



Τα Παραδοσιακά Παιχνίδια και οι Προεκτάσεις τους: Μία Ποιοτική Προσέγγιση

Πέτρος Νάτσης, Αικατερίνη Γκόλια, Δημήτριος Κοκαρίδας, & Ευανθία Καραπάνου
ΤΕΦΑΑ, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

Περίληψη

Σκοπός της έρευνας ήταν η καταγραφή και ανάλυση των παραδοσιακών παιχνιδιών και η εξέταση της αλληλεπίδρασής τους με άλλες διαστάσεις της ζωής των ατόμων μέσα από μία ποιοτική προσέγγιση. Οι συμμετέχοντες ήταν συνολικά 22 άτομα (19 άνδρες - 3 γυναίκες), ηλικίας 47-85 ετών. Για τη συλλογή των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε ατομικού και ομαδικού τύπου συνέντευξη, ημιδομημένης μορφής, αποτελούμενη από δεκαέξι (16) ερωτήσεις. Όλες οι συνεντεύξεις μαγνητοφωνήθηκαν και μεταγράφηκαν κατά λέξη. Τα αποτελέσματα της έρευνας ανέδειξαν τη σημαντική θέση των παιχνιδιών στη ζωή των συμμετεχόντων και την ιδιαίτερη σχέση των παιχνιδιών με το φύλο των συμμετεχόντων, τα συναισθήματα και την προσωπικότητά τους και την κοινωνικοοικονομική κατάσταση της εποχής. Μέσω της ποιοτικής προσέγγισης της έρευνας διατυπώθηκαν προτάσεις για την υιοθέτηση παρόμοιων πρακτικών για την καταγραφή των παραδοσιακών παιχνιδιών σε άλλες περιοχές της χώρας μας.

Λέξεις κλειδιά: *παιχνίδι, παράδοση*

Traditional Games and Their Contribution: A Qualitative Approach

Petros Natsis, Aikaterini Golia, Dimitrios Kokaridas, & Evanthia Karapanou
Department of Physical Education and Sports Sciences, University of Thessaly, Trikala, Hellas

Abstract

The purpose of the study was to identify and analyze traditional games and to examine their relation with other aspects of participants' life through a qualitative approach. The sample consisted of 22 individuals (19 males, 3 females), aged 47-85 years old. A semi-structured (individual and team) interview was used composed of 16 questions. All interviews were recorded and transformed in written form. The results of the study revealed the importance of traditional games in the life of the participants. Gender, personality, emotions and socio-economic status of the participants immersed as factors associated with traditional games. In the light of the findings, suggestions were made for the adaptation of similar practices in order to further investigate traditional games appeared in other regions in Greece.

Key words: *tradition, game*

Εισαγωγή

Το παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως μια πολύ ενδιαφέρουσα ενασχόληση, η οποία περικλείει μια φυσική ή πνευματική προσπάθεια που έχει ως στόχο τη συναισθηματική και σωματική ευχαρίστηση (Τσαντής, 1991). Σύμφωνα με τον Χαραλαμπόπουλο (1973), με τον όρο παιχνίδι νοούνται όχι μόνον τα

διάφορα ομαδικά και ατομικά παιχνίδια αλλά και οι σωματικές και πνευματικές παιγνιώδεις ασκήσεις όπως γρίφοι, λεκτικές ασκήσεις, συλλογές. Η διττή αυτή αναφορά στον κινητικό και πνευματικό τομέα του παιχνιδιού, φαίνεται να αποτελεί το μέσο για την ομαλή ανάπτυξη του παιδιού, ένα στάδιο προπαρασκευαστικό για τη μετέπειτα ζωή του.

Η προσπάθεια να εξηγηθεί η καθολικότητα του

παιχνιδιού οδήγησε τους επιστήμονες σε μια σειρά ερευνών και στη διατύπωση θεωριών όπως της ψυχανάλυσης του συμπεριφορισμού και της γνωστικής θεωρίας (Δογάνης, 1990). Οποιαδήποτε θεωρία και αν γίνει αποδεκτή, γεγονός παραμένει η σπουδαιότητα του παιχνιδιού και η επίδραση που ασκεί στην διαμόρφωση της προσωπικότητας των παιδιών. Κίνηση, ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας, κοινωνικοποίηση, εκτόνωση ενστικτών είναι ορισμένα στοιχεία στα οποία αναγνωρίζεται η σημαντικότητα των παιχνιδιών και τονίζεται ως ζωτικότητα ανάγκη (Δαράκη, 1986).

Νεότεροι συγγραφείς αναφέρονται στα στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνει η γνωριμία με ένα παιχνίδι. Η Barbarash (1997), παραθέτει τα χαρακτηριστικά σημεία του κάθε παιχνιδιού όπως η προέλευσή του, ο αριθμός των συμμετεχόντων. Στη συνέχεια αναφέρει τα στοιχεία εξοπλισμού και τοποθεσίας και κλείνει το κάθε παιχνίδι με ερωτήσεις που το αφορούν. Άλλοι παράμετροι που μπορούν να μελετηθούν είναι ο χώρος διεξαγωγής, ο σκοπός του παιχνιδιού αλλά και η δεξιότητα που απαιτείται για το συγκεκριμένο παιχνίδι (Gustafson, Wolfe & King, 1991).

Ο Belka (1994), στο βιβλίο του για τη διδασκαλία των παιχνιδιών στα παιδιά, ταξινομεί τα παιχνίδια σε παιχνίδια κυνηγητού, στόχου, φιλέ και τοίχου, όπως επίσης και σε παιχνίδια ανοιχτού χώρου και παιχνίδια παραβίασης. Ο Μουστακίδης (1997) διέκρινε τα παιχνίδια σε παιχνίδια κινήσεων, φαντασίας, κατασκευών, δυνάμεως, ταχύτητας, επιδεξιότητας. Οι Morris και Stiehl (1989), επιχειρώντας μία διαφορετική προσέγγιση στη διδασκαλία των παιχνιδιών, με ταξινόμηση άλλων, αναγνωρίζουν διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών όπως παιχνίδια περιπέτειας, γνωστικά παιχνίδια, καθώς και παραδοσιακά παιχνίδια.

Ως θέμα της παιδικής λαογραφίας ο Μερακλής (1986), ορίζει το παραδοσιακό παιχνίδι και χαρακτηριστικά αναφέρει πως «το παραδοσιακό παιχνίδι ήταν το προϊόν του δρόμου, της γειτονιάς και της πλατείας». Μελετώντας τα ήθη και τα έθιμα της ελληνικής κοινωνίας, παρουσιάζει τις εκφάνσεις τους στην καθημερινότητα των ανθρώπων, όπως αυτές αποτυπώνονται μέσα από μια σειρά διαδικασιών - φαινομένων, των ηθών και εθίμων όπως η γέννηση, η βάπτιση, ο θάνατος. Αναφέρει λοιπόν ότι «ήθη είναι τα αισθήματα, οι αντιλήψεις, οι νοοτροπίες, οι κλίσεις που επικράτησαν σε μια δεδομένη στιγμή» και «τα έθιμα είναι τα ήθη, όταν παίρνουν μια τελεστική μορφή, η επανάληψη της οποίας σχηματίζει και την παράδοση».

