

Ήσυχα παιχνίδια εξωτερικού χώρου

Ball Pass

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο. Ένα λυκόπουλο έχει την μπάλα. Την δίνει στο διπλανό του και αυτός στον πιο δίπλα κοκ. Σκοπός του λυκοπούλου είναι να τρέξει γύρω από τον κύκλο και να προλάβει να είναι στη θέση του για να ξαναπιάσει την μπάλα. Αν δεν τα καταφέρει βγαίνει από το παιχνίδι. Συνεχίζουμε με το λυκόπουλο που είναι δεξιά του.

Υλικά: μπάλα

Finishing line

Η Αγέλη παρατάσσεται σε μία ευθεία. Με το πρώτο σύνθημα, όλα τα παιδιά φουσκώνουν από ένα μπαλόνι μέχρι την μέση και με το δεύτερο σύνθημα τα αφήνουν προς την ίδια κατεύθυνση.

Υλικά: 20 μπαλόνια

Peteca

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο ένας βαθμοφόρος πετάει ψηλά ένα μικρό μπαλάκι και τα παιδιά το περνούν κυκλικά χτυπώντας το με την παλάμη τους χωρίς να το αφήσουν να πέσει λέγοντας την αλφάβητο.

Υλικά: Μπαλάκια του τένις

Step tag

Τα λυκόπουλα σκορπίζονται σε ένα συγκεκριμένο χώρο. Ένα δένει τα μάτια του και προσπαθεί να πιάσει τα υπόλοιπα. Όποιος κινδυνεύει να πιαστεί μπορεί να κάνει 3 βήματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Όταν κάνει και τα 3 βήματα πρέπει να μείνει ακίνητος. Το νόημα είναι να μην κάνεις βήματα αν δεν είναι απαραίτητα γιατί μετά πρέπει να μείνεις ακίνητος. Μπορεί παρ' όλα αυτά να ξαπλώσει κάτω ή να σκύψει αρκεί να μην κουνήσει τα πόδια του.

Βρέστε τον Θησαυρό

Διαλέγουμε ένα Θησαυρό, καραμέλες, κουτί από κονσέρβα γάλακτος κ.λ.π. και το κρύβουμε κάτω από ένα δέντρο. Γράφουμε σε χαρτάκια το μέρος που το κρύψαμε για κάθε εξάδα σε διαφορετικό χρώμα Π.χ. για τους ασπριδερούς σε άσπρο, καφετιούς σε καφέ κ.λ.π. Κοιτάζτε κάτω από την μεγάλη ελιά. Μετά κόβουμε τα γράμματα της λέξης (το Κ χωριστά, το Υ χωριστά κ.ο.κ.) τα δένουμε σε σπάγκο και τα κρεμάμε σε χαμηλά κλαδιά. Τα λυκόπουλα προσπαθούν να μαζέψουν τα γράμματα με το χρώμα τους και να συναρμολογήσουν την λέξη. Κερδίζει η εξάδα που βρήκε πρώτη το Θησαυρό.

Υλικά: Θησαυρός, χαρτάκια με ονόματα εξάδων

Ελευθερία

Σχηματίζουμε έναν μικρό κύκλο ("αλώνι") μέσα στο οποίο βάζουμε μια κουκουνάρα. Με στρογγυλές πέτρες που τις ρίχνουν από μια μικρή απόσταση, τα παιδιά προσπαθούν να βγάλουν την κουκουνάρα έξω από τον κύκλο.

Υλικά: Κουκουνάρα

Κορόιδο με τα πόδια

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο και ανταλλάσσει πάσες με τα πόδια με μία μπάλα. Ένας βρίσκεται μέσα στον κύκλο και προσπαθεί να τους πάρει την μπάλα. Από όποιον την παίρνει ανταλλάζουν θέσεις.

Υλικά: Μπάλα ποδοσφαίρου

Νόμιμη ανταρσία

Τα λυκόπουλα είναι παρατεταγμένα σε μία γραμμή. Ένας βαθμοφόρος δίνει παραγγέλματα και εντολές κινήσεων. Τα λυκόπουλα πρέπει να εκτελέσουν το αντίθετο. Όσοι κάνουν το σωστό χάνουν. Κερδίζει αυτός που μένει τελευταίος.

