

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ με τίτλο :

« Παιίζοντας» μέσα στο χρόνο – το παιχνίδι και η ιστορία του «

Α΄Λυκείου του Γυμνασίου με Α.Τ Σερίφου

(Σχ.Έτος:2016-2017)

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Ολυμπιάδα Κελαϊδή

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

- Το **Παιχνίδι** ως αυθόρμητη δραστηριότητα μοιάζει να είναι μια από της έμφυτες ανάγκες του ανθρώπου για γνώση και εμπειρία μέσα στην ζωή , βγαλμένο από την ζωή και για την ίδια την ζωή του. Το **Παιχνίδι** ή παίγνιο καθώς και η κίνηση , αποτελούν ζωτική ανάγκη για κάθε νεαρή ζωή μέσα στη φύση.

- *«Το παιχνίδι είναι, μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης, και των άλλων γνωστικών δεξιοτήτων του παιδιού» **Jean Piaget** –*

- Παιδί και παιχνίδι είναι δύο λέξεις που συνεπάγονται η μία την άλλη. Μέσα από αυτό, εδώ και χιλιάδες χρόνια τα παιδιά σ' όλο τον κόσμο ψυχαγωγούνται, αυτό-διαπαιδαγωγούνται, δοκιμάζουν και ασκούν της δυνάμεις της, ανταγωνίζονται σωστά με τα συνομήλικα της , μαθαίνουν να πειθαρχούν της κανόνες, φτιάχνουν χαρακτήρα , δημιουργούν προσωπικότητα, κοινωνικοποιούνται, ασκούν το σώμα και το πνεύμα της, κρατώντας τα σε καλή φυσική κατάσταση.

Όσο κι αν έχει ερευνηθεί –το παιχνίδι- έτσι της εμφανίζεται της κοινωνίες των ανώτερων θηλαστικών, δεν κατέστη δυνατόν να δοθεί της ξεκάθαρος ορισμός ή μια και μοναδική θεωρία που να μπορεί να εξηγήσει το ρόλο του παιχνιδιού στη μάθηση και ανάπτυξη του παιδιού.

Το παιχνίδι λοιπόν φαίνεται να είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις, προσανατολισμούς και εκδηλώσεις.

Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή της φορές και τα δύο.

*«Τα παιχνίδια είναι μέσο φυσικής και ηθικής ανάπτυξης» **Karl Groos** –*

Παίζω σημαίνει για το παιδί ζω. Το μωρό αρχίζει να παίζει από τη στιγμή που ανακαλύπτει τα χέρια του. Αργότερα στην ηλικία των τριών τεσσάρων χρόνων, τα παιδιά παίζουν με αντικείμενα που βρίσκουν γύρω της. Παρατηρώντας τα παιχνίδια των παιδιών, βλέπουμε πως, στα πρώτα χρόνια της ζωής του, το παιδί απομονώνεται για να παίξει. Μεγαλώνοντας της, αποζητάει ένα σύντροφο για τα παιχνίδια του. Είναι η εποχή όπου αρχίζει η κοινωνικοποίηση του παιδιού και το ομαδικό παιχνίδι γίνεται αφορμή για την βίωση και κατανόηση της «κοινότητας».

Αλλά της σε κάθε οργανωμένη κοινωνία υπάρχουν θεσμοί και κανόνες που τα μέλη της πρέπει να της σέβονται, έτσι και τα ομαδικά παιχνίδια διέπονται από της δικούς της κανόνες, υποχρεωτικούς για της παίχτες. Μέσα από το παιχνίδι λοιπόν , το παιδί μαθαίνει την ύπαρξη κι ασκείται στην τήρηση της κώδικα, μαθαίνει να ζει με της.

-« Το παιχνίδι είναι έκφραση του υποσυνείδητου και της φαντασίας του παιδιού» **Freud** –

Παράλληλα της το παιχνίδι δίνει στο παιδί, λιγότερο ή περισσότερο συνειδητά, τη δυνατότητα να ξεφύγει από την πραγματικότητα. Αν το παραμύθι ήταν για τον ενήλικα μια «φυγή», το παιχνίδι ήταν και είναι για το παιδί ένα αντιστάθμισμα για της της απαγορεύσεις που του επιβάλλει η καθημερινή ζωή. Όταν το παιδί παίζει, βρίσκεται «κάπου αλλού». Κι αυτή η προσωρινή και τόσο έντονη ζωή της υπέροχους κόσμους της χαράς και της φαντασίας το ανακουφίζει και πλουτίζει την ψυχή του με μια αίσθηση ελευθερίας και δημιουργίας.

ΥΠΟΘΕΜΑ Α΄:

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ποια είναι της η **ιστορία του παιχνιδιού** μέσα της αιώνες από την αρχαιότητα μέχρι της μέρες της?

Της σελίδες που ακολουθούν συγκεντρώσαμε παιχνίδια που παίζονταν από την αρχαιότητα, και που πολλά από αυτά, εξακολουθούν να παίζονται μέχρι και σήμερα.

«Τα παιχνίδια σε ένα λαό, βοηθούν να ανακαλύψουμε την ποιότητα του, και την αξία της τέχνης του, δηλαδή τον πολιτισμό του» **Schiller**

-Τα παιχνίδια μαρτυρούνται από το 2600 π.Χ. Είναι παγκόσμιο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και παρατηρούνται σε όλους τους πολιτισμούς.

Το **Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ** (*Royal Game of Ur*), το **Senet** και το **Mancala** είναι κάποια από τα αρχαιότερα παιχνίδια του κόσμου.

Το βασιλικό παιχνίδι του Ουρ έχει καταγωγή από το Ιράκ και θεωρείται πρόδρομος του ταβλιού.



Το Senet είναι αρχαίο αιγυπτιακό παιχνίδι και το Mancala αρχαίο παιχνίδι της ευρύτερης ανατολικής Αφρικής. Και τα δύο είναι παιχνίδια πίστας το πρώτο με πιόνια και το δεύτερο με σφαιρίδια είτε αυτά είναι σπόροι, πέτρες ή βώλοι από γυαλί.



Senet.



Mancala.



Η πιο απλή μορφή παιχνιδιού είναι η χρήση ενός αντικειμένου, π.χ. μιας πέτρας ή ενός βελανιδιού ως παιχνίδι. Ωστόσο έχουν ανασκαφεί παιχνίδια στην περιοχή του πολιτισμού της κοιλάδας του Ινδού τα οποία χρονολογούνται στην περίοδο 3000 με 1500 π.Χ. και έχουν τη μορφή μικρών καροτσιών, σφυριχτρών με σχήμα πουλιών, και μαϊμούδων, τα οποία σύρονται πάνω σε σπάγκο.

Παραδείγματα από αρχαία Ελλάδα:

Κυλιόμενη στεφάνη ως είδος παιχνιδιού, λεπτομέρεια από ερυθρόμορφο αγγείο του 470 π.Χ. και πήλινα αντικείμενα κούκλες, αλογάκια κ.λ.π



Τα παλαιότερα παιχνίδια ήταν κατασκευασμένα από υλικά που είναι διαθέσιμα απευθείας στο φυσικό περιβάλλον, όπως πέτρες, κλαδιά, και πηλό. Χιλιάδες έτη πριν τα παιδιά στην αρχαία Αίγυπτο έπαιζαν με ξύλινες κούκλες οι οποίες είχαν περούκες και κινητά μέλη, ενώ στην αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη υπήρχαν κούκλες, τόξα και γιογιό κατασκευασμένα

από τερακότα ή κερι. Όταν τα παιδιά ενηλικιώνονταν το έθιμο ήταν να θυσιάζουν τα παιχνίδια της παιδικής τους ηλικίας αφιερώνοντας τα στους θεούς, με παρόμοια έθιμα να ισχύουν πριν τον γάμο των νεαρών κοριτσιών.

Αρχαία Αίγυπτος:



- κούλα

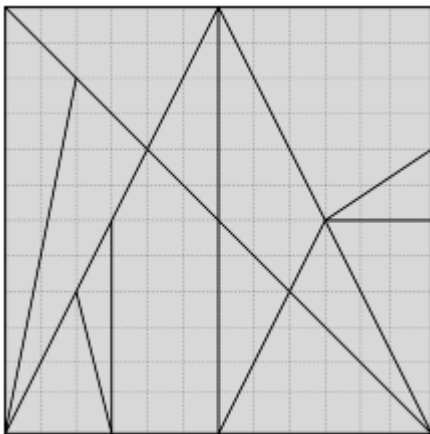
, παιχνίδι - μαριονέτα



μπάλα



Το παλαιότερα μηχανικό παζλ εμφανίστηκε επίσης στην αρχαία Ελλάδα τον 3ο αιώνα π.Χ., το περίφημο «οστομάχιον», παιχνίδι το οποίο αποτελούνταν από ένα τετράγωνο διαιρεμένο σε 14 τμήματα, με σκοπό τη δημιουργία σχημάτων από τα 14 αυτά κομμάτια. Έμοιαζε με το κινέζικο TANGRAM που παίζεται και σήμερα.



- Το παιχνίδι στην ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

«Έστιν ουν παιδεία η παίδων ολκή και αγωγή προς τον ορθό λόγον» Πλάτων

Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιγνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αυτοαγωγής. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και πίστευαν ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα εντάξανε στο πρόγραμμα

αγωγής των παιδιών. Θεωρούσαν όμως ότι ήταν σημαντικά και για τους μεγάλους. Έτσι και οι μεγάλοι αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά 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. Έλεγε χαρακτηριστικά: *μη τοίνυν βία τους παίδας εν τοις μαθήμασιν, αλλά παίζοντας τρέφε» (να μη χρησιμοποιείς εξαναγκασμό στα παιδιά όταν διδάσκεις, αλλά να τα μορφώνεις παίζοντας).*

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. Ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους μεγάλους να τρέχουν με τον κρίκο, (το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι), για να διατηρήσουν τη φόρμα τους και τους μικρούς για να παίζουν.

Ο Πολυδεύκης στο «Ονομαστικό» του περιγράφει πενήντα ομαδικά παιχνίδια και αναφέρεται σε παιχνίδια που έπαιζαν τα αγόρια και αυτά που έπαιζαν κορίτσια. Στα υπαίθρια ομαδικά παιχνίδια, 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.

Στη συλλογή των αρχαίων παιχνιδιών σημειώνουμε μέσα στην Ερευνητική μας εργασία **Τα αρχαία παιχνίδια που παίζονται και σήμερα:**

Το **Άθυρμα** είναι η αρχαία λέξη για το παιχνίδι, συγκεκριμένα για το αντικείμενο που χρησιμοποιείται για να παίξουμε, προέρχεται από το αρχαίο ρήμα **άθύρω** (παίζω, διασκεδάζω). Το κύριο υλικό ήταν ο πηλός όπως αποδειχεται από τα πήλινα ειδώλια που έχουν διασωθεί. Εκτός από τα πήλινα παιχνίδια υπήρχαν τα οστέινα ή αυτά που ήταν κατασκευασμένα από φθαρτό υλικό (ξύλο, ύφασμα, κερί) τα οποία όμως έχουν χαθεί για πάντα. Η κατασκευή τους γινόταν στα εργαστήρια κοροπλάστικής(εργαστήρια κατασκευής πήλινων αγαλματιδίων).

Τα περισσότερα παιχνίδια πλάθονταν με το χέρι, άλλες φορές ο κοροπλάστης δημιουργούσε μια βασική μορφή στον τροχό και μετά πρόσθετε τις λεπτομέρειες. Στο 500 π.Χ. γενικεύεται η χρήση καλουπιού. Σε αυτή την τεχνική, ο κοροπλάστης έφτιαχνε πρώτα μια μήτρα, μετά τη γέμιζε με υγρό πηλό και, όταν στέγνωνε, απομάκρυνε τον πηλό που είχε πάρει τη μορφή της μήτρας. Έπειτα κάλυπτε το παιχνίδι με λευκό επίχρισμα και το έψηνε στο φούρνο. Στο τέλος το παιχνίδι χρωματιζόταν.

- Πήλινες κουδουνίστρες, σφυρίκτρες και σβούρες



Πήλινη κουδουνίστρα.

Πήλινος κόκορας

Πήλινη σβούρα.

Πλαταγή (κουδουνίστρα)

Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιζαν τα μωρά στην αρχαιότητα ήταν «η πλαταγή», 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.

Πλαταγή σημαίνει, δημιουργώ ήχο κρούοντας. Την κουδουνίστρα φέρεται να επινόησε ο «πατέρας» της μαθηματικής μηχανικής, Αρχύτας από τον Τάραντα, τον 4^ο αι. π.χ. Σύμφωνα με τις δοξασίες της εποχής εκτός από παιχνίδι των παιδιών, απομάκρυνε και τα κακά πνεύματα.



Πηνίο κοινώς Γιο-γιό



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



Η μορφή του αθύρματος αυτού ήταν ως εξής: ήταν ένα ξύλινο κωνικό σώμα, σε μέγεθος αυγού, του οποίου η κορυφή κατέληγε σε σιδερένια αιχμή, η βάση της οποίας ήταν σφαιροειδής, καταλήγοντας σε λεπτό κύλινδρο. Μέσω του κυλίνδρου αυτού περνούσαν μια θηλειά, στην οποία κατέληγε η μία άκρη ενός λεπτού και στέρεου ιμάντα. Στη συνέχεια ο ιμάντας φερόταν κατά μήκος του σώματος μέχρι την κορυφή, γύρω από την οποία περιστρεφόταν, ώστε να τυλιχθεί ολόκληρο το κωνικό κατασκεύασμα - να μη φαίνεται το ξύλο - μέχρι το σημείο από το οποίο άρχιζε η βάση να γίνεται κυρτή. Η άλλη άκρη του νήματος, προσδενόταν με κόμπο στο μικρό δάχτυλο.

Τοποθετούσαν την κατασκευή αυτή ανάμεσα στον αντίχειρα και το δείκτη έτσι ώστε η κορυφή να βλέπει προς τα επάνω.

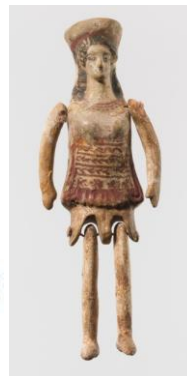
Έριχναν την κατασκευή αυτή με δύναμη, σε απόσταση ενός-δύο μέτρων μπροστά τους. Ο ιμάντας παρέμενε στο χέρι, ενώ ταυτόχρονα ξετυλιγόταν, με αποτέλεσμα το σώμα να περιστρέφεται για πολύ ώρα μέσω της αιχμής του στο έδαφος. Κατά τη διάρκεια της

περιστροφικής αυτής κίνησης μετακινείτο (περιστρεφόμενο) με κατάλληλες κινήσεις το σώμα στο θέναρ = παλάμη του χεριού.



Πλαγγόνες - οι αρχαίες κούκλες

Η **Πλαγγόνα** ήταν ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια των κοριτσιών στην αρχαία Ελλάδα. Ήταν κούκλα, συνήθως φτιαγμένη από πηλό, με γυναικεία μορφή και περίπλοκα χτενίσματα στα μαλλιά. Κάποιες φορές η ενδυμασία της κούκλας ήταν ζωγραφισμένη, άλλες φορές τα κορίτσια έφτιαχναν πάνινα ρουχαλάκια. Μικρά αντικείμενα όπως τραπεζάκια, κρεβατάκια, αγγεία, κτλ. συμπλήρωναν το μαγικό κόσμο των κοριτσιών. Εκτός από το να εξυπηρετεί τη χαρά του παιχνιδιού, η πλαγγόνα είχε και εκπαιδευτικό χαρακτήρα, σαν μια εισαγωγή του κοριτσιού στο ρόλο και τις υποχρεώσεις του ως γυναίκα στην κοινωνία. Οι πλαγγόνες γίνονταν προσφορές προς τη θεά Άρτεμη τις παραμονές του γάμου του κοριτσιού. Στην Αρχαία Ελλάδα, οι κούκλες ονομάζονταν <<κόραι>> και <<νύμφαι>> και ήταν κυρίως πήλινες, με αρθρωτά μέλη, άλλοτε ήδη ντυμένες κι άλλοτε γυμνές, για να τις ντύσουν τα παιδιά. Αρχικά θα πρέπει να κατασκευάζονταν από το ίδιο το παιδί και τους δικούς του, αλλά αργότερα τις φιλοτεχνούσαν ειδικευμένα εργαστήρια. Οι πρώτες <<κόρες>> ήταν κορινθιακές, πήλινες, με ένα καλούπτι για το μπροστινό μέρος του σώματος και επίπεδο το πίσω μέρος με κοντό χιτώνα και χέρια αρθρωτά στους ώμους και κινητά πόδια κάτω από το χιτώνα. Ωραιότερες ήταν οι αθηναϊκές κούκλες, με σώμα σχηματισμένο από δύο καλούπτι, συχνά αρθρωτές όχι μόνος τους ώμους αλλά και στα γόνατα και στους γοφούς, και μάλιστα με πολύ διακριτικές τις συρμάτινες συνδέσεις. Στα ελληνοιστικά χρόνια, δημιουργούνται νέοι τύποι.





Ωστόσο, το ντύσιμο, ξεντύσιμο, τάισμα, πλύσιμο και στόλισμα της κούκλας μαθαίνει τα παιδιά κάτι παραπάνω: να εξυπηρετούν μ' επιδεξιότητα τον εαυτό τους και τους άλλους, και να προκαλεί να μπουν στη θέση των γονιών, του γιατρού κ.λπ., κι έτσι να καταλάβουν καλύτερα τις ανθρώπινες σχέσεις. Το παίξιμο με την κούκλα, δηλαδή ο περίπατός της, η αρρώστια της, η ανάπαυση και η τιμωρία της, βοηθάνε το παιδί να εκφραστεί και να εκτονωθεί μεταφερόμενο στον κόσμο των μεγάλων. Το νανούρισμα, το κανάκεμα της κούκλας, η φροντίδα γι' αυτήν αναπτύσσουν την ευαισθησία του παιδιού και το ενδιαφέρον του για τους άλλους. Μάλιστα, όσο πιο απλή είναι η κούκλα τόσο πιο πρόσφορη είναι για το παιχνίδι των ρόλων. Τα καταστόλιστα μοντέλα με τις περίτεχνες ενδυμασίες και κομμώσεις, οι κατακαίνουριες και ατσαλάκωτες κούκλες μοιάζουν άψυχες και δεν προκαλούν το παιδί να παίξει μαζί τους.

Επί χιλιάδες χρόνια, σε όλα τα μέρη, την κούκλα ειδικά την έφτιαχνε η ίδια η μάνα ή η γιαγιά του παιδιού, με κομμάτια ύφασμα που της είχαν περισσέψει από άλλες ραπτικές της. Ο καταιγισμός και η ψυχρότητα των βιομηχανικών κατασκευών δημιούργησε μια τάση επιστροφής στο χειροποίητο αντικείμενο και η τάση αυτή είναι πολύ φανερή στην κούκλα, που είναι σύμβολο ζεστασιάς, στοργής και οικειότητας.

Η **Ίυγξ** ήταν ένα από τα παιχνίδια που προτιμούσαν τα παιδιά στην αρχαιότητα. Άνοιγαν δύο τρύπες σε ένα ξύλινο τροχίσκο, περνούσαν διπλή κλωστή και αφού το περιέστρεφαν, μια το τραβούσαν και μια το χαλάρωναν. Ο ήχος που παραγόταν θύμιζε ένα πουλί, την ίυγγα, δηλαδή την μυρμηγκοφάγο, από το οποίο πήρε και το όνομά του το παιχνίδι. Λένε μάλιστα πως ανάλογα με τον ήχο που παραγόταν μπορούσαν να κάνουν διάφορες προβλέψεις.



Τροχήλατα αλογάκια και αμαξάκια

Ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν στο σπίτι και στο δρόμο, διότι η ρόδα γοητεύει και διασκεδάζει όλα τα παιδιά του κόσμου ανά τους αιώνες.

Την επιθυμία των αγοριών στην αρχαία Αθήνα να δείξουν πως έχουν μεγαλώσει και να μιμούνται τους μεγάλους ικανοποιούσε ένα αμαξάκι με ρόδες, που ήταν αντίγραφο εκείνων που χρησιμοποιούσαν οι νέοι στους αγώνες.

ΚΑΛΑΜΟΝ ΠΕΡΙΒΗΝΑΙ: Όταν τα παιδιά δεν είχαν αμαξάκι με ρόδες, ένα καλάμι μεταμορφωνόταν μέσα από τα παιδικά μάτια τους σε άλογο. Ακόμη και ο βασιλιάς της Σπάρτης Αγησίλαος έπαιζε αυτό το παιχνίδι με τα εγγόνια του.



Ζάρια

Οι αρχαίοι πεσσοί, τα ζάρια δηλαδή, όπως και στις μέρες μας είχαν σχήμα κύβου και σε κάθε πλευρά υπήρχαν κουκκίδες που αντιστοιχούσαν σε αριθμούς, από το 1 μέχρι το 6. Συνήθως ήταν οστέινοι, αλλά μπορούσαν να είναι και από κάποιο πολύτιμο υλικό. Τα χρησιμοποιούσαν σε τυχερά παιχνίδια ή ακόμη και σε θρησκευτικές δραστηριότητες με σκοπό να προβλέψουν το μέλλον.



Πεντέλιθα (τα γνωστά πεντόβολα)

Τα πεντόβολα ονομάζονται επίσης: πετράδια, πενταπέτρια, πεντεκούκια, πεντεγούλια, στα βυζαντινά χρόνια το ονόμαζαν καλαλάτζια ή καλολαλάκια. Παίζεται από τα αγόρια μα και από τα κορίτσια. Είναι παιχνίδι αρκετά δύσκολο διότι βασίζεται στην ταχύτητα, γρήγορα αντανακλαστικά, και τη δεξιότητα. Κάθε παίκτης χρειάζεται να έχει πέντε χαλίκια στρογγυλά και λεία, στο μέγεθος ενός μεγάλου φουντουκιού. Οι δύο παίκτες που θα πάρουν μέρος κάθονται αντικριστά, <<κούκου>>, δηλαδή σε βαθύ κάθισμα γονατιστά, (όπως βολεύονται), και

αφήνουν χάμω, το καθένα μπροστά του, τα τέσσερα χαλίκια του, ενώ το πέμπτο το κρατάνε στη χούφτα τους.

Ο παίκτης πετά ψηλά τον βώλο που έχει στο χέρι του. Με το ίδιο χέρι πρέπει να πιάσει έναν από τους βώλους που βρίσκονται στο πάτωμα και μαζί εκείνον που πέφτει. Στη συνέχεια αφήνει στην άκρη τον έναν από τους δύο βώλους, κρατά τον άλλον στη χούφτα του και τον πετά πάλι ψηλά προσπαθώντας να τον πιάσει μαζί με τον επόμενο από τους βώλους που βρίσκονται στο πάτωμα. Αν τα καταφέρει με όλους τους βώλους, ξεκινά και ο άλλος παίκτης κάνοντας το ίδιο. Όποιος πιάσει τους περισσότερους βώλους είναι ο νικητής. Όταν κάποιος κερδίσει ή έρθουν σε ισοπαλία, περνούν στον επόμενο γύρο με πιο δύσκολους κανόνες.

Μια παραλλαγή των πεντόβολων παίζεται και με τα γνωστά από την αρχαιότητα **«Κότσια»**.



-Τα **Κότσια** και το παιχνίδι «**αστραγαλίζουν**»

Το «αστραγαλίζουν» είναι το παιχνίδι που παιζόταν με τους αστράγαλους ή αλλιώς τα κότσια. Οι αστράγαλοι έβγαιναν από τα πίσω πόδια των κασικιών και των αρνιών. Καμιά φορά αντί για αστράγαλους χρησιμοποιούσαν πετρούλες ή καρύδια και αμύγδαλα που τους άρεσαν και να τα τρώνε. Τα παιδιά έπαιζαν και τους «αρτιάζουν αστραγάλους», τα μόνα ζυγά. Έκρυβε ο ένας του αστραγάλου στο χέρι του κι ο άλλος προσπαθούσε να μαντέψει αν ο αριθμός των αστραγάλων ήταν μονός ή ζυγός, δηλαδή περιττός ή άρτιος.



