιόν θα της δώσετε, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Και ποιόν θα της δώσετε, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (A) : «Της δίνουμε έναν κυνηγό, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Της δίνουμε έναν κυνηγό, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (B) : «Αυτόνε δεν τον θέλουμε, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Αυτόνε δεν τον θέλουμε, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (A) : «Της δίνουμε έναν γιατρό, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Της δίνουμε έναν γιατρό, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (B) : «Αυτόνε δεν τον θέλουμε, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Αυτόνε δεν τον θέλουμε, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}



Μπορεί να προταθούν πολλοί γαμπροί, αλλά τελικά γίνεται η παρακάτω πρόταση.

H (A) : «Της δίνουμε το βασιλιά, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Της δίνουμε το βασιλιά, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (B) : «Αυτόνε τον θέλουμε, γκέο βαγκέο» {3 βήματα μπροστά}
 «Αυτόνε τον θέλουμε, φράνξε βαέτα!». {3 βήματα πίσω}
 H (A) : «Τοιμάστε τα προικιά της και τα χαλκώματά της» {3 βήματα μπροστά}
 «Τα μαχαιροπήρουνα και τ' ασημοκούταλά της». {3 βήματα πίσω}

Το παιδί με το όνομα Λένα φεύγει από την (B) και πάει στην (A) ομάδα.

H (A) : «Σας πήραμε, σας πήραμε μια όμορφη κοπέλα». {3 βήματα μπροστά}
 H (B) : «Μας πήρατε, μας πήρατε, μια παλιοκατσιβέλα». {3 βήματα μπροστά}
 H (A) : «Σας πήραμε, σας πήραμε φλουρί κωσταντινάτο». {3 βήματα μπροστά}
 H (B) : «Μας πήρατε, μας πήρατε βαρέλι δίχως πάτο!» {3 βήματα μπροστά}
 «Και αυτό είναι χάρισμά σας, στα μούτρα τα δικά σας». {3 βήματα πίσω}

Το παιχνίδι συνεχίζεται με διαφορετικά επαγγέλματα, διαφορετική νύφη και διαφορετικά κοροϊδευτικά σχόλια.

• Η Κολοκυθιά.

Παίζουν 5 έως 10 παιδιά.

Ορίζεται ένα παιδί 'Αρχηγός' και δίνει σε κάθε παιδί έναν ξεχωριστό αριθμό, από το 1 έως το 9, με όποια σειρά θέλει, αν θέλει παραλείπει αριθμούς, ποτέ όμως δεν δίνει πάνω από 9.

Το παιχνίδι αρχίζει. Ο αρχηγός να λέει : «Έχω μια κολοκυθιά που κάνει (π.χ.) 5 κολοκύθια!»

Αυτός που έχει τον αριθμό 5, πρέπει να σηκωθεί και να ρωτήσει : «Και γιατί να κάνει 5 ;»

Τότε ο αρχηγός ρωτά : «Και πόσα θέλεις να κάνει ;»

Το παιδί με το νούμερο 5 απαντά και λέει π.χ. : «Να κάνει 1».

Το παιδί που έχει τον αριθμό 1, πρέπει να σηκωθεί και να ρωτήσει : «Και γιατί να κάνει 1;»

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος να κάνει λάθος. Τότε ο 'Αρχηγός' επιβάλλει τιμωρία. π.χ.: «Να γκαρίζεις σαν γαίδαρος;» Και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

Παραλλαγή : Στην στιχομυθία :

Ο αρχηγός να λέει :

«Στου παππού το περιβόλι, που τ' αγαπάμε όλοι,
 είναι μια κολοκυθιά, πλάι στη ροδιά.
 Κάνει 5 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.
 Ποιός θα πάει στην αλεπού ;
 Ποιός θα της πάει τα κολοκύθια ;
 Να πάει (π.χ.) το 7;»

Το παιδί που έχει το νούμερο 7 απαντάει : «Να πάει (π.χ.) το 2 !»

Το παιδί που έχει το νούμερο 2 απαντάει : «Να πάει (π.χ.) το 6 !»

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι κάποιος να κάνει λάθος. Όποιος χάσει τιμωρείται.



• Η μικρή Ελένη.

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί ‘μικρή-Ελένη’, μπαίνει στην μέση του κύκλου που σχημάτισαν τα παιδιά πιασμένα χέρι-χέρι και προσποιείτε πως κλαίει.

Τα παιδιά γυρίζουν γύρω-γύρω κατά την φορά του ρολογιού και τραγουδούν:

«Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι άλλες φιλενάδες.

Σήκω επάνω, τα μάτια πλύνε, κοίταξε τον ήλιο, κι αποχαιρέτησε μας!»

Η ‘μικρή-Ελένη’, πλένει δήθεν τα μάτια της, κοιτάζει τον ήλιο και ξαφνικά πιάνει ένα παιδί από τον κύκλο, που στην συνέχεια γίνεται ‘μικρή-Ελένη’.



• Κάθομαι-δεν κάθομαι, τα Μανιταράκια.

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί να τα ‘Φυλάει’, τα παιδιά τριγυρίζουν γύρω του λέγοντας : «Κάθομαι δεν κάθομαι, στη φωλιά μου κάθομαι».

Όταν το παιδί που τα ‘Φυλάει’ πλησιάσει ένα παιδί, αυτό κάθεται στα πόδια του, αλλά χωρίς να ακουμπήσει στο έδαφος το σώμα του. Με την πρώτη ευκαιρία ξανασηκώνετε. Αν ακουμπήσει στο έδαφος, το παιδί που τα ‘Φυλάει’ λέει : «Έσπασες τα αβγά σου».

Αυτός που τα ‘Έσπασε’ ή αυτόν που πιάσε ή ακούμπησε το παιδί που τα ‘Φυλάει’, χάνει και τα ‘Φυλάει’.

Παραλλαγή_: Τα μανιταράκια. Ίδιο με το παραπάνω, αλλά όποιος καθίσει, σηκώνετε μόνον αν κάποιος συμπαίκτης του περάσει από πάνω του. Το παιχνίδι τελειώνει αν ο τελευταίος όρθιος ‘Καθίσει’ ή αν τον πιάσει το παιδί που τα ‘Φυλάει’.

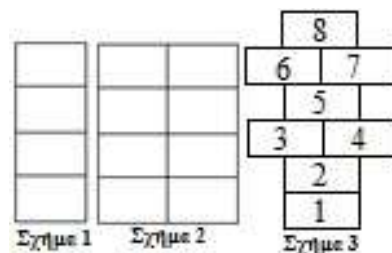


• Κουτσό ή Ξαλόνι.

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Σχεδιάζουμε μικρά ορθογώνια παραλληλόγραμμα, όπως στα σχήματα 1,2,3.

Παίζει το πρώτο παιδί, σηκώνμένο το ένα πόδι ώστε να μην πατά στην γη και παίζει με το άλλο πόδι (κουτσό). Ο παίχτης προσπαθεί με ένα κτύπημα να σπρώξει μια πλακουτσωτή ελαφριά πέτρα, από το ένα κουτάκι στο άλλο. Το βάζει στο πρώτο παραλληλόγραμμο, μετά προσπαθεί (πάντα κουτσό). Με ένα καινούργιο χτύπημα να μετακινήσει την πλακουτσωτή πέτρα στο δεύτερο παραλληλόγραμμο. Συνεχίζει μέχρι να εξαντληθούν τα παραλληλόγραμμα. Μετά ξανακάνει το ίδιο μέχρι να βρεθεί στην αρχή. Ο παίχτης έκανε μια ‘Λούμπα’. Παραλλαγή σχήμα 3: Σχεδιάζουμε τα κουτάκια και τα αριθμούμε. Παίζει το πρώτο παιδί και ρίχνει την πέτρα του στο κουτάκι 1, μετά με το ένα πόδι (κουτσό), πηδά στο κουτάκι 1 με ένα κτύπημα σπρώχνει την πέτρα στο 2, μετά πηδά, με το πόδι που κλότσησε, στο 2, μετά πηδά για τα 3 και 4 και προσγειώνεται με τα δυο πόδια (αριστερό στο 3, δεξί στο 4), κατόπιν πηδά στο 5 και προσγειώνεται με το ένα πόδι, αυτή την διαδικασία ακολουθεί και για τα επόμενα τετράγωνα.



Όταν πατήσει στο 8, με ένα επί τόπου πήδημα κάνει μεταβολή και ακολουθεί κατά τα γνωστά την διαδικασία μέχρι να φθάσει στο 2, που υπάρχει η πέτρα του. Παίρνει την πέτρα με το χέρι (το πόδι πάντα κουτσό) πηδά στο 1 και στην συνέχεια βγαίνει.

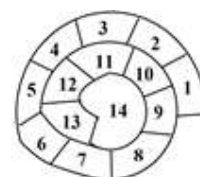
Στην νέα διαδικασία ρίχνει την πέτρα στο 2, μετά πηδά στο 1, μετά στο 2 σπρώχνει πέτρα στο 3 κλπ Το παιχνίδι τελειώνει όταν η πέτρα πεταχτεί και στο 8, την πάρει το παιδί, κάνει αντιστροφή και τελικά βγει.

Το παιδί χάνει την σειρά του και πάει τελευταίο, και μετά ξαναρχίζει από το 1 ή από εκεί που έχασε, ανάλογα με την συμφωνία των παιδιών, όταν :

- Πατήσει και τα δυο πόδια στα 1,2,5,8. (Μόνο για το σχήμα 3)
- Πατήσει κάποια γραμμή ή πατήσει έξω ή χάσει την ισορροπία ή αλλάξει πόδι κουτσό.
- Αν η πέτρα, δεν πάει στο επιθυμητό τετράγωνο ή πάει πάνω σε γραμμή ή βγει έξω.
- Αν η πέτρα, κατά την έξοδο, πέσει από το χέρι του παιδιού ή ακουμπήσει το χέρι του στο έδαφος.

Παραλλαγή σχήμα 3: Το παιδί δεν χρησιμοποιεί πέτρα αλλά κάνει τα γνωστά βήματα 1,2,3,4,5,6,7,8 και 8,7,6,5,4,3,2,1 με κλειστά μάτια. Χάνει, όπως και παραπάνω.

Παραλλαγή ο σαλίγκαρος. Σχεδιάζουμε ένα σαλίγκαρο. Παίζει το πρώτο παιδί και ρίχνει την πέτρα στο κουτάκι 1. Κατά τα γνωστά προσπαθεί με (κουτσό) να πάει την πέτρα μέχρι το 14 (εκτός αν έχουν γίνει περισσότερα ή λιγότερα κουτάκια). Στο 14 έχει δικαίωμα να πατήσει και τα 2 πόδια (ξεκούραση). Με κουτσό επιστρέφει στο 1.



Χάνει, όπως και παραπάνω.

Για όλα τα παραπάνω υπάρχουν άπειρες παραλλαγές.

- **Οι κουμπάρες.**

Ένα κορίτσι διαλέγει μια γωνιά ή ένα μέρος ενός δωματίου, αυτό θεωρείτε 'Σπίτι' του. Το άλλο κορίτσι διαλέγει, ένα άλλο μέρος, για 'Σπίτι' του.

Η μια φιλενάδα επισκέπτεται την άλλη στο 'Σπίτι' της και την ρωτά τάχα για την πρόοδο των παιδιών της, για τον άντρα της κλπ.

Βέβαια φροντίζουν να φορούν οπωσδήποτε τις τεράστιες γόβες και ρούχα των μαμάρων, να έχουν κολιέ, τσάντα, σκουλαρίκια, πολλές φορές βάφονται με κραγιόν και με μανό τα νύχια.



- **Μέλισσα-μέλισσα, Μέντα-μέντα, Πόλεμος και ειρήνη.**

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες (Α και Β), πιάνονται χέρι-χέρι και στέκονται αντικριστά, σε απόσταση 10-15 μ. μεταξύ τους.

Η Α ομάδα φωνάζει: «Μέλισσα – Μέλισσα»

Η Β ομάδα απαντά: «Μέλι γλυκύτατο» ή «Μέλισσα – Μελισίτιδα».

Η Α φωνάζει: «Σε ποιον παραγγέλνεται;»

Η Β απαντά, π.χ.: «Στον Γιάννη»

Τότε το παιδί Γιάννης της Α ομάδας, τρέχει κατά πάνω στα παιδιά της Β, με σκοπό να καταφέρει να σπάσει το πιάσιμο των χεριών. Αν το κατορθώσει, παίρνει ένα από τα δυο παιδιά (όποιο θέλει) που λύθηκαν τα χέρια τους και το πηγαίνει στην Α ομάδα.

Αν δεν τα καταφέρει, μένει αυτός στην Β ομάδα.

Παραλλαγή :

① Για το Μέντα-μέντα. Η αλλαγή είναι μόνο στους στοίχους.

Η Α φωνάζει: «Τα μέντα, μέντα»

Η Β απαντά: «Τα μελεγγίτικα».

Η Α φωνάζει: «Να μας τα στείλετε».

Η Β απαντά: «Με ποιον; »

Η Α φωνάζει π.χ.: «Στην Κούλα».

② Για το Πόλεμος και ειρήνη. Η αλλαγή είναι μόνο στους στοίχους.

Η ομάδα του 'Πολέμου', φωνάζει: «Ζητάμε πόλεμο».

Η ομάδα της 'Ειρήνης', απαντά: «Εμείς ειρήνη».

Η ομάδα του 'Πολέμου', φωνάζει: «Σε ποιόν παραδίνεστε; »

Η ομάδα της 'Ειρήνης', απαντά π.χ. : «Στον Γιώργο».



- **Πάνινες κούκλες.**

Κούκλες φτιαγμένες από την μητέρα ή την γιαγιά, με υφάσματα, από παλιά ρούχα και γεμισμένες με βαμβάκι ή κουρέλια.

- **Περνά-περνά η μέλισσα.**

Παίζουν 6 παιδιά και πάνω.

Ορίζονται 2 παιδιά 'Γέφυρα', που κάθονται αντικριστά, ενώνουν τα χέρια τους ψηλά, δημιουργώντας μια καμάρας (ή γέφυρας ή αψίδας).

Πριν αρχίσει το παιχνίδι τα 2 παιδιά ψιθυριστά, συνεννοούνται τι διαλέγει το καθένα για να το εκπροσωπή, π.χ. αλάτι ή πιπέρι, χρυσό ή ασημί, διαμάντια ή ζαφείρια κλπ.

Έστω ότι το ένα παίρνει το αλάτι και το άλλος το πιπέρι.

Κάτω από την γέφυρα που έκαναν, θα περάσουν τα υπόλοιπα παιδιά, τα οποία έρχονται πιασμένα το ένα από την μέση του άλλου και τραγουδούν :

«Περνά περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα».

Τα παιδιά της 'Γέφυρας' σταματούν το τελευταίο παιδί της σειρά και το ρωτούν ψιθυριστά: «Θες αλάτι ή πιπέρι ;»

Ανάλογα με το τι θα διαλέξει, το παιδί, πάει και πιάνεται στην μέση του παιδιού της 'Γέφυρας' που το αντιπροσωπεύει. Η διαδικασία επαναλαμβάνετε μέχρι να τελειώσουν όλα τα παιδιά.

Τελικά γίνονται δυο αντικριστές γραμμές. Τότε τα 2 παιδιά της 'Γέφυρας' πιάνονται χέρι-χέρι και το ένα τραβά το άλλο βοηθούμενο από τα άλλα παιδιά της γραμμής του (Διελκυστίνδα).

Όποια ομάδα τραβήξει την άλλη προς το μέρος της, είναι η νικήτρια.



- **Πινακωτή-Πινακωτή.**

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω.

Ορίζετε ένα παιδί 'Πινακωτή', ένα 'Κουτσός'. Τα υπόλοιπα παιδιά κάθονται καταγής, σε μια σειρά, το ένα πίσω από το άλλο. Η 'Πινακωτή' κάθετε μπροστά και αντικριστά από τα παιδιά. Ο 'Κουτσός' κάθετε πίσω από τα παιδιά.

Το παιχνίδι αρχίζει όταν η 'Πινακωτή' φωνάζει στον 'Κουτσό' να έρθει. Ο 'Κουτσός' έρχεται κουτσαίνοντας, μιμούμενο τον κουτσο άνθρωπο.