Παράσιτα

Η Αγέλη χωρίζεται σε τρεις ομάδες, που τοποθετούνται σε απόσταση ή μια από την άλλη. Η μια ομάδα είναι το ραδιόφωνο που εκπέμπει ένα μήνυμα, μια φράση που την επαναλαμβάνουν όλοι μαζί όσο πιο δυνατά μπορούν. Η ομάδα που βρίσκεται στη μέση είναι τα παράσιτα, που κάνουν όσο πιο πολλή φασαρία μπορούν, ώστε να μην ακουστεί το μήνυμα. Η τρίτη ομάδα είναι οι ακροατές που προσπαθούν να καταλάβουν το μήνυμα. Για λίγα λεπτά γίνεται μια πραγματική οχλοβοή. Κερδίζει η εξάδα, αν καταλάβει το μήνυμα. Οι ομάδες αλλάζουν και περνούν από όλες τις ιδιότητες.

Ποιος θα ρίξει τον άλλον

Κάθε εξάδα είναι αντιμέτωποι με μίαν άλλη. Προσοχή κάθε λυκόπουλο της εξάδας να 'χει αντίπαλο. Γονατίζουν και ακουμπούν ο ένας στις παλάμες του άλλου. Με το σύνθημα αρχίζουν να σπρώχνονται μόνον με τις παλάμες τους. Κερδίζουν αυτοί που κατάφεραν να ρίξουν τους άλλους.

Τραυματίας

Ένας γερόλυκος υποδύεται τον τραυματισμένο και η κάθε εξάδα πρέπει να σκεφτεί αλλά και να δοκιμάσει τους πιθανούς τρόπους μεταφοράς του.

Pack Man

Η Αγέλη χωρίζεται σε εξάδες, οι οποίες μπαίνουν σε αντίστοιχες σειρές (δύο ή τρεις ή τέσσερις ανάλογα με τον αριθμό των παιδιών), το ένα λυκόπουλο δίπλα στο άλλο, με τα χέρια σε έκταση (έτσι ώστε να ακουμπούν τα δάκτυλά τους. Σχηματίζονται κάποιοι διάδρομοι που σχηματίζουν το λαβύρινθο. Έξι παιδιά βγαίνουν, τρεις είναι οι κυνηγοί και τρεις κυνηγημένοι. Οι κυνηγοί κυνηγούν τους κυνηγημένους μέσα στο λαβύρινθο. Με το σφύριγμα του βαθμοφόρου τα λυκόπουλα που σχηματίζουν το λαβύρινθο γυρνούν κατά 90ο ή 180ο (όπως τα ίδια επιλέγουν), έτσι ώστε να αλλάζει μορφή ο λαβύρινθος. Το σφύριγμα επαναλαμβάνεται ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Το παιχνίδι λήγει όταν πιαστούν οι τρεις κυνηγημένοι.

Snake's tail

Η Αγέλη σχηματίζει μια μεγάλη ευθεία με κάθε ένα παιδί να πιάνει σφιχτά την μέση του μπροστινού του. Ο 1ος της γραμμής προσπαθεί με κλειστά τα μάτια του, να πιάσει τον τελευταίο. Η ``αλυσίδα`` δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να κοπεί.

Γη, αέρας, θάλασσα

Τα λυκόπουλα κάνουν κύκλο. Ένας βαθμοφόρος βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατά μια μπάλα. Την πετά στο λυκόπουλο που επιλέγει φωνάζοντας ταυτόχρονα «γη» ή «αέρας» ή «θάλασσα». Το λυκόπουλο πρέπει να πιάσει τη μπάλα χωρίς να του πέσει, φωνάζοντας ταυτόχρονα κάποιο ζώο, πουλί ή ψάρι που να ζει ή να κινείται σ' ένα από τα τρία αυτά στοιχεία (π.χ. θάλασσα: δελφίνι, γη: τίγρης, αέρας: περιστέρι). Το ίδιο ζώο δεν πρέπει να ακουστεί δεύτερη φορά.

Παραλλαγή με μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας: Ο βαθμοφόρος φωνάζει «γη» ή «αέρας» ή «θάλασσα» προσθέτοντας και το αρχικό γράμμα από το οποίο πρέπει να ξεκινά το όνομα του ζώου (π.χ. θάλασσα από «κ»: καρχαρίας).

