

Ήσυχα παιχνίδια κλειστού χώρου

5 Αισθήσεις

Η κάθε εξάδα αναλαμβάνει να περιγράψει από 6 διαφορετικά συναισθήματα, γράφοντας μια πρόταση για κάθε αίσθηση.

Υλικά: 18 χρωματιστά μικρά χαρτονάκια, χαρτιά Α4, μαρκαδόροι

Παράδειγμα:

ΧΑΡΑ



Έχει το κόκκινο χρώμα του τριαντάφυλλου και του πολύχρωμου ανθισμένου κήπου, το γαλάζιο χρώμα του ουρανού και το χρυσαφί του ήλιου.

Είναι οι φωνές και τα γέλια των παιδιών, το τιτίβισμα των πουλιών, τα κάλαντα και ο ήχος μιας παιδικής χορωδίας, τα παλαμάκια, μια βαθιά ανάσα, ο γρήγορος και ρυθμικός ήχος ενός τραγουδιού.

Είναι γλυκιά σαν ζάχαρη, δροσερή σαν παγωτό. Απολαυστική σαν το τρεχούμενο νερό. Έχει τη γεύση του φαγητού που έφτιαξες με τα χέρια σου και γεύση γλυκιάς βανίλιας.

Έχει τη μυρωδιά της θάλασσας, του φρεσκοψημένου ψωμιού, του πλούσιου φαγητού και γλυκού, τη μυρωδιά της φράουλας και της ανθισμένης λεμονιάς.

Είναι το άγγιγμα στο δώρο που μας δίνουν, η αφή ενός όμορφου φορέματος, το χτύπημα στον ώμο από το χέρι του δασκάλου, το άγγιγμα της μπάλας. Το χάδι στο πρόσωπο από το αεράκι της άνοιξης, η αφή ενός λουλουδιού που ανθίζει.

Ankle Grasp

Φτιάξε έναν κύκλο στο πάτωμα. Οι συμμετέχοντες μπαίνουν μέσα και πιάνονται από τους αστραγάλους τους (αστράγαλος με αστράγαλος). Με το σύνθημα αρχίζουν και σπρώχνονται προσπαθώντας να βγάλουν τους άλλους παίχτες έξω. Βγαίνει όποιος πέσει κάτω.

Back-to-Back Balloon Bursting

Η αγέλη χωρίζεται σε δυάδες. Η κάθε δυάδα στέκεται πλάτη με πλάτη έχοντας ένα μπαλόνι ανάμεσά τους. Με το σύνθημα η κάθε δυάδα προσπαθεί να σπάσει το μπαλόνι χωρίς αυτό να πέσει κάτω.

Υλικά: μπαλόνια

Blow football

Πάνω σε ένα τραπέζι έχουμε σχηματίσει 1 μικρό γήπεδο ποδοσφαίρου. Τα παιδιά προσπαθούν να βάλουν γκολ στο αντίπαλο τέρμα φυσώντας μέσα από καλαμάκια.

Υλικά: 20 καλαμάκια, 1 κιμωλία

Cover the Chair

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο σε καρέκλες (μπορεί να είναι και Α4). Ένα λυκόπουλο μπαίνει στο κέντρο και αφήνει την καρέκλα του κενή. Όταν πει «δεξιά» αυτός που η καρέκλα στα δεξιά του είναι κενή αλλάζει θέση κοκ. Όταν πει «αριστερά» και τότε το ίδιο πρέπει να γίνει αλλάζοντας θέσεις προς τα αριστερά. Όσο αλλάζουν θέση το λυκόπουλο στο κέντρο προσπαθεί να κάτσει σε κάποια άδεια καρέκλα. Αν τα καταφέρει στο κέντρο μπαίνει αυτός που κανονικά έπρεπε να κάτσει εκεί.