Σαν φτάσει στην 'Πινακωτή' λέει : «Πινακωτή, Πινακωτή!»

Η 'Πινακωτή', κάνει την κουφή και λέει: «Από τ' άλλο μου τ' αυτί!»

Ο 'Κουτσός' κουτσαίνοντας πάει στο άλλο αυτί της 'Πινακωτής' και ρωτάει :

«Πινακωτή, Πινακωτή γιατί 'ναι η μάνα σου κουφή; »

Η 'Πινακωτή' ρωτά : «Τι θέλεις και με ζάλισες; »

Ο 'Κουτσός' πάει από το άλλο αυτί της 'Πινακωτής' και της λέει :

«Μου είπε ο βασιλιάς να μου διαλέξεις ένα καλό παιδί».

Η 'Πινακωτή' απαντά : «Διάλεξε και πάρε».

Ο 'Κουτσός', διαλέγει ένα παιδί, το χτυπά ελαφρά στο σβέρκο και λέει :

«Φτου γαρύφαλλο, φτου σκόρδο, φτου κρεμμύδι, φτου κανέλα και του βασιλιά η κοπέλα». (Αν είναι αγόρι, λέει 'το αγόρι').

Το παιδί που διάλεξε ο 'Κουτσός' σταματά να παίζει. Όταν ο 'Κουτσός' πάρει όλα τα παιδιά, η 'Πινακωτή' σηκώνετε και κυνηγά τα παιδιά, όποιο πιάσει γίνετε 'Πινακωτή και η 'Πινακωτή' γίνετε 'Κουτσός'.



- **Πούντο-πούντο το δαχτυλίδι.**

Παίζουν 5-6 παιδιά και πάνω.

Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα', τα παιδιά σχηματίζουν με τα σώματά τους ένα κύκλο, βάζουν τα χέρια τους πίσω στην πλάτη, στο ύψος της μέσης τους, με ανοιχτές παλάμες.



Η 'Μάνα' κρατά στο χέρι της ένα δαχτυλίδι, περπατά έξω από τον κύκλο τραγουδώντας :

«Πουντο, πουντο, το δαχτυλίδι, ψάξε, ψάξε δεν θα το βρεις!

δεν θα το βρεις, δεν θα το βρεις, το δαχτυλίδι που ζητείς».

Κάποια στιγμή η 'Μάνα' αφήνει στην παλάμη ενός παιδιού το δαχτυλίδι και συνεχίζει το τραγούδι. Το παιδί που έχει το δαχτυλίδι μπορεί να το δώσει στο διπλανό του.

Κάποια στιγμή, η 'Μάνα' σταματά μπροστά σε όποιο παιδί θέλει και το ρωτά : «Που είναι το δαχτυλίδι;»

Το παιδί απαντά, αν βρει ποιος έχει το δαχτυλίδι γίνεται 'Μάνα», αν δεν το βρει η 'Μάνα' ξαναπαίζει.

- **Σουραϊμ αραϊμ ή Σαραρίμ.**

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω.

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ισάριθμες ομάδες (Α και Β).

Η κάθε ομάδα ορίζει την 'Μάνα' της.

Η Α 'Μάνα' ονοματίζει κάθε παιδί της, π.χ. με ονόματα δέντρων.

Η Β 'Μάνα', ονοματίζει κάθε παιδί της, π.χ. με ονόματα γλυκών.

Η Α 'Μάνα' πάει στην Β ομάδα, και τραγουδά :



«Σουραϊμ, σουραϊμ, μπουλούκια, αραϊμ, σαραρίμ, σαραρίμ, βουτού, βουτού, σαραρίμ».

Διαλέγει ένα παιδί, του κλείνει τα μάτια με τα χέρια και φωνάζει ένα παιδί της Α π.χ.: «Να έρθει η λεμονιά».

Το παιδί με τα κλειστά μάτια απλώνει της παλάμες του. Η 'Λεμονιά' έρχεται, χτυπά τις παλάμες του παιδιού, επιστρέφει στην ομάδα της και όλα τα παιδιά της Α αρχίζουν να χτυπούν παλαμάκια. Η 'Μάνα' ελευθερώνει το παιδί που κρατούσε και αυτό και προσπαθεί να βρει ποιο παιδί το χτύπησε. Αν το βρει, το παίρνει στην Β του, αν δεν το βρει πάει στην Α.

- **Το λάστιχο.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω.

Χρειάζεται ένα λάστιχο 2,5-3 μ., σαν αυτό που χρησιμοποιούν οι μοδίστρες. Τα δυο παιδιά με ανοιχτά τα πόδια παίζουν τον ρόλο των σταθερών σημείων, ώστε να δημιουργούν με το λάστιχο ένα ορθογώνιο

παραλληλόγραμμο. Τα παιδιά μπορεί να αντικατασταθούν με καρέκλες (χρησιμοποιούμε τα καρεκλοπόδαρα), οπότε το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από 2 ή και από 1 παιδί.

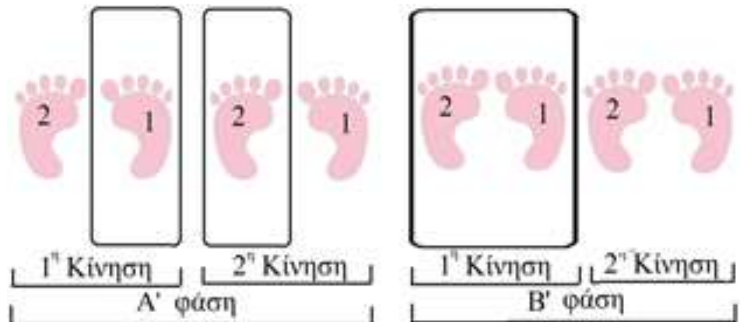
Στο 1^ο παίξιμο, το λάστιχο είναι στους αστραγάλους, μετά ανεβαίνει στις γάμπες, στα γόνατα και τέλος στους μηρούς, μερικοί το βάζουν και στην μέση.

Στο 2^ο παίξιμο, η ίδια διαδικασία αλλά μόνο με το ένα πόδι μέσα στο λάστιχο. Στο 3^ο παίξιμο,

Α Φάση : το παιδί ξεκινά από την μια πλευρά και πρέπει να βάλει το ένα πόδι μέσα στο λάστιχο, μετά με ταυτόχρονη κίνηση, βγάζει το μέσα έξω από την άλλη πλευρά και το έξω μέσα.

Επαναλαμβάνει το αντίθετο για να επανέλθει στην αρχική του θέση.

Β Φάση : το παιδί ξεκινά από την μια πλευρά, βάζει ταυτόχρονα και τα δυο πόδια από την μια πλευρά και τα βγάζει από την άλλη πλευρά, επαναλαμβάνει το αντίθετο για να επανέλθει στην αρχική του θέση. Αν κάποιος μπερδευτεί ή δεν τα καταφέρει, χάνει σειρά του.



• Το Σχοινάκι.

Το ατομικό παιχνίδι χρειάζεται σχοινάκι (τριχιά) 2,5-3 μ.. Το παιδί κρατά τις άκρες του σχοινιού με τα δυο χέρια του σχεδόν στην έκταση και το περιστρέφει γύρο από το σώμα του, ταυτόχρονα πηδά, ώστε να περάσει κάτω από τα πόδια.

Στο ομαδικό σχοινάκι, (χρήση τριχιάς 4-5 μ.) δυο παιδιά περιστρέφουν το σχοινί. Φροντίζουν να χτυπά στο έδαφος κάθε φορά που περιστρέφετε. Ένα παιδί ή και περισσότερα, πηδούν ώστε το σχοινί να μην τα ακουμπά. Εάν το σχοινί ακουμπήσει σώμα, χάνεις και παίρνεις την θέση κάποιου από τα παιδιά που περιστρέφουν το σχοινί.



• Τσίγκο Λελέτα.

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Χωρίζονται σε 2 ισάριθμες ομάδες, που στέκονται αντικριστά σε απόσταση 8-10 μ. μεταξύ τους και έχουν τα χέρια τους σταυρωτά (το αριστερό του ενός παιδιού με το δεξιό του παραδίπλα).

Η κάθε ομάδα τραγουδά :

«Ένα φράγκο η βιολέτα, τσίγκο λελέτα, τσίγκο λελέτα».

Σε κάθε 'τσίγκο λελέτα' που τραγουδούν κάνουν και ένα ομαδικό πήδημα μπροστά.

Στην συνέχεια η κάθε ομάδα τραγουδά :

«Δύο φράγκα η βιολέτα, τσίγκο λελέτα, τσίγκο λελέτα και τα πράσινα κουφέτα».

Σε κάθε 'τσίγκο λελέτα' που τραγουδούν κάνουν και ένα ομαδικό πήδημα πίσω.

Παραλλαγές :

① οι ομάδες προχωρούν μόνο μπροστά μέχρι να συναντηθούν και στην συνέχεια, γυρνούν προς τα πίσω.

② η κάθε ομάδα χωρίζετε σε ζευγάρια. Τα ζευγάρια με το τραγούδι κάνουν 2 πηδήματα μπροστά. Μετά με αναπήδηση κάνουν μεταβολή και συνεχίζουν με 2 πηδήματα προς τα πίσω.



Τα αγόρια, έπαιζαν.

• Αμάδες ή Αμάτζες ή Σημάδες, Κούκος ή Μπούκος, Πίτσες.

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Κάθε παιδί έχει μια πλακουτσωτή πέτρα.

Παραλλαγές:

- ① Τα παιδιά φτιάχνουν μια στήλη με κεραμιδάκια ή πέτρες μέσα σε ένα μικρό κύκλο. Από απόσταση 4-5 μ., το κάθε παιδί ρίχνει την πέτρα του να γκρεμίσει την στήλη. Νικητής είναι αυτός που θα βγάλει τα περισσότερα κεραμιδάκια από τον κύκλο.
- ② Το (Α) παιδί, πετά όπου θέλει την πέτρα του, το (Β) παιδί, πετάει την πέτρα ή για να χτυπήσει την πέτρα του (Α) ή σε ένα άλλο σημείο. Το (Γ) παιδί πετάει την πέτρα ή για να χτυπήσει την πέτρα του (Α) ή (Β) ή σε ένα άλλο σημείο. Αυτό συνεχίζεται μέχρι κάποιος να χτυπήσει την πέτρα κάποιου άλλου. Όποιος χτυπηθεί βγαίνει από το παιχνίδι ή του επιβάλουν τιμωρία (κάνε πως λαλάει ο κόκορας) ή χάνει ένα βόλο.
- ③ Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα'. Το κάθε παιδί κάθετε πίσω από μια γραμμή που έχει χαραχθεί στο έδαφος. Η 'Μάνα', βάζει ένα τενεκεδάκι ή το κουκουνάρι σε απόσταση 4-5 μ. από την γραμμή και πάει και κάθετε πίσω από τα παιδιά. Με σύνθημα της 'Μάνα', τα παιδιά ταυτόχρονα ρίχνουν τις πέτρες τους να χτυπήσουν το τενεκεδάκι. Όταν κάποιος πετύχει το τενεκεδάκι, πρέπει, τα παιδιά να τρέξουν και να πατήσουν πάνω στις πέτρες τους και η 'Μάνα' να τρέξει να βάλει στην θέση του το τενεκεδάκι. Αν η μάνα βάλει στην θέση του το τενεκεδάκι και κάποιος δεν πρόλαβε να πατήσει την πέτρα του, η 'Μάνα' τον κυνηγά για να τον πιάσει, αν τον πιάσει, το παιδί γίνεται 'Μάνα', αν το παιδί προλάβει να πατήσει την πέτρα του, τότε η 'Μάνα' τα ξαναφυλάει.
- ④ Κούκος ή Μπούκος. Το κάθε παιδί κάθετε πίσω από μια γραμμή που έχει χαραχθεί στο έδαφος. Η 'Μάνα', βάζει ένα τενεκεδάκι σε απόσταση 10-12 μ. από την γραμμή και πάει και κάθετε πίσω από το τενεκεδάκι. Με σύνθημα της 'Μάνα', ένα παιδί ρίχνει την πέτρα του να χτυπήσει το τενεκεδάκι, αν το χτυπήσει πρέπει η 'Μάνα' να το ξαναβάλει στην θέση του και να προσπαθήσει να πιάσει το παιδί. Αν το πιάσει το παιδί γίνεται 'Μάνα'. Αν το παιδί προλάβει να πάρει την πέτρα του χωρίς να το πιάσει η 'Μάνα', τότε όταν ξαναέρθει η σειρά του μπορεί να ξαναρίξει την πέτρα του. Αλλιώς θα περιμένει να ρίξει κάποιος το κουτί και τότε αυτός και όσοι άλλοι έχουν πέτρες πεταμένες, να προσπαθήσουν να πάρουν τις πέτρες τους.
- ⑤ Καθορίζετε σε πόσους πόντους ή 'Πίτσες' βγαίνει ο νικητής. Το κάθε παιδί κάθετε πίσω από μια γραμμή που έχει χαραχθεί στο έδαφος, σε απόσταση 16-20 μ., τοποθετείτε ένα αντικείμενο π.χ. τενεκεδάκι, κουκουνάρι, κλαδάκι μπηγμένο στο χώμα, μια πέτρα, κ.λ.π. Όποιος χτυπήσει τον στόχο κερδίζει ένα πόντο ή μια 'Πίτσα'. Αν το παιχνίδι είναι ομαδικό ο πόντος μετριέται στην ομάδα.



• Βαρελάκια ή Καβάλες ή Πρωτέλια ή Σκαμνάκια

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Ένα παιδί σκύβει βάζοντας τις παλάμες του στα γόνατά του, για να υποβαστάζετε. Το άλλο παιδί, παίρνει φόρα, ακουμπά τις παλάμες του στην πλάτη του σκυμμένου παιδιού και πηδά υπερπηδώντας το. Αυτό συνεχίζεται εναλλάξ.

Παραλλαγή:

- ① Ορίζετε ένα παιδί 'Μανταλιάς'. Τα άλλα παιδιά μπαίνουν στην σειρά για να τον υπερπηδήσουν. Όταν υπερπηδούν φωνάζουν :
Την 1^η φορά,: «Πρώτος και αγγιχτός».
Την 2^η φορά: «Δεύτερος και αγγιχτός».
Την 3^η φορά: «Τρίτος και κωλοβαρετός». Πηδούν για υπερπήδηση, ταυτόχρονα ακουμπούν το ένα χέρι και με το άλλο, καθώς είναι στον αέρα, αστραπιαία, τον κτυπούν στον πισινό και μετά στηρίζονται και ολοκληρώνουν την υπερπήδηση, χωρίς να σταματήσουν πάνω στο παιδί.
Την 4^η φορά, φωνάζουν : «Τέταρτος και ποδοκωλοβαρετός». Τον κτυπούν την ώρα που είναι στον αέρα, με το πόδι στον πισινό, χωρίς να σταματήσουν πάνω στο παιδί.
Την 5^η φορά, φωνάζουν : «Πέμπτος και χεροποδοκωλοβαρετός». Τον κτυπούν την ώρα που είναι στον αέρα, με το ένα χέρι και ταυτόχρονα, με το ένα πόδι στον πισινό, χωρίς να σταματήσουν πάνω στο παιδί. Όποιος αποτύχει σε κάποια υπερπήδηση γίνεται 'Μανταλιάς'.
- ② Πρωτέλια. Όπως τα 'Βαρελάκια' αλλά, κάθε φορά που τελειώνει η σειρά, το παιδί που τα 'Φυλάει', σηκώνετε (ψηλώνει) λίγο. Όποιος δεν υπερπηδήσει τα 'Φυλάει'.



- **Γκαζάκια ή Βόλοι ή Γυάλες.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Οι βόλοι είναι από γυαλί ή πυλό ή σίδερο (μπίλιες από ρουλεμάν).

Τριγωνάκι : Σχεδιάζουμε ένα τρίγωνο στο έδαφος, μέσα στο τρίγωνο οι παίχτες βάζουν ίσο αριθμό βόλων, σε οποιαδήποτε θέση θέλουν. Στην αρχή ο κάθε παίχτης από απόσταση 4-5 μ., ρίχνει ένα βόλο προς το τρίγωνο. Αυτού που ο βόλος είναι πιο κοντά στο τρίγωνο, παίζει πρώτος.

