

Παιχνίδια για όλη την οικογένεια στις διακοπές των Χριστουγέννων

1. Τα καρύδια

Χρειάζεστε: 1 ζάρι, αρκετά καρύδια, ένα καλάθι στο κέντρο του τραπεζιού

Κάθεστε στο τραπέζι και ο καθένας σας παίρνει από 5 καρύδια. Ρίχνετε το ζάρι με τη σειρά. Όποιος φέρει 1 δίνει ένα καρύδι στον αριστερό του παίχτη. Όποιος φέρει 2 δίνει ένα καρύδι στο δεξιό του παίχτη. Όποιος φέρει 3 παίρνει ένα καρύδι από το καλάθι (εφ' όσον υπάρχουν). Όποιος φέρει 6 βάζει ένα καρύδι στο καλάθι στο κέντρο. Όταν το ζάρι δείξει 4 ή 5, δε συμβαίνει τίποτα.

Παίζετε 10 γύρους. Όποιος έχει τα περισσότερα καρύδια είναι νικητής.

2. Το τυλιγμένο δώρο

Χρειάζεστε: 1 καλοτυλιγμένο δώρο, ένα ζάρι, Χριστουγεννιάτικη μουσική (από ένα CD ή από το YouTube).

Κάθεστε στο χαλί. Στο κέντρο υπάρχει ένα μεγάλο χαρτοκούτι, μέσα στο οποίο είναι ένα καλοτυλιγμένο δώρο. Αυτό το έχει διαλέξει μυστικά η μαμά και το έχει περιτυλίξει πάρα πολλές φορές με πολλά και διάφορα χαρτιά, φιόγκους, κορδέλες και σακούλες!

Βάζετε να παίξει η Χριστουγεννιάτικη μουσική. Όσο η μουσική παίζει προσπαθεί ο 1ος παίχτης να ανοίξει το κουτί. Η μουσική κλείνει και ο παίχτης σταματά. Τώρα σειρά έχει ο 2ος παίχτης, ο οποίος προσπαθεί να ανοίξει το δώρο όσο παίζει η μουσική κτλ. Ποιος θα καταφέρει να βρει τελικά το δώρο και να το μοιραστεί με τους άλλους; Φυσικά και η μαμά θα έχει προνοήσει να υπάρχει κάτι για όλους μέσα!

3. Οι ζωγράφοι των Χριστουγέννων

Χρειάζεστε: 1 μολύβι, μεγάλα λευκά φύλλα ζωγραφικής

Κάθεστε σ' ένα κύκλο. Ο 1ος παίχτης παίρνει το μολύβι και ζωγραφίζει ένα αντικείμενο ή πρόσωπο από τη Χριστουγεννιάτικη ιστορία ή την παράδοση (φάντη, αστέρι, μάγοι, Άι-Βασίλης, έλατο, τάρανδος, μελομακάρονα...)

Οι υπόλοιποι προσπαθούν να το μαντέψουν. Όποιος μαντέψει σωστά πρώτος παίρνει 10 πόντους. Τώρα είναι η σειρά του 2ου παίχτη κ.ο.κ.

Παραλλαγή: Μπορεί να παιχτεί και σε δύο αντίπαλες ομάδες. Σ' αυτή την περίπτωση τους πόντους τους παίρνει όλη η ομάδα.

4. Ακροστοιχίδα

Χρειάζεστε: 1 στυλό κι ένα λευκό χαρτί για κάθε παίχτη.

Όλοι γράφουμε στο χαρτί μας, από πάνω προς τα κάτω, τη λέξη ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ (ακροστοιχίδα). Τώρα προσπαθούμε όλοι (χωρίς να βλέπουμε το γραπτό του άλλου) μέσα σ' ένα λογικό πλαίσιο χρόνου να βρούμε και να γράψουμε μια λέξη που να αρχίζει με το αντίστοιχο γράμμα της ακροστοιχίδας και να έχει σχέση με τα Χριστούγεννα, π.χ. για το γράμμα Χ: Χ-άρη ή Χ-αρά ή Χ-ριστός. Για το γράμμα Ρ: Ρ-όδι, Ρ-ουκέτες κ.ο.κ.

Αφού τελειώσουν όλοι το γράψιμο, ένας διαβάζει το γράμμα και οι άλλοι λένε ποια αντίστοιχη λέξη έγραψαν. Αν τη λέξη αυτή δεν την έχει βρει κάποιος άλλος, τότε ο παίχτης παίρνει 20 πόντους. Αν τη λέξη την έχουν γράψει κι άλλοι παίχτες, τότε όλοι τους παίρνουν από 5 πόντους. Αν η λέξη είναι τελείως άσχετη με τα Χριστούγεννα, τότε ο παίχτης δεν παίρνει καθόλου πόντους. Κερδίζει όποιος κατάφερε να πάρει τους περισσότερους πόντους!

