

ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Β' Γυμνασίου

1^ο Γυμνάσιο Φιλιππιάδας

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ ΠΕΔΙΟ: φύση και άσκηση

ΘΕΜΑ: Ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:

ΜΠΑΘΑ ΣΠΥΡΙΔΟΥΛΑ



Ομάδα Α΄

Κιτσάκης Αιμίλιος

Κιτσάκης Παύλος

Κώστας Λάμπρος

Δήμος Στυλλιανός

Ομάδα Β΄

Κοσμάς Αλέξιος

Μάρης Γεώργιος

Λουτσάρης Νικόλαος

Μούτας Ορέστης

Ομάδα Γ΄

Αθανασίου Αθανάσιος

Γέροντα Σπυριδούλα

Καραμπίνας Λάμπρος

Καψάλη Μαρία

Ιωάννου Μάριος

Ομάδα Δ΄

Γιαγκούλα Κλεοπάτρα

Σακκάς Άγγελος

Μαρκοπούλου Ραφαέλα

Καραβασίλης Κωνσταντίνος

Μαγκλάρα Δήμητρα

ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η συγκεκριμένη εργασία σκοπό έχει να μάθουν οι νέοι τα παιχνίδια των παλαιότερων γενεών, γίνει ιστορική αναδρομή στο παρελθόν από την αρχαιότητα μέχρι τα νεότερα χρόνια, όσον αφορά το παιχνίδι σαν έννοια, σαν ψυχαγωγία και ως μέσο μάθησης.

Να συγκρίνουν τα παιδιά τα παραδοσιακά παιχνίδια των γονιών τους με τα σημερινά ηλεκτρονικά και επικίνδυνα εθιστικά παιχνίδια.

Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Παιχνίδι, παιχνίδιο ή παίγνιο αποκαλείται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Τα παιχνίδια υπάρχουν σε διάφορες μορφές: επιτραπέζια, ηλεκτρονική, άυλη, υλική κ.ά.

Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή πολλές φορές και τα δύο. Πολλά παιχνίδια βοηθάνε στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, μπορεί να έχουν τη μορφή άσκησης ή να έχουν εκπαιδευτικό, προσομοιωτικό ή ψυχολογικό χαρακτήρα. Σύμφωνα με τον Κρις Κρόφορντ, σχεδιαστή βιντεοπαιχνιδιών, δραστηριότητες όπως το παζλ και η πασιέντζα ανήκουν περισσότερο στην κατηγορία των γρίφων και όχι των παιχνιδιών, επειδή ένα παιχνίδι προϋποθέτει αλληλεπίδραση δύο ή περισσότερων παικτών.

Τα παιχνίδια μαρτυρούνται από το 2600 πχ. Είναι παγκόσμιο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και παρατηρούνται σε όλους τους πολιτισμούς. Το *Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ (Royal Game of Ur)*, το *Senet* και το *Mancala* είναι κάποια από τα αρχαιότερα παιχνίδια του κόσμου.

Το παιχνίδι, ήδη, από την αρχαιότητα έως σήμερα αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες για την ηθική, πνευματική αλλά και την ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού. Στο πέρασμα των αιώνων το παιχνίδι

εξελίχθηκε με δραματικούς ρυθμούς. Παρόλο που για να πραγματοποιηθεί το παιγνίδι είναι αναγκαίες οι κατάλληλες συνθήκες, ακόμα και σε δύσκολες περιόδους της Ελληνικής ιστορίας.

Το παιγνίδι επιπλέον συμβάλλει στον πνευματικό τομέα, καθώς υποβάλλει το παιδί στην αναζήτηση και το οδηγεί στην λύση. Επιπρόσθετα ακόμα και οι σύγχρονοι φιλόσοφοι δε δίστασαν να εκφράσουν την γνώμη τους γι' αυτό.

Αρκετές φορές το παιγνίδι θεωρήθηκε εσφαλμένα ως χάσιμο χρόνου. Αντιθέτως σύμφωνα με έρευνες ψυχολόγων όπως χρειάζεται να τρεφόμεστε και να κοιμόμαστε ώστε, να αντλήσουμε ενέργεια, έτσι και το παιγνίδι βοηθά στην εκπλήρωση αυτού του σκοπού.

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ Η ΣΦΑΙΡΑ

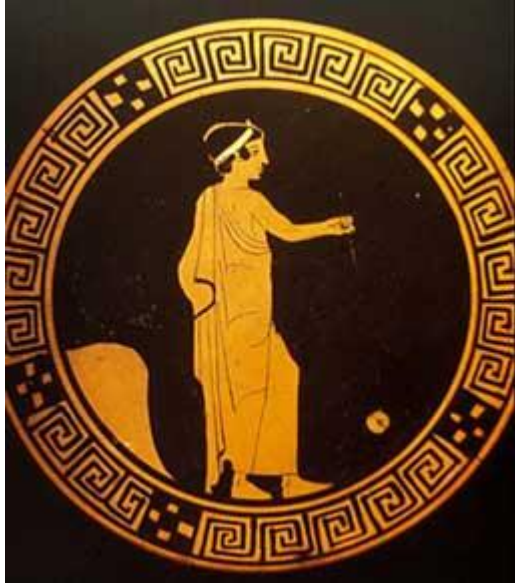
Η «σφαίρα», η μπάλα δηλαδή, από δέρμα ή ύφασμα και γεμισμένη με αλογότριχες, άμμο, άχυρο ή μαλλί, προοριζόταν για παιχνίδι με τα χέρια κυρίως, ενώ συχνά χρησιμοποιούνταν και μαστούνια για να παίξουν ένα είδος χόκεϊ, όπως μαρτυρούν ανάγλυφα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου. Το «αστραγαλίζειν», το παιχνίδι με τα κότσια ζώων ήταν εξαιρετικά δημοφιλές τόσο στα παιδιά όσο και τους ενήλικες, ενώ γνωστά



ήταν και η «χαλκήμυία» (τυφλόμυγα), η «ακινήτιδα» (αγαλματάκια), το «κολλαβίζειν» («μπιζ»), η «αποδιδρασκίνδα» (κρυφτό), ο «ασκωλιασμός» (κουτσό). Άλλο παιχνίδι ήταν «η απόρραξις». Παιζόταν από κορίτσια με τη «σφαίρα», μπάλα από δέρμα ή κομμάτια ύφασμα, ραμμένα και παραγεμισμένα με αλογότριχες, άχυρο ή μαλλί. Τα αγόρια, πετώντας την μπάλα με τα χέρια, προσπαθούσαν να την περάσουν στο στόμιο ενός αγγείου, κάτι σαν τη σημερινή καλαθοσφαίριση. Ο νικημένος έπρεπε να πάρει στην πλάτη το νικητή. Αυτό ονομαζόταν «εφεδρισμός».

ΤΟ ΓΙΟ-ΓΙΟ

Το γιο-γιο, του οποίου δεν είναι γνωστό το αρχαίο όνομα, ο τροχός (δεν είναι άλλο από το τσέρκι), η αιώρα (κούνια) και τα πεντέλιθα(πεντόβολα)



απεικονίζονται συχνά σε παραστάσεις αγγείων, ενώ ανάμεσα στα λιγότερο γνωστά παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου είναι η ίυγξ (από το ομώνυμο πουλί μυρμηκολόγος). Το όνομά της το οφείλει στην κόρη του Πάνα και της Ηχούς, την νύμφη Τυγκα, ενώ παίζεται ακόμη και σήμερα με κουμπί. Πώς παίζεται: Αποτελείται από ένα τροχό ή στρογγυλό δίσκο που φέρει δύο ή περισσότερες οπές από τις οποίες περνά ένα νήμα. Ο παίκτης κρατά τις

δύο άκρες χαλαρά ώστε το νήμα να κάνει κοιλιά. Με μια απότομη κίνηση τεντώνει απότομα και τα δυο του χέρια και πάλι τα χαλαρώνει. Ο δίσκος αρχίζει να περιστρέφεται βουίζοντας. Η ένταση του ήχου μπορεί να αυξηθεί με γρήγορες κινήσεις.

ΣΦΑΙΡΙΑ (Η ΒΩΛΟΙ)

Βώλοι, δηλαδή σφαιρίδια από πηλό ή γυαλί ή ημιπολύτιμες πέτρες αποτέλεσαν την βάση για αναρίθμητα παιχνίδια από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι σήμερα. Βώλοι έχουν βρεθεί σε γεωμετρικούς και αρχαϊκούς οικισμούς της Αττικής (8ος-7ος αι.)

Το πρώτο παιχνίδι που έπιασαν στα χέρια τους τα βρέφη στην αρχαιότητα ήταν ηπλαταγή (πλαταγώ = δημιουργώ ήχο κρούοντας), η κουδουνίστρα, που φέρεται να επινόησε ο «πατέρας» της μαθηματικής μηχανικής Αρχύτας από τον Τάραντα τον 4ο αι. π.Χ. και δείγμα της

εκτίθεται στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Καμωμένη από πηλό ή μέταλλο και γεμισμένη με πετραδάκια ή σπόρους, όχι μόνο διασκεδάζε τα νήπια, αλλά, σύμφωνα με τις δοξασίες της εποχής, απομάκρυνε και τα κακά πνεύματα.

Το παιχνίδι έχει παίξει σημαντικό ρόλο στη ελληνική κοινωνία. Από την αρχαιότητα ως και στις μέρες μας έχει βοηθήσει τα παιδιά του λαού μας, να ξεπεράσουν πολλές δύσκολες καταστάσεις και να υπάρχουμε ως σήμερα.

Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιγνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αυτοαγωγής. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και πίστευαν ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα εντάξανε στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Θεωρούσαν όμως ότι ήταν σημαντικά και για τους μεγάλους. Έτσι και οι μεγάλοι αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά παιγνίδια και σε αγώνες. Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιγνίδια . Τα έπαιζαν στο δρόμο και στις αυλές, και πάντα υπήρχαν κανόνες ,που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό ,επίσης ,έλεγαν πως το παιγνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες-νόμους του παιγνιδιού και έτσι, όταν μεγαλώσουν, να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους.

Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξη τους χρόνια, με όποια παιγνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση , έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος.

Ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν όσο γίνεται πιο πρωτότυπα παιγνίδια, για να αφοσιώνονται σ' αυτά και να ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν δημιουργική φαντασία. Ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους μεγάλους να τρέχουν με τον κρίκο, (το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι), για να διατηρήσουν τη φόρμα τους και τους μικρούς για να παίζουν

Ο Πολυδεύκης στο «Ονομαστικό» του περιγράφει πενήντα ομαδικά παιγνίδια και αναφέρεται σε παιγνίδια που έπαιζαν τα αγόρια και αυτά που έπαιζαν κορίτσια. Στα υπαίθρια ομαδικά παιγνίδια, όπως κυνηγητό, κρυφτό, τόπι, στεφάνι, κότσια, σβούρα, έπαιζαν αγόρια. Τα κορίτσια παίζανε μέσα στο σπίτι με πήλινες ή κέρινες «πλαγγόνες» (κούκλες), που τις έντυναν με ρούχα. Ακόμα έπαιζαν με τόπια, στεφάνια, μικροσκοπικά είδη νοικοκυριού.

ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιγνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιγνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιγνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Στην εκπαίδευση η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφείλονταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιγνίδι δεν έλειπε. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονίας παιγνίδια όπως η Ιβάρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι

ΣΤΗ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

Οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιγνίδια την εποχή αυτή είναι ότι τα παιδιά συνέχιζαν να τα παίζουν. Ήταν παιγνίδια που άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιγνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιγνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό το μήλο, η πινακωτή η τυφλόμυγα το τσιλίκι.

ΝΕΩΤΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ.

Στους νεώτερους χρόνους τα παιγνίδια έπαιξαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας. Τα χρόνια της Κατοχής (1940 –44) ήταν πολύ δύσκολα για όλους. Οι ελλείψεις σε ρούχα και τρόφιμα, η εξαθλίωση και η φτώχεια κυριαρχούσαν σ' όλη τη χώρα. Τα παιδιά ήταν αδύνατα ,καχεκτικά, ρακένδυτα, και ψειριασμένα ,και ζούσαν με το φόβο του θανάτου. Κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή, που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους, και με το παιγνίδι. Το παιγνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση, και χαρά. Από την άλλη, μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν, όσο αυτό ήταν δυνατό, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματος τους.

Αργότερα , μεταπολεμικά , οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Όμως παρ' όλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφεραν συχνά, με την πρώτη ευκαιρία , να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομήλικους τους, στο δρόμο. Έτσι ,έστω και για λίγο, ζούσαν και να εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιγνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφεραν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιγνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι οπου μπορούν να παίξουν. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιγνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιγνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται σκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας.

Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το παιχνίδι είναι τόσο ζωτικής σημασίας στην ανάπτυξη του παιδιού όσο και το να μάθει να διαβάζει, να γράφει ή να προσθέτει!

Πολλοί γονείς θεωρούν ότι το παιχνίδι είναι απλά ένας τρόπος με τον οποίο τα παιδιά απλά διασκεδάζουν και περνούν την ώρα τους. Πόσο συχνά πιάνουμε τον εαυτό μας να λέει: «Α, απλά παίζει». Δεν υπάρχει τίποτα «απλό» όμως στο παιχνίδι. Θα λέγαμε μάλιστα ότι, για την ανάπτυξη του παιδιού σας, το παιχνίδι είναι τόσο σημαντικό, αν όχι πιο σημαντικό, από το να μάθει να διαβάζει, να γράφει ή να κάνει αριθμητικές πράξεις!

Ο ρόλος του παιχνιδιού

Για την ακρίβεια το παιχνίδι έχει ουσιαστικό ρόλο στην ανάπτυξη των κοινωνικών, συναισθηματικών, γλωσσολογικών και διανοητικών ικανοτήτων του παιδιού, καθώς ενισχύει τη διευρυνόμενη αντίληψή του για πολύπλοκες έννοιες όπως το μέγεθος, το σχήμα, η βαρύτητα, το βάρος, η ακαμψία και η ευλυγισία. Και, όπως θα δούμε, αυτή η μάθηση αρχίζει κατά τους πρώτους μήνες μετά τη γέννηση. Τα παιχνίδια μάθησης και το παιχνίδι, γενικότερα, επίσης, αφορά την ανάπτυξη των λεπτών και των γενικών κινητικών δεξιοτήτων, καθώς και την ενδυνάμωση των μυών του παιδιού σας ώστε να μπορεί να σκαρφαλώνει, να τρέχει και να χειρίζεται βαριά αντικείμενα. Εκτός από την εξερεύνηση των ιδιοτήτων των αντικειμένων, το παιχνίδι ενθαρρύνει την εφευρετικότητα, τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και τις ικανότητες επίλυσης όλων των ειδών των προβλημάτων. Πραγματικά, εάν παρατηρήσετε την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού ενός παιδιού μπορεί να ξαφνιαστείτε έντονα. Επομένως, το παιχνίδι είναι κρίσιμο για την υγιή πνευματική και

σωματική ανάπτυξη των μικρών παιδιών και την προσπάθεια για την προοδευτική αντίληψη του κόσμου. Θα μπορούσατε, όμως, να αναρωτηθείτε: «Πώς, το να σπρώχνει δύο τουβλάκια στο πάτωμα, παριστάνοντας ότι είναι αυτοκίνητα και να φωνάζει ‘βρουμ-βρουμ-βρουμ’ θα μπορούσε να συμβάλει στη δημιουργία σημαντικών μακροπρόθεσμων συνειρμών στον εγκέφαλο του παιδιού;» Πιθανώς να μην έχετε σκεφτεί ποτέ ότι το παιχνίδι θα μπορούσε να έχει μια τόσο σπουδαία λειτουργία. Ας αναλύσουμε, λοιπόν, το παιχνίδι για να δούμε τι βρίσκεται πραγματικά στη βάση αυτών των φαινομενικά οκνηρών κινήσεων στις οποίες επιδίδονται τα παιδιά κατά τα πρώτα χρόνια της ηλικίας τους.

Πότε αρχίζει το παιχνίδι;

Μερικές φορές είναι δύσκολο να κάνετε ένα ξεκάθαρο διαχωρισμό μεταξύ παιχνιδιού και εξερεύνησης, όπως όταν π.χ. ένα μωρό πετάει συνεχώς τα παιχνίδια του από ψηλά στο πάτωμα! Εκείνη τη στιγμή παίζει, προσπαθεί να εκνευρίσει τη μανούλα ή πειραματίζεται με τη βαρύτητα; Πιθανώς να είναι μια μίξη και των τριών αλλά το παιχνίδι έχει τόσο σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη που οι παιχνιδιάρικες πλευρές οποιασδήποτε δραστηριότητας δεν θα πρέπει να υποτιμούνται. Υπάρχουν πολλά εκπαιδευτικά παιχνίδια για μωρά. Για την ακρίβεια, ανάλογα με τον ορισμό που δίνει ο καθένας στο παιχνίδι, κατά την άποψή μου, αυτό αρχίζει περίπου στον τρίτο μήνα της ζωής, όταν ένα μωρό προσπαθεί επί ώρες να τραβήξει τα μικρά αντικείμενα που κρέμονται πάνω από την κούνια του ή να αρπάξει τα δάχτυλα των ποδιών του. Αυτές οι φαινομενικά αργές δραστηριότητες προοδευτικά οδηγούν στο συγχρονισμό των χεριών και των ματιών και στη δημιουργία συνειρμών στον εγκέφαλο του μωρού, μεταξύ αυτών που αποκαλούμε «οπτικό φλοιό» και «κινητικό φλοιό». Οι συνδέσεις εντός και μεταξύ των περιοχών του εγκεφάλου είναι πολύ σημαντικές για την ανάπτυξη. Τα μωρά γίνονται μικροί φυσικοί μέσω του παιχνιδιού, καθώς ανακαλύπτουν πως τα αντικείμενα διαφέρουν όσον αφορά το βάρος, το μέγεθος και το σχήμα και πως κάνουν ήχους όταν τα χτυπούν σε σκληρή

επιφάνεια. Βρείτε το χρόνο και παρατηρήστε πώς το μωράκι σας συγκεντρώνεται και προσπαθεί αένα να προσαρμόσει τη χούφτα του σε κάθε νέο αντικείμενο και προσέξτε την ευχαρίστηση στο πρόσωπό του όταν τελικά καταφέρνει να το αρπάξει, έστω και για λίγο. Η ευχαρίστησή του από αυτή την επιτυχία απελευθερώνει στον εγκέφαλο χημικές ουσίες που ονομάζονται ενδορφίνες και οι οποίες επιφέρουν ένα αίσθημα ηρεμίας και ικανοποίησης από την επίτευξη ενός στόχου.

Υποκριτικό παιχνίδι

Στη σχέση παιχνίδι και εκπαίδευση, οι ψυχολόγοι συχνά διαχωρίζουν το παιχνίδι σε δύο είδη: το λειτουργικό και το υποκριτικό. Το λειτουργικό παιχνίδι αφορά τη χρήση αντικειμένων για το σκοπό τον οποίο δημιουργήθηκαν αρχικά, όπως τα αντικείμενα που κρέμονται πάνω από την κούνια του μωρού και προσπαθεί να τα φτάσει, οι μπάλες που θα κυλήσει, οι πύργοι και οι γέφυρες που θα χτίσει. Το υποκριτικό παιχνίδι, ωστόσο, είναι πολύ πιο ενδιαφέρον. Σε αυτήν την περίπτωση το παιδί όχι μόνο δημιουργεί μία ιστορία γύρω από τη γέφυρα ή τον πύργο που θα χτίσει αλλά και, από την ηλικία των 18 μηνών κι έπειτα, αρχίζει να χρησιμοποιεί τα αντικείμενα και για σκοπούς άσχετους από αυτούς για τους οποίους αρχικά φτιάχτηκαν. Για παράδειγμα, μπορεί να σηκώσει μία μπανάνα, να προσποιηθεί ότι είναι τηλέφωνο και να κάνει μια λεπτομερή υποτιθέμενη συζήτηση με την μπανάνα! Μπορεί, επίσης, να προσποιηθεί ότι ένα δάχτυλο είναι ο σκύλος και ένα άλλο η γάτα και ότι μιλούν μεταξύ τους! Τι είναι αυτό που καθιστά ένα παιδί ικανό να αντικαταστήσει ένα αντικείμενο με ένα άλλο ή ακόμα και να κάνει μία συζήτηση χωρίς να κρατά τίποτα στα χέρια του; Οι ψυχολόγοι πιστεύουν ότι αυτό αντιπροσωπεύει μία τεράστια πρόοδο στις γνωστικές δεξιότητες του παιδιού, την πιθανότητα της συμβολικής σκέψης. Πάρτε το παράδειγμα της μπανάνας και του τηλεφώνου. Αρχικά, αφού προσέξει την ομοιότητα στο σχήμα, το παιδί πρέπει να αναβάλει προσωρινά ή να αποκόψει από τον εγκέφαλό του όλα όσα γνωρίζει για τις κανονικές μπανάνες (υπάρχουν σε τσαμπιά, είναι φαγώσιμες, δεν κάνουν θόρυβο) και προσωρινά να τους αποδώσει τα χαρακτηριστικά που γνωρίζει ότι

