

ΓΕΛ ΛΟΥΣΙΚΩΝ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Β¹

Β' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟΥ
ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2013-2014



ΤΙΤΛΟΣ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΧΑΘΗΚΑΝ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΠΑΙΖΑΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΩΝ
ΠΑΛΑΙΟΤΕΡΩΝ ΓΕΝΕΩΝ;
ΚΑΠΟΙΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΑΚΟΜΑ;

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΟΜΑΔΑ



ΝΙΚΟΣ
ΚΟΥΝΕΛΗΣ
ΝΙΚΟΣ
ΓΑΛΑΝΗΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ
ΘΑΝΟΠΟΥΛΟΥ
ΒΑΣΩ
ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΥ

ΜΑΡΚΟΣ
ΚΑΡΑΝΙΚΟΛΟΣ
ΚΩΣΤΑΣ
ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ
ΠΑΥΛΙΝΑ
ΔΡΙΜΑΛΑ
ΒΑΣΩ
ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΥ

ΑΓΗΣΙΛΑΟΣ
ΚΟΥΝΕΛΗΣ
ΑΡΕΤΗ
ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΥ
ΜΑΡΙΑ
ΑΝΔΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΥ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΑ
ΚΑΤΣΑΪΤΗ

ΧΡΗΣΤΟΣ
ΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
ΑΘΑΝΑΣΙΑ
ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΥ
ΒΑΣΩ
ΚΑΡΒΟΥΝΗ
ΔΗΜΗΤΡΑ
ΑΓΓΕΛΑΚΟΠΟΥΛΟΥ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΛΕΧΟΥΡΙΤΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΠΕ 11

Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	6
Περίληψη.....	8
Κρυφτό.....	9
Γύρω γύρω όλοι.....	10
Το κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού.....	11
Το δαχτυλίδι.....	12
Σκοτεινό δωμάτιο.....	13
Άρρωστος – βαριά άρρωστος.....	14
Μουσικές καρέκλες.....	15
Αυγοσκυταλοδρομίες.....	16
Βασιλιά – βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά.....	17
Κρεμάλα.....	18
Καμένη πατάτα.....	19
Το χρώμα του λιονταριού.....	20
Γυαλένιες και βολάκια.....	21
Ναυμαχία.....	22
Τα τσιγαροποτά.....	23
Η κολοκυθιά.....	24
Τα μήλα.....	26
Μέντα – μέντα.....	27
Η σβούρα.....	28
Στρατιωτάκια (αγαλματάκια) ακίνητα.....	29
Κουτσό.....	30
Λύκε λύκε είς' εδώ;.....	31
Χαλασμένο τηλέφωνο.....	33
Βαρελάκια.....	34
Ο λύκος και το αρνί.....	35
Πίκο – πίκo.....	36
Οι κούκοι.....	37
Το γερμανικό.....	38
Τα χελωνάκια.....	39
Μακριά γαϊδούρα.....	40
Κουμπάρες.....	41
Ναι – όχι.....	42
Μπιζ.....	43
Παντομίμα.....	44
Η μικρή Ελένη.....	45
Κυνηγητό.....	46
Πατητό.....	47
Κορόϊδο.....	48

Αλυσίδα.....	49
Τύχες.....	50
Λουκουμοδρομίες.....	51
Ποντικάκι.....	52
Περνά περνά η μέλισσα.....	53
Τρίλιζα.....	54
Νεροσκυταλοδρομίες.....	55
Τυφλόμυγα.....	56
Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο.....	57
Κόκαλο - ξεκόκαλο.....	58
Εφτάπετρο.....	59
Μπερλίνα (μάντης).....	60
Ψείρες.....	61
Αμπάριζα.....	62
Ο Μαέστρος.....	63
Σχοινάκι.....	64
Παππούς και γιαγιά.....	65
Σι μαριό.....	66
Η γάτα και το ποντίκι.....	67
Όνομα, ζώο, πράγμα.....	68
Ξυλίκι.....	69
Αμάδες.....	70
Πεντόβολα.....	71
Τελίτσες.....	72
Σύγχρονο κουτσό.....	74
Επίλογος.....	75

Πρόλογος

Είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός ότι πολλά από τα παιχνίδια που παίζονταν παλιά έχουν πλέον ξεχαστεί. Όμως δεν υπάρχει μόνο ένας παράγοντας που κάνει τα πιο πολλά παιδιά της σημερινής εποχής να μην παίζουν αυτά τα παιχνίδια! Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του '60 στη χώρα μας δεν υπήρχαν τηλεοράσεις, και έως πολύ αργότερα η επαφή της μέσης Ελληνικής οικογένειας με την τεχνολογία (επιτραπέζιοι υπολογιστές, λάπτοπ, τάμπλετ, κινητά) ήταν ανύπαρκτη. Δεν υπήρχαν χρήματα για ακριβά παιχνίδια (σε πολλές περιπτώσεις, τα μόνα παιχνίδια που έβλεπε το παιδί ήταν ο μπιονάμας του κάθε Πρωτοχρονιά και έπρεπε να περάσει ένας ολόκληρος χρόνος για να ξαναδεί παιχνίδι αγορασμένο) ενώ οι γονείς «άφηναν» τα παιδιά να μεγαλώσουν μόνα τους. Ευτυχώς η κίνηση στους δρόμους ήταν μικρή ή δεν υπήρχε καθόλου, οπότε ο δρόμος ήταν η παιδική χαρά: οι δρόμοι, τα πεζοδρόμια, καθώς και στους μικρούς κήπους μπροστά. Τα παιδιά έπαιζαν έξω έως ότου βραδιάσει και δεν έβλεπαν πια.

Παρακολουθώντας κανείς τα σημερινά παιδιά, να βυθίζονται όλο και περισσότερο στους υπολογιστές, σε παιχνίδια που τα παρασύρουν μέσα σε πλασματικούς κόσμους και να προσπαθούν να σκοτώσουν, να κυριεύσουν ή να κλέψουν με την βοήθεια του φανταστικού και βρώμικου τις περισσότερες φορές ήρωά τους, αναρωτιόμαστε την εποχή που οι γονείς μας ήταν παιδιά και αλώνιζαν στις αυλές και τις γειτονιές τους, παίζοντας με τα δικά τους παιχνίδια. Βέβαια, εάν αναλογιστούμε την μεγάλη χρονολογική διαφορά, η σύγκριση είναι αδύνατη και συνάμα αδόκιμη, όμως οι συνειρμοί έρχονται αυτόματα, ενώ οι απορίες των παιδιών για αυτά τα παιχνίδια τους δημιουργούν χαμόγελα και...συμπάθεια.

Πολλά παλιά παιδικά παιχνίδια, όπως Περνά - περνά η μέλισσα, γυαλένιες και βολάκια, το χρώμα του λιονταριού και άλλα πολλά, είναι εντελώς ξεχασμένα και δεν παίζονται στα σημερινά χρόνια από τα παιδιά, ενώ το μόνο που τα διασώζει είναι η μελέτη τους μόνο σαν παράδοση. Πάνε πολλά χρόνια τώρα που τα παιδιά έχουν πάψει πλέον να παίζουν σε αλάνες και πλατείες. Οι манάδες δεν βγαίνουν πια τα καλοκαιρινά βράδια να φωνάζουν με φωνή σειρήνας για να μαζέψουν τα παιδιά τους στα σπίτια τους. Και τα παιδιά πλέον δεν κάθονται μέχρι αργά τα βράδια παίζοντας χαρούμενα παιχνίδια και φωνάζοντας μέσα στους δρόμους και μέσα στα χωριά χωρίς να αφήνουν τους υπόλοιπους κατοίκους στην ησυχία τους. Για πολλούς σημερινούς μεγαλύτερους ανθρώπους, αυτές ήταν οι πιο όμορφες και διασκεδαστικές στιγμές της ζωής τους και αυτά τα παιχνίδια θα μένουν για πάντα μέσα στην καρδιά τους.

Όμως, οι εποχές έχουν αλλάξει. Για πολλούς λόγους ένα ελάχιστο ποσοστό αυτών των παιχνιδιών παίζονται πλέον στην χώρα μας. Και αυτό το

ποσοστό βρίσκεται κυρίως στα χωριά όπου κρατούνται και πολλές από τις παραδώσεις μας. Οι λόγοι για τους οποίους έχουν ξεχαστεί πολλά από τα παλιά παιχνίδια είναι πολλοί, όπως για παράδειγμα η εποχή. Στην παλιά εποχή τα παιδιά δεν είχαν πολλές έγνοιες, το μόνο που τα απασχολούσε ήταν το σχολείο κυρίως και τα παιχνίδια και οι σκανταλιές που έκαναν με τους φίλους τους. Ήταν πολύ απλά χρόνια και δεν είχαν και τίποτα άλλο να κάνουν από τα να παίζουν παιχνίδια που έφτιαχναν μόνα τους ή που τους μάθαιναν οι μεγαλύτεροί τους. Αντίθετα, την σήμερα ημέρα τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Τα παιδιά έχουν εξελιχθεί πάρα πολύ. Λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης, έχουν ανακαλύψει άλλα είδη παιχνιδιών, όπως για παράδειγμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα πιο πολλά παιδιά κατοικούν σε πόλεις, έτσι δεν έχουν το περιθώριο να μαζευτούν όλα μαζί και να πάνε να παίξουν στις πλατείες ή αν το κάνουν, πολλές φορές έχουν και επιπτώσεις, γιατί μέσα στις πόλεις κυκλοφορούν πολλά οχήματα και είναι επικίνδυνο πολλές φορές όχι μόνο για τα παιδιά αλλά και για τους οδηγούς. Επιπλέον, λόγω του πολύ πληθυσμού που υπάρχει στις πόλεις δεν μπορεί το κάθε παιδί να παίζει όπου θέλει και μέχρι όποια ώρα το ίδιο επιθυμεί, για λόγους όχι μόνο προστατευτικούς, αλλά και για λόγους σεβασμού προς τους συνανθρώπους μας.

Από την άλλη μεριά τα παιδιά της παλιάς εποχής δεν είχαν την οικονομική άνεση να αγοράζουν διάφορα είδη παιχνιδιών, όπως για παράδειγμα μπάλες ή ποδήλατα και πατίνια. Τα δημιουργούσαν μόνοι τους με ότι υλικά είχαν, ή αν αγόραζε κάποιο παιδί ένα παιχνίδι το δανειζόντουσαν όλα και έπαιζαν και τα υπόλοιπα. Φυσικά πολλές φορές τσακωνόντουσαν, αλλά μετά τα ξαναέβρισκαν και δεν σταματούσαν να παίζουν όλα μαζί. Στην σημερινή εποχή όμως, η πλειοψηφία των παιδιών αγοράζουν τα παιχνίδια τους. Αυτό οφείλεται στο ότι τα πιο πολλά είναι εργοστασιακά φτιαγμένα και βρίσκονται στα καταστήματα που πωλούν παιχνίδια. Βέβαια, τα πιο πολλά είναι παιχνίδια που παίζονται μέσα στα σπίτια, όπως για παράδειγμα επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια της οθόνης όπως το playstation κ.ο.κ. Τα σημερινά παιδιά ενδιαφέρονται πιο πολύ για τέτοιου είδους παιχνίδια, γιατί εκτός του ότι προφανώς δεν έχουν τον χρόνο για άλλου είδους παιχνίδια, και γιατί πολύ απλά είναι τα πιο δημοφιλή στις μέρες μας.

Ωστόσο, τον τελευταίο καιρό, λόγω της κρίσης που πλήττει την χώρα μας, ένα σημαντικό ποσοστό του πληθυσμού έχει επιστρέψει στις επαρχίες, και πολλοί αναγνωρίζουν καλύτερα τις παραδόσεις τους και έτσι αρχίζουν να αναγνωρίζονται καλύτερα και τα παιχνίδια που έχουν ξεχαστεί. Γιατί, είτε το θέλουμε είτε όχι, εκτός των λαογραφικών και ιστορικών στοιχείων που περιέχει η παράδοσή μας, μας έχει αφήσει ποικιλία παιχνιδιών εκ των οποίων πολλά από αυτά ζουν ακόμα στις μέρες μας διατηρώντας παλιές αναμνήσεις,

απλά το μόνο που χρειάζεται είναι εμείς να προσπαθήσουμε να τα κρατήσουμε!

Περίληψη

Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι δείχνουν τον εσωτερικό τους κόσμο και αναπαριστούν το περιβάλλον στο οποίο διαβιώνουν. Αν στο περιβάλλον εκτυλίσσονται συγκρούσεις, το παιχνίδι θα είναι συγκρουσιακό. Αν το περιβάλλον είναι στοργικό, τότε και το παιχνίδι θα είναι φιλικό και ισορροπημένο. Το παιχνίδι δείχνει άμεσα την εσωτερική πραγματικότητα του παιδιού και τις πραγματικές σχέσεις που υπάρχουν στο περιβάλλον του. Στην Ελλάδα το παιχνίδι βοήθησε τα παιδιά του λαού μας να ξεπεράσουν τις αντίξοες κοινωνικές συνθήκες, στερήσεις, φτώχεια, πολέμους. Κάθε παιχνίδι εξέφραζε την εποχή και την κοινωνία που το δημιουργούσε, παραλλασσόταν από γενιά σε γενιά και ξεπέρασε τα σύνορα των κρατών, καλλιεργώντας τις αξίες της συμμετοχής και του σεβασμού σε κανόνες και όρους απλούς, ξεκάθαρους, τίμιους. Βόλοι, πατίνια, μπάλα, σβούρα, κουτσό και σχοινάκι είναι κάποια από τα παιχνίδια της εποχής και μερικά από αυτά συμπεριλαμβάνονται στην εργασία μας. Η ευρηματικότητα, η κίνηση, η φαντασία, το γέλιο ήταν οι βασικοί κανόνες των παιχνιδιών αυτών. Κάποια από αυτά εξελίχθηκαν και συνεχίζονται μέχρι και σήμερα. Ωστόσο, είναι πολλά και εκείνα τα παιχνίδια που χάθηκαν στον χρόνο και αντικαταστήθηκαν από άλλα. Μερικά από αυτά παρουσιάζονται στην εργασία μας, έτσι όπως κάποιοι τα ζήσανε σε προηγούμενες δεκαετίες και κάποια όπως μας τα διηγήθηκαν μεγαλύτεροι από ακόμα παλαιότερες εποχές. Η θεματολογία της εργασίας ήταν μεγάλη που απαιτούσε συλλογική εργασία, ο στόχος μας όμως επετεύχθη με το χωρισμό του τμήματος σε κατάλληλες ομάδες. Η κάθε ομάδα εργάστηκε ξεχωριστά στην εύρεση πληροφοριών, φωτογραφιών και άλλων στοιχείων από συγκεκριμένα παιχνίδια μέσω διαδικτύου είτε μέσω συνεντεύξεων που πήρε από ανθρώπους των προηγούμενων γενεών που είναι μέλη της κοινότητάς μας. Επίσης, μέρος της αποστολής κάθε ομάδας ήταν η κατασκευή ενός τέτοιου παιχνιδιού με υλικά της εποχής που την χαρακτήριζαν. Η διαδικασία ήταν αρκετά διασκεδαστική. Παρότι η εύρεση πληροφοριών για παιχνίδια που έχουν χαθεί στο χρόνο ήταν στην αρχή απωθητική, στο τέλος το αποτέλεσμα που παρήχθη αποδείχθηκε αρκετά λεπτομερές και κατατοπιστικό ως προς το περιεχόμενο και αρκούντως διασκεδαστικό ως προς τη διαδικασία.

