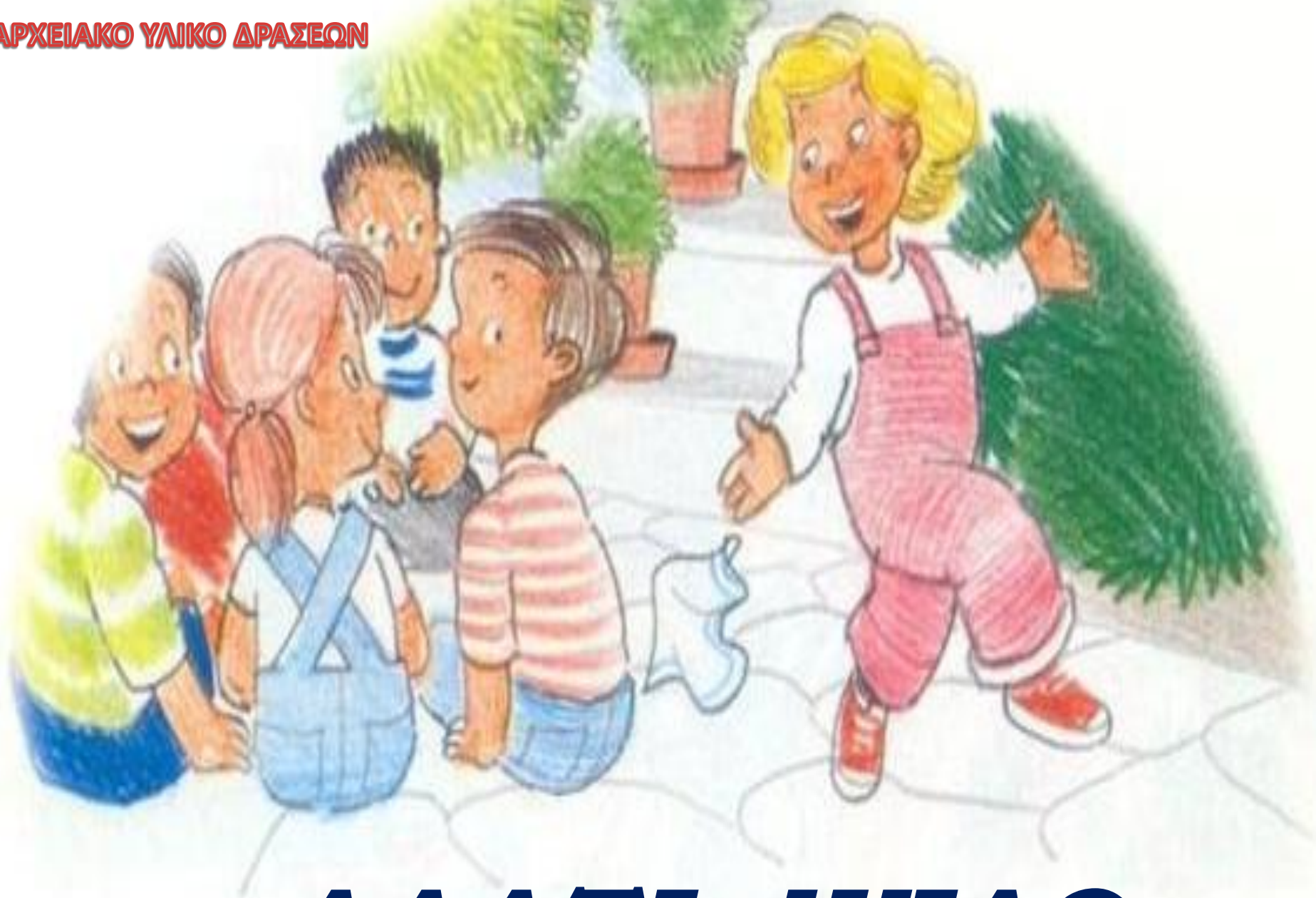


ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

- ΑΛΑΤΙ ΨΗΛΟ
- ΓΚΑΖΑΚΙΑ
- Η ΑΛΛΑΓΗ
- Η ΑΜΠΑΡΙΖΑ
- Η ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ
- ΚΑΛΗΜΕΡΑ ΒΑΣΙΛΙΑ
- ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ
- ΤΑ ΚΕΡΑΜΙΔΑΚΙΑ
- ΤΑ ΜΗΛΑ
- Η ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ
- ΤΑ ΣΚΛΑΒΑΚΙΑ
- ΣΤΡΑΤΙΩΤΑΚΙΑ
- ΤΟ ΚΡΥΦΤΟ
- ΤΟ ΚΡΥΦΤΟΚΟΥΤΙ
- ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ
- ΜΠΙΖ
- ΤΟ ΡΟΛΟΪ
- ΣΠΑΣΜΕΝΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
- Η ΜΕΛΙΣΣΑ
- ΚΟΥΤΣΟ
- ΓΥΡΩ-ΓΥΡΩ ΟΛΟΙ
- Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΕΝΗ

ΑΡΧΕΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΕΩΝ



ΑΛΑΤΙ ΨΙΔΟ



Αλάτι ψιλό

Τα παιδιά κάθονται κάτω σε κύκλο. Ένα άλλο παιδί, έξω από τον κύκλο, κρατώντας ένα μαντήλι, χοροπηδάει γύρω-γύρω, τραγουδώντας. Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό, έχασα τη μάνα μου και πάω να τη βρω, παπούτσια δε μου πήρε να πάω στο σχολειό. Αλάτι ψιλό αλάτι χονδρό... Κάποια στιγμή, πολύ διακριτικά, ρίχνει το μαντίλι πίσω από ένα καθισμένο παιδί, που όταν το καταλάβει, σηκώνεται, παίρνει το μαντήλι και κυνηγάει γύρω-γύρω το πρώτο παιδί. Τότε αυτό τρέχει να φτάσει στη θέση όπου καθόταν το άλλο παιδί και να του την πάρει. Αν το πετύχει, το άλλο παιδί γίνεται μάνα και το παιχνίδι συνεχίζεται.



