**Βιωματική Δράση: Α΄ Γυμνασίου Σχ. Έτος 2015-16**

**«Μαθαίνω να διαχειρίζομαι τον ελεύθερο χρόνο μου»**

Ονοματεπώνυμο και ειδικότητα υπευθύνου Εκπαιδευτικού:

**Αποστόλου Μαριάννα, ΠΕ05**

**1ο Τρίμηνο**

**Παραδοσιακά Παιχνίδια**

1. **Το Κουτσό**

**της Ευφροσύνης Κουγιούτα**

Περιγραφή παιχνιδιού, κανόνες παιχνιδιού.

Το κουτσό είναι ένα κοριτσίστικο παιχνίδι πολύ αγαπημένο στις ηλικίες μέχρι 12 ετών, μερικά χρόνια πριν, όταν υπήρχαν οι αλάνες και οι γειτονιές και τα παιδιά έπαιζαν με ασφάλεια έξω. Στην αρχή παίρνουμε μια κιμωλία χαράζουμε ένα τετράγωνο και γράφουμε μέσα τον αριθμό ένα. Έπειτα πάνω από το τετράγωνο κάνουμε στη μέση μια γραμμή και φτιάχνουμε δύο καινούργια τετράγωνα με τους αριθμούς δύο και τρία. Συνεχίζουμε φτιάχνοντας κι άλλα τετράγωνα μέχρι τον αριθμό δέκα. Μετά η παίκτρια παίρνει μία μικρή πέτρα και την ρίχνει μέσα σε ένα από τα τετραγωνάκια. Στη συνέχεια πηδάει στο τετράγωνο στηριζόμενη στο ένα πόδι, γι’ αυτό και το παιχνίδι λέγεται κουτσό. Προσπαθεί να κλοτσήσει την πέτρα στο επόμενο τετράγωνο. Αν η πέτρα ακουμπήσει στη γραμμή ή βγει από το τετράγωνο που βρίσκεται χωρίς να πάει στο επόμενο, η παίκτρια χάνει τη σειρά της. Νικήτρια ήταν αυτή που φτάνει στο τελευταίο τετράγωνο και βγάζει την πέτρα έξω.



1. **Το Μπιζζζ**

**Του Ανδρέα Κουλιεράκη**

Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα «φυλάει». Αυτός λοιπόν κάθεται σ’ ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του.

Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ’ αριστερά του και ένας απ’ αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους.

Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στριφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας «Μπιζζ!» όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.



1. **Το τζαμί**

**της Γεωργίας Κουτή**

Το «τζαμί» παίζεται από τέσσερα παιδιά και άνω. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες με ίσους παίκτες. Χρειάζονται έξι κεραμίδια και μια μπάλα.

Στην αρχή βάζουν τα κεραμίδια το ένα πάνω στο άλλο ώστε να σχηματιστεί ένας πύργος. Η πρώτη ομάδα στέκεται πίσω από τα κεραμίδια. Η δεύτερη πηγαίνει 25-30 βήματα μπροστά από τον πύργο και προσπαθεί να τον ρίξει με την μπάλα. (Κάθε παιδί έχει μια ευκαιρία )

Αν κάποιο παιδί ρίξει τον πύργο διασκορπίζονται στον γύρω χώρο οι δύο ομάδες. Η πρώτη ομάδα επιδιώκει να «κάψει» τους παίκτες της δεύτερης ομάδας, ενώ ταυτόχρονα αυτή προσπαθεί να τοποθετήσει τα κεραμίδια ώστε να ξανασχηματιστεί ο πύργος δηλαδή το τζαμί. Ο παίκτης που θα τοποθετήσει το τελευταίο κεραμίδι φωνάζει τζαμί και  έτσι τελειώνει ο πρώτος γύρος. Τότε οι ρόλοι αντιστρέφονται.

Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα κερδίσει τους περισσότερους γύρους.



