

## ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΑΜΕ ΠΑΙΔΙΑ Νο 2

### Κυνηγητό

Τα παιδιά χαράζουν πάνω στο χώμα μια γραμμή για αφετηρία και ορίζου το τέρμα (τούκα) που είναι ένα δέντρο ή μια πέτρα στημένη στο χώμα. Ύστερα με λάχνισμα ορίζεται αυτός που θα τα φυλάει.

Μόλις δοθεί το σύνθημα, τα παιδιά τρέχουν να φύγουν και αυτός που τα φυλάει, τρέχει να τα πιάσει, ενώ εκείνα με διάφορους ελιγμούς προσπαθούν να τον αποφύγουν και να φτάσουν στην τούκα. Μόλις φτάσουν, πρέπει να την χτυπήσουν, να την φτύσουν και να φωνάξουν "έφτυσα".

Αν ένα παιδί χτυπηθεί στον ώμο απ' αυτόν που τα φυλάει, πριν φτάσει στην τούκα ή αν ξεχάσει να φτύσει, τότε καίγεται και τα φυλάει αυτό με τη σειρά του.

### Ο λύκος και τ' αρνί

Είναι ένα μικτό, ομαδικό Παιχνίδι που παίζεται και σήμερα.

Τα παιδιά πιάνονται από τα χέρια σε κύκλο και αποφασίζουν με κλήρο ποιο θα κάνει το λύκο και ποιο το αρνί. Ο λύκος θα προσπαθήσει να πιάσει το αρνί, το οποίο τρέχει γύρω-γύρω από τον κύκλο, μπαίνει και βγαίνει από τον κύκλο. Γι' αυτό τα παιδιά που αποτελούν τον κύκλο έχουν αποστολή προστατεύσουν το αρνί από τον λύκο, χαμηλώνοντας τα χέρια τους κάθε φορά που ο λύκος θα προσπαθήσει να μπει μέσα στον κύκλο.

Ο λύκος με διάφορες προσποιήσεις προσπαθεί να παρασύρει το αρνί τον κύκλο-μαντρί ώστε να βρεθεί χώρος να περάσει μέσα ή έξω από τον κύκλο. Όταν ο λύκος πιάσει το αρνί, τότε το παιχνίδι συνεχίζεται με άλλα παιδιά που θα κάνουν τον λύκο και το αρνί.

## Πινακωτή—Πινακωτή

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από αγόρια και κορίτσια ηλικίας 6-8 χρονών. Η ονομασία του προέρχεται από την αρβανίτικη λέξη "πινακωτιά" που σημαίνει ένα αντικείμενο με το οποίο συνήθιζαν να μεταφέρουν το ζυμάρι στο φούρνο.

Τα παιδιά σχηματίζουν μια ίσια γραμμή και κάθονται οκλαδόν το ένα πίσω από το άλλο, εκτός από τη μάνα-Πινακωτή και ένα άλλο παιδί. Η μάνα κάθεται και αυτή απέναντι από τ' άλλα παιδιά, ενώ το παιδί παραμένει όρθιο για να εκτελέσει τις εντολές της μάνας.

Η Πινακωτή δίνει εντολή στο παιδί ν' αρχίσει και εκείνο πηδώντας με κουτσό γύρω από τα παιδιά, φτάνει στη μάνα και λέει:

- Πινακωτή, Πινακωτή!

Εκείνη κάνει την κουφή και λέει:

- Από τ' άλλο μου τ' αυτί!

Τότε το παιδί πάει από την άλλη μεριά και λέει:

- Πινακωτή, Πινακωτή γιατί 'ναι η μάνα σου κουφή;

Η Πινακωτή απαντά:

- Τι έχεις και με ζάλισες;

Το παιδί πάει από το άλλο της αυτί και της λέει:

- Μου είπε ο βασιλιάς να μου διαλέξεις ένα καλό παιδί.

Και η Πινακωτή απαντά:

- Διάλεξε και πάρε.

