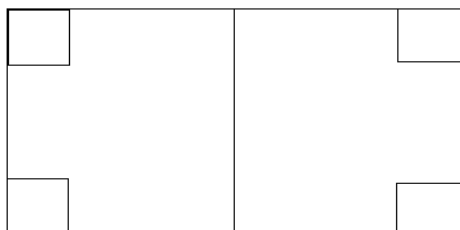


3 βήματα και γκολ

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες και πάνε στις δύο πλευρές του γηπέδου. Η κάθε ομάδα βγάζει δύο τερματοφύλακες, οι οποίοι θα βρίσκονται μέσα στα τέρματα της ομάδας τους (δεν μπορούν να βγουν έξω). Οι παίκτες μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα και να δώσουν πάσα. Ανταλλάζοντας πάσες προσπαθούν να κάνουν την μπάλα να ακουμπήσει το τέρμα των αντιπάλων (να βάλουν γκολ). Κερδίζει η ομάδα με τα περισσότερα γκολ.



Υλικά: μπάλα, φακαρόλα

Runba (Runball & Basketball)

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες

Α ομάδα: εκτός γηπέδου και κάτοχος μπάλας

Ένας παίχτης πετάει την μπάλα όσο πιο μακριά μπορεί και τρέχει μία συγκεκριμένη απόσταση όσες πιο πολλές φορές μπορεί, μέχρι η άλλη ομάδα να βάλει καλάθι (όταν μπει το καλάθι πρέπει να είναι σε μία από τις δυο άκρες της διαδρομής που έτρεχε αλλιώς χάνει). Όσες φορές έκανε την διαδρομή τόσοι και οι πόντοι που παίρνει η ομάδα του (για αυτό και προσπαθεί να πετάξει την μπάλα όσο πιο μακριά μπορεί για να κερδίσει χρόνο).

Β ομάδα: τοποθετημένη μέσα στον χώρο σε σταθερά σημεία εκτός δύο παιχτών.

Οι δύο κινούμενοι παίχτες τρέχουν να πιάσουν την μπάλα και βοηθούν στο να περάσει «χέρι-χέρι» (πρέπει να περάσει από όλους τους παίχτες με συγκεκριμένη σειρά) μέχρι τον παίχτη που είναι κοντά στο καλάθι, επίσης πιάνουν και την μπάλα αν αυτή δεν μπει στο καλάθι και την δίνουν σε αυτόν που σουτάρει μέχρι να ευστοχήσει. Όταν μπει καλάθι τελειώνει ο γύρος και αλλάζουν οι παίχτες θέσεις (αυτοί που τρέχουν και οι στάσιμοι).

Υλικά: μπάλα, 2 καλάθια, φακαρόλα

Sin Bin Dodge Ball

Το παιχνίδι παίζεται όπως και τα μήλα με δύο ή περισσότερους πασαδόρους και την αγέλη συγκεντρωμένη στην μέση. Στο παιχνίδι αυτό όμως, όποιος βγει κάθετα σε μία από τις 5 καρέκλες που υπάρχουν. Μόλις συμπληρωθούν οι καρέκλες, δηλαδή βγουν 5 λυκόπουλα, φεύγει το πρώτο λυκόπουλο και μπαίνει και πάλι στο παιχνίδι.

Υλικά: 1 ή περισσότερες μπάλες

Αλλού η μπάλα

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Ανάμεσά τους υπάρχει μια γραμμή που δεν μπορούν να περάσουν. Ένας βαθμοφόρος δένει τα μάτια του και έχει μια σφυρίχτρα. Μπορεί να μετακινείται όπως θέλει στο χώρο. Όταν σφυρίζει δίνουμε μια μπάλα σε μια από τις δύο ομάδες. Όταν σφυρίζει ξανά αν η ομάδα στην οποία βρίσκεται έχει την μπάλα παίρνουν ένα βαθμό. Για να αλλάξει η μπάλα πλευρά πρέπει να γίνουν πρώτα 4 πάσες. Κερδίζει η ομάδα με τους λιγότερους βαθμούς.

