

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ

Η ελληνική αρχαιότητα συνέδεσε την παιδική ηλικία με το παιχνίδι. Αυτό φανερώνεται στο γλωσσικό επίπεδο με το ουσιαστικό παίς κι άλλες λέξεις όπως το παίγμα, η παιγνία, το παίγνιον, που έχουν τις ρίζες τους στο ρήμα παίζω, δηλαδή έχω παιδική συμπεριφορά, που εμφανίστηκε πρώτη φορά στην Οδύσσεια του Ομήρου και δεν ήταν συνδεδεμένο μόνο με τον κόσμο των παιδιών, αλλά και με το ανέμελο παιχνίδι και τον χορό των νυμφών (γι' αυτό το λόγο το ρήμα αυτό ήταν συνώνυμο με το ρήμα χορεύω).



Οι αρχαίοι Έλληνες λάτρευαν το παιχνίδι και αυτό φαίνεται από τα πολυάριθμα εκθέματα που διασώθηκαν και που σχετίζονται με χαρακτηριστικά στιγμιότυπα της καθημερινής ζωής. Σε μερικές περιπτώσεις τα ονόματα των παιχνιδιών είναι όμοια με τα αντίστοιχα σημερινά. Σίγουρα πολλά από αυτά έχουν μεταδοθεί από γενιά σε γενιά, αλλά δεν πρέπει να ξεχνούμε και την άποψη του Πλάτωνα σύμφωνα με την οποία τα παιχνίδια στα παιδιά ηλικίας ως έξι χρόνων είναι έμφυτα μέσα τους, ανακαλύπτονται δηλαδή σχεδόν αυτόματα. Τα παιχνίδια φτιάχνονταν από τα ίδια τα παιδιά με ύφασμα, ξύλο, καρπούς και πηλό, ενώ άλλα τα κατασκεύαζαν οι γονείς ή τα αγόραζαν από τους κοροπλάθους, οι οποίοι τα διέθεταν από τους πάγκους τους σε κεντρικές πλατείες κατά τη διάρκεια μιας γιορτής.

Το πρώτο δώρο-παιχνίδι για τα νεογέννητα ήταν η πλαταγή, η κουδουνίστρα, στην οποία εκτός από τη χρήση της σαν παιχνίδι μια και απασχολούσε τα μωρά, απέδιδαν και μαγικές ιδιότητες, γιατί πίστευαν ότι ο ήχος της απομάκρυνε το κακό.



Από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των αγοριών ήταν οι αστράγαλοι, τα κότσια που τα έπαιρναν μαζί τους όπου κι αν πήγαιναν μέσα σε ένα σακουλάκι, ο τροχός, το τσέρκι, το άλογο-καλάμι το οποίο καβαλούσαν κι έτρεχαν στο δρόμο ανταγωνιζόμενοι πολλές φορές το ένα παιδί με το άλλο, αλλά και το παιχνίδι με τη σημερινή ονομασία γιο-γιό που ανήκε στα δημοφιλή αθύρματα, μικρά παιχνίδια-αντικείμενα δηλαδή της αρχαιότητας.

Για τα κορίτσια, η πιο αγαπημένη ενασχόληση ήταν το παιχνίδι με την πλαγγόνα ή κόρη, πήλινη κούκλα, την οποία έντυναν με ρούχα. Αγόρια και κορίτσια κρατούσαν τα παιχνίδια τους μέχρι την ενηλικίωσή τους. Ύστερα τα προσέφεραν με τελετή στους θεούς. Τα αγόρια στον Ερμή, τα κορίτσια, μια μέρα πριν το γάμο τους στην Άρτεμη, την Ήρα και την Αφροδίτη, με προσφιλέστερο όλων την κούκλα τους που συμβόλιζε την αγνότητα που αποχωρίζονταν και την γονιμότητα που θα αποκτούσαν.

ΟΜΗΡΙΚΗ ΕΠΟΧΗ

Στην ομηρική εποχή οι άνθρωποι διήγαν το περίσσευμα του χρόνου τους με παιχνίδια και αγωνίσματα. Με τις παραδόσεις, τη θρησκεία και τους θρύλους καλλιεργήθηκαν τα παιχνίδια σε όλες τις κοινωνικές τάξεις.

ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΚΑΙ ΚΛΑΣΙΚΗ ΕΠΟΧΗ

Μετά την ομηρική εποχή και κατά τη γέννηση (776 π.Χ.) των Ολυμπιακών αγώνων τα παιχνίδια αναπτύχθηκαν σε αξιοζήλευτο σημείο. Κατείχαν σημαντική θέση στη ζωή των

ανθρώπων και ιδιαίτερα τον 5ο αι. π.Χ. θεωρούνταν σημαντικά για τη διαπαιδαγώγηση του χαρακτήρα, την άσκηση του σώματος, την ανάπτυξη της κοινωνικής και πολιτικής συνείδησης, την τέρψη της ψυχής και την προετοιμασία των παιδιών για τη μελλοντική ζωή. Πολλοί φιλόσοφοι όπως ο Σόλων, ο Λυκούργος, ο Σωκράτης τόνισαν τη μεγάλη σημασία του παιχνιδιού για τη σωματική και πνευματική ολοκλήρωση του ανθρώπου. Ο Πλούταρχος και ο Γαληνός έγραψαν πολλά έργα για από τον παιδαγωγικό ρόλο των παιχνιδιών, ιδιαίτερα των σφαιριστικών.

Στη Σπάρτη όπου η αγωγή ήταν αυστηρή το παιχνίδι δεν έχασε τη θέση του. Δημιουργήθηκε ο παιγνιώδης κύκλος του κατώτερου και ανώτερου πένταθλου. Τα παιδιά έπαιζαν στο κατώτερο πένταθλο που βασιζόταν σε απλές ασκήσεις αλμάτων και δρόμων και κατέληγε σε σφαιριστικά παιχνίδια. Στο ανώτερο πένταθλο γυμνάζονταν οι νέοι στην πάλη, στο ακόντιο και στη δισκοβολία.

Στην Αθήνα, όπου επικράτησε άλλο σύστημα αγωγής, καταλάμβαναν τα παιχνίδια εξέχουσα θέση στην αγωγή των παιδιών από πολύ νωρίς, γιατί η πόλη - κράτος θεωρούσε απαραίτητο ο λαός να μορφώνεται από την παιδική του ηλικία. Ο Πλάτωνας παρομοίασε τη γη με την πολύχρωμη σφαίρα, με τη μπάλα δηλαδή παιδιού, τους θεούς ως φιλοπαίγμονες και τους ανθρώπους με αθύρματα, τα παιχνίδια τους και παρατήρησε πως η ηλικία μεταξύ τριών και έξι ετών χαρακτηρίζεται έντονα από το παιχνίδι (Πλάτων, Νόμοι). Για αυτό το λόγο θα έπρεπε οι παιδονόμοι, οι παιδαγωγοί να ελέγχουν όχι μόνο τις ιστορίες που ακούν τα παιδιά, αλλά και τα παιχνίδια τους, εφόσον μέσα από αυτά είναι δυνατόν να ασκούνται στη μάθηση και στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Στο έργο του “Πολιτεία” ανέφερε χαρακτηριστικά, ότι τα παιδιά θα πρέπει να διδάσκονται μέσα από το παιχνίδι και όχι με τη βία.

Ο Αριστοτέλης στα Πολιτικά του είχε χωρίσει τα παιχνίδια σε μαχητικά, αθλητικά, εσπουδαγμένα και εριστικά.

Παρακάτω παρατίθενται αναλυτικά και με αλφαβητική σειρά τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στην Αρχαία Ελλάδα.

Άθυρμα: Αγαπημένο παιχνίδι των μεγαλύτερων σε ηλικία αγοριών ήταν «το άθυρμα», ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν σε όλο το σπίτι.



Ακινήτίνδα (Αγαλματάκια): Το αρχαίο παιχνίδι ακινήτίνδα παίζεται και σήμερα με το όνομα αγαλματάκια, μόνο που υπάρχουν κάποιες διαφορές. Στην ακινήτίνδα, οι παίκτες μόλις δοθεί το σύνθημα πρέπει να μείνουν ακίνητοι σε όποια στάση βρίσκονται. Εκείνος που θα κουνηθεί βγαίνει από το παιχνίδι. Στα αγαλματάκια, βρίσκονται όλα τα παιδιά στη γραμμή εκτός από ένα. Αυτό το παιδί βρίσκεται περίπου πέντε μέτρα μακριά από τα άλλα παιδιά και με γυρισμένη πλάτη λέει: "Αγαλματάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα, μέρα ή νύχτα. Τα υπόλοιπα παιδιά όταν μιλάει κουνιούνται, όταν όμως ρωτάει απαντούν "μέρα" ή "νύχτα". Αν πουν "νύχτα" συνεχίζεται το παιχνίδι και αν πουν "μέρα" γυρνάει και μένουν όλοι αγάλματα. Τότε όποιος κουνηθεί, μπαίνει στη θέση του παιδιού και ξαναρχίζει το παιχνίδι.

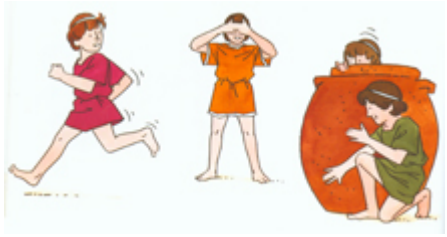


Αμαξάκι με ρόδες: Το παιχνίδι που λαχταρούσαν όλα τα αγόρια ήταν ένα αμαξάκι που συνήθως το έσερναν τα αγαπημένα τους σκυλιά κι όταν αυτά κουράζονταν το έσερναν τα παιδιά μόνα τους.



Αποδιδρασκίνδρα, Φυγίνδα ή

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



Απόρραξις ή ανακρουσία:Στα πιο δημοφιλή παιχνίδια με μπάλα περιλαμβάνονταν η απόρραξις και η ανακρουσία, όπου χτυπούσαν την μπάλα συνεχόμενα με δύναμη στο έδαφος ή στον τοίχο ώσπου να χάσουν.



Αρπαστόν(βάρει-βάρει):(ομαδικό παιχνίδι), κατά την οποία μία μικρή σφαίρα λεγόμενη αρπαστόν πετιόταν ψηλά και οι παίκτες αγωνίζονταν να την πιάσουν, πριν αυτή πέσει στο έδαφος. Το ομαδικό αυτό παιχνίδι αναφέρεται από τον Όμηρο και από άλλους μεταγενέστερους συγγραφείς.Φαίνεται όμως ότι το παιχνίδι αυτό απαιτούσε μεγάλη ευκινησία και επιδεξιότητα και μάλλον οι παίκτες θα πρέπει να ήταν μόνο αγόρια.



Αρπαστόν
παιγνίδι με σφαίρα

Αρτιασμός: Γνωστό σήμερα ως μονά-ζυγά. Ένα παιδί έκρυβε στο χέρι του έναν αριθμό αντικειμένων, τον οποίον έπρεπε να μαντέψει ο συμπαίκτης του. Εάν μάντευε σωστά, τότε έπαιρνε

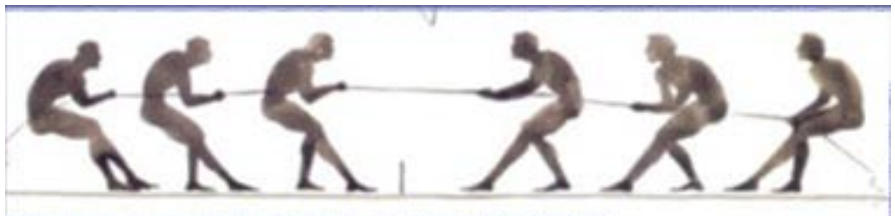
εκείνος τα αντικείμενα. Εάν πάλι μάντευε λάθος έπρεπε να δώσει στον άλλον ίσο αριθμό αντικειμένων.

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

Αστραγαλίζειν:Ταπαιχνίδια με τους αστραγάλους, τα κότσια. Τους αστραγάλους τους μάζευαν από τα πίσω πόδια των κατσικιών ή των αρνιών.



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



Βέμβιξ, στρόμβος (σβούρα): Οι σβούρες (αρχ. στρόβιλοι) ήταν αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών και των νεαρών γυναικών, όπως φαίνεται σε παραστάσεις αγγείων. Αλλά και ο προστάτης των παιδικών παιχνιδιών Ερμής έχει απαθανατισθεί να απολαμβάνει το παιχνίδι αυτό. Οι στρόβιλοι ήταν γνωστοί από τους προϊστορικούς χρόνους, αλλά διαδόθηκαν ιδιαίτερα από τους αρχαϊκούς χρόνους και εξής.



Βασιλίνδα: Όμοιο με το παιχνίδι “κλέφτες και αστυνόμοι”.

Γιο-γιο: Το συγκεκριμένο παιχνίδι γνωρίζουμε πως παιζόταν κατά την αρχαιότητα, βάσει παρα-στάσεων σε αγγεία. Η αρχαία ελληνική ονομασία του προφανώς δεν είναι η προαναφερθείσα, αλλά δεν γνωρίζουμε ποια ήταν. Επρόκειτο πάντως για μικρά ξύλινα ή μεταλλικά αντικείμενα και παίζονταν με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, όπως και σήμερα.



Κερητίζειν: Οι αρχαίοι Έλληνες έπαιζαν ακόμη και μια μορφή χόκεϊ με το όνομα κερητίζειν, που σε περιοχές της Μακεδονίας και Θεσσαλίας παιζόταν μέχρι και τη δεκαετία του '70 με το όνομα γουρούνα.



Κολλαβίζειν (μπιζ): Ένας παίκτης στέκεται όρθιος και με το χέρι του σκεπάζει τα μάτια του. Ένας άλλος τον κτυπά και συγχρόνως τον ρωτά με ποιο χέρι τον κτύπησε .