Υλικά: χαρτιά Α4, ή καρέκλες

Kim pairs

Μια σειρά από αντικείμενα πάνω σε ένα τραπέζι

3 εκδοχές:

1. τα λυκόπουλα κοιτάνε τα αντικείμενα για λίγο και έπειτα τα καλύπτει ο αρχηγός. Αφού τα καλύψει τους λέει ένα αντικείμενο που συνδέεται άμεσα με ένα από αυτά που βρίσκονται στο τραπέζι και τα λυκόπουλα πρέπει να γράψουν ποιο είναι αυτό το αντικείμενο πχ ο αρχηγός λέει γραμματόσημο και πρέπει αυτά να γράψουν ή να ζωγραφίσουν έναν φάκελο που ήταν πάνω στο τραπέζι
2. όπως παραπάνω αλλά να μην καλυφθούν τα αντικείμενα.
3. ο αρχηγός να περιγράψει μία χρήση του αντικειμένου πχ το χρησιμοποιώ για να ανοίξω και υπάρχει ένα κλειδί, το χρειάζομαι για να στείλω γράμμα και υπάρχει ένα γραμματόσημο, κτλ

Υλικά: στυλό, χαρτιά Α4

Shopping

Κάθονται όλοι σε έναν κύκλο, ένας βγαίνει έξω από το δωμάτιο. Οι υπόλοιποι αποφασίζουν ποιο θα ναι το επάγγελμά του. Έπειτα αυτός μπαίνει μέσα και ρωτάει έναν-έναν τι μπορεί να αγοράσει για τον εαυτό του, μόλις τους ρωτήσει όλους έχει δύο ευκαιρίες να μαντέψει τι είναι.

Spots

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο και το κάθε λυκόπουλο παίρνει έναν αριθμό από το 1 έως ... Το παιχνίδι ξεκινάει με το πρώτο λυκόπουλο να λέει «Είμαι το σημείο ένα και δεν έχω κανένα σημάδι. Πόσα σημάδια έχει το σημείο 8?» Το παιχνίδι συνεχίζεται και όποιος ξεχαστεί ή υπερδευτεί αποκτά ένα σημάδι.

Υλικά: 1 κραγιόν

Super Market

Χωρίστε την αγέλη στις εξάδες της. Λέγεται ένα γράμμα του αλφάβητου και τα λυκόπουλα προσπαθούν να βρουν μια λέξη έτσι ώστε να ονομαστούν κάτι που να αρχίζει με το γράμμα αυτό και να υπάρχει σε ένα μεγάλο super market (π.χ. «Σ» σαπούνι κ.λ.π.) Ο πρώτος που θα απαντήσει κερδίζει ένα βαθμό για την εξάδα του. Η εξάδα με τους περισσότερους βαθμούς κερδίζει.

Wake Up!

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Βάλε ξυπνητήρι σε ένα ρολόι και άστο να χτυπάει. Τα λυκόπουλα πρέπει να γυρίζουν γρήγορα το ρολόι στον κύκλο πριν σταματήσει να χτυπάει. Όταν σταματήσει να χτυπάει το λυκόπουλο που το κρατάει στα χέρια του βγαίνει από το παιχνίδι. Κερδίζει όποιος μείνει τελευταίος.

Who is missing

Όλη η αγέλη δημιουργεί έναν κύκλο ο οποίος περιστρέφεται. Με το σύνθημα του αρχηγού όλα τα λυκόπουλα κλείνουν τα μάτια με τα καπέλα ή τα χέρια τους. Ο αρχηγός ακουμπάει κάποιον στον ώμο ο οποίος πρέπει να φύγει γρήγορα και αθόρυβα. Μόλις φύγει, ο αρχηγός επιτρέπει στα λυκόπουλα να ανοίξουν τα μάτια τους. Όλοι προσπαθούν να βρουν ποιος είναι αυτός που λείπει, ο πρώτος είναι και ο νικητής.

Αλλάζω το ρεφρέν

Δίνεται στην κάθε εξάδα από ένα προσκοπικό τραγούδι, με σκοπό να τροποποιήσουν το ρεφρέν.

Βρες ποιος έχει τη σφυρίχτρα

Η αγέλη είναι σε κύκλο και έχουν τα χέρια τους πίσω από την πλάτη τους. 1 από όλους κρατά μια σφυρίχτρα. 1 λυκόπουλο βρίσκεται στο κέντρο. Τα υπόλοιπα ανταλλάσσουν τη σφυρίχτρα πίσω από την πλάτη τους και όταν δεν τους κοιτά το λυκόπουλο που βρίσκεται στο κέντρο σφυρίζουν και την κρύβουν ξανά πριν τους δει. Το λυκόπουλο που είναι στο κέντρο προσπαθεί να βρει κάποιον που να έχει εκείνη τη στιγμή πάνω του τη σφυρίχτρα.