ΓΚΑΖΑΚΙΑ

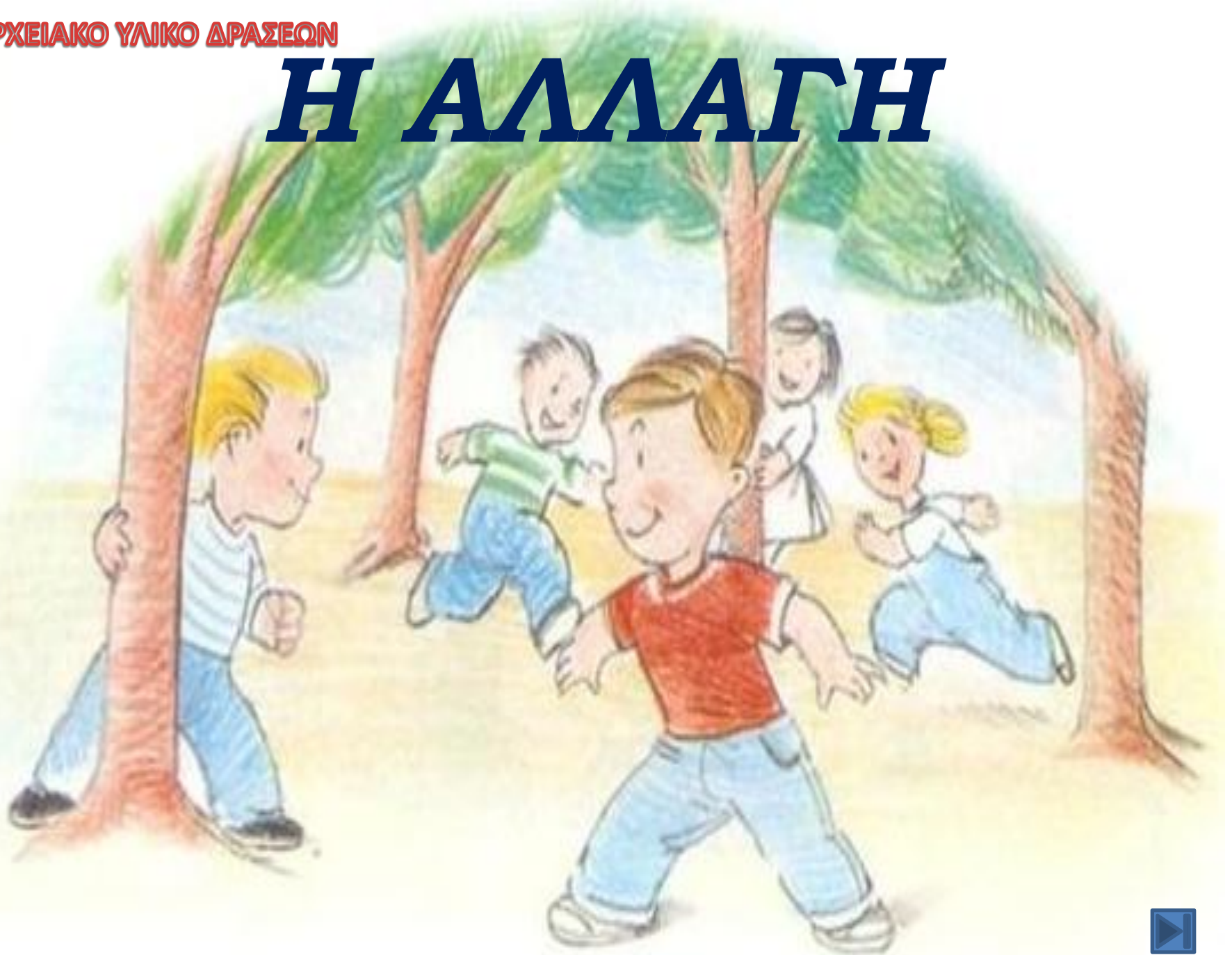


Γκαζάκια (Μπαζ)

Τα παιδιά χαράζουν στο έδαφος μια γραμμή και αραδιάζουν εκεί πάνω ίσο αριθμό από γκαζές το καθένα. Η πρώτη από αριστερά λέγεται «Μπαζ» και η διπλανή της «Παραμπάζ». Μετά «μετριούνται» με την καλύτερη γκαζά τους (την μπάλα τους), ποιος θα την ρίξει πιο κοντά, σε ένα σταθερό σημείο (π.χ. τοίχο, κολώνα), τον «μπάστακα». Ύστερα, με τη σειρά, σημαδεύουν από ορισμένη απόσταση τις αραδιασμένες γκαζές προσπαθώντας να πετύχουν το «μπαζ». Κάθε παιδί κερδίζει όλες τις γκαζές δεξιά από εκείνη που πέτυχε.



Η ΑΛΛΑΓΗ



Η αλλαγή

Όλα τα παιδιά, εκτός από αυτό που θα φυλάει, διαλέγουν από ένα δέντρο, πιάνονται σε κύκλο και χορεύοντας γύρω-γύρω φωνάζουν:

Πίτουρο ένα.

Πίτουρο δύο.

Πίτουρο τρία!

Αμέσως τρέχουν στο δέντρο τους. Σε λίγο, δύο-δύο, αρχίζουν τις συνεννοήσεις... Κι όταν κρίνουν τη στιγμή κατάλληλη φωνάζουν «Αλλαγή» κι αλλάζουν μεταξύ τους δέντρα. Το παιδί που τα φυλάει, μόλις ακούσει το παράγγελμα, τρέχει να πιάσει κάποιο δέντρο που έμεινε πρόσκαιρα άδειο. Αν προλάβει, τότε τα φυλάει το παιδί που έμεινε χωρίς δέντρο.



Η ΑΜΠΑΡΙΖΑ



Η αμπάριζα

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες κι η κάθε μία διαλέγει την «αμπάριζά» της, δηλ το σημείο (δένδρο, κολώνα) που θα υπερασπίζεται. Οι δύο αμπάριζες πρέπει να απέχουν όσο το δυνατόν περισσότερο. Ένα παιδί από την ομάδα που παίζει πρώτη, ακουμπάει την αμπάριζα και φωνάζει: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω» και τρέχει κατά την αντίπαλη αμπάριζα με σκοπό να την ακουμπήσει (οπότε την κυριεύει). Αλλά αμέσως, απαγγέλλοντας τα ίδια λόγια, ξεκινάει και από την αμυνόμενη ομάδα ένας παίκτης με σκοπό ή να προλάβει να κυριέψει αυτός πρώτος την αμπάριζα των άλλων ή να ακουμπήσει τον πρώτο παίκτη (οπότε τον αιχμαλωτίζει). Τότε διαδοχικά συμπαίχτες των πρώτων ξεκινούν με τα ίδια λόγια για να τους ενισχύσουν αλλά και για να νικήσουν τους φύλακες και να ελευθερώσουν τους δικούς τους (με άγγιγμα). Νικάει η ομάδα που κυριεύει την αμπάριζα των άλλων.



Η ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ



Η τυφλόμυγα

Τα παιδιά «τα βγάζουν» για να δουν ποιο θα γίνει τυφλόμυγα.

«'Ακα τα, μάκα τα σούκουτου μπε, άμπερ, φάμπερ, ντομινέ. Άκα τα, μάκα τα σούκουτου μπε, άμπερ, φάμπερ, βγε». Δένουν με πανί τα μάτια του παιδιού που τα φυλάει και τα άλλα γύρω του το πειράζουν και το προκαλούν. Το παιδί-τυφλόμυγα προσπαθεί να πιάσει έναν από τους συμπαίχτες του κι όταν το πετύχει, μαντεύει από το μπόι του, από τα ρούχα του και γενικά από τα χαρακτηριστικά του, ποιος είναι. Τότε αυτό το παιδί γίνεται τυφλόμυγα.





ΚΑΛΗΜΕΡΑ ΒΑΣΙΛΙΑ



Καλημέρα βασιλιά

Φαντασία αλλά και ικανότητα στις μιμήσεις απαιτεί το παιχνίδι αυτό, το οποίο ξεκινά με την παρέα να τα «βγάζει» για να βρεθεί ο «βασιλιάς»:

Ά-λφα βή-τα, κό-ψε πίτ-τα δώσε κι ε-μέ-να και του Νι-κή-τα.

