

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Β' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ

ΣΧ. ΕΤΟΣ 2013-2014

1ο ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΖΑΚΥΝΘΟΥ

ΤΜΗΜΑ: Α'4

ΘΕΜΑ: ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:

ΛΑΖΟΥ ΕΥΦΡΟΣΥΝΗ

ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ & ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

ΟΜΑΔΑ 1 :ΚΥΡΙΑΚΗ ΠΥΡΙΟΧΟΥ,ΒΙΚΗ ΣΤΑΜΟΥ

ΡΕΝΙΑ ΠΟΜΟΝΗ,ΣΙΣΣΥ ΠΥΡΙΧΟΥ

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΤΣΟΥΡΑΚΗΣ,ΤΑΚΗΣ ΠΛΕΣΣΑΣ

ΕΙΔΗ ΠΑΛΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΟΜΑΔΑ 2 :ΤΑΝΙΑ ΤΣΙΡΙΓΩΤΗ,ΑΝΤΩΝΗΣ

ΦΑΡΑΟΣ

ΜΠΑΜΠΗΣ ΣΤΡΑΒΟΠΟΔΗΣ,

ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΡΕΝΕΣΗΣ

ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΤΑΥΡΟΥΛΙΑΣ,

ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΤΑΦΑ

ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ(ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ)

ΟΜΑΔΑ 3 :ΧΡΗΣΤΟΣ ΠΟΜΟΝΗΣ,

ΝΙΚΟΛΕΤΑ ΠΟΘΟΥ

ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΤΣΑΛΟΚΩΣΤΑ

ΑΘΗΝΑ ΤΣΑΛΟΚΩΣΤΑ

ΑΝΔΡΙΑΝΗ ΠΟΜΟΝΗ,

ΧΡΥΣΗ ΧΑΪΚΑΛΗ

ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΠΑΛΙΟ

(ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ-ΟΙΚ.&ΚΟΙΝ.ΣΥΝΘΗΚΕΣ-ΧΡΟΝΟΣ ΧΩΡΟΣ)

ΟΜΑΔΑ 4 :ΧΑΡΗΣ ΤΣΟΥΚΑΛΑΣ,ΧΑΡΗΣ ΡΑΖΗΣ

ΤΖΙΜΗΣ ΤΣΟΥΚΑΛΑΣ,ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΣΚΑΡΤΣΗΣ

ΝΙΚΟΣ ΤΑΤΑΡΙΔΗΣ,ΚΩΣΤΑΣ ΤΣΙΡΟΠΟΥΛΟΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
2.ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ&ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ.....	5
3.ΕΙΔΗ ΠΑΛΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	17
4.ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ(ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ).....	33
5.ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΠΑΛΙΟ.....	46
(ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ-ΟΙΚ.&ΚΟΙΝ.ΣΥΝΘΗΚΕΣ-ΧΡΟΝΟΣ ΧΩΡΟΣ)	
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	65

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η εργασία μας αυτή πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια της μαθήματος της διερευνητικής εργασίας της Α' Λυκείου του τμήματος Α'4. Η εργασία αυτή δίνει γενικές πληροφορίες για το παιχνίδι του χθες και του σήμερα. Ειδικότερα αναφέρει την συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού και στην διαμόρφωση της προσωπικότητας του. Αρχικά αναφερόμαστε στα είδη των παιχνιδιών, στις διαφορές του παλιού και του σύγχρονου παιχνιδιού, τέλος αναγράφεται η παράδοση και η συνέχεια του παιχνιδιού.

2. Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι αποτελεί τη «φυσική» γλώσσα των παιδιών, το πιο ισχυρό μέσο έκφρασής τους και αναπόσπαστη δραστηριότητα της καθημερινότητάς τους. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, μαθαίνει, πειραματίζεται, ευχαρισιέται, απογοητεύεται και ανακαλύπτει σιγά-σιγά τον εαυτό του και τον κόσμο που το περιβάλλει. Το παιχνίδι πρέπει να αντιμετωπίζεται με σεβασμό καθώς το ίδιο το παιδί το θεωρεί πολύ σημαντικό, κάτι που φαίνεται και από το πόσο πολύ απορροφάται από αυτό που κάνει. Το παιδί παίζει βέβαια ασυνείδητα, αλλά παίζοντας ψάχνει, ανακαλύπτει κι αποκαλύπτει. Το παιχνίδι έχει συστατικά δημιουργικών κινητικών και αισθητηριακών παρορμήσεων, δεν φανερώνεται από ένα μόνο ένστικτο, αλλά συμμετέχουν σ' αυτό πολλά ένστικτα. Το φυσικό παιχνίδι ικανοποιεί στο παιδί ανάγκες σωματικές, ψυχικές και πνευματικές για την ανάπτυξη και βελτίωση της κινητικής δράσης και συμπεριφοράς του. Μέσα από το παιχνίδι παρέχονται πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης σε πολλούς διαφορετικούς τομείς κοινωνικής και προσωπικής εξέλιξης. Το παιχνίδι διδάσκει το νήπιο και το παιδί, γιατί του δίνει την ευχέρεια να δοκιμάσει τις σωματικές και πνευματικές δυνατότητές του, να συνεργασθεί και να κοινωνικοποιηθεί. Μέσα στο παιχνίδι συνειδητοποιεί το δικαίωμα αλλά και την υποχρέωση, αναπτύσσει κοινωνική επίγνωση και συνείδηση και δημιουργεί ευκαιρίες διερεύνησης εννοιών, όπως η δικαιοσύνη και η ισότητα. Αποκτά θάρρος, μαθαίνει να παρατηρεί, να υποστηρίζει, να κρίνει, να έχει πρωτοβουλία. Μαθαίνει να οργανώνεται, να κερδίζει και να χάνει. Αναπτύσσει την έκφραση και την φαντασία, την ευελιξία σε

διαφορετικές καταστάσεις και τη μάθηση που πηγάζει από την ενεργό συμμετοχή του.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Το παιχνίδι κατέχει μια από τις σπουδαιότερες θέσεις στην ζωή του παιδιού, θεωρείται από ειδικούς επιστήμονες και παιδαγωγούς, πρωταρχική δραστηριότητα και ανάγκη, απαραίτητη για την ψυχοσωματική του εξέλιξη. Οι γονείς, σε ορισμένες περιπτώσεις, εμφανίζουν την τάση να υποτιμούν ή να μην αναγνωρίζουν την αξία και τις θετικές επιδράσεις του, θεωρώντας πως το παιδί δεν κάνει κάτι περίπλοκο την στιγμή που παίζει. Τουναντίον, πρόκειται για μια σύνθετη, πολύπλοκη διεργασία μάθησης και εσωτερικής έκφρασης, που επηρεάζει καθοριστικά την συναισθηματική, την γλωσσική, την διανοητική, την κινητική και κοινωνική ανάπτυξη-υγεία του παιδιού. Μέσα από ερευνητικά δεδομένα σύγχρονων μελετών και οδηγίες της Διεθνούς Ένωσης για την Εκπαίδευση των Μικρών Παιδιών (NAEYC & NAECES/ SDE), το παιχνίδι, αποδεικνύεται να είναι εξίσου σημαντική δημιουργική απασχόληση, (αν όχι η πιο σημαντική), όπως το να μαθαίνει κανείς να γράφει, να διαβάσει, να εκτελεί αριθμητικές πράξεις.

Η διαδικασία του παιχνιδιού εμφανίζεται ως μια δραστηριότητα που περιλαμβάνει ταυτόχρονα πολλές πράξεις, προσανατολισμούς και εκφράσεις, που δρουν σαν μια ολιστική διαδικασία μάθησης και συναισθηματικής εξέλιξης. Εμπεριέχει την παρατήρηση, τον σχεδιασμό, την διερεύνηση, την πρόβλεψη, την κατανόηση των σύνθετων καταστάσεων, την διατύπωση υποθέσεων, την εύρεση πιθανών λύσεων, την οργάνωση της σκέψης και την παραγωγή λόγου.

Το παιδί έχει την ευκαιρία να αντιλαμβάνεται καλύτερα το σώμα του, τα όρια και τον προσανατολισμό του, προσαρμόζοντας

κατάλληλα την κίνηση του στις ανάγκες των παιχνιδιών. Η διαδικασία του παιχνιδιού, ανεξάρτητα από την κατάταξη και την ποιότητα, ενισχύει την αλληλεπίδραση του παιδιού με τα μέλη μιας ομάδας και παράλληλα την επικοινωνία με τον εσωτερικό του “εαυτό”, δημιουργώντας ευκαιρίες για διεύρυνση εννοιών, όπως η δικαιοσύνη, η ισότητα, το μοίρασμα σκέψεων και συναισθημάτων.

Οι εμπειρίες που αποκτά παίζοντας, αποτελούν προπαρασκευαστικό κομμάτι για την μετέπειτα σχολική και κοινωνική του ζωή. Κινητικές και αισθητηριακές παρορμήσεις εκφράζονται ποικιλοτρόπως μέσα από το παιχνίδι, προσφέρουν ευχαρίστηση και ψυχική ευφορία μειώνοντας δραματικά τα επίπεδα άγχους δημιουργώντας έτσι ακέρεες προσωπικότητες και σωστούς ανθρώπους ετοιμούς να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΟΜΑΛΗ ΕΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Η επίδραση του παιχνιδιού πιθανώς συνδέεται με τρόπο περίπλοκο με τη γνώση και ενσωμάτωση των εμπειριών του παιδιού. Έτσι όταν μια κατάσταση που αντιμετώπισε στο παιχνίδι εμφανίζεται κι εκτός παιχνιδιού, ενδέχεται να είναι πιο επιδέξιο και αποτελεσματικό στην αντιμετώπισή της. Το παιχνίδι είναι μια σταθερή αξία της παιδικής ηλικίας σε όλες τις κοινωνίες, το μέσο για την ομαλή ψυχοσωματική και πνευματική ανάπτυξη, ένα στάδιο προπαρασκευαστικό για τη μετέπειτα ζωή του. Στο παιχνίδι αντικατοπτρίζονται συχνά πλευρές της πραγματικής ζωής. Οι τρόποι με τους οποίους τα παιδιά συμπεριφέρονται καθώς παίζουν απεικονίζουν συνήθως την συμπεριφορά τους στην καθημερινότητά τους γενικότερα. Αν ένα παιδί στερηθεί κατά την πρώιμη παιδική ηλικία ορισμένα κινητικά ερεθίσματα

αυτό πιθανόν να έχει δυσμενή επίδραση σε ορισμένα κέντρα του εγκεφάλου, η πλήρης ανάπτυξη των οποίων εξαρτάται από εξωτερικά ερεθίσματα. Κι είναι πλέον γνωστό ότι όπως και στους υπόλοιπους τομείς συναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης οι ευχάριστες εμπειρίες επηρεάζουν τη χημική ισορροπία και τη νευρολογική δομή του εγκεφάλου. Για παράδειγμα, το παιχνίδι φαντασίας και δημιουργικότητας κατεβάζει τα επίπεδα του άγχους και επιτρέπει στα παιδιά να αντιμετωπίζουν καλύτερα καταστάσεις που το προκαλούν. Το ήπιο παιχνίδι μεταξύ των παιδιών με τη μορφή πάλης για παράδειγμα και το γέλιο είναι επίσης γνωστά για την αντιαγχωτική τους επίδραση. Δραστηριοποιούν τα κέντρα του εγκεφάλου που ρυθμίζουν το συναίσθημα και προκαλούν την έκλυση φυσικών χημικών ουσιών του εγκεφάλου που επιφέρουν συναισθήματα ευχαρίστησης και ευφορίας (D.Plummer, 2009). Στην παιδική ηλικία ενεργοποιείται μέσα από το παιχνίδι μια παιχνιδιάρικη προσέγγιση της ζωής, η οποία συμπεριλαμβάνει την ικανότητα του ανθρώπου να προσφέρει χιούμορ και διασκέδαση στις σχέσεις του και να βλέπει τις δυσκολίες της ζωής ως προκλήσεις κι όχι ως αζεπέραστα εμπόδια. Το παιχνίδι είναι μια δράση απαραίτητη στο παιδί, όπως το ψωμί και ο αέρας, είναι μια αυτοέκφραση φυσική. Ξεκινά από τη χαρά και καταλήγει σε αυτή. Εκεί ξεχειλίζει η θέληση του παιδιού να ζήσει. Εάν στερηθεί το παιχνίδι είναι σαν να του στερείται η ευκαιρία να απολαύσει τη ζωή. Κάθε παιχνίδι είναι μια δημιουργία του νέου που υπάρχει ήδη, αλλά συγχρόνως και μια δημιουργία του νέου που δεν υπάρχει. Γιατί σε κάθε παιχνίδι γίνεται μια δημιουργική σύνθεση στοιχείων που υπάρχουν στο περιβάλλον του παιδιού και στοιχείων που τα ανακαλύπτει μόνο του. Η χαρά αυτής της σύνθεσης δίνει φως στην ενέργεια του παιδιού, κοκκινίζει τα μάγουλά του, κάνει τα μάτια του να λαμπυρίζουν, χαρίζει γέλιο, καλοσύνη, αγάπη για όλο τον κόσμο. Ο ρόλος του παιχνιδιού ήταν πολύ σημαντικός για την ομαλή ανάπτυξη πολλών γενεών παιδιών, αφού, καθώς ήταν το προϊόν του δρόμου, της γειτονιάς, της πλατείας, αποτελούσε ταυτόχρονα μοχλό για δημιουργική απασχόληση και

έκφραση των στοιχείων του χαρακτήρα και του εσωτερικού κόσμου κάθε παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά διασκέδαζαν, δημιουργούσαν, εκφράζονταν, ανέπτυσαν τη φαντασία και την ευρηματικότητά τους και μάθαιναν να υπακούουν σε κανόνες απαραίτητους στη διαδικασία του παιχνιδιού, να συνεργάζονται, να κερδίζουν και να χάνουν. Δε χρειαζόταν πολλά. Αρκούσε ο αυθορμητισμός τους, το κέφι και απλά υλικά όπως πετραδάκια, κουρέλια, ξύλα, λάσπη, κλωστές, κεραμίδια κι ότι άλλο παλιό έβρισκαν παραπεταμένο. Είναι αξιοσημείωτο το πόσο έρχονται σε αντίθεση όλα τα παραπάνω με τα σημερινά ακριβά βιομηχανικά και ηλεκτρονικά παιχνίδια που δύσκολα προάγουν τη διαπροσωπική επαφή, αλλά αντίθετα ενισχύουν την αρνητική μοναχικότητα, την παθητικότητα, την υπερκατανάλωση και κάποιες φορές ακόμα και τη βία απομονώνοντας τα παιδιά μέσα στα σπίτια τους μπροστά στην τηλεόραση ή την οθόνη ενός υπολογιστή. Κι όμως είναι δυνατόν να αντληθούν οι θετικές επιδράσεις του παιχνιδιού πρώτα μέσα στην οικογένεια με τον ξεχωριστό χρόνο που μοιράζονται οι γονείς με τα παιδιά κατά τη διάρκεια ενός ευχάριστου παιχνιδιού. Μετά στη σχολική κοινότητα μπορούν και πρέπει να δοθούν οι δυνατότητες στα παιδιά να δημιουργήσουν μόνα τους, με τα ίδια τους τα χέρια παιχνίδια που θα λειτουργήσουν ως προωθητικό μέσο και κινητήριο μοχλό για την δημιουργική φαντασία τους.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΤΗ ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι συμβάλλει στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού. Για να μιλήσουμε με ιατρικούς όρους – μπορεί να πεισθείτε πιο εύκολα - με το παιχνίδι η κυκλοφορία του αίματος γίνεται ταχύτερη και ο μεταβολισμός πληρέστερος. Ταυτόχρονα, ενδυναμώνεται το νευρικό σύστημα, ασκείται ο