Κρικηλασία (τσέρκι): Παιγνίδι με κρίκο, τροχό, το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι



Κύβοι, πεσσοί, αστράγαλοι (ζάρια): Επιτραπέζιο παιχνίδι επιδεξιότητας και ευστροφίας ήταν οι πεσσοί που παίζονταν με πιόνια πάνω σε πίνακα και ήταν οι πρόγονοι της ντάμας και του σκακιού.



Οστρακίνδα (άσπρο-μαύρο): Ομαδικό παιχνίδι που παραπέμπει κατά κάποιον τρόπο στο κορώνα ή γράμματα. Μόνο που τότε υπήρχαν δύο ομάδες, τις οποίες χώριζε μία γραμμή στο έδαφος. Ένας παίχτης πετούσε στον αέρα ένα όστρακο (εξ' ου και η ονομασία) που ήταν απ' τη μία πλευρά αλειμμένο με πίσσα και φώναζε «νύξ ή ημέρα;» Τότε η κάθε ομάδα έκανε την μαντεψιά της και η νικήτρια κυνηγάει την αντίπαλη. Σε κάποιες περιοχές ακόμα και σήμερα παίζεται ακριβώς το ίδιο παιχνίδι με τη μόνη διαφορά ότι αντί για όστρακο χρησιμοποιούν κέρμα ή πέτρα.

Πεντέλιθοι (πεντόβολα, βότσαλα): Τα πεντέλιθα (σήμερα πεντόβολα) είναι ένα αρχαίο παιχνίδι. Παίζεται όμως ακόμα και σήμερα. Στο παιχνίδι αυτό μπορούσαν να παίξουν όσα παιδιά ήθελαν. Το κάθε παιδί είχε συγκεντρωμένα πέντε βοτσαλάκια κοντά στα πόδια του. Ο κάθε παίκτης πετούσε ένα βοτσαλάκι ψηλά και έπρεπε να το ξαναπιάσει, αφού πρώτα είχε πάρει από κάτω ένα ακόμα βοτσαλάκι.

Πέταυρον, πέτευρον (σανίδα της τραμπάλας): Η τραμπάλα με διάφορες ονομασίες σήμερα: τράμπα, ξυλογαϊδάρια, νταντζαλαβίτσα, κ.ά.

Πλαγγόνες (πήλινες κούκλες):

Η κούκλα είναι από τα πλέον διαχρονικά και πιο διαδεδομένα σε όλους τους πολιτισμούς παιχνίδια. Η αρχαία Ελλάδα είχε λαμπρή παράδοση στις κούκλες, την παρουσία των οποίων ανιχνεύουμε αδιάκοπα σε όλες τις ιστορικές περιόδους, όπου έκαναν την εμφάνισή τους διάφορα είδη από κούκλες με ποικίλες ονομασίες : είδωλα, πλαγγόνες, νύμφες, κόρες, κοροκόσμια ή κορύλλια, δάγυνα, γλυνές και νευρόσπαστα.



Στρεπτίνδα: (στουμπιστό, τσούκο) παιχνίδι κατά το οποίο ένας ή περισσότεροι παίκτες έστηναν στο έδαφος όρθιο ένα νόμισμα ή ένα όστρακο και τό σημάδευαν με ένα άλλο αντίστοιχο, έτσι ώστε να τό κάνουν να στραφεί.

Σφαίρα(μπάλα): Φτιαγμένη από δέρμα ή κομμάτια ύφασμα, ραμμένα και παραγεμισμένα με αλογότριχες, άχυρο ή μαλλί, παιζόταν από μικρούς και μεγάλους.



Σχοινοφιλήνδα (αλάτι ψιλό): Μία ομάδα καθισμένη σε κύκλο και ένα παιδί περπατά γύρω γύρω, πίσω από τα υπόλοιπα παιδιά και αφήνει ξαφνικά ένα σχοινί (σήμερα παίζεται με μαντήλι) πίσω από την πλάτη οποιουδήποτε ατόμου. Αν το παιδί το καταλάβει τότε κυνηγούσε το άλλο μέχρι αυτό να κάτσει στη θέση του. Εάν όχι τότε έπρεπε να κάνει τρέχοντας τον γύρο του κύκλου και να καθήσει πάλι στην θέση του.

ΧαλκήΜυία: η σημερινή τυφλόμυγα.Κανόνες του παιχνιδιού από τα αρχαία χρόνια:Δένανε με ένα μαντίλι τα μάτια ενός παιδιού και έλεγε: "χαλκή μύγα θα κυνηγήσω" και οι άλλοι αποκρίνονταν: "θα κυνηγήσεις μα δεν θα την πιάσεις" και τον χτυπούσαν με τις ζώνες τους μέχρι να πιάσει ένα παιδί.

Από την παραπάνω αναλυτική παρουσίαση των παιχνιδιών των Αρχαίων Ελλήνων, μπορούμε όλοι να διαπιστώσουμε ότι τα περισσότερα παιχνίδια παίζονται και σήμερα με την ίδια μορφή ή με μερικές παραλλαγές που αναπτύχθηκαν στο πέρασμα των χρόνων. Ας μην ξεχνάμε ότι τα παιδιά έχουν τις ίδιες ανάγκες ανεξαρτήτως εποχών.

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΓΚΛΑΒΑΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΒΥΖΑΝΤΙΝΗ ΕΠΟΧΗ

Α. ΠΟΙΕΣ ΟΙ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΒΥΖΑΝΤΙΝΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ . ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΜΟΡΦΩΣΗΣ

Από τον καιρό που συστήθηκαν οργανωμένες κοινωνίες εμφανίστηκε η συνειδητή άσκηση, την οποία πρώτοι οι Έλληνες χρησιμοποίησαν στην αγωγή του ανθρώπου, γιατί αντιλήφθηκαν τη σημαντική αξία της στην ομαλή πνευματική και σωματική ανάπτυξη του.

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

«Παιχνίδι» και «παιδί» είναι δυο λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα. Στην αρχαιότητα, η λέξη «παις» δήλωνε το παιδί, ενώ το παιχνίδι ονομαζόταν «παιδιά», που σημαίνει «ό,τι ανήκει ή ό,τι αναφέρεται στο παιδί».

Παιχνίδι και παιδί λοιπόν, δε νοείται το ένα χωρίς το άλλο. Το παιχνίδι είναι πολύ σημαντικό για την ανάπτυξη και τη διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού.

Οι αρχαίοι Έλληνες λάτρευαν το παιχνίδι και αυτό φαίνεται από τα πολυάριθμα εκθέματα που διασώθηκαν και που σχετίζονται με χαρακτηριστικά στιγμιότυπα της καθημερινής ζωής. Σε μερικές περιπτώσεις τα ονόματα των παιχνιδιών είναι όμοια με τα αντίστοιχα σημερινά. Σίγουρα πολλά από αυτά έχουν μεταδοθεί από γενιά σε γενιά, αλλά δεν πρέπει να ξεχνούμε και την άποψη του Πλάτωνα σύμφωνα με την οποία τα παιχνίδια στα παιδιά ηλικίας ως έξι χρόνων είναι έμφυτα μέσα τους, ανακαλύπτονται δηλαδή σχεδόν αυτόματα.

Τα παιχνίδια φτιάχνονταν από τα ίδια τα παιδιά με ύφασμα, ξύλο, καρπούς και πηλό, ενώ άλλα τα κατασκεύαζαν οι γονείς ή τα αγόραζαν από τους κοροπλάθους, οι οποίοι τα δίδεταν από τους πάγκους τους σε κεντρικές πλατείες κατά τη διάρκεια μιας γιορτής.

Στα χρόνια του Βυζαντίου το παιχνίδι δεν είχε την θέση που είχε στην αρχαιότητα. Από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς, ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια.

Στην πρώτη Βυζαντινή εποχή η αγωγή είχε σκοπό να διαπλάσει καλούς πολίτες με ήθος. Τα σχολεία είχαν ηθικοθρησκευτική τοποθέτηση. Τα παιδιά έπαιζαν μόνο στις διακοπές. Αργότερα, όταν ενισχύθηκε η παρουσία του ελληνοχριστιανικού πολιτισμού, με τους Τρεις Ιεράρχες αναγνωρίστηκε ξανά η ανάγκη της παιδικής ψυχής για κίνηση και δόθηκε προτεραιότητα στο παιχνίδι σαν κύρια απασχόληση των μικρών παιδιών.

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

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

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

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

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

Τα λίγο μεγαλύτερα αγόρια είχαν τη σφυρίκτρα, πήλινα οχήματα και αρματηλάτες, τη δερμάτινη –συχνά πολύχρωμη– σφαίρα, τους αστραγάλους, τον τροχό ή κρίκο και τα καλααλλάκια, τα πεντόβολα της λαϊκής μας παράδοσης.

Τα κορίτσια έπαιζαν με τις πλαγγόνες και τα νιννία. Αγαπημένο τους επίσης παιχνίδι ήταν η μίμηση σημαντικών γεγονότων όπως ο γάμος και η βάπτιση.

Μετά τον 11^ομ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Στην εκπαίδευση δεν υπήρχε η Φυσική Αγωγή, επειδή η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε.

Β. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΩΝ ΝΗΠΙΩΝ, ΤΩΝ ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΓΟΡΙΩΝ ΣΤΑ ΒΥΖΑΝΤΙΝΑ ΧΡΟΝΙΑ

Πληροφορίες για το παιχνίδι στο Βυζάντιο έχουμε μετά τον 9ο αιώνα.

- Για τα μωρά και τα νήπια, τα δημοφιλέστερα ήταν τα σείστρα (από το σείω=κουνώ), η σημερινή κουδουνίστρα, και ο καλαθίσκος, μικρό καλάθι στο οποίο τοποθετούσαν παιχνίδια ή μεταχειρίζονταν το ίδιο σαν παιχνίδι.

Το σείστρο είναι το κλασσικό παιδικό παιχνίδι. Πρόκειται για πανάρχαιο κρουστό όργανο, από ξύλο, μέταλλο, πηλό ή συνδυασμό τους, με ποικίλο, διαπεραστικό και ακαθόριστο ήχο. Αποτελούνταν συνήθως από μια χειρολαβή και ένα πεταλοειδές πλαίσιο που έφερε είτε μετακινούμενες (κρουόμενες στα τοιχώματά του) παράλληλες ράβδους, είτε σταθερές ράβδους με μετακινούμενα διάτρητα ηχογόνα αντικείμενα.



- Τα κορίτσια στο Βυζάντιο έμεναν κυρίως στο σπίτι και έπαιζαν με τις κούκλες τους, που ονομάζονταν νέννος ή νιννί ή πλαγγόνες και ήταν φτιαγμένες από κερί, πηλό ή γύψο. Ακόμη, στα κορίτσια άρεσε να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα όπως η βάπτιση και ο γάμος όπως επίσης να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο σπίτι.

Ωστόσο, ο ποιητής των Ιουστινιάνειων χρόνων Αγαθίας, παριστάνει ένα κορίτσι να παραπονιέται, διότι τα αγόρια επιτρεπόταν να παίζουν στους δρόμους, ενώ τα κορίτσια ήταν αναγκασμένα να μένουν σπίτι και να ασχολούνται με ανιαρές δουλειές.

Παιδικό παιχνίδι ήταν βέβαια και τα πεντόβολα, κατά το οποίο ο παίχτης ρίχνει ψηλά τις πέτρες και προσπαθεί με τα χέρια του μετά να τις συγκρατήσει. Κατά τους βυζαντινούς χρόνους το παιχνίδι αυτό που το έπαιζαν τα μικρά παιδιά και ιδιαίτερα τα κορίτσια, το ονόμαζαν καλαλλάτζια ή καλολλάκια δηλαδή λιθάρια, πετραδάκια. Παιζόταν όμως και από τα μικρότερα σε ηλικία αγόρια.



- Οι χώροι που έπαιζαν συνήθως τα αγόρια ήταν οι αυλές και οι αλάνες. Τα παιχνίδια τους ήταν ομαδικά και επιτραπέζια και γίνονταν εκτός σπιτιού. Μεταξύ των παιχνιδιών που έπαιζαν ήταν και τα γνωστά σε εμάς: μήλο, κρυφτό, κυνηγητό, τυφλόμυγα, στρατιωτάκια και άλλα όπως 16άρα, τσιλίκι, γουρούνα, αλώνι και άλλα. Τα αγόρια που ζούσαν κοντά σε παραλίες, έπαιζαν το παιχνίδι που ονομαζόταν εποστρακισμός, δηλαδή έριχναν πλατιές πέτρες προσπαθώντας προτού βυθισθούν οι πέτρες να αγγίξουν όσο το δυνατόν περισσότερες φορές το νερό.



Τα λίγο μικρότερα αγόρια είχαν τη σφυρίκτρα, πήλινα οχήματα και αρματηλάτες, τη δερμάτινη –συχνά πολύχρωμη– σφαίρα, τους αστραγάλους, τον τροχό ή κρίκο και τα καλαλαλλάκια, τα πεντόβολα της λαϊκής μας παράδοσης. Τα καλαλλάκια ήταν από τα κοινά παιχνίδια καθώς παίζονταν από τα μικρότερα σε ηλικία αγόρια αλλά και από τα κορίτσια.

Εκτός αυτών, τα αγόρια έπαιζαν με πήλινα αλογάκια, με μεγάλα ξύλινα κουνιστά άλογα με αμάξια, με σβούρες, ξιφομαχία με βέργες ή κατασκεύαζαν με χώμα σπιτάκια.

Αγαπημένο παιχνίδι ήταν το αλογάκι, μια βέργα- καλάμι δηλαδή, την οποία τα παιδιά 'καβαλίκευαν' παριστάνοντας το άλογο. Ανάλογη ήταν η συνήθεια των παιδιών να μιμούνται τους ιπποδρομιακούς αγώνες 'μετατρέποντας' ένα παιδί σε ίππο με ένα σκοινί και να κάνουν ότι σέρνουν ένα άρμα.