Τα ήθη και τα έθιμα αποτελούν την πρακτική μορφή και εφαρμογή των κοινωνικών κανόνων. Με χαρακτήρα υποχρεωτικό ή μη, τα ήθη και τα έθιμα μπορούν να μεταφραστούν ως κανάλια που ενώνουν το παρελθόν με το παρόν. Η ισχύς μιας δραστηριότητας, η παρουσία ενός παιχνιδιού μια

συγκεκριμένη χρονική περίοδο, μπορεί να πάψει να υπάρχει χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι θα ξεχαστεί. Μένει στις συνειδήσεις των ανθρώπων, περνά από την κάθε γενιά και καθώς έρχεται σε επαφή με άλλα στοιχεία όσα είναι σε θέση να αφομοιώσει τα δέχεται, διαφορετικά τα απορρίπτει (Αυγερινός, 1989).

Η Τσιγαρίδα (2003), παρουσίασε ομαδικά Ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια σε κατηγορίες, δίνοντας από ένα χαρακτηριστικό παιχνίδι για την κάθε μια ξεχωριστά και ταξινόμησε τα παραδοσιακά παιχνίδια σε παιχνίδια κύκλου, μιμητικά, κρυφτού, με τρέξιμο, φυσικής επιδεξιότητας, με μπάλα, καθιστικά, φάρσες, με σχέδια, με χρησιμοποίηση αντικειμένων. Η μελέτη και καταγραφή παραδοσιακών παιχνιδιών σε συγκεκριμένες περιοχές αποτέλεσε θέμα και άλλων εργασιών. Ο Κοντογεώργος (1998) μελέτησε και κατέγραψε τα λαϊκά παιχνίδια της περιοχής Πρέβεζας, οι Νημάς, Σούλας και Μπεκιάρη (1998) κατέγραψαν τα παραδοσιακά παιχνίδια της περιοχής των Τρικάλων ως μέρος της γυμναστικής και η Ανέστη (1998) εξέτασε τα παραδοσιακά παιχνίδια της περιοχής Αταλάντης. Σκοπός των εργασιών τους ήταν η μελέτη των τοπικών παραδοσιακών παιχνιδιών σε σχέση με τους παραμέτρους του χρόνου, του χώρου και των ιδιαίτερων συνθηκών σε μία προσπάθεια να τονίσουν τη διαφορετικότητα των παλαιότερων λαϊκών παιχνιδιών σε σχέση με τα σημερινά.

Από τα παραπάνω φαίνεται ότι ο αριθμός των ερευνών που αφορούν στα παραδοσιακά παιχνίδια στον Ελληνικό χώρο δεν είναι επαρκής ως προς τις περιοχές αναφοράς και τη σπουδαιότητα του θέματος. Οι ισχύοντες κανόνες - θεσμοί εξελίσσονται και αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου, θέτοντας έτσι σε διαφορετική βάση τις ανθρώπινες σχέσεις και το πλαίσιο στο οποίο αυτές διαμορφώνονται με γνώμονα τις ανάγκες της κοινωνίας. Αυτό κάνει επιτακτική την ανάγκη έρευνας για την καταγραφή των παραδοσιακών παιχνιδιών με σκοπό τη διατήρησή τους. Μία καταγραφή που δεν πρέπει, ωστόσο, να είναι επιφανειακή, αλλά να εμβαθύνει και στο κοινωνικοοικονομικό και πολιτιστικό πλαίσιο αναφοράς των παραδοσιακών παιχνιδιών. Αυτό μπορεί να γίνει μόνο μέσα από μία ποιοτική προσέγγιση με διερεύνηση σε βάθος χρόνου, μέσα από συνεντεύξεις, ομαδικές συναντήσεις και επί τόπου καταγραφή των δεδομένων.

Σκοπός της παρούσας έρευνας ήταν η σε βάθος διερεύνηση, καταγραφή και ανάλυση των παραδοσιακών παιχνιδιών, των προεκτάσεών τους στο χώρο και χρόνο αναφοράς, με εστιασμό στην ευρύτερη περιοχή της Κοζάνης.

Μέθοδος και Διαδικασία

Η έρευνα μπορεί να χαρακτηριστεί ως εθνογρα-

φική μελέτη γιατί μέσα από τις προσωπικές εμπειρίες των συμμετεχόντων στα παραδοσιακά παιχνίδια, απεικονίζεται η κοινωνικοοικονομική κατάσταση του χώρου αναφοράς. Επιπλέον, η έρευνα είναι φαινομενολογικής φύσης καθώς προσπαθεί να εξηγήσει το νόημα της εμπειρίας στη ζωή των ατόμων από τη συμμετοχή τους στα παραδοσιακά παιχνίδια (Patton, 2002).

Τα ερευνητικά όργανα που χρησιμοποιήθηκαν σ' αυτή τη μελέτη αποτελούνταν από ένα συνδυασμό ατομικών ημιδομημένων και ομαδικών συνεντεύξεων. Η ατομική ημιδομημένη συνέντευξη επιλέχτηκε ως μία πιο ευέλικτη μορφή συνέντευξης γιατί «επιτρέπει να εμβαθύνει κανείς περισσότερο. Μπορεί να αλλάξουν οι διευκρινιστικές ερωτήσεις ή και η σειρά των ερωτήσεων» (Παπαϊωάννου, κ.ά. 2003, σελ. 351). Η χρήση των ομαδικών συνεντεύξεων, είχε ως στόχο μια γενικότερη διερεύνηση μέσω της διασταύρωσης εμπειριών και απόψεων, ενώ οι ατομικές ημιδομημένες συνεντεύξεις επέτρεψαν στα άτομα να εκφράσουν προσωπικές οπτικές για να εντοπιστούν τυχόν διαφορές που μπορούσαν να υπάρχουν μεταξύ των μελών της ομάδας (Michell, 1999). Στην ανάλυση των δεδομένων, και προκειμένου να διερευνηθεί η πιθανή διάδοση των παραδοσιακών παιχνιδιών σε ευρύτερη κλίμακα της γεωγραφικής περιοχής, χρησιμοποιήθηκαν τα δεδομένα από δύο βιβλιογραφικές πηγές (Γιωλιζόγλου, 1999; Λαμπρέτας, 2000), κάθε μια από τις οποίες αναφερόταν, μεταξύ άλλων, στα παραδοσιακά παιχνίδια που παιζόταν στις αντίστοιχες περιοχές-χωριά.

Δείγμα

Οι συμμετέχοντες στην έρευνα ήταν συνολικά 22 άτομα (19 άνδρες, 3 γυναίκες), ηλικίας 47-85 ετών οι οποίοι επιλέχθηκαν με σκόπιμη δειγματοληψία. Ειδικότερα, χρησιμοποιήθηκε η δειγματοληψία με κριτήριο (Goetz & LeCompte, 1984), όπου ο ερευνητής καθορίζει κάποια συγκεκριμένα κριτήρια στα οποία πρέπει να ανταποκρίνεται ένα υποκείμενο για να έχει τη δυνατότητα να συμπεριληφθεί στην έρευνα. Τα κριτήρια για την επιλογή του δείγματος ήταν:

Η ηλικία. Προκειμένου να συλλεχθούν πληροφορίες για παραδοσιακά παιχνίδια, επιδιώχτηκε τα άτομα να έχουν μία ηλικία πάνω των 45 ετών, έτσι ώστε οι πληροφορίες να αναφέρονται σε παλαιότερα παιχνίδια.

Η ιδιότητα ως προς την καταγωγή. Οι συμμετέχοντες επιδιώχτηκε να είναι από περιοχές που συνδέονται με κοινά γεωγραφικά και πολιτιστικά στοιχεία.

Το επάγγελμα. Τα άτομα του δείγματος συνδέονταν επαγγελματικά με την εκπαίδευση ή τη λαογραφία. Γενικά, κάθε άτομο του δείγματος είχε μία τέτοια ιδιότητα (π.χ., εκπαιδευτικός, λαογράφος, δάσκαλος παραδοσιακών χορών) που εγγύοταν την καταγωγή από την περιοχή αναφοράς και την άμεση σύνδεση με τα δρώμενα του τόπου.