οργανισμός του παιδιού και τελειοποιούνται τα μέλη του σώματος. Βελτιώνεται η μυϊκή δύναμη, η ευκαμψία των αρθρώσεων και του σώματος, η ευλυγισία, η ακρίβεια και η χάρη των κινήσεων, η επιδεξιότητα, η αντοχή στην κόπωση, η ισορροπία κλπ. Μέσα από το φυσικό παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν για τις σωματικές τους ικανότητες και πως να ελέγχουν το σώμα τους. Η σωματική άσκηση τροφοδοτεί τον εγκέφαλο με περισσότερο αίμα και τα εγκεφαλικά κύτταρα με υγιέστερες φυσικές ουσίες. Αυτές οι ουσίες αυξάνουν την εγκεφαλική ανάπτυξη και ιδιαίτερα βοηθούν τον εγκέφαλο να κάνει περισσότερες νευρωνικές συνδέσεις. Οι αυξημένες συνδέσεις αυτές βελτιώνουν τις επιδόσεις του εγκεφάλου στην επεξεργασία πληροφοριών. Τα παιδιά που έχουν πιο ελεύθερη πρόσβαση στο ύπαιθρο αποκτούν ικανότητες να κινούνται στον ευρύτερο κόσμο. Θα αποκτήσουν ικανότητες να μετακινούνται στο άμεσο περιβάλλον τους με ασφάλεια, και να θέσουν τις βάσεις για το θάρρος που θα τους επιτρέψει να οδηγήσουν αργότερα την ίδια τους τη ζωή.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι συμβάλλει στην συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Ένας λόγος είναι η μείωση του άγχους που επιτυγχάνεται μέσα από παιχνίδι γιατί το παιδί μαθαίνει να χειρίζεται στρεσογόνες καταστάσεις και να αποκτήσει αυτό-έλεγχο. Στο παιχνίδι μαθαίνει το παιδί τις ικανότητές του, μαθαίνει να επιμείνει, να κατευθύνεται, να αναλαμβάνει τις ευθύνες. Αντιλαμβάνεται που είναι τα όρια της δικής τους προσωπικότητας και ποια συμπεριφορά είναι αποδεκτή ή μη από τους συνομήλικούς του. Το παιχνίδι περιορίζει την ένταση που νιώθει όταν πρέπει να ολοκληρώσει κάτι ή πρέπει να μάθει κάτι. Τα

παιδιά εκφράζουν και επεξεργάζονται συναισθηματικά γεγονότα της ημέρας μέσα από τα ελεύθερα παιχνίδια τους. Δηλαδή αναπαριστάνουν στο παιχνίδι τους μια κατάσταση η οποία τους προκάλεσε φόβο στην πραγματικότητα, με σκοπό να την ελέγξουν μέσα στο παιχνίδι. Σημαντική είναι και η επίδραση που ασκεί το παιχνίδι στη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Με την επιτυχία και προβολή που αποκτά το παιδί μέσω του παιχνιδιού, βελτιώνει την εικόνα για τον εαυτό του, ξεπερνά τις αναστολές του, αυξάνει την αυτοπεποίθησή του και αναπτύσσει σεβασμό για την προσωπικότητα των άλλων. Επίσης, το παιχνίδι πολλές φορές λειτουργεί λυτρωτικά σε καταστάσεις της καθημερινότητάς του που το φορτίζουν με στρες, ένταση, θυμό.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΝΟΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι συμβάλλει στην νοητική ανάπτυξη του παιδιού. Έχουν γραφτεί τόμοι και τόμοι επάνω στη σχέση μεταξύ παιχνιδιού και γνώση-νόηση. Το παιδί αναπτύσσει νοητικά σχήματα και γνωστική αφομοίωση μέσα από την ψηλάφηση, τον χειρισμό, την εξερευνητική συμπεριφορά που προκύπτουν στα διάφορα παιχνίδια. Τα παιδιά μπορούν να θυμηθούν καλύτερα, να συγκεντρωθούν καλύτερα και να ρυθμίσουν τη συμπεριφορά τους καλύτερα παίζοντας παρά σε οποιεσδήποτε άλλες συνθήκες. Όταν τα παιδιά έχουν εξασκήσει κάποιες ικανότητές τους στο παιχνίδι, είναι έτοιμα να τα εφαρμόσουν και σε άλλες καταστάσεις. Μέχρι την ηλικία των 9, η μάθηση του παιδιού είναι πιο αποτελεσματική όταν όλη η προσωπικότητα του παιδιού ενεργοποιείται. Η ανάπτυξη της αντιληπτικής ικανότητας είναι ελλιπής όταν οι περισσότερες εμπειρίες των παιδιών πραγματοποιούνται μέσω της τηλεόρασης, του Η/Υ, του βιβλίου ή κάθε μέσο που χρησιμοποιεί μόνο 2 αισθήσεις. Οι αισθήσεις της όσφρησης, της αφής, της γεύσης και η αίσθηση της κίνησης μέσα

στο χώρο είναι κι αυτές δυνατοί τρόποι μάθησης. Μεγάλοι θεωρητικοί υποστηρίζουν, ότι το παιχνίδι προκαλεί στο παιδί μια πραγματική εσωτερική ανάγκη για άσκηση της νοημοσύνης και της περιέργειάς του. Αναπτύσσει την ικανότητα αναπαράστασης, το συμβολισμό, τη μίμηση και τη φαντασία. Οι λειτουργίες αυτές αναγκάζουν το παιδί να επιστρατεύσει τη μνήμη του για να θυμηθεί και να συνδέσει τα γεγονότα λογικά. Ακόμη, με το παιχνίδι υπάρχει μια σταδιακή μετακίνηση από ασυνείδητες και παρορμητικές πράξεις σε συνειδητές, προμελετημένες πράξεις και ταυτόχρονα εξασκείται και συντελείται η αντιστροφή της ακολουθίας «πράξη – λόγος – σκέψη» σε «σκέψη – λόγος – πράξη».

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΗΘΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι στην κοινωνική του διάσταση, είναι και ένα εργαλείο για την ηθική ανάπτυξη του παιδιού. Εκεί μπαίνουν οι έννοιες του καλού και του κακού, του επιτρεπτού και του απαγορευμένου. Ανάλογα με το ηθικό σύστημα που αποδέχεται μια κοινωνία, ένα σχολείο, μια οικογένεια, μια κατασκήνωση, θα είναι και τα ηθικά διδάγματα που θα παίρνουν τα παιδιά από τα παιχνίδια. Όπως το είπα και στην εισαγωγή, ξεχωρίζουμε το ελεύθερο από το καθοδηγούμενο παιχνίδι. Με ελεύθερο παιχνίδι εννοούμε εκείνο που το παιδί δημιουργεί από μόνο του, μαζί με τους συνομηλίκους του. Είναι αυθόρμητο, με κανόνες που τα ίδια τα παιδιά βάζουν.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΟΜΑΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Αρκετοί ερευνητές ασχολήθηκαν με το προσχολικό παιχνίδι και διαπίστωσαν ότι πρόκειται για φανταστική κατάσταση που εμπεριέχει κανόνες συμπεριφοράς, ακόμα κι αν αυτό δεν ορίζεται εξαρχής. Δεν υπάρχει παιχνίδι χωρίς κανόνες. Από την ανάλυση των παιχνιδιών αποδεικνύεται ότι κάθε φανταστική κατάσταση

ορίζεται από κανόνες συμπεριφοράς(προσχολική ηλικία) αλλά και κάθε παιχνίδι με κανόνες (σχολική ηλικία) δημιουργεί μια φανταστική κατάσταση . Το παιχνίδι συνδέεται άμεσα με τις κοινωνικές σχέσεις, καθώς δημιουργούνται μέσα από αυτό. Το παιχνίδι αποκτά μια ιδιαίτερη αξία μέσα στο πλαίσιο της κουλτούρας των συνομηλίκων, εφόσον συνδέεται με τα ενδιαφέροντα των παιδιών και με τις εξελισσόμενες κοινωνικές σχέσεις τους. Για παράδειγμα, στο πλαίσιο των παιχνιδιών ρόλου, το παιδί μαθαίνει κοινωνικούς κανόνες, αναπτύσσει τη φαντασία του και την ηθική του συνείδηση . Εκτός ,όμως από τις σχέσεις ρόλων, στο παιχνίδι εμφανίζονται αληθινές σχέσεις ανάμεσα στα παιδιά, οι οποίες εκδηλώνονται εκτός του παιχνιδιού, ωστόσο σχετίζονται με το παιχνίδι .Αυτό μπορεί να συμβαίνει πριν αρχίσει το παιχνίδι, όταν τα παιδιά διαπραγματεύονται το παιχνίδι, ή μεταξύ των επεισοδίων, όπου τα παιδιά το αναδιοργανώνουν ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπου οι αληθινές σχέσεις είναι ενταγμένες στη συμπεριφορά του ρόλου. Οι αληθινές σχέσεις μπορεί να αφορούν το σχηματισμό ομάδων παιχνιδιού, την επιλογή του θέματος, την επίτευξη συμφωνίας γύρω από τους ρόλους, το υλικό του παιχνιδιού και τους κανόνες .Το παιχνίδι, λοιπόν, είναι μια αυθόρμητη δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά πειραματίζονται με εμπειρίες της ζωής. Αποτελεί επίσης το πλαίσιο για την κατασκευή νοήματος των αντικειμένων και των γεγονότων και της εκμάθησης του πώς να μιλάμε για αυτά. Το συνεργατικό παιχνίδι αποτελεί ευκαιρία για μια ποικιλία κοινωνικών και επικοινωνιακών αλληλεπιδράσεων. Τα παιδιά μαθαίνουν ότι για να απολαύσουν την αλληλεπίδραση με του άλλους, η επιθετικότητα πρέπει να ελέγχεται και διάφοροι κανόνες πρέπει να ακολουθούνται. Είναι ένα φυσικό μέσο με το οποίο τα παιδιά μαθαίνουν αποδεκτούς τρόπους κοινωνικής αλληλεπίδρασης – να μοιράζονται, να περιμένουν τη σειρά τους, να δέχονται την διαφορετικότητα των άλλων. Παιχνίδια κοινωνικοποίησης θα λέγαμε πως είναι κάποια από τα παρακάτω:

Παιχνίδια ρόλων.

Με την ανάθεση ρόλων τα παιδιά παίζοντας μαθαίνουν να παρατηρούν και να προσέχουν, μπαίνοντας στη θέση κάποιου άλλου βιώνουν καινούρια συναισθήματα, αναγνωρίζουν τις ανάγκες των άλλων ανθρώπων, ταυτίζονται, συνεργάζονται, αντιγράφουν και περιγράφουν. Με την ενεργοποίηση όλων των παραπάνω το παιδί αποφορτίζεται ψυχικά και επιδιώκει περισσότερες επιτυχίες. Μέσω της ανάπτυξης των χαρακτήρων των ηρώων τα παιδιά εισπράττουν συναισθηματικά εναύσματα ώστε η συμμετοχή τους να είναι ενεργητική, δημιουργική και ενθουσιώδης.

Παιχνίδια με κανόνες.

Τα παιχνίδια με κανόνες θεωρούνται τα πιο δημοφιλή παιχνίδια κατά τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας. Τα παιδιά με επαρκείς κοινωνικές δεξιότητες καταφέρνουν να συνεργαστούν για να παίξουν ομαδικά παιχνίδια με κανόνες. Το κυριότερο οργανωτικό στοιχείο στο παιχνίδι αποτελεί η ύπαρξη κανόνων οι οποίοι καθοδηγούν τη συμπεριφορά της ομάδας. Τα παιχνίδια κανόνων συνήθως εμπλέκουν την έννοια του ανταγωνισμού και τα κριτήρια που έχουν συμφωνηθεί και θα καθορίσουν τον νικητή. Στο πλαίσιο αυτών των παιχνιδιών τα παιδιά αναπτύσσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες για να μπορέσουν να ενταχθούν και να ακολουθήσουν τους κανόνες του παιχνιδιού, καθώς εμπλέκονται σε κοινές δραστηριότητες και κοινούς στόχους

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι παρέχει στο παιδί όλα τα ερεθίσματα που χρειάζεται για την ανάπτυξή του, εμπεριέχει τη φυσική δραστηριότητα και σχετίζεται στενά με την ανάπτυξη, την προσαρμογή και την αναίρεση, καθώς και με την επίτευξη αδρών και λεπτών κινητικών δεξιοτήτων. Η φυσική δραστηριότητα κυριαρχεί στο παιχνίδι διατηρώντας σε εγρήγορση το παιδί. Αυτό όμως που

ουσιαστικά κινητοποιεί το παιδί να δράσει είναι τα συναισθήματα που προκαλεί το παιχνίδι, η περιέργεια, η διασκέδαση, η χαρά, η ευτυχία, ο ενθουσιασμός της νίκης, η απογοήτευση της ήττας συνεπαίρνουν τη παιδική ψυχή και φαίνεται στο χαμόγελό τους. Όταν γεννιέται ένα παιδί δεν είναι ικανό να αυτοεξυπηρετηθεί, όπως έχουμε αναφέρει λειτουργούν αντανακλαστικά και εξαρτώνται πλήρως από τους γύρω τους. Ήδη το παιδί από έμβρυο αναπτύσσει αισθήσεις ώστε να είναι έτοιμο να αντιμετωπίσει τον έξω κόσμο, βρέφος πλέον έχει ανάγκη να τροφοδοτήσει τις αισθήσεις με ερεθίσματα για να τις αναπτύξει και ν' αναπτυχθεί. Ανίκανο ακόμα και να δει ξεκάθαρα οι άνθρωποι που το περιβάλλουν θα πρέπει να φροντίσουν να μεγαλώσει σωστά. Το παιχνίδι ενισχύει το κίνητρο λόγω των συναισθημάτων που προκαλεί, όπως η περιέργεια που είναι ικανό κίνητρο που εξυπηρετεί τη γνώση και την ανάπτυξη, σε αντίθεση με τα αρνητικά συναισθήματα του φόβου, του πανικού, της απειλής και της ανησυχίας, οι ικανότητες που αναπτύσσουν τους επιτρέπουν να νιώσουν ασφάλεια και αυτοπεποίθηση. Ο άνθρωπος είναι μία ολότητα που αποτελείται από σώμα, μυαλό και συναίσθημα. Η κοινωνικότητα είναι βασικό χαρακτηριστικό του ατόμου καθώς, ως γνωστόν, είμαστε κοινωνικά όντα που μας αρέσει να νιώθουμε πως ζούμε σε μία ομάδα ανθρώπων, πως ανήκουμε κάπου. Έτσι και τα παιδιά από νωρίς στη προσχολική ηλικία νιώθουν την ανάγκη να κοινωνικοποιηθούν. Ποικίλες έρευνες συμπεραίνουν, όπως έχουμε ήδη αναφέρει σε προηγούμενα κεφάλαια, πως το παιχνίδι με συνομηλίκους δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να συγκρίνουν τη συμπεριφορά τους με αυτή των άλλων παιδιών να προσμετρήσουν τις δυνάμεις τους, να συμμετάσχουν, να απορριφθούν, να συναγωνιστούν, να χειριστούν τα συναισθήματά τους και να μμάθουν να μοιράζονται το χώρο, τις ιδέες και τις εμπειρίες τους με άλλους. Να αποκτήσουν δηλαδή κοινωνικές δεξιότητες. Σ' όλη αυτή τη διαδικασία το παιχνίδι, ιδιαίτερα το ομαδικό, είναι ο σημαντικότερος τρόπος επίτευξης της κοινωνικοποίησης καθώς αποτελεί την κύρια αιτία ανάπτυξης διαπροσωπικών επαφών

μμεταξύ των παιδιών. Η νοητική ανάπτυξη εξαρτάται έως ένα βαθμό από την ποικιλία των ερεθισμάτων που δέχεται το παιδί και την εμπειρία που έχει αποκτήσει. Υπάρχει στενή σχέση παιχνιδιού και νοητικής ανάπτυξης λόγω των εμπειριών και της ποικιλίας των ερεθισμάτων που αυτό προσφέρει. Ακόμη έχει αποδειχθεί πως το παιχνίδι βελτιώνει τη προσήλωση των παιδιών στα μαθήματα, αυξάνει τη συγκέντρωση και βοηθά στο καλύτερο σχεδιασμό των κινήσεων, ελέγχει τη συμπεριφορά και επιδρά θετικά στη δημιουργικότητα αναχαιτώντας κάθε αποκλίνουσα σκέψη. Η μνήμη ακόμα βελτιώνεται όπως και η λεκτική ικανότητα. Το παιχνίδι είναι ο μοναδικός τρόπος των παιδιών να μάθουν για τον κόσμο αλλά και για τον εαυτό τους σε αυτόν.