Βάζει τον βόλο πάνω στο δάχτυλο δείκτη και τον κτυπά με τον αντίχειρα, σημαδεύοντας ένα βόλο μέσα στο τρίγωνο.

Αν δεν χτυπήσει βόλο ή τον χτυπήσει, αλλά δεν τον βγάλει έξω από το τρίγωνο, χάνει την σειρά του.

Αν χτυπήσει βόλο και τον βγάλει έξω από το τρίγωνο, τον κερδίζει και συνεχίζει με νέο χτύπημα, μέχρι ή να πάρει όλους τους βόλους ή να αποτύχει να βγάλει κάποιον. Αυτό ισχύει και για το αρχικό παίξιμο (από τα 4-5 μ.).

Αν, για οποιοδήποτε λόγο, ο βόλος κάποιου μένει μέσα στο τρίγωνο, χάνει την σειρά του.

Αν κάποιος άλλος χτυπήσει τον βόλο αυτού που έχει μείνει μέσα στο τρίγωνο και τον βγάλει έξω, κερδίζει όλους τους βόλους που είχε κερδίσει αυτός που έμεινε ο βόλος του μέσα στο τρίγωνο.

Αν δεν τον βγάλει κανένας και έρθει η σειρά να παίζει αυτός που είναι μέσα στο τρίγωνο, τότε σηκώνει τον βόλο του και τον κρατά με τον δείκτη και τον αντίχειρα. Από το ύψος της μέσης του προσπαθεί, αφήνοντας ελεύθερο τον βόλο, να κτυπήσει ένα βόλο μέσα στο τρίγωνο (ματάκι).

- Αν χτυπήσει κάποιον βόλο και τον βγάλει από το τρίγωνο, τον κερδίζει και συνεχίζει με νέο χτύπημα, (ακόμα και αν έμεινε ξανά μέσα στο τρίγωνο) μέχρι ή να πάρει όλους τους βόλους ή να χάσει.

- Αν χτυπήσει βόλο, αλλά δεν τον βγάλει από το τρίγωνο ή δεν χτυπήσει κανέναν, χάνει την σειρά του.

Παραλλαγή, αντί τρίγωνο μπορεί να σχηματιστεί κύκλος.

Σειρά ή Μπάστακας ή Μπαζ :

Βάζουμε τους βόλους σε μια σειρά και σε απόσταση τέτοια, (ο ένας από τον άλλο), ώστε να μπορεί να περνά ανάμεσά τους άνετα ένα βόλος, οι παίχτες βάζουν από ίσο αριθμό βόλων. Ο πρώτος δεξιός βόλος ονομάζεται 'Μάνα', ο δεύτερος είναι η 'Παραμάννα'.

Στην συνέχεια από απόσταση 4-5 μ. το κάθε παιδί ρίχνει ένα βόλο του προς την σειρά. Αν χτυπήσει την 'Μάνα' παίρνει όλους τους βόλους.

Αν χτυπήσει την 'Παραμάννα' παίρνει τους βόλους, από την παραμάννα και κάτω.

Αν χτυπήσει κάποιον βόλο, παίρνει μόνον αυτόν.

Αν δεν περάσει την σειρά, βγαίνει από το παιχνίδι.

Όταν ρίξουν όλοι τα παιδιά και έχουν παραμείνει βόλοι στην σειρά, αυτός που είναι πιο κοντά στην σειρά παίζει πρώτος. Όταν ρίξουν όλα τα παιδιά για δεύτερη φορά και έχουν παραμείνει βόλοι στην σειρά, οι βόλοι παραμένουν για το νέο παιχνίδι, τα παιδιά βάζουν ξανά από ίσο αριθμό βόλων και αρχίζει νέο παιχνίδι.

Παραλλαγή : Τα παιδιά σκάβουν ένα λακουβάκι. Ρίχνουν τους βόλους τους από απόσταση 4-5 μ., όποιος πάει μέσα στο λακουβάκι, κερδίζει τους βόλους των άλλων, αν μπουν δυο μοιράζονται τους βόλους των άλλων ή διαγωνίζονται, με νέα δοκιμασία, ποιος θα μπει στο λακουβάκι, για να βρεθεί ο τελικός νικητής. Το παιχνίδι αυτό παίζετε και με κουμπιά.

- **Δίχαλο ή Λάστιχο ή Σφεντόνα ή Ντιχάλι.**

Έχει σχήμα 'Υ', κατασκευάζεται από κλαδί δέντρου ή ξύλο, σπάνια από σίδερο, σήμερα υπάρχουν από πλαστικό. Στις δυο άκρες δένετε λάστιχο ή λωρίδα από σαμπρέλα αυτοκινήτου.

Σκοπός της σφεντόνας είναι να εκσφενδονίζει μικρές πέτρες, για το κυνήγι πουλιών ή σκοποβολή. Η πέτρα που θέλουμε να εκσφενδονίσουμε μπαίνει στην μέση του λάστιχου, εκεί μπορεί να έχει και κομμάτι δέρματος.

Κατασκευή επικίνδυνη για τραυματισμό, αυτοτραυματισμό ή υλικές ζημιές.

- **Η τσιλίκα-τσιλίκι ή τσελίκι ή ξυλίκι ή τσιλικόνι ή τσουμάκα ή σκλέντζα-σκλεντζί ή λίγκρα-λιγκρίν.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Τα παιδιά έχουν μια μικρής βέργας 10-15 πόντων το τσιλίκι και μια βέργας 50-60 πόντων την τσιλίκα. Το τσιλίκι έχει ξυθεί στις άκρες, περίπου όπως ξύνουμε το μολύβι γραψίματος.



Το παιδί που παίζει πρώτο, πετά το τσιλίκι στο έδαφος, το χτυπά σε μια άκρη με την τσιλίκα και αυτό αναπηδά. Προσπαθεί να το χτυπήσει στον αέρα, όσες φορές μπορεί περισσότερες. Όποιος κάνει τα περισσότερα χτυπήματα είναι νικητής.

Παραλλαγές:

- ① Καθώς αναπηδά το τσιλίκι, το παιδί το χτυπά με δύναμη προς τα επάνω. Όποιος το πιάσει κατεβαίνοντας, είναι νικητής
- ② Ο παίχτης χτυπά με δύναμη το τσιλίκι να πάει μακριά. Όποιος το πάει πιο μακριά είναι νικητής.
- ③ Ο παίχτης χτυπά όσες φορές μπορεί το τσιλίκι και με ένα τελευταίο χτύπημα το στέλνει όσο μακριά μπορεί.
- ④ Σχηματίζετε ένα κύκλο στο έδαφος, 4-6 μ. Καθώς αναπηδά το τσιλίκι, ο παίχτης το χτυπά με δύναμη να πάει μακριά. Το παιδί που έχει σειρά να παίζει, παίρνει το τσιλίκι και προσπαθεί από εκεί που έπεσε, να το πετάξει μέσα στον κύκλο. Αν τα καταφέρει, κερδίζει ένα πόντο. Αν το παιδί που πέταξε το τσιλίκι μακριά, μπορέσει να αποκρούσει το τσιλίκι που έρχεται προς τον κύκλο, τότε κερδίζει αυτό ένα πόντο, αν μάλιστα μετά την απόκρουση και πριν πέσει το τσιλίκι στο έδαφος, το ξαναχτυπήσει τότε κερδίζει για κάθε χτύπημα πόντο.
- ⑤ Αντί το τσιλίκι χρησιμοποιείτε ένα ντενεκεδάκι. Βάζουμε την τσιλίκα πάνω σε δυο πέτρες έτσι ώστε να ακουμπούν μόνο οι άκρες της. Από απόσταση 3-4 μ. κάθε παιδί πετά το ντενεκεδάκι για να ρίξει την τσιλίκα από τις πέτρες. Όποιος την ρίξει, παίρνει την τσιλίκα, πετά το ντενεκεδάκι προς τα πάνω και προσπαθεί να το χτυπήσει με την τσιλίκα, μια ή και περισσότερες φορές πριν πέσει στο έδαφος και τελικά να το πετάξει όσο πιο μακριά μπορεί. Νικητής είναι αυτός με τα περισσότερα χτυπήματα και την μεγαλύτερη απόσταση.

Υπάρχουν άπειρες παραλλαγές.

• **Κλέφτες και αστυνόμοι.**

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες.

Ορίζετε ομάδα των 'Αστυνομών' και των 'Κλεφτών'. Η ομάδα των 'Αστυνομών' μπορεί να έχει και λιγότερα παιδιά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μουν οι 'Κλέφτες' φυλακή.

Ορίζετε ένα μέρος για 'Λημέρι' π.χ. ένα παγκάκι ή ένας κύκλος, στο οποίο μπορούν να μένουν οι 'Κλέφτες'. Στο 'Λημέρι' δεν επιτρέπεται να μουν οι 'Αστυνόμοι'

Ορίζετε ένα άλλο μέρος για 'Φυλακή Κλεφτών' π.χ. ένα παγκάκι ή ένας κύκλος, στην οποία βάζουν τους 'Κλέφτες' οι 'Αστυνόμοι'.

Οι 'Κλέφτες' σκορπίζουν στον χώρο και αρχίζει το κυνηγητό από τους 'Αστυνόμους' για να τους πιάσουν.

Όταν ο 'Αστυνόμος' πιάσει (όχι να τον ακουμπήσει) κλέφτη, τον πάει στη φυλακή.

Αν όμως ο 'Κλέφτης' ακουμπήσει την πλάτη του στον τοίχο ή στο έδαφος ο 'Αστυνόμος' δεν επιτρέπεται να τον πιάσει και απομακρύνετε.

Ο 'Φυλακισμένος κλέφτης' ελευθερώνεται, όταν ένας άλλος 'Κλέφτης', που δεν έχει πιαστεί από τους 'Αστυνόμους' τον ακουμπήσει.

Αν οι φυλακισμένοι 'Κλέφτες' είναι πιασμένοι χέρι-χέρι, τότε το άγγιγμα σε έναν, τους ελευθερώνει όλους.

Οι 'Αστυνόμοι' απαγορεύεται να φρουρούν τους 'Φυλακισμένους κλέφτες', όποιος 'Αστυνόμος' παραβεί αυτό τον κανόνα, βγαίνει από το παιχνίδι.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι 'Κλέφτες' φυλακιστούν ή όταν οι 'Αστυνόμοι' πουν ότι δεν μπορούν να πιάσουν τους 'Κλέφτες'.

• **Κλωτσοσκύφι ή Τόπι πάνινο.**

Ανάλογα με το πόσα παιδιά παίζουν σχεδιάζετε στο χώμα ένας κύκλος διαμέτρου 4 μ. και πάνω.

Τα παιδιά στέκονται γύρο-γύρο πάνω στον κύκλο. Ένας ορίζετε 'Κεντρικός' και μπαίνει στο κέντρο.

Ο 'Κεντρικός' προσπαθεί κλωτσώντας ένα σκούφο (ή πάνινη μπάλα), να τον βγάλει έξω από τον κύκλο ή να χτυπήσει με αυτόν ένα παιδί.

Τα άλλα παιδιά προσπαθούν με χέρια και με πόδια, να μη βγει ο σκούφος (ή η μπάλα) από τον κύκλο, μοιράζοντας και πάσες μεταξύ τους.

Αν βγει ο σκούφος (ή η μπάλα), το παιχνίδι σταματά.

Αυτός που φταίει για την έξοδο της μπάλας γίνεται 'Κεντρικός', σε διχογνωμία, ο 'Κεντρικός' ορίζει τον αντικαταστάτη του.

Παραλλαγή: Κανονικό ποδόσφαιρό όπως το σημερινό, αλλά με μπάλα φτιαγμένη από κουρέλια. Τα πολύ παλιά χρόνια για μπάλα είχαν, την φουσκωμένη ουροδόχο κύστη γουρουνιού.



- **Κύλα ή Τσουρλί ή Στεφάνι ή Αγκλιδέρα.**

Ατομικό ή ομαδικό παιχνίδι.

Για την κύλα παίρνουμε σιδερένιο τσέρκι βαρελιού ή το λάστιχο αυτοκινήτου το στρογγυλό σκληρό κομμάτι που ακουμπά στην ζάντα ή μια ζάντα ποδηλάτου ή ρόδα από καροτσάκι μωρού.

Προσπαθούμε σπρώχνοντας την κύλα με κατάλληλο τρόπο, με το χέρι ή με ξύλο (ραβδί) να την κάνουν να τσουλήσει.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και σιδερένιο ραβδί κατάλληλα διαμορφωμένο στην άκρη, ώστε να σπρώχνει την κύλα, αλλά και να την κρατά σε ισορροπία.



- **Μακριά γαϊδούρα.**

Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες (Α και Β).

Ορίζεται π.χ. η (Α) να κάνει την 'Γαϊδούρα', έτσι το πρώτο παιδί λυγίζει την μέση του και ακουμπά τα χέρια του σε ένα τοίχο ή σε κάποιο παιδί που δεν παίζει, αλλά είναι ο κριτής στην διαδικασία. Το δεύτερο παιδί λυγίζει την μέση του και βάζει το κεφάλι του δίπλα ή κάτω από τον πσινό του μπροστινού παιδιού και κρατιέται από τον μπροστινό, με όποιο τρόπο μπορεί. Το ίδιο κάνουν και τα άλλα παιδιά της Α ομάδας.

Όταν τελειώσει το στήσιμο της 'Γαϊδούρας', τα παιδιά της Β ομάδας παίρνουν φόρα και με ένα πήδο ανεβαίνουν πάνω στις πλάτες των παιδιών της 'Γαϊδούρας'.

Η ομάδα Β χάνει, αν κάποιος παιδί πέσει από την 'Γαϊδούρα' ή δεν χωρέσει να ανέβει ή αλλάξει θέση.

Η ομάδα Α χάνει, αν η 'Γαϊδούρα' λυγίσει ή αν κοπεί ή αν τα παιδιά της Β ανέβουν όλα επάνω χωρίς να πέσουν.

Όποια ομάδα χάσει κάνει την νέα 'Γαϊδούρα'.



- **Ξιφομαχία.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω, χωρισμένα σε ομάδες ή όχι.

Νικητής είναι αυτός που με το σπαθί του θα ακουμπήσει τον αντίπαλο.

Για σπαθί χρησιμοποιείται ένα ξύλο.

Παιχνίδι εξόχως επικίνδυνο.



- **Πάλη.**

Παίζεται με 2 παιδιά.

Νικητής είναι το παιδί που θα βάλει κάτω το άλλο, με την πλάτη ή θα το αναγκάσει να πει 'Παραδίνομαι'.

Παιχνίδι ιδιαίτερα επικίνδυνο.



- **Πετροπόλεμο.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω, χωρισμένα σε ομάδες.

Προσπαθούν με πέτρες να χτυπήσουν, ο ένας τον άλλο.

Παιχνίδι ιδιαίτερα επικίνδυνο, απαράδεκτο, αδιανόητο και καταδικαστέο.

- **Πόλεμος ή Όπλα ή Στάκα μαν ή Καμάν.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω, που χωρίζονται σε 2 ισάριθμες ομάδες.

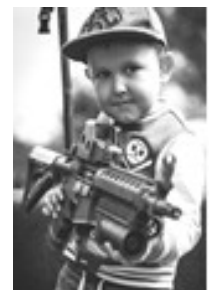
Σκοπός του παιχνιδιού είναι η μια ομάδα να 'Σκοτώσει' ή να 'Αιχμαλωτίσει' τα παιδιά της άλλης.

Οι ομάδες κρύβονται και αρχίζει το παιχνίδι.

Όταν το παιδί μιας ομάδας, βρει ένα παιδί της άλλης ομάδας, το σημαδεύει με το ψεύτικο όπλο του και ταυτόχρονα μιμείται τον ήχο του όπλου (του του του του) και φωνάζει σε 'Σκότωσα', ο 'Σκοτωμένος' βγαίνει από το παιχνίδι.

Όταν το παιδί μιας ομάδας πάει πίσω από αντίπαλο, χωρίς να τον αναληφθεί, τότε του λέει 'Ακίνητος' και τον παίρνει 'Αιχμάλωτο'.