Κρυφτό:

Ένα από τα παλιότερα παιχνίδια είναι και το κρυφτό. Σίγουρα αυτό το



παιχνίδι ανήκει στην πεντάδα των πιο γνωστών παιχνιδιών από την αρχαιότητα. Όπως παιζόταν τότε έτσι παίζεται και σήμερα. Με έναν απλό και συνηθισμένο τρόπο έβρισκαν τον παίκτη που θα τα φυλάει (βγάζοντας και μετρώντας με τα δάχτυλα). Με το πρόσωπο του προς τον τοίχο άρχιζε να μετράει ως το 100 ανά 5. Μόλις τελείωνε το μέτρημα προσπαθεί να

βρει τους κρυμμένους. Αν παραμένει στο ίδιο σημείο τότε τα παιδιά φωνάζουν ότι κάνει περίπτερο (σε κάποιες άλλες περιοχές λένε ότι κάνει αμπελάκια). Όταν κάποιος από τους παίκτες προλάβει και πάει στο μέρος που καθόταν αυτός που μετράει και φωνάζει " φτου ξελευθερία σε όλους", τότε ελευθερώνονται όλα τα παιδιά. Ξαναφιλάει ο ίδιος. Αν αυτός που τα φυλάει τους δει και τους φτύσει όλους, ο πρώτος που θα βρει τα φυλάει.



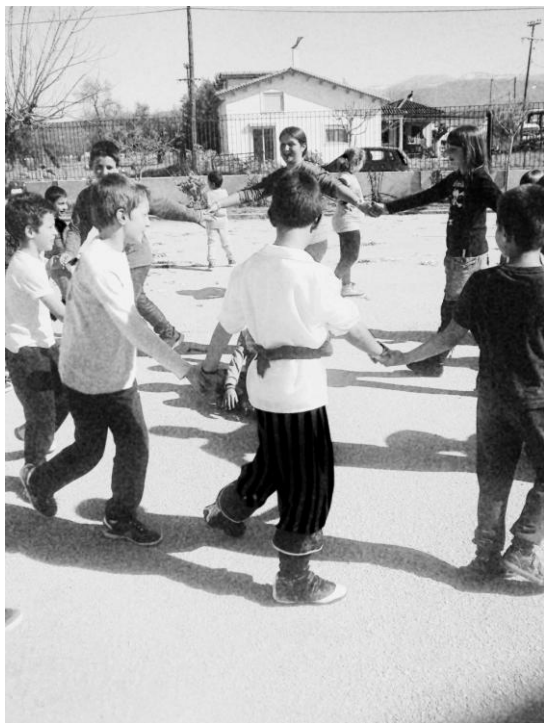
Γύρω - Γύρω όλοι :

Αυτό το παιχνίδι παιζόταν με τουλάχιστον 10 παιδιά και έβαζαν το μικρότερο να κάθεται στην μέση.

Υστέρα πιάνονταν από τα χέρι γύριζαν γύρω γύρω και τραγουδούσαν:

"Γύρω γύρω όλοι
στη μέση ο Μανώλης
χεριά ποδιά στην γραμμή
και όλοι κάθονται στη γη."

Με το "όλοι κάθονται στη γη τα παιδάκια κάθονται κάτω και τεντώνουν τα πόδια τους προς το κέντρο και το ίδιο κάνει και ο Μανώλης.



Το κυνήγι του κρυμμένου Θησαυρού :

Όλοι όσοι βρίσκονται στην Ελλάδα γνωρίζουν το παιχνίδι του κρυμμένου Θησαυρού. Αυτό το παιχνίδι παιζόταν και στο καρναβάλι. Επίσης υπάρχει και ένα άλλο παιχνίδι με την ίδια ονομασία αλλά παίζεται με διαφορετικό τρόπο. Πήραμε λοιπόν πληροφορίες από μικρά παιδιά ενός δημοτικού σχολείου της περιοχής μας καταλάβαμε τρόπο με τον οποίο παίζεται και είναι ο εξής:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 4 ή και περισσότερα παιδιά. Ο διοργανωτής του παιχνιδιού φροντίζει να κρύψει κάποιον «Θησαυρό» (π.χ. μια πέτρα , ένα δαχτυλίδι , ένα στυλό κ.τ.λ.) σε κάποιο σημείο του σπιτιού ή σε οποιοδήποτε άλλο εξωτερικό μέρος , σε μια αυλή. Τότε τα παιδιά σκορπίζονται και αρχίζουν να ψάχνουν . Όταν ένα

από τα παιδιά πλησιάζει στο σημείο που είναι ο «Θησαυρός» τότε ο διοργανωτής λέει την λέξη «ζεστή» και όταν απομακρύνεται λέει την λέξη «κρύο» με σκοπό να βρεθεί πιο γρήγορα ο Θησαυρός . Τέλος όταν κάποιο παιδί βρει τον Θησαυρό τον κρύβει και ξεκινάει το παιχνίδι από την αρχή.



Το δαχτυλίδι:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 5 ή και περισσότερα παιδιά. Ένα παιδί έχει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι ή και κάποιο άλλο μικρό αντικείμενο (π.χ. μια μικρή πέτρα). Τα παιδιά κάθονται το ένα δίπλα στο άλλο και ο παίκτης που έχει το δαχτυλίδι το περνάει από τα χέρια των παιδιών, τα οποία είχαν τα χέρια τους αντίκρυ. Κάποια στιγμή, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αφήνει το δαχτυλίδι σε κάποιον παίκτη χωρίς να το καταλάβουν τα άλλα παιδιά. Τα υπόλοιπα παιδιά πρέπει να βρουν σε ποιον έχει αφήσει το δαχτυλίδι. Όση ώρα περνάνε το δαχτυλίδι από χέρι σε χέρι λένε και ένα τραγούδι:

"Πούντο, πούντο το δαχτυλίδι ..
ψάξε ,ψάξε δεν θα το βρεις δε θα το

βρεις το δαχτυλίδι που ζητείς "



Σκοτεινό δωμάτιο:

Την παλιά εποχή πολλά παιδιά μαζεύονταν σε ένα σπίτι συνήθως όταν υπήρχε γιορτή και όπως όλα τα παιδιά τους άρεσε να παίζουν παιχνίδια .Ένα από αυτά τα παιχνίδια ήταν και το «σκοτεινό δωμάτιο». Όταν λοιπόν οι γονείς τους συζητούσαν στο κεντρικό δωμάτιο του σπιτιού τα παιδιά κλείνονταν σε ένα δωμάτιο με χαμηλό φωτισμό και έπαιζαν χωρίς να κάνουν φασαρία .Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι ένα από τα παιδιά έδενε τα ματιά του ένα μαντήλι έτσι ώστε να μην βλέπει τίποτα. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν να πιάνει ένα ένα παιδί και να μαντεύει ποιο είναι. Όμως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού για να τον δυσκολέψουν άλλαζαν ρούχα. Τέλος όταν έπιανε και μάντευε όλα τα παιδιά τελείωνε και το παιχνίδι.



Άρρωστος- βαριά άρρωστος:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 2 έως 8 παίκτες . Αρχικά παίρνουν μια μπάλα και την πετάνε ο ένας στον άλλον. Όταν η μπάλα πέσει από κάποιον



παίκτη πρώτη φορά λέμε ότι είναι άρρωστος. Την επόμενη λέμε ότι είναι βαριά άρρωστος , μετά πάει στο νοσοκομείο , μετά στην εντατική, στο νοσοκομείο, στο νεκροτομείο , στον τάφο και μετά γίνεται βρικόλακας . Όταν γίνει βρικόλακας παίρνει την μπάλα και κυνηγά τους άλλους . Οποίον πιάσει γίνεται και αυτός βρικόλακας και βγαίνει από το παιχνίδι.

Μουσικές καρέκλες:

Ένα ακόμη ποιο παλιό παιχνίδι είναι και η μουσικές καρέκλες. Είναι πολύ απλό αλλά και αστείο. Παιίζεται με 5 ή και περισσότερα άτομα . Αρχικά βάζουν στο κέντρο όσες καρέκλες είναι τα παιδιά και βγάζουν την μια. Τις βάζουν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να γυρίζουν γύρω από αυτές με άνεση. Ένας άλλος παίκτης χειρίζεται την μουσική, βάζει ένα τραγούδι να παίζει στο κασετόφωνο ή τραγουδάει και ο ίδιος και τα παιδιά γυρίζουν γύρω γύρω από τις καρέκλες χορεύοντας μέχρι να σταματήσει η μουσική. Όταν η μουσική σταματήσει πρέπει όλα τα παιδιά ν προλάβουν να καθίσουν σε μια καρέκλα , αυτός που δεν θα προλάβει να καθίσει βγαίνει από το παιχνίδι . Αυτό συνεχίζεται μέχρι να μείνουν 2 παίκτες στο παιχνίδι και μια καρεκλά. Οποίος από τους δυο προλάβει να καθίσει όταν σταματήσει η μουσική είναι και ο νικητής του παιχνιδιού.



Αυγοσκυταλοδρομίες:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 8 άτομα ή και περισσότερα παιδιά.



Χωρίζονται σε ομάδες και βάζουν στο στόμα τους ένα κουτάλι. Πάνω σε αυτό τοποθετούν ένα αυγό(κατά προτίμηση το αυγό να είναι βρασμένο γιατί σε περίπτωση που πέσει κάτω θα γίνουν χάλια). Στη συνέχεια ορίζουν ένα σημείο (π.χ. σε απόσταση 10 μέτρων περίπου) και τότε

ένα ένα από τα παιδιά προχωρούν προς το καθορισμένο σημείο μέσα από μία καθορισμένη διαδρομή που θα έχει δυσκολίες (π.χ. σκαλοπάτια) χωρίς να τους πέσει κάτω το αυγό. Αν πέσει κάτω τότε ο παίκτης βγαίνει από το παιχνίδι. Η ομάδα με τους περισσότερους παίκτες που έχουν φθάσει στο καθορισμένο σημείο κερδίζει. Σε ορισμένες περιοχές, επειδή δεν υπήρχαν τόσα αυγά, χωρίζονταν σε δύο ομάδες. Έπαιρναν το αυγό και το πήγαιναν στο καθορισμένο σημείο (π.χ. ένα τραπέζι) και τότε πήγαινε η άλλη ομάδα το έπαιρνε και γυρνούσε πίσω.



Βασιλιά- βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά:

Ένα παιδί γίνεται βασιλιάς. Τα υπόλοιπα του φωνάζουν όλα μαζί

- Βασιλιά βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά , τι δουλειά?

-Τεμπελιά ,απαντάει ο βασιλιάς.

Και τότε τα παιδιά λένε

- Ας

αρχίσουμε δουλειά!

Τα παιδιά αρχίζουν να

κάνουν κάποιες

δουλειές και

προσπαθούν να

δείξουν με νοήματα

τις κινήσεις τους στον

βασιλιά με σκοπό ο

βασιλιάς να μαντέψει

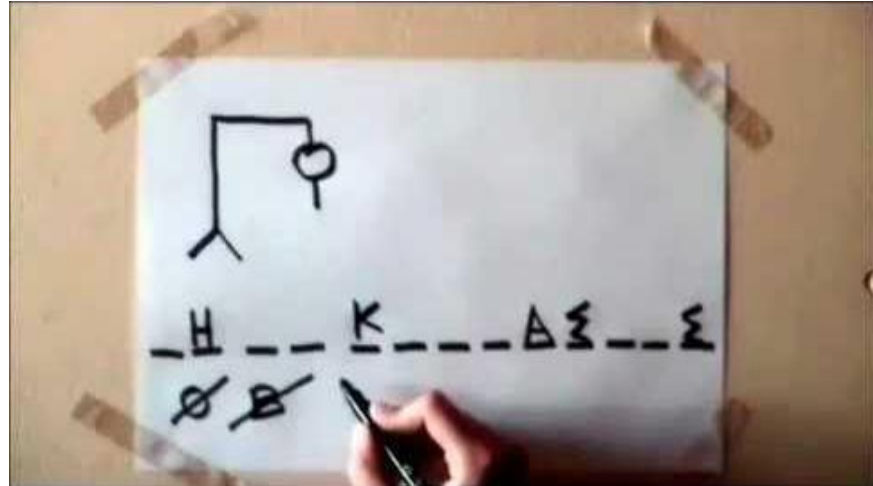
τι δουλειά κάνουν.



Κρεμάλα:

Ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια που παίζεται ακόμα και σήμερα είναι και η κρεμάλα . Παίζεται με όσα άτομα θέλουν. Ένας από τους παίκτες ζωγραφίζει σε ένα πίνακα ένα μεγάλο " Γ " . Βάζει μια δύσκολη λέξη χωρίς να την ξέρουν οι υπόλοιποι παίκτες , γράφοντας μόνο το αρχικό γράμμα τις λέξης (π.χ. Α _ _ _ _ _). Στην συνέχεια τα υπόλοιπα παιδιά λένε

διάφορα
γράμματα μέχρι
να βρουν την
λέξη. Όταν λένε
γράμματα τα
οποία δεν
υπάρχουν μέσα
στην λέξη τότε
αρχίζουν να
ζωγραφίζουν
σιγά σιγά ένα
ανθρωπάκι δίπλα



από το σχήμα τους. Αν τελειώσουν το ανθρωπάκι τότε καίγονται και λέει την λέξη.