3. ΕΙΔΗ ΠΑΛΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Σε αυτήν την εργασία θα σας παρουσιάσουμε τα ξεχασμένα και χαμένα στον χρόνο παιχνίδια, αλλά και να φέρω στη θύμηση αυτών που τα έπαιζαν την εποχή εκείνη δηλαδή τις δεκαετίες 1960/1990. Η έλλειψη παιχνιδιών, ωθεί τα παιδιά σε ευρηματικές και αυτοσχέδιες λύσεις για την ψυχαγωγία τους, παιχνίδια μιας άλλης εποχής που ξεθώριασαν στο χρόνο και απλά είναι σαν μια γλυκιά ανάμνηση. Παρακολουθώντας κανείς τα σημερινά παιδιά, να βυθίζονται όλο και περισσότερο στους υπολογιστές, σε παιχνίδια που τα παρασύρουν μέσα σε πλασματικούς κόσμους, σκέπτομαι την εποχή που ήμασταν στην ηλικία τους και αλωνίζαμε τα σοκάκια του χωριού μου, παίζοντας με τα δικά μας παιχνίδια.

ΕΙΔΗ

Στα παλαιότερα χρόνια υπήρχαν τα εξής παιχνίδια:

Αγαλματάκια

Τα αγαλματάκια παίζονται από τρία παιδιά και πάνω. Ένα παιδί «τα φυλάει» και κλείνει τα μάτια. Κρατά κλειστά τα μάτια του και λέει τη φράση: «Αγαλματάκια αγαλματάκια, ακίνητα κι αγέλαστα, μέρα ή νύχτα;». Όσο λέει τη φράση και κρατά κλειστά τα μάτια, τα άλλα παιδιά κινούνται. Όταν τα ανοίξει όλοι πρέπει να είναι ακίνητοι. Αν κάποιο παιδί εκείνη τη στιγμή που ανοίγει τα μάτια του κινηθεί, «τα φυλάει» εκείνο.

Βαλμάς

-Βαλμά, Βαλμά!

- Ορίστε, αφέντη Παλαμά.
- Πού τα 'χεις τ' άλογα;
- Στη βοσκή.
- Πού;
- Στο Καστρί.
- Και συ τι κάνεις εδώ;

(ακολουθεί κυνηγητό γιατί ο Βαλμάς άφησε μόνα τα άλογα).

Γαϊτανάκι

Το γαϊτανάκι αποτελείται από ένα ξύλινο κοντάρι. Στην κορυφή του είναι πιασμένες αρκετές πολύχρωμες κορδέλες, που είναι μακριές. Κάθε κορδέλα την κρατάει ένα παιδί και τραγουδώντας κάποιο τραγούδι γυρνάει γύρω γύρω. Το ένα παιδί περνάει τη μια φορά μέσα και την άλλη από έξω από το άλλο παιδί και έτσι οι κορδέλες πλέκονται πολύχρωμες πάνω στο κοντάρι δημιουργώντας διάφορα χρωματιστά σχέδια.

Μπούφος

Μία γυναίκα ντύνεται μπούφος. Φοράει στεφάνι από κλαδί ελιάς και υποδύεται τον μπούφο που κυνηγά να πιάσει τις κότες (άλλες γυναίκες και κοπέλες).

Το "Χάσκω"

Την τελευταία Κυριακή της Αποκριάς, το βράδυ, ο πατέρας ή ο μεγαλύτερος της οικογένειας έκρυβε ένα αυγό μέσα στο γιαούρτι. Το αυγό ήταν βρασμένο και τρυπημένο σε δύο σημεία απ' όπου

περνούσε ένα σχοινί. Ο πατέρας μετακινούσε το αυγό με το σχοινί μέσα στο γιαούρτι. Όποιο μέλος της οικογένειας εντόπιζε το αυγό (μετά από αρκετό γιαούρτωμα), ήταν νικητής.

Βόλοι ή μπίλιες

(αυτοσχέδιες κατασκευές από κερί ή χώμα, αργότερα από γυαλί)

Έβαζαν σε μια σειρά ο καθένας τη μπίλια του σε μια γραμμή. Στη συνέχεια προσπαθούσαν να παρασύρουν τις μπίλιες από τη γραμμή πετώντας από κάποια προκαθορισμένη απόσταση μια άλλη μπίλια που είχε ο καθένας. Όποια παρέσερνε από τη γραμμή την έπαιρνε.

Το Κορόιδο

Για να παιχτεί αυτό το παιχνίδι χρειάζονται 3 παιδιά και μια μπάλα. Τα δυο παιδιά κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο και στη μέση ο τρίτος («το κορόιδο»). Τα δυο παιδιά πετούν ο ένας τη μπάλα στον άλλο και ο τρίτος προσπαθεί να την πιάσει. Αν καταφέρει να την πιάσει, παίρνει τη θέση του αυτός που την πέταξε.

Κλέφτες κι αστυνόμοι

Παίζουν όσα παιδιά θέλουν και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία είναι οι κλέφτες και η άλλη οι αστυνόμοι. Οι αστυνόμοι προσπαθούν να πιάσουν τους κλέφτες, ακουμπώντας τους στην πλάτη. Αυτοί για να προφυλαχτούν, ακουμπούν με την πλάτη κάτω ή στον τοίχο. Αλλά και οι κλέφτες προσπαθούν συγχρόνως να ακουμπήσουν στην πλάτη τους αστυνόμους. Όποιον τον ακουμπήσουν στην πλάτη, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι όποια ομάδα μείνει με τα περισσότερα παιδιά.

Κυνηγητό

Το απλό αυτό παιχνίδι παιζόταν σε πολύ ανοιχτό χώρο. Απαιτούσε ταχύτητα, επιδεξιότητα ελιγμών και μεγάλη αντοχή. Ένα παιδί με κλήρο γινόταν κυνηγός. Με την έναρξη του παιχνιδιού τα υπόλοιπα παιδιά σκορπίζονταν μακριά, άλλα εδώ και άλλα εκεί. Ο κυνηγός έτρεχε να πιάσει ένα απ' όλα τα παιδιά και φυσικά διάλεγε για την περίπτωση, όποιο πίστευε, πως ήταν αδύνατο στο τρέξιμο και νόμιζε πως είναι «του χεριού του». Τ' άλλα παιδιά προσπαθούσαν να τον παραπλανήσουν και να τραβήξουν το ενδιαφέρον του προς το μέρος τους για να γλιτώσουν από τα χέρια του το παιδί, που 'βαλε «στο μάτι». Τέλος, όποιο παιδί έπιανε ο κυνηγός, έπαιρνε αμέσως τη θέση του και το παιχνίδι συνεχιζόταν.

Κρυφτό

Παίζεται με αρκετά παιδιά. Ένα από αυτά με κλήρωση, «τα φυλάει», κλείνει τα μάτια του και μετρά, λ.χ. ως το είκοσι. Τα υπόλοιπα παιδιά, στο διάστημα αυτό, κρύβονται. Όταν το παιδί που «τα φυλάει» τελειώσει το μέτρημα, ψάχνει να βρει τους συμπαίκτες που έχουν κρυφτεί. Αν βρει κάποιον, λέει «φτου, σε βρήκα!». Αν όμως προλάβει κάποιο παιδί και φτάσει στο χώρο που «τα φυλάνε» και πει «φτου, ξελεφτεριά!», τότε ελυθερώνονται όλοι από τις κρυψώνες και ο συμπαίκτης που «τα φύλαγε», «τα ξαναφυλάει».

Μήλα ή μηλάκια

Παίζεται από δύο ομάδες 4-6 ατόμων η καθεμία. Χαράζουν στο έδαφος δύο παράλληλες γραμμές σε απόσταση 10 περίπου μέτρων η μία από την άλλη. Πίσω από αυτές στέκονται οι παίχτες της

μιας ομάδας ισομοιρασμένοι. Ανάμεσα στις γραμμές στέκονται τα παιδιά της άλλης ομάδας. Σκοπός της ομάδας που είναι έξω από τις γραμμές, είναι να χτυπήσει με μια μπάλα τους παίχτες της ομάδας που είναι μέσα. Όποιον χτυπάει η μπάλα τον αποσύρουν από το παιχνίδι. Όταν μένει ένας μόνο μέσα και καταφέρει να μείνει ακτύπητος σε 10 μπαλιές, η ομάδα του είναι νικήτρια και οι συμπαίχτες του ξαναπαίνουν μέσα. Εάν όμως χτυπηθεί, οι ομάδες αλλάζουν θέσεις. Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάποιος από αυτούς που είναι μέσα στις γραμμές, κατορθώσει να πιάσει τη μπάλα χωρίς να πέσει κάτω, λέμε ότι έχει ένα «μήλο». Το «μήλο» αυτό χρησίμευε για να ισοφαρίσει κάποιο χτύπημα και να μη βγει απ' το παιχνίδι.

Μπιζ!

Μαζεύονταν πολλά παιδιά, έως και 15. Κάποιο απ' αυτά γυρνούσε την πλάτη του στα υπόλοιπα για να μην μπορεί να τα βλέπει. Στη συνέχεια, κάποιος «βαρούσε» (χτυπούσε) την ανοιχτή παλάμη τού γυρισμένου και εκείνος έπρεπε να βρει ποιος τον «βάρωσε».

Μότσιος

Δύο ομάδες παιδιών και στο κέντρο ο Μότσιος, δηλαδή ένα μεταλλικό κουτί που κάθε ομάδα επιχειρεί να ρίξει κάτω. Όταν στοχεύει η μία ομάδα, η άλλη караδοκεί για να πιάσει την πλάκα (πέτρα) και να αποκτήσει το πλεονέκτημα, να ρίξει εκείνη το Μότσιο.

Παπαδιά καβάλα (= μακριά γαιδούρα)

Παιζόταν μόνο από αγόρια.

Υπάρχουν δύο ομάδες και μια «μάνα», που είναι ο αρχηγός και διαιτητής του παιχνιδιού. Η "μáνα" στέκεται όρθια με την πλάτη στηριγμένη στον τοίχο. Ο πρώτος παίχτης της μιας ομάδας σκύβει, χωρίς να λυγίσει τα πόδια του, και πιάνεται από τη μέση της «μáνας». Κατά τον ίδιο τρόπο σκύβει και πιάνεται από τη μέση του πρώτου ο δεύτερος, από τη μέση του δεύτερου ο τρίτος, κ.ο.κ. Τα παιδιά της άλλης ομάδας πηδούν με τη σειρά πάνω στις ράχες των παιδιών της πρώτης ομάδας και ο αρχηγός τους απαγγέλλει κάποιους στίχους, δείχνοντας με τα δάκτυλά του έναν αριθμό που πρέπει να τον μαντέψει εκείνος που το κρατάει στην πλάτη του. Αν δεν τον μαντέψει, το παιχνίδι επαναλαμβάνεται κατά τον ίδιο τρόπο, αλλιώς οι δύο ομάδες αλλάζουν ρόλους.

Πεντόβολα

Οι συμμετέχοντες φέρουν ο καθένας από 4 στρογγυλά πετραδάκια. Στο κέντρο τοποθετείται μία μεγαλύτερη πέτρα, ο «κούκος». Καθένας προσπαθεί, ρίχνοντας ταυτόχρονα στον αέρα το πεντόβολό του και τον «κούκο» να τα πιάσει και τα δυο, αλλιώς χάνει τη σειρά του και τα πεντόβολα.

«Πετάει, πετάει»

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από αγόρια και κορίτσια. Η «μáνα» οριζόταν με κλήρο, έβαζε το δείκτη του δεξιού χεριού της πάνω σε ένα πέτρινο πεζούλι ή σε μια μεγάλη ίσια πλάκα ή σε τραπέζι και, με τη σειρά τους, όλα τα παιδιά μαζεύονταν γύρω της σε κύκλο κι έκαναν το ίδιο.

Η μάνα άρχιζε το παιχνίδι λέγοντας: «Πετάει, πετάει ο αϊτός» και συγχρόνως σήκωνε ψηλά το δεξί της χέρι σε ένδειξη πως πραγματικά πετούσε. Οι παίχτες έκαναν ακριβώς το ίδιο. Η μάνα για να παραπλανήσει τα παιδιά ανέφερε εκτός από τα πουλιά που πετούν και ζώα ή πράγματα που φυσικά δεν πετούν. Λέει π.χ. «πετάει, πετάει το γεράκι» κι αμέσως μετά «πετάει, πετάει το κεράκι». Οι παίχτες παρασύρονταν από το ομοιοκατάληκτο των λέξεων και το σήκωμα του χεριού της «μάνας» και σήκωναν το χέρι τους όχι μονάχα στην λέξη γεράκι που πετάει αλλά και στην λέξη κεράκι που όμως δεν πετάει. Η «μάνα» φυσικά είχε το δικαίωμα από τους κανόνες του παιχνιδιού να σηκώσει το χέρι της και για όσα δεν πετούν. Τα παιδιά που σήκωναν το δεξί τους χέρι στην λέξη «κεράκι», φερ'επειν, έχαναν και συγχρόνως δέχονταν να κάνουν τον ήχο του ζώου π.χ. γαϊδάρου.

«Περνά, περνά η μέλισσα»

Τα παιδιά εκλέγουν δύο αρχηγούς. Αυτοί οι δύο ονομάζονται με κάτι γλυκό ή σπουδαίο ή καλό (εγώ είμαι διαμάντι λέει ο ένας, εγώ ζαφύρι λέει ο άλλος). Τότε στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλον και τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν μία ουρά και τα δύο παιδιά χτυπούν τα χέρια τους ψηλά σαν αψίδα να περάσουν οι άλλοι από κάτω τραγουδώντας: «Περνά, περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα, παιδόπουλα». Σταματούν σ' ένα παιδί που περνάει εκείνη τη στιγμή κάτω από την αψίδα και του λένε μυστικά στ' αυτί τις δυο λέξεις που διάλεξαν και το παιδί πρέπει να επιλέξει μια από τις δυο. Όποια λέξη από τις δυο επιλέξει πάει με το παιδί που διάλεξε αυτή τη λέξη. Έτσι γίνεται και με τους υπόλοιπους. Όποιος πάρει τους περισσότερους, κερδίζει.

Πηδητό

Δύο παιδιά βάζουν τις παλάμες των χεριών τους ως εμπόδιο στα άλλα για να πηδήξουν. Στην αρχή μία παλάμη, μετά δύο, τρεις... Όποιος πραγματοποιήσει το μεγαλύτερο άλμα πάνω από τις παλάμες είναι ο νικητής.

Πινακωτή

Τα παιδιά χωρίζονταν σε δύο ομάδες. Κάποιος ήταν η μάνα (πινακωτή) και κάποιος ο βασιλιάς. Πήγαινε λοιπόν ο αρχηγός της μιας ομάδας και της έλεγε "Κυρά Πινακωτή είπες ο βασιλιάς να μου δώσεις το πιο καλό αρνί", και αυτή του απαντούσε "Διάλεξε όποιο θέλεις". Τότε αυτός πήγαινε στην άλλη ομάδα και προσπαθούσε να πιάσει τα παιδιά τα οποία έτρεχαν. Όσα παιδιά έπιανε τα έβαζε στον τοίχο και τα έδινε στο βασιλιά. Αυτό γινόταν και με την άλλη ομάδα. Κέρδιζε η ομάδα που έπιανε όλα τα παιδιά πιο γρήγορα.

Ποταμάκι

Τα παιδιά σχεδιάζουν ένα λαβυρινθώδες ποταμάκι στο χώμα, το οποίο χωρίζουν με κάθετες γραμμές ανά μέτρο (κουτάκια). Κρατούν το καθένα μικρά κομμάτια ξύλου, τα πετούν από την αφετηρία του ποταμού και επιχειρούν να μείνουν εντός του ποταμού και όσο πιο μακριά μπορούν. Όταν ακουμπήσουν γραμμή ή βγουν εντελώς «έξω», παίρνουν «τζίφες» (αρνητικοί πόντοι) και χάνουν τη σειρά τους.

Σαΐτα

Η σαΐτα ήταν μικρή κι απλή στην κατασκευή καθώς γινόταν από μια κόλλα χαρτί τετραδίου. Το χαρτί αυτό διπλώνονταν στα δυο, σε σχήμα ισοσκελούς τριγώνου και ξαναπλωνόταν αντίστροφα

στα τέσσερα, για να πάρει το σχήμα της γνωστής σαΐτας που τα παιδιά εξακόντιζαν με τους δείκτες των χεριών τους. Το ορθογώνιο τμήμα του χαρτιού, που περίσσευε, κοβόταν με το χέρι σε μια μακριά στενή λωρίδα που αποτελούσε την ουρά της σαΐτας. Οι δυο άκρες ενός ράμματος δένονταν στις δυο τρύπες των τριγωνικών αυτιών τις που γίνονταν με ένα τρίτο μικρό αντίστροφο δίπλωμα του χαρτιού. Το ράμμα αυτό ήταν ίσιο στο μήκος με τις δυο πλευρές τις σαΐτας που ξεκινούσαν από τις δυο τρύπες των αυτιών τις και κατέληγαν στην κορυφή της. Από τη μέση ακριβώς του ράμματος αυτού δενόταν το ράμμα που κάθε παιδί κρατούσε και πετούσε με αυτό την σαΐτα. Έτσι επιτυγχάνονταν τα ζύγια της με την ισόμετρη διαίρεση του ράμματος στα δυο και το ανάλογο μήκος της ουρά της, ώστε να μην βαιίζει, αλλά ναζυγιάζεται.

