

Ονομασία Παιχνιδιού: **ΤΖΑΜΙ**

Υλικά: 7 κεραμίδες, 1 μπάλα

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Σχηματίζουμε στο έδαφος δύο ομόκεντρους κύκλους διαμέτρου 1,5 μέτρου περίπου ο ένας και 20 εκατοστών ο άλλος. Στο κέντρο του μικρού κύκλου τοποθετούμε τις **7 ΚΕΡΑΜΙΔΕΣ** τη μια πάνω στην άλλη. Ακόμη τραβάμε μια γραμμή απέναντι από τον κύκλο, σε μια απόσταση 3-4 μέτρων. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες και με κλήρωση αποφασίζουν ποια ομάδα θα ξεκινήσει το παιχνίδι.

Η ομάδα που ξεκινάει το παιχνίδι πάει πίσω από τη γραμμή και ένας-ένας οι παίχτες ρίχνουν την **ΜΠΑΛΑ** με σκοπό να χτυπήσουν τις κεραμίδες και να ρίξουν κάτω **τουλάχιστον δύο κομμάτια** (αν ρίξουν μόνο μία συνεχίζουν τις προσπάθειες και για δεύτερη). Αν δεν το καταφέρουν γίνεται αλλαγή ομάδας. Αν το καταφέρουν, οι παίχτες σκορπίζονται στο χώρο και το παιχνίδι αρχίζει.

Η αντίπαλη ομάδα που βρίσκεται έξω από τον κύκλο **σκορπάει** τις κεραμίδες περιμετρικά του κύκλου και παίρνει την μπάλα στην κατοχή της. Σκοπός αυτής της ομάδας είναι, κυνηγώντας τους αντίπαλους και ρίχνοντάς τους την μπάλα, να τους κάψει έναν-έναν, βγάζοντάς τους έτσι εκτός παιχνιδιού.

Σκοπός της ομάδας που έριξε τις κεραμίδες είναι, με γρήγορες κινήσεις να πλησιάζουν τον κύκλο και να προσπαθούν να βάλουν τις κεραμίδες πάλι τη μια πάνω στην άλλη, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τα χτυπήματα της μπάλας.

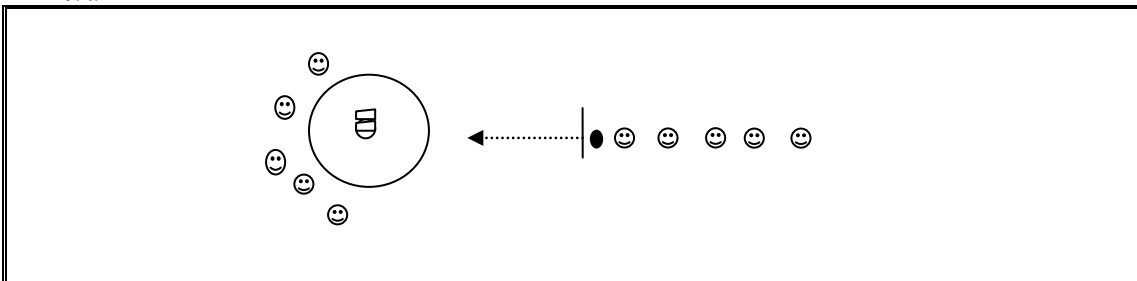
Νικήτρια είναι αυτή που:

➔ ή θα κάψει όλους τους αντίπαλους

➔ ή θα στήσει όλες τις κεραμίδες τη μια πάνω στην άλλη, φωνάζοντας «**ΤΖΑΜΙ**».

Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη νικήτρια ομάδα να ρίχνει πρώτη την μπάλα προς τις κεραμίδες, τις οποίες φροντίζουν οι αντίπαλοι να τις ξαναστήσουν **όσο πιο σταθερά** μπορούν.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ταχύτητα αντίδρασης, αντίληψη στο χώρο, εναλλαγές κατεύθυνσης, εκμάθηση πάσας, ανάπτυξη δύναμης, συνεργασία.