Η ευρύτερη κοινωνική δραστηριότητα. Όλοι συμμετείχαν σε πολιτιστικά δρώμενα του τόπου (μέλη πολιτιστικών συλλόγων, συλλόγων παραδοσιακών χορών) και είχαν γνώση παραδοσιακών θεμάτων και παραδοσιακών παιχνιδιών.

Διαδικασία – Συλλογή δεδομένων

Ενημέρωση και συγκατάθεση. Αρχικά διενεργήθηκε μια προκαταρκτική φάση όπου έλαβε χώρα τηλεφωνική ή φυσική επικοινωνία με πολιτιστικούς συλλόγους με σκοπούς: α) τη γνωστοποίηση του σκοπού της έρευνας, β) τη διερεύνηση για την επιλογή του τελικού δείγματος βάσει των κριτηρίων και τη συγκατάθεση των ατόμων να συμμετέχουν. Όλοι όσοι ειδοποιήθηκαν τελικά συμμετείχαν αφού έδωσαν την προφορική τους συγκατάθεση. Από τη διαδικασία αυτή προέκυψαν τα άτομα που συμμετείχαν. Μετά την τελική επιλογή κανονίστηκαν συγκεκριμένες συναντήσεις σε ένα βάθος χρόνου τριών μηνών προκειμένου να πραγματοποιηθούν οι συνεντεύξεις. Οι ερευνητές ζήτησαν και πήραν την άδεια από τους συμμετέχοντες να δημοσιεύσουν ανώνυμα αποσπάσματα των συνεντεύξεών τους.

Διαδικασία συνεντεύξεων. Η κυρίως φάση περιλάμβανε μία συνάντηση με κάθε συμμετέχοντα, που έδωσε συνέντευξη ημιδομημένης μορφής αποτελούμενη από δεκατέσσερις (14) ερωτήσεις (Παράρτημα 1). Κάθε συνέντευξη διαρκούσε κατά μέσο όρο 40 λεπτά. Στη συνέχεια ακολούθησαν 5 ομαδικές συνεντεύξεις των συμμετεχόντων στο ίδιο σχέδιο συνέντευξης. Όλες οι συνεντεύξεις (ατομικές και ομαδικές) μαγνητοφωνήθηκαν και μεταγράφηκαν κατά λέξη για να παραγάγουν ένα χειρόγραφο. Η ανάλυση των δεδομένων έγινε μετά την ολοκλήρωση των συνεντεύξεων και ήταν απορρέουσα (inductive) από τα δεδομένα (Rossman & Rallis, 1998).

Προκειμένου να εντοπιστούν περισσότερες λεπτομέρειες αναφορικά με τα αντικείμενα των ερωτήσεων και να φωτιστεί η κοινωνική διάσταση των παιχνιδιών υπήρξαν και διευκρινιστικές (follow-up) ερωτήσεις. Για παράδειγμα στην ερώτηση «Πόσο συχνά παίζατε όταν ήσασταν παιδιά;» αυτοί που μεγάλωσαν σε χωριό απαντούσαν ότι παίζανε μόνο την Κυριακή ενώ αυτοί που ζούσαν σε πόλη, απάντησαν ότι έπαιζαν σχεδόν κάθε μέρα. Ακολουθούσε διευκρινιστική ερώτηση: «για ποιο λόγο γινόταν αυτό;», στην οποία αυτοί που μεγάλωσαν στο χωριό απαντούσαν ότι: «λόγω αγροτικών και κτηνοτροφικών ασχολιών δεν είχαν επαρκή ελεύθερο χρόνο» σε αντίθεση με τα παιδιά της πόλης, που δεν είχαν ανάλογη ενασχόληση. Με αυτόν τον τρόπο αναδεικνύονταν η σύνδεση των παιχνιδιών με την κοινωνική, οικονομική κατάσταση και τον τρόπο ζωής των ατόμων.

Αξιοπιστία, μεταφορικότητα, εξαρτησιμότητα και αποδειξιμότητα της έρευνας

Στη μελέτη αυτή λήφθηκε υπόψη ότι «καθένας που απομακρύνεται από μελέτες βασισμένες στα ποσοτικά στοιχεία, είναι πιθανό να πρέπει να αντιμετωπίσει τις κριτικές ότι η εργασία είναι αναξιόπιστη ή άκρη» (Robson, 1993, σελ. 402). Αν και κάποιοι ερευνητές αναγνωρίζουν ότι η ποιοτική έρευνα είναι δραστηριότητα αξία λόγου από πρακτικής άποψης, είναι ανήσυχοι ότι οι αξιώσεις για την ισχύ των συμπερασμάτων δεν πρέπει να γίνονται πέρα από τα ιδιαίτερα πλαίσια στα οποία η έρευνα διεξάγεται (Hammersley, 1992). Μια κοινή πρόκληση στην ποιοτική έρευνα είναι ότι είναι υποκειμενική και επομένως αναξιόπιστη, ότι οι λύσεις που υποστηρίζει ότι παράγει δεν μπορούν να εξεταστούν σε μεγάλη κλίμακα και είναι επομένως μη έγκυρες. Σαν απάντηση, ο Lommax (1986) τονίζει ότι η εγκυρότητα την οποία οι ποιοτικοί ερευνητές απαιτούν είναι ο βαθμός στον οποίο ήταν χρήσιμη (σχετική) στην καθοδήγηση της πρακτικής για τους καθηγητές και η δύναμή του να πληροφορεί σχετικά με τη βελτίωση της πρακτικής στην ευρύτερη επαγγελματική κοινότητα.

Σύμφωνα με τον Habermas (1972; 1979) η εγκυρότητα είναι εν μέρει μία κοινωνική διαδικασία, μία διαδικασία που μοιράζεται ανάμεσα σε άτομα. Από αυτή την άποψη, η έρευνα θεωρείται ως κοινοτική προσπάθεια που ωφελείται πιο πολύ από την κριτική ομιλία και την ανταλλαγή ιδεών (Rudduck & Hopkins, 1985). Εάν ένα πρόσωπο παρουσιάζει την ιδέα του, αυτή η ιδέα αντιπροσωπεύει μια απαίτηση προς την εκπαιδευτική γνώση (McNiff, 1993; 1994). Αν τα άλλα άτομα αποδεχτούν τα όσα λέει, κάνουν αξιόπιστη την απαίτησή του. Η αποδοχή της ιδέας δείχνει ότι είναι πρόθυμοι να υιοθετήσουν αυτήν την ιδέα και να την προσαρμόσουν στη δική τους πρακτική (McNiff, 1994). Μέσα από ενδιαφέρουσες συζητήσεις, τα άτομα μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εμπειρία άλλων ατόμων, ώστε να αντανακλώνται αυτές οι εμπειρίες στην παρούσα κατανόηση των δικών τους καταστάσεων (Ainscow, 1998).

Η παρούσα μελέτη χρησιμοποίησε ως κύριο μέσο συλλογής δεδομένων την ημιδομημένη συνέντευξη (Παπαϊωάννου, κ.ά., 2003, σελ. 351). Σύμφωνα με τον Spradley (1979), ένας από τους σκοπούς της συνέντευξης είναι να εξαγάγει «συμπεράσματα που αφορούν στην κουλτούρα», γενικές περιγραφές του δεδομένου κοινωνικού χώρου που αναλύεται, σε σχέση με τα πολιτιστικά του πρότυπα και ζητήματα. Στη συγκεκριμένη έρευνα μέσω των συνεντεύξεων επιχειρείται η ανάδειξη εθνογραφικών και πολιτιστικών δεδομένων μέσα από αναφορές για τα παιχνίδια που συνήθιζαν να παίζουν και η σύνδεσή τους με την κοινωνική ζωή.