Σβούρα

Η σβούρα ήταν πολύ διαδεδομένο παιχνίδι αλλά χρειαζόταν και τεχνική. Τις σβούρες τα παιδιά ή τις αγόραζαν ή τις κατασκεύαζαν με ξύλο ή ακόμη και με κερί γύρω από έναν λεπτό ξύλινο άξονα. Τις τοποθετούσαν μέσα σ' έναν κύκλο. Χρησιμοποιώντας μίαν άλλη σβούρα που είχε κορδόνι, προσπαθούσαν να τις βγάλουν από τον κύκλο. Όσες έβγαζαν, τις κέρδιζαν.

Σκλέντζα

(Μόνο αγόρια)

Σκάβεται μια μικρή τρύπα στο έδαφος πάνω από την οποία τοποθετείται το «σκλεντζούρι», ένα μικρό κομμάτι ξύλο. Κάθε παίκτης προσπαθεί με τη «σκλέντζα», ένα μακρύ και μεγαλύτερο ξύλο, να πετάξει μακριά το «σκλεντζούρι», δίχως όμως να το πιάσει η άλλη ομάδα που στέκεται απέναντι.

Σημείωση 1: στην περιοχή, αποκαλείται «σκλεντζούρι» ο ισχνός, ο πολύ αδύνατος.

Σημείωση 2: σε άλλες περιοχές της Ελλάδας το παιχνίδι αποκαλείται «τσιλίκι» και το «σκλεντζούρι», «τσιλικόβεργα». Στο παίξιμό του έμοιαζε με το αμερικάνικο παιχνίδι «μπεηζμπωλ».

Σπασμένο τηλέφωνο

Το παιχνίδι παίζεται με πολλούς παίκτες. Κάθονται στη σειρά και ο πρώτος λέει μία λέξη στο αυτί του δεύτερου, ο δεύτερος στον τρίτο, ... έτσι ώστε να φτάσει στον τελευταίο. Αν ο τελευταίος βρει την αρχική λέξη, τότε πηγαίνει μπροστά και λέει τη δική του.

Τζαμί

Οι παίκτες χωρίζονται σε δυο ομάδες. Παίρνουν πολλά κομμάτια από κεραμίδια ή πλάκες και τα τοποθετούν το ένα πάνω στο άλλο. Ενώ η πρώτη ομάδα πετάει το μπαλάκι της για να γκρεμίσει τα κεραμίδια, «το τζαμί», η άλλη πρέπει να προλάβει να το ξαναστήσει για να πάρει το μπαλάκι.

Τόπι

Αυτοσχέδια μπάλα. Κατασκευαζόταν από τα ίδια τα παιδιά με μπαλόνη (φούσκα) και πολύχρωμα νήματα (γνέματα).

Τρυπούλες

Τα παιδιά σκάβουν στο χώμα μικρές τρύπες, τόσες όσες και ο αριθμός των συμμετεχόντων, και επιχειρούν τοποθετήσουν το

καθένα το μικρό του τόπι (μπαλάκι) σε κάποια τρυπούλα.
Νικητής, αυτός του οποίου το τόπι μπήκε και στην τελευταία τρυπούλα.

Τρίτσα

Εγκεφαλικό παιγνίδι. Παίζεται με δύο παίκτες ή με δύο ομάδες παικτών. Σχεδιάζεται σε λείο έδαφος ή με κιμωλία ή κάρβουνο σε πέτρα ένα τετράγωνο, ένας σταυρός εντός του τετραγώνου καθώς και πλάγιες γραμμές που ενώνουν όλες τις γωνίες του τετραγώνου. Ο ένας παίκτης παίζει με τρία ξυλάκια, ο άλλος με τρία χαλικάκια. Νικητής, κάθε φορά αυτός που κάνει «τρίτσα», δηλαδή πετύχει να τοποθετήσει σε ευθεία και τα τρία πιόνια του. Τελικός νικητής, αυτός που σημείωσε τις περισσότερες «τρίτσες».

Τριχοπούλα (= Σχοινάκι)

Παιζόταν συνήθως από κορίτσια.

Παίζουν όσα παιδιά θέλουν. Δύο παιδιά βγαίνουν έξω και γυρνάνε το σχοινάκι. Τα παιδιά πηδούν. Όποιο μπερδευτεί στο σχοινάκι, χάνει, βγαίνει έξω και γυρνάει το σχοινί. Το παιδί που γυρνούσε, μπαίνει μαζί με τα άλλα παιδιά και έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται.

Τσούκες

Τα παιδιά στήνουν την «τσούκα», δηλαδή ένα βουναλάκι από «πλάκες» (πέτρες) και το καθένα κρατεί τη δική του πλάκα. Επιχειρούν όλα από το ίδιο σημείο να πετύχουν την τσούκα, να ρίξουν τουλάχιστο μία ή όλες της πλάκες της.

Σημείωση: από το παιγνίδι αυτό προέκυψε και η έκφραση που απαντά στην περιοχή «θα παίζουμε τσούκες;», εννοώντας θα προσπαθούμε επί ματαίω, θα χασομεράμε;

Τυφλόμυγα

Τα παιδιά δένουν τα μάτια του συμπαίκτη που υποδέεται την τυφλόμυγα με ένα μαντήλι. Αυτός που έχει τα μάτια δεμένα, προσπαθεί να πιάσει τους άλλους που βρίσκονται γύρω του και να τους αναγνωρίσει. Εάν καταφέρει να αναγνωρίσει αυτόν που έπιασε, τότε εκείνος, με τη σειρά του, φοράει το μαντήλι.

Φωλογύρα

Παίζεται με ένα «κότσαλο» καλαμποκιού το οποίο κρύβει κάποιος πάνω του. Το κυνηγητό έχει ως στόχο τον εντοπισμό αυτού που το κρύβει. Αν δεν προλάβουν να τον εντοπίσουν, αυτός τους χτυπά με το «κότσαλο» και τους βγάζει από το παιγνίδι.

Χαλικάκι (= Πούν' το το δαχτυλίδι)

- Πού' ν'το, πού' ν'το το χαλικάκι;

- Ψάξε, ψάξε, δε θα το βρεις.

Παίζεται με 3-4 παιδιά, συνήθως κορίτσια. Ένα παιδί έχει στα χέρια του ένα χαλικάκι ή ένα δαχτυλίδι και το περνάει από τα χέρια των άλλων παιδιών. Κάποια στιγμή το αφήνει σε κάποιον συμπαίκτη, χωρίς να το πάρουν είδηση τα άλλα παιδιά. Πρέπει να βρουν σε ποιον έχει αφήσει το χαλικάκι ή το δαχτυλίδι. Όποιος το βρει, το παίρνει και ξαναρχίζει το παιχνίδι. Όση ώρα περνάνε το χαλικάκι ή το δαχτυλίδι από χέρι σε χέρι λένε και ένα τραγούδι: «Πούν'το, πούν'το το δαχτυλίδι, νάτο νάτο δε θα το βρεις. Το δαχτυλίδι που φορείς, δε θα το βρεις, δε θα το βρεις».

ΚΟΥΚΛΕΣ

Κούκλες της δεκαετίας του '50 με παραδοσιακές φορεσιές! Είναι ζωγραφισμένες στο χέρι, με μεγαλύτερη εκφραστικότητα στα χαρακτηριστικά, μοχέρ μαλλιά και σώμα παραγεμισμένο με μεταλλικό σκελετό. Είναι πραγματικά όμορφες και ντυμένες με εξαιρετικά λεπτομερείς ρούχα και αξεσουάρ!

Παλιές κούκλες από ποικιλία υλικών: Πορσελάνη, ξύλο, μπισκουί και τσόχα!

Κουτσό Καλόγερος Βασιλέας.

Τα παιδιά χαράζουν στο έδαφος το εζής σχήμα:

Παίζουν ένας, ένας με τη σειρά, εφόσον ο προηγούμενος χάσει. Τοποθετούν στο πρώτο ημικύκλιο μία πέτρα, που συνήθως είναι πεπισμένη, 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.

Τουφεκόζυλο

Ήταν κάποιο ξύλο που έμοιαζε με τουφέκι

Ξυλοπόδαρα

Είναι τα γνωστά ξύλα που προσθέτουν ύψος στον παίχτη

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 παίχτη ένας πόντος .

[OBJ]

Δίχαλο - σφεντόνα

ξύλινο, με πετσάκια και λάστιχο κλώνο ή σαμπρέλα. Επικίνδυνο και απαγορευμένο παιχνίδι που έφτιαχναν οι μεγαλύτεροι, αφού εύκολα κάποιος μπορούσε να τραυματιστεί πολύ σοβαρά εάν χτυπούσε στο πρόσωπο ή στο κεφάλι με τις πέτρες πουεκτοξεύανε.

Το χρησιμοποιούσαν για να κυνηγήσουν πουλιά, αλλά και για να συναγωνιστούν στην σκοποβολή. Ενίοτε σπάγανε κανένα τζάμι

Πατίνι με ρουλεμάν.

[OBJ]

Η δυσκολία ήταν να βρεθούν τα ρουλεμάν. Απο κεί και πέρα υπήρχαν οι... ειδικοί που βοηθούσαν στην δύσκολη αυτή κατασκευή. Οι τελευταίες καλιτεχνικές πινελιές ήταν συνήθως μπεντόλιρες που μπροκώναμε στη φάτσα. Αγαπημένες πίστες ήταν οι αμαξωτές με ελαφρά κατηφόρα. Δύσκολα μπορεί να ξεχάσει κανείς την "τραβάγια" που έκαναν τα πατίνια στο κατήφορο

Τσούρλι με μπαγκκιονέτα.

Το φτιάχναμε απο πολύ χοντρό τέλι κρεβατίνας και για τροχό βρίσκαμε απο κανένα πεταμένο παιδικό καροτσάκι. Πολύ αγαπημένο παιχνίδι, καθώς διανύαμε με αυτό ατέλειωτα χιλιόμετρα ενώ για να δοκιμάζουμε την δεξιοτεχνία μας φτιάχναμε ειδικές "πίστες" αγώνων.

Τσούρλι με μεγάλο τροχό ή τσέρκι που τα κυλούσαμε με ένα σκέτο ξύλο. Ακολουθώντας τον γενικό κανόνα που έλεγε ότι οτιδήποτε ήταν στρογγυλό έπρεπε να κυλάει, βρίσκαμε και το αντίστοιχο εργαλείο. Εδώ τα πράγματα ήταν μάλλον απλά καθώς με ένα κομμάτι ξύλο το παιχνίδι ήταν έτοιμο.

Αετός της Καθαρής Δευτέρας. (Χαρταετός)

Τα βασικά στοιχεία για την κατασκευή του χαρταετου ήταν καλάμια απο την Περβόλα που τα σκίζαμε για να φτιάξουμε το σκελετό, σπάγγο, λαδόκολα για πανί που την κολάγαμε με κουρκούτι στο περιφερειακό σπάγγο, και εφημερίδες για ουρά. Αργότερα με την εμφάνιση των έγχρωμων χαρτιών οι κατασκευές έγιναν περίτεχνες και εντυπωσιακές και ανέμιζαν υπερήφανα στο γήπεδο

Η τρομπέτα:

Για την κατασκευή της τρομπέτας κόβανε από τις κολοκυθιές τα κοτσάνια, από τα οποία αφαιρούσανε τα φύλλα με τέτοιο τρόπο που να μην σχηματίζεται άνοιγμα. Με το σουγιά και σε δυο πόντους κάτω από την κλειστή άκρη δημιουργούσανε μια πλάγια σχισμή. Το φύσημα σ' αυτή τη σχισμή δημιουργούσε ήχο. Στο υπόλοιπο μέρος του σωλήνα ανοίγανε κατά διαστήματα τρύπες και έτσι έπαιζε το ρόλο της φλογέρας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Προσδοκώντας λοιπόν να παρουσιάσω στα σημερινά παιδιά, τα ξεχασμένα και χαμένα στον χρόνο παιχνίδια, αλλά και με την φιλοδοξία να τα φέρω στη θύμηση αυτών που τα έπαιζαν, σχεδίασα κάποια απο αυτά ενώ κάποια άλλα απλά τα καταγράφω τα παραπάνω.

4.. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ)

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο καθένας μας γνωρίζει ότι το παιχνίδι, δηλαδή μια οποιαδήποτε ενέργεια που δεν έχει συγκεκριμένο πρακτικό σκοπό, αλλά προσφέρει ευχαρίστηση, είναι ο καθρέπτης της ζωής. Για τα μικρά παιδιά βέβαια, το παιχνίδι είναι κάτι περισσότερο από αναπαράσταση, είναι η ίδια η ζωή. Τα παιδιά παίζουν εδώ και αιώνες, πριν ακόμα καταγραφούν οι πρώτες εμπειρίες ζωής. Τα έργα τέχνης, τα τραγούδια και οι ιστορίες παρέχουν αρκετές παραπομπές στο παιδικό παιχνίδι ανά τους αιώνες παγκοσμίως.

Τα παιχνίδια, μας πληροφορούν οι ανθρωπολόγοι και οι αρχαιολόγοι είναι εκδήλωση που απαντάται σε όλες τις εποχές και σε όλους τους πολιτισμούς. Από παραστάσεις που βρέθηκαν χαραγμένες σε σπηλιές πληροφορούμαστε ότι και στους πρωτόγονους ακόμη λαούς υπήρχε η συνήθεια να παίζουν, και τα θέματα των παιχνιδιών τους περιστρέφονταν γύρω από το χορό, το κυνήγι και τους 89 πολέμους. Στην αρχαία Ελλάδα συναντά κανείς παιχνίδια που είναι γνωστά και σ' εμάς σήμερα, όπως κρυφτό, αιώρα(κούνια), στεφάνια, ομάδες, κούκλες, τόπια κτλ. Στο Βυζάντιο μεταγενέστερα τα αγόρια έπαιζαν ελεύθερα έξω τις λίγο πιο εξελιγμένες εκδοχές των ομαδικών παιχνιδιών της αρχαίας Ελλάδας αλλά και δικά τους παιχνίδια επηρεασμένα από το περιβάλλον τους ενώ τα κορίτσια παρέμεναν κλασικά με τις κούκλες τους στο σπίτι. Όσο για την Τουρκοκρατία, αυτό που αξίζει να σημειώσουμε για τα παιχνίδια της εποχής εκείνης είναι ότι ήταν επηρεασμένα από τις δύο προηγούμενες ιστορικές περιόδους αλλά και από άλλες εθνότητες. Και όλα αυτά μέχρι που φτάσαμε στο σήμερα, όπου την παράσταση κλέβουν τα βιομηχανοποιημένα παιχνίδια, τα οποία προσπέρασαν τα

δημιουργικά παιχνίδια της φτώχης μεταπολεμικής Ελλάδας και άνθισαν χάρη στην τεχνολογία και τον νεοπλουτισμό.

Παρόλο όμως το βάθος των αιώνων μπορούμε να ξεχωρίσουμε μερικά χαρακτηριστικά που συμπορεύονταν με τα παιχνίδια στο ταξίδι του χρόνου, όπως η περιπέτεια και η αγωνία. Με τη μελέτη και την ερμηνεία του παιχνιδιού ασχολήθηκαν πολλοί επιστήμονες και κυρίως ψυχολόγοι, παιδαγωγοί, ψυχαναλυτές αλλά και φιλόσοφοι και καλλιτέχνες. Ο καθένας από τη δική του σκοπιά προσπαθούσε να ερμηνεύει το φαινόμενο αυτό, που κυριαρχεί και επηρεάζει τον άνθρωπο, στα πρώτα χρόνια της ζωής του.