Καμένη πατάτα:

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 3 ή και περισσότερα άτομα. Ένας από



τους παίκτες καλύπτει τα μάτια του με κάτι (ή έχει γυρίσει απλά την πλάτη του). Οι υπόλοιποι παίκτες παίρνουν μια μπάλα και αρχίζουν να την πετάνε ο ένας στον άλλον (γιατί υποτίθεται ότι η μπάλα είναι η "καμένη πατάτα"). Όταν ο παίκτης που έχει γυρισμένη την πλάτη πει την λέξη "στοπ" τότε αυτός που έχει την μπάλα χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής του παιχνιδιού είναι αυτός που θα παραμείνει στο παιχνίδι ως το τέλος.



Το χρώμα του λιονταριού:

Ένα ακόμη αγαπημένο παιχνίδι των μικρών παιδιών είναι και το "χρώμα του λιονταριού". Παίζεται 2 ή και περισσότερα άτομα. Ο αρχηγός του παιχνιδιού γυρίζει την πλάτη σε όλα τα υπόλοιπα παιδιά και λέει ένα τυχαίο χρώμα. Π.χ. "το χρώμα του λιονταριού να είναι ... πορτοκάλι", τότε όλα τα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν για να βρουν το χρώμα όπου υπάρχει και να το ακουμπήσουν ενώ ταυτόχρονα ο αρχηγός τρέχει πίσω τους να τα πιάσει πριν ακουμπήσουν το χρώμα. Εάν πιάσει κάποιον παίκτη τότε γίνεται αυτός ο αρχηγός και ξεκινάει το παιχνίδι από την αρχή εάν δεν πιάσει κανέναν τότε ξαναπαίζει ο ίδιος.



Γυαλένιες και βολάκια:

Η γυαλένιες (αλλιώς γυαλένια) ήταν χρωματιστές μπαλίτσες που έμοιαζαν με βολάκια. Οι παίκτες του παιχνιδιού χάραζαν στο χώμα μια μικρή γραμμή όπου τοποθετούσε κάθε παιδί μια γυαλένια. Μετά έπαιρναν τις μπίλιες τους και τις έριχναν με στόχο να πλησιάσουν και να σταματήσουν όσο πιο κοντά στις γυαλένιες. Ο νικητής θα έπαιζε πρώτος. Έπαιρνε λοιπόν τη μπίλια του, έβαζε το πόδι του πίσω από τη γραμμή των δέκα μέτρων και την πετούσε με στόχο να πετύχει τη γυαλένια που βρισκόταν στο κεφάλι της σειράς, τότε όλες οι υπόλοιπες γυαλένιες της σειράς γινόντουσαν δικές του. Η σειρά άρχιζε από αριστερά προς τα δεξιά. Αν η μπίλια του έβρισκε στη μέση της σειράς των γυαλένιων, έπαιρνε αυτή που πέτυχε και την έβγαλε έξω από τη σειρά, αλλά και όλες τις άλλες που βρισκόντουσαν προς τα δεξιά από αυτή που πέτυχε. Αν προσπαθώντας να βρει την πρώτη γυαλένια στο κεφάλι της σειράς, από απληστία για να τις πάρει όλες κι αστοχούσε, συνέχιζε ο δεύτερος παίχτης που είχε ρίξει τη μπίλια του πιο κοντά στη σειρά με τις γυαλένιες, μετά βέβαια τον πρώτο. Αν και αυτός αστοχούσε, τότε ακολουθούσε ο τρίτος και το παιχνίδι συνεχιζόταν μέχρι κάποιος να πετύχει τη γυαλένια της κορυφής. Αυτός που κέρδιζε κι τις περισσότερες γυαλένιες ήταν και ο νικητής.



Ναυμαχία:

Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια ήταν και η ναυμαχία που το έπαιζαν τα παιδιά όταν οι γονείς τους ήθελαν να κάνουν ησυχία ή και όταν βρίσκονταν στο σχολείο και δεν ήθελαν να κάνουν μάθημα. Αυτό το παιχνίδι παίζεται με 2 παίκτες. Είναι πολύ απλό και παίζεται ως εξής:

Σε ένα φύλλο χαρτί φτιάχνουμε 2 πίνακες με 25 τετραγωνάκια, δηλαδή 5 κάθετες στήλες (α,β,γ,δ,ε) και 5 οριζόντιες (1,2,3,4,5). Εκεί τοποθετούσαν όπου ήθελαν για παράδειγμα 1 φρεγάτα , 1 βάρκα, 1 υποβρύχιο, 1 αρματαγωγό, 1 ναρκαλιευτικό. Η φρεγάτα είχε 1 τετραγωνάκι , η βάρκα 2, το υποβρύχιο 3, το αρματαγωγό 4 και το ναρκαλιευτικό 5. Ο αντίπαλος με το δικό του σχέδιο μπροστά χωρίς να το βλέπει ο άλλος λέει έναν συνδυασμό νούμερου με γράμμα (π.χ. 4Γ) . Αν ο αντίπαλος πάνω σε αυτό τον συνδυασμό έχει κάποιο πλοίο τότε σβήνει το κουτάκι και λέει «ευστόχησε» και έτσι καταλαβαίνει ότι εκεί κοντά υπάρχει ένα πλοίο , αν όμως πει κάποιον συνδυασμό που δεν έχει κουτάκι τότε του λέει «αστόχησε» τότε καταλαβαίνει ότι δεν υπάρχει κάποιο πλοίο εκεί κοντά και παίρνει σειρά ο άλλος παίκτης . Αυτό γίνεται μέχρι ένας από τους δυο παίκτες βρει όλους τους συνδυασμούς.

Τα τσιγαροποτά

Τα τσιγαροποτά είναι σαν κυνηγητό. Διαλέγουμε έναν παίκτη για να κυνηγήσει όλους τους άλλους. Όταν ο παίκτης κυνηγήσει έναν άλλον, τότε ο άλλος μπορεί να πει μία μάρκα ποτού ή τσιγάρου και να μείνει ακίνητος, έτσι ώστε ο παίκτης που κυνηγάει να μη μπορεί να τον πιάσει. Αν οι περισσότεροι παίκτες έχουν πει μάρκες (ποτών ή τσιγάρων) και είναι ακίνητοι, οι υπόλοιποι μπορούν να ακουμπήσουν έναν από τους παίκτες και να πουν την λέξη «νερό». Με αυτόν τον τρόπο ελευθερώνουν τους παίκτες που έχουν



πει μάρκες (ποτών ή τσιγάρων). Αυτό γίνεται μέχρι ο παίκτης που κυνηγάει πιάσει όλους τους άλλους που παίζουν.



Η κολοκυθιά

Η κολοκυθιά είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι. Παίζεται και σήμερα με τρεις, αλλά και περισσότερους παίκτες. Το κάθε παιδί παίρνει ένα νούμερο. Μετά το παιδί που έχει το νούμερο (ένα), αρχίζει λέγοντας : " Στου παππού το περιβόλι, που το αγαπούμε όλοι, είναι μια κολοκυθιά, πλάι-πλάι στη ροδιά. Κάνει πέντε κολοκύθια στρογγυλά, μα την αλήθεια θα τα δώσει ο παππούς



μποναμά της αλεπούς. Δυο θα δέσει στην ουρά της κι όλα τα άλλα στα παιδιά της". Έπειτα ρωτάει : " Ποιος θα πάει στην αλεπού ; " " Ποιος θα της πάει τα κολοκύθια ; " Αργότερα το ίδιο παιδί λέει " να πάει το ..." και το παιδί που έχει αυτό το νούμερο λέει " γιατί να πάει το ...; Να

πάει το ..." κ.λ.π. Όποιο παιδί απαντήσει χωρίς να είναι το νούμερό του, χάνει και παίρνει παρατσούκλι ή κάνει κάτι που του έχει ορίσει η παρέα. Συχνά ακούμε τη φράση : Μα καλά, την κολοκυθιά θα παίξουμε ; Αυτό το λέμε όταν κάποιος διαφωνούν και ρίχνει ο ένας στον άλλο την ευθύνη.



Το μαντηλάκι

Το μαντηλάκι είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με έξι ή παραπάνω παιδιά. Για να παίξεις αυτό το παιχνίδι χρειάζεσαι ένα μαντήλι και μία



κιμωλία. Με την κιμωλία σχεδιάζεις έναν κύκλο στη μέση και δύο γραμμές, μία δεξιά και μία αριστερά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να πάρεις το μαντήλι από το κέντρο. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε παιδί από την κάθε ομάδα έχει έναν αριθμό. Ο κάθε παίκτης

προσπαθεί να πάρει το μαντήλι από το κέντρο χωρίς να τον πιάσει ο αντίπαλός του. Αν τον πιάσει, ο πόντος είναι του αντιπάλου. Αν όμως ο αντίπαλος περάσει τη γραμμή του, ο πόντος είναι δικός του. Το παιχνίδι κερδίζει η ομάδα που έχει τους περισσότερους πόντους.



Τα μήλα

Παίζεται σε εξωτερικό χώρο. Δύο παιδιά χωρίζονται και αποτελούν τα "τέρματα". Χαράζονται δύο γραμμές σε απόσταση δέκα περίπου βήματα ή μια από την άλλη. Οι δυο αυτές γραμμές είναι τα τέρματα και πίσω από αυτές τις



γραμμές στέκονται οι δυο παίκτες. Αριστερά από τις γραμμές χαράζεται μια άλλη που από πίσω της πηγαίνουν και στέκονται τα υπόλοιπα παιδιά. Με κλήρο ορίζουν ποιος από τα τέρματα θα ρίξει πρώτος την μπάλα για να χτυπήσει ένα από τα παιδιά που

βρίσκονται στο κέντρο. Αυτά τα παιδιά πρέπει όλη την ώρα να τρέχουν από την μια άκρη στην άλλη για να μην χτυπηθούν. Αν αυτός που θα ρίξει την μπάλα δεν πετύχει κανένα, τότε βγαίνει και στέκεται πίσω από την αριστερή γραμμή. Με τη σειρά του ρίχνει την μπάλα ο άλλος. Όταν μείνει μονάχα ένα παιδί στο κέντρο τότε παίζονται τα μήλα, δηλαδή θα χτυπηθούν δώδεκα μπαλιές, έξι από κάθε τέρμα.

Πρώτα ρίχνει ο ένας λέγοντας "Ένα μήλο", έπειτα ο άλλος "Δύο μήλα!" κ.λ.π. Το παιδί που είναι στη μέση τρέχει και κάνει κάθε είδους κινήσεις ώστε να αποφύγει την μπάλα. Αν χτυπηθεί τότε χάνει και το παιχνίδι ξαναρχίζει με νέα τέρματα, αν τα καταφέρει να μην χτυπηθεί έχει το δικαίωμα να ξανακαλέσει όλους του παίκτες και να αρχίσει το παιχνίδι με τα ίδια τέρματα.



Μέντα - μέντα

Οι δυο αντίπαλες ομάδες βρισκόταν παραταγμένες η μια απέναντι στην άλλη και σε κάποια απόσταση και τα μέλη της καθεμιάς κρατιόνταν σφιχτά από τα χέρια. Τότε υπήρχε μεταξύ τους ο παρακάτω διάλογος.

- Τα μέντα μέντα
- Τα μελεγγίτικα
- Να μας τα στείλετε
- Με ποιον;
- Με όποιον θέλετε.

Τότε η ομάδα έστελνε την πιο δυνατή που έτρεχε με δύναμη για να κόψει τα χέρια των κοριτσιών της αντίπαλης ομάδας. Αν τα κατάφερνε, έπαιρνε ένα παιδί στην ομάδα του. Αν δεν τα κατάφερνε τότε το κρατούσαν οι αντίπαλες. Νικήτρια ήταν η ομάδα που μάζευε τις πιο πολλές.

Προσβολές (αγόρια-κορίτσια)

Οι προσβολές παιζόταν κυρίως με δυο ομάδες. Μια αγοριών και μια κοριτσιών. Η ομάδα των κοριτσιών συνεννοούνταν και κάθε κορίτσι διάλεγε ένα αγόρι. Αυτό ήταν μυστικό. Τα αγόρια τώρα έπρεπε να μαντέψουν πιο κορίτσι τους διάλεξε και να πάει σ' αυτό και να το ρωτήσει "με θες;" Αν το πετύχαινε τότε του κορίτσι του έλεγε ναι και έφευγαν μαζί. Αν δεν το πετύχαινε τότε το κορίτσι του γύριζε την πλάτη και το αγόρι έχανε κι έπαιρνε την προσβολή.

Η Σβούρα

Είναι ξύλινη και στην κάτω άκρη έχει ένα μεταλλικό καρφί. Μπορεί να περιστραφεί με δύο τρόπους

Με ένα σχοινάκι που τυλίγεται ελλειπτικά και τραβιέται απότομα ή
Στρίβοντας το κεφάλι της με τα δάκτυλα.

Όποια σβούρα γυρίζει περισσότερη ώρα από τις άλλες είναι νικήτρια.



Στρατιωτάκια (αγαλματάκια) ακίνητα

Η ομάδα των παιδιών τα βγάζει για να δούνε ποιος τα φυλάει. Το παιδί που τα φυλάει στέκεται με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: " Στρατιωτάκια ακίνητα, αμίλητα και αγέλαστα".



Μόλις τελειώσει τη φράση αυτή, τα υπόλοιπα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του, κάνουν διάφορες κινήσεις, πρέπει να μείνουν ακίνητα. Εκείνος τότε θα παύει ανάμεσα τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν

κάποιο παιδί κουνηθεί τότε βγαίνει από το παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει.