1. **Κουτσό (παραλλαγή)**

Τα παιδιά χαράζουν στο χώμα τετράγωνα οπό το 1 ως το 6. Με λάχνισμα ή κλήρο αποφασίζουν ποιος θα παίξει πρώτος. Το παιδί παίρνει μια πέτρα πλακέ και τη ρίχνει στο πρώτο τετράγωνο.

Σιγά-σιγά τη σπρώχνει σε κάθε τετράγωνο με το ένα του πόδι. Όποιος καταφέρει να πάει κουτσαίνοντας και σπρώχνοντας την πέτρα από το 1 ως το 6 και μετά, χωρίς να σταματήσει, να τη φέρει έξω από το τετράγωνο 1 είναι ο νικητής.

Ο παίκτης έχει το δικαίωμα στο νούμερο 6 να σταματήσει για ξεκούραση, αλλά χωρίς να πατήσει κάτω το κουτσό πόδι.



1. **Η αλεπού ή πιάνω ξύλο**

**της Γρηγορίας Κουτσοπιά**

Τα παιδιά ορίζουν με ξύλο αυτόν που θα τα φυλάει και θα κάνει την αλεπού. Ύστερα σχηματίζουν όλα έναν κύκλο και κάθονται γύρω - γύρω με την αλεπού στη μέση. Μετρούν ως τα τρία και τότε η αλεπού φωνάζει: «Βγαίνω!» και αρχίζει να τα κυνηγάει.

Μόλις ένα παιδί δει πως κινδυνεύει να το πιάσουν, τρέχει και πιάνει μια πόρτα, ένα δέντρο, ένα παράθυρο ή οτιδήποτε άλλο από ξύλο και φωνάζει: «Πιάνω ξύλο!» οπότε η αλεπού πρέπει να κυνηγήσει ένα άλλο.

Αν τύχει και έχουν πιάσει το ίδιο ξύλο δυο ή περισσότερα παιδιά, πρέπει να σκορπιστούν, γιατί μόλις τα ιδεί η αλεπού τους φωνάζει: «Σκουλήκιασες! Σκουλήκιασες!» και μπορεί να πιάσει όποιον απ' αυτούς θέλει, έστω κι αν κρατούν ξύλο.

Το παιχνίδι συνεχίζεται, ώσπου να πιάσει κάποιον η αλεπού.

​

1. **Η Κολοκυθιά**

 **της Αναστασίας Κουφογάζου**

Οι παίκτες - από 5 ως 10 - κάθονται γύρω - γύρω και βγάζουν έναν αρχηγό, συνήθως από τα πιο μεγάλα απ' τα παιδιά. Καθένας απ' τους παίκτες παίρνει έναν αριθμό.

Αυτό γίνεται κατά 2 τρόπους: Ή εκείνος που κάθεται στ' αριστερά του αρχηγού, παίρνει τον αριθμό 1 κι ο διπλανός του το 2 κι έτσι ως το τέλος, ή ο καθένας παίρνει όποιο αριθμό του αρέσει, που δεν πρέπει όμως να είναι μεγαλύτερος, απ' όσα είναι στο σύνολό τους τα παιδιά. Έτσι π.χ. αν τα παιδιά είναι 9, δεν πρέπει κανείς να πάρει τον αριθμό 11. Κάθε παίκτης πρέπει να θυμάται καλά τον αριθμό του, γιατί απ' αυτό θα εξαρτηθεί αν θα κερδίσει ή θα χάσει.

Πρώτος μιλάει ο αρχηγός και λέει:

-Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 5 (π.χ.) κολοκύθια!

-Μόλις αναφέρει αυτόν τον αριθμό, εκείνος που έχει το 5, πρέπει αμέσως να σηκωθεί και να πει:

- Και γιατί να κάνει  πέντε;

- Και πόσα θέλεις να κάνει; Ρωτάει ο αρχηγός.