Υλικά: σφυρίχτρα

Βρες την ιστορία

Ο Ακέλα αρχίζει μια ιστορία και ξαφνικά σταματά δείχνοντας ένα λυκόπουλο. Το λυκόπουλο συνεχίζει την ιστορία την κόβει ξαφνικά και δείχνει άλλον ο οποίος συνεχίζει και αυτός κ.ο.κ.

Βρες το μαντήλι

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

Βρες τον και πες ποιος είναι

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

Δημιουργώντας ζώα

Δίνεται σε κάθε εξάδα, χαρτόνια, γκοφρέ, ψαλίδι και κόλα και τους ζητείται να φτιάξουν ένα καινούριο ζώο, να το ονομάσουν και να σκεφτούν τι τρώει και που ζει. Ένας από κάθε εξάδα το παρουσιάζει.

Υλικά: χαρτόνια, γκοφρέ, ψαλίδια, κόλες

Επάνω τα χέρια

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και κάθετα στις δύο πλευρές ενός τραπεζιού. Η μία ανταλλάσσει μεταξύ της ένα νόμισμα με τα χέρια κάτω από το τραπέζι. Όταν ο βαθμοφόρος πει «επάνω τα χέρια» τότε όλοι βάζουν τα χέρια τους πάνω στο τραπέζι. Η άλλη ομάδα έχει 2 προσπάθειες να βρει ποιος έχει το νόμισμα.

Υλικά: νόμισμα

Η ουρά του γαιδάρου

Σχεδιάζουμε το σώμα του γαιδάρου χωρίς ουρά. Κολλάμε το σχέδιο σε έναν τοίχο. Κάθε παιδί με τα μάτια δεμένα με ένα μαντήλι και με το μολύβι στο χέρι προχωρά προς το σχέδιο και προσπαθεί να το ολοκληρώσει.

Υλικά: 1 μεγάλο χαρτί, 1 μολύβι

Η σοκολάτα

Η αγέλη σχηματίζει ένα κύκλο με τα μέλη κάθε εξάδας να κάθονται το ένα δίπλα στο άλλο. Στην μέση του κύκλου υπάρχει ένα πιάτο, ένα μαχαίρι (όχι κοφτερό), ένα πιρούνι, ρούχα αριστοκράτη (γάντια, γραβάτα κ.ο.κ.), ένα φαγητό τυλιγμένο (π.χ. σοκολάτα, κέικ, κρουασάν) και ένα ζάρι. Κάθε λυκόπουλο με την σειρά ρίχνει το ζάρι. Εκείνο το λυκόπουλο που θα φέρει 6 πρέπει να πάει γρήγορα στο κέντρο, να φορέσει τα ρούχα και να προσπαθήσει να φάει χρησιμοποιώντας το μαχαιροπίρουνο. Τα υπόλοιπα λυκόπουλα συνεχίζουν να ρίχνουν το ζάρι και όποιο από αυτά φέρει έξι τότε πηγαίνει εκείνο στο κέντρο και συνεχίζει.

Υλικά: πιάτο, μαχαίρι, πιρούνι, φαγητό τυλιγμένο, ρούχα αριστοκράτη, ζάρι

Η ψηλότερη πολυκατοικία

Δίνονται σε κάθε εξάδα πολλά χαρτιά Α4 και από ένα μεγάλο χαρτόνι. Θα πρέπει η κάθε εξάδα να σχηματίσει τον ψηλότερο πύργο.

Υλικά: χαρτιά Α4

Ιστορία χωρίς λόγια

Ένας βαθμοφόρος διηγείται μια ιστορία σ' ένα παιδί έξω από το δωμάτιο. Το παιδί επιστρέφει στο δωμάτιο και φροντίζει, με χειρονομίες, μορφασμούς και μιμητικές κινήσεις να διηγηθεί την ιστορία στα άλλα παιδιά.

Τα παιδιά γράφουν σε ένα χαρτί τι αντιλήφθηκαν από τη μιμητική διήγηση.