Έπιαναν το χρυσοκάνθαρο, τον μπούμπουλα ή μπάμπουρα, τον έδεναν με κλωστή από το λαιμό και το άφηναν μετά να περιστρέφεται. Το παιχνίδι ονομάζεται και ζίνα από το θόρυβο που παράγει το έντομο. Συνήθιζαν επίσης να πιάνουν μικρά πουλιά και να τα δένουν από το πόδι.



Η σβούρα ή σβούρος, γυριστάρι, στρουφουλίδα ή συστριπάνι ήταν παιδικό παιχνίδι σε σχήμα κώνου που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του μετά από μια αρχική ώθηση που του δίνει ο παίκτης τραβώντας απότομα ένα σκοινί τυλιγμένο γύρω από τον άξονά του.

Άλλο ένα γνωστό παιχνίδι που παιζόταν μόνο από τα αγόρια βέβαια, και ιδιαίτερα τα πιο ζωηρά, ήταν ότι πάλευαν ή μιμούνταν την πάλη των μεγάλων ανδρών. Επίσης, έκαναν άλματα ή συναγωνίζονταν στο τρέξιμο, ενώ ασκούσαν και με μικρά ακόντια και τόξα η και με μικρά ξίφη, παίζοντας τη λεγόμενη σκριμίδα.

Στην Αθήνα αλλά και σε άλλα μέρη, συνηθισμένο παιχνίδι ήταν ο πετροπόλεμος, παιχνίδι που μπορούσε να προκαλέσει μεγάλες ζημιές, για αυτό και μαθαίνουμε ότι απαγορευόταν σε πολλές περιοχές.

- Επίσης, άλλα παιχνίδια που παίζονταν μόνο από τα αγόρια και ήταν δημοφιλή στο Βυζάντιο είναι το «δεντροβατείν», η «διελκυστίνδα» το «τσέρκι» και το «τσιλίκι» που ήταν γνωστά και από την αρχαία Ελλάδα.

«ΔΕΝΤΡΟΒΑΤΕΙΝ»,



δηλαδή το σκαρφάλωμα στα δέντρα.

Η διελκυστίνδα, ο αρχαίος ιμαντελιγμός είναι ένα άθλημα που παίζεται μεταξύ δύο ομάδων, οι οποίες τραβούν ένα σκοινί προσπαθώντας η μία να τραβήξει την άλλη προς το μέρος της, ήταν και αυτό παιχνίδι των βυζαντινών χρόνων.

- Ένα από τα αγαπητά παιχνίδια των Βυζαντινών ευγενών ήταν το λεγόμενο τζυκάνιον, ο όποιο ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι, που είχε πολλές ομοιότητες με το σημερινό πόλο. Το μέρος όπου παιζόταν το

τζυκάνιονονομαζόταν τζυκανιστήριο η σφαιροδρόμιο, το οποίο έμοιαζε με τα σημερινά στάδια των Αμερικανών football, μόνο που σε μερικές περιπτώσεις ήταν αρκετά μεγαλύτερες οι διαστάσεις του. Τοποθετούσαν την μπάλα που ήταν σε μεγέθους μήλου στο κέντρο. Στη συνέχεια τρέχοντας έφιπποι προς το σημείο της μπάλας προσπαθούσαν με ένα μακρύ και κυρτωμένο ξύλο (που στην άκρη του υπήρχε ένα μισόκλειστο δίχτυ), να παραμαζέψουν την μπάλα και να τη μεταβιβάσουν ή να τη ρίξουν (κτυπώντας την) ο ένας στον άλλον, με σκοπό τη μεταφορά της στην αντίπαλη εστία, πράγμα που σήμαινε νίκη της ομάδας, η οποία θα μπορούσε να επιτύχει κάτι τέτοιο. Το παιχνίδι αυτό ήταν πολύ επικίνδυνο, διότι συγκρούσεις αλόγων και αναπόφευκτες, αφού σκοπός τους ήταν η μεταφορά της μπάλας στην αντίπαλη εστία.

- ΤΟ ΤΣΕΡΚΙ

Τα παιδιά προσπαθούσαν να κυλήσουν έναν τροχό από ξύλο ή μέταλλο με τα χέρια ή χτυπώντας τον με ένα ξύλο. Κέρδιζε το παιδί που θα έφτανε πρώτο στο προκαθορισμένο σημείο.



- ΤΟ ΤΣΙΛΙΚΙ





- Το παιχνίδι του τάπητα ήταν ένα παιχνίδι που έπαιζαν τα αγόρια αλλά και οι στρατιώτες. Έριχναν ένα παιδί σε ένα χαλί και μετά πιάνοντας το από όλες τις μεριές το τίναζαν το χαλί προς το πάνω με γέλια και κοροϊδευτικά σχόλια. Πολλές φορές επίτηδες ή από ατύχημα, το χαλί ακουμπούσε στο έδαφος και το παιδί που ήταν πάνω τραυματιζόταν, αλλά δεν τολμούσε να παραπονεθεί γιατί οι υπόλοιποι θα τον περιγελούσαν ακόμα περισσότερο.
- Ο Ιωάννης ο Χρυσόστομος αναφέρει ότι τα παιδιά συνήθιζαν να φτιάχνουν στεφάνια από αγριολούλουδα και να τρέχουν φορώντας τα στο κεφάλι.

Γ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΟΙΝΑ ΣΕ ΚΟΡΙΤΣΙΑ ΚΑΙ ΑΓΟΡΙΑ

- Ομαδικό παιχνίδι ήταν η **αμπάρα ή αμπάριζα ή αμπάρτζα**. 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. Ύστερα 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.”

- Αστραγαλισμός

Αυτό το παιχνίδι παίζονταν με τους αστραγάλους, δηλαδή τα κότσια από τα πίσω πόδια προβάτων κατσικιών ή βοδιών, τα οποία οι παίκτες τα μετακινούσαν πάνω σε μία επιφάνεια ή τα έριχναν σαν ζάρια.



Παιζόταν από δυο ή περισσότερα άτομα και ήταν το πιο αγαπημένο παιχνίδι μικρών και μεγάλων.

«Αστραγάλους» έπαιζαν τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες, με διαφορετικό βέβαια έπαθλο για τον νικητή.

- Με τις πέτρες – ψηφίδες έπαιζαν τη λεγόμενα τριάρα ή ντάμα. Με τα καρύδια ή και με πέτρες έπαιζαν τα παιχνίδια που παίζουν και σήμερα τα παιδιά με τους βόλους. Πρώτα χάραζαν στο χώμα μια ευθεία γραμμή και στη συνέχεια πάνω σ' αυτή, τοποθετούσαν καρύδια στη σειρά. Μετά, ο κάθε παίκτης με τη σειρά του και από κάθετη απόσταση ενός με δύο μέτρα από τη γραμμή των καρυδιών, σημάδευε σκυφτός και όποιο καρύδι πετύχαινε και το έβγαζε έξω από τη γραμμή, το κέρδιζε και δοκίμαζε ξανά σηματοδεύοντας κάποιο άλλο καρύδι. Αν αστοχούσε, συνέχιζε ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι συνεχιζόταν μέχρι να βγουν από τη γραμμή όλα τα καρύδια.
- «Χαλκήμυία» ονόμαζαν την αγαπημένη των παιδιών <<τυφλόμυγα>> . Έπαιζαν και το μπιζ, αλλά πιο εξελιγμένο από την εποχή μας. Συγκεκριμένα ξάπλωναν ένας-δυο παίκτες στο έδαφος, τους κάλυπταν με ένα ύφασμα και μετά, αφού πρώτα τους βαρούσαν, τους ρωτούσαν να βρουν ποιος ήταν αυτός που τους χτύπησε. Το παιχνίδι αυτό ήταν πολύ δημοφιλές μεταξύ των στρατιωτών.

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



Στο Βυζάντιο , εκτός από το αρχαιοελληνικό όνομα Ζατρίκιον χρησιμοποιούσαν και το όνομα σκάκους, το οποίο διασώθηκε για αιώνες.

Ακόμη στο Βυζάντιο το Ζατρίκιον ονομαζόταν και Κίόσα και σε παράφραση Ζατριζάν, εξ ου πιθανόν και το Σαντράζ. Στα λατινικά scacco σημαίνει τετράγωνη εικόνα.

Στο Βυζάντιο παιζόταν και μια παραλλαγή του σκακιού το "Κυκλικό Σκάκι". Το παιχνίδι χρησιμοποιεί έναν πίνακα με τέσσερις ομόκεντρους δακτυλίους, που ο καθένας χωρίζεται σε 16 θέσεις, για συνολικά 64 θέσεις.

Ο βασιλιάς και ο σύμβουλος του βρίσκονται στον εσωτερικό δακτυλο, ο ένας δίπλα στον άλλο.

Η επόμενη δακτύλιος έχει τους ελέφαντες, η επόμενη δακτύλιος έχει τους ιππότες, και η τελευταία δακτύλιος έχει δύο πύργους. Μία σειρά από 4 πιόνια περιστοιχίζει κάθε πλευρά της κεντρικής.

Δ. ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ

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

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

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

Ο Φ. Κουκουλές στο γνωστό έργο του «Βυζαντινών βίος και πολιτισμός» αφιερώνει ειδικό κεφάλαιο στα «παίγνια των ανδρών» και εκεί κάνει λόγο για τους «κύβους», την «πεττεία», το «ταβλίον» και το «ζατρίκιον». Οι κύβοι, τα ζάρια δηλαδή, ήταν εξάπλευροι, από κόκαλο ή πέτρα με κάποια σημάδια στις πλευρές τους αντίστοιχα με τους αριθμούς που έχουν σήμερα.



Η «κυβεία» δεν σήμαινε μόνο το παιχνίδι των ζαριών αλλά συχνά δήλωνε γενικότερα τα τυχερά παιχνίδια και αντίστοιχα «κυβευτής» ήταν γενικότερα ο παίκτης (που λεγόταν και «κοττιστής»). Μια ασάφεια στη χρήση των όρων που υπάρχει στις πηγές, μας εμποδίζει συχνά να είμαστε βέβαιοι για το είδος του παιχνιδιού που αναφέρεται σε συγκεκριμένη περίπτωση.

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

«Αστραγάλους» έπαιζαν τόσο τα παιδιά όσο και οι ενήλικες, με διαφορετικό βέβαια έπαθλο για τον νικητή. Οι αστράγαλοι ήταν κότσια

ζώων (προβάτων ή μεγαλύτερων ζώων), τα οποία οι παίκτες τα μετακινούσαν πάνω σε μία επιφάνεια ή τα έριχναν σαν ζάρια.

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

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

Οι ταβλοδόχοι

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

Η εξάπλωση των τυχερών παιχνιδιών θεωρούνταν γενικά ως φαινόμενο ηθικής και πνευματικής παρακμής. Ο Ιωάννης Χρυσόστομος, καυτηριάζοντας το φαινόμενο ότι στα σπίτια υπήρχαν αντί βιβλίων κύβοι και πούλια, καταδικάζει τα τυχερά παιχνίδια, στα οποία αποδίδει, εκτός από άλλες αρνητικές συνέπειες, την απώλεια περιουσιών. Προφανώς υπήρχαν περίοδοι κατά τις οποίες εκδηλωνόταν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα τυχερά παιχνίδια. Σύμφωνα με τον χρονογράφο Ιωάννη Μαλάλα, ο αυτοκράτορας Θεοδόσιος Α' (379-395) είχε μετατρέψει τον ναό της Αρτέμιδος στην Κωνσταντινούπολη σε «ταβλοπαρόχιον τοις κοττίζουσιν», δηλαδή σε χώρο για να παίζουν ζάρια. Ως παράδειγμα επικριτικής αντιμετώπισης των παιχνιδιών αναφέρω την περίπτωση της μορφωμένης πριγκίπισσας και συγγραφέως του ΙΒ' αιώνα Αννας Κομνηνής, όπως και του Κεκαυμένου, ο οποίος συνέγραψε νουθεσίες έναν αιώνα νωρίτερα και θεωρούσε επιλήψιμο να επιδίδεται ο στρατηγός στο παιχνίδι της «τάβλας».

Η πολιτεία αναγνωρίζοντας τους κινδύνους από την εξάπλωση των τυχερών παιχνιδιών είχε λάβει τα μέτρα της. Συγκεκριμένα στον Κώδικα του Ιουστινιανού είχε περιληφθεί πλήρης απαγόρευση (του έτους 529) των τυχερών παιχνιδιών και των στοιχημάτων, με εξαίρεση πέντε συγκεκριμένων παιχνιδιών, στα οποία όμως και πάλι δεν επιτρεπόταν να παιχθεί ποσό μεγαλύτερο του ενός χρυσού νομίσματος. Τα κέρδη που εξασφάλιζε ο νικητής ήταν υποχρεωμένος να τα επιστρέψει στην περίπτωση που γινόταν γνωστή η προέλευσή τους. Ο Ιωάννης Μαλάλας, που αναφέρθηκε πιο πάνω, φέρνει τη μαρτυρία ότι υπήρξαν περιπτώσεις κατά τις οποίες ο νόμος εφαρμόστηκε με αυστηρότητα: Στα χρόνια του Ιουστινιανού ορισμένα άτομα που συνελήφθησαν με την κατηγορία ότι έπαιζαν τυχερά παιχνίδια «χειροκοπήθησαν» και διαπομπεύθηκαν.

