

ΑΠΟ ΤΑ ΠΗΛΙΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ

ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ



ΣΤΑ ΣΥΓΧΡΟΝΑ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΤΗΣ Α2 ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΠΑΝΟΡΜΟΥ
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΡΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ : ΚΑΛΛΙΟΠΗ ΚΩΣΤΑΡΙΔΑΚΗ
ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ : 2009-2010

Παραδοσιακά παιχνίδια

Το παιχνίδι γενικά

Το παιχνίδι και η κίνηση αποτελεί ζωτική ανάγκη για κάθε νεαρή ζωή μέσα στη φύση. Το συναντάμε στα ζώα, που τρέχουν, πηδούν, παίζουν μεταξύ τους, με τη μητέρα τους ή κυνηγώντας άλλα μικρότερα μιμούμενα τη μητέρα τους. Αυτή η φυσική ανάγκη δεν μπορεί να λείπει από τα παιδιά. Παιδί και παιχνίδι είναι δύο λέξεις που συνεπάγεται η μία την άλλη. Από τη στιγμή της γέννησης του το παιδί παίζει κουνώντας τα χεράκια και τα ποδαράκια του, αργότερα με διάφορες κουδουνίστρες και παιχνιδάκια, συνεχίζει με μπάλες, κούκλες (κορίτσια), κ.τ.λ., τρέχει ποιος θα βγει πρώτος, ποιος θα πηδήσει πιο ψηλά ή πιο μακριά και φτάνει στο ομαδικό παιχνίδι στις γειτονιές.

Μέσα από αυτό, εδώ και χιλιάδες χρόνια, τα παιδιά σ' όλο τον κόσμο ψυχαγωγούνται, αυτοδιαπαιδαγωγούνται, δοκιμάζουν και ασκούν τις δυνάμεις τους, ανταγωνίζονται σωστά με τα συνομήλικα τους, μαθαίνουν να πειθαρχούν στους κανόνες, φτιάχνουν χαρακτήρα, δημιουργούν προσωπικότητα, κοινωνικοποιούνται, ασκούν το σώμα και το πνεύμα τους, κρατώντας τα σε καλή φυσική κατάσταση.

ΚΑΠΟΙΟΙ ΕΙΠΑΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ:

Ο KARL GROOS :

«Τα παιγνίδια είναι μέσο φυσικής και ηθικής ανάπτυξης.»

Ο SCHILLER :

«Τα παιγνίδια σε ένα λαό βοηθούν να ανακαλύψουμε την ποιότητα του, και την αξία της τέχνης του.»

Ο PIAGET:

«Τα παιγνίδια είναι μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης, και των άλλων γνωστικών δεξιοτήτων.»

Ο FREUD :

«Το παιγνίδι είναι έκφραση του υποσυνείδητου και της φαντασίας του παιδιού.»

Ο ROUSSEAU :

«Πρέπει να ακολουθούμε τους κανόνες της φύσης, και να μην της είμαστε ενάντιοι.»

Ο ERIKSON :

«Το παιδί στο παιγνίδι απαλλάσσεται από ψυχικά συμπλέγματα, αγωνίες και δειλίες, γίνεται ελεύθερο, πειθαρχικό και κοινωνικό.»

Ακόμα, κατά τον ERIKSON, στο ομαδικό παιγνίδι το παιδί, απαλλάσσεται από πολλές κακές συνήθειες, όπως το ψέμα, τον εγωισμό, την οκνηρία, τη δειλία, γίνεται ελεύθερο και πειθαρχικό.

Οι θεωρίες αυτές συμπληρώνουν η μία την άλλη και μας δείχνουν την μεγάλη σημασία του παιγνιδιού και για τη ζωή των παιδιών, και συνεπώς για τη κοινωνία.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ



Κατά την αρχαιότητα, όπως και στη σύγχρονη εποχή, το παιχνίδι αποτελούσε αναπόσπαστο κομμάτι τόσο της παιδικής ζωής όσο και της καθημερινότητας των ενηλίκων. Οι αρχαίοι Έλληνες γνώριζαν ποικίλα παιχνίδια, **ατομικά** και **ομαδικά**, όπως, επίσης, είχαν στην κατοχή τους και πλήθος αντικειμένων που χρησίμευαν ως παιχνίδια, τα λεγόμενα **αθύρματα**. Φιλόσοφοι, όπως ο Πλάτων, ήξεραν πολύ καλά την σπουδαιότητα του παιχνιδιού στη διαμόρφωση χαρακτήρα, ήθους και φυσικών δεξιοτήτων ενός ατόμου. Επίσης, πολλές φορές, στενή ήταν η σύνδεση του παιχνιδιού με τη θρησκεία και τις τελετουργίες της.

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

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

Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξη τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν.

Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση, έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος.

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

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

Οι Αρχαίοι Αθηναίοι Φαίνεται Πως Περνούσαν Ώρες Καθισμένοι Στα Σκαλιά Του Παρθενώνα Παίζοντας Διάφορα Παιχνίδια: Τρίλιζα, Γουβίτσες Και Σκάκι Κτλ.

Πάνω από πενήντα είναι τα λαξευμένα παιχνίδια επάνω στο αρχαίο μάρμαρο που εντόπισαν αρχαιολόγοι κατά την αναστήλωση του Παρθενώνα, όπως διαβάζουμε στο Ενημερωτικό Δελτίο της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης. Και όταν το εργοτάξιο απομακρυνθεί, δεν αποκλείεται να βρούμε κι άλλα.

