

Ομαδικά παιχνίδια

1. Η Τυφλόμυγα

Η τυφλόμυγα παίζεται από δύο παιδιά και πάνω. Στην αρχή όλοι τραβάνε έναν κλήρο για να δούνε ποιος θα τα φυλάει. Αυτός κλείνει τα μάτια του μ' ένα μαντήλι ώστε να μη βλέπει και οι υπόλοιποι τον περιφέρουν σε διάφορες κατευθύνσεις ώστε να χάσει τον προσανατολισμό του. Εντωμεταξύ τα παιδιά την ώρα που τον περιφέρουν αλλάζουν τη θέση που είχαν στην αρχή (πριν κλείσει τα μάτια του). Μετά τον αφήνουν στο μέσο περίπου του χώρου που παίζουν. Μετά, αρχίζουν να του ρίχνουν (ένας – ένας, όμως) το μαντηλάκι τους το οποίο από προηγουμένως το έχουν δέσει σε κόμπο. Αυτός θα προσπαθήσει να πιάσει το μαντήλι. Όταν το πιάσει, θα πρέπει να ανακαλύψει σε ποιο παιδί ανήκει το μαντήλι. Αν το βρει, τότε αυτός ελευθερώνεται - και ο κάτοχος του μαντηλιού είναι ο επόμενος που θα κάνει τη τυφλόμυγα. Το παιχνίδι συνεχίζεται κατ' αυτόν τον τρόπο, μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά.

2. Το Μαντηλάκι

Τα παιδιά κάθονται στο πάτωμα και φτιάχνουν ένα κύκλο. Ένα παιδί μένει εκτός του κύκλου και κρατά στο χέρι του ένα μαντήλι, δεμένο κόμπο. Αρχίζει να γυρίζει γύρω γύρω από τα παιδιά, τα οποία του τραγουδούν «Αλάτι χοντρό, αλάτι ψιλό, έχασα τη μάνα μου και πάω να τη βρω! Παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό». Προς το τέλος του τραγουδιού, αφήνει το μαντήλι πίσω από κάποιο παιδί. Μόλις αυτό αντιληφθεί ότι το μαντήλι είναι πίσω του, σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγά το άλλο παιδί, γύρω από τον κύκλο. Αν το πιάσει, πριν προλάβει να καθίσει στη κενή θέση, τότε κερδίζει. Το ίδιο παιδί συνεχίζει με το μαντηλάκι. Αν δεν το πιάσει (και προλάβει να κάτσει στην κενή θέση), τότε αυτό θα γυρίσει τώρα γύρω γύρω. Έτσι συνεχίζετε το παιχνίδι, μέχρι να παίξουν όλα τα παιδιά.

3. Ο Λύκος και τα αυγά

Χρειάζονται τουλάχιστον 5 παίχτες. Ένα παιδί θα είναι ο «Λύκος» κι ένα άλλο η «Μάνα». Τα υπόλοιπα είναι τα «Αυγά». Τα αυγά είναι κοντά στη Μάνα. Η Μάνα ρωτάει όλα τα Αυγά να της πουν, ψιθυριστά στο αυτί, τι χρώμα έχουν. (Όλοι έχουν ένα διαφορετικό χρώμα κι ο Λύκος δεν πρέπει να τα έχει ακούσει.) Στο τέλος, η Μάνα λέει στο Λύκο τα χρώματα των Αυγών που υπάρχουν, ανακατεμένα. Μετά, ο Λύκος διαλέγει ένα χρώμα. Το παιδί-«Αυγό», που έχει αυτό το χρώμα, βγαίνει από τη Μάνα - κι ο Λύκος αρχίζει να το κυνηγά. Αν ο Λύκος το πιάσει, το βάζει φυλακή και δεν μπορεί να ελευθερωθεί ξανά. Η Μάνα ξαναλέγει τα υπόλοιπα χρώματα κι ο Λύκος διαλέγει πάλι ένα. Έτσι συνεχίζετε το παιχνίδι, μ' όλα τα Αυγά. Αν ο Λύκος πιάσει όλα τ' Αυγά νικάει. Όταν όμως δεν τα πιάσει όλα μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, τότε χάνει.