Αμέσως μετά ο «βασιλιάς» παίρνει θέση στο «θρόνο» του. Τα υπόλοιπα παιδιά, αφού σκεφτούν λίγο, μπαίνουν στη σειρά εμπρός στο βασιλιά και, έτοιμα πια, ανταλλάσσουν μαζί του τα ακόλουθα λόγια:

Παιδιά: Καλημέρα βασιλιά.

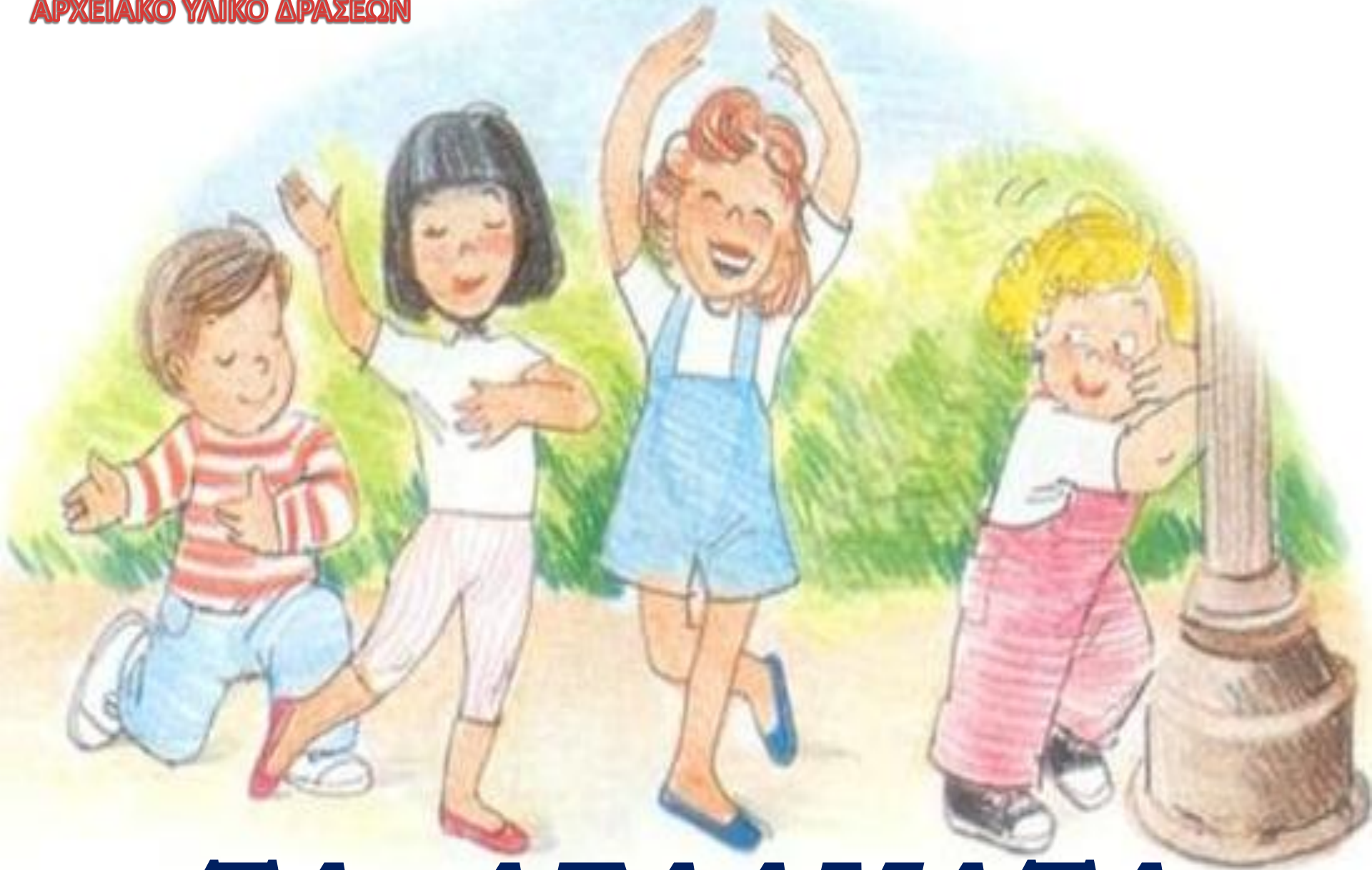
Βασιλιάς: Βρε, καλώς τα τα παιδιά. Πού ήσασταν τόσο καιρό;

Παιδιά: Σε δουλειά.

Βασιλιάς: Τι δουλειά;

Και η απάντηση έρχεται με τα παιδιά να κάνουν μιμήσεις όλων των επαγγελμάτων, όποιο διάλεξε το καθένα (χτίστης, μπαλαρίνα, δάσκαλος κτλ.) Από τις κινήσεις των παιδιών ο βασιλιάς πρέπει να μαντέψει το επάγγελμα που μιμείται κάθε παιδί. Αν κάπου δυσκολευτεί το παιδί του λέει «να το πάρει το ποτάμι;» (να σου το φανερώσω;) Ο βασιλιάς τότε ή απαντά όχι και ξαναμαντεύει ή απαντά ναι, χάνει και το παιχνίδι αρχίζει ξανά με τον ίδιο βασιλιά. Αν όμως βρει σωστά όλα τα επαγγέλματα, τότε στρώνει στο κυνήγι όλα τα υπόλοιπα παιδιά που τρέχουν να ξεφύγουν. Κι όποιον πιάσει, αναλαμβάνει πια εκείνος τα «βασιλικά καθήκοντα».





ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ



Τα αγάλματα

Το παιδί που κάνει τη «μάννα», με το πρόσωπο στραμμένο στον τοίχο απαγγέλει κάποια σιχάκια ή μετράει.

-Ένα, δύο, τρία, Έτοιμη η φωτογραφία!

Σ αυτό το διάστημα, τα άλλα παιδιά παίρνουν διάφορες πόζες, είτε το καθένα μόνο του είτε σχηματίζοντας συμπλέγματα, ανάλογα με την έμπνευση! Όταν η μάννα τελειώσει, χτυπάει με το χέρι τον τοίχο και στρέφεται απότομα προς τα παιδιά που οφείλουν να μείνουν εντελώς ακίνητα στις πόζες-αγάλματα που έχουν πάρει. Η μάννα διαλέγει το «άγαλμα» που της έκανε πιο μεγάλη εντύπωση κι αυτό γίνεται μάννα στον επόμενο γύρο.