Κουτσό

Παλαιάς εποχής: Παιζόταν από δύο έως 4 ή και 5 παιδιά. Ήταν απαραίτητο να παιχτεί σε λεία σκληρή επιφάνεια που μπορούσε να ήταν μια πλατεία ή και στον δρόμο που είχε άσφαλτο. Σημαντική παρατήρηση είναι ότι τα αυτοκίνητα εκείνη την εποχή περνούσαν πολύ σπάνια και έτσι δεν διακοπτόταν το παιχνίδι των παιδιών. Απαραίτητο εργαλείο για το κουτσό ήταν μια πλακουτσή πέτρα και μια κιμωλία ή κάρβουνο για να σχεδιάσουν τις γραμμές. Σχεδίαζαν λοιπόν 4 γραμμές σε λεία επιφάνεια σε απόσταση μεταξύ τους 50-60 πόντους. Το διάστημα μεταξύ πρώτης και δεύτερης γραμμής το λεγόμενο <<1>> μεταξύ <<2>> και <<3>> κοκ. Τα παιδιά έμπαιναν σε μια σειράς και το πρώτο από τα παιδιά πετούσε <<συρτά>> την πλακουτσή πέτρα στο <<1>>. Μετά έπρεπε με κουτσό, δηλαδή αναπηδώντας στο ένα πόδι, να φέρει την πέτρα έξω. Όταν την έφερνε έξω, με ένα άλμα πατώντας από το <<1>> έπρεπε να πατήσει πάνω. Αν το κατάφερνε συνέχιζε με το <<2>> μετά με το <<3>> και μετά με το <<4>> κοκ. Σε όλη αυτή τη διαδικασία δεν επιτρεπόταν ο παίκτης με το πόδι του ή με την πέτρα να ακουμπήσει τις γραμμές. Σε αυτή την περίπτωση έχανε. Το κάθε παιδί έπαιζε με την σειρά του και η σειρά ερχόταν όποτε έχανε ο προηγούμενος. Νικητής αναδεικνυόταν αυτός που ολοκλήρωνε μια σειρά παιχνιδιών που ήταν κλιμακούμενης σημασίας. Κυρίως παιζόταν από κορίτσια και επειδή ήταν το παιχνίδι που παιζόταν συχνά εκείνη την εποχή συνασπίζονταν όλα τα παιδιά εναντίον αυτού που έπαιζε και τραγουδούσαν το γνωστό τραγουδάκι <<ήρθε μια γριά από την πόλη>>.

Λύκε λύκε είς' εδώ;

Παίκτες: 4 και πάνω..

Ένα από τα παιδιά υποδύεται τον λύκο, ο οποίος κρύβεται πίσω από ένα δέντρο ή μια κολώνα. Τα υπόλοιπα παιδιά πιάνονται στη σειρά, το ένα πίσω από το άλλο, και πλησιάζουν τη "φωλιά" του λύκου τραγουδώντας:

- *Περπατώ, περπατώ εις στο δάσος, όταν ο λύκος δεν είναι εδώ*

- *Περπατώ, περπατώ εις στο δάσος, όταν ο λύκος δεν είναι εδώ*

- *Λύκε, λύκε είσαι εδώ;*

Ο λύκος απαντάει:

- *Εδώ είμαι!*

Τα παιδιά ρωτούν:

- *Και τι κάνεις;*

Ο λύκος τους απαντά:

- *Σηκώνομαι από το κρεβάτι μου! ή Βάζω το πουκάμισο μου!*

Τα παιδιά απομακρύνονται, κάνουν έναν νέο γύρο, πιασμένα πάντα χέρι χέρι και σταματούν πάλι έξω από τη φωλιά του λύκου τραγουδώντας το ίδιο τραγούδι. Ο λύκος συνεχίζει να ντύνεται και τους απαντάει πάντα. Οι απαντήσεις που μπορεί να δίνει είναι διαφορετικές, όπως:

- *Βάζω το παντελόνι μου! ή Φοράω τα παπούτσια μου! ή Ξυρίζω τα μουστάκια μου! ή Βάζω το καπέλο μου!*

Οι απαντήσεις εξαρτώνται από το κάθε παιδί και την ετοιμολογία του.

Όταν ο λύκος απαντήσει:

- *Παίρνω το μπαστούνι μου και σας κυνηγώ!*



ΛΥΚΕ ΛΥΚΕ ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ;



Τότε ο λύκος αρχίζει να τα κυνηγάει και τα παιδιά σκορπίζονται και τρέχουν, φωνάζοντας:

- Λύκε, λύκε πιάσε με

αν μπορείς και φτάσε με!

Όποιο παιδί πιάσει, βγαίνει από το παιχνίδι. Το παιχνίδι τελειώνει, όταν ο λύκος καταφέρει να πιάσει όλα τα παιδιά.

Χαλασμένο τηλέφωνο

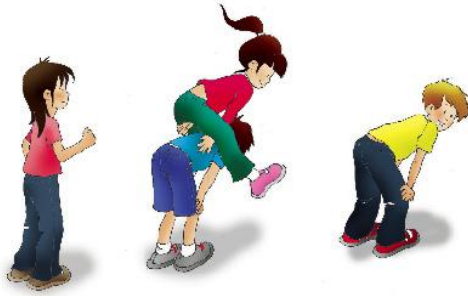
Το χαλασμένο τηλέφωνο αποτελείται από μια ομάδα παιδιών που πρέπει να είναι πάνω από δύο.

Τότε ο πρώτος από τη σειρά λέει γρήγορα μια δύσκολη λέξη στον διπλανό του. Μετά αυτός τη λέει στο αυτί του άλλου παιδιού κ.λ.π. Ο τελευταίος θα πει τη λέξη δυνατά και αν τη πει σωστά το πρώτο παιδί έχει κερδίσει.



Βαρελάκια

Το παιχνίδι είναι απλό. Χρειάζεται όμως το πολύ 5 παίκτες. Οι 4 παίκτες σκύβουν στη σειρά αλλά ο ένας αραιά από τον άλλον. Ο 5ος πηδάει από πάνω τους βάζοντας τα χέρια του στην πλάτη του μπροστινού του, μετά ανοίγει τα πόδια του και περνάει από πάνω. Όταν πηδήξει πάνω από όλους τον έναν μετά τον άλλον, ο τελευταίος πηδάει πάνω απ' τους άλλους. Χάνει αυτός που θα χάσει την ισορροπία του.



Ο λύκος και το αρνί

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο πιασμένα απ' τα χέρια. Ένα παιδί κάνει τον λύκο, που στέκει απ' έξω, και άλλο το αρνί. Ο λύκος κοιτάζει αγριωπά το αρνί και λέει: «Αν μπω μέσα;». «Αν βγω έξω;» λέει τ' αρνί. Μπαίνει λοιπόν ο λύκος μέσα στον κύκλο και το αρνί βγαίνει και ο λύκος το κυνηγάει. Ο λύκος επιτρέπεται να πιάσει το αρνί μόνον, όταν είναι έξω από τον κύκλο. Μέσα στον κύκλο δεν επιτρέπεται.

Σε παραλλαγή του ίδιου παιχνιδιού ο λύκος και τ' αρνί βρίσκονται μέσα στον κύκλο, αλλά του λύκου του δένουν τα μάτια και κυνηγάει το αρνί στα τυφλά. Τότε - πότε ένα παιδί του κύκλου τραβάει το αυτί του αρνιού και τότε εκείνο κάνει: «Μπεε!» και ο λύκος κατατοπίζεται πού βρίσκεται και προσπαθεί να το πιάσει.



Πίκο Πίκο

Ένας τα φυλάει και ένα από τα παιδιά βαράει μια μπάλα που έχουν τοποθετήσει μέσα σε κύκλο. Μόλις χτυπηθεί η μπάλα, αυτός που φυλάει τρέχει να την πιάσει ενώ οι άλλοι κρύβονται.

Πιάνει τη μπάλα και την στήνει πάλι μέσα στον κύκλο. Αμέσως ξεκινάει να ψάχνει τους άλλους. Όταν ανακαλύψει κάποιον πάει στον κύκλο, σηκώνει το πόδι του πάνω από τη μπάλα και λέει : «πίκο πίκο» στο όνομα αυτού που είδε.

Αν όμως όσο ψάχνει προλάβει κάποιος να βαρέσει τη μπάλα ελευθερώνονται όλοι και τα ξαναφιλάει πάλι ο ίδιος.

Τελειώνει το παιχνίδι όταν ανακαλύψει όλους όσους κρύβονται.



Οι κούκοι

Τρεις παίκτες πήγαιναν από μια μεριά και στήνανε " κούκους " (με μεγάλες πέτρες).

Σε μεγάλη απόσταση από αυτούς πήγαιναν άλλοι τρεις και κάνανε το ίδιο.

Ο κάθε ένας από κάθε ομάδα έπαιρνε τρεις πέτρες και προσπαθούσε να πετύχει

τους " κούκους ". Όποιος δεν πετύχαινε τους "κούκους" πήγαινε στην άλλη ομάδα και έπαιρνε έναν στην πλάτη του.

Αν δεν τα κατάφερνε και τον έριχνε στη διαδρομή, τότε έχανε και η ομάδα του.



Το γερμανικό

Στο γερμανικό υπάρχουν δύο η παραπάνω εξωτερικοί παίκτες και ένας κάθετος τέρμα. Οι εξωτερικοί παίκτες προσπαθούν να βάλουν γκολ στον

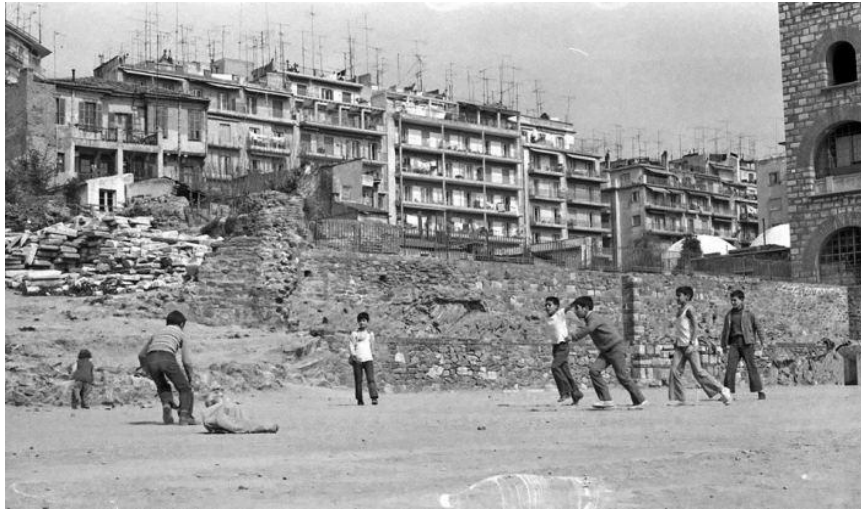


τερματοφύλακα χωρίς να πέσει η μπάλα κάτω αλλιώς αυτού που θα ακουμπήσει η μπάλα κάτω πάει τερματοφύλακας και αυτός που καθόταν τέρμα

πάει στην θέση του άλλου παίχτη και έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι. Παλιά οι μανάδες φτιάχνανε μπάλες από παλιές κάλτσες που τις γέμιζαν με κουρέλια και μετά τις έραβαν.

Τα χελωνάκια

Τα χελωνάκια είναι παιχνίδι που παίζεται με μπάλα. Παίζεται με δύο και πάνω παιδιά. Πρέπει να υπάρχει τοίχος. Τα παιδιά που το παίζουν μπαίνουν σε σειρά και κάνουν «ουρά». Όταν έρχεται η σειρά ενός παιδιού πετάει την μπάλα στον τοίχο και πηδάει για να περάσει η μπάλα κάτω απ' τα πόδια του. Εάν τον ακουμπήσει η μπάλα, καίγεται και πάει και στέκεται όρθιος μπροστά στον τοίχο. Αν καούν όλοι και μείνει μόνο ένας τότε δίνει την μπάλα σ' εκείνον που κήκε πρώτος. Εκείνος παίρνει την μπάλα και τη χτυπάει στον τοίχο. Αν την πιάσει αυτός που δεν κήκε ο άλλος που κήκε βαραί άλλες

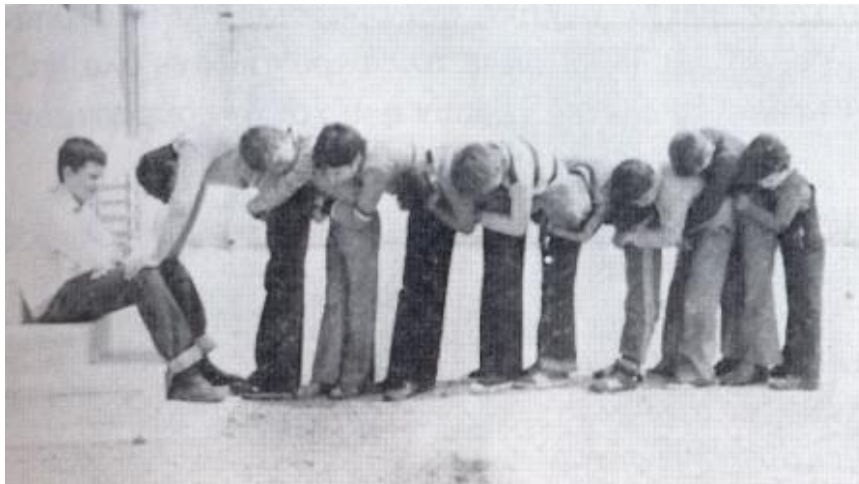


δύο φορές.
Αμα δεν
μπορέσει να
βγει ο πρώτος
που κήκε
συνεχίζει ο
δεύτερος και
πάει λέγοντας.
Εάν κάποιος
μπορέσει και
βγει τότε
συνεχίζει με

αυτόν που είναι έξω. Αν καεί κάποιος απ' τους δύο τότε αρχίζουν πάλι τα ίδια.

Μακριά Γαϊδούρα

Ένα από τα πιο δύσκολα αλλά και ωραία παιχνίδια που παίζαμε ως παιδιά ήταν η μακριά γαϊδούρα. Αφού τα παιδιά χωριστούν σε δύο ίσες ομάδες, αποφασίζουν ποια ομάδα τα φυλάει. Από την ομάδα που τα φυλάει, ένα παιδί, η «μάννα», αναλαμβάνει να στηρίζει την μακριά γαϊδούρα γι' αυτό και ακουμπά με την πλάτη σταθερά σε ένα τοίχο. Τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας που τα φυλάει, το ένα πίσω από το άλλο, πιάνονται γερά μεταξύ τους και σκύβουν κρύβοντας το κεφάλι τους πλάι στα πόδια του μπροστινού για να μη χτυπήσουν.



Σχηματίζεται, έτσι, ένας «διάδρομος» από τις πλάτες των παιδιών. Πάνω εκεί πηδάνε και κάθονται, αφού πάρουν φόρα τα παιδιά της

άλλης ομάδας, ένα προς ένα.