➤ Τη βόρεια πλευρά τη «χτυπούσε» ο καιρός. Επομένως, οι άνθρωποι προτιμούσαν τη δυτική και τη νότια, όπως διαπίστωσε η αρχαιολόγος Έλενα Καρακίτσου. Έχει καταγράψει 20 παιχνίδια στο δυτικό πτερό, 25 στο νότιο, 4 στο ανατολικό και 1 στο βόρειο. Αναγνώρισε, επίσης, τα είδη τους. Όπως σημειώνει, τα 47 παιχνίδια είναι δεξιoteχνίας (τρόπας) και τα 3 πεσσειάς (εννεάδας και διαγραμμισμού), δηλαδή στρατηγικής που παίζονταν με πεσσούς (πιόνια).

Τα παιδιά και τα μεγαλύτερα παιδιά παίζει... παιδιόθεν και αρχαιόθεν. Και μάλιστα, εκείνα τα αρχαία παιδιά κάθε ηλικίας έπαιζαν (σημερινά) επιτραπέζια παιχνίδια στα σκαλιά και στα δάπεδα των ναών του Ιερού Βράχου. Φαίνεται πως περνούσαν πολλές ώρες παίζοντας τρίλιζα, γουβίτσες και σκάκι στα σκαλιά του Παρθενώνα, όπως και στο δάπεδό του. Η Αθηνά και ο οίκος της ήταν κάτι πολύ δικό τους. Έτσι, χάραζαν στο δάπεδο και στα σκαλιά του παιχνίδια στρατηγικής και δεξιoteχνίας. Το κακό είναι πως δεν μπορούμε να τα χρονολογήσουμε, «αφού τα συγκεκριμένα παιχνίδια είναι διαχρονικά. Ξεκινούν από τα μυκηναϊκά χρόνια και φθάνουν μέχρι σήμερα».

Το παιχνίδι της τρόπας: Η τρόπα χρειαζόταν λαξευμένες τρύπες μέσα στις οποίες προσπαθούσαν οι δύο παίκτες να ρίξουν έναν αστράγαλο ή έναν καρπό. Όμοιο, δηλαδή, με τη σημερινή τρύπα (και λάκκα, γουβίτσα, ή λεφτοκάρυα). Η αρχαιολόγος θεωρεί πως τα παιχνίδια αυτά κατά πάσα πιθανότητα παίζονταν από ενήλικους, καθώς θα ήταν δύσκολο σε παιδιά να χαράξουν το μάρμαρο. Ανάλογα λαξεύματα έχουν βρεθεί στο Ερέχθειο και στα Προπύλαια, όπως επίσης στον ναό του Ηφαιστού στο Θησείο και στο Πρόπυλο του Ιερού της Ελευσίνας.

Ο διαγραμμισμός (σημερινό αντίστοιχό του η ντάμα) βρέθηκε χαραγμένος στο δυτικό πτερό του Παρθενώνα, ανάμεσα στον δεύτερο και τρίτο κίονα από Βορρά. Παίζονταν πάνω σε κάποιο πινάκιο ή άβακα με γεωμετρικά γραμμικά σχέδια. Όπως υπολογίζει η κ. Καρακίτσου, κάθε παίκτης είχε 16 πιόνια που παρέτασσε σε δύο σειρές με μία σειρά πίσω κενή και δύο κενές σειρές μπροστά που χώριζαν τα δύο αντίπαλα μέρη.

Όπως και στην ντάμα, κάθε παίκτης προσπαθούσε να νικήσει τα αντίπαλα πιόνια και να οδηγήσει τα δικά του στην τελευταία γραμμή. Στον Παρθενώνα το συγκεκριμένο παιχνίδι παίζονταν πάνω σε 8X8 τετράγωνα (από κάθετες και οριζόντιες γραμμές).

ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ

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

Στην εκπαίδευση η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφείλονταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιγνίδι δεν έλειπε. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονιάς παιχνίδια όπως η 16άρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.

ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

Οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιχνίδια την εποχή αυτή είναι ότι τα παιδιά συνέχιζαν να τα παίζουν. Ήταν παιχνίδια που άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες

εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιγνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιγνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό το μήλο, η πινακωτή η τυφλόμυγα, το τσιλίκι.

ΝΕΩΤΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ.

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

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



Η ΜΕΤΑΠΟΛΕΜΙΚΗ ΚΟΥΚΛΑ
ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΜΑΘΗΤΗ ΓΙΑΝΝΗ ΜΑΡΗ

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιγνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι

μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιγνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιγνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται σκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας.

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ

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

Τα παιγνίδια αυτά είναι:

«**Η Πλαταγή**», Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιζαν τα μωρά στην αρχαιότητα ήταν μια πήλινη κουδουνίστρα, που την έβαζαν στο χέρι του και με τον ήχο που έκαναν τα πετραδάκια που είχε μέσα, το έκαναν να ξεχνιέται και να σταματά τα κλάματα
<Αιώρα>, η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα



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

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

<Η αποδιδρασκίνδρα>

Ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και οι άλλοι τρέχουν να κρυφτούν σε ορισμένο χρόνο. Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και ψάχνει να τους βρει. Κάθε φορά που βρίσκει έναν, πρέπει να προλάβει να τρέξει πρώτος στη θέση του, αλλιώς χάνει.

<Ασκολιασμός >, Στην αρχαιότητα το παιχνίδι αυτό ήταν ένα είδος ακροβασίας και παιζόταν κατά κύριο λόγο στις γιορτές του Διονύσου: Οι παίκτες ανέβαιναν με το ένα πόδι πάνω σε ένα φουσκωμένο ασκί αλειμμένο με λάδι και ο καθένας φανέρωνε την επιδεξιότητά του στην ισορροπία και στην ευλυγισία. Τις περισσότερες φορές ο παίκτης έπεφτε κάτω, πράγμα που διασκεδάζε τους άλλους παίκτες, οι οποίοι αδιαφορούσαν για το αν θα γελούσαν το ίδιο και οι άλλοι μ' αυτούς, όταν σε λίγο, που θ' ανέβαιναν κι αυτοί στο λαδωμένο ασκί θα πάθαιναν τα ίδια. Το παιχνίδι αυτό παίζεται και σήμερα στην Ήπειρο με την ονομασία

Ασκή .