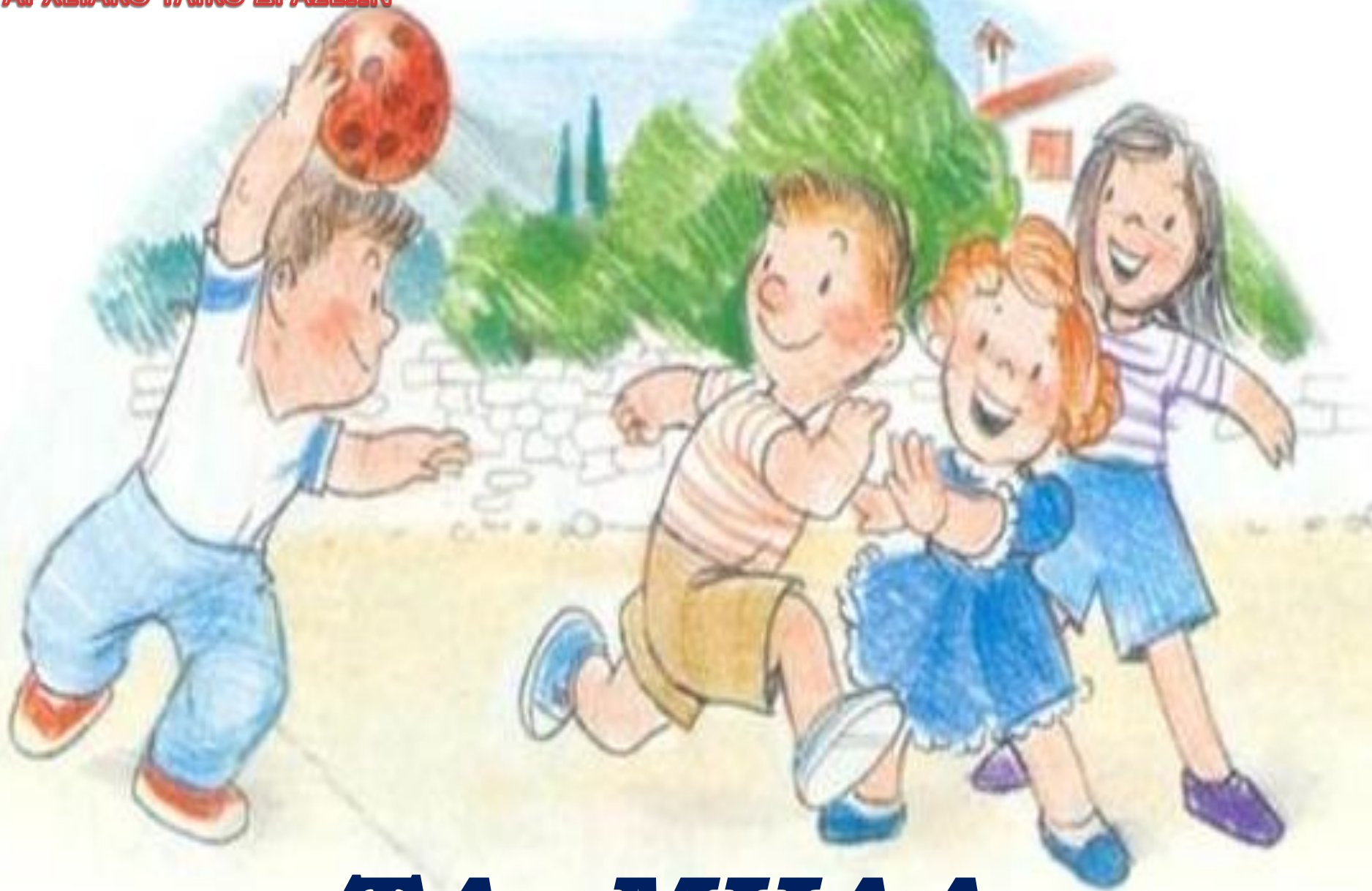


ΤΑ ΚΕΡΑΜΙΔΑΚΙΑ 

Τα κεραμιδάκια

Τα παιδιά χαράζουν έναν κύκλο και στο κέντρο στήνουν το ένα πάνω στο άλλο πέντε κεραμιδάκια. Ύστερα, σε απόσταση 5-6 μέτρων, χαράζουν μια γραμμή και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, ένα-ένα, πατώντας στη γραμμή, σημαδεύουν με ένα μικρό τοπάκι τα κεραμιδάκια για να τα γκρεμίσουν. Αν αποτύχουν, έρχεται η σειρά της δεύτερης ομάδας. Όταν κάποιο παιδί τα γκρεμίσει, η ομάδα του τα διασκορπίζει μέσα στον κύκλο για να δυσκολέψει την άλλη ομάδα που για να κερδίσει, πρέπει να τα ξαναστήσει. Κι ενώ οι παίχτες της δεύτερης ομάδας αγωνίζονται να ξαναστήσουν τα κεραμιδάκια, τα παιδιά της πρώτης ομάδας τους χτυπούν με το τοπάκι για να τους «κάψουν», δηλ να τους βγάλουν έξω από το παιχνίδι. Τότε, συχνά, κάποια παιδιά στέκονται επίτηδες να χτυπηθούν για να παρασύρουν το τόπι μακριά και να δώσουν στους δικούς τους καιρό να τελειώσουν το στήσιμο.





ΤΑ ΜΗΛΑ



Τα μήλα

Δύο παιδιά στέκονται αντικριστά δεκαπέντε-είκοσι μέτρα μακριά το ένα από τ' άλλα, ενώ στη μέση αυτής της απόστασης συγκεντρώνονται όλα τα υπόλοιπα. Ο δύο παίχτες που στέκονται αντικριστά προσπαθούν με το τόπι να χτυπήσουν κάποιο από τα παιδιά που είναι μέσα, οπότε αυτό «καίγεται» και βγαίνει απ' το παιχνίδι.

Αντίθετα, το παιδί που θα καταφέρει να πιάσει το τόπι χωρίς να πέσει κάτω, κερδίζει ένα «μήλο» που θα του επιτρέψει αν κάποια στιγμή «καεί», να μη βγει αλλά να παραμείνει στο παιχνίδι ή αν καεί κάποιος φίλος του να του το παραχωρήσει! Όταν απομείνει μόνο ένα παιδί, οι δύο παίχτες με το τόπι μπορούν να κάνουν μονάχα δέκα προσπάθειες να το χτυπήσουν. Αν τους ξεφύγει τα ξαναφυλάνε και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή.





Η ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ ▶

Η μακριά γαϊδούρα

Ένα από τα πιο αγαπημένα ομαδικά παιχνίδια, η «Μακριά Γαϊδούρα», συνήθως παίζεται με τον εξής τρόπο. Αφού τα παιδιά χωριστούν σε δύο ίσες ομάδες, αποφασίζουν ποια ομάδα τα φυλάει. Από την ομάδα που τα φυλάει, ένα παιδί, η «μάννα», αναλαμβάνει να στηρίζει την μακριά γαϊδούρα γι' αυτό και ακουμπά με την πλάτη σταθερά σε ένα τοίχο. Τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας που τα φυλάει, το ένα πίσω από το άλλο, πιάνονται γερά μεταξύ τους και σκύβουν κρύβοντας το κεφάλι τους πλάι στα πόδια του μπροστινού για να μη χτυπήσουν. Σχηματίζεται, έτσι, ένας «διάδρομος» από τις πλάτες των παιδιών. Πάνω εκεί πηδάνε και κάθονται, αφού πάρουν φόρα τα παιδιά της άλλης ομάδας, ένα προς ένα. Αν από το βάρος ή τη φόρα κάπου σπάσει η μακριά γαϊδούρα το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή. Αν όμως ανέβει όλη η ομάδα, ο πρώτος που πήδηξε πάνω στη μακριά γαϊδούρα ορίζει κρυφά με τη μάννα έναν αριθμό. Στη συνέχεια ορίζουν κάποιο από τα παιδιά της μακριάς γαϊδούρας να τον μαντέψει. Αν το παιδί μαντέψει σωστά τότε η ομάδα του κερδίζει και είναι η σειρά της άλλης ομάδας να φυλάξει. Αν όμως δεν μαντέψει σωστά η ίδια ομάδα ξανακάνει τη μακριά γαϊδούρα.



