

2^ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (PROJECT) ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗ ΟΜΑΔΑ

ΑΜΕΤ ΤΕΟΜΑΝ, ΑΝΤΩΝΙΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ, ΒΑΛΕΡΑ ΣΤΥΛΙΑΝΗ, ΓΑΛΕΑΔΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΓΚΑΡΑΜΠΕΤΙΑΝ ΓΚΑΡΟ, ΓΟΥΛΑ ΙΩΑΝΝΑ, ΚΑΝΙΜΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΚΑΡΑΔΗΜΟΥΛΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ, ΚΟΤΣΑΜΠΑΣΗΣ ΣΤΥΛΙΑΝΟΣ, ΚΟΥΚΟΥΝΑΡΑΣ-ΛΙΑΓΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΟΥΡΚΟΥΤΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ, ΚΟΥΣΑΝΔΑΣ ΘΕΟΔΩΡΟΣ, ΚΟΥΣΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΚΟΥΤΣΟΦΑΒΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΜΟΥΖΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΜΠΟΤΡΟΤΣΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΧΟΥΣΕΙΝ ΜΠΟΥΚΕΝΤ, ΝΑΚΑ ΜΑΡΙΑ-ΡΟΔΟΥΛΑ, ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΟΜΕΡ ΧΟΥΣΕΙΝ ΜΕΜΕΤ ΝΟΥΔΕΜ, ΠΑΓΚΟΤΖΙΔΗΣ ΕΥΚΛΕΙΔΗΣ, ΠΑΠΑΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΕΜΜΕΛΕΙΑ, ΠΕΤΡΙΔΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, ΠΟΛΥΤΣΑΚΗΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΣ, ΠΟΥΛΙΟΥ ΙΩΑΝΝΑ, ΣΑΛΑΚΙΔΟΥ ΓΛΥΚΕΡΙΑ, ΤΟΥΚΤΟΥΚΑΣ ΡΑΦΑΗΛ, ΤΟΥΦΕΞΙΔΗΣ ΑΡΧΟΝΤΗΣ, ΤΣΑΚΙΡΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΤΣΙΟΥΜΠΑΡΑΚΗΣ ΠΗΤΕΡ-ΑΝΤΩΝΙΟΣ, ΤΣΙΣΜΑΛΙΔΟΥ ΙΩΑΝΝΑ, ΦΩΤΕΙΝΟΓΛΟΥ ΜΑΡΙΑ, ΧΑΣΑΝ ΜΠΟΥΡΑΚ, ΧΟΥΒΑΡΔΑΣ ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ-ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ, ΧΡΙΣΤΑΚΑΚΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ

ΒΑΡΔΑΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΟΣ, ΚΑΦΑΛΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΚΟΜΟΤΗΝΗ, ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2015

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ (PROJECT)

ΕΕΧΑΣΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ-ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ-ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΘΡΑΚΗΣ.....	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	29
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΘΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ.....	43
ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ.....	56

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην ερευνητική εργασία με τίτλο «Ξεχασμένα Παιχνίδια» γίνεται λόγος για την ιστορική πορεία, την εξέλιξη και την σημαντικότητα που παρουσίαζαν τα παιχνίδια στο διάβα των χρόνων. Πιο συγκεκριμένα η γραπτή εργασία ξεκινά με μία εκτενή αναφορά σχετικά με τα παιχνίδια της Αρχαιότητας μέχρι και τη σημερινή εποχή, δίνοντας ιδιαίτερη βάση στις παραλλαγές που παρουσιάζουν αυτά ανάλογα με την περίοδο και τον τόπο που λάμβαναν χώρα. Στην συνέχεια, ακολουθεί δημιουργία ερωτηματολογίων και η επεξεργασία τους. Θέμα τους οι προτιμήσεις ανδρών και γυναικών από τη δεκαετία του 1960 μέχρι και το 2000, η συχνότητα καθώς και οι τόποι διεξαγωγής του παιχνιδιού. Τέλος παρατίθενται ερωτηματολόγια και τα αποτελέσματά τους που σχετίζονται με τα παιχνίδια των σύγχρονων κοινωνιών καθώς και το χρόνο που αφιερώνει η νεολαία στα κλασσικά παραδοσιακά παιχνίδια έναντι των μοντέρνων ηλεκτρονικών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΟΡΙΣΜΟΙ

Παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο αποκαλείται μια δομημένη δραστηριότητα που έχει ως σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Το παιχνίδι διαφέρει από την εργασιακή απασχόληση και την τέχνη.

Παιδί ονομάζεται ο άνθρωπος από τη γέννηση μέχρι και την εφηβεία του. Ο νομικός ορισμός του παιδιού γενικά αναφέρεται στον ανήλικο, δηλαδή σε ένα πρόσωπο μικρότερο από την ηλικία ενηλικίωσης. Η λέξη παιδί μπορεί επίσης να περιγράφει τη σχέση των τέκνων σε σχέση με τους γονείς τους στα πλαίσια μίας οικογένειας ή να προσδιορίζει την συμμετοχή σε μία φυλή, γενιά ή θρησκεία. Μπορεί επίσης να προσδιορίζει την ισχυρή επιρροή που προκαλείται από ένα συγκεκριμένο χρόνο, τόπο ή περίσταση.

Παίζω ασχολούμαι με (συγκεκριμένο παιχνίδι)

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

Το παιχνίδι είναι αναπόσπαστο κομμάτι τόσο της παιδικής ηλικίας όσο και της καθημερινότητας των ενηλίκων. Οι αρχαίοι Έλληνες γνώριζαν ποικίλα παιχνίδια,

ατομικά και ομαδικά, και χρησιμοποιούσαν αντικείμενα που χρησίμευαν ως παιχνίδια, τα λεγόμενα αθύρματα. Έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχιδιού. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών που κατείχαν την πρώτη θέση στην αγωγή των παιχιδιών στην Αρχαία Ελλάδα. Γνωστοί φιλόσοφοι όπως ο Πλάτωνας τόνιζαν την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και επιθυμούσαν. Επισήμαναν όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος. Ενώ ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν όσο γίνεται πιο πρότυπα παιχνίδια, για να αφοσιώνονται σε αυτά και να ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν δημιουργική φαντασία.

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες ήταν η μεγαλύτερη γιορτή των Ελλήνων. Οι χοροί, τα παιχνίδια και οι αγώνες καλλιεργήθηκαν και αναπτύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Αρχαίοι Έλληνες συγγραφείς καθώς και οι περιγραφές που δίνουν ο Πausanias, ο Πολυδεύκης, ο Γαλήνιος και άλλοι μαρτυρούν την αγάπη των Ελλήνων για τα παιχνίδια και τη θέση τους στη ζωή της αρχαίας Ελλάδας. Αρκετά από τα αρχαία ελληνικά ομαδικά παιχνίδια παίζονται μέχρι και σήμερα. Ελάχιστα όμως από αυτά έχουν διατηρήσει την αρχική τους ονομασία. Τα περισσότερα με τη πάροδο των χρόνων και ανάλογα τον τόπο που παίζονται, έχουν αλλάξει ονομασία, μα ο χαρακτήρας τους και ο τρόπος που παίζονται παραμένει ίδιος.

Κάποια παιχνίδια της αρχαιότητας που έχουν φτάσει μέχρι τις μέρες μας αυτούσια ή με παραλλαγές είναι τα παρακάτω:

Χαλκή μυία: Κλείνανε τα μάτια ενός παίκτη και οι υπόλοιποι γυρνούσαν γύρω του με σκοπό όποιον έπιανε και έβρισκε το όνομα του, έπρεπε εκείνος να κλείσει τα μάτια του και να συνεχίσει. Η εξέλιξη του παιχιδιού αυτού είναι η τυφλόμυγα.

Ακινήτινδα: οι παίκτες μόλις δοθεί το σύνθημα πρέπει να μείνουν ακίνητοι σε όποια στάση βρίσκονται. Εκείνος που θα κουνηθεί βγαίνει από το παιχίδι. Σήμερα το παιχίδι αυτό είναι γνωστό ως αγαλματάκια με μικρές διαφορές.

Μπάλα: ένα παιδί πετά τη μπάλα με δύναμη και εκείνη σκάει στο έδαφος και την πιάνει κάποιο άλλο παιδί. Αυτό επαναλαμβάνεται συνέχεια. Η σημερινή ονομασία αυτού του παιχιδιού είναι ψείρες.

Πεντέλιθα: ή αλλιώς τα γνωστά μας πεντόβολα, έχουν τις ρίζες τους στην αρχαιότητα. Μπορούσαν να παίζουν πολλά παιδιά. Κάθε παιδί είχε συγκεντρωμένα

πέντε βοτσαλάκια, πέταγε το ένα ψηλά και έπρεπε να το ξαναπιάσει αφού πρώτα είχε πάρει από κάτω ένα ακόμα βοτσαλάκι.

Αποδιδρασκίνδα: ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και μετράει, ενώ οι άλλοι τρέχουν να κρυφτούν μέχρι να τελειώσει το μέτρημα. Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και ψάχνει να τους βρεί. Κάθε φορά που βρίσκει κάποιον παίχτη πρέπει να τρέξει πρώτος στη θέση του αλλιώς χάνει και τα ξαναφυλάει. Σήμερα, είναι το γνωστό σε όλους μας κρυφτό.

Κολλαβισμός: ένας παίκτης στέκεται όρθιος και με το χέρι του σκεπάζει τα μάτια του. Ένας άλλος τον χτυπά στον ώμο και ο πρώτος έπρεπε να καταλάβει ποιος από όλους τον χτύπησε. Η εξέλιξη αυτού του παιχνιδιού είναι το μπιζ.

Ασκωλιασμός: ήταν ένα παιχνίδι ακροβασίας που παιζόταν κυρίως στις γιορτές του Διονύσου. Οι παίκτες ανέβαιναν με το ένα πόδι πάνω σε ένα φουσκωμένο ασκί αλειμμένο με λάδι και προσπαθούσαν να ισορροπήσουν. Σήμερα παίζεται στην Ήπειρο με την ονομασία ασκί και σε άλλες περιοχές με κάποιες παραλλαγές.

Σκαπέδρα: Οι παίκτες παίρνουν ένα δοκάρι που στο μέσο του υπάρχει μία τρύπα και από εκεί περνούν ένα σκοινί. Στις δύο άκρες του έδεναν από ένα παίκτη έτσι ώστε ο ένας να μην κοιτά τον άλλον με τη προσπάθεια να τραβήξουν με δύναμη και να φέρουν ο ένας τον άλλον κοντά στη δοκό. Σήμερα το παιχνίδι αυτό έχει την ονομασία διελκυστίδα.

Αστραγαλίζεин: Είναι το αγαπημένο παιχνίδι των αγοριών και των κοριτσιών, το οποίο παίζονταν με αστραγάλους ή με πέτρες ή αλλιώς με καρύδια. Ένας παίκτης έκρυβε τους αστραγάλους στο χέρι του και ο άλλος προσπαθούσε να μαντέψει αν ο αριθμός ήταν μονός ή ζυγός.

Απόρραξις: Οι παίκτες κτυπούν τη μπάλα με δύναμη έτσι ώστε να αναπηδήσει. Στη συνέχεια την πιάνουν και την ξανακτυπούν. Αν ο παίκτης πετύχει τα πιο πολλά κτυπήματα νικάει. Πάλι πετούν τη μπάλα στον τοίχο και πρέπει να την πιάσουν πριν πέσει στο έδαφος. Το παιχνίδι αυτό μπορούν να το παίζουν μόνοι τους ή ανά δύο.

ίς ώμιλλαν: Ένας παίκτης χαράζει έναν κύκλο στο χώμα και προσπαθούν να σημαδέψουν από ένα ορισμένο σημείο, να στείλουν τον αστράγαλο τους μέσα στο κύκλο. Οι παίκτες είχαν ορίσει από πριν ότι ο καθένας είχε δέκα βολές. Ο νικητής σχεδίαζε το κύκλο και αποφάσιζε τη διάμετρο καθώς και το σημείο βολής.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

Τρόπα: Στην τρόπα οι δύο παίκτες προσπαθούσαν να ρίξουν έναν αστράγαλο ή καρπό μέσα σε λαξευμένες στο μάρμαρο τρύπες. Στόχος τους ήταν να ρίξουν διαδοχικά σε όλες τις τρύπες τα σφαιρίδια. Σήμερα το παιχνίδι αυτό εξακολουθεί να παίζεται με τις ονομασίες τρύπα, λάκκα, γουβίτσα, ή λεφτοκάρυα.

Εννιάδα: Η εννιάδα παίζεται με εννέα πεζούς ή πόνια διαφορετικού χρώματος από δύο παίκτες. Το σχέδιο χαραζόταν στο έδαφος και κάποιες ευθείες ένωναν τις γωνίες τριών ομόκεντρων τετραγώνων. Είναι η σημερινή τρίλιζα.

Διαγραμμισμός: Ένα ακόμη παιχνίδι που βρέθηκε στη δυτική πλευρά του Παρθενώνα, είναι γνωστός ως διαγραμμισμός και πιθανολογείται πως είναι το σημερινό παιχνίδι ντάμα. Κάθε παίκτης είχε στην κατοχή του δεκαέξι πόνια, πού τα παρέτασσε σε δύο σειρές, με μία σειρά πίσω κενή και δύο κενές σειρές μπροστά. Ο κάθε παίκτης προσπαθούσε να «φάει» τα αντίπαλα πόνια και να οδηγήσει τα δικά του στη τελευταία γραμμή.

Άλλα επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα και εξακολουθούν να υπάρχουν και σήμερα είναι το : ζατρίκιο, το σημερινό σκάκι, παιχνίδια με αθύρματα και κυβείες δηλαδή τα σημερινά ζάρια.



ΣΤΟ BYZANTIO

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι τον 9ο αι. μ. Χ δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν τη θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα στο Βυζάντιο από συνήθεια , και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι , μετά τον 11^ο αι. μ Χ το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων. Μετά την κατάργηση των Ολυμπιακών Αγώνων από το Μεγάλο Θεοδόσιο το 394 μ Χ , τα παιχνίδια ,η γυμναστική και η αγωνιστική έχασαν την παλιά δημοτικότητα και δόξα τους, όμως στην Πελοπόννησο , στη Στερεά Ελλάδα ,στη Θράκη, στα νησιά του Αιγαίου και του Ιονίου, στη Κρήτη , στην Κύπρο και ιδίως στο Βυζάντιο , το Αρχαίο ελληνικό πνεύμα δεν έσβησε. Τα περισσότερα παιχνίδια και αγωνίσματα ,όπως η «αμπάριζα» , η «έφιππος αντισφαίριση» προσπαθούσαν να επιβιώσουν.



ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο(το σημερινό κρυφό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία και το κυνηγητό. Υπήρχαν όμως και άλλα παιχνίδια όπως η μέλισσα, το κουτσό, τα μήλα, η τυφλόμυγα, και το τσιλίκι.



ΝΕΩΤΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ

Στους νεώτερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιζαν σπουδαίο ρόλο από για τα παιδιά. Το παιχνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση και χαρά. Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί έως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί για το παιχνίδι. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι να μην κινούνται όσο θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας.

ΡΟΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι πολύ σημαντικό για το παιδί, όπως είναι το πόσιμο νερό, η τροφή, πάρα πολλοί διεθνείς οργανισμοί αναφέρουν το παιχνίδι όχι μόνο σαν μια αναγκαιότητα αλλά και σαν ένα δικαίωμα του παιδιού γιατί σχετίζεται άμεσα με την ομαλή του ανάπτυξη.

Ένα παιχνίδι είναι ωφέλιμο όταν έχει θετικό αποτέλεσμα πάνω στη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού, δηλαδή όταν:

- του δίνει δυνατότητα να ελευθερώσει τη φαντασία του
- τον βοηθάει στον έλεγχο της επιθετικότητας
- ενθαρρύνει την πρωτοβουλία του παιδιού
- καλλιεργεί την υπομονή στο κοινό παίξιμο
- του δίνει τη δυνατότητα να ξεπεράσει κάποιους φόβους
- το κάνει να εξασκήσει την μνήμη του
- ενεργοποιεί την παρατηρητικότητα για έναν αποτελεσματικό προσανατολισμό
- καλλιεργεί την συνεργασία
- καλλιεργεί την αλληλεγγύη
- καλλιεργεί το αίσθημα την ευθύνης απέναντι στην ομάδα

Ένα παιχνίδι είναι ωφέλιμο όταν έχει θετικό αποτέλεσμα πάνω στην σωματική ανάπτυξη του παιδιού.

Το παιχνίδι και κυρίως το παραδοσιακό έχει μείνει πάντα ανοιχτό και για το παρελθόν και για το μέλλον, αλλά πολύ περισσότερο για το άμεσο παρόν με τις καινούριες καταστάσεις του. Έτσι, είναι φυσικό το παραδοσιακό παιχνίδι να υποχωρεί αφού στα τελευταία χρόνια οι κοινωνίες έχουν αλλάξει σε μεγάλο βαθμό από την τρομερή ανάπτυξη και εξέλιξη της βιομηχανίας και βασικά του τεχνικού πολιτισμού.

Το παιδικό οργανωμένο παιχνίδι προσφέρει πλούσιες γνώσεις και εμπειρίες. Δίνει άπειρες ευκαιρίες με την ικανοποίηση βιολογικών αναγκών για κίνηση και δράση. Τα παιδικά οργανωμένα παιχνίδια έχουν τεράστιες δυνάμεις για αυτοαγωγή. Δίνουν την ευχέρεια στα παιδιά να δοκιμάσουν σε κάθε παιχνίδι τις σωματικές και πνευματικές τους δυνατότητες. Να συνειδητοποιούν το δικαίωμα αλλά και την υποχρέωση. Να κινητοποιούνται από ζωντανή, τόλμη και υποχρέωση.

Λαχνίσματα

Με τον όρο λαχνίσματα ή λαγχανίσματα ή κληρωσιές (από το ουσιαστικό "λαχνός" η πρώτη ή από το ρήμα "λαγχάνω" η δεύτερη λέξη) ονομάζονται παιδικά κυρίως τραγούδια που λέγονται πριν την έναρξη ομαδικών παιχνιδιών όπως το

κρυφτό, προκειμένου να καθορισθεί με κλήρο είτε ο πρώτος, είτε ο τελευταίος από τον οποίο και θ' αρχίσει το παιχνίδι. Συνήθως τον κλήρο αποτελεί η τελευταία συλλαβή των τραγουδιών αυτών.

Μετά το πρωταρχικό ερώτημα "Να τα βγάλουμε;" κάποιο παιδί συνήθως αυτό που έκανε την ερώτηση κάνει τη "μάννα" Χαρακτηριστικό αυτών των τραγουδιών είναι ότι πολλές φορές ξεκινάνε με την αρχική λέξη μπουφ.

Τα λαχνίσματα είναι πολύ διαδεδομένα όχι μόνο στις πόλεις αλλά και στην ελληνική ύπαιθρο και τα σημαντικότερα αυτών λέγονται πανελλαδικά. Πολλά από αυτά είναι ακατανόητα πλην όμως ακούγονται θαυμάσια από τα παιδιά που τα διαδίδουν στα μικρότερα.