- Να κάνει (π.χ.) 2.

Μόλις ακούσει τον αριθμό του εκείνος που έχει το δύο, πρέπει αμέσως να σηκωθεί και να πει: «Και γιατί να κάνει δύο;» και το παιχνίδι συνεχίζεται μ' αυτόν τον τρόπο.

-Αν κανείς ακούσει τον αριθμό του και δεν σηκωθεί ή σηκωθεί ακούγοντας τον αριθμό που έχει άλλος ή πει ανύπαρκτο αριθμό, τότε χάνει και πρέπει να δώσει ενέχυρο. Αυτό το ενέχυρο πρέπει να είναι κάτι το ατομικό του, π.χ. το μαντήλι του, το βραχιόλι του… Όλα αυτά ο αρχηγός τα βάζει κατά μέρος και τα σκεπάζει μ' ένα μαντίλι ή μ' ένα κομμάτι ύφασμα.

- Όταν τελειώσει το παιχνίδι, ο αρχηγός βάζει το χέρι του κάτω απ' το μαντίλι, τραβάει ένα-ένα τα ενέχυρα και φωνάζει:

- Κι αυτός εδώ, τι πρέπει να κάνει;

-Οι άλλοι, όλοι μαζί, φωνάζουν.

-Να λαλήσει σαν πετεινός ή να γκαρίξει σαν γάιδαρος  ή να περπατήσει με τα τέσσερα, ή ότι άλλο σοφιστούν.

-Την τιμωρία αυτή, πρέπει ο τιμωρημένος να τη δεχτεί με κέφι και να κάνει τους άλλους να γελάσουν.

-Επίσης  ο αρχηγός, αν θέλει, δεν περιμένει να τελειώσει το παιχνίδι για να επιβάλλει τις τιμωρίες, αλλά μόλις κάνει κάποιος ένα λάθος, τον βάζουν αμέσως να εκτελέσει την τιμωρία του.



1. **Τα Πεντόβολα**

**της Χριστίνας Κύργια**

Μαζεύουμε πέντε  πέτρες  (κατά προτίμηση στρογγυλές λείες και άσπρες) και ξεκινάμε το παιχνίδι : παίρνουμε μία από τις πέντε και την πετάμε στον αέρα προσπαθώντας με γρήγορη κίνηση να πιάσουμε άλλη μία (όσο η άλλη είναι στον αέρα ) από κάτω και να μείνουμε με δύο πέτρες στο ένα χέρι στο πρώτο στάδιο.

Αν καταφέρουμε αυτό συνεχίζουμε πετώντας μία  πέτρα στον αέρα προσπαθώντας να πιάσουμε άλλες δύο από κάτω και εν τέλει να έχουμε τρεις στο χέρι . Αν καταφέρουμε και αυτό επαναλαμβάνουμε την ίδια κίνηση προσπαθώντας να πιάσουμε τρεις και στη συνέχεια και τις τέσσερις πέτρες μαζί με αυτή που πετάμε στον αέρα . Αν δεν καταφέρουμε να το κάνουμε αυτό συνεχίζει ο επόμενος παίχτης.

Στο επόμενο στάδιο του παιχνιδιού εργαζόμαστε ως εξής : σχηματίζουμε μία γέφυρα με το αριστερό μας χέρι ώστε ο αντίχειρας να βρίσκεται απέναντι των άλλων δακτύλων και συνεχίζουμε να πετάμε μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας ( με το δεξί πάντα ) να περάσουμε κάτω από τη γέφυρα μία πέτρα από τις υπόλοιπες. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να περάσουμε και τις τέσσερις πέτρες κάτω από τη μείνουμε με τη μια {αυτή που πετάμε στον αέρα} στο χέρι. Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει τα παραπάνω πρώτος



1. **Ο Ρολογάς**

**της Χριστίνας Κύργια**

Τα παιδιά <<τα βγάζουν>>, κι ένα γίνεται **ρολογάς**. Τα υπόλοιπα μπαίνουν σε μια σειρά το ένα δίπλα στο άλλο απέναντι στο ρολογά και σε αρκετή απόσταση από αυτόν.