ΤΑ ΣΚΛΑΒΑΚΙΑ

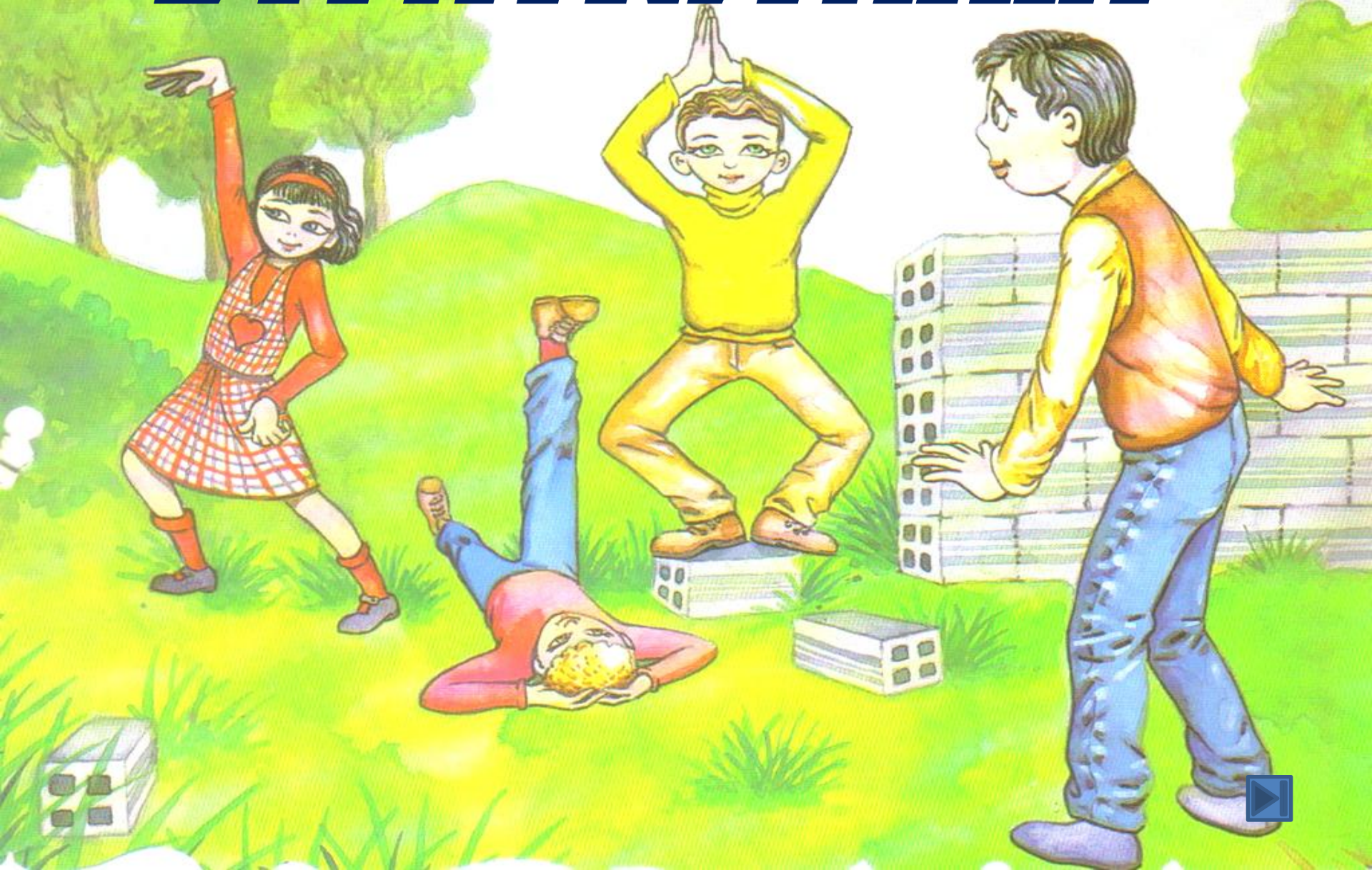


Τα σκλαβάκια

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες κι η κάθε μία βάζει ένα λιθάρι εκεί που διαλέγει να έχει το «λημέρι» της. Τα δυο λημέρια είναι αντικριστά αλλά αρκετά μακριά το ένα από το άλλο και στη μέση της απόστασης μια γραμμή ορίζει το «σύνορο». Μόλις δοθεί το σύνθημα, όλοι κινούνται προς το σύνορο και κάθε παιδί της μιας ομάδας προσπαθεί να πιάσει αιχμάλωτο, «σκλαβάκι», ένα παιδί της άλλης. Σκλαβάκι γίνεται το παιδί που το άγγιξε ο αντίπαλος. Τα σκλαβάκια μεταφέρονται στο λημέρι της ομάδας που τα έπιασε και μένουν εκεί ίσαμε που να καταφέρει ένα παιδί της δικής του ομάδας να τα αγγίξει, οπότε ελευθερώνονται. Νικάει όποια ομάδα πιάσει «σκλαβάκια» όλα τα παιδιά της άλλης ομάδας.