Βόρειοι – Νότιοι

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει ένα σημείο που είναι η βάση και έχουν τη σημαία τους (κοντάρι). (Από τη μία βάση μπορείς να δεις την άλλη). Σε κάθε ομάδα υπάρχουν 3 άλογα (2 λυκόπουλα, το ένα έχει στην πλάτη του το άλλο) που φυλούν τη σημαία. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να πάρουν τη σημαία των άλλων και να την επιστρέψουν στη βάση τους χωρίς να τους πιάσουν οι παίχτες των άλλων. Όποιον πιάνουν πρέπει να γυρίσει στη βάση τους για να συνεχίσει.

Υλικά: 2 κοντάρια

Μυστήρια στο Τεκίνο

Η αγέλη είναι χωρισμένη σε εξάδες. Η κάθε εξάδα έχει από ένα καρτελάκι με 4 φωτογραφίες υπόπτων. (και κενό για να σημειώνουν από κάτω). Στο χώρο υπάρχουν 3 σταθμοί. Στην αρχή κάποιος διαβάζει μια ιστορία της μορφής: «Ήταν μέρα μεσημέρι χτες όταν ακούστηκε η κυρία Τζόουνς να φωνάζει: "Κλέφτης! Κάποιος πείρε το μενταγιόν μου!" Οι ύποπτοι είναι 4 (αυτοί που είναι στα καρτελάκια) και οι μάρτυρες 2 (οι 2 από τους 3 σταθμούς). Τι έχουν δει και ποιος λέει την αλήθεια;» Τα λυκόπουλα θα πρέπει να πάνε στους σταθμούς και να πάρουν πληροφορίες για να βρουν τον ένοχο. Οι 2 από τους σταθμούς (οι μάρτυρες) θα τους δώσουν κάποιο στοιχείο για τον ένοχο (π.χ. έχει μουστάκι, φοράει γυαλιά). Ο 3^{ος} (ο σοφός) θα τους πει ποιος λέει ψέματα. (Αν αυτός που λέει ψέματα τους πει «έχει μουστάκι», σημαίνει πως ο ένοχος δεν έχει μουστάκι). Για να μας δώσουν όμως αυτές τις πληροφορίες κάνουμε κάτι σε κάθε σταθμό. Στον έναν παίζουμε Ρουκ Ζουκ, στον άλλον Παντομίμα και στο τρίτο Trivial.

Ρουκ Ζουκ: Λέμε μια λέξη σε ένα λυκόπουλο, ενώ όλα τα άλλα έχουν κλειστά τα αυτιά τους. Έπειτα χτυπάει στην πλάτη ένα άλλο, που ανοίγει τα αυτιά του και προσπαθεί να του την περιγράψει. Όταν το άλλο λυκόπουλο καταλάβει ποια λέξη περιγράφει κάνει το ίδιο σε ένα τρίτο λυκόπουλο κ.ο.κ.

Λέξεις: Πειρατής, Γοργόνα, Νάνος

Παντομίμα: Λέμε μια λέξη σε ένα λυκόπουλο και αυτό προσπαθεί να την περιγράψει χωρίς να μιλάει (με κινήσεις του σώματός του) στα υπόλοιπα λυκόπουλα. Σκοπός είναι να βρουν ποια λέξη περιγράφει.

Λέξεις: Λιοντάρι, Γεράκι, Λύκος

Trivial: Κάνουμε μία ερώτηση στα λυκόπουλα και πρέπει να βρουν την απάντηση.