Το **πρώτο παιδί φωνάζει**:

**-Τι ώρα είναι;**

Ρολογάς: **Μια ώρα μπρός.**

Το πρώτο παιδί κάνει ένα βήμα μπροστά, όσο μπορεί πιο μεγάλο. Ύστερα **το δεύτερο παιδί ρωτά** και αυτό:

**-Τι ώρα είναι;**

Ρολογάς: **Τρείς ώρες μπρός.**

Το δεύτερο παιδί κάνει τρία βήματα μπροστά.

Αλλά ο ρολογάς μόλις δει τα παιδιά να τον ζυγώνουν, επειδή φοβάται μήπως κάποιο τον φτάσει οπότε και θα του πάρει τη θέση, απαντά έτσι:

Παιδί: **Τι ώρα είναι;**

Ρολογάς: **Τέσσερις ώρες πίσω!**

Το παιδί είναι υποχρεωμένο να κάνει τέσσερα βήματα πίσω και ν' απομακρυνθεί έτσι από τη νίκη που ήταν τόσο κοντά του.

(Πηγή: Μαρούλα Κλιάφα σ. 166)

****

1. **Το κρυφοκούτι ή κλωτσοτενεκές**

**του Αχιλλέα Κυριάκου**

Όλα  τα παιδιά, εκτός από αυτό που τα φυλάει, σχηματίζουν ένα κύκλο και στο κέντρο στήνουν ένα κονσερβοκούτι. Το πιο δυνατό της ομάδας κλωτσάει το κονσερβοκούτι όσο πιο μακριά μπορεί. Αμέσως, το παιδί που τα φυλάει τρέχει να το πιάσει και να το ξαναστήσει στο κέντρο του κύκλου, ενώ τα άλλα παιδιά κρύβονται. Μόλις το στήσει, ψάχνει να βρει τους κρυμμένους. Κάθε φορά που βρίσκει κάποιον, τρέχει στο κρυφτοκούτι, το ακουμπάει με το πόδι και λέει:

–  Φτού πατημένο, …! (το όνομα του παιδιού)

Και ξαναρχίζει να ψάχνει για τα άλλα παιδιά, χωρίς όμως να αφήνει από τα μάτια του το ντενεκάκι. Γιατί, αν κάποιος βρει την ευκαιρία, μπορεί να πάει να το κλωτσήσει και τότε όσους έχει φτύσει (βρει) όλοι ελευθερώνονται, το παιχνίδι ξαναρχίζει και τα ξαναφυλάει ο ίδιος !



1. **Περνά - Περνά η μέλισσα**

**της Γεωργίας Κωνσταντάκου**

1. Δύο παιδιά κάνουν τους αρχηγούς.
2. Διαλέγουν μεταξύ τους από κάτι εντυπωσιακό ή κάτι που τους αρέσει πολύ.
3. Παραδείγματος χάρη το ένα διαλέγει μία ωραία τούρτα με σοκολάτα και σαντιγύ και το άλλο ένα ωραίο παγωτό με κρέμα, σοκολάτα και μπόλικο σιρόπι. Ή το ένα την όμορφη βασιλοπούλα με το διαμαντένιο στέμμα και το άλλο την γοργόνα με τα χρυσά μαλλιά.
4. Τότε στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλον και τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν μία ουρά στο πλάι.
5. Τα δύο παιδιά χτυπούν τα χέρια τους ψηλά σαν αψίδα να περάσουν οι άλλοι ένας ένας από κάτω τραγουδώντας: "Περνά περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα, παιδόπουλα". Σταματούν το τελευταίο παιδί που περνάει κάτω από την αψίδα και του λένε μυστικά στ' αυτί αυτά που έχουν βάλει για να διαλέξει.
6. Αυτό του το λέει ο ένας συνήθως χωρίς να πει, ποιός έχει βάλει τι. Όταν το παιδί ζητήσει "το παγωτό" (ας πούμε) πηγαίνει πίσω απ' αυτόν που έχει ονομαστεί "παγωτό" και τον κρατά από τη μέση.
7. Το ίδιο επαναλαμβάνεται για όλα τα παιδιά να διαλέξουν.
8. Έτσι γίνονται δύο αλυσίδες.
9. Μετά πιάνονται οι αρχηγοί από τα χέρια και τραβιούνται από τα πίσω παιδιά.
10. Όποια ομάδα τραβήξει την άλλη κερδίζει.