5. Ρίξε τον τοίχο

Χρειάζεστε: 1 δωράκι, αρκετά καρύδια (ή κάστανα), ένα ζάρι.

Κάθεστε στο τραπέζι. Στο κέντρο του βρίσκεται ένα δωράκι και γύρω-γύρω απ' αυτό πολλά καρύδια (ή κάστανα) σαν έναν "τοίχο". Ρίχνετε το ζάρι με τη σειρά. Καθένας αφαιρεί από τον τοίχο τόσα καρύδια, όσα δείχνει το ζάρι του. Όταν πέσει όλο το τοίχος μετράτε τα "τούβλα" (καρύδια) σας. Όποιος έχει τα περισσότερα καρύδια είναι νικητής ... και δικαιοματικά του ανήκει το δωράκι!

6. Dalli-Dalli

Χρειάζεστε: χαρτιά, στυλό και καλή μνήμη!

Ένας είναι ο αρχηγός του παιχνιδιού. Οι άλλοι παίζουν χωρισμένοι σε δύο ισοδύναμες ομάδες. Ο αρχηγός λέει μια λέξη που έχει σχέση με την ιστορία ή τα έθιμα των Χριστουγέννων, π.χ. "φως", "κερί", "καρύδι". Τότε οι ομάδες, μέσα στον συγκεκριμένο χρόνο (1 ή 2 λεπτά) πρέπει να γράψουν όσες περισσότερες παράγωγες λέξεις σκεφτούν (που να έχουν μέσα τους αυτή τη ρίζα), πχ. για την λέξη *φως* μπορούν να γράψουν τις λέξεις: φωτογραφία, φωτιά, φωστήρας, φωσφορίζω, φωταγωγός, φωταψία, φωτεινός, φωτίζω, φωτοστέφανο, φωτόμετρο, φωτοτυπία, φωτοφοβία, ... Για κάθε σωστή λέξη η ομάδα παίρνει 2 πόντους! Σε περίπτωση αμφιβολίας θα χρειαστεί να ανοίξετε ένα λεξικό! Όποια ομάδα πάρει τους περισσότερους πόντους κερδίζει!

7. Ντουέτο κεριών

Χρειάζεστε: ένα κερί ρεσώ, φρυγανιές, αναπτήρας

Βεβαιωθείτε πρώτ' απ' όλα ότι το τραπέζι σας έχει ένα πλαστικό τραπεζομάντιλο ή κάλυμμα. Καθήστε καθένας στο τραπέζι, ακριβώς απέναντι από έναν ισοδύναμο αντίπαλο. Ανάμεσα στους δύο παίχτες υπάρχει ένα αναμένο κεράκι ρεσώ. Στο σφύριγμα του αρχηγού, πρέπει όλοι οι παίχτες να φάνε πρώτα δύο φρυγανιές και στη συνέχεια να σβήσουν το κερί, πριν το κάνει ο αντίπαλός τους. Δεν είναι και τόσο εύκολο! Όποιος το σβήσει πρώτος παίζει με τον νικητή της άλλης ομάδας ... έτσι ώστε στο τέλος να μείνει μόνο ένας νικητής.

8. Ποιος είμαι;

Χρειάζεστε: 1 στυλό, χαρτάκια, παραμάνα

Ο αρχηγός του παιχνιδιού γράφει σε διάφορα χαρτάκια τα ονόματα των προσώπων της Χριστουγεννιάτικης ιστορίας (Ιωσήφ, Μαρία, Άγγελος, Βοσκός, Μάγος, Ηρώδης, Ελισσάβητ). Ένας παίχτης πηγαίνει και στέκεται στο κέντρο. Ο αρχηγός στερεώνει στην πλάτη του ένα χαρτάκι. Αυτός προσπαθεί να "μάθει" ποιος είναι, κάνοντας διάφορες ερωτήσεις στο κοινό. Πρέπει να σκεφτεί όμως καλά πώς θα διατυπώσει τις ερωτήσεις του γιατί θα απαντούνται μόνο με ένα ναι ή ένα όχι. Μετά από πόσες ερωτήσεις κατάφερε να βρει το όνομά του; Τώρα παίζει κάποιος άλλος. Νικά καθένας που τελικά έμαθε ποιος είναι ... αλλά ο πρώτος νικητής είναι αυτός που κατάφερε να το μάθει με τις λιγότερες ερωτήσεις.

9. Μάντεψε τη μελωδία

Χρειάζεστε: Χαρτιά, στυλό.