Ο 'Αιχμάλωτος', ελευθερώνετε μόνον όταν 'Σκοτωθεί' αυτός που τον αιχμαλώτισε.



- **Πατίνι.**

Γίνετε με σανίδες.

Η μια σανίδα έχει δυο τροχούς ή δυο ρουλεμάν, η άλλη έχει ένα υποτυπώδες τιμόνι. Οι δυο σανίδες είναι καρφωμένες μεταξύ τους και σπάνια συνδέονται με μηχανισμό που επιτρέπει στον αναβάτη να στρίψει το τιμόνι.



Ο αναβάτης προσπαθεί να κάνει βόλτα, ισορροπεί στην σανίδα με τους τροχούς και κρατιέται από την σανίδα με το τιμόνι. Το ένα πόδι είναι μόνιμα πάνω στο πατίνι και το άλλο πατά κατά καιρούς στο έδαφος, ώστε να δίνει προωθητική δύναμη στο πατίνι.

• Σβούρα.

Παιχνίδι δεξιοτήτας.

Η ξύλινη σβούρα περιτυλίγεται με σπάγκο, από την 'Μύτη' μέχρι το 'Κεφάλι' της.

Τον σπάγκο που περισσεύει, τον κρατάει το παιδί με το ένα χέρι.

Πετά την σβούρα προς το έδαφος και επιδέξια τραβά τον σπάγκο, ώστε να δώσει στην σβούρα περιστροφική κίνηση.

Η σβούρα προσγειώνεται στο χώμα και περιστρέφεται για κάποιο χρονικό διάστημα, στηριζόμενη μόνο στην μύτη και κρατώντας ισορροπία.

Μπορεί να εξελιχθεί σε τυχερό παιχνίδι (κερδίζει η μεγαλύτερη διάρκεια στροφών).

Υπάρχουν και μεταλλικές μηχανικές σβούρες που είναι εσωτερικά κούφιες και έχουν μηχανισμό 'τρομπαρίσματος' για να κάνει την περιστροφική κίνηση.



• Τάκα-τάκα.

Παιχνίδι δεξιοτήτας.

Αποτελείται από ένα κρίκο, στον οποίο είναι δεμένες δυο μπάλες πλαστικές ή σιδερένιες ή κοκάλινες.

Ο παίχτης βάζει στον κρίκο τα δάκτυλά του, μικρό και παράμεσο, αν θέλει και τον μέσο.

Ανεβοκατεβάζει την παλάμη του ώστε, οι μπάλες να συναντώνται μια φορά πάνω από την παλάμη, μια φορά κάτω από την παλάμη.

Παιχνίδι θορυβώδες και επικίνδυνο.



• Τα κεραμιδάκια ή Εφτάπετρο ή Τζαμί.

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω.

Μέσα σε ένα κύκλο διαμέτρου μέχρι 1-2 μ. φτιάχνετε μια στήλη με 6-7 κεραμιδάκια ή πέτρες,

Ορίζετε ένα παιδί 'Φύλακας' και κάθετε μπροστά από τα κεραμιδάκια να τα προφυλάξει.

Τα άλλα παιδιά από απόσταση 4-5 μ. ολόγυρα, προσπαθούν με μπάλα να γκρεμίσουν τα κεραμιδάκια.

Αν κάποιος τα γκρεμίσει, ο 'Φύλακας' πρέπει να πάρει την μπάλα και να κυνηγήσει το παιδί που τα έριξε, για να το χτυπήσει με την μπάλα.

Αν το χτυπήσει τότε το παιδί γίνεται 'Φύλακας'.

Αν όμως μέχρι να χτυπηθεί το παιδί, τα άλλα παιδιά προλάβουν και ξαναστήσουν τα κεραμιδάκια, ο 'Φύλακας' τα ξαναφυλάει.



• Το Κόκκαλο ή Κοτρίκι ή Κότσια.

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Χρησιμοποιείται ένα κόκκαλο από πόδι ζώου, το μοσχάρι είναι το καλύτερο. Ήταν το ζάρι της εποχής.

Ιεραρχία : Πρώτος ο βασιλιάς,

μετά ο βεζίρης (ή ξυλάς),

μετά ο ψωμάς (ή γαϊδούρα) και

τέλος ο κλέφτης (ή κούπα).

Αυτός που ρίχνει κερδίζει αν φέρει βασιλιά, χάνει αν φέρει κλέφτη, τα άλλα ορίζονται με συμφωνία των παιχτών.

Παραλλαγή : Παίζουν 4 παιδιά και πάνω, με 2 κόκαλα και 2 κομμάτια ξύλο ή βέργες (ένα μικρό, ένα μεγάλο).

Οι παίχτες αρχίζουν το παιχνίδι :

Το κάθε παιδί, το ένα μετά το άλλο, παίρνει στα χέρια του τα 2 κότσια, τα κουνά (όπως κουνάμε τα ζάρια) και τα πετά κάτω

Αν κάποιο παιδί φέρει 2 βασιλιάδες ορίζετε 'Βασιλιάς' και δεν ξαναρίχνει τα κόκκαλα.

Το παιχνίδι συνεχίζεται.



Το πρώτος παιδί παίρνει στα χέρια του τα 2 κότσια, τα κουνά (όπως κουνάμε τα ζάρια) και τα πετά κάτω.

Αν φέρει 2 βασιλιάδες παίρνει την μικρή βέργα,

Αν φέρει 2 βεζίρηδες, παίρνει την μεγάλη βέργα και ορίζετε 'Βεζίρης'.

Αν φέρει 2 ψωμάδες (ή γαϊδούρες) την γλύτωση.

Αν φέρει 2 κλέφτες, πρέπει να τιμωρηθεί.

Η τιμωρία πραγματοποιείται μόνον εφόσον έχει οριστεί 'Βεζίρης'.

Τότε ο 'Βασιλιάς' λέει στον 'Βεζίρη' :

ή κόκκινη → Σημαίνει, δώστου μια δυνατή ξυλιά.

ή πράσινη → Σημαίνει, δώστου μια μέτρια ξυλιά.

ή μελιτζάνα → Σημαίνει, δώστου μια δυνατή ξυλιά στο πόδι.

ή γιαούρτη → Σημαίνει, δώστου μια μέτρια ξυλιά στην πλάτη.

ή Μέγας Ναπολέων → Σημαίνει, δώστου μια δυνατή ξυλιά στην πλάτη.

Μετά την τιμωρία το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή.

- **Τα Τσιγκάκια ή Καπάκια ή Τάπες.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω.

Χρησιμοποιούμε καπάκια από μπίρες, αναψυκτικά κλπ. Σκοπός να σπρωχθεί το καπάκι π.χ. στο ρείθρο του πεζοδρομίου ή στα σκαλοπάτια μεγάλης σκάλας (της εκκλησίας είναι ότι πρέπει) και για την απόσταση που θα οριστεί.

Χρησιμοποιούνται τα δάκτυλα δείκτης και αντίχειρα. Ο αντίχειρας συγκρατεί τον δείκτη και όταν τον ελευθερώσει, ο δείκτης κτυπά το καπάκι.

Ορίζονται :

πόσα στην σειρά χτυπήματα θα κάνει κάθε παίχτης στο τσιγκάκι του (συνήθως 3).

αν επιτρέπετε το τσιγκάκι του ενός παίχτη να χτυπήσει το άλλο,

τι κερδίζει ο παίχτης με κάθε χτύπημα,

αν κάποιος βγει από την διαδρομή, ξαναρχίζει από την αρχή ή χάνει ;

αν μπορεί να πετάξει έξω από την διαδρομή τον αντίπαλο κ.λ.π.

Νικητής είναι αυτός που θα τερματίσει πρώτος την ορισθείσα διαδρομή.



- **Φυσοκάλαμο.**

Παίζουν 1 παιδί και πάνω.

Μέσα σε ένα μικρό καλάμι, τοποθετούμε μικρά πετραδάκια, ρεβίθια, στραγάλια κ.λ.π.

Με ένα απότομο φύσημα προσπαθούμε να τα εκτοξεύσουμε αυτό που βάλαμε μέσα στο καλαμάκι.

Σκοπός να χτυπηθεί ένα άλλο παιδί ή κάποιος στόχος.

Παιχνίδι επικίνδυνο.



- **Χαρταετός ή Αετός.**

Υλικά για την κατασκευή χαρταετού: καλάμια, σπάγκος, κόλλα και εφημερίδες για την κατασκευή της ουράς.

Το πρόβλημα στην κατασκευή είναι, να πετύχουν τα 'ζύγια', γι' αυτό είναι απαραίτητη η συμβουλή έμπειρου.

Όλα αυτά αποφεύγονται με την αγορά ενός έτοιμου.



Κορίτσια και αγόρια, έπαιζαν

• Αβγοδρομίες.

Τα παιδιά μπαίνουν σε μια σειρά.

Βάζουν στο στόμα τους την άκρη ενός κουταλιού και την δαγκώνουν, στο κουτάλι βάζουν ένα αβγό.

Ορίζουν μια απόσταση, για παράδειγμα 20 μ., την οποία πρέπει να την διανύσουν όσο μπορούν πιο γρήγορα, χωρίς να τους πέσει το αβγό.

Όποιος τερματίσει πρώτος, χωρίς να πέσει το αβγό, είναι νικητής.

Παραλλαγή : Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες. Το κουτάλι στο στόμα κλπ.

Από κάθε ομάδα ξεκινά ταυτόχρονα το πρώτο παιδί, διανύει μια απόσταση μέχρι 5 μ. και επιστρέφει. Δίνει το αυγό στο επόμενο παιδί για να κάνει την ίδια διαδρομή κλπ. Όποια ομάδα τερματίσει πρώτη είναι νικήτρια.

Αν το αβγό πέσει επιτρέπεται να επανατοποθετηθεί στο κουτάλι και να συνεχιστεί την διαδρομή.

• Αγάλματα ή Φωτιστικό ή Στρατιωτάκια.

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω.

Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει', το οποίο γυρίζει την πλάτη του στα άλλα παιδιά και κρύβει τα μάτια του με τα χέρια.

Τα παιδιά αρχίζουν να χοροπηδούν.

Το παιδί που τα 'Φυλάει' ρωτά : «Αγαλματάκια ακούνητα και αγέλαστα, μέρα ή νύχτα;»

Τα παιδιά όταν δεν είναι έτοιμα απαντούν : «Νύχτα !»

Αυτός που τα 'Φυλάει' ξαναρωτά, μέχρι τα παιδιά να απαντήσουν : «Μέρα !»

Τότε το παιδί που τα 'Φυλάει' γυρίζει απότομα ώστε να βλέπει τα άλλα παιδιά.

Αν κάποιος δεν προλάβει να μείνει ακίνητος ή γελάσει με τα αστεία που του κάνει το παιδί που τα 'Φυλάει', τότε χάνει και τα 'Φυλάει', αλλιώς η διαδικασία επαναλαμβάνετε.

Παραλλαγές :

① Το παιδί που τα 'Φυλάει' ρωτά μερικές φορές : «Αγαλματάκια ακούνητα και αγέλαστα, μέρα ή νύχτα;» και ξαφνικά φωνάζει 'Φωτιστικό' οπότε γυρνά προς τα παιδιά κλπ

② Αντί για 'Αγαλματάκια' χρησιμοποιείται η λέξη 'Στρατιωτάκια'

• Αλλαγή, ο Δραγάτης.

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω.

Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει'. Τα υπόλοιπα παιδιά διαλέγουν από ένα δέντρο ή κολώνα ή μεγάλη πέτρα για βάση.

Το ένα παιδί με το άλλο, σε ζευγάρια, συνεννοούνται να αλλάξουν τις βάσεις τους. Την κατάλληλη στιγμή φωνάζουν 'ΑΛΛΑΓΗ' και πραγματοποιούν την αλλαγή.

Το παιδί που τα 'Φυλάει', τρέχει να πιάσει κάποια βάση που έμεινε πρόσκαιρα ελεύθερη. Αν το καταφέρει, το παιδί που έμεινε χωρίς βάση τα 'Φυλάει'.

Παραλλαγές :

① Τα παιδιά δεν αλλάζουν βάσεις, αλλά κινούνται ώστε να προκαλούν αυτόν που τα 'Φυλάει' να τα κυνηγήσει, αυτός προσπαθεί να πιάσει κάποιο παιδί που δεν ακουμπά στην βάση του ή να πιάσει την βάση, πριν την ακουμπήσει το παιδί που την είχε. Τότε το άλλο παιδί τα 'Φυλάει'

② Ο Δραγάτης είναι αυτός που φυλάει τα χωράφια για να μην γίνονται κλοπές, ο αγροφύλακας. Ίδιες διαδικασίες όπως στην παραλλαγή ①, αλλά εδώ τα παιδιά προκαλούν τον 'Δραγάτη' να τα κυνηγήσει φωνάζοντας : «Τσαμ τσουμ τα κεράσια (ή άλλο φρούτο) και ο δραγάτης δεν μας πιάνει».

• Αμπάριζα ή Σκλαβάκια

Παίζουν 8 παιδιά και πάνω που χωρίζονται σε δυο ομάδες (Α και Β).

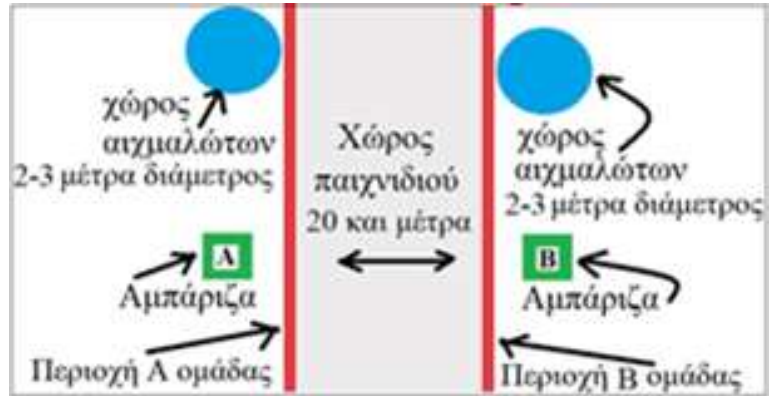
Η κάθε ομάδα έχει σαν 'Αμπάριζα' μια κολώνα ή δέντρο ή μια μεγάλη πέτρα. Η ομάδες απέχουν μεταξύ τους 20 μ. και πάνω. Μπροστά από κάθε 'Αμπάριζα' (περίπου 1 μ.) χαράζετε μια γραμμή, η οποία οριοθετεί την περιοχή κάθε ομάδας. Πέρα από την γραμμή αυτή δεν επιτρέπεται το κυνηγητό από αντίπαλο παίχτη.



Δίπλα σε κάθε αμπάριζα και σε απόσταση 4-5 βημάτων χαράζετε ένας κύκλος, ο οποίος πρέπει να ακουμπά στην γραμμή περιοχής της ομάδας, μέσα σ' αυτόν θα μπαίνουν οι 'αιχμαλῶτοι'.

Ένα παιδί, π.χ. από την Α ομάδα, φωνάζει 'παίρνω αμπάριζα και βγαίνω' και προκαλεί τους παίκτες της Β ομάδας να τον κυνηγήσουν. Κάποιος από την Β ομάδα φωνάζει 'παίρνω αμπάριζα και βγαίνω' και αρχίζει να κυνηγάει το παιδί της Α. Τότε θα συμβεί ένα από τα παρακάτω :

- ή το παιδί της Α ομάδας θα επιστρέψει την βάση του ή θα μπει στην περιοχή της ομάδας του.
- ή το παιδί της Β ομάδας θα πιάσει το παιδί της Α ομάδας και θα τον πάρει 'αιχμαλῶτο'.
- ή το παιδί της Α ομάδας θα επιστρέψει την βάση του, θα πάρει νέα 'Αμπάριζα' και θα βγει να κυνηγήσει το παιδί της Β που τον κυνηγούσε. (Υπερτερεί γιατί έχει πάρει πρόσφατη 'αμπάριζα').
- ή νέος παίκτης της Α, θα βγει για να πιάσει το παιδί της Β.