1. **Κότσια**

**της Ιωάννας Λυγάτσικα**

Οι «αστράγαλοι» ή «κότσια» είναι παιχνίδι που παίζεται μέχρι και σήμερα. Τα κότσια είναι οι αστράγαλοι των ποδιών ζώου π.χ. γίδας, και χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες :

α) το πιο μεγάλο που το λένε «νουμά», β) το πιο μικρό που το λένε «πλίτσα» και γ) τα άλλα κότσια, τα κοινά, που δεν έχουν όνομα.

 Κάθε κότσι έχει τέσσερις πλευρές. Η στενή πλευρά λέγεται «τσούρλα» και η πλευρά µε την επίπεδη επιφάνεια «καζιάκα». Από τις πλατιές πλευρές, αυτή µε το μεγαλύτερο βαθούλωµα λέγεται «αλάκι» και η άλλη «αντάπι». Τα κότσια μετριούνταν σε τριάδες , που λέγονται «απάγες».

Οι δύο παίκτες βάζουν από µία «απάγια». Στρίβουν το «νουμά» και όποιος φέρνει «τσούρλα» ή «καζιάκα» αρχίζει πρώτος το παιχνίδι. Παίρνει τις δυο «απάγιες» μαζί µε το «νουμά» του και , αφού ανακατέψει τα κότσια κουνώντας τα στην χούφτα του, τα αφήνει να πέσουν στο χώμα. Αν ο «νουμάς» σταθεί «αντάπι» ή «αλάκι», ο παίκτης κερδίζει όσα κότσια στάθηκαν «αντάπι» ή «αλάκι». Τα υπόλοιπα τα παίρνει ο δεύτερος παίκτης και συνεχίζεται το παιχνίδι ώσπου να τελειώσουν όλα τα κότσια. Αν ο «νουµάς» σταθεί «καζιάκα» ο παίκτης κερδίζει όλα τα κότσια. Αν σταθεί «τσούρλα», χάνει την «απάγια» του και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή.



1. **Τσιλίκι**

**της Ιωάννας Λυγάτσικα**

Το τσιλίκι παίζεται με δύο ή περισσότερα παιδιά. Για να παιχτεί το παιχνίδι χρειάζονται δύο ξύλινες βέργες, μια μακριά 60-70 εκ. περίπου (τσιλίκα) και μια μικρή 10-20 εκ. περίπου (τσιλίκι), που είναι ξυσμένο όπως το μολύβι μας στις δυο άκρες του. Τα παιδιά βάζουν σημάδι ρίχνοντας πέτρες και όποιος το πλησιάσει περισσότερο αρχίζει πρώτος. Αυτός λοιπόν βάζει πάνω από μια μικρή σκαμμένη εσοχή στο έδαφος το τσιλίκι, παράλληλα προς το έδαφος, κι έχοντας τα άλλα παιδιά απένταντι του, ρίχνει με την τσιλίκα το τσιλίκι, όσο πιο μακριά μπορεί, προσέχοντας όμως να μην το πιάσουν τα άλλα παιδιά.