Αιώρα (η γνωστή *κούνια* ή *κρεμάστρα*)

Στο ψηλότερο και πιο γερό κλαδί ενός μεγάλου δέντρου δένουν μια τριχιά (ένα δυνατό σχοινί) και φτιάχνουν έτσι μια κούνια. Συχνά βάζουν μια διπλωμένη κουβέρτα ή ένα μαξιλαράκι, για να μπορεί κανείς να κάθεται πιο άνετα. Ένα παιδί κάθεται πάνω στην κούνια κι ένα άλλο στέκεται πίσω του και το σπρώχνει με δύναμη για να πάει ψηλά. Διάφορα τραγούδια συνοδεύουν την αιώρηση.



Τροχός ή «κριηλασία»



ΤΣΕΡΚΙ

Το Τσέρκι ή κριηλασία ήταν παιχνίδι που παιζόταν στη αρχαιότητα αλλά και στην νεότερη εποχή. Τα παιδιά προσπαθούν να κυλήσουν έναν τροχό, ένα στεφάνι από ξύλο ή μέταλλο με τα χέρια ή χτυπώντας τον με ένα ξύλο. Περνούσαν μέσα το στεφάνι και σπρώχνοντάς το με αυτό το έκαναν να κυλάει. Κερδίζει το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο προκαθορισμένο σημείο.



Κρικηλασία:

Είναι παιγνίδι με κρίκο, τροχό, το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι. Ο τροχός ήταν σιδερένιο στεφάνι, το οποίο κυλούσαν στο έδαφος με τη βοήθεια σιδερένιας ράβδου. Στο στεφάνι ήταν προσαρμοσμένοι κρίκοι, που παρήγαγαν κρότο και μάλιστα ευχάριστο, τερπνό.

Το παιγνίδι αυτό παιζόταν μέχρι πρόσφατα με στεφάνια σιδερένια, ξύλινα, ελαστικά (λωρίδα από το εξωτερικό ελαστικό του αυτοκινήτου).

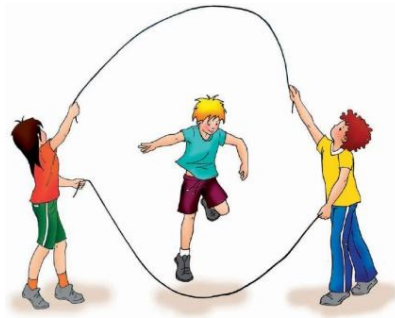
Το παιγνίδι αυτό παιζόταν τουλάχιστον μέχρι τη δεκαετία του 1960. Τη δεκαετία αυτή το παιγνίδι παιζόταν με την ονομασία στεφάνια και οι παίχτες ήταν συνήθως πολλοί. Συναγωνίζονταν ποιος θα διανύσει πρώτος μια ορισμένη απόσταση αρκετών χιλιομέτρων, κυλίνοντας το στεφάνι χωρίς αυτό να πέσει στο έδαφος, ακόμα και σε δυσπρόσιτες αν όχι επικίνδυνες περιοχές. Οι μικρότεροι σε ηλικία μιμούνταν και το βουητό της μηχανής του αυτοκινήτου και ενώ έτρεχαν έκαναν με το στόμα τους <<Βββμμμ!!!!>>

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 οι χρήσεις της μπάλας τις βρίσκουμε σε πολλά σημερινά παιγνίδια.

Η μπάλα, το τόπι, είναι βέβαια ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παιχνίδια της παιδικής ηλικίας, αχώριστος σύντροφος των παιδιών όλων των εποχών κι όλων των τόπων.





Σχοινάκι:

Το γνωστό μας σχοινάκι που παίζεται από ένα ή περισσότερα άτομα. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν σε χώρο ανοιχτό και ομαλό και παιζόταν από έναν, δύο ή περισσότερους παίχτες ανάλογα. Ο αριθμός των παιχτών καθόριζε και τις πολλές ποικιλίες του παιχνιδιού.

Περίπτωση 1^η: Με ένα παιδί. Το παιδί έπαιρνε με τα χέρια του τα δύο άκρα ενός σχοινοῦ μήκους δύο-τριών μέτρων, ανάλογο και με το ύψος του παιδιού. Με κινήσεις των χεριών του, ανάγκαζε το σχοινί να διαγράφει κυκλική τροχιά και όταν το σχοινί κατερχόμενο έφθανε στο έδαφος, πολύ κοντά στα πόδια του, διέγραφε κυκλική τροχιά πάνω από το κεφάλι του κ.ο.κ. Τα πηδηματάκια αυτά και οι κυκλικές κινήσεις του σχοινοῦ συνεχίζονταν μέχρι να μπερδευτεί το σχοινί στα πόδια του παιδιού.

Περίπτωση 2^η: Με τρία παιδιά. Τα δύο παιδιά κρατούσαν τα άκρα του σχοινοῦ και με κινήσεις των χεριών τους το ανάγκαζαν να διαγράφει κυκλική τροχιά. Στο μέσον της τροχιάς αυτής στεκόταν το τρίτο παιδί, το οποίο όταν το σχοινί κατεβαίνοντας έφθανε στα πόδια του αναπηδούσε, και το σχοινί περνώντας κάτω από τα πόδια του κινούνταν ανεβαίνοντας και διαγράφοντας πάντα την κυκλική του τροχιά. Το παιχνίδι σταματούσε όταν το σχοινί μπερδευόταν στα πόδια του παιδιού που αναπηδούσε. Τότε το χαμένο παιδί έπαιρνε τη θέση του ενός εκ των δύο άλλων παιδιών και το παιχνίδι συνεχιζόταν.

Περίπτωση 3^η: Με περισσότερα από τρία παιδιά. Τα δύο παιδιά κρατούσαν τα άκρα του σχοινοῦ και με κινήσεις των χεριών τους το ανάγκαζαν να διαγράφει κυκλική τροχιά. Στο μέσον της τροχιάς αυτής στέκονταν όλα τα άλλα παιδιά τα οποία όταν το σχοινί κατεβαίνοντας έφθανε στα πόδια τους αναπηδούσαν κι αυτό περνώντας κάτω από τα πόδια τους συνέχιζε να ανεβαίνει διαγράφοντας πάντα κυκλικές τροχιές. Το παιδί στα πόδια του οποίου θα μπερδευτεί το σχοινί, έχανε, έβγαινε από το παιχνίδι και συνέχιζαν τα υπόλοιπα παιδιά.'

Το παιχνίδι αυτό παίζεται μέχρι σήμερα, ενώ από παράσταση κόρης με σχοινάκι σε ορειχάλκινο αγαλματίδιο του 6-ου π.Χ. αιώνα εύκολα συμπεραίνουμε πως το παιχνίδι αυτό εκτελείτο και στην αρχαία εποχή.



Ακινήτινδα:

Στα νεώτερα χρόνια το παίζονταν με την ονομασία τ' **Αγκούτς**. Παραλλαγή του παιγνιδιού είναι τα σημερινά **στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα και τα αγαλματάκια**.

Ένα παιδί -η μάνα- στέκεται μπροστά σ' ένα τοίχο, με την πλάτη γυρισμένη στ' άλλα παιδιά που βρίσκονται απέναντί του, σε μια απόσταση 20 περίπου μέτρων, είτε σε μια γραμμή είτε ως σύνολο χωρίς καθορισμένες θέσεις.

Μόλις δοθεί το σύνθημα, η μάνα χτυπάει την παλάμη της στον τοίχο, μετράει <<Ένα – δύο – τρία!>> και στρέφει αμέσως το κεφάλι για να κοιτάξει τα παιδιά. Αυτά, στο διάστημα που η μάνα μετρούσε, προχωρούν, σκορπίζονται και παίρνουν διάφορες πόζες, μόνα τους ή σε συμπλέγματα τη στιγμή όμως που η μάνα γυρίζει το κεφάλι, μένουν ακίνητα, στην πόζα τους, σαν αγάλματα. Η μάνα διαλέγει το άγαλμα που της έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση, που είναι πιο όμορφο, πιο πετυχημένο ή πιο αστείο κ.λπ.

Βασιλίνδα: Παιχνίδι όμοιο με το «κλέφτες και 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 τους ακουμπήσουν στην πλάτη τους αστυνόμους. Όποιον τον ακουμπήσουν στην πλάτη, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι όποια ομάδα μείνει με τα περισσότερα παιδιά.



Κρυπτίνδα ή αποδιδρασκίνδα ή μυίνδα - Το γνωστό κρυφτό)



Στο παιχνίδι αυτό ένας παίκτης κάλυπτε τα μάτια του απέναντι από ένα τοίχο, ενώ οι υπόλοιποι απομακρύνονταν και κρύβονταν. Στη συνέχεια, και μετά από κάποιο σύνθημα, αυτός που έχει τα μάτια του καλυμμένα, τα ανοίγει και αρχίζει να ψάχνει τους κρυμμένους. Αν βρει κάποιον πριν αυτός επιστρέψει στον τοίχο, αλλάζουν ρόλους και το παιχνίδι συνεχίζεται. Αν όμως αυτός που έχει τα μάτια κλειστά ανακαλύψει κάποιον και αυτός ο ανακαλυφθείς, προφθάσει και επιστρέψει πρώτος στον τοίχο, το παιχνίδι συνεχίζεται.

Κυνδαλισμός:

Παίζεται το ίδιο και σήμερα, με άλλες ονομασίες: παλούκια, αλαμάνα, μπηχιές, καζίκια, καρφιά. Από το παιχνίδι αυτό έχει βγει η παροιμία <<πάπταλω τον πάπταλον εκρούειν>>, αφού σύμφωνα με αυτό, σε κάθυγρο έδαφος σφήνωναν πάσσαλο και από απόσταση προσπαθούσαν με πάσσαλο να τον χτυπήσουν ή να τον ρίξουν κ.λπ.

Στρεπτίνδα: Σήμερα το βρίσκουμε σαν γυριστάρι, πετράδι, βωλάκι, κ.λ.π.

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν στην αρχαιότητα ως εξής: τοποθετούσαν χάλκινο νόμισμα ή όστρακο στο έδαφος και η προσπάθεια των παιχτών ήταν να χτυπήσουν το νόμισμα ή το όστρακο με κάποιο άλλο νόμισμα ή όστρακο έτσι ώστε να το αναποδογυρίσουν. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν μέχρι τη δεκαετία του 1960 και ονομαζόταν <<τσούκος>>.



Διελκυστίνδα:

Είναι το σημερινό τράβηγμα του σχοινού, το *τραβηχτό*.

Στην αρχαία Ελλάδα χρονολογείται από τον 5ο αιώνα π.Χ. Το αρχαίο ελληνικό αυτό άθλημα – παιγνίδι από την εποχή των εκστρατειών του Διονύσου, του Ηρακλή και του Μεγαλέξανδρου .

Αναφέρεται ανάμεσα στα αγωνίσματα δύναμης που ασκούσαν οι νέοι για να βελτιώνουν τη φυσική τους κατάσταση και να αποκτήσουν ρώμη. Αναφέρεται σε πολλές περιοχές του πλανήτη, όπως: αρχαία Αίγυπτος, Ρώμη, Κίνα, Ινδία (από το 12ο αιώνα μ.Χ.), Βιρμανία, ακόμα και στη Νέα Γουινέα. Στα χρόνια του μεσαίωνα υπάρχουν αναφορές για αγώνες με σχοινιά στην Ευρώπη, στη Γερμανία και στη Σκανδιναβία. Μετά το 1500 διεξάγονταν δημοφιλή τουρνουά στη Γαλλία και στη Μεγάλη Βρετανία. Μετά το 1800 αναφέρονται και αγώνες ανάμεσα σε ναύτες με βάρκες. Η αγγλική ονομασία του αθλήματος προήλθε από τη φράση «tug of war», που σημαίνει στην κυριολεξία, τον καθοριστικό αγώνα που θα κρίνει το αποτέλεσμα μιας αναμέτρησης. Τη μονομαχία από την οποία που θα κριθεί το αποτέλεσμα μιας μάχης. Μόλις το 19ο αιώνα δίνεται το όνομα αυτό στο άθλημα της διελκυστίνδας.

Η **διελκυστίνδα** αποτέλεσε και άθλημα στους Ολυμπιακούς Αγώνες από το 1900 ως το 1920, ενώ συμπεριλήφθηκε και στους Β΄ Διεθνείς Ολυμπιακούς Αγώνες του 1906 στην Αθήνα, στη λεγόμενη μεσο-ολυμπιάδα. Αρχικά ήταν ενταγμένη στο πρόγραμμα των αγωνισμάτων στίβου αλλά αργότερα λογιζόταν ως ανεξάρτητο άθλημα, αναγνωρισμένο από τη Δ.Ο.Ε.

Στο παιγνίδι αυτό η μία ομάδα προσπαθεί να τραβήξει προς το μέρος της την άλλη ομάδα. Ο Θεαίτητος ονομάζει το παιγνίδι αυτό <<δια γραμμής παίζεϊν>>.

Το παιγνίδι αυτό παίζεται σήμερα με δύο τρόπους:

Κατά τον πρώτο τρόπο τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες οι οποίες παρατάσσονται αντιμέτωπες σε φάλαγγα κατ' άνδρα. Στην ίδια ομάδα τα παιδιά, μπαίνουν στη σειρά όπως είπαμε και το κάθε παιδί κρατά γερά το προηγούμενό του από τη μέση. Ανάμεσα στις ομάδες υπάρχει διαχωριστική γραμμή, την οποία όποια ομάδα υπερβεί, χάνει. Οι πρώτοι των δύο ομάδων τεντώνουν τα χέρια, εφαρμόζουν ισχυρή λαβή και όταν δοθεί το σύνθημα έλκονται δυνατά.

Ο δεύτερος τρόπος παίζεται ως εξής: Τα παιδιά χωρίζονται πάντα σε δύο ομάδες παρατεταγμένες σε φάλαγγα κατ' άνδρα εις βάθος. Σχοινί μήκους είκοσι μέτρων τοποθετείται στα δεξιά τους, έχοντας σημαδεμένο το μέσον του. Στο ίδιο σημείο χαράσσεται ευθεία γραμμή κάθετη στις φάλαγγες των παιδιών. Οι πρώτοι των ομάδων αρπάζουν και κρατούν γερά τεντωμένο το σχοινί σε απόσταση δύο περίπου μέτρων από το μέσον του. Το ίδιο κάνουν και οι υπόλοιποι παίκτες κρατώντας το σχοινί τεντωμένο και σφιχτά με τα δύο τους χέρια. Όταν δοθεί το σύνθημα (συνήθως ένα σφύριγμα), οι ομάδες αρχίζουν να έλκουν η μία την άλλη με στόχο η μία να τραβήξει την άλλη πέρα από τη γραμμή, οπότε και λήγει το παιγνίδι. **Μικρή παραλλαγή** θέλει να σύρονται αντί τη μίας, δύο γραμμές κάθετες στις φάλαγγες ακριβώς μπροστά από τους πρώτους παίκτες των ομάδων, οπότε το παιγνίδι λήγει όταν κάποια ομάδα υπερβεί τη γραμμή της. Αυτή η ομάδα είναι η χαμένη.

Άλλη παραλλαγή που ονομαζόταν σκαπερδα ή ελκυστίνδα εκτελείτο ως εξής: Στο έδαφος εισχωρούσαν μία δοκό η οποία στην κορυφή της είχε μία οπή από την οποία περνούσε σχοινί. Τα άκρα του σχοινοῦ τα κρατούσαν δύο παίκτες με αντίθετο μέτωπο προς τη δοκό. Όταν δινόταν το σύνθημα οι παίκτες τραβούσαν το σχοινί ο καθένας προς το μέρος του με απώτερο σκοπό να τραβήξουν τον αντίπαλο ώστε η πλάτη του να αγγίξει τη δοκό, οπότε και έχανε.





Εφεδρισμός (το συναντάμε σαν πλακίτσες, λούμπαρδα, τσουινιά , κ.ά.)

Ο εφεδρισμός ή εγκοτύλη (από κάποιους διέφερε του εφεδρισμού) ή ιππάς ήταν το παιγνίδι κατά το οποίο, προσπαθούσαν με μία πέτρα ή άλλο αντικείμενο σφαιρικού σχήματος, να χτυπήσουν μία άλλη πέτρα, η οποία είχε τοποθετηθεί σε κάποια απόσταση και στο έδαφος. Αυτός ο οποίος κατάφερε να χτυπήσει την πέτρα, ήταν ο νικητής του παιγνιδιού. Ο ηττημένος, ήταν υποχρεωμένος να δέσει πίσω από τη μέση του τα χέρια του (πλέκοντας τα δάχτυλά του) και να δεχθεί τα γόνατά του νικητή πάνω σε αυτά. Να τον μεταφέρει μέχρι το σημείο στο οποίο βρισκόταν η πέτρα, την οποία προηγουμένως είχαν χτυπήσει, ενώ κατά την μεταφορά αυτή ο νικητής κάλυπτε τα μάτια του ηττημένου με τις παλάμες του.

Παραλλαγή του παιγνιδιού αυτού συναντάμε στη δεκαετία του 1930. Σύμφωνα με το παιγνίδι κάστρα, οι παίκτες (οκτώ ή δέκα) χωριζόντουσαν σε ίσες ομάδες. Τοποθετούσαν πέτρες (πέντε ή δέκα) τη μία πίσω από την άλλη, σε απόσταση 0,5-1μ. μεταξύ τους. Οι δύο ομάδες προσπαθούσαν από απόσταση 15-20μ. να χτυπήσουν τα <<κάστρα>> του αντιπάλου. Γινόταν κλήρωση ανάμεσα στις δύο ομάδες για την πρώτη βολή. Κάθε παίχτης με τη σειρά του, μπορούσε να ρίξει τις πέτρες. Εάν πετύχαινε έστω ένα κάστρο, είχε το δικαίωμα να ρίξει άλλες τρεις βολές.

Νικήτρια ήταν η ομάδα η οποία κατάφερε να χτυπήσει όλα (ή τα περισσότερα) κάστρα της αντίπαλης ομάδας. Στη συνέχεια οι νικητές του παιγνιδιού μεταφέρονταν από τους ηττημένους, με τον ίδιο τρόπο που αναφέραμε παραπάνω.



Ιμαντελισμός:

Παιχνίδι που το συναντάμε σήμερα σαν λουρί. Και για αυτό το παιχνίδι έχουμε λίγες αναφορές. Το παιχνίδι παιζόταν ως εξής: Διπλός ιμάντας τυλιγόταν γύρω από έναν παίκτη κοχλιδοειδώς, ενώ ο άλλος παίκτης σφήωνε στον τυλιγμένο ιμάντα μικρό ξυλάκι. Αν κατά την εκτύλιξη του ιμάντα, το ξυλαράκι αυτό βρισκόταν ανάμεσα στις δύο χορδές του ιμάντα, κέρδιζε ο παίκτης που έμπηξε το ξυλαράκι διαφορετικά έχανε.



Ασκωλιασμός :

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

Το κουτσό είναι ένα από τα πολύ γνωστά, παλιά κι αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών σε πολλές χώρες του κόσμου. Είναι άξιο θαυμασμού πόση εφευρετικότητα και φαντασία διαθέτουν τα παιδιά και πόσο πολύπλοκες δοκιμασίες επινοούν για να διασχίσουν κουτσαίνοντας τους παράξενους κόσμους που παριστάνονται στα σχέδια τα χαραγμένα στο χρώμα ή ζωγραφισμένα με κεραμίδι, κάρβουνο, κιμωλία στα πεζοδρόμια.

Τα παιδιά, αφού σχεδιάσουν το κουτσό τους, φτιάχνουν πιο πέρα μια ευθεία γραμμή και από μια απόσταση 5-6 μέτρων κάθε παιδί ρίχνει την αμάδα του (ένα πλακέ κεραμίδι ή μια πλατιά πέτρα) προς τη γραμμή. Όποιο παιδί ρίξει την αμάδα του πιο κοντά ή πάνω στη γραμμή παίζει πρώτο.

Ήταν παιχνίδι ισορροπίας και γινόταν:

- Με καταμέτρηση των αναπηδήσεων στο ένα πόδι.
- Με δρόμο δι' αναπηδήσεως στο ένα πόδι.
- Με καταδίωξη των παιχτών από έναν άλλο παίκτη. Οι παίχτες έτρεχαν καταδιωκόμενοι αναπηδώντας στο ένα πόδι.

Αστραγαλισμός :

Τυχερό παιχνίδι,(ζάρια), παίζονταν με πεσσούς-κύβους (ζάρια) και κόττα (αστραγάλους-κότσια) .στους νεώτερους χρόνους έχουμε κάποιες παραλλαγές στον τρόπο παιζίματος, χρησιμοποιώντας όμως τα κότσια, αλλά και αμύγδαλα, ποντιακά καρύδια (μικρά στο μέγεθος)



και μεταλλικά νομίσματα.

Κολλαβισμός:

Είναι το γνωστό μπιζ ή βζζ. Στο παιχνίδι αυτό ο ένας παίκτης κάλυπτε το πρόσωπο με τα χέρια του έτσι ώστε να μην βλέπει ο άλλος παίκτης , τον χτυπούσε ελαφρώς ενώ τον ρωτούσε <<με ποιο χέρι σε χτύπησα;>> και αν μάντευε σωστά, άλλαζαν ρόλους, διαφορετικά, ξαναχτυπούσε ο ίδιος παίκτης.



Πετροπόλεμος:

Επικίνδυνο παιχνίδι που παίζεται και σήμερα αλλά όχι τόσο έντονα όπως παλιά.

Τα πιο απλά, τα πρώτα ίσως παιχνίδια με πέτρα, συνίσταται στο πέταγμα της πέτρας με κάποιο στόχο (ή και χωρίς κανένα στόχο ούτε σκοπό):

1. Τα παιδιά πετάνε την πέτρα, το καθένα με τη σειρά του, σημαδεύοντας ένα μακρινό αντικείμενο στη σειρά ή στη θάλασσα.
2. Κάθε παιδί πετάει την πέτρα του προσπαθώντας να τη στείλει πιο μακριά από τ'άλλα για να νικήσει.
3. Τα παιδιά πετάνε την πέτρα προς τα πάνω σημαδεύοντας τον ήλιο και παραβγαίνουνε ποιο θα τη στείλει ψηλότερα.



Σχοινοφιλίνδα:

Παίζεται το ίδιο και σήμερα αλλάζει ονομασία ,όπως μαντιλάκι, λουρί, λουριδίτσα, πετρούλα, χτυπητό, βαρετό, βαλμάς.

Το σχοινάκι παίζεται περισσότερο από κορίτσια. Μπορεί να είναι παιχνίδι ατομικό, ζευγαρωτό ή ομαδικό.

Σε όλες τις περιπτώσεις το παιχνίδι συνίσταται στα πηδηματάκια που κάνει το παιδί πάνω από το σχοινάκι ενώ αυτό γυρίζει, από πίσω προς τα εμπρός, ή το αντίθετο. Οι περιστροφές αυτές γίνονται είτε από το ίδιο το παιδί που πηδάει είτε από δύο άλλα παιδιά που στέκουν αντικριστά κρατώντας το καθένα μια άκρη του σχοινογιού ενώ ένα τρίτο παιδί ή περισσότερα πηδούν.

Φωτιά:

Το συναντάμε σαν αγιώργηδες, τζίφο, καστροπαρσιά, κάστρο κτλ.



Χυτρίνδα:

Η Χυτρίνδα ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι, που στη μέση καθόταν η «χύτρα» και ο φύλακας της, ενώ τα υπόλοιπα παιδιά στέκονταν σε κύκλο γύρω από τη χύτρα. Παίζεται και σήμερα με τον ίδιο τρόπο. Το βρίσκουμε σαν γύρω- γύρω το ψητό, παπαδίτσα, φεσάς, μυζηθρούλα, μπλαγόμεσο, χύτρα κ.τ.λ.



Χαλκή μυία ή ψηλαφίνδα:

Γνωστό και σήμερα παιχνίδι που το λέμε και τυφλόμυγα.

Το συναντάμε σαν: τυφλοπάννι, τυφλοπαννιάρια, τυφλοπάννα, τυφλός, ζουρλοπαννιάρια, γούσταρ-πάτσα, μπούφος. Δένουν μ' ένα πανί τα μάτια του παιδιού που τα φυλάει - <<τυφλόμυγα>> - και τ' άλλα φέρνουν γύρω γύρω, πειράζοντάς το. Το παιδί με τα κλεισμένα μάτια προσπαθεί να πιάσει έναν από τους συμπαίχτες του. Όταν το καταφέρει, τον ψηλαφίζει και πασχίζει από το μπόι του, τα ρούχα του και γενικά τα χαρακτηριστικά του να μαντέψει ποιος είναι, οπότε λέει το όνομά του και το παιδί αυτό γίνεται τυφλόμυγα.



Αμπάριζα:

Είναι ένα παιχνίδι κυνηγητού. Σήμερα το συναντάμε με το ίδιο όνομα και σαν *σκλαβάκια*.

Το παιχνίδι παιζόταν σε ανοιχτό χώρο από πολλά παιδιά αγόρια και κορίτσια. Έπρεπε να υπάρχει χώρος 100-200 τετρ.μέτρων και πολλά παιδιά.

Τα παιδιά χωρίζονταν σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα είχε ένα σταθερό σημείο εκκίνησης, μια κολόνα, ένα στύλο ή ένα δέντρο. Στην αρχή ένα παιδί από τη μια ομάδα (δεν είχε σημασία ποια), <<έπαιρνε αμπάριζα και έβγαινε>> για να προκαλέσει τους παίχτες της άλλης ομάδας να τον κυνηγήσουν. Τότε κάποιος από την αντίπαλη ομάδα <<έπαιρνε αμπάριζα και έβγαινε>> και τον κυνηγούσε.

Έτσι έβγαιναν και τ' άλλα παιδιά και κυνηγούσαν. Κάθε παιδί είχε το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που είχαν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που είχαν βγει μετά. Επίσης κάθε παίχτης μπορούσε να γυρίσει στην κολόνα του και να βγει όσες φορές ήθελε. Όταν κάποιο παιδί έπιανε ένα παίχτη της αντίπαλης ομάδας, τον πήγαινε στη φυλακή, που ήταν συνήθως κοντά στην κολόνα του. Οι παίχτες της ομάδας του παιδιού που ήταν φυλακισμένο, έπρεπε να τον ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν ν' ακουμπήσει ένας παίχτης την κολόνα της αντίπαλης ομάδας.



Πέταυρον:

Είναι η γνωστή μας σήμερα τραμπάλα ή τράμπτα, ξυλογαϊδάρα, νταντζαλαβίτσα , κά.

Τα παιχνίδια στο Βυζάντιο

Πληροφορίες για το παιχνίδι στο Βυζάντιο έχουμε μετά τον 9ο αιώνα. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια της περιόδου τα συναντάμε και στους νεότερους χρόνους της ελληνικής ιστορίας και κάποια μέχρι τις μέρες μας.

Οι χώροι που έπαιζαν τα παιδιά, συνήθως τα αγόρια, ήταν οι αυλές και οι αλάνες. Μεταξύ των παιχνιδιών που έπαιζαν ήταν και τα γνωστά σε εμάς: κρυφτό, κυνηγητό, τυφλόμουγα αλλά και παιχνίδια όπως 16άρα, τσιλίκι, γουρούνα, μήλο. Τα αγόρια ακόμη έπαιζαν με μεγάλα ξύλινα κουμιστά άλογα και ξιφομαχία με βέργες.

Αντίθετα, τα κορίτσια έμεναν κυρίως στο σπίτι και έπαιζαν με τις κούκλες τους, που ονομάζονταν νέννος ή νιννί και ήταν φτιαγμένες από κερί, πηλό ή γύψο. Στα κορίτσια άρεσε να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα όπως η βάπτιση και ο γάμος όπως επίσης να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο νοικοκυριό του σπιτιού.

Οι Τρεις Ιεράρχες πίστευαν πως το παιχνίδι αποτελεί μέσο ανίχνευσης των κλίσεων και διαθέσεων του παιδιού και ότι αναπτύσσει την ψυχική δύναμη και πρωτοβουλία του.

Τα νήπια και τα μικρά παιδιά έπαιζαν με πολλά αντικείμενα παιχνίδια και έτσι η βιοτεχνία σε αυτόν τον κλάδο γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη στο Βυζάντιο.

Τα παιχνίδια που τα διασκέδαζαν ήταν το σείστρο και ο καλαθίσκος που ήταν γεμάτος με αθύρματα, παιχνίδια δηλαδή.

Τα περισσότερα παιχνίδια ήταν μιμητικά, δρομικά, αλματικά, ριπτικά, παλαιστικά. Τους άρεσε να μιμούνται τους βασιλιάδες, τους πρίγκιπες, τους υπηρέτες και άλλους χαρακτήρες. Τέτοια παιχνίδια ήταν η βασιλήνδα, το βιτσάλιν (αλογάκι) και ο εποστρακισμός (πλατειές πέτρες στη θάλασσα, πίττες).

Υπήρχαν επίσης παιχνίδια με μπάλες (σφαίρες) που τις έφτιαχναν από πανιά καθώς και παιχνίδια μελωδικά που είχαν σχέση με δραστηριότητες όπως ο θερισμός και το όργωμα

Το σείστρο είναι το κλασικό παιδικό παιχνίδι. Πρόκειται για πανάρχαιο

κρουστό όργανο, από ξύλο, μέταλλο, πηλό ή συνδυασμό τους, με ποικίλο,

διαπεραστικό και ακαθόριστο ήχο. Αποτελούνταν συνήθως από μια χειρολαβή και

ένα πεταλοειδές πλαίσιο που έφερε είτε μετακινούμενες (κρουόμενες στα τοιχώματά του) παράλληλες ράβδους, είτε σταθερές ράβδους με μετακινούμενα διάτρητα ηχογόνα αντικείμενα.



Η Τυφλόμουγα

Επιλέγεται με κλήρο ένα από τα παιδιά και του κλείνουν τα μάτια με ένα πανί, για να μη βλέπει και το παιχνίδι αρχίζει. Τα υπόλοιπα παιδιά που συμμετέχουν, γυρίζουν γύρω - γύρω από το παιδί που κάνει την τυφλόμουγα και το πειράζουν.

Εκείνο προσπαθεί να πιάσει κάποιο από τα παιδιά και κερδίζει μόνο, αν καταλάβει ποιο

είναι το παιδί που έπιασε. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμουγα.



Η Γουρούνα

Οι παίκτες χαράζουν πάνω στο έδαφος έναν κύκλο με διάμετρο 3-5 μ. και πάνω στην περιφέρειά του ανοίγουν τόσους λάκκους όσοι είναι οι παίκτες μείον ένα. Ανοίγουν επίσης έναν άλλο λάκκο στο κέντρο του κύκλου. Οι λάκκοι είναι τόσοι, ώστε να χωρούν μια μικρή πέτρα στο μέγεθος καρυδιού.

Η πέτρα αυτή λέγεται "γουρούνα". Ένας παίχτης, που εκλέχτηκε με κλήρωση, πρέπει να βάλει τη γουρούνα, σπρώχνοντάς τη μ' ένα ραβδί στο λάκκο του κέντρου, ενώ οι υπόλοιποι παίκτες τον εμποδίζουν, χτυπώντας τη "γουρούνα" με τα δικά τους ραβδιά.

Όταν ο οδηγός βάλει τη "γουρούνα" στο λάκκο του κέντρου, οι υπόλοιποι παίκτες βάζουν τη μια άκρη του ραβδιού τους μέσα σ' ένα λάκκο και ύστερα αλλάζουν λάκκους, πριν το αντιληφθεί ο οδηγός της "γουρούνας". Όταν ο οδηγός κατορθώσει να βάλει την άκρη του ραβδιού του σ' ένα λάκκο της περιφέρειας, τότε αυτός που μένει χωρίς λάκκο γίνεται οδηγός της "γουρούνας" και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

Το Αλώνι

Έφτιαχναν ένα μικρό κύκλο ("αλώνι") μέσα στο οποίο έβαζαν μια κουκουνάρα. Με στρογγυλές πέτρες ("ομάδες") που τις έριχναν από μια μικρή απόσταση προσπαθούσαν να βγάλουν την κουκουνάρα έξω από τον κύκλο ("αλώνι"). Αν το κατάφερναν, κέρδιζαν.

Μπορούμε να πούμε και γι' αυτό το παιχνίδι πως έχει τις ρίζες του στο αρχαίο παιχνίδι "εις ώμιλλαν".



Το Τσιλίκι

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

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

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

Αν δε χτυπήσουν τη τσιλίκα, τότε ο κύριος παίχτης βάζοντας το τσιλίκι σε ένα σημείο κοντά στην εσοχή, χτυπάει το τσιλίκι με τη τσιλίκα του σε μία άκρη του και αυτό ανασηκώνεται ψηλά. Κατόπιν ο παίχτης αν το χτυπήσει μία φορά δυνατά τότε μετράει την απόσταση από το μέρος που το 'ριξε μέχρι το σημείο που έπεσε με τη τσιλίκα του και όποιο νούμερο βρει, αυτό είναι οι πόντοι που κέρδισε.

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



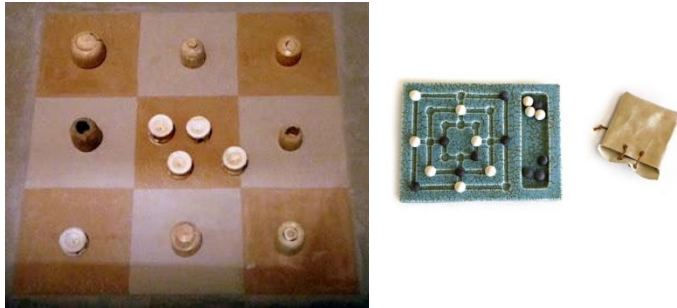
Κυνηγητό

Ένα παιχνίδι που παίζεται μέχρι σήμερα ήταν και το κυνηγητό.

Πρέπει να κυνηγάει ένας και οι άλλοι να τρέχουμε και να μην κρυβόμαστε, το παιδί που κυνηγάει να μην κάνει κλειψιές.

Υπάρχει και "ξελέ", δηλαδή να πάει το παιδί που δεν κυνηγάει στο παιδί που είναι πιασμένο, να το ακουμπήσει και έτσι ελευθερώνεται.

Επίσης έχει και "μάνα", δηλαδή αυτό το παιδί που δεν κυνηγάει να πάει εκεί και έτσι αυτός που κυνηγάει δεν μπορεί να τον πιάσει. Αυτό το παιχνίδι λέγεται κυνηγητό.



Τα διάφορα είδη «**ΠΕΤΤΕΪΑΣ**» παίζονταν με πούλια και βασίζονταν στη μετακίνησή τους πάνω σε μία χαραγμένη επιφάνεια• αντιστοιχούσαν σε γενικές γραμμές στη σημερινή ντάμα.

«**Αστράγαλους**» (διαχρονικό παιχνίδι), έπαιζαν τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες, με διαφορετικό βέβαια έπαθλο για νικητή. Οι αστράγαλοι ήταν κότσια ζώων (προβάτων ή μεγαλύτερων ζώων), τα οποία οι παίκτες τα μετακινούσαν πάνω σε μία επιφάνεια ή τα έριχναν σαν ζάρια.

Οι «**ταβλίζοντες**» έριχναν τα ζάρια πάνω σε μια τάβλα με συγκεκριμένα σχήματα στην επιφάνειά της και ανάλογα με τις ζαριές μετακινούσαν τα πούλια• πρόκειται δηλαδή για ένα παιχνίδι παρόμοιο με το σημερινό τάβλι.

Τέλος, γνωστό είναι ότι οι Βυζαντινοί έπαιζαν «**ζατρίκιον**», σκάκι, που πρέπει να έφθασε από την Ανατολή κατά τη διάρκεια του Η' αιώνα και περιλαμβανόταν επίσης στα είδη της κυβείας.

Χαρτιά δεν έπαιζαν οι Βυζαντινοί εφόσον αυτά έγιναν γνωστά στην Ευρώπη, προερχόμενα επίσης από την Ανατολή, μόλις κατά τα τέλη του ΙΔ' αιώνα• έτσι η χρήση τους δεν πρόφτασε να καθιερωθεί στο Βυζάντιο.

- Ένα από τα αγαπητά παιχνίδια των Βυζαντινών ευγενών ήταν το λεγόμενο «**ΤΖΥΚΆΝΙΟΝ**», ο οποίο ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι, που είχε πολλές ομοιότητες με το σημερινό πόλο. Το μέρος όπου παιζόταν το **ΤΖΥΚΆΝΙΟΝ** ονομαζόταν **τζυκανιστήριο** ή **σφαιροδρόμιο**, το οποίο έμοιαζε με τα σημερινά στάδια των Αμερικανών football, μόνο που σε μερικές περιπτώσεις ήταν αρκετά μεγαλύτερες οι διαστάσεις του. Τοποθετούσαν την μπάλα που ήταν σε μεγέθους μήλου στο κέντρο. Στη συνέχεια τρέχοντας έφιπποι προς το σημείο της μπάλας προσπαθούσαν με ένα μακρύ και κυρτωμένο ξύλο (που στην άκρη του υπήρχε ένα μισόκλειστο δίχτυ), να παραμαζέψουν την μπάλα και να τη μεταβιβάσουν ή να τη ρίξουν (κτυπώντας την) ο ένας στον άλλον, με σκοπό τη μεταφορά της στην αντίπαλη εστία, πράγμα που σήμαινε νίκη της ομάδας, η οποία θα μπορούσε να επιτύχει κάτι τέτοιο. Το παιχνίδι αυτό ήταν πολύ επικίνδυνο, διότι συγκρούσεις αλόγων και αναπόφευκτες, αφού σκοπός τους ήταν η μεταφορά της μπάλας στην αντίπαλη εστία.

- «**Το παιχνίδι του τάπητα**», ήταν ένα παιχνίδι που έπαιζαν τα αγόρια αλλά και οι στρατιώτες. Έριχναν ένα παιδί σε ένα χαλί και μετά πιάνοντας το από όλες τις μεριές το τίνιζαν το χαλί προς το πάνω με γέλια και κοροϊδευτικά σχόλια. Πολλές φορές επίτηδες ή από ατύχημα, το χαλί ακουμπούσε στο έδαφος και το παιδί που ήταν πάνω τραυματιζόταν, αλλά δεν τολμούσε να παραπονεθεί γιατί οι υπόλοιποι θα τον περιγελούσαν ακόμα περισσότερο.

- Με τις πέτρες ψηφίδες έπαιζαν τη λεγόμενα τριάρα ή ντάμα. Με τα καρύδια ή και με πέτρες έπαιζαν τα παιχνίδια που παίζουν και σήμερα τα παιδιά με τους βόλους. Πρώτα χάραζαν στο χρώμα μια ευθεία γραμμή και στη συνέχεια πάνω σ' αυτή, τοποθετούσαν καρύδια στη σειρά. Μετά, ο κάθε παίκτης με τη σειρά του και από κάθετη απόσταση ενός με δύο μέτρα από τη γραμμή των καρυδιών, σημάδευε σκυφτός και όποιο καρύδι πετύχαινε και το έβγαζε έξω από τη γραμμή, το κέρδιζε και δοκίμαζε ξανά σηματοδύοντας κάποιο άλλο καρύδι. Αν αστοχούσε, συνέχιζε ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι συνεχιζόταν μέχρι να βγουν από τη γραμμή όλα τα καρύδι.

- Στις γειτονιές έπαιζαν το παιχνίδι του βασιλιά ή του ύπαρχου ή των αρχόντων, τον οποίο και όριζαν αρχηγό του παιχνιδιού τους. Επίσης τους άρεσε να μιμούνται διάφορες εκκλησιαστικές πράξεις, όπως τους γάμους ή τις βαφτίσεις.



- Το επιτραπέζιο παιχνίδι «σκάκι»

Στο Βυζάντιο, εκτός από το αρχαιοελληνικό όνομα Ζατρίκιον χρησιμοποιούσαν και το όνομα σκάκος, το οποίο διασώθηκε για αιώνες. Ακόμη στο Βυζάντιο το Ζατρίκιον ονομαζόταν και Κιόσα και σε παράφραση Ζατριζάν, εξ ου πιθανόν και το Σαντράζ. Στα λατινικά scacco σημαίνει τετράγωνη εικόνα.

Στο Βυζάντιο παιζόταν και μια παραλλαγή του σκακιού το "Κυκλικό Σκάκι".

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί έναν πίνακα με τέσσερις ομόκεντρους δακτυλίους, που ο καθένας χωρίζεται σε 16 θέσεις, για συνολικά 64 θέσεις.

Ο βασιλιάς και ο σύμβουλος του βρίσκονται στον εσωτερικό δάκτυλο, ο ένας δίπλα στον άλλο. Η επόμενη δακτύλιος έχει τους ελέφαντες, η επόμενη δακτύλιος έχει τους ιππότες, και η τελευταία δακτύλιος έχει δύο πύργους. Μία σειρά από 4 πόνια περιστοιχίζει κάθε πλευρά της κεντρικής.

Αντίθετα με την επικρατούσα εικόνα για το Βυζάντιο, η οποία είναι συνδεδεμένη με μορφές αυτοκρατόρων και σεβάσμια εκκλησιαστικά πρόσωπα, ζούσαν σε αυτό βεβαίως και άνθρωποι με απλές καθημερινές συνήθειες και αδυναμίες.

Όπως λοιπόν και σε άλλες εποχές και κοινωνίες πολλοί ήταν και οι Βυζαντινοί που έδειχναν ενδιαφέρον για τα τυχερά παιχνίδια, εξ άλλου υπήρχε η παράδοση από την ελληνική και τη ρωμαϊκή αρχαιότητα, την οποία ακολουθούσαν και σε αυτόν τον τομέα.

Δεν διαθέτουμε πολλές πληροφορίες για τα είδη των τυχερών παιχνιδιών και τον τρόπο που αυτά παίζονταν. Οι γνώσεις μας προέρχονται κυρίως από παρατηρήσεις για κοινωνικά φαινόμενα σε πατερικά κείμενα και από άλλα συμβουλευτικού χαρακτήρα έργα, από σχετικές προβλέψεις στη νομοθεσία, από μεσαιωνικά λεξικά που επεξηγούν το περιεχόμενο των σχετικών όρων και από άλλες, μάλλον συμπτωματικές, αναφορές σε διαφόρων ειδών κείμενα.

Ο Φ. Κουκουλές στο γνωστό έργο του «Βυζαντινών βίος και πολιτισμός» αφιερώνει ειδικό κεφάλαιο στα «παίγνια των ανδρών» και εκεί κάνει λόγο για τους «κύβους», την «πεττεία», το «ταβλίον» και το «ζατρίκιον». Οι κύβοι, τα ζάρια δηλαδή, ήταν εξάπλευροι, από κόκαλο ή

πέτρα με κάποια σημάδια στις πλευρές τους αντίστοιχα με τους αριθμούς που έχουν σήμερα. Η «κυβεία» δεν σήμαινε μόνο το παιχνίδι των ζαριών αλλά συχνά δήλωνε γενικότερα τα τυχερά παιχνίδια και αντίστοιχα «κυβευτής» ήταν γενικότερα ο παίκτης (που λεγόταν και «κοτπιστής»). Μια ασάφεια στη χρήση των όρων που υπάρχει στις πηγές, μας εμποδίζει συχνά να είμαστε βέβαιοι για το είδος του παιχνιδιού που αναφέρεται σε συγκεκριμένη περίπτωση. Τα διάφορα είδη «πεττείας» παίζονταν με πούλια και βασίζονταν στη μετακίνησή τους πάνω σε μία χαραγμένη επιφάνεια· αντιστοιχούσαν σε γενικές γραμμές στη σημερινή ντάμα.

«Οι ταβλοδόχοι»

Χαρτιά δεν έπαιζαν οι Βυζαντινοί εφόσον αυτά έγιναν γνωστά στην Ευρώπη, προερχόμενα επίσης από την Ανατολή, μόλις κατά τα τέλη του ΙΔ' αιώνα· έτσι η χρήση τους δεν πρόφτασε να καθιερωθεί στο Βυζάντιο. Η εξάπλωση των τυχερών παιχνιδιών θεωρούνταν γενικά ως φαινόμενο ηθικής και πνευματικής παρακμής. Ο Ιωάννης Χρυσόστομος, καυτηριάζοντας το φαινόμενο ότι στα σπίτια υπήρχαν αντί βιβλίων κύβοι και πούλια, καταδικάζει τα τυχερά παιχνίδια, στα οποία αποδίδει, εκτός από άλλες αρνητικές συνέπειες, την απώλεια περιουσιών. Προφανώς υπήρχαν περίοδοι κατά τις οποίες εκδηλωνόταν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα τυχερά παιχνίδια. Σύμφωνα με τον χρονογράφο Ιωάννη Μαλάλα, ο αυτοκράτορας Θεοδόσιος Α' (379-395) είχε μετατρέψει τον ναό της Αρτέμιδος στην Κωνσταντινούπολη σε «ταβλοπαρόχιον τοις κοττίζουσιν», δηλαδή σε χώρο για να παίζουν ζάρια. Ως παράδειγμα επικριτικής αντιμετώπισης των παιχνιδιών αναφέρει την περίπτωση της μορφωμένης πριγκίπισσας και συγγραφέως του ΙΒ' αιώνα Αννας Κομνηνής, όπως και του Κεκαυμένου, ο οποίος συνέγραψε νοθεσίες έναν αιώνα νωρίτερα και θεωρούσε επιλήψιμο να επιδίεται ο στρατηγός στο παιχνίδι της «τάβλας».

Η πολιτεία αναγνωρίζοντας τους κινδύνους από την εξάπλωση των τυχερών παιχνιδιών είχε λάβει τα μέτρα της. Συγκεκριμένα στον Κώδικα του Ιουστινιανού είχε περιληφθεί πλήρης απαγόρευση (του έτους 529) των τυχερών παιχνιδιών και των στοιχημάτων, με εξαίρεση πέντε συγκεκριμένων παιχνιδιών, στα οποία όμως και πάλι δεν επιτρεπόταν να παιχθεί ποσό μεγαλύτερο του ενός χρυσού νομίσματος. Τα κέρδη που εξασφάλιζε ο νικητής ήταν υποχρεωμένος να τα επιστρέψει στην περίπτωση που γινόταν γνωστή η προέλευσή τους. Ο Ιωάννης Μαλάλας, που αναφέρθηκε πιο πάνω, φέρνει τη μαρτυρία ότι υπήρχαν περιπτώσεις κατά τις οποίες ο νόμος εφαρμόστηκε με αυστηρότητα: Στα χρόνια του Ιουστινιανού ορισμένα άτομα που συνελήφθησαν με την κατηγορία ότι έπαιζαν τυχερά παιχνίδια «χειροκοπήθησαν» και διαπομπεύθηκαν. Σύμφωνα με τη νομοθεσία, ο «υποδοχεύς» ή «ταβλοδόχος», εκείνος δηλαδή που διέθετε τον χώρο για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών, θεωρείτο ως ο κύριος υπεύθυνος και για τον λόγο αυτόν μπορούσε να τον δείρει ή γενικότερα να τον «ζημιώσει» όχι μόνο ο παίκτης που είχε χάσει αλλά και οιοσδήποτε άλλος χωρίς να έχει συνέπειες για την πράξη του αυτή. Ιδιαίτερα βαριά ήταν η προβλεπόμενη ποινή για όποιον εξανάγκαζε κάποιον να λάβει μέρος σε παιχνίδι ή να συνεχίσει το παιχνίδι επειδή ο ίδιος έχανε και ήλπιζε σε αλλαγή της τύχης του: Υποχρεωνόταν σε καταβολή προστίμου που ήταν και το λιγότερο ή καταδικαζόταν σε καταναγκαστική εργασία σε λατομείο ή σε φυλάκιση.

Αρκετά συχνά στον πειρασμό της δοκιμής της τύχης, της διασκέδασης και του εύκολου κέρδους υπέκυπταν και κληρικοί. Αυτό μαρτυρεί η ειδική απαγόρευση (του έτους 534) που περιλαμβάνεται στον Ιουστινιάνειο Κώδικα, την οποία μάλιστα ανανέωσε λίγα χρόνια αργότερα ο ίδιος αυτοκράτορας με νεαρά του (του έτους 546). Με την τελευταία απαγόρευση «τοις οσιοτάτοις επισκόποις και πρεσβυτέροις και διακόνοις...ταβλίζειν ή των τα τοιαύτα παιζόντων κοινωνούς ή θεωρητάς γίνεσθαι ή εις οιανδήποτε θεάν του θεωρήσαι χάριν παραγίνεσθαι. Ει δέ τις εξ αυτών τούτο αμάρτοι,...τούτον επί τρεις ενιαυτούς από πάσης ευαγούς υπηρεσίας κωλύεσθαι και μοναστηρίω εμβάλλεσθαι...». Η απαγόρευση αυτή επαναλαμβάνεται σε νομοθετήματα των επόμενων αιώνων, γεγονός που επιβεβαιώνει ότι δεν είχε εξαλειφθεί το πρόβλημα. Σε γενικές γραμμές οι διατάξεις κατά των τυχερών παιχνιδιών παρέμειναν σε ισχύ επί αιώνες. Γενικά λοιπόν το βυζαντινό δίκαιο απαγόρευε το «παίζειν επί χρήμασι» και το «συνθηκίζειν», δηλαδή τα στοιχήματα, καθ' όλη τη διάρκεια της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας. Εξαιρέση αποτελούσαν στους πρώτους κυρίως αιώνες, όταν η ρωμαϊκή παράδοση ήταν ιδιαίτερα ζωντανή ορισμένες ημέρες του έτους, κατά τις οποίες τα τυχερά παιχνίδια ήταν ελεύθερα. Στις ημέρες αυτές ανήκε πρώτη από όλες η Πρωτοχρονιά

και για τον λόγο αυτό και η σημερινή συνήθεια να δοκιμάζει κανείς την τύχη του τη νύχτα της Πρωτοχρονιάς πιθανότατα ανάγεται στην εποχή εκείνη.

Στα χρόνια της Τουρκοκρατίας:

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

Τα κορίτσια επίσης την περίοδο αυτή δεν βρίσκονταν κλεισμένα στο σπίτι άλλα είναι πιο ελεύθερα. Η αρχαία ελληνική παράδοση ήταν έντονη και τα προγονικά παιχνίδια επηρέαζαν τις επιλογές των παιδιών. Αγαπημένο παιχνίδι της εποχής αποτελούσε η ντόκα (λιθάρι) όπου έβαζαν σημάδι πάνω στα δέντρα ή στους τοίχους και μ' ένα λιθάρι σημάδευαν με δύναμη το στόχο. Άλλο παιχνίδι ήταν η πέτρα στον κύκλο, οι μετέπειτα αμάδες.

Σχεδίαζαν ένα κύκλο και από μια ορισμένη απόσταση πετούσαν πέτρες μέσα σε αυτόν. Όσοι έβαζαν τις περισσότερες πέτρες μέσα ήταν και οι νικητές του παιχνιδιού.

Την εποχή της επανάστασης του 1821 οι άθλοι των ηρώων αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για πολλά παιδικά μιμητικά παιχνίδια.

Στο Νεοσύστατο Ελληνικό Κράτος

Αργότερα το νεοσύστατο ελληνικό κράτος δεν ασχολήθηκε με τη φυσική αγωγή, διότι είχε να ασχοληθεί με πολλά άλλα ζητήματα. Η πρωτοβουλία όμως των παιδιών και των νέων για τα παιχνίδια και ιδιαίτερα τα αγωνιστικά ήταν αξιοθαύμαστη. Έτσι παιχνίδια όπως ο εφεδρισμός παιζόταν στην Κάλυμνο με το όνομα κάστρα ιππαστή. Σφαίριση παιζόταν ιδιαίτερα στη Μακεδονία. Καθώς και άλλα πολλά παιχνίδια στην υπόλοιπη χώρα όπως: η κρικηλασία ή στεφανία (τσέρκι), η οστρακίνδα (κορώνα-γράμματα), η ιππιάς (καβάλες) και το αρπαστόν (βάρει-βάρει).

Στους νεώτερους χρόνους τα παιγνίδια έπαιζαν 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 παιχνίδι.

Το παιχνίδι 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.

Πάντως το θέμα των παιχνιδιών τους ήταν ο πόλεμος. 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 παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφεραν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.

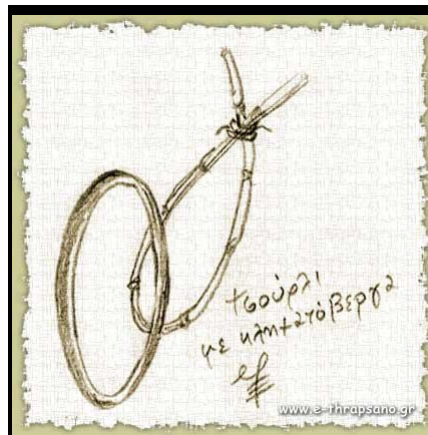
Το Χειροποίητο λαϊκό παιχνίδι

- Ανά τους αιώνες ήταν πάντα μια πολύ καλή λύση και ειδικά μιας και αναφερόμαστε στα νεότερα χρόνια, τα παιδιά της κατοχικής και μεταπολεμικής Ελλάδας βρήκαν σε αυτό την χαρά τους!

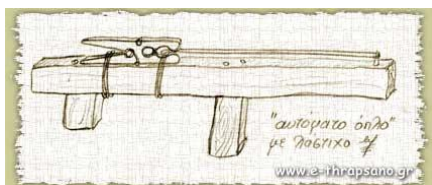
Ακολουθούν μερικά δείγματα:



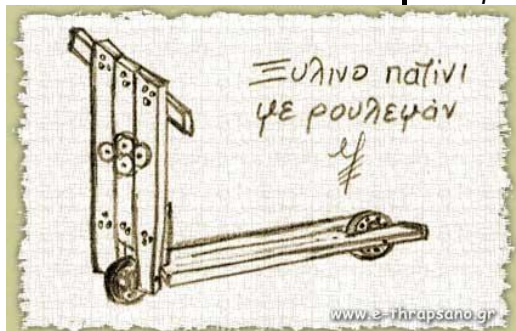
«Ντιχάλια- σφεντόνες» από σίδηρο ή ξύλο



«Τσούρλια»



όπλα με λαστιχάκι



«ξύλινα πατίνια»

- «Μαντούρες»- καλαμένιες φλογέρες
- «Φυσοκάλαμα»

- Χαρταετοί
Ανεμόμυλοι

Το Τσίγκινο παιχνίδι στην Ελλάδα



Γενικότερα τα λαϊκά παιχνίδια που σε εποχές δύσκολες συντρόφευσαν χιλιάδες παιδιά, τους εξασφάλισαν ένα παράθυρο στην παιδικότητα, και έγιναν το πολύτιμο όχημα διαφυγής τους σε ένα ταξίδι φαντασίας. Αυτοκινητάκια, караβάκια, λεωφορεία, καρουσέλ, κούκλες, πανοράματα: ό,τι μπορούσε να φέρει τον κόσμο των μεγάλων στα μέτρα των παιδιών, έναν κόσμο που στα μάτια τους φάνταζε μαγικός και συναρπαστικός. Τα υλικά της κατασκευής, συνήθως ευτελή (χαρτόνι, τσίγκος, ξύλο, σκοινί, περισσεύματα οικιακών ή βιοτεχνικών εργασιών), μικρή σημασία είχαν, αφού εδώ τον πρώτο λόγο είχε η φαντασία, το χρώμα, το ζωηρό σχέδιο, η κίνηση, το φινιρίσμα. Παιχνίδια φτηνά, φτιαγμένα από τσίγκο, μεταποιημένα – συνήθως – κουτιά από «Γάλα Βλάχας» ή κάτι ανάλογο και βαμμένα με φίνο τρόπο,

Τι κι αν, στο κάτω μέρος από το αυτοκινητάκι του, ο νεαρός κάτοχός του μπορούσε να διαβάσει τη φίρμα του ελαιολάδου “Μαραθών”, που ξέμεινε από τον τενεκέ που χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή του; Αυτό που μετρούσε ήταν ότι με το αυτοκινητάκι αυτό μπορούσε να αλώσει τους δρόμους της παιδικής του φαντασίας

Το τσίγκινο παιχνίδι ήταν προϊόν από μαστόρους, στις οικοτεχνίες και στις βιοτεχνικές και βιομηχανικές μονάδες εργοστασίων.

Τη δεκαετία του ‘30 έως και το ‘70, επήλθε και το τέλος του ελληνικού τσίγκινου παιχνιδιού μέσα από την επέλαση του πλαστικού, και του εισαγόμενου.

Το 1960 ο τσίγκος θεωρήθηκε επικίνδυνο υλικό και τα τσίγκινα παιχνίδια στην Ευρώπη και στην Ελλάδα αντικαθίστανται σταδιακά από τα πλαστικά. Έτσι πολλές βιοτεχνίες αναγκάστηκαν να κλείσουν, καθώς το κόστος των τσίγκινων παιχνιδιών ήταν δυσβάσταχτο λόγω των πολλών φάσεων εργασίας και της δουλειάς που η περισσότερη γινόταν με το χέρι.

Πηγές στο διαδύκτιο:

<http://keritisriver.blogspot.com/2014/02/Tote-poy-ta-paixnidia-mas-ta-ftiaxname-mono.html#ixzz4agST5GNz>

<http://docplayer.gr/4614507-Istoriki-exelixa-ton-paihnidion.html>http://gym-karpen.eyr.sch.gr/peribalodiki/ag_igias_06_07_traditional_games/past.htm

<http://slidegur.com/doc/1697034/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%AF%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%B5%CE%B9>

<http://www.ekivolos.gr/Ta%20paixnidia%20sthn%20arxaia%20ellada.pdf>

<https://greektoys.org/2015/04/20/barbie-koukles-sthn-arxaia-ellada/>

<http://schoolpress.sch.gr/istoriomnemes/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%B1-%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CE%BD%CE%B1/>

<http://www.e-thrapsano.gr/thrapsano-memories/thrapsano-old-games/279-old-games-in-thrapsano-crete-greece>

<http://www.in2life.gr/culture/book/article/199909/to-ellhniko-tsigkino-paihni-di-otan-ta-paihni-dia-zontanefoyn.html>

Βιβλίο: “Ας παίξουμε πάλι”- Μαρούλα Κλιάφα- Ζωή Βαλάση, εκδ. Κέδρος

Περιοδικό τεύχος εφημερίδας « Τα Νέα»: “Παραδοσιακά παιχνίδια”, Γιώργος Κ. Σαγώνας ΤΟΜΟΣ Α΄

ΥΠΟΘΕΜΑ Β΄

Ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού:

Η **Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών**, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων οι υπολογιστές, συγκεκριμένα οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνισή τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space, το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις Η.Π.Α., την Ευρώπη, την Ιαπωνία, και τη Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε ευρύτερα γνωστό και σημείωσε μεγάλες πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε ανάλογες αντιδράσεις. Τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι αμερικάνικες και οι ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών. Όχι όμως τόσες όσες οι ιαπωνικές εταιρίες, αφού εκεί άρχισε να ανθεί η τεχνολογία. Από τη στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή μεγάλο κοινό, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Δημιούργησαν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Αυτή η κίνηση δεν ήταν καλοδεχούμενη από τις αμερικάνικες εταιρίες, καθώς μεγαλύτερη επιρροή στη βιομηχανία των παιχνιδιών είχαν οι ιαπωνικές εταιρείες. Αυτές κατασκεύασαν δημοφιλείς κονσόλες όπως το PlayStation της Sony και το NES της Nintendo. Σήμερα, βιντεοπαιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά τηλέφωνα, τα tablets και τους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

Οι κύριες περίοδοι και η πορεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

Πρώτη γενιά (1972–1976)

Δεύτερη γενιά (1977–1982)

Η διάλυση της βιομηχανίας το 1983

Τρίτη γενιά (1984–1992)

Τέταρτη γενιά (1993–1996)

Πέμπτη γενιά (1997–2002)

Έκτη γενιά (2003–2006)

Έβδομη γενιά (2004–2009)

Όπως είναι φυσικό δεν ξύπνησε μια μέρα ο κόσμος και τα βρήκε όλα μπροστά του. Για να απολαμβάνουμε σήμερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τόσους πολλούς τρόπους υπήρξε μία “σειρά”.

Η πορεία τους είχε ως εξής:

Μεγάλους υπολογιστές: Ξεκινήσανε σε μεγάλους υπολογιστές πανεπιστημίων.

Μίνι υπολογιστές (mini-computers): Αρχικά και αυτοί από πανεπιστήμια.

Καμπίνες (Arcade cabinets) : Που ήταν και η πρώτη ουσιαστική επαφή του κόσμου με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Κονσόλες : Με σχεδόν ταυτόχρονη κυκλοφορία με τα arcade cabinets απλά με διαφορά 6 μηνών.

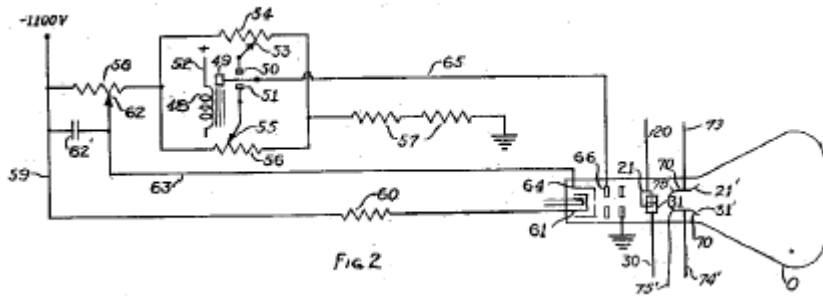
Φορητές κονσόλες : Μία χαρακτηριστική εταιρεία είναι η NINTENDO.

Οικιακοί υπολογιστές : Ξεκινώντας με παιχνίδια που έφτιαχναν οι ίδιοι ο χρήστες.

Online gaming Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι (1947)

Το πρώτο γνωστό ηλεκτρονικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε ποτέ ,δημιουργήθηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann μόλις το 1947.

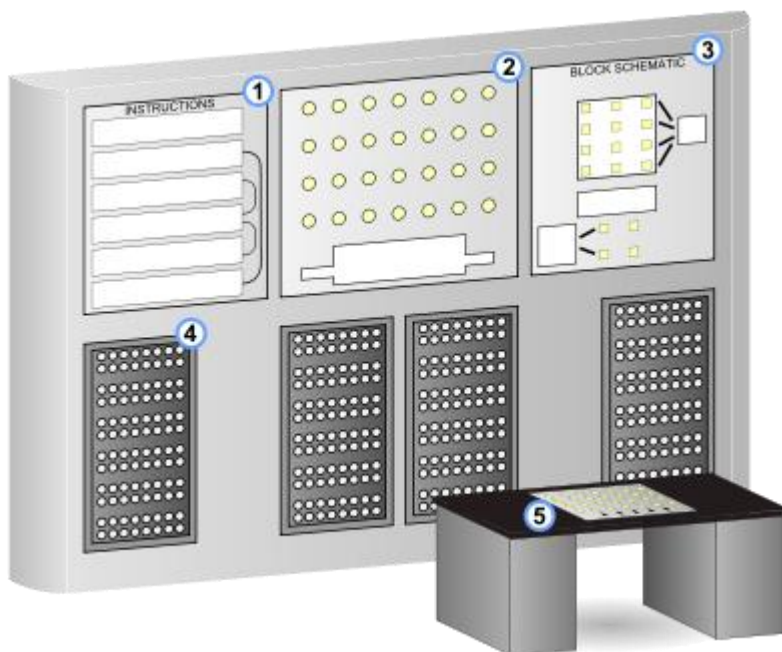
Το παιχνίδι ήταν ένας εξομοιωτής πυραύλων πάνω σε μια crt οθόνη της τότε εποχής. Ο πύραυλος κατευθυνόταν από τον "χρήστη" με αναλογικά και όχι ψηφιακά κυκλώματα. Μάλιστα ο στόχος δεν εμφανίζονταν στην οθόνη μιας και δεν γινόταν ,αλλά ήταν κουκκίδες σε επικαλύμματα πάνω από την οθόνη.



Πιθανή εικόνα του πρώτου παιχνιδιού

Η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή (1951)

Η επόμενη γνωστή “παιχνιδομηχανή” είχε δημιουργηθεί με τον αυτοσκοπό να “παίζει” παιχνίδια, συγκεκριμένα για να μπορεί κάποιος να παίξει το μαθηματικό παιχνίδι NIM. Ο υπολογιστής λεγόταν NIMROD και παρουσιάστηκε το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας. Χρησιμοποιούσε για οθόνη ένα πάνελ από φώτα και ήταν ουσιαστικά η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή.



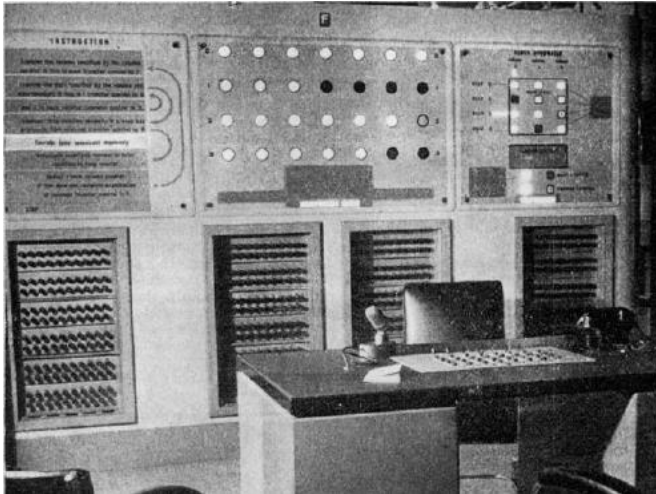
Πίνακας οδηγιών.

Κύριος πίνακας. (έδειχνε ότι φαινόταν στον πίνακα ελέγχου [5],για να παρακολουθούν και οι παρατηρητές).

Δείχνει τον τρέχον υπολογισμό στην περίπτωση που αργεί πολύ η επεξεργασία.

Τέσσερις πίνακες κρατούν τις λυχνίες που απαρτίζουν το λογικό κύκλωμα του υπολογιστή.

Πίνακας ελέγχου.



Πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή (NIMROD) το 1951



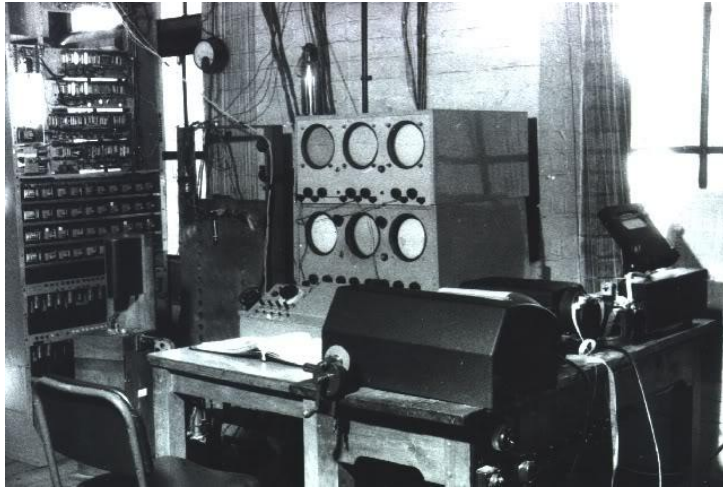
Από την έκθεση του NIMROD στο Βερολίνο

Alexander S. Douglas - OXO (1952)

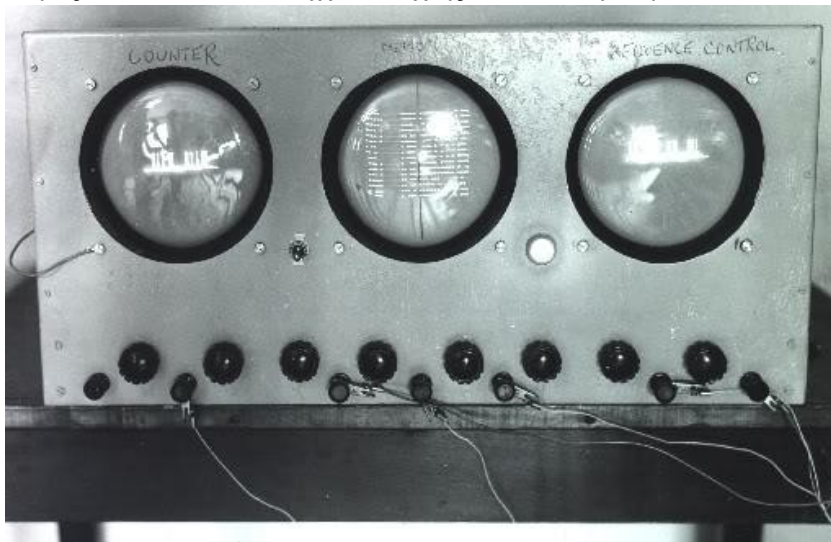
Το 1952 ο Alexander S. Douglas δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ψηφιακή οθόνη.

Το παιχνίδι είναι το OXO (κύκλοι και σταυροί) και παιζόταν στον αγγλικό υπολογιστή του 1949 (EDSAC), στα πλαίσια του διδακτορικού του πάνω στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή.

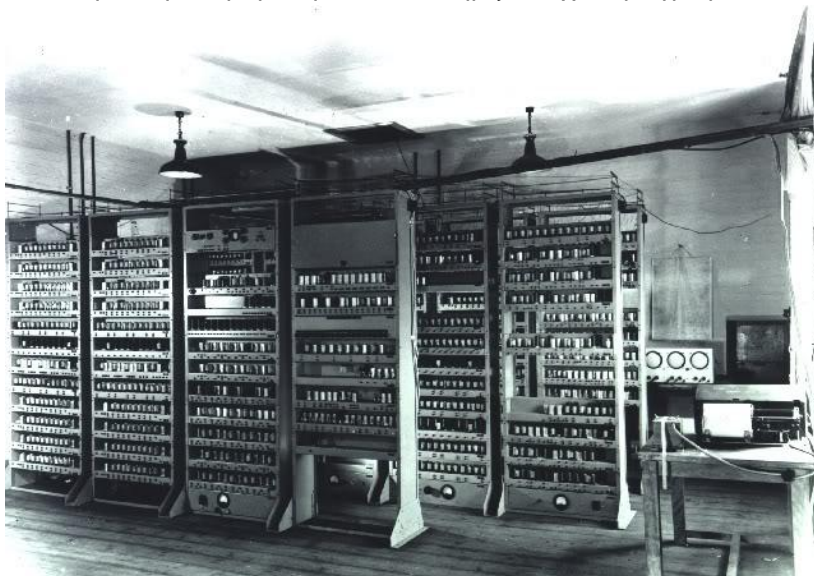
Το OXO ήταν το πρώτο παιχνίδι για υπολογιστές με γραφικά μέχρι το 1961.



Χώρος από τον οποίο έλεγχε ο παίχτης τον υπολογιστή



Η οθόνη του ήταν η πρώτη που υποστήριζε παιχνίδι με γραφικά



Ο EDSAC καταλάμβανε τόσο χώρο όσο και ένα σημερινό υπνοδωμάτιο

TENNIS FOR TWO (1958)

Το 1958 ο William Higginbotham έφτιαξε ένα διαδραστικό παιχνίδι που λέγονταν "τεννις για δυο", για την ετήσια μέρα επισκεπτών του εθνικού εργαστηρίου Brookhaven.

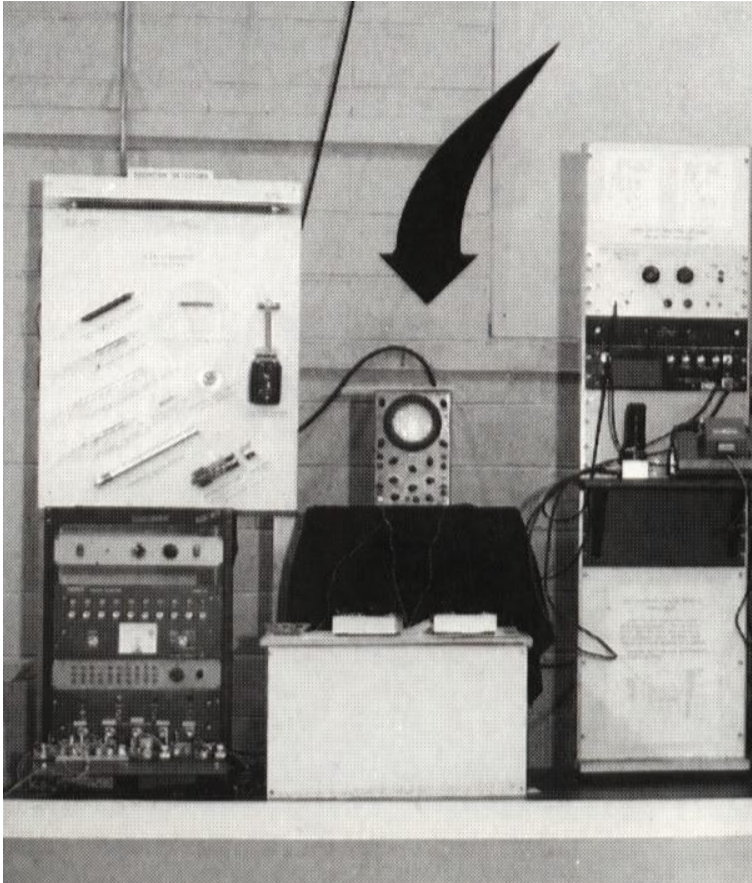
Αυτή η έκθεση χρηματοδοτούνταν από το υπουργείο ενέργειας των ΗΠΑ με σκοπό να προωθήσει την ατομική ενέργεια.

Για το παιχνίδι χρησιμοποιούνταν ένας αναλογικός υπολογιστής και για οθόνη ένας παλμογράφος.

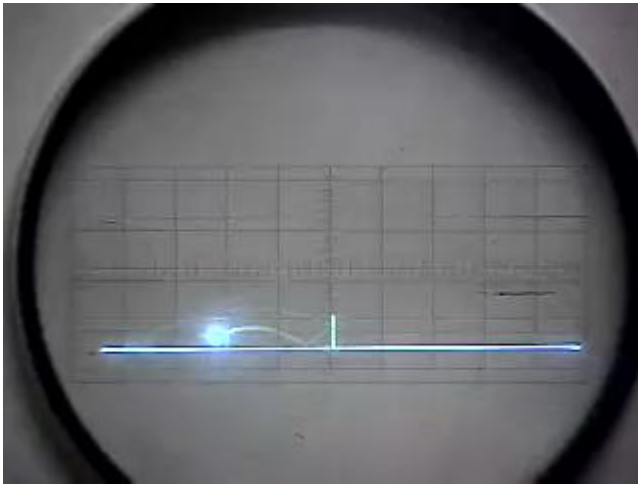
Οι κανόνες του παιχνιδιού απλοί: Με δύο χειριστήρια που είχαν ένα πολυπλήκτρο δύο κατευθύνσεων και ένα απλό πλήκτρο, ο παίκτης αποφάσιζε σε ποια πλευρά του αντιπάλου έπρεπε να ρίξει το ψηφιακό μπαλάκι ώστε να μπερδέψει τον αντίπαλο



Σύγχρονη κατασκευή, αντίγραφο από το πρωτότυπο χειριστήριο



Αυτό που δείχνει το βέλος είναι η οθόνη



Πιστό αντίγραφο από το πρωτότυπο της οθόνης-παλμογράφου

Το πρώτο οικιακό game (1961)

Το 1961, οι φοιτητές του (MIT Martin Graetz), Steve Russell, και Wayne Wiitanen έφτιαξαν το παιχνίδι Spacewar. Το παιχνίδι παίζονταν στον υπολογιστή του 1960, DEC PDP-1 και χρησιμοποιούσε για οθόνη έναν παλμογράφο.

Σίγουρα ήταν ένα πολύ σημαντικό παιχνίδι στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών μιας και κάνει το ένα βήμα παραπάνω δείχνοντας ένα πρώτο δείγμα γραφικών και ενός πιο πετυχημένου εξομοιωτή από τα προηγούμενα.

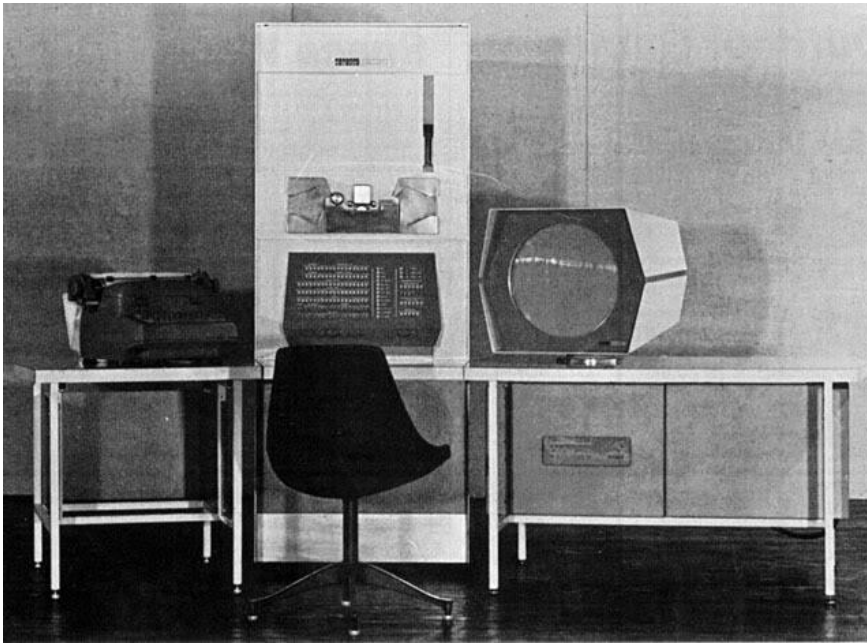
Μάλιστα το παιχνίδι είχε και παράγοντες να επηρεάζουν τα σκάφοι, με αρχικό αυτόν της βαρύτητας.

Όπως προδίδει και το όνομα του, το παιχνίδι περιείχε δύο διαστημικούς πυραύλους, τα «Wedge» και «Needle», που πήραν τα ονόματά τους από το σχήμα τους. Ο σκοπός του παίκτη ήταν απλά να πυροβολεί το εχθρικό σκάφος μέχρι αυτό να καταστραφεί. Το παιχνίδι έγινε ακόμα πιο σύνθετο στη συνέχεια, και δε θα προκαλούσε αυτή την εθνική μανία των Αμερικάνων με αυτό, αν η DEC δεν αποφάσιζε να το ενσωματώσει στους υπολογιστές της. Τελικά το παιχνίδι ξεχάστηκε, μετά από καιρό βέβαια...



Οι πρώτες δοκιμές του Spacewar από τον Steve Russell και τον Wayne Wiitanen





Παιχνιδομηχανή μέσω τηλεόρασης

Το 1966 ο Ralph Baer συνέχισε να δουλεύει σε μία ιδέα που είχε σκεφτεί το 1951. Αυτή η ιδέα ήταν να φτιάξει ένα διαδραστικό παιχνίδι που να μπορεί κάποιος να το παίξει στην τηλεόραση.

Το 1967 είχε δημιουργηθεί η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή που μπορούσε πλέον να παίζει κάποιος στην τηλεόραση του σπιτιού του. Κάτι που ήταν συναρπαστικό για μία εποχή που τα μόνο παιχνίδια που ΜΠΟΡΕΙ να είχε ακούσει ήταν σε μεγάλους υπολογιστές πανεπιστημίων.

Ο δρόμος για μια καινούρια βιομηχανία είχε μόλις αρχίσει να ανοίγει και το μέσο για αυτό ήταν η παιχνιδομηχανή "Brown Box".

Συνολικά είχαν φτιαχτεί 3 ή 4 πρωτότυπα "κουτιά".

Στην αρχή είχε ένα παιχνίδι στο οποίο ο ένας παίκτης μέσω μιας τελείας, κυνηγούσε την άλλη τελεία ανάμεσα από εμπόδια...

Σιγά-σιγά ένας προσομοιωτής όπλου προστέθηκε, ώστε να είναι δυνατή, η καταστροφή της τελείας και τέλος το παιχνίδι παραμετροποιήθηκε ώστε οι τελείες να μπορούν να παίξουν τέννις.



Η μία τελεία κυνηγούσε την άλλη ανάμεσα από εμπόδια



Αργότερα ένας προσομοιωτής όπλου προστέθηκε στην παιχνιδομηχανή



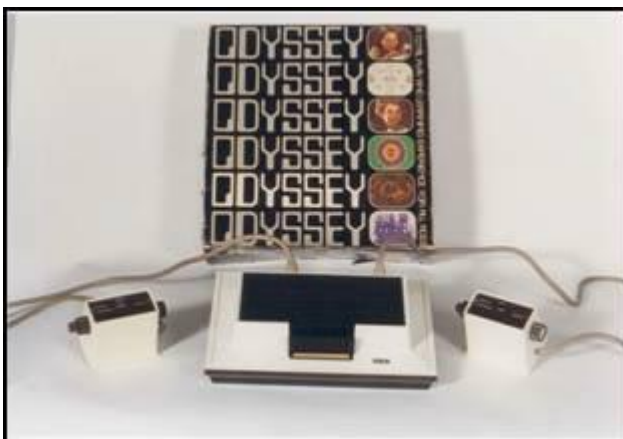
Οι τελείες μπορούσαν πλέον και έπαιζαν τένις

Η πρώτη παιχνιδομηχανή στην αγορά

Ο Ralph Baer συμπλήρωσε τις πρώτες “πατέντες” το 1968 και έβαζε το “καφέ κουτί” σε επιδείξεις.

Τότε ήρθε η εταιρεία Magnavox που αγόρασε τα δικαιώματα το 1971 και έτσι ένα χρόνο μετά κυκλοφόρησε ένα πιο εμπορικό μοντέλο το Odyssey που ήταν και η πρώτη ουσιαστικά κονσόλα που κυκλοφόρησε μιας και είχε μερική εμπορική επιτυχία. (τον πρώτο χρόνο κυκλοφορίας πουλήθηκαν περίπου 100.000).

Η συγκεκριμένη μηχανή μπορούσε να αλλάξει παιχνίδι μέσω ενός διακόπτη, δεν αναπαρήγαγε ήχο και είχε επεξεργαστική δύναμη για αναπαριστάει μόνο τελείες και λίγες γραμμές. Όπως ήταν φυσικό τα χρώματα μπορούσαν να πουληθούν ξεχωριστά σε μορφή κάρτας, ενώ η κονσόλα stand-alone κόστιζε 100 \$.



Η πρώτη παιχνιδομηχανή στην αγορά είχε μερική εμπορική επιτυχία

Η Χρυσή εποχή των Arcade Games

Μετά από μια «ήσυχη», ας πούμε περίοδο, τα Arcade Games γνώρισαν τη μεγάλη τους αναλαμπή στη δεκαετία του '70 όταν δύο τελείως διαφορετικά παιχνίδια βρήκαν το φως της δημοσιότητας.

Πρώτο, το περίφημο Space Invaders, από την ιαπωνική Taito, έθεσε νέα επίπεδα στο κοινωνικό gaming αφού ήταν το πρώτο που ενσωμάτωνε high score.

Ο παίκτης, έχοντας διάφορα όπλα, προσπαθούσε να σκοτώσει τους εξωγήινους που έρχονταν κατά πάνω του σε σειρές. Ουσιαστικά ο παίκτης δεν μπορούσε να νικήσει, αλλά τα επίπεδα δυσκόλευαν μέχρι ο παίκτης να πεθάνει.

Αν και γενικά το παιχνίδι δε σημείωσε τρομακτική επιτυχία, κατόρθωσε να αναγκάσει την ιαπωνική κυβέρνηση να αύξησει την παραγωγή κερμάτων, αφού στην Ιαπωνία για ένα δεκάλεπτο παιχνιδιού, κόστιζε 100 γιέν, ένα από τα πιο δυσεύρετα κέρματα στη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου.

Από την άλλη πλευρά, η Atari έδωσε στους gamers, τον πρώτο αξιόπαινο προσομοιωτή ποδοσφαίρου, το Atari Football.

Αυτό ήταν το πρώτο ποδοσφαιράκι με κυλιόμενη οθόνη, ενώ χρησιμοποιούσε αναλογικό πλήκτρο για χειρισμό.

Οι πωλήσεις του Atari Football ήταν παρόμοιες με αυτές του Space Invaders, έως ότου τη λήξη της σεζόν στην Αμερική το 1979.



Παιχνίδια σταθμός στην ιστορία του video gaming :

Galaxian (Namco): Ήταν το πρώτο παιχνίδι που ενσωμάτωνε πραγματικό RGB χρώμα (1979).

Ozma Wars (SNK): Το πρώτο παιχνίδι με διαφορετικά επίπεδα (1979).

Defender (Williams Electronic): Το παιχνίδι απαιτούσε από τον παίκτη, να σώσει στρατιώτες που είχαν απαχθεί από εξωγήινους (1980).

Xevious (Namco): Η κάμερα μπορούσε να κινηθεί (1982).

Moon Patrol (Irem): Οχήματα αντί για διαστημόπλοια (1982).

Front Line (Taito): Ο παίκτης για πρώτη φορά πολεμούσε ανθρώπους αντί για εξωγήινους.

Η γέννηση του PacMan και του Pole Position

Παρόλο που το Space Invaders αποτελούσε έμπνευση για πολλά άψογα παιχνίδια, η Namco ήταν αυτή που άλλαξε παγκοσμίως τα δεδομένα.

Το 1977, προσέλαβε τον Toru Iwatani έναν φαν του ξεχασμένου πλέον Pinball.

Ο Iwatani θέλησε να δημιουργήσει ένα arcade, όχι βασισμένο στη βία, αλλά να πήγαινε και στα δύο φύλα.

Κατέληξε στη δημιουργία 240 τελειών σε έναν παραλληλόγραμμο χώρο, με εμπόδια ανάμεσα τους, μια ντουζίνα «φαντάσματα» να τριγυρνούν, τέσσερις σφαίρες που έδιναν παραπάνω

δυνάμεις, και έναν ήρωα σε σχήμα πίτσας χωρίς ένα κομμάτι.

Με το που κυκλοφόρησε στην Αμερική μια νέα τρέλα ξέσπασε, και το παιχνίδι κατάφερε να πουλήσει 100.000 αντίτυπα.

Η τρέλα αυτή, μετακίνησε τα arcades από παρακμιακούς σε πιο κοινόχρηστους χώρους, και τον Pacman να φιγουράρει σε πλήθος εξαρτημάτων, όπως κούκλες, κρεβάτια μέχρι και σε Σαββατιάτικα κινούμενα σχέδια.

Το παιχνίδι γνώρισε διάφορες πετυχημένες παραλλαγές (Ms. PacMan), ενώ η Namco δημιούργησε ακόμα ένα παιχνίδι σταθμό το Pole Position, το οποίο θεωρείται ως το πιο

ρεαλιστικό arcade racing game της τότε εποχής.

Καινοτομίες της Χρυσής Εποχής των Arcades

Κατά τη χρυσή εποχή των Arcades, όχι μόνο η αλλαγή του gameplay ήταν αυτή που προώθησε το χόμπι αυτό, αλλά και άλλες πολλές καινοτομίες.

Η σημαντικότερη από αυτές ήταν η δημιουργία των λεγόμενων vector graphics.

Τα γραφικά αυτά, δημιουργημένα από μια ακτίνα φωτός η οποία παρήγαγε χρώματα σε μια μαύρη οθόνη, έδιναν τη δυνατότητα αναπαράστασης περισσότερων τρισδιάστατων αντικειμένων σε μακράν μεγαλύτερη ανάλυση από τα πρώτα παιχνίδια.

Η δεύτερη μεγαλύτερη καινοτομία, είναι η δημιουργία αποθηκευτικών μέσων για τα παιχνίδια. Αν και η SEGA ήταν η πρώτη που εισήγαγε μια τέτοια τεχνολογία, το arcade Dragon's Lair ήταν το πρώτο που ουσιαστικά τη χρησιμοποιούσε.

Αποθηκεύοντας τα δεδομένα σε μια δισκέτα, υπήρχαν για πρώτη φορά σε παιχνίδι γενναιόδωρες στιγμές, κατά τις οποίες ένα κινηματογραφικό στιγμιότυπο παιζόταν.

Παρόλο που εξαιτίας της τεχνολογίας αυτής, τα γραφικά ήταν άπιαστα για τότε, το παιχνίδι δεν προσέφερε κάποια replayability αφού μετά την πρώτη φορά η ιστορία ήταν γνωστή.

Έτσι το παιχνίδι κατέληξε σε μια παροδική τάση.

Η κρίση του 1977 :



Το 1977 μια κρίση δημιουργήθηκε στην αγορά...Οι αιτίες για την παροδική αυτή παρακμή δεν ιδιαίτερα σημαντικές, με κύρια από αυτές το ξεπούλημα των μηχανών που έπαιζε το παλιότερο Pong, με αποτέλεσμα οι Fairchild και RCA να εγκαταλείψουν τα console projects τους.. Μόνο η Atari και η Magnavox παρέμειναν σταθερές.

Γενιές κονσολών (παιχνιδομηχανών) :

(1977-1983)

Στις πρώτες κονσόλες ο υπολογιστικός κώδικας των παιχνιδιών ήταν γραμμένος σε μικροσίπ μέσα στα μηχανήματα, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή προσθήκη νέων παιχνιδιών.

Στα μέσα της δεκαετίας του '70, εφευρέθηκε η λεγόμενη μνήμη ROM, η οποία αφού αποθηκευόταν σε πλαστικές κεφαλές, τα λεγόμενα cartridges.

Όταν αυτά τα cartridges συνδεόταν στο μηχάνημα, ο επεξεργαστής «διάβαζε» τη ROM, και εκτελούσε οποιοδήποτε πρόγραμμα ήταν γραμμένο εκεί.

Η Δεκαετία του 1980

Τον Αύγουστο του 1982, η πιο διάσημη κονσόλα ίσως όλων των εποχών η Commodore 64 κυκλοφορεί.

Γνώρισε μεγάλη επιτυχία, λόγω κυρίως των ανεπτυγμένων δυνατοτήτων του, ακόμα και σε σύγκριση με την Coleco Vision.

Την εποχή εκείνη κυκλοφορεί στη Βρετανία το ZX Spectrum , μια κονσόλα που αρχικά γνώρισε μεγάλη επιτυχία στη δυτική Ευρώπη, και αργότερα στο Ανατολικό μπλοκ.

Το παιχνίδι όμως που πρωτοπόρησε στη δεκαετία του '80, δεν ήταν άλλο από το περίφημο King's Quest.

Περιελάμβανε πολύχρωμα γραφικά, και είχε προοπτική τρίτου προσώπου.

Επίσης ο χαρακτήρας μπορούσε να κινηθεί γύρω από δισδιάστατα αντικείμενα στο background, δίνοντας έτσι την αίσθηση μιας ψευδό-τρίτης διάστασης.

Παρόλο που οι εντολές του παίκτη περνούσαν στο παιχνίδι μέσω κειμένου, η LucasArts, μέσω του παιχνιδιού Maniac Mansion, κατάφερε να πετύχει το λεγόμενο Point-and-click τρόπο παιχνιδιού.

Πολλές εταιρίες, συμπεριλαμβανομένης και της Sierra, έσπευσαν να την αντιγράψουν.

Η Τρίτη γενικά κονσολών

Οι κονσόλες που δημιουργήθηκαν κατά την Τρίτη γενιά ήταν οι εξής:

-Nintendo Entertainment System(NES)/Famicom:

Η κονσόλα που εκτόξευσε τη Nintendo στην κορυφή, γνώρισε τρομακτική επιτυχία και στις χώρες εκτός Ιαπωνίας ενώ είχε ενσωματωμένο το περίφημο platform game Super Mario Bros.

-PC Engi/TurboGrafx 16

Όπως προδίδει και το όνομα της, η κονσόλα αυτή χρησιμοποιούσε την διαδομένη πλέον 16-bit ανάλυση.

Πρωτοκυκλοφόρησε το 1987 στην Ιαπωνία αλλά η κυριαρχία του NES, την ανάγκασε να μεταναστεύσει στην Αμερική δύο χρόνια αργότερα.

Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός, πως ήταν η πρώτη κονσόλα που χρησιμοποιούσε region-lock.

-SEGA Master System

Με την κυκλοφορία της κονσόλας το 1986 στην Ιαπωνία, ούτε καν η SEGA κατάφερε να σπάσει την πρωτοκαθεδρία της Nintendo.

Παρόλα αυτά η εταιρία δεν το έβαλε κάτω και κυκλοφόρησε την κονσόλα στην Ευρώπη, όπου κατάφερε να ξεπεράσει σε πωλήσεις το NES.

Το Mega System μπόρεσε να κρατηθεί στη ζωή ως το 2000, οπότε κυκλοφόρησε στη Βραζιλία, ενώ παγκοσμίως πούλησε 13000000 αντίτυπα.

Η Τέταρτη γενιά κονσολών (1989–1996)

-SEGA Genesis:

Ο διάδοχος του Master System, κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το '88 υπό το όνομα Mega Drive, στις ΗΠΑ το '89, και στην Ευρώπη το '90.

Εξαιτίας του γεγονότος πως ήταν το πρώτο της γενιάς του που κυκλοφόρησε, κατάφερε να πουλήσει αρκετά καλά στην Ευρώπη και στην Αμερική, με συνολικά αριθμό κονσολών

26.000.000 παγκοσμίως.

Πιο επιτυχημένο παιχνίδι ήταν το πρωτότυπο Sonic The Hedgehog με 2,600,000 κομμάτια παγκοσμίως πουλημένα.

Αυτό που έκανε πρωτότυπη την κονσόλα ήταν η ύπαρξη ενός δικτυακού καναλιού απ'όπου ο χρήστης θα μπορούσε να κατεβάσει ένα παιχνίδι το μήνα δωρεάν, καθώς και η ύπαρξη ενός add-on CD player λίγο καιρό μετά την κυκλοφορία της κονσόλας.

-Neo Geo

Η πρώτη κονσόλα της SNK, ήταν μακράν πιο εξελιγμένη τεχνολογικά από τις δύο προηγούμενες, αλλά η εξωφρενικά υψηλή τιμή της (649\$), την καταδίκασε.

Δυστυχώς η κονσόλα πούλησε μόλις 1,000,000 κομμάτια.

Η Πέμπτη Γενιά κονσολών...(1993-2002)

-Playstation



Το PlayStation δημιουργήθηκε αρχικά ως ένα add-on CD player για το SNES της Nintendo. Η SONY, παράλληλα με τη δημιουργία του add-on ερευνούσε και την πιθανότητα δημιουργίας μιας δικής της κονσόλας, τη στιγμή που ο Yamauchi, λίγο πριν την παρουσίαση του add-on, κατάλαβε πως η SONY είχε όλα τα πνευματικά δικαιώματα για τα παιχνίδια που θα έβγαιναν σε CD.

Την επόμενη μέρα, χάος ξέσπασε στην επικείμενη CES- η Ninty απέρριψε τη συνεργασία της με τη SONY και απευθύνθηκε στη Phillips για τη δημιουργία του add-on, φυσικά σίγουρη ότι θα έχει αυτή τα δικαιώματα.

Η Sony από την άλλη, σε μια στιγμή έμπνευσης, αποφάσισε να εισάγει το add-on ως ξεχωριστή κονσόλα υπό το όνομα "PlayStation".

Να σημειώσουμε πως η προδοσία συνεργασίας λάπωνα με λάπωνα έναντι Ευρωπαίου/Αμερικάνου ήταν ανήκουστο στην Ιαπωνική κουλτούρα.

Έτσι δημιουργήθηκε το PlayStation, μια κονσόλα που πούλησε πάνω από 100,000,000 κομμάτια παγκοσμίως.

-Nintendo 64:

Η Nintendo, μουδιασμένη ακόμα από το παραπάνω περιστατικό παρουσίασε την απάντηση της στο Playstation.

Το Nintendo 64, μια κονσόλα, η οποία ήταν αποτέλεσμα της αλαζονείας της Ninty εξαιτίας κυρίως των προηγούμενων της επιτυχιών.

Έτσι κατάφερε να πουλήσει μόλις 32,930,000 κομμάτια, με πιο επιτυχημένο παιχνίδι το Super Mario 64.

-SEGA Saturn:

Αρκετά πιο ακριβή (100\$ από το PS και 200 από το N64), η κονσόλα της SEGA, σηματοδότησε την παρακμή της εταιρίας, όσον αφορά τις οικιακές κονσόλες, αφού παρά την τεχνολογική υπεροχή δεν κατάφερε να ξεπεράσει τα 9,260,000 κομμάτια παγκοσμίως με καλύτερο παιχνίδι το Virtual Fighter

Η έκτη γενιά κονσολών

-Playstation 2:

Όπως ήταν φυσικό η SONY δεν θα μπορούσε να αφήσει την ονειρική επιτυχία του PS ανεκμετάλλευτη... Έτσι η ανακοίνωση έγινε το 1999 στην E3, και έναν χρόνο αργότερα κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία, και δύο στην Αμερική.

Η κονσόλα κατάφερε να πουλήσει 900,000 κομμάτια την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας στην Ιαπωνία, παρά τα εξοργιστικά προβλήματα παραγωγής.

Σε αντίθεση με τις άλλες κονσόλες της έκτης γενιάς το PS2 δεν διαθέτει κάποια δική του διαδικτυακή υπηρεσία, αλλά αφήνει τους developers να δημιουργήσουν τους δικούς τους servers.

Οι αναλυτές προφήτευαν μια σώμα-με-σώμα μάχη με τις άλλες κονσόλες, αλλά διαψεύστηκαν την εορταστική περίοδο του 2001, όταν το PS2, μαζί με την υποστήριξη της Electronic Arts, ξεπέρασε κατά πολύ τους ανταγωνιστές του.

Τρία χρόνια μετά, μαζί με την κυκλοφορία του GTA: San Andreas, η Sony ανακοίνωσε πως μια νέα, κατά πολύ λεπτότερη από την προηγούμενη έκδοση της κονσόλας πρόκειται να κυκλοφορήσει.

Πρόσφατα η SONY έκανε παρόμοιες δηλώσεις και η νέα κονσόλα αναμένεται αρχές του 2008 Η κονσόλα κατάφερε να πουλήσει πάνω από 120,000,000 κομμάτια παγκοσμίως.

-Xbox:



Η Microsoft, η Μεγάλη Κυρία των λειτουργικών σε PCs αποφάσισε πως ήρθε η ώρα να

κυκλοφορήσει τη δική της κονσόλα.

Έτσι μια μικρή ομάδα ατόμων δούλεψε πάνω σε αυτήν από το 1999, και το 2001 ήρθε η ώρα της κυκλοφορίας...Ο κύριος Gates, ανέφερε στις δηλώσεις του, πως η κονσόλα είναι κάτι παραπάνω από παιχνιδομηχανή: είναι ένα media player.

Το όνομα Xbox προήλθε από την ύπαρξη του λειτουργικού DirektX στο στην αρχιτεκτονική του μηχανήματος...

Αυτό που έκανε το Xbox ξεχωριστό είναι η ύπαρξη σκληρού δίσκου (8gb), καθώς και η δυνατότητα διαδικτυακού παιχνιδιού μέσω της υπηρεσίας Xbox Live, η οποία γνώρισε μεγάλη απήχηση στους gamers.

Η κονσόλα συνολικά πούλησε 24,000,000 κομμάτια, ενώ η Microsoft, το Σεπτέμβρη του 2005 ανακοίνωσε πως έχασε 4,000,000,000\$ από το μηχάνημα.

-Gamecube:



Η Nintendo, δηλώνει την παρουσία της και σ'αυτή τη γενιά, πιο αποδυναμωμένη από ποτέ. Το Gamecube, ήταν μια κονσόλα που δεν προσέφερε τίποτα παραπάνω από τις άλλες δύο, ενώ η ισχυρή βάση που είχε δημιουργήσει το PS2, και οι πρωτοπορίες του Xbox, εμπόδισαν την άνοδο της.

Το μηχάνημα ερχόταν σε πολλά διαφορετικά χρώματα, ενώ υποστήριζε σύνδεση LAN.

Το μεγαλύτερο όμως μειονέκτημα της συσκευής είναι το ιδιόμορφο δισκάκι που δεχόταν, το λεγόμενο Nintendo Gamecube Game Disc(NGGD).

Το NGGD είχε χωρητικότητα μόλις 1,5 gb σε αντίθεση με τα 4,7 gb των προηγούμενων κονσολών, με αποτέλεσμα, την μη υποστήριξη της από τις 3d-party εταιρίες.

Η κονσόλα συνολικά πούλησε 19,000,000 κομμάτια.

-Dreamcast

Από την έκτη γενιά κονσολών δε θα μπορούσε να λείπει η SEGA, η οποία κυκλοφόρησε το

Νοέμβρη του 1998(αρκετό καιρό πριν το ps2) στην Ιαπωνία, το περίφημο Dreamcast. Η κονσόλα περιελάμβανε πολλές καινοτομίες για την εποχή της, όπως το διαδικτυακό παιχνίδι, μέσω συνδέσεων dial-up,σε τρεις κύριους servers:

SegaNet

Gamespy

Dreamarena

Τα σημαντικότερα παιχνίδια του σήμερα

-The Sims (2000):

-Metroid Prime (2002):

Ήταν το παιχνίδι που κατάφερε να φέρει στη δημοσιότητα το adventure FPS είδος.

-Halo 2(2004):

Το παιχνίδι που επαναπροσδιόρισε τα FPS στις κονσόλες.

-GTA: San Andreas (2004):

Το παιχνίδι που εδραίωσε το PlayStation 2.

-Resident Evil 4 (2004):

Η ανανέωση που η σειρά χρειαζόταν επειγόντως ήρθε και σάρωσε τα πάντα.

-Guitar Hero (2005):

Το παιχνίδι που έφερε μια επανάσταση που μέχρι τότε φάνταζε αδύνατη.

Τέλος απίστευτη επανάσταση έφεραν και τα παιχνίδια εξομοιωτές όπως:

-Flight Simulator X:

Αρχικά το Flight Simulator X το χρησιμοποιούσαν σε εξομοιωτές για αληθινούς μαθητευόμενους πιλότους.

-Sail Simulator:

Ένας εξομοιωτής караβιού.

-Train Simulator:

Ένα παιχνίδι θρύλος για τους λάτρεις των οδηγών τρένων.

Κατηγορίες σύγχρονων ηλεκτρονικών παιχνιδιών:



MMORPG'S (Massive multiplayer online role playing game):

Τα παιχνίδια αυτά διαφέρουν από τα υπόλοιπα παιχνίδια σε σύνδεση για δύο λόγους :

- 1) το μεγάλο αριθμό ταυτόχρονων παικτών οι οποίοι συμμετέχουν σε ένα μεμονωμένο παιχνίδι, και την επίμονη φύση των παιχνιδιών .

- 2)Τα παιχνίδια ρόλων όπου οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν τους ρόλους φανταστικών χαρακτήρων και δημιουργούν ή ακολουθούν ιστορίες σε συνεργασία , κυριαρχούν σε αυτή τη κατηγορία.

Σε ένα τέτοιο παιχνίδι ο παίκτης φτιάχνει έναν χαρακτήρα με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, που προσδιορίζονται κατά βάση από την φυλή και την ιδιότητα που επιλέγει αλλά και από τα επιτεύγματα του μέσα στον αχανή κόσμο του παιχνιδιού. Η απήχηση τους οφείλεται στο ότι μπορούν να καλύψουν πολλές διαφορετικές κατηγορίες των Gamers: από τους σκληροπυρηνικούς, τους «hardcore gamers» που ενδιαφέρονται περισσότερο για την διαμόρφωση ενός ισχυρού εικονικού χαρακτήρα , μέχρι εκείνους που περνούν περισσότερο χρόνο στην περιπλάνηση στα απέραντα τοπία του παιχνιδιού και στη γνωριμία και στη συνομιλία με άλλους παίκτες .

Όσοι δεν έχουν ασχοληθεί με παιχνίδια **MMORPG**, προφανώς δεν θα γνωρίζουν ότι γίνεται και αγοροπωλησία χαρακτήρων, virtual αντικειμένων, accounts και αγοράς εικονικών νομισμάτων με πραγματικά χρήματα (RMT - Real Money Trading), ή τους λεγόμενους "**farmers**" που δεν είναι άλλο παρά παίκτες ή **bots** που μαζεύουν χρήματα και αντικείμενα στα online παιχνίδια με σκοπό να τα πουλήσουν έπειτα με πραγματικά χρήματα στο ebay ή σε διάφορα άλλα online καταστήματα. Υπάρχει ακόμα και η υπηρεσία Powerleveling όπως την αποκαλούν συνήθως, όπου πληρώνεις άλλους για να σου ανεβάσουν τον χαρακτήρα, ή τους πληρώνεις για να έρχονται μαζί σου στον virtual χώρο που παίζεις με δικό τους χαρακτήρα και να σε βοηθήνε όποτε τους χρειάζεσαι! Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το 4Story, το Age of Empires Online, το Age of Conan: Unchained, το Aion, το Battleground Europe: WWII., το Battlestar Galactica Online., το DC Universe Online, το DOTA2, το Grepolis, το Ikariam, το Lord of the Rings Online, το Need for Speed World και το Star Wars Galaxies

2. Stand-Alone:

Τα παιχνίδια που υπάγονται στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνουν έναν παίκτη μόνο στον υπολογιστή, δίνουν ωστόσο την δυνατότητα σε όποιον το επιθυμεί να συνδεθεί στο διαδίκτυο και να βρει κάποιον αντίπαλο. Τέτοια παιχνίδια είναι το **The Simpsons Arcade Game** και το **Lost Odyssey**.

3. Local and Wide Networks Games :

Τα παιχνίδια αυτά δημιουργήθηκαν από την επιθυμία να ενωθούν μεταξύ τους αρκετοί παίκτες ώστε να υποστηρίζονται παιχνίδια τουρνουά. Το κοινό όλων αυτών των παιχνιδιών είναι μια σχετικά περιορισμένη αφήγηση ,με έμφαση στην στρατηγική. Η ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι μηδαμινή, αν όχι ανύπαρκτη. Αυτό το στυλ παιχνιδιού ενθαρρύνει τους

παίχτες να δημιουργήσουν ομάδες ακόμα και κλίκες (“clans”). Αυτό το είδος παιχνιδιού έχει γίνει τόσο δημοφιλές που διοργανώνονται ακόμα και πάρτυ LAN, όπου εκατοντάδες άτομα συνδέονται για να διαγωνιστούν.

4. Μίνι παιχνίδια/παιχνίδια πλοηγού :

Αυτά είναι δικτυακές εκδοχές κλασικών arcade, επιτραπέζιων ή ψηφιακών παιχνιδιών. Είναι συνήθως δωρεάν και είναι συχνά διαθέσιμα σε δικτυακούς τόπους και κόμβους παιχνιδιών που υποστηρίζονται από τη διαφήμιση. Αυτά τα παιχνίδια είναι κυρίως για έναν παίκτη, και δεν έχουν σχέση με κάποιο εικονικό, αφηγηματικό κόσμο.

5. Διαφημιστικά Παιχνίδια : Τα διαφημιστικά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα για την προώθηση ενός συγκεκριμένου προϊόντος, μιας εταιρείας ή μιας πολιτικής άποψης. Τα διαφημιστικά παιχνίδια συνήθως παρουσιάζουν εμφανώς το προϊόν μιας εταιρείας και είτε παίζονται σε σύνδεση στο διαδικτυακό τόπο της εταιρείας, είτε είναι διαθέσιμα για λήψη. Συνδέονται στενά με εκστρατείες αγοράς που σχετίζονται με ιούς, με παιχνίδια τα οποία επιχειρούν να ευαισθητοποιηθούν σε σχέση με το προϊόν και την εταιρεία, μέσω προφορικής διάδοσης, ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και εμφάνισης σε ηλεκτρονικά ημερολόγια (blogs).

6. (first person shooters): Όπως φανερώνουν οι δυο πρώτες λέξεις , πρόκειται για τα παιχνίδια οπτικής πρώτου προσώπου. Το «shooters» σημαίνει ότι ο παίκτης φέρει στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων , κάποιο όπλο για να αντιμετωπίσει τις ορδές εχθρών που απειλούν τη ζωή του χαρακτήρα του παιχνιδιού. Χρησιμοποιούνται ειδικές μηχανές τρισδιάστατης απεικόνισης ώστε να δίνεται η ψευδαίσθηση του πραγματικού χώρου (όπως και στις (κυρίως πειραματικές ακόμα) εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας). Το συγκεκριμένο είδος των παιχνιδιών είναι ιδιαίτερα δημοφιλές για lan parties και διαγωνισμούς , τα ίντερνετ καφέ , όπου οι παίκτες χωρίζονται σε δύο συνήθως ομάδες και διαγωνίζονται σε διάφορα «σενάρια». Χαρακτηριστικά παιχνίδια αυτής της τεχνικής είναι το **Counter-Strike** (Πολύ διάσημο διαδικτυακό παιχνίδι με βάση σύγχρονα όπλα και ομάδες «τρομοκρατών» εναντίον «ασφάλειας»), το **Call of Duty** (σύγχρονο πολεμικό παιχνίδι με πρωτοποριακά γραφικά), το **Quake** (I, II, III), (φουτουριστικό/θρίλερ παιχνίδι από την πρωτοπόρο στο είδος id software. Η κίνηση των ηρώων είναι πολύ γρήγορη και πολύπλοκη σε σχέση με άλλα του είδους.) το **Urban Terror** (Κίνηση ηρώων σε στυλ Quake αλλά με όπλα/στήσιμο counter-strike), το **Halo** (φουτουριστικά όπλα/ φουτουριστικός κόσμος), το **Wolfenstein 3D** (ίσως το πρώτο διάσημο παιχνίδι του χώρου) και το **Crysis** (σύγχρονο παιχνίδι με πρωτοποριακά γραφικά ρεαλιστικής απεικόνισης).

7. RTS (Real Time Strategy) :

Σε ένα παιχνίδι RTS ο παίκτης αναλαμβάνει την διαχείριση μονάδων και υλικών μιας ομάδας με σκοπό την ανάπτυξή της. Η ανάπτυξη αυτή επιτυγχάνεται με την εκμετάλλευση των πόρων του περιβάλλοντος ενώ ο παίκτης θα πρέπει να φροντίζει η αναπτυσσόμενη κοινότητά του να έχει πάντοτε επάρκεια πόρων και μονάδων. Ένας γύρος σε ένα RTS τελειώνει με την τελική μάχη ανάμεσα στους παίκτες , οι οποίοι έχουν φτιάξει τους στρατούς τους και οργανώσει τις

άμυνες τους. Γνωστά παιχνίδια στρατηγικής είναι το Travian , Fyletikes Maxes , Grepolis , The West , War2 , Ikariam .

8. ADVENTURE GAMES :

τον παίκτη ως πρωταγωνιστή μιας ιστορίας στην οποία συμμετέχει ο ίδιος. Συνήθως τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας προϋποθέτουν ότι ο παίκτης θα λύσει διάφορα παζλ και θα βρει διάφορα τεχνουργήματα. Η πρώτη γενιά αυτής της κατηγορίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών βασίζονταν σε κείμενο, στη συνέχεια σε μίξη εικονικού περιβάλλοντος με κείμενο και στην παρούσα φάση βασίζονται στο "point-n-click". Σήμερα τα περισσότερα βασίζονται σε παιχνίδια «επιστημονικής φαντασίας». Ένας πιο ακριβής όρος για αυτή τη κατηγορία είναι ο όρος "action adventure". Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι αυτής της κατηγορίας δημιουργήθηκε το 1970 με όνομα "Colossal Cave Adventure". Στην ορολογία των console video games τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εμπεριέχουν την εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο όρος adventure εδώ αναφέρεται στο παιχνίδι "Adventure" (Atari 1978).

9. EDUCATIONAL:

Επιχειρούν να διδάξουν το χρήστη χρησιμοποιώντας το ηλεκτρονικό παιχνίδι ως όχημα. Ένα παιχνίδι για εκμάθηση προγραμματισμού είναι το Rodocode (IBM). Άλλο παράδειγμα ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι το EduProfix το οποίο σχεδιάστηκε για εκμάθηση χωρίς τη χρήση βιβλίου.

10. FIGHTING:

Είναι μία μάχη μεταξύ δύο παικτών από τους οποίους ο ένας μπορεί να ελέγχεται από τον υπολογιστή. Αυτή η κατηγορία ηλεκτρονικών παιχνιδιών εμφανίστηκε στα μέσα του 1980 και σήμερα είναι πολύ δημοφιλής.

11. PLATTFORM:

Αυτού του είδους τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξελίσσονται σε συγκεκριμένη προοπτική και πλευρά. Το υπόβαθρο (background) του ηλεκτρονικού παιχνιδιού κινείται ομαλά καθώς ο παίκτης κινείται, τρέχει, μάχεται και αναπηδά από εξέδρα σε εξέδρα.

Συνήθως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι δισδιάστατα (2D), αλλά έχουν αναπτυχθεί και κάποια τρισδιάστατα (3D). Μερικοί εκπρόσωποι αυτής της κατηγορίας είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια **Donkey Kong** (Nintendo, 1981), **Super Mario Bros** (Nintendo, 1985) και **Prince of Persia** (Broderbund, 1989).

12. PUZZLE:

Απαιτούν από το χρήστη να επιλύσει διάφορα λογικά παζλ ή να κατευθυνθεί σε περίπλοκες περιοχές όπως είναι οι λαβύρινθοι. Αυτά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τις περισσότερες φορές συνδυάζουν τις κατηγορίες Adventure και Educational. Εκπρόσωποι αυτής της κατηγορίας είναι το **Minesweeper** (1989) και το **Tetris** (1985).

13. RACING:

Αποτελούν την πιο παραδοσιακή λειτουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τις περισσότερες φορές θέτουν το χρήστη στο κάθισμα του οδηγού ενός οχήματος και απαιτούν από αυτόν να αγωνιστεί εναντίον άλλων οδηγών ή απλώς εναντίον του χρόνου. Πρωτοεμφανίστηκαν στις αρχές του 1980 και μέχρι σήμερα είναι πάρα πολύ δημοφιλή εξαιτίας των γραφικών και της απόδοσης τους. Εκπρόσωποι της κατηγορίας αποτελούν το **OutRun** (1986) και το **Gran Turismo** (1998)

14. SERIOUS GAMES:

Οι εξελίξεις των τελευταίων χρόνων έχουν επιβάλλει μία νέα κατηγορία η οποία απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες και διδάσκουν κυρίως θέματα και αρχές του πραγματικού κόσμου. Παραδείγματα αυτής της κατηγορίας είναι ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία διδάσκουν έναν μάνατζερ πώς να διαχειριστεί μία επιχείρηση, ή ακόμα και ανώτερα στελέχη του στρατού πώς να διαχειριστούν μια κατάσταση μάχης. Και αυτά τα παιχνίδια θα πρέπει να εμπλέκουν τους χρήστες σε ανταγωνιστικές και διασκεδάστικες καταστάσεις έτσι ώστε να ενθαρρύνονται να συνεχίσουν να παίζουν και έτσι να μαθαίνουν. Τα ηλεκτρονικά αυτά παιχνίδια συνήθως απευθύνονται όχι στο ευρύ κοινό αλλά σε εταιρίες ή κυβερνήσεις οι οποίες έχουν συνειδητοποιήσει το εκπαιδευτικό και οικονομικό όφελος αυτής της κατηγορίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

15. SIMULATION:

Στοχεύουν στην προσομοίωση μιας ειδικής δραστηριότητας (π.χ. πιλοτάρισμα αεροσκάφους) όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά, λαμβάνοντας υπόψη αρχές της Φυσικής ή περιορισμού του πραγματικού κόσμου. Παραδείγματα αυτής της κατηγορίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελούν οι προσομοιωτές πτήσης και βέβαια το ηλεκτρονικό παιχνίδι **The Sims** (2000)



Υπάρχει μεγάλος αριθμός μελετών που αφορούν τις θετικές και τις αρνητικές επιδράσεις του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Οι **ΘΕΤΙΚΕΣ** κριτικές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και τη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους, την δημιουργικότητά τους, την εξοικείωση με την τεχνολογία, να αυξήσουν την αυτοπεποίθηση του καθώς και την ικανότητα απομνημόνευσης,

τη συγκέντρωση της προσοχής, την παρατηρητικότητα, τον οπτικοκινητικό συντονισμό, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την ψυχική εκτόνωση.

Στις μέρες μας οι νέοι δεν έχουν την ευκαιρία να παίξουν ελεύθερο και εξερευνητικό παιχνίδι σε ανοιχτούς χώρους με ασφάλεια καθώς την θέση των αλανών έχουν πάρει οι πολυκατοικίες και οι δρόμοι είναι γεμάτοι αυτοκίνητα. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους δίνουν την δυνατότητα να ζήσουν περιπέτειες που στην πραγματική ζωή τους ίσως δεν μπορούν. Αυτές οι περιπέτειες που βιώνουν μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τους αφήνουν να πειραματιστούν, να αντιμετωπίζουν τους διάφορους «κινδύνους» και να αισθανθούν συναισθήματα που συνδέουν τους παίκτες όπως αυτά του φόβου, της αδυναμίας αλλά και της δύναμης, την νίκη αλλά και την ήττα αλλά όλα αυτά μέσα στο ασφαλές πλαίσιο του παιχνιδιού.

Οι **αρνητικές** κριτικές του ηλεκτρονικού παιχνιδιού εστιάζονται στις επιπτώσεις στην κοινωνική συμπεριφορά του παιδιού και στο σοβαρό πρόβλημα του εθισμού ο οποίος και πιο συχνά οδηγεί σε προβλήματα υγείας και καταναλωτικής συμπεριφοράς, κακή επίδοση στο σχολείο, πρόκληση παχυσαρκίας, επιληψίας και ψυχικών διαταραχών.

1) <http://www.pi.ac.cy/InternetSafety/gamehistory.html>

2) *Wikipedia*

ΥΠΟΘΕΜΑ Γ΄:

Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ στην αναπτυξιακή πορεία του παιδιού

Οι περισσότερες προσπάθειες ταξινόμησης διαχωρίζουν το παιχνίδι εξελικτικά, ανάλογα με την ηλικία και το αντίστοιχο αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού. Ο Jean Piaget υπήρξε από τους πρώτους θεωρητικούς που έκανε τη διάκριση μεταξύ του παιχνιδιού εξάσκησης, του συμβολικού παιχνιδιού και το παιχνιδιού με κανόνες (Piaget, 1951; Smith, 2001), μέσω της παρατήρησης.

Από τότε, πολλοί θεωρητικοί διατύπωσαν διάφορες παραλλαγές και εμπλούτισαν αυτό τον βασικό διαχωρισμό, όπως φαίνεται και στον ακόλουθο πίνακα. Σημαντική ήταν η συμβολή του Vygotsky (1978), ο οποίος έδωσε στο παιχνίδι κοινωνικό νόημα. Η θεωρία της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης (δεξιότητες που καταφέρνει το παιδί από μόνο του και δεξιότητες που επιτυγχάνει με το παιχνίδι με ικανούς συνομηλίκους ή ενήλικες) αντιμετωπίζει το παιχνίδι ως κοινωνική αλληλεπίδραση που βοηθάει παράλληλα το παιδί να εξελιχθεί σε γνωστικό επίπεδο.

Είδος Παιχνιδιού	Περιγραφή	Ηλικία
------------------	-----------	--------

Εξερευνητικό παιχνίδι / παιχνίδι με αντικείμενα / αισθητηριακό παιχνίδι	Τα πολύ μικρά παιδιά εξερευνούν αντικείμενα και καθώς και το περιβάλλον γύρω τους (αγγίζουν, πιπιλίζουν, πιέζουν, χτυπούν, πετούν). Το αισθητηριακό παιχνίδι εμφανίζεται στις πρώτες προσπάθειες του παιδιού να φάει μόνο του. Όσο μεγαλώνει, υλικά όπως η πλαστελίνη, ο πηλός, η μπογιά, το νερό, η άμμος, προστίθενται σε αυτό. Χαρακτηριστικό του είναι ο επαναλαμβανόμενος χαρακτήρας των ενεργειών. Εκδηλώνει τον τρόπο με τον οποίο το παιδί αναπτύσσεται νοητικά. Με την επαφή του με τα αντικείμενα γνωρίζει τα χαρακτηριστικά τους και δημιουργεί σχέσεις αιτίου-αποτελέσματος (π.χ. ρίχνει επαναλαμβανόμενα μία μπάλα από το τραπέζι στο πάτωμα). Το συνοδεύει η αίσθηση της απόλαυσης και το ενδιαφέρον του παιδιού δεν εστιάζεται στον αντικείμενο, π.χ. στην μπάλα, αλλά στην πράξη. Το αποτέλεσμα έρχεται παρεμπιπτόντως. Πολλοί ενήλικες δεν εκτιμούν την εξερευνητική του φύση και το μυστήριο που εμπεριέχει. Όμως η εκπαιδευτική και αναπτυξιακή του αξία είναι ανεκτίμητη. Το εξερευνητικό παιχνίδι είναι η βάση για να εμπλακεί αργότερα το παιδί στο διαχειριστικό και στο κατασκευαστικό παιχνίδι και επίσης σε ό,τι δημιουργικό και προσανατολισμένο στο έργο και όχι στο αποτέλεσμα (Bozema, 2007).	0-2,5 ετών
Κατασκευαστικό Παιχνίδι	Χρησιμοποιούνται αντικείμενα με σκοπό να κατασκευαστεί ή να δημιουργηθεί κάτι. Επιμέρους στοιχεία χωρίς νόημα τοποθετούνται μαζί σε ένα σύνολο που έχει νόημα.	2,5 ετών και άνω
Παιχνίδι δραματοποίησης (μοναχική μίμηση)	Πολλά μικρά παιδιά περνούν πολύ χρόνο παίζοντας παιχνίδια φαντασίας μόνα τους. Επινοούν σενάρια και παίζουν πολλούς ρόλους μαζί. Παιχνίδια ή αντικείμενα, π.χ. κούκλες, αυτοκίνητα, φιγούρες δράσης, συχνά υποστηρίζουν αυτό το είδος του παιχνιδιού. Όσο μεγαλώνουν, τα παιδιά δημιουργούν ολόκληρους κόσμους, συχνά χρησιμοποιώντας μικρά αντικείμενα ή μινιατούρες (World play-Bozema, 2007) . Σε αυτή τη φάση περισσότερα παιδιά από ένα παίζουν παράλληλα ενώ βρίσκονται στον ίδιο χώρο, χωρίς όμως να έχουν κάποια επικοινωνία μεταξύ τους ακόμα. Οι θεωρητικοί δεν συμφωνούν ως προς το κατά πόσο διαχωρίζεται το παιχνίδι μίμησης από το παιχνίδι γενικότερα, με τους περισσότερους να πιστεύουν ότι η μίμηση είναι ενδογενής στο παιχνίδι.	3-8 ετών
Αισθησιο-κινητικό παιχνίδι / Λειτουργικό παιχνίδι (Fjortoft, 2004)	Ξεκινά όταν τα βρέφη ανακαλύπτουν ότι μπορούν να κάνουν τα αντικείμενα να κινούνται (π.χ. όταν κυλούν μία μπάλα). Περιλαμβάνει το έντονο σωματικό παιχνίδι, μία μοναδική μορφή του κοινωνικού	3-8 ετών

	<p>παιχνιδιού, πιο δημοφιλή στα αγόρια. Αφορά συμπεριφορές πάλης μέσω παιχνιδιού, η οποία συχνά ερμηνεύεται λανθασμένα ως επιθετικότητα από τους ενήλικες. Τα νήπια εμπλέκονται σε έντονη σωματική δραστηριότητα, δοκιμάζοντας τα όρια της δύναμής τους, τρέχοντας, σκαρφαλώνοντας, γλιστρώντας και πηδώντας, κάνοντας τραμπάλα ή/και τσουλήθρα, σκαρφαλώνοντας ατομικά ή σε ομάδες. Αναπτύσσονται έτσι δεξιότητες αδρής κινητικότητας. Το παιχνίδι αυτού του είδους εξελίσσεται αυθόρμητα σε παιχνίδια με επινοημένους κανόνες.</p>	
Συμβολικό παιχνίδι	<p>Τα παιδιά υποκρίνονται ότι μία πράξη ή ένα αντικείμενο έχει νόημα διαφορετικό από το πραγματικό. Για παράδειγμα, όταν ένα παιδί κάνει κυκλικές κινήσεις με τα χέρια του, λέει «μπιπ μπιπ» και μοιράζει κομματάκια χαρτί, υποκρίνεται ότι στρέφει το τιμόνι, ότι πατάει το κλάξον και ότι μοιράζει εισιτήρια λεωφορείου. Αν οι πράξεις αυτές είναι επαρκώς ενοποιημένες μπορούμε να πούμε ότι το παιδί παίζει ένα «παιχνίδι ρόλων» (υποκρινόμενο, σε αυτή την περίπτωση, τον οδηγό λεωφορείου). Αν δύο ή περισσότερα παιδιά εμπλέκονται στο παιχνίδι ρόλων, το παιχνίδι γίνεται «κοινωνικό-δραματικό».</p>	3 ετών και άνω
Παιχνίδι με Κανόνες / Συνεργατικό παιχνίδι	<p>Τα παιδιά ξεκινούν επίσημα να παίζουν παιχνίδια σε κοινωνικές ομάδες. Αυτά τα παιχνίδια έχουν σταθερούς, προκαθορισμένους κανόνες, π.χ. τράπουλα, επιτραπέζια, ποδόσφαιρο. Αναλαμβάνουν ρόλους, μοιράζονται συναισθήματα και σκέψεις.</p>	5 ετών και πάνω
Παιχνίδι με Επινοημένους Κανόνες	<p>Τα παιδιά αρχίζουν να επινοούν τα δικά τους παιχνίδια και τροποποιούν τους κανόνες των παραδοσιακών παιχνιδιών στις δικές τους αυτο-οργανωμένες ομάδες.</p>	5-8 ετών

Κατά την εξελικτική θεωρία και τον εξελικτικό ψυχολόγο Peter Gray, το παιχνίδι είναι: « η παρακινούμενη από τον εαυτό εξάσκηση των ικανοτήτων εκείνων που είναι απαραίτητες για τη ζωή» .

Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού είναι μια ενστικτώδης, διασκεδαστική διαδικασία όπου το ίδιο το παιδί απολαμβάνει την χαρά κ της πρωτοβουλίας προς την μάθηση και την χαρά της κατάκτησής της. Ο εαυτός υπεύθυνος για τον εαυτό!

Σε ένα πρώτο επίπεδο το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την έννοια της ελευθερίας και της συλλογικότητας. Επιλέγεται ελεύθερα και διευθύνεται επίσης ελεύθερα από τους παίκτες. Είναι κάτι που κάποιος θέλει να κάνει και δεν είναι υποχρεωμένος να κάνει. Περιλαμβάνει πάντα κανόνες, τους οποίους όλοι οι παίκτες έχουν αποδεχτεί. Παραδόξως το παιχνίδι είναι

δραστηριότητα που το κέντρο της βρίσκεται στην διαδικασία/πορεία παρά στο τέλος. Όταν κάνουμε μια δραστηριότητα έχοντας ως στόχο το τέλος, τότε δεν παίζουμε. Το παιχνίδι δεν καταλήγει πάντοτε απαραίτητα κάπου. Επίσης το παιχνίδι «κυβερνούν» κανόνες που οι ίδιοι οι παίκτες έχουν επιλέξει και που όταν κάποιος προτείνει αλλαγή, όλοι οι παίκτες πρέπει να συμφωνήσουν με αυτή, αλλιώς η αλλαγή απορρίπτεται.

Το παιχνίδι είναι φαντασία. Είναι σοβαρό και αληθινό όσο και φανταστικό. Πολλές φορές οι ενήλικες μπερδεύονται από την σοβαρότητα των παιδιών καθώς παίζουν, καθώς και με την άρνησή τους ότι παίζουν, ενώ παίζουν. Είναι ωστόσο, αποδεδειγμένο επιστημονικά ότι η φαντασία αναπτύσσεται όταν το μυαλό βρίσκεται σε παιγνιώδη φάση, ενώ παράλληλα σειρά διεργασιών συντελούνται στον εγκέφαλο. Συγκεκριμένα το παιχνίδι δημιουργεί στον εγκέφαλο μια κατάσταση εγρήγορσης, αλλά χωρίς στρες. Η πνευματική κατάσταση του ατόμου που παίζει έχει περιγραφεί από τους ερευνητές ως «ροή» (flow).

Οι παρατηρήσεις του P.Gray συμπληρώνονται με την «διευρυμένη κατασκευαστική θεωρία των θετικών συναισθημάτων» της ερευνήτριας, ψυχολόγου Barbara Fredrickson (2001, 2003), η οποία σημειώνει ότι τα θετικά συναισθήματα διευρύνουν την αντίληψη και το εύρος της σκέψης .

Έχει παρατηρηθεί ότι ο άνθρωπος δραστηριοποιείται σε διάφορα είδη παιχνιδιού, τα οποία οι ερευνητές έχουν ταξινομήσει για την διευκόλυνση της έρευνάς τους με βάση την ηλικία.

Ο πρώτος τύπος παιχνιδιού που εξελίχθηκε και παρατηρήθηκε σε κάποια είδη ερπετών, αμφιβίων και σε σχεδόν όλα τα θηλαστικά, είναι το φυσικό παιχνίδι. Στα παιδιά, φυσικό παιχνίδι ονομάζουμε την ενεργητική κίνηση- άσκηση, όπως πήδημα, σκαρφάλωμα, χορός, ποδήλατο, παιχνίδι με μπάλα, πάλεμα -rough and tumble- με φίλους, αδέρφια, γονείς και παιχνίδι λεπτής κινητικότητας -ράψιμο, χρωματισμός, κόψιμο, κατασκευές κλπ. Αυτό το είδος παιχνιδιού αναδύεται κατά την διάρκεια του 2ου έτους και καταλαμβάνει το 20% περίπου του χρόνου παιχνιδιού ενός παιδιού ηλικίας 4-5 ετών. Το παιχνίδι αυτό αφορά στην ανάπτυξη ολόκληρου του σώματος και στο συντονισμό χεριού- ματιού και βέβαια είναι αναγκαίο για την ανάπτυξη της δύναμης και της αντοχής.

Συστηματικές έρευνες έχουν γίνει για "το πάλεμα" το οποίο φαίνεται να αποτελεί μηχανισμό ελέγχου της επιθετικότητας. Αναδύεται λίγο αργότερα σε σχέση με το παιχνίδι άσκησης και είναι τυπικό παιχνίδι στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η έρευνα συσχετίζει αυτό το είδος παιχνιδιού με την ανάπτυξη συναισθηματικών, κοινωνικών δεξιοτήτων και αντιλήψεων. Στα παιδιά φαίνεται να αφορά στην ανάπτυξη ισχυρών συναισθηματικών δεσμών ή προσκολλήσεων ανάμεσα σε αυτά και τους γονείς τους. Για δε τα παιδιά σχολικής ηλικίας φαίνεται να αφορά στην αντίληψη των διάφορων τρόπων έκφρασης. Βέβαια, εξαιτίας της αστυφιλίας, της απώλειας της επαφής με την φύση, και της ανησυχίας των γονιών για την ασφάλεια των παιδιών, το παιχνίδι υπερ- επιβλέπεται, ενώ οι ευκαιρίες για ελεύθερο παιχνίδι ρίσκου -risky play- μειώνονται σταθερά. Αυτό αποτελεί πηγή μεγάλης ανησυχίας καθώς αυτά τα είδη παιχνιδιού σχετίζονται με την ανάπτυξη της ανεξαρτησίας, της εφευρετικότητας και αυτορύθμισης.

Το παιχνίδι λεπτής κινητικότητας αναφέρεται σε ένα ευρύ σύνολο δραστηριοτήτων που υποστηρίζουν την ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας του χεριού και του συντονισμού των δακτύλων. Οι δραστηριότητες αυτές είναι συνήθως μοναχικές και μπορούν να υποστηριχθούν από έναν ενήλικα. Όταν τα παιδιά παίζουν με αντικείμενα θέτουν για τους εαυτούς τους προκλήσεις, στόχους. Παρακολουθούν την προσπάθειά τους για την επίτευξη αυτών των στόχων, παίρνουν αποφάσεις που σχετίζονται με την πρόοδο της προσπάθειας και έτσι χτίζουν το προσωπικό τους ρεπερτόριο γνωστικών και φυσικών ικανοτήτων.

Ένας άλλος τύπος παιχνιδιού είναι το παιχνίδι με αντικείμενα, που σχετίζεται με την αναπτυσσόμενη εξερευνητική διάθεση του παιδιού. Χαρακτηρίζεται ως αισθησιοκινητικό

παιχνίδι που αφορά στην εξερεύνηση αντικειμένων και υλικών. Σαν νεαροί επιστήμονες του φυσικού κόσμου και των αντικειμένων που βρίσκουν μέσα σε αυτόν, τα παιδιά ρίχνουν, δαγκώνουν, χτυπούν, περιστρέφουν αντικείμενα. Μεταξύ των 18-24 μηνών τα παιδιά ταξινομούν, σειροθετούν αντικείμενα, ενώ στην ηλικία των 4 ετών χτίζουν, κατασκευάζουν, συνθέτουν, δημιουργούν.

Εξίσου σημαντικό στην εξέλιξη του παιδιού αποτελεί και το συμβολικό παιχνίδι. Το ανθρώπινο είδος είναι μοναδικά εφοδιασμένο με την ικανότητα της χρήσης μιας ποικιλίας συμβολικών συστημάτων όπως την γλώσσα, την γραφή, την ανάγνωση, την αρίθμηση κλπ. Επίσης, είναι εφοδιασμένο με μια πλειάδα οπτικών και ηχητικών συμβολικών συστημάτων όπως την ζωγραφική, το σχέδιο, το κολάζ, την μουσική κ.α. Κατά τα πέντε πρώτα έτη της ζωής τους, τα παιδιά μαθαίνουν να ελέγχουν αυτά τα συστήματα, μέσω του παιχνιδιού και κατά συνέπεια συμβάλλει στην ανάπτυξη ικανοτήτων όπως η έκφραση. Λίγο πριν το πρώτο έτος, το παιδί ξεκινά το παιχνίδι με τους ήχους -βάβισμα- και καθώς μεγαλώνει, παίζει με τους γλωσσικούς ήχους της μητρικής του γλώσσας ή και άλλων γλωσσών που ακούει. Αυτά τα παιχνίδια είναι πολύ ενεργητικά και γρήγορα οδηγούν στη σύνθεση νέων λέξεων, στο παιχνίδι ρυθμών και τελικά στην αγάπη για τα λογοπαίγνια και τα άλλα γλωσσικά αστεία παιχνίδια. Συστηματική έρευνα έχει αποδείξει ότι αυτή η ενασχόληση, συμβάλλει στην ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων μέσω της υποστήριξης που ασκεί στην φωνολογική εγρήγορση και συνδέεται με την πρώιμη εμφάνιση ικανοτήτων ανάγνωσης και γραφής. Το ίδιο ισχύει και για την αριθμητική.

Δυστυχώς, το μουσικό παιχνίδι είναι ελλιπώς διερευνημένο, παρόλο που είναι τόσο σημαντικό είδος σε όλες τις εκφάνσεις του ανθρώπινου πολιτισμού. Από πολύ μικρά τα παιδιά τραγουδούν, χορεύουν και ευχαριστιούνται στην εξερεύνηση και κατασκευή ήχων με το σώμα τους ή με διάφορα αντικείμενα. Μια πρόσφατη ανασκοπική έρευνα για το θέμα έδειξε ότι το μουσικό παιχνίδι -εξαιτίας μερικώς, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης που απαιτεί- υποστηρίζει μια σειρά ικανοτήτων όπως κατανόηση συναισθημάτων, μνήμη, αυτορρύθμιση και δημιουργικότητα. Έρευνα σε τετράχρονα παιδιά έδειξε ότι αυτά που προηγούμενα είχαν πάρει μέρος στην σύνθεση μουσικής, έπειτα μπορούσαν να συνεργαστούν καλύτερα και πιο αυθόρμητα σε σχέση με άλλη ομάδα που, είχε την ίδια κοινωνική και γνωστική ικανότητα, αλλά χωρίς την μουσική άσκηση.

Στο αστυφιλικό, τεχνολογικά ανεπτυγμένο σύγχρονο κόσμο μας, το παιχνίδι προσποίησης/ ρόλων επικρατεί και αναδύεται από τον πρώτο χρόνο ηλικίας του παιδιού. Είναι επίσης, το πιο βαθιά ερευνημένο. Το υψηλής ποιότητας παιχνίδι προσποίησης έχει επανειλημμένα συνδεθεί με την γνωστική, κοινωνική και ακαδημαϊκή πορεία του παιδιού. Έρευνες έχουν συνδέσει την εμπειρία στο παιχνίδι αυτό, με τις αφηγηματικές ικανότητες 5-7χρονων παιδιών. Επίσης έχει συνδεθεί με την ικανότητα αιτιολόγησης, εξαγωγής συμπερασμάτων και κοινωνικής επάρκειας, καθώς και με την ανάπτυξη της αυτορρύθμισης. Αυτός ο τύπος παιχνιδιού συχνά χαρακτηρίζεται ως "ελεύθερο παιχνίδι". Παραδόξως όμως, αρκετές έρευνες έδειξαν ότι περιλαμβάνει αρκετές απαιτήσεις σε αυτοπεριοριστική και αυτορρυθμιστική ικανότητα. Ιδιαίτερα κατά την διάρκειά του τα παιδιά είναι υποχρεωμένα να ακολουθούν τους κοινωνικούς κανόνες που κυβερνούν τον ρόλο που υποδύονται.

Σχέση ανάμεσα στην περιπλοκότητα του παιχνιδιού ρόλων κ την βελτίωση των κοινωνικών δεξιοτήτων είναι ένα δεδομένο που προκύπτει από τις μέχρι τώρα μελέτες. Ωστόσο, μια προοπτική του παιχνιδιού ρόλων που προκαλεί ανησυχία στους γονείς είναι το παιχνίδι με όπλα. Η έρευνα αποδεικνύει ότι αυτές οι ανησυχίες είναι παραπλανητικές και κάθε προσπάθεια των ενηλίκων να το απαγορεύσουν ή να το αποθαρρύνουν είναι αντιπαραγωγικό και αντιπαιδαγωγικό. Το παιχνίδι με τα όπλα όπως και το πάλεμα είναι εύκολα διαχωρίσιμα από την επιθετικότητα και την βία. Σε αυτό το παιχνίδι όπως σε όλα τα παιχνίδια ρόλων, τα παιδιά αναπτύσσουν την συνεργασία κ τις κοινωνικές τους δεξιότητες.

Τέλος αξίζει να αναφερθεί το παιχνίδι κανόνων. Τα παιδιά νιώθουν έντονα την ανάγκη να καταλάβουν τον κόσμο που τα περιβάλλει, έτσι ενδιαφέρονται από νωρίς για τους κανόνες του. Για το λόγο αυτό από νωρίς απολαμβάνουν τα παιχνίδια κανόνων ή συχνά επινοούν τους δικούς τους κανόνες. Η συλλογή των Oppie et Oppie με τα παραδοσιακά παιχνίδια αποτελεί

μαρτυρία αυτών των φυσικών παιχνιδιών με κανόνες, όπως το κυνηγητό, το κρυφτό, το «πετώ και πιάνω» κλπ. Καθώς τα παιδιά ωριμάζουν, μια σειρά από πιο απαιτητικά παιχνίδια, όπως επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια με κάρτες, παιχνίδια υπολογιστή και μια μεγάλη ποικιλία αθλητικών δραστηριοτήτων, αποκτούν ενδιαφέρον για αυτά.

Οι γονείς παρουσιάζουν μια ιδιαίτερη προτίμηση στις δραστηριότητες που οργανώνονται και επιβλέπονται από ενήλικα, σε σχέση με τα παιδιά που συνήθως –αν είχαν την επιλογή- θα προτιμούσαν το ελεύθερο παιχνίδι στη φύση. Αυτή η προτίμηση των γονέων προβάλλει ως δικαιολογία την έλλειψη ασφάλειας στο παιχνίδι αυτό, αφού δεν υπάρχει η παρουσία ενήλικα και την μάθηση, μια που θεωρείται ότι το «άσκοπο», ελεύθερο παιχνίδι δεν προσφέρει κανενός είδους γνώση.

Τα παιδιά σήμερα υπερπροστατεύονται ίσως και από τον ίδιο τους τον εαυτό. Μια μητέρα στην παιδική χαρά είναι συνεχώς κοντά στο 3χρονο νήπιό της για να το αποτρέψει από παράτολμες κινήσεις. Στο σπίτι όλα τα συρτάρια είναι κλειδωμένα για να μην υπάρχει πρόσβαση σε αιχμηρά και επικίνδυνα αντικείμενα. Τα παιδιά αποτρέπονται από το να σκαρφαλώνουν σε καναπέδες, τραπέζια, καρέκλες. Ένα περιβάλλον χωρίς κινητικά (αδρής ή λεπτής) κινητικότητας ερεθίσματα αποτρέπει ατυχήματα, αλλά αποτρέπει και τον πειραματισμό. Ο πειραματισμός εδώ δεν σχετίζεται μόνο με τα αντικείμενα, αλλά και με τον εαυτό. Ως που μπορώ να φτάσω; Πόσο ψηλά, χαμηλά να τεντωθώ/σκύψω; Πως να καταλάβει το παιδί την ικανότητά του και να την ασκήσει;

Τα παιδιά που παίζουν μόνα τους στους δρόμους είναι μάλλον ένα θέαμα που κοντεύει να εξαφανιστεί ακόμη και από την ελληνική επαρχία. Ο φόβος του ξένου έχει φωλιάσει για τα καλά, ενώ οι στατιστικές δεν δείχνουν να δικαιολογείται η τόσο μεγάλη ανησυχία. Είναι ένας υπαρκτός κίνδυνος, όμως επίσης υπαρκτός –αν και ελλιπώς ερευνημένος- είναι και ο φόβος των συνεπειών της αποστέρησης του ελεύθερου παιχνιδιού από τις γενιές που μεγαλώνουν πια.

Τι κερδίζει ένα παιδί από το ελεύθερο σε σχέση με το οργανωμένο παιχνίδι;

Ο Peter Gray αναφέρει 5 βασικά μαθήματα που δίνει το ελεύθερο παιχνίδι σε σχέση με το οργανωμένο.

1. Για χάρη της συνέχειας στο παιχνίδι πρέπει όλοι να είναι ευχαριστημένοι. Ο βασικότερος κανόνας στο ελεύθερο παιχνίδι είναι ότι οι παίκτες μπορούν να το εγκαταλείψουν όποτε θελήσουν. Άρα όταν κάποιος είναι δυσαρεστημένος, οι υπόλοιποι μάλλον θα ασχοληθούν μαζί του γιατί ενδιαφέρονται για το παιχνίδι τους. Έτσι ενώ εξελίσσεται μια ωφελιμιστική διαδικασία σκέψης, κάποιοι παράμετροι του εαυτού τελικά μπαίνουν στην άκρη, για το παιχνίδι. Μήπως εδώ μιλάμε για την απαρχή της ενσυναίσθησης;

2. Οι κανόνες προσαρμόζονται στις επιθυμίες ή στις ανάγκες του παιχνιδιού. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι προσαρμόζεται σε νέες ιδέες, δημιουργούνται παραλλαγές, εμπλουτίζεται και μεταλλάσσεται ανάλογα με την διάθεση και τις ιδέες των παικτών. Επιπρόσθετα, ο Piaget είχε «δει» πειραματικά ότι τα παιδιά κατανοούν περισσότερο όταν διευθύνουν αυτά το παιχνίδι, παρά όταν το διευθύνει ένας ενήλικας. Δημιουργητικότητα, φαντασία, πρωτοβουλία.

3. Οι διαμάχες λύνονται με επιχειρήματα, διαπραγμάτευση και αυτορρύθμιση. Χρησιμοποιούν πολύ την συναίνεση. Συναίνεση σημαίνει ότι «δεν συμφωνώ εντελώς, αλλά αποδέχομαι» τον κανόνα, την διαδικασία κλπ. Απαρχές των αρχών του διαλόγου, του σεβασμού του άλλου, αποδοχή της διαφορετικής ιδέας, αντίληψης, ύπαρξης.

4. Δεν υπάρχει πραγματική διαφορά ανάμεσα στην δική μου και την άλλη ομάδα. Οι παίκτες κάθε ομάδας δεν είναι σταθεροί, κάποιος μπορεί να φύγει για φαγητό οπότε κάποιος άλλος μπαίνει, που μπορεί να είναι εντελώς καινούριος ή και από την αντίπαλη ομάδα, χάριν ισορροπίας των δυο ομάδων. Ισοτιμία, όχι διαχωρισμός, όχι αντιπαλότητα.

5. Το καλό παιχνίδι και η ψυχαγωγία των παικτών έχει σημασία και όχι η νίκη. Το ευ αγωνίζεσθε των αρχαίων, η χαρά, το γέλιο έχουν προτεραιότητα και όχι η ένταση για την νίκη.