Ο βαθμοφόρος μαζεύει τα χαρτιά και αφού προηγουμένως διηγηθεί τη σωστή ιστορία, διαβάζει τις ιστορίες που έγραψαν τα παιδιά.

Υλικά: στυλό, χαρτιά Α4

Κρυμμένο αντικείμενο

Τα λυκόπουλο βγαίνουν για λίγο έξω από την εστία. Τοποθετείς κάπου που να φαίνεται αλλά να μη σου πηγαίνει το μυαλό να κοιτάξεις ένα αντικείμενο. Έπειτα τα λυκόπουλα μπαίνουν μέσα και προσπαθούν να το βρουν. Όποιος το βλέπει δεν το λέει αλλά κάθεται κάτω. Χάνει όποιος κάτσει τελευταίος. (Ένας βαθμοφόρος μπορεί να πηγαίνει και να τον ρωτάει που είναι).

Υλικά: αντικείμενο

Λένια

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυάδες. Κάθε δυάδα έχει ένα μπαλόني.

Παίζει μουσική και τα παιδιά πρέπει να χορέψουν χωρίς να αφήσουν το μπαλόني να τους πέσει και χωρίς να το πιάσουν με τα χέρια αλλά με οποιοδήποτε άλλο σημείο του σώματος τους.

Υλικά: μπαλόνια, μουσική και κασετόφωνο

Λεξικό χειρονομιών

Η κάθε εξάδα αναλαμβάνει να αναπαραστήσει και να φωτογραφίσει 6 διαφορετικές χειρονομίες.

Υλικά: 3 φωτογραφικές μηχανές μιας χρήσεως

Παράδειγμα:



Μάντεψε ποιος

Ένα παιδί κάθεται σε μία καρέκλα με την πλάτη του προς τους άλλους. Κάτω από την καρέκλα υπάρχει ένα μικρό αντικείμενο που όμως κάνει θόρυβο. Με ησυχία, ένα από τα παιδιά παίρνει το αντικείμενο και το κρύβει πίσω από την πλάτη του. Αν το παιδί που κάθεται στην καρέκλα βρει ποιος πήρε το αντικείμενο, συνεχίζει το παιχνίδι κάνοντας τον ίδιο ρόλο. Αν όχι, ένα άλλο παιδί τον αντικαθιστά.

Υλικά: μικρό βαζάκι με κουδουνάκια

Με 10 ερωτήσεις

Ένα λυκόπουλο βγαίνει από το δωμάτιο. Η υπόλοιπη αγέλη, ορίζει ένα «αντικείμενο», ένα «ιστορικό γεγονός», ένα «θεατρικό έργο», μια «προσωπικότητα» κλπ.

Όταν συμφωνήσουν, έρχεται το λυκόπουλο στο δωμάτιο και υποβάλλει ερωτήσεις, μέχρι να ανακαλύψει την λέξη που όρισαν. Δεν μπορεί να υποβάλει παραπάνω από 10 ερωτήσεις.

Στις ερωτήσεις τα παιδιά απαντούν με «Ναι» ή «Όχι» ή μεταξύ δύο που προτείνει ο ερωτών υποδεικνύουν το ένα, δηλαδή «φυτικό ή ζωικό»

Μία ματιά

Τα Λυκόπουλα κάθονται σε κύκλους ανά εξάδες. Ένα Λυκόπουλο από κάθε εξάδα τρέχει στο παράθυρο και κοιτάζει έξω μέχρι να μετρήσουν τα υπόλοιπα Λυκόπουλα ως το πέντε. Τότε γυρίζει στην εξάδα του και ονομάζει ένα πράγμα που είδε. Τα άλλα Λυκόπουλα της εξάδας του πρέπει να το ζωγραφίσουν αμέσως. Το ίδιο πράγμα δεν μπορούν να το πουν δύο φορές. Αν το Λυκόπουλο δεν μπορεί να δει ένα καινούργιο πράγμα χάνει τη σειρά του. Η εξάδα που τα παιδιά της έχουν δει και ζωγραφίσει τα περισσότερα πράγματα κερδίζει.