Αν το πιάσει ένα απ’ τα παιδιά, τότε πηγαίνει αυτό το παιδί να ρίξει το τσιλίκι και εκείνος που το έριξε πριν, αλλάζει θέση και πηγαίνει απέναντι με τα άλλα παιδιά. Αν δεν το πιάσει κανείς, τότε κάποιος απ’ τους απέναντι ρίχνει το τσιλίκι για να χτυπήσει την τσιλίκα, που την τοποθετεί εκείνος που έριξε το τσιλίκι οριζόντια στο έδαφος και αν τη χτυπήσει αυτός παίρνει τη θέση αυτού που έριχνε και αλλάζουν θέσεις.

Αν δε χτυπήσουν τη τσιλίκα, τότε ο κύριος παίχτης βάζοντας το τσιλίκι σε ένα σημείο κοντά στην εσοχή, χτυπάει το τσιλίκι με τη τσιλίκα του σε μία άκρη του και αυτό ανασηκώνεται ψηλά. Κατόπιν ο παίχτης αν το χτυπήσει μία φορά δυνατά τότε μετράει την απόσταση από το μέρος που το ‘ριξε μέχρι το σημείο που έπεσε με τη τσιλίκα του και όποιο νούμερο βρει, αυτό είναι οι πόντοι που κέρδισε.

Επίσης αν πριν χτυπήσει το τσιλίκι του για να το στείλει μακριά, το χτυπήσει άλλη μια φορά (συνολικά 2) τότε τους πόντους, τους μετράει με το τσιλίκι και όχι με την τσιλίκα. Και αν το χτυπήσει 2 φορές (συνολικά 3), τότε οι πόντοι μετράνε με το διπλάσιο νούμερο που βρίσκεται μετρώντας την απόσταση με το τσιλίκι κ.ο.κ.



1. **Αμπάριζα**

**της Ιωάννας Λυγάτσικα**

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και η κάθε µια διαλέγει την ‘’αμπάριζα’’ της, δηλαδή το σημείο (δέντρο, κολώνα, κτλ) που θα υπερασπίζεται. Οι δύο αμπάριζες πρέπει να απέχουν όσο το δυνατόν περισσότερο. Ένα παιδί από την ομάδα που θα παίζει πρώτη, ακουμπάει την αμπάριζα και φωνάζει: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω» και τρέχει για την αντίπαλη αμπάριζα µε σκοπό να την ακουμπήσει (οπότε την κυριεύει). Αλλά αμέσως, απαγγέλλοντας τα ίδια λόγια, ξεκινάει από την αμυνόμενη ομάδα ένας παίκτης, µε σκοπό, ή να προλάβει να κυριέψει αυτός πρώτος την αμπάριζα των άλλων ή να ακουμπήσει τον πρώτο παίκτη (οπότε τον αιχμαλωτίζει). Τότε, διαδοχικά, οι συμπαίκτες των πρώτων ξεκινούν, µε τα ίδια λόγια , για να τους ενισχύσουν αλλά και για να νικήσουν τους φύλακες και να ελευθερώσουν τους δικούς τους (µε άγγιγμα). Κερδίζει η ομάδα που κυριεύει την αμπάριζα των άλλων.



1. **Βόλοι**

**της Δέσποινας Μαγουλιώτη**

Χαράζουμε στο χώμα ένα τρίγωνο και μέσα σ’ αυτό ο κάθε παίχτης βάζει δυο - τρεις από τους βόλους του. Σε μια απόσταση 4-5 μέτρων στήνεται μια πέτρα, ο μπάστακας. Τα παιδιά ρίχνουν τους βόλους τους προς τον μπάστακα και όποιος φτάσει πιο κοντά παίζει πρώτος.