Υλικά: μπάλα

Καθιστικό ποδόσφαιρο

Η Αγέλη χωρίζεται σε δύο ομάδες. Το «γήπεδο» περιλαμβάνει δύο εστίες και σκαμπό τόσα όσα και τα λυκόπουλα, διάσπαρτα. Τα λυκόπουλα δίνουν πάσες και βάζουν γκολ, με την προϋπόθεση να μη σηκωθούν καθόλου από τη θέση τους, τεντώνοντας πόδια και χέρια όσο περισσότερο μπορούν.

Παραλλαγή: Αν δεν υπάρχουν σκαμπό, τα λυκόπουλα μπορούν να κάθονται στο πάτωμα.

Υλικά: μπάλα, σκαμπό(προαιρετικά)

Ο κροκοδειλάκις

Στο χώρο υπάρχουν σε μια διαδρομή μεγάλα τενεκεδένια κουτιά. Η αγέλη έχει 3 σανίδες (να χωράνε όλα τα λυκόπουλα να σταθούν πάνω στις δύο από αυτές). Οι πρώτες δύο σανίδες που είναι τοποθετημένες (η κάθε σανίδα στηρίζεται από τις άκρες της σε δύο κουτιά) καλύπτουν μόνο το ένα τρίτο της διαδρομής. Για τα άλλα δύο τρίτα τα λυκόπουλα πρέπει να μετακινήσουν τις ίδιες σανίδες (να μετακινούν κάθε φορά την τελευταία σανίδα στα επόμενα κουτιά).

Υλικά: 10 τενεκεδένια κουτιά, 3 σανίδες

Πλοίο, φάροι, νησιά

Το πάτωμα γίνεται θάλασσα. Τρία-τέσσερα Λυκόπουλα με τα μάτια δεμένα παριστάνουν τα πλοία και κάνουν «μπιν-μπιν-μπιν». Δύο φάροι κάνουν «ντιν-ντον» και τα υπόλοιπα Λυκόπουλα είναι τα νησάκια και μιμούνται το θόρυβο που κάνουν τα κύματα όταν σπάνε πάνω στους βράχους. Τα πλοία προσέχοντας τους ήχους που ακούνε πρέπει να περάσουν όλη τη θάλασσα χωρίς να πέσουν πάνω σε νησί ή φάρο. Αν χτυπήσουν πουθενά βουλιάζουν.

Φωτιά στον κύκλο

Τα λυκόπουλα βρίσκονται σε κύκλο και πιάνουν τα χέρια τους. Στο κέντρο του κύκλου υπάρχει ένα μαντήλι. Με το σύνθημα αρχίζουν όλοι να τραβάνε ο ένας τον άλλον ώστε να κάνουν τους άλλους να πατήσουν το μαντήλι χωρίς όμως να το πατήσουν οι ίδιοι. Όποιος πατήσει το μαντήλι ή όποιο σπάσουν τον κύκλο βγαίνουν.

Pass-Change-Hit

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο και βγάζει αριθμούς (1,2,3...). Ένας από όλους έχει την μπάλα και λέει 4 αριθμούς. Αυτοί πρέπει να αλλάξουν θέση. Όσο αλλάζουν θέση αυτός πρέπει να δώσει την μπάλα σε κάποιον, να του τη δώσει πίσω και να πετύχει κάποιον από αυτούς που αλλάζουν θέση. Όποιον χτυπήσει κάνει ό,τι αυτός στον επόμενο γύρο.

Υλικά: μπάλα

Βόμβα

Τα λυκόπουλα κάνουν κύκλο. Ένας βαθμοφόρος βρίσκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατά μια μπάλα - τη βόμβα. Όταν την πετά σε κάποιο λυκόπουλο, αυτό πρέπει να την πιάσει χωρίς να του πέσει. Ταυτόχρονα το λυκόπουλο που βρίσκεται στα δεξιά του κλείνει με το αριστερό του χέρι το αριστερό του αυτί, ενώ το λυκόπουλο που βρίσκεται στα αριστερά του κλείνει με το δεξί του χέρι το δεξί αυτί. Αν κάποιο από τα τρία λυκόπουλα δεν κάνει σωστά την κίνηση που του αναλογεί βγαίνει από το παιχνίδι.

Υλικά: μπάλα

Λέξεις-ζευγάρια

Φτιάξτε σε χαρτόνια λέξεις-ζευγάρια. Κόψτε τα χωρίζοντας τις δύο λέξεις. Δώστε τα στα παιδιά για να βρουν τα ζευγάρια Π.χ. άνω-κάτω αλάτι-πιπέρι κ.λ.π.