Τότε το παιδί-κουτσό διαλέγει από τη σειρά ένα παιδί φτύνοντας την ανοικτή παλάμη του και κτυπώντας μ' αυτή το παιδί πίσω στο λαιμό του, λέγοντας

"Φτού γαρύφαλλο,  
φτου σκόρδο,  
φτου κρεμμύδι,  
φτου κανέλα,  
και του βασιλιά η κοπέλα"

Το παιδί που έχει εκλεγεί από τη σειρά, σταματά να παίζει, και το παιχνίδι συνεχίζεται με την παραπάνω στιχομυθία, ώσπου το παιδί-κουτσό πάρει όλα τα παιδιά. Τότε η Πινακωτή σηκώνεται

γρήγορα, για να κυνηγήσει τα παιδιά μέχρι που να πιάσει ένα, οπότε αυτό θα γίνει μάνα-Πινακωτή και η Πινακωτή θα γίνει παιδί-κουτσό.

### Το λουρί της μάνας

Τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο καθισμένα γύρω από τη μάνα, που είναι ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά. Εκείνη βγάζει τη ζώνη της ή ένα λουρί ή ένα σχοινί και σχηματίζει μ' αυτό διάφορα σχήματα, όπως ένα μήλο ή αχλάδι ή καλάθι κ.α. Τα άλλα παιδιά πρέπει να μαντεύσουν τι παριστάνει. Σ' όποιο παιδί το βρει δίνει η μάνα το λουρί και τότε εκείνο πρέπει να σηκωθεί και να κυνηγήσει τα άλλα παιδιά.

Η μάνα παραμένει στη θέση της και κάθε τόσο φωνάζει: "τρεις και το λουρί της μάνας". Εκείνος που κρατάει το λουρί, συνεχίζει το κυνήγι του και αν χτυπήσει κάποιο παιδί, τότε εκείνο βγαίνει από το παιχνίδι. Αν όμως η μάνα φωνάξει: "τρεις και το λουρί της μάνας" τότε αυτός που κυνηγάει, πρέπει αμέσως να γυρίσει πίσω και να παραδώσει το λουρί στη μάνα, αλλιώς τα άλλα παιδιά έχουν το δικαίωμα να τον κυνηγήσουν, να του πάρουν το λουρί και ν' αρχίσουν μ' αυτό να τον χτυπούν.

### Ένα-δύο-τρία στοπ

Είναι ένα μικτό παιχνίδι που στοχεύει στην ανάπτυξη των αντανακλαστικών κινήσεων και στην κινητική ετοιμότητα.

Χαράσσεται στο έδαφος μια γραμμή και σ' αυτή στέκεται ένα παιδί που έχει οριστεί ότι θα τα φυλάει. Σε απόσταση όχι μικρότερη των 10 μέτρων χαράσσεται απέναντι από την πρώτη μια δεύτερη γραμμή, πίσω από την οποία στέκονται τα υπόλοιπα παιδιά.

Το παιδί που τα φυλάει, με τη φράση "ένα-δύο-τρία στοπ" καλεί τα υπόλοιπα παιδιά να πλησιάσουν τη γραμμή του για να ακουμπήσουν την πλάτη του. Με την πλάτη γυρισμένη, χωρίς να

βλέπει τα παιδιά, ο φύλακας λέει πολύ γρήγορα τη φράση και γυρίζει απότομα προς το μέρος των παιδιών.

Αυτά πρέπει, μόλις ακούσουν τη φράση, να τρέξουν μπροστά και να σταματήσουν ακίνητα, όταν ο φύλακας στραφεί προς το μέρος τους. Όποιο παιδί συλλάβει ο φύλακας να μη σταθεί ακίνητο, το καίει και το παίρνει κοντά του.

Τα πρώτα παιδιά που θα πλησιάσουν το φύλακα, απλώνουν τα χέρια, για να είναι έτοιμα με την επανάληψη της φράσης να κτυπήσουν το φύλακα και να ελευθερώσουν τα παιδιά που έχει πιάσει. Μετά το κτύπημα, τα παιδιά που έχουν καεί και τα υπόλοιπα που έφτασαν κοντά στο φύλακα χωρίς να καούν, τρέχουν πολύ γρήγορα προς τη γραμμή τους, για να μην τους πιάσει. Όποιο παιδί καταφέρει να πιάσει προτού τη γραμμή, γίνεται φύλακας, αλλιώς τα φυλάει πάλι ο ίδιος.