Ονομασία Παιχνιδιού: **ΦΙΛΑΚΙ**

Υλικά: ---

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

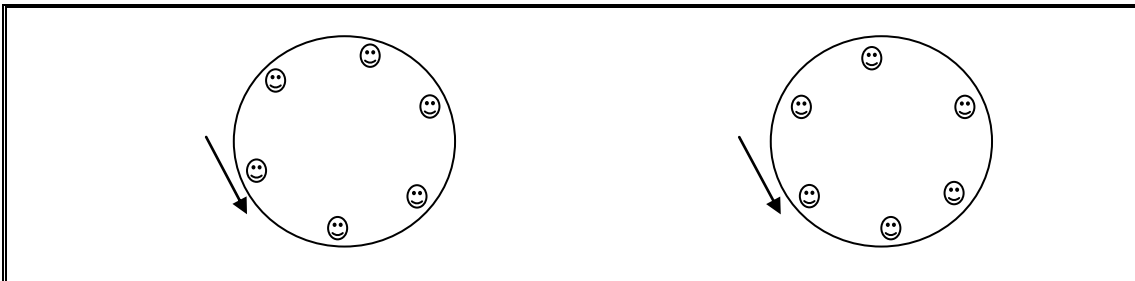
Το παιχνίδι είναι ομαδικό. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ή τρεις ισάριθμες ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων). Τα παιδιά της κάθε ομάδας βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο σε 2-3 βήματα απόσταση μεταξύ τους, σχηματίζοντας έναν κύκλο. Η στάση του καθενός είναι με τον κορμό και το κεφάλι σκυμμένο μπροστά και τα χέρια στα γόνατα (για σταθερότερη στήριξη). Περιμετρικά των παιδιών σχηματίζεται, με κεραμίδα ή ξυλάκι (αν είναι σε χώμα), ένας κύκλος.

Το παιχνίδι αρχίζει ταυτόχρονα για όλες τις ομάδες. Όταν αρχίζει λοιπόν, ένα παιδί από κάθε ομάδα ξεκινάει να πηδάει πάνω από τις πλάτες των υπόλοιπων παιδιών, κάνοντας **διαπέραση**. Μόλις περάσει πάνω από όλα τα παιδιά της ομάδας του σταματάει στη θέση του και ξεκινάει την ίδια διαδικασία ο επόμενος.

Προσοχή όμως: κατά την διάρκεια της διαπέρασης, δεν πρέπει κανείς να πατήσει την γραμμή του κύκλου, η οποία είναι οριακή, δηλαδή περίπου 20 εκατοστά από τα πόδια των παιδιών που στέκονται.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα παιδιά κάνουν διαπέραση πάνω από όλα τα παιδιά του δικού τους κύκλου. Νικήτρια είναι η ομάδα που τελειώνει πρώτη.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ανάπτυξη αλτικότητας, ανάπτυξη δύναμης των άκρων, επιδεξιότητα, συνεργασία.

Ονομασία Παιχνιδιού: **ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ**

Υλικά: 2 καρέκλες, 2 μαντίλια, παπούτσια

Τάξεις: Α'-ΣΤ'

Α. Περιγραφή-Οργάνωση

Όλα τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Δύο παιδιά, ένα από κάθε ομάδα, πηγαίνουν μπροστά από τα υπόλοιπα. Επίσης εκεί μπροστά είναι τοποθετημένες **2 ΚΑΡΕΚΛΕΣ** σε μια απόσταση 2-3 μέτρα μεταξύ τους και ακόμη 8 ή περισσότερα **ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ** σκόρπια. Δένουμε τα μάτια των δύο παιχτών με μαντίλια.

Με το σφύριγμα κάποιου παιδιού από τον κύκλο τα δύο παιδιά αρχίζουν το παιχνίδι. Σκοπός αυτών των παιδιών είναι να βρουν τα παπούτσια. Όταν κάποιος βρει ένα παπούτσι πρέπει να το «φορέσει» σ' ένα πόδι της καρέκλας. Μόλις ένας από τους δύο παίχτες «φορέσει» και τα τέσσερα παπούτσια στα τέσσερα πόδια της καρέκλας, κάθεται σ' αυτήν.