Αν από το βάρος ή τη φόρα κάπου σπάσει η μακριά γαϊδούρα, το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή. Αν όμως ανέβει όλη η ομάδα, ο πρώτος που πήδηξε πάνω στη μακριά γαϊδούρα ορίζει κρυφά με τη μάννα έναν αριθμό.

Στη συνέχεια ορίζουν κάποιο από τα παιδιά της μακριάς γαϊδούρας να τον μαντέψει. Αν το παιδί μαντέψει σωστά τότε η ομάδα του κερδίζει και είναι η σειρά της άλλης ομάδας να φυλάξει. Αν όμως δεν μαντέψει σωστά η ίδια ομάδα ξανακάνει τη μακριά γαϊδούρα. Και η «καβαλαρία» συνεχίζεται ...

Κουμπάρες

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από τα κορίτσια σε ανοιχτό αλλά και κλειστό μέρος. Τα κορίτσια έπαιρναν τα ρούχα των μαμάδων τους (κρυφά συνήθως) και ντύνονταν <<μεγαλίστικα>>. Παρίσταναν τις <<κυρίες>>, με τα ψηλοτάκουνα, τις τουαλέτες και την τσάντα της μαμάς. Πολλές φορές, για να φτιάξουν ψηλά τακούνια,

έπαιρναν καρούλια* και τα έδεναν κάτω από τα παπούτσια τους. Μάζευαν κομμάτια από σπασμένα πιάτα, προτιμώντας εκείνα με τα σχέδια και τα στόλιζαν πάνω σε σανίδες. Μαγείρευαν με τα αυτοσχέδια κουζινικά τους,

κουτσομπόλευαν, τάιζαν τα <<μωρά τους>>, δηλαδή τις πάνινες κούκλες τους και έκαναν επισκέψεις ή μια στην άλλη. Όλα αυτά τα έπαιζαν σε <<σπιτάκια>> που διαμόρφωναν κατάλληλα με ξύλα, πέτρες και πολύ φαντασία, στην μικρή αυλή του σπιτιού τους ή έξω στους δρόμους.

Ένα τραγούδι που έλεγαν ήταν:

«Βρε καλώς την κουμπάρα, την καλή την φιλενάδα, που γλυκό θα τηνε δώσω και καρφιά να την καρφώσω».

Και σήμερα τα κορίτσια παίζουν τις <<κουμπάρες>>, μόνο που τα παιχνίδια τους είναι πανάκριβα. Πλαστικά κουκλόσπιτα και κουζινικά με ψεύτικες ηλεκτρικές συσκευές, πλαστικές κούκλες κλπ.



Ναι - Όχι

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες , ο ένας από τους δύο κάνει διάφορες ερωτήσεις στον άλλων, αυτός όμως δεν πρέπει να αναφέρει καθόλου το ναι ή το όχι, ας πούμε μπορεί να χρησιμοποιεί άλλες λέξεις όπως



βέβαια, έτσι ακριβώς κ.α. Σε περίπτωση όμως που μπερδευτεί και αναφέρει το ναι ή το όχι τότε χάνει το παιχνίδι και ξεκινά να κάνει αυτός ερωτήσεις στον άλλων.

Μπιζ

Σε αυτό το παιχνίδι μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα "φυλάει". Αυτός λοιπόν κάθεται σ' ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του. Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ' αριστερά του και ένας απ' αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα

απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στριφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας "Μπιζζ!" όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.



Παντομίμα

Η παντομίμα είναι ένα από τα παιχνίδια που παίζονται όχι μόνο από μικρούς αλλά και από μεγάλους. Αφού πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο αποτελείται από έναν <<μίμο>> και όσους άλλους παίκτες θέλουμε. Ο <<μίμος>> πρέπει να



περιγράψει μόνο με κινήσεις και όχι με λόγια ή με αντικείμενα αυτό που έχει



επιλέξει (το οποίο μπορεί να είναι τραγούδι, ταινία ή κάποιο έπιπλο), αν θέλει όμως να βοηθήσει τους υπόλοιπους συμπαίκτες του μπορεί να δείξει μόνο με τα δάχτυλα του από πόσες λέξεις αποτελείται αυτό που ζητάει να μαντέψουν.

Η μικρή Ελένη

Σε αυτό το χαριτωμένο παιχνίδι κάθεται ένα παιδί (κατά προτίμηση κοριτσάκι) και παίρνει το όνομα της μικρής Ελένης. Οι υπόλοιποι κάνουν έναν κύκλο και γυρνούν γύρω-γύρω τραγουδώντας:



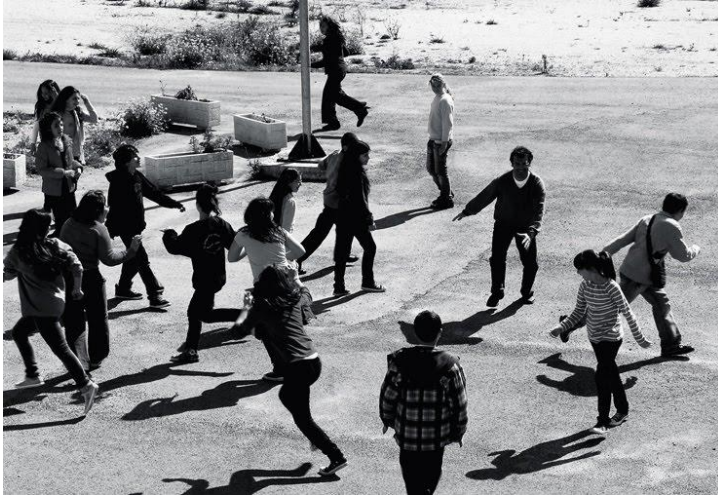
<<Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουνε οι φιλενάδες της , σήκω επάνω, κλείσε τα μάτια, τον ήλιο κοίτα και διάλεξε όποιον θες>>.

Στη συνέχεια η Ελένη πιάνει ένα παιδί (αφού έχει κλειστά τα μάτια της) και πρέπει να μαντέψει ποιος είναι. Τέλος, μπαίνει μέσα στον κύκλο

αυτός που έχει πιάσει η μικρή Ελένη και επαναλαμβάνονται οι ίδιες διαδικασίες.

Κυνηγητό

Ένα παιχνίδι που παίζουμε είναι το κυνηγητό. Πρέπει να κυνηγάει ένας και οι άλλοι να τρέχουμε και να μην κρυβόμαστε, το παιδί που κυνηγάει να μην κάνει κλεψιές. 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 "μάννα", 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.

Πατητό

Το πατητό είναι ένα παιχνίδι πολύ ωραίο. Τα παιδιά βγάζουν το ένα



τους πόδι μπροστά και το κολλάνε το ένα δίπλα στο άλλο. Στη συνέχεια φωνάζουν όλοι μαζί «ένα, δύο, τρία πατητό» και τινάζονται προς τα πίσω. Ο καθένας τους διαλέγει ένα νούμερο, το οποίο δηλώνει τη σειρά με την οποία θα παίξουν. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να

πατήσει ο ένας να πατήσει τον άλλο πηδώντας. Φυσικά, αυτός ο οποίος προσπαθεί κάποιος να τον πατήσει, πηδά για να αποφύγει το πάτημα. Όποιος παίκτης πατηθεί, βγαίνει από το παιχνίδι. Νικητής είναι αυτός που θα μείνει στο τέλος.



Κορόϊδο

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



Αλυσίδα

Παίζεται με όσα παιδιά θέλετε.

Ένας τα φυλάει για 2-3 λεπτά και οι υπόλοιποι φτιάχνουν έναν κύκλο σαν δεμένη αλυσίδα και προσπαθούν να μπερδευτούν μεταξύ τους όσο πιο πολύ μπορούν. Όταν πια τελειώσει να μετράει ο ένας παίκτης γυρίζει και προσπαθεί να λύσει τα παιδιά και να τα επαναφέρει στη μορφή που ήταν εξ' αρχής, δηλαδή θα πρέπει να σχηματίζουν έναν κύκλο. Όταν τα καταφέρει επιλέγει ένα από τα παιδιά να πάρει τη θέση του.



Τύχες

Αυτό το παιχνίδι άρχισε να εμφανίζεται κατά την δεκαετία του '70, ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που έκανε τα παιδιά (κυρίως τα αγόρια) να παίζουν με τις ώρες μέχρι να κερδίσουν αυτό που θέλουν. Οι τύχες ήταν τα δώρα που κέρδιζαν τα παιδιά, π.χ. σε γκοφρέτες, είτε σε κρουασάν. Τα δώρα αυτά ήταν συνήθως κάρτες με παίκτες κάποιας

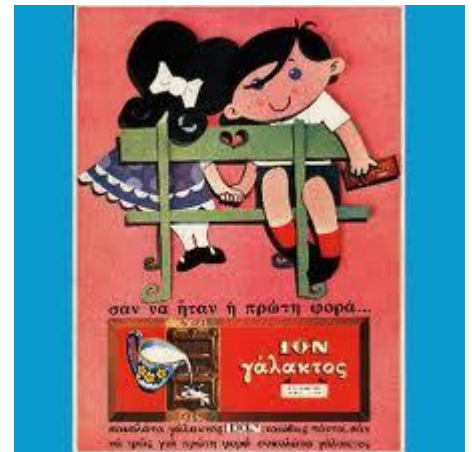


ποδοσφαιρικής ομάδας.

Οπότε τα παιδιά αγόραζαν αυτά τα

προϊόντα για να αποκτήσουν αυτές τις κάρτες.

Όμως υπήρχε πάντα μια κάρτα με έναν παίκτη που ήταν πολύ σπάνιο να την βρεις. Έτσι τα παιδιά μάζευαν όσες κάρτες είχε ο καθένας και ένας ένας στέκονταν μπροστά από έναν τοίχο και πετούσαν τις κάρτες όσο μακρύτερα μπορούσαν. Αυτός που θα πέταγε έστω και μια κάρτα πιο μακριά από τους υπόλοιπους ήταν ο νικητής και στο τέλος μάζευε όλες τις κάρτες και τις πετούσε στον αέρα.



Λουκουμοδρομίες

Ακούγοντας το παιχνίδι λουκουμοδρομίες μας ανοίγει η όρεξη. Δεν έχουμε και άδικο όμως, γιατί το παιχνίδι βασίζεται στο τρέξιμο και στα λουκούμια. Παίζεται με δύο ομάδες (π.χ. Ολυμπιακός-Παναθηναϊκός). Ένας παίκτης από τον Ολυμπιακό και ένας παίκτης από τον Παναθηναϊκό πρέπει



να τρέξουν (με τα χέρια στις πλάτες) γρήγορα και να πιάσουν με το στόμα τους ένα λουκούμι, στη συνέχεια οι ίδιοι παίκτες γυρίζουν πίσω τρέχοντας και μόλις φτάσουν από εκεί που ξεκίνησαν χτυπάνε το

χέρι του συμπαίκτη τους. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τις ίδιες διαδικασίες. Τέλος, η ομάδα που νικάει είναι αυτή που έχει τους πιο γρήγορους παίκτες, επομένως αυτή που θα τερματίσει πρώτα.

Ποντικάκι

Αυτό το παιχνίδι παίζεται (ακόμα και σήμερα) στο νηπιαγωγείο. Είναι πολύ χαριτωμένο και διασκεδαστικό. Θα το περιγράψω όπως το παίζαμε αν και έχουν περάσει αρκετά χρόνια. Λοιπόν, τα παιδιά που παίζαμε πιανόμασταν από τα χέρια και σχηματίζαμε έναν κύκλο. Υπήρχαν ακόμα άλλα δύο



παιδιά τα οποία είχαν τον ρόλο της γάτας και τον ρόλο του ποντικιού. Η γάτα στεκόταν όρθια στο κέντρο του κύκλου (υποτίθεται πως ήταν η κουζίνα) και το ποντικάκι βρισκόταν έξω από τον κύκλο. Τα παιδιά που είχαν σχηματίσει τον κύκλο έλεγαν ένα τραγούδι, το οποίο έλεγε: Φύγε-φύγε ποντικάκι, μη σε πιάσει το γατάκι κι αν σε πιάσει πεινασμένο θα σε φάει το καημένο.

Όσο τραγουδούσαν, η γάτα έβγαινε από την "κουζίνα" και κυνηγούσε το ποντικάκι γύρω γύρω από τον κύκλο, το ποντικάκι στο εντωμεταξύ προσπαθούσε να μπει στην κουζίνα. Όταν το ποντικάκι έμπαινε στην κουζίνα τα παιδιά έκλειναν τον κύκλο και προσπαθούσαν να το εμποδίσουν έξω. Τέλος, σήκωναν τα χέρια για να μπει η γάτα για να πιάσει το ποντικάκι που βρισκόταν μέσα στην κουζίνα.



Περνά περνά η μέλισσα

Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια που παίζαμε στα παιδικά μας χρόνια ήταν: περνά περνά η μέλισσα. Όλοι ξέρουμε πως παιζόταν αυτό το παιχνίδι και το τραγουδάκι που λέγαμε. Διαλέγαμε δύο αρχηγούς. Αυτοί οι δύο έπαιρναν το όνομα ενός γλυκού ή φαγητού (π.χ. εγώ είμαι γαλακτομπούρεκο λέει ο ένας και ο άλλος λέει εγώ είμαι μακαρόνια με κιμά). Μόλις τελειώναμε αυτή την διαδικασία ξεκινούσε το κανονικό παιχνίδι. Οι δύο αρχηγοί στεκόντουσαν ο ένας απέναντι από τον άλλο και χτυπούσαν τα χέρια τους ψηλά. Τα υπόλοιπα παιδιά έκαναν μία ουρά και περνούσαν κάτω από τους δύο αρχηγούς.