έχουν τα τηλέφωνα (κάνουν θόρυβο, χρησιμοποιούνται για να μιλήσεις με άτομα που δεν είναι παρόντα), ώστε να προχωρήσει το παιχνίδι της υποκριτικής. Πολύ σημαντική είναι η ικανότητα του παιδιού να δημιουργήσει μια νέα προσωρινή υποκριτική αναπαράσταση στο μυαλό του που θα πρέπει να αποκόψει από τις υπάρχουσες πνευματικές αναπαραστάσεις που έχει για τον πραγματικό κόσμο. Από εκείνη τη στιγμή μπορεί να ζήσει στον παντοτινό κόσμο του «αν»: η μπανάνα είναι ένα τηλέφωνο. Κατά το υποκριτικό παιχνίδι και όσο η μπανάνα έχει το ρόλο του τηλεφώνου το παιδί δε θα προσπαθήσει να τη φάει! Παρόλα αυτά, όσο το παιδί προσποιείται, δε διαγράφει από τη μνήμη του τις πραγματικές ιδιότητες του αντικειμένου (αυτά που γνωρίζει για τις πραγματικές μπανάνες) επειδή, μόλις τελειώσει το παιχνίδι μπορεί άμεσα να καθαρίσει την μπανάνα και να τη φάει! Κάποιοι ψυχολόγοι υποστηρίζουν ότι ο κόσμος του «αν», στο παιχνίδι της υποκριτικής, είναι ένα σημαντικό στάδιο πριν την κατανόηση από τα πιο μεγάλα παιδιά των εννοιών του «αν» στις υποθετικές δηλώσεις, όπως η φράση «αν τα σκυλιά είχαν φτερά θα μπορούσαν να πετάξουν». Για να μπορέσει ο εγκέφαλος του παιδιού να υποστηρίξει ένα φαινομενικά απλό υποκριτικό παιχνίδι, απαιτούνται πολύπλοκες, δυναμικές δραστηριότητες, για τις οποίες βοηθούν πολύ τα παιχνίδια μάθησης.

Αν και το θεατρικό παιχνίδι ξεκινά κατά το δεύτερο έτος της ηλικίας, μπορεί να συνεχιστεί μέχρι και τα 5 έτη ή και περισσότερο. Η σπουδαιότητά του έγκειται στις πνευματικές δραστηριότητες του εγκεφάλου που απαιτούνται για να οργανωθεί το παιχνίδι: το παιδί πρέπει να αναπαραστήσει πνευματικά τους διαφορετικούς πρωταγωνιστές και τα αντικείμενα που παίρνουν μέρος στο παιχνίδι και να θυμάται τους ρόλους που έχουν αναλάβει. Είναι μια σημαντική άσκηση για τη μνήμη, η οποία παίζει ιδιαίτερο ρόλο στη σχέση παιχνίδι και εκπαίδευση. Για παράδειγμα, μπορεί να πάρει δύο ίδιες κούκλες και να αποφασίσει ότι ή μια θα είναι η μητέρα και η άλλη το νέο μωράκι ή ότι μία χάντρα είναι ένα κομμάτι σοκολάτα ενώ ότι ένα κομμάτι ξύλο είναι ένα λεωφορείο. Όταν αυτά αποφασιστούν, το παιδί πρέπει να διατηρήσει αυτούς τους ρόλους σε ολόκληρο το παιχνίδι. Αυτό δεν είναι εύκολο για ένα νήπιο αφού, αντικειμενικά, τα υποκριτικά αντικείμενα συχνά δε μοιάζουν καθόλου με αυτά, για το συμβολισμό των οποίων, φτιάχτηκαν και γι'

αυτό τα εκπαιδευτικά παιχνίδια για μωρά δεν εμπεριέχουν τέτοιου είδους ασκήσεις.

Μεταξύ των ηλικιών των 2 και των 2,5 ετών κι έπειτα, τα παιδιά συχνά συνοδεύουν το παιχνίδι τους με προφορική διήγηση, είτε από τη φαντασία τους είτε με αναπαράσταση ενός γεγονότος που δυσκολεύτηκαν να καταλάβουν ή ήταν συναισθηματικά φορτισμένο. Για να μπορέσουν να το κάνουν αυτό πρέπει να προσέξουν τη σειρά των γεγονότων στη διήγηση. Συνεπώς, καθώς παρατηρείτε αυτά τα φαινομενικά αργά σκηνικά παιχνίδια, ακούστε προσεκτικά τη μαγική διήγηση που μουρμουρίζει το παιδί σας και θυμηθείτε ότι αυτό απαιτεί μεγάλες δυνατότητες μνήμης, εφευρετικές ικανότητες και γλωσσολογικές δεξιότητες.

Γνωρίζετε ότι τα παιδιά συχνά χρησιμοποιούν δύο διαφορετικές μορφές γλώσσας στο παιχνίδι τους; Κατά τη διάρκεια μίας πολύ ενδιαφέρουσας μελέτης που διεξήχθη στις Η.Π.Α. παρατηρήθηκαν διακριτικά ομάδες από παιδιά σε υποκριτικό παιχνίδι και καταγράφηκαν οι γλώσσες που χρησιμοποιούσαν. Η έρευνα έδειξε ότι τα παιδιά χρησιμοποίησαν δύο διαφορετικούς τρόπους για να μεταφέρουν ακριβώς το ίδιο μήνυμα, ανάλογα με το εάν έπαιζαν ένα ρόλο στο παιχνίδι ή εάν απλά σχολίαζαν αυτήν την κατάσταση. Έτσι, για παράδειγμα, τα παιδιά χρησιμοποιούσαν μία μορφή του μελλοντικού χρόνου όταν μιλούσαν μέσω του χαρακτήρα που υποδύονταν: «Πρόκειται να πάω στο πάρκο τώρα». Όταν, όμως, για λίγο έβγαιναν από το ρόλο για να σχολιάσουν κάποιο γεγονός, χρησιμοποιούσαν άλλη μορφή του μελλοντικού χρόνου για να μεταδώσουν ένα παρόμοιο μήνυμα: «Θα πάρω την άλλη κούκλα τώρα, για να έρθει ο Μπαμπάς σπίτι». Παρατηρώντας ότι αυτό το γεγονός ήταν συνεχές, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν διαφορετικές μορφές γλώσσας για να επισημάνουν ακριβώς το πότε βρίσκονται σε ένα ρόλο του παιχνιδιού και το πότε βγαίνουν από αυτόν για να ρυθμίσουν διάφορους χαρακτήρες ή γεγονότα, παρά το γεγονός ότι ουσιαστικά εξέφραζαν την ίδια έννοια. Αυτά είναι σημαντικά στοιχεία σχετικά με το πώς τα παιδιά δείχνουν γλωσσολογικά ότι ένα υποκριτικό παιχνίδι βρίσκεται σε εξέλιξη, κατά τη διάρκεια του οποίου οι

περιορισμοί της κανονικής πραγματικότητας μπορούν να παραβιαστούν για να μουν στον αέναο κόσμο του παιχνιδιού. Επομένως, κατά την υποκριτική αυτή πρακτική, οι άνθρωποι μπορούν να πετάξουν, τα πουλιά να μιλήσουν, ένα στυλό να μαγειρευτεί και να φαγωθεί και το ανύπαρκτο νερό να χυθεί από μια κανάτα και να καταναλωθεί αργά μέσα από ένα καλαμάκι, το ρόλο του οποίου παίζει ένας χάρακας. Φανταστείτε πως ο εγκέφαλος του παιδιού σας πρέπει να διαχειριστεί όλες αυτές τις νέες, προσωρινές πνευματικές αναπαραστάσεις χωρίς να καταστρέψει τις σταθερές που αφορούν τον πραγματικό κόσμο.

Οι δυνατότητες του υποκριτικού παιχνιδιού είναι σχεδόν ατελείωτες. Ποτέ μη θεωρήσετε ότι το υποκριτικό παιχνίδι του παιδιού σας είναι χαζό. Για την ακρίβεια είναι σαν ένα δημιουργικό γράψιμο της πλοκής και της δομής μίας ιστορίας, με διαφορετικούς ρόλους που επεκτείνουν τη φαντασία και την εξυπνάδα του με πολλούς τρόπους και παίζουν σημαντικό ρόλο στα παιχνίδια μάθησης.

Το παιχνίδι ως μέρος της συναισθηματικής ανάπτυξης

Ο ρόλος του παιχνιδιού στη συναισθηματική ανάπτυξη δεν μπορεί να υποτιμηθεί. Τα παιδιά συχνά θα αντιμετωπίσουν ένα δύσκολο πρόβλημα, όπως η γέννηση ενός αδερφού, καθώς θα το επεξεργάζονται μέσα στην ασφάλεια του παιχνιδιού του δικού τους μικρού κόσμου. Πραγματικά, οι θεραπευτές, με ειδικότητα στα παιδιά, συχνά χρησιμοποιούν το υποκριτικό παιχνίδι για να βοηθήσουν παιδιά που έχουν υποστεί κάποιο τραύμα. Ως γονέας, μπορείτε συχνά να μάθετε περισσότερα για τους φόβους και τις ανησυχίες των παιδιών σας παρατηρώντας τα αθόρυβα παρά ρωτώντας τα άμεσα. Συνεπώς, αντί να ρωτήσετε: «είσαι αναστατωμένη;», κάτι που απαιτεί από το παιδί να εκφράσει με λόγια τα συναισθήματά του - που είναι πολύ πέρα από τις δυνατότητές του σε αυτό το στάδιο της ανάπτυξης - μπορείτε να ανακαλύψετε τα βαθύτερα αισθήματά του παρατηρώντας προσεκτικά τις λεπτομέρειες του παιχνιδιού του. Ο θυμός και η ζήλια μπορούν να μετριαστούν εάν

αναπαρασταθούν οι καταστάσεις με κούκλες. Γι' αυτό και είναι καλή ιδέα να αγοράσετε μία κούκλα - μωράκι για το νήπιό σας εάν πρόκειται να αποκτήσετε και δεύτερο παιδάκι. Είναι καλό να εντάξετε τα εκπαιδευτικά παιχνίδια για μωρά στην καθημερινότητά τους. Μη μαλώσετε το νήπιό σας εάν το δείτε να φωνάζει ή να χτυπάει την κούκλα. Αυτό στην πραγματικότητα είναι ένα υγιές σημάδι που δείχνει ότι προσπαθεί να καταλάβει και να αναλάβει τον έλεγχο των νέων του συναισθημάτων, διοχετεύοντας τα άγχη του στον προσποιητό κόσμο και μακριά από το αληθινό μωρό στον πραγματικό κόσμο. Τα παιδιά, επίσης, χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να επεξεργαστούν τους κοινωνικούς κανόνες. Παίζουν με τις κούκλες τους κοινωνικο-δραματικούς ρόλους όπως της δασκάλας, του οδηγού τρένου, της μαμάς, του μπαμπά, του μωρού και του αστυνομικού, με πολύπλοκους τρόπους για να εξερευνήσουν τη διαφορετικότητά τους και να κατανοήσουν τη θέση που έχουν στον συνεχώς επεκτεινόμενο κοινωνικό κόσμο τους.