Υλικά: χαρτιά A4, στυλό

Μίμηση επαγγελματιών

Η αγέλη χωρίζεται σε εξάδες. Κάθε εξάδα αναλαμβάνει να παραστήσει ένα επάγγελμα. Κάθε Λυκόπουλο από κάτι π.χ. τη δουλειά του μαραγκού. Άλλος κόβει, άλλος πλανίζει, άλλος καρφώνει κ.λ.π. Οι υπόλοιπες εξάδες πρέπει να μαντέψουν εκφράζοντας το πολύ τρεις υποθέσεις αλλιώς τικά χάνουν.

Μπιζζ

Κάποιος τα φυλάει, με γυρισμένη πλάτη προς τα άλλα παιδιά βάζει το δεξί του χέρι με ανοιχτή την παλάμη κάτω από την αριστερή του μασχάλη ενώ με το αριστερό χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του. Με τη σειρά κάθε παίχτης που βρίσκεται πίσω του τον πλησιάζει τον χτυπάει στην παλάμη κ απομακρύνεται μαζί με τα άλλα παιδιά στριφογυρίζοντας το δάχτυλο και λέγοντας μπιζζζζ. Το παιδί που τα φυλάει πρέπει να ανακαλύψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει παίρνει εκείνος τη θέση του.

Μπουμ 7

Τα Λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο και αρχίζουν να αριθμούν με τη σειρά (1,2,3 κλπ). Όποιο Λυκόπουλο πέσει στον αριθμό 7 ή στα πολλαπλάσιά του ή σε αριθμό που λήγει σε 7, δεν φωνάζει τον αριθμό, αλλά λέει «μπουμ». Για παράδειγμα: 1,2,3,4,5,6, μπουμ, 8,9,10,11,12,13,μπουμ, 15,16, μπουμ 18,19... Χάνει το Λυκόπουλο που ξεχνιέται και η αρίθμηση ξεκινά από την αρχή.

Νόμισμα

Η αγέλη σχηματίζει δύο σειρές, κάθονται κάτω (ο ένας πίσω από τον άλλον), και πιάνουν τα χέρια τους. Ένας βαθμοφόρος πάει στους δύο πρώτους και γυρνάει ένα νόμισμα. Αν είναι κορώνα οι πρώτοι σφίγγουν τα χέρια τους μία φορά, ενώ αν είναι γράμματα δύο. Το μήνυμα μεταφέρεται μέχρι τους τελευταίους που πρέπει να φωνάξουν τι ήταν. Όποιος φωνάζει πρώτος κερδίζει ένα βαθμό για την ομάδα του.

Υλικά: νόμισμα

Ο γείτονάς μου

Η Αγέλη χωρίζεται στα δύο. Τα μισά Λυκόπουλα βγαίνουν έξω από τη λέσχη. Τα υπόλοιπα κάθονται σε κύκλο με τα μάτια δεμένα και έχουν στο δεξί τους μέρος από μία καρέκλα. Τα Λυκόπουλα που έχουν βγει έξω γυρίζουν όσο μπορούν πιο αθόρυβα και με το σύνθημα του Ακέλα τραγουδούν. Στο δεύτερο σύνθημα σωπαίνουν όλα μαζί. Κάθε Λυκόπουλο με δεμένα μάτια πρέπει να μαντέψει ποιος κάθεται στην καρέκλα δεξιά του.

Ο πύργος

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Στο κάθε Λυκόπουλο δίνουμε από 6 σπίρτα. Στο κέντρο του κύκλου βάζουμε ένα μπουκάλι. Ένα-ένα τα λυκόπουλα τοποθετούν πάνω στο μπουκάλι (ή στα σπίρτα των άλλων) από ένα σπίρτο. Όποιος τα ρίξει κάτω πρέπει να τα πάρει όλα και να γυρίσει στον κύκλο. Κερδίζει αυτός που μείνει χωρίς σπίρτα πρώτος.