1. Α μπε μπα μπλομ

Α μπε μπα μπλομ
του κίθε μπλομ
α μπε μπα μπλομ
του κίθε μπλομ
μπλιμ μπλομ.

2. Άκατα μάκατα

Άκατα μάκατα σούκουτου μπε
άμπε φάμπε ντομινέ
άκατα μάκατα σούκουτου μπε
άμπε φάμπε βγε.

3. Μαριάμ

Σι μαριάμ μαριάμ μαριάμ
σι ντορεμί μακαρό μακαρό
λέο λέο τιπ τιπ τιπ
σι μαριάμ ουάν του θρι.

4. Ο Καρακατσάνης

Ο καρακατσάνης μπήκε στο τηγάνι
κι έσπασε τ' αυγά!
αυγά τηγανητά;

Γιατί καρακατσάνη μπήκες στο τηγάνι
κι έσπασες τ' αυγά
αυγά τηγανητά;

5. Ένα δύο τρία

Ένα δύο τρία
πήγα
στην Κυρία
μου 'δωσε ένα μήλο
μήλο δαγκωμένο
το 'δωσα στην κόρη
έκανε αγόρι
το 'βγαλε Θανάση
σκούπα και φαράσι.

6. Ανέβηκα στην πιπεριά

να κόψω ένα πιπέρι
κι η πιπεριά τσακίστηκε
και μου 'κοψε το χέρι.
Δώσ' μου το μαντιλάκι σου
το χρυσοκεντημένο
να δέσω το χεράκι μου
που το 'χω ματωμένο.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΟ ΚΟΡΟΪΔΟ

Χαρακτηριστικά: Είναι ομαδικό παιχνίδι και σκοπεύει στην ανάπτυξη της αντιληπτικής ικανότητας , στη ραπτική . στην παρατηρητικότητα και στην προσοχή. Είναι μικτό παιχνίδι. Ηλικία 10+ .

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και σκορπίζονται μέσα στο χώρο του παιχνιδιού. Μια μπάλα θα έχει στην κατοχή της η ομάδα που την πήρε μετά από κλήρωση. Η άλλη ομάδα είναι το κοροΐδο. Η μπάλα θα μεταβιβάζεται πάνω από τα κεφάλια τους με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην μπορούν να την πιάσουν. Οι αντίπαλοι θα προσπαθούν να ρίχνουν την μπάλα με έξυπνο τρόπο από χέρι σε χέρι, κάνοντας προσποιήσεις, αναπηδήσεις και διάφορα τεχνάσματα για να μην τους πάρουν την μπάλα τα κοροΐδα, αλλά και τα κοροΐδα δεν θα είναι πάντα κοροΐδα, κάποια στιγμή τη σειρά τους θα την πάρουν οι άλλοι.



Η ΜΠΟΥΚΑΛΑ

Χαρακτηριστικά: Υπερέχει το ατομικό στοιχείο. Αναπτύσσει την αυτοπειθαρχία και την ευταξία. Είναι μικτό παιχνίδι , ηλικία 7+

Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο και κάθονται οκλαδόν. Στην μέση του κύκλου βρίσκεται μια μπουκάλα που κάθε ένα παιδί θα τη γυρίζει, περιστροφικά στο κέντρο. Όταν σταματήσει το στόμιο της μπουκάλας που αντιστοιχεί, τότε αυτό θα πρέπει να μιμηθεί υποχρεωτικά κάποιο ζώο με κίνηση και φωνή. Το χιούμορ είναι μεγάλο. Το παιδί, που με τη σειρά του γυρίζει την μπουκάλα, δίνει και το όνομα του ζώου για τη μίμηση.



ΚΟΛΟΚΥΘΙΑ

Χαρακτηριστικά: Υπερέχει το ατομικό στοιχείο .Αναπτύσσει την ετοιμότητα και την προσοχή. Είναι μικτό παιχνίδι , ηλικία 6+. Παιχνίδι που τείνει να λησμονηθεί.

Τα παιδιά κάθονται σε ένα ημικύκλιο οκλαδόν και ορίζουν τη μάνα που θα κατευθύνει το παιχνίδι. Η μάνα δίνει αριθμούς από το 1,2,3 κτλ. , ανάλογα πόσα παιδιά παίζουν. Αυτούς τους αριθμούς πρέπει όλοι να τους θυμούνται με προσοχή. Το παιχνίδι αρχίζει με τη μάνα που λέει:

«Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 3 κολοκύθια».

Το παιδί που έχει τον αριθμό 3 πρέπει να απαντήσει αμέσως:

«Γιατί να κάνει τρία?»

Και η μάνα του απαντά :

«Μα πόσα να κάνει?»

Το παιδί 3 λέει:

«Να κάνει 6».

Το παιδί που έχει τον αριθμό 6 πρέπει να απαντήσει αμέσως «γιατί να κάνει 6, να κάνει ...κ.τ.λ».

Ο αφηρημένος δεν θα απαντήσει αμέσως ή θα απαντήσει ίσως σε κάποιο άλλο αριθμό. Τότε θα υποχρεωθεί να μιμηθεί ένα ζώο στη φωνή και στο περπάτημα.

Κάτι παρόμοιο που γίνεται και στο πετάει-πετάει.

ΣΑΡΑΝΤΑΠΟΔΑΡΟΥΣΑ

Χαρακτηριστικά: Είναι ομαδικό παιχνίδι , αγωνιστικό, σκοπεύει στην ανάπτυξη ευκαμψίας των αρθρώσεων και στην κινητική ετοιμότητα. Ηλικία 7+.

Παίζεται και σήμερα.

Δύο ομάδες ισάριθμες σχηματίζουν μια ίσια πυκνή γραμμή . Πίσω από το πρώτο παιδί, που κάθεται στο βαθύ κάθισμα με τα χέρια ανοικτά – λοξά στην πρόταση, κάθονται και τα άλλα παιδιά που πιάνουν όμως τους αστραγάλους των μπροστινών τους. Έτσι, όπως κάθονται, παρασταίνουν τη σαρανταποδαρούσα που θα συναγωνιστεί στην ταχύτητα του...αργού της δρόμου.

Τα παιδιά προσπαθούν να κάνουν τις ίδιες κινήσεις των ποδιών, να συντονίσουν δηλαδή την κίνηση, όλοι μαζί, αριστερού και δεξιού ποδιού σύγχρονα.

Στην αρχή έχουν σημειώσει τη γραμμή εκκίνησης και τη γραμμή του τερματισμού. Νικήτρια ομάδα θα βγει εκείνη που θα φτάσει πρώτη με συνοχή.

ΤΑ ΜΗΛΑ

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Μετά κάνουν "πέτρα-ψαλίδι- χαρτί" για να δουν ποια από τις δύο ομάδες θα είναι μέσα. Η ομάδα που είναι έξω πετάζει την μπάλα με σκοπό να «κάψει» τα παιδιά που είναι μέσα. Τα παιδιά που είναι μέσα πρέπει να τρέχουν εδώ κι εκεί για να μην τους ακουμπήσει η μπάλα. Αν καείς βγαίνεις έξω, αν όμως πιάσεις την μπάλα κερδίζεις ένα μήλο. Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι να πιάσεις όσο περισσότερα μήλα μπορείς. Με κάθε μήλο έχεις μια ζωή παραπάνω, δηλαδή αν καείς παίζεις δεύτερη φορά, γιατί είχες πιάσει μήλο. Ο τελευταίος που θα μείνει πρέπει να δεχθεί δώδεκα συνεχή χτυπήματα χωρίς να τον κάψουν. Έτσι κερδίζει η ομάδα του, αλλιώς κερδίζει η έξω ομάδα



Η ΜΙΚΡΗ ΕΛΕΝΗ

Στο κέντρο κάθεται ένα παιδί που παίρνει εκείνη τη στιγμή το όνομα της μικρής Ελένης. Οι υπόλοιποι κάνουν ένα κύκλο και γυρνούν γύρω-γύρω

τραγουδώντας: "Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. Σήκω επάνω, κλείσε τα ματάκια σου και πιάσε όποιον θες."

Εκείνη τη στιγμή η Ελένη πιάνει ένα παιδί και πρέπει με κλειστά τα μάτια να βρει ποιος είναι. Ύστερα μπαίνει μέσα αυτός που είχε πιάσει η μικρή Ελένη. Πάλι γίνονται οι ίδιες διαδικασίες.



TZAMI

Τα παιδιά στήνουν σ' ένα ανοιχτό μέρος δέκα πέτρες πλακέ, τη μία πίσω από την άλλη. Αυτό είναι το τζαμί. Μετά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οι παίχτες ένας-ένας με μια μπάλα προσπαθούν να γκρεμίσουν το τζαμί.



ΤΟ ΚΟΥΤΣΟ

Παιζόταν από δυο άτομα. Το πρώτο παιδί που άρχιζε, έριχνε μια στρογγυλή πέτρα στην αρχή του σχεδίου. Έπρεπε στηριγμένο στο ένα πόδι να σπρώξει μ' αυτό την πέτρα ώστε να βγει έξω από το σχέδιο στην αρχή. Στη συνέχεια έριχνε την πέτρα στο δεύτερο τετράγωνο κι έμπαινε με το ένα πόδι στο σχέδιο και τετράγωνο -

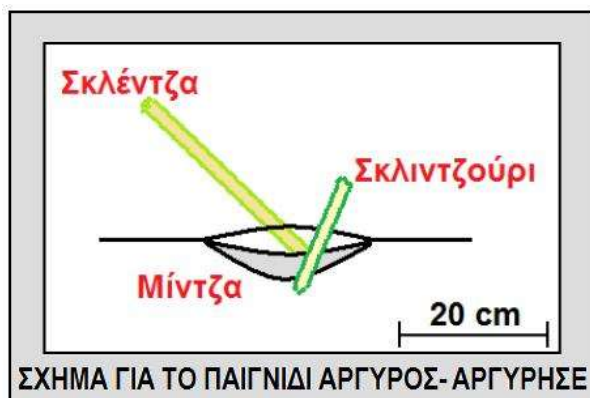
τετράγωνο έφτανε σ' εκείνο που βρισκόταν η πέτρα. Πάλι χτυπώντας την με το πόδι με το οποίο πατούσε στο έδαφος προσπαθούσε τετράγωνο -τετράγωνο να τη βγάλει έξω από το σχέδιο στην αρχή του. Αυτή η διαδικασία συνεχιζόταν με το τρίτο, το τέταρτο και το πέμπτο τετράγωνο. Δεν έπρεπε ούτε η πέτρα ούτε το πόδι να ακουμπήσει στις γραμμές του σχεδίου. Αν ακουμπούσε στη γραμμή έβγαινε από το παιχνίδι και ξεκινούσε το άλλο παιδί. Επίσης έχανε το παιδί του οποίου η πέτρα δε θα πήγαινε στο τετράγωνο που ήταν η σειρά του. Αν για παράδειγμα έπρεπε να ρίξει την πέτρα του στο 4ο τετράγωνο κι αυτή όπως την πετούσε πήγαινε στο 5ο τότε το παιδί αυτό έχανε και συνέχιζε το άλλο παιδί.



Χαράζουν στο χώμα ή ζωγραφίζουν στο πεζοδρόμιο ή στην αυλή με κιμωλία

ΣΚΛΕΝΤΖΑ

Μαζεύονταν μια παρέα παιδιών και σχημάτιζαν ένα κύκλο. Κάθε παίκτης είχε ένα μαστούνι από ξύλο που το λέγανε σκλέτζα. Είχαν όμως και ένα μικρότερο που το λέγανε σκλέντζι. Κάθε παίκτης έσκαβε μια γουβίτσα τη μίντζα. Αυτός που άρχιζε το παιχνίδι, ακουμπούσε με τη μια άκρη της σκλέντζας στη μίντζα του και την κρατούσε από την άλλη με το αριστερό του χέρι. Με το δεξί πατούσε το σκλέντζι στον πλησιέστερο από τα δεξιά του παίκτη. Με υψωμένη τη σκλέντζα περίμενε να το χτυπήσει στον αέρα. Αν δεν το πετύχαινε, το έπαιρνε και το έδινε στο διπλανό του από τα δεξιά για να παίξει. Αν όμως το χτυπούσε έκανε ο πρώτος παίκτης που ήταν υποχρεωμένος να το χτυπήσει για δεύτερη φορά. Στο διάστημα αυτό οι άλλοι παίκτες έρχονταν και μεγάλωναν τη μίντζα του. Και το παιχνίδι συνεχιζόταν... Χαμένος ήταν αυτός που είχε την μεγαλύτερη μίντζα από όλους. Τότε του βάζανε τιμωρία : στέκονταν μέσα στη γούβα και οι άλλοι του ρίχνανε πέτρες , ξύλα , χώμα και τα έχωναν καλά.



Η ΑΜΠΑΡΙΖΑ

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα ορίζει ένα δέντρο ή μια κολόνα για μάνα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύει η κάθε ομάδα τη μάνα της. Τα παιδιά αποφασίζουν ή βάζουν κλήρο, για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Ένα από τα παιδιά της ομάδας βγαίνει στο χώρο ανάμεσα από τις μάνες (συνήθως στην αρχή παίζουν πιο αδύνατοι παίκτες) και παράλληλα βγαίνει και από την άλλη ομάδα ένα παιδί. Συναντιούνται και προσπαθούν να αγγίξουν ο ένας τον άλλο. Όποιος προλάβει να χτυπήσει τον άλλο, τον αιχμαλωτίζει και τον οδηγεί στη μάνα του. Έστερα βγαίνει ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη. Παίζουν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη. Ο τελευταίος που μένει, προσπαθεί να προστατεύσει τη μάνα. Από την άλλη ομάδα μπορούν να του επιτεθούν δύο αντίπαλοι, όχι περισσότεροι. Μπορεί να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα. Τότε αυτοί φωνάζουν: "Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανένα δεν το λέω."



ΚΡΥΦΤΟ ΜΕ ΤΟΞΑ

Σε αυτό το παιχνίδι παίζουν δύο ομάδες παιδιών. Η κάθε ομάδα έχει το λιγότερο πέντε (5) παίκτες και ένας από αυτούς είναι ο Αρχηγός. Στην αρχή του παιχνιδιού οι δύο Αρχηγοί πετάνε ένα κέρμα για να ποια ομάδα θα κρυφτεί και ποια θα τα φυλάει. Η ομάδα που τα φυλάει περιμένει την άλλη να κρυφτεί. Η άλλη ομάδα κρύβεται και ταυτόχρονα προσπαθεί, με βέλη ή με διάφορα σημάδια που αφήνει πίσω της, να ξεγελάσει την άλλη ομάδα ή να της δείξει το μέρος που κρύβεται. Η ομάδα που τα φύλαγε μετά από λίγο αρχίζει το ψάξιμο μέχρι να βρει τα παιδιά που είναι κρυμμένα. Αν τα βρει και τα πιάσει αλλάζουν οι ρόλοι τους. Δηλαδή αυτοί που κυνηγούσαν τώρα κρύβονται και προσπαθούν να παραπλανήσουν τους άλλους για το μέρος που είναι κρυμμένοι.

ΤΟ ΚΥΝΗΓΗΤΟ

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



ΟΙ ΜΠΙΛΙΕΣ

Χαρακτηριστικά: υπάρχει το ατομικό στοιχείο. Αναπτύσσει την αντιληπτική ικανότητα και το σημάδι. Ηλικία 8+. Παίζεται από αγόρια.

Τα παιδιά που θα παίξουν, πρέπει να έχουν έναν ορισμένο αριθμό από μπίλιες-βόλους. Χαράσσουν μια γραμμή για αφετηρία και σε απόσταση περίπου μισό μέτρο καθορίζουν έναν κύκλο και μέσα σε αυτό, το κάθε παιδί, τοποθετεί και από μία μπίλια, ενώ μία άλλη κρατάει στο χέρι του. Με ψηφοφορία εκλέγεται ο πρώτος, δεύτερος κλπ παίχτης που θα σημαδέψει στις μπίλιες με σκοπό να βγάλει μία από τον κύκλο, για να τις κερδίσει όλες μετά. Έτσι κάθε φορά που κάποιος κερδίσει, στήνονται άλλες.



ΣΧΟΙΝΑΚΙ Ή ΚΑΜΑΡΑ

Στην καμάρα παίζουν όσα παιδιά θέλουν, αλλά όχι πάρα πολλά. Δύο παιδιά βγαίνουν έξω και γυρνάν το σχοινάκι. Τα παιδιά πηδούν. Όποιο μπερδευτεί στο σχοινάκι, χάνει, βγαίνει έξω και γυρνάει το σχοινί. Ο άλλος που γυρνούσε, μπαίνει μαζί με τα άλλα παιδιά και έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται.



Δεν περνάς κυρά-Μαρία

Χαρακτηριστικά: Είναι ομαδικό παιχνίδι, έχει ρυθμική εναλλασσόμενη κίνηση και σκοπεύει στην ανάπτυξη του ρυθμού. Ηλικία 7+, κυριαρχεί η στιχομυθία.

Τα κορίτσια σχηματίζουν έναν κύκλο με τα χέρια πιασμένα. Έξω από τον κύκλο, μένει ένα κορίτσι για να παραστήσει την κυρά-Μαρία. Με εναλλασσόμενα ρυθμικά βήματα τα παιδιά του κύκλου και η κυρά-Μαρία ανταλλάσσουν τα λόγια του τραγουδιού.

Κύκλος: Δεν περνάς κυρά-Μαρία

δεν περνάς, δεν περνάς.

Μαρία: Θα υπάγω εις τους κήπους

δεν περνώ, δεν περνώ.

Κύκλος: Τι θα κάνεις εις τους κήπους

δεν περνάς, δεν περνάς.

Μαρία: Για να κόψω δύο βιολέτες

δεν περνώ, δεν περνώ.

Κύκλος: Τι θα κάνεις τις βιολέτες

δεν περνάς, δεν περνάς.

Μαρία: Να τις δώσω στην καλή μου

δεν περνώ, δεν περνώ.

Κύκλος: Και ποια είναι η καλή σου

δεν περνάς, δεν περνάς.

Η κυρά-Μαρία συνεχίζει να χορεύει γύρω-γύρω στον κύκλο και κάποια στιγμή διαλέγει ένα κορίτσι και το παίρνει κοντά της, έξω από τον κύκλο. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τα ίδια λόγια από την αρχή, μέχρι που να μείνει ένα κορίτσι, για να παραστήσει την κυρά-Μαρία. Το παιχνίδι αυτό παίζεται από κορίτσια.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΤΗΣ ΘΡΑΚΗΣ

Με ποιες δραστηριότητες ασχολούνταν τα παιδιά, αγόρια ή κορίτσια, στον ελεύθερό τους χρόνο στα μέσα του περασμένου αιώνα; Ποια παιχνίδια έπαιζαν τις μέρες του χειμώνα που δεν είχαν αγροτικές δουλειές, τα βράδια όταν επέστρεφαν από τη βοσκή των ζώων, τις Κυριακές μα και τις γιορτές; «Τις Κυριακές και τις γιορτές μαζευόμασταν συνήθως κατά γειτονιές και τραγουδώντας με το στόμα ή ακούγοντας το γραμμόφωνο, αν υπήρχε κάποιο, χορεύαμε.

