

Ονομασία Παιχνιδιού: **Πέτα τα Άχρηστα απ' το σπίτι**

Υλικά: πλαστικά μπαλάκια (όσα περισσότερα, τόσο το καλύτερο), δύο κουβάδες ή λεκάνες ή καλάθια, προαιρετικά φιλέ του volley ή δύο ορθοστάτες και ένα ελαστικό σχοινί

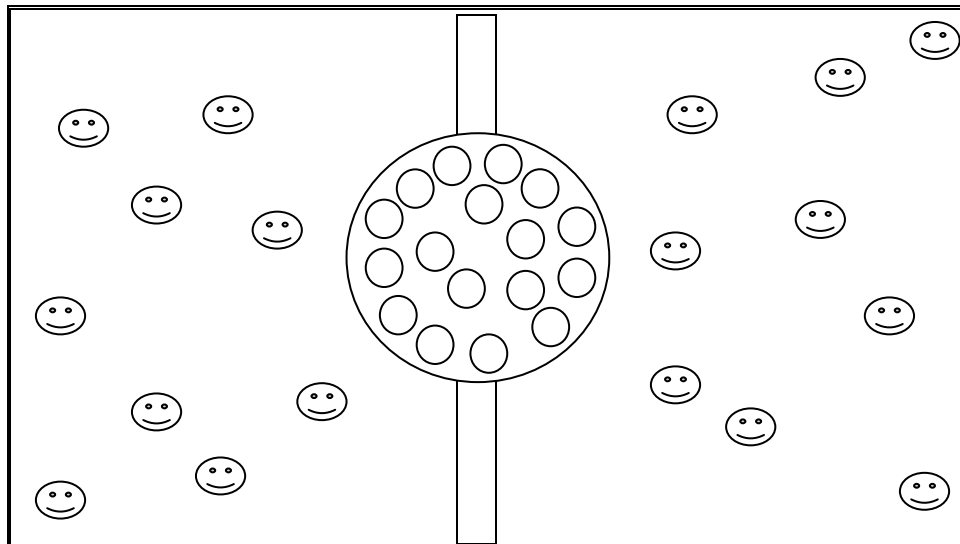
Τάξεις: από 4 ετών, έως ... 99 ετών (για πιο πάνω, χρειάζεται βεβαίωση γιατρού)

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι στη Φυσική Αγωγή, που αρέσει πάρα πολύ στα παιδιά, αλλά και στους ενήλικες. Παρουσιάζονται δύο εκδοχές με τις οποίες μπορεί να παιχτεί, ανάλογα με την ηλικία και το επίπεδο δυσκολίας και εξάσκησης.

Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ισάριθμες ομάδες. Τοποθετούμε κάθε ομάδα στο μισό γήπεδο, που είναι το **Σπίτι** της και της δίνουμε έναν κουβά με μπαλάκια, που είναι τα **Άχρηστα**. Επιλέγουμε ένα παιδί από κάθε ομάδα, που θα αδειάσει τον κουβά με τα **Άχρηστα** στο **Σπίτι** της αντίπαλης ομάδας, όταν δοθεί το σχετικό παράγγελμα. Μετά από αυτό, κάθε παιδί κάθε **Σπιτιού**, προσπαθεί να «ξεφορτωθεί» όσο πιο γρήγορα τα **Άχρηστα** που έχουν έρθει στο δικό του **Σπίτι**, πετώντας τα στο απέναντι. Μετά από λίγο, δίνουμε τη λήξη του παιχνιδιού και οι παίκτες κάθε **Σπιτιού** πρέπει να μαζέψουν τα **Άχρηστα** που έχουν παραμείνει στο **Σπίτι** τους, μέσα στον κουβά τους. Νικήτρια είναι η ομάδα που έχει όσο το δυνατόν λιγότερα **Άχρηστα**, δηλαδή έχει το πιο «καθαρό σπίτι».

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ριπτική ικανότητα, ικανότητα πιασίματος, ταχύτητα αντίδρασης, ταχύτητα, οπτική οξύτητα.

Ονομασία Παιχνιδιού: **Τα αυγά στο τηγάνι**

Υλικά για κάθε ομάδα:

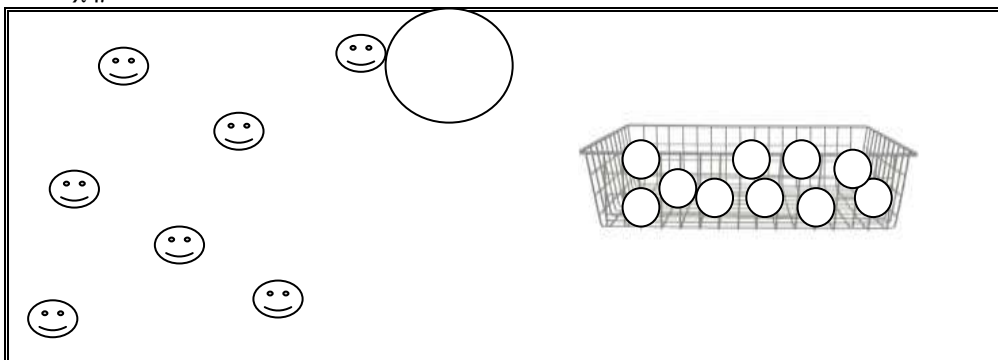
- 20-30 μπαλάκια πλαστικά (παιδότοπου), - (τα αβγά)
- 1 κουβά ή λεκάνη - (το καλάθι με τα αβγά)
- 1 πλαστικό στεφάνι ρυθμικής γυμναστικής - (το τηγάνι)
- πλαστικά πιάτα οριοθέτησης ή κώνοι