Παίζετε σε δύο ομάδες, στο τραπέζι. Ο αρχηγός του παιχνιδιού (καλύτερα κάποιος ενήλικας) τραγουδά μια Χριστουγεννιάτικη μελωδία με το λα-λα-λα ... π.χ. "Ελάτε παιδάκια", "Τρίγωνα, κάλαντα", "Θεία, άγια νυχτιά" κτλ. Ποια ομάδα θα μαντέψει τα περισσότερα τραγούδια;

10. Ρουλέτα (σβούρα)

Χρειάζεστε: Μια ρουλέτα (παλιά σβούρα) που θα βρείτε στα βιβλιοπωλεία ή στα καταστήματα παιχνιδιών, πολλές καραμέλες, ένα μικρό ταψί.

Αυτό το παιχνίδι έχει πολύ διασκέδαση ... και απογοήτευση. Είναι γνωστό ακόμα και στους παππούδες σας, οι οποίοι θα χαρούν αν τους προσκαλέσετε να παίξουν μαζί σας.

Κάθεστε όλοι σ' ένα κύκλο, στο τραπέζι ή στο χαλί. Στο κέντρο βρίσκεται η ρουλέτα σας. Αν δεν έχετε μια έτοιμη ρουλέτα, φτιάξε την μόνοι σας - χρειάζεσαστε μόνο ένα ταψί και μια σβούρα! Μετά, καθένας σας παίρνει από 10 καραμέλες (ή καρύδια).

Με τη σειρά παίζετε τη ρουλέτα και κάνετε ό,τι σας λέει η σφούρα, π.χ. δώσε ένα, πάρε δύο, ... βάλτε όλοι ... πάρτα όλα! Όταν σε κάποιον τελειώνουν οι καραμέλες, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι όποιος καταφέρει να κερδίσει τις περισσότερες καραμέλες!



11. Ζωγραφική με νούμερα

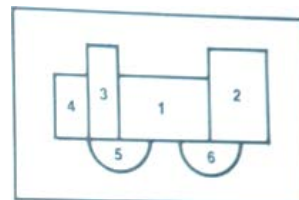
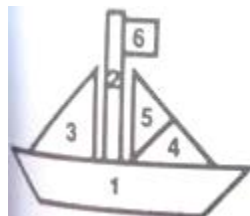
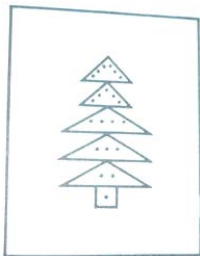
Χρειάζεστε: Χαρτιά, μολύβια, ένα ζάρι, ξυλομπογιές.

Κάθε παίχτης ζωγραφίζει το περίγραμμα ενός Χριστουγεννιάτικου μοτίβου και το χωρίζει σε έξι κομμάτια (δείτε τα παρακάτω παραδείγματα).

Γράφει τώρα τους αριθμούς 1-6 (με αριθμούς ή κουκίδες).

Παίζετε όλοι με τη σειρά. Καθένας ρίχνει το ράζι και χρωματίζει το αντίστοιχο κομμάτι της εικόνας του. Όταν δεν μπορεί να ζωγραφίσει ... περιμένει με υπομονή το γύρο του ... μέχρι να του ρθει η ζαριά που χρειάζεται.

Νικητής είναι όποιος καταφέρει να χρωματίσει πρώτος την εικόνα του!