Υλικά: χαρτόνια

Πέταξε η μύγα

Όλα τα λυκόπουλα κάθονται σε κύκλο με τα χέρια τους ενωμένα σα να κρατάνε κάτι. Ένας είναι στο κέντρο με μία μπάλα και προσποιείται ότι τη ρίχνει σε κάποιους. Αν ανοίξουν τα χέρια τους κερδίζει βαθμό. Αν όντως ρίξει την μπάλα και δεν την πιάσουν πάλι κερδίζει βαθμό. Αλλιώς αν τη ρίξει και την πιάσουν αυτός χάνει βαθμό και αυτός που την έπιασε κερδίζει βαθμό.

Υλικά: μπάλα

Ψάξε, γράψε, θάψε

Η αγέλη είναι χωρισμένη στα δύο. Η πρώτη ομάδα καλείται να φτιάξει 5 κόμπους σε 5 διαφορετικά σκοινάκια, τα οποία πρέπει να θάψει στο χώμα. Επίσης, πρέπει να φτιάξει έναν χάρτη με την θέση των σκοινιών. Η δεύτερη ομάδα πρέπει με την βοήθεια του χάρτη να βρει τα σκοινάκια και να γράψει σε ένα χαρτί τα ονόματα των κόμπων.

Bomb the bridges

Τα λυκόπουλα βρίσκονται διασκορπισμένα στο χώρο με τα πόδια ανοιχτά, σχηματίζοντας έτσι μια γέφυρα. Για να μπορέσει ένα λυκόπουλο να «βομβαρδίσει» την γέφυρα ενός άλλου λυκόπουλου, θα πρέπει να καταφέρει να περάσει την μπάλα ανάμεσα από τα πόδια του (όχι σε κάποιο άλλο μέρος του σώματος). Όταν κάποιος βομβαρδιστεί τότε πρέπει να καθίσει κάτω, διατηρώντας όμως το δικαίωμα να ρίξει την μπάλα. Για να προστατεύσουν την γέφυρα τους, τα λυκόπουλα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους χωρίς όμως να κουνηθούν από την θέση τους.

Υλικά: 1 μπάλα του τένις (ή και περισσότερες).

Push, catch game

Η αγέλη σχηματίζει κύκλο. Στην μέση υπάρχει κάποιος βαθμοφόρος ο οποίος και πετάει την μπάλα σε κάποιο από τα λυκόπουλα δίνοντας του την εντολή «πιάσε» ή την εντολή «σπρώξε». Το λυκόπουλο όμως θα πρέπει να κάνει την αντίθετη εντολή. Δηλαδή, εάν ο βαθμοφόρος του πει να πιάσει την μπάλα, το λυκόπουλο θα πρέπει να την σπρώξει πίσω ενώ εάν ο βαθμοφόρος του πει να σπρώξει την μπάλα, το λυκόπουλο θα πρέπει να την πιάσει.

Υλικά: 1 μπάλα

Δρόμος παρατηρητικότητας

Ένας βαθμοφόρος ακολουθεί μια ορισμένη διαδρομή μέσα στο δάσος. Στη διαδρομή του τοποθετεί διάφορα αντικείμενα δεξιά, αριστερά επάνω σε δέντρα, κάτω σε θάμνους και με τρόπο, που να φαίνονται από τη διαδρομή.

Τα αντικείμενα αυτά πρέπει να είναι τέτοια, που να μη δικαιολογείται η τυχαία παρουσία τους όπως ένα βραχιόλι, ένα μεγάλο μολύβι, ένα ψαλίδι κλπ.

Τοποθετώντας τα αντικείμενα τα καταγράφει, ώστε να ξέρει τη σειρά τοποθέτησής τους. Μετά την τοποθέτηση ο βαθμοφόρος οδηγεί τα λυκόπουλα από την ίδια διαδρομή.

Όταν αντικρίσουν ένα αντικείμενο το καταγράφουν και σημειώνουν που ακριβώς βρίσκεται χωρίς φυσικά να μαρτυρήσουν τη θέση του στα υπόλοιπα λυκόπουλα.