Παραλλαγές του παιχνιδιού:

Ένας παίκτης πηδώντας στο ένα πόδι καταδιώκει τους άλλους παίκτες που τρέχουν και με τα δύο πόδια ή μόνο με το ένα πόδι .Στις περιοχές όπου παίζεται έχει τις ιδιαίτερες ονομασίες του: Κουτσαλωνάκι , κουτσοκαλόγερος.

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

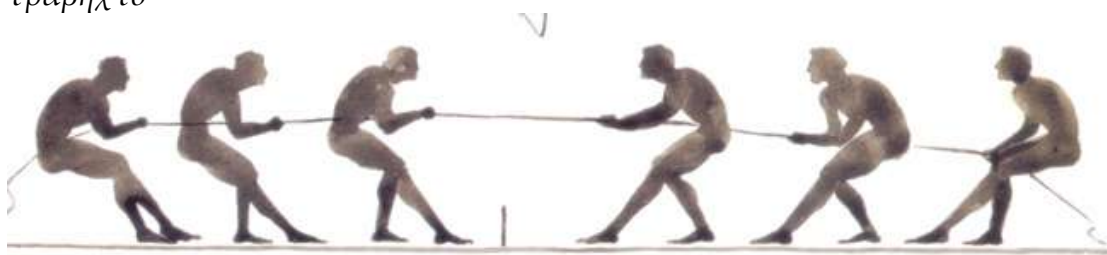


<Βασιλίτσα>, όμοιο με το κλέφτες και αστυνόμοι

<Γιο-Γιο>

Οι παίκτες σκαλίζουν στο ξύλο δυο δίσκους που ενώνονται στο κέντρο με έναν κυλινδρικό άξονα πάνω στον οποίο στερεώνουν την αρχή μιας κλωστής την οποία στη συνέχεια τυλίγουν γύρω-γύρω . Το γιο-γιο είναι έτοιμο . Το αφήνουν να πέσει και η κλωστή ξετυλίγεται ,ενώ με μια κίνηση του χεριού ξαναμαζεύεται γύρω από τον άξονα. Έπειτα , το αφήνουν πάλι να πέσει και ξανά από την αρχή.

<Διελκυστίτσα ή σκαπέρδα> το σημερινό τράβηγμα του σχοινιού, το τραβηχτό



Οι παίκτες καρφώνουν στο χώμα ένα δοκάρι που στο μέσο του έχει μια τρύπα από όπου περνούν ένα σκοινί. Στις δύο άκρες του δένεται από ένας παίκτης, έτσι ώστε ο ένας να μην κοιτά τον άλλο, και προσπαθούν τραβώντας με δύναμη να φέρουν ο ένας τον άλλον κοντά στη δοκό. Το παιχνίδι αυτό παίζεται και με ισάριθμους σε κάθε πλευρά παίκτες.

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

<Είς ώμιλλαν>

Οι «μεγάλοι» της παρέας έπαιζαν το εις ώμιλλαν, τις ομάδες. Είχαν χαράξει έναν κύκλο στο χώμα και προσπαθούσαν, σημαδεύοντας από ένα ορισμένο σημείο, να στείλουν τον αστραγάλο τους μέσα στον κύκλο.

Είχαν ορίσει από πριν ότι ο καθένας είχε δέκα βολές. Ο νικητής σχεδίαζε το κύκλο, αποφάσιζε τη διάμετρο, καθώς και το σημείο βολής.

<Ιμαντελισμός> το συναντάμε σήμερα σαν λουρί

<Κολλαβισμός>, το γνωστό μπιζ ή βτζ. Ένας παίκτης στέκεται όρθιος και με το χέρι του σκεπάζει τα μάτια του. Ένας άλλος τον χτυπά και συγχρόνως τον ρωτά με ποιο χέρι τον χτύπησε .

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



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

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

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



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

<Πεντέλιθα>, τα πεντόβολα. Επίσης ονομάζεται: πετράδια, πενταπέτρια, πεντεκούκια, πεντεγούλια, στα βυζαντινά χρόνια το ονόμαζαν καλαλάτζια ή καλολαλάκια. Τα πεντόλιθα είναι ένα αρχαίο παιχνίδι. Παίζεται όμως ακόμα και σήμερα. Στο παιχνίδι αυτό μπορούσαν να παίξουν όσα παιδιά ήθελαν. Το κάθε παιδί είχε συγκεντρωμένα πέντε βοτσαλάκια κοντά στα πόδια του. Ο κάθε παίκτης πέταγε ένα βοτσαλάκι ψηλά και έπρεπε να το ξαναπιάσει αφού πρώτα είχε πάρει από κάτω ένα ακόμα βοτσαλάκι.

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

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



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

ΑΝΑΦΟΡΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΣΤΗΝ ΣΦΑΙΡΑ (ΜΠΑΛΑ)

ΑΝΤΙΓΟΝΟΣ

Όταν είδε κάποιους από τους στρατιώτες του να παίζουν σφαίρα (μπάλα) φορώντας τους θώρακες και τα κράνη τους, ευχαριστήθηκε και κάλεσε τους επικεφαλής τους θέλοντας να τους συγχαρεί.

Πλούταρχος - Βασιλέων Αποφθέγματα και Στρατηγών 182, Α5

Έπειτα αφού σιτίστηκαν με τροφή οι δούλες και αυτή, με σφαίρα (μπάλα) άρχισαν να παίζουν τ ακρόδεμν αποβαλούσαι.