Εμείς τα κορίτσια ασχολούμασταν κυρίως με το πλέξιμο και το γνέσιμο τις βραδιές καθιστά δίπλα στη γιαγιά και τη μάνα μας. Δεν είχαμε πονηριά, δεν είχαμε κακία, δεν είχαμε ζήλεια», λέει η γιαγιά Σίσκογλου Δήμητρα από τα Δίκαια του Δήμου Τριγώνου. «Τις Κυριακές παίζαμε «το τζαμί» και «το τσαλί» καθώς «το μπιζ» όπως και «το σκλαβάκι» σε δρόμους, σε σοκάκια, στην πλατεία του χωριού, μα και όταν πηγαίναμε τα ζώα στα χωράφια για να βοσκήσουν» αναφέρει ο κάτοικος της Βρύσης Διδυμοτείχου Παπαδόπουλος Πολυχρόνης, ο οποίος συμπληρώνει: «Τα παιχνίδια που αναφέρω παίζονταν ομαδικά. Σπάνια συμμετείχαν σ? αυτά τα κορίτσια». Υπήρχαν κι άλλα παιδικά παιχνίδια με τις ακόλουθες ονομασίες: «κατ-κουτ», «πέρνιτσα», «σκοβακάτα», «σεκτιρμέ», «μακρινή γαιδούρα», «το δαχτυλίδι», «το μαντηλάκι», «η ζύμη» κλπ? Στο παρόν δημοσίευμα παρουσιάζονται σχεδόν όλα που αναφέρονται παραπάνω, για να μην λησμονηθούν στο διάβα του χρόνου. Αυτό που πρέπει να επισημανθεί στο σημείο αυτό είναι η εξής διαπίστωση: στη γεωγραφική περιοχή του Νομού Έβρου υπάρχουν ή πιο συγκεκριμένα υπήρχαν παλιότερα παιχνίδια τα οποία, εκτός από ορισμένα, διαφέρουν από περιοχή σε περιοχή ή από χωριό σε χωριό, άσχετα αν οι χιλιομετρικές αποστάσεις είναι ή ήταν μικρές. Το παιχνίδι λόγου χάρη «τσιλί» ή «τσαλί» εμφανίζεται από τη μια άκρη μέχρι την άλλη του Νομού Έβρου.

«Τσιλί ή Τσαλί»

«Γύρω στο 1956 φοιτούσαμε στο δημοτικό σχολείο της Βρύσης Διδυμοτείχου, το οποίο ήταν μονοθέσιο, περίπου 70 παιδιά και είχαμε έναν δάσκαλο. Τις Κυριακές συνήθως παίζαμε το «τσιλί» και το «τζαμί». Για να παίξουμε το παιχνίδι που λέγεται «τσιλί» φτιάχναμε δύο ομάδες οι οποίες κυρίως αποτελούνταν από αγόρια. Πολύ σπάνια συμμετείχαν στις ομάδες αυτές και κορίτσια. Σ? έναν ευρύ χώρο και σε μεγάλη σχετικά απόσταση παρατάσσονταν οι δύο ομάδες η μία απέναντι από την άλλη. Ο καθένας μας κρατούσε μια μακριά, του ενός και πλέον μέτρου, βέργα. Είχαμε και ένα κοντό ξύλο το οποίο ήταν πελεκημένο και στις δύο του πλευρές το οποίο το τοποθετούσαμε κάτω στη γη. Χτυπώντας το ελαφρώς με τη βέργα την οποία κρατούσαμε αυτό αναπηδούσε. Ξαναχτυπώντας το συγχρόνως προσπαθούσαμε να το πετάξουμε όσο πιο μακριά γινόταν.

Το ίδιο φυσικά έκανε και η άλλη από τις δύο ομάδες. Νικητής ήταν η ομάδα εκείνη που έριχνε το «τσιλίκ», όταν ολοκληρώνονταν στο σύνολο τους οι προσπάθειες όλων των παικτών».

«Τζαμί»

«Για να παίξουμε το παιχνίδι αυτό δημιουργούσαμε δύο ομάδες αποτελούμενες από αγόρια και κορίτσια. Βρίσκαμε αρχικά δέκα κομμάτια κεραμίδια τα οποία τα τοποθετούσαμε το ένα πάνω στο άλλο. Έπειτα πέρναμε μια λαστιχένια μπάλα και προσπαθούσαμε από μια απόσταση επτά περίπου μέτρων να χτυπήσουμε το «τζαμί». Αν το καταφέρναμε αυτό, άρχιζε αμέσως το κυνηγητό με τη μπάλα. Η ομάδα που έχανε κυνηγούσε με τη μπάλα την ομάδα η οποία κέρδιζε και η οποία, έχοντας και η ίδια στην κατοχή της μια μπάλα λαστιχένια προσπαθούσε να ξαναχτυπήσει το «τζαμί»».

Τα δύο ακόλουθα παιχνίδια το «σκλαβάκι» καθώς και το «μπιζ» παίζονταν από κορίτσια και αγόρια του χωριού Βρύση καθημερινά.

«Σκλαβάκι»

«Το παιχνίδι αυτό παίζονταν με δύο ομάδες. Σε απόσταση τοποθετούσαμε ένα συγκεκριμένο σημάδι. Έτρεχαν δύο παίκτες, ένας από κάθε ομάδα, προς το σημείο του σημαδιού και όποιος πρώτος το ακουμπούσε, δεν καίγονταν».

«Μπιζ»

«Μόνο αγόρια παίζαμε το παιχνίδι αυτό. Με το ένα μας χέρι κλείναμε τα μάτια μας να μην βλέπουμε και το άλλο χέρι μας το τοποθετούσαμε κάτω από την ωμοπλάτη του χεριού με το οποίο κλείναμε τα μάτια μας. Όλη η ομάδα μαζεύονταν τότε γύρω σου και κάποιος σε χτυπούσε. Αν έβρισκες αυτόν που σε χτυπούσε, τότε αυτός έπαιρνε την θέση σου».

Τα παραπάνω παιχνίδια όπως εισαγωγικά αναφέρω μου τα αφηγήθηκε ο κύριος Παπαδόπουλος Πολυχρόνης ή Χρόνης ο οποίος κατάγεται από το δημοτικό διαμέρισμα Βρύση του Διδυμοτείχου, μα ζει πάνω από τριάντα χρόνια στην Αλεξανδρούπολη.

Παιχνίδια, όπως το «κατ-κουτ», η «πέρνιτσα», το «σεκτιρμέ», η «ζύμη», η «σκοβακάτα» κ.α. ήταν κατ' εξοχήν παιχνίδια των αγοριών τα οποία παίζονταν στο χωριό Δίκαια του Δήμου Τριγώνου πριν από αρκετά χρόνια. Αυτά τα αφηγήθηκαν οι κάτοικοι των Δικαίων Κουκουγιαννίδης Παντελής και Παπαθεοδώρου Αθανάσιος.

«Κατ-κουτ»

«Όταν πηγαίναμε στα ζώα για να τα βοσκήσουμε παίζαμε ένα παιχνίδι που λέγονταν «κατ-κουτ». Για να ξεκινήσει το παιχνίδι αυτό γίνονταν κλήρωση. Ο επιλεγόμενος έπαιρνε στη συνέχεια μια βέργα και την τοποθετούσε ξάπλα στο έδαφος σε απόσταση δέκα μέτρων από τους υπόλοιπους. Αυτοί κάθονταν στη σειρά, κυρίως σε πλαγιά βουνού, για να κατακυλούν οι βέργες του και προσπαθούσαν με τις δικές τους βέργες να χτυπήσουν τη

βέργα εκείνη. Στη συνέχεια αυτός που επιλέγονταν πριν με κλήρωση υποχρεούνταν να μαζεύει τις βέργες και να τις ξαναμοιράζει».

«Σεκτιρμέ»

«Αυτό το παιχνίδι παίζονταν από 3 ή 4 άτομα. Ρίχναμε ψηλά στον αέρα μια βέργα την οποία, όταν αυτή έπεφτε προς τα κάτω στο έδαφος, κρατώντας στα χέρια μας μια τραγιάσκα, ένα τρουβά ή το σακάκι μας, προσπαθούσαμε να την πιάσουμε».

Τα ακόλουθα δύο παιχνίδια μου τα αφηγήθηκε και τα περιέγραψε η γιαγιά Σίσκογλου Δήμητρα που σήμερα ζει στον ακριτικό οικισμό Δίκαια. Τα παιχνίδια αυτά παίζονταν αποκλειστικά από κορίτσια στις αυλές, στις γειτονιές και στα σοκάκια, όταν υπήρχε ο σχετικός ελεύθερος χρόνος, αφού και οι εργασιακές υποχρεώσεις των κοριτσιών παλιότερα ήταν πολλές.

«Δαχτυλίδι»

Ήρχικά φτιάχναμε έναν κύκλο αρκετές κοπέλες. Έπειτα έπαιρνε μία κοπέλα ένα δαχτυλίδι και γυρνώντας γύρω από τον κύκλο προσποιούνταν πως άφηνε το δαχτυλίδι στην κοριτσιών τη χούφτα. Μία άλλη κοπέλα την παρακολουθούσε προσπαθώντας να βρει που αφέθηκε το δαχτυλίδι. Όλο αυτό το διάστημα λέγαμε τραγουδώντας τα ακόλουθα λόγια: «Πουν? το, πουν? το το δαχτυλίδι» και κάποιες κοπέλες από τον κύκλο αποκρίνονταν: «Να το , να το το δαχτυλίδι. Κι όποιος το βρει θα ?ναι δικό του το δαχτυλίδι που φορεί». Τέλος η κοπέλα την οποία όριζαν για να βρει το δαχτυλίδι αν το έβρισκε το έπαιρνε».

«Μαντηλάκι»

«Κάναμε έναν κύκλο αρκετά μεγάλο. Μία κοπέλα κρατώντας ένα μαντηλάκι στο ένα της χέρι περπατώντας από πίσω μας, κάποια στιγμή, άφηνε το μαντηλάκι στα πόδια κάποιας κοπέλας. Αν η συγκεκριμένη κοπέλα καταλάβαινε ότι το μαντηλάκι βρίσκεται πίσω της το έπαιρνε και γυρνούσε η ίδια γύρω από τον κύκλο αφήνοντάς το πίσω από όποια κοπέλα αυτή ήθελε, η οποία αν δεν το αντιλαμβάνονταν τότε η κοπέλα που το άφησε πίσω της την πλησίαζε και τη χτυπούσε με το χέρι της στην πλάτη».

Αυτά είναι λίγα από τα παιδικά παιχνίδια τα οποία παίζονταν παλιότερα σε πολλά χωριά του Νομού Έβρου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

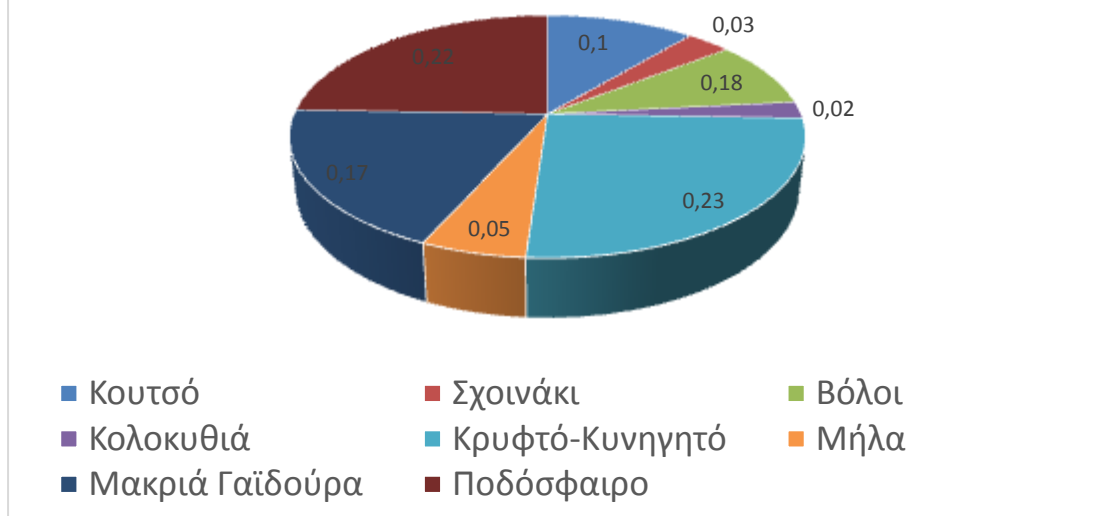
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ
ΑΝΤΡΕΣ



ΑΝΤΡΕΣ: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ 1960 - 1990

Σε σύνολο 15 αντρών της δεκαετίας 1960-1990 τα αποτελέσματα από την επεξεργασία των ερωτηματολογίων είναι τα παρακάτω:

Προτιμήσεις ανδρών για παιχνίδια 1960-1990



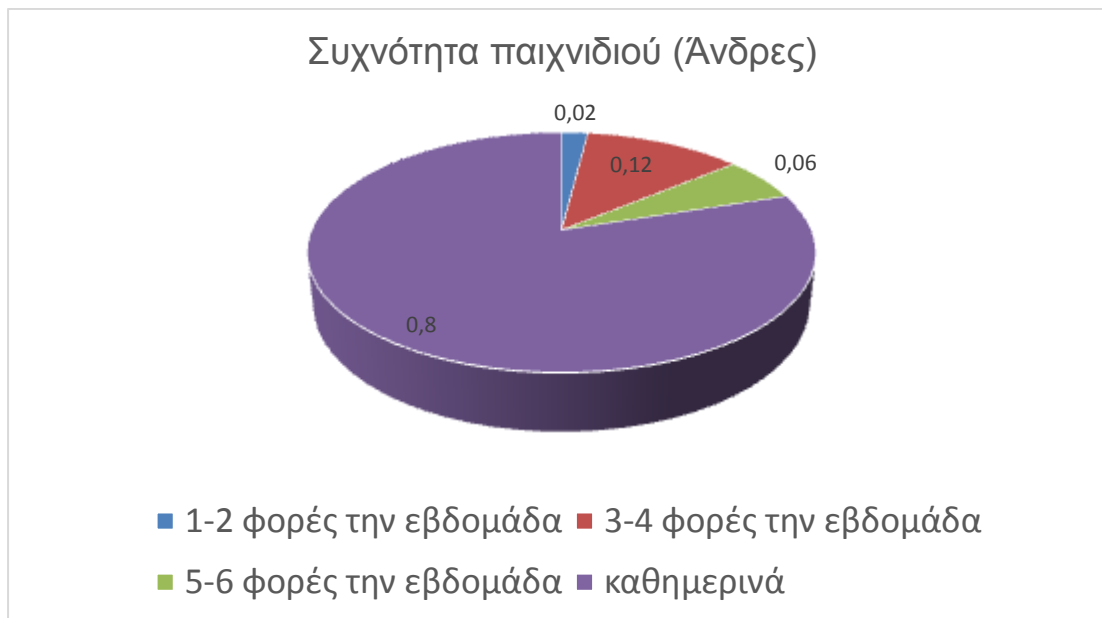
Το 23% των αντρών αυτής της δεκαετίας προτιμά να παίζει Κρυφτό-Κυνηγητό. Οι Βόλοι και η Μακριά Γαϊδούρα συγκεντρώνουν 18% και 17% αντίστοιχα. Τα Μήλα έχουν ποσοστό 5%, το Κουτσό έχει 10%. Τα υπόλοιπα παιχνίδια το σχοινάκι με 3% και η κολοκυθιά με 2%.

Τόποι-Χώροι Παιχνιδιού (Άνδρες)



Όσον αφορά τις απαντήσεις για τον τόπο των παιχνιδιών το 40% των αντρών απάντησε ότι προτιμούσε να παίζει στις αλάνες, το 36% στους δρόμους, ενώ οι αυλές και οι πλατείες χωριών συγκέντρωσαν ποσοστά 6% και 16%. Χαρακτηριστικό είναι

ότι μόλις το 2% των αντρών επέλεξε την παιδική χαρά ως τόπο παιχνιδιού. Με λίγα λόγια οι άντρες προτιμούσαν να παίζουν μακριά από τα σπίτια.

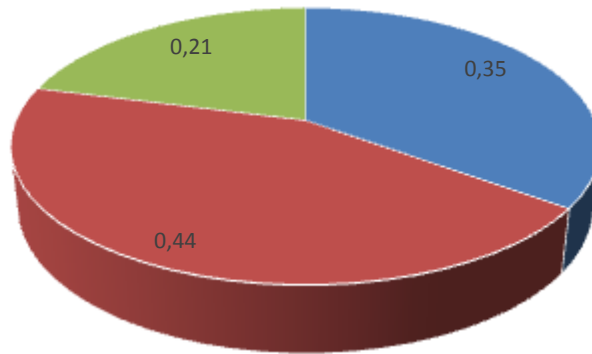


Στην ερώτηση πόσο συχνά έπαιζαν το 80% των αντρών απάντησε ότι έπαιζε κάθε μέρα, το 12% ότι έπαιζε 3-4 φορές την εβδομάδα, το 6% 5-6 φορές και τέλος το 2% 1-2 φορές την εβδομάδα. Δηλαδή το παιχνίδι αποτελούσε καθημερινή ασχολία τους.



Για την ώρα του παιχνιδιού, το 52% δήλωσε ότι έπαιζε τα απογεύματα, το 30% το βράδυ και το 18% μετά το σχολείο.

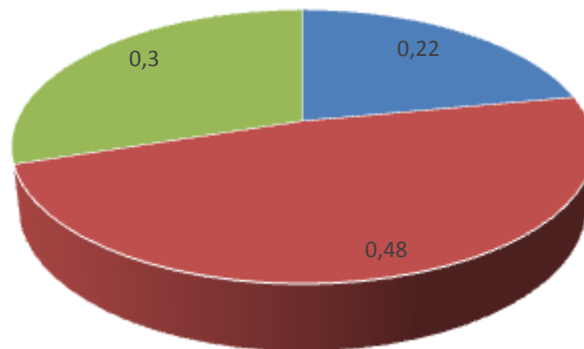
Διάρκεια παιχνιδιού (Άνδρες)



■ 1-2 ώρες ■ 3-4 ώρες ■ περισσότερες από 5 ώρες

Για το πόσες ώρες διαρκούσε το παιχνίδι, το 44% των αντρών απάντησε πως έπαιζε 3-4 ώρες την ημέρα, το 35% 1-2 ώρες ενώ το 21% περισσότερες ώρες. Δηλαδή εκτός του ότι έπαιζαν σχεδόν κάθε μέρα το παιχνίδι διαρκούσε και πολλές ώρες.