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ

Παρακάτω αναφέρουμε επιγραμματικά κάποια παιχνίδια της αρχαιότητας, που έχουν φτάσει ως τις μέρες μας και παίζονται σήμερα, με τον ίδιο τρόπο ή με παραλλαγές. Επίσης αναφέρουμε τις ονομασίες που τα συναντάμε.

Τα παιχνίδια αυτά είναι:

<Αιώρα>, η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα

<Ακινήτινδα>, στα νεώτερα χρόνια το παίζονταν με την ονομασία τ' Αγκούτς. Παραλλαγή του παιχνιδιού είναι τα σημερινά στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα και τα αγαλματάκια.

<Αμπάριζα >, κυνηγητό, σήμερα το συναντάμε με το ίδιο όνομα και σαν σκλαβάκια.

<Ασκωλιασμός >, παιγνίδι ισορροπίας, σήμερα το βρίσκουμε ως ασκί και με παραλλαγές ,στον τρόπο παιξίματος, σαν :κουτσαλωνάκι, προζύμι, κουτσοκαλόγερος, άντζης, κουτσό-κουτσό.

<Αστραγαλισμός> , τυχερό παιγνίδι,(ζάρια), παίζονταν με πεσσούς-κύβους (ζάρια) και κόττα (αστραγάλους-κότσια) .στους νεώτερους χρόνους έχουμε κάποιες παραλλαγές στον τρόπο παιξίματος, χρησιμοποιώντας όμως τα κότσια, αλλά και αμύγδαλα, ποντιακά καρύδια (μικρά στο μέγεθος) και μεταλλικά νομίσματα.

<Βασιλίνδα>, όμοιο με το κλέφτες και αστυνόμοι

<Διελκυστίνδα, το σημερινό τράβηγμα του σχοινού, το τραβηγτό

<Εφεδρισμός>, το συναντάμε σαν πλακίτσες, λούμπαρδα, τσουνιά , κά.

<Ιμαντελισμό> το συναντάμε σήμερα σαν λουρί

<Κολλαβισμός >, το γνωστό μπιζ ή βτζ.

<Κρικηλασία>,παιγνίδι με κρίκο, τροχό, το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι.

<Κρυπτίνδα>ή<αποδιδρασκίνδα> ή<μυίνδα>, το γνωστό κρυφτό

<Κυνδαλισμός> παίζεται το ίδιο και σήμερα, με άλλες ονομασίες: παλούκια, αλαμάνα, μπηχτιές, καζίκια, καρφιά.

<Κώνος>, ή< στρόμβος>, <στρόβιλος>, <ρόμβος>, <βόμβυκας> η γνωστή σβούρα.

<Πέταυρον>, η τραμπάλα με διάφορες ονομασίες σήμερα: τράμπα, ξυλογαϊδάρα, νταντζαλαβίτσα , κά.

<Πεντέλιθα>, τα πεντόβολα, επίσης ονομάζεται: πετράδια, πενταπέτρια, πεντεκούκια, πεντεγούλια, στα βυζαντινά χρόνια το ονόμαζαν καλαλάτζια ή καλολαλάκια.

<Πετροπόλεμος>, επικίνδυνο παιγνίδι παίζεται και σήμερα αλλά όχι τόσο έντονα όπως παλιά.

<Στρεπτίνδα>, σήμερα το βρίσκουμε σαν γυριστάρι, πετράδι, βωλάκι, κ.λ.π.

<Σφαίρα>, η μπάλα, το τόπι. Όπως και σήμερα παίζονταν πολλά παιγνίδια με την μπάλα. Κάποια που τα ονόμαζαν ουράνια σφαίρα και ήταν το πέταγμα της στον αέρα, απόρραξις που ήταν το χτύπημα της στον τοίχο ή στο έδαφος, επίσης άλλοι τρόποι παιξίματος ήταν: το χτύπημα της με κάποιο αντικείμενο (ξύλο ή ρακέτα), το να σημαδέψει κάτι μ' αυτήν ή να την ρίξει μέσα σ' ένα αγγείο ή μια τρύπα . Όλες αυτές οι χρήσεις της μπάλας τις βρίσκουμε σε πολλά σημερινά παιγνίδια.

<Σοινάκι>, το γνωστό μας σχοινάκι που παίζεται από ένα η περισσότερα άτομα.

<Σχοινοφιλίνδα>,παίζεται το ίδιο και σήμερα αλλάζει ονομασία ,όπως μαντιλάκι, λουρί, λουριδίτσα, πετρούλα, χτυπητό, βαρετό, βαλμάς.

<Φωτιά>, το συναντάμε σαν αγιώργηδες, τζίφο, καστροπαρσιά, κάστρο κτλ.

<Χυτρίνδα>, παίζεται και σήμερα με τον ίδιο τρόπο. Το βρίσκουμε σαν γύρω γύρω το ψητό, παπαδίτσα, φεσάς, μυζηθρούλα, μπλαγόμεσο, χύτρα κ.τ.λ.

<Χαλκή μυία> ή <ψηλαφίνδα>, η τυφλόμυγα γνωστό παιγνίδι και σήμερα. Το συναντάμε σαν: τυφλοπάννι, τυφλοπαννιάρρα, τυφλοπάννα, τυφλός, ζουρλοπαννιάρρα, γούσταρ-πάτσα, μπούφος

ΤΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΣΤΟ ΧΘΕΣ-ΤΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ

ΤΩΝ ΓΟΝΙΩΝ ΜΑΣ

Πεντόβολα

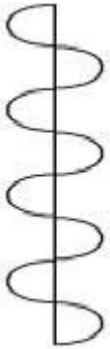
Μαζεύουμε πέντε πέτρες (κατά προτίμηση στρογγυλές λείες και άσπρες) και ξεκινάμε το παιχνίδι: παίρνουμε μία από τις πέντε και την πετάμε στον αέρα προσπαθώντας με γρήγορη κίνηση να πιάσουμε άλλη μία (όσο η άλλη είναι στον αέρα) από κάτω και να μείνουμε με δύο πέτρες στο ένα χέρι στο πρώτο στάδιο. Αν καταφέρουμε αυτό συνεχίζουμε πετώντας μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας να πιάσουμε άλλες δύο από κάτω και εν τέλει να έχουμε τρεις στο χέρι. Αν καταφέρουμε και αυτό επαναλαμβάνουμε την ίδια κίνηση προσπαθώντας να πιάσουμε τρεις και στη συνέχεια και τις τέσσερις πέτρες μαζί με αυτή που πετάμε στον αέρα. Αν δεν καταφέρουμε να το κάνουμε αυτό συνεχίζει ο επόμενος παίχτης. Στο επόμενο στάδιο του παιχνιδιού εργαζόμαστε ως εξής:σχηματίζουμε μία γέφυρα με το αριστερό μας χέρι ώστε ο αντίχειρας να βρίσκεται απέναντι των άλλων δακτύλων και συνεχίζουμε να πετάμε μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας (με το δεξί πάντα) να περάσουμε κάτω από τη γέφυρα μία πέτρα από τις υπόλοιπες. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να περάσουμε και τις τέσσερις πέτρες κάτω από τη γέφυρα και να μείνουμε με τη μια {αυτή που πετάμε στον αέρα} στο χέρι. Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει τα παραπάνω πρώτος!

Τριότα

Σχεδιάζονταν πάνω σε μια πλακονδερή πέτρα και παίζονταν σαν τη σημερινή τρίλιζα {χρησιμοποιούσες τρία αντικείμενα ώστε να τα τοποθετήσεις σε ευθεία γραμμή} Παρόμοια και η εννιάρα

Κουτσό Καλόγερος Βασιλέας

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι .Τα παιδιά χαράζουν στο έδαφος το εξής σχήμα:



Παίζουν ένας, ένας με τη σειρά, εφόσον ο προηγούμενος χάσει. Τοποθετούν στο πρώτο ημικύκλιο μία πέτρα, που συνήθως είναι πεπλεγμένη, τη «σμάδα». Κάνοντας κουτσό, ο παίκτης προσπαθεί να τη μετακινήσει με το πόδι στο επόμενο ημικύκλιο, χωρίς αυτή ή ο ίδιος να ακουμπήσουν στις γραμμές που ορίζουν το σχήμα. Όταν ο παίκτης φτάσει στο τέλος του σχήματος, πρέπει να ξαναγυρίσει στην αφετηρία με τον ίδιο τρόπο και να βγάλει τη σμάδα από το πρώτο ημικύκλιο από όπου είχε ξεκινήσει.

Τσελίκια - Τσουμάκα - Τσιλίκι - Λιγκρίν

Αποτελείται από δυο ξύλα , την τσελικά και την τσιουμάκα {στα τουρκ.Celik=μικρή ράβδος, σκληρός, ατσάλι και comak=ρόπαλο}.Το μικρό ξύλο ήταν μυτερό στις άκρες και είχε μήκος περίπου 10 εκ. Το μεγάλο ξύλο το ονόμαζαν τσιλικόξυλο. Με το μεγάλο ξύλο . Έβαζαν στο έδαφος το μικρό ξύλο και προσπαθούσαν να το σηκώσουν όρθιο και να το χτυπούν και να το έχουν στον αέρα συνέχεια. Μετά το χτυπούσαν να πάει όσο πιο μακριά μπορούσαν. Μετρούσαν την απόσταση με βήματα και τα πολλαπλασιάζανε με τα χτυπήματα που κάναν στον αέρα.

Εφτάπετρο

Μία μπάλα, μια στοίβα από επτά πέτρες τοποθετημένες η μία πάνω στην άλλη και δυο ομάδες παιχτών (3-6 άτομα ανα ομάδα) Η μια ομάδα έριχνε την μπάλα προς την πλευρά που ήταν στημένες οι επτά πέτρες με σκοπό να τις ρίξει. Αν τις έριχνε , προσπαθούσε να τις ξαναστήσει χωρίς οι παίκτες της άλλης ομάδας να μπορέσουν να τους κάψουν (δηλ. να τους πετύχουν με την μπάλα) . Αν το κατάφερναν , πέρναν ένα πόντο και ξαναπαίζαν . Αν όχι , οι ομάδες αλλάζαν ρόλους.

Κρυφτό

Μετά από κλήρο , ένας παίκτης τα "φυλούσε" (δηλ. μετρούσε μέχρι ένα αριθμό με κλειστά μάτια) . Σ' αυτό το χρονικό διάστημα , οι άλλοι παίκτες κρυβόντουσαν . Αυτός που τα φύλαγε είχε σκοπό να βρεί έναν παίκτη . Μόλις τον έβρισκε , τα φύλαγε αυτός.

Κρυφτοτενεκές

Παιζόταν σαν το κρυφτό. Στη θέση του παιδιού που φυλάει, ένα παιδί κλωτσά έναν τενεκέ δυνατά και ύστερα τρέχει να τον πιάσει. Μέχρι να γίνει αυτό οι άλλοι κρύβονται και μετά ψάχνει να τους βρει!