Πολλοί ερευνητές πιστεύουν ότι η έλλειψη ελεύθερου παιχνιδιού στις μέρες μας συνιστά ένα ανησυχητικό κοινωνικό φαινόμενο. Αγχώδεις διαταραχές που εμφανίζονται σε ολοένα μικρότερες ηλικίες, διαταραχές συμπεριφοράς –π.χ. ΔΕΠΥ, διαταραχές συναισθήματος και διάθεσης αποτελούν επίσης φαινόμενα απώλειας της ψυχικής υγείας των παιδιών. Μήπως ήρθε η ώρα να αναζητηθεί η σχέση των δυο φαινομένων;

ΥΠΟΘΕΜΑ Δ΄:

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ :

Children's Games (Bruegel)



Το έργο είναι ελαιογραφία σε δρύινο ξύλο. Στο κάτω δεξιό άκρο του είναι ζωγραφισμένο ένα κάθετο τούβλο, το οποίο φέρει την υπογραφή του καλλιτέχνη "BRUEGEL 1560".

Στο πλάτωμα ενός χωριού παρουσιάζονται ομάδες παιδιών που παίζουν περίπου γύρω στα ογδόντα παιδικά παιχνίδια. Το θέμα, που είχε ήδη χρησιμοποιηθεί σε μεσαιωνικές μινιατούρες[2], για πρώτη φορά εδώ ξεδιπλώνεται ολόκληρο σε μια και μοναδική σκηνή. Αυτή η πολυπρόσωπη αναπαράσταση γίνεται εφικτή χάρη σε μια γεωμετρική εφαρμογή προοπτικής του 15ου αιώνα, που μοιράζει ισορροπημένα στο χώρο τις μορφές σε ομάδες και μεμονωμένα πρόσωπα με μια οργάνωση ανά περιοχές που διευκολύνεται από την ποικιλία χρωματισμών του εδάφους, άλλοτε σκονισμένο, άλλοτε λασπωμένο, άλλοτε με γρασίδι, στο φως ή στη σκιά.

Τα ενήλικα πρόσωπα των παιδιών, στερούμενων οποιασδήποτε χαράς την ώρα που παίζουν, ερμηνεύτηκαν σαν μια αναφορά στην ματαιότητα των ανθρωπίνων πράξεων, που εκτελούνται με μηχανικό τρόπο και χωρίς καμία χαρά. Τα παιχνίδια αυτά ήταν λοιπόν μια μίμηση της ζωής των μεγάλων. Γι' αυτό, το παιδάκι που εμφανίζεται στο παράθυρο επάνω αριστερά φοράει μια μάσκα ενήλικα για να τρομάζει τους περαστικούς. Η αριστερή πλευρά του πίνακα, στην οποία εκτός από μια κατοικία με κοκκινωπούς τοίχους βλέπουμε έναν κήπο και πιο μακριά μια δροσερή όαση στις όχθες ενός ποταμού, προσφέρει ένα σημείο ξεκούρασης και ανάσας για τον νου του παρατηρητή, μαζί με την ευχάριστη θέα των πιο μακρινών σπιτιών του χωριού.



“Παιδική συναυλία” του Γ. Ιακωβίδη



Ο πίνακας παρουσιάζει τέσσερα δραστήρια παιδιά που αποφασίζουν να εξασκήσουν το μουσικό τους ταλέντο, παίζοντας μουσική στη γιαγιά τους. Η γιαγιά τους ως μη «φιλόμουση» ενοχλείται και δεν δύναται να συγκρατήσει ούτε το κουβάρι της.

Ο Ιακωβίδης υπηρέτησε πιστά τον γερμανικό ακαδημαϊκό νατουραλισμό της λεγόμενης «Σχολής του Μονάχου». Τα θέματά του, παρότι ζωντανά και γεμάτα ελληνικό φως, διακατέχονται από την θεατρικότητα και την αυστηρότητα που επέβαλε ο ακαδημαϊσμός.

Η στάση του απέναντι στον γαλλόφερο ιμπρεσιονισμό ήταν ιδιαίτερος επικριτική. Γι' αυτό κατηγορήθηκε ότι έβαλε τροχοπέδη στην εισαγωγή νεωτεριστικών καλλιτεχνικών ρευμάτων στην Ελλάδα. Εντούτοις, νεότεροι τεχνοκριτικοί βρίσκουν ότι ο συντηρητικός Ιακωβίδης δεν στάθηκε εμπόδιο σε νεωτεριστές μαθητές του, έστω κι αν δεν συμμεριζόταν τους δρόμους που ακολουθούσαν.

Στα χρόνια της παραμονής του στη Γερμανία, τα θέματα του ήταν κυρίως σκηνές της καθημερινής ζωής, ιδίως συνθέσεις με παιδιά, εσωτερικά σπιτιών, νεκρές φύσεις, λουλούδια και άλλα. Με την επιστροφή του στην Ελλάδα στράφηκε προς την δημιουργία πορτραίτων και υπήρξε ένας από τους πιο σπουδαίους Έλληνες προσωπογράφους.

Ο Γεώργιος Ιακωβίδης έχει αφήσει μεγάλο ζωγραφικό έργο, περί τους 200 ελαιογραφικούς πίνακες που σώζονται στα μεγαλύτερα μουσεία της Ευρώπης και Αμερικής, στη Πινακοθήκη Αθηνών και σε διάφορες ιδιωτικές συλλογές. Διακρίθηκε ως ζωγράφος παιδικών σκηνών, προσωπογραφίας και ανθογραφίας. Από τα έργα του τα πλέον γνωστά είναι: η «Παιδική συναυλία» (Πινακοθήκη Αθηνών), ο «Παιδικός καυγάς», ο «κακός εγγονός», το «Σκουλαρίκι», ο «Πάππος και εγγονός», τα «Πρώτα βήματα», η «Μητρική στοργή», το «Κτένισμα της εγγονής», η «Κρέουσα» κ.ά. Κου-κου{1908}

Κου-κου (1908)



Ένα ζεστό κίτρινο-πορτοκαλί χρώμα φωτίζει την πανηγυρική-εορταστική, χαρούμενη παιδική σκηνή που διαδραματίζεται στο εσωτερικό ενός φωτεινού μάλλον χωριάτικου δωματίου (πρέπει να είναι βουαρικό σπίτι, αφού ο Ιακωβίδης κατά την περίοδο 1877-1900 ζει στο Μόναχο όπου πρώτα τελειοποιεί τις σπουδές του στη ζωγραφική και στη συνέχεια σταδιοδρομεί ως ζωγράφος). Το φως διαχέεται από τα δύο ανθοστόλιστα με γλάστρες παράθυρα (το ένα στο κέντρο και το άλλο στα αριστερά) και πλημμυρίζει τα πάντα στο χώρο. Τα πρόσωπα γίνονται γλυκύτατα, σχεδόν αγγελικά, τα ρούχα διαφανή και αιθέρια, τα έπιπλα καθρεφτίζονται στο ξύλινο δάπεδο, η κουρτίνα αιωρείται και αγκαλιάζει τον τοίχο, το δωμάτιο ετοιμάζεται να απογειωθεί και να ταξιδέψει σαν ένα "κίτρινο σύννεφο".

ΜΟΥΣΙΚΗ

«Καρυοθραύστης» του ρώσου συνθέτη Πιοτρ Τσαϊκόφσκι



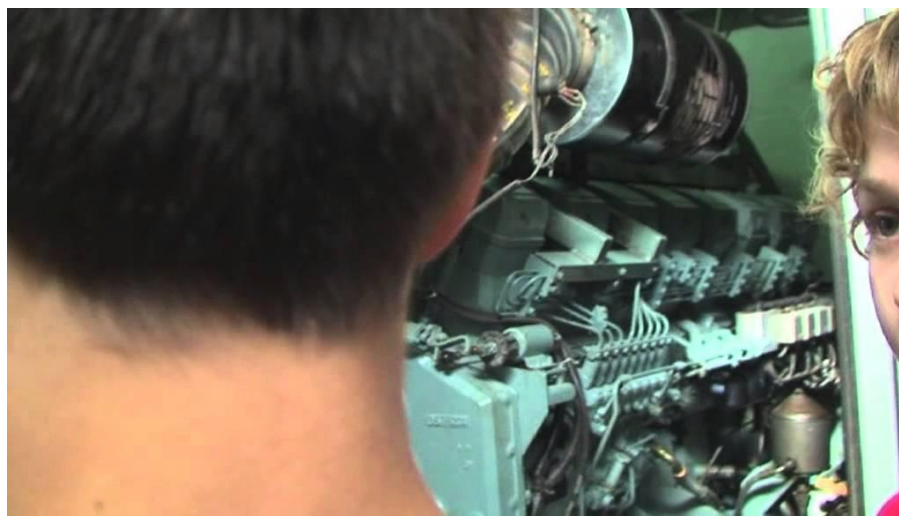
Η ιστορία αναφέρεται στο δώρο που έκανε στη μικρή Κλάρα ο νονός της, ο Ντροσελμάγιερ, την παραμονή των Χριστουγέννων σε μια μικρή Γερμανική πόλη.

Ήταν ένας κινούμενος στρατιώτης, που λειτουργεί ως καρυοθραύστης. Όταν η γιορτή τελειώνει και οι καλεσμένοι φεύγουν, η Κλάρα μπαίνει στο ήσυχο σαλόνι για να κοιμίσει τον καρυοθραύστη. Καθώς το ρολόι χτυπά μεσάνυχτα, το κορίτσι αποκοιμάται και μεταφέρεται σε έναν παραμυθένιο κόσμο. Το Χριστουγεννιάτικο δέντρο μεγαλώνει μαγικά, όλα τα παιχνίδια, ανάμεσά τους και ο καρυοθραύστης, ζωντανεύουν και ρίχνονται στη μάχη με μεγάλα ποντίκια που εισβάλλουν στο δωμάτιο. Τελικά ο καρυοθραύστης κερδίζει τη μάχη και μεταμορφώνεται σε έναν όμορφο πρίγκιπα.

Στη δεύτερη πράξη η Κλάρα και ο πρίγκιπας - Καρυοθραύστης ξεκινούν για ένα μαγικό ταξίδι. περνούν από την Βασίλισσα του Χιονιού αλλά και από την χώρα των Ζαχαρωτών με την νεράιδα Ζαχαρένια. Η Κλάρα δεν θέλει να αποχωριστεί τον Καρυοθραύστη της, όμως την ημέρα των Χριστουγέννων καθώς ξυπνά κοντά στην οικογένειά της, το μόνο που κρατά στα χέρια της είναι ο Καρυοθραύστης, η κούκλα που της είχε χαρίσει ο νονός της.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

“Παιχνίδι χωρίς ρεύμα”



ΥΠΟΘΕΣΗ:

Είναι χειμώνας στο όμορφο κυκλαδίτικο νησί της Σερίφου Σάββατο πρωί και ο ήλιος του Αιγαίου είναι λαμπρός... Δυο παιδιά παίζουν στις αυλές και τις αλάνες. Την ίδια στιγμή οι φίλοι τους είναι στημένοι μπροστά σε έναν υπολογιστή, μια τηλεόραση και ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Πρέπει να σκεφτούν έναν τρόπο να τους βγάλουν από τα σπίτια τους. Τη λύση θα δώσει το τοπικό εργοστάσιο της ΔΕΗ...

Οι σκέψεις των μαθητών για την ταινία:

Κωνσταντίνα: Ήταν μια συναρπαστική εμπειρία. Όλοι συνεργαστήκαμε άψογα. Οι δάσκαλοι μας βοήθησαν πολύ και αυτό είχε ως αποτέλεσμα αυτή την υπέροχη ταινία.

Κωνσταντίνος: Ήταν μια καταπληκτική ταινία, η οποία πραγματικά μας αφύπνισε. Καταλάβαμε ότι η πραγματική διασκέδαση βρίσκεται εκεί έξω και όχι μέσα σε μια οθόνη.

Αλέξανδρος: Πραγματικά μου άρεσε πολύ η διαδικασία παραγωγής αυτής της ταινίας και το μήνυμα που περνάει. Σίγουρα στο μέλλον θα ήθελα να ξανασυνεργαστούμε και να ξαναφτιάξουμε μια τέτοια θαυμάσια ταινία.

Μανόλης: Μου άρεσε πολύ η ταινία και η δασκάλα μας κ. Κατερίνα και οι υπόλοιποι δάσκαλοι με βοήθησαν πολύ και αν μου δινόταν η ευκαιρία θα ξανασυμμετείχα.

Μαρία: Το κοινωνικό μήνυμα της ταινίας, δηλαδή η αποξένωση των παιδιών σε σχέση με την ανάπτυξη της τεχνολογίας πραγματικά μας συγκίνησε. Μέσω της ταινίας θελήσαμε να προσφέρουμε ένα κίνητρο στα παιδιά για να βγουν έξω από τους τέσσερις τοίχους των σπιτιών τους και να σατιρίσουμε την παθητική τους στάση.

YOUTUBE : <https://youtu.be/r5YK93ZiMeg>

TAINIES :

Annabelle (film)

Η ταινία ξεκινάει με την ίδια σκηνή από την ταινία *The Conjuring*, στο οποίο δύο νεαρές γυναίκες και ένας νεαρός άνδρας λένε στους δαιμονολόγους, Ed και Lorraine Warren για τις εμπειρίες τους με μία κούκλα που λέγεται Annabelle, που πίστευαν ότι είναι στοιχειωμένη.

Dead Silence (Νεκρική σιγή)

Ο Jamie Ashen και η γυναίκα του, Lisa λαμβάνουν μία εγγαστρίμυθη κούκλα που ονομάζονταν "Billy". Καθώς η Lisa έπαιζε με τον Billy, μια σκιά την πλησίασε και την έκανε να φωνάξει. Ο Jamie την βρίσκει νεκρή.

Curse of Chucky (Η κατάρα του Τσάκυ)

Δεκαπέντε χρόνια μετά την πρώτη ταινία, η κούκλα Chucky μυστηριωδώς φτάνει στο σπίτι της παραπληγικής *Nica Pierce* και της μητέρας της. Αργότερα τη νύχτα η Sarah βρίσκει νεκρή τη Nica από μια μαχαιριά και ο θάνατος της θεωρείται αυτοκτονία.

Jumanji 1995

"Τζουμάντζι" είναι το όνομα ενός ασυνήθιστου επιτραπέζιου παιχνιδιού, που η κάθε ζαριά του φέρνει τους παίκτες του αντιμέτωπους με τους κινδύνους μιας ανεξερεύνητης ζούγκλας, η οποία, στην κυριολεξία, ζωντανεύει. Στο "Τζουμάντζι" λοιπόν, ο Άλαν, γιος βιομηχάνου σε μια μικρή πόλη του Νιού Χαμπσάιρ, ανακαλύπτει το παιχνίδι και πείθει τη φιλενάδα του να παίξουν. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Άλαν "ρουφιέται" μέσα στην ζούγκλα, από την οποία θα τον βγάλουν, 26 χρόνια αργότερα, δύο άλλοι παίκτες, συνεχίζοντας την παρτίδα που είχε αρχίσει εκείνος στο παρελθόν...

Toy story

Ο Γούντι, ένα παιχνιδι-σερίφης, είναι ο αναμφισβήτητος αρχηγός των παιχνιδιών ενός παιδιού, του Άντι. Όταν όμως ο Άντι παίρνει δώρο στα γενέθλια του έναν διαστημικό κούκλο, τον Μπαζ Λαϊτγίαρ αρχίζει και λατρεύει εκείνον πιο πολύ. Έτσι πλέον ο Μπαζ (που πιστεύει πως είναι αληθινός "αστροφύλακας") γίνεται πλέον ο αρχηγός των παιχνιδιών. Ο Γούντι που τον ζηλεύει αποφασίζει να πάρει δραστικά μέτρα, και χωρίς την θέληση του ρίχνει τον Μπαζ από το παράθυρο και τα υπόλοιπα παιχνίδια στρέφονται εναντίον του. Μετά από ένα αναπάντεχο συμβάν ο Γούντι και ο Μπαζ βρίσκονται μόνοι στο δρόμο -ο Γούντι κάνει τα πάντα για να πείσει τον Μπαζ πως είναι ένα παιχνίδι μα ο Μπαζ βρίσκεται στον κόσμο του.

KΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΙ ΗΡΩΕΣ ΠΟΥ ΕΓΙΝΑΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ:

Barbie

Η Μπάρμπι είναι μια σειρά ταινιών κινουμένων σχεδίων αμερικάνικης παράγωγης με πρωταγωνίστρια την Μπάρμπι.

Δεδομένου ότι το ντεμπούτο της Μπάρμπι το 1987 στην ταινία Η Μπάρμπι και οι Rockers: Από αυτόν τον κόσμο, η Μπάρμπι έχει μια απεικόνιση κινούμενης εικονικής ηθοποιού που πρωταγωνιστεί σε πολλές ταινίες μεγάλου και μικρού μήκους. Μετά από δεκατέσσερα χρόνια απουσίας, η *Mattel* παράγει ταινίες για να χαρακτηρίσει τη Μπάρμπι ηρωίδα αρκετών ως πριγκίπισσα ή νεράιδα με θέμα ιστορίας για να συνοδεύσει ένα franchise της σχετικής κούκλας και των αξεσουάρ της.



Hulk

Η ταινία Hulk είναι αμερικανική περιπέτεια παραγωγής 2003, βασισμένη στον ομώνυμο ήρωα των κόμικς της *Marvel*.

Ο Μπρους Μπάνερ είναι ένας επιστήμονας με τραγικό παρελθόν. Έχασε σε πολύ μικρή ηλικία την μητέρα του και ο πατέρας του συνελήφθη επειδή έκανε παράνομα πειράματα στον εαυτό του. Όταν μια ημέρα κατά λάθος εκτεθεί σε ακτίνες γάμμα θα ανακαλύψει πόσο θυμό και οργή έχει μέσα του για αυτά τα γεγονότα τα οποία αν και τα είδε, δεν τα θυμάται. Παράλληλα όμως, με την έκθεση αυτή σε ακτίνες γάμμα κάθε φορά που θυμώνει πάρα πολύ μεταμορφώνεται σε ένα μεγάλο πράσινο πλάσμα με υπεράνθρωπες δυνάμεις.

Iron Man

Ο βιομήχανος και μεγαλοφυής μηχανικός Τόνι Σταρκ είναι ο επιτυχημένος διευθυντής της Βιομηχανίας Σταρκ, μια επιχείρηση όπλων που ίδρυσε ο πατέρας του. Δεύτερος στην ιεραρχία της βιομηχανίας είναι ο Ομπέντσια Στέιν, που εργαζόταν με τον πατέρα του και γραμματέας του είναι η πιστή και συγγνή επαγγελματίας Πέπερ Ποτς. Ο Τόνι Σταρκ βρίσκεται στο Αφγανιστάν για να κάνει επίδειξη του πυραύλου Τζέρικο που ανέπτυξε η εταιρία του, όταν δέχεται επίθεση. Τραυματίζεται σοβαρά στο στήθος και πέφτει θύμα απαγωγής από μια ομάδα επαναστατών που τον θέλει για να τους φτιάξει έναν πύραυλο. Ο Τόνι μένει με τους απαγωγείς για τρεις ολόκληρους μήνες και δημιουργεί μια ισχυρή μεταλλική πανοπλία ώστε να αποδράσει.

Spiderman

Ο Πίτερ Πάρκερ ζει στο Φόρεστ Χιλς, μια ήσυχη γειτονιά της Νέας Υόρκης με το θείο του Μπεν και τη θεία Μέι. Είναι κρυφά ερωτευμένος με τη Μέρι Τζέιν Γουάτσον, το όμορφο, καλόκαρδο κορίτσι που μένει στο διπλανό σπίτι, αλλά είναι πολύ ντροπαλός για να την προσεγγίσει. Ο κολλητός του Χάρι Όζμπορν είναι γιος του Δόκτωρ Νόρμαν Όζμπορν, πρόεδρος της κατασκευαστικής εταιρίας Oscorp, η οποία προσπαθεί να υπογράψει ένα συμβόλαιο για την προμήθεια όπλων στο στρατό των Ηνωμένων Πολιτειών.

Σε μια σχολική εκδρομή σε ένα εργαστήριο γενετικής, τον Πίτερ θα δαγκώσει μια γενετικά μεταλλαγμένη αράχνη. Όταν επιστρέφει σπίτι, λιποθυμάει και την επόμενη μέρα η όρασή του είναι τέλεια, έχει γίνει πιο μυώδης, οι καρποί του πετάνε ιστό και τα αντανακλαστικά του είναι πολύ γρήγορα. Συνειδητοποιώντας ότι το τσίμπημα της

αράχνης του έδωσε αυτές τις δυνάμεις, κάνει προπονήσεις σκαρφαλώνοντας τοίχους και πηδώντας από ταράτσα σε ταράτσα.

Batman

Όταν ήταν μικρός, ο Μπρους Γουέιν είδε μπροστά στα μάτια του τη δολοφονία των γονιών του, κάτι που του προκάλεσε μια εμμονή για εκδίκηση. Αφού εξαφανίστηκε στην Ανατολή για να βρει καταφύγιο και συμβουλή από τον επικίνδυνο αλλά έντιμο αρχηγό των νίντζα Ράσ αλ Γκουλ, επιστρέφει στην Γκόθαμ Σίτι, η οποία πλέον κυβερνάται από το οργανωμένο έγκλημα και από επικίνδυνους ανθρώπους που χειραγωγούν το σύστημα. Μέσα σε όλα αυτά η εταιρία δισεκατομμυρίων που κληρονόμησε γλιστράει μέσα από τα χέρια του. Η ανακάλυψη μιας σπηλιάς κάτω από την έπαυλή του και μια πρωτότυπη στολή τον οδηγεί να δημιουργήσει ένα άλλο πρόσωπο, με το οποίο θα προκαλέσει φόβο στην καρδιά του εγκλήματος και έτσι γίνεται ο Μπάτμαν. Με τη βοήθεια του Επιθεωρητή Τζέιμς Γκόρντον, ο Μπάτμαν στρέφεται εναντίον διάφορων κακοποιών όπως τη μαφία του ντον Φαλκόνε, τον διεστραμένο γιατρό Τζόναθαν "Σκιάχτρο" Κρέιν και έναν τρίτο εγκληματία, ο οποίος γνωρίζει τον Μπρους Γουέιν και περιμένει να κάνει το χτύπημά του τη σωστή στιγμή ο ίδιος ο Ράσ αλ Γκουλ.

Batman v Superman

Με το φόβο ότι οι ενέργειες ενός σούπερ ήρωα που φέρεται ως θεός, μένουν ανεξέλεγκτες, ο τρομερός και πανίσχυρος ήρωας-τιμωρός της Gotham City αναλαμβάνει να αντιμετωπίσει τον σύγχρονο σωτήρα της Metropolis, ενώ ο κόσμος προσπαθεί να ανακαλύψει το είδος του ήρωα που χρειάζεται πραγματικά. Ενώ λοιπόν οι Μπάτμαν και Σούπερμαν βρίσκονται σε πόλεμο μεταξύ τους, μια νέα απειλή γρήγορα ανακύπτει, θέτοντας την ανθρωπότητα στο μεγαλύτερο κίνδυνο που έχει γνωρίσει ποτέ

Superman

Ο Σούπερμαν, (αγγλικά: Superman) παλαιότερα και Υπεράνθρωπος είναι φανταστικός χαρακτήρας, υπερήρωας βιβλίων κόμικς της DC comics.

Σύμφωνα με την ιστορία του Σούπερμαν, ο ήρωας γεννήθηκε στον πλανήτη Κρύπτονα, με το όνομα Καλ-Ελ. Όταν ήταν ακόμη βρέφος, εστάλη στην Γη από τον επιστήμονα πατέρα του, Τζορ-Ελ, λίγο πριν την καταστροφή του πλανήτη Κρύπτον. Με την άφιξη του στην Γη, τον βρήκε και τον υιοθέτησε ένα ζευγάρι από το Κάνσας, με τους οποίους και μεγάλωσε, παίρνοντας το όνομα Κλαρκ Κεντ. Πολύ νωρίς άρχισε να ανακαλύπτει τις υπερφυσικές δυνάμεις του και όταν ενηλικιώθηκε αποφάσισε να τις χρησιμοποιεί για το κοινό καλό. Ο Σούπερμαν ζει σε μία φανταστική πόλη των ΗΠΑ, με το όνομα Μητρόπολη. Στην κανονική του ζωή ως Κλαρκ Κεντ, εργάζεται σαν δημοσιογράφος στην τοπική εφημερίδα Ημερήσιος Πλανήτης, κρύβοντας τις υπερδυνάμεις του. Ο μεγαλύτερος εχθρός του Σούπερμαν είναι ο μεγιστάνας και εγκληματίας Λεξ Λούθορ.