Το παιχνίδι αρχίζει να τελειώνει όταν πιαστούν 'αιχμαλῶτα' όλα τα παιδιά της μιας ομάδας (για παράδειγμα, της Α) και απομείνει μόνον ένας ελεύθερος. Τότε, τα παιδιά της Β ομάδας ελευθερώνουν όλους τους 'αιχμαλῶτους' της ομάδας τους και στην συνέχεια επιτρέπεται να μουν στην περιοχή της Α ομάδας και να περικυκλώσουν την 'Αμπάριζα', προσπαθώντας να την ακουμπήσουν. Το εναπομένον παιδί της Α προστατεύει την 'Αμπάριζα' του. Οπότε θα συμβεί ένα από τα παρακάτω :

- ή κάποιο παιδί της Β θα ακουμπήσει την αμπάριζα, έστω και με το πόδι. Νικήτρια η Β ομάδα.
- ή το παιδί που προστατεύει την αμπάριζα του, θα ακουμπήσει ένα παιδί της Β. Το παιδί βγαίνει από το παιχνίδι και η διαδικασία συνεχίζεται.

Τελικά κάποια στιγμή ή κάποιος θα ακουμπήσει την αμπάριζα, οπότε υπάρχει νίκη της Β ή θα απομείνει ένα παιδί από κάθε ομάδα οπότε υπάρχει ισοπαλία.

Κανόνες :

- Κυνηγάς τα παιδιά που έχουν βγει πριν από εσένα, σε κυνηγούν τα παιδιά που βγήκαν μετά από εσένα.
- Όταν λέμε να πιάσει, αρκεί και το άγγιγμα, τότε φωνάζει 'Σε έπιασα' και τον παίρνει 'αιχμαλῶτο'.
- Όταν ξεκινά ένα παιδί φωνάζει 'παίρνω αμπάριζα και βγαίνω'. Συμφωνείτε αν θα ισχύει.
- Δεν αιχμαλωτίζετε όποιος είναι πίσω από την γραμμή της ομάδας του.
- Ο αιχμαλῶτος ελευθερώνετε μόνον αν πατά μέσα στον κύκλο, ας εξέχουν τα χέρια του. Ελευθερώνετε αν τον ακουμπήσει παιδί της ομάδας του. Συμφωνείται αν το ακούμπημα ενός αιχμαλῶτου, ελευθερώνει όλον.

Παραλλαγές : Υπάρχουν πολλές, π.χ. δεν ορίζετε περιοχή κάθε ομάδας, οπότε ο χώρος κυνηγητού είναι απεριόριστος ή νικητής είναι η ομάδα που θα πιάσει 'αιχμαλῶτους' όλους τους αντιπάλους κλπ.

• **Γιο γιό**

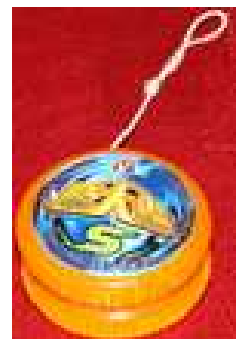
Παιχνίδι επιδεξιότητας.

Αποτελείτε από 2 στρόγγυλα μικρά πλακουτσωτά ξύλα (σαν χοντρά μπισκότα), που στο κέντρο τους συνδέονται με ένα μικρότερο 'πίρο'. Γύρο από το μικρό 'πίρο' τυλίγετε σπάγκο.

Το παιδί κρατά την άκρη του σπάγκου και με επιδέξια κίνηση, πετά το γιο-γιό προς το έδαφος και ταυτόχρονα τραβά τον σπάγκο. Η κίνηση αυτή δίνει δύναμη περιστροφής στο γιο-γιό, με αποτέλεσμα αυτό να περιστρέφεται όσο ο σπάγκος ξετυλίγεται.

Λίγο πριν ξετυλιχτεί ο σπάγκος με την κατάλληλη κίνηση του χεριού προς τα επάνω θα συνεχιστεί η περιστροφή, ξανατυλίγοντας τον σπάγκο στον 'πίρο' καθώς το γιο-γιό επιστρέφει προς το χέρι του παιδιού.

Το παιδί χωρίς να πιάσει το γιο-γιό επαναλαμβάνει την κίνηση του χεριού του προς τα κάτω και έτσι το γιο-γιό μπορεί να ανεβοκατεβαίνει για πολύ ώρα.



• **Διεγκυστίνδα.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω, χωρισμένα σε 2 ισάριθμες και αντικριστές ομάδες, που κρατούν μια τριχιά.

Αρχίζει το παιχνίδι έλξης.

Νικητής είναι η ομάδα που θα παρασύρει προς το μέρος της την άλλη ομάδα. Αν δεν υπάρχει τριχιά, τα δυο πρώτα παιδιά πιάνουν τα χέρια τους και τα άλλα τα κρατούν από την μέση.



- **Η Αλεπού ή Πιάνω ξύλο.**

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω, ορίζετε ένα παιδί ‘Αλεπού’, που κάθετε μέση του κύκλου που φτιάχνουν τα παιδιά. Μετρούν όλα μαζί μέχρι το 10 και η ‘Αλεπού’ φωνάζει: «Βγαίνω!» και αρχίζει το κυνηγητό. Για να μην πιάσει ένα παιδί η ‘Αλεπού’ πρέπει αυτό να πιάσει ξύλο και να φωνάξει : «Πιάνω ξύλο!». Οτιδήποτε ξύλινο π.χ. καρέκλα, δένδρο, σπέρτο κλπ Δεν επιτρέπεται 2 παιδιά να πιάσουν το ίδιο ξύλο, γιατί η ‘Αλεπού’ θα φωνάξει : «Σκουλήκιασε!», και μπορεί να πιάσει ένα από τα δυο παιδιά και ας κρατούν ξύλο. Όποιος πιάστηκε γίνεται ‘Αλεπού’.



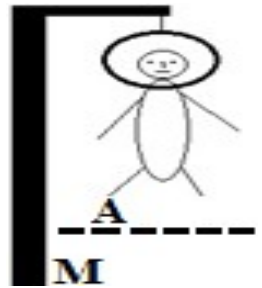
- **Η Γουρούνα.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω, ορίζετε ένα παιδί ‘Γρουνάς’, ο οποίος έχει ένα τενεκεδάκι την ‘Γουρούνα’ και ένα ξύλο 50-60 πόντων. Τα υπόλοιπα παιδιά έχουν το καθένα από ένα παρόμοιο ξύλο. Σχεδιάζουν ένα κύκλο διαμέτρου 3-5 μ. και στην περιφέρεια του το κάθε παιδί σκάβει μια γούρνα (μπουρσί). Το παιχνίδι αρχίζει. Ο ‘Γρουνάς’ σπρώχνει την ‘Γουρούνα’ προς την γούρνα κάποιου παιδιού, με σκοπό ή να την βάλει μέσα στην γούρνα ή να ακουμπήσει την ‘Γουρούνα’ στα παπούτσια του παιδιού, αν τα καταφέρει το παιδί ‘Καίγεται’ και βγαίνει από το παιχνίδι. Το παιδί που αμύνεται, προσπαθεί να πετάξει με το ξύλο του, την ‘Γουρούνα’ μακριά, στην προσπάθεια αυτή, αν η ‘Γουρούνα’ ακουμπήσει ένα άλλο παιδί, τότε το άλλο παιδί ‘Καίγεται’ και βγαίνει από το παιχνίδι.



- **Η κρεμάλα.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Σε μια κόλλα χαρτί ζωγραφίζεται μια κρεμάλα. Το 1^ο παιδί σκέφτεται μια λέξη, για παράδειγμα ‘ΠΑΓΩΤΟ’, το οποίο έχει 6 γράμματα. Κάτω από την κρεμάλα το 1^ο παιδί σχεδιάζει 6 παύλες που αντιστοιχούν στα γράμματα της λέξης παγωτό. Το 2^ο παιδί προσπαθεί να μαντέψει την λέξη και λέει ένα γράμμα για παράδειγμα ‘Α’. Στο παγωτό το ‘Α’ είναι το δεύτερο γράμμα, το 1^ο παιδί θα γράφει ‘Α’ στην δεύτερη παύλα που έχει σχεδιάσει. Το 2^ο παιδί λέει π.χ. το γράμμα ‘Μ’, αυτό δεν υπάρχει στο παγωτό. Το 1^ο παιδί θα γράφει σε ένα ξεχωριστό μέρος της κόλλα το γράμμα ‘Μ’ και ταυτόχρονα στην κρεμάλα ζωγραφίζει ένα κεφάλι. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ή το 2^ο παιδί να βρει την λέξη ή το 1^ο παιδί να σχηματίσει τον κρεμασμένο με ρυθμό 1^ο λάθος κεφάλι, 2^ο σώμα, 3^ο χέρι, 4^ο χέρι, 5^ο πόδι, 6^ο πόδι. Όποιο από τα δυο γίνει πρώτο, καθορίζει τον νικητή.



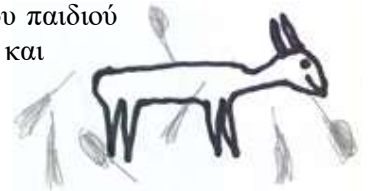
- **Η μπουκάλα.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω, που κάθονται σε κύκλο. Ένα παιδί στρίβει ένα μπουκάλι, όταν το μπουκάλι σταματήσει, το παιδί που δείχνει ο λαιμός του μπουκαλιού πρέπει να κάνει ότι του ζητήσει, το παιδί που έστριψε το μπουκάλι (π.χ. κάνει την φωνή του γαίδαρου).



- **Η ουρά του Γαϊδάρου.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Ζωγραφίζετε σε χαρτί έναν γαίδαρο χωρίς ουρά. Του παιδιού που παίζει πρώτο, κλείνουν τα μάτια με ένα μαντίλι και του δίνουν το χαρτί και μολύβι για να ζωγραφίσει την ουρά. Αφού ο πρώτος ζωγραφίσει, ακολουθεί, με κλειστά τα μάτια, ο δεύτερος κλπ μέχρι τον τελευταίο παίχτη. Όποιος ζωγράφισε την ουρά πιο κοντά στον πισινό του γαϊδάρου κερδίζει.



- **Ο Μουτζούρης.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Από την τράπουλα αφαιρούνται όλες οι φιγούρες εκτός από μια, κατά προτίμηση ο Ρήγας μπαστούνι. Τα υπόλοιπα 41 χαρτιά μοιράζονται σε όλους τους παίχτες. Δεν έχει σημασία αν στο τέλος ένας παίχτης πάρει 1 χαρτί περισσότερο ή λιγότερο. Πριν αρχίσει το παιχνίδι κάθε παίχτης αφήνει στο τραπέζι, όσα διπλά χαρτιά έχει π.χ. 2 εξάρια, 2 δεκάρια. Σε καμιά περίπτωση που έχει 3 όμοια, αφήνει τα 2. Παιχνίδι κατά την φορά του ρολογιού, έτσι ο πρώτος παίχτης δείχνει τα χαρτιά του, που τα κρατά σαν βεντάλια από την ανάποδη, στο παιδί που είναι αριστερά του. Το παιδί αριστερά παίρνει ένα χαρτί, αν το χαρτί ζευγαρώνει με κάποιο δικό του, αφήνει το ζευγάρι, στο τραπέζι. Με αυτή την διαδικασία συνεχίζετε το παιχνίδι. Όποιου τελειώσουν τα χαρτιά σταματά να παίζει. Οι υπόλοιποι συνεχίζουν μέχρι να απομείνει ένα παιδί με ένα χαρτί στο χέρι. Αυτός είναι ο ‘Μουτζούρης’ και θα τιμωρηθεί, από αυτόν που μοίρασε τα χαρτιά ή από τον αριστερά διπλανό του π.χ. ‘Κάνε μας πως κάνει η κότα’.



Παραλλαγή : Αντί τις φιγούρες, αφαιρείτε ένα οποιοδήποτε χαρτί, που δεν θα το δει κανένας.

- **Καρέκλες ή μουσικές καρέκλες.**

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα' και δεν παίζει. Χρειάζονται καρέκλες, όσες είναι τα παιδιά, μείων δυο. Οι καρέκλες τοποθετούνται σε ένα κύκλο με τις πλάτες τους προς το κέντρο του κύκλου. Τα παιδιά τοποθετούνται μπροστά από τις καρέκλες. Η 'Μάνα' δίνει το σύνθημα 'ΤΡΕΧΟΥΜΕ', τα παιδιά τρέχουν ολόγυρα από τις καρέκλες, κατά την φορά του ρολογιού. Για μια στιγμή, η 'Μάνα' φωνάζει 'ΣΤΟΠ', τα παιδιά κάθονται στις καρέκλες. Όποιο παιδί δεν καθίσει βγαίνει από το παιχνίδι και ταυτόχρονα αφαιρείται και μια καρέκλα. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνουν μια καρέκλα, ένα παιδί όρθιο και ένα καθιστό. Νικητής είναι το καθιστό.



Παραλλαγή: Αντί η 'Μάνα' να φωνάζει συνθήματα, ανοιγοκλείνει την μουσική, για παράδειγμα, από ένα ραδιόφωνο.

- **Κρυφτό, Κλωτσοτενεκές, Πίκο-πίκο.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει', το οποίο κλείνει ή κρύβει τα μάτια του για να μην βλέπει. Αρχίζει να μέτρα για παράδειγμα 5, 10, 15, 20... ας πούμε μέχρι το 200, που έχει συμφωνηθεί. Όταν φθάσει στο 200 λέει: «Φτου και βγαίνω». Αρχίζει να ψάχνει για να βρει τα κρυμμένα παιδιά. Οπότε:

- ή όταν δει κάποιο παιδί τρέχει στο μέρος που τα 'Φυλούσε' και λέει: «Φτου π.χ. Γιάννη». Το πρώτο που βρήκε είναι υποψήφιο να τα 'Φυλάξει', εκτός αν έχει συμφωνηθεί. αν ισχύει 'Ελευθερία για όλους'
- ή μπορεί ένα παιδί να έρθει πριν από αυτόν που τα 'Φυλάει' και να κάνει 'Φτου' (αυτό το παιδί δεν κινδυνεύει να τα 'Φυλάξει')
- ή αν το τελευταίο κρυμμένο παιδί κάνει 'Φτου, ελευθερία για όλους', τότε το παιδί που τα 'Φύλαγε', τα 'Ξαναφυλάει'. Αν έχει συμφωνηθεί κάτι τέτοιο



Παραλλαγές: ① Κλωτσοτενεκές. Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει' και ένα να 'Κλωτσήσει' το τενεκεδάκι που είναι μέσα σε ένα κύκλο. Όταν κλωτσήσει το τενεκεδάκι, τα παιδιά τρέχουν να κρυφτούν. Το παιδί που τα 'Φυλάει' πρέπει να στήσει το τενεκεδάκι μέσα στο κύκλο. Όποιος δεν προλάβει να κρυφτεί, τα 'Φυλάει'. Τα άλλα όπως παραπάνω.

② Πίκο-πίκο. Όπως στην παραλλαγή ①, αλλά εδώ χρήση μπάλας αντί για τενεκεδάκι. Όποιον βρει αυτός που τα 'Φυλάει', πατάει το πόδι του στην μπάλα και λέει: «Πίκο-πίκο π.χ. Κώστα». Τα άλλα όπως παραπάνω.

- **Κυνηγητό, Το χρώμα της Μάγισσας, Μπαμ-Ξεμπάμ ή Στόπ-Ξεστόπ.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει' που κυνηγά τους άλλους να τους πιάσει ή να τους ακουμπήσει. Όποιον πιάσει, τα 'Φυλάει'.

Παραλλαγές: ① Μπαμ-Ξεμπάμ ή Στόπ-Ξεστόπ. Όταν κάποιος κινδυνεύει να τον πιάσει αυτός που τα 'Φυλάει', σταματά και λέει 'Μπαμ'. Αυτός που τα 'Φυλάει' πρέπει να κυνηγήσει κάποιον άλλο, οπότε αυτός που την γλίτωσε, μόλις αισθανθεί ασφαλής, λέει 'Ξεμπάμ' και ξαναμπαίνει στο παιχνίδι.

② Παραλλαγή στην παραλλαγή: για να ελευθερωθεί αυτός που είπε το 'Μπαμ', πρέπει να τον ακουμπήσει ένα άλλο παιδί και να πει 'Ξεμπάμ'.