4. Μπιτζζ!

Ένα παλιό παιχνίδι που το έπαιξαν και οι Ρωμαίοι στρατιώτες με τον καταδικασμένο σε θάνατο, Χριστό μας (Λουκάς 22:63). Τα παιδιά αποφασίζουν με κλήρο ποιος θα τα «φυλάει». Αυτός στέκεται (ή κάθεται σ' ένα σκαμνί) σκυφτός. 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 παίχτες στέκονται αριστερά απ' αυτόν. Ένας απ' αυτούς τον

πλησιάζει, του χτυπά την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Μετά, όλοι τους χοροπηδούν γύρω του και στριφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας «Μπιζζζ!» (σαν μια μέλισσα). Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν μαντέψει σωστά, τότε αυτός παίρνει τη θέση του. Αν όχι, το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

5. Το κόκαλο

Παίζεται με τουλάχιστον 6 παιδιά. Ένα μαντηλάκι δεμένο σε κόμπο που θα είναι το «κόκαλο» (ή ένα μικρό ξύλο), και μία κιμωλία. Με την κιμωλία σχεδιάζετε έναν κύκλο στη μέση, και δύο γραμμές μακριά από τον κύκλο: μία δεξιά και μία αριστερά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να πάρεις το «κόκαλο» από το κέντρο. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε παιδί από την κάθε ομάδα έχει έναν αριθμό. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί να πάρει το «κόκαλο» από το κέντρο, χωρίς να τον πιάσει ο αντίπαλός του. Αν τον πιάσει, ο πόντος είναι του αντιπάλου. Αν όμως ο αντίπαλος περάσει τη γραμμή του, ο πόντος είναι δικός του. Η ομάδα με τους περισσότερους πόντους κερδίζει.

6. Ο Βασιλιάς

Ένα παιδί είναι ο βασιλιάς και κάθεται κάπως ψηλότερα για να τον βλέπουν όλοι καλά. Τα υπόλοιπα είναι μία ομάδα. Έρχονται μπροστά του και τον ρωτούν:

- «Βασιλιά, βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά, τι δουλειά;»

- «Τεμπελιά!», τους απαντά ο βασιλιάς.

Μετά, τα παιδιά σκέφτονται όλα μαζί (κρυφά από το βασιλιά) ποια παντομίμα να παίξουν. Έτσι, αρχίζουν να παριστάνουν όλα χωρίς να μιλούν, ότι κάνουν μία δουλειά (π.χ. ότι χτίζουν ένα σπίτι, ότι μαγειρεύουν, ότι θερίζουν, ότι σιδερώνουν, ότι απλώνουν ρούχα, ότι πατούν τα σταφύλια,...) Ταυτόχρονα ρωτούν πάλι το βασιλιά:

- «Βασιλιά, βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά, τι δουλειά;»

Τώρα, ο βασιλιάς πρέπει να μαντέψει τι δουλειά κάνουν τα παιδιά. Αν δεν το μαντέψει σωστά, τα παιδιά φωνάζουν «όχι!» και συνεχίζουν τη «δουλειά τους» μέχρι να την βρει. Όταν τελικά τη μαντέψει σωστά, τότε τα παιδιά φωνάζουν «ναι!» κι αρχίζουν να τρέχουν. Ο βασιλιάς τρέχει πίσω τους για να πιάσει ένα παιδί και να τα φυλάξει βασιλιάς.

7. Το Χαλασμένο Τηλέφωνο

Χρειάζονται τουλάχιστον 3-4 παιδιά που κάθονται σε μια σειρά. Ο πρώτος λέει γρήγορα μια δύσκολη λέξη στον διπλανό του. Μετά, αυτός τη λέει γρήγορα στο αυτί του άλλου παιδιού κ.λ.π. Ο τελευταίος θα πει τη λέξη που άκουσε δυνατά. Αν την σωστά, το πρώτο παιδί έχει κερδίσει. Αν όχι έχει χάσει. Οπότε ο πρώτος παίκτης πάει στο τέλος.