Ερωτήσεις:

1. Πώς λέγεται το καράβι των πειρατών;
2. Πως λέγεται ο πατέρας του William;
3. Πρόσφατα οι πειρατές κλέψανε κάτι σημαντικό από την Elizabeth. Τι;



Πυραμίδες

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει για τέρμα 3 κοντάρια στηριγμένα μεταξύ τους (πυραμίδα). Γύρω από αυτά υπάρχει ένας κύκλος που εκεί είναι οι τερματοφύλακες. Οι τερματοφύλακες δεν μπορούν να βγουν έξω από αυτόν και άλλοι παίκτες δεν μπορούν να μπουν μέσα. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν 3 βήματα και να αλλάξουν πάσα. Προσπαθούν να ρίξουν την πυραμίδα των άλλων κάτω.

Υλικά: μπάλα, 6 κοντάρια

Το ποδοσφαιράκι

Το παιχνίδι αυτό αντιγράφει τη λογική από τα κλασσικά ποδοσφαιράκια. Η κάθε εξάδα χωρίζεται στον τερματοφύλακα και σε ομάδες των δύο και τριών ατόμων, που μπαίνουν σε σειρά, ο ένας πίσω από τον άλλο και κρατούν κοντάρια με τα χέρια ή τους αγκώνες, έτσι ώστε να μπορούν να κινούνται μόνο μπρος πίσω (αν η εξάδες έχουν περισσότερα άτομα, η ομαδοποίηση μπορεί να γίνει και με άλλη λογική). Οι ομάδες των δύο διαφορετικών εξάδων μπαίνουν εναλλάξ, όπως φαίνεται στο σχήμα:

Προσοχή: Οι ομάδες		 	  	  	 	
-----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

κινούνται μόνο μπρος πίσω και πλάγια σαν τον κάβουρα, αλλά δεν μπορούν να περιστραφούν. Πρέπει πάντοτε να είναι σε παράλληλη θέση.

Υλικά: μπάλα, κοντάρια, εστίες

Rockets and interceptors

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες Rockets and Interceptors, κάθε ομάδα έχει το δικό της διακριτικό. το παιχνίδι παίζεται σε δύο ημίχρονα, όπου και οι ομάδες αλλάζουν πλευρά. Υπάρχουν συνολικά έξι στόχοι στο χώρο, όσο πιο μακριά μεταξύ τους γίνεται. Οι στόχοι είναι ένα στεφάνι, όχι πολύ μεγάλο, και στην μέση ένα ντενεκεδόκουτο. Οι Rockets προσπαθούν να καταστρέψουν τους στόχους και οι Interceptors να τους εμποδίσουν. Δεν επιτρέπεται πάνω από τέσσερις Interceptors να παραμονεύουν κοντά στον στόχο. Κάθε παίχτης των Rocket παίρνει πέντε «πυραύλους» (καπάκια από μπουκάλια). Μπορεί να σχεδιαστεί να υπάρχουν και ειδικά πυρομαχικά (πχ ένας πύραυλος να αξίζει πέντε

καπάκια). Για να καταστραφεί ο στόχος πρέπει να ρίξουν μέσα στο ντενεκεδόκουτο δέκα καπάκια (ή κάποια που να αξίζουν για δέκα). Δίνεται bonus 5 καπάκια για κάθε στόχο που καταστρέφεται. Οι Interceptors προσπαθούν να εμποδίσουν τους Rockets από το να φθάσουν στον στόχο, πιάνοντας τους. Κάθε φορά που συλλαμβάνουν έναν αυτός πρέπει να τους παραχωρεί και από ένα καπάκι (τα ειδικά όπλα τα δίνουν τελευταία). Μετά από τα δύο ημίχρονα νικητές είναι αυτοί με τα περισσότερα καπάκια.

Υλικά: διακριτικά για τις ομάδες, έξι ντενεκεδόκουτα, έξι στεφάνια, καπάκια από μπουκάλια και φελλοί.