### Το κοροΐδο

Είναι ένα ομαδικό, μικτό Παιχνίδι.

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και σκορπίζονται μέσα στο χώρο. Μια μπάλα θα έχει στην κατοχή της η ομάδα που την πήρε μετά από κλήρωση. Η άλλη ομάδα θα είναι τα κοροΐδα. Η μπάλα θα περνά πάνω απ' τα κεφάλια τους ώστε να μη μπορούν να την πιάσουν. Οι αντίπαλοι θα προσπαθούν να ρίχνουν τη μπάλα με έξυπνο τρόπο από χέρι σε χέρι, κάνοντας προσποιήσεις, αναπηδήσεις και διάφορα τεχνάσματα για να μην πάρουν τη μπάλα τα κοροΐδα. Αλλά και τα κοροΐδα δεν θα είναι πάντα κοροΐδα, αφού το ρόλο τους κάποια στιγμή θα αναλάβουν οι άλλοι.

### Το τζαμί

Το παιχνίδι αυτό είναι γνωστό και ως "πλακάκια" ή "λημαδάκια". Τα παιδιά σχεδιάζουν ένα κύκλο με διάμετρο περίπου ένα μέτρο και στη μέση στήνουν δέκα πλακερές πέτρες ή στρογγυλές κεραμίδες τη μία πάνω στην άλλη, ώστε να σχηματιστεί το τζαμί.

Χωρίζονται σε δύο ομάδες και με λάχνισμα η μία ομάδα παίρνει την επιθετική θέση και η άλλη την αμυντική. Στην συνέχεια σχηματίζουν σε απόσταση 8-10 μέτρων από το τζαμί μια ευθεία γραμμή. Τα παιδιά που είναι έτοιμα για επίθεση στέκονται πάνω στη γραμμή. Το πρώτο κρατάει μια μπάλα, σημαδεύει και την πετά με σκοπό να ρίξει το τζαμί. Αν αποτύχει, τη θέση του παίρνει το δεύτερο και συνεχίζουν μέχρι να πετύχουν το στόχο τους. Αν κάποιο παιδί πετύχει και ρίξει μια πέτρα ή όλο το τζαμί, τότε απλώνουν όλες τις πέτρες γύρω στον κύκλο. Τα παιδιά που κάνουν την επίθεση προσπαθούν να ξαναστήσουν το τζαμί, ενώ τα παιδιά που αμύνονται, προσπαθούν να τα εμποδίσουν. Τότε η μία ομάδα σημαδεύει και χτυπά με τη μπάλα τους παίκτες της άλλης ομάδας. Όποιον παίκτη χτυπά η μπάλα, καίγεται και βγαίνει από το παιχνίδι.

Αν καούν όλοι οι παίκτες, πριν προλάβουν να στήσουν το τζαμί, το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή και οι ομάδες αλλάζουν ρόλους. Αν όμως οι παίκτες προλάβουν και στήσουν το τζαμί πριν καούν όλοι, τότε αρχίζουν πάλι το παιχνίδι από την αρχή, χωρίς όμως να αλλάξουν ρόλους.

### Τα σκαμνάκια

Το παιχνίδι λέγεται αλλιώς και βαρελάκια ή καβαλαράκια. Παίζεται από πέντε έως οκτώ παιδιά που σχηματίζουν μια ομάδα.

Τα παιδιά στέκονται στη σειρά και ο πρώτος πηγαίνει σε μία απόσταση δύο μέτρων και σκύβει, ακουμπώντας τα χέρια του στα γόνατά του. Ο δεύτερος παίρνει φόρα και ακουμπώντας τα χέρια του στη ράχη του πρώτου πηδάει από πάνω του και ύστερα στέκει, όπως ο πρώτος, σε απόσταση δύο μέτρων από αυτόν. Ακολουθεί ο τρίτος που, αφού πηδήσει και ακουμπήσει πάνω στον πρώτο, ύστερα πατάει στο ενδιαμέσο διάστημα, παίρνει φόρα και επάνω στον δεύτερο και αφού πατήσει και κάνει δύο βήματα σκύβει και αυτός με τη σειρά του. Το παιχνίδι συνεχίζεται ώσπου να πηδήσει και ο τελευταίος.