8. Το Δαχτυλίδι

Ένα από τα παιδιά κρύβει ανάμεσα στα χέρια του ένα δαχτυλίδι ψεύτικο ή αληθινό (ή ένα πετραδάκι ή άλλο μικρό αντικείμενο). Τα υπόλοιπα παιδιά στέκονται σε μια σειρά (ή κάθονται σ' έναν κύκλο) και κρατούν τα χέρια τους ενωμένα, με τις παλάμες τεντωμένες. Το παιδί με το δαχτυλίδι στη χούφτα του, γυρνά από παιδί σε παιδί, στέκει μπροστά του και βάζει τα ενωμένα χέρια του ανάμεσα στα δικά του, κάνοντας πως τάχα αφήνει να πέσει στα χέρια του το δαχτυλίδι. Τελικά, το αφήνει όντως στα χέρια κάποιου. Συνεχίζει όμως να κάνει αυτήν την κίνηση μέχρι και το τελευταίο παιδί. Συγχρόνως λέει και το τραγουδάκι:

«Πουν' το, πουν' το το δαχτυλίδι, ψάξε, ψάξε δεν θα το βρεις! Δεν θα το βρεις, δεν θα το βρεις, το δαχτυλίδι που ζητείς».

Όταν τελειώσει, ρωτάει τα παιδιά (ανακατεμένα), να μαντέψουν σε ποιον άφησε το δαχτυλίδι. Κάθε παιδί έχει μια ευκαιρία να μαντέψει μια φορά. Όποιος μαντέψει σωστά, παίρνει το δαχτυλίδι και θα το ρίξει στο επόμενο παιδί. Αν δεν το βρει κανείς (πράγμα δύσκολο), το παιχνίδι ξαναρχίζει με το ίδιο παιδί.

9. Το Κουτσό

Παίζεται από τουλάχιστον 2 παιδιά (ή από 2 ομάδες παιδιών, όταν τα παιδιά είναι από 4 και πάνω). Κάθε παιδί διαλέγει μια ελαφριά, πλακέ πέτρα. Με μια κιμωλία ζωγραφίζουν στην αυλή (ή χαράζουν στο χώμα) τρία ή πέντε ημικύκλια διαδοχικά και εναλλάξ. Τα παιδιά ένα-ένα κινούνται στο ένα πόδι (κουτσό) σπρώχνοντας και την πέτρα τους από το ένα ημικύκλιο στο άλλο, χωρίς να πατήσουν τη διαχωριστική γραμμή ή να βγουν από το ημικύκλιο ούτε αυτά αλλά και ούτε η πέτρα τους που σπρώχνουν. Συνεχίζουν ύστερα το κουτσό και γυρίζουν πίσω, βγάζοντας την πέτρα έξω. Ποιο παιδί θα τα καταφέρει;

10. Περνά, περνά η μέλισσα

Χρειάζονται τουλάχιστον 6 παιδιά. Δύο από αυτά είναι όρθια, χτυπούν παλαμάκια και τραγουδούν: «Περνά - περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα...».

Τα υπόλοιπα πρέπει να περάσουν κάτω απ' τα χέρια τους. Όποιο παιδί πιαστεί μόλις σταματήσουν το τραγούδι είναι υποχρεωμένο να διαλέξει με ποιανού το μέρος θα πάει. Συνεχίζουν μ' αυτόν τον τρόπο, μέχρι να πιαστούν όλα τα παιδιά. Μετά κάθε παιδί πιάνετε σε μια γραμμή, πίσω από τη μέση ενός από τους δύο αρχηγούς, σύμφωνα με την επιλογή τους. Τέλος, οι αρχηγοί με τα παιδιά τους τραβάνε τους αντιπάλους και όποιοι δεν πέσουν κάτω είναι οι νικητές.

11. Κολοκυθιά

Τα παιδιά αποφασίζουν ποιο θα είναι η «μάννα». Τα υπόλοιπα παιδιά παίρνουν από έναν αριθμό: 1, 2, 3, 4 κ.λ.π.