ΚΥΡΙΟ ΜΕΡΟΣ

• ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

A)Γενικά για το παιχνίδι

Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού. Το θεωρούσαν μέσο αυτοαγωγής και αυτοί πρώτοι συνειδητοποίησαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών, πιστεύοντας ότι με αυτά επιτυγχάνεται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό άλλωστε τα εντάζανε στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών τους. Ο Πλάτωνας μάλιστα τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν οι γονείς τα παιδιά τους να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια αυτά επιθυμούσαν και όπως τα ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα πρέπει να έχουν κάποια κατεύθυνση, έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος. Επιπροσθέτως ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν όσο γίνεται πιο πρωτότυπα παιχνίδια, για να αφοσιώνονται σ' αυτά και να ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν δημιουργική φαντασία ενώ ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους μεγάλους να τρέχουν με τον κρίκο (= το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι) για να διατηρήσουν τη φόρμα τους και τους μικρούς να παίζουν. Τα παιχνίδια των αρχαίων είχαν πάντοτε κανόνες, που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό πίστευαν πως το παιχνίδι αποτελεί ένα μεγάλο αγαθό που αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες – νόμους του παιχνιδιού και έτσι όταν μεγαλώσουν να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της κοινωνίας τους. Ποια ήταν αλήθεια τα τα δημοφιλέστερα παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων; Για τα παιδικά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα αντλούμε πληροφορίες από το έργο «Ονομαστικόν» του λεξικογράφου Πολυδεύκη (2ος αιώνας π.Χ.), από αγγειογραφικές παραστάσεις καθώς και από τους κλασσικούς συγγραφείς. Πολλά

παιδικά παιχνίδια είχαν αγωνιστικό χαρακτήρα και άλλα ήταν ατομικά ή ομαδικά.

B)Ατομικά παιχνίδια

Τα ατομικά παιχνίδια ήταν μια κατηγορία που δεν την προτιμούσαν ιδιαίτερα τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα. Ωστόσο υπήρχαν ατομικά παιχνίδια που χωρίζονταν σε δύο κατηγορίες τα αγορίστικα και τα κοριτσίστικα.

Ø Αρχικά τα αγόρια έπαιζαν με ομοιώματα αμαζών με παρόμοιο τρόπο όπως τα σημερινά παιδιά που έχουν τα αυτοκινητάκια. Επίσης έπαιζαν με πήλινα παιχνίδια σε μορφή ζώων, συνήθως αλόγων, συμπληρώνονταν με χωριστούς τροχούς, οι οποίοι προσαρμόζονταν σε δύο ξύλινους άξονες και τραβιόντουσαν με σχοινάκι σαν ένα είδος ζωόμορφων αμαζιών.

Ø Από την άλλη τα κορίτσια έπαιζαν με κούκλες όπως και σήμερα. Έχουν διασωθεί πήλινες, οστέινες, ακόμα και μαρμάρινες κούκλες, ενώ έχουν βρεθεί κι άλλες από πιο φθαρτά υλικά όπως ξύλο, κερί, γύψο ή ύφασμα. Μερικές από αυτές στατικές και κινητά μέλη (τα λεγόμενα νευρόσπαστα). Οι δύο αυτές κατηγορίες κουκλών μπορεί είτε να είναι γυμνές ώστε να της ντύνουν τα κορίτσια κάνοντας το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον είτε το αντίθετο. Ωστόσο οι κούκλες όπως άλλωστε και όλα τα πήλινα ειδώλια ήταν χρωματιστές. Επίσης έπαιζαν με διάφορα ομοιώματα ζώων, όπως σκυλιά, άλογα, βόδια, γουρούνια και χελώνες· όπως ακριβώς συμβαίνει και σήμερα. Τέλος έπαιζαν με τόπια, στεφάνια και μικροσκοπικά είδη νοικοκυριού. Πολλά από τα παιχνίδια αυτά βρέθηκαν σε αρχαίους τάφους που συνήθιζαν να θάβουν μαζί με τους νεκρούς.

Γ)Ομαδικά παιχνίδια

Όσον αφορά τα ομαδικά παιχνίδια όμως έχουν γίνει ελάχιστες συστηματικές έρευνες και μελέτες. Σε πολλές ωστόσο περιοχές της πατρίδας μας διατηρούνται ακόμα και σήμερα παιχνίδια, τα οποία παίζονταν στην αρχαιότητα. Μερικά δείγματα είναι τα εξής:

Αιώρα, η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα

Ακινήτινδα, «αγαλματάκια»: οι παίκτες πρέπει να μείνουν ακίνητοι σε όποια στάση βρίσκονται.

Απόρραξις: παιζόταν με την μπάλα, φτιαγμένη από δέρματα ζώων. Κάθε παιδί έριχνε τη μπάλα στο έδαφος με δύναμη και μετρούσε πόσες φορές αυτή χτυπά κάτω. Νικητής ήταν αυτός που θα πετύχαινε τα πιο πολλά χτυπήματα της μπάλας στο έδαφος.

Ασκωλιασμός: παιζόταν κατά κύριο λόγο στις γιορτές του Διονύσου: Τα παιδιά ανέβαιναν με το ένα πόδι σε ένα φουσκωμένο ασκί αλειμμένο με λάδι και το καθένα προσπαθούσε να ισορροπήσει. Τις περισσότερες φορές έπεφτε κάτω, γεγονός που διασκεδάζε τα άλλα παιδιά. Το παιχνίδι αυτό παίζεται ακόμα στις μέρες μας στην Ήπειρο

Αστραγαλισμός: παιζόταν με πεσσούς, κύβους ή «κόττα». Τα κόττα ήταν οι αστράγαλοι (κότσια) μικρών μηρυκαστικών. Τοποθετούσαν μέσα σε κύκλο τα κότσια και τα χτυπούσαν από κάποια απόσταση. Όσα έβγαζαν με το χτύπημα έξω από τον κύκλο, τόσα κέρδιζαν. Το ίδιο παιχνίδι παιζόταν με ξηρούς καρπούς, αμύγδαλα και καρύδια, μικρά στο μέγεθος.

Βασιλίνδα, όμοιο με το κλέφτες και αστυνόμοι.

*Κολλαβισμός, το γνωστό μπιζ. Κρικηλασία, το γνωστό τσέρκι
ΚΡΙΚΗΛΑΣΙΑ (ΤΣΕΡΚΙ)*

Κρυπτίνδα ή αποδιδρασκίνδα ή μυίνδα, το γνωστό κρυφτό.

Μυϊνδα (Φυγίνδα ή Αποδιδρασκίνδα) σημερινό «κρυφτό».

Πεντάλιθα σημερινά πεντόβολα: Το κάθε παιδί είχε συγκεντρωμένα πέντε πετραδάκια ή κότσια κοντά στα πόδια του.

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

Χαλκή Μυία σημερινή «τυφλόμυγα»: έδεναν με ένα μαντίλι τα μάτια ενός παιδιού και αυτό έλεγε «χάλκινη μύγα θα κυνηγήσω». τότε οι άλλοι απαντούσαν «θα κυνηγήσεις μα δεν θα την πιάσεις», και τον χτυπούσαν με τις ζώνες τους μέχρι να πιάσει ένα παιδί. Αν έπιανε κάποιο, προσπαθούσε να το αναγνωρίσει και, αν το κατόρθωνε, εκείνο έπαιρνε τη θέση του.

Χυτρίνδα: Ένας παίκτης καθόταν κάτω και παρίστανε τη χύτρα. Ένας άλλος παίκτης, στηρίζοντας το αριστερό του χέρι πάνω στον καθισμένο, έτρεχε γύρω-γύρω σαν φύλακας. Παράλληλα, οι άλλοι παίκτες προσπαθούσαν να αγγίζουν τη «χύτρα», χωρίς όμως να χτυπηθούν από το φύλακα. Το παιχνίδι αυτό παίζεται στις μέρες μας στη Ζάκυνθο και τη Λέσβο.

Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει και για τα βρεφικά παιχνίδια, τα κυριότερα από τα οποία ήταν η σείστρα (=μεταλλικές κουδουνίστρες), τόπια, στεφάνια, βέργες και σβούρες.

• **BYZANTIO**

Για τα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι τον 9ο αιώνα μ.Χ. δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τον ρόλο του παιχνιδιού στην κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχε την θέση που κατείχε στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς τα παιδιά ασκούνταν και έπαιζαν «παιδικά» και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι μετά τον 11ο αιώνα μ.Χ., το χρησιμοποιούσαν για την διάπλαση ανθρώπινων χαρακτήρων.

Ø ΑΓΟΡΙΑ: Οι χώροι που έπαιζαν τα παιδιά, συνήθως τα αγόρια, ήταν οι αυλές και οι αλάνες. Τα παιχνίδια των αγοριών ήταν ομαδικά και επιτραπέζια και γίνονταν κατά βάση εκτός σπιτιού. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια αυτά παίζονται ακόμα και σε όσα μέρη τα παιδιά διαθέτουν ελεύθερο χώρο: στρατιωτάκια, κυνηγητό, κρυφτό και άλλα. Εκτός αυτών τα

αγόρια ψυχαγωγούνταν παίζοντας με πήλινα αλογάκια και αμάξια, με σβούρες ή κατασκεύαζαν με χώμα σπιτάκια.

Ø **ΚΟΡΙΤΣΙΑ:** Τα κορίτσια αντίθετα έμεναν κυρίως στο σπίτι και έπαιζαν με τις κούκλες τους, που ονομάζονταν νέννος ή νιννί και ήταν φτιαγμένες από κερί, πηλό ή γύψο. Τους ευχαριστούσε πολύ να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα όπως η βάπτιση και ο γάμος όπως επίσης να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο σπίτι, δηλαδή το λεγόμενο νοικοκυριό.

Ø **ΜΩΡΑ/ΝΗΠΙΑ:** Για τα μωρά και τα νήπια από την άλλη μεριά, τα δημοφιλέστερα ήταν τα σείστρα (από το σείω= Οι κουνώ), η σημερινή κουδουνίστρα και ο καλαθίσκος, μικρό καλάθι στο οποίο τοποθετούσαν παιχνίδια ή μεταχειρίζονταν το ίδιο το καλάθι σαν παιχνίδι. Μεταξύ των παιχνιδιών που έπαιζαν ήταν και τα γνωστά σε εμάς κρυφτό, κυνηγητό, τυφλόμυγα, στρατιωτάκια αλλά και παιχνίδια όπως Ιβάρρα, τσιλίκι, γουρούνα, μήλα.

Αυτό λοιπόν ήταν το παιχνίδι για τους Βυζαντινούς· για τα αγόρια το ξέγνοιαστο και συνοδευόμενο από ελευθερία παιχνίδι χωρίς όρια ενώ για τα κορίτσια, το ασθενές όπως πίστευαν φύλο, το παιχνίδι περιορίζονταν όπου και η ζωή τους, μες στο σπίτι.

• **ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ**

Για την εποχή της τουρκοκρατίας αυτό που γνωρίζουμε είναι ότι τα παιχνίδια είχαν επηρεαστεί κατά κύριο λόγο από την αρχαιότητα, το Βυζάντιο και από άλλες εθνότητες. Οι χώροι που έπαιζαν τα παιδιά δεν ήταν από τις αλάνες και τα γεμάτα

νοσταλγία σοκάκια των γειτονιών. Αξίζει να σημειωθεί ότι στις προτιμήσεις τους δέσποζαν τα ομαδικά και όχι τα ατομικά παιχνίδια. Η επιλογή αυτή είναι απόλυτα λογική, καθώς τα παιδιά ως Έλληνες της εποχής εκείνης είχαν ευαισθητοποιηθεί ως προς την ομαδικότητα, τη συνεργασία και την αλληλεγγύη προκειμένου να αντιμετωπίσουν τον κοινό για όλους τους εχθρό· τους Τούρκους. Τα αγόρια συγκεκριμένα συνήθιζαν να παίζουν κλέφτικο (= σημερινό κρυφτό), πετροπόλεμο, ξιφομαχία, κυνηγητό ενώ τα κορίτσια, βρισκόμενα σε μια καλύτερη, με περισσότερη ελευθερία από όση παλιότερα θέση, είχαν το δικαίωμα να βγουν από τα σπίτια τους και να παίζουν ανενόχλητα στο δρόμο τα αγαπημένα τους παιχνίδια, όπως τα μήλα, κουτσό, μέλισσα, πινακωτή, τυφλόμυγα και τσίλικι.

· ΝΕΟΤΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ

A) το προσαρμοσμένο στις ανάλογες συνθήκες παιχνίδι

Στους νεότερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιζαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά της Ελλάδας. 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. Καταφέρουν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους και με το παιχνίδι. Το παιχνίδι τους έδινε ζωή, τους έμαθε τι θα πει συναίσθημα, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση και χαρά. Ταυτόχρονα μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν όσο ήταν αυτό δυνατό την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματός τους. Αργότερα, μεταπολεμικά οι συνθήκες διαβίωσης ήταν αρκετά σκληρές και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν για να συνεισφέρουν κι αυτά με τη σειρά τους στην οικογένεια. Όμως παρ' όλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφερναν συχνά με την πρώτη

ευκαιρία να ξεκόψουν από την δουλειά και να παίξουν με τους συνομιλήκους τους στο δρόμο και φυσικά ομαδικά παιχνίδια, αφού δεν είχαν την πολιτέλεια να προμηθευτούν χειροποιαστά παιχνίδια. Έτσι έστω και για λίγο ζούσαν και εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφερναν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο !

B) ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μερικά από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της εποχής εκείνης ήταν τα ακόλουθα: εννιάρια ή εννιάπετρο, ζάρια – κύβοι, αλογάκια σε καλάμι, ξύλινο πατίνι, καπάκια μεταλλικά, κότσια – αστράγαλοι, πήλινα ομοιώματα ζώων, τσιλίκι, σανίδα, γιο- γιο, τσιμ- τσιμ, σφεντόνα, τριτσινόροδο, ξύλινες ρόδες, κεραμισάκια, σείστρο, κούκλες(πάνινες, πήλινες, συρμάτινες), φυσικάλαμο, σπαθιά ξύλινα, σβούρες(ξύλινες, πήλινες, στρόμβος, βέμβυξ), πεντόβολας.

Γ) Η ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΤΟ ΣΗΜΕΡΑ

Σήμερα όμως αν και οι αλάνες κυρίως στις πόλεις έχουν μειωθεί έως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις, αφού τα κτίσματα και οι δρόμοι έχουν παραγεμίσει το χώρο σε σημείο που είναι έτοιμα να μας καταπιούν. Τα πάρκα και οι αθλητικές εγκαταστάσεις, όπου υπάρχουν συνιστούν τους μόνους χώρους όπου μπορούν να παίξουν τα παιδιά ελεύθερα. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να στρέψουν το ενδιαφέρον τους στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και να

καθλώνονται στο σπίτι, να μην κουνιούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται επιθετικά, μοναχικά και να εμφανίζουν έλλειψη κοινωνικότητας.

ΑΙΤΙΕΣ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΩΝ ΠΑΛΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι τα παιχνίδια έχουν αλλάξει αρκετά σε σχέση με το παρελθόν. Κάποια από αυτά έχουν σχεδόν εξαφανιστεί ενώ κάποια άλλα πιο τυχερά συνεχίζουν να υπάρχουν έστω και λίγο αλλοιωμένα. Πλήθος αιτιών οδηγεί στην εξαφάνιση ή ακόμα και στην αλλοίωσή τους. Οι βασικότερες αιτίες είναι οι εξής:

1. Η ανάπτυξη της βιομηχανίας και της τεχνολογίας. Τα παιδιά του παρελθόντος αναγκάζονταν να κατασκευάσουν μόνα τους τα παιχνίδια τους με απλά υλικά που είχαν ήδη στο σπίτι. Αντίθετα στις μέρες μας τα σύγχρονα παιδιά προτιμούν να αγοράζουν τα έτοιμα, βιομηχανοποιημένα παιχνίδια που με διάφορους πλάγιους τρόπους γίνονται ελκυστικά γι' αυτά και αποφεύγουν να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους.
2. Η οικονομική κατάσταση των ανθρώπων της εποχής εκείνης, η οποία δεν τους επέτρεπε να αγοράζουν εργοστασιακά παιχνίδια και για το λόγο αυτό επέλεξαν τα ομαδικά ενώ τα παιδιά σήμερα δεν εμφανίζουν κανένα ενδιαφέρον για τα παιχνίδια του παρελθόντος και αγοράζουν αυτά των εργοστασίων με τις άπειρες λειτουργίες.
3. Η αλλαγή της καθημερινότητας και της νοοτροπίας συμβάλλει με τη σειρά της στην προτίμηση των έτοιμων

παιχνιδιών από τα παιδιά και τα απομακρύνει από τα απλά, φτιαγμένα με φαντασία παιχνίδια. Τα παιδιά σήμερα έχουν διαφορετικές υποχρεώσεις απ' ό,τι είχαν παλιότερα. Ασχολούνται περισσότερο με τα μαθήματα και τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες με αποτέλεσμα να τους περισσεύει λιγοστός ελεύθερος χρόνος για να τον αφιερώσουν στο παιχνίδι. Έτσι προτιμούν να παίζουν μόνο τους κυρίως παιχνίδια που δεν απαιτούν σωματική άσκηση.