### Μακριά γαϊδούρα

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι που παίζεται συνήθως από αγόρια, αλλά και μικτά. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες με 4-6 παίκτες η κάθε μια. Η μία ομάδα θα πάρει τη θέση της γαϊδούρας και η άλλη των καβαλάρηδων.

Τα παιδιά που αποτελούν την ομάδα της γαϊδούρας σχηματίζουν μια γραμμή μπροστά από ένα τοίχο. Ο πρώτος παίκτης ακουμπά την πλάτη του στον τοίχο, έχοντας το μέτωπό του στραμμένο προς τους υπόλοιπους της γραμμής. Ο δεύτερος παίκτης ακουμπά στην κοιλιά του πρώτου το κεφάλι του και στηρίζει τα χέρια του στον τοίχο. Οι υπόλοιποι 3-4 παίκτες βάζουν το κεφάλι τους κάτω από τα πόδια του μπροστινού τους και έτσι δημιουργείται η μακριά γαϊδούρα.

Ο πρώτος παίκτης που είναι όρθιος στον τοίχο δίνει το σύνθημα στους αντίπαλους παίκτες για να τρέξουν ένας-ένας και να πηδήξουν πάνω στη γαϊδούρα. Τότε ο καθένας πηδά με φόρα από απόσταση 5 περίπου μέτρων και από το τράνταγμα και το βάρος ακούγονται τα ξεφωνητά και τα βογκητά της γαϊδούρας που υποφέρει αλλά υπομένει.

Ο κανόνας του παιχνιδιού ορίζει να ανέβουν όλοι οι παίκτες πάνω στη γαϊδούρα, χωρίς να πέσουν και χωρίς να ακουμπήσουν τα πόδια τους κάτω. Αν δεν γίνουν τέτοια λάθη, τότε ο αρχηγός θα τελειώσει το Παιχνίδι με το παρακάτω τραγούδι:

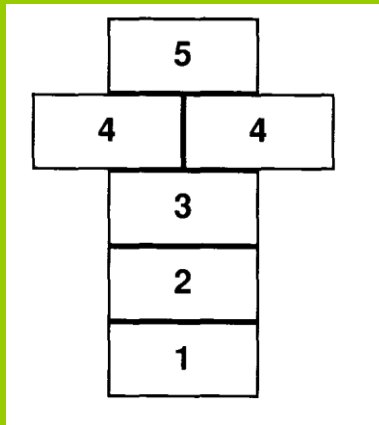
“Πήγε ο κυνηγός για κυνήγι, πόσα πουλιά σκότωσε;”

Δείχνει με τα δάχτυλά του έναν αριθμό, τον οποίο πρέπει να βρει ο αρχηγός της ομάδας που είναι σκυμμένη κάτω στη μακριά γαϊδούρα. Αν το βρει, τότε μπαίνει από κάτω η άλλη ομάδα, διαφορετικά το παιχνίδι επαναλαμβάνεται.

## Κουτσό

Είναι ένα παιχνίδι που εμφανίζεται στην αρχαιότητα με το όνομα “ασκωλιασμός”. Παίζονταν τότε στις γιορτές κυρίως των Διονυσίων, που γι’ αυτό το λόγο ονομάζονταν και “Ασκώλια”. Συνεχίζει όμως και σήμερα να παίζεται και στοχεύει στην ανάπτυξη της αντίληψης του χώρου και στην καλλιέργεια της μνήμης και της παρατηρητικότητας.

Τα παιδιά σχεδιάζουν κάτω ένα μεγάλο παραλληλόγραμμο που χωρίζεται στη μέση και κάθε μέρος σε πέντε τμήματα, τρία ίσα και δύο μεγαλύτερα. Με τη βοήθεια μιας λείας και πλακωτής πέτρας, περίπου 8-10 πόντων, το κάθε παιδί πρέπει να περάσει, σπρώχνοντας την πέτρα με



κουτσό, απ' όλους τους χώρους του πρώτου μέρους και να επιστρέψει από τους χώρους του δεύτερου μέρους, βγάζοντας την πέτρα έξω από το τελευταίο παραλληλόγραμμο, χωρίς ποτέ να πατήσει πάνω στη γραμμή. Νικητής στο παιχνίδι θεωρείται το παιδί που θα περάσει όλους τους χώρους, χωρίς να πατήσει τη γραμμή.