Σύμφωνα με τη Merriam (1988), η εσωτερική εγκυρότητα αφορά στο βαθμό που τα αποτελέσματα μιας έρευνας αντανακλούν την πραγματικότητα.

Η ίδια αναφέρει έξι βασικές στρατηγικές για τη διασφάλιση της εσωτερικής εγκυρότητας: τριγωνοποίηση, έλεγχοι αληθοφάνειας στη λήψη δεδομένων και διευκρινήσεις από τους εξεταζόμενους, μακροχρόνια συλλογή δεδομένων και επαναλαμβανόμενες παρατηρήσεις, εξέταση και αξιολόγηση των αποτελεσμάτων από συναδέλφους, ανάμειξη των ερευνητών στις φάσεις της έρευνας, και διασαφήνιση της προκατάληψης και του θεωρητικού προσανατολισμού του ίδιου του ερευνητή από την αρχή της μελέτης. Σε αυτήν την μελέτη, η τεχνική «τριγωνοποίησης» που προτάθηκε από τις Elliot και Adelman (1973; 1976), Lincoln και Guba (1985), και McNiff (1994) προκειμένου να ενισχυθεί η αξιοπιστία (εσωτερική ισχύς) μιας ποιοτικής μελέτης, περιλήφθηκε στη μεθοδολογία.

Η τριγωνοποίηση αναφέρεται σε πηγές δεδομένων (ερευνητής, ερωτώμενοι, συνεντευξείς, παρατηρήσεις, ντοκουμέντα και διαφορετικές στιγμές και περιβάλλον, Thomas & Nelson, 1996, σελ. 345) και είναι η χρήση στοιχείων από διαφορετικές πηγές ή διαφορετικές μεθόδους συλλογής στοιχείων (Lincoln & Guba, 1985). Σύμφωνα με της Elliott και Adelman (1973; 1976), η τριγωνοποίηση στην ποιοτική χρησιμοποιείται συνήθως για να αναφερθεί στη διαδικασία λήψης πληροφοριών για ένα θέμα από τρεις ή περισσότερες ανεξάρτητες πηγές. Συγκεκριμένα, σε αυτήν την μελέτη, αυτές του ερευνητή καθηγητή φυσικής αγωγής, του παρατηρητή καθηγητή φυσικής αγωγής και του συντονιστή - ποιοτικού ερευνητή. Το ποιος από το τρίγωνο συλλέγει τις πληροφορίες και τα αποτελέσματα, το πώς οι πληροφορίες συλλέγονται, και το ποιος τις συγκρίνει, εξαρτάται σε ένα μεγάλο μέρος από το περιεχόμενο. Συγκρίνοντας της πληροφορίες του/της με εκείνες των άλλων από τις άλλες δυο πλευρές, κάθε πρόσωπο σε ένα σημείο του τριγώνου έχει μια ευκαιρία να τις εξετάσει και ίσως να τις αναθεωρήσει στη βάση πιο επαρκών δεδομένων. Η τριγωνοποίηση είναι ισχυρή στο να μπαίνει στην ουσία του θέματος και στη συγκέντρωση πληροφοριών και αντιλήψεων (Elliott & Adelman, 1976).

Σε αυτή τη μελέτη, το τρίγωνο (τρεις ή περισσότερες ανεξάρτητες πηγές) από το οποίο λήφθηκαν οι πληροφορίες της έρευνας, περιλάμβανε: α) Την καθηγήτρια φυσικής αγωγής, ως ερευνητή, που διεξήγαγε κάθε συνέντευξη, κατέγραψε τα αποτελέσματα και απομαγνητοφώνησε τα δεδομένα, β) τον καθηγητή φυσικής αγωγής, που συμμετείχε ως παρατηρητής καταγράφοντας τα αποτελέσματα. Η διασταύρωση των αποτελεσμάτων των δύο ερευνητών και η μεταξύ τους συμφωνία (100%) επί των παρατηρήσεων έγινε με σκοπό την περαιτέρω ενίσχυση της αξιοπιστίας της έρευνας, γ) Η έκθεση της ανάλυσης της μελέτης (Lincoln & Guba, 1985), η συνεργασία και η συζήτηση των αποτελεσμάτων σε μία συνεχόμενη βάση με άλλο ερευνητή, γνώστη των διαδικασιών ποιοτικής έρευνας με πανεπιστημιακή

θέση ήταν ένας άλλος τρόπος για την ενίσχυση της αξιοπιστίας της μελέτης.

Οι ανεξάρτητες πηγές από τις οποίες αποκτήθηκαν οι πληροφορίες της έρευνας συμπεριλάμβαναν την επένδυση επαρκούς χρόνου για το χτίσιμο της εμπιστοσύνης και γενικά το πέρασμα των διαδικασιών που ήταν κεντρικές για τη σχεδίαση της μελέτης, μία διαδικασία που περιγράφηκε από τους Lincoln και Guba (1985) ως παρατεταμένη ανάμιξη. Για να επενδυθεί επαρκής χρόνος και να χτιστεί εμπιστοσύνη, η επαφή μεταξύ του ερευνητή και κάθε συμμετέχοντα ξεκίνησε 2 μήνες πριν από την έναρξη της έρευνας.

Η διαδικασία εύρεσης του δείγματος και η επικοινωνία με κάθε συμμετέχοντα πριν από την έναρξη των συνεντεύξεων, η προσωπική επαφή των ερευνητών με κάθε συμμετέχοντα, η διάρκεια διεξαγωγής της έρευνας (3 μήνες), οι επαναλαμβανόμενες συνεντεύξεις στον ίδιο χώρο αναφοράς και οι διευκρινιστικές ερωτήσεις, ήταν όλες διαφορετικές πηγές ή διαφορετικές μέθοδοι για την ενίσχυση της αξιοπιστίας της έρευνας. Επιπλέον, σε κάθε περιοχή αναφοράς χρησιμοποιήθηκαν δύο διαφορετικές μέθοδοι συλλογής δεδομένων, αρχικά ατομική και στη συνέχεια ομαδική συνέντευξη, που μπορεί να χαρακτηριστεί ως επιβεβαιωτική σε σχέση με τα δεδομένα που λήφθηκαν στην πρώτη συνέντευξη. Η χρησιμοποίηση διευκρινιστικών (follow-up) ερωτήσεων είχε χαρακτήρα ανάπτυξης των περιγραφών που ζητούνταν μέσω των κύριων ερωτημάτων και ταυτόχρονα επιβεβαίωνε την αλήθεια των αρχικών απαντήσεων (έλεγχος αληθοφάνειας).

Με βάση τη μεταφορικότητα που ανταποκρίνεται στην εξωτερική εγκυρότητα ή τη γενίκευση στην ποσοτική έρευνα (Lincoln & Guba, 1985), αυτή η μελέτη λαμβάνει υπόψη ότι είναι σαφώς ακατάλληλο να επιδιώξει κάποιος να κάνει το ίδιο είδος στατιστικής γενίκευσης όπως στην περίπτωση μιας ποσοτικής έρευνας, η οποία αναφέρεται ως «πρώτη απόφαση γενίκευσης» σύμφωνα με τον Kennedy (1976). Εντούτοις, αυτή η μελέτη ακολουθεί μια «δεύτερη απόφαση γενίκευσης». Αυτή η απόφαση αφορά στην εφαρμογή των συμπερασμάτων που εξήχθησαν από το άτομο που συμμετείχε στην έρευνα σε ένα δεύτερο άτομο που ως προς τα χαρακτηριστικά του θεωρείται ότι είναι επαρκώς «όμοιο» με το πρώτο, προκειμένου να γίνει αυτή η γενίκευση (Kennedy, 1976).