Όμηρος Ραψωδία ζ 100

<Σχοινάκι>

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



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

<Φωτιά>, το συναντάμε σαν αγιώρηδες, τζίφο, καστροπαρσιά, κάστρο κτλ. 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 αγγίξουν τη «χύτρα», χωρίς όμως να χτυπηθούν από το φύλακα. Το παιχνίδι αυτό παίζεται στις μέρες μας στη Ζάκυνθο και τη Λέσβο.

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



<Γυγξ>

Ανάμεσα στα παιχνίδια που προτιμούν τα παιδιά, είναι η γυγξ. Σε ένα ξύλινο συνήθως τροχίσκο ανοίγουν δυο τρύπες, περνούν διπλή κλωστή και αφού την περιστρέψουν, μια τραβούν και μια χαλαρώνουν. Ο ήχος που παράγεται θυμίζει ένα πουλί, την ίγγα, δηλαδή την μυρμηγκοφάγο, από το οποίο πήρε και το όνομα του το παιχνίδι. Λένε μάλιστα πως ανάλογα με τον ήχο μπορούν να κάνουν διάφορες προβλέψεις.

<Κάλαμον περιβήναι >(Καλάμι)

Άλλοτε με τη φαντασία μας γινόμασταν ταξιδιώτες και πηγαίναμε σε πόλεις μακρινές και άλλοτε πολεμιστές πάνω στο «άρμα» δίναμε μάχες με φανταστικούς εχθρούς. Πολλές φορές βάζαμε τα αγαπημένα μας σκυλιά να τραβούν και όταν αυτά κουράζονταν ή δεν είχαν όρεξη πια για παιχνίδι, το σέρνανε μόνοι τους. Ο Φίλων, μάλιστα, κρατούσε και ένα ραβδί και φώναζε, όπως οι αμαξάδες στα άλογα, να τρέξουνε πιο γρήγορα. Μια και ακόμα αυτοί δεν είχαν το δικό τους αμαξάκι, συχνά κουβαλούσαν ένα καλάμι και έκαναν πως κάλπαζαν πάνω στο άλογο τους. «Κάλαμον περιβήναι» το ονομάζουμε εμείς αυτό το παιχνίδι. Λένε, μάλιστα, πως ο βασιλιάς της Σπάρτης, Αγησίλαος, διασκεδάζε με τα εγγόνια του καβαλικεύοντας και αυτός ένα καλάμι.

<Τροχός>

Οι τροχοί είναι συνήθως χάλκινοι και υπάρχουν μεγαλύτεροι και μικρότεροι. Η διάμετρος τους κυμαίνεται ανάμεσα στα 80 και 130 εκατοστά. Ο τροχός δεν είναι όμως μόνο παιχνίδι. Τον χρησιμοποιούσαν και στις παλαιότερες, όπου γυμνάζονταν οι νέοι. Ο Ιπποκράτης μάλιστα, ο φημισμένος γιατρός, στο βιβλίο του «Περί Διαίτης», τον συστήνει σε όσους θέλουν να κρατηθούν σε καλή φυσική κατάσταση.

Πλαγγόνες, κύβοι, πύργος, πλειστοβολίνδα, εννεάδα, πεντάλιθα, ίγγα, τιόδιν, τέσσερα, ρόμβος, ώμιλλα είναι μερικά ακόμα από τα παιχνίδια και ίσως μας απασχολήσουν, αφού βρω και άλλα στοιχεία, σε ένα ακόμα άρθρο.

ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΗΜΕΡΑ

Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις

Υπάρχουν πολλές μελέτες για τις πιθανές θετικές ή αρνητικές επιδράσεις των videogames στα παιδιά και αρκετές είναι αντικρουόμενες μεταξύ τους. (Ο όρος “videogames” χρησιμοποιείται εδώ για να περιλάβει όλα τα είδη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού).

Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους.

Οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν το κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς από τη συχνή ενασχόληση με παιχνίδια με επιθετικό περιεχόμενο, την σταδιακή απευαισθητοποίηση στη βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης.

Στην παρουσίαση αυτή θα αναφερθούν μερικά απ’ τα κυριότερα σημεία αυτών των μελετών. Πρώτα όμως, θα περιγραφούν τα βασικά χαρακτηριστικά των videogames και κάποια δημογραφικά στοιχεία.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από εκατοντάδες χρόνια, ενώ αρχίζουν να εκλείπουν παραδοσιακά παιχνίδια, που είχαν μια συνέχεια από την αρχαιότητα έως σήμερα (όπως το τσέρκι, γνωστό από την αρχαιότητα ως κρικηλασία). Τα πρώτα videogames εφευρέθηκαν την δεκαετία του ’60 και η διάδοσή τους στις βιομηχανικές χώρες άρχισε στα τέλη της δεκαετίας του ’70, αρχικά στα ειδικά καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μετά στα σπίτια. Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η κυριαρχία της εικόνας στα ΜΜΕ απ’ τη μια, αλλά και ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγάλων πόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού απ’ την άλλη, συνετέλεσαν στη γρήγορη εξάπλωσή τους.

Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά εκείνα που κάνουν τα videogames τόσο ελκυστικά;

1. Ο ρεαλισμός και τα εξελιγμένα γραφικά τους (graphics). Ο κόσμος απεικονίζεται πολύ παραστατικά, με ζωντανά χρώματα και κίνηση.
2. Οι κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίες. Π.χ. ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά, όσο προχωρά σε υψηλότερο επίπεδο, πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές, να πάρει πιο δύσκολες αποφάσεις κ.λ.π. Κι αυτό αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση που παράγει κλιμακούμενη διέγερση.