③ Το χρώμα της Μάγισσας. Ορίζετε ένα παιδί 'Μάγισσα', η οποία λέει ένα χρώμα (όποιο θέλει). Τα παιδιά πρέπει να βρουν αυτό το χρώμα και να το ακουμπήσουν. Όποια το ακουμπήσουν, η 'Μάγισσα' δεν μπορεί να τα κυνηγήσει, κυνηγά τα άλλα και όποιο πιάσει ή ακουμπήσει γίνεται 'Μάγισσα'.



- **Λύκε-λύκε, είσαι εδώ ;**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Λύκος', που κρύβεται πίσω από ένα δέντρο, θάμνο ή κολώνα. Τα υπόλοιπα παιδιά, πιάνονται το ένα από την μέση του άλλου και αρχίζουν να πλησιάζουν προς την κρυψώνα του λύκου ή να κάνουν ζικ, ζακ.

Τα παιδιά σταματούν και λένε: «Πήγε ο λύκος στο βουνό, μες στο δάσος το πυκνό.

Τριγυρνά και τραγουδά, λύκε, λύκε είσαι δω;»

Ο 'Λύκος' απαντά: «Εδώ είμαι!»

Τα παιδιά προχωρούν λίγο και μετά σταματούν και ρωτούν: «Και τι κάνεις;»

Ο 'Λύκος' απαντά: «Βάζω τα παπούτσια μου ή την γραβάτα μου ή ότι άλλο θέλει».

Τα παιδιά προχωρούν λίγο και μετά σταματούν και ρωτούν: «Και τι κάνεις;»

Ο 'Λύκος' απαντά: «Βάζω το σακάκι μου ή ξυρίζομαι ή ότι άλλο θέλει».

Οι ερωτήσεις, απαντήσεις συνεχίζονται μέχρι ότου ο 'Λύκος' πει: «Βάζω το καπέλο μου και σας κυνηγώ!»



Τα παιδιά τρέχουν και φωνάζουν : «Λύκε, λύκε φτάσε με, αν μπορείς και πιάσε με!»

Αν ο 'Λύκος' πιάσει ένα παιδί, αυτό γίνεται 'Λύκος'.

Παραλλαγή : Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να πιαστούν όλα τα παιδιά, ο πρώτος ή ο τελευταίος που πιάστηκε γίνεται 'Λύκος'.

- **Μουγέλο.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Παιχνίδι καλοκαιρινό, συνηθισμένο σε παραλία, πισίνα και στο τέλος σχολικής χρονιάς.

- **Η Μπερλίνα.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω.

Ορίζεται ένα παιδί 'Μπερλίνα', ένα 'Μαντατοφόρος' ή 'Ταχυδρόμος'. Η 'Μπερλίνα' απομακρύνεται από τα παιδιά για να μην ακούει. Το κάθε παιδί λέει στον 'Μαντατοφόρο' μια φράση (μπορεί και προσβλητική), που θα μεταφέρει την 'Μπερλίνα'. Ο 'Μαντατοφόρος' πάει την 'Μπερλίνα' και της λέει : «Καλημέρα κυρία 'Μπερλίνα'! Σήμερα πήγα στο παζάρι (ή γαϊδουροπάζαρο) και άκουσα πολλά καλά και κακά για εσάς. Κάποιος μου είπε (λέει τι του είπε ένα παιδί), κάποιος άλλος μου είπε (λέει τι του είπε άλλο παιδί)». Συνεχίζει μέχρι να τα πει όλα. Η 'Μπερλίνα' ακούει, έχει δικαίωμα για μόνο για μια απάντηση και λέει : «Το τάδε το είπε ο ή η τάδε». Αν το πετύχει 'Μπερλίνα' γίνεται το παιδί που το είπε, αλλιώς ξανακάνει την 'Μπερλίνα'. Βέβαια αν ο 'Μαντατοφόρος' κάνει λάθος στα



λόγια, κάνει αυτός την 'Μπερλίνα'.

- **Μπι ρρρρ ή Τζι ρρρρ.**

Ορίζετε το παιδί που θα τα 'Φυλάει', κλείνει τα μάτια του και τοποθετεί την παλάμη του ενός χεριού του στον κρόταφό του (για να μην μπορεί να δει), μετά βάζει το άλλο χέρι, κάτω από το προηγούμενο, για να στηρίζεται το μπράτσο του και με το εξωτερικό μέρος της παλάμης να είναι γυρισμένο προς το σώμα του. Κάποιο παιδί χτυπά ή ακουμπά την παλάμη (αυτή που είναι κάτω) του παιδιού που τα 'Φυλάει'. Όλοι σηκώνουν το ένα χέρι και λένε μπι ρρρρ. Αν αυτό που τα 'Φυλάει' δεν βρει ποιος τον χτύπησε, τα ξαναφυλάει, αν τον βρει, τα 'Φυλάει' αυτός που χτύπησε.



- **Ξυλοπόδαρα.**

Παιχνίδι επιδεξιότητας. Παίρνουμε δυο μακρουλά ξύλα, καρφώνουμε σε ύψος μισού μέτρου ή και παραπάνω, δυο μικρά ξύλα στα οποία θα πατήσουν τα πόδια. Ανεβαίνουμε επάνω στα ξυλοπόδαρα και προσπαθούμε να ισορροπήσουμε και να περπατήσουμε.



- **Ο Μαέστρος.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Ορίζεται ένα παιδί να τα 'Φυλάει' και κρύβετε π.χ. πίσω από ένα δέντρο μέχρι τα άλλα παιδιά να ετοιμαστούν. Τα υπόλοιπα παιδιά συνεννοούνται για το ποιος θα είναι ο 'Μαέστρος' και ποια όργανα θα μιμηθούν. Πάνε στο παιδί που τα 'Φυλάει' και αρχίζουν να μιμούνται το πρώτο όργανο, κάποια στιγμή, με μια κίνηση ο 'Μαέστρος' δίνει το σύνθημα να αλλάξει το όργανο, τότε τα παιδιά αλλάζουν την μίμηση. Αν αυτός που τα 'Φυλάει' βρει τον 'Μαέστρο' τότε ο 'Μαέστρος' τα 'Φυλάει', αν δεν τον βρει τα ξαναφυλάει.

Κατά την διάρκεια του οαιχνιδιού τραγουδούν :

«Ποιος είναι ο μαέστρος δεν μπορείς να βρεις!

Τι κουτός που είσαι, τι κουτός που είσαι.

Νάτος ο μαέστρος, νάτος ο μαέστρος!»



- **Ο Πραγματευτής, ο Λύκος και το Αρνί.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Ορίζεται ένα παιδί 'Πραγματευτής' και ένα 'Μάνα' που μπαίνει στον κύκλο που σχηματίζουν τα υπόλοιπα παιδιά. Ο 'Πραγματευτής', έξω από τον κύκλο διαλαλεί τα εμπορεύματά του και επισκέπτεται κάθε παιδί με την σειρά και το ρωτά : «Θα πάρεις κάτι ;»

Το παιδί απαντά π.χ. : «Θα πάρω ένα παντελόνι».

Ο 'Πραγματευτής' κάνει τάχα ότι του το δίνει και το παιδί τάχα ότι το παίρνει.

Ο 'Πραγματευτής' λέει π.χ. : «Κάνει 35 ευρώ».

Το παιδί απαντά : «Τα λεφτά τα έχει η μάνα μου».

Ο 'Πραγματευτής' ρωτά : «Και που είναι η μάνα σου ;»

Το παιδί απαντά π.χ. : «Σε μια γειτόνισσα».

Ο 'Πραγματευτής' λέει : «Καλά»



Συνεχίζει να διαλαλεί τα εμπορεύματά του και πάει στο επόμενο παιδί. Όταν περάσει και από το τελευταίο παιδί λέει τάχα νευριασμένος : «Που είναι αυτή η μάνα σας, θα πάω να την βρω». Οπότε η 'Μάνα' βγαίνει από τον κύκλο και ο 'Πραγματευτής' την κυνηγά. Αν την πιάσει δυο άλλα παιδιά γίνονται 'Μάνα' και 'Πραγματευτής', αλλιώς επαναλαμβάνετε η διαδικασία.

Παραλλαγή : Ορίζεται ένα παιδί 'Λύκος' και ένα 'Αρνί' που είναι μέσα στον κύκλο. Ο 'Λύκος' προσπαθεί μουγκρίζοντας, να μπει στον κύκλο να 'Φάει' το 'Αρνί', όταν τα καταφέρει το 'Αρνί' βγαίνει από τον κύκλο και το κυνηγά ο 'Λύκος'. Ο 'Λύκος' προσπαθεί να πιάσει το 'Αρνί' όσο αυτό είναι έξω από τον κύκλο, αν το 'Αρνί' ξαναμπει στον κύκλο, το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή. Τα άλλα όπως στον 'Πραγματευτή'.4

• Οι Γούρνες, Γουβάκια.

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Ορίζεται με ποια σειρά θα παίξουν οι παίχτες. Το κάθε παιδί, κοντά σε ένα τοίχο, σκάβει μια γούρνα. Από απόσταση 8-10 μ., το πρώτο παιδί στέλνει μια μπάλα να μπει σε κάποια γούρνα, στο πήγαινε ή στο έλα (λόγο τοίχου). Αν μπει σε γούρνα, παίρνει την μπάλα και προσπαθεί να 'χτυπήσει' κάποιο παιδί, αν τα καταφέρει βάζει μια πετρούλα στην γούρνα αυτού που 'χτύπησε', αν όχι, βάζει την πετρούλα στην δικιά του γούρνα. Χάνει όποιος, συμπληρώσει π.χ. 10 πέτρες.

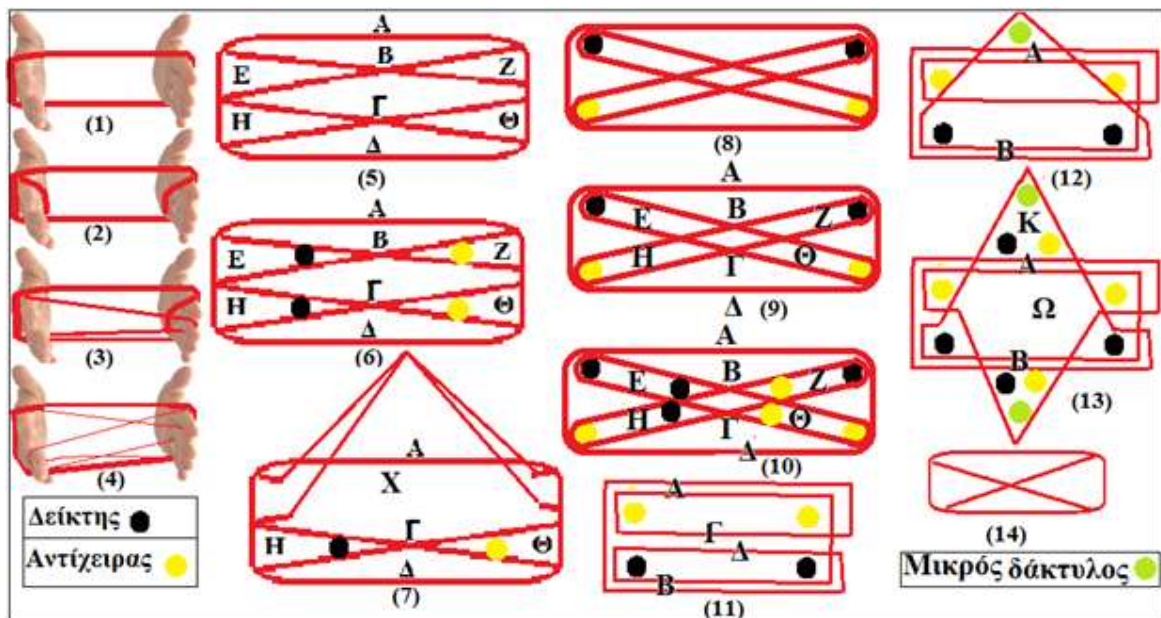


Παραλλαγή : Ο παίχτης που ορίστηκε να παίξει πρώτος, ρίχνει την μπάλα από απόσταση 3-4 μ., οι υπόλοιποι παίχτες πάνε πίσω από τις γούρνες τους, αν η μπάλα μπει σε κάποια γούρνα τότε το αντίστοιχο παιδί πρέπει να την πάρει και να χτυπήσει ένα παιδί.

• Παιχνίδια με σπάγκο. Πρώτο.

Παίζουν 2 παιδιά και σπάγκο μήκους 70-80 πόντων.

- (1) : Το πρώτο παιδί βάζει τις παλάμες του μέσα στον σπάγκο.
- (2) : Γυρίζει το σπάγκο κατάλληλα ώστε να περιτυλιχθούν οι παλάμες του.
- (3) : Βάζει τον μέσο δάκτυλο του αριστερού χεριού μέσα στον σπάγκο που ακουμπά στο εσωτερικό της παλάμης του δεξιού χεριού και τραβά.
- (4) : Επαναλαμβάνει το (3) αλλά με δεξί δάκτυλο και αριστερή παλάμη. Έτσι σχηματίζετε το σχήμα (5)
- (6) : Το δεύτερο παιδί βάζει τον δείκτη του δεξιού χεριού στην τρύπα 'Ε' και τον αντίχειρα στην τρύπα 'Ζ'. Με αυτά τα δάκτυλα πιάνει τα σχοινιά της διασταύρωσης 'Β'. Με το αριστερό χέρι κλπ πιάνει την διασταύρωση 'Γ'. Τραβά τα σχοινιά και περνά το αριστερό του χέρι πάνω από το σχοινί 'Α' και το δεξί του χέρι πάνω από το σχοινί 'Δ'. Το δεύτερο παιδί όπως έχει το χέρια του πάνω από το 'Α' το περνά κάτω από αυτό, περικυκλώνοντας το και μπαίνει στο κενό 'Χ'.
- (7) : Το αντίστοιχο κάνει με το άλλο χέρι. Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι κινήσεις το πρώτο παιδί ελευθερώνει τα σχοινιά του και δημιουργείτε το σχήμα (8).
- (9) : Το πρώτο παιδί επαναλαμβάνει την παράγραφο (6) και μετά την (7) και εμφανίζετε το σχήμα (11).

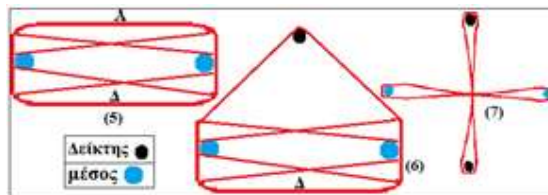


- (12) : Το δεύτερο παιδί πιάνει με το μικρό δάκτυλο του αριστερού χεριού του, το σχοινί 'Γ' και το τραβάει πάνω από τα σχοινιά 'Α'. στο κενό 'Κ' που δημιουργήθηκε βάζει τον δείκτη και τον αντίχειρα του αριστερού χεριού. Το δεύτερο παιδί όπως έχει το χέρια του πάνω από το 'Α', το περνά κάτω από αυτό περικυκλώνοντας το και μπαίνει στο κενό 'Ω'.

(13) : Το αντίστοιχο κάνει με το άλλο χέρι. Μόλις ολοκληρωθούν αυτές οι κινήσεις το πρώτο παιδί ελευθερώνει τα σχοινιά του και εμφανίζεται το σχήμα (14).

- **Παιχνίδια με σπάγκο. Δεύτερο ή Πρίονι.**

Εφαρμόζουμε τις οδηγίες του πρώτου παιχνιδιού μέχρι το σχήμα (5). Το δεύτερο παιδί πιάνει με τον δείκτη του αριστερού χεριού το σχοινί 'Α', μετά πιάνει με τον δείκτη του δεξιού χεριού το σχοινί 'Δ'. και τα τραβά. Το πρώτο παιδί κρατά με τα μεσαία δάκτυλά τα σχοινιά που είναι σ'αυτά, έτσι δημιουργείτε το σχέδιο (7). Τα παιδιά εναλλάξ τραβούν τα σχοινιά τους.



- **Πάρτα όλα.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Είναι μια σβούρα με 6 πλευρές, στις οποίες γράφει : ΒΑΛΕ 1, ΒΑΛΕ 2, ΠΑΡΕ 1, ΠΑΡΕ 2, ΒΑΛΤΕ ΟΛΟΙ, ΠΑΡΤΑ ΟΛΑ. Είναι τυχερό παιχνίδι.