Οι αρχηγοί στο εντωμεταξύ τραγουδούσαν: Περνά περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα, κούφιο καρύδι γεμάτο σαρίδι που να το πετάξω φοβάμαι μην το χάσω. Μόλις

τελείωναν το τραγούδι σταματούσαν σ' ένα παιδί που πέρναγε εκείνη την στιγμή κάτω από τα χέρια των αρχηγών και του έλεγαν κάτι στο αφτί. Αυτό που του έλεγαν ήταν (π.χ. γαλακτομπούρεκο ή μακαρόνια με κιμά) χωρίς να πουν ποιος ήταν τι. Όταν το παιδί διάλεγε π.χ. το γαλακτομπούρεκο πήγαινε πίσω από τον αρχηγό που ήταν το γαλακτομπούρεκο και τον κράταγε από την μέση. Αυτό επαναλαμβανόταν μέχρι να διαλέξουν όλα τα παιδιά, έτσι, με αυτόν τον τρόπο γίνονταν οι δύο αλυσίδες. Και τέλος, το τελευταίο κομμάτι του παιχνιδιού ήταν όταν πιάνονταν οι δύο αρχηγοί από τα χέρια και τραβιόντουσαν από τα πίσω παιδιά. Όποια ομάδα έπεφτε πρώτη κέρδιζε.

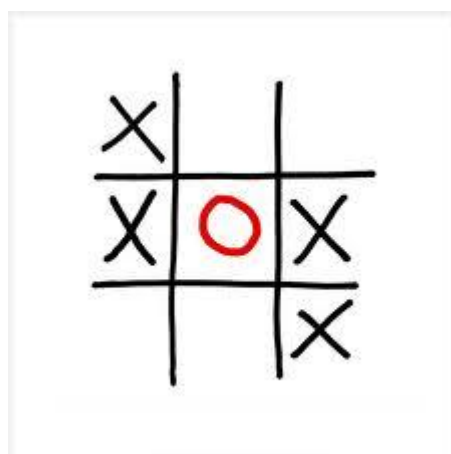
Τρίλιζα



Ένα ακόμα παιχνίδι που σίγουρα το ξέρουμε όλοι είναι η τρίλιζα. Τα περισσότερα παιδιά το παίζουμε μέσα στην τάξη όταν βαριόμαστε να προσέξουμε στο μάθημα. Αυτό παίζεται με δύο παίκτες. Σχεδιάζουμε με ένα μολύβι ή στυλό αυτό το σχήμα → # (μεγαλύτερο βέβαια) σε ένα χαρτί. Βάζουμε στα κουτάκια του σχήματος το Χ και το Ο (ανάλογα

με το πιο έχει κάθε παίκτης). Κερδίζει ο παίκτης που θα καταφέρει να κάνει τρίλιζα, δηλαδή αυτός που θα βάλει σε τρία συνεχόμενα κουτάκια Χ ή Ο αντίστοιχα, (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια).

Ο ένας παίκτης προσπαθεί να εμποδίσει τον άλλον να κάνει τρίλιζα.



Νεροσκυταλοδρομίες

Οι νεροσκυταλοδρομίες είναι ένα από τα πιο διασκεδαστικά και αστεία παιχνίδια που θα μπορούσε να παίξει ένα παιδί. Το παιχνίδι αυτό αποτελείται



από όσα άτομα θέλουμε, μόνο που θα πρέπει να είναι ισάριθμα γιατί είναι απαραίτητο να χωριστούν σε δύο ομάδες. Αφού χωριστούν σε δύο ομάδες βάζουν απέναντι τους ένα τραπέζι σε κάποια απόσταση από αυτούς και πάνω τοποθετούν δύο μπουκάλια άδεια και

ένα χωνί στο κάθε μπουκάλι. Αυτοί που ξεκινάνε πρώτοι από κάθε ομάδα κρατάνε στα χέρια τους ένα μπουκάλι γεμάτο με νερό. Όταν ξεκινάει το

παιχνίδι τρέχουν οι παίκτες που κρατάνε τις μπουκάλες με το νερό και προσπαθούν όσο πιο γρήγορα αλλά και προσεκτικά να ρίξουν το νερό στις άδειες μπουκάλες. Αφού γεμίσουν τις άδειες μπουκάλες γυρίζουν και



δίνουν γρήγορα στους άλλους παίκτες τις γεμάτες μπουκάλες και αυτή η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι τον τελευταίο παίκτη. Η ομάδα που θα νικήσει είναι αυτή που θα έχει αφήσει νερό στο μπουκάλι πάνω από το όριο που έχουν σχηματίσει οι παίκτες στο μπουκάλι.

Τυφλόμυγα

Ένα από τα παιχνίδια που χαλούσε κόσμο την παλιά εποχή (ειδικά το χειμώνα που λόγω κρύου και βροχών τα παιδιά ήταν υποχρεωμένα να



παραμείνουν μέσα στο σπίτι) ήταν και η τυφλόμυγα.

Μπορούσε να παιχτεί από τρία έως έξι-επτά παιδιά. Με κάποιον τρόπο ορίζεται ποιος θα είναι η «μάννα» (συνήθως "έβγαζαν δάχτυλα") η οποία έδενε ένα μαντήλι γύρω από τα ματιά της και προσπαθούσε να πιάσει κάποιον από τους άλλους παίκτες. Όταν τον έπιανε έπρεπε να πει πως τον λένε.

Μετά αυτός έκανε την τυφλόμυγα και το παιχνίδι επαναλαμβανόταν.

Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο

Ένα ακόμα διασκεδαστικό παιχνίδι που παίζεται κυρίως από εφήβους αλλά και από ανθρώπους μεγαλύτερης ηλικίας. Το παιχνίδι παίζεται με χαρτιά. Κυρίως το παιχνίδι παίζεται από πέντε άτομα και πάνω. Στην αρχή μοιράζονται τα χαρτιά, ένα φύλο αντιστοιχεί σε κάθε παίχτη και χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα φυλά όπως ρήγας ντάμα και ένας άσσος ενώ οι υπόλοιποι παίχτες είναι απλοί πολίτες και τους αντιστοιχούν ότι άλλο φύλο εκτός από τις υπόλοιπες



φιγούρες και άσσους. Οι φιγούρες είναι οι δολοφόνοι (ρήγας ο κρυφός και η ντάμα ο φανερός). Σε κάποιες περιοχές τους δολοφόνους τους αποκαλούν κλέφτες ενώ τον άσσο ρουφιάνο ή μπάτσο. Στη συνέχεια ένας από τους παίχτες αναφέρει τα ακόλουθα λόγια σε κάθε γύρο: «Πέφτει νύχτα στο Παλέρμο. Οι δυο δολοφόνοι να ανοίξουν τα μάτια και να κοιταχτούν μεταξύ τους. Η ντάμα να σηκώσει το χέρι με κλειστά τα μάτια και ταυτόχρονα ο άσσος να ανοίξει τα μάτια και να δει τον παίχτη. Στη συνέχεια ο δολοφόνος να κατεβάσει το χέρι και ο άσσος να κλείσει τα μάτια...και μια καινούρια



μέρα ξημέρωσε στο Παλέρμο. Ο σκοπός των δυο δολοφόνων είναι να μείνει τουλάχιστον ο ένας ως το τέλος με έναν πολίτη για να τον σκοτώσει και να νικήσουν το παιχνίδι. Ο σκοπός του ρουφιανιά είναι να προσπαθήσει να δώσει στους υπόλοιπους πολίτες να καταλάβουν ποιος είναι ο φανερός δολοφόνος. Όμως πρέπει να προσέχει να μην τον καταλάβουν οι δολοφόνοι. Αν γίνει αυτό το

παιχνίδι τελειώνει και κερδίζουν οι δολοφόνοι. Στο τέλος κάθε γύρου γίνεται ψηφοφορία. Οι πολίτες ψηφίζουν ποιον πιστεύουν ότι είναι ένας από τους δυο δολοφόνους για να βγει από το παιχνίδι δικαιολογώντας παράλληλα την επιλογή του. Μετά από κάθε ψηφοφορία και αποχώρηση ξανά πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο δηλαδή όλοι οι παίχτες κλείνουν τα μάτια, οι δολοφόνοι ανοίγουν τα μάτια και επιλέγουν ποιον πολίτη θα βγάλουν από το παιχνίδι.

Κόκαλο-Ξεκόκαλο

Αυτό το παιχνίδι είναι για μικρά παιδιά. Το παιχνίδι παίζεται πιο καλά αν



συμμετέχουν πολλά παιδιά. Αρχικά ένα από τα παιδιά μετράει από το ένα μέχρι το δέκα και αρχίζει να κυνηγάει τα υπόλοιπα παιδιά. Αν προσπαθήσει να πιάσει ένα παιδί, τότε το παιδί πρέπει να πει «κόκαλο» και να μείνει ακίνητο για να μην το πιάσει. Το παιδί αυτό μπορεί να ξανακινηθεί μόνο αν το ακουμπήσει κάποιο από τα υπόλοιπα παιδιά, λήγοντας

«ξεκόκαλο». Αν μείνει μόνο ένα παιδί που έχει το δικαίωμα να τρέξει δεν μπορεί να πει κόκαλο και να ακινητοποιηθεί αν δεν απελευθερώσει κάποιο άλλο παιδί. Στο τέλος το παιδί που θα πιαστεί θα είναι αυτό που θα είναι κυνηγός στον επόμενο γύρο.

Εφτάπετρο

Το παιχνίδι αποτελείται από μία μπάλα, μια στοίβα από εφτά πέτρες τοποθετημένες η μία πάνω στην άλλη και δυο ομάδες παιχτών (3-6 άτομα ανά ομάδα)



Η μια ομάδα έριχνε την μπάλα προς την πλευρά που ήταν στημένες οι εφτά πέτρες με σκοπό να τις ρίξει. Αν τις έριχνε , προσπαθούσε να τις ξαναστήσει χωρίς οι παίκτες της άλλης ομάδας να μπορέσουν να τους κάψουν (δηλ. να τους

πετύχουν με την μπάλα) . Αν το κατάφερναν , έπαιρναν ένα πόντο και ξανάπαιζαν . Αν όχι , οι ομάδες άλλαζαν ρόλους.



Μπερλίνα (Μάντης)

Παιχνίδι από 4 παίκτες και πάνω. Ένα παιδί αναλαμβάνει το ρόλο της Μπερλίνας που ουσιαστικά είναι ο μάντης. Ένα άλλο παιδί αναλαμβάνει τον ρόλο του αγγελιαφόρου. Σ' αυτόν, κάθε ένα από τα υπόλοιπα παιδιά, λένε ένα



μυστικό (στ' αυτή). Αυτά τα μυστικά μπορεί να αφορούν κάτι καλό ή κακό, ποτέ όμως αυτά τα μυστικά δεν αφορούσαν κάτι ανήθικο σύμφωνα με τα δεδομένα της εποχής ή δεν άγγιζαν προσωπικά δεδομένα. Η Μπερλίνα κάθεται στην μέση και ο αγγελιαφόρος λέει δυνατά ένα από τα

μυστικά που έχει ακούσει στην Μπερλίνα χωρίς να αποκαλύπτει ποιος του το είπε. Η Μπερλίνα πρέπει να ανακαλύψει ποιον αφορά το μυστικό για να κερδίσει. Αν η Μπερλίνα μαντέψει σωστά τότε νικάει το παιχνίδι και Μπερλίνα γίνεται αυτός που ανακαλύπτεται το μυστικό του ενώ η Μπερλίνα γίνεται αγγελιαφόρος και συνεχίζεται το παιχνίδι. Σε ορισμένα μέρη, υπάρχει και τιμωρία για κάθε λάθος που κάνει η Μπερλίνα (π.χ. μία ξυλιά). Σύμφωνα με αυτά που ακούσαμε το συγκεκριμένο παιχνίδι είχε αρκετή πέραση ειδικά στα χωριά της περιφέρειας.



Ψείρες

Το παιχνίδι ψείρες παίζεται από 3 άτομα και πάνω. Αρχικά όλοι οι



παίχτες συγκεντρώνονται σε έναν κύκλο και ένας μπαίνει μέσα με την μπάλα, φωνάζει ένα όνομα και την πετάει ψηλά (αν ο παίχτης πετάξει την μπάλα στραβά επαναλαμβάνεται η βολή). Το άτομο που θα ακούσει το όνομά του πρέπει να πιάσει την μπάλα. Αν πιάσει την μπάλα τότε λέει ένα άλλο όνομα. Αν όμως δεν πιάσει την μπάλα τότε οι άλλοι παίχτες τρέχουν όσο πιο μακριά μπορούν. Ο παίχτης που δεν

έπιασε την μπάλα λέει 123 STOP!!!!!! Όταν ακούσουν οι παίχτες 123 STOP σταματάνε να τρέχουν και κάθονται ακίνητοι. Αν ο παίχτης που έχει την μπάλα δεν κοιτάζει οι παίχτες μπορούν να κουνηθούν. Τότε ο παίχτης που κρατάει την μπάλα κοιτάζει για να δει ποιος παίχτης είναι πιο κοντά και κάνει 3 βήματα. Μετά στοχεύει τον παίχτη που έχει για στόχο και ρίχνει την μπάλα. Αν η μπάλα δεν ακουμπήσει τον παίχτη τότε ο παίχτης που έριξε την μπάλα παίρνει αρνητικό πόντο δηλαδή ψείρα, εάν όμως η μπάλα ακουμπήσει τον παίχτη τότε ο παίχτης που ακούμπησε η μπάλα παίρνει ψείρα. Αν ένας παίχτης φτάσει στις 5 ψείρες τότε οι άλλοι παίχτες συγκεντρώνονται σε ένα μέρος για να μην τους βλέπει ο παίχτης με τις 5 ψείρες. Στο χέρι ενός παίχτη βγάζουν



παρατσούκλια όλοι οι παίχτες μαζί. Βγάζουν 3 κακά και 2 καλά και ο παίχτης με τις 5 ψείρες διαλέγει ένα δάκτυλο στην τύχη και ό,τι παρατσούκλι πετύχει έτσι πρέπει να φωνάζουν τον παίχτη αλλιώς θα πάρουν ψείρα. Αν ένας παίχτης φτάσει στις 10 ψείρες τότε κρύβουν το παπούτσι του παίχτη με τις 10 ψείρες χωρίς να βλέπει. Για να το βρει πιο εύκολα, οι παίχτες τον βοηθάνε λέγοντας του κρύο δηλαδή ότι είναι μακριά από το κρυμμένο παπούτσι και ζέστη δηλαδή ότι είναι κοντά στο κρυμμένο παπούτσι.