Στο πέρασμα των παραλληλογράμμων ακολουθείται η παρακάτω διαδικασία: το κάθε παιδί ρίχνει την πέτρα στο παραλληλόγραμμο ένα, με πήδημα κουτσό πηδά μέσα και αρχίζει να σπρώχνει την πέτρα από παραλληλόγραμμο σε παραλληλόγραμμο χωρίς ούτε η πέτρα ούτε κάποια άκρη του πέλματος να αγγίξουν τη κάθε γραμμή. Έχουν δικαίωμα τα παιδιά να ξεκουράζονται με το πάτημα της μύτης του σηκωμένου ποδιού.

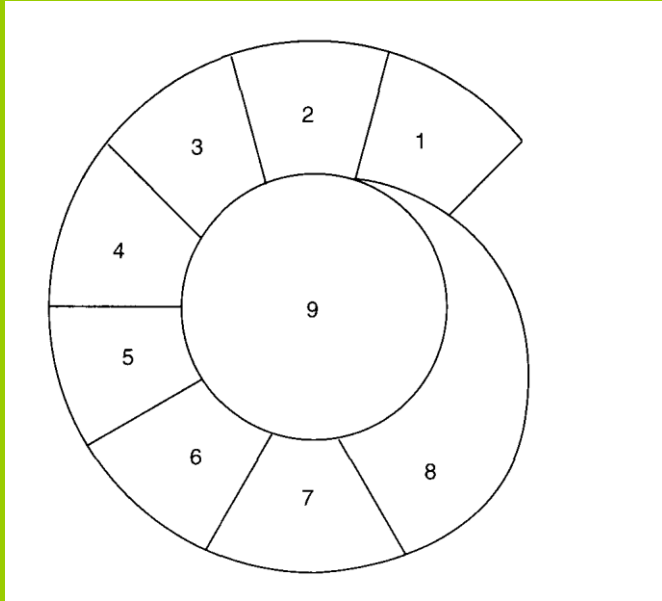
Στη συνέχεια, αφού το παιδί έχει περάσει με επιτυχία όλα τα παραλληλόγραμμα, θα πιάσει την πέτρα και θα την ρίξει στο παραλληλόγραμμο δύο, με προσοχή να πέσει μέσα, γιατί αν πέσει έξω θα χάσει τη σειρά. Αυτό γίνεται συνέχεια πετώντας κάθε φορά την πέτρα στο επόμενο παραλληλόγραμμο.

### Ο σαλίγκαρος

Με ένα ξύλο, μια κεραμίδα ή ένα κάρβουνο χαράζουν στο έδαφος ένα σαλίγκαρο και με λάχνισμα ορίζουν πιο παιδί θα παίξει πρώτο και θα χαράξει τα "πατήματα".

Το πρώτο παιδί αρχίζει το κουτσό, πετώντας το κεραμίδι του στο πρώτο πάτημα. Εκεί θα πηδήσει κουτσοπόδι και πάλι κουτσοπόδι θα σπρώξει το κεραμίδι του στο δεύτερο πάτημα κ.ο.κ. ως το κέντρο του σαλίγκαρου, όπου έχει δικαίωμα να πατήσει και με τα δυο πόδια για να ξεκουραστεί λίγο. Κατόπιν επιστρέφει με τον ίδιο τρόπο. Αν φτάσει έξω ομαλά, τότε κάνει ένα "ρούμπο". Αν είτε

το κεραμίδι του πέσει στη διαχωριστική γραμμή, είτε το πατήσει αυτό, είτε πατήσει κάτω και με τα δύο πόδια, τότε βγαίνει από το Παιχνίδι και αρχίζει το δεύτερο. Κερδίζει όποιο παιδί κάνει τους περισσότερους "ρούμπους".



### Το δακτυλίδι

Πρόκειται για ένα ομαδικό παιχνίδι. Τα παιδιά κάθονται στο έδαφος το ένα δίπλα στο άλλο σε γραμμή. Ο αρχηγός-μάννα στέκεται όρθιος κρατώντας στο χέρι του ένα δακτυλίδι.