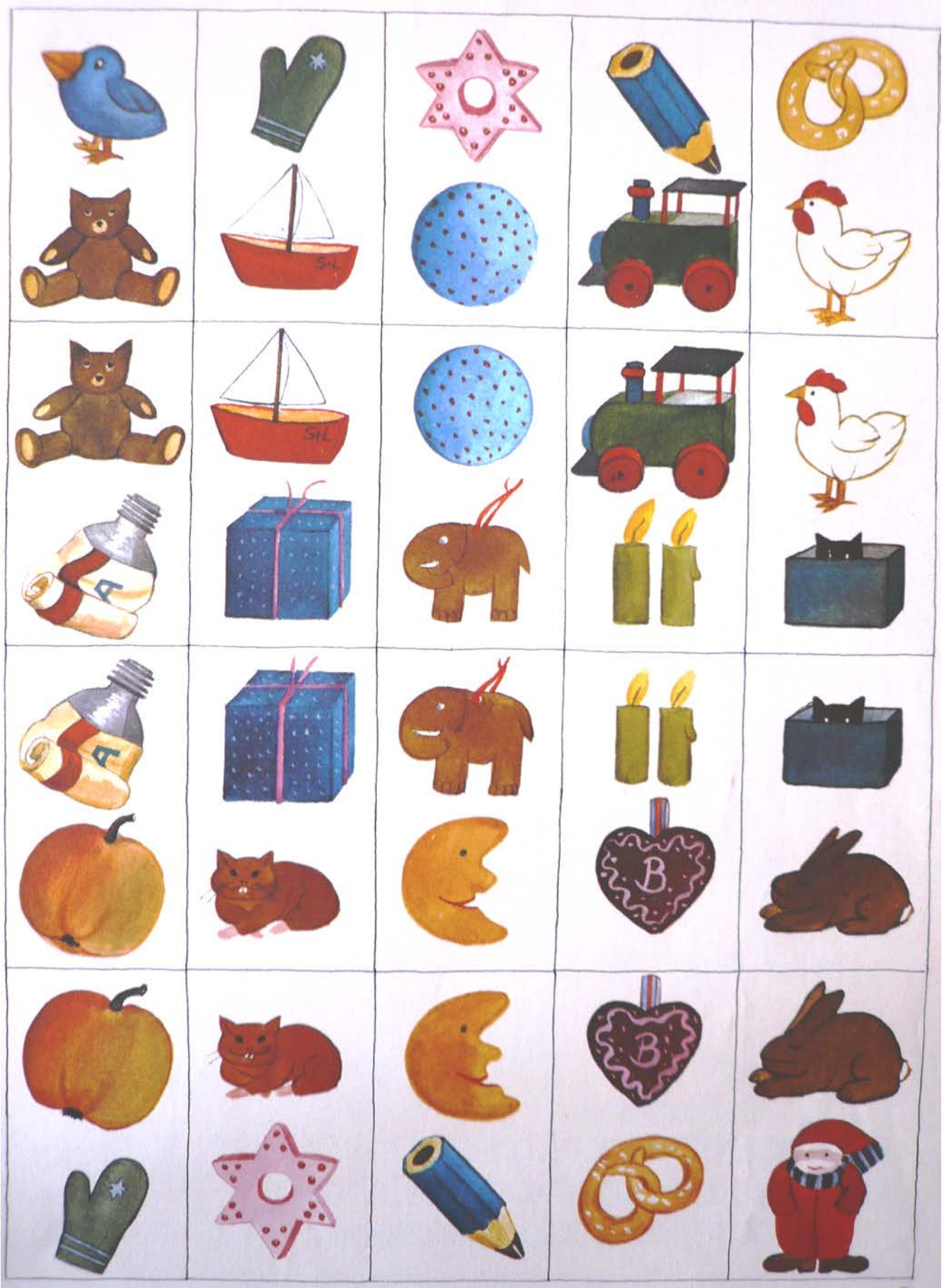


12. Ντόμινο (Domino)

Χρειάζεστε: Τυπώστε τις κάρτες των σελίδων 4 και 5 σε λευκό χαρτονάκι και κόψτε τις όπως και στο κλασικό παιχνίδι ντόμινο (κάθε κάρτα έχει δύο εικόνες). Μετά, μοιράζετε τις κάρτες σας σε όλους τους παίχτες, έτσι ώστε να έχετε τον ίδιο αριθμό. Παίζετε με την σειρά. Ο πρώτος βάζει μια κάρτα στο κέντρο του τραπεζιού. Ο δεύτερος πρέπει να τοποθετήσει αριστερά ή δεξιά της μια κάρτα με την ίδια εικόνα (σ' αυτήν την πλαυρά). Συνεχίζει ο επόμενος κτλ. Όποιος δεν έχει την ταιριαστή κάρτα, περιμένει τον άλλο γύρο. Νικά όποιος καταφέρει να βάλει πρώτος όλες τις κάρτες του στο τραπέζι.

Παραλλαγή παιχνιδιού: Memory

Ξανατυπώστε τις εικόνες των σελίδων 4 και 5 (όχι όπως στο ντόμινο, αλλά κάθε μια μόνη της). Κάθε εικόνα έχει και το δίδυμό της. Ανακατέψτε τις κάρτες καλά και τοποθετείστε τις ανάποδα πάνω στο τραπέζι. Παίζετε με τη σειρά. Ο πρώτος παίχτης ανοίγει δυο κάρτες. Αν είναι ίδιες, τις παίρνει και παίζει ξανά. Αν δεν είναι ίδιες, τις αναποδογυρίζει πάλι και τις αφήσει. Τώρα προσπαθεί ο δεύτερος κοκ. Όλοι οι παίχτες προσπαθούν να θυμούνται πού κρύβεται τι, έτσι ώστε όταν έρθει η σειρά τους να βρουν ένα ή περισσότερα δίδυμα. Νικητής είναι όποιος στο τέλος βρήκε τα περισσότερα ζευγάρια.



©