Ο παίχτης ρίχνει με τον αντίχειρα το βόλο του στο τριγωνάκι με σκοπό να χτυπήσει έναν από αυτούς που ήταν μέσα και να τον βγάλει έξω, οπότε και τον κερδίζει. Εάν κάποια στιγμή χάσει και ο βόλος του μείνει μέσα στο τρίγωνο, ο αμέσως επόμενος παίχτης χτυπώντας το βόλο κερδίζει όλους όσους είχε μαζέψει ο προηγούμενος ως τώρα.



1. **Στεφάνια και Ρόδες**

**της Δέσποινας Μαγουλιώτη**

Τα στεφάνια και οι ρόδες ήταν παιχνίδι ατομικό και ομαδικό. Τα περισσότερα παιδιά είχαν από ένα  μεταλλικό στεφάνι διαφόρων μεγεθών (συνήθως από βαρέλια, καρότσια, κάρα, κλπ) ή από ρόδα καουτσούκ. Με ένα σύρμα σκληρό κατάλληλα διαμορφωμένο  για να σπρώχνει το στεφάνι ή την ρόδα ώστε να κυλάει.

Μ’ αυτόν τον τρόπο δημιουργούνταν αυτοσχέδια τροχοφόρα και γίνονταν αγώνες για το ποιος έχει το καλύτερο και γρηγορότερο.  -Ήταν δηλαδή κάτι σαν την FORMOULA 1 και όλοι ήτανε Σουμάχερ !!! και είχανε την ψευδαίσθηση ότι είχανε αυτοκίνητο !!!



1. **Το κρυφτό ή κρυφτούλι**

**Του Παναγιώτη Μανθέλα**

Το κρυφτό ή κρυφτούλι είναι παιδικό ομαδικό παιχνίδι, στο οποίο ο ένας παίκτης της ομάδας προσπαθεί να βρει τους υπόλοιπους οι οποίοι έχουν κρυφτεί. Στο κρυφτό ένα παιδί μετράει με κλειστά τα μάτια και τα άλλα κρύβονται. Μόλις το παιδί τελειώσει το μέτρημα ανοίγει τα μάτια του και αρχίζει να ψάχνει πού έχουν κρυφτεί τα άλλα παιδιά.

Για να καθοριστεί το πώς και το μέχρι πού θα μετρήσει το παιδί που φυλάει, ένα παιδί αριθμεί τα δάχτυλά του από το ένα μέχρι το πέντε και το άλλο παιδί επιλέγει ένα από αυτά. Ο αριθμός που θα του τύχει θα είναι και οι φορές που θα μετρήσει το παιδί έως το εκατό. Το παιδί που φυλάει πρέπει μόλις δει ένα από τα παιδιά που κρύβονται να τρέξει στο μέρος όπου μετρούσε και να πει μια συγκεκριμένη φράση πριν προλάβει να έρθει το παιδί που κρύβεται και πει αυτό την άλλη συγκεκριμένη φράση.

Το παιδί το οποίο θα το βρει πρώτο το παιδί που φυλάει θα πάρει την θέση του στον επόμενο γύρο. Από αυτό όμως μπορεί να τον απαλλάξει το τελευταίο παιδί που έχει μείνει χωρίς να το φτύσουν λέγοντας και αυτό μισά συγκεκριμένη φράση. Στο κρυφτό χρησιμοποιούνται και πολλές ειδικές φράσεις.

Όταν το παιδί που φυλάει λέει "φτου και βγαίνω" σημαίνει ότι έχει τελειώσει το μέτρημα και αρχίζει την αναζήτηση. Η φράση "φτου για μένα" σημαίνει ότι εγώ έφτυσα τον εαυτό μου και δεν κινδυνεύω να μπω στη θέση αυτού που φυλάει στον επόμενο γύρο.

Η φράση "φτου και το όνομα του παιδιού" σημαίνει ότι το παιδί αυτό βρέθηκε από το παιδί που φυλάει και ίσως κινδυνεύει να πάρει τη θέση του στον επόμενο γύρο. Τέλος η φράση "φτου ξελευθερία για όλους" σημαίνει ότι τα παιδιά που βρέθηκαν δεν μπορούν να φυλάξουν στον επόμενο γύρο και φυλάει πάλι ο ίδιος.