Σύμφωνα με τη νομοθεσία, ο «υποδοχεύς» ή «ταβλοδόχος», εκείνος δηλαδή που διέθετε τον χώρο για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών, εθεωρείτο

ως ο κύριος υπεύθυνος και για τον λόγο αυτόν μπορούσε να τον δείρει ή γενικότερα να τον «ζημιώσει» όχι μόνο ο παίκτης που είχε χάσει αλλά και οιοσδήποτε άλλος χωρίς να έχει συνέπειες για την πράξη του αυτή. Ιδιαίτερα βαριά ήταν η προβλεπόμενη ποινή για όποιον εξανάγκαζε κάποιον να λάβει μέρος σε παιχνίδι ή να συνεχίσει το παιχνίδι επειδή ο ίδιος έχανε και ήλπιζε σε αλλαγή της τύχης του: Υποχρεωνόταν σε καταβολή προστίμου που ήταν και το λιγότερο ή καταδικαζόταν σε καταναγκαστική εργασία σε λατομείο ή σε φυλάκιση.

Αρκετά συχνά στον πειρασμό της δοκιμής της τύχης, της διασκέδασης και του εύκολου κέρδους υπέκυπταν και κληρικοί. Αυτό μαρτυρεί η ειδική απαγόρευση (του έτους 534) που περιλαμβάνεται στον Ιουστινιάνειο Κώδικα, την οποία μάλιστα ανανέωσε λίγα χρόνια αργότερα ο ίδιος αυτοκράτορας με νεαρά του (του έτους 546). Με την τελευταία απαγόρευε «τοῖς ὀσιωτάτοις ἐπισκόποις καὶ πρεσβυτέροις καὶ διακόνοις... ταβλίζειν ἢ τῶν τα τοιαῦτα παιζόντων κοινωνοὺς ἢ θεωρητάς γίνεσθαι ἢ εἰς οἰανδήποτε θέαν τοῦ θεωρήσαι χάριν παραγίνεσθαι. Εἰ δέ τις ἐξ αὐτῶν τούτο ἀμάρτοι,... τούτον ἐπὶ τρεῖς ἐνιαυτοὺς ἀπὸ πάσης εὐαγούς υπηρεσίας κωλύεσθαι καὶ μοναστηρίω ἐμβάλλεσθαι... ». Η απαγόρευση αυτή επαναλαμβάνεται σε νομοθετήματα των επόμενων αιώνων, γεγονός που επιβεβαιώνει ότι δεν είχε εξαλειφθεί το πρόβλημα. Σε γενικές γραμμές οι διατάξεις κατά των τυχερών παιχνιδιών παρέμειναν σε ισχύ επί αιώνες.

Γενικά λοιπόν το βυζαντινό δίκαιο απαγόρευε το «παίζειν ἐπὶ χρήμασι» και το «συνθηκίζειν», δηλαδή τα στοιχήματα, καθ' όλη τη διάρκεια της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας. Εξαίρεση αποτελούσαν στους πρώτους κυρίως αιώνες, όταν η ρωμαϊκή παράδοση ήταν ιδιαίτερα ζωντανή ορισμένες ημέρες του έτους, κατά τις οποίες τα τυχερά παιχνίδια ήταν ελεύθερα. Στις ημέρες αυτές ανήκε πρώτη από όλες η Πρωτοχρονιά και για τον λόγο αυτό και η σημερινή συνήθεια να δοκιμάζει κανείς την τύχη του τη νύχτα της Πρωτοχρονιάς πιθανότατα ανάγεται στην εποχή εκείνη.

Π α ρ α δ ο σ ι α κ ά

π α ι χ ν ί δ ι α

ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ



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

τυφλόμυγα και το τσιλίκι. Τα κορίτσια επίσης την περίοδο αυτή δεν βρίσκονταν κλεισμένα στο σπίτι άλλα είναι πιο ελεύθερα.

Η αρχαία ελληνική παράδοση ήταν έντονη και τα προγονικά παιχνίδια επηρέαζαν τις επιλογές των παιδιών. Αγαπημένο παιχνίδι της εποχής αποτελούσε η ντόκα (λιθάρι) όπου έβαζαν σημάδι πάνω στα δέντρα ή στους τοίχους και μ' ένα λιθάρι σημάδευαν με δύναμη το στόχο. Άλλο παιχνίδι ήταν η πέτρα στον κύκλο, οι μετέπειτα αμάδες.

Σχεδίαζαν ένα κύκλο και από μια ορισμένη απόσταση πετούσαν πέτρες μέσα σε αυτόν. Όσοι έβαζαν τις περισσότερες πέτρες μέσα ήταν και οι νικητές του παιχνιδιού. Την εποχή της επανάστασης του 1821 οι άθλοι των ηρώων αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για πολλά παιδικά μιμητικά παιχνίδια.

Το Νεοσύστατο Ελληνικό Κράτος

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



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

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

ΜΙΧΑΛΗΣ ΒΟΥΛΓΑΡΗΣ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ

Παιχνίδια αγοριών

Στα αγόρια αρέσει να παίζουν σκληρά παιχνίδια (όπως το ποδόσφαιρο ή το ράγκμπι) και τους αρέσει να παίζουν με μηχανικά πράγματα, όπως τα αυτοκίνητα και τρενάκια. Οι άνθρωποι σήμερα κάνουν μακρές συζητήσεις σχετικά με το αν αυτό είναι επειδή γεννιούνται έτσι, είτε επειδή αυτός είναι ο τρόπος που η κοινωνία περιμένει από αυτούς να συμπεριφέρονται. Όποιος και αν είναι ο λόγος τα αγόρια προτιμούν παιχνίδια όπως:

Καλαθοσφαίριση: Μπάσκετ είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες των πέντε σε ένα ορθογώνιο γήπεδο. Ο στόχος είναι να σκοράρει μια μπάλα μέσα από ένα στεφάνι 18 ίντσες (46 cm) σε διάμετρο και 10 πόδια (3,0 μ) υψηλά τοποθετημένο σε ένα ταμπλό σε κάθε άκρο.

Ποδόσφαιρο: Το ποδόσφαιρο είναι ένα ομαδικό άθλημα που παίζεται ανάμεσα σε δύο ομάδες των έντεκα παικτών με μία σφαιρική μπάλα. Ο ποδοσφαιρικός αγώνας διεξάγεται σε ένα ορθογώνιο γήπεδο με φυσικό ή τεχνητό χλοοτάπητα πράσινου χρώματος και ένα «τέρμα» στο μέσο κάθε μιας από τις στενές πλευρές. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να οδηγήσει τη μπάλα στο αντίπαλο τέρμα, δηλαδή «να βάλει γκολ».

Call of Duty: είναι μια σειρά βιντεοπαιχνιδιών βολών πρώτου προσώπου. Η σειρά ξεκίνησε σε προσωπικό υπολογιστή αλλά στη συνέχεια επεκτάθηκε σε παιχνιδομηχανές και κονσόλες .

WoW: Το World of Warcraft (συντομογραφία: WoW) είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι ρόλων που σχεδιάστηκε και κυκλοφόρησε στις 23 Νοεμβρίου του 2004.

NBA 2K: Το NBA 2K σειρά είναι μια σειρά από παιχνίδια μπάσκετ βίντεο που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε σε ετήσια βάση. Ξεκινώντας το 1999 έως το 2014, το NBA 2K σειρά ήταν αποκλειστικά για τους λάτρεις του μπάσκετ.

Ηλεκτρονικά παιχνίδια:

Με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κ.ο.κ. Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από τον χρήστη, π.χ. ένα πληκτρολόγιο, ένα joystick, ένα gamepad ή ποντίκι, και μια μορφή εξόδου που ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη, συνήθως ένα μόνιτορ ή μια τηλεόραση και ηχεία.



Παιχνίδια κοριτσιών

Τα κορίτσια διαφέρουν πολύ από τα αγόρια όσο αφορά στα παιχνίδια τα οποία επιλέγουν να παίζουν. Συνήθως είναι πιο ήπια και παίζονται τόσο ομαδικά , όσο και ατομικά. Κάποια από αυτά είναι:

Κούκλες:Λούτρινα:



Καθώς και **παιχνίδια** που έχουν να κάνουν με τον **καλλωπισμό ή τη ζωγραφική** είτε ψηφιακά είτε στην πραγματική ζωή.



Ελληνική κούκλα κουτσούνα και pariermache

Σε κάθε γωνιά της γης υπάρχουν μέσα στα παιδικά όνειρα και συνοδεύουν τους ανθρώπους ως τα γηρατειά. Οι κούκλες είναι αναπαραστάσεις της ανθρώπινης μορφής, σημαντικές στην κοινωνικοποίηση των παιδιών αλλά και με ένα σημαντικό ρόλο στην λατρεία και στην ανακούφιση ψυχικών τραυμάτων, ως όχημα τρυφερότητας και ως σιωπηλοί ακροατές του ανθρώπινου πόνου. Εντυπωσιακό είναι πώς από τα παιχνίδια που και σήμερα είναι τα πλέον αγαπητά στα παιδιά, η μπάλα, η κούκλα, και η κούνια (αιώρα) υπήρχαν σχεδόν παντού, σε όλους τους λαούς, εδώ και χιλιάδες χρόνια.

1)ΚΟΥΚΛΑ ΚΟΥΤΣΟΥΝΑ

Είναι το καλαμπόκι (ο καρπός), όπως λέγεται τουλάχιστον στην Πελοπόννησο, στην Κέρκυρα και πιθανόν σε πολλά άλλα μέρη. Χρησιμοποιείται κυρίως χαϊδευτικά, με την έννοια «κούκλα (μου)».

«Γύρω στο 1900 είναι ήδη διαμορφωμένη ή τυπολογία, το ρεπερτόριο και η τεχνική του ελληνικού θεάτρου σκιών, καθώς τη γνωρίζουμε σήμερα. Οίφιγοῦρες είναι καμωμένες από δέρμα, ή χαρτόνι, ή καπλαμά.

Οίκαραγκιοζοπαίχτες λένε απλάφιγοῦρες. Κάποιος χωριάτης, ένενήνταχρονῶ, τίσάπεκάλεσεκουτσούνια (ίσως η λέξη προέρχεται από την λέξη κούτζαπου σημαίνει κούκλα ή ψωμάκι σέσχῆμα κούκλας). Η μαρτυρία αυτή είναι του καραγκιοζοπαίχτη Π.Μιχόπουλου, πού θυμάται ότι συνάντησέ του μετὸν γέρο ἔγινεσὴν Παραμυθιάτῆς Ἡπείρου, τὸ 1933. Στὰ κλωστήρια κοῦτσες λέγανε τὶς κοῦκλες τοῦ νήματος. Ἐξάλλοῦ, ὁ Καμπούρογλου ἀναφέρει ὅτι, λίγο πρὶν τὴν ἐπανάστασιν τοῦ

1821, ένας καπουτσίνος είχε φέρει στην Αθήνα μία κοτσώνα, δηλαδή κούκλα, που έντυπωσε σε τόν κοσμάκη, γιατί άνοιγόκλεινε τα μάτια της. Ο Άνδρέας Λασκαράτος χρησιμοποίησε την λέξη κουτσούνα (=κούκλα) στο Ίδρυό του άνθρωπος (1886).
Και μήν ξεχνάμε πως στην Κεφαλλονιά την σκιλλοκρεμύδα την νόμομαζούν κουτσούνα, ενώ στην Αίτωλία την νόμομαζούν βασιλοκουτσούνα»



2) PAPIERMACHE

Papier-mâché ή αλλιώς “το μασημένο χαρτί!! Πρόκειται ουσιαστικά για ένα σύνθετο υλικό από κομμάτια χαρτιού ή χαρτοπολτό ενισχυμένο, ενίοτε με κλωστοϋφαντουργικά υλικά και συνήθως εμπλουτισμένο με ένα συγκολλητικό, όπως κόλλα, άμυλο ή κόλλα ταπετσαρίας. Το πεπιεσμένο, μασημένο αυτό χαρτί έχει ήδη χρησιμοποιηθεί για διάφορες κατασκευές και διακοσμήσεις από την αρχαία Αίγυπτο και την Περσία ως την Ινδία και την Ιαπωνία. Από τον 16^ο αιώνα στη Γαλλία το χρησιμοποιούσαν για να φτιάξουν κούκλες. Κάπως έτσι έφτασε και ως εμάς.



Παιχνίδια στον 20° αι. στην Ελλάδα

Σε οποιαδήποτε δεκαετία των τελευταίων εκατό χρόνων κι αν μεγαλώσατε, αποκλείεται να μην έχετε «συναντηθεί» με τα παιχνίδια που ακολουθούν. Μπορεί πολλά από τα παιχνίδια που ακολουθούν να δημιουργήθηκαν πολύ πριν γεννηθούμε, αλλά συνέχισαν να πρωταγωνιστούν στην παιδική μας καθημερινότητα για γενιές και γενιές.

1] Από τα παλιότερα παιδικά «gadgets» του κόσμου, το yo-yo ξεκίνησε να παριστάνει το ασανσέρ από τον 5ο αιώνα π.Χ. Ωστόσο, έπρεπε να περιμένει ως τα '20s για να πάρει την σημερινή του μορφή και να βρεθεί σε κάθε σπίτι που φιλοξενεί μπόμπιρες. Το πρώτο εργοστάσιο yo-yo ιδρύθηκε στις ΗΠΑ το '28 και ξεκίνησε με πωλήσεις 300.000 κομματιών ημερησίως – και συνεχίζει.



2] Έχουν γίνει αμφιλεγόμενο θέμα, για την κληροδότηση πολεμοχαρών ενστίκτων στα αγοράκια, αλλά παρ' όλα αυτά, κάθε «γαλάζιο» δωμάτιο έκρυβε σε ένα σακουλάκι τον δικό του μονόχρωμο στρατό με τους χακί φαντάρους καρφωμένους στην βάση τους. Αργότερα, κάθε εμπλοκή των ΗΠΑ σε πόλεμο, έφερνε στο προσκήνιο και έναν καινούριο «ήρωα δωματίου». Από τους πιο δημοφιλείς, ο GI Joe εμφανίστηκε κατά τον ψυχρό πόλεμο και η HASBRO μετέφερε τις μάχες από τα πραγματικά

πεδία σε αυτά των αγορίστικων δωματίων, που έπρεπε οπωσδήποτε να διαθέτουν ένα από τα actionfigures που κυκλοφορούν.