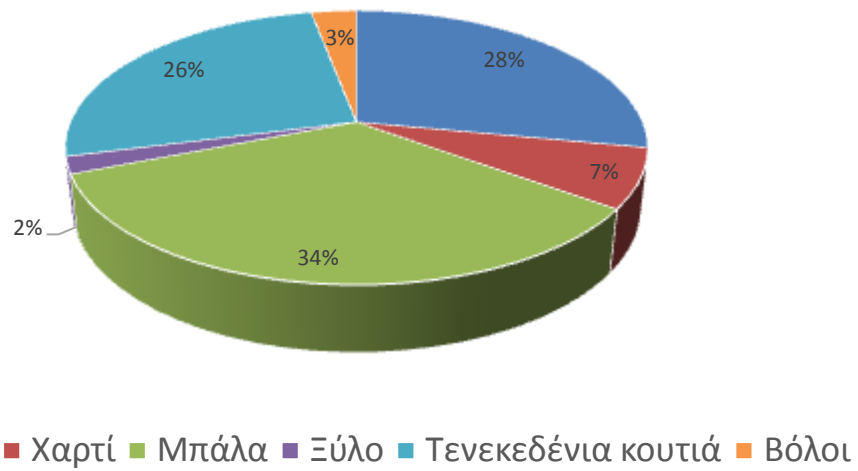
Άτομα συμμετοχής (Άνδρες)



■ 2-5 άτομα ■ 4-10 άτομα ■ 10 άτομα και άνω

Όσον αφορά τον αριθμό των ατόμων που συμμετείχαν στα παιχνίδια, το 48% απάντησε πως συμμετείχαν 5-10 άτομα, το 30% 10 και άνω, και το 22% 2-5 άτομα. Άρα συμμετείχαν και πολλά παιδιά.

Υλικά-Μέσα (Άνδρες)



Τα ποσοστά για τα υλικά-μέσα παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται είναι: 2% των αντρών απάντησε ότι χρησιμοποιούσε ξύλο, 26% τενεκεδένια κουτιά, 28% πέτρες, το 32% χρησιμοποιούσε χαρτί και το 34% μπάλα.

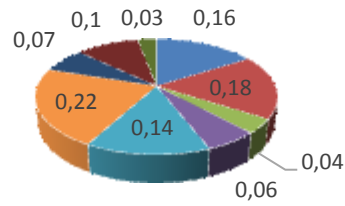
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ
ΓΥΝΑΙΚΕΣ



Η εικόνα δείχνει αγόρια που παίζουν πεντόβολα και τα κορίτσια με ξύλινα στεφάνια (τσέρκι)

ΔΕΚΑΕΤΙΑ: 1960-1990
ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΩΤΗΘΕΙΣΩΝ ΓΥΝΑΙΚΩΝ: 18

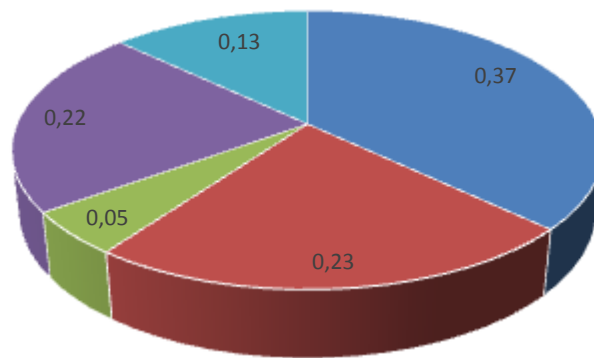
Προτιμήσεις γυναικών για παιχνίδια 1960-1990



- Κουτσό
- Βόλοι
- Κρυφτό-Κυνηγητό
- Η μικρή Ελένη
- Δε περνάς κυρά Μαρία
- Σχοινάκι
- Κολοκυθιά
- Μήλα
- Τζαμί

Το μεγαλύτερο ποσοστό των γυναικών σε αυτή την εποχή επέλεγε να παίζει μήλα , κρυφτό-κυνηγητό, κουτσό και σχοινάκι.

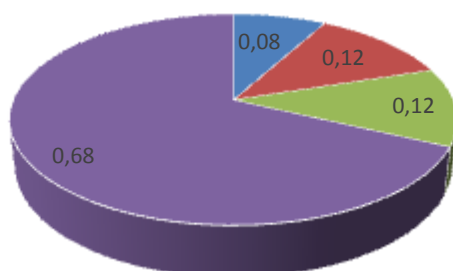
Τόποι-Χώροι Παιχνιδιού (Γυναίκες)



- Αυλές
- Δρόμοι
- Παιδική Χαρά
- Αλάνες
- Πλατείες Χωριού

Συνηθέστερος τόπος παιχνιδιού ήταν οι αυλές των σπιτιών και σπανιότερα οι παιδικές χαρές. Δηλαδή τα κορίτσια φρόντιζαν να παίζουν κοντά σε σπίτια.

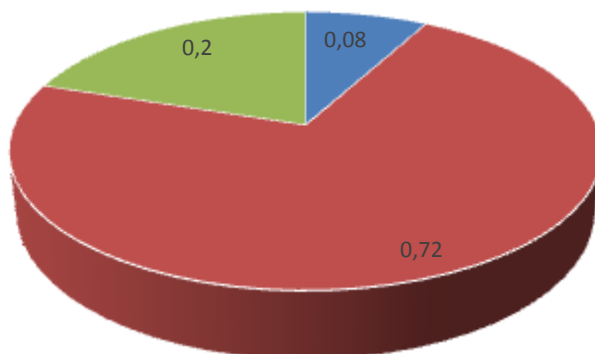
Συχνότητα παιχνιδιού (Γυναίκες)



- 1-2 φορές την εβδομάδα
- 3-4 φορές την εβδομάδα
- 5-6 φορές την εβδομάδα
- καθημερινά

Το παιχνίδι αποτελούσε καθημερινή ασχολία των γυναικών της δεκαετίας αυτής.

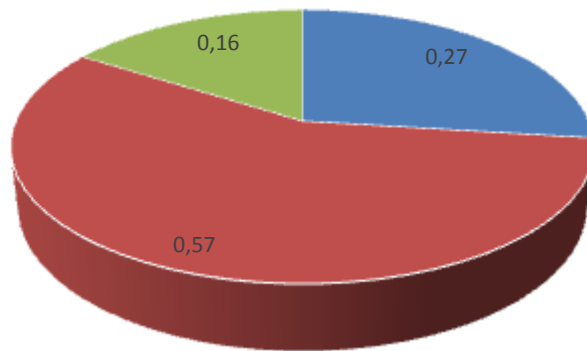
Ώρα παιχνιδιού (Γυναίκες)



- Μετά το σχολείο
- Το απόγευμα
- Το βράδυ

Κυριότερες ώρες παιχνιδιού ήταν τα απογεύματα και δεν συνήθιζαν να παίζουν μετά το σχολείο ή τα βράδια.

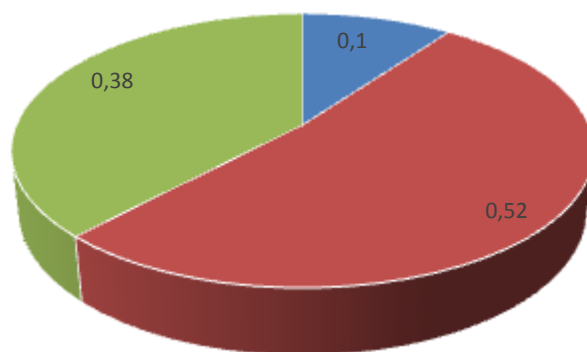
Διάρκεια παιχνιδιού (Γυναίκες)



■ 1-2 ώρες ■ 3-4 ώρες ■ περισσότερες από 5 ώρες

Τις περισσότερες φορές το παιχνίδι διαρκούσε 3-4 ώρες.

Άτομα συμμετοχής (Γυναίκες)



■ 2-5 άτομα ■ 4-10 άτομα ■ 10 άτομα και άνω

Το παιχνίδι απαρτιζόταν από 5-10 άτομα σε αντίθεση με τα σημερινά δεδομένα.



Πιο διαδεδομένο Υλικό- Μέσο παιχνιδιού ήταν η πέτρα, το χαρτί και το ξύλο.

Όπως είναι φανερό, τη δεκαετία αυτή τα επικρατέστερα παιχνίδια για τις γυναίκες ήταν τα μήλα, το σχοινάκι και το κουτσό. Οι πιο πολλές από αυτές επέλεξαν τις αυλές των σπιτιών τους ως τόπο παιχνιδιού και το μεγαλύτερο ποσοστό συνήθιζε να παίζει κάθε μέρα. Θεωρούσαν ότι οι απογευματινές ώρες ήταν καλύτερες για την έναρξη του παιχνιδιού, το οποίο είχε διάρκεια περίπου 3-4 ώρες. Στο παιχνίδι συμμετείχαν κυρίως 5-10 άτομα και βασικό τους υλικό ήταν η πέτρα και το χαρτί.

Ερευνητική Εργασία
Β ΤΑΞΗΣ 2^{ου} ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ
«Ξεχασμένα Παιχνίδια»
ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΕ ΓΟΝΕΙΣ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

1. Φύλο Άντρας Γυναίκα

2. Σε ποια δεκαετία εντάσσεται η παιδική σας ηλικία;

- 1960 - 1970 1970 - 1980
 1980 - 1990 Άλλο

3. Ποια από τα παρακάτω παιχνίδια παίζατε πιο συχνά;

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Κουτσό | <input type="checkbox"/> Μήλα |
| <input type="checkbox"/> Σχοινάκι | <input type="checkbox"/> Μακριά Γαϊδούρα |
| <input type="checkbox"/> Βόλοι | <input type="checkbox"/> Η μικρή Ελένη |
| <input type="checkbox"/> Κολοκυθιά | <input type="checkbox"/> Άλλο _____ |
| <input type="checkbox"/> Δεν περνάς κυρά-Μαρία | <input type="checkbox"/> Άλλο _____ |
| <input type="checkbox"/> Κρυφτό – Κυνηγητό | <input type="checkbox"/> Άλλο _____ |

4. Πού παίζατε;

- Αυλές Αλάνες
 Δρόμοι Πλατείες χωριού
 Παιδική χαρά

5. Πόσο συχνά παίζατε; (την εβδομάδα)

- 1 – 2 φορές 3 – 4 φορές
 5 – 6 φορές κάθε μέρα

6. Τι ώρες παίζατε;

- μετά το σχολείο απογεύματα βράδια

7. Πόσες ώρες παίζατε;

- 1 – 2 ώρες 3 – 4 ώρες περισσότερες

8. Πόσα άτομα συμμετείχαν στο παιχνίδι;

- 2 – 5 5 – 10 10 και άνω

9. Υλικά - Μέσα παιχνιδιών;

- Πέτρα Ξύλο
 Χαρτί Τενεκεδένια κουτιά
 Άλλο _____ Άλλο _____

* Η παρακάτω ερώτηση απευθύνεται **ΜΟΝΟ** σε μαθητές

10. Ποια από τα παραπάνω παιχνίδια των γονιών σας (βλέπε ερωτ. 3) παίζετε σήμερα;

- _____

Σας ευχαριστούμε για το χρόνο που διαθέσατε για τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΘΕΣ ΚΑΙ

ΣΗΜΕΡΑ



Παιδί και παιχνίδι είναι δύο λέξεις αλληλένδετες. Από τη στιγμή της γέννησης του το παιδί παίζει κουνώντας τα χεράκια τα ποδαράκια του. Στην παιδική ηλικία, ο άνθρωπος έχει δύο πρωταρχικά μέσα για να αναπτυχθεί: το παιχνίδι και τη μίμηση. Επειδή όμως το παιδί δεν μπορεί να ταυτιστεί με τους μεγαλύτερους βρίσκει διέξοδο στο παιχνίδι. Έτσι μπορεί να αναπαριστά και να μιμείται στα παιχνίδια του, τους ενήλικες. Πολλά παιχνίδια όπως ο μπακάλης, οι κλέφτες και αστυνόμοι, ο γιατρός, το κυνηγητό είναι μίμηση και εικόνες από τη ζωή των μεγάλων. Η ανάγκη για παιχνίδι ήταν ανέκαθεν ζωτικής σημασίας και συναντάται σε όλες τις εποχές, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα με σημαντικές όμως διαφορές.

Χαρακτηριστικές είναι οι αλλαγές που παρατηρούνται τόσο στα μέσα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι όσο και στις συνθήκες που επικρατούν. Παλαιότερα δεν υπήρχε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών στο εμπόριο και αυτά που υπήρχαν ήταν ακριβά. Επομένως λίγοι είχαν τη δυνατότητα να τα αποκτήσουν. Κατά συνέπεια τα παιδιά μέσα σε πλαίσια συνεργασίας κατασκεύαζαν τα δικά τους παιχνίδια ή

επέλεξαν παιχνίδια που δεν απαιτούσαν τη χρήση κάποιου υλικού(π.χ. κνημητό, κρυφτό κ.α.). Σήμερα βλέπουμε τα παιδιά να περιβάλλονται από έναν αμέτρητο αριθμό παιχνιδιών και συχνά να παίζουν μόνα τους. Ας μην ξεχνάμε ότι με τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας τα παιδιά μπορούν να γνωρίζουν συνεχώς καινούργια παιχνίδια, που όμως συχνά τα απομονώνουν, καθώς δεν χρειάζονται συμπαίκτες.



Όσον αφορά στις καταστάσεις σημειώνονται και εκεί μεγάλες διαφορές. Στη γεμάτη απαιτήσεις σύγχρονη κοινωνία το φορτωμένο πρόγραμμα των παιδιών από τα σχολικά μαθήματα και από άλλες επιμορφωτικές δραστηριότητες (μουσική, κολυμβητήριο, ξένες γλώσσες ,χορό κ.α.) τα έχουν κάνει να στερούνται και να απολαμβάνουν πολύ λιγότερο παιχνίδι. Ο χρόνος τους δεν είναι επαρκής και για αυτό τη θέση των παιχνιδιών στις αυλές έχουν πάρει η τηλεόραση, τα βιντεοπαιχνίδια ο υπολογιστής, που συρρικνώνουν την κρίση τους και ακρωτηριάζουν την φαντασία τους. Ένας άλλος παράγοντας που συντελεί στην απομόνωση τους είναι το φαινόμενο της αστικοποίησης. Τα παιδιά ζώντας σε μεγάλες πόλεις δεν έχουν τον απαραίτητο χώρο(π.χ. πάρκα, αυλές) για να παίξουν και αναγκάζονται να κλειστούν στο διαμέρισμά τους προτιμώντας άλλα μέσα διασκέδασης. Αλλά και όταν αποφασίσουν να παίξουν έξω από το σπίτι, η επικίνδυνη κίνηση των αυτοκινήτων καθώς και η ηχορύπανση που προκαλείται καθιστούν το παιχνίδι σχεδόν αδύνατο. Εν αντιθέσει με τα παλαιότερα χρόνια στα οποία το πρόγραμμα των παιδιών δεν ήταν τόσο φορτωμένο, αλλά ακόμα και αν χρειαζόταν να δουλέψουν πλάι στους γονείς τους αυτό δεν αποτελούσε εμπόδιο στην συμμετοχή τους στα ομαδικά παιχνίδια.

Επίσης υπήρχε ο κατάλληλος χώρος, ειδικά στα χωριά, που τους επέτρεπε να παίζουν έξω.

Οι γονείς παίζουν με τη σειρά τους καταλυτικό ρόλο στον τρόπο αντιμετώπισης του παιχνιδιού από τα παιδιά. Πολλοί θεωρούν το παιχνίδι χάσιμο χρόνου και όχι μια δημιουργική και επιμορφωτική απασχόληση. Έτσι τα αναγκάζουν να ζουν κάτω από τη σκιά τους ή όπως εκείνοι επιθυμούν (πολλές ώρες διαβάσματος και ελάχιστος ελεύθερος χρόνος). Δεν καταλαβαίνουν ότι το παιδί μέσα στο ομαδικό παιχνίδι ζει ευχάριστα την παιδική του ηλικία, διαμορφώνει τον χαρακτήρα του και ωριμάζει πνευματικά και συναισθηματικά. Οι γονείς παρασυρόμενοι από τον γρήγορο ρυθμό ζωής, εργάζονται πολλές ώρες και αφήνουν τα παιδιά τους να ασχολούνται με δραστηριότητες που κάθε άλλο παρά καλό τους κάνουν. Παλαιότερα αν και ο πατέρας εργαζόταν πολλές ώρες ίσως και περισσότερες από κάποιον σύγχρονο άνθρωπο η μητέρα στο σπίτι έχοντας τη δυνατότητα να ελέγξει τις ασχολίες των παιδιών της



Δυστυχώς υπάρχουν κάποιοι κίνδυνοι και εμπόδια που αποτρέπουν τα παιδιά από το να παίζουν τόσο έξω όσο και μέσα στο σπίτι. Συγκεκριμένα έξω από το σπίτι: Η κίνηση στα αστικά κέντρα φοβίζει τα παιδιά καθώς είναι πολύ πιθανό να υπάρξει κάποιο ατύχημα. Επίσης η έλλειψη χώρου στις γειτονιές τους και η αδιαφορία τοπικών διοικήσεων να δημιουργήσουν κατάλληλους χώρους καθώς και η εγκληματικότητα που μαστίζει ειδικά στις μεγαλουπόλεις σε συνδυασμό με τις παρατηρήσεις των γειτόνων για τη φασαρία που συχνά προκαλείται λειτουργούν ως ανασταλτικοί παράγοντες για το παιχνίδι. Αλλά και μέσα στο σπίτι οι κίνδυνοι δεν

είναι λιγότεροι, με πρώτο και σημαντικότερο το διαδίκτυο. Πιο χαρακτηριστικοί είναι: το ακατάλληλο περιεχόμενο, τα βίαια παιχνίδια, η παραβίαση ιδιωτικότητας, η παιδική πορνογραφία και φυσικά ο εθισμός.



Τα αποτελέσματα όλων αυτών φαίνονται στις σχέσεις μεταξύ των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν παρατηρήσει κανείς τα παιδιά, μπορεί να διαπιστώσει, χωρίς υπερβολή, ότι δεν γνωρίζουν πώς να παίξουν. Έχουν φοβερό άγχος να προλάβουν να παίξουν, δεν οργανώνονται σωστά, υπάρχει νευρικότητα και επιθετικότητα στο παιχνίδι τους, ο σκοπός του παιχνιδιού τους δεν είναι να χαρούν απ' αυτό αλλά η νίκη με κάθε τρόπο. Γίνονται συχνά τσακωμοί, ενώ υπάρχουν πολλά παιδιά απομονωμένα που δεν παίζουν καθόλου. Τα παιδιά είναι πιο σκληρά, παίζουν για να νικήσουν, δεν δέχονται εύκολα την ήττα. Βάζουν το "εγώ" πρώτα και όχι το "εμείς". Η φαντασία και η δημιουργικότητά τους είναι μειωμένη. Επιλέγουν, επίσης, παιχνίδια με βία και το θεωρούν φυσιολογικό αυτό γιατί έχουν δει τους ήρωές τους να το κάνουν. Όταν τους μιλήσεις μπορεί να παραδεχτούν πως η βία δεν είναι κάτι σωστό, είναι κάτι επικίνδυνο, αλλά την επόμενη στιγμή θα ξαναπαίξουν το ίδιο λέγοντας: Τώρα παίζουμε, δεν τσακωνόμαστε πραγματικά. Στην παλαιότερη εποχή ήταν αλλιώς. Κάθε παιχνίδι είχε μία οργανωτική δομή τελειοποιημένη στο πέρασμα των αιώνων, ενώ υπήρχε και ένας συντονιστής που εξηγούσε τους κανόνες και τις εξαιρέσεις του παιχνιδιού. Επίσης τα παιδιά έπαιζαν όχι για να κερδίσουν αλλά για να χαρούν και να απολαύσουν το παιχνίδι, σε σημείο που δεν κρατούσαν καν σκορ. Ήταν φίλοι και μέσα και έξω από το παιχνίδι. Τσακωμοί δεν υπήρχαν ποτέ και με κανέναν. Επιπλέον στα παιχνίδια έπαιζαν όλοι ανεξαιρέτως χωρίς να υπάρχουν διακρίσεις. Προβαλλόταν η ομαδικότητα και όχι ο ατομικισμός καθώς δεν είχε

σημασία ποιός θα βάλει το γκολ αλλά να κερδίσει η ομάδα. Τέλος μπορούσε κανείς να διακρίνει λιγότερο άγχος και νευρικότητα.