Runball

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Από την μία ομάδα ένας - ένας ρίχνει με το μπαστούνι σηματοδοτώντας την μπάλα και αν την πετύχει προσπαθεί να καλύψει μια απόσταση σηματοδοτημένη από κάποια σταθερά σημεία - βάσεις, ενώ οι παίκτες της άλλης ομάδας προσπαθούν να ανακόψουν την πορεία της μπάλας και να την επιστρέψουν στα χέρια αυτού που την ρίχνει (βαθμοφόρου). Όταν επιστρέψει στα χέρια αυτού που την ρίχνει ο παίκτης που τρέχει γύρω-γύρω στις βάσεις πρέπει να βρίσκεται πάνω σε βάση. Θα ξαναρχίσει να τρέχει όταν θα χτυπήσει ο επόμενος παίκτης την μπάλα. Αν αυτοί που ανακόπτουν την πορεία της μπάλας την πιάσουν στον αέρα (αυτό λέγεται μήλο) τότε όλοι οι παίκτες που βρίσκονται στις βάσεις βγαίνουν έξω. Κάθε παίκτης έχει τρεις ευκαιρίες για βολή. Αν προλάβει να κάνει όλο τον κύκλο χωρίς να γυρίσουν το μπαλάκι πίσω (αυτό λέγεται home run) ξαναρίχνει στο τέλος. Όταν ρίξουν όλοι οι παίκτες της πρώτης ομάδας, οι ρόλοι αντιστρέφονται.

Βαθμοί:

Τερματισμός(να περάσεις και από την τελευταία βάση χωρίς να σε έχουν βγάλει)=10

Μήλο=15

Home run=20

Υλικά: μπαστούνι, μπαλάκια του τένις, κάτι για βάσεις (πχ πέτρες)

Smugglers and spies

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα είναι οι smugglers και οι άλλοι οι spies. Οι ομάδες πάνε στις βάσεις τους. Οι smugglers στην βάση τους πάνε και παίρνουν ένα μικρό κομμάτι χαρτί το οποίο και α προσπαθήσουν να μεταφέρουν στην αντίπαλη βάση. Μέσα στην βάση των spies (η οποία είναι έτσι φτιαγμένη ώστε να μπορεί κάποιος να μπει σε αυτήν από μόνο μία μεριά) κάθεται κάποιος βαθμοφόρος ο οποίος και μετράει τα score. Αφού δοθεί ο απαραίτητος χρόνος για να καταστρώσουν μία στρατηγική η κάθε ομάδα το παιχνίδι ξεκινάει. Οι smugglers προσπαθούν να μεταφέρουν τα μικρά χαρτάκια μέσα στην βάση των spies και να τα δώσουν στον βαθμοφόρο. Οι spies από την άλλη προσπαθούν να πιάσουν τους smugglers, όταν πιάσουν κάποιον αυτός πρέπει να κάτσει ακίνητος και να επιτρέψει στον άλλον να τον ψάξει για περίπου ένα λεπτό με σκοπό να βρει το χαρτάκι (το

οποίο πρέπει να είναι κρυμμένο στις εξωτερικές τσέπες). Αν ο spy δεν καταφέρει μέσα στο ένα λεπτό να βρει το χαρτάκι ο smuggler είναι και πάλι ελεύθερος να φύγει. Αν ο spy βρει το χαρτάκι το παίρνει και το πηγαίνει στον scorekeeper ο οποίος σημειώνει πόντους υπέρ τους. Αν ένας smuggler καταφέρει να παραδώσει το χαρτάκι ο βαθμοφόρος σημειώνει τους πόντους και κάποιος άλλος βαθμοφόρος τον πηγαίνει «συνοδεία» στην βάση του για να πάρει το επόμενο χαρτάκι. Ο νικητής είναι η ομάδα με τους περισσότερους πόντους στο τέλος (δεν είναι απαραίτητο να τελειώσουν όλα τα χαρτάκια πρώτα).