3]Ο τρισδιάστατος κύβος-χρωματικός γρίφος έχει απασχολήσει κάθε άνθρωπο σε κάποια στιγμή της ζωής του. Ένας Ούγγρος εφευρέτης τον δημιούργησε την δεκαετία του '70 και έκτοτε έχει γίνει σύμβολο των «ξύπνιων» μυαλών και γίνονται ακόμη και σήμερα μέχρι και πρωταθλήματα επίλυσης του κύβου του Ρούμπικ.



4]Το χρωματιστό-ελατήριο-που-κατεβαίνει-την-σκάλα. Αυτό είναι το επίσημο ελληνικό όνομα του slinger – τουλάχιστον για όλους όσους παίξαμε έστω και λίγο μ' αυτό. Μπορεί να μην κρατάει το ενδιαφέρον για πολύ, αλλά στα παιδικά μάτια που το βλέπουν για πρώτη φορά να κάνει γκελ στην κατηφόρα, φαντάζει σαν το πιο ικανό και ευέλικτο ον στο δωμάτιό του.



5]Τα Playmobil άρχισαν να πουλιούνται παγκοσμίως το 1975. Η Ελληνική εταιρία παιχνιδιών *Lyra* πήρε το 1976 τα δικαιώματα για την αποκλειστική κατασκευή και εκμετάλλευση για την Ελλάδα των Playmobil, παρήγαγε και αποκλειστικά δική της σειρά με το χαρακτηριστικό ' NEW'. Το 1996 η Lyra σταμάτησε την παραγωγή των Playmobil.



Για ένα χρόνο μετά άρχισαν να πουλιούνται διάφορα κόμικ, βιβλιά ζωγραφικής και παζλ τα οποία αφορούσαν τα Playmobil.

Τα Playmobil ήταν μια επιτυχημένη σειρά παιχνιδιών για περισσότερο από 25 χρόνια και έχουν καταστεί σημαντικός ανταγωνιστής των παιχνιδιών Lego. Τα Playmobil είναι συνήθως ρεαλιστικά, και παρουσιάζουν ακριβείς αναπαραστάσεις όπλων, πανοπλιών, κουστουμιών, και εργαλεία από μια άλλη χρονική περίοδο. Ιδιαίτερα αξιοσημείωτη είναι η σειρά Playmobil που έχουν θέμα την ζωή στην πόλη, η οποία περιλαμβάνει αυτοκίνητα, γερανούς, τραίνα, πλοία κ.λπ.

Το System X είναι μια σειρά προϊόντα κατασκευής για τα Playmobil. Περιλαμβάνει τοίχους, στέγες, πατώματα και κομμάτια για σύνδεση.

Παιχνίδια ανά τον κόσμο (ατομικά – ομαδικά)

Τα παιχνίδια μαρτυρούνται από το 2.600 π.Χ. Είναι παγκόσμιο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και παρατηρούνται σε όλους τους πολιτισμούς. Το Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ(RoyalGameofUr), το Senet και το Mancala είναι κάποια από τα αρχαιότερα παιχνίδια του κόσμου.

.Παιχνίδια δωματίου

- Επιτραπέζια
- Τράπουλα
- Ζάρια
- Παιχνίδια με μινιατούρες
- Παιχνίδια στο χαρτί

- Παιχνίδια με πλακίδια
- Παιχνίδια ρόλων

• Βιντεοπαιχνίδια

- Παιχνίδια κερματοφόρων μηχανημάτων (ηλεκτρονικά)
- Παιχνίδια υπολογιστή
- Παιχνίδια κονσόλας
- Φορητά παιχνίδια
- Παιχνίδια κινητού
- Παιχνίδια online
- Παιχνίδια flash (ιστοσελίδας)

• Τυχερά παιχνίδια

- Παιχνίδια εναλλακτικής πραγματικότητας
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια
- Παιχνίδια στο γκαζόν
- Παιχνίδια επιστολών
- Παιχνίδια ταχυδρομείου/ e-mail
- Παιχνίδια αναρτήσεων
- Παιχνίδια εντοπισμού
- Μαθηματικά παιχνίδια
- Παιχνίδια της σάλας (parlorgames)
- Παιχνίδια της παρέας
- Παιχνίδια συζήτησης
- Παιχνίδια θάρρους
- Παιχνίδια μαντέματος
- Παιχνίδια τραγουδιού
- Υπαίθρια παιχνίδια
- Παιχνίδια χώρων εστίασης
- Παιχνίδια με ποτά
- Παζλ
- Γρίφοι
- Κερματοφόρα μηχανήματα δώρων
- Παιχνίδια επιδεξιότητας
- Παιχνίδια του δρόμου
- Ταξιδιωτικά παιχνίδια
- Πολεμικά παιχνίδια
- Παιχνίδια λέξεων

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

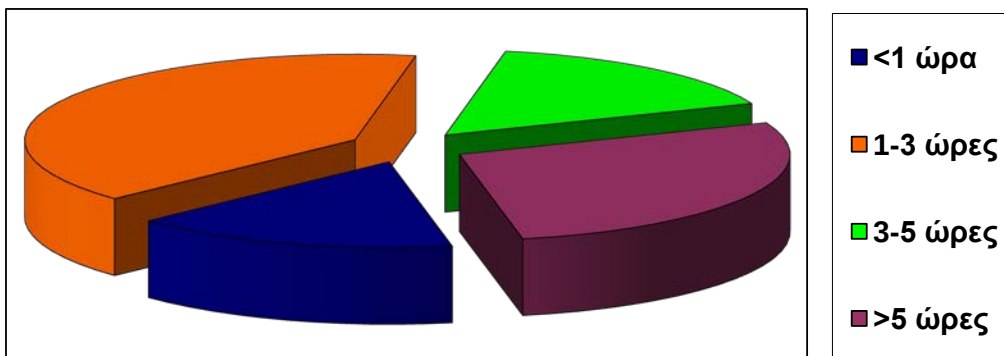
Στην ερώτηση: «Έχεις χρόνο στην καθημερινότητα για τον εαυτό σου;»

Το 16% απάντησε πως έχει λιγότερο από μια ώρα(<1),

Το 40% απάντησε πως έχει από μία έως τρεις ώρες(1-3),

Το 16% απάντησε πως έχει από τρεις έως πέντε ώρες(3-5),

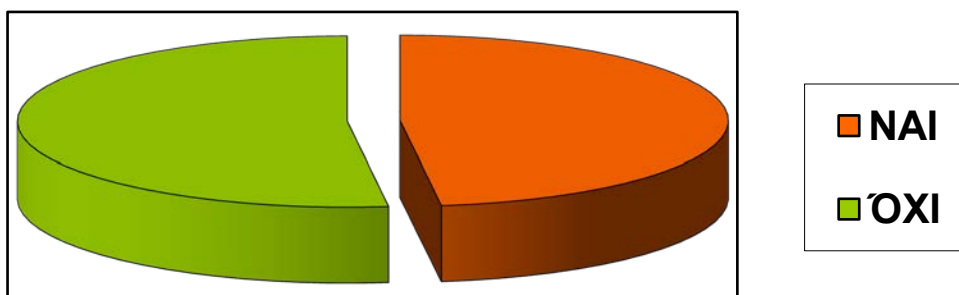
Ενώ το 28% απάντησε πως έχει περισσότερο από πέντε ώρες(>5).



Στην ερώτηση: «Παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια καθημερινά;»

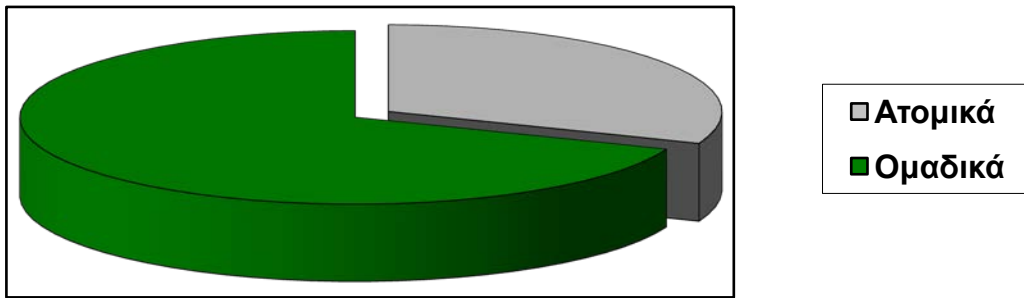
Το 48% των παιδιών απάντησαν πως παίζουν καθημερινά ηλεκτρονικά παιχνίδια,

Ενώ το 52% υποστηρίζει πως όχι.

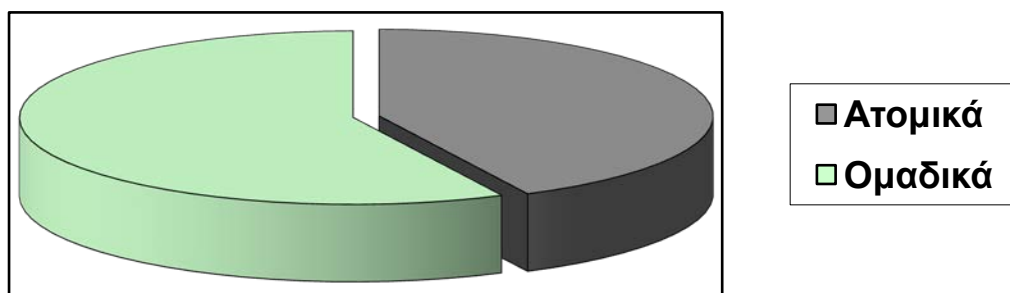


Στην ερώτηση: «τι παιχνίδια προτιμάς;»

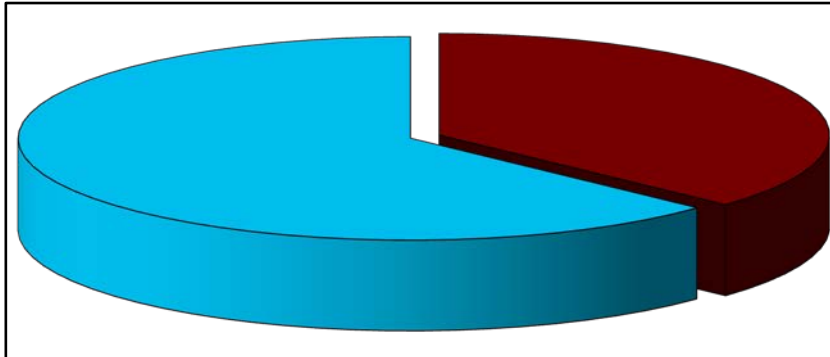
Το 31% των αγοριών απάντησε, ατομικά,
Και το 69% απάντησε, ομαδικά.



Ενώ το 43% των κοριτσιών απάντησε, ατομικά,
Και το 57% απάντησε, ομαδικά.



Συνολικά το 37% των παιδιών επέλεξαν ατομικά παιχνίδια,
ενώ το 63% των παιδιών επέλεξαν ομαδικά παιχνίδια.



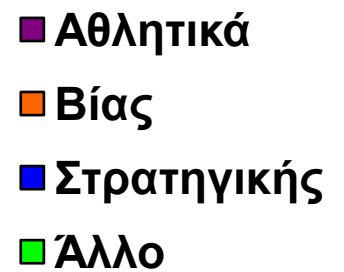
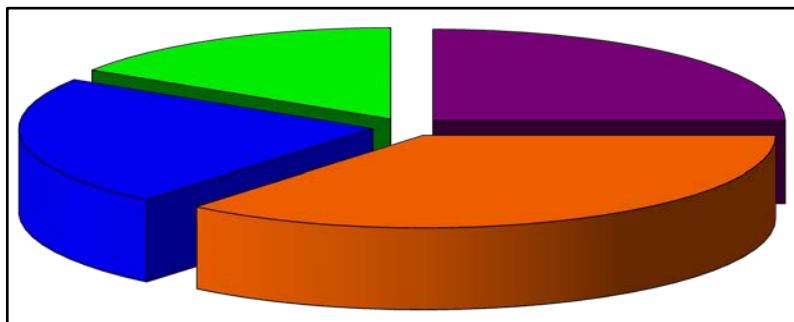
Στην ερώτηση: «Τι είδους ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζεις;»

Το 25% απάντησε, αθλητικά,

Το 36% απάντησε, βίας,

Το 23% απάντησε, στρατηγικής,

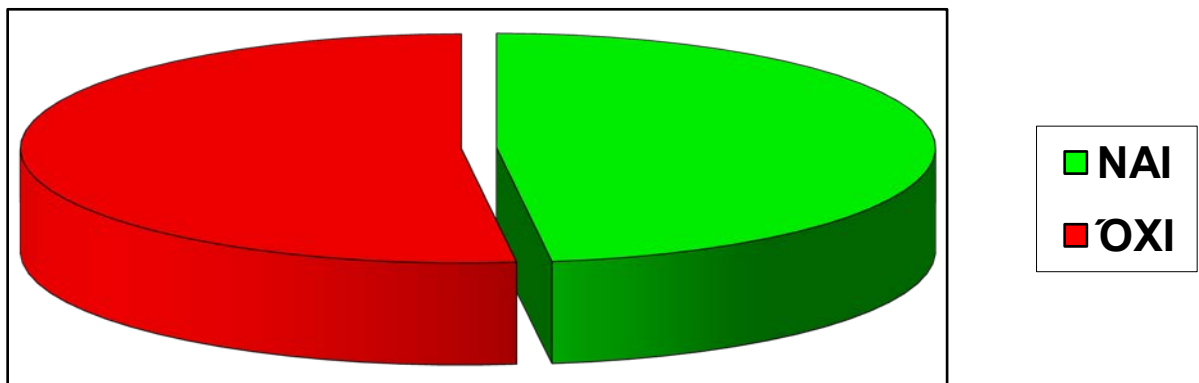
Και το 16% απάντησε, κανένα από τα παραπάνω.