Τουφεκόξυλο

Ήταν κάποιο ξύλο που έμοιαζε με τουφέκι

Ξυλοπόδαρα

Είναι τα γνωστά ξύλα που προσθέτουν ύψος στον παίκτη

Τόπα πάνινη - κλωτσοσκούφι

σαν αντεικειμενο ηταν κατι μεταξυ σκουφιας κλωτσοσκουφιου και μπαλας ποδοσφαιρου .Το κλωτσοσκουφι παιζοταν ως εξης οι παιχτες σχηματιζαν κυκλο . Στο κέντρουπηρχε ενας παλιος σκουφος και ενας παιχτης τιμωρημενος ο οποιος προσπαθουσε, κλωτσωντας το σκουφο ή να τον βγαλει εξω από τον κυκλο ή να χτυπησει με αυτόν καποιον στο κεφαλι ή στο κορμι .Οι αλλοι παίχτες, μονο με τα χερια και τα ποδια , εμποδιζαν το σκούφο να βγει εξω από τον κύκλο. Όταν άρχισε να διαδιδεται το ποδοσφαιρο , το κλωτσοσκουφι υποχωρησε και τελος εξαφανιστηκε. Οι μαθητες της δεκαετιας του 60 ,μη εχοντας κανονικη μπαλα , εφτιαχναν μια με διαφορα κουρέλια και έπαιζαν ποδόσφαιρο, με κανόνες περισσότερο ποδοσφαιρικούς και λιγότερο... κλωτσοσκουφικούς

Τυφλόμυγα - τυφλοπάνι

Με το κεφαλομάντηλο ,συνήθως της μάνας, παιζόταν το τυφλοπάνι . Ένας παίκτης έδενε τα μάτια του με το πανί αυτό και προσπαθούσε να πιάσει κάποιον από τους άλλους παίκτες . Όταν τον πιάσει πρέπει να βρει πως τον λένε . Μετά αυτός κάνει την τυφλόμυγα κτλ

Μπίλιες

(ιταλ.biglia). Γενικά ήταν ένα παιχνίδι, που απαιτούσε ευστοχία, η οποία επιβραβευόταν κερδίζοντας τις μπίλιες του αντιπάλου. Υπήρχαν πολλά παιχνίδια με μπίλιες όπως: κυνηγητό, μπιλιάρδο, τρίγωνο και μπάζ. Εκτός από τις ακριβές φαντασμαγορικές μπίλιες του εμπορίου, τα ίδια παιχνίδια παίζονταν με κουκουμπέλες (τα κακατσιδία του δέντρου).

Στεφάνι και Αγκλιδέρα -Κύλα

Παιχνίδι με 2 παίκτες και άνω. Ο κάθε παίκτης είχε ένα στεφάνι μεταλλικό (στεφάνι βαρελιού ή κάτι παρόμοιο) και ένα ραβδί . Το ένα άκρο του ραβδιού ήταν κατάλληλα διαμορφωμένο ώστε να μπορεί να στηρίζεται εκεί το στεφάνι. Στόχος των παικτών ήταν να μεταφέρουν το στεφάνι κυλώντας το με την βοήθεια του ραβδιού. Ποιο δύσκολος γινόταν ο χειρισμός όταν ο δρόμος ήταν ανώμαλος.

Σαραρίμ

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι, αποτελούμενο από δύο ομάδες με ίσο αριθμό μελών. Η κάθε ομάδα έχει έναν αρχηγό, ο οποίος σε συνεργασία με τους συμπαίκτες του βρίσκει ένα ψευδώνυμο για τον καθένα, το οποίο συνήθως είναι κωμικό και αρκετές φορές σχετίζεται με νεράιδες, ζωτικά ή ζώα(π.χ. η ξυπόλητη νεράιδα, το ποντικοφαγωμένο παντελόνι κ.ά.). Οι παίκτες της κάθε ομάδας στέκονται στη γραμμή, αντικριστά, με απόσταση μεταξύ τους. Ορίζουν ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη και ο αρχηγός της περπατά ανάμεσα από τους αντιπάλους τραγουδώντας σαραριμ, σαραριμ, βουτου βουτου, σαραριμ. Κλείνει τα μάτια κάποιου από αυτούς και φωνάζει το ψευδώνυμο ενός από τους συμπαίκτες του. Αυτός πλησιάζει και με διάφορες κινήσεις πειράζει το πρόσωπο του παίκτη με τα κλεισμένα μάτια. Αυτός με τη σειρά του,πρέπει να μαντέψει ποιος από τους αντιπάλους του τον πείραξε.Αν η απάντηση του είναι σωστή η ομάδα, του κερδίζει έναν πόντο και ο αρχηγός της κάνει την ίδια διαδικασία στην αντίπαλη ομάδα, ενώ αν είναι λανθασμένη,το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου δοθεί σωστή απάντηση.

Πατώ

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι. Τα παιδιά σχηματίζουν το παρακάτω σχήμα στο έδαφος:

6	
4	5
3	
1	2

Ο παίκτης πηδά με κλειστά μάτια , με ένα ή δύο πόδια , ανάλογα με το τετράγωνο στο οποίο πρέπει να πατήσει .Τελειώνοντας κάθε προσπάθεια ρωτά: Πατώ; .Εάν η απάντηση είναι θετική ,δηλαδή αν πατα διαχωριστικές γραμμές χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι .Αν είναι αρνητική ,συνεχίζει έως ότου χάσει .Για κάθε επιτυχημένη προσπάθεια σημειώνεται υπέρ του παίκτη ένας πόντος .

Τσουβαλοδρομίες

Ήταν αγώνας δρόμου με τους παίκτες να βρίσκονται μέσα σε τσουβάλια (από την μέση και κάτω). Στόχος του παιχνιδιού ήταν να φτάσει κανείς πρώτος στο τέρμα , ουσιαστικά χοροπηδώντας.

Τραμπάλα

Η τραμπάλα παιζόταν με ένα στρογγυλό ξύλο. Μετά βάζουμε σε ένα σημείο που έχουμε ορίσει ως κέντρο ένα μακρύ ξύλο και δεξιά και αριστερά υπήρχαν δυο θέσεις να κάτσουν οι παίκτες. Οι παίκτες με τη δύναμη που έβαζαν στα πόδια τους, το ένα παιδί ήταν ψηλά και το άλλο χαμηλά. Αυτή η εναλλαγή γινόταν με γρήγορο ρυθμό.

Γουρούνα

Παιχνίδι που εκτός από ευστοχία απαιτούσε και αντανακλαστικά. Παιζόταν με ματσούκια, που κρατούσαν οι παίκτες και ένα τενεκάκι, που βαρούσε ο τιμωρημένος (γρουνάς). Οι παίκτες βρίσκονταν στην περίμετρο ενός κύκλου και ο καθένας ακουμπούσε το ματσούκι του σε μια γούρνα (μπουρσί). Ο τιμωρημένος προσπαθούσε να φέρει το τενεκάκι κοντά στους παίκτες και να τους πετύχει. Όποιον πετύχαινε, έπερνε τη θέση του. Οι παίκτες με τη σειρά τους προσπαθούσαν να αποφύγουν το χτύπημα του τιμωρημένου και να διώξουν το τενεκάκι μακριά χωρίς να προλάβει ο τιμωρημένος να βάλει το ματσούκι του στη γούρνα του παίκτη.

Σκατόλια

Παιχνίδι από 3 άτομα και πάνω. Κάθε παίκτης είχε την δικιά του σκατόλα, μια πέτρα τετράγωνη και πλατσουκωτή. Ο σκατολάς βρισκόταν μέσα σε ένα τετράγωνο περίπου 20 m² και στο μπροστινό σημείο "φύλαγε" το τενεκάκι. Οι άλλοι παίκτες βρίσκονταν σε απόσταση 7-8 m από το τενακάκι και πατούσαν σε μια μεγάλη πέτρα-αγκωνάρι (μάνα). Με τη σειρά έριχναν τη σκατόλα τους για να ρίξουν το τενεκάκι. Αν το πετύχαιναν έπρεπε ο σκατολάς να το ξαναστήσει, ενώ ο παίκτης ταυτόχρονα προσπαθούσε να πατήσει την σκατόλα του. Αυτό συνεχιζόταν μέχρι ο σκατολάς να κάψει έναν άλλο παίκτη και να πάρει τη θέση του. Για να γίνει αυτό έπρεπε το τενεκάκι να είναι στημένο και ο παίκτης να μην πατά την σκατόλα του ή τη μάνα.

ΆΛΛΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μπερλίνα

Παιχνίδι από 4 παίκτες και πάνω
Ένα παιδί κάνει την Μπερλίνα. Σ' ένα άλλο παιδί λένε μυστικά (στ' αυτή) τα υπόλοιπα παιδιά κάτι καλό ή κακό για το παιδί που κάνει την Μπερλίνα. Η Μπερλίνα κάθεται στην μέση και τα άλλα παιδιά γύρω. Αυτό το παιδί ακούει τα μυστικά των άλλων παιδιών τα λέει δυνατά στην Μπερλίνα χωρίς να αποκαλύπτει ποιος του το είπε. Η Μπερλίνα πρέπει να βρει ποιος έκανε το κάθε χαρακτηρισμό για αυτήν για να κερδίσει. Μετά Μπερλίνα θα γίνει ο πρώτος που θα βρει. 'Αμα δεν βρει κανένα συνεχίζει την

Μπερλίνα. Αυτό το παιχνίδι είναι ενδιαφέρον γιατί μπορείς να πεις την γνώμη σου χωρίς να πειράξεις τον άλλον.

Το Μπιζζζ!

Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα "φυλάει". Αυτός λοιπόν κάθεται σ' ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και 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 παίκτες στέκονται προς τ' αριστερά του και ένας απ' αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στρυφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας "Μπιζζζ!" όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.

Όπλα

Χρειάζεται: Ξύλα που είναι βολικά να τα κρατήσεις και να μπορείς να τρέξεις. Ένα μέρος, ας πούμε δάσος ή ένα μεγάλο σπίτι με πολλές γωνίες.

Παίζεται με 4 ή και περισσότερα παιδιά

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο έως τέσσερις ομάδες (με διαφορετικά χρώματα μπλούζας για κάθε ομάδα).

Στην αρχή μια ομάδα μετράει μέχρι το 10 και οι άλλες φεύγουν στο στρατοπεδό τους. Το στρατόπεδο η κάθε ομάδα το έχει ορίσει κρυφά από τις άλλες ομάδες.

Σκοπός είναι να σκοτώσεις κάποιον από την αντίπαλη ομάδα ή να πάρεις κάποιον όμηρο.