Σοκολάτα: 50points. Ποσότητα: 10

Ζάχαρη: 75 points. Ποσότητα: 8

Τομάρι ζώου: 100 points. Ποσότητα: 8

Μπαρούτι: 150 points. Ποσότητα: 6

Σχέδια για νέο μυστικό όπλα: 300 points. Ποσότητα: 3

Χάρτης για κρυμμένο θησαυρό: 500 points. Ποσότητα: 1

Υλικά: Μικρά κομμάτια χαρτιού που να αναγράφουν τα παρακάτω στις αντίστοιχες ποσότητες

Ανθρώπινο μπάσκετ

Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. 1 λυκόπουλο από την κάθε μία πάει και κάθεται κρατώντας μία λεκάνη μέσα σε έναν κύκλο που είναι χαραγμένο στο πάτωμα. Μέσα στους δύο αυτούς κύκλους δεν μπορεί να μπει κανένα άλλο λυκόπουλο. Τα υπόλοιπα ανταλλάσσουν πάσες. (μπορούν να κάνουν μέχρι 3 βήματα). με μια μπάλα και προσπαθούν να βάλουν καλάθι στο δικό τους συμπαίκτη. Αυτός μπορεί να βοηθά κουνώντας τη λεκάνη, χωρίς να βγαίνει από τον κύκλο Η ομάδα που έβαλε τα περισσότερα καλάθια στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: 2 λεκάνες, 1 μπάλα

Γερμανικό

Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και μπαίνουν στις δύο πλευρές του γηπέδου. Ένας από κάθε ομάδα γίνεται κατάσκοπος και πάει έξω από το γήπεδο, πίσω από την άλλη ομάδα. Η ομάδα ανταλλάσσοντας πάσες με τον κατάσκοπο προσπαθεί να πετύχει κάποιον από την άλλη ομάδα. Αν η μπάλα σκάσει κάτω και μετά τον χτυπήσει τότε δε μετράει. Αν την πιάσουν στον αέρα (ή αφού έχει σκάσει κάτω) οι παίκτες της άλλης ομάδας μπορούν να συνεχίσουν αυτοί. Όποιον χτυπάνε γίνεται κατάσκοπος. Κερδίζει η ομάδα που θα βγάλει όλους τους παίκτες τις άλλης ομάδας.

Υλικά: Φακαρόλα, μπάλα

Πειρατές

Η αγέλη χωρίζεται στα 4, κάθε μια ομάδα πάει σε μία γωνία και ζωγραφίζει μπροστά της ένα τετράγωνο, στο κέντρο του χώρου υπάρχει άλλο ένα τετράγωνο το οποίο περιέχει 30 πέτρες. Σε κάθε λυκόπουλο της κάθε ομάδας αντιστοιχεί και ένα νούμερο, άρα τα νούμερα υπάρχουν τέσσερις φορές (μία σε κάθε ομάδα), ο αρχηγός λέει ένα νούμερο και τα τέσσερα λυκόπουλα πρέπει να τρέξουν στο κέντρο να πάρουν μια πέτρα και να την βάλουν στα τετράγωνό τους, ο αρχηγός λέει νούμερα και τα λυκόπουλα παίρνουν πέτρες από τα τετράγωνα των άλλων ομάδων αφού στο κέντρο δεν υπάρχει τίποτα. Όταν μία ομάδα μαζέψει 3 πέτρες στο τετράγωνό της παίρνει έναν πόντο. Στις αποστάσεις μεταξύ των σταθμών 3 βαθμοφόροι προσπαθούν να αναχαιτίσουν τις προσπάθειες των παιδιών και να επιστρέψουν στη θέση τους τις πέτρες.

Στρατέγκο

Μεγάλη περιοχή στο δάσος που σηματοδοτείται από φακαρόλα. Κρυμμένες κάπου στην περιοχή οι σημαίες (κοντάρια) των 2 ομάδων. Στην κάθε ομάδα τα λυκόπουλα κολλάνε πάνω τους Α4 με κάποιον βαθμό. (πχ στρατάρχης, στρατηγός ή 1, 2 κτλ) έτσι ώστε να μην φαίνεται. Στόχος της κάθε ομάδας είναι να βρει και να πιάσει τη σημαία των άλλων. Αν το λυκόπουλο της μίας ομάδας ακουμπήσει ένα λυκόπουλο της άλλης ομάδας τότε δείχνουν ο ένας στον άλλον το βαθμό τους. Το λυκόπουλο με το μεγαλύτερο βαθμό παίρνει το Α4 του άλλου λυκόπουλου και εκείνο πάει σε κάποιο σταθμό με βαθμοφόρους για να πάρει καινούριο.