Δημογραφικά στοιχεία ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Η.Π.Α., 2005)

- Το 87% των παιδιών 8-17 χρόνων παίζουν videogames στο σπίτι.
- Παίζουν κατά μέσο όρο 8-10 ώρες/ εβδομάδα (1-2 ώρες/ ημέρα)
- Τα αγόρια παίζουν περισσότερο από τα κορίτσια (ίσως όμως αυτό οφείλεται στο ότι οι κατασκευαστές απευθύνονται περισσότερο στ’ αγόρια).

- 7 στα 10 παιδιά παίζουν videogames που είναι ακατάλληλα για την ηλικία τους.
- Μόνο το 55% των παιδιών αγοράζει videogames μαζί με τους γονείς τους.

(Σημείωση: στην Ελλάδα δεν έχουμε στατιστικά στοιχεία, από πληροφορίες όμως που έχουν δημοσιευθεί στα περιοδικά γνωρίζουμε πως υπάρχουν internet cafés στις περισσότερες πόλεις της Ελλάδας, που γεμίζουν από παιδιά και εφήβους ακόμα και τις καθημερινές).

Τύποι ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Κατ' αρχήν, υπάρχουν τα φορητά παιχνίδια (π.χ. Gameboy, παιχνίδια κινητών τηλεφώνων) και τα παιχνίδια κονσόλας (π.χ. PlayStation), καθώς κι αυτά που παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή που είναι και τα πιο εξελιγμένα.

Μερικοί από τους πιο γνωστούς τύπους videogames είναι οι ακόλουθοι :

1. First – person shooters: Παιχνίδια όπου σκοπός του παίκτη είναι να πυροβολήσει όσο γίνεται περισσότερους στόχους, ώστε να κερδίσει περισσότερους πόντους ή χρήματα.
2. Παιχνίδια στον πραγματικό χρόνο (Real time strategy): Παιχνίδια στρατηγικής, που εκτυλίσσονται σε γρήγορο ρυθμό, συχνά παίζονται μ' άλλους παίκτες online.
3. Παιχνίδια προσομοίωσης (Simulation): Παιχνίδια απομίμησης της πραγματικότητας
4. Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure): Παιχνίδια που ακολουθούν μια ιστορία και περιλαμβάνουν προβλήματα για επίλυση, γρίφους.
5. Παιχνίδια υπόδυσης ρόλων (Role playing games): Ο παίκτης αναλαμβάνει ένα χαρακτήρα (π.χ. πολεμιστή, μάγο) και καθώς εκτυλίσσεται η ιστορία προστίθενται νέα στοιχεία και δεξιότητες ή εργαλεία, όπλα κ.λ.π. στον χαρακτήρα (π.χ. Diablo).
6. Sports: Π.χ. ο παίκτης έχει την ευκαιρία να παίξει ποδόσφαιρο ή και να μπει στη θέση ενός διάσημου ποδοσφαιριστή.
7. Puzzles: Παιχνίδια λογικής (π.χ. Tetris).

Επιδράσεις των videogames στα παιδιά

Σ' αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα videogames συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιότητα
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Στις περισσότερες Ευρωπαϊκές χώρες υπάρχουν προγράμματα χρήσης των Η/Υ στην εκπαίδευση (και σε μερικές περιπτώσεις ήδη από την

προσχολική ηλικία) με σκοπό την εξοικείωση με την τεχνολογία και την χρήση της στην καθημερινή ζωή αλλά και την βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών, ιδιαίτερα μάλιστα εκείνων, οι οποίοι έχουν κάποιες μαθησιακές δυσκολίες.

Ενώ, λοιπόν, δεν αμφισβητείται η θετική επίδραση των videogames στην ανάπτυξη του γνωστικού τομέα, οι γνώμες διχάζονται σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισής της απ' την πραγματικότητα.

Πολλοί θεωρούν ότι σε ένα κόσμο που βομβαρδίζεται από εικόνες, οι προκατασκευασμένες εικόνες που αναπαράγονται απ' τα videogames είναι άλλο ένα είδος εισβολής, διείσδυσης στο φανταστικό παιχνίδι των παιδιών, που αποτελεί το τελευταίο καταφύγιο ατομικότητάς τους. Οι υπερασπιστές, απ' την άλλη, των videogames λένε ότι αυτά δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να αναλάβουν ένα πλήθος ρόλων, χαρακτήρων. Υποστηρίζουν ότι στην σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα οι ευκαιρίες που έχουν τα παιδιά να παίξουν ελεύθερο, εξερευνητικό παιχνίδι σ' ανοιχτούς χώρους περιορίζονται στο ελάχιστο, ενώ τα videogames τους προσφέρουν τις περιπέτειες που δεν μπορούν αλλιώς να ζήσουν. Οι περιπέτειες που βιώνουν μέσα απ' τα videogames τους επιτρέπουν να πειραματιστούν, να αντιμετωπίσουν κινδύνους και τα συναισθήματα που τους συνοδεύουν, δηλαδή τον φόβο, την αδυναμία και την δύναμη, τη νίκη και την ήττα, κι όλα αυτά μέσα στο ασφαλές πλαίσιο του παιχνιδιού. Εδώ όμως έγκειται και το πιο κρίσιμο, ίσως, σημείο: Αν ενστερνιστεί κανείς την παραπάνω άποψη, είναι σαν να παραβλέπει ότι έτσι τα παιδιά «βυθίζονται» στην φαντασία χωρίς να μπορούν να κάνουν τη σύνδεση με την πραγματικότητα. Τα παιδιά, π.χ., που μέχρι πριν λίγες δεκαετίες έπαιζαν πετροπόλεμο στους δρόμους της Χίου, μάθαιναν μέσα απ' το βίωμα (την πραγματική εμπειρία της βίας), πού σταματά η φαντασία και πού ξεκινά η πραγματικότητα. Μάθαιναν έτσι να προστατεύουν τον εαυτό τους, όχι μόνον φορώντας κράνη από κατσαρόλες, όπως πολύ ωραία αναπαρίσταται στην ελεγειακή ταινία του Δήμου Αβδελιώδη «Το δέντρο που πληγώναμε», αλλά και υπακούοντας σε κάποιους κανόνες και ακολουθώντας τον αρχηγό. Μάθαιναν επίσης να σέβονται τους αντιπάλους τους που ήταν πραγματικά πρόσωπα με σάρκα και οστά κι όχι κινούμενοι στόχοι στην οθόνη Η/Υ. Έτσι τα παιδιά μάθαιναν για την επιθετικότητα μέσα από διαδικασίες κοινωνικοποίησης.