- **Πατητό.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω, προτάσσουν το ένα τους πόδι και το τοποθετούν δίπλα στην μύτη του παπουτσιού του διπλανού τους. Ουσιαστικά γίνεται ένας κύκλος με ακτίνες τα παπούτσια. Τότε φωνάζουν : «1, 2, 3, πατητό» και όλοι τραβήξουν το πόδι τους. Ταυτόχρονα το κάθε παιδί φωνάζει ένα αριθμό π.χ. 'Πρώτος' ή 'Δεύτερος' κλπ, έτσι κατοχυρώνετε η σειρά παιξίματος. Μετά παίζει ο πρώτος. Φωνάζει : «1, 2, 3, πατητό» και προσπαθεί με ένα πήδημα να πατήσει το παπούτσι ενός άλλου παίχτη, ο άλλος προσπαθεί με ταυτόχρονο πήδημα, να αποφύγει το πάτημα. Όποιος πατηθεί βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι αυτός που δεν θα πατηθεί.



- **Πεντόβολα ή Πεντάλιθα ή Πεντεγούλια ή Αλεκαφίδες ή Πετράδια.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω, καθισμένα αντικριστά. Κάθε παιδί έχει 5 βόλους ή πέτρες. Φάσεις παιχνιδιού :

- ① Το παιδί έχει 4 βόλους μπροστά του, πετά 1 βόλο στον αέρα και προσπαθεί, πριν πέσει ο βόλος, να πάρει με το ίδιο χέρι 1 βόλο από τους κάτω και μετά να πιάσει αυτόν που πέταξε στον αέρα. Το ίδιο επαναλαμβάνει και για τους άλλους 3 βόλους.
- ② Πετά ένα βόλο και μαζεύει κάθε φορά, ανά 2 βόλους και πιάνει τον βόλο.
- ③ Πετά ένα βόλο, μαζεύει κάθε φορά, 3 και 1 τους κάτω και πιάνει τον βόλο.
- ④ Πετά ένα βόλο, μαζεύει και τους 4 από κάτω και πιάνει τον βόλο.
- ⑤ Ακουμπά τον αντίχειρα και τον δείκτη στο έδαφος και σχηματίζει μια καμάρα (γέφυρα). Πετά 1 βόλο στον αέρα και προσπαθεί, πριν πέσει ο βόλος να σπρώξει ένα βόλο από τους κάτω, μέσα στην καμάρα και μετά να πιάσει αυτόν που πέταξε. Το ίδιο επαναλαμβάνει και για τους άλλους 3 βόλους.
- ⑥ Πετάει όλους τους βόλους προς τα πάνω. Ενώνει τις παλάμες. ώστε οι ράχες να είναι προς τα πάνω και οι αντίχειρες προς τα κάτω, και προσπαθεί να πιάσει όλους τους βόλους που πέταξε.



Τα παιδιά παίζουν ένα-ένα. Όποιο χάσει, δίνει την σειρά του σε άλλον. Όταν έρθει η σειρά του παιδιού που έχασε, θα συνεχίσει με την φάση του απέτυχε. Όποιος ολοκληρώσει τους 6 γύρους πρώτος, είναι νικητής.

- **Πετάει, πετάει...**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα'. Τα παιδιά ακουμπούν το δάκτυλο δείκτη, στο τραπέζι ή στο πάτωμα ή σε πέτρα ή όπου βολεύει. Η 'Μάνα' ανεβοκατεβάζει το χέρι της, με τον δείκτη τεντωμένο και λέει, π.χ. : «Πετάει, πετάει, πετάει, πετάει. . . το πουλί».

Τα παιδιά πρέπει να σηκώσουν το χέρι, μιας και το πουλί πετάει. Όποιος δεν το σηκώσει χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι.

Η 'Μάνα' λέει, π.χ. : «Πετάει, πετάει, πετάει, πετάει . . . ο γάιδαρος».

Τα παιδιά δεν πρέπει να σηκώσουν το χέρι, ο γάιδαρος δεν πετάει. Όποιος το σηκώσει χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Στο τέλος μένει η 'Μάνα' και ένα παιδί. Αν το παιδί νικήσει τότε γίνεται αυτό 'Μάνα', αν χάσει, το παιχνίδι ξαναρχίζει με την ίδια 'Μάνα'.

Παραλλαγή. ① Τα παιδιά να φωνάζουν ανάλογα πετάάάει ή δεν πετάάάει.

② Μπορεί ο χαμένος να υποχρεωθεί από την 'Μάνα' να κάνει μια αγγαρεία ή μια γκριμάτσα ή μια μίμηση.

- **Πέτρα, ψαλίδι, μολύβι, χαρτί**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Οι παίκτες κάνουν κύκλο και λένε : «Πέτρα, ψαλίδι, μολύβι, χαρτί!». Μόλις ολοκληρωθεί η φράση, εμφανίζει ταυτόχρονα ο καθένας το χέρι του, που είναι : 'Η σφιγμένη γροθιά (πέτρα) ή δάχτυλα κλειστά και



δείκτης τεντωμένος (μολύβι) ή δάχτυλα κλειστά δείκτη και μέσος τεντωμένοι (ψαλίδι) ή ανοιχτή παλάμη με ενωμένα τα δάχτυλα (χαρτί).

Το χαρτί νικάει την πέτρα. (Την τυλίγει) Το μολύβι νικάει το χαρτί. (Το γράφει)

Το ψαλίδι νικάει το μολύβι. (Το κόβει) Το ψαλίδι νικάει το χαρτί. (Το κόβει)

Η πέτρα νικάει το ψαλίδι. (Το σπάει) Η πέτρα νικάει το μολύβι. (Το σπάει)

Σιγά-σιγά βγαίνουν παίχτες και στο τέλος αναδεικνύετε ο νικητής.

Πετραδάκια.

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω. Κάθε παιδί έχει 10 πέτρες (χαλίκια). Πετά τις πέτρες προς τα επάνω και προσπαθεί να πιάσει κάποιες, με την πάνω πλευρά της παλάμης του ίδιου χεριού. Αν δεν πιάσει καμία χάνει. Αν πιάσει πάνω από μια, ο συμπαίχτης, του λέει ποια θέλει να κρατηθεί. Το παιδί πρέπει να ρίξει κάτω από την παλάμη του τις άλλες πέτρες και να κρατήσει μόνον αυτή που του είπε ο συμπαίχτης. Δεν επιτρέπεται η χρησιμοποίηση του άλλου χεριού, ούτε το ακούμπημα κάπου του χεριού με τις πέτρες. Όταν καταφέρει να κρατήσει την μια πέτρα, αρχίζει με το ίδιο χέρι και την πέτρα πάνω στην παλάμη να μαζεύει μια-μια τις άλλες πέτρες και να τις βάζει στο ελεύθερο χέρι του. Όταν τις μαζέψει όλες πρέπει να πετάξει την πέτρα που κρατά, στο αέρα και να την πιάσει με το εσωτερικό της παλάμης του ίδιου χεριού. Η πέτρα αυτή μπαίνει στην άκρη και δεν ξαναχρησιμοποιείται. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν και οι 10 πέτρες. Όποιος χάσει χάνει την σειρά του, όταν ξανάρθει η σειρά του, συνεχίζει από εκεί που έχασε.



• Πλάτη ή κυνήγι λέξης.

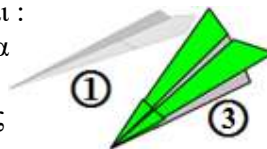
Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζεται ένας να τα 'Φυλάει'. Ένα άλλο παιδί σχηματίζει με το δάκτυλό του ένα γράμμα στην πλάτη του παιδιού που τα 'Φυλάει', μετά σχηματίζει το δεύτερο και συνεχίζει μέχρι να γράψει μια λέξη. Αν το παιδί που τα 'Φυλάει' βρει την λέξη, τότε κυνηγάει τα άλλα παιδιά και όποιο παιδί πιάσει τα 'Φυλάει'. Αν δεν βρει την λέξη, τα ξαναφυλάει.



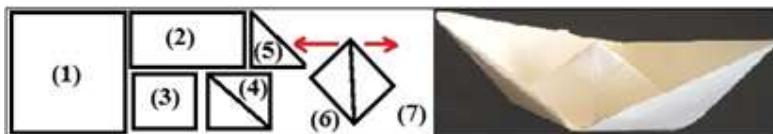
• Σαΐτες / Βάρκα / Να σου πω την τύχη / Πολεμικό καράβι / Ανεμόμυλος..

Γίνονται με μια κόλλα χαρτί ή φύλλο τετραδίου ή εφημερίδα κλπ. Τα ποιο δημοφιλή, είναι :

① Απλή σαΐτα. Φτιάχνουμε ένα χωνί. Στην συνέχεια το 'Σιδερώνουμε' με τα χέρια πάνω στο τραπέζι, για να γίνει επίπεδο. Το διπλώνουμε στα δύο και είναι έτοιμο. Ενώνουμε τα δάκτυλα δείκτες στις άκρες, προηγουμένως έχουμε βάλει ανάμεσα τους την σαΐτα, στρέφουμε τα δάκτυλα προς τον στόχο και με δύναμη εκτοξεύουμε.



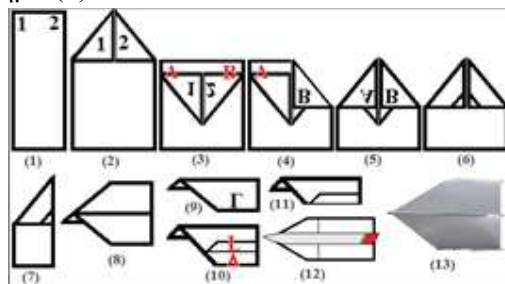
② Απλή βάρκα. Ένα τετράγωνο χαρτί, το διπλώνουμε στα δυο (2) και ξανά στα δύο (3). Διπλώνουμε την μια γωνία (το απλό φύλλο) (4). Διπλώνουμε την άλλη γωνία (5). Βάζουμε τα δάκτυλα στο



εσωτερικό αυτών που διπλώσαμε και πιέζουμε ώστε να δημιουργηθεί ένα νέο τετράγωνο (6). Σηκώνουμε το νέο τετράγωνο και τραβάμε τις άκρες όπως δείχνουν τα τόξα στο σχήμα (6).

③ Σαΐτα με αεροπλάνο χωρίς φτερό στην ουρά. Για αυτή την σαΐτα (πράσινη), ακολουθούμε τις σχηματικές οδηγίες της σαΐτας ④ και δεν εφαρμόζουμε τα σχέδια (10) (11) και (12).

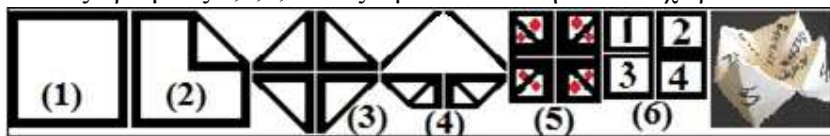
④ Σαΐτα αεροπλάνο με φτερό στην ουρά. Ακολουθούμε τις σχηματικές οδηγίες, προσοχή στο σχήμα 12. Κόβουμε όπως δίνει η πράσινη γραμμή και το κομμάτι αυτό (κόκκινο) το αντιστρέφουμε, ώστε να δημιουργηθεί στην ουρά περύγιο.



⑤ Να σου πω την μοίρα. Τετράγωνο χαρτιού διπλώνουμε την μια γωνία όπως στο σχήμα (2) και μετά τις άλλες 3, σχήμα (3).

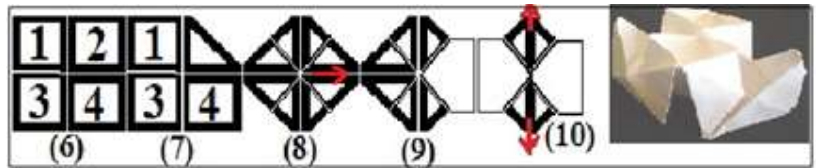
Αναποδογυρίζουμε το νέο τετράγωνο που κάναμε και διπλώνουμε την μια γωνία (4) και μετά τις άλλες 3 σχήμα (5). Στα τρίγωνα που βλέπουμε γράφουμε 8 λέξεις πχ. βασιλιάς, φτωχός, κλπ. Αναποδογυρίζουμε το τετράγωνο και γράφουμε στα τετραγωνάκια τους αριθμούς 1,2,3,4. Βάζουμε τον δείκτη και αντίχειρα του ενός

χεριού στο 1 και 2 και τον δείκτη και αντίχειρα του άλλου στο 3 και 4. Τώρα η χαρτοκατασκευή ανοιγοκλείνει. Λέμε σε αυτόν που θέλει να του πούμε την

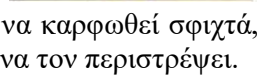


μοίρα : «Πες ένα αριθμό και ένα άλλο μέχρι το 4». Αυτός λέει π.χ. : «10 και 3». Ανοιγοκλείνουμε την χαρτοκατασκευή 10 φορές και κοιτάμε τι γράφει στο 3.

© Πολεμικό καράβι. Ακολουθούμε τα σχέδια του © μέχρι το σχήμα (6) αλλά δεν γράφουμε τίποτα. Διπλώνουμε μια γωνία σχήμα (7) και συνεχίζουμε με τις άλλες 3 (8). Ανοίγουμε όπως δείχνει το κόκκινο τόξο στο σχήμα (8) και δημιουργείτε τετραγωνάκι όπως στο σχήμα (9). Μετά ανοίγουμε το απέναντι και καταλήγουμε στο σχήμα (10). Φτιάξαμε τα φουγάρα του πολεμικού. Διπλώνουμε το σχήμα (10) στα δυο, οπότε θα έρθουν σε επαφή τα δυο φουγάρα. Ανάμεσα στα δυο φουγάρα, είναι διπλωμένα τα άλλα δυο τετράγωνα, τα σηκώνουμε χωρίς να τα ανοίξεις. Είναι η πρύμνη και η πλώρη του καραβιού.



© Ανεμόμυλος. Χαρτί τετράγωνο το κόβουμε με ψαλίδι διαγώνια, όπως δείχνουν οι πράσινες γραμμές (όχι πέρα-πέρα). Λυγίζουμε τις άκρες Α,Β,Γ,Δ, μέχρι το κέντρο 'Κ' τις κολλάμε και μετά τις καρφώνουμε με μια πινέζα, σε ένα ξύλο. Η πινέζα δεν πρέπει να καρφωθεί σφιχτά, για να υπάρχει χώρος για την περιστροφή του ανεμόμυλου. Το παιδί τρέχει, ώστε ο αέρας να τον περιστρέψει.



• **Στραβός καλόγερος.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Στραβός καλόγερος', έχει δεμένα τα μάτια του με ένα μαντίλι και κρατά καλάμι. Τα παιδιά γύρο του τρέχουν φωνάζοντας. Ο 'Στραβός καλόγερος' λέει : «Στραβός καλόγερος, στέκει ολομόναχος και όποιον βαρέσει, κρίμα δεν έχει» και προσπαθεί με το καλάμι να ακουμπήσει κάποιο παιδί, αυτό το παιδί γίνεται 'Στραβός καλόγερος'.



• **Τα κοκόρια.**

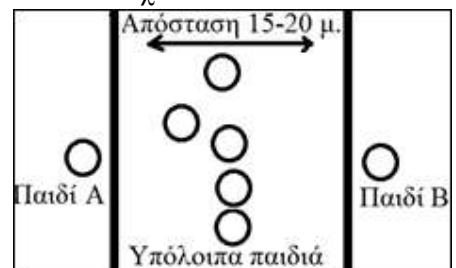
Παίζουν 2 παιδιά και πάνω και χωρίζονται σε ζευγάρια. Σχεδιάζετε ένας κύκλος. Το κάθε παιδί του ζευγαριού, σταυρώνει τα χέρια του και μπαίνει στον κύκλο. Προσπαθεί το ένα παιδί να σπρώξει το άλλο, έξω από τον κύκλο με την χρήση των ώμων, απαγορεύετε η χρήση χεριών. Οι νικητές γίνονται νέα ζευγάρια, μέχρι να υπάρξει ένας νικητής.