Πώς γίνεται αυτό: Για να σκοτώσεις κάποιον στοχεύεις με το ξύλο και κάνεις τον ήχο του πυροβόλου. Κανονικά ο άλλος πρέπει να πέσει κάτω και να κλείσει τα μάτια του για 10

δευτερόλεπτα. Βέβαια, αν ο άλλος δεν το ακούσει πρέπει να του πεις ότι τον "σκοτώσες". Για να πιάσεις όμηρο πρέπει να πας από πίσω του και να του πεις "ακίνητος". Αυτός δεν έχει το δικαίωμα

να φύγει εκτός εάν κάποιος από την δικιά του ομάδα σκοτώσει αυτόν που τον πήρε όμηρο. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να μην τελειώσει ποτέ!!!

Η ουρά του Γαϊδάρου



Παίζουν παιδιά από 6 χρονών και πάνω. Χρειάζονται τουλάχιστον 2 παίκτες, ένα χαρτί, ένα μαντίλι και ένα μολύβι.

Σχεδιάζω πρώτα σε ένα χαρτί έναν γαϊδάρο χωρίς ουρά. Ένα παιδί κλείνει τα μάτια του με ένα μαντίλι. Παίρνει το μολύβι και προσπαθεί

να φτιάξει την ουρά. Ανοίγει τα μάτια και βλέπει πού έφτιαξε την ουρά. Μετά ένα άλλο παιδί αρχίζει την ίδια διαδικασία. Το παιχνίδι τελειώνει όταν προσπαθήσουν όλα τα παιδιά και νικητής είναι αυτός που έχει φτιάξει την ουρά στον κοντινότερο σημείο.

Περνά, περνά η μέλισσα

Αυτό το παιχνίδι είναι ένα παλιό και παραδοσιακό παιχνίδι. Συγκεντρώνονται τουλάχιστον έξι παιδιά και δύο χτυπούν παλαμάκια και τραγουδούν. Τα υπόλοιπα παιρνούν κάτω απ' τα χέρια τους και όποιον πιάσουν το βάζουν και επιλέγει με ποιοανού το μέρος θα πάει. Τελικά όταν μαζευτούν όλα τα παιδιά τραβάνε τους άλλους και όποιοι δεν πέσουν κάτω είναι οι νικητές. Αυτό το παιχνίδι το παίζουν πολλά παιδιά (6-7 χρονών), από όλο τον κόσμο. Εμένα αυτό το παιχνίδι μου άρεσε και το θεωρούσα διασκεδαστικό όταν ήμουν μικρή. Τώρα έχω μαθήματα και δεν έχω χρόνο να παίζω παραδοσιακά παιχνίδια. Όμως αυτά τα παιχνίδια είναι πολύ ωραία!!!

Πετάει-Πετάει

Το πετάει-πετάει είναι ένα παιχνίδι που το παίζουν σε όλη την Ελλάδα

Παίζουν δύο παίκτες. Ο ένας λέει κουνώντας τα δακτυλά του πάνω κάτω: πετάει πετάει και προσθέτει μετά από αυτό το όνομα ενός πράγματος. Αν αυτό το πράγμα πετάει τότε πρέπει να έχουν και οι δύο το δακτυλό τους πάνω. Αν αυτός που κούναγε απλώς το δακτυλό του το έχει κάτω τότε χάνει και λέει αυτός το πετάει πετάει.

Πήδημα προς τα πίσω

Τα παιδιά στήνονται πίσω από ένα ρυάκι ή ένα ποτάμι. Μετά πηδάνε προς τα πίσω και όποιος δεν πέσει στο νερό είναι ο νικητής και οι άλλοι έχουν χάσει.

Πουν' το το δαχτυλίδι

Στήνονται τα παιδιά σε σειρά. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας 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.

Το κάθενα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

Σβούρα

Παιχνίδι για 2-3 άτομα.

Κανόνες: Σχεδιάζουμε έναν μεγάλο κύκλο και γύρω απ' το κέντρο του, βάζουμε όσες σβούρες χωράει. Ύστερα καθόμαστε έξω απ' τον κύκλο και κρατώντας μια σβούρα στο χέρι μας, προσπαθούμε να την χτυπήσουμε στο κέντρο του κύκλου και να διώξουμε όλες τις υπόλοιπες μακριά. Απ' έξω απ' τον κύκλο. Προσοχή! Η σβούρα που θα κρατάμε στο χέρι μας πρέπει να είναι δεμένη μ' ένα σκοινί απ' την μύτη (κάτω-κάτω) έως την λαβή (πάνω-πάνω), ώστε να γυρνάει γύρω-γύρω πιο εύκολα. Οι σβούρες που βγάζουμε έξω απ' τον κύκλο γίνονται δικές μας. Για διευκόλυνση του παιχνιδιού, οι παίχτες πρέπει να παίζουν με σειρά ένας-ένας ξεχωριστά ώστε να φαίνονται οι σβούρες που το κάθε παιδί βγάζει έξω απ' τον κύκλο.

Στραβός καλόγερος

Το παιχνίδι αυτό παίζεται με πολλά παιδιά. Βγάζουμε με έναν κλήρο ποιο παιδί θα κάνει το στραβό καλόγερο. Του κρύβουν τα μάτια με ένα σκούρο μαντήλι και του δίνουν ένα καλάμι. Αυτός γυρνάει γύρω γύρω και σχηματίζει ένα κύκλο με το καλάμι και λέει:

*Στραβός καλόγερος
στέκει ολομόναχος
και όποιον βαρέσει
κρίμα δεν έχει*

Τότε τα παιδιά τρέχουν κοντά του και τον πειράζουν. Αν πετύχει

κανέναν με το μπαστούνι γίνεται αυτός ο στραβός καλόγερος.

Το τσιλίκι

Το τσιλίκι παίζεται με δύο ή περισσότερα παιδιά. Για να παιχτεί το παιχνίδι χρειάζονται δύο ξύλινες βέργες, μια μακριά 60-70 εκ. περίπου (τσιλίκα) και μια μικρή 10-20 εκ. περίπου (τσιλίκι), που είναι ξυσμένο όπως το μολύβι μας στις δυο άκρες του.

Τα παιδιά βάζουν σημάδι ρίχνοντας πέτρες και όποιος το πλησιάσει περισσότερο αρχίζει πρώτος. Αυτός λοιπόν βάζει πάνω από μια μικρή σκαμμένη εσοχή στο έδαφος το τσιλίκι, παράλληλα προς το έδαφος, κι έχοντας τα άλλα παιδιά απέναντι του, ρίχνει με την τσιλίκα το τσιλίκι, όσο πιο μακριά μπορεί, προσέχοντας όμως να μην το πιάσουν τα άλλα παιδιά.

Αν το πιάσει ένα απ' τα παιδιά, τότε πηγαίνει αυτό το παιδί να ρίξει το τσιλίκι και εκείνος που το έριξε πριν, αλλάζει θέση και πηγαίνει απέναντι με τα άλλα παιδιά. Αν δεν το πιάσει κανείς, τότε κάποιος απ' τους απέναντι ρίχνει το τσιλίκι για να χτυπήσει την τσιλίκα, που την τοποθετεί εκείνος που έριξε το τσιλίκι οριζόντια στο έδαφος και αν τη χτυπήσει αυτός παίρνει τη θέση αυτού που έριχνε και αλλάζουν θέσεις.

Αν δε χτυπήσουν τη τσιλίκα, τότε ο κύριος παίχτης βάζοντας το τσιλίκι σε ένα σημείο κοντά στην εσοχή, χτυπάει το τσιλίκι με τη τσιλίκα του σε μία άκρη του και αυτό ανασηκώνεται ψηλά.

Κατόπιν ο παίχτης αν το χτυπήσει μία φορά δυνατά τότε μετράει την απόσταση από το μέρος που το 'ριξε μέχρι το σημείο που έπεσε με τη τσιλίκα του και όποιο νούμερο βρει, αυτό είναι οι πόντοι που κέρδισε.

Επίσης αν πριν χτυπήσει το τσιλίκι του για να το στείλει μακριά, το χτυπήσει άλλη μια φορά (συνολικά 2) τότε τους πόντους, τους μετράει με το τσιλίκι και όχι με την τσιλίκα. Και αν το χτυπήσει 2 φορές (συνολικά 3), τότε οι πόντοι μετράνε με το διπλάσιο νούμερο που βρίσκεται μετρώντας την απόσταση με το τσιλίκι κ.ο.κ.

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 με ένα μαντήλι. Την ώρα που τα έχει κλειστά τα παιδιά ανακατεύονται. Όποιο παιδί πιάσει πρέπει να βρει πως το λένε δηλαδή ποιο είναι. Αν το αναγνωρίσει τότε αυτό το παιδί κάνει τη τυφλόμυγα. Και έτσι αυτό συνεχίζεται.

Χαλασμένο τηλέφωνο

Το χαλασμένο τηλέφωνο αποτελείται από μια ομάδα παιδιών που πρέπει να είναι πάνω από δύο.

Τότε ο πρώτος από τη σειρά λέει γρήγορα μια δύσκολη λέξη στον διπλανό του. Μετά αυτός τη λέει στο αυτί του άλλου παιδιού κ.λ.π. Ο τελευταίος θα πει τη λέξη δυνατά και αν τη πει σωστά το πρώτο παιδί έχει κερδίσει.

Αλάτι χονδρό-Αλάτι ψιλό

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από πολλά παιδιά που συγκεντρώνονται και βγάζουν με κλήρο τη "μάννα". Ύστερα κάνουν όλα μαζί ένα κύκλο και κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές.

Η μάννα στέκεται έξω από τον κύκλο και βαστάει ένα μαντήλι. Κάνει μια βόλτα γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό,
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω
παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό

Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντίλι πίσω από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Το παιδί που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη μάννα. Όταν την πιάσει η μάννα κάθεται στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά.

Το παιδί που πήρε το μαντήλι γίνεται μάννα και αρχίζει να κυνηγάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι να το βαρεθούν.

Αμπάριζα - Abariza

Σ' αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει ένα σημείο εκκίνησης, συνήθως κολόνα ή δέντρο. Στην αρχή ένα παιδί από τη μια ομάδα (δεν έχει σημασία ποια), "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" για να προκαλέσει τους παίχτες της άλλης ομάδας να τον κυνηγήσουν. Τότε κάποιος απ' την αντίπαλη ομάδα "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" και τον κυνηγάει. Έτσι βγαίνουν και τ' άλλα παιδιά κυνηγούν. Κάθε παιδί έχει το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που έχουν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που έχουν βγει μετά. Επίσης κάθε παίχτης μπορεί να γυρίσει στην κολόνα του και να βγει όσες φορές θέλει. Όταν κάποιο παιδί πιάσει ένα παίχτη της αντίπαλης ομάδας, τον πάει στη φυλακή, που είναι συνήθως κοντά στην κολόνα του. Οι παίχτες της ομάδας του παιδιού που είναι φυλακισμένο, πρέπει να το ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ν' ακουμπήσει ένας παίχτης την κολόνα της αντίπαλης ομάδας.