Τέλος στην ερώτηση: «Πιστεύετε πως τα παιχνίδια επηρεάζουν την προσωπικότητά σας;»

Το 48% των παιδιών απάντησε ΝΑΙ,

Ενώ το 52% απάντησε ΟΧΙ.



Συμπέρασμα:

Ευτυχώς φαίνεται ότι τα παιδιά -τουλάχιστον μέχρι και την Α΄ Λυκείου- έχουν ελεύθερο χρόνο για τον εαυτό τους και μάλιστα αρκετό!

Το χρόνο αυτόν τον αφιερώνουν κατά μεγάλο ποσοστό στα ομαδικά παιχνίδια. Κι αυτό ισχύει, σύμφωνα με τους ερωτηθέντες, λίγο παραπάνω στα αγόρια από ό,τι στα κορίτσια.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζουν σημαντικό ρόλο στην καθημερινότητα των παιδιών -κυρίως των αγοριών- τα οποία αρέσκονται κυρίως σε παιχνίδια βίας και αθλητικά.

Τέλος το 52% των παιδιών θεωρούν ότι τα παιχνίδια δεν επηρεάζουν την προσωπικότητά τους, ενώ το 48% ότι με κάποιο τρόπο την επηρεάζουν (άλλοτε θετικά και άλλοτε αρνητικά).

ΦΩΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΠΟΥΛΟΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΚΙΝΑ

ΠΙΝΓΚ – ΠΟΝΓΚ



1) Μπάλα

Οι διεθνείς κανόνες ορίζουν ότι το παιχνίδι παίζεται με μια ελαφριά (2,7 γραμμ.) με διάμετρο 40 mm μπάλα. Οι κανόνες ορίζουν ότι η μπάλα πρέπει να αναπηδήσει έως 24-26cm, όταν πέφτει από ύψος 30,5 cm πάνω στο τραπέζι. Η μπάλα των 40 mm καθιερώθηκε μετά τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2000. Μια μπάλα 40 mm είναι πιο αργή και περιστρέφεται λιγότερο από την κανονική μπάλα 38 mm (1,5 ίντσας). Η μπάλα είναι κατασκευασμένη από πλαστικό υψηλής αναπήδησης (celluloid) ή παρόμοια πλαστικά υλικά, χρώματος πορτοκαλί ή λευκού. Ανάλογα με το χρώμα του τραπεζιού επιλέγεται η σωστή μπάλα. Στο μπλε τραπέζι χρησιμοποιείται πορτοκαλί μπάλα επειδή διακρίνεται καλύτερα από το μάτι, ενώ στο πράσινο τραπέζι λευκή. Τα αστέρια στην μπάλα υποδεικνύουν την ποιότητά της. Οι μπάλες τριών αστεριών που φέρουν το σήμα ITTF (InternationalTableTennisFederation) χρησιμοποιούνται σε διεθνείς και επίσημους αγώνες.

2) Τραπέζι

Η επιτραπέζια αντισφαίριση παίζεται σε τραπέζι φτιαγμένο από ξύλο ή σύνθεση ξύλου και μετάλλου. Η επιφάνεια του τραπεζιού είναι ματ χρώματος σκούρου πράσινου ή μπλε. Το τραπέζι έχει μήκος 274cm, πλάτος 152.5cm και ύψος 76cm. Χωρίζεται σε δύο μέρη από το φιλέ που χωρίζει το τραπέζι σε δύο γήπεδα. Το φιλέ έχει ύψος 15.25cm και εκτείνεται 15.25cm πέρα από κάθε πλευρά του τραπεζιού.



3) Ρακέτα

Η ρακέτα αποτελείται από δύο μέρη: το ξύλο και τα λάστιχα .Υπάρχουν διάφορα είδη λάστιχων και ξύλων. Για παράδειγμα υπάρχουν επιθετικά, αμυντικά ή άλλα ξύλα, όπως επίσης υπάρχουν και λάστιχα με λεία επιφάνεια και επιφάνεια με δοντάκια. Το στυλ παιχνιδιού του παίκτη είναι ο οδηγός για την αγορά της κατάλληλης ρακέτας.



4)Σερβίς

Στο παιχνίδι ένας πόντος ξεκινάει με τον παίκτη να σερβίρει την μπάλα. Στεκόμενος πίσω από την γραμμή του τραπέζιού, με την μπάλα στην παλάμη του ενός χεριού και την ρακέτα στην άλλη, ο παίκτης που

σερβίρει πετάει την μπάλα προς τα πάνω, χωρίς να της δίνει φάλτσο, τουλάχιστον 15 εκατοστά.

Ο παίχτης τότε πρέπει να χτυπήσει την μπάλα με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναπηδήσει μία φορά στο δικό του μισό του τραπέζιού και τουλάχιστον μία φορά σε αυτό του αντιπάλου. Εάν η μπάλα χτυπήσει στο φιλέ, αλλά δεν χτυπήσει στην μεριά του αντιπάλου, τότε ο αντίπαλος κερδίζει τον πόντο. Όμως αν η μπάλα χτυπήσει στο φιλέ και παρόλα αυτά προχωρήσει και αναπηδήσει στην άλλη πλευρά, τότε έχουμε **net**. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι σταματά και ο παίχτης ξανασερβίρει την μπάλα. Ένας παίχτης μπορεί να κάνει οποιονδήποτε αριθμό net χωρίς να υπάρχει κάποια ποινή.

Αν το σερβίς είναι "καλό", τότε ο αντίπαλος πρέπει να κάνει μια "καλή" επιστροφή επιστρέφοντας την μπάλα, προτού αυτή αναπηδήσει δεύτερη φορά. Η επιστροφή ενός σερβίς είναι ένα από τα δυσκολότερα σημεία ενός αγώνα, μια και η πρώτη κίνηση του παίχτη είναι συχνά και η λιγότερο προβλέψιμη.



5)Πόντοι

Ένα σετ κερδίζεται από τον παίκτη (ή το ζευγάρι στο διπλό) που θα φθάσει πρώτος τους 11 πόντους, εκτός εάν το σκορ φθάσει 10-10, οπότε και χρειάζεται διαφορά 2 πόντων για να κριθεί το σετ. Ένας αγώνας τελειώνει στα τρία ή τα πέντε νικηφόρα σετ.

Ο αθλητής χάνει πόντο όταν:

- Αποτυγχάνει να κάνει ένα καλό service.
- Αποτυγχάνει να επιστρέψει επιτυχώς την μπάλιά του αντιπάλου.
- Η μπάλα χτυπήσει δύο φορές στο γήπεδό του.
- Σε κάποιες περιπτώσεις κατά τη διάρκεια του service.



ΓΚΟ

Το **γκο** είναι ένα στρατηγικό επιτραπέζιο παιχνίδι που ξεκίνησε από την Κίνα. Οι δυο παίκτες, άσπρος και μαύρος, προσθέτουν εναλλάξ πέτρες στο γκόμπαν (ταμπλό), περικυκλώνοντας περιοχή, φυλακίζοντας πέτρες του αντιπάλου και προστατεύοντας τις δικές τους πέτρες. Το Γκο παίζεται κυρίως στην Ανατολική Ασία (Κίνα, Ιαπωνία, Κορέα κλπ.), και μέσω του διαδικτύου στον υπόλοιπο κόσμο.

Το όνομα Γκο προέρχεται από την Ιαπωνία που είναι επίσης γνωστό σαν Ίγκο ή Ουίγκο . Το κινέζικο όνομα Ουέι-Τσι μεταφράζεται σαν το "επιτραπέζιο παιχνίδι της περικύκλωσης" ή το "σκάκι της περικύκλωσης". Στην Κορέα είναι γνωστό σαν Μπαντούκ (*Baduk*).

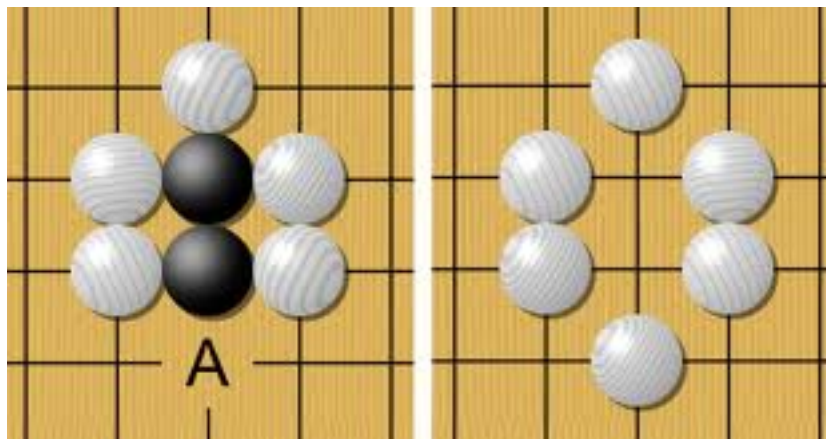
Οι κανόνες του Γκο είναι πολύ απλοί, αλλά η στρατηγική που ακολουθεί είναι περίπλοκη και θεωρείται ότι ξεπερνά σε βάθος άλλα παιχνίδια σαν το σκάκι. Πρωταθλητές του Γκο δεν σταματούν να τελειοποιούν την στρατηγική τους. Από παλιά σύγκριναν το Γκο με τον πόλεμο. Στρατηγικές από την κινέζικη Τέχνη τού πολέμου, χρησιμοποιούνται μερικές φορές στο

Γκο. Σαν τους πολέμους, το Γκο τελειώνει όταν οι παίκτες συμφωνούν ότι δεν υπάρχουν άλλες κινήσεις που να έχουν νόημα. Η τελική βαθμολογία αποτελείται από την περιοχή που ελέγχει ο κάθε παίκτης και τον αριθμό των πετρών που κατάφερε να φυλακίσει.



1)Κανόνες

- Δυο παίκτες, ο *μαύρος* και ο *άσπρος*, τοποθετούν εναλλάξ μια *πέτρα* στα σημεία που τέμνονται οι γραμμές ενός 19 επί 19 (τα μεγέθη 9 επί 9 και 13 επί 13 είναι εξίσου διαδεδομένα) *πίνακα* (γκόμπαν). Ο μαύρος παίζει πρώτος.
- Οι πέτρες πρέπει να έχουν *ελευθερίες* (άδεια σημεία γύρω τους) για να παραμείνουν στο γκόμπαν.
- Όταν μια πέτρα (ή μια ομάδα πετρών) περικυκλώνεται από αντίπαλες πέτρες, έτσι ώστε να μην έχει ελευθερίες, *φυλακίζεται* και αφαιρείται από το γκόμπαν.
- Εάν ένα σημείο είναι περικυκλωμένο ήδη από αντίπαλες πέτρες, τότε απαγορεύεται να παίξει κάποιος εκεί (κίνηση αυτοκτονίας).
- Η μόνη περίπτωση που επιτρέπεται η κίνηση αυτοκτονίας είναι η εξής: εάν με την συγκεκριμένη κίνηση μπορεί να αφαιρεθεί η τελευταία ελευθερία των αντίπαλων πετρών, τότε οι αντίπαλες πέτρες φυλακίζονται.
- Κανόνας *Κο*: μια πέτρα δεν μπορεί να τοποθετηθεί σε ένα σημείο, εάν η κίνηση επαναδημιουργεί την ίδια θέση που υπήρχε στο γκόμπαν μετά από την προηγούμενη κίνηση του ίδιου παίκτη.
- Ο παίκτης μπορεί να κάνει *pass* (να μην παίξει πέτρα). Όταν και οι δυο παίκτες κάνουν *pass* σε συνεχόμενες κινήσεις, το παιχνίδι τελειώνει και καθορίζεται η βαθμολογία (ο καθένας μετρά την περιοχή που ελέγχει - άδεια σημεία περικυκλωμένα από δικές του πέτρες, συν τις αντίπαλες πέτρες που κατάφερε να φυλακίσει). Ο παίκτης με την μεγαλύτερη βαθμολογία κερδίζει το παιχνίδι.



Ο τρόπος βαθμολογίας που αναφέρθηκε πιο πάνω είναι ο ιαπωνικός. Υπάρχουν και άλλοι τρόποι που μετρούν διαφορετικά, που σχεδόν πάντα έχουν το ίδιο αποτέλεσμα.

Μιας και ο *μαύρος* έχει το πλεονέκτημα της πρώτης κίνησης ο *άσπρος* ξεκινάει το παιχνίδι με μικρό προβάδισμα σε πόντους που λέγεται *komidashi* ή *komī* (συνήθως 6.5 πόντους). Το *komī* μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με την διαφορά σε δύναμη των δύο αντιπάλων. Σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να πάρει αρνητικό πρόσημο, ενώ σπάνια είναι ακέραιος αριθμός. Για τον λόγο αυτό οι ισοπαλίες (*jigo*) στο γκο είναι μηδαμινές.

Η καταγραφή των παρτίδων γίνεται σε *kifu*.

Το γκο επιτρέπει και τα παιχνίδια με πλεονέκτημα. Αν ένας παίκτης είναι πιο δυνατός από τον αντίπαλο του, τότε παίρνει τα άσπρα, και δίνει στον μαύρο πλεονέκτημα ένα αριθμό πετρών στην αρχή του παιχνιδιού που καλύπτει τη διαφορά δύναμης.