Αμπάριζα

Σ' αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει ένα σημείο εκκίνησης, συνήθως κολόνα ή δέντρο. Στην αρχή ένα παιδί



από τη μια ομάδα (δεν έχει σημασία ποια), "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" για να προκαλέσει τους παίκτες της άλλης ομάδας να τον κυνηγήσουν. Τότε κάποιος απ' την αντίπαλη ομάδα "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" και τον κυνηγάει. Έτσι βγαίνουν και τ' άλλα

παιδιά κυνηγούν. Κάθε παιδί έχει το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που έχουν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που έχουν βγει μετά. Επίσης κάθε παίχτης μπορεί να γυρίσει στην κολόνα του και να βγει όσες φορές θέλει. Όταν κάποιο παιδί πιάσει ένα παίκτη της αντίπαλης ομάδας, τον πάει στη φυλακή, που είναι συνήθως κοντά στην κολόνα του. Οι παίκτες της ομάδας του παιδιού που είναι φυλακισμένο, πρέπει να το ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ν' ακουμπήσει ένας παίχτης την κολόνα της αντίπαλης ομάδας.

Ο μαέστρος

Ένα παιδί κρύβεται όσο τα υπόλοιπα παιδιά ορίζουν ποιος από την ομάδα θα είναι ο "μαέστρος" και ποιο "όργανο" θα παίξουν. Αφού σχηματίσουν ένα κύκλο, έρχεται το παιδί που είχε κρυφτεί και τους



παρατηρεί για να βρει το μαέστρο. Όλα τα παιδιά παίζουν το ίδιο όργανο με τον μαέστρο και τραγουδούν: - Ποιος είναι ο μαέστρος να το μάθεις δεν μπορείς.

- Ποιος είναι ο μαέστρος δεν μπορείς να βρεις!

- Τι κουτός που είσαι, τι κουτός που είσαι.

- Νάτος ο μαέστρος, νάτος ο μαέστρος!

Το παιδί καταλαβαίνει

ποιος είναι ο μαέστρος όταν αυτός αλλάξει όργανο. Τότε κρύβεται εκείνος και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο. Αν κάνει λάθος και δε βρει το μαέστρο το παιχνίδι επαναλαμβάνεται αλλάζοντας το μαέστρο και το όργανο.

Σχοινάκι

Ένα αγαπημένο παιχνίδι των παλιών χρόνων ήταν και το σχοινάκι. Συνήθως συμμετείχαν κορίτσια και έχει διάφορες εκδοχές. Η μία εκδοχή



του έχει ως εξής: Η δυνατότητα συμμετοχής ήταν ελεύθερη. Μπορούσε να συμμετάσχει όποιος επιθυμούσε. Το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζεται

ιδιαίτερη προσπάθεια, είναι αρκετά απλό. Δυο παιδιά βγαίνουν έξω και γυρνούν το σχοινάκι. Τα υπόλοιπα παιδιά πηδούν. Όποιο μπερδευτεί στο σχοινάκι χάνει και αναγκάζεται να βγει έξω και να γυρνά εκείνο το σχοινί. Ο άλλος που γυρνούσε, αλλάζει ρόλο, μπαίνει μαζί με τα υπόλοιπα παιδιά και έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο...

Παππούς και γιαγιά

Το παιχνίδι παίζεται το λιγότερο με έξι (6) άτομα. Ένα από τα παιδιά αφού τα "βγάλουνε" κάνει τη μάνα. Η μάνα δίνει ονόματα στους παίκτες. Τα ονόματα αυτά πρέπει να έχουν σχέση με την οικογένεια έτσι κάποιος μπορεί να ονομαστεί παππούς, γιαγιά, μαμά, μπαμπάς κτλ.. Τα παιδιά μέλη της οικογένειας κάθονται στη σειρά ανάλογα με την ηλικία τους και αποφασίζουν να κάνουν κάτι (π.χ. να ανέβουν στα δέντρα, να κάνουν κύκλο κτλ.). Η "μάνα" κάθεται χώρια από τους άλλους παίκτες "κουλουριασμένη" με το κεφάλι προς τα κάτω. Τα παιδιά περνάνε ένα-ένα πάνω από τη μάνα λέγοντας της τι έχουν αποφασίσει να κάνουν και το κάνουν. Αφού περάσει και ο τελευταίος παίκτης τότε η μάνα σηκώνεται και αρχίζει να τους κυνηγάει ώστε να μην πραγματοποιήσουν το αποφασισμένο σχέδιο. Αν πιάσει κάποιο παίκτη αυτός παίρνει το ρόλο της μάνας και το παιχνίδι αρχίζει ξανά.

Σι Μαριό



Για να παίξουν το Σι μαριό, τα παιδιά κάνουν έναν κύκλο και απλώνουν τα χέρια τους.

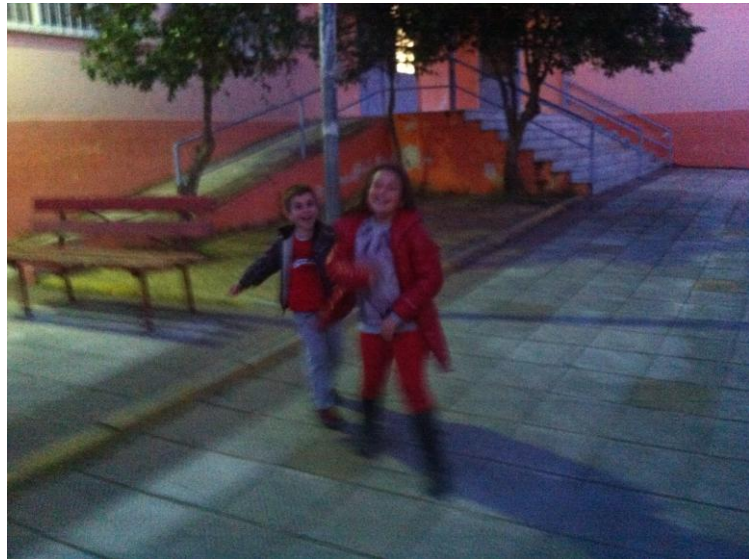
Ενώνουν τα παιδιά τα χέρια έτσι ώστε οι παλάμες τους να βλέπουν προς το μέσον του κύκλου. Μπορούν να παίξουν όσα παιδιά θέλουν. Τα παιδιά αρχίζουν να τραγουδούν

το τραγούδι(Σι μαριό, μαριό, σε ντο ρε μι... μακαρό, μακαρο...λεο, λeo...τιπ τιπ...λεο, λeo, τιπ τιπ τιπ, one, two, three) χτυπώντας το κάθε ένα με το δεξί του χέρι, την παλάμη του παιδιού που βρίσκεται στο αριστερό του χέρι. Όταν όμως φτάσουμε στο one, two, three, τότε το προτελευταίο παιδί πρέπει να πετύχει την παλάμη του παιδιού που είναι τελευταίο. Αν την χτυπήσει, τότε το βγάζει από το παιχνίδι και ο κύκλος μικραίνει. Αν δεν την χτυπήσει, τότε βγαίνει αυτό.



Η γάτα και το ποντίκι

Τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο πιασμένα απ' τα χέρια. Ένα παιδί κάνει το ποντίκι κι άλλο τη γάτα. Ο ποντικός στέκεται στο κέντρο του κύκλου, ενώ η γάτα περιμένει απ' έξω. Το ποντίκι έχει το δικαίωμα να μπει και να βγει απ' όπου θέλει. Η γάτα, όμως, μπορεί να μπει μόνο στα ορισμένα σημεία, που θα καθορίσουν.



Αν η γάτα, στην προσπάθειά της να πιάσει το ποντίκι, κάνει λάθος και μπει ή βγει απ' αλλού, τότε «χάνει», και τη θέση της παίρνει το παιδί που στεκόταν στη θέση απ' όπου πέρασε. Αν όμως καταφέρει να πιάσει το ποντίκι, τότε αλλάζουν οι ρόλοι.

Όνομα, ζώο, πράγμα

Ένας απλός τρόπος για να ξοδέψεις τον χρόνο σου παίζοντας είναι με το παιχνίδι όνομα ,ζώο, πράγμα που παρουσιάζεται παρακάτω.

Γι' αυτό το παιχνίδι χρειαζόμαστε χαρτί ,μολύβι και ένα χοντρό βιβλίο για στήριγμα ή για να μην κοιτάει ο άλλος αυτά που γράφουμε. Οι βασικές κατηγορίες που υπάρχουν σε αυτό το παιχνίδι είναι οι κατηγορίες <<όνομα ,ζώο , πράγμα, φυτό, επάγγελμα>> και από εκεί και πέρα μπορεί ο καθένας που το παίζει να προσθέσει όποια άλλη κατηγορία θέλει όπως για παράδειγμα, χώρα, χρώμα ,φαγητό , κλπ. Στο χαρτί που έχει ο κάθε παίχτης μπροστά του θα πρέπει να φτιάξει τόσες οριζόντιες ή κάθετες στήλες όσες



θα είναι και οι κατηγορίες ή οι φορές που θα παίζουν + μια επιπλέον κατηγορία που είναι η βαθμολογία. Το παιχνίδι ξεκινάει με τον πρώτο παίχτη ο οποίος τυχαία ξεκινάει λέγοντας <<Α>> και συνεχίζει να λέει την αλφαβήτα από μέσα του μέχρι να τον διακόψει

ο διπλανός του. Το παιχνίδι ξεκινά με το γράμμα στο οποίο τον σταμάτησε. Ο γύρος τελειώνει όταν κάποιος παίχτης συμπληρώσει όλες τις κατηγορίες του, με λέξεις που αρχίζουν από το γράμμα στο οποίο τον σταμάτησε ο διπλανός του, και αφού τελειώσει δίνει 10 δευτερόλεπτα στους συμπαίκτες του προθεσμία (ανακοινώνοντας φωναχτά τον αριθμό 1 από τον οποίο ξεκινάει ο χρόνος) και φωνάζοντας stop στο τέλος του. Στο τέλος κάθε γύρου ανακοινώνονται με την σειρά οι απαντήσεις και υπολογίζεται η βαθμολογία. Ο καθένας παίρνει 10 βαθμούς αν είναι ο μόνος που έχει βρει την λέξη , και είναι σωστή στη συγκεκριμένη κατηγορία , 5 βαθμούς αν έχει βρει την ίδια λέξη με κάποιον από τους συμπαίκτες του και 0 αν δεν έχει γράψει σε κάποια από τις κατηγορίες καθόλου λέξη. Το παιχνίδι το τελειώνουμε όποτε θέλουμε εμείς. Τους κανόνες τους ορίζουν από μόνοι τους οι παίχτες , όπως επίσης είναι καλό να γίνει μια συμφωνία, όπως για παράδειγμα , τι θα βάζουμε στην κατηγορία των φαγητών γιατί μπορεί να πιάνονται και τα ποτά. Ο νικητής του παιχνιδιού θα θεωρηθεί αυτός που έχει<< μαζέψει >> την μεγαλύτερη βαθμολογία .

(Το παιχνίδι αυτό το βρήκαμε στο διαδίκτυο και πολλά στοιχεία που βρίσκονται μέσα σε αυτό είναι και δικά μας)

Ξυλίκι

Το ξυλίκι πιο παλιά ονομαζόταν αλλιώς και <<καμουντί>>. Είναι ένα από τα παιχνίδια που έχουν χαθεί και που πλέον γνωρίζουν μόνο κάποιοι μεγαλύτεροι άνθρωποι. Παιζόταν συνήθως από 2 ή και 3 ομάδες. Οι παίχτες χρησιμοποιούσαν 2 άνισα σε μήκος ξύλα. Το μεγάλο (μήκους 40-45 εκ.) ήταν το <<καμουντόξυλο>>. Η μια άκρη του ήταν πλατιά και η άλλη κατάλληλα πελεκημένη για να μπορεί να πιάνεται από την παλάμη του παίχτη. Το



μικρότερο (μήκους 10-12 εκ.) ήταν το <<καμουντί>>, με τις άκρες του μυτερές. Οι παίχτες έφτιαχναν ένα λακκάκι στο χώμα όπου τοποθετούσαν το <<καμουντί>>. Για να επιλεγεί όμως η ομάδα που έπαιζε πρώτη, ένα παιδί τίναζε με το χέρι το <<καμουντί>> σε απόσταση

10-15 μ. μακριά μετά άρχιζε να μετράει πόσες φορές χωράει το <<καμουντόξυλο>> από το λακκάκι έως το σημείο που έπεσε το <<καμουντί>> λέγοντας κάθε φορά <<Μάνα - καμουντί -τόπι>>, (αν έπαιζαν 3 ομάδες) ή <<Μάνα -καμουντί>> (αν έπαιζαν 2 ομάδες). Νωρίτερα κάθε ομάδα είχε διαλέξει τι ήθελε "Μάνα", "καμουντί" ή "τόπι". Η προτίμηση όποιας ομάδας <<έπεφτε>> στο τελευταίο μέτρημα, αυτή η ομάδα άρχισε να παίζει. Έβαζαν το <<καμουντί>> στο λακκάκι και ο αρχηγός της πρώτης ομάδας το χτυπούσε με το <<καμουντόξυλο>>, πρώτα ελαφρά στην άκρη που προεξείχε έτσι ώστε να πεταχτεί λίγο ψηλά. Αμέσως το ξαναχτυπούσε, με δύναμη όμως, για να πάει όσο το δυνατόν μακρύτερα. Από το σημείο που σταματούσε αυτό γινόταν 3 συνεχόμενες φορές. Αν οι αντίπαλοι το έπιαναν στον αέρα, τότε το παιχνίδι τελείωνε εκεί και οι νικημένοι έπαιρναν <<μπέτσα>> τους νικητές. Αν όχι τότε οι παίχτες της άλλης ομάδας έπρεπε με 3 μεγάλα διαδοχικά βήματα να διανύσουν την απόσταση που σταμάτησε το



<<καμουντί>> ως το σημείο εκκίνησης (το λακκάκι). Αν το έφταναν νικούσαν. Διαφορετικά νικούσε η ομάδα που έπαιζε με το <<καμουντί>>. Οι χαμένο έκαναν <<μπέτσα>> τους νικητές, (δηλ. τους κουβαλούσαν στην πλάτη τους από το σημείο που σταμάτησε το <<καμουντί>> ως το λακκάκι. (Το ξυλίκι μας το διηγήθηκε ο κ. Παναγιώτης)

Αμάδες

Οι αμάδες είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι σκοποβολής της Ιθάκης που παίζεται από αγόρια και κορίτσια. Οι αμάδες είναι μεγάλες επίπεδες πέτρες, τις οποίες τοποθετούσαν οι παίχτες τη μια πάνω στην άλλη. Τα παιδιά όριζαν ποιος θα τα φυλάει και χάραζαν ένα κύκλο γύρω από την τσοκαριά. Η τσοκαριά ήταν τενεκεδάκια το ένα πάνω στο άλλο. Οι υπόλοιποι παίχτες χάραζαν μια γραμμή κρατώντας ο καθένας την αμάδα του. Ο καθένας πατά την αμάδα του προσπαθώντας να πλησιάσει τη γραμμή. Όποιος την ρίξει πιο κοντά παίζει πρώτος. Αφού μπουν στην σειρά αρχίζουν να σημαδεύουν τις αμάδες και στη συνέχεια τρέχουν να πάρουν την δική τους. Ο φύλακας πρέπει να στήσει ξανά τις αμάδες και να κυνηγήσει τα παιδιά. Όποιος παίχτης καταφέρει να πάρει την αμάδα και να γυρίσει πίσω στη γραμμή κερδίζει ένα βαθμό. Στην συνέχεια σημαδεύει ξανά τις αμάδες.



(Στην εικόνα φαίνονται κάποιοι μαθητές μαζί με τον δάσκαλό τους να διηγούνται διάφορα παιχνίδια που παίζονταν παλιότερα και μέσα σε αυτά είναι και οι αμάδες)

Πεντόβολα

Υπάρχουν αρκετές εκδοχές για το πώς παίζονται τα πεντόβολα , αυτή είναι η εκδοχή που μου είπε ο Θεός μου. Αυτό το παιχνίδι παίζεται από αγόρια και κορίτσια. Είναι ένα αρκετά δύσκολο παιχνίδι λόγω του ότι χρειάζεται γρηγοράδα και δεξιότητες. Τα πεντόβολα παίζονται από 2 άτομα και είναι 5 στρογγυλά σαν μεγάλα κουφέτα χαλίκια. Ο κάθε παίχτης μπορεί να έχει τα δικά του. Τα βγάζουν ποιος θα αρχίσει πρώτος και δεύτερος.



Παίζεται και με τα δυο χέρια. Αρχικά, ο παίχτης που κρατάει στο χέρι του τα πεντόβολα , τα σκορπάει κάτω και αφού διαλέξει ένα το πετά ψηλά και μέχρι να πέσει στην παλάμη του πρέπει παράλληλα να προλάβει να αρπάξει ένα από κάτω. Αν κάποιος δεν καταφέρει αυτή την διαδικασία χάνει και κερδίζει ο επόμενος. Αν κάποιος τα καταφέρει συνεχίζει έως ότου να μαζέψει στις χούφτες του ένα-ένα από κάτω τα χαλίκια. Αν κάποιος παίχτης καταφέρει να περάσει αυτή την δοκιμασία τότε περνάει στην 2^η φάση , η οποία ονομάζεται <<γέννα>>. Από τους βόλους που έχει ο παίχτης στα χέρια του παίρνει έναν βόλο και τον πετάει ψηλά παράλληλα αφήνει έναν άλλο από την χούφτα του κάτω και πρέπει ενώ κάνει αυτή την διαδικασία να προλάβει να πιάσει τον βόλο που έριξε ψηλά. Αυτή η διαδικασία γίνεται ξανά και ξανά μέχρι να



τελειώσουν τα πεντόβολα από τις χούφτες του παίχτη. Στη συνέχεια, ο παίχτης παίρνει από τους βόλους έναν τον πετάει ψηλά και μαζεύει όλα τα υπόλοιπα που είναι κάτω προλαβαίνοντας να πιάσει και αυτό από είναι στον αέρα. Η Τρίτη και τελευταία φάση είναι η

λεγόμενη <<καμάρα>>. Αρχικά, ο παίχτης που έχει καταφέρει να περάσει όλα τα προηγούμενα στάδια ξαναρίχνει στο έδαφος τους βόλους που έχει στα χέρια του. Έπειτα σχηματίζει με το ένα του χέρι δίπλα από τα πεντόβολα την <<καμάρα>> που είναι σαν γέφυρα. Πετάει ένα βόλο ψηλά και κάθε φορά βάζει και ένα-ένα βόλο μέσα στην <<καμάρα>> προλαβαίνοντας όμως να πιάσει και

εκείνο που είναι στον αέρα. Ολοκληρώνει περνώντας όλους τους βόλους μέσα από την <<καμάρα>>. Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να περάσει όλα τα στάδια.

(Το παιχνίδι μας το διηγήθηκε ο κ. Παναγιώτης)

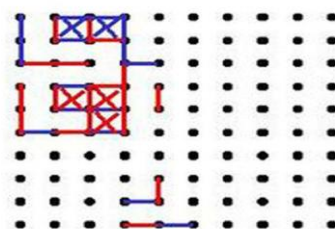
Τελίτσες



Οι τελίτσες ήταν παλιότερα ένα από τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια που έπαιζαν οι μαθητές την ώρα του μαθήματος, χωρίς όμως να τους αντιληφθεί ο δάσκαλος-καθηγητής, γιατί τότε υπήρχε μεγάλη περίπτωση να τιμωρούνταν. Εκτός όμως από το σχολείο ήταν ένα παιχνίδι που

μπορούσε ευχάριστα να παιχτεί και στο σπίτι μεταξύ 2 παιδιών. Το παιχνίδι παίζεται από 2 παίκτες. Ένας από τους παίκτες σχημάτιζε πάνω σε ένα χαρτί τελίτσες οι οποίες έπρεπε να βρίσκονται σε ευθείες. Συμφωνούσαν μεταξύ τους ποιος θα είναι πρώτος (Α) και

ποιος δεύτερος(Β). Εναλλακτικά, μπορούσαν να βάλουν αν επιθυμούσαν το αρχικό γράμμα του ονόματός τους ή και το χ με διαφορετικό χρώμα όπως φαίνεται και στην εικόνα δεξιά. Ο πρώτος παίκτης τραβούσε μια ευθεία ενώνοντας 2

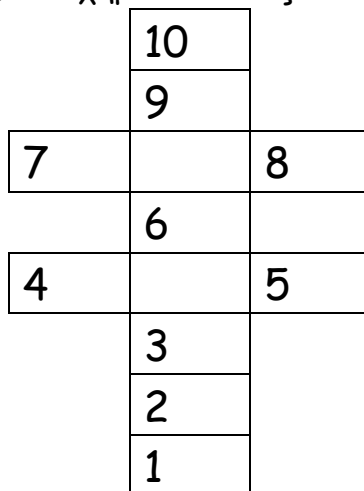


τελίτσες (όποιες ο ίδιος ήθελε). Στην συνέχεια ο δεύτερος παίκτης τραβούσε και ο ίδιος μια ευθεία ενώνοντας 2 τελίτσες. Αν επιθυμούσε μπορούσε να τραβήξει την γραμμή εκεί που τελείωσε η γραμμή του πρώτου παίκτη. Όποιος καταφέρει και κλείσει με τις γραμμές τις δικές του και του παίκτη του ένα τετραγωνάκι έβαζε στο κέντρο το γράμμα Α ή Β. Νικητής θεωρούνταν ο παίκτης που είχε τα περισσότερα τετραγωνάκια.

(Το παιχνίδι μας το διηγήθηκε ο κ. Ανδρέας ο καφετζής του χωριού)

Σύγχρονο κουτσό

Το κουτσό παίζεται από 2 παίκτες και πάνω. Παίζεται κυρίως από κορίτσια. Για να σχηματίσουμε το κουτσό παίρνουμε μια κιμωλία και χαράζουμε κάτω σε μια σταθερή επιφάνεια (όπως είναι το τσιμέντο ή η άσφαλτος) ίσα τετράγωνα. Το σχήμα απεικονίζεται παρακάτω.



Για να παιχτεί το παιχνίδι χρειάζεται πρώτα να σχηματιστεί από τους παίκτες το κουτσό. Οι παίκτες όλοι μαζί πρέπει να έχουν ένα πετραδάκι. Κανονίζουν από μόνοι τους ποιος θα παίξει πρώτος. Αρχικά, ο πρώτος παίχτης αφού κρατάει το πετραδάκι στο χέρι του το ρίχνει (σέρνοντας) στο τετράγωνο με το νούμερο 1. Στην συνέχεια, πηδάει και με κουτσό και χωρίς να πατήσει το τετράγωνο στο οποίο είναι το πετραδάκι φτάνει μέχρι το 10. Όταν φτάσει στο 10 γυρνάει πάλι πίσω με κουτσό, μόνο που την στιγμή που θα φτάσει στο τετράγωνο που έχει την πέτρα, θα σταματήσει, χωρίς να ακουμπήσει και τα δυο πόδια στο πάτωμα, θα πάρει την πέτρα, και με ένα πήδημα, χωρίς πάλι να πατήσει το κουτί που ήταν η πέτρα, θα βγει έξω. Αυτή η διαδικασία γίνεται και με όλους τους υπόλοιπους αριθμούς. Αν κάποιος πέσει, πατήσει και στα δυο πόδια ή γενικώς δεν καταφέρει να παίξει το παιχνίδι σύμφωνα με τους κανονισμούς χάνει σε αυτόν τον γύρο και έτσι με την σειρά του παίζει ο επόμενος. Νικητής χαρακτηρίζεται ο παίχτης που θα καταφέρει να φτάσει, με την παραπάνω διαδικασία μαζί με το πετραδάκι, μέχρι το 10.



(Το παιχνίδι αυτό το γράψαμε όπως το παίζουμε εμείς σήμερα)

Επίλογος

Κουτσό, περνά-περνά η μέλισσα, αμπάριζα, αγαλματάκια ακούνητα, ξυλίκι, αμάδες, πεντόβολα, εφτάπετρο, μπερλίνα, μακριά γαϊδούρα, μπίζ, τρίλιζα, το χρώμα του λιονταριού, αυγοσκυταλοδρομίες, άρρωστος βαριάρρωστος, κλπ.

Τι ήταν όλα αυτά;

Ήταν τα πιο σημαντικά, τα πιο διασκεδαστικά και τα πιο συναρπαστικά παιχνίδια που έπαιζαν τα νέα παιδιά την παλιά εποχή στην Ελλάδα! Σήμερα, είναι οι πιο όμορφες αναμνήσεις που έχουν εισβάλλει για τα καλά μέσα στο μυαλό των μεγαλύτερων κάνοντάς τους να ξαναθυμηθούν τα πιο όμορφα σκανταλιάρικά τους χρόνια .

Στην παλιά Ελλάδα, όταν υπήρχε φτώχεια, οι πιο πολλοί άνθρωποι κατοικούσαν στην επαρχία και η ζωή ήταν πιο απλή και χωρίς έγνοιες, οπότε τα παιδιά το μόνο που σκέφτονταν ήταν το παιχνίδι. Δημιουργούσαν μόνα τους τα πιο πολλά παιχνίδια τους και εκτός από τις ώρες του σχολείου, το μόνο που έκαναν στον υπόλοιπό τους χρόνο ήταν να σχεδιάζουν σκανταλιές και να διασκεδάζουν παίζοντας. Πολλά από τα παιχνίδια τους όπως αυτά που αναφέρθηκαν προηγουμένως δεν παίζονται σήμερα. Οι λόγοι είναι πολλοί! Κάποιοι από αυτούς είναι ότι έχουν αλλάξει οι συνήθειες, τα ενδιαφέροντα και οι προτιμήσεις των παιδιών της σημερινής εποχής. Δεν είναι οι ίδιες εποχές, επομένως δεν υπάρχουν και τα ίδια παιχνίδια. Τον παλιό καιρό τα παιδιά είχαν τον χρόνο και την διάθεση να παίξουν όπως επίσης και να ασχοληθούν με τις δουλειές των γονιών τους. Σήμερα όμως, οι πιο πολλοί νέοι δεν έχουν αυτή την άνεση και αυτό οφείλεται στο ότι τα σημερινά παιδιά τα πιο πολλά κατοικούν σε πόλεις μαζί με τις οικογένειές τους και τον πιο πολύ τους χρόνο τον αφιερώνουν στα μαθήματά τους. Τα μόνα παιχνίδια που γνωρίζουν είναι αυτά που παίζουν μέσα στο σπίτι ,όπως για παράδειγμα, τα πιο σύγχρονα παιχνίδια, που είναι αυτά της οθόνης. Επιπλέον, δεν έχουν την άνεση να βγουν έξω όποτε θέλουν και να πάνε να παίξουν, και αυτό ισχύει κυρίως για τα μικρά παιδιά, που αν δεν τα προσέχουν οι γονείς τους δεν μπορούν από μόνα τους να ξέρουν πως να προστατευτούν από τους κινδύνους που υπάρχουν γύρω τους λόγω της κίνησης αυτοκινήτων και του πολύ πληθυσμού.

Οι σημερινοί παππούδες, οι σημερινές γιαγιάδες και γενικότερα οι σημερινοί μεγαλύτεροι άνθρωποι, είναι εκείνοι που η παιδική τους ηλικία ήταν γεμάτη ζωντάνια και γεμάτη παιχνίδι. Παιχνίδια που πλέον πολλά σημερινά παιδιά δεν έχουν ακούσει καν και που δεν έχουν παίξει ποτέ. Αυτά τα παιχνίδια όμως, όπως και τα τότε παιδιά, δεν έχουν χάσει την ζωντάνια τους και παραμένουν στις καρδιές όλων όσων τα γνωρίζουν. Το μόνο που μένει

είναι να τα διαδώσουν και σε άλλους με όποιο τρόπο οι ίδιοι γνωρίζουν καλύτερα και να κάνουν αυτά τα παιχνίδια να μην πεθάνουν ποτέ!

Αυτή η εργασία είναι ένας τρόπος να γίνει διάδοση πολλών από τα παιχνίδια που έχουν εξαφανιστεί και ξεχαστεί, ενώ παίζονταν στο παρελθόν, έτσι ώστε να φέρει στη σκέψη πολλών αυτά τα όμορφα χρόνια και να ξαναζωντανέψουν μέσω των σημερινών παιδιών αυτά τα τόσο διασκεδαστικά παιχνίδια που ακόμη και στην τότε εποχή δεν χάριζαν μόνο διασκέδαση στα μικρά παιδιά αλλά και χαρά κι ξεγνοιασιά στους μεγάλους!

“Τα παιδιά παίζει...”