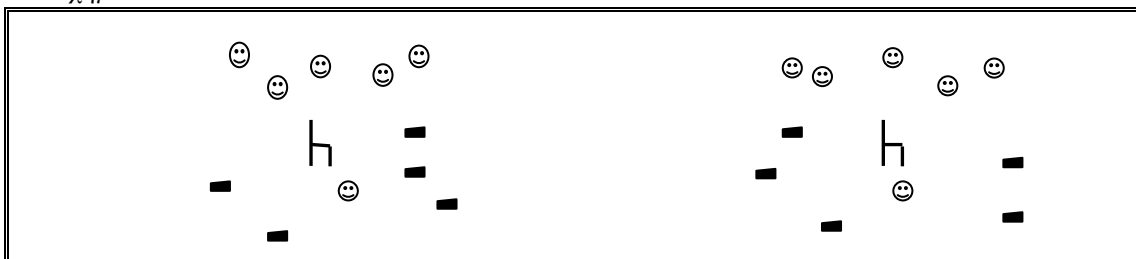
Νικητής του ζευγαριού είναι αυτός που θα καταφέρει να καθίσει πρώτος στην καρέκλα που θα έχει **ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΑ** και τα τέσσερα πόδια της. Ο νικητής παίρνει ένα βαθμό, ο οποίος καταλογίζεται στην ομάδα του.

Κατόπιν ξεκινάει άλλο ζευγάρι παιχτών.

Επειδή είναι δύσκολο τα παιδιά να βρύνε μόνα τους τα σκόρπια παπούτσια, οι συμπαίχτες τους βοηθάνε δίνοντάς τους οδηγίες πως να κινηθούν.

Νικήτρια ομάδα θα είναι αυτή που θα μαζέψει τους περισσότερους βαθμούς στο τελείωμα του παιχνιδιού, όταν δηλαδή θα έχουν παίξει όλα τα μέλη της.

Β. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Αντίληψη στο χώρο, επιδεξιότητα, συνεργασία.

Ονομασία Παιχνιδιού: **ΜΠΙΚΟΣ**

Υλικά: 1 τενεκεδάκι, 3-5 μέτριες πέτρες ο κάθε παίχτης

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

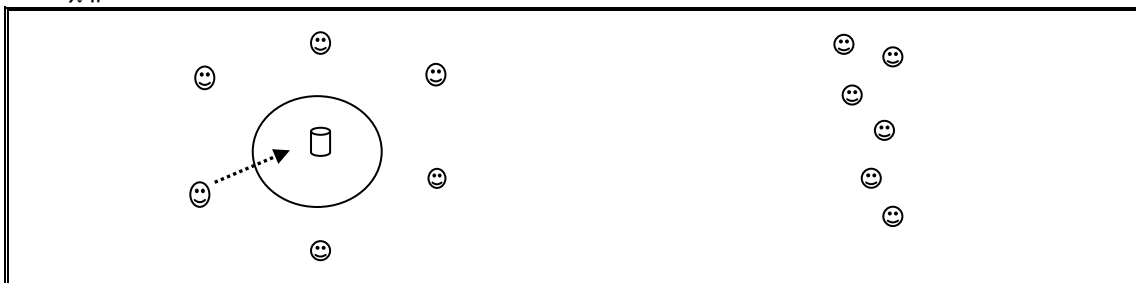
Σχηματίζουμε στο έδαφος έναν κύκλο διαμέτρου 1,5 μέτρου και στη μέση τοποθετούμε ένα **ΤΕΝΕΚΕΔΑΚΙ**. Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες και με κλήρωση βγάζουν ποια θα παίξει πρώτη και ποια δεύτερη. Το κάθε παιδί κρατάει στο χέρι του 3 ή 5 **πέτρες**, ανάλογα με το μέγεθός τους (αν είναι μεγάλες έχουν 3, αν είναι μικρές έχουν 5).

Τα παιδιά της ομάδας που κληρώθηκε στέκονται έξω από τον κύκλο και περιμετρικά αυτού σε απόσταση 3-5 βήματα, ανάλογα με το μέγεθος της πέτρας. Διαδοχικά αρχίζουν να ρίχνουν τις πέτρες τους (μια φορά την κάθε πέτρα) με σκοπό να χτυπήσουν και να μετακινήσουν το τενεκεδάκι από τη θέση του. Κάθε φορά που μετακινεί κάποιος το τενεκεδάκι παίρνει έναν πόντο. Δεν πρέπει όμως να το βγάλουν έξω από τον κύκλο (δηλαδή **στο τελείωμα του παιχνιδιού** το τενεκεδάκι πρέπει να είναι μέσα στον κύκλο).