2)Βαθμίδες

Από τον 16ο αιώνα, εφαρμόστηκαν βαθμίδες (*ranks*) στο Γκο που ενδεικνύουν τη δύναμη των παικτών. Το σύστημα προέρχεται από αυτό των πολεμικών τεχνών. Οι αρχάριοι ξεκινούν από 25 μέχρι 30 *kyu*. Όσο δυναμώνουν το *kyu* μειώνεται ώσπου να φθάσει στο 1 *kyu* ή 1k. Παίκτες που πέρασαν από τα *kyu* μπαίνουν στην κατηγορία των αρχάριων *dan* ή *shodan*. Η βαθμίδα που ακολουθεί το 1k είναι 1 *dan* ή 1d. Όσο δυναμώνουν το *dan* αυξάνεται μέχρι το 7 *dan*, πράγμα που λίγα άτομα καταφέρνουν.

Μετά από το 7d ακολουθούν οι επαγγελματίες *dan*. Αρχίζοντας από 1 *prodan* έως και 9 *prodan* (γνωστό επίσης σαν 1p - 9p για λόγους αποφυγής σύγχυσης). Η διαφορά μεταξύ των βαθμίδων αρχάριων είναι το πλεονέκτημα μιας πέτρας (Ένας 1k θα δώσει 4 πέτρες πλεονέκτημα σε ένα 5k). Η διαφορά μεταξύ επαγγελματικών βαθμίδων είναι πιο μικρή, παρόλο που αν συναντηθούν σε τουρνουά το παιχνίδι που θα παίξουν θα είναι ίσο.



ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΣΚΑΡΠΑΣ

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗ ΑΜΕΡΙΚΗ

Υπάρχουν πολλά παιχνίδια τύχης στην Αμερική όμως το πιο διάσημο παιχνίδι είναι το πόκερ. Το πόκερ είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με 52 φύλλα τράπουλας και μπορούν να συμμετέχουν από 2 έως 10 παίκτες. Ακόμα το παιχνίδι αυτό έχει πολλές παραλλαγές όπως το Omaha.



Επίσης στη Αμερική υπάρχουν και παιχνίδια επιδεξιότητας όπως το μπιλιάρδο (snooker) που παίζεται με 2 παίκτες όπου ο καθένας κρατάει από μια στέκα και πρέπει να σημαδεύουν τις μπάλες ώστε να μπουν στην τρύπα. Οι μπάλες χωρίζονται σε 2 κατηγορίες τα μονόχρωμες και τις δίχρωμες που είναι 7 από κάθε μια και ο παίκτης πρέπει να διαλέξει μια από τις 2. Μόλις τις βάλει όλες σημαδεύει την όγδοη μπάλα που είναι μαύρη και δηλώνει σε ποια τρύπα πρέπει να μπει.



Στην Αμερική εκτός από το μπιλιάρδο παίζουν και βελάκια .Το οποίο παίζεται ρίχνοντας μικρά βελάκια σε ένα στρογγυλό στόχο .Όσο πιο κοντά στέλνεις το βελάκι στο κέντρο κερδίζεις περισσότερους πόντους.



ΣΤΕΛΙΟΣ ΦΩΚΙΑΝΟΣ

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

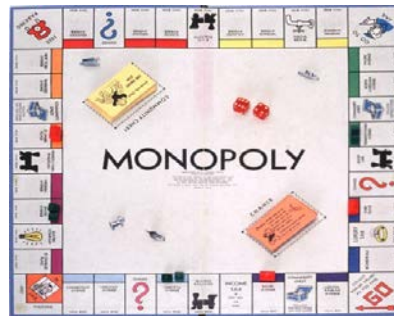
Τ Α Β Λ Ι



Το **τάβλι** είναι επιτραπέζιο παιχνίδι για δύο παίκτες, παραλλαγή του οποίου είναι το δυτικό τάβλι (backgammon). Κάθε παίκτης κατέχει 15 πούλια που κινούνται σε ειδικό ταμπλό σύμφωνα με τα αποτελέσματα δυο ζαριών. Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να *μαζέψει* πρώτος όλα τα πούλια από το ταμπλό. Ο παίκτης που ολοκληρώνει πρώτος το μάζεμα είναι και ο νικητής.

Το τάβλι είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο στην Ελλάδα και στην Κύπρο και παίζεται από ανθρώπους κάθε ηλικίας και έχει συνδεθεί με τα καφεενεία και τις καφετέριες.

MONOPOLY



Monopoly ονομάζεται το επιτραπέζιο παιχνίδι αγοραπωλησίας ιδιοκτησιών που εκδίδεται από την εταιρία Parker σε συνεργασία με την Hasbro. Οι παίκτες συμμετέχουν σε έναν κόσμο οικονομικής δολοπλοκίας και απεμπόλησης με σκοπό να αποκτήσουν πλούτο μέσω οικονομικών δραστηριοτήτων. Το παιχνίδι περιλαμβάνει αγορά και ενοικίαση ιδιοκτησιών με χρήματα του παιχνιδιού, καθώς οι παίκτες περιφέρονται διαδοχικά στο ταμπλό, σύμφωνα με την κάθε ζαριά. Το παιχνίδι παίρνει την ονομασία του από τον όρο "μονοπώλιο", την κυριαρχία στην αγορά μιας μόνο επιχείρησης.

Σύμφωνα με την εταιρεία που εκδίδει το παιχνίδι, από τότε που ο Τσαρλς Ντάρου το πατένταρε το 1935, το έχουν παίξει περίπου 750 εκατομμύρια άνθρωποι, καθιστώντας το έτσι "το μεγαλύτερο σε αριθμό παικτών (εμπορικό) επιτραπέζιο στον κόσμο." Στο Βιβλίο των Ρεκόρ Γκίνες, όμως, είχε καταγραφεί πιο νωρίς, το 1999, όπου οι στατιστικές της εταιρείας ανέφεραν ότι ο αριθμός παικτών άγγιξε τα 500 εκατομμύρια.

TRIVIAL PURSUIT



Το **TrivialPursuit** είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο βασίζεται στην ικανότητα του παίκτη να απαντήσει σε γενικές ερωτήσεις. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε το 1979 στο Κεμπέκ του Καναδά από τους Κρίς Χάνει (ChrisHaney) και Σκοτ Άμπποτ (ScottAbbott). Αφού βρήκαν κάποια κομμάτια που τους έλειπαν από το Skrabla αποφάσισαν να δημιουργήσουν το δικό τους παιχνίδι, το οποίο κυκλοφόρησε το 1982. Το 1984 στην Αμερική πουλήθηκαν πάνω από 20 εκατομμύρια παιχνίδια.

Πώς παίζεται!

Σκοπός του παιχνιδιού είναι ο παίκτης ενώ κινείται στο ταμπλό να απαντήσει σωστά σε κάποιες ερωτήσεις trivial. Οι ερωτήσεις χωρίζονται σε 6 κατηγορίες, όπου η κάθε μία έχει το δικό της χρώμα.

J E N G A



Δεν ξέρεις πως να "σκοτώσεις" τον χρόνο σου; Ορίστε το ιδανικό παιχνίδι για σένα! Μπορείς να το παίξεις μόνος σου ή με φίλους σου. Πιάσε τουβλάκια από την βάση και βάλ' τα από πάνω! Θα φτάσεις στο σημείο να τρέμει το χέρι σου από τον φόβο και την αγωνία να μην πέσει ο πύργος. Πρόσεξε! Αν συμβεί αυτό, χάνεις!

Υπάρχει και το jengaextreme στο οποίο τα τουβλάκια δεν είναι τετράγωνα και είναι ακόμα πιο δύσκολο!

ΜΑΡΙΟΣ ΓΙΑΚΟΥΜΑΚΗΣ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗ ΒΡΕΦΙΚΗ ΚΑΙ ΝΗΠΙΑΚΗ ΗΛΙΚΙΑ



Στα πρώτα χρόνια της ζωής και ανάπτυξης , το παιχνίδι είναι αυτό που δημιουργεί τις ιδανικές συνθήκες για την ψυχοκινητική εξέλιξη αλλά και την ανάπτυξη ευρύτερων δεξιοτήτων στο παιδί. Όντως από τη φύση του διασκεδαστικό, γενεσιουργό χαράς, το παιχνίδι συνιστά κίνητρο για μάθηση κάθε τύπου, σε κάθε παιδί, σε κάθε ηλικία.



Κι ενώ η διάθεση για παιχνίδι δεν φαίνεται να λείπει για κανένα παιδί, έργο του ενήλικα είναι να «μάθει» στο παιδί να παίζει, ήδη από την βρεφική ηλικία. Δεν αρκεί να παράσχουμε στο παιδί αφειδώς όλου του κόσμου τα παιχνίδια, εάν έπειτα το εγκαταλείπουμε μ' αυτά στο δωμάτιό του με την προτροπή να παίζει – και μάλιστα... ήσυχα!



Ποιο όμως είναι το είδος των παιχνιδιών που πρέπει να δίνεται σε κάθε ηλικία ;

Ένα μωρό χρειάζεται ένα παιχνίδι ελαφρύ, απαλό στην υφή, από ύφασμα ή πλαστικό, ώστε να μπορεί να το πιάσει. Ωστόσο, δεν θα πρέπει να είναι πολύ μικρό, προκειμένου να αποφύγουμε τον κίνδυνο φέρνοντάς το στο στόμα, το μωρό να πνιγεί. Γι' αυτό πλέον κατάλληλα παιχνίδια γι' αυτήν την ηλικία είναι μικρά ζωάκια, κουδουνίστρες, κουκλίτσες με πολλά χρώματα, παιχνίδια δηλ. που ερεθίζουν τόσο την όραση όσο και την ακοή και την αφή.

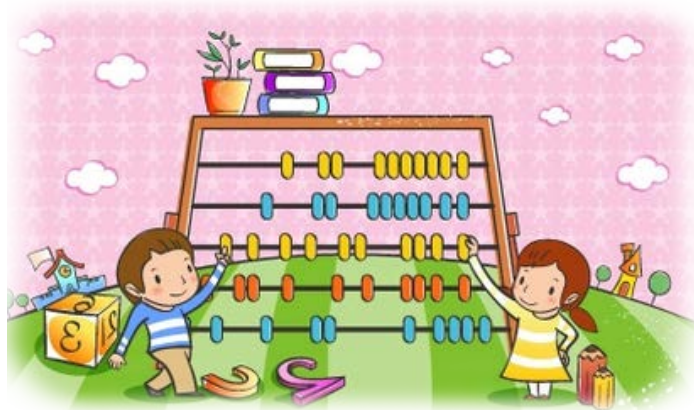
Το παιδί 2 ετών χρειάζεται παιχνίδια που μπορεί να στηθούν όπως ξύλινους κύβους και αυτοκινητάκια, ώστε σπρώχνοντάς τα να μπορεί να συντονίσει τις κινήσεις χεριών – ποδιών. Ακόμη παιχνίδια που σπρώχνονται και έλκονται, ώστε να εξασκηθεί το περπάτημα, και παιχνίδια όπως η μπάλα, πρέπει να μάθει να τη σπρώχνει και να την πετά συνέχεια.

Για το 3 έτος ιδανικά είναι τα πρώτα εικονογραφημένα βιβλία, οι κατασκευές με σπιτάκια, οι οικογένειες ζώων, οι lego– συνθέσεις, αλλά και τα χρώματα, τα μολύβια και οι δακτυλομπογιές, ώστε το παιδί να αρχίσει να αναπτύσσει τη λεπτή κινητικότητα, ζωγραφίζοντας. Η ίδια ηλικία είναι επίσης κατάλληλη για κρυφτό, τούμπες και ας μην ξεχνάμε, το πατροπαράδοτο κουνιστό αλογάκι.

Από το 4 έτος το παιδί αξιοποιεί την ικανότητά του παίζοντας με μια μπάλα ή ένα ποδηλατάκι. Σ' αυτήν την ηλικία έχει ήδη αρχίσει να κοινωνικοποιείται. Έτσι επιδεικνύει τώρα αυξανόμενο ενδιαφέρον για παιχνίδια ομαδικά, όπως το κουκλοθέατρο, και παιχνίδια ενσάρκωσης ρόλων (το «μανάβικο») κλπ.

Μεγάλο μέρος της ευθύνης για τη σωστή επιλογή του παιχνιδιού έχει βέβαια ο ενήλικας. Το παιχνίδι που αρέσει σε μας δεν είναι πάντα αυτό το οποίο θα ενθουσιάσει και το παιδί. Βασικό κριτήριο της επιλογής μας θα

πρέπει να είναι η χαρά που αναμένουμε το παιδί να αντλήσει από το παιχνίδι, συνυπολογίζοντας ωστόσο τις δυνατότητες του παιδιού μας όσο και το εύρος χρήσης του παιχνιδιού.



Το παιχνίδι πρέπει:

Να ερεθίζει τη φαντασία και όχι να την περιορίζει, όπως π.χ μια κούκλα που μιλά.

Να έχει αρκετές εναλλακτικές δυνατότητες χρήσης, ώστε να κρατά το ενδιαφέρον του παιδιού. Τα πολλά εξαρτήματα σε ένα παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέροντα, γιατί αυξάνουν τις δυνατότητες συνδυασμών.

Να είναι φτιαγμένο από υλικό ανθεκτικό, με καλή ποιότητα, που δεν καταστρέφεται εύκολα.

Να διαθέτει σχήμα και το χρώμα να είναι αρεστά στο παιδί και όχι απαραίτητα σε μας.

Να ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες ικανότητες και τις ανάγκες της ηλικίας του παιδιού.

Και το βασικότερο: το παιχνίδι είναι πολύ καλύτερο με έναν συμπαίκτη, πόσο μάλλον όταν ο συμπαίκτης αυτός είναι ο ίδιος ο γονιός.