Υλικά: 2 κοντάρια, Α4, φακαρόλα, μαρκαδόροι.

«Ψείρες»

Η αγέλη συγκεντρώνεται μέσα σε κύκλο. Ένας βαθμοφόρος ρίχνει την μπάλα προς τα επάνω έτσι ώστε να πέσει περίπου στο κέντρο του κύκλου και λέει ένα όνομα. Κατά την επιστροφή της μπάλας αυτός που άκουσε το όνομά προσπαθεί να πιάσει την μπάλα στον αέρα, ενώ οι άλλοι τρέχουν μακριά. Αν την πιάσει στον αέρα λέει το όνομα κάποιου άλλου που θα πρέπει να την πιάσει. Αν δεν την πιάσει στον αέρα λέει: «1,2,3 ΣΤΟΠ» και όλα τα λυκόπουλα που πριν έτρεχαν πρέπει να σταματήσουν και να μείνουν ακίνητα στις θέσεις τους. Τότε ρίχνει την μπάλα και προσπαθεί να πετύχει κάποιον. Αν δεν τα καταφέρει παίρνει μια «ψείρα», αλλιώς την «ψείρα» την παίρνει αυτός που πέτυχε. Αυτός που πήρε την ψείρα πετάει την μπάλα μετά.

Υλικά: μπάλα

Run Around the Town

Παραλλαγή του runball. Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα είναι κοντά σε αυτόν που ρίχνει με το ρόπαλο σε κύκλο. Η άλλη σκορπισμένη στο χώρο. Όταν κάποιος πετύχει την μπάλα αρχίζει να κάνει κύκλους γύρω από την ομάδα του. Η άλλη ομάδα όταν πιάσει το μπαλάκι κάνει μια σειρά και περνάει το μπαλάκι κάτω από τα πόδια όλων μέχρι να φτάσει στον τελευταίο που φωνάζει «ΣΤΟΠ», όπου και σταματάει να τρέχει ο παίκτης της άλλης ομάδας. Κάθε 3 γύροι που κάνει είναι ένας βαθμός. Κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος.

Υλικά: μπαλάκια του τένις, ρόπαλο

Sardines

Παραλλαγή του κρυφτού. Μόνο ένα παιδί κρύβεται και τα υπόλοιπα προσπαθούν να το βρουν. Όποιος τον βρει, δεν μαρτυράει την θέση του αλλά αντιθέτως κρύβεται και εκείνο μαζί του. Ακολουθούν και όλα τα άλλα παιδιά.

Ακίνητο Μπάσκετ

Χώρος: σαν γήπεδο μπάσκετ. Η αγέλη χωρίζεται σε 2 ομάδες. Πρώτα η μία σκορπίζεται στο χώρο και έχουν 30 δευτερόλεπτα να πάρουν τις θέσεις τους. Μετά έχει άλλα 30 δευτερόλεπτα η δεύτερη ομάδα να πάρει τις θέσεις της. Στόχος της ομάδας είναι να βάλει καλάθι στην άλλη ομάδα δίνοντας πάσα ο ένας στον άλλον έχοντας πάντα το ένα πόδι ακίνητο (δηλαδή δεν μπορούν να μετακινηθούν). Οι άλλοι προσπαθούν να πάρουν την μπάλα και να κάνουν το ίδιο.

Υλικά: 2 στεφάνια, σκοινί, φακαρόλα, μπάλα.