Επιπλέον, η εξαρτησιμότητα (Robson, 1993), και η αντικειμενικότητα της έρευνας ενισχύθηκε ακολουθώντας αποδεκτές, ξεκάθαρες, συστηματικές και καλά καταγραμμένες - βασισμένες σε βιβλιογραφικές αναφορές - διαδικασίες που αφορούν την ποιοτική έρευνα και συνδέονται με το σκοπό της (Halpern, 1983).

Αποτελέσματα

Από όλες τις συνεντεύξεις που αναλύθηκαν κατά περίπτωση, καταγράφηκαν όλα τα παιχνίδια

που αναφέρθηκαν από τους συμμετέχοντες. Από τη συστηματική εξέταση των δεδομένων, αρχικά προσδιορίστηκαν και ομαδοποιήθηκαν τα παιχνίδια ανά περιοχή. Σε δεύτερη φάση απ' τα λεγόμενα των συμμετεχόντων, εντοπίστηκαν: α) Τα κοινά και τα μη κοινά παιχνίδια των περιοχών (Παράρτημα 2), β) Τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών, βάσει των οποίων τα παιχνίδια ταξινομήθηκαν σε παιχνίδια κνημητικού, στόχου, κατασκευής, τύχης και αλληλεπίδρασης (Παράρτημα 3).

Οι διευκρινιστικές ερωτήσεις που προέκυψαν από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων στις κύριες ερωτήσεις αφορούσαν τομείς όπως οι απόψεις σχετικά με τα παιχνίδια και τη γνώση τους πάνω σ' αυτά, τα συναισθήματα των συμμετεχόντων και οι εμπειρίες τους. Από τις απαντήσεις στις κύριες και διευκρινιστικές (follow-up) ερωτήσεις, προέκυψαν οι προεκτάσεις των παραδοσιακών παιχνιδιών στην καθημερινή ζωή, που αφορούσαν στους τομείς:

Παραδοσιακά παιχνίδια και τόπος διεξαγωγής τους

Οι ευκαιρίες για παιχνίδι δεν ήταν ίδιες μεταξύ των παιδιών των χωριών και των παιδιών της πόλης. Κάποιοι που μεγάλωσαν σε χωριά πολύ περιγραφικά δήλωσαν «παιζαμε στις γειτονιές ή στην πλατεία του χωριού μόνο την Κυριακή και τις γιορτές μετά την εκκλησία, τις άλλες μέρες έπρεπε να βοηθάμε στις γεωργικές και κτηνοτροφικές δουλειές». Ωστόσο, δε συνέβαινε το ίδιο στα αστικά κέντρα και τις κοινότητες κοντά σ' αυτά. Όπως χαρακτηριστικά λέει μία συμμετέχουσα από την πόλη της Κοζάνης: «... παιζαμε συνέχεια. Αλλά δεν παιζαμε ένα ειδικό παιχνίδι και δε λέγαμε επειδή ήρθε η τάδε μέρα, ας παιζουμε. Απλά παιζαμε».

Η σχέση των παιχνιδιών με την κοινωνικοοικονομική κατάσταση της εποχής

Η συνήθης απάντηση ότι «τίποτα δεν πήγαινε χαμένο», δίνει ίσως το εφιαλτήριο για την μελέτη του ιδιαίτερου φαινομένου παιχνίδι και υλικά. Η πρακτική αξιοποίηση των «πόρων» είναι διάχυτη στις απαντήσεις τους, αντιπαραθέτοντας το γεγονός της γενικότερης πείνας που επικρατούσε ως συνέπεια των πολέμων του '40 και του εμφυλίου. «Την περίοδο εκείνη», ανέφεραν οι παλαιότεροι, «δεν είχαμε εμείς τα παιχνίδια που υπάρχουν σήμερα, αυτά που αγοράζουνε, αλλά παιζαμε με ότι πρακτικό μπορούσαμε να έχουμε εμείς εκείνη τη στιγμή από το σπίτι μας». Πολλοί χαμογελούσαν όταν θυμόταν ότι για κάποια παιχνίδια χρησιμοποιούσαν κουκούτσια ελιάς, ή κουμπά από τα ρούχα τους.

Παιχνίδι και Συναισθήματα

Όλοι οι συμμετέχοντες θεωρούσαν το παιχνίδι μέρος της ζωής τους, γι' αυτό το αντιμετώπιζαν με κάθε σοβαρότητα που αρμόζει σε μια τέτοια κατάσταση. Δε θεωρούσαν ότι απλά διασκεδάζαν και

περνούσαν ευχάριστα την ώρα τους. Πολύ εύστοχα μία συμμετέχουσα ανέφερε: «Καταλαβαίνεις ότι περνάς καλά, ότι εκτονώνεσαι και επιθυμείς να το ξανακάνεις. Απλά εκείνη την ώρα δεν είναι για σένα αναψυχή».

Παιχνίδι και Προσωπικότητα

Η παραστατική περιγραφή ενός παρατηρητή παρουσία του οποίου διεξαγόταν κάποιο παιχνίδι, δίνει γλαφυρά ίσως το πόσο εύκολα μπορούσε κανείς να καταγράψει πτυχές της προσωπικότητας. «Πονηρός, έξυπνος, γρήγορος, ευκίνητος, δειλός, δραστήριος» θα 'ταν ορισμένα από τα επίθετα που θα κατέγραφε. Πολλοί ανέφεραν: «... μέσα στα παιχνίδια πραγματικά δείχναμε όλοι τον χαρακτήρα μας και τον εσωτερικό μας κόσμο».

Παιχνίδι και φύλο

Η κοινή συμμετοχή αγοριών και κοριτσιών σε ένα παιχνίδι εξαρτιόταν από τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια στα οποία τα κορίτσια συμμετείχαν ήταν τόσο χαμηλής έντασης όπως κουτσό, κρυφό, όσο και δυναμικά ομαδικά παιχνίδια όπως «τζαμί», «σκλαβάκια» και κυνηγητό. Τα κορίτσια δε συμμετείχαν στον ίδιο βαθμό σε παιχνίδια όπως το ποδόσφαιρο είτε επειδή δεν ήθελαν ή επειδή η συμμετοχή τους θεωρούνταν από τα αγόρια ότι αλλοίωνε το ύφος του παιχνιδιού. Όπως χαρακτηριστικά κάποιος ανέφερε: «τα κορίτσια δεν τα βάζαμε στο ποδόσφαιρο». Αντίστοιχα μία συμμετέχουσα δήλωσε «εμείς δε μάθαμε ποτέ να παίζουμε ποδόσφαιρο». Αυτό δεν απέκλειε σε πολλά παιχνίδια την κοινή συμμετοχή αγοριών και κοριτσιών.

Τα παιχνίδια πολλές φορές ήταν αφορμή γνωριμίας μεταξύ αγοριών και κοριτσιών. Όπως είπε κάποιος «όταν παίζαμε τις Κυριακές στην πλατεία, τα κορίτσια μαζεύονταν και μας κοιτούσαν». Αντίστοιχα στο γειτονικό χωριό αναφέρθηκε ότι «όταν χόρευαν τα κορίτσια βρήκαμε ευκαιρία να της γνωρίσουμε».