Συμπερασματικά λοιπόν παρατηρούμε ότι διακρίνουμε αλλαγές στα παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά στο παρελθόν σε σύγκριση με αυτά που παίζουν τώρα. Είναι λογικό όμως να συμβαίνει αυτό με το πέρασμα των χρόνων, καθώς οι ρυθμοί της καθημερινότητας, η νοοτροπία και η ζωή γενικότερα έχουν αλλάξει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Έτσι λοιπόν εξελίχθηκε το παιχνίδι. Κάθε εποχή που ερχόταν στο προσκήνιο αφενός κληρονομούσε τις ιδέες και τα δημιουργήματα των προηγούμενων εποχών και αφετέρου έβαζε κι αυτή το στίγμα της στις πολυάριθμες σελίδες της ιστορίας του παιχνιδιού. Κάθε πρόοδος του πολιτισμού σήμαινε πάντα και εποχή αλλαγής των παιχνιδιών. Στον σύγχρονο κόσμο η αλλαγή εκφράστηκε με τη χρήση του πλαστικού, του υφάσματος και συνθετικών υλικών. Τα σύγχρονα παιχνίδια για πολλούς και διάφορους λόγους που αναφέρθηκαν παραπάνω παράγονται πλέον μαζικά και πωλούνται σε ειδικά καταστήματα. Την ξύλινη κούκλα της Αρχαίας Ελλάδας διαδέχθηκε, στο Βυζάντιο η πήλινη κούκλα, στην Τουρκοκρατία η υφασμάτινη, στις αρχές του 20ού αιώνα, η κούκλα που μπορούσε να πει «μαμά». Και την τελευταία, οι ηλεκτρονικές κούκλες που μπορούν να αναγνωρίζουν και να προσδιορίζουν αντικείμενα, τη φωνή του ιδιοκτήτη τους και να

επιλέγουν τις φράσεις με τις οποίες θα απαντήσουν. Πάντως, οποιαδήποτε μορφή και να έχουν τα παιχνίδια, το αποτέλεσμα της χρήσης τους είναι ίδιο. Συντροφεύουν τις παιδικές ψυχές και ομορφαίνουν τις ημέρες τους. Όπως είπε και ο Σαίξπηρ « το παιχνίδι είναι ο καθρέφτης της ζωής και της ύπαρξης». Για τα μικρά παιδιά βέβαια, το παιχνίδι είναι κάτι περισσότερο από αναπαράσταση, είναι η ίδια η ζωή!

5.ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΛΙΟ

(ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ-ΑΠΟΞΕΝΩΣΗ-ΟΙΚ.&ΚΟΙΝ.ΣΥΝΘΗΚΕΣ-ΧΡΟΝΟΣ ΧΩΡΟΣ)

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Παιχνίδι, παιγνίδιο 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.Στο περασμα του χρονου αλλα παιχνιδια ενισχυθηκαν και επικρατησαν και αλλα εξαφανιστηκαν.Στις μερες μας το παιχνιδι διατηρει ορισμενα από τα παγια χαρακτηριστικα του όπως οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση η αλληλεπίδραση και η ψυχαγωγια. 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.

1) Επιτραπέζια Παιχνίδια

Επιτραπέζιο ονομάζεται κάθε παιχνίδι που παίζεται πάνω σε ταμπλό. Μπορούν να συμμετέχουν 2 ή περισσότερα άτομα και κύριος σκοπός είναι η διασκέδαση και, σε άλλες περιπτώσεις, η αποκόμιση γνώσεων ή η νοητική άσκηση. Ο ανταγωνισμός που πολλές φορές υπάρχει είναι σημαντικό στοιχείο στην εξέλιξη του παιχνιδιού, ένας πιο γενικός όρος θα ήταν η ευγενής άμιλλα.

Υπάρχουν διαφόρων ειδών επιτραπέζια παιχνίδια, που κυρίως διακρίνονται σε κλασικά και σύγχρονα. Στα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια κατατάσσονται και τα παιχνίδια ερωτήσεων.

α)Κλασικά Επιτραπέζια Παιχνίδια

Σκάκι

Το σκάκι είναι επιτραπέζιο παιχνίδι και ιδιαίτερα πνευματικό άθλημα για δύο παίκτες. Παίζεται σε τετράγωνο διάγραμμα, που λέγεται σκακιέρα, επί της οποίας οι παίκτες, καθισμένοι αντικριστά, μετακινούν, ο ένας τους 16 λευκούς πεσσούς (πιόνια) του παιχνιδιού και ο άλλος τους 16 μαύρους, σε εναλλάξ κινήσεις, μία προς μία, με βάση τους κανονισμούς του παιχνιδιού.

Στη σύγχρονη εποχή απαντάται και το "υπαίθριο σκάκι" που παίζεται σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους πλατειών, πάρκων κ.λπ. πάνω σε χρωματιστές γρανιτένιες πλάκες με πεσσούς συνήθως ξύλινους ύψους περίπου ενός μέτρου. Τέτοιοι χώροι, στην Ελλάδα, υπάρχουν στη κεντρική πλατεία Κοραή στον Πειραιά, στη παραλία του Δήμου Π. Φαλήρου κ.α

Παλαιότερα το σκάκι το ονόμαζαν «παιχνίδι των Βασιλέων». Αυτό προέρχονταν από το γεγονός ότι αποτελούσε για μακρό χρόνο την κυρίαρχη ψυχαγωγία Βασιλέων, Παπών, Πριγκίπων, και γενικά του ανώτερου κλήρου, αυλικών, ευγενών και πλουσίων τόσο της Δύσης όσο και της Ανατολής. Σήμερα το σκάκι χαρακτηρίζεται «βασιλιάς των παιχνιδιών» ως το δυσκολότερο, επιστημονικότερο και ωραιότερο.

Η Διεθνής Σκακιστική Ομοσπονδία (FIDE), το 1970 είχε ήδη στη δύναμή της 70 εθνικές σκακιστικές ομοσπονδίες και κάθε δύο χρόνια διοργανώνει «Σκακιστικές Ολυμπιάδες» στις οποίες η Ελλάδα μετέχει από το 1950.

Τους ισχυρότερους σκακιστές και σκακίστριες που λαμβάνουν μέρος στα διεθνή τουρνουά σκακιού και εθνικά πρωταθλήματα αποκαλούν «μαιτρ» και «γκραν μαιτρ» (= εξέχοντες μαιτρ). Γενικά οι έμπειροι σκακιστές μέχρι και οι ερασιτέχνες, που

μελέτησαν τους κανόνες του παιγνιδιού και λαμβάνουν μέρος σε αγώνες, κατατάσσονται σε παίκτες Α', Β' και Γ' κατηγορίας.

Γενικά ως σπορ αποτελεί ένα συναρπαστικό τρόπο δοκιμής των πνευματικών δυνάμεων των παικτών που παίζουν με ίσους όρους εφαρμόζοντας με ακρίβεια και επιδεξιότητα τους κανόνες του παιγνιδιού. Στην ουσία το σκάκι είναι ένα στρατιωτικό παιχνίδι ίσων δυνάμεων που διεξάγεται «επί χάρτου». (σκακιέρας). Εκτός από Βασιλείς και Πάπες σημαντικοί λάτρεις του παιγνιδιού αυτού υπήρξαν εξέχουσες προσωπικότητες των Γραμμάτων, επιστημών και Τεχνών μεταξύ των οποίων ο Θερβάντες, ο Βολταίρος, ο Ντιντερό, ο Γκαίτε, ο Βενιαμίν Φραγκλίνος κ.π.ά.

Το σημαντικότερο του παιγνιδιού αυτού δεν είναι τόσο η νίκη επί του αντιπάλου όσο η ποιότητα της νίκης. Ο ενθουσιασμός έγκειται στις κινήσεις εκείνες που αποβλέπουν σε επόμενες κινήσεις επί σχεδίου, οι έξυπνοι συνδυασμοί, οι λεπτοί ελιγμοί κ.λπ. που εκτιμώνται στη «σκακιστική σκέψη» ίσως με μεγαλύτερη απόλαυση που δίνουν τα «στατικά» βιβλία, πίνακες ζωγραφικής, και άλλα καλλιτεχνικά έργα. Εξ αυτού οι ωραιότερες παρτίδες που έχουν σημειωθεί τυπώνονται σε βιβλία και περιοδικά του είδους με αναλύσεις και άλλες δυνατότητες χαρίζοντας ένα ιδιαίτερο θαυμασμό αυτών.

Γενικά το σκάκι καλλιεργεί και αναπτύσσει σπουδαία προτερήματα όπως πειθαρχία, διαπαιδαγώγηση της θέλησης και της αντοχής, ανάπτυξη μνημονικού, ετοιμότητα, εξυπνάδα, λογική σκέψη, κ.λπ. ή όπως έλεγαν παλαιότερα «το ακόνισμα του μυαλού». Οι «Γκραν-μαιορ» ομολογούν ότι ο παίκτης σκακιού πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά τόσο την ιστορία του σκακιού όσο και τη θεωρία των κανόνων του, εφαρμόζοντας έτσι απόλυτα το «Χωρίς θεωρία του είδους δεν υφίσταται σκέψη περί του είδους».

Ιστορία Σκακιού

Το σκάκι έχει αποκτήσει τους σύγχρονους κανόνες του ήδη από τον 15ο αιώνα στην Ευρώπη. Από εκεί εξαπλώθηκε σε όλο τον κόσμο. Στην Ευρώπη το είχαν φέρει οι Άραβες (μια παλιότερη

παραλλαγή του) στους οποίους το έδωσαν οι Πέρσες. Μια παλιότερη παραλλαγή του που παιζόταν στο Μεσαίωνα ονομαζόταν ζατρίκιον. Παραλλαγές του παιχνιδιού παίζονταν στην αρχαιότητα σε πολλές χώρες και πολλές διεκδικούν την καταγωγή του.

Το σκάκι, αν και ήδη πολύ διαδεδομένο, γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη τον 19ο αιώνα στον οποίο έχουμε διοργανώσεις επίσημων πρωταθλημάτων, οι εφημερίδες ασχολούνται ταχτικά με το παιχνίδι, γραμματόσημα τυπώνονται με θέμα το σκάκι, η σύγχρονη μορφή των σκακιστικών πεσσών προτείνεται και βιβλία μελετούν σε βάθος την θεωρία του παιχνιδιού. Τον 20ό αιώνα (1924) ιδρύεται η διεθνής σκακιστική ομοσπονδία. Με την εξέλιξη των υπολογιστών οι άνθρωποι δεν είναι οι μόνοι που μπορούν να παίζουν σκάκι. Οι μηχανές ήδη στα τέλη του αιώνα είναι πια υπολογίσιμοι αντίπαλοι ακόμα και για τους ισχυρότερους παίκτες.

Τάβλι

Το τάβλι είναι επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, παραλλαγή του οποίου είναι το δυτικό τάβλι (*backgammon*). Κάθε παίκτης κατέχει 15 πούλια που κινούνται σε ειδικό ταμπλώ σύμφωνα με τα αποτελέσματα δυο ζαριών. Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να μαζέψει πρώτος όλα τα πούλια από το ταμπλώ. Ο παίκτης που ολοκληρώνει πρώτος το μάζεμα είναι και ο νικητής.

Το τάβλι είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο στην Ελλάδα και στην Κύπρο και παίζεται από ανθρώπους κάθε ηλικίας και έχει συνδεθεί με τα καφενεία και τις καφετέριες.

Τα συνήθη ματς

Καθώς ο χρόνος παιχνιδιού δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλος, το τάβλι συνηθίζεται να παίζεται σε ματς με νικητή όποιον φτάσει πρώτος σε προσυμφωνημένο όριο βαθμών συνήθως 3, 5, 7 ή 11 ανάλογα

με πόσο χρόνο επιθυμούν οι παίκτες να διαθέσουν.

Χρησιμοποιείται αριθμολογικός κανόνας σύμφωνα με τον οποίο πρέπει να χρησιμοποιείται ως όριο κάποιος πρώτος αριθμός. Το 13 δεν συνηθίζεται πιθανώς επειδή θεωρείται γρουσουζικο αλλά είναι και πολύ μεγάλο (ήδη το 11 θεωρείται μαραθώνιος) ενώ ο επόμενος πρώτος είναι το 17 και ένα ματς στα 17 θα απαιτούσε πάρα πολλές ώρες. Στα ματς και τα τρία παιχνίδια παίζονται εναλλάξ ενώ ο νικητής κάθε παιχνιδιού έχει το πλεονέκτημα της πρώτης ζαριάς στο επόμενο παιχνίδι.

Στο πρώτο παιχνίδι οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν για το ποιος θα έχει την πρώτη ζαριά. Ένας κοινός τρόπος είναι να ρίχνουν από ένα ζάρι και όποιος φέρει το μεγαλύτερο αποτέλεσμα έχει την πρώτη ζαριά. Αν φέρουν το ίδιο αποτέλεσμα, ξαναρίχνουν. Εδώ υπάρχουν δυο παραλλαγές:

-Η ζαριά που καθορίζει τον πρώτο παίκτη μετράει και ως η πρώτη ζαριά

-Ο παίκτης που έφερε το μεγαλύτερο ξαναρίχνει τα ζάρια για να παίξει

Πρέπει να σημειωθεί ότι οι δυο τρόποι δεν είναι ισοδύναμοι, καθώς ο πρώτος τρόπος αποκλείει την πιθανότητα διπλής ως πρώτη ζαριά. Καθώς οι διπλές ως πρώτη ζαριά θεωρούνται κατά μέσον όρο καλύτερες από τις υπόλοιπες, αυτό είναι ένα μειονέκτημα του πρώτου παίκτη, που θεωρείται ότι μετριάζει το γενικότερο πλεονέκτημα της πρώτης ζαριάς μειώνοντας κάπως τον παράγοντα τύχη. Με τη λογική της μείωσης του παράγοντα της τύχης κατά την έναρξη ενός ματς, συνηθίζεται τα παιχνίδια να παίζονται με τη σειρά φεύγα-πλακωτό-πόρτες. Το φεύγα μπαίνει πρώτο παιχνίδι της σειράς και η ζαριά που αναδεικνύει τον παίκτη που παίζει πρώτο μετράει ως η πρώτη ζαριά, αποκλείοντας από τον πρώτο παίκτη να φέρει πεντάρες οι οποίες θα τον έβαζαν στην περιοχή του αντιπάλου με την πρώτη ζαριά. Αυτό επιτρέπει στο δεύτερο παίκτη να πάρει πίσω το πλεονέκτημα που στερήθηκε, φέροντας αυτός πεντάρες.

Στους επίσημους αγώνες, καθώς είναι επιθυμητός ο μετριασμός της πιθανής εύνοιας της τύχης, η πρώτη ζαριά δίνεται εναλλάξ σε κάθε παίκτη (ανεξάρτητα από το αποτέλεσμα του κάθε παιχνιδιού) και συχνά ακολουθείται η προηγούμενη διαδικασία για την πρώτη ζαριά, παρόλο που δεν παίζει κανένα ρόλο για τον καθορισμό του παίκτη που παίζει πρώτος

Ιστορία Ταβλίου

Το τάβλι είναι ίσως το αρχαιότερο παιχνίδι που επιζεί μέχρι και τις ημέρες μας, αφού η πρώτη του εμφάνιση μαρτυρείται στη Μεσοποταμία, την περίοδο περίπου 2900 με 1800 πΧ. Ο Άγγλος αρχαιολόγος Σερ Λέοναρντ Γούλεϋ ανακάλυψε κατά τη διάρκεια ανασκαφών στην Ουρ της Χαλδαίας ένα στολισμένο ταμπλό παιχνιδιού, το οποίο φαίνεται πως είναι το αρχαιότερο ταμπλό τάβλι.