Βόλεϊ με μπαλόνια

Χώρος: Σαν γήπεδο βόλεϊ. Η αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες και πηγαίνουν στις 2 πλευρές του γηπέδου. Η μία ομάδα ρίχνει στην άλλη ένα μπαλόνι με νερό και η άλλη προσπαθεί να το αποκρούσει με τα χέρια και να το στείλει στην άλλη ομάδα κ.ο.κ. Κάθε φορά που σκάει ένα μπαλόνι στο γήπεδο της μίας ομάδας η άλλη παίρνει 1 βαθμό. Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: φακαρόλα, σκοινί, νερόμπομπες

Κλωτσοκρυφό

Είναι μια παραλλαγή του κρυφτού, μόνο που στη μέση της αυλή υπάρχει ένας τενεκές στον οποίο βρίσκεται το παιδί που τα φυλάει. Όταν κρυφτούν όλα τα παιδιά, τότε αυτός που τα φυλάει προσπαθεί να τα βρει. Μόλις ανακαλύψει ένα παιδί τρέχει προς τον τενεκέ και

πρέπει να τον πατήσει. Με τη σειρά του το παιδί που ανακαλύφθηκε από αυτό που τα φυλούσε τρέχει προς τον τενεκέ και προσπαθεί να προλάβει να τον κλωτσήσει πριν ο άλλος τον πατήσει. Αν δεν προλάβει μένει αιχμάλωτος του παιδιού που τα φυλούσε. Αν κάποιο παιδί κλωτσήσει τον τενεκέ, τότε ξελευτερώνει όλους τους αιχμαλώτους.

Υλικά: Τενεκές

Πιάσε τη σημαία

Μεγάλη περιοχή στο δάσος που σηματοδοτείται με φακαρόλα. 2 βάσεις, μακριά η μία από την άλλη, μέσα στην περιοχή ακτίνας περίπου 4 μέτρων που σηματοδοτείται από κορδέλα του χρώματος της κάθε ομάδας και στο κέντρο της ένα κοντάρι (η σημαία της ομάδας). 1 σταθμός με βαθμοφόρους κάπου στο ενδιάμεσο. 2 ομάδες με περιβραχιόνια του χρώματός της. Η κάθε ομάδα θέλει να πάρει τη σημαία της άλλης ομάδας και να τη γυρίσει στη βάση της. Δεν μπορούν να μπουν στη δική τους βάση εκτός κι αν κρατάνε τη σημαία των άλλων. Επίσης δεν μπορούν να πιάσουν τη δικιά τους σημαία. Για να σταματήσεις κάποιον αρκεί να του βγάλεις το περιβραχιόνιο και αυτός αναγκάζεται να πάει στο σταθμό με τους βαθμοφόρους και να πάρει καινούριο. Αν σου πάρουν το περιβραχιόνιο την ώρα που κρατάς τη σημαία τότε η σημαία μένει εκεί που είσαι μέχρι να την πάρει κάποιος άλλος από την ομάδα σου. Το περιβραχιόνιο έχει 10 βαθμούς. Η σημαία έχει 100. Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος κερδίζει.

Υλικά: 2 κοντάρια, φακαρόλα, γκοφρέ 2 χρωμάτων, κορδέλα 2 χρωμάτων.

Το μάτι που θερίζει

Γύρο από ένα ξέφωτο με αρκετή θαμνώδη περιοχή. Δένουμε αρκετά χαρτιά και μολύβια. Στο κέντρο στέκεται ένα λυκόπουλο ή ένας γερόλυκος κάνοντας τον παρατηρητή. Τα λυκόπουλα της αγέλης σκορπίζονται γύρω και προσπαθούν να πλησιάσουν τα χαρτάκια με τα μολύβια σιγά-σιγά, να βάλουν την υπογραφή τους ή να γράψουν το όνομα τους δίχως να τους δει ο παρατηρητής. Άμα τους δει φωνάζει το όνομα τους και τότε χάνουν μια ζωή ακυρώνοντας μια υπογραφή τους. Προσοχή τα χαρτιά με τα μολύβια στην θαμνώδη περιοχή όχι στο ξέφωτο.

Υλικά: χαρτάκια, μολύβια