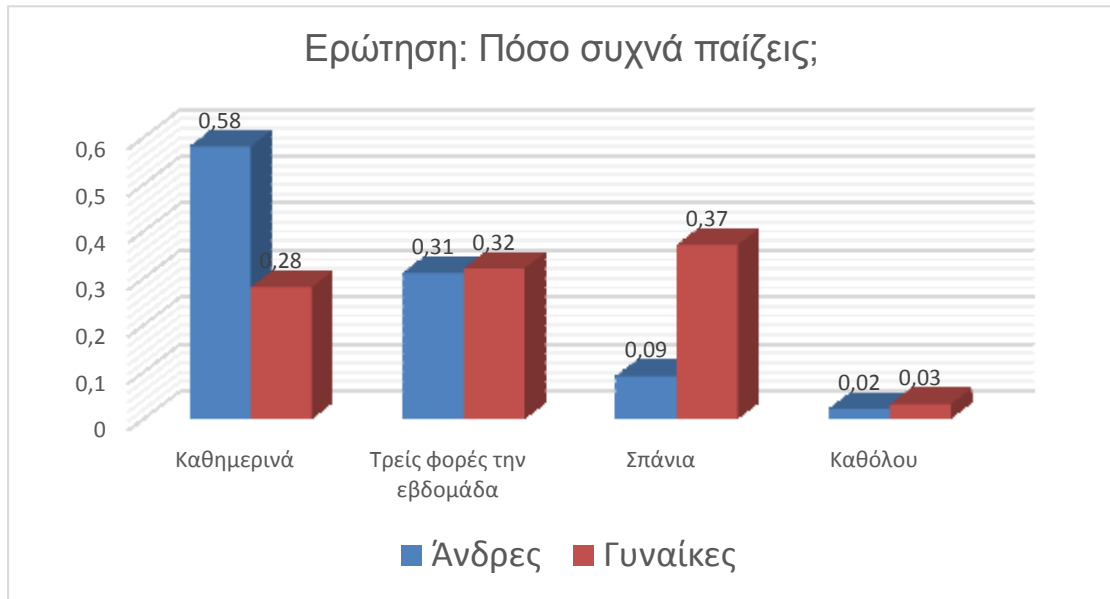
ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΩΝ:

Σε δείγμα 113 μαθητών, 45 αγοριών και 68 κοριτσιών στο 2^ο Γυμνάσιο Κομοτηνής μοιράστηκαν ερωτηματολόγια και παρακάτω δίνονται τα αποτελέσματα:

Στην ερώτηση <<Πόσο συχνά παίζεις;>> απάντησαν:

- 58% των αγοριών και 28% των κοριτσιών κάθε μέρα,
- 31% και 32% τρεις φορές την εβδομάδα,
- 9% και 37% σπάνια,
- 2% και 3% καθόλου.

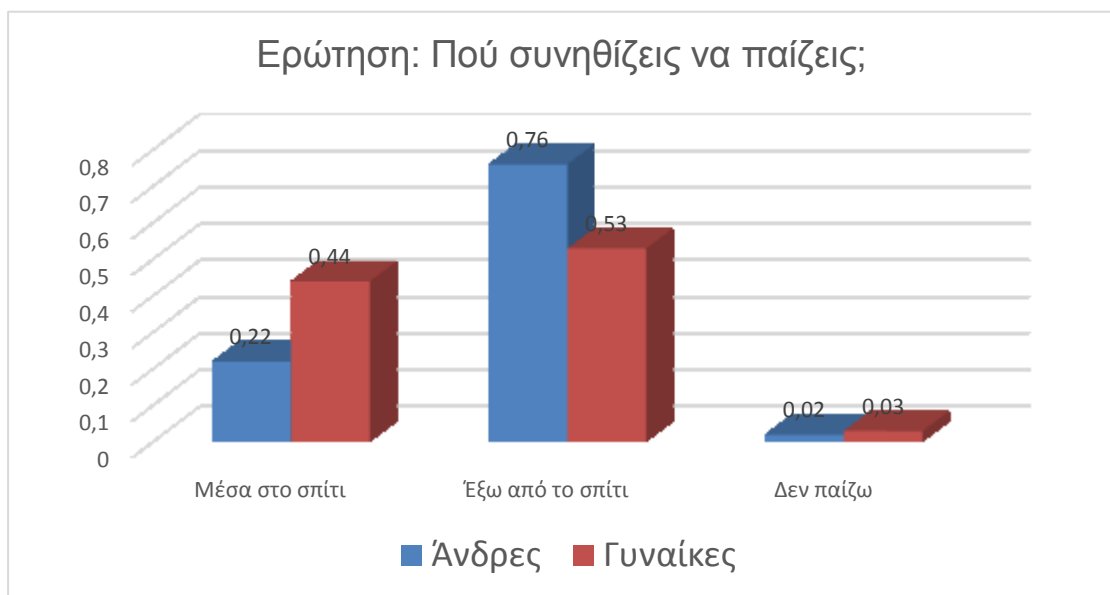
Με βάση τα αποτελέσματα παρατηρείται ότι τα περισσότερα αγόρια παίζουν κάθε μέρα ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό των κοριτσιών παίζουν λίγες μέρες της εβδομάδας.



Στην ερώτηση <<Πού συνηθίζεις να παίζεις;>>

- 22% των αγοριών και 44% των κοριτσιών απάντησαν μέσα στο σπίτι,
- 76% και 53% έξω από το σπίτι,
- 2% και 3% απάντησαν δεν παίζω αντίστοιχα.

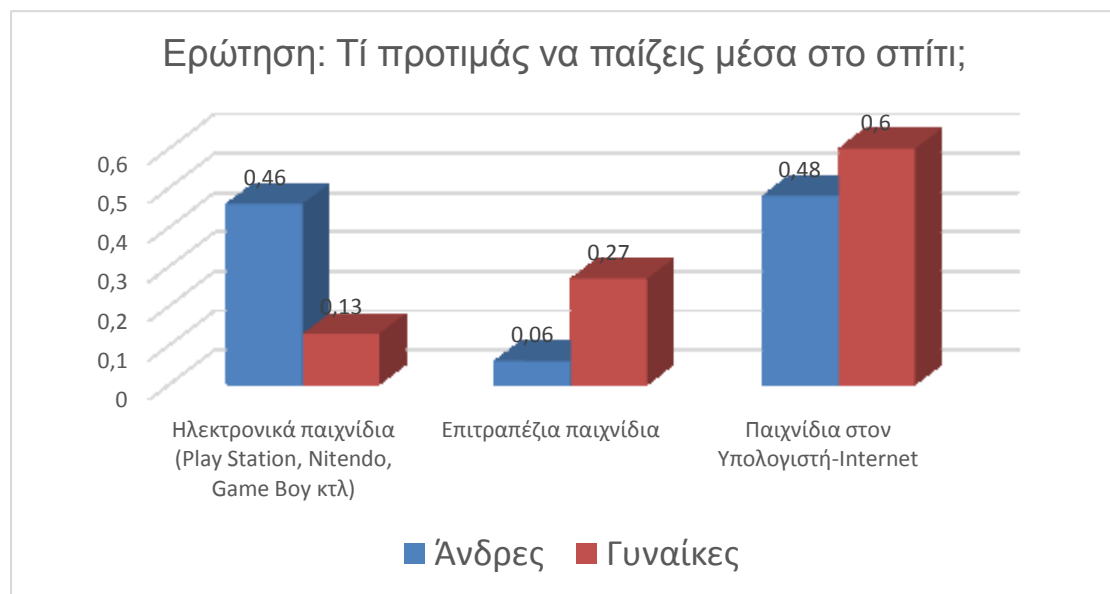
Τα περισσότερα αγόρια και κορίτσια προτιμούν να παίζουν έξω από το σπίτι, όμως ένα μεγάλο ποσοστό των κοριτσιών παίζει και μέσα στο σπίτι.



Στην επόμενη ερώτηση <<Τί προτιμάς να παίζεις μέσα στο σπίτι:>>

- 46% των αγοριών και 13% των κοριτσιών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια,
- 6% και 27% επιτραπέζια παιχνίδια,
- 48% και 60% παιχνίδια στο ίντερνετ.

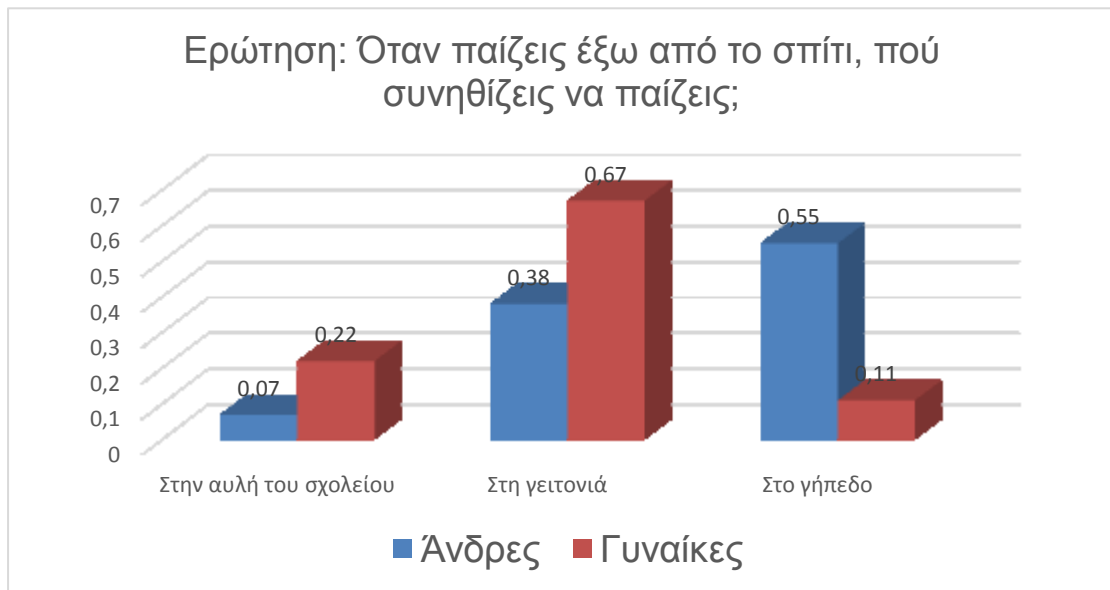
Τα περισσότερα αγόρια παίζουν τόσο ηλεκτρονικά όσο και παιχνίδια στο ίντερνετ ενώ τα κορίτσια στο μεγαλύτερο μέρος τους προτιμούν τα παιχνίδια στο ίντερνετ.



Όσον αφορά στην τέταρτη ερώτηση <<Πού συνηθίζεις να παίζεις:>>

- 7% των αγοριών και 22% των κοριτσιών είπαν στην αυλή του σχολείου,
- 38% και 67% στην γειτονιά,
- 55% και 11% στο γήπεδο.

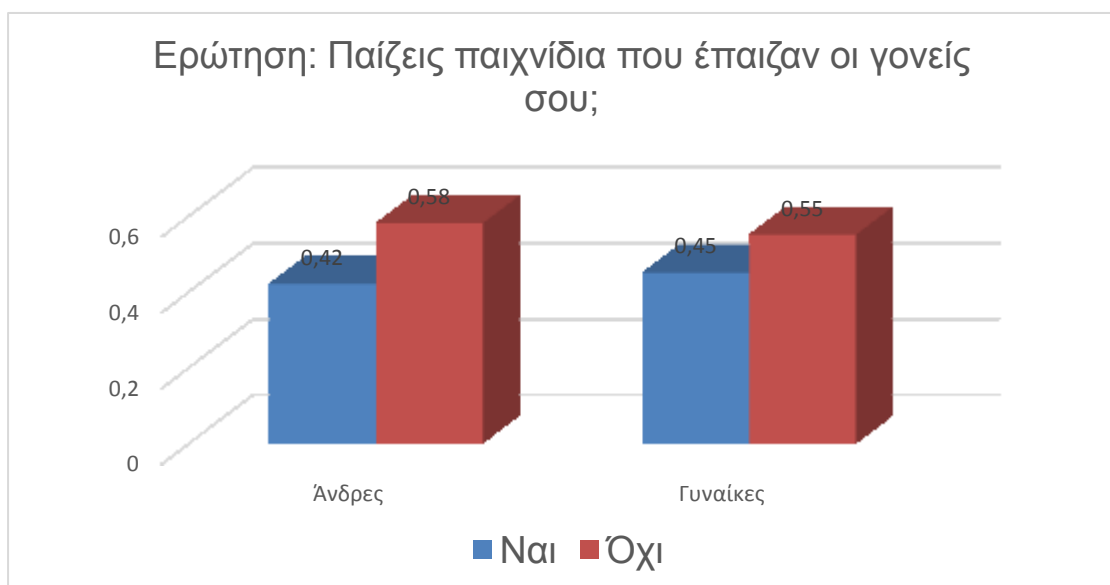
Τα αγόρια στο μεγαλύτερο μέρος τους συνηθίζουν να παίζουν στο γήπεδο σε αντίθεση με τα κορίτσια που παίζουν στην γειτονιά.



Στην ερώτηση <<Παίζεις παιχνίδια που έπαιζαν και οι γονείς σου;>>

- 42% των αγοριών και 58% των κοριτσιών απάντησαν ναι ενώ
- 45% και 55% είπαν όχι αντίστοιχα.

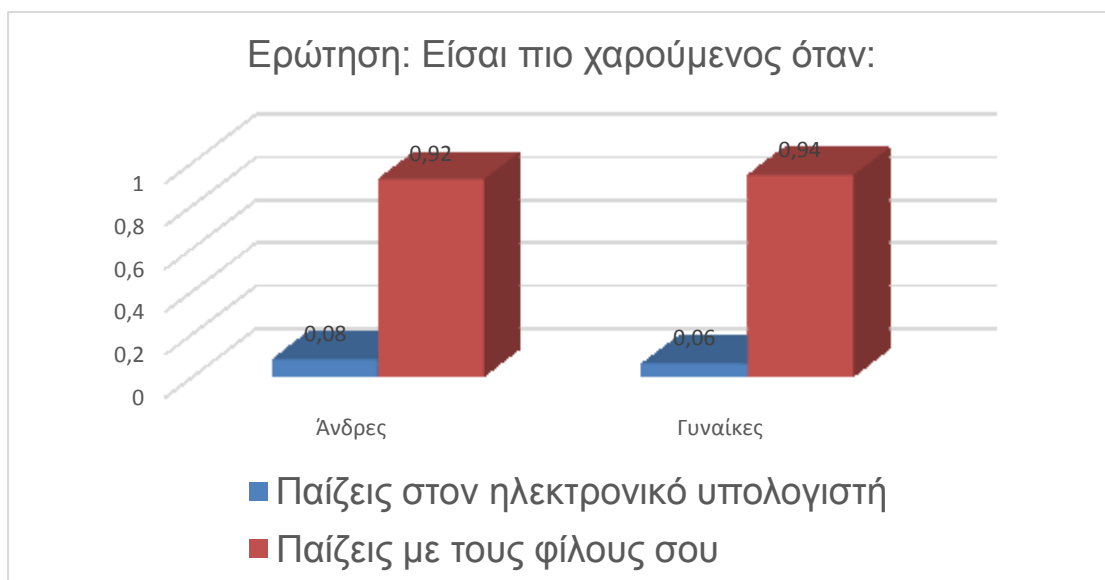
Παρατηρούμε ότι και τα αγόρια και τα κορίτσια δεν συνηθίζουν να παίζουν παιχνίδια που έπαιζαν και οι γονείς τους. Όμως ένα μεγάλο ποσοστό παίζει και παραδοσιακά παιχνίδια



Στην ερώτηση << Είσαι πιο χαρούμενος όταν παίζεις>>

- Από τα αγόρια 8% απάντησαν στον υπολογιστή και 92% με τους φίλους τους.
- Από τα κορίτσια 6% στον υπολογιστή και 94% με τους φίλους τους.

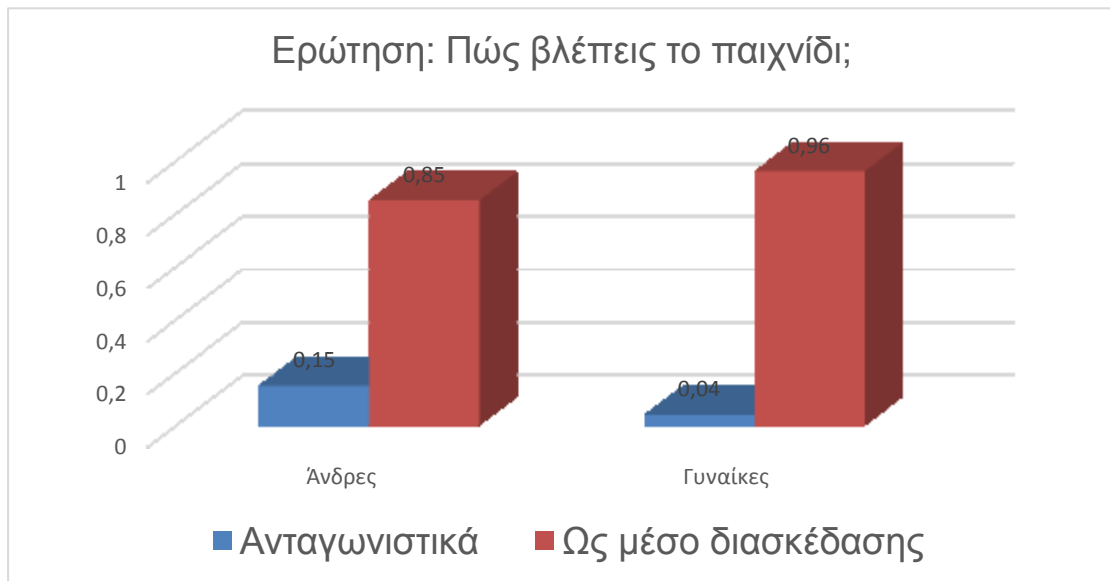
Συμπεραίνουμε ότι και τα δύο φύλα προτιμούν να παίζουν με τους φίλους τους γιατί τότε νιώθουν πιο χαρούμενα.



Στη συνέχεια, στην ερώτηση<< Πώς βλέπεις το παιχνίδι:>>

- 15% από τα αγόρια και 4% από τα κορίτσια απάντησαν ανταγωνιστικά ενώ
- 85% και 96% απάντησαν ως μέσο διασκέδασης.