Περίεργα ζώα

Κάθε εξάδα πρέπει να φτιάξει με τα σώματά τους ένα περίεργο ζώο με 7 πόδια, 5 χέρια και 3 κεφάλια. (ο αριθμός των χεριών, ποδιών, κεφαλιών είναι ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών στην εξάδα)

Ποιος είναι ο μαέστρος;

Τα λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο. 1 βγαίνει έξω από τη λέσχη. Τα υπόλοιπα διαλέγουν κάποιον για να είναι ο μαέστρος. Όταν το λυκόπουλο ξαναμπεί μέσα όλοι οι υπόλοιποι τραγουδάνε: «Ποιος είναι ο μαέστρος, να τον έβρεις δεν μπορείς» και κάνουν με τα χέρια τους το όργανο που παίζει ο μαέστρος. Ο μαέστρος μπορεί να αλλάξει όποτε θέλει όργανο και οι υπόλοιποι τον ακολουθούνε. Το λυκόπουλο προσπαθεί να βρει ποιος είναι ο μαέστρος.

Ραδιόφωνο

Τα λυκόπουλα σχηματίζουν κύκλο έχοντας την πλάτη τους προς το κέντρο του κύκλου. Ένας γερόλυκος που βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου, τοποθετεί ένα καπέλο στο κεφάλι ενός λυκοπούλου. Εκείνο θα πρέπει να μιμηθεί ένας ραδιοφωνικό σταθμό. Θα πρέπει να πει τις ειδήσεις, τα αθλητικά νέα ή ένα τραγούδι κ.ο.κ.

Στην κατασκήνωση θα φέρω...

Η Αγέλη κάθεται σε κύκλο. Ένας γερόλυκος ξεκινά το παιχνίδι λέγοντας ``Στην κατασκήνωση θα φέρω... κιάλια``. Το λυκόπουλο που κάθεται δίπλα του θα πρέπει να βρει μια λέξη που το πρώτο της γράμμα να είναι το τελευταίο γράμμα της λέξης που είπε ο γερόλυκος. Δηλαδή, ``Στην κατασκήνωση θα φέρω... αντίσκηνο`` κοκ.

ΣΤΟΠ

Χωρίζουμε την αγέλη σε δυάδες. Με το σύνθημα αρχίζουν να μιλάνε οι δυάδες μεταξύ τους. Μόλις ο γερόλυκος φωνάξει ΣΤΟΠ τότε πρέπει να σταματήσουν. Χάνει η δυάδα που εξακολουθούσε να μιλάει μετά το ΣΤΟΠ.

Τα ανθρωπάκια

Ο Ακέλα κάνει διάφορες κινήσεις (π.χ. γονατίζει, πηδά, τρέχει). Αφού κάνει περίπου δέκα κινήσεις τα Λυκόπουλα προσπαθούν κατά εξάδες ή και ατομικά να θυμηθούν και να ζωγραφίσουν απλά ανθρωπάκια που να κάνουν τις ίδιες κινήσεις με τη σειρά που τις έκανε ο Ακέλα.

Υλικά: χαρτιά Α4, στυλό

Τα κούτσουρα της γνώσης

Τοποθετούνται μπρος από κάθε εξάδα δύο σκαμνάκια ένα πιο ψηλό και ένα πιο χαμηλό. Ο Ακέλα διηγείται μία ιστορία. Διαδοχικά τα παιδιά ανεβαίνουν στο πιο ψηλό σκαμνί όταν η διήγηση είναι σωστή ενώ όταν είναι λάθος στο πιο χαμηλό. Για κάθε σωστή επιλογή η εξάδα παίρνει από έναν βαθμό. Κερδίζει η εξάδα με τους περισσότερους βαθμούς.

Τα πέντε ζώα

Τα Λυκόπουλα σκέπτονται πέντε ζώα και μιμούνται τις κραυγές τους και τον τρόπο που περπατάνε.

Ύστερα ο Ακέλα ονομάζει πολύ σιγά τα ζώα αυτά λέγοντας πριν από τον καθένα τον αριθμό του π.χ. 1 άλογο, 2 βάτραχος κ.α.

Μετά ο Ακέλα δίνει μονάχα ένα από τους αριθμούς και τα Λυκόπουλα πρέπει να θυμηθούν το αντίστοιχο ζώο και να το μιμηθούν.