Συζήτηση

Η περιγραφή των παιχνιδιών έδωσε την εικόνα μιας ομοιομορφίας όσον αφορά τον τρόπο διεξαγωγής τους για τις διαφορετικές περιοχές που εξετάστηκαν. Η διαφοροποίηση των παιχνιδιών εμφανίστηκε σχετικά με την ονομασία των παιχνιδιών, τον χρόνο και το διαφορετικό χώρο που αυτά πραγματοποιούνταν, κάτι που έχει να κάνει και με τη μορφή (αγροτική, κτηνοτροφική, αστική) της εκάστοτε κοινότητας μέσα στην οποία παιζόταν το παιχνίδι. Η υιοθέτηση ενός συγκεκριμένου τρόπου ζωής που η μορφή της τοπικής κοινωνίας υπαγόρευε, δεν εμπόδιζε ωστόσο, την ανάδειξη κοινών παραγόντων που σχετιζόταν με τα παραδοσιακά παιχνίδια των περιοχών που εξετάστηκαν.

Η σύνδεση των παιχνιδιών με τα ήθη, έθιμα

και εορταστικές εκδηλώσεις παρουσιάζονταν σε μικρές και απομακρυσμένες τοπικές κοινωνίες. Η διεξαγωγή των παιχνιδιών στα απομακρυσμένα απ' τα αστικά κέντρα χωριά συνδέονταν άμεσα με τις εορταστικές εκδηλώσεις σε όλη τη διάρκεια του χρόνου.

Ο συσχετισμός που υπάρχει ανάμεσα στα παιχνίδια και την κοινωνικοοικονομική κατάσταση της εποχής, είναι προφανής. Όλες οι περιοχές που ερευνήθηκαν δίνουν αυτό το στίγμα, την άμεση και αμφίδρομη σχέση αυτών των δύο παραμέτρων. Η απάντηση ότι «τίποτα δεν πήγαινε χαμένο», δίνει ίσως το εφελτήριο για την μελέτη του ιδιαίτερου φαινομένου παιχνίδι και υλικά. Όλοι οι συμμετέχοντες, αν και αναφέρονται σε διαφορετικές δεκαετίες, συγκλίνουν στην άποψη της απειρίστης χρήσης των διαφόρων υλικών (τόσο φυσικών, όσο και αντικειμένων οικιακής και όχι μόνο χρήσης) για την δημιουργία ενός παιχνιδιού. Τα περισσότερα ήταν χειροποίητα. Μοναδικός μηχανισμός το μυαλό των παιδιών που επεξεργαζόταν τα υλικά, δοκίμαζε τεχνικές και έφτιαχνε το καινούργιο παιχνίδι. Σε εποχές όπου τα ερεθίσματα ήταν ανύπαρκτα, η φαντασία του κάθε παιδιού, η εφευρετικότητα και ευρηματικότητά του, ως στοιχεία χαρακτήρα, ήταν τα εργαλεία για την κατασκευή ενός παιχνιδιού. Αυτή ήταν και η κύρια διαφορά των παραδοσιακών παιχνιδιών με τα παιχνίδια στη σύγχρονη εποχή. Τα παιδιά των παλαιότερων εποχών δημιουργούσαν από μόνα τους αυθεντικά παιχνίδια, δεν συμβιβάζονταν απλά με παιχνίδια που τους προσφέρονται έτοιμα όπως συμβαίνει με τα σημερινά παιδιά.

Η ερώτηση που γέμισε νοσταλγικό τόνο τη φωνή των ανθρώπων που συμμετείχαν στην έρευνα είχε σχέση με το πώς ένιωθαν την ώρα που έπαιζαν και πώς νιώθουν σήμερα που ξαναθυμούνται κομμάτια της ζωής τους. Χαρά, ικανοποίηση, υπεροχή είναι ορισμένοι λόγοι συμμετοχής στο παιχνίδι που αναφέρθηκαν. Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι ξεδιπλώναν την προσωπικότητά τους συχνά συναντιζόμενοι για την καλύτερη επίδοση.

Τα παιχνίδια ήταν ένα κοινωνικό γίνεσθαι που ενθάρρυνε γενικότερα την κοινωνικοποίηση αλλά και τη συνάντηση με το αντίθετο φύλο και αποτελούσαν τον καθρέφτη στον οποίο μπορούσε κανείς να διακρίνει στοιχεία του χαρακτήρα και του φύλου του ατόμου.

Η καταγραφή των εμπειριών των συμμετεχόντων ήταν πολύ ενδιαφέρουσα. Η ηλικία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα έδωσε στα παιδικά τους χρόνια τη μορφή μιας ξεθωριασμένης εικόνας. Όμως, το άρωμα που αναδύθηκε από την εποχή εκείνη ήταν τόσο έντονο που ζωντάνεψε μνήμες και παραστάσεις περασμένων χρόνων. Πάθος, ένταση, δυναμισμός, παιχνίδι μέχρι εξαντλήσεως, είναι ορισμένες λέξεις που φανερώσουν τα συναισθήματά τους για την εποχή εκείνη και αποτυπώνονται σε κάθε πρότασή τους. «Το παιχνίδι ήταν η

ζωή μας» αναπολούν όλοι και παραδέχονται ότι αν και τα χρόνια έχουν περάσει ανεπιστρεπτί, το ολοκληρωτικό δόσιμο στον υπέροχο, πολλές φορές φανταστικό χώρο του παιχνιδιού, πλημμυρίζει τις αναμνήσεις τους και όλα αυτά που βρίσκονται καταγραμμένα στις σελίδες του μυαλού τους, αγκαλιάζοντας όλα τα περιστατικά που έζησαν ως παιδιά.

Συνοπτικά, η κύρια προτεραιότητα της έρευνας ήταν η σε βάθος ποιοτική προσέγγιση, καταγραφή και ανάλυση των παραδοσιακών παιχνιδιών, των προεκτάσεών τους και της αλληλεπίδρασής τους με άλλες διαστάσεις της ζωής των ατόμων. Στην παρούσα εργασία μελετήθηκαν επτά περιοχές της ευρύτερης περιοχής της Κοζάνης. Από τις περιγραφές - καταγραφές των παιχνιδιών προέκυψε ανάγκη ταξινόμησης τους, σε κινητικά παιχνίδια, παιχνίδια στόχου, κατασκευής, τύχης και αλληλεπίδρασης. Οι τομείς που αναδείχτηκαν μέσα από την έρευνα να συνδέονται με το παιχνίδι ήταν: ο τόπος, η κοινωνικοοικονομική κατάσταση, το φύλο, και η προσωπικότητα των ατόμων.

Η ευρηματικότητα που διέθεταν τα παιδιά σε συνδυασμό με την κατασκευαστική τους ικανότητα, ήταν τα στοιχεία που καθιστούσαν λειτουργικά τα παιχνίδια και ανέπτυσαν τη φαντασία τους. Σε οποιαδήποτε κατηγορία και αν ανήκαν τα παιχνίδια, γεγονός παραμένει ότι λειτουργούσαν ως καθρέφτης ο οποίος αντανάκλασε τις κοινωνικές αντιλήψεις.

Οι απαιτήσεις της εκάστοτε κοινωνίας διαφοροποιούσαν τη συμμετοχή των παιδιών στα παιχνίδια. Ωστόσο, η διάκριση των παιχνιδιών με βάση την οικονομική κατάσταση των παιδιών ήταν ελάχιστη. Ακόμα και σε περιπτώσεις που ένα παιδί της πόλης είχε τη δυνατότητα να αγοράσει ένα παιχνίδι, αυτό δεν καταργούσε την ισοτιμία μεταξύ των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός που καθιστούσε το παιχνίδι έναν κόσμο διαφορετικό

από αυτόν των ενηλίκων.