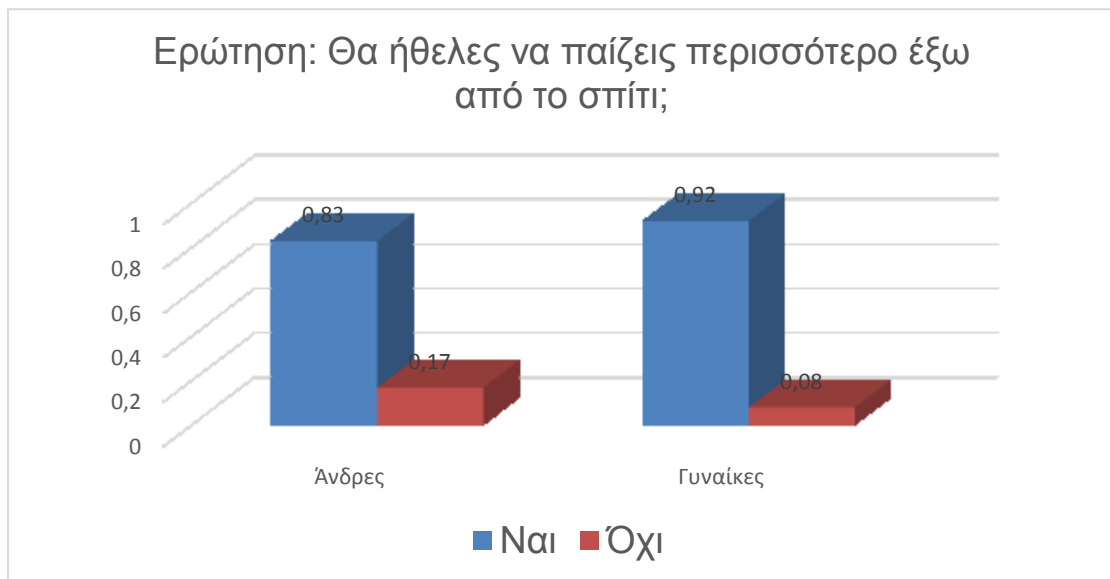
Στη πλειονότητά τους και τα αγόρια και τα κορίτσια βλέπουν το παιχνίδι ως μέσο διασκέδασης.



Στην ακόλουθη ερώτηση <<Θα ήθελες να παίζεις περισσότερο έξω από το σπίτι;>>

- Τα αγόρια σε ποσοστό 83% απάντησαν ναι και αντίστοιχα τα κορίτσια 92%
- Το 17% των αγοριών και το 8% των κοριτσιών απάντησαν όχι.

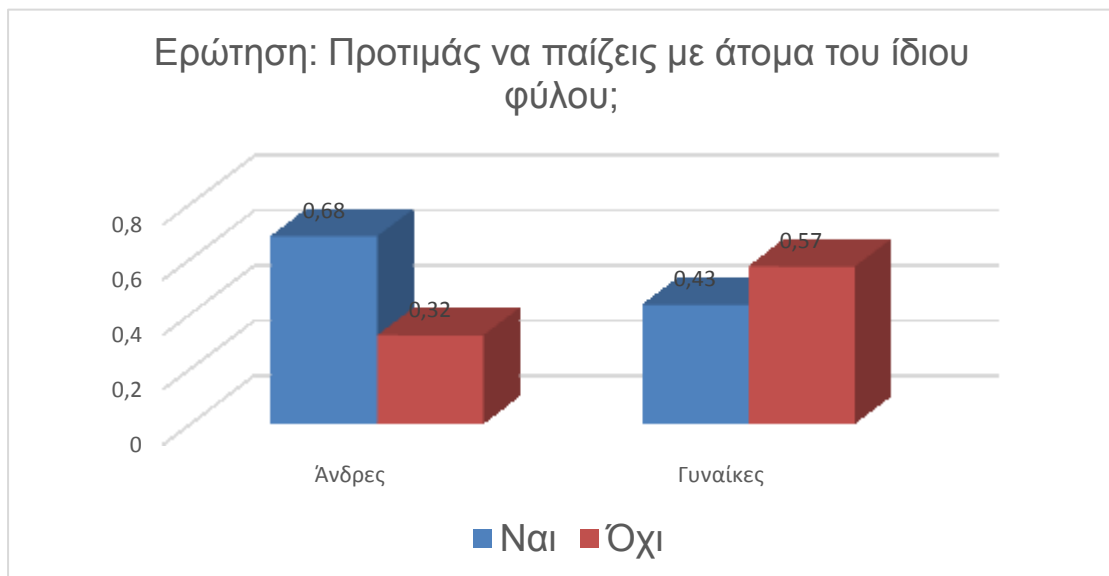
Παρατηρούμε ότι και τα δύο φύλα θα επιθυμούσαν να παίζουν περισσότερες ώρες έξω από το σπίτι.



Τέλος στην ερώτηση <<Προτιμάς να παίζεις με άτομα του ίδιου φύλου;>>

- 68% και 43% απάντησαν ναι ενώ
- 32% και 57% απάντησαν όχι.

Τα αγόρια προτιμούν να παίζουν με άτομα του ίδιου φύλου σε αντίθεση με τα κορίτσια που σε μεγαλύτερο ποσοστό παίζουν με άτομα διαφορετικού φύλου.



Ερευνητική Εργασία
Β ΤΑΞΗΣ 2^{ΟΥ} ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΚΟΜΟΤΗΝΗΣ
«Ξεχασμένα Παιχνίδια»
ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΣΕ ΜΑΘΗΤΕΣ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

1. Φύλο

Άντρας Γυναίκα

2. Πόσο συχνά παίζεις;

Κάθε μέρα Τρεις φορές την εβδομάδα. Σπάνια Καθόλου.

3. Πού συνηθίζεις να παίζεις;

Μέσα στο σπίτι. Έξω από το σπίτι. Δεν παίζω.

4. Τί προτιμάς να παίζεις μέσα στο σπίτι;

Ηλεκτρονικά παιχνίδια(Play Station, Nintendo, Game Boy)
 Επιτραπέζια παιχνίδια
 Παιχνίδια στο Ιντερνετ.

5. Όταν παίζεις έξω από το σπίτι, πού συνηθίζεις να παίζεις;

Στην αυλή του σχολείου
 Στην γειτονιά
 Στο γήπεδο

6. Παίζεις παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς σου;

Ναι Όχι

7. Είσαι πιο χαρούμενος όταν:

Παίζεις στον υπολογιστή Παίζεις με τους φίλους σου

8. Πώς βλέπεις το παιχνίδι;

Ανταγωνιστικά Ως μέσο διασκέδασης

9. Θα ήθελες να παίζεις περισσότερο έξω από το σπίτι;

Ναι Όχι

10. Προτιμάς να παίζεις με άτομα του ίδιου φύλου;

Ναι Όχι

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ!!!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Κωνσταντίνα Μπουραντά

Πήρα συνέντευξη από τους κυρίους Πανή Κωνσταντίνο και Χριστοπάνο Κωνσταντίνο, οι οποίοι προσφέρθηκαν να βοηθήσουν στην εργασία μας μιλώντας για διάφορα παιχνίδια της εποχής τους.

- ***Τι παιχνίδια συνηθίζατε να παίζετε και πού κατά τη διάρκεια της δεκαετίας 1960-1970;***

Στα δικά μας χρόνια, οι άνθρωποι από τόσους πολλούς φόβους και ανησυχίες, όπως τώρα. Συνηθίζαμε να παίζουμε ξέγνοιαστα στην εξοχή χωρίς να φοβόμαστε μήπως μας πλησιάσει κάποιος για να μας κάνει κακό. Δεν υπήρχε η εγκληματικότητα των ημερών μας. Τα παιχνίδια που μας άρεσαν ήταν πολλών ειδών.

- ***Ποια ήταν αυτά;***

Ένα από τα αγαπημένα μου παιχνίδια ήταν η τσελικά-τσελικάρι. Υπήρχαν δύο ξύλα, ένα μικρό που ήταν κομμένο και από τις δύο πλευρές, το λεγόμενο «τσελικάρι». Υπήρχε ένας κύκλος και στα πέντε μέτρα μια γραμμή. Αυτός που ήταν μέσα στον κύκλο είχε ένα ξύλο πιο μακρύ την «τσελικά». Αυτός που βρισκόταν έξω από τον κύκλο έριχνε το μικρό ξύλο σε αυτόν που ήταν μέσα στον κύκλο. Αν τον πετύχαινε και το ξύλο έπεφτε μέσα στον κύκλο, έπρεπε να το πετάξει όσο πιο μακριά μπορούσε. Αν δεν έμενε μέσα στον κύκλο καιγότανε.

- ***Ενδιαφέρον. Κάποιο άλλο παιχνίδι;***

Το «τάκα-τάκα». Υπήρχε ένα σχοινί, με ένα δαχτυλίδι περασμένο σε αυτό και δύο μπαλάκια γύρω στους δεκαπέντε πόντους το καθένα, δεμένα σε αυτό. Βάζαμε στον αντίχειρα το δαχτυλίδι και με κίνηση των χεριών προσπαθούσαμε να πηγαίνουμε τα μπαλάκια πάνω κάτω. Όποιος το κατάφερνε για περισσότερη ώρα ήταν και ο νικητής. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού ήταν η απόλυτη ηρεμία και δεξιοτεχνία.

- ***Υπήρχε κάποιο παιχνίδι που να είχατε δημιουργήσει εσείς;***

Φυσικά ναι! Μπαίναμε μέσα σε μια ρόδα και πηγαίναμε σε ένα ύψωμα. Αφήναμε τη ρόδα ελεύθερη και εκείνη άρχισε να κυλά πολύ γρήγορα. Οι περισσότεροι από εμάς έπεφταν έξω από τη ρόδα και χτυπούσαν. Όσοι όμως τα κατάφεραν και δεν

έπεφταν περίμεναν μέχρι η ρόδα να σταματήσει. Όλο αυτό το είχαμε ως παιχνίδι και το αποκαλούσαμε «ρόδα».

ΓΑΪΔΟΥΡΑ ΚΑΙ ΣΒΑΡΝΑ

Συνέντευξη από τη μητέρα μου, κυρία Πανή Χαρίκλεια

- ***Ποια ήταν τα αγαπημένα σας παιχνίδια;***

Η γαϊδούρα και η σβάρνα.

- ***Μιλήστε μου για ένα από αυτά***

Η γαϊδούρα ήταν ένα από τα πιο όμορφα παιχνίδια της εποχής, αφού συνδύαζε κατάλληλα την κατασκευή με τη διασκέδαση. Για να παίξουμε γαϊδούρα μαζευόμασταν μερικά άτομα και πηγαίναμε σε περιοχή που να είχε λυγές. Κόβαμε τα καλύτερα κλωνάρια της λυγιάς και δημιουργούσαμε τη γαϊδούρα λυγίζοντας δύο μεγάλα κλαδιά, τα δέναμε και αυτά αποτελούσαν τα δύο πόδια. Στη συνέχεια βάζαμε ένα μεγάλο κλαδί χοντρό πιο μπροστά και ένα λεπτό πιο πίσω, από πάνω για το υπόλοιπο σώμα, κεφάλι, κορμί, ουρά. Ανάλογα με πόσα παιδιά ήμαστε χωριζόμασταν σε ομάδες και αρχίζαμε να τρέχουμε με τις γαϊδούρες μας. Όποια ομάδα έβγαινε πρώτη νικούσε. Το συγκεκριμένο παιχνίδι παιζόταν και χωρίς ομάδες, με λιγότερα άτομα που το καθένα από αυτά αγωνιζόταν ατομικά.

- ***Μάλιστα. Πολύ όμορφο και συναρπαστικό ακούγεται. Θα ήθελα να το δοκιμάσω. Μήπως μπορείτε να περιγράψετε τη σβάρνα;***

Η σβάρνα ήταν ένα παιχνίδι που διεξαγόταν στο βουνό. Συγκεντρωνόμασταν πολλά παιδιά, πηγαίναμε στο βουνό και κόβαμε σκάρια ή κουμαριές ακόμα και λυγίες. Όταν βρίσκαμε μέρος στο βουνό, χωρίς θάμνους, αλλά με πολύ καλό χώμα, καθόμασταν πάνω στα κλαδιά που είχαμε μαζέψει και κατεβαίναμε σβαρνώντας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπήρχε πολύ γέλιο και κυριαρχούσε το καλαμπούρι. Ο καλύτερος κέρδιζε!

- ***Άλλο ένα ενδιαφέρον και απίστευτα διασκεδαστικό παιχνίδι όπως καταλαβαίνω. Κυρία Πανή, σας ευχαριστώ πολύ για όλες τις πληροφορίες που μου παρείχατε, μου είναι πολύ χρήσιμες.***

ΚΟΥΡΑΔΑΚΙΑ ΚΑΙ ΓΟΥΡΟΥΝΑ

ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ: ΙΩΑΝΝΑ ΜΠΑΛΤΑΓΙΑΝΝΗ

Συνέντευξη από την μητέρα μου ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ ΛΑΜΠΡΙΝΗ.

- *Ένα από τα πιο διαδομένα παιχνίδια της εποχής σας ήταν τα λεγόμενα ``κουραδάκια`` από πόσα άτομα παιζόταν;*

Ακριβώς! Τα απογεύματα μετά το σχολείο ή κυρίως τα σαββατοκύριακα μαζευόμασταν τέσσερα πέντε άτομα σε αυλές ή σε αλάνες και παίζαμε!

- *Ποια είναι η ακριβής διαδικασία εξέλιξης του παιχνιδιού;*

Αρχικά παίρναμε μία πέτρα μεγάλη σε μέγεθος και την ακουμπούσαμε κάτω. Στη συνέχεια παίρναμε πιο μικρές πέτρες και τις στήναμε τη μία πάνω στην άλλη, έχοντας σαν βάση τη μεγάλη πέτρα που προηγουμένως αναφέραμε. Κάθε παίχτης είχε στα χέρια του από μία πέτρα και προσπαθούσε να γκρεμίσει τον ``πύργο`` που είχε δημιουργηθεί από τις πέτρες που είχαμε στήσει τη μία πάνω στη άλλη.

- *Και ποιος ήταν ο στόχος του παιχνιδιού;*

Σκοπός κάθε παίχτη ήταν να ρίξει κάτω όσο περισσότερες πέτρες μπορούσε. Αυτός που έριχνε τις περισσότερες ανακηρυσσόταν και ο νικητής!

- *Σαν νικητής κέρδιζε κάτι, ή απλά την ευχαρίστηση του παιχνιδιού;*

Οι υπόλοιποι συμπαίχτες του, οι οποίοι έχαναν έπρεπε να κουβαλήσουν το νικητή ο καθένας ξεχωριστά στην πλάτη του!!

- *Μια αρκετά κωμική εικόνα θα έλεγα, που σκοπό είχε να προσφέρει στο παιχνίδι περισσότερη χαρά και κέφι. Εκτός όμως από τα ``κουραδάκια``, ποιο άλλο παιχνίδι ήταν ιδιαίτερος αγαπητό;*

Η ``γουρούνα``

- *Η γουρούνα πώς παιζόταν λοιπόν;*

Παιζόταν από αρκετά άτομα, τα οποία σχημάτιζαν ένα κύκλο. Κάθε άτομο έσκαβε μπροστά του ένα μικρό λάκκο, ενώ στα χέρια του κρατούσε ένα μακρύ ξύλο. Στο κέντρο του κύκλου βρισκόταν ένα παιδί που έφερε τον τίτλο της ``μάνας`` κρατούσε και αυτό ένα μακρύ ξύλο, καθώς και ένα άδειο τενεκεδένιο κουτί. Σκοπός της ``μάνας`` ήταν να χτυπήσει το κουτί με το ξύλο και να το

βάλει σε έναν από τους λάκκους, που είχαν σκάψει οι υπόλοιποι παίχτες μπροστά τους. Βέβαια, με τη σειρά τους και αυτοί δεν έμεναν άπραγοι! Με το ξύλο που επίσης διέθεταν προσπαθούσαν να αποτρέψουν τη ``μάννα`` από το στόχο της.

- ***Και να φανταστώ πως μόλις η ``μάννα`` επιτύχαινε το σκοπό της, άλλαζε ρόλο και η νέα ``μάννα`` ήταν το παιδί του οποίου το λάκκο είχε μπει ο τενεκές;***
Ακριβώς! Τόσο απλό, όμως και τόσο διασκεδαστικό!

Σας ευχαριστούμε πολύ για τις πληροφορίες που μας δώσατε. Τόσο η ``γουρούνα`` όσο και τα ``κουραδάκια`` παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ελπίζουμε κάποια στιγμή να καταφέρουμε να επαναφέρουμε στο προσκήνιο αυτά τα ξεχασμένα παιχνίδια...

«ΜΕΛΙΣΣΑ ΜΕΛΙΣΣΑ, ΜΕΛΙ ΓΛΥΚΥΤΑΤΟ»

Ουρανία Τσακούμη

- ***Ένα από τα παιχνίδια που συνηθίζατε να παίζατε στην παιδική σας ηλικία ήταν το «μέλισσα μέλισσα, μέλι γλυκύτατο», όπως ονομάζεται, έτσι;***

Ακριβώς! Ήταν ένα από τα αγαπημένα μας παιχνίδια.

- ***Ωραία! Πώς παιζόταν αυτό το παιχνίδι;***

Λοιπόν, χωριζόμασταν σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα απαρτιζόταν από 5-6 περίπου. Το καλύτερο όμως θα ήταν να υπήρχαν περισσότερα άτομα για να είναι το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό, αλλά αυτό τις περισσότερες φορές ήτα απίθανο. Οι δύο ομάδες στέκονταν αντίκρυ. Τα παιδιά ήταν σε σειρά πιασμένα χέρι- χέρι. Η μία ομάδα έλεγε τη φράση «μέλισσα μέλισσα, μέλι γλυκύτατο» και η άλλη απαντούσε «σε ποιον παραγγείλατε»; Τότε η πρώτη ομάδα έλεγε ένα όνομα από τα παιδιά της αντίπαλης ομάδας. Στην συνέχεια το παιδί αυτό ερχόταν τρέχοντας και προσπαθούσε να «κόψει» τα χέρια των παιδιών για να περάσει πίσω. Αν το κατάφερνε πήγαινε στην ομάδα του παίρνοντας ένα παιδί από την πρώτη ομάδα μαζί του. Σε περίπτωση όμως που δεν τα κατάφερνε τον κρατούσε αυτή η ομάδα. Και αυτό γινόταν συνέχεια.