ΣΤΡΑΤΙΩΤΑΚΙΑ



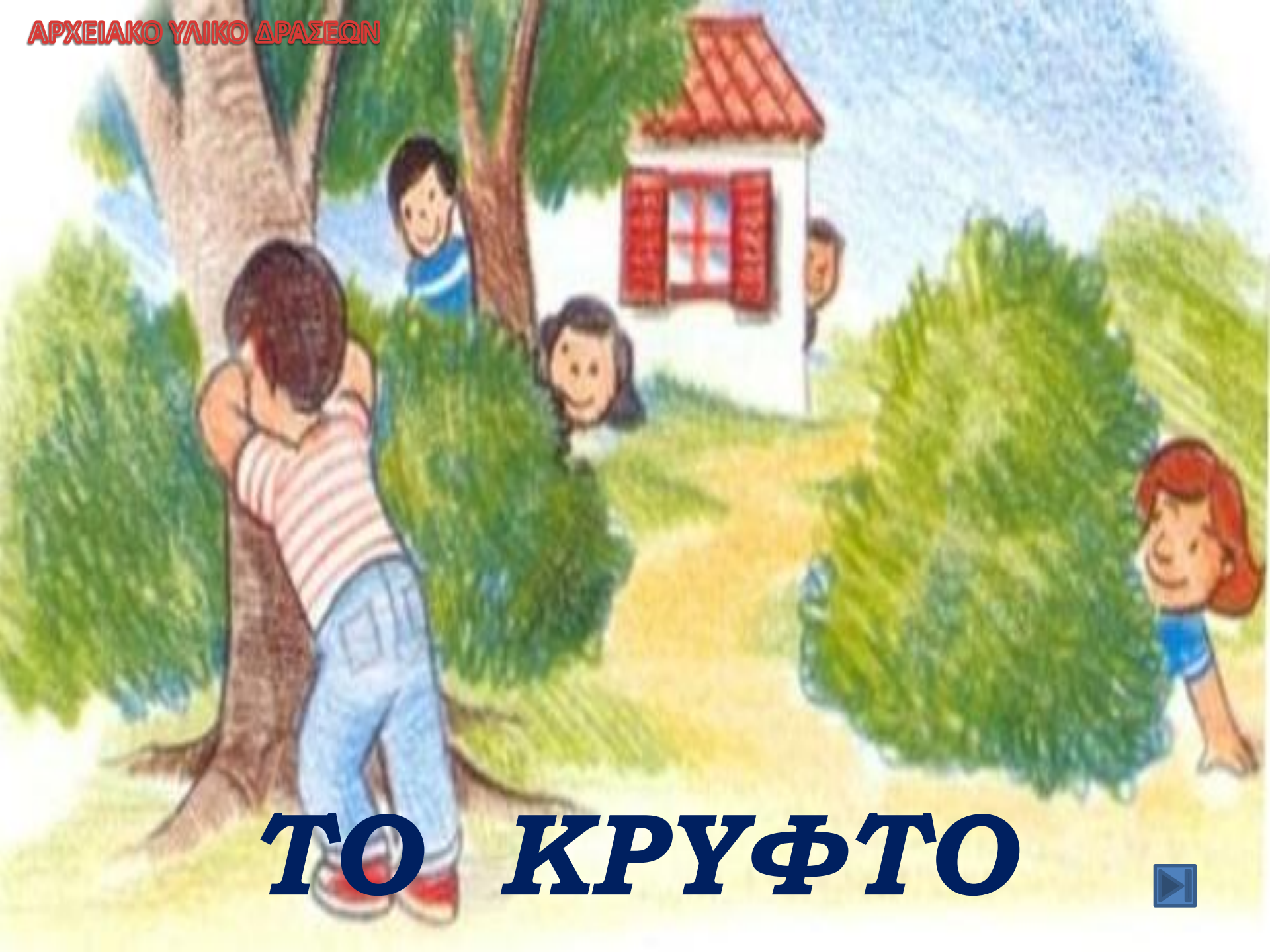
Στρατιωτάκια

Αυτός που «τα φυλάει» ακουμπάει στον τοίχο με την πλάτη στραμμένη στα άλλα παιδιά και απαγγέλει δυνατά:

Στρατιωτάκια - ακούνητα - αμίλητα -αγέλαστα!

και γυρνάει γρήγορα μήπως και πιάσει κάποιον να κουνιέται. Τα παιδιά, σε στάσεις πολεμιστών και ηρώων, προσπαθούν να μην κουνηθούν, να μη γελάσουν, να μη χάσουν την ισορροπία τους, ό,τι κι αν τους κάνει ή τους λέει το παιδί που τα φυλάει γιατί τότε χάνουν. Ο πρώτος που χάνει, τα φυλάει.





ΤΟ ΚΡΥΦΤΟ



Το κρυφτό

Τα παιδιά τα «βγάζουν» για να δουν ποιό θα τα «φυλάει». Το παιδί που τα φυλάει, γυρισμένο προς τον τοίχο (ή το δέντρο ή κολώνα που ορίζεται) χωρίς να βλέπει, αρχίζει να μετράει, π.χ. μέχρι το 30,40...100, ενώ τα άλλα σκορπίζονται για να κρυφτούν. Όταν τελειώσει το μέτρημα, φωνάζει:

-Φτου κρυμμένος κι άκρυφτος!

Κι αρχίζει να ψάχνει. Κάθε φορά που βρίσκει ένα παιδί, τρέχει στο τοίχο όπου τα φύλαγε και το «φτύνει». «Φτου... Μαρούλα» ή «Φτου...Διονύσης!» Όποιον φτύσει (βρει) πρώτον, αυτός θα τα φυλάει στον επόμενο γύρο. Αν όμως κάποιος προλάβει και φτάσει στον τοίχο πριν να τον δει το παιδί που τα φυλάει, τότε φτύνει αυτός (φτου) και δεν κινδυνεύει να φυλάξει. Αν μάλιστα αυτό το παιδί είναι και το τελευταίο που έχει απομείνει, τότε λέει «Φτου ξελευθερία» και ελευθερώνει όλα τα παιδιά που έχει φτύσει (βρει) αυτός που τα φύλαγε. Κι ο καημένος τα ξαναφυλάει!





ΤΟ ΚΡΥΦΤΟΚΟΥΤΙ



Το κρυφτοκούτι (ή κλωτσοντενεκές)

Όλα τα παιδιά, εκτός από αυτό που τα φυλάει, σχηματίζουν έναν κύκλο και στο κέντρο στήνουν ένα κονσερβοκούτι. Το πιο δυνατό της ομάδας κλωτσάει το κονσερβοκούτι όσο πιο μακριά μπορεί. Αμέσως, το παιδί που τα φυλάει τρέχει να το πιάσει και να το ξαναστήσει στο κέντρο του κύκλου, ενώ τα άλλα παιδιά κρύβονται. Μόλις το στήσει, ψάχνει να βρει τους κρυμμένους. Κάθε φορά που βρίσκει κάποιον, τρέχει στο κρυφτοκούτι, το ακουμπάει με το πόδι και λέει: «Φτου πατημένο... (π.χ) Ανδρέα! (το όνομα του παιδιού). Και ξαναρχίζει να ψάχνει για τα άλλα παιδιά, χωρίς όμως να αφήνει από τα μάτια του το ντενεκεδάκι. Γιατί, αν κάποιος βρει την ευκαιρία, μπορεί να πάει να το κλωτσήσει και τότε όσους έχει φτύσει (βρει), όλοι ελευθερώνονται, το παιχνίδι ξαναρχίζει και τα ξαναφιλά ο ίδιος!





ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ



Το μαντήλι

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και στέκονται αντικριστά με απόσταση δέκα περίπου μέτρων μεταξύ τους. Στη μέση αυτής της απόστασης χαράζουν έναν κύκλο και στο κέντρο του βάζουν ένα μαντήλι. Μόλις ακούγεται το σύνθημα, βγαίνει από κάθε ομάδα ένα παιδί που προσπαθεί ν' αρπάξει το μαντήλι και να γυρίσει πίσω χωρίς να το αγγίξει αντίπαλος. Αν το ακουμπήσει, το πιάνει αιχμάλωτο. Οι αιχμάλωτοι ελευθερώνονται (ένας-ένας) κάθε φορά που κάποιο παιδί της ομάδας τους παίρνει το μαντήλι. Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει όλους τους παίκτες της άλλης ομάδας.