Αυτή είναι η πρώτη φορά που τα παραδοσιακά παιχνίδια εξετάζονται μέσα από μια ποιοτική προσέγγιση. Η έλλειψη βιβλιογραφίας σχετικής με την ποιοτική έρευνα και τα παραδοσιακά παιχνίδια ήταν ένας επιπρόσθετος παράγοντας που έθεσε περιορισμούς στην έρευνα.

Από τα ευρήματα της έρευνας μπορεί να ειπωθεί ότι για τους συμμετέχοντες, τα ευρήματα δείχνουν τη σημαντική θέση που κατείχαν τα παιχνίδια σ' όλους τους τομείς της ζωής τους. Στην παρούσα μελέτη έγινε ένας συνδυασμός των δύο παραπάνω προσεγγίσεων, δεδομένου ότι η μελέτη των παραδοσιακών παιχνιδιών μπορεί να γίνεται είτε με ποσοτική προσέγγιση, π.χ. καταγραφή παιχνιδιών κανόνων κ.λπ. ανά περιοχή, αλλά και με ποιοτική προσέγγιση αναδεικνύοντας πολιτιστικές, ψυχολογικές και κοινωνικοοικονομικές διαστάσεις των παιχνιδιών.

Η μελέτη των παραδοσιακών παιχνιδιών είναι σημαντική γιατί συμβάλλει αφενός στην ποσοτική και περιγραφική καταγραφή των παιχνιδιών και αφετέρου στην εξέταση των ψυχοκοινωνικών τους προεκτάσεων στην καθημερινή ζωή. Μελλοντικές έρευνες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν μεγαλύτερα δείγματα και από άλλες περιοχές για να εξετάσουν τη θέση και την επίδραση των παραδοσιακών παιχνιδιών στην Ελλάδα.

Ακολουθώντας μία ποιοτική προσέγγιση, ο απώτερος στόχος της έρευνας είναι να παρουσιάσει τα ευρήματά της σε μελλοντικούς ερευνητές και να τους ενθαρρύνει να ερευνήσουν τα παραδοσιακά παιχνίδια υιοθετώντας κάποιες από τις πρακτικές που προτείνονται από αυτή την έρευνα, με το σκεπτικό να γίνει καταγραφή και αξιοποίηση των παραδοσιακών παιχνιδιών προκειμένου αυτά να διατηρηθούν και να συνεχίσουν να αποτελούν μέρος της παράδοσης.

Σημασία για τη Φυσική Αγωγή

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της φυσικής αγωγής. Ιδιαίτερα το παραδοσιακό παιχνίδι στα πλαίσια της φυσικής αγωγής μπορεί να συνδέσει το παιδί με το ευρύτερο πολιτιστικό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα. Μέσω των παραδοσιακών παιχνιδιών τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αφομοιώνουν ήθη και έθιμα του τόπου και να μεταφέρουν αυτήν την εμπειρία και γνώση, συμβάλλοντας στη διατήρηση της παράδοσης. Η εφαρμογή των προγραμμάτων φυσικής αγωγής που περιλαμβάνει ως περιεχόμενο τοπικά παραδοσιακά παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει ταυτόχρονα στην ψυχοκινητική ανάπτυξη και την πολιτιστική καλλιέργεια των παιδιών.

Σημασία για την Ποιότητα Ζωής

Η σύνδεση που προσφέρει η συμμετοχή στο παραδοσιακό παιχνίδι με τις τοπικές οικονομικές, πολιτιστικές, κοινωνικές και περιβαλλοντικές συνθήκες, οδηγεί στην ανάπτυξη αισθημάτων ευχαρίστησης και πληρότητας, που αποτελούν βασικά συστατικά της ποιότητας ζωής. Η φύση των παραδοσιακών παιχνιδιών δημιουργεί σε ατομικό επίπεδο μία αίσθηση «eu ζειν» και ένα υποστηρικτικό περιβάλλον συνοχής της κοινωνίας. Ο πολυδιάστατος ρόλος των παραδοσιακών παιχνιδιών αυξάνει το βαθμό που ο καθένας μας αντιλαμβάνεται και απολαμβάνει την ποιότητα ζωής μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο ζει.

Βιβλιογραφία

- Ainscow, M. (1998). Would it work in theory? Arguments for practitioner research in the special needs field. In C. Clark et. al. (Eds.), *Theorizing Special Education*. London: Routledge.
- Ανέστη, Α. (1998). *Λαϊκά παιχνίδια και αγωνίσματα στην περιοχή της Αταλάντης*. Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού.
- Αυγερινός, Θ. (1989). *Κοινωνιολογία του αθλητισμού*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις SALTO.
- Barbarash, L. (1997). *Multicultural games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Belka, D.E. (1994). *Teaching children games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Γιωλιζόγλου, Ε. (1999). *Λιβαδερό (Μόκρο) η λαϊκή μας παράδοση*. Λιβαδερό: Κοζάνη.
- Δαράκη, Π. (1986). *Ομαδικά Παιχνίδια των Παιδιών μας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Δογάνης, Γ. (1990). *Η ψυχολογία στη φυσική αγωγή και τον αθλητισμό*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις SALTO.
- Elliott, J., & Adelman, C. (1973). Reflecting where the action is: the design of the Ford Teaching Project. *Education for Teaching*, 92, 8-20.
- Elliott, J., & Adelman, C. (1976). *Innovation at the classroom level: a case study of the Ford teaching project*. Unit 28, Open University Course E 203: Curriculum Design and Development: Open University Press.
- Goetz, J., & LeCompte, M. (1984). *Ethnography and qualitative design in educational research*. New York: Academic Press.
- Gustafson, M.A., Wolfe, S.K., & King, C.L. (1991). *Great games for young people*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Habermas, J. (1972). *Knowledge and human interests*. London: Heinemann Press.
- Habermas, J. (1979). *Communication and the evolution of society*. Boston: Beacon Press.
- Halpern, S. (1983). *Auditing naturalistic enquiries: the development and application of a model*. Unpublished Doctoral Dissertation: Indiana University.
- Hammersley, M. (1992). *What's wrong with ethnography?* London: Routledge.
- Hanrahan, S.J., & Carson, T.B. (2000). *Games Skills*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Kennedy, M. (1976). Generalizing from single case studies. *Evaluation Quarterly*, 405, 661-678.
- Κοντογεώργος, Α. (1998). *Τα παραδοσιακά παιχνίδια της περιοχής Αταλάντης*. Αδημοσίευτη διπλωματική Εργασία, ΤΕΦΑΑ Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.
- Λαμπρέτσας, Η. (2000). *Μικρόβιβλο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Λιθογραφία.
- Lincoln, Y., & Guba, E. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park and London: Sage.
- Lommax, P. (1986). Action researchers' action research: a symposium. *British Journal of In-Service Education*, 13, 42-50.
- McNiff, J. (1993). *Teaching as learning: An action research approach*. London: Routledge.
- McNiff, J. (1994). *Action research: principles and practice*. London: Routledge.
- Μερακλής, Μ. (1986). *Ελληνική λαογραφία*, 1, 34-39. Αθήνα: Εκδόσεις Οδυσσέας.
- Merriam, S. B. (1988) *Case study research in education: A qualitative approach*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Michell, J. (1999). *Measurement in Psychology: A Critical History of a Methodological Concept*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Morris, G.S. Don, & Stiehl, J. (1999). *Changing kids' games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Μουστακίδης, Χ.(1997). Η παιδαγωγική αξία των παιχνιδιών. *Φυσική αγωγή - Αθλητισμός -Υγεία*, 3, 35-48.
- Νημάς, Θ., Σούλας, Δ., & Μπεκιάρη, Α. (1998). Τα παραδοσιακά παιχνίδια ως μέρος της γυμναστικής. *Τρικαλινά*, 18, 241-255.
- Παπαϊωάννου, Α., Θεοδωράκης, Ι., & Γούδας, Μ. (2003). *Για μια καλύτερη φυσική αγωγή*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Χριστοδουλίδη.
- Robson, C. (1993). *Real world research: A resource for social scientists and practitioner researchers*. Oxford: Blackwell.
- Rudduck, J., & Hopkins, D. (1985). *Research as a basis for teaching: Readings from the work of Lawrence Stenhouse*. London: Heineman Educational Books.
- Spradley, J.P. (1979). *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Thomas, J.R., & Nelson, J.K. (2001). *Research Methods in Physical Activity*, 4th ed. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Τσιαντής, Γ. (1991). *Ψυχική υγεία του παιδιού και της οικογένειας*. Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα.
- Τσιγαρίδα, Ο. (2003). Ομαδικά Ελληνικά Παραδοσιακά Παιχνίδια. Ανευρέθηκε 20 Μαΐου 2004 από: <http://www.netdays.gr/erga-4.htm>
- Χαραλαμπίδης, Ι. (1973). *Γενική παιδαγωγική*, ΣΤ, 466-477. Αθήνα.