- ***Πολύ ωραία! Πότε μια ομάδα ανακηρυσσότανε «νικήτρια»;***

- Όταν κατάφερνε να πάρει όλα τα παιδιά από την αντίπαλη ομάδα.
- ***Η ομάδα που νικούσε έπαιρνε κάτι σαν αμοιβή;***
Όχι! Απλά είχε την ικανοποίηση ότι κέρδισε!
- ***Τέλεια! Σας ευχαριστώ πολύ για την συνέντευξη που μου δώσατε!***

ΣΚΛΕΝΤΖΑ Ή ΤΣΙΛΙΚΑ

ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ: ΜΟΣΙΑΛΟΥ ΘΕΟΔΩΡΑ

ΕΡΩΤΗΘΕΙΣ: ΜΟΣΙΑΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

- ***Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια της εποχής σας, αν και περίπλοκο ήταν η σκλέντζα ή τσιλικά. Πως παιζόταν αυτό το παιχνίδι;***

Είχαμε ένα μακρύ, ίσιο ξύλο μήκους 50-70 cm που την ονομάζαμε «σκλέντζα», «τσιλικά» ή «μάνα». Υπήρχε και ένα μικρό ξύλο μήκους 20-30 cm το «σκληντζάρι» ή «τσιλικάρι». Η μεν σκλέντζα στην άκρη της μιας πλευράς ήταν ελαφρώς πελεκημένη. Το σκληντζάρι το διαμορφώναμε και από τις δύο άκρες όπως ξύνουμε ένα μολύβι δηλαδή το κάναμε μυτερό. Σε μια ευθεία και καθαρή αλάνα φτιάχναμε ένα μικρό χαντάκι μήκους περίπου 10 cm και πλάτους 4 cm. Χωριζόμασταν σε ομάδες. Το τοποθετούσαν το σκληντζάρι κάθετα στο χαντάκι ώστε να δημιουργήσουν ένα σταυρό. Οι δύο ομάδες στήνονταν απέναντι η μία στην άλλη. Ο αρχηγός της πρώτης ομάδας χτυπούσε το σκληντζάρι με την σκλέντζα ώστε να φτάσει στην αντίπαλη ομάδα. Αν κάποιος από την αντίπαλη ομάδα το έπιανε τότε κέρδιζαν κάποιους πόντους που είχαν κανονίσει πριν τη έναρξη του παιχνιδιού. Για επιπλέον πόντους έστηναν αυτή τη φορά την σκλέντζα κάθετα στο χαντάκι και πετούσαν το σκληντζάρι με σκοπό να χτυπήσουν την σκλέντζα! Αν δεν το έπιαναν οι παίχτες της πρώτης ομάδας μετρούσαν την διαδρομή από το χαντάκι προς το σκληντζάρι για να κερδίσουν πόντους. Μετά κάθε παίχτης έκανε την εξής διαδικασία: χτυπούσε την μία άκρη του σκληντζαριού με την σκλέντζα ώστε το σκληντζάρι να πάρει ύψος και στο τέλος αν σηκωθεί πολύ να το χτυπήσει και το στείλει μακριά. Η αντίπαλη ομάδα πάλι πρέπει να το πιάσει και ισχύουν οι ίδιοι κανόνες. Αν αποτύχει να το σηκώσει τότε χάνει τη σειρά του και παίζει ο επόμενος στη σειρά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν χάσουν την σειρά τους όλοι οι παίχτες από την πρώτη ομάδα. Και μετά οι ρόλοι αντιστρέφονται!

- ***Πόσα άτομα συμμετείχαν;***

Τουλάχιστον έξι. Αλλά συνήθως μαζευόμασταν πάνω από δέκα άτομα.

- *Η ομάδα που νικούσε κέρδιζε και κάποιο έπαθλο;*
Έπαθλο όχι! Αλλά εκτός από τους πόντους είχαν καθοριστεί εξ αρχής και κάποιες ποινές. Π.χ οι χαμένοι να κουβαλήσουν στην πλάτη τους, τους νικητές!
- *Υπάρχουν παραλλαγές του παιχνιδιού;*
Φυσικό είναι μετά από τόσα χρόνια το παιχνίδι να έχει υποστεί κάποιες αλλοιώσεις αλλά ο βασικός κορμός παραμένει ο ίδιος!

ΠΟΛΕΜΟΣ

ΕΡΩΤΗΘΕΙΣ: ΚΥΡΙΟΣ ΑΝΔΡΕΑΣ 50 χρονών.

ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΟΣ: ΜΟΥΡΑΤΑΪ ΦΙΟΡΑΛΜΠΑ

ΤΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΙΖΑΤΕ ?

- Ένα παιχνίδι με όνομα πόλεμος !

ΠΩΣ ΠΑΙΖΟΤΑΝ ?

- Παίζουν 12 παιδιά, 6 στη μια ομάδα και 6 από την άλλη ομάδα. Ένας κάθεται σε ένα τέρμα που έχει την μπάλα και πρέπει να κάψει τα άτομα που βρίσκονται στην περιοχή του αλλά δεν πρέπει να βγει έξω από την γραμμή του τέρματος. Από εκεί και μέσα πρέπει να κάψει τους αντιπάλους αν τους κάψει θα πρέπει να βγουν έξω. Αν πιάσει ένας από τους αντιπάλους την μπάλα πρέπει να δώσει στον συμπαίκτη του στο άλλο τέρμα για να κάψει τους άλλους αντιπάλους. Αν όμως ο «τερματοφύλακας» ρίχνει την μπάλα και δεν κάψει κανέναν από τον αντίπαλο και η μπάλα πάει στο άλλο γήπεδο θα την πάρουν οι συμπαίκτες του και θα του την δώσουν χωρίς να περάσει τη γραμμή του γηπέδου. Στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει αυτή η ομάδα που έχει τους περισσότερους παίκτες μέσα στο παιχνίδι.

Συνέντευξη από τον Δημήτριο Παπασπύρο

1) Πότε γεννηθήκατε;

Γεννήθηκα το 1935 και άρχισα να παίζω τη δεκαετία 1940 με 1950.

2) Τι παιχνίδια παίζατε;

Τρυπώματα (κρυφτό), Γουρούνα, Καβάλες

3) Ποιο ήταν το αγαπημένο σου και γιατί;

Το αγαπημένο μου ήταν η γουρούνα γιατί το έπαιζα πιο συχνά και ήταν πιο εύκολο να βρεθούν τα υλικά για να παιχτεί..

4) Περιέγραψε μου τα παιχνίδια που παίζατε:

Γουρούνα: Υλικά: 1 πέτρα ή ένα στρογγυλό υλικό, από ένα ξύλο μακρύ ο κάθε παίκτης.

Τρόπος παιχνιδιού: Την πέτρα ή το στρογγυλό υλικό το ονομάζουμε γουρούνα. Ο κάθε παίκτης προσπαθούσε με το ξύλο να βάλει μέσα στην τρύπα τη γουρούνα(πέτρα). Οι άλλοι παίκτες προσπαθούσαν να τον εμποδίσουν να μην τη βάλει. Αυτός ήταν ο στόχος. Αν την βάζαμε νικάγαμε και ξαναπαίζαμε. Αν χάναμε έπαιζε ο 2^{ος} παίκτης και με τη σειρά οι άλλοι παίκτες.

Καβάλες: Καθόμασταν σκυμμένοι με απόσταση ο ένας από τον άλλο και ο τελευταίος ξεκίναγε και πήδαγε έναν-έναν τους παίκτες και πήγαινε και καθόταν και αυτός σκυμμένος μπροστά-μπροστά για να τον πηδήξουνε οι άλλοι. Πριν τελειώσει ο ένας παίκτης ξεκίναγε ο άλλος. Το παιχνίδι τελειώνει όταν αρχίζαμε να βαριόμασταν.

Συνέντευξη Από την Βούλα Παπασπύρου

1) Πότε γεννηθήκατε;

Γεννήθηκα το 1943 και άρχισα να παίζω τη δεκαετία 1948 με 1958

2) Τι παιχνίδια παίζατε;

Πατό-(κουτσό), Τσιλικά, Κεράκια (βολάκια από κερί), Δραμπάλα (τραμπάλα), Πεντόβολα, Κολτσίνα (ξερή με χαρτιά)

3) Ποιο ήταν το αγαπημένο σου και γιατί;

Το αγαπημένο μου ήταν το πατό γιατί το έπαιζα πιο συχνά και ήταν πιο εύκολο να βρεθούν τα υλικά για να παιχτεί.

4) Περιέγραψε μου τα παιχνίδια που παίζατε:

Πατό (κουτσό): Υλικά: 1 πέτρα

Τρόπος παιχνιδιού: Φτιάχναμε 5 κουτάκια και ρίχναμε μία πέτρα και τα πηδάγαμε ένα – ένα. Αν η πέτρα ή ο παίκτης ακούμπαγε στη γραμμή έχανε και έπαιζε

ο άλλος παίκτης. Στόχος ήταν να τελειώσουν τα κουτάκια. Μόλις τελείωναν τα πηδάγαμε δύο – δύο (τρία – τρία κ.ο.κ.)

Τσιλίκα: Υλικά: 1 ξύλο μικρό μυτερό στις δύο άκρες, 1 ξύλο πιο μεγάλο

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Βάζαμε το ξύλο το μυτερό κάτω. Χτυπάγαμε με το μεγαλύτερο ξύλο το μικρό (μυτερό στις άκρες) και αυτό σηκωνόταν. Ύστερα με το μεγάλο ξύλο χτυπάγαμε το μυτερό στον αέρα. Στόχος ήταν να μην πέσει το μυτερό ξύλο στο έδαφος. Αν έπεφτε χάναμε και ήταν η σειρά του άλλου παίκτη να παίξει.

Κεράκια [βολάκια (βόλοι από κερί)]: Υλικά: μικρά μπαλάκια από κερί

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Από συγκεκριμένο ύψος πετάγαμε με τη σειρά τα μπαλάκια και προσπαθούσαμε να πετύχουμε το ένα μπαλάκι από ψηλά το άλλο, που βρισκόταν στο έδαφος. Στόχος μας ήταν να πάρουμε (πετύχουμε) τα περισσότερα μπαλάκια.

Δραμπάλα (σημερινή τραμπάλα): Υλικά: 1 ξύλο χοντρό μακρύ τρυπημένο στη μέση, 1 χοντρό με μύτη στην άκρη, βούτυρο ή κάρβουνο

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Βάζαμε στο έδαφος το κοντό ξύλο και στην άκρη που ήταν μυτερό το αλείφαμε με βούτυρο ή κάρβουνο και βάζαμε το άλλο ξύλο (χοντρό – μακρύ) από πάνω (οριζόντια) και καθόμασταν πάνω. Βάζαμε το βούτυρο ή το κάρβουνο για να γλυστράει και να πηγαίνει γύρω – γύρω.

Πεντόβολα: Υλικά: 5 στρογγυλές πέτρες ή άλλα στρογγυλά υλικά (μανταρίνια, πορτοκάλια ή ότι άλλο θα μπορούσε να κυλάει) ο κάθε παίκτης

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Ξεκίναγε ο πρώτος παίκτης και έριχνε τα πέντε στρογγυλά υλικά από μικρό ύψος και έκανε με το άλλο χέρι του μία καμπύλη και προσπαθούσε από εκεί που είχαν κυλίσει τα στρογγυλά μπαλάκια χωρίς να τα πειράξει (κουνήσει), να τα σπρώξει με σκοπό να τα περάσει από την καμπύλη. Στόχος ήταν ο κάθε παίκτης να τα περάσει όλα τα μπαλάκια.

Συνέντευξη Από την Μαρία Σταμάτη

1) Πότε γεννηθήκατε;

Γεννήθηκα το 1940 και άρχισα να παίζω το 1948 με 1960.

2) Τι παιχνίδια παίζατε;

Αμπάριζα, Μαντηλάκι, Τα σκαμνάκια ή βαρελάκια

3) Ποιο ήταν το αγαπημένο σου και γιατί;

Το αγαπημένο μου ήταν το μαντηλάκι γιατί ήταν το πιο διασκεδαστικό και άρεσε σε όλα τα παιδιά.

4) Περιέγραψε μου τα παιχνίδια που παίζατε:

Αμπάριζα: Τρόπος παιχνιδιού: Το παιχνίδι παίζεται όπως τα «σκλαβάκια», μόνο που εδώ, αντί για γραμμές, ορίζουμε δυο αφετηρίες, τις «αμπάριζες». Όταν ο παίκτης βγαίνει από την αφετηρία, φωνάζει «παίρνω αμπάριζα και βγαίνω» δηλώνοντας το πλεονέκτημα του απέναντι στους αντιπάλους του που έχουν βγει πρώτοι. Όσους «σκλαβώνουμε», τους βάζουμε πίσω από την «αμπάριζα» και μπορούν να ελευθερωθούν μόνο αν κάποιος συμπαίκτης τους καταφέρει να τους αγγίξει. Σκοπός μας είναι να «σκλαβώσουμε» όλους τους αντιπάλους ή να ακουμπήσουμε την αντίπαλη «αμπάριζα», χωρίς να μας πιάσουν, οπότε τελειώνει και το παιχνίδι.

Μαντηλάκι: Τρόπος παιχνιδιού: Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες με ίσα άτομα η κάθε ομάδα και βγάζουμε αριθμούς. Ένα παιδί βρίσκεται στο κέντρο και κρατάει ένα μαντηλάκι. Φωνάζει έναν αριθμό που αντιστοιχεί σε δύο παίκτες και εκείνοι τρέχουν αμέσως να πάρουν το μαντηλάκι. Αν καταφέρει ο ένας παίκτης και το πάρει χωρίς να τον πιάσει παίρνει πόντο η ομάδα του. Αν όχι παίρνει πόντο η αντίπαλη ομάδα. Το παιχνίδι τελειώνει όταν φτάσουν στο προσυμφωνημένο αριθμό πόντων.

Σκαμνάκια ή βαρελάκια: Τρόπος παιχνιδιού: Μπαίνουμε στη σειρά ο ένας μετά τον άλλο στοιχισμένοι και σε απόσταση περίπου 2-3 μέτρων ακουμπάμε τα χέρια στα γόνατα, κυρτώνουμε την πλάτη τους και μαζεύουμε το κεφάλι μας ανάμεσα στους ώμους μας. Το τελευταίο παιδί από όρθια θέση και παίρνοντας 2-3 μέτρα φόρα, πηδάει πάνω απ' αυτόν που έχει μπροστά του με τα πόδια στη διάσταση και τα χέρια του στιγμιαία θα σπρώξουν τη ράχη του σκυμμένου. Με τον ίδιο τρόπο πηδάμε διαδοχικά πάνω από όλους. Αφού περάσουμε πάνω και από τον τελευταίο, απομακρυνόμαστε 2-3 μέτρα και σκύβει κι αυτός. Με τον ίδιο τρόπο, διαδοχικά

κάνουμε όλα τα παιδιά το ίδιο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μ' αυτόν τον τρόπο είτε σε ευθεία γραμμή είτε κυκλικά.

Συνέντευξη από τον Αλέξη Σπύρου

1) Πότε γεννηθήκατε;

Γεννήθηκα το 1955 και άρχισα να παίζω τη δεκαετία 1965-1975.

2) Τι παιχνίδια παίζατε;

Μαντηλάκι, Ραβδοϊσσοροπία, Ελευθερία

3) Ποιο ήταν το αγαπημένο σου και γιατί;

Το αγαπημένο μου ήταν η ελευθερία γιατί ήταν πιο διασκεδαστικό από τα υπόλοιπα.

4) Περιέγραφέ μου τα παιχνίδια που παίζατε:

Μαντηλάκι:Υλικά:1 μαντηλάκι

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού:Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες με ίσα άτομα η κάθε μία και καθόμαστε η μια απέναντι από την άλλη και παίρνουμε οι παίκτες της κάθε ομάδας τα νούμερά μας. Στο κέντρο τοποθετούμε κάτω ένα μαντιλάκι ή το δίνουμε σε κάποιο παιδί να το βαστάει.Κατόπιν φωνάζουμε ένα νούμερο που αντιστοιχεί σε δυο αντίπαλους παίκτες, οι οποίοι με τη σειρά τους πρέπει αμέσως να τρέξουν να πάρουν το μαντιλάκι και να το φέρουν στην ομάδα τους, χωρίς όμως ο αντίπαλος παίκτης να καταφέρει να τους πιάσει. Αν το καταφέρει, παίρνει βαθμό η ομάδα του.Αν όμως πιαστεί,παίρνει βαθμό η αντίπαλη ομάδα.Το παιχνίδι τελειώνει όταν πάρει τους πόντους που έχουμε συμφωνήσει η μία ομάδα.

Ραβδοϊσσοροπία:Υλικά:1 ραβδί

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού:Στεκόμαστε γύρω από ένα κύκλο.Το κάθε παιδί παίρνει το νούμερό του.Στο κέντρο του κύκλου στέκεται ο αρχηγός.Ο αρχηγός κρατάει με το δείκτη ή τον αντίχειρα στο κέντρο του κύκλου ένα ραβδί κάθετα στη γη. Σηκώνει ξαφνικά το δάχτυλό του για να πέσει το ραβδί και ταυτόχρονα φωνάζει έναν αριθμό.Το παιδί που έχει αυτόν τον αριθμό πρέπει να τρέξει και να αρπάξει το ραβδί,πριν πέσει κάτω.Αν τα καταφέρει,παίρνει πόντο και γίνεται αυτός αρχηγός.Το παιδί που ήταν αρχηγός πηγαίνει στη θέση του παιδιού που κέρδισε πόντο. Αν δεν τα καταφέρει,δεν παίρνει πόντο και ο αρχηγός συνεχίζει το παιχνίδι.

Ελευθερία: Υλικά: 1 κουκουνάρα και πέτρες

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Αφού φτιάξουμε ένα μικρό κύκλο (αλώνι), βάζουμε μέσα μια κουκουνάρα. Με τις πέτρες μας, που τις ρίχνουμε από μια μικρή απόσταση, προσπαθούμε να βγάλουμε την κουκουνάρα έξω από τον κύκλο. Όποιος το καταφέρει κερδίζει.

Συνέντευξη από την Σταματία Σπύρου

1) Πότε γεννηθήκατε;

Γεννήθηκα το 1944 και άρχισα να παίζω τη δεκαετία 1951-1961.

2) Τι παιχνίδια παίζατε;

Γουβάκια, Κουφίνι, Κουμπιά

3) Ποιο ήταν το αγαπημένο σου και γιατί;

Το αγαπημένο μου ήταν το κουφίνι γιατί είχαμε τη δυνατότητα να το παίζουμε πιο συχνά και διασκεδάσαμε περισσότερο παίζοντάς το.

4) Περιέγραφέ μου τα παιχνίδια που παίζατε:

Γουβάκια: Υλικά: 1 μπάλα, 1 πετραδάκι ο κάθε παίκτης

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Κάθε παιδί ανοίγει στο χώμα από ένα γουβάκι. Τα γουβάκια ανοίγονται σε ευθεία γραμμή. Η κάθε γούβα έχει βάθος 10εκ. Ρίχνουμε κλήρο ή τα βάζουμε για να ορίσουμε τη σειρά με την οποία θα ρίξουμε την μπάλα. Το πρώτο παιδί στέκεται σε απόσταση 3μ. σε ευθεία γραμμή από τις γούβες και ρίχνει συρτά την μπάλα. Οι υπόλοιποι στεκόμαστε κοντά στη γούβα μας. Αν η μπάλα μπει σε κάποια γούβα, ο ιδιοκτήτης της πρέπει να πιάσει γρήγορα την μπάλα και να προσπαθήσει να πετύχει με την μπάλα κάποιο από τα υπόλοιπα παιδιά που τρέχουν να απομακρυνθούν. Αν χτυπήσει κάποιο παιδί, το χτυπημένο παιδί ρίχνει ένα πετραδάκι στη γούβα του. Αν δε χτυπήσει κανένα παιδί, ρίχνει στη δική του γούβα ένα πετραδάκι. Όποιο παιδί συγκεντρώσει τα περισσότερα πετραδάκια στη γούβα του, είναι χαμένος και στήνεται με το πρόσωπο στον τοίχο και τα υπόλοιπα παιδιά ρίχνουν την μπάλα πάνω του από μία φορά το καθένα.