Το παιχνίδι τελειώνει μόλις τελειώσουν οι πέτρες των παιχτών. Κατόπιν ακολουθεί η άλλη ομάδα.

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Επιδεξιότητα, ευστοχία, έλεγχος δύναμης.

Ονομασία Παιχνιδιού: **ΑΜΠΑΡΙΖΑ**

Υλικά: ---

Τάξεις: Γ'-ΣΤ'

A. Περιγραφή-Οργάνωση

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες και ισοδύναμες ομάδες. Η κάθε ομάδα μπαίνει πάνω σε μια γραμμή, που την ονομάζει **ΣΗΜΑΔΙ** (με τα παιδιά να τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο). Τα δυο «σημάδια» είναι αντικριστά σε μια απόσταση περίπου 15 μέτρων. Πίσω από κάθε σημάδι είναι ο χώρος της **ΦΥΛΑΚΗΣ** και εκεί στέκεται ένας **ΦΥΛΑΚΑΣ**. Στη μέση της απόστασης υπάρχει μια γραμμή σύνορο.

Όταν ξεκινήσει το παιχνίδι οι παίχτες της κάθε ομάδας **«παίρνουν αμπάριζα και βγαίνουν»** για να προκαλέσουν τους παίχτες της αντίπαλης ομάδας, να τους κυνηγήσουν και να τους πιάσουν. Κάθε παιδί μπορεί να βγει και να ξαναγυρίσει στο «σημάδι» του όσες φορές θέλει. Αν ένα παιδί πιάσει έναν αντίπαλο τον πάει στη **«φυλακή»** και τον αφήνει εκεί. Το πιάσιμο γίνεται μόνο με το **ΔΕΞΙ ΧΕΡΙ**.

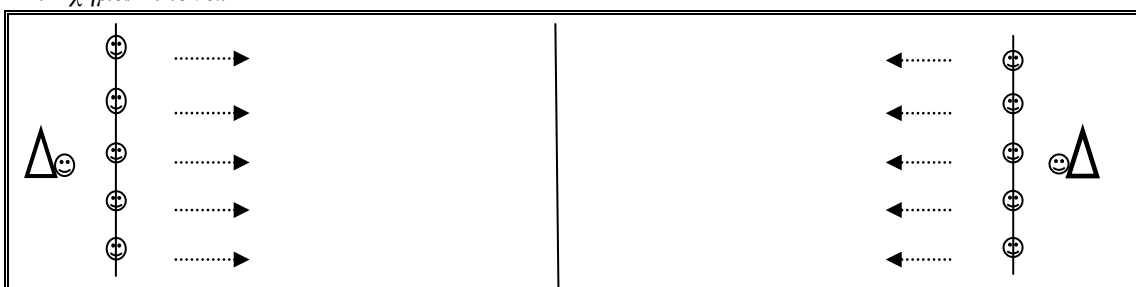
Το παιχνίδι συνεχίζεται φυλακίζοντας η μια ομάδα τα μέλη της άλλης. Η κάθε ομάδα προσπαθεί να ελευθερώσει τους δικούς της φυλακισμένους ακουμπώντας τους. Έτσι, πρέπει να παρατηρεί που υπάρχει κενό στην αντίπαλη ομάδα και τότε οι παίχτες της προσπαθούν να περάσουν ανάμεσα και να τους ελευθερώσουν.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ακουμπήσει ένας παίχτης το «σημάδι» της άλλης ομάδας ή να πιάσει τους περισσότερους **«φυλακισμένους»**.

Πρόκειται για παιχνίδι που στηρίζεται στην πονηριά του κάθε παίχτη για να πιάσει τον αντίπαλο.

Νικήτρια είναι η ομάδα αυτή που θα φυλακίσει όλους τους αντίπαλους ή θα ακουμπήσει το αντίπαλο σημάδι (φυλακή) χωρίς να έχει δικούς του παίχτες φυλακισμένους.

B. Σχήμα/Εικόνα:



Γ. Στόχος παιχνιδιού:

Ταχύτητα κίνησης, ταχύτητα αντίδρασης, αλλαγή κατεύθυνσης.