Το θέμα της επιθετικότητας είναι το πιο πολυσυζητημένο και καυτό θέμα σχετικά με τα videogames.

Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι:

- Το 90% περίπου των videogames περιέχουν κάποια μορφή βίαιο περιεχόμενο.
- Στα μισά τουλάχιστον απ' αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει φοβερή βλάβη ή/και τον θάνατο του αντιπάλου.

- Το 53% των παιδιών σχολικής ηλικίας βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα:

κατά πόσο το συστηματικό παίξιμο videogames οδηγεί στην αύξηση της επιθετικότητας στα παιδιά;

Απ' τις υπάρχουσες ψυχολογικές μελέτες για τα videogames, υπάρχουν ενδείξεις ότι το παίξιμό τους έχει ισχυρή επίδραση στην επιθετικότητα των παιδιών, γιατί:

- α. Τα παιδιά εμπλέκονται ενεργητικά σ' αυτά.
- β. Τα παιχνίδια αυτά αμείβουν την βίαιη συμπεριφορά, και
- γ. Τα παιδιά επαναλαμβάνουν ξανά και ξανά αυτή την συμπεριφορά παίζοντας.

Και είναι γνωστό απ' την Επιστήμη της Ψυχολογίας ότι:

- α. η ενεργός συμμετοχή
- β. η ενίσχυση μέσω της αμοιβής, και
- γ. η επανάληψη, προάγουν την μάθηση.

Ειδικότερα, μελέτες του 2001 (Dr Anderson & colleagues, 2001) έδειξαν ότι συχνό παίξιμο με videogames συνδέεται με περισσότερο επιθετικές σκέψεις, επιθετικά συναισθήματα, επιθετικές συμπεριφορές. Συνδέεται επίσης με μείωση της ικανότητας για ενσυναίσθηση, που είναι η νοητική και συναισθηματική ικανότητα για επαφή και κατανόηση της ψυχικής κατάστασης του άλλου ατόμου, με απλά λόγια η ικανότητα να μπαίνει κανείς στη θέση του άλλου, που θεωρείται βασικός μηχανισμός κοινωνικής συμπεριφοράς και αναστολής επιθετικότητας. Ο αντίλογος έρχεται από το Τμήμα Κοινωνικής Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου της Ουτρέχτης (Jeffrey Goldstein, PhD), που ασκεί κριτική στις προαναφερθείσες μελέτες, υποστηρίζοντας ότι δεν είναι καλά τεκμηριωμένες. Τονίζει ότι η συσχέτιση που έχει γίνει ανάμεσα στο συχνό παίξιμο βίαιων videogames και στην επιθετική συμπεριφορά δεν είναι αναγκαστικά αιτιολογική.

Μ' άλλα λόγια δεν αποδεικνύεται ότι το παίξιμο είναι αυτό που προκαλεί προβλήματα συμπεριφοράς. Μια πιθανή εξήγηση είναι ότι τα παιδιά με περισσότερο επιθετικές τάσεις και προϋπάρχοντα προβλήματα μπορεί να ελκύονται περισσότερο από τέτοια παιχνίδια που τους παρέχουν την αίσθηση της νίκης, της κυριαρχίας, ενώ συγχρόνως ικανοποιούν την ανάγκη τους για διέγερση.

Είναι βέβαιο ότι χρειάζονται περισσότερες, καλύτερα τεκμηριωμένες, μακροπρόθεσμες μελέτες για να απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα. Απ' την άλλη πλευρά, έχει γίνει η υπόθεση ότι ένας απ' τους βασικούς ψυχολογικούς μηχανισμούς που εξηγεί τις αρνητικές συνέπειες των

βία των videogames είναι η απευαισθητοποίηση στη βία. Η απευαισθητοποίηση στην βία μπορεί να οριστεί ως η σταδιακή μείωση ή εξάλειψη των γνωστικών, συναισθηματικών και συμπεριφορικών αντιδράσεων σ' ένα βίαιο ερέθισμα ως αποτέλεσμα της συχνής έκθεσης σ' αυτό.

Αποτέλεσμα της απευαισθητοποίησης είναι, στην καλύτερη περίπτωση, η έλλειψη αντίδρασης στη βία, η μη προσπάθεια παρέμβασης για να σταματήσει, ενώ στην χειρότερη περίπτωση είναι η διάπραξη μιας βίαιης πράξης με λιγότερη αντίσταση.

Γνωρίζουμε ότι ο Αμερικάνικος Στρατός χρησιμοποιεί συχνά τέτοια ηλεκτρονικά παιχνίδια για απευαισθητοποίηση των στρατιωτών κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους.

Στις πραγματικές συνθήκες μάχης που περιλαμβάνουν στρατιωτικά αεροπλάνα και τανκς, δεν υπάρχει άμεση αναγνώριση των στόχων. Αντιθέτως, ο στρατιώτης εντοπίζει τον στόχο (μια εικόνα στην οθόνη Η/Υ) σαν να παίζει videogames. Μετά τον πόλεμο στο Ιράκ και το Αφγανιστάν, κυκλοφόρησε ένα videogame, το KumaWar που δίνει την ευκαιρία στους παίκτες να αναπαραστήσουν πραγματικές μάχες απ' αυτούς τους πολέμους, χρησιμοποιώντας δορυφορικές εικόνες. Σ' αυτό το παιχνίδι ασκήθηκε έντονη κριτική απ' τους ίδιους τους Αμερικανούς στρατιώτες: «Έχουμε τόσο πολύ απευαισθητοποιηθεί στις εικόνες της βίας και του πολέμου που πάμε να μετατρέψουμε τους αληθινούς θανάτους σε ψυχαγωγική δραστηριότητα;». Κι όμως, το παιχνίδι αυτό συνεχίζει να κυκλοφορεί και να εμπλουτίζεται συνεχώς...

Τέλος, το πρόβλημα της εξάρτησης, του εθισμού δηλαδή στη χρήση των videogames, απασχολεί όλο και περισσότερο σήμερα τους ειδικούς σε θέματα ψυχικής υγείας.

Όταν ο χρόνος που περνά ένα παιδί παίζοντας videogames αρχίζει να προκαλεί δυσλειτουργία στην οικογενειακή, σχολική και κοινωνική του ζωή, τότε αυτό μπορεί να είναι ένδειξη ότι έχει παγιδευτεί σ' έναν φαύλο κύκλο εξάρτησης. Η ενασχόληση τότε με τα videogames υποκαθιστά τις σχέσεις με την οικογένεια και τους συνομηλίκους, το παιδί ζητά να περνά όλο και περισσότερες ώρες παίζοντας και η αποχή απ' το παίξιμο προκαλεί δυσφορία ή / και κατάθλιψη.

Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:

- Το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ
- Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο
- Πέφτει η σχολική του επίδοση
- Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
- Προτιμά να παίζει videogames απ' το να δει τους φίλους του, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του
- Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames

Γενικές κατευθύνσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος

- Αναγνώριση του προβλήματος
- Συζήτηση με το παιδί για το πρόβλημα
- Διερεύνηση τυχόν άλλων συναισθηματικών προβλημάτων που μπορεί να υπόκεινται αυτού (όπως άγχος, κατάθλιψη κ.ά.)
- Αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο. (Ακόμα και στη χώρα μας, υπάρχουν περιπτώσεις εφήβων που νοσηλεύονται με διάγνωση «εθισμός στο Internet”)

Συμπεράσματα

Τα videogames έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας, όπως νωρίτερα είχε μπει η TV. Μπορούν να προσφέρουν θετικά στοιχεία στα παιδιά μας: πάνω απ’ όλα ψυχαγωγία, αλλά και γνώσεις και ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων, καθώς και εξοικείωση με τη σύγχρονη τεχνολογία.

Για να περιοριστούν οι πιθανές αρνητικές επιδράσεις, οι γονείς μπορούν να παίξουν έναν ρόλο προστατευτικό.

Τι μπορούν να κάνουν;

- Να ενημερωθούν περισσότερο οι ίδιοι για τα videogames
- Να έχουν επίβλεψη στην επιλογή του είδους των παιχνιδιών απ’ τα παιδιά τους
- Να θέτουν όρια στον χρόνο παιξίματος των videogames
- Να ενθαρρύνουν παράλληλα το ελεύθερο, δημιουργικό παιχνίδι μαζί μ’ άλλους συνομηλίκους
- Το σημαντικότερο: να είναι «κοντά» στα παιδιά τους όταν παίζουν videogames λειτουργώντας ως φίλτρο και να συζητούν μαζί τους για το περιεχόμενο των παιχνιδιών.
- Αν, πάντως, διαπιστώσουν ότι παρά τις προσπάθειές τους δυσκολεύονται να διαχειριστούν το πρόβλημα της υπερβολικής χρήσης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, και το παιδί τους παρουσιάζει κάποια συναισθηματικά προβλήματα, καλό είναι να απευθυνθούν για βοήθεια σε κάποιον ειδικό ψυχικής υγείας.

*Μ. Τάσση, Παιδοψυχίατρος,
Συνεργάτης του Κέντρου Παιδιού και Εφήβου, Χίος*

Σημ. Η εργασία αυτή παρουσιάστηκε στο Συμπόσιο με θέμα «Το Παιδί και το Παιχνίδι», που πραγματοποιήθηκε στη Χίο το Μάρτιο του 2006 και διοργανώθηκε από το Κέντρο Παιδιού και Εφήβου.

Η ΓΟΗΤΕΙΑ ΤΩΝ POKEMON

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ POKEMON

(Τα παρακάτω στοιχεία έχουν ληφθεί από την ιστοσελίδα του καταστήματος "Κάισσα Αμαρουσίου" που σκοπός του είναι η διακίνηση παιχνιδιών Στρατηγικής και Φαντασίας.)

Ο κόσμος του Pokemon είναι αρκετά κοινός σαν τον πραγματικό αλλά είναι γεμάτος από φανταστικά τερατάκια που ονομάζονται "Pokemon". Κάποιοι άνθρωποι σε αυτόν τον κόσμο αποφάσισαν να γίνουν "εκπαιδευτές" Pokemon.

Ο κόσμος του Pokemon ξεκίνησε σαν adventure game (ηλεκτρονικό παιχνίδι περιπέτειας) στο Game Boy. Στο παιχνίδι αυτό, ένα παιδί παίζει το ρόλο του εκπαιδευτή καθώς περιπλανιέται στον κόσμο μαζεύοντας και εκπαιδύοντας Pokemon. Μετά ήρθε το παιχνίδι με κάρτες και η σειρά κινουμένων σχεδίων στην τηλεόραση. Η μανία ξεκίνησε στην Ιαπωνία, το 1998 πήγε στις ΗΠΑ και τέλος του 1999 κατέκλυσε και την Ευρώπη. Από τότε τίποτα πια δεν είναι το ίδιο για τα παιχνίδια με κάρτες !!!

Υπάρχουν 150 διαφορετικά είδη Pokemon και η δουλειά κάθε εκπαιδευτή είναι να συλλέξει όσα περισσότερα μπορεί και να τα εκπαιδεύσει για μάχη. Κάθε Pokemon έχει διαφορετικές δυνάμεις και ιδιότητες. Για να εκπαιδευτεί καλά ένα Pokemon θέλει κουράγιο, επιμονή και αφοσίωση. Ένα Pokemon θέλει κουράγιο, επιμονή και αφοσίωση. Ένα Pokemon σιγά-σιγά γίνεται δυνατότερο, μαθαίνει νέες επιθέσεις και μερικές φορές μεταλλάσσεται σε ένα νέο και διαφορετικό Pokemon!

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΚΡΗΤΗΣ ΒΟΛΟΙ Η ΓΥΑΛΕΝΙΑ

Οι βόλοι αποτελούσαν ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών. Οι τρόποι με τους οποίους παίζονταν διαφοροποιούνταν ανάλογα με τον τόπο και την φαντασία των παιδιών. Έτσι συναντάμε τα εξής παιχνίδια:
ΤΟ ΣΤΕΝΑΚΙ

Η διάταξη των βόλων γινόταν σε σειρά , ο ένας τοποθετούνταν μετά τον άλλο. Το στήσιμο τους ήταν μια αρκετά χρονοβόρα διαδικασία γιατί πάντα υπήρχε ο φόβος κάποιο παιδί ή κάποιος περαστικός ενήλικας να κλωτσήσει κάποιον από τους βόλους και να χαλάσει όλο το στήσιμο. Μετά το στήσιμο των βόλων έπρεπε να καθοριστεί η σειρά με την οποία θα έπαιζαν οι παίκτες. Για να οριστούν οι θέσεις τα παιδιά έπαιζαν τον «πατσά». Ορίζαν μια ευθεία γραμμή και όποιος έφτανε πιο κοντά στη γραμμή «μιλούσε» τελευταίος, ο δεύτερος πιο κοντινός προτελευταίος κ.λ.π. Αφού δηλώνονταν οι θέσεις ο πιο μακρινός έπαιξε πρώτος. Σκοπός κάθε παίκτη ήταν με τη «βούζα» του (μεγάλη μπίλια) να καταφέρει να κόψει την αλυσίδα με τους βόλους σε κάποιο σημείο. Αν τα κατάφερε έπαιρνε όλους τους βόλους από το σημείο που έκοψε την αλυσίδα και δεξιά. Όποιος χτυπούσε το βόλο που ήταν τέρμα αριστερά (τον μπαζ), τον πρώτο στην αλυσίδα, τους έπαιρνε όλους. Αν στο τέλος του παιχνιδιού έπαιρνες όσους βόλους είχες βάλει στο παιχνίδι τότε λεγόσουν «γκαζάς» . Από εκεί βγήκε και η φράση « έφαγα γκαζά και δεν πονεί η κοιλιά». Στο παιχνίδι υπήρχε και ο όρος «κοντός» που σήμαινε ότι αφού έπαιζαν όλοι ο τελευταίος έπαιρνε όσους βόλους είχαν μείνει στη σειρά.

ΤΟ ΚΥΚΛΑΚΙ

Οι βόλοι στήνονταν μέσα σε ένα χαραγμένο κύκλο με κιμωλία. Η σειρά οριζόταν πάλι με τον «πατσά» και τη «βούζα» των παιδιών. Ο πιο κοντινός εδώ παιζόταν πρώτος. Στεκόταν κάπου και προσπαθούσε με τη «βούζα» του να βγάλει βόλους από τον κύκλο. Όσους έβγαζε τους έπαιρνε και αυτό συνεχιζόταν μέχρι να μη μείνει κανείς βόλος στον κύκλο.

ΤΡΑΚΕΣ

Τα παιδιά χτυπούσαν ο ένας τους βόλους του άλλου μόνο με τις «βούζες» τους. Καθοριζόταν από πριν μεταξύ των παιδιών οι βόλοι που θα δίνονταν στο νικητή.

ΛΑΚΟΥΒΑΚΙ (ΣΕ ΧΩΜΑ)

Τα παιδιά έσκαβαν ένα λάκκο μέσα στον οποίο έβαζαν τους βόλους. Μετά πετούσαν τις βούζες μακριά. Ο πιο μακρινός έπαιξε πρώτος κ.λ.π. Όποιος έμπαινε μέσα τα έπαιρνε όλα.

ΤΑ ΕΥΛΙΚΙΑ

Τα παιδιά τοποθετούσαν δύο κομμάτια από ξύλο, ένα κοντό και ένα μακρύτερο , στη γη. Κατόπιν κάθε παίκτης έπαιρνε το ένα και το πετούσε μακριά και ένας άλλος παίκτης μετρούσε, με το άλλο ξύλο, την απόσταση

που εκτοξεύθηκε το ξύλο. Όποιος πετούσε το ξυλίκι πιο μακριά ήταν ο νικητής.

Ο ΣΤΡΟΥΜΠΙΑΣ

Προέρχεται από το αρχαίο παιχνίδι του αστραγαλισμού . Τα παιδιά έπαιζαν τα κότσια από το αρνί και τα χρησιμοποιούσαν σαν ζάρια μόνο που έπαιζε μόνο το ένα κότσι. Ανάλογα με την πλευρά που στεκόταν το κότσι όταν το πετούσαν το παιδί επιβραβευόταν ή τιμωρόνταν (με ξυλιές).