Το παιχνίδι αρχίζει: Τα παιδιά κρατούν μπροστά τις παλάμες τους ενωμένες και ο αρχηγός από το ένα άκρο της γραμμής των παιδιών προς το άλλο, κρατώντας το δακτυλίδι μέσα στις τεντωμένες και απλωμένες παλάμες του, τις περνά μέσα από τις παλάμες των παιδιών, με σκοπό να αφήσει κάπου το δακτυλίδι. Το παιδί που θα πάρει το δακτυλίδι κάνει τον αδιάφορο, ενώ ο αρχηγός συνεχίζει εικονικά την κίνηση σ' όλα τα παιδιά λέγοντας:

"νά το, νά το το δακτυλίδι  
νά το, νά το ποιος θα το βρει  
το δακτυλίδι που φορεί"



Μετά τους λέει να βάλουν το ένα χέρι πίσω στην πλάτη, το άλλο εμπρός με κλειστή την παλάμη και ρωτά το πρώτο παιδί χτυπώντας ελαφρά το μπροστινό του χέρι: "ποιος έχει το δακτυλίδι;" και το παιδί του απαντά: "ο διπλανός μου". Αυτό θα συνεχιστεί με όλα τα παιδιά και ο τελευταίος θα απαντήσει: "ο αέρας".

Τότε ο αρχηγός σηκώνεται και λέει: "αυτός που έχει το δακτυλίδι να έρθει μαζί μου". Πράγματι το παιδί που κρατά το δακτυλίδι σηκώνεται μαζί με τον αρχηγό και πηγαίνουν σ' ένα κρυφό μέρος. Εκεί κρύβουν το δακτυλίδι μέσα στα ρούχα του παιδιού. Έπειτα παρουσιάζονται στα άλλα παιδιά, για να ψάξουν και να βρουν το δακτυλίδι. Εκείνο που θα το βρει γίνεται αρχηγός και ο αρχηγός παίκτης.

Αν δεν μπορέσουν να βρουν το δακτυλίδι, τότε ο αρχηγός ρωτά: 'να το πάρει το ποτάμι;" και τα παιδιά απαντούν: "ναι". Τότε φανερώνεται το δακτυλίδι και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή.

### Το μαντήλι

Είναι ένα ομαδικό, έξυπνο και πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι που παίζεται από αγόρια και κορίτσια. Τα παιδιά χαράζουν δυο παράλληλες γραμμές που απέχουν 20 τουλάχιστον μέτρα. Στο κέντρο αυτής της απόστασης σημειώνουν έναν κύκλο και μέσα σ' αυτόν τοποθετούν ένα μαντήλι.

Μετά ορίζουν έναν αρχηγό που δίνει την εντολή στα παιδιά των δύο ομάδων να τρέξουν και να παραταχθούν σε γραμμές κατά αύξοντα αριθμό. Ο αρχηγός στέκεται έξω από το χώρο των παιδιών και φωνάζει κάποιο νούμερο που αντιστοιχεί το ίδιο σε δύο παιδιά από κάθε αντίπαλη ομάδα. Τα παιδιά ακούγοντας το νούμερο τους πρέπει να τρέξουν με μεγάλη ταχύτητα για να προλάβουν να πάρουν πρώτοι το μαντήλι από το κέντρο του χώρου, χωρίς όμως να χτυπηθούν από τον αντίπαλο.

Συμβαίνει πολλές φορές να φτάσουν μαζί στον κύκλο που είναι το μαντήλι και να μην το πάρουν από το φόβο μήπως ο αντίπαλος τους χτυπήσει. Έτσι δεν το παίρνει κανένας, επιστρέφουν στη θέση τους και ο αρχηγός φωνάζει άλλο νούμερο.

Ο παίκτης που θα καταφέρει να πάρει το μαντήλι χωρίς να χτυπηθεί, κερδίζει ένα πόντο για την ομάδα του. Αν όμως χτυπηθεί, τον πόντο τον κερδίζει η αντίπαλη ομάδα. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που καταφέρνει να συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους.

**Πηγή:** Το κείμενο αποτελείτε από αποσπάσματα του έργου της Ευαγγελίας Κανάλη (Γυμνάσιο Κ. Μηλιάς) και κυκλοφορεί από τις εκδόσεις «ΜΑΤΙ».