Τάξεις: Β' - ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε 2 ή περισσότερες ομάδες. Τοποθετούμε τα πιάτα οριοθέτησης σε μία ευθεία γραμμή για κάθε ομάδα, όπου σε κάθε πιάτο στέκεται κάθε παίκτης με ελάχιστη δυνατότητα μετακίνησης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορούμε να κάνουμε και παραλλαγές στην τοποθέτηση. Ως αφετηρία για κάθε ομάδα, τοποθετούμε το καλάθι με τα αυγά (κουβά με μπαλάκια παιδότοπου και ως τερματισμό, το τηγάνι (στεφάνι). Με την έναρξη του παιχνιδιού, ο 1ος παίκτης παίρνει ένα αυγό από το καλάθι και το πετάει στον 2ο, ο 2ος στον 3ο, κοκ, μέχρι το αυγό (αν σωθεί) να φτάσει στον τελευταίο παίκτη, που το τοποθετεί απαλά στο στεφάνι. Αν το αυγό πέσει κάτω, τότε ο 1ος παίκτης παίρνει ένα καινούργιο αυγό, κοκ. Κερδίζει η ομάδα που έχει μαζέψει τα περισσότερα άθικτα αυγά και δεν τα έχει κάνει ομελέτα!!!!

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Συνεργασία, ομαδικότητα, συγχρονισμός, συντονισμός, ρίψη με στόχο, πιάσιμο της μπάλας, ταχύτητα αντίδρασης.

Ονομασία Παιχνιδιού: **Μπουκαλορακέτες**

Υλικά:

- Πλαστικά μπουκάλια (είτε μικρά είτε μεγάλα) κομμένα από την μέση και κάτω.
- Μπαλάκια του πινγκ-πονγκ και μπαλάκια του τέννις(αριθμός ανάλογα με τους μαθητές)

Τάξεις: Β' - ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

- 1) Τοποθετούμε τους μαθητές σε ζευγάρια ή τριάδες και τους δίνουμε από ένα μπουκάλι και ένα μπαλάκι ανά δυάδα ή τριάδα. Οι μαθητές παίζουν μεταξύ τους προσπαθώντας να δώσουν πάσα το μπαλάκι με το μπουκάλι.
- 2) Δίνουμε μπουκάλι μόνον στον ένα μαθητή και ο άλλος προσπαθεί να βάλει το μπαλάκι στο μπουκάλι του συμπαίχτη του. Μπορεί να γίνει με σταθερό μπουκάλι ή με τη βοήθεια του μαθητή κινώντας το μπουκάλι προς το μπαλάκι.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Συγχρονισμός, συντονισμός, ρίψη σε στόχο, ακρίβεια κινήσεων.

Όνομασία Παιχνιδιού: **Κινούμενος στόχος**

Υλικά:

- Στεφάνια ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών
- 1-2 μπάλες του χάντμπολ
- Γήπεδο βόλλευ ή μπάσκετ ανάλογα με την ηλικία

Τάξεις: Γ'- ΣΤ'

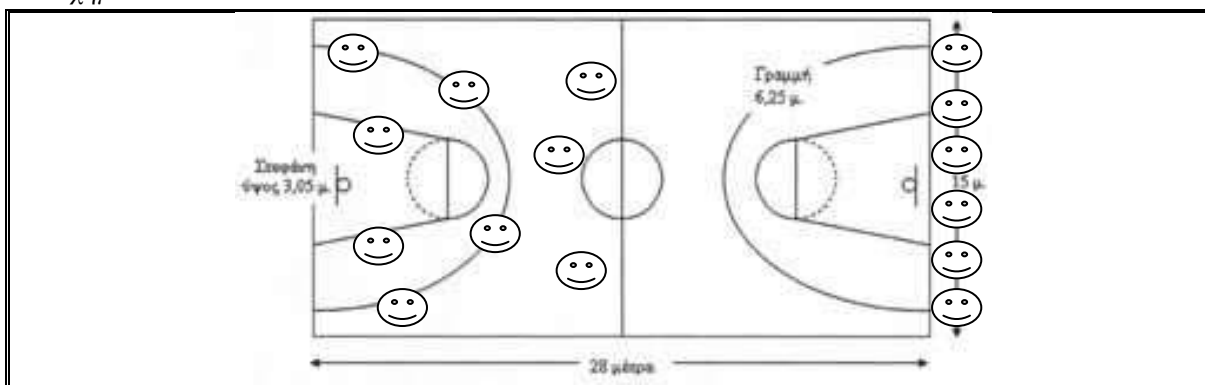
A. Περιγραφή-Οργάνωση

Χωρίζουμε τα παιδιά σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα στέκεται στην τελική γραμμή του γηπέδου και η άλλη μέσα σε στεφάνια σκορπισμένα στο αντίπαλο μισό γήπεδο. Ο παίκτης από την τελική γραμμή προσπαθεί να ρίξει την μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο. Μόλις περάσει η μπάλα την μεσαία γραμμή, τότε αρχίζει να τρέχει προς την αντίπαλη τελική γραμμή του γηπέδου περνώντας ανάμεσα από τα στεφάνια.

Οι αντίπαλοι παίκτες προσπαθούν να «κάψουν» τον παίκτη που τρέχει χωρίς να βγουν από τα στεφάνια και χωρίς να τα μετακινήσουν.

Όποιος παίκτης περάσει απέναντι χωρίς να «καεί» παίρνει έναν βαθμό. Στο τέλος και αφού παίξουν και οι δύο ομάδες μετράμε βαθμούς και βγάζουμε νικήτη.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ριπτική ικανότητα, ικανότητα πιασίματος, ταχύτητα αντίδρασης, ταχύτητα, οπτική οξύτητα, ακρίβεια κινήσεων, συνεργασία.