ΜΠΙΖ



«Μπιζ»

Το παιδί που τα «φυλάει» βάζει το ένα του χέρι σαν παρωπίδα στα μάτια του για να μην βλέπει, περνάει το άλλο του χέρι πάνω από το στήθος του και το βγάζει κάτω από τη μασχάλη, με την παλάμη προς τα έξω. Τα άλλα παιδιά πηγαίνουν πίσω του και ένα από αυτά χτυπά την παλάμη, ενώ όλα φωνάζουν «Μπιζζζζ» κουνώντας, μπροστά του πια, το δεξιό τους δείκτη σαν έντομο που βουίζει. Το παιδί που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιο παιδί το χτύπησε. Αν το πετύχει, τα φυλάει αυτό το παιδί, αλλιώς συνεχίζει ο ίδιος.





ΤΟ ΡΟΛΟΪ



Το ρολόι

Τα παιδιά «τα βγάζουν» για να δουν ποιο θα γίνει «Ρολογάς». Τα άλλα παιδιά στήνονται το ένα πλάι στο άλλο, σε μια γραμμή απέναντι του, σε αρκετή απόσταση, και ο διάλογος αρχίζει:

Παιδί: Τι ώρα είναι.

Ρολογάς: Μία ώρα μπρος!

Παιδί: Τι ώρα είναι:

Ρολογάς: Τρεις ώρες μπρος!

Κάθε παιδί που ρωτάει, κάνει τόσα βήματα όσα του λέει ο «Ρολογάς» προς τα εμπρός ή προς τα πίσω... Γιατί όταν ο Ρολογάς δει ότι τα παιδιά τον πλησιάζουν και απειλούν τη θέση του, τότε κάνει το ρολόι να πηγαίνει πίσω!

Ρολογάς: Πέντε ώρες πίσω!

Αλλά, προβλέποντας αυτήν την πονηριά του Ρολογά, τα παιδιά κάνουν τα βήματα προς τα εμπρός πολύ μεγάλα και προς τα πίσω μικρούτσικα.





ΣΠΑΣΜΕΝΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ



Σπασμένο τηλέφωνο

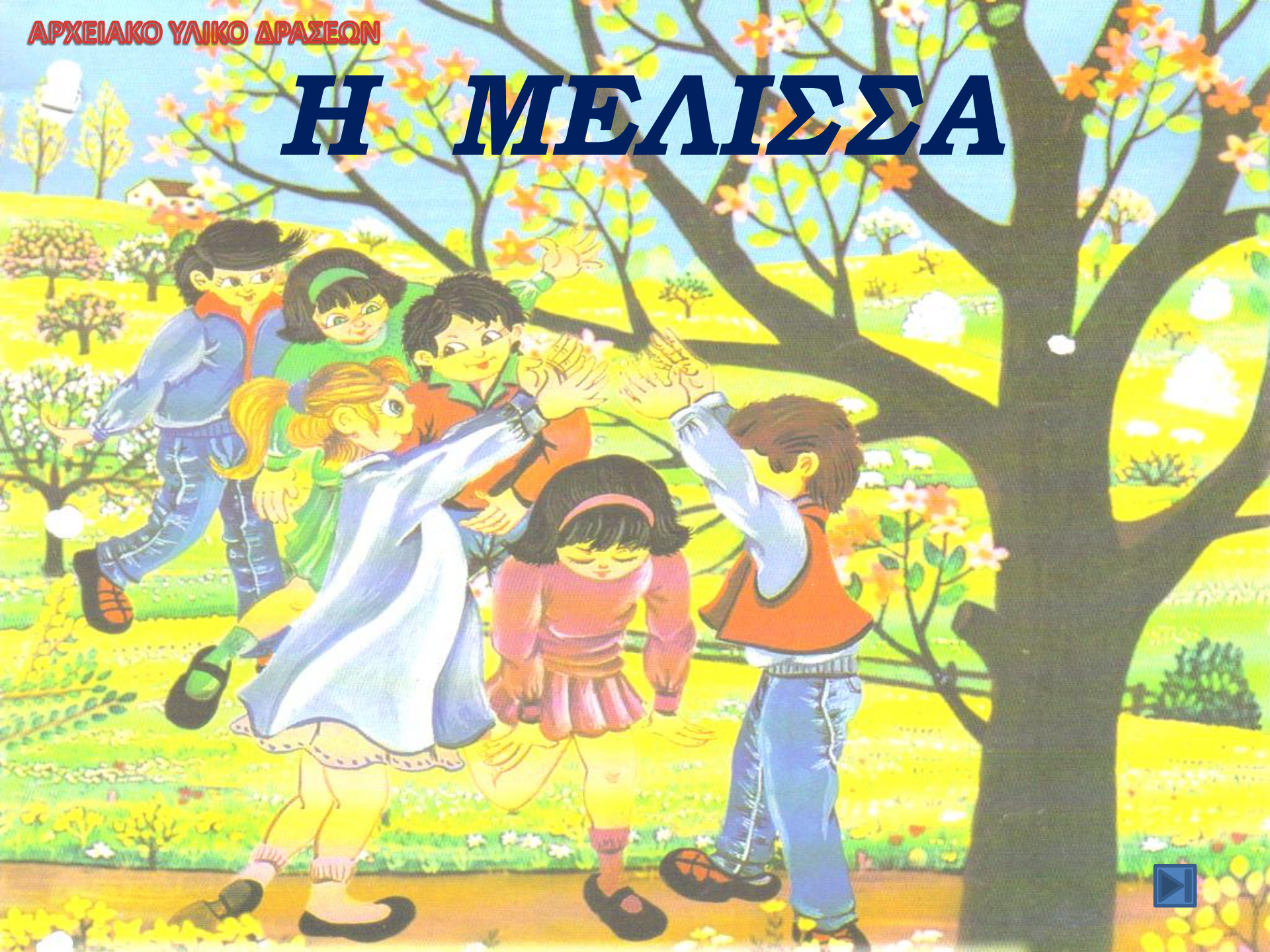
Όλα παιδιά κάθονται το ένα πλάι στο άλλο. Το πρώτο από δεξιά σκύβει στο αυτί του διπλανού του και του ψιθυρίζει μια λέξη πολυσύλλαβη και δύσκολη η ασυνήθιστη, πχ: Σκουληκοσκαθαρομυρμηγκότρυπα, Ιχθυοπωροπαντολαχανοπωλείο.

Το παιδί που ακούει τη λέξη την επαναλαμβάνει όπως την άκουσε και την κατάλαβε στο αυτί του διπλανού του κι αυτό στο παραδίπλα ως το τελευταίο. Το τελευταίο παιδί σηκώνεται και τη φωνάζει δυνατά αλλά συνήθως, αυτή η λέξη δεν έχει πια καμία σχέση με την αρχική!



ΑΡΧΕΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΕΩΝ

Η ΜΕΛΙΣΣΑ



Η μέλισσα

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και, πιασμένα γερά από τα χέρια, στέκονται αντικριστά με μια απόσταση δεκαπέντε-είκοσι μέτρων ανάμεσά τους. Η πρώτη ομάδα φωνάζει:- Μέλισσα, Μέλισσα!