Ένα παρόμοιο παιχνίδι φαίνεται πως παιζόταν και στην Αρχαία Αίγυπτο, το *Senet* ή "παιχνίδι των τριάντα τετραγώνων". Και τα δύο παραπάνω παιχνίδια είχαν κάπως διαφορετικό ταμπλό από το σημερινό τάβλι: αποτελούσαν από τρεις σειρές των δέκα τετραγώνων, τη μία δίπλα στην άλλη, όμως φαίνεται πως η φιλοσοφία ήταν η ίδια. Οι παίκτες είχαν πέντε πούλια ο καθένας, και ξεκινώντας από αντίθετες πλευρές του ταμπλό, έπρεπε να τα φτάσουν στην αντίθετη άκρη και να τα βγάλουν από το ταμπλό πριν από τον αντίπαλο. Αντί για ζάρια, οι Αιγύπτιοι χρησιμοποιούσαν τέσσερις βέργες με δύο πλευρές, και προχωρούσαν ένα πούλι ανάλογα με το συνδυασμό των πλευρών των βεργών.

Άλλο ένα αρχαίο παιχνίδι σχετικό με το τάβλι που είναι άξιο αναφοράς είναι το *Τακτέ Νάρντ*. Ήταν περσικό, παιζόταν περίπου το 1600 πΧ και έμοιαζε πολύ περισσότερο με το σημερινό τάβλι. Είχε 24 σημεία και 30 πούλια, 15 άσπρα και 15 μαύρα, και ένα ζευγάρι ζάρια. Το όνομά του σήμαινε «Μάχη σε ξύλο» και μεταφέρθηκε στην Ευρώπη από τους Άραβες.

Αργότερα το παιχνίδι εμφανίζεται στην Ελλάδα (με το όνομα Πεσσοί) και στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία (με το όνομα Ludus Duodecim Scriptorum - παιχνίδι των δώδεκα γραμμάτων). Τα δύο αυτά παιχνίδια έχουν την ίδια μορφή με το αρχαιότερο, που βρέθηκε στη Μεσοποταμία, δηλαδή τρεις σειρές από 12 τετράγωνα θέσεις (ή 12 σειρές των τριών θέσεων, από όπου η λατινική εκδοχή παίρνει το όνομά της).

Σύγχρονα Επιτραπέζια Παιχνίδια

Monopoly

Monopoly ονομάζεται το επιτραπέζιο παιχνίδι αγοραπωλησίας ιδιοκτησιών που εκδίδεται από την εταιρεία Parker σε συνεργασία με την Hasbro. Οι παίκτες συμμετέχουν σε έναν κόσμο οικονομικής δολοπλοκίας και απεμπόλησης με σκοπό να αποκτήσουν πλούτο μέσω οικονομικών δραστηριοτήτων. Το παιχνίδι περιλαμβάνει αγορά και ενοικίαση ιδιοκτησιών με χρήματα του παιχνιδιού, καθώς οι παίκτες περιφέρονται διαδοχικά στο ταμπλό, σύμφωνα με την κάθε ζαριά. Το παιχνίδι παίρνει την ονομασία του από τον όρο "μονοπώλιο", την κυριαρχία στην αγορά μιας μόνο επιχείρησης.

Σύμφωνα με την εταιρεία που εκδίδει το παιχνίδι, από τότε που ο Τσαρλς Ντάροου το πατένταρε το 1935, το έχουν παίξει περίπου 750 εκατομμύρια άνθρωποι, καθιστώντας το έτσι "το μεγαλύτερο σε αριθμό παικτών (εμπορικό) επιτραπέζιο στον κόσμο." Στο Βιβλίο των Ρεκόρ Γκίνες, όμως, είχε καταγραφεί πιο νωρίς, το 1999, όπου οι στατιστικές της εταιρείας ανέφεραν ότι ο αριθμός παικτών άγγιξε τα 500 εκατομμύρια.

Σκραμπλ

Το σκραμπλ (αγγλ. *Scrabble*) είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι λέξεων, ίσως το πιο διάσημο στον κόσμο: αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί σε περισσότερες από 120 χώρες και παίζεται σε 30 διαφορετικές γλώσσες. Τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στην εταιρεία *Hasbro* για τις ΗΠΑ (όπου δημιουργήθηκε το παιχνίδι) και για τον Καναδά και στη *Mattel* για όλες τις υπόλοιπες χώρες.

Τι είναι το Σκραμπλ

Στόχος του παιχνιδιού είναι να συγκεντρώσει ο παίκτης τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία σχηματίζοντας λέξεις τις οποίες τοποθετεί σε ένα πίνακα σύμφωνα με προκαθορισμένους κανόνες. Οι λέξεις σχηματίζονται με γράμματα που ο παίκτης τραβάει από μία κληρωτίδα και η αξία της κάθε λέξης καθορίζεται: α) από τα γράμματα που περιέχει και β) από τη θέση στην οποία θα τοποθετηθεί. Αυτό σημαίνει ότι οι λέξεις δεν έχουν πάντα την ίδια αξία, εφόσον η επιλογή ορισμένων θέσεων στον πίνακα μπορεί να αυξήσει τη βαθμολογία τους.

Ο πίνακας αποτελείται από $15 \times 15 = 225$ τετράγωνα στα οποία τοποθετούνται οι λέξεις, οριζόντια ή κάθετα. Τα χρωματιστά τετράγωνα (μπλε, γαλάζια, ροζ και κόκκινα) είναι οι θέσεις που πολλαπλασιάζουν την αξία του γράμματος ή της λέξης που περνάει από αυτές.

Τα γράμματα δεν είναι ακριβώς τα ίδια σε όλες τις γλώσσες. Αυτό συμβαίνει αφενός γιατί τα αλφάβητα δεν είναι ίδια και αφετέρου γιατί η αντιμετώπιση δεν είναι πάντα όμοια. Για παράδειγμα, στα νορβηγικά δεν υπάρχουν τα γράμματα *Q, X, Z*, στα ιταλικά δεν υπάρχουν τα *J, K, W, X, Y*, στα ισπανικά τα συμπλέγματα *CH, RR* και *LL* θεωρούνται διαφορετικά γράμματα από τα *C, H, R* και *L*, στα γαλλικά και στα ρουμανικά δεν λαμβάνονται υπόψη τα διακριτικά σημάδια σε γράμματα όπως τα *Ă, Â, É* ή *Ç*, στα πορτογαλικά το *Ç* χρησιμοποιείται ανεξάρτητα από το *C* κλπ.

Επιπλέον, το παιχνίδι παίζεται με διαφορετικό αριθμό γραμμάτων σε κάθε γλώσσα, όπως βλέπουμε και στον πίνακα που ακολουθεί:

100 γράμματα: Αγγλική, Δανική, Εσπεράντο, Ισπανική (Καστίλλης), Καταλανική, Μαλαισιακή, Ουγγρική, Πολωνική, Σλοβακική, Σλοβενική, Σουηδική, Τουρκική, Τσέχικη, Φινλανδική

101 γράμματα: Ρουμανική

102 γράμματα: Αφρικάανς, Βουλγαρική, Γαλλική, Ολλανδική

103 γράμματα: Γαελική, Κροατική, Νορβηγική, Γερμανική (που μέχρι το 1990 είχε 119 γράμματα)

104 γράμματα: Αραβική, Ισλανδική, Ρωσική (που παλαιότερα είχε 126 γράμματα), Εβραϊκή (στην έκδοση της Mattel, στις ΗΠΑ όμως κυκλοφορεί μία ελαφρώς διαφορετική έκδοση της Hasbro), Ελληνική, Αγγλική

114 γράμματα: Πορτογαλική (που είναι και η μόνη με τρεις μπαλαντέρ)

120 γράμματα: Ιταλική

Η ελληνική έκδοση έχει 104 γράμματα:

65 γράμματα που παίρνουν 1 πόντο : Α (12), Ε (8), Η (7), Ι (8), Ν (6), Ο (9), Σ (7) και Τ (8)

17 γράμματα που παίρνουν 2 πόντους : Κ (4), Π (4), Ρ (5) και Υ (4)

9 γράμματα που παίρνουν 3 πόντους : Λ (3), Μ (3) και Ω (3)

4 γράμματα που παίρνουν 4 πόντους : Γ (2), και Δ (2)

3 γράμματα που παίρνουν 8 πόντους : Β (1), Φ (1) και Χ (1)

4 γράμματα που παίρνουν 10 πόντους : Ζ (1), Θ (1), Ξ (1) και Ψ (1)

2 λευκά (χρησιμοποιούνται σαν μπαλαντέρ) που παίρνουν 0 πόντους

Όσο πιο συχνό είναι ένα γράμμα, τόσο μικρότερη είναι η αξία του: τα πολύ συχνά γράμματα, όπως το Α ή το Ε, βαθμολογούνται με ένα πόντο, ενώ τα σπάνια, όπως το Ψ ή το Θ, βαθμολογούνται με 10 πόντους. Οι μπαλαντέρ μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη θέση οποιουδήποτε γράμματος χρειάζεται ο παίκτης για να σχηματίσει μια λέξη. Ο παίκτης που χρησιμοποιεί το μπαλαντέρ δηλώνει το γράμμα που επιθυμεί και αυτό παραμένει το ίδιο σε όλη τη διάρκεια της παρτίδας.

ΑΘΛΗΜΑΤΑ

Ποδόσφαιρο

Το ποδόσφαιρο (αγγλικά: Association Football) είναι ένα ομαδικό άθλημα που παίζεται ανάμεσα σε δύο ομάδες των έντεκα παικτών με μία σφαιρική μπάλα. Ο ποδοσφαιρικός αγώνας διεξάγεται σε ένα ορθογώνιο γήπεδο με φυσικό ή τεχνητό χλοοτάπητα πράσινου χρώματος και ένα «τέρμα» στο μέσο κάθε μιας από τις στενές πλευρές. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να οδηγήσει τη μπάλα στο αντίπαλο τέρμα, δηλαδή «να βάλει γκολ» (από την αγγλική λέξη goal που σημαίνει σκοπός) ή «να σκοράρει», όπως λέγεται στην ειδική ποδοσφαιρική γλώσσα. Οι παίκτες χειρίζονται τη μπάλα κυρίως με τα πόδια, αλλά και με τον κορμό ή το κεφάλι. Η ομάδα που θα επιτύχει τα περισσότερα γκολ ως το τέλος του παιχνιδιού κερδίζει.

Το ποδόσφαιρο είναι σήμερα το πιο δημοφιλές άθλημα στον κόσμο. Στις αρχές του 21ου αιώνα ασχολούνταν με αυτό περισσότεροι από 250 εκατομμύρια αθλητές σε περισσότερα από 200 κράτη.[3] Το ποδοσφαιρικό παιχνίδι παίζεται σε διάφορα επίπεδα, από φιλικό, με λιγότερους ή περισσότερους από έντεκα παίκτες, παιδιά ή ενήλικες, σε ένα οποιουδήποτε μεγέθους

γήπεδο, με δύο τυχαία αντικείμενα για τη σήμανση του τέρματος, έως επαγγελματικό, με επαγγελματίες ποδοσφαιριστές, αυστηρή τήρηση των κανονισμών και περισσότερους από 100.000 ενθουσιώδεις θεατές να παρακολουθούν σε ειδική ποδοσφαιρική αρένα υψηλών τεχνικών προδιαγραφών. Ανώτατη οργανωτική αρχή του ποδοσφαίρου είναι η ΦΙΦΑ (FIFA - Fédération Internationale de Football Association), η οποία διεξάγει την κορυφαία ποδοσφαιρική διοργάνωση, το Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου, κάθε τέσσερα χρόνια.

Ιστορία

Είναι ιστορικά καταγεγραμμένο ότι σε πολλές χώρες υπήρξαν παιχνίδια όπου οι παίκτες κλοτσούν μία μπάλα, όπως το επίσκυρος στην Αρχαία Ελλάδα, το «woggabaliri» στην Αυστραλία, το «harpastum» στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία και το «cuju» στην Κίνα. Οι σύγχρονοι κανόνες του ποδοσφαίρου βασίζονται στις προσπάθειες που έγιναν στα μέσα του 19ου αιώνα για τυποποίηση των ποικίλων μορφών του ποδοσφαίρου που παίζονταν στα δημόσια σχολεία της Αγγλίας. Η ιστορία του ποδοσφαίρου στην Αγγλία χρονολογείται τουλάχιστον από τον όγδοο αιώνα.

Οι Κανόνες του Κέμπριτζ, που καταρτίστηκαν για πρώτη φορά στο Πανεπιστήμιο του Κέμπριτζ το 1848, είχαν μεγάλη επιρροή στην ανάπτυξη των επόμενων κανόνων του ποδοσφαίρου. Οι Κανόνες του Κέμπριτζ γράφτηκαν στο Τρίνιτι Κόλετζ (Trinity College) του Κέμπριτζ σε μια συνεδρίαση στην οποία συμμετείχαν εκπρόσωποι από τα σχολεία Ίτον (Eton College), Χάρουου (Harrow School), Ράγκμπι (Rugby School), Γουίντσεστερ (Winchester College) και Σριούσμπερι (Shrewsbury School). Δεν είχαν καθιερωθεί καθολικά, όπου δηλαδή παιζόταν το ποδόσφαιρο. Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1850, πολλές ομάδες που δεν συνδέονταν με σχολεία ή πανεπιστήμιο δημιουργήθηκαν σε όλο τον αγγλόφωνο κόσμο, για να παίζουν διάφορες μορφές του ποδοσφαίρου. Μερικές ομάδες δημιούργησαν τους δικούς τους ξεχωριστούς κανόνες, με

χαρακτηριστικό παράδειγμα τη Σέφιλντ, που δημιουργήθηκε από πρώην μαθητές του δημόσιου σχολείου το 1857, και που οδήγησε στη δημιουργία της Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας του Σέφιλντ (Sheffield Football Association) το 1867 και των Κανόνων του Σέφιλντ. Το 1862, ο Τζον Τσαρλς Θρινκ (John Charles Thring), εκπαιδευτικός του σχολείου Uppingham School, επινόησε επίσης ένα σύνολο κανόνων, οι οποίοι αποκαλούνταν «The Simplest Game» ή «The Uppingham Rules».

Οι συνεχιζόμενες αυτές προσπάθειες συνέβαλαν στη δημιουργία της Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας της Αγγλίας (The Football Association - The FA) το 1863, η οποία συνεδρίασε για πρώτη φορά το πρωί της 26ης Οκτωβρίου του 1863 στην Ταβέρνα Freemasons (Freemasons' Tavern) στην Great Queen Street του Λονδίνου.[30][7] Στη συνάντηση συμμετείχαν αντιπρόσωποι 12 ομάδων και σχολείων του Λονδίνου: Μπαρνές ΡΦΚ (Barnes Rugby Football Club), Σίβιλ Σερβάις ΦΚ (Civil Service F.C.), Κρουσάντερς ΦΚ (Crusaders F.C.), Φόρεστ οφ Λειτονστόουν (Forest of Leytonstone), Νόου Νέιμ Κλαπ (N.N. Club), Κρίσταλ Πάλας ΦΚ (1861) (Crystal Palace F.C. (1861)), Μπλάκχεθ ΦΚ (Blackheath F.C.), Κένσιγκτον Σκουλ (Kensington School), Πέρσεβαλ Χάους (Perceval House), Σούρμπιτον ΦΚ (Surbiton F.C.), Μπλάκχεθ Προπιέταρι Σκουλ (Blackheath Proprietary School) και Σάρτερχάους Σκουλ (Charterhouse School). Η συνάντηση στην ταβέρνα ήταν η απαρχή για πέντε ακόμα συναντήσεις μεταξύ Οκτωβρίου και Δεκεμβρίου, στο τέλος των οποίων παρήχθη το πρώτο ολοκληρωμένο σύνολο κανόνων. Στην τελευταία συνάντηση, ο πρώτος ταμίας της FA, ο εκπρόσωπος της ομάδας ράγκμπι Blackheath F.C., Φράνσις Μάουλε Κάμπελ (Francis Maule Campbell), απέσυρε την ομάδα του από την FA εξαιτίας της απόρριψης δύο προτάσεων. Η πρώτη επέτρεπε το τρέξιμο με την μπάλα στο χέρι και η δεύτερη επέτρεπε την παρεμπόδιση της ενέργειας αυτής με λάκτισμα στις κνήμες του αντιπάλου, τρικλοποδιά ή συγκράτηση με τα χέρια. Άλλες ποδοσφαιρικές ομάδες ράγκμπι ακολούθησαν και δεν εντάχθηκαν στην FA ή αποχώρησαν στη συνέχεια, δημιουργώντας το 1871

την Ένωση Ράγκμπι (Rugby Football Union). Τα υπόλοιπα έντεκα σωματεία, κάτω από την εποπτεία του Εμπενίζερ Κομπ Μόρλεϊ (Ebenezer Cobb Morley), ιδρυτή της Μπαρνές ΡΦΚ, επικύρωσαν τους αρχικούς δεκατρείς κανόνες του παιχνιδιού. Οι κανόνες αυτοί περιλάμβαναν το χειρισμό της μπάλας με «απόκρουση» και την απουσία οριζόντιου δοκαριού και έμοιαζαν εκπληκτικά με τους κανόνες του βικτωριανού ποδοσφαίρου που αναπτύσσονταν την ίδια περίοδο στην Αυστραλία. Η Ποδοσφαιρική Ομοσπονδία του Σέφιλντ διατηρούσε τους δικούς της κανόνες μέχρι τη δεκαετία του 1870 και η FA υιοθέτησε ορισμένους από τους κανόνες αυτές, μέχρι που υπήρχε μόνο μικρή διαφορά στα παιχνίδια.