Βαρελάκια

Το παιχνίδι είναι απλό. Χρειάζεται όμως το πολύ 5 παίχτες. Οι 4 παίχτες σκύβουν στη σειρά αλλά ο ένας αραιά από τον άλλον. Ο 5ος πηδάει από πάνω τους βάζοντας τα χέρια του στην πλάτη του μπροστινού του, μετά ανοίγει τα πόδια του και περνάει από πάνω. Όταν πηδήξει πάνω από όλους τον έναν μετά τον άλλον, ο τελευταίος πηδάει πάνω απ' τους άλλους. Χάνει αυτός που θα χάσει την ισορροπία του.

Ο Βασιλιάς

Τα παιδιά "τα βγάζουν" κι ένας τους γίνεται βασιλιάς. Ο βασιλιάς κάθεται κάπου, ενώ οι άλλοι απομακρύνονται για να διαλέξουν ποιο επάγγελμα θα παραστήσουν και με ποιες κινήσεις. Όταν τελειώσουν επισκέπτονται τον βασιλιά και ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος:

- Βασιλιά, βασιλιά με τα 12 σπαθιά, τι δουλειά;
- Τεμπελιά!
- Και τα ρέστα;
- Παγωτά.
- Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά.
- Τι δουλειά;

Τότε τα παιδιά κάνουν τις κινήσεις του επαγγέλματος που διαλέξανε. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει ένα παιδί που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξανακάθεται και τα παιδιά μιμούνται κάτι άλλο.

Βόλοι - Marbles - Glass Marbles

Ένα παιχνίδι που χάθηκε, είναι και οι βόλοι. Ήταν φτιαγμένοι από πηλό και βαμμένοι σε ζωηρά χρώματα. Ας δούμε δυο πολύ δημοφιλή παιχνίδια με βόλους:

ΤΡΙΓΩΝΑΚΙ: Χαράζουμε στο χώμα ένα τρίγωνο και μέσα σ' αυτό ο κάθε παίχτης βάζει δυο-τρεις από τους βόλους του. Σε μια απόσταση 4-5 μέτρων στήνεται μια πέτρα, ο μπάστακας. Τα παιδιά ρίχνουν τους βόλους τους προς τον μπάστακα και όποιος φτάσει πιο κοντά παίζει πρώτος. Ο παίχτης ρίχνει με τον αντίχειρα το βόλο του στο τριγωνάκι με σκοπό να χτυπήσει έναν από αυτούς που ήταν μέσα και να τον βγάλει έξω, οπότε και τον κερδίζει. Εάν κάποια στιγμή χάσει και ο βόλος του μείνει μέσα στο τρίγωνο, ο αμέσως επόμενος παίχτης χτυπώντας το βόλο κερδίζει όλους όσους είχε μαζέψει ο προηγούμενος ως τώρα.

ΜΠΑΖ: Η διαδικασία με τον μπάστακα είναι η ίδια, αυτή τη φορά όμως οι βόλοι στήνονται σε ευθεία γραμμή ο ένας δίπλα στον άλλο. Ο πρώτος στη σειρά λέγεται μάνα και ο δεύτερος

παραμάνα. Αν χτυπήσεις κάποιον από τους δύο αυτούς βόλους, παίρνεις όλους όσους είναι στη σειρά μετά από αυτούς.

Κάθομαι δεν κάθομαι

Αυτό το παιχνίδι παίζεται από κορίτσια που είναι από 8 έως 10 ετών. Με λαχνό βρίσκεται το κορίτσι που θα τα φυλάει. Τα υπόλοιπα κορίτσια γυρίζουν από γύρω της και λένε τους παρακάτω στίχους:

Κάθομαι δεν κάθομαι
στη φωλιά μου κάθομαι

Όταν τα παιδιά δούνε το κορίτσι που φύλαγε να πλησιάζει, κάνουν ότι κάθονται. Αν το κορίτσι που τα φυλάει καταφέρει να πιάσει ένα από τα υπόλοιπα παιδιά πριν καθήσει τα φυλάει εκείνο το κορίτσι που έπιασε. Κανένα όμως κορίτσι δεν πρέπει να καθήσει τόσο βαθιά ώστε να ακουμπήσει το έδαφος γιατί βγαίνει από το παιχνίδι και τα κορίτσια τα υπόλοιπα της λένε:

Έσπασες τα αβγά σου

Κλέφτες και αστυνόμοι

Είναι ένα πολύ συναρπαστικό παραδοσιακό παιχνίδι. Παίζεται με πολλούς παίχτες σε ένα πλάτωμα. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία, η μικρότερη, είναι οι αστυνόμοι. Τα υπόλοιπα παιδιά αποτελούν τους κλέφτες. Το παιχνίδι εξελίσσεται σαν ένα κοινό κυνηγητό ανάμεσα στις δύο ομάδες. Οι κλέφτες, όταν θέλουν να ξεκουραστούν, πάνε σ' ένα συγκεκριμένο σημείο το οποίο ονομάζεται σπίτι ή λημέρι. Εκεί οι αστυνόμοι δεν μπορούν να τους πιάσουν. Όταν όμως ο αστυνόμος πιάσει τον κλέφτη τον οδηγεί στη φυλακή, η οποία βρίσκεται συνήθως όσο πιο μακριά γίνεται από το σπίτι. Ένας φυλακισμένος παίχτης ελευθερώνεται όταν ένας σύντροφός του του ακουμπήσει το χέρι και φωνάζει "ξελέ". Σε περίπτωση που οι φυλακισμένοι κλέφτες είναι πολλοί, κάνουν το εξής κόλπο: πιάνουν τα χέρια τους στη σειρά και απλώνονται όσο πιο έξω μπορούν (ένας βρίσκεται "μέσα" στη φυλακή και οι άλλοι, κρατώντας χέρι χέρι, προχωρούν προς το σπίτι). Ο ελεύθερος παίχτης, αγγίζοντας το χέρι ενός φυλακισμένου, ελευθερώνει όλους όσους συμμετέχουν στην αλυσίδα. Φυσικά, απαγορεύεται αυστηρά στους αστυνομικούς να φρουρούν τους φυλακισμένους παίχτες, κανόνας που όποιος παραβεί αποβάλλεται αυτομάτως από το παιχνίδι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι κλέφτες φυλακιστούν, και πολλές φορές

αυτό δε συμβαίνει ποτέ!

Η κολοκυθιά

Η κολοκυθιά είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι. Παίζεται και σήμερα με τρεις, αλλά και περισσότερους παίκτες. Το κάθε παιδί παίρνει ένα νούμερο. Μετά το παιδί που έχει το νούμερο (ένα), αρχίζει λέγοντας : " Στου παππού το περιβόλι, που το αγαπούμε όλοι, είναι μια κολοκυθιά, πλάι-πλάι στη ροδιά. Κάνει πέντε κολοκύθια στρογγυλά, μα την αλήθεια θα τα δώσει ο παππούς μποναμά της αλεπούς. Δυο θα δέσει στην ουρά της κι όλα τα άλλα στα παιδιά της". Έπειτα ρωτάει : " Ποιος θα πάει στην αλεπού ; " " Ποιός θα της πάει τα κολοκύθια ; " Αργότερα το ίδιο παιδί λέει " να πάει το ..." και το παιδί που έχει αυτό το νούμερο λέει " γιατί να πάει το ...; Να πάει το ..." κ.λ.π. Όποιο παιδί απαντήσει χωρίς να είναι το νούμερό του, χάνει και παίρνει παρατσούκλι ή κάνει κάτι που του έχει ορίσει η παρέα. Συχνά ακούμε τη φράση : Μα καλά, την κολοκυθιά θα παίζουμε ; Αυτό το λέμε όταν κάποιοι διαφωνούν και ρίχνει ο ένας στον άλλο την ευθύνη.



Η κρεμάλα

Παίζεται με 2 ή 4 παίκτες. Παρακολουθείται όμως ευχάριστα από πολλούς.

Παίρνετε μια κόλλα χαρτί και στη μέση

γράφεται την άλφα βήτα. Στο πάνω διάστημα ζωγραφίζουμε μια κρεμάλα. Στο κάτω μέρος γράφουμε την λέξη που θα κρύψουμε από τον αντιπαλό μας. Την λέξη την γράφουμε στον αντίπαλο με παύλες δηλαδή μετράμε τα γράμματά της και το νούμερο που θα βρούμε τόσες παύλες θα βάλουμε. Όταν αρχίσει το παιχνίδι ο αντιπαλός μας λέει ένα γράμμα από την άλφα βήτα. Αν το γράμμα που είπε ανήκει στην κρυμμένη λέξη τότε το σημειώνουμε πάνω στις παύλες. Αν το γράμμα που είπε ο αντίπαλος είναι λάθος τότε κρεμάμε το κεφάλι του και διαγράφουμε το γράμμα από την άλφα βήτα. Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι και γίνεται το ίδιο ώσπου να βρει ο αντίπαλος τη λέξη. Αν όμως ο αντίπαλος δεν βρει τη λέξη μέχρι να τελειώσουν τα σημεία του σώματος, χάνει.

Κρυφτό - Hide-and-seek

Σε αυτό το παιχνίδι μπορούν να παίξουν από 3 άτομα και πάνω. Ένα παιδί φυλάει (μετράει έως το 200- 5, 10, 15, 20...). Μόλις

τελειώσει αρχίζει να ψάχνει για τα παιδιά. Όταν βρει ένα παιδί λέει "φτου" και το όνομα του παιδιού. Το παιδί μπορεί, όταν αυτός που φυλάει είναι μακριά να πει "φτου" και το όνομα του παιδιού που φυλάει. Το τελευταίο παιδί πρέπει να πει "φτου ξελευθερία" για να ξαναφυλάξει το ίδιο παιδί. 'Αμα αυτό δεν γίνει, τότε φυλάει το παιδί που "έφτυσε" πρώτο.

Ο μαέστρος

Ένα παιδί κρύβεται όσο τα υπόλοιπα παιδιά ορίζουν ποιος από την ομάδα θα είναι ο "μαέστρος" και ποιο "όργανο" θα παίζουν. Αφού σχηματίσουν ένα κύκλο, έρχεται το παιδί που είχε κρυφτεί και τους παρατηρεί για να βρει το μαέστρο. Όλα τα παιδιά παίζουν το ίδιο όργανο με τον μαέστρο και τραγουδούν: - Ποιος είναι ο μαέστρος να το μάθεις δεν μπορείς.

- Ποιος είναι ο μαέστρος δεν μπορείς να βρεις!

- Τι κουτός που είσαι, τι κουτός που είσαι.

- Νάτος ο μαέστρος, νάτος ο μαέστρος!

Το παιδί καταλαβαίνει ποιος είναι ο μαέστρος όταν αυτός αλλάξει όργανο. Τότε κρύβεται εκείνος και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο. Αν κάνει λάθος και δε βρει το μαέστρο το παιχνίδι επαναλαμβάνεται αλλάζοντας το μαέστρο και το όργανο.

Το μαντιλάκι

Το μαντιλάκι είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με έξι ή παραπάνω παιδιά. Για να παίξεις αυτό το παιχνίδι χρειάζεσαι ένα μαντίλι και μία κιμωλία.