1. **Το Μαντήλι**

**της Γεωργίας Μέκια**

**Πώς παίζεται:**

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και στέκονται αντικριστά με απόσταση δέκα περίπου μέτρων μεταξύ τους. Στη μέση αυτής της απόστασης χαράζουν έναν κύκλο και στο κέντρο του βάζουν ένα μαντήλι.

Μόλις ακούγεται το σύνθημα, βγαίνει από κάθε ομάδα ένα παιδί που προσπαθεί να πάρει το μαντήλι και να γυρίσει πίσω χωρίς να το αγγίξει ο αντίπαλος. Αν το ακουμπήσει, το πιάνει αιχμάλωτο. Οι αιχμάλωτοι ελευθερώνονται (ένας-ένας) κάθε φορά όταν κάποιο παιδί της ομάδας τους παίρνει το μαντήλι. Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει όλους τους παίχτες της άλλης ομάδας.



1. **Το Κρυφτό**

**της Μαρίνας Μπακάλη**

Το κρυφτό παίζεται με 2 ή παραπάνω άτομα. Ο ένας μετράει μέχρι ένα συγκεκριμένο νούμερο χωρίς να βλέπει και οι υπόλοιποι σε αυτό το διάστημα πρέπει να κρυφτούν σε διάφορες κρυψώνες του χώρου όπου παίζεται το παιχνίδι.

Μόλις το παιδί που μετράει τελειώσει, αρχίζει να προσπαθεί να βρει τα παιδιά που έχουν κρυφτεί. Το πρώτο παιδί από τα οποία θα βρει, θα πρέπει να τον αντικαταστήσει εκτός εάν το τελευταίο κρυμμένο παιδί ελευθερώσει όλα τα παιδιά που έχουν βρεθεί. Σε αυτή την περίπτωση ξεκινάει το παιχνίδι από την αρχή και μετράει ξανά ο ίδιος/η ίδια.

****

1. **Σαραρίμ**

**Στέφανου Μπαλάνη**

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι, αποτελούμενο από δύο ομάδες με ίσο αριθμό μελών. Η κάθε ομάδα έχει έναν αρχηγό, ο οποίος σε συνεργασία με τους συμπαίκτες του βρίσκει ένα ψευδώνυμο για τον καθένα, το οποίο συνήθως είναι κωμικό και αρκετές φορές σχετίζεται με νεράιδες, ξωτικά ή ζώα (π.χ. η ξυπόλητη νεράιδα, το ποντικοφαγωμένο παντελόνι κ.ά.).

Οι παίκτες της κάθε ομάδας στέκονται στη γραμμή, αντικριστά, με απόσταση μεταξύ τους. Ορίζουν ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη και ο αρχηγός της περπατά ανάμεσα από τους αντιπάλους τραγουδώντας σαραριμ, σαραριμ, βουτου βουτου, σαραριμ. Κλείνει τα μάτια κάποιου από αυτούς και φωνάζει το ψευδώνυμο ενός από τους συμπαίκτες του.

Αυτός πλησιάζει και με διάφορες κινήσεις πειράζει το πρόσωπο του παίκτη με τα κλεισμένα μάτια. Αυτός με τη σειρά του, πρέπει να μαντέψει ποιος από τους αντιπάλους του τον πείραξε. Αν η απάντηση του είναι σωστή η ομάδα, του κερδίζει έναν πόντο και ο αρχηγός της κάνει την ίδια διαδικασία στην αντίπαλη ομάδα, ενώ αν είναι λανθασμένη, το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου δοθεί σωστή απάντηση

Πηγή: <http://gym-karpen.eyr.sch.gr/peribalodiki/ag_igias_06_07_traditional_games/traditional.htm>