Κουφίνι: Υλικά: από ένα σχοινάκι ο κάθε παίκτης

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Το παιχνίδι παίζεται από δυο ομάδες των 4-5 ατόμων η κάθε μία. Πρώτα φτιάχνουμε ένα μεγάλο κύκλο με διάμετρο περίπου 6-7 μέτρα.

Κατόπιν μπαίνουμε μέσα οι παίκτες της μιας ομάδας, βαστώντας από ένα σχοινάκι, έτοιμοι να προστατέψουμε το κουφίνι, δηλαδή το σύνορο. Με τα σχοινάκια η αμυνόμενη ομάδα προσπαθεί να ακουμπήσει τους επιτιθέμενους αντιπάλους και να τους βγάλει εκτός παιχνιδιού. Αν κάποιος καταφέρει και μπει μέσα στον κύκλο χωρίς να τον ακουμπήσουμε με τα σχοινάκια, παίρνει το κουφίνι και κερδίζει η ομάδα του έναν βαθμό. Στο επόμενο παιχνίδι οι ομάδες αλλάζουν ρόλους.

Τα Κουμπιά: Υλικά: από ένα κουμπί ο κάθε παίκτης

Τρόπος παιξίματος παιχνιδιού: Φτιάχνουμε μια μικρή λακκούβα στο έδαφος και από μια γραμμή, που απέχει 3μ. περίπου από τη λακκούβα, ρίχνουμε με τη σειρά από ένα κουμπί. Σκοπός μας είναι το κουμπί να μπει μέσα στη λακκούβα ή να πλησιάσει όσο γίνεται πιο κοντά σ' αυτήν. Αν καταφέρουμε και βάλουμε το κουμπί μας στη λακκούβα, παίρνουμε από κάθε παίκτη ένα κουμπί. Αν κανένα κουμπί δεν μπει μέσα, τότε το παιδί που το κουμπί του είναι πιο κοντά στη λακκούβα, προσπαθεί πρώτο με ένα σπρώξιμο να το βάλει μέσα και να κερδίσει. Αν δεν τα καταφέρει, προσπαθεί το επόμενο παιδί, που το κουμπί του βρίσκεται πλησιέστερα και αν δεν τα καταφέρει κι αυτό το επόμενο, ώσπου να μπει κάποιο κουμπί μέσα.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΑΠΟ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΤΣΙΑΦΑ

1. Ποιά παιχνίδια παίζατε στον ελεύθερο χρόνο σας εκείνη την εποχή:

Παρόλο που ξέραμε πολλά παιχνίδια εμείς προτιμούσαμε κάποια συγκεκριμένα, όπως το <<Παπούς και Γιαγιά>>, την <<Τυφλόμυγα>>, το <<Τριώτα>> και το <<Πατιτό>>. Το καθένα από αυτά ξεχώριζε και μας άρεσε τόσο πολύ που δεν περνούσε μέρα χωρίς να αφιερώσουμε μία ώρα τουλάχιστον.

2. Ποιό από αυτά ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι και πως παιζόταν:

Αυτό που παίζαμε και διασκεδάσαμε πολύ ήταν το <<Τριώτα>>. Μας άρεσε πάρα πολύ γιατί ήταν από τα πιο γρήγορα παιχνίδια που παίζαμε και διασκεδάσαμε πολύ. Σε αυτό το παιχνίδι παίζαμε 2-3 παιδιά, και ο καθένας μας έπρεπε να έχει μία πέτρα στα χέρια του και για να νικήσει έπρεπε να τη βάλει σε τρία σημεία συνευθειακά έτσι ώστε να κάνει <<Τριώτα>>. Όμως μπορούσε να εμποδίζει τους υπόλοιπους παίκτες για να μην νικήσουν και να κάνουν αυτοί πρώτοι <<Τριώτα>>.

3. Επινοήσατε κάποιο από αυτά τα παιχνίδια εσείς οι ίδιοι:

Το παιχνίδι <<Παππούς και Γιαγιά>> το σκεφτήκαμε εμείς και χαρήκαμε πάρα πολύ που βγάλαμε ένα καινούργιο παιχνίδι που θα το παίζουνε και οι επόμενες γενιές. Όταν παίζαμε αυτό το παιχνίδι ευχαριστιόμασταν πάρα πολύ γι'αυτό.

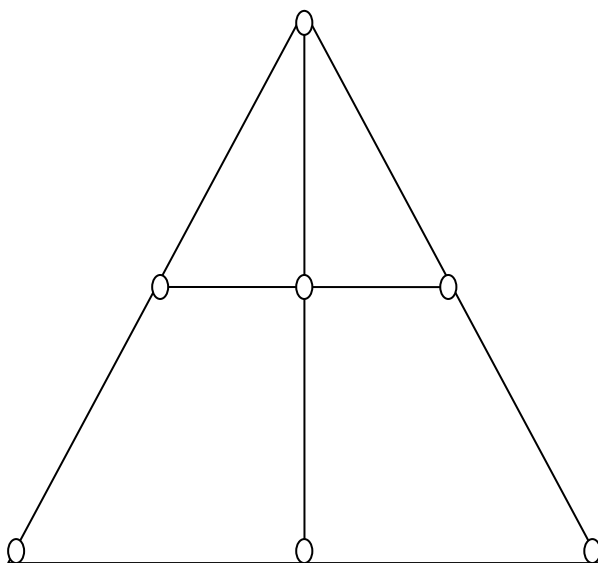
ΤΡΙΩΤΑ

ΠΑΙΧΤΕΣ 2-3

Αρχικά, κάθε παίκτης τοποθετεί μια πέτρα σε ένα σημείο με σκοπό να κάνει τριώτα, δηλαδή να τοποθετήσει τη πέτρα του σε τρία συνευθειακά σημεία. Όποιος πετύχει το σκοπό του, φεύγει από το παιχνίδι και συνεχίζουν τα υπόλοιπα παιδιά. Βέβαια ο καθένας τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει το δικαίωμα να εμποδίζει τα υπόλοιπα άτομα να κάνουν ΤΡΙΩΤΑ τοποθετώντας την δικιά τους πέτρα σε ένα από τα σημεία που στοχεύει κάποιος από τους υπόλοιπους.

Το παρακάτω σχήμα αποδίδει πλήρως το παιχνίδι.

- →πέτρα κάθε παίχτη



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΑΠΟ ΒΑΓΙΑ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ

1. Τι παιχνίδια παίζατε στην νεανική σας ηλικία

Στην νεανική μου ηλικία τα παιχνίδια που έπαιζα με τα παιδιά της γειτονιάς μου ήταν πολλά, λίγα από αυτά θυμάμαι όμως, όπως το δαχτυλίδι, τα αγαλματάκια ρόδα και το πέτρα χώμα και κλαρί.

2.Πως παιζόταν το καθένα από τα παραπάνω παιχνίδια

Τη ρόδα την κατασκευάζαμε μόνοι μας από ρόδα ποδήλατου ή σαμπρέλα και τοποθετούσαμε ένα σύρμα που ήταν σαν άγκιστρο και υστέρα το σέρναμε.

Πέτρα, χώμα και κλαρί ήταν ένα κυνηγητό παιχνίδι στο οποίο όταν πετάγαμε σε πέτρα η κλαρί (ξύλο) αυτός που κυνηγούσε δεν μπορούσε να μας πιάσει, αντιθέτως όταν πετάγαμε σε χώμα τρέχαμε για να ξεφύγουμε.

Το δαχτυλίδι ήταν ένα παιχνίδι κατά το οποίο αρχικά καθόμασταν όλα τα παιδιά σε ένα κύκλο και ύστερα ένας έκλεινε στα δυο του χέρια το δαχτυλίδι έλεγε τη φράση “πουν το” πουν το δαχτυλίδι, να το να ποιος θα το βρει” παίρνοντας τα χέρια του κυκλικά από τις χούφτες των παιδιών. όποιος το έβρισκε έκρυβε εκείνος το δαχτυλίδι στα χέρια του και συνέχιζε το παιχνίδι

Στα αγαλματάκια αρχικά θα έπρεπε να τα φυλάει ένα παιδί και τα υπόλοιπα να κάθονται στη γραμμή. Ύστερα το παιδί που τα φύλαγε λει ”αγαλματάκια ακούνητα ,αμίλητα αγέλαστα ’και μετά γυρνούσε και έπρεπε να βγάλει όσο δυνατόν περισσότερα παιδιά έξω από το παιχνίδι κάνοντας τους αστεία για να κουνηθούν.

3. Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι:

Το αγαπημένο μου παιχνίδι ήταν το πέτρα χώμα και κλαρί. Ήταν το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι γιατί συμμετείχαμε όλα τα παιδιά της γειτονιάς και παίζαμε με τις ώρες γελώντας και τρέχοντας.

4.Ποιά παιχνίδια έπαιζαν περισσότερο τα αγόρια και ποια τα κορίτσια :

Στα αγόρια άρεσε πολύ η ρόδα γιατί είχε ενδιαφέρουσα κατασκευή ενώ εμάς μας άρεσε το δαχτυλίδι.

5.Πιστεύετε ότι τα παιδιά σήμερα εξακολουθούν να παίζουν κάποια από τα παλιά παιχνίδια:

Πιστεύω πως ναι, τα παιδιά ακόμα και σήμερα προτιμούν τα παλιά παιχνίδια κυρίως τα παιδιά σε μικρή ηλικία. Δυστυχώς όμως καθώς περνάει ο καιρός τα περισσότερα παιδιά προτιμούν άλλου είδους διασκέδαση όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

6.Τα παιχνίδια που παίζατε σήμερα έχουν υποστεί κάποια παραλλαγή:

Από τα αναφερόμενα παιχνίδια γνωρίζω ότι μόνο η ρόδα πλέον κατασκευάζεται με πλαστικό και όχι από τα ίδια τα παιδιά όπως τότε.

7.Ποιά τα συναισθήματα που σας προκαλούσε κάποιο από αυτά τα παιχνίδια:

Όταν έπαιζα παιχνίδια με τους φίλους μου στη φύση ένιωθα πολύ ωραία και συναρπαστικά .Προσωπικά αισθανόμουν σαν να πετάω στα σύννεφα παίζοντας αυτά τα υπέροχα παιχνίδια.

8.Θεωρείτε ότι τα παιδιά σήμερα διακατέχονται από αυτό το συναίσθημα:

Σήμερα τα παιδιά δεν έχουν τα ίδια συναισθήματα παρόλο που έχουν όλες τις πολυτέλειες από τους γονείς τους αντί να χαιρόνται , ζητούν περισσότερα. Τα παιδιά του γυμνασίου κυρίως και του λυκείου προτιμούν να κάθονται σπίτι και να ασχολούνται με δραστηριότητες που αφορούν την τεχνολογία.

9.Στη σύγχρονη εποχή τα παιδιά ασχολούνται με πολλές δραστηριότητες με αποτέλεσμα να μην υπάρχει για αυτά αρκετός ελεύθερος χρόνος για παιχνίδι. Συμφωνείτε με αυτή την άποψη: Αν ναι θεωρείτε ότι συμβάλει αρκετά η ανάπτυξη της τεχνολογίας:

Η τεχνολογία έχει συμβάλει πολύ έντονα στη ζωή των εφήβων με αποτέλεσμα να αποξενώνονται από τους φίλους, τους γονείς και γενικότερα από τους ανθρώπους γύρω τους. Οι νέοι πλέον προτιμούν μετά τον ελάχιστο χρόνο που τους μένει να ασχολούνται με την τεχνολογία.

“Παπούς & Γιαγιά”

ΟΝΟΜΑ:Κ.ΓΕΩΡΓΙΑ

Έτος : 1968-43 ετών

-Πως ονομάζεται το παιχνίδι ;

Το παιχνίδι ονομάζεται “Παπούς & Γιαγιά” .

-Με πόσους παίκτες παίζεται το παιχνίδι;

Το παιχνίδι παίζεται το λιγότερο με έξι (6) άτομα.

-Πως παίζεται το παιχνίδι;

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 παπούς, 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” μα 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

απεφασίσθην σχέδιο. Αν πιάσει κάποιο παίκτη αυτός παίρνει το ρόλο της μάνας και το παιχνίδι αρχίζει ξανά...

“Οι Αμάδες”

Κ.ΓΕΩΡΓΙΑ

Έτος: 1968-43 ετών

-Πως ονομάζεται το παιχνίδι;

Το παιχνίδι ονομάζεται “Οι Αμάδες”

-Με πόσους παίκτες παίζεται το παιχνίδι;

Παίζετε από δύο ή περισσότερα άτομα.

-Πως παίζεται το παιχνίδι;

- Το κάθε παιδί διαλέγει μια πέτρα και τα “βγάζουνε” έτσι ώστε να δούνε ποιος είναι πρώτος, Δεύτερος κτλ.. Το παιδί που παίζει πρώτο ρίχνει την πέτρα του προσπαθώντας να μην βγει η πέτρα έξω από τα όρια. Ο δεύτερος παίκτης ρίχνει τη δική του πέτρα σημαδεύοντας την πέτρα του πρώτου παίκτη. Αν την πετύχει ή αν η απόσταση είναι λιγότερο από μία παλάμη παίρνει έναν πόντο. Στη συνέχεια παίζει ο τρίτος, ο τέταρτος κ.ο.κ. Με σκοπό να σημαδέψουν μια πέτρα που έχει πεταχτεί. Όταν τελειώσει η σειρά των παιχτών αρχίζει πάλι από την αρχή. Ο πρώτος από το σημείο που είναι η πέτρα του και προσπαθεί να χτυπήσει μια οποιαδήποτε πέτρα. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο έως ότου ένας παίκτης φτάσει στον προκαθορισμένο αριθμό πόντων. (Παραλλαγή : Αυτός που πετυχαίνει με την πρώτη ριζιά παίρνει τρεις (3) πόντους. Για κάθε άλλη πετυχημένη ριζιά παίρνει έναν πόντο).

Παιχνίδι : Κλοτσοντενεκές

Συνέντευξη μαθήτριας Μπορμπότσαλου Αλεξάνδρας από Κρίκα Αναστασία.

Εκτέλεση παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται στην προκειμένη περίπτωση από 8 έως 10 άτομα. Για την έναρξη του παιχνιδιού επιλέγονταν αρχικά με κλήρο α) ο παίκτης που θα κυνηγούσε τα υπόλοιπα άτομα και β) ο αρχηγός της ομάδας, του οποίου αρμοδιότητα

είναι να κλοτσήσει τη μπάλα που βρισκόταν στην εστία (το κέντρο ενός σταυροδρομιού) όσο πιο μακριά μπορούσε κυρίως σε κατηφορικό μέρος. Ενώ ο χαμένος της παρέας, ο παίχτης που κυνηγούσε τα παιδιά, έτρεχε για να πιάσει τη μπάλα και να την επιστρέψει στην αρχική της θέση, οι υπόλοιποι παίχτες πρέπει να απομακρυνθούν από την εστία και να κρυφτούν σε διάφορα σημεία (σε περιορισμένο χώρο) χωρίς να τους βλέπει ο παίχτης που κυνηγάει. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο καθένας να πατήσει τη μπάλα που είναι τοποθετημένη στην εστία φωνάζοντας το όνομα του για να είναι κερδισμένος.

Αν ο “χαμένος” δει κάποιον, τρέχει στην εστία για να πατήσει τη μπάλα και να πει το όνομα του παίχτη που είδε. Ο πρώτος παίχτης που θα φτύσει είναι αυτός που θα τρέξει να πιάσει τη μπάλα τον επόμενο γύρω.

Σε περίπτωση όμως που όλοι οι παίχτες ξεφύγουν και προλάβουν να πατήσουν τη μπάλα μόνοι τους, ο τελευταίος που θα το κάνει είναι ο χαμένος για τον επόμενο γύρω.

ΤΟΠΙΓΟΥΡΝΑ

Πήρα συνέντευξη από την μητέρα μου κυρία Φιγαλία Μπάνη η οποία προσφέρθηκε να μου μιλήσει για την τοπιγούρνα-παιχνίδι της εποχής της-συμβάλλοντας με αυτόν τον τρόπο στην εργασία μας.

- ***Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι κατά τη δεκαετία 1960-1970;***

Το αγαπημένο μου παιχνίδι ήταν η τοπιγούρνα.

- ***Με πόσα άτομα παιζόταν;***

Με πέντε άτομα.

- ***Πείτε μου πως παιζόταν.***

Το κάθε άτομο φτιάχνει μια λακκούβα. Η κάθε λακκούβα έχει το όνομα του παίχτη. Το χώμα που βγάζουμε από τις λακκούβες, για να μη φύγει η μπάλα φτιάχνουμε τείχη δίπλα από τις λακκούβες. Ένα παιδί έχει την μπάλα και στοχεύει τις λακκούβες. Σε όποια λακκούβα σταματήσει η μπάλα το όνομα του παίχτη που είναι στη λακκούβα πιάνει τη μπάλα και προσπαθεί να κάψει τους συμπαίκτες του. Όποιος μείνει τελευταίος κερδίζει...

Ψυχίατρος.

Κ.Γιώργος 57 ετών (Γεν. 1954)

-Πώς ονομάζεται το παιχνίδι;

-Ψυχίατρος.

-Με πόσους παίκτες παίζεται το παιχνίδι;

-Δεν υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός παικτών.

-Πως παίζεται;

-Μαζεύονται σε ένα κύκλο τα άτομα που θα συμμετάσχουν στο παιχνίδι και επιλέγουν το πιο αστείο άτομο της παρέας για να γίνει το παιχνίδι πιο ελκυστικό. Όταν επιλεγθεί ο παίκτης, ένα άτομο το οποίο εξηγεί στα υπόλοιπα άτομα πως παίζεται. Το άτομο που επιλέχθηκε κάνει τον ψυχίατρο, δηλαδή κάνει διάφορες προσωπικές ερωτήσεις στο κάθε ένα ατομικά. Οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να απαντάνε σχετικά με το άτομο που κάνει τον ψυχίατρο. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταλάβει ο ψυχίατρος το παιχνίδι.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Λαουντάρη-Γκριτζάλα, Α., (2004), *Τα ξεχασμένα παιχνίδια*, Εκδόσεις Μικρή Μίλητος, Αθήνα.

Πολυμενάκου-Παπακυριάκου, Φ., (1985), *Το παιχνίδι στην άσκηση και μάθηση*, Θεσσαλονίκη.

Internet

<http://1dim-kolindr.pie.sch.gr/pahnidia.htm>

<http://3dim-filiatr.mes.sch.gr/paixnidia.htm>

<http://3lyk-polichn.thess.sch.gr>

<http://www.acrobace.gr/showthread.php?t=134938>

<http://www.ancientgreektoys.gr/>

www.amplokaristesblogspot.com

<http://blogs.sch.gr/gympanop/files/2009/05/paixnidia-stin-archaia-ellada.pdf>

<http://dancepof.blogspot.com>

www.dialogoi.enet.gr/post/

<http://fysm-126.mp.trincoll.edu/2010/10/19>

http://gym-platan.chan.sch.gr/prj_games_source.htm

www.oldboyblogspot.com

Olympiakipaideia/paixnidia/paixnidia.htm

www.paidorama.com

www.pi.ac.cy/luteratsafety/kindinoi.html

www.scribol.com

www.vita.gr

<http://users.sch.gr/grfilip/games/>

<http://el.wikipedia.org/>