Με την κιμωλία σχεδιάζεις έναν κύκλο στη μέση και δύο γραμμές, μία δεξιά και μία αριστερά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να πάρεις το μαντίλι 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 μαντίλι 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. Το παιχνίδι κερδίζει η ομάδα που έχει τους περισσότερους πόντους.

Μάχη με στρατιωτάκια

Κάθε αντίπαλος συγκεντρώνει μια στρατιά από μικρά στρατιωτάκια. Κάθε παίκτης ρίχνει ένα βόλο στην αντίπαλη στρατιά. Όσοι στρατιώτες δεν στηρίζονται σε άλλον είναι νεκροί και βγαίνουν έξω. Όσοι έχουν πέσει πάνω σε άλλον είναι απλώς πληγωμένοι και ξανασηκώνονται. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εξαντληθεί η αντίπαλη στρατιά.

Τα μήλα - Apples

Παίζεται σε εξωτερικό χώρο. Δύο παιδιά χωρίζονται και αποτελούν τα "τέρματα". Χαράζονται δύο γραμμές σε απόσταση δέκα περίπου βήματα η μια από την άλλη. Οι δυο αυτές γραμμές είναι τα τέρματα και πίσω από αυτές τις γραμμές στέκονται οι δυο παίκτες. Αριστερά από τις γραμμές χαράζεται μια άλλη που από πίσω της πηγαίνουν και στέκονται τα υπόλοιπα παιδιά. Με κλήρο ορίζουν ποιος από τα τέρματα θα ρίξει πρώτος την μπάλα για να χτυπήσει ένα από τα παιδιά που βρίσκονται στο κέντρο. Αυτά τα παιδιά πρέπει όλη την ώρα να τρέχουν από την μια άκρη στην άλλη για να μην χτυπηθούν. Αν αυτός που θα ρίξει την μπάλα δεν πετύχει κανένα, τότε βγαίνει και στέκεται πίσω από την αριστερή γραμμή. Με τη σειρά του ρίχνει την μπάλα ο άλλος.

Όταν μείνει μονάχα ένα παιδί στο κέντρο τότε παίζονται τα μήλα, δηλαδή θα χτυπηθούν δώδεκα μπαλιές, έξι από κάθε τέρμα.

Πρώτα ρίχνει ο ένας λέγοντας "Ένα μήλο", έπειτα ο άλλος "Δύο μήλα!" κ.λ.π. Το παιδί που είναι στη μέση τρέχει και κάνει κάθε είδους κινήσεις ώστε να αποφύγει την μπάλα. Αν χτυπηθεί τότε χάνει και το παιχνίδι ξαναρχίζει με νέα τέρματα, αν τα καταφέρει να μην χτυπηθεί έχει το δικαίωμα να ξανακαλέσει όλους του παίκτες και να αρχίσει το παιχνίδι με τα ίδια τέρματα.

ΤΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΑ



Στην εποχή μας που η τεχνολογία αναπτύσσεται ραγδαία, είναι λογικό τα παιδιά να ζητούν ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παιχνίδια, λοιπόν,

αγοράσαμε και χαρίσαμε. Τι παιχνίδια όμως; Σήμερα δεν υπάρχουν σχολές «ειδικών» που να αμφισβητούν αυτό που έλεγε πριν από δύο αιώνες σχεδόν ο γερμανός παιδαγωγός F. Froebel, πως «το παιχνίδι είναι η πιο αγνή και εμπνευσμένη δραστηριότητα του ανθρώπου».

Όσο η επιστημονική έρευνα τεκμηριώνει ότι η σχέση του παιδιού με το παιχνίδι είναι ένα από τα ουσιαστικότερα κεφάλαια στη ζωή ενός ανθρώπου τόσο εντείνονται οι προβληματισμοί για το πώς αυτό εξελίσσεται.

*«Νούμερο 1 ύποπτος» τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Playstation, Nintendo, X-box, Gameboy) τα οποία φαίνεται ότι σταδιακά εκτοπίζουν τα παραδοσιακά. Σύμφωνα με την τελευταία έρευνα του Ελληνικού Κέντρου Ασφαλούς Διαδικτύου και της Πανεπιστημιακής Μονάδας Εφηβικής Υγείας, σε δείγμα 602 παιδιών το 66% παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τα διαθέσιμα στοιχεία δείχνουν ότι ο ετήσιος τζίρος για τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι περί τα 300 εκατ. ευρώ, ενώ για τα ηλεκτρονικά ανέρχεται τουλάχιστον στα 70 εκατ. ευρώ, χωρίς να συνυπολογίζονται οι πωλήσεις οι οποίες (για τα ηλεκτρονικά) διαχέονται και στις αλυσίδες προϊόντων τεχνολογίας.

Αν και τα προαναφερθέντα στοιχεία αφορούν το 2006, καθώς δεν υπάρχει νεότερη έρευνα, οι άνθρωποι του χώρου εξηγούν ότι η πίτα της αγοράς παιχνιδιών συνεχίζει να παραμένει η ίδια, για δύο λόγους: Πρώτα λόγω της αύξησης της κατανάλωσης φθηνών παιχνιδιών από την Κίνα και έπειτα λόγω της υπογεννητικότητας.

Μπορούν, όμως, να αλλάξουν οι «σταθερές» στην αδιάσπαστη σχέση «παιδί-παιχνίδι» λόγω του ότι τα επτάχρονα παίζουν σήμερα περισσότερη ώρα με το Nintendo και όχι με κάποιο άλλο πιο «παραδοσιακό» παιχνίδι;

*Η Μαρία Αργυριάδη, υπεύθυνη του τμήματος Παιχνιδιών και Παιδικής Ηλικίας στο Μουσείο Μπενάκη, είναι καθησυχαστική. Συγγραφέας αρκετών βιβλίων, στα οποία παρουσιάζεται εμβριθώς η ιστορική διαδρομή του ελληνικού αλλά και του αστικού ευρωπαϊκού παιχνιδιού, μας λέει ότι «δεν υπάρχει άσπρο ή μαύρο». Κι εξηγεί:

«Το παιχνίδι είναι ο κόσμος των μεγάλων σε μικρογραφία. Είναι ο διάλογος του κόσμου των ενηλίκων με τον κόσμο των παιδιών. Και οπωσδήποτε αντανακλά την εποχή της κατασκευής του. Στη φορεσιά μιας ευρωπαϊκής κούκλας του 18ου αιώνα θα δούμε τις ενδυματολογικές τάσεις εκείνης της εποχής. Το ίδιο συμβαίνει με τις σημερινές κούκλες.

Κατ' αντιστοιχία, στα σημερινά παιχνίδια αντιγράφεται η εποχή που ζούμε. Πράγματι, πολλά παιδιά από μικρή ηλικία ζητούν να αποκτήσουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, κι είναι απολύτως λογικό, εφόσον ζουν σε μία εποχή κατά την οποία η ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών είναι ραγδαία. Δεν μπορούμε και δεν πρέπει να τους το απαγορεύσουμε. Πρέπει να τους αφήσουμε να το χορτάσουν. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ένα παιδί πάντα παίζει, και παίζει με οτιδήποτε. Μπορεί να διαλέξει το ηλεκτρονικό, αλλά θα παίζει και με το χόμα».

*Για την πολύτιμη εμπειρία του χειροπιαστού στο παιχνίδι μάς μιλάει η Τίνα Χαραλάμπους, υπεύθυνη του Ελληνικού Παιδικού Μουσείου: «Κεντρική φιλοσοφία του μουσείου είναι η πεποίθηση ότι τα πραγματικά αντικείμενα, οι άμεσες εμπειρίες και το παιχνίδι υποστηρίζουν τη μάθηση, σκοπός της οποίας είναι να καλλιεργήσει ένα μυαλό που ερευνά, έτσι ώστε να βοηθήσει το άτομο να κατανοήσει τον κόσμο και τον εαυτό του».

Προσθέτει, μάλιστα, ότι «η μάθηση δεν είναι μόνο απόκτηση γνώσεων. Στοχεύει να αναπτύξει τόσο το γνωστικό όσο και τον κινητικό αλλά και το συναισθηματικό τομέα. Η εμπειρία του χειροπιαστού που προσφέρουν τα αντικείμενα είναι πολυαισθητηριακή και μπορεί να πυροδοτήσει τη μνήμη και το συναίσθημα. Η μάθηση μέσω των αντικειμένων είναι εκ φύσεως εξερευνητική, δημιουργεί συνθήκες παιχνιδιού, ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα και τη φαντασία».

Σε κάθε περίπτωση, μιλώντας με ειδικούς γίνεται αντιληπτό ότι μια από τις πιο υπεύθυνες στάσεις που μπορεί να έχει απέναντι στο παιδί του ένας γονέας είναι να αντιμετωπίσει με σοβαρότητα το παιχνίδι του.

*«Η προέλευση της λέξης παιχνίδι από τις λέξεις "παις", "παίζω", "παιδεία" υποδηλώνει την άμεση σχέση της με το παιδί, την ψυχαγωγία, την πνευματική καλλιέργεια και την εκπαίδευσή του», εξηγεί στην «Κ.Ε.» η διεπιστημονική ομάδα της Εταιρείας Ψυχοκοινωνικής Υγείας του Παιδιού και του Εφήβου, με επιστημονικό υπεύθυνο τον αναπληρωτή καθηγητή Παιδοψυχιατρικής Ι. Τσιάντη.

Και προσθέτει: «Ο ρόλος του γονιού στο παιχνίδι είναι να προσπαθεί να ενθαρρύνει το παιδί του, να του παρέχει χώρο και χρόνο για να παίζει και να εκφραστεί. Να συμμετέχει ευχάριστα, χωρίς να παρεμβαίνει, να διορθώνει ή να ασκεί κριτική. Μια τέτοια τακτική θα είχε ως αποτέλεσμα να περιορίσει τη χρήση της φαντασίας και να μετατρέψει το παιχνίδι από ευχάριστη δραστηριότητα σε καταναγκασμό».

*«Όταν ένας ενήλικος ελέγχει απολύτως το παιχνίδι του παιδιού του, είναι σαν κάποιος να ελέγχει κάθε λέξη που λέει ο ενήλικος», θα συμπληρώσει η παιδοψυχολόγος Μάγια Αλιβιζάτου. Και καταλήγει: «Με το να στερήσουμε από ένα παιδί το παιχνίδι είναι σαν να στερούμε από έναν ενήλικο τη δυνατότητα να σκεφτεί και να μιλήσει».

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ας κρατήσουμε περήφανα στις καρδιές μας, αλώβητο αυτό το θησαυρό που βρήκαμε από τις προηγούμενες γενιές και ας τον παραδώσουμε στις επόμενες!

Έτσι θα ακούμε τους παλμούς του τόπου μας ολοζώντανα και δε θα σβήσει τίποτα στη χοάνη της παγκοσμιοποίησης.