Η διαδρομή γίνεται με βήμα αργό ώστε να μπορούν τα λυκόπουλα να παρατηρούν προσεκτικά προς όλες τις κατευθύνσεις.

Υλικά: χαρτιά Α4, στυλό

Ζεστό ή κρύο

Ανά εξάδες θα πρέπει να προσπαθήσουν να βρουν ένα κρυμμένο αντικείμενο. Οι γερόλυκοι καθοδηγούν τους παίχτες λέγοντας ζεστό όταν πλησιάζουν σε εκείνο και κρύο όταν απομακρύνονται από αυτό.

Συλλογή αντικειμένων και πληροφοριών

Μοιράζονται στις 3 εξάδες κάποια χαρτιά που ζητάνε κάποια αντικείμενα και πληροφορίες. Επίσης υπάρχει ένας πρόχειρος χάρτης της κατασκήνωσης. Τα λυκόπουλα ανά εξάδες πρέπει να βρουν τα αντικείμενα και τις πληροφορίες.

πχ

- Πόσα πασαλάκια υπάρχουν στις σκηνές; (σκηνές)
- Φέρτε ένα κομμάτι χαρτί υγείας. (τουαλέτες)
- Πόσες ντουζιέρες υπάρχουν; (ντουζ)
- Φέρτε ένα καπάκι κατσαρόλας. (μαγειρείο)
- Πόσες καστανιές έχουμε χρησιμοποιήσει για τον ιστό; (ιστός)

Υλικά: 3 κομμάτια χαρτόνι

Cameroon

Δύο ομάδες η μια απέναντι στην άλλη, μια μπάλα πηγαίνει μπρος πίσω ανάμεσα στις ομάδες, αυτός που πιάνει την μπάλα (αφού την πιάσει) χτυπά μια φορά τα χέρια του. Η μπάλα πρέπει να κινείται γρήγορα.

Υλικά: μπάλα

Μικροί κύκλοι

Τα λυκόπουλα χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία δένει τα μάτια της, οι υπόλοιποι σκορπίζονται σε χώρο 15-20 μέτρων και χαράζουν γύρω τους κύκλο ακτίνας 1 μέτρου. Δεν μπορούν να βγουν από εκεί ούτε να ξαπλώσουν κάτω ή να ακουμπήσουν στο χώμα. Το ένα πόδι πρέπει να είναι πάντα μέσα στον κύκλο. Αυτοί με τα δεμένα μάτια προσπαθούν να τους βρουν. Όποιος βρίσκει κάποιον ανταλλάσσουν ρόλους.

Το φουσητό

4 ομάδες τοποθετούνται στα 4 άκρα ενός τραπεζιού που έχουν ήδη χωριστεί με κιμωλία σε τέσσερα ίσα τμήματα. 1 μπαλάκι του πινγκ-πονγκ στο κέντρο του τραπεζιού. Οι 4 ομάδες που βρίσκονται στα 4 σημεία του τραπεζιού φουσάνε το μπαλάκι με σκοπό να το στείλουν σε αντίπαλη περιοχή. Το μπαλάκι πρέπει να μένει πάντα πάνω στο τραπέζι και σκοπός του κάθε παίχτη να μην το αφήσει να πέσει κάτω.

Υλικά: τραπέζι, μπαλάκι

Αλάτι ψηλό, αλάτι χοντρό

Η αγέλη κάθεται σε κύκλο και λέει «αλάτι ψηλό, αλάτι χοντρό, έχασα την μάνα μου και πάω να τη βρω». Ένας από όλους γυρίζει γύρω-γύρω και κρατάει ένα μαντήλι. Σε όποιου την πλάτη το αφήσει σηκώνεται και προσπαθεί να τον πιάσει πριν κάτσει στη θέση του. Και τα δύο λυκόπουλα τρέχουν δεξιόστροφα.

Υλικά: μαντήλι

Ο κύκλος

Η αγέλη βρίσκεται σε κύκλο. Ένας είναι από έξω και όσο ένας γερόλυκος λέει μια ιστορία, πάει γύρω, γύρω. Όταν στην ιστορία ακουστεί μια συγκεκριμένη λέξη (πχ κερύθρα) πρέπει όλοι όσοι είναι στον κύκλο να κάτσουν κάτω κι αυτός που είναι απ' έξω να πιάσει κάποιον πριν προλάβει να κάτσει. Όποιον πιάνει, μένει μαζί του έξω.