• **Τα Μήλα, Γερμανικό.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Δυο παιδιά στέκονται αντικριστά σε απόσταση 15-20 μ. μεταξύ τους και χαράζουν μπροστά τους μια γραμμή που δεν επιτρέπεται να περάσουν. Τα υπόλοιπα παιδιά στέκονται ανάμεσα στις δυο γραμμές. Το Α παιδί πετά την μπάλα προς το Β, οπότε:

- ή η μπάλα θα χτυπήσει κάποιο παιδί της μέσης, οπότε το παιδί βγαίνει από το παιχνίδι.
- ή το Β παιδί θα πιάσει την μπάλα και θα την ξαναρίξει προς το Α.
- ή κάποιο από τα παιδιά της μέσης θα πιάσει την μπάλα, οπότε έχει ένα μήλο. Θα το εξαργυρώσει, αν μελλοντικά το χτυπήσει η μπάλα ή μπορεί να το χαρίσει σε άλλο παιδί.



Όταν μείνει μόνο ένα παιδί στο μέση, τα παιδιά Α και Β, έχουν δικαίωμα με 10 προσπάθειες να χτυπήσουν το παιδί που έμεινε. Αν δεν το καταφέρουν τα ξαναφυλάνε και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

Παραλλαγή : Γερμανικό. Το ίδιο με τα 'μήλα', αλλά ο παίχτης που πιάνει την μπάλα αλλάζει θέση με αυτό που την πέταξε.

• **Τα τσουκαλάκια.**

Παίζουν 7 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Αγοραστής', τα υπόλοιπα χωρίζονται σε ζευγάρια, το κάθε ζευγάρι έχει ένα 'Τσουκαλάκι', μια 'Μάνα'. Τα ζευγάρια σχηματίζουν κύκλο, μπροστά το 'Τσουκαλάκι' και πίσω η 'Μάνα'. Ο 'Αγοραστής' κάνει κύκλο ή κύκλους γύρο από τα ζευγάρια, ξαφνικά σταματά μπροστά σε μια 'Μάνα' και την ρωτά : «Το πουλάς το τσουκαλάκι;»



Η 'Μάνα' απαντά : «Ένα έχω, δεν το δίνω, μα τον Άγιο Κωνσταντίνο».

Όταν πει αυτό η 'Μάνα' φεύγει τρέχοντας προς τα δεξιά, ταυτόχρονα ο 'Αγοραστής' φεύγει προς τα αριστερά. Κάνουν το γύρο στον κύκλο των παιδιών. Όποιος ακουμπήσει πρώτος το 'Τσουκαλάκι' γίνεται 'Μάνα' του, ο άλλος γίνεται 'Αγοραστής'.



• **Το Κεράκι ή Αναφέ μου το κεράκι.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί να τα 'Φυλάει'. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν κύκλους στο έδαφος, σε απόσταση 3-4 μ. μεταξύ τους. Κάθε παιδί μπαίνει σε ένα κύκλο. Το παιδί που τα 'Φυλάει', πάει από ένα κύκλο σε κύκλο, με όποια σειρά θέλει

και λέει: «Δώσω μου φωτίτσα». Το παιδί στον κύκλο του απαντά : «Στην παρακάτω γειτονιά». Ταυτόχρονα τα άλλα παιδιά ανταλλάσσουν κύκλους. Το παιδί που τα 'Φυλάει', πρέπει να βρει ευκαιρία να μπει σε ένα κύκλο προσωρινά ελεύθερο, αν τα καταφέρει, αυτός που έμεινε χωρίς κύκλο τα 'Φυλάει'.

- **Το Κορόιδο.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Χαράζονται 2 γραμμές σε απόσταση 10-15μ. μεταξύ τους. Ορίζετε το 'Κορόιδο' που στέκετε ανάμεσα στις γραμμές. Τα υπόλοιπα παιδιά χωρίζονται σε δυο ομάδες και στέκονται πίσω από τις γραμμές. Ένα παιδί της Α ομάδας πετά την μπάλα προς την Β, τότε ή παιδί της Β θα πιάσει την μπάλα και θα την ξαναρίξει προς το Α ή το 'Κορόιδο' θα πιάσει την μπάλα, οπότε 'Κορόιδο' γίνεται το παιδί που την πέταξε.



- **Το Κουμπί.**

Ατομικό παιχνίδι. Υλικά, σπάγκος ή κλωστή 80-90 πόντους μακριά και ένα κουμπί με 2-4 τρύπες και διαμέτρου πάνω από ένα πόντο (όσο μεγαλύτερο τόσο καλύτερα). Περνούμε τον σπάγκο από τις 2 τρύπες ή τις 2 αντίθετες, αν έχει 4. Δένουμε τις 2 άκρες του σπάγκου. Περνάμε τον σπάγκο στους μέσους των χεριών μας. Χαλαρώνουμε τον σπάγκο και φέρναμε πολλές φορές γύρο το κουμπί, ώστε να στρίψει καλά ο σπάγκος. Τώρα τεντώνουμε τις παλάμες μας. Παρατηρούμε ότι το κουμπί στριφογυρίζει. Χαλαρώνουμε ξανά λίγο τις παλάμες και τα ξανατεντώνουμε.



- **Το Μαντηλάκι**

Παίζουν 5 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα' και τα υπόλοιπα χωρίζονται σε 2 ομάδες που στέκεται αντικριστά, σε απόσταση 10-12 μ. Μπροστά τους χαράζουν μια γραμμή (βάση ομάδας). Στο κέντρο της απόστασης που χωρίζει τις ομάδες, σχεδιάζετε ένας κύκλος και μέσα σε αυτόν τοποθετείτε ένα μαντηλάκι. Η 'Μάνα' δίνει το σύνθημα έναρξης. Ξεκινά τρέχοντας ένα παιδί από κάθε ομάδα, με στόχο να πάρει το μαντηλάκι και να γυρίσει πίσω και χωρίς να τον αγγίξει ο αντίπαλος. Αν τον αγγίξει, πριν ή αφού έχει πάρει το μαντήλι, πάει αιχμάλωτος. Οι αιχμάλωτοι ελευθερώνονται, (ένας κάθε φορά), όταν κάποιο παιδί της ομάδας τους, πάρει το μαντήλι και φθάσει στην βάση του. Κερδίζει η ομάδα που θα αιχμαλωτίσει όλους τους αντιπάλους.



- **Το Ρολόι.**

Ορίζεται ένα παιδί 'Αρχηγός', αντικριστά του και σε απόσταση 8-10 μ. μπαίνουν τα υπόλοιπα παιδιά.

Το πρώτο παιδί, ρωτά : «Αρχηγέ τι ώρα είναι;» Ο 'Αρχηγός' απαντά π.χ.: «5».

Το παιδί ξαναρωτά : «Μπροστά ή πίσω». Ο 'Αρχηγός' απαντά π.χ.: «Μπροστά».

Το παιδί κάνει 5 βήματα μπροστά, μικρά ή μεγάλα κατά την κρίση του.

Το παιχνίδι συνεχίζετε, ο 'Αρχηγός' δίνει βήματα μπροστά ή πίσω, μέχρις κάποιο παιδί να φτάσει τον 'Αρχηγό', οπότε γίνεται αυτό 'Αρχηγός'.



- **Το Σπασμένο ή Χαλασμένο τηλέφωνο.**

Όσα περισσότερα παιδιά, τόσο καλύτερο παιχνίδι γίνεται. Τα παιδιά κάθονταν το ένα δίπλα στο άλλο. Το πρώτο δεξιά, λέει μια φράση ή μια δύσκολη λέξη ψιθυριστά στο αυτί του δεύτερου παιδιού, το δεύτερο παιδί την επαναλάμβανε στο τρίτο, έτσι συνεχίζετε μέχρι το τελευταίο. Δεν επιτρέπετε η επανάληψη της φράσης ή της λέξης και οι ερωτήσεις. Ότι άκουσες άκουσες. Το τελευταίο παιδί λέει φωναχτά το τι άκουσε.



- **Τρεις και το λουρί της μάνας.**

Παίζουν 4 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Μάνα', που κρατά το λουρί (ή ζώνη) και στέκετε σε κύκλο που σχηματίζουν τα άλλα παιδιά. Αυτή σκέφτεται μια λέξη και λέει αν είναι άνθρωπος, ζώο, φυτό ή πράγμα, από ποιο γράμμα αρχίζει και σε ποιο τελειώνει. Τα παιδιά προσπαθούν να βρουν την λέξη. Όποιο παιδί τη βρει, παίρνει το λουρί από την 'Μάνα' και κυνηγά τα παιδιά, να τα χτυπήσει. Όταν η 'Μάνα' φωνάζει 'Τρεις και το λουρί στη μάνα' τότε το κυνηγητό αντιστρέφεται και τα παιδιά κυνηγούν τον παίχτη με το λουρί, για να τον χτυπήσουν. Για να σταματήσουν, πρέπει αυτός που έχει το λουρί, να ακουμπήσει την 'Μάνα'.

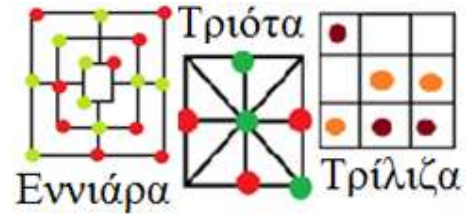
Παραλλαγή : Η 'Μάνα' κάνει με το λουρί ένα σχήμα, π.χ. αχλάδι, μήλο, τόπι κτλ. Τα παιδιά πρέπει να μαντέψουν τι παριστάνει. Όποιο το βρει, του δίνει η 'Μάνα' το λουρί



να κυνηγήσει τα άλλα παιδιά. Η 'Μάνα' κάθε τόσο φωνάζει : «Τρεις και το λουρί της μάνας». Το παιδί με το λουρί συνεχίζει το κυνηγητό των παιδιών. Όποιο παιδί χτυπήσει βγαίνει απ' το παιχνίδι. Κάποια στιγμή η 'Μάνα' φωνάζει: «Τρεις και το λουρί της μάνας», τότε το κυνηγητό αντιστρέφεται. Τα άλλα όπως παραπάνω.

- **Τρίλιζα / Τριότα / Εννιέρα ή Εννιάδα ή Εννιάπετρο.**

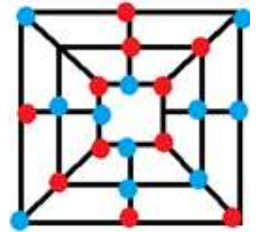
Παίζουν 2 παιδιά. Ορίζετε ποιο θα παίξει πρώτο και ποιο δεύτερο. Το κάθε παιδί διαλέγει πούλια ή πετραδάκια ή κεραμιδάκια ή κουμπιά κλπ ίδιου χρώματος. Δεν επιτρέπεται στην αρχή, να τοποθετηθούν τα πούλια σε οποιαδήποτε ευθεία γραμμή. Η τοποθέτηση και το παιχνίδι, παίζετε εναλλάξ. Δεν επιτρέπεται η υπερπήδηση σημείου ή αντιπάλου ή τετραγώνου (τρίλιζα).



Τρίλιζα : Μέσα σε ένα τετράγωνο, γράφουμε 2 κάθετες και 2 οριζόντιες γραμμές. Το κάθε παιδί διαλέγει 3 πούλια. Τοποθετούνται τα πούλια και αρχίζει το παιχνίδι. Νικητής είναι αυτός που θα βάλει τα πούλια σε μια γραμμή κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια.

Τριότα ή Τρίτσα. Μέσα σε ένα τετράγωνο, γράφουμε 1 κάθετη, 1 οριζόντια και 2 διαγώνιες γραμμές. Το κάθε παιδί διαλέγει 3 πούλια. Τοποθετούνται τα πούλια και αρχίζει το παιχνίδι. Νικητής είναι αυτός που θα βάλει τα πούλια σε μια γραμμή κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια.

Εννιέρα ή Εννιάδα ή Εννιάπετρο. Φτιάχνουμε τρία ομόκεντρα τετράγωνα και τα ενώνουμε με 2 κάθετες και 2 οριζόντιες γραμμές. Το κάθε παιδί διαλέγει 9 πούλια. Τοποθετούνται τα πούλια και αρχίζει το παιχνίδι. Όταν κάποιος καταφέρει να σχηματίσει με 3 πούλια μια γραμμή κάθετη ή οριζόντια, αφαιρεί από τον αντίπαλο ένα πούλι, εκτός από εκείνα που είναι σε σχηματισμένη τριάδα. Νικημένος είναι αυτός που θα μείνει με 2 πούλια. Επιτρέπονται οι διπλές τριάδες, όπου με το άνοιγμα της μιας κλείνει μια άλλη.



Ενδεκάρα ή Εντεκάρα. Φτιάχνουμε τρία ομόκεντρα τετράγωνα και τα ενώνουμε με 2 κάθετες, 2 οριζόντιες και 4 διαγώνιες γραμμές. Το κάθε παιδί διαλέγει 11 πούλια. Κατά τα λοιπά όπως η εννιέρα.

- **Τρυγόνες ή Λιοντάρι.**

Ορίζετε ένα παιδί 'Αρχοντας' και ένα 'Γεράκι' που στέκονται αντικριστά σε απόσταση 10-12 μ. από τα υπόλοιπα παιδιά που ονομάζονται 'Τρυγόνες' και είναι πιάνονται χέρι-χέρι.

Ο 'Αρχοντας' λέει : «Πολλές τρυγόνες έχετε και εγώ καμία δεν έχω, θα στείλω το γεράκι μου να αρπάξει μια τρυγόνα».

Οι 'Τρυγόνες' απαντούν κουνώντας το ένα πόδι :

«Για στείλτο, για στείλτο, να δεις κλωτσιές που θα φάει»

Τότε φεύγει το 'Γεράκι' τρέχοντας και προσπαθεί να σπάσει, το πιάσιμο των χεριών. Αν το σπάσει, παίρνει μια 'Τρυγόνα' (όποια θέλει) από αυτές που λύθηκαν τα χέρια και την πηγαίνει στον 'Αρχοντα'. Αν δεν τα καταφέρει αλλάζουν ο 'Αρχοντας' και το 'Γεράκι', με τα 2 παιδιά που άντεξαν το κύττημα.



Παραλλαγή : Το Λιοντάρι. Ορίζετε η 'Μάνα' και το 'Λιοντάρι', τα υπόλοιπα παιδιά είναι οι 'Πέρδικες'.

Η 'Μάνα' λέει : «Πολλές πέρδικες που 'χεις εσύ κι εγώ καμία δεν έχω».

Μια 'Πέρδικα' απαντά : «Αν έχω κι αν δεν έχω, σένα δε σου δίνω».

Η 'Μάνα' λέει : «Θα στείλω το λιοντάρι μου να αρπάξει μια πέρδικα».

Μια 'Πέρδικα' απαντά : «Για στείλτο, για στείλτο, κλωτσιές που θε να φάει...». Τα υπόλοιπα όπως παραπάνω.

- **Τσουβαλοδρομίες ή Τσουβαλοδρομίες ή Σακκοδρομίες.**

Παίζουν 2 παιδιά και πάνω, χωρισμένα σε ομάδες ή όχι. Το κάθε παιδί μπαίνει μέσα σε σάκο ή τσουβάλι από την μέση και κάτω και δένετε ή το κρατά. Προσπαθεί όσο ποίο γρήγορα μπορεί, να φθάσει στο τέρμα που έχει οριστεί. Το κόλπο είναι να πας χοροπηδώντας και όχι τρέχοντας.



- **Τυφλόμυγα ή Τυφλοπάνι.**

Παίζουν 3 παιδιά και πάνω. Ορίζετε ένα παιδί 'Τυφλόμυγα', έχει δεμένα τα μάτια του με ένα μαντίλι ή πανί, προσπαθεί να πιάσει ή να ακουμπήσει, κάποιο από τα παιδιά που είναι γύρο του. Όταν πιάσει κάποιο παιδί προσπαθεί ψηλαφώντας, να καταλάβει ποιο παιδί είναι και να πει το όνομά του. Αν δεν το βρει, τα 'ξαναφιλάει', αν το βρει, τα 'Φυλάει' το παιδί που έπιασε.