Η δεύτερη απαντά: - Μέλι γλυκύτατο!

Η πρώτη: - Σε ποιόν παραγγείλατε;

Η άλλη ζητάει έναν παίκτη:

- Στον Κωστή!

Τότε αυτός ο παίκτης τρέχει καταπάνω τους και πέφτει με δύναμη πάνω σε όποιο πιάσιμο χεριών του φαίνεται το πιο αδύναμο. Αν καταφέρει να σπάσει το δεσμό των χεριών παίρνει ένα παιδί από αυτήν την ομάδα και το φέρνει στη δική του. Αντίθετα, αν δεν μπορέσει να σπάσει την ένωση, μένει ο ίδιος με τους άλλους. Κερδίζει η ομάδα που θα τους πάρει όλους.





ΚΟΥΤΣΟ



Κουτσό

Το δημοφιλές αυτό παιχνίδι παίζεται με πολλές παραλλαγές τόσο στον τρόπο παιξίματος όσο και στον τρόπο σχεδιασμού των τετραγώνων πάνω στα οποία τα παιδιά παίζουν το κουτσό. Εδώ θα αναφέρουμε έναν αρκετά διαδεδομένο τρόπο. Τα παιδιά σχεδιάζουν πάνω σε πλακόστρωτη ή τσιμεντένια επιφάνεια, συνήθως με κιμωλία, τέσσερα συνεχόμενα «κουτάκια», τα τρία πρώτα ίσα μεταξύ τους και το τέταρτο σχεδόν τριπλάσιο από τα άλλα. Συνήθως, τα τρία πρώτα κουτάκια ονομάζονται «σκαλιά» ενώ το τέταρτο, το μεγάλο, το λένε «βασιλιά». Στη συνέχεια, αφού τα παιδιά τα βγάλουν για να δουν με ποιά σειρά θα παίξουν, βρίσκουν μια πετρούλα. Το πρώτο στη σειρά παιδί παίρνει την πετρούλα και τη ρίχνει στο πρώτο σκαλί, προσέχοντας να μην τη ρίξει έξω από τα πλάγια και να μην αγγίξει τη διαχωριστική γραμμή γιατί κινδυνεύει έτσι να χάσει τη σειρά του. Άμα τη ρίξει σωστά, με λυγισμένο το ένα πόδι, πηδά κουτσό από το ένα σκαλί στο άλλο. Στο «βασιλιά» έχει το δικαίωμα να πάρει μια ανάσα και επιτόπου να στρίψει και να γυρίσει πάλι πίσω, από το ένα σκαλί στο άλλο, πάντα κουτσό. Όταν φτάσει στο σκαλί που είναι το πετραδάκι πρέπει να το κλωσήσει έξω και, κυρίως, όχι πολύ μακριά αφού μ' ένα πήδο πρέπει να το φτάσει και να το πατήσει κιάλας. Και σ' όλα αυτά δεν πρέπει να πατήσει κάτω το κουτσό πόδι αλλά ούτε και να πατήσει με το «γερό» πόδι κάποια γραμμή, γιατί κινδυνεύει να χάσει τη σειρά του. Αν κάνει σωστά τα παραπάνω, συνεχίζει ο ίδιος ρίχνοντας το πετραδάκι στα υπόλοιπα σκαλιά. Αν το ίδιο παιδί ολοκληρώσει με επιτυχία το παιχνίδι σε όλα τα σκαλιά, κερδίζει «ρούμπο» και σταματά προσωρινά για να κάνουν τη σειρά τους και οι υπόλοιποι. Νικητής αναδεικνύεται αυτός που πρώτος θα συγκεντρώσει τρεις «ρούμπους».



ΓΥΡΩ - ΓΥΡΩ ΟΛΟΙ



Γύρω-γύρω όλοι

Το μόνο που θέλει αυτό το παιχνίδι είναι ένα σκαμνί και ... πολύ κουράγιο του Μανώλη ο οποίος αν δεν προσέξει, κινδυνεύει να πέσει κάτω πολλές φορές. Συγκεκριμένα λοιπόν αφού τα παιδιά τα «βγάλουν» με το γνωστό τραγουδάκι: Έ-χω ένα αυ-το-κί-νη-το που όλο τρέ-χει τρέ-χει και που θα στα-μα-τή-σει;

-Στον Κα-να-δά.

-Και τι χρώμα θα ζητήσει;

-Πράσινο.

-Έχεις απάνω σου πράσινο;

Ορίζουν το Μανώλη και φυσικά αποφασίζουν ποιος θα τραβήξει το σκαμνί. Αμέσως μετά αρχίζει η «δράση»... Η παρέα σχηματίζει κύκλο χέρι-χέρι γύρω από το σκαμνί αλλά και το Μανώλη ο οποίος στέκεται όρθιος στο πλάι του. Κατευθείαν αρχίζει ο χορός και το τραγούδι:

Γύρω-γύρω όλοι, στη μέση ο Μανώλης, χέρια πόδια στη γραμμή κι όλοι κάθονται στη γη κι ο Μανώλης στο σκαμνί.

Με το που τελειώνει το τραγούδι όλοι κάθονται στις φτέρνες τους, σε βαθύ κάθισμα. Ο Μανώλης που πρέπει κι αυτός να κάτσει στο σκαμνί του, προσπαθεί να εντοπίσει το παιδί που η παρέα όρισε να του τραβήξει το σκαμνί, ώστε να μην πέσει κάτω. Αν ο Μανώλης καταφέρει να κάτσει στο σκαμνί, το άλλο παιδί γίνεται ο νέος Μανώλης. Αν όμως το παιδί πάρει το σκαμνί, χάνει και παραμένει Μανώλης ο ίδιος.



ΑΡΧΕΙΑΚΟ ΥΛΙΚΟ ΔΡΑΣΕΩΝ

Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΕΝΗ



Η μικρή Ελένη

Το παιχνίδι αυτό ξεκινά αφού τα παιδιά ορίσουν ποιος θα κάνει τη μικρή Ελένη.

Α-νέ-βη-κα στην πι-πε-ριά να κό-ψω ένα πι-πέ-ρι
κι η πι-πε-ριά τσα-κί-στη-κε και μου 'κο-ψε το χέ-ρι.

Η μικρή Ελένη κάθεται στο κέντρο του κύκλου ενώ η υπόλοιπη παρέα χέρι-χέρι, χορεύει και τραγουδά:

Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει

γιατί δεν την παίζουνε οι φιλενάδες της.

Σήκω Ελένη τα μάτια κλείσε κι αποχαιρέτησε...

Αμέσως μόλις τελειώσει το τραγούδι, η μικρή Ελένη σηκώνεται με κλειστά τα μάτια απλώνει τα χέρια κι αλίμονο στο παιδί που θα βρεθεί κοντά της αφού, αν το πιάσει και το αναγνωρίσει, θα πρέπει να πάρει εκείνο τη θέση της μικρής Ελένης στο κέντρο του κύκλου.