Τι κτυπώ

Χωρίζουμε ένα δωμάτιο με ένα τεντωμένο πανί. Από τη μία μεριά του πανιού βρίσκονται τα παιδιά και από την άλλη ο Ακέλα. Ο Ακέλα χτυπάει με ένα ξύλο διάφορα αντικείμενα όπως μπάλα, τραπέζι, τζάμι, πάτωμα, ποτήρι κ.α.

Τα παιδιά προσπαθούν να καταλάβουν, από τον κρότο, το είδος του αντικειμένου και καταγράφουν τα αντικείμενα σε ένα χαρτί με τη σειρά που τα άκουσαν. Αντί κρότων ο Ακέλα μπορεί να κάνει διάφορες κινήσεις όπως μετακίνηση καρέκλας, γύρισμα αλυσίδας, άνοιγμα πόρτας, παλαμάκια κ.α.

Το αλφάβητο

Ο Ακέλα φωνάζει ένα γράμμα του αλφαβήτου. Τα παιδιά κάθε εξάδας στέκονται το ένα κοντά στο άλλο ώστε να σχηματίσουν αυτό το γράμμα. Τα παιδιά μπορούν να καθίσουν ή να ξαπλώσουν στο πάτωμα. Κερδίζει η εξάδα που θα κάνει τα πιο καλοσχηματισμένα γράμματα στο συντομότερο διάστημα.

Το κοντάρι

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο και κάθε λυκόπουλο έχει έναν αριθμό. Ένας γερόλυκος κρατά ένα κοντάρι στο κέντρο του κύκλου και λέει μια ιστορία. Όταν στην ιστορία ακουστεί ο αριθμός κάποιου πρέπει να πιάσει το κοντάρι πριν να πέσει κάτω.

Υλικά: Κοντάρι

Το μπακάλικο

Τα Λυκόπουλα κάθονται ανά εξάδες σε κύκλους. Στη μέση κάθε εξάδας είναι τοποθετημένα πολλά φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές, μπιζέλια και ρεβιθιά. Τα Λυκόπουλα διαλέγουν ένα από αυτά τα είδη. Ύστερα δένουν τα μάτια τους και πρέπει με την αφή να αναγνωρίσουν και να μαζέψουν το είδος που διάλεξαν.

Υλικά: φασόλια, ρύζι, σιτάρι, φακές κτλ

Το μπερδεμα

Τα λυκόπουλα βρίσκονται σε κύκλο, έρχονται πολύ κοντά και πιάνουν από το χέρι κάποιον άλλον εκτός από τους διπλανούς τους. Μετά χωρίς να αφήσουν τα χέρια τους προσπαθούν να ξεμπλεχτούν και να επιστρέψουν σε κύκλο.

Το μωσαϊκό

Κάθε παίχτης με τη σειρά του γράφει πάνω σε ένα χαρτόνι μερικά ονόματα, λέξεις, επίθετα. Κατόπιν όλα τα παιδιά θα πρέπει να γράψουν στο χαρτί τους μία ιστορία, χρησιμοποιώντας όλες τις γραμμένες στο χαρτόνι λέξεις. Με τη σειρά που εκείνοι θέλουν προσπαθούν να γράψουν μία φράση.

Υλικά: χαρτόνι, στυλό, χαρτιά A4

Το παιχνίδι του ΑΒΓ

Ο πρώτος παίχτης λέει δυνατά ένα γράμμα του αλφαβήτου. Οι άλλοι με τη σειρά τους πρέπει να βρουν μία λέξη που να ξεκινάει με αυτό το γράμμα. Όταν τελειώσουν όλοι ξεκινάει ο δεύτερος παίχτης με ένα άλλο γράμμα. Τα παιδιά δεν πρέπει να επαναλαμβάνουν τα ίδια γράμματα.

Τραγουδιστές παροιμίες

Ένα λυκόπουλο από κάθε εξάδα βγαίνει έξω για λίγο. Τα υπόλοιπα διαλέγουν μια παροιμία. Κάθε λυκόπουλο αναλαμβάνει να πει μία λέξη της παροιμίας ή μια φράση. Μετά φωνάζουν τα λυκόπουλα που είναι έξω και όλοι επαναλαμβάνουν την λέξη τους ή τη φράση τους τραγουδιστά και δυνατά. Σκοπός είναι να μαντέψουν την παροιμία.