Μέσα από το παιχνίδι το παιδί έχει την ευκαιρία να κατανοήσει τον κόσμο, να αλληλεπιδράσει με τους άλλους γύρω του με κοινωνικό τρόπο, να εκφραστεί, να αναπαραστήσει τις σκέψεις και τις ιδέες του, να ελέγξει τα συναισθήματά του, να αναπτύξει την ικανότητα συμβολισμού, την φαντασία και δημιουργικότητά του. Όλα αυτά όμως θα τα επιτύχει μόνο εφόσον μάθει αρχικά να παίζει, με την συντροφιά και την διακριτική καθοδήγηση των ενηλίκων που αγαπά.

Όσον αφορά την αποτελεσματικότητά του ως μέσον μάθησης, το παιδικό παιχνίδι ελάχιστα διαφοροποιείται από άλλα μέσα μάθησης, όπως η σχολική διδασκαλία. Διάφορες στατιστικές επισημαίνουν ότι παιδιά για κάποιο λόγο δεν παίζουν, αποτυγχάνουν συνήθως αργότερα και στις σχολικές τους επιδόσεις. Άλλωστε – και εδώ συγκλίνουν οι γνώμες των ειδικών-όταν παιδιά με διάφορα προβλήματα ανάπτυξης μάθουν, στα πλαίσια ενός προγράμματος εργοθεραπείας να παίζουν δημιουργικά, σύντομα βελτιώνονται και οι ακαδημαϊκές του γνώσεις.

Ένα σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού είναι η κίνηση. Η κίνηση είναι αυτή που προσφέρει όλα τα αποφασιστικά ερεθίσματα για να κινητοποιηθούν οι διαδικασίες της σωματικής αύξησης. Η επιθυμία του παιδιού για κίνηση είναι τόσο μεγαλύτερη όσο γρηγορότερα αυτή αυξάνεται. Έτσι, το μικρό παιδί έχει περισσότερη ανάγκη κίνησης απ' ό,τι ένα μεγαλύτερο, γεγονός που επιβεβαιώνεται κι από έρευνες που αποδεικνύουν την πολύ μεγάλη κινητική δραστηριότητα του νεογέννητου. Αξιοσημείωτο είναι δε, ότι η ανάγκη αυτή για κίνηση εκδηλώνεται και κατά τη διάρκεια του ύπνου, οπότε βρέφη και νήπια αλλάζουν συχνά τη θέση του σώματός τους.

ΑΙΜΙΛΙΟΣ ΣΤΑΥΡΙΑΝΙΔΗΣ

**Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΣΤΗ ΨΥΧΟΣΩΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ
ΚΑΙ ΤΟΥ ΕΦΗΒΟΥ
ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΣΕ ΑΥΤΟ.**

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ
ΣΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ 5-8 ΕΤΩΝ**

- Εξωσχολικές αθλητικές δραστηριότητες
- Επίσκεψη στο πλανητάριο, ενυδρείο, εθνικό πάρκο, αγρόκτημα, μουσείο
- Ιστορίες και παραμύθια
- Δραστηριότητες με μουσική, χορό, καλλιτεχνικά
- Πειράματα, επιτραπέζια παιχνίδια, βιβλία
- Περίπατοι
- Σύνθετες κατασκευές (π.χ. δένδρoσπιτο)
- Κηπουρική και φροντίδα κήπου
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια και μη
- Μουσικά όργανα
- Ποδήλατα
- Προγράμματα computer
- Παιχνίδια κατασκευών
- Σκοινάκι
- Χαρταετοί
- Μαριονέτες
- Ψηφιακή φωτογραφική μηχανή

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ
ΣΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ 8-12 ΕΤΩΝ**

- Επιτραπέζια παιχνίδια
- Εξιστόρηση οικογενειακών γεγονότων, ιστοριών, παραμυθιών, καταστάσεων
- Χειροτεχνίες

- Κατασκευές
- Βιβλία
- Μουσικά όργανα
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια
- Προγράμματα computer
- Κούκλες & αυτοκινητάκια
- Cd player
- Κατοικίδια ζώα
- Μικροσκόπια και επιστημονικά σετ
- Φωτογραφική μηχανή
- Computer
- Τηλεσκόπιο
- Εργαλεία
- Παιχνίδια στρατηγικής

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα παιδιά μεταξύ 6 και 12 ετών περνούν συνήθως περισσότερο από το 40% των ωρών που είναι ξύπνια με τους συνομήλικούς τους, με παιδιά της ίδιας ηλικίας και κατάστασης. Η αύξηση του χρόνου που περνούν με τους συνομήλικους τους συνοδεύεται από αντίστοιχη μείωση του χρόνου που περνούν με τους γονείς τους.

Στην ηλικία αυτή επικρατεί μια νέα μορφή παιχνιδιού: το παιχνίδι που βασίζεται σε κανόνες. Οι κανόνες ορίζουν τι μπορεί και τι δεν μπορεί να κάνει κάποιος. Συνήθως οι συμμετέχοντες πρέπει να συμφωνήσουν εκ των προτέρων για τους κανόνες που θα διέπουν τη δραστηριότητά τους. Οποιοσδήποτε αλλάζει τους κανόνες χωρίς κοινή συναίνεση, «κλέβει».

Στα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες, ο στόχος είναι να κερδίσει κανείς μέσω ενός ανταγωνισμού που διέπεται από κανόνες. Τα παιδιά νηπιακής ηλικίας αδυνατούν να κάνουν κάτι τέτοιο. Σε αυτά το ζητούμενο είναι το ίδιο το παιχνίδι.

Παράδειγμα: Ο ερευνητής παίζει κρυφτό με ένα παιδί 3 ετών. Όταν το παιδί κρύβεται, ο ερευνητής δεν το «βρίσκει» αμέσως, αλλά σκόπιμα περιμένει κοντά στο παιδί για ένα με δύο λεπτά, προσποιούμενος ότι δεν μπορεί να το βρει. Μετά το παιδί δεν μπορεί να συγκρατηθεί και παραβιάζει τον κανόνα, ενώ σχεδόν αμέσως αρχίζει να φωνάζει: «Θείε, εδώ είμαι!». Ένα παιδί 6 ετών παίζει κρυφτό εντελώς διαφορετικά. Γι' αυτό, το βασικότερο πράγμα είναι να μείνει προσκολλημένο στους κανόνες.

Η στροφή των παιδιών της ηλικίας αυτής προς τα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες αυξάνεται και όσον αφορά τον αριθμό των παιδιών που μπορούν να παίζουν μαζί και ως προς τη διάρκεια της κοινής τους δραστηριότητας. Για παράδειγμα σε ένα νηπιαγωγείο, μόνο δύο ή τρία παιδιά παίζουν μαζί την ίδια στιγμή και τα επεισόδια του παιχνιδιού τους συνήθως διαρκούν λιγότερο από 10 λεπτά. Όταν συγκεντρώνονται μεγαλύτερες ομάδες, αυτό σχεδόν σίγουρα γίνεται γιατί ο δάσκαλος αναλαμβάνει το συντονισμό της δραστηριότητάς τους. Τα παιδιά σχολικής ηλικίας αντίθετα, συχνά παίζουν για ώρες σε ομάδες που αριθμούν έως και 20 παιδιά. Η αυξημένη διάρκεια και η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού δείχνει ότι, τουλάχιστον κάτω από ορισμένες συνθήκες, τα παιδιά που βρίσκονται στη μέση παιδική ηλικία είναι ικανά να ρυθμίσουν τη συμπεριφορά τους σύμφωνα με προσυμφωνημένους κοινωνικούς κανόνες.

Η ΔΙΕΘΝΗΣ ΣΥΜΒΑΣΗ ΓΙΑ ΤΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Όλα τα παιδιά έχουν δικαιώματα που προβλέπονται από νόμους και διεθνείς συμβάσεις. Το σημαντικότερο κείμενο για τα δικαιώματα των παιδιών, είναι η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού του 1989 που την έχουν υπογράψει 191 χώρες και είναι νόμος στην χώρα μας.

Σύμφωνα με την εν λόγω σύμβαση και το άρθρο 1, “παιδιά” θεωρούνται όλα τα κορίτσια και τα αγόρια από 0 έως 18 ετών.

Εξάλλου, σύμφωνα με το άρθρο 2 απαγορεύονται οι διακρίσεις. Όλα τα παιδιά είναι ίσα. Έχουν δικαίωμα να τα αντιμετωπίζουν χωρίς διακρίσεις λόγω της φυλής, του φύλου, της γλώσσας, της θρησκείας, των απόψεων, της περιουσίας, της κατάστασης, των ιδιαίτερων αναγκών ή της εμφάνισής τους.

Εκτός αυτού, σύμφωνα με το άρθρο 3 και 4, όταν οι μεγάλοι παίρνουν αποφάσεις που αφορούν τα παιδιά, πρέπει να υπολογίζουν πριν από όλα το

συμφέρον των παιδιών. Η Πολιτεία πρέπει να προστατεύει και να φροντίζει τα παιδιά, αν οι γονείς τους δεν μπορούν να το κάνουν. Η Πολιτεία πρέπει να παίρνει όλα τα κατάλληλα μέτρα για να εφαρμόζονται τα δικαιώματα των παιδιών.

Το άρθρο όμως που αναφέρεται στον ελεύθερο χρόνο και στην ψυχαγωγία των παιδιών είναι το άρθρο 31 της Σύμβασης: «Όλα τα παιδιά έχουν δικαίωμα να ξεκουράζονται, να έχουν ελεύθερο χρόνο, να παίζουν, να ψυχαγωγούνται και να ασχολούνται με πράγματα που τους ενδιαφέρουν». Εξάλλου, η ελευθερία έκφρασης που κατοχυρώνεται στο άρθρο 13 με την προϋπόθεση του σεβασμού των δικαιωμάτων των άλλων, αναπτύσσεται κατεξοχήν μέσα από το παιχνίδι.







ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΑΓΚΑΛΟΣ

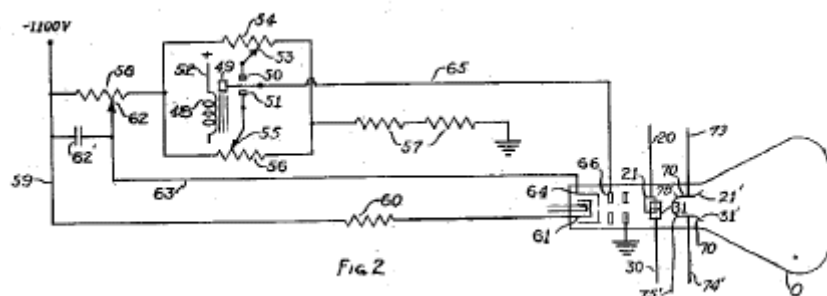
ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΑΤΟΜΟΥ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

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

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

“Πιθανή εικόνα του πρώτου παιχνιδιού διότι δυστυχώς δεν βρέθηκαν φωτογραφίες του υπολογιστή ή του παιχνιδιού στο διαδίκτυο”



ΘΕΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ



Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας και μπορούν να προσφέρουν κάποια θετικά στοιχεία στο παιδί. Υπάρχουν ωστόσο και τα αρνητικά επακόλουθα.

Τα θετικά στοιχεία αναφέρονται στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων και την καλλιέργεια της φαντασίας των παιδιών. Τα παιδιά μέσω αυτών των παιχνιδιών ψυχαγωγούνται και εξοικειώνονται με τη νέα

τεχνολογία. Κάποια από τα αρνητικά στοιχεία έχουν να κάνουν με την ατίθαση και επιθετική συμπεριφορά των παιδιών που ασχολούνται με παιχνίδια που έχουν επιθετικό περιεχόμενο, το οποίο σταδιακά οδηγεί στην εξοικείωση των παιδιών με τη βία. Επίσης η υπερβολική χρήση των παιχνιδιών οδηγεί εύκολα στην εξάρτηση των παιδιών από αυτά.

Οι γνωστικές δεξιότητες των παιδιών αναπτύσσονται αφού τα παιδιά συγκεντρώνουν την προσοχή τους στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μέσω των παιχνιδιών αυξάνεται η παρατηρητικότητα τους, με αποτέλεσμα να συντονίζονται οπτικά και κινητικά σε αυτά και να χειρίζονται με ευκολία και με δεξιοτεχνία την παιχνιδομηχανή. Με τα διάφορα θέματα των παιχνιδιών αυξάνονται οι γενικές γνώσεις των παιδιών. Επίσης με την κλιμακωτή αύξηση του επιπέδου δυσκολίας τα παιδιά αποκτούν μια πρόκληση και αποκτούν την ικανότητα να επιλύουν προβλήματα.

Σε ότι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας των παιδιών οι γνώμες διχάζονται. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι σε ένα ψεύτικο και εικονικό κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα παιδιά δεν αποκτούν φαντασία αλλά αντιθέτως αλλοιώνεται η αίσθηση της πραγματικότητας που έχουν. Δεν μπορούν εύκολα να ξεχωρίσουν τα αληθινά από τα ψεύτικα πράγματα που βλέπουν στον υπολογιστή.

Από την άλλη οι υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών υποστηρίζουν ότι στη σύγχρονη κοινωνία τα παιδιά δεν έχουν την ευκαιρία να παίξουν ελεύθερο, εξερευνητικό παιχνίδι σ' ανοιχτούς χώρους, ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους προσφέρουν τις περιπέτειες, που δεν μπορούν αλλιώς να ζήσουν.

Αν όμως συμμεριστούμε την παραπάνω άποψη, παραβλέπουμε ότι έτσι τα παιδιά μπαίνουν στον φανταστικό κόσμο των παιχνιδιών χωρίς να βλέπουν την πραγματικότητα.

Σε προηγούμενες περιόδους τα παιδιά έπαιζαν ελεύθερα στις αλάνες, χτυπούσαν και αντιμετώπιζαν τον πραγματικό κίνδυνο. Έτσι με τις εμπειρίες που αποκτούσαν μπορούσαν από μόνοι τους να προστατεύσουν τον εαυτό τους από οποιοδήποτε κίνδυνο. Μάθαιναν, επίσης, να