Η μάννα αρχίζει λέγοντας:

- «Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 4 κολοκύθια». Το παιδί που έχει τον αριθμό 4 λέει τότε:
- «Και γιατί να κάνει 4;»

- «Αμ πόσα να κάνει;», ρωτάει η μάνα.
- «Να κάνει 3», λέει το παιδί.

Τότε το παιδί που έχει τον αριθμό 3 πρέπει να επαναλάβει τον παραπάνω διάλογο και να πει έναν άλλο αριθμό. Αν κάποιο παιδί ακούσει τον αριθμό του και δεν απαντήσει αμέσως ή υπερδευτεί και πει έναν αριθμό που δεν παίζει, βγαίνει από το παιχνίδι (ή πρέπει να κάνει την φωνή κάποιου ζώου ή κάποια άλλη αστεία μίμηση που θα του πουν οι άλλοι – κι έτσι παίζει ξανά).

12. Ανθρώπινος Κόμπος

Χρειάζονται 8-12 παίκτες. Όλα τα παιδιά στέκονται σχηματίζοντας ένα κύκλο ώμο με ώμο, κοιτάζοντας προς το κέντρο του κύκλου. Μετά απλώνουν τα χέρια τους μπροστά και πιάνουν τα χέρια των συμπαικτών τους. Αλλά πιάνονται σύμφωνα με τους εξής δύο κανόνες:

- Δεν πρέπει να πιάσουν και τα δύο χέρια κάποιου συμπαικτή τους.
- Δεν πρέπει να πιάσουν τα χέρια των διπλανών τους.

Με αυτόν τον τρόπο σχηματίζεται ένας ανθρώπινος κόμπος, κάτι σαν ένας ιστός. Μετά, προσπαθούν να λυθούν μόνα τους. Έχει πολύ πλάκα!

Αν είναι πολλά παιδιά και θέλουν να κάνουν το παιχνίδι συναγωνιστικό, τότε χωρίζονται σε δύο ομάδες που σχηματίζουν ένα κόμπο η κάθε μία και κερδίζει όποια λυθεί πρώτη!

Όταν επιτέλους λυθεί ο κόμπος, οι παίκτες βρίσκονται να έχουν σχηματίσει έναν μεγάλο κύκλο ή δύο τεμνόμενους!

13. Ο Καρχαρίας!

Οριοθετούμε τον χώρο του παιχνιδιού από δύο γραμμές τέρματος και τα πλαϊνά όρια. Ένας παίκτης είναι ο «καρχαρίας» και στέκεται στο κέντρο του χώρου. Όλοι οι άλλοι είναι «ψάρια» και στέκονται στο ένα τέρμα. Όταν ο καρχαρίας φωνάξει: «Καρχαρίας!» όλοι οι παίκτες-ψάρια πρέπει να τρέξουν στην απέναντι πλευρά, ενώ ο καρχαρίας θα προσπαθήσει να τους πιάσει. Όποιος πιαστεί μένει επί τόπου και μεταμορφώνεται σε «χταπόδι».

Όσοι πέρασαν στην απέναντι πλευρά, περιμένουν μέχρι να ξαναφωνάξει ο καρχαρίας: «Καρχαρίας!» για να τρέξουν πάλι απέναντι. Αυτή τη φορά όμως η κατάσταση περιπλέκεται από το χταπόδι, το οποίο θα τεντώσει τα χέρια του («πλοκάμια του»), χωρίς να μετακινηθεί όμως με τα πόδια του.

Έτσι τα ψάρια μπορούν να πιαστούν ή από τον καρχαρία ή από το χταπόδι. Καθώς σε κάθε γύρο αριθμός των χταποδιών θα αυξάνεται, κάθε γύρος θα είναι και πιο δύσκολος για τα ψάρια. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να πιαστούν όλα τα ψάρια. Το τελευταίο ψάρι που θα πιαστεί γίνεται ο επόμενος καρχαρίας.