Παράρτημα 1. Ερωτήσεις Συνέντευξης

Επεξηγηματικό Κείμενο:

«Φανταστείτε ότι μεταφέρεστε στο παρελθόν στο χωριό-πόλη που ζήσατε τα παιδικά σας χρόνια. Ανατρέξτε στα βιώματά σας, θυμηθείτε τα παιχνίδια που παίζατε και τα συναισθήματα που τα παιχνίδια σας δημιουργούσαν»

1. Ποιες ήταν οι συνηθισμένες καθημερινές ασχολίες σας;
2. Είχατε ελεύθερο χρόνο, και αν ναι, πώς τον περνούσατε;
3. Από όλες τις ασχολίες, ποια θέση κατείχε το παιχνίδι στη ζωή σας;
4. Τι είδους παιχνίδια παίζατε;
5. Πόσο συχνά παίζατε;
6. Με ποιες αφορμές παίζατε;
7. Συμμετείχατε όλοι (αγόρια και κορίτσια) στα παιχνίδια;
8. Πόσο επηρεάζονταν τα μέσα και τα υλικά που χρησιμοποιούνταν στα παιχνίδια από την κοινωνικοοικονομική κατάσταση της εποχής;
9. Συνδέονταν το παιχνίδι με τα τοπικά έθιμα - παραδόσεις του τόπου σας;
10. Ποια συναισθήματα σας δημιουργούσε η συμμετοχή σας στα παιχνίδια;
11. Ποιες πτυχές της προσωπικότητάς σας εκφράζονταν μέσα από το παιχνίδι;
12. Τι επίδραση άσκησε η συμμετοχή σας στο παιχνίδι στη μετέπειτα ζωή σας;
13. Ποια διαφορά υπάρχει μεταξύ των παιχνιδιών που παίζατε με τα σημερινά παιχνίδια;
14. Τελικά, ποια ήταν η σημασία του παιχνιδιού για σας;

Παράρτημα 2. Ταξινόμηση με βάση την εμφάνιση ανά περιοχή

	Όνομα παιχνιδιού και περιοχή που παίζονταν
Κοινά παιχνίδια	Σκλαβάκια (Κοζάνη)
	Κουτσό (Κοζάνη) ή Γραμμή - τομάδα (Λιβαδερό)
	Μπάλα (Κοζάνη, Κρόκος)
	Τζαμί (Κοζάνη, Λευκοπηγή) ή Κεραμιδάκια (Ελάτη) ή Τζαμιδία (Λιβαδερό)
	Φίτσιος-γάτος (Κοζάνη, Κρόκος)
	Κότσια ή Βασιλιάδες (Κοζάνη, Κρόκος)
	Σκοινάκι (Κοζάνη, Λιβαδερό)
	Κλέφτες και αστυνόμοι (Κοζάνη) - Κλέφτες (Λιβαδερό)
	Μακριά Γαϊδούρα (Ελάτη, Κρόκος, Πλατανόρευμα)
	Καμήλα του Σκυφτάκ' (Κοζάνη) ή Μικρόβαλτο (Καβάλες)
	Σκλέντζα (Κοζάνη, Κρόκος)
	Δαχτυλίδι (Κοζάνη) ή Μήλο (Μικρόβαλτο)
	Καραντάνες (Κοζάνη) ή Κορώνα-Γράμματα (Κρόκος)
	Σκαμνάκια (Ελάτη, Κρόκος, Μικρόβαλτο)
	Ζιμ (Ελάτη, Λιβαδερό)
	Τριώτα (Ελάτη, Λιβαδερό)
	Τσιουλικά (Ελάτη, Πλατανόρευμα, Λιβαδερό) ή Τσιλικά (Μικρόβαλτο)
	Εννιάρα (Ελάτη, Λευκοπηγή)
	Τζιζ (Κοζάνη, Λιβαδερό)
	Σβούρα (Κοζάνη, Κρόκος)
Τα μανουάλια (Λευκοπηγή) ή Τσ' πιθαμές (Λιβαδερό)	
Μη κοινά παιχνίδια	Σκλιντζαρακ' (το), Πετροπόλεμος, Αμάδες, Τσιγκ, Γκρουρλικ' (Κοζάνη)
	Τοίκατα, Μπακακάκια, Απλούν (το), Τσ' τρις, Ζναράκ (ι) (το), Γκουγκουρέλια (τα), Κιόσια (τα), Αυτοκίνητα (τα) (Ελάτη)
	Φύκος, Μονά - Ζυγά, Γκιουμ' (Κρόκος)
	Αράπ'κο, Ζιζι, Κάλυκες, Στραμπάλα (Πλατανόρευμα)
	Καπότο, Παπάδες (Λευκοπηγή).

Παράρτημα 3. Κατηγοριοποίηση Παιχνιδιών με βάση τον τύπο παιχνιδιού

Κινητικά	Στόχου	Κατασκευής	Τύχης	Αλληλεπίδρασης
Κλέφτες και αστυνόμοι	Τζαμί ή Κεραμιδάκια	Σκλιντζαρακ'	Δαχτυλίδι	Τζιβουτό (ή κρυφτό)
Κουτσό	Αμάδες	Σκλέντζα ή Ξυλίκ'	Καραντάνες ή Κορώννα - Γράμματα	Σχουνάκι
Καμήλα του Σκυφτάκ' ή Μακριά Γαϊδούρα ή Μακριά Γουμάρα	Φίτσιος-γάτος	Μπάλα	Τσινγκ	Τζιζ
Τσίκατα	Γκουγκουρέλια	Πετροπόλεμος	Κιόσια	Αυτοκίνητα
Μπακακάκια	Φύκος	Γκουργκίλ'	Μονά - Ζυγά	
Σκαμνάκια	Κάλυκες	Τσιουλικά	Βασιλιάδες ή Κότσια	
Σκλαβάκια		Σβούρα		
Απλούν		Κούνια		
Τσ' τρις		Στραμπάλα		
Καμήλα				
Ζναράκ (ι)				
Ζιμ				
Σκαμνάκια				
Αράπ'κο				
Ζιζι				
Τα μανουάλια				
Καπότο				
Παπάδες				