Οι Κανόνες Παιχνιδιού σήμερα καθορίζονται από το Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο (IFAB). Το συμβούλιο συγκροτήθηκε το 1886 μετά από συνάντηση που πραγματοποιήθηκε στο Μάντσεστερ μεταξύ της FA, της Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας Σκωτίας, της Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας Ουαλίας και της Ιρλανδικής Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας. Η παλαιότερη ποδοσφαιρική διοργάνωση στον κόσμο είναι το Κύπελλο Αγγλίας, το οποίο δημιουργήθηκε από τον ποδοσφαιριστή της Γουόντερερς ΦΚ και γραμματέα της FA, Τσαρλς Γουίλιαμ Άλσοκ (Charles William Alcock) και στο οποίο διαγωνίζονται οι αγγλικές ομάδες από το 1872. Ο πρώτος διεθνής ποδοσφαιρικός αγώνας έλαβε χώρα το 1872 μεταξύ της Εθνικής Σκωτίας και της Εθνικής Αγγλίας στη Γλασκώβη και πάλι με πρωτοβουλία του Τσαρλς Γουίλιαμ Άλσοκ. Στην Αγγλία επίσης δημιουργήθηκε το πρώτο πρωτάθλημα ποδοσφαίρου στον κόσμο, το οποίο ιδρύθηκε στο Μπέρμιγχαμ το 1888 από το διευθυντή της Άστον Βίλα William McGregor. Η αρχική μορφή του πρωταθλήματος περιλάμβανε 12 σωματεία από την κεντρική και βόρεια Αγγλία. Η ΦΙΦΑ, ο διεθνώς αναγνωρισμένος οργανισμός που διοικεί το ποδόσφαιρο, ιδρύθηκε στο Παρίσι το 1904, οπότε και δηλώθηκε ότι θα τηρηθούν οι Κανόνες του Παιχνιδιού της FA. Η αυξανόμενη δημοτικότητα του διεθνούς παιχνιδιού οδήγησε στην αποδοχή εκπροσώπων της ΦΙΦΑ στο Διεθνές Ποδοσφαιρικό Συμβούλιο το

1913. Το συμβούλιο σήμερα αποτελείται από τέσσερις εκπροσώπους της ΦΙΦΑ και από ένα εκπρόσωπο από κάθε μία από τις τέσσερις ποδοσφαιρικές ομοσπονδίες της Βρετανίας. Η Βρετανία είναι το μόνο κράτος που διατηρεί τέσσερις εθνικές ομάδες (Εθνική Αγγλίας, Εθνική Σκωτίας, Εθνική Ουαλίας και Εθνική Βορείου Ιρλανδίας) τιμής ένεκεν, για την προσφορά της στο άθλημα.

Καλαθοσφαίριση

Η καλαθοσφαίριση (αγγλικά *basketball*, προφέρεται μπάσκετμπολ) ή πιο συχνά μπάσκετ, είναι ένα ομαδικό άθλημα. Εμπνευστής και δημιουργός του ήταν ο Καναδός, καθηγητής φυσικής αγωγής στο Σπρίνγκφιλντ της Μασαχουσέτης των ΗΠΑ, Τζέιμς Νάισμιθ. Ημερομηνία δημιουργίας - γέννησης του αθλήματος έχει καταγραφεί η 15/29 Δεκεμβρίου 1891.

Ιστορία

Στις αρχές Δεκεμβρίου του 1891, ο Καναδός Αμερικάνος Δρ. Τζέιμς Νάισμιθ, καθηγητής φυσικής αγωγής στο Εκπαιδευτήριο της Χριστιανικής Αδελφότητας Νέων (YMCA) (σημερινό Κολέγιο Σπρίνγκφιλντ) στο Σπρίνγκφιλντ, Μασαχουσέτη, Η.Π.Α.), προσπαθούσε να κρατήσει την τάξη με την οποία έκανε μάθημα δραστήρια μια βροχερή μέρα. Αναζητούσε ένα δυναμικό παιχνίδι εσωτερικού χώρου για να κρατήσει τους μαθητές απησχολημένους και στα κατάλληλα επίπεδα φυσικής κατάστασης κατά τη διάρκεια του μακρύ χειμώνα της Νέας Αγγλίας. Αφού απέρριψε άλλες ιδέες είτε ως υπερβολικά τραχιές ή ακατάλληλες για κλειστά γυμναστήρια, έγραψε τους βασικούς κανόνες και κάρφωσε ένα καλάθι ροδακίνων σε ύψος 3,05 μέτρων. Σε αντίθεση με τα σύγχρονα δίχτυα καλαθοσφαίρισης, αυτό το καλάθι ροδακίνων διατηρούσε τον πάτο του, και οι μπάλες

έπρεπε να ανακτηθούν με το χέρι μετά από κάθε «καλάθι» ή πόντο που σημειωνόταν. Αυτό αποδείχθηκε αναποτελεσματικό. Έτσι το κάτω μέρος του καλαθιού απομακρύνθηκε, πράγμα που επέτρεπε την ώθηση της μπάλας με ένα μεγάλο πείρο κάθε φορά.

Η καλαθοσφαίριση την πρώτη φορά παίχτηκε με μια μπάλα ποδοσφαίρου. Οι πρώτες μπάλες που δημιουργήθηκαν ειδικά για την καλαθοσφαίριση ήταν καφέ, και ήταν μόνο στα τέλη του 1950 που ο Τόνυ Χάινκλ, ψάχνοντας για μια μπάλα που θα είναι πιο ευδιάκριτη για τους παίκτες και τους θεατές, εισήγαγε την πορτοκαλί μπάλα που χρησιμοποιείται σήμερα. Η ντρίμπλα δεν υπήρχε στο αρχικό παιχνίδι, εκτός από την «σκαστή πάσα» για τους συμπαίκτες. Η πάσα ήταν το κύριο μέσο μετακίνησης της μπάλας. Η ντρίμπλα τελικά εισήχθη, αλλά περιοριζόταν από το ασύμμετρο σχήμα της πρώτης μπάλας. Η ντρίμπλα έγινε σημαντικό μέρος του παιχνιδιού περίπου τη δεκαετία του 1950, καθώς βελτιώθηκε το σχήμα της μπάλας.

Βιντεοπαιχνίδι

Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster.[1] Ωστόσο, με την δημοφιλή χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια είναι γνωστά ως πλατφόρμες· παραδείγματα αυτών είναι οι προσωπικοί υπολογιστές και οι παιχνιδομηχανές. Αυτές οι πλατφόρμες εκτείνονται από μεγάλα συστήματα υπολογιστή μέχρι συσκευές χειρός. Ειδικευμένα βιντεοπαιχνίδια όπως τα παιχνίδια arcade, ενώ προηγουμένως κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση.

Η μέση ηλικία του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι 30,2 έτη.

Call of Duty

Το Call of Duty (Η κλήση του καθήκοντος) είναι μια σειρά βιντεοπαιχνιδιών βολών πρώτου προσώπου. Η σειρά ξεκίνησε σε προσωπικό υπολογιστή αλλά στη συνέχεια επεκτάθηκε σε παιχνιδιομηχανές και κονσόλες χειρός. Η πλειονότητα των παιχνιδιών της σειράς έχουν τοποθετηθεί χρονικά κατά κύριο λόγο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, με εξαίρεση το Call of Duty 4: Modern Warfare και το Call of Duty: Modern Warfare 2 και το Call of Duty: Black Ops (το του Black Ops έχει θέμα τον Ψυχρό πόλεμο και το Call of Duty: Modern Warfare 3 και το τελευταίο παιχνίδι το Call of Duty Black Ops 2 που κυκλοφόρησε στις 13/11/2012.

Half Life

Το Half-Life είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι επιστημονικής φαντασίας βολών πρώτου προσώπου αναπτυγμένο από την Valve Software και το προϊόν-ντεμπούτο της εταιρείας. Δοσμένο πρώτη φορά στην κυκλοφορία από την Sierra Studios στις 19 Νοεμβρίου 1998, το παιχνίδι κυκλοφόρησε για το Playstation 2 στις 14 Νοεμβρίου 2001. Στο Half-Life, οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο του Dr. Gordon Freeman, ενός πρόσφατα πτυχιούχου θεωρητικού φυσικού ο οποίος πρέπει να δώσει μάχη για να βγει από μια μυστική υπόγεια ερευνητική εγκατάσταση, τις οποίες η έρευνα και τα πειράματα στην τεχνολογία τηλεμεταφοράς πήραν τον λάθος δρόμο.

Η Valve, στημένη από πρώην υπαλλήλους της Microsoft, είχε δυσκολία στο να βρει ένα εκδότη για το παιχνίδι, με πολλούς να

πιστεύουν ότι ήταν ένα «πολύ φιλόδοξο» εγχείρημα. Η Sierra On-Line τελικά υπέγραψε για το παιχνίδι μετά την εκδήλωση ενδιαφέροντος από τη μεριά της για τη δημιουργία ενός 3D παιχνιδιού δράσης. Το παιχνίδι είχε την πρώτη μεγάλη δημόσια παρουσίαση του στην Electronic Entertainment Expo του 1997. Σχεδιασμένο για τα Microsoft Windows, το παιχνίδι χρησιμοποιεί μια βαριά τροποποιημένη έκδοση της μηχανής Quake, καλούμενη GoldSrc.

Στην κυκλοφορία του, οι κριτικοί χαιρέτησαν την γενική παρουσίαση του και τις πολυάριθμες scripted ακολουθίες του, και έχει κερδίσει πάνω από 50 βραβεία PC Game of the Year. Το gameplay του επηρέασε τα παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου για χρόνια, και έχει από τότε θεωρηθεί ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Μέχρι τις 16 Νοεμβρίου 2004, το Half-Life έχει πουλήσει οκτώ εκατομμύρια αντίτυπα. Μέχρι τις 14 Ιουλίου 2006, το franchise του Half-Life έχει πουλήσει πάνω από 20 εκατομμύρια μονάδες. Για τον εορτασμό της 10ης επετείου του παιχνιδιού, η Valve χαμήλωσε την τιμή του Half-Life σε 0.98 δολάρια στις 19 Νοεμβρίου 2008, για τρεις ημέρες

Παιχνίδια που επιβιώνουν από το παρελθόν

Κούνια

Το καλοκαίρι ιδιαίτερα, αλλά και την άνοιξη ή το φθινόπωρο όταν ο καιρός ήταν καλός, τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, φτιάχναμε τις κούνιες με τριχιά, που τα «πράματα» είχαν περασμένα στο σαμάρι τους ή με τριχιά, που χρησιμοποιούν οι γυναίκες για να φορτώνονται το ζαλίκι.

Η κούνια ρίχνονταν σ' ένα κατάλληλο χοντρό κλωνάρι δέντρου. Κατά το ριζισμό της, πετούσαμε την τριχιά (πολλές φορές διπλή για περισσότερη ασφάλεια) πάνω από το κλωνάρι που διαλέξαμε και δέναμε σφιχτά σε κόμπο τις δύο άκρες της κάτω στη βάση (έδρα) της, όπου καθόμασταν. Πολλές φορές βάζαμε στην έδρα

της κούνιας ένα μικρό μαξιλάρι για να μην μας κόβει η τριχιά τον πισινό μας.

Κρυφτό

Σε αυτό το παιχνίδι μπορούν να παίζουν από 3 άτομα και πάνω.

Ένα παιδί φυλάει (μετράει π.χ. έως το 200- 5, 10, 15, 20, 25...). Μόλις τελειώσει, λέει "φτού και βγένω" και 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. Άμα αυτό δεν γίνει, τότε φυλάει το παιδί που "έφτυσε" πρώτο.

Τα μήλα

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 ποιός 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.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

<http://www.academia.edu/1747260/>

<http://eureka.lib.teithe.gr:8080/bitstream/handle/10184/246/Atmatzakis.pdf?sequence=4>

http://www.parkodeinosauron.gr/images/o_rolos_tou_paixnidio_u_stin_anaptiksi_tou_paidiou.pdf

http://www.lamiareport.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=85407&Itemid=3

<http://www.babyonline.gr/nipio/anaptyksi/o-rolos-paixnidiou-anaptyxi>

http://nrd02w3.nured.auth.gr/nuredvortal/files/17/1701/paixnidio_xwros.pdf

<http://www.kepsy.gr/arthra/118-i-simasia-tou-paixnidioy-stin-anaptyksi-tou-paidioy>

http://www.oikogeneia.org/Ta_kritiria_tou_ofelimou_paixnidiou.htm (ΟΜΑΔΑ 1)

<http://www.lipinitisa.gr/index.php?module=articles&position=center&ArticleId=21&CategoryId=7>

<http://www.lipinitisa.gr/index.php?module=articles&position=center&ArticleId=21&CategoryId=7>

*http://opaliouriotis.blogspot.gr/2013/10/blog-post_17.html
(ΟΜΑΔΑ 2)*

Wikipedia (2013). [E_wikipedia.org/wiki/επιτραπέζιο_παιχνίδι](http://www.wikipedia.org/wiki/επιτραπέζιο_παιχνίδι). Ανασύρθηκε στις 10 Απριλίου 2014

Micros-romios.gr/1364/o_κόσμος_των_παιχνιδιών_και_η_ιστορία_τους. slideshare.net.gr. slideshare.net/agglelab/ss-11990173. (2011). Ανασύρθηκε στις 10 Απριλίου 2014

e-thrapsano.gr/thrapsano-memories/thrapsano_old_games.html. (2013). Ανασύρθηκε στις 13 Απριλίου 2014

pentapostagma.gr/2011/04/blog-post_9880.html. Ανασύρθηκε στις 2 Απριλίου 2014

psarikorinthias.gr/newsbetailed.asp?id=510. (2008). Ανασύρθηκε στις 2 Απριλίου 2014

gym-karpen_eyr.sch.gr/peribalodiki/ag-igias_06_07/traditional.htm. Ανασύρθηκε στις 10 Απριλίου 2014

9odimkilkiswebnode.gr(2012). Ανασύρθηκε στις 2 Απριλίου 2014

*inewsgr.com/96/i_mageia_ton_palaion_paixnidion. (2013).
Ανασύρθηκε στις 5 Απριλίου 2014*

*istorikathemata.com/2011/11/blog-post. . (2011). Ανασύρθηκε
στις 5 Απριλίου 2014*

*rizonouni.gr/palaia_omadika_paixnidia_.htm(2011).
Ανασύρθηκε στις 5 Απριλίου 2014*

*ellas2.wordpress.com/2010/08/03/τα-παιχνίδια-που-παίζαμε-
παιδιά(2010).*

*ancientgreektoys.gr
.ancientgreektoys.gr/index.php?option=com-
content&view=category&id=41&itemid=65&lang=el(2011).
Ανασύρθηκε στις 5 Απριλίου 2014 (ΟΜΑΔΑ 3)*

*<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%BA%CE%AC%CE%BA%CE%B9>
<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%BA%CE%BF>*

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%AC%CE%B2%CE%BB%CE%B9>

<http://el.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%BF%CE%B4%CF%8C%CF%83%CF%86%CE%B1%CE%B9%CF%81%CE%BF>

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>

http://www.syllogosvrouvianon.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=90&Itemid=83&limitstart=2 (ΟΜΑΔΑ 4)