14. Οι Μουσικές Μούμιες

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα ξεχωρίζει έναν παίκτη (συνήθως τον μικρότερο) που θα κάνει την «μούμια». Αυτός ο παίκτης στέκεται 5 μέτρα μακριά από την ομάδα του που σχηματίζει μία σειρά.

Με το ξεκίνημα της μουσικής τρέχει ο πρώτος από κάθε ομάδα και αρχίζει να τυλίγει το χαρτί τουαλέτας γύρω από την «μούμια». Μόλις σταματήσει η μουσική τρέχει ο δεύτερος, παίρνει το ρολό από τον πρώτο, προσέχοντας να μη το σκίσει και συνεχίζει να τυλίγει τη μούμια, όσο παίζει πάλι η μουσική κ.ο.κ.

Ο υπεύθυνος της μουσικής την σταματά περίπου κάθε 10 δευτερόλεπτα για να παίξουν όλοι. Κερδίζει η πρώτη ομάδα που θα προλάβει να τυλίξει ολόκληρη την «μούμια», αφήνοντας μόνο τα μάτια και την μύτη να φαίνονται.

15. Κομπιουτερομανία

Υλικά: φάκελοι, ένα καλάθι, μαλακά μπαλάκια. Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες. Μία ομάδα «e-mail» (οι παίχτες στέκονται στη σειρά ο ένας πίσω από τον άλλο, πίσω από τη γραμμή εκκίνησης και σε απόσταση 40 μέτρων από το καλάθι). Και μια ομάδα με «ιούς» (οι οποίοι χωρίζονται στα δύο και στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλο, δεξιά και αριστερά του χώρου παιχνιδιού). Κάθε παίκτης e-mail κρατάει ένα φάκελο (το μήνυμα). Κάθε παίκτης ιός κρατάει μια μαλακή μπάλα (τον ιό).

Με το σύνθημα του αρχηγού ένας παίκτης e-mail τρέχει προς το καλάθι για να παραδώσει το μήνυμα. Οι παίκτες ιοί όμως προσπαθούν να τον χτυπήσουν κάτω από τη μέση με τα μαλακά μπαλάκια τους, ώστε να μην παραδοθεί το μήνυμά του.

Αν κάποιος παίκτης e-mail χτυπηθεί, σταματά στο σημείο που χτυπήθηκε δυσκολεύοντας έτσι την κατάσταση και για τα άλλα e-mail που θα ακολουθήσουν.

Κάθε παίκτης e-mail προσπαθεί να παραδώσει το μήνυμά του. Στο τέλος, μετράνε οι φάκελοι (e-mail) που παραδόθηκαν. Μετά, οι δυο ομάδες αλλάζουν ρόλους. Ποια ομάδα θα παραδώσει τα περισσότερα e-mail;

16. Μπαλονο-δρομία

Σχεδιάστε μία γραμμή εκκίνησης και μία τερματισμού. Κάθε παίκτης έχει ένα κουτάλι κι ένα μικρό νερομπαλόνι γεμάτο νερό (ή ένα μικρό μπαλάκι πινγκ-πονγκ). Οι παίχτες ξεκινούν όλοι μαζί. Πρέπει να φτάσουν στην γραμμή τερματισμού χωρίς να του έχει πέσει το νερομπαλόνι του (και χωρίς να το έχει αγγίξει). Ο πρώτος που θα τα καταφέρει, κερδίζει.

17. Καυτή πατάτα

Καθένας έχει ένα νερομπαλόνι γεμάτο νερό. Φτιάξτε ένα κύκλο. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να πετάξεις και να πιάσεις το νερομπαλόνι σου, χωρίς να σου πέσει. Ο τελευταίος που θα μείνει με το νερομπαλόνι στα χέρια του, κερδίζει. Όλοι οι άλλοι «καίγονται από την πατάτα».

Πιο διασκεδαστικό γίνεται το παιχνίδι, αν οι παίχτες απλώσουν στα χέρια τους λίγο υγρό πιάτων. Έτσι θα γλιστρούν και να είναι πιο δύσκολο να πετύχουν το στόχο τους.