

18 παιχνίδια που έπαιζαν οι προ του 1940 γενιές

 antikleidi.com/2017/09/05/18_pexnidia_1940

Αντικλείδι

September 5, 2017



Τα παιχνίδια και πως έπαιζαν οι προ του 1940 γενιές στην Καίτσα και στα άλλα χωριά μας.

«Οι Μαραθώνες γεννούν τούς Παρθενώνες», έχει πει ο μεγάλος μας ποιητής Κωστής Παλαμάς.

Δεν πρόλαβε να καταλαγιάσει ο απόηχος του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου και ευθύς αμέσως άνοιξαν οι πύλες μιας νέας πρωτόγνωρης εποχής, όπως συμβαίνει στα παραμύθια. Όπως σ' όλες τις χώρες, κατεστραμμένες και από τον φοβερό δετή πόλεμο, έτσι και στη δική μας, όρμησαν μέσα σ αυτήν ασταμάτητο τα αγαθά της νέας τεχνολογίας. Σωστή επανάσταση, σ' όλους τους τομείς της ζωής, που έφερε πλήρη αναστάτωση, έτσι ώστε εμείς οι μεγαλύτεροι σε ηλικία να διαπιστώνουμε ότι είχε δίκιο ο Ηράκλειτος όταν είπε «Τα πάντα ρεί».

Ανάμεσα σε κείνα που ισοπεδώθηκαν και ξεχάστηκαν είναι και τα παιχνίδια, που μας συνάρπαζαν, όταν είμασταν κι εμείς παιδιά. Ο πολιτισμός και η αύξηση των αγαθών έφερε κοντά, σ' όλα σχεδόν τα σημερινά παιδιά, κάθε είδους παιχνίδια, τα οποία είναι κατά κανόνα ατομικά. Παίζονται δηλαδή από το κάθε παιδί χωριστά, χωρίς τη συνδρομή ή ανάμειξη άλλου παιδιού. Αυτό συνετέλεσε, κατά κάποιο τρόπο, στην καλλιέργεια του εγωκεντρισμού και στην ανάπτυξη της ατομικότητας, με συνέπεια οι σημερινοί άνθρωποι να έχουν χάσει την κοινωνικότητα που τους ζέσταινε, και να μην αισθάνονται την ανάγκη

να λένε, ακόμα και καλημέρα, στον γείτονα. Σαν ομαδικό παιχνίδι έχει απομείνει το ποδόσφαιρο. Αλλά κι αυτό, από τότε που έγινε επάγγελμα, ξεστράτισε, έγινε θέαμα και αρένα μακελειού.

Κατά την προ του 1940 εποχή, που εμείς είμασταν παιδιά, όλα σχεδόν τα παιχνίδια ήσαν ομαδικά. Χωρισμένοι σε δύο ομάδες είτε κάτω από έναν μπροστάρη, δηλαδή ηγέτη, ο οποίος είχε το γενικό πρόσταγμα και διηύθυνε το παιχνίδι, παίζαμε μέσο στους ήσυχους δρόμους του χωριού, ακόμα και τη νύχτα, στα κατασκόταδα, δοθέντος ότι οι δρόμοι δεν είχαν φωτισμό, στα δε σπίτια χρησιμοποιούσαν λάμπες πετρελαίου. Στα παιχνίδια υπήρχε ευγενής άμιλλα και όχι φανατισμός. Καμιά φορά συνέβαινε νο είναι ανάμεσά μας κάποιος ζαβολιάρης (ανάποδος), που μας χαλνούσε το παιχνίδι, αλλά αυτόν τον διώχναμε αμέσως, ακόμα και με τη βία.



Για να αρχίσει το κάθε παιχνίδι έπρεπε κάποιος να πάρει την πρωτιά, είτε για να διαλέξει τους συμπαίχτες του, είτε για να απαλλαγεί από τη διεύθυνση του παιχνιδιού, την οποία κανένας δεν επεδίωκε, επειδή δεν είχε κίνηση και όλοι ήσαν αντίπαλοί του. Η πρωτιά ή η απαλλαγή από τη θέση του διευθυντή του παιχνιδιού παίρνονταν κατά δύο τρόπους:

Ο πρώτος ήταν με τα πόδια. Λέγαμε: Ελάτε να «δείξουμε» Δηλαδή, δύο κοινώς παραδεκτοί αρχηγοί, που ξεχώριζαν πάντοτε σ' όλες τις εκδηλώσεις, αφού έπαιρναν μια απόσταση μεταξύ τους, άρχιζαν να βηματίζουν μετωπικά, τοποθετώντας την φτέρνα του ενός ποδιού στη μύτη του άλλου, εναλλάξ. Εκείνος που πρώτος θα άγγιζε τη μύτη του ποδιού του άλλου έπαιρνε την πρωτιά και διάλεγε πρώτος τον ένα συμπαίκτη του Στη συνέχεια διάλεγε έναν ο άλλος αρχηγός και ούτω καθεξής. κατ' αυτόν δε τον τρόπο συμπληρώνονταν ο αριθμός της καθεμιάς ομάδας.

Ο δεύτερος τρόπος ήταν ο εξής: Ανά δύο και διά του συλλαβισμού των πιο κάτω ασυναρτήτων και ακαταλαβίστικων φράσεων, έπαιρνε πρωτιά ή απαλασσόταν από τη διεύθυνση του παιχνιδιού εκείνος, στον οποίο τύχαινε η τελευταία συλλαβή της τελευταίας λέξης. Ο χαμένος συνέχιζε με άλλον, μέχρι να συμπληρωθεί ο αριθμός της κάθε ομάδας ή να εξαντληθεί ο αριθμός των συμπαικτών. Οι φράσεις αυτές ήταν οι πιο κάτω:

1. Κο-μπα-νιά. Βο-η-θός.
2. Α-μπε-μπε-μπλω-του-κίφε-μπλω.
3. Ε-ντε-πικοντέ-λα-μαρινα-φι-σοντέ-ο-πιόν-σο-λομόν-πι
4. Αλα-μιλάνα-και-πιτιβάντα-και-στην-πόλη-σάλτα-βε -γουρ.

Τα παιχνίδια μας ήταν τα παρακάτω:

1. Το κρυφτούλι

Εκείνος που δεν κατόρθωνε να απαλλαγεί με τους πιο πάνω τρόπους και έμενε τελευταίος, έκλεινε τα μάτια και άρχιζε να μετρά π.χ. μέχρι το 20. Στο μεταξύ οι άλλοι συμπαίχτες έτρεχαν να κρυφτούν σε διάφορα μέρη. Όταν ο πρώτος έφθανε μετρώντας στο 20. άνοιγε τα μάτια λέγοντας ΒΓΑΙΝΩ. Άρχιζε να ψάχνει για να βρει τους κρυμμένους. Όταν έβρισκε κάποιον, έσπευδε στο μέρος που είχε κλείσει τα μάτια και έφτυνε με τη λέξη «ΦΤΟΥ». Αν στο μέρος αυτό έφθανε

πρώτος ο συμπαίκτης που ήταν κρυμμένος και τον απεκάλυψε. έφτυνε εκείνος στο ίδιο μέρος και έτσι εθεωρείτο κερδισμένος. Κατόπιν τούτου ο πρώτος συνέχιζε να ψάχνει να βρει τους άλλους κρυμμένους συμπαίχτες, ώσπου να πετύχει -να φτύσει πρώτος στο μέρος που είχε καθίσει με κλεισμένα τα μάτια, για να απαλλαγεί και τη θέση του να πάρει



ο συμπαίκτης που αυτός απεκάλυψε, αλλά δεν πρόφθασε να φτύσει πρώτος. Στο μεταξύ και στη διάρκεια που έψαχνε να βρει συμπαίκτες του, οι άλλοι που πρόφθαιναν να φτύσουν πρώτοι και ήσαν κερδισμένοι, τον παρακολουθούσαν και όταν πλησίαζε σε κάποιον κρυμμένο συμπαίκτη τους, τον προειδοποιούσαν, για να προφυλαχθεί και να είναι έτοιμος να τρέξει, σαν αποκαλυφθεί, με τις λέξεις ΚΡΥ-ΚΡΥ-ΚΡΥ... (δηλαδή ΚΡΥΨΟΥ). Με τον τρόπο αυτόν συνεχιζόταν το παιχνίδι επί ώρες και προπαντός τις νυκτερινές.

2. Τα σκλαβάκια.

Δύο ομάδες, αποτελούμενες από 5 έως 10 παίκτες, έχουν από μια βάση (μια κολώνα, ένα δένδρο κ.λπ.), που απέχουν μεταξύ τους περί τα 50 έως 80 μέτρα. Όσο οι παίκτες βρίσκονται στη βάση τους, προσέχουν να μην παραβιασθεί από παίκτες της άλλης ομάδας, οι οποίοι συνεχώς κινούνται προς τον σκοπό αυτόν. Κατά την κίνηση των παικτών προς το σημείο που βρίσκεται η βάση της άλλης ομάδας, οι αντίπαλοι στρέφουν την προσοχή τους προς τους παίκτες της άλλης ομάδας που έφυγαν από τη βάση τους νωρίτερα. Στην περίπτωση αυτή, ο αντίπαλος παίκτης που έφυγε από τη βάση του αργότερα μπορεί να τον συλλάβει αιχμάλωτο και να τον θέσει εκτός παιχνιδιού (να τον κάνει σκλάβο), αν δεν προλάβει να επιστρέψει στη βάση του για να ανανεώσει τη δύναμή του (να πάρει φωτιά) και να κυνηγήσει με τη σειρά του τον άλλο αντίπαλο ή αντιπάλους. Με τον τρόπο αυτόν, διεξάγεται το παιχνίδι και νικήτρια ομάδα είναι εκείνη που κάνει σκλάβους όλους τους αντιπάλους ή κάποιος παίκτης αυτής κατορθώσει, με πονηριά, να παραβιάσει με οποιονδήποτε τρόπο τη βάση της αντίπαλης ομάδας. Παραβιάζεται δε η βάση με ένα απλό ακούμπημα αυτής από τον παίκτη της αντίπαλης ομάδας. ο οποίος τη στιγμή αυτή και με δυνατή φωνή χρησιμοποιεί τη λέξη ΠΗΡΑ (δηλαδή κατέλαβα).

3. Η τσελίκια.

Τσελίκια είναι μια βέργα σκληρή, μισού μέτρου περίπου και τσελικόνι ένα μικρότερο κομμάτι ξύλου από την ίδια βέργα, 10 έως 15 πόντων, οι άκρες του οποίου έχουν πελεκηθεί έτσι, ώστε όταν αυτό βρίσκεται παράλληλα στο έδαφος και κτυπά με τη μια από τις δύο άκρες με την τσελίκια να αναπηδά.

Ο παίκτης λοιπόν που θα πάρει την πρωτιά ρίχνει στο έδαφος το τσελικόνι με τις λέξεις «κασιάρια μαρί» (προτρέπει δηλαδή το τσελικόνι να πάρει καλή θέση στο έδαφος) και ακόλουθα κτυπά με την τσελίκια το τσελικόνι και όταν αυτό αναπηδά και βρίσκεται στον αέρα το ξανακτυπά με την τσελίκια και στη συνέχεια μετρά με την τσελίκια την απόσταση, από τη θέση που βρισκόταν αρχικά το τσελικόνι, μέχρι εκεί που πήγε. Μετά το μέτρημα ξανακτυπά ο παίκτης με την τσελίκια το τσελικόνι και ξαναμετρά την απόσταση. Κάθε 31 τσελίκια, κατά το μέτρημα, είναι ένας πόντος. Αν κατά το κτύπημα του τσελικονιού δεν κατορθώσει ο παίκτης να το απομακρύνει και η απόσταση που αυτό πήγε κατά το κτύπημα καλύπτεται με ένα πήδημα του αντιπάλου παίκτη, τότε θεωρείται χαμένος ο παίκτης και το παιχνίδι επαναλαμβάνεται από τον αντίπαλο.

Κερδισμένος θεωρείται ο παίκτης που συγκεντρώνει τους περισσότερους πόντους.

4. Ο Ντουράκης ο Καρός.

Ένας από τους συμπαίκτες έβγαζε τη λουρίδα του (δερμάτινη ζώνη) και εκείνος που έκανε τη μάννα (ο ρυθμιστής του παιχνιδιού), καθισμένος πάνω σε ένα σκαλί, πέτρα κλπ. με μέτρο μεγέθους τη λουρίδα, έλεγε: « Έχω ένα πουλάκι τόσο δα. που αρχίζει από (π.χ.) Σ». Οι συμπαίκτες, που τον περιτριγύριζαν απαριθμούσαν διάφορα πουλιά από Σ και αυτού του μεγέθους, όπως. Σιταρίθρα. Σπουργίτης, Σπίνος κ.ά. Όποιος το έβρισκε, άρπαζε τη λουρίδα από τα χέρια της μάννας και άρχιζε να κτυπά αδιάκριτα και ανελέητα τους συμπαίκτες του (πλην της μάννας), οι οποίοι έτρεχαν προς κάθε κατεύθυνση για να προφυλαχθούν. Όταν η μάννα έκρινε ότι έπρεπε να σταματήσει το μαστίγωμα άρχιζε ρυθμικά να φωνάζει: «Τον ντουράκι τον καρά – τον ντουράκι τον καρά...». Τότε εκείνος που κρατούσε τη λουρίδα έτρεχε να την παραδώσει στη μάννα, για να αρχίσει το παιχνίδι από την αρχή. Αν, κατά την ώρα που έτρεχε να παραδώσει τη λουρίδα στη μάννα, ένας συμπαίκτης τον έπιανε ήταν υποχρεωμένος να αντικαταστήσει αυτός τη μάννα και να συνεχίσει το παιχνίδι, σύμφωνα με τα πιο πάνω.

5. Το βαρ-βουρ.

Ένα τόπι από πανιά ή από τρίχες βοδιού, το οποίο αν το βρέχαμε σε νερό γινότανε βαρύ και σκληρό σαν πέτρα, το έριχνε ένας οποιοσδήποτε παίκτης ψηλό και εκείνος που το έπιανε το εξεσφενδόνιζε κατά του πιο κοντινού συμπαίκτη. Από εκεί και πέρα, όποιος έπαιρνε το τόπι κτυπούσε με αυτό ανελέητα τους άλλους συμπαίκτες. Όταν δε αυτό ήταν βρεγμένο, αλίμονο σ' εκείνον που την έτρωγε στο κεφάλι. Πολλές φορές οι παίκτες χωριζόντουσαν σε δύο ομάδες και οι παίκτες της μιας ομάδας χτυπούσαν τους παίκτες της άλλης. Στην περίπτωση αυτή η κάθε ομάδα μπορούσε να επιλέγει τους αντιπάλους που ήθελε να χτυπήσει περισσότερο Αυτό επιτυγχάνετο με εναλλαγές της μπάλας (τόπι) από χέρι σε χέρι (πάσες), ώσπου να το πάρει ο πιο κοντινός στον επιλεγμένο ως στόχο αντίπαλο.

Το παιχνίδι αυτό κρατούσε επί πολλές ώρες.

6. Τα κουκούκια ή κοραντζέλια.

Ο κάθε παίκτης είχε μια σουμάδα, δηλαδή μια πέτρα πλακέ, σαν παξιμάδι. Σε κάποιο σημείο επιπέδου εδάφους τοποθετούσαμε ένα στρογγυλό κονσερβοκούτι ή τρία ή και τέσσερα κομμάτια απο κεραμίδι μικρά, τοποθετημένα το ένα επί του άλλου, που επιτηρούσε ένας κάθε φορά. Από απόσταση 10 ή 15 μέτρων και από καθορισμένο σημείο, οι άλλοι συμπαίκτες έριχναν τη σουμάδα τους, με τη σειρά, με σκοπό να κτυπήσουν και απομακρύνουν από τη θέση τους τα κουκούκια (κονσερβοκούτι η κεραμίδια). Όταν κάποιος από τους παίκτες χτυπούσε τα κουκούκια, όλοι έτρεχαν να ξαναπάρουν τη σουμάδα τους από το σημείο που είχε ριφθεί. Τότε εκείνος που φύλαγε τα κουκούκια έσπευδε και ξανάβαζε αυτά στη θέση τους και προσπαθούσε να πιάσει έναν από τους συμπαίκτες του, που έτρεχαν κι αυτοί με τη σουμάδα τους στα χέρια να πάνε στο μέρος από το οποίο την είχαν ρίξει. Αν έπιανε κάποιον τον υποχρέωνε να φυλάξει τα κουκούκια και να συνεχισθεί το παιχνίδι. Εκείνος που έβλεπε ότι δεν προλαβαίνει να επιστρέφει στη θέση του με τη σουμάδα του, χωρίς να συλληφθεί, έβαζε το πόδι του επάνω στη σουμάδα

του. ήταν έτσι απαραβίαστος και περίμενε να ξαναπέσουν από άλλον τα κουκούκια, να απασχοληθεί και πάλι ο παίκτης που τα φύλαγε. για να πάρει τη σουμάδα του και να τρέξει επιστρέφοντας στη βάση του χωρίς να πιαστεί.

Κουκούκια λέγαμε τα τεμάχιο του κεραμιδιού .Το κονσερβοκούτι καθιερώθηκε πολύ αργότερα, για τον λόγο ότι μπορούσε πιο γρήγορα να ξανατοποθετηθεί στη θέση του από εκείνον που το φύλαγε, έτσι ώστε να είναι σε θέση να πιάσει κάποιον που ετρεχε με τη σουμάδα του προς τη βάση του.

7. Ο φίτσιος.

Το παιχνίδι αυτό είναι όμοιο με τα κουκούκια, με την εξής παραλλαγή: Αντί για κουκούκια τοποθετείται στη θέση αυτών ο φίτσιος, ο οποίος είναι μια πέτρα στρογγυλή, μεγέθους μανταρινιού. Από συγκεκριμένο σημείο και από απόσταση 10-15 μέτρων έριχναν οι παίκτες το σουμάδα τους, με σκοπό να πετύχουν το φίτσιο. Εκείνος που τον πετύχαινε μετρούσε την απόσταση, στην οποία πήγε ο φίτσιος, σε πόδια. Στα 31 πόδια ήταν ένας πόντος. Στη συνέχεια ξανασημάδευε ο παίκτης το φίτσιο και ξαναμετρούσε, κατά τον ίδιο τρόπο, την απόσταση Με τον τρόπο αυτό συνεχιζόταν το παιχνίδι, μέχρι που ο παίκτης, σε κάποια προσπάθειά του, αστοχούσε. Τότε, ο φίτσιος τοποθετούνταν στην αρχική του θέση και το παιχνίδι ξανάρχιζε από την αρχή, αλλά με άλλον πλέον παίκτη.

Κερδισμένος ήταν εκείνος που συγκέντρωνε τους περισσότερους πόντους.

Απο το παιχνίδι αυτό βγήκε αυτό που λέμε: ««Στήθηκε σαν φίτσιος». Δηλαδή ακίνητος, περιμένοντας.

8. Ο ογκλάς.

Ογκλάς ήταν μια βέργα που καρφώναμε στο έδαφος της τοποθεσίας που διαλέγαμε για παιχνίδι. Συνήθως τον ογκλά παίζαμε στην εξοχή ή στα αλώνια, για να έχουμε μεγάλη ελευθερία κινήσεων

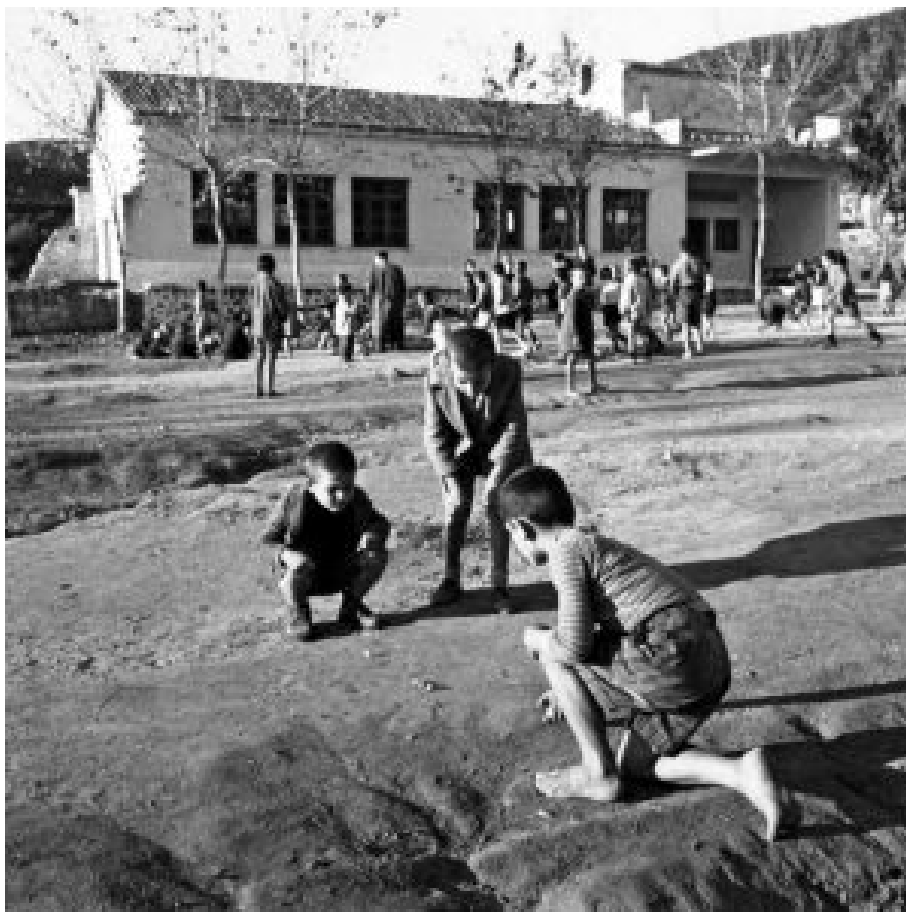
Ο παίκτης που έχανε στα προκαταρκτικά, όπως πιο πάνω λέμε, τοποθετούνταν φύλακας του ογκλά κα πρόσεχε να μη του το πάρουν οι συμπαίκτες του, οι οποίοι τριγύριζαν σαν τους λύκους κοντά στο υποψήφιο θύμα τους. Παράλληλα ο φύλακας του ογκλά προσπαθούσε να πιάσει κάποιον από τους συμπαίκτες του αυτούς, για να πάρει αυτός τη θέση του. Στην προσπάθειά του αυτή και όταν απομακρυνόταν από τη θέση του ογκλά, οι συμπαίκτες του προσπαθούσαν να πάρουν τον ογκλά φωνάζοντας με τη λέξη ««ΠΗΡΑ» ή να τρέξουν και να περάσουν μεταξύ του ογκλά και του φύλακα του ογκλά φωνάζοντας με τη λέξη ΕΚΟΨΑ. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις ο φύλακας του ογκλα θεωρούνταν χαμένος και έβγαινε εκτός παιχνιδιού. Την θέση του έπαιρνε άλλος συμπαίκτης. Αν όμως ο φύλακας κατάφερε να πιάσει κάποιον συμπαίκτη του, πριν πάρουν οι άλλοι τον ογκλά ή πριν τον κόψουν, ο παίκτης, που αυτός έπαινε, έπαιρνε τη θέση του κοντά στον ογκλα και το παιχνίδι ξανάρχιζε.



9. Η μηλίτσα

Δύο ομάδες από πέντε παίκτες η καθεμιά. Ο αρχηγός της ομάδας που έχανε στα προκαταρκτικά στηριζότανε σε κάποιον τοίχο ή δένδρο όρθιος και οι άλλοι τέσσερις έσκυβαν μπροστά του, έτσι ώστε το κεφάλι του πρώτου να ακουμπά στην κοιλιά του αρχηγού και οι υπόλοιποι τρεις να είναι πιασμένοι από τη μέση των προηγούμενων, με το κεφάλι σκυφτό και στο ύψος του σώματος του προηγούμενου.

Η άλλη ομάδα έπαιρνε φόρα και καβαλούσε τους σκυμμένους της άλλης ομάδας. Αν κάποιος δεν κατάφερνε να καβαλήσει ή έπεφτε από την πλάτη κάποιου της αντίθετης ομάδας, υποχρέωνε την ομάδα του να πάρει τη θέση της άλλης και από ενεργητική η ομάδα του να γίνει παθητική. Αντίθετα αν κάποιος από την ομάδα την παθητική δεν άντεχε το βάρος του καθημένου στην πλάτη και γονάτιζε, υποχρέωνε την ομάδα του να μείνει στην ίδια θέση και να αρχίσει το παιχνίδι της καβάλας από την αρχή.



10. Οι βόλοι.

Συνήθως το παιχνίδι αυτό παιζόταν ανά δύο. Κάθε παίκτης κρατούσε έναν αριθμό βόλων. Ο πρώτος έριχνε το δικό του σε κάποια απόσταση και ο δεύτερος, αφού τοποθετούσε στο έδαφος το δικό του βόλο, με κατάλληλο χειρισμό του δείκτη και αντίχειρα του χεριού του, τον εκτόξευε, με στόχο το βόλο του πρώτου. Αν τον χτυπούσε τον κέρδιζε, αν όχι, τότε επιχειρούσε ο πρώτος να κτυπήσει το βόλο του δεύτερου και ούτω καθεξής, ώσπου κάποιος από τους παίκτες να κτυπήσει το βόλο του άλλου, για να τον κερδίσει και να τον κάνει δικό του.

Οι βόλοι ήταν από γυαλί, πολύχρωμοι και διαφόρων μεγεθών. Συνήθως οι παίκτες έπαιζαν με συγκεκριμένο βόλο, εντυπωσιακό και μετρίου μεγέθους, που είχαν συνηθίσει και όταν δεχόντουσαν κτύπημα από τον αντίπαλο έδιναν σ' αυτόν κάποιον άλλο βόλο. Ο βόλος αυτός λεγόταν ΓΥΑΛΑ.

11. Πεντόβολα.

Δηλαδή πέντε βόλοι, είτε από γυαλί, είτε από πηλό, είτε από πέτρα. Οι τέσσερις βόλοι απλώνονται σε κάποιο επίπεδο μέρος (στο έδαφος, πάτωμα, τραπέζι κλπ.) και αφού, με το ένα χέρι, πεταχτεί το πέμπτο προς τα επάνω (στον αέρα) ο παίκτης προσπαθεί με το ίδιο χέρι να πάρει ένα βόλο από κάτω και συγχρόνως να πιάσει και εκείνον που είχε πετάξει προς τα επάνω. Στη συνέχεια και αφού με τον ίδιο τρόπο πάρει και τους τέσσερις βόλους από κάτω, τους ξαναρίχνει κάτω και επιχειρεί να τους πάρει ανά δύο και τέλος και τους τέσσερις μαζί, πιάνοντας συγχρόνως και τον πέμπτο που βρίσκεται στον αέρα. Αν σε κάποια προσπάθεια αποτύχει ο παίκτης, παίρνει την πρωτιά ο αντίπαλος.

Κερδισμένος είναι ο παίκτης που δεν κάνει λάθος ως το τέλος.

12. Ο Βεζύρης και ο Βασιλιάς.

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν με ένα κότσι αρνιού και μία ζώνη δερμάτινη (λουρίδα) Το κότσι, όπως είναι γνωστό, έχει τέσσερις πλευρές: Η κούπα (το κοίλωμα), η ράχη και οι δύο άλλες, που τις λέγαμε κότες και συμβόλιζαν η μία το βεζύρη και η άλλη το βασιλιά. Οι παίκτες γύρω από ένα τραπέζι ή κυκλικά έστριβαν με τη σειρά αυτό το κότσι (ή βεζύρη) και όταν αυτό έπαιρνε θέση με την επίπεδη κότα προς τα επάνω ο παίκτης ονομαζότανε βεζύρης και έπαιρνε τη λουρίδα στα χέρια. Εκείνος που κατάφερνε να φέρει την ανώμαλη κάτω προς τα επάνω ονομαζότανε βασιλιάς. Στη συνέχεια του παιχνιδιού ο παίκτης που έφερνε κούπα έτρωγε τόσες ξυλιές στο χέρι από το βεζύρη, όσες διέταζε ο βασιλιάς. Εκείνος που έφερνε ράχη δεν είχε καμιά συνέπεια. Αν στο μεταξύ ένας παίκτης έφερνε κάτω, γινότανε βασιλιάς ή βεζύρης ανάλογα, περιερχομένης, με τον τρόπο αυτό, της λουρίδας από χέρι σε χέρι, ώσπου να κουρασθούν οι παίκτες και να λυθεί το παιχνίδι, με κατακόκκινα τα χέρια από τις ξυλιές.

Με το κότσι αυτό (βεζύρη), στην κούπα του οποίου τοποθετούσαμε βουλοκέρι, για αν γίνεται βαρύτερο και να έχει ευστάθεια, παίζαμε όπως και με τους βόλους. Εκείνος που κτυπούσε το βεζύρη του άλλου ή τον έπαιρνε ή λάμβανε κάποιο νόμισμα, κατά τη συμφωνία που προηγείτο.



13. Το στριφτό.

Τα Χριστούγεννα, των Φώτων, του Αϊ-Γιάννη και το Πάσχα πηγαίναμε από σπίτι σε σπίτι και τραγουδούσαμε τα κάλαντα. Άλλοι μας έδιναν 2-3 σύκα ξηρά, φράγκα, πενηντάλεπτα, κοσιαράκια, δεκάρες και πεντάρες), δηλαδή δρχ. 20,10, 5, 2 και 1. καθώς και λεπτά 50, 20,10 και 5. Το νομίσματα αυτά τα παίζαμε στο στριφτό. Τοποθετούσαμε δηλαδή ένα απ' αυτά πάνω στο νύχι του αντίχειρα και το εκσφενδονίζαμε προς τα επάνω στριφτά. Ο αντίπαλος εκείνη τη στιγμή έλεγε κορώνα ή γράμματα. Όταν το νόμισμα έπεφτε κάτω και η επάνω όψη του ήταν εκείνη που είχε ο συμπαίκτης (δηλαδή κορώνα ή γράμματα),

έπαιρνε αυτός το νόμισμα Αν έχανε, έδινε αυτός ένα νόμισμα. Ισης αξίας, στον παίκτη που έστριψε το νόμισμα. Κορώνα ήταν συνήθως μια φιγούρα (κεφάλι ήρωα, βασιλιά κλπ.).

14 Η γουρούνα.

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν όπως το σημερινό γκολφ. Με τη διαφορά ότι αντί για μπαλάκι είχαμε ένα κότσιλο (καρπός του καλαμποκιού-αραβοσίτου) ή ένα κονσερβοκούτι



15. Η τυφλόμυγα.

Με ένα μαντίλι δένουμε τα μάτια ενός που έχανε στα προκαταρκτικά, και αυτός, στα τυφλά πλέον, έψαχνε με τα χέρια προτεταμένα να βρει και να πιασει κάποιον από τους συμπαίκτες, που ήσαν κοντά του και τον πείραζαν. Όταν κατόρθωνε να πιάσει κάποιον έπρεπε να πει ποιος είναι, για να πάρει τη θέση του. Αλλιώς συνέχιζε το παιχνίδι ο ίδιος, ώσπου να αναγνωρίσει κάποιον από τους συμπαίκτες.



16.Το μπιζ

Αυτός που έχανε στα προκαταρκτικά (στό δείξιμο) τοποθετούσε την παλάμη του αριστερού χεριού του κάτω από τη δεξιά μασχάλη, έτσι ώστε η παλάμη να είναι στην ίδια γραμμή με την πλάτη του. και τη δεξιά παλάμη την τοποθετούσε, πλάι στο δεξί μάτι για να μη μπορεί να βλέπει πίσω του. Αφού ο παίκτης έπαιρνε αυτή τη θέση, κάποιος από τους συμπαίκτες, κτυπούσε με το χέρι του πολύ δυνατά πάνω στην παλάμη, που είχε, όπως είπα, πίσω στην πλάτη του, και τότε όλοι μαζί οι συμπαίκτες σήκωναν ψηλά το δεξί χέρι, με τον δείκτη προς τα επάνω, έτσι ώστε να παραπλανήσουν τον παίκτη που ξυλοκοπήθηκε και επαναλαμβάνοντας τη λέξη ΜΠΙΖ. Αν αναγνωριζόταν ο παίκτης που τον κτύπησε. έπαιρνε αυτός τη θέση του ξυλοκοπηθέντος. αλλιώς έμενε και πάλι ο ίδιος στη θέση του και συνεχιζόταν το μπιζάρισμα —όπως λέμε και σήμερα— δηλαδή το ξυλοφόρτωμα και η καλώς νοούμενη κοροϊδία.



17. Ο Κουτσός.

Σε επίπεδο έδαφος χαράσσαμε εμφανώς ένα κύβο, η κάθε πλευρά του οποίου ήταν 2 μέτρα περίπου. Ακολουθώντας από τις δύο κάθετες πλευρές χαράσσαμε προς τις άλλες πλευρές δύο παράλληλες ευθείες, έτσι ώστε να σχηματίζονται επί του εδάφους εννέα μικρότεροι κύβοι, η κάθε πλευρά των οποίων ήταν 60-70 πόντων. Αυτό ήταν εύκολο πάνω σε μια τσιμεντένια επιφάνεια, με κιμωλία ή ένα κεραμίδι, αλλά στα χωριά μας τότε δεν υπήρχαν πεζοδρόμια ούτε πλατείες στρωμένες με άσφαλτο ή τσιμέντο.

Ρίχναμε στον πρώτο δεξιά μικρό κύβο ένα κομμάτι μικρού κεραμιδιού και στηριζόμενοι μόνο στο δεξί μας πόδι, με ένα κάθε φορά κτύπημα του κεραμιδιού, περιφέραμε το κεραμίδι από τον πρώτο κύβο μέχρι τον ένατο. Εκείνος που κατάφερνε να μεταφέρει, με τον τρόπο αυτό, το κεραμίδι από κύβο σε κύβο, ήταν ο κερδισμένος. Αυτό δεν ήταν και τόσο εύκολο, γιατί το παιχνίδι αυτό απαιτούσε ισορροπία. Βέβαια είχε και ορισμένες άλλες παραλλαγές το παιχνίδι, αλλά αυτό εξαρτιόταν κυρίως από την φαντασία των παικτών. Πχ όταν ο παίκτης πετύχαινε τη μεταφορά του κεραμιδιού στους εννέα κύβους, η δεύτερη φάση ήταν η τοποθέτηση του κεραμιδιού επί του ανασηκωμένου αριστερού ποδιού και μάλιστα στο σημείο των δακτύλων και με το δεξί πόδι (κουτσαίνοντας) πηδούσαμε από κύβο σε κύβο, ξεκινώντας από τον πρώτο εκ δεξιών μέχρι του ένατου χωρίς να πέσει το κεραμίδι από το αριστερό πόδι. Οι άλλες παραλλαγές ήσαν χωρίς σημασία.

18. Η μέλισσα.

Δύο ομάδες παικτών, αποτελούμενες από 8-15 παίκτες (η καθεμιά) πιασμένους σφιχτά χέρι με χέρι, απείχαν μεταξύ τους περί τα 20-30 μέτρα. Εκ περιτροπής οι ομάδες με δυνατές φωνές αντήλλασαν τα εξής:

Η πρώτη ομάδα έλεγε Μέλισσα. Η δεύτερη: Μελισσιτητα. Η πρώτη: Εγώ παρήγγειλα. Η δεύτερη: Με ποιον: Η πρώτη: Με τον Κούτσικα. Ο Κούτσικας της δεύτερης ομάδας έπρεπε να τρέξει κατά μέτωπο προς την πρώτη ομάδα και με ορμή να επιτέσει επί των παικτών της, που ήσαν πιασμένοι χέρι-χέρι. Αν ο Κούτσικας κατόρθωνε να διασπάσει τους παίκτες της πρώτης ομάδας, ένας παίκτης της ομάδας αυτής ετίθετο εκτός παιχνιδιού. Αν αντίθετα δεν κατόρθωνε να διασπάσει την πρώτη ομάδα ετίθετο αυτός εκτός μάχης.



Με τον τρόπο αυτό συνεχιζόταν το παιχνίδι μέχρι εξουδετέρωσης της μιας ομάδας από την άλλη.

Παρατηρήσεις: Τα με αριθμούς 1, 6, 7, 11, 12, 13, 15 και 17 παιχνίδια ήσαν μικτά. Τα υπόλοιπα παιζόντουσαν αμιγώς από αγόρια ή κορίτσια. Αξίζει εδώ να σημειωθεί ότι τα παιχνίδια αυτά μας γέμιζαν τη ζωή. Αποτελούσαν άθληση και μας πρόσφεραν χαρά και ευτυχία. Γι αυτό η τοτενή νεολαία δεν ξεστράτιζε παρόλη τη φτώχεια της, και η συνεχής επαφή των παιδιών δημιουργούσε και έδενε φιλίες ειλικρινείς και αδιατάρακτες.

Η κρίση που περνάει σήμερα ο τόπος σ όλους τους τομείς της κοινωνικής ζωής και ενόψει των προκλήσεων που έρχονται, οι οποίες, όπως είναι βέβαιο, θα συνταράξουν τα πάντα, επιβάλλεται να παρθούν από την Πολιτεία, το ταχύτερον, μέτρα απασχόλησης της νεολαίας σε αθλοπαιδιές και να την απομακρύνει από την μπόχα των καφετεριών κλπ. Να της εμφυσήσει την αισιοδοξία που της λείπει, να της δώσει χαρά και ευτυχία σήμερα και ελπίδα για το αύριο. Στα σχολειά οι νέοι να γυμνάζονται, να διδάσκονται σωστά την ιστορία μας και όχι την ωραιοποιημένη ή κακοποιημένη, στα διαλείμματα να ακούνε την ζωντανή δημοτική μουσική του λαού μας και να βρεθεί τρόπος να δεθούν με τις παραδόσεις και τα ήθη και έθιμα του λαού μας. Προπαντός η Πολιτεία θα πρέπει να εξασφαλίσει το μέλλον στα παιδιά μας, αν θέλουμε να υπάρξει συνέχεια αυτού που λέγεται ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΣ. Αλλιώς είναι φαινότορον του ήλιου ότι θα απορροφηθούμε και θα χαθούμε μέσα στο κύμα που έρχεται.

Του Κώστα Κουτσικά

Από το περιοδικό «Στερεά Ελλάς» – Φεβρουάριος 1996. Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Λιβαδειάς

Αντικλειδι , <https://antikleidi.com>

Συναφές:

Παιχνίδια που έγραψαν ιστορία: Από τον τσίγκινο Άγιο Βασίλη ως τα μολυβένια στρατιωτάκια!

22 φωτογραφίες που δείχνουν πως έπαιζαν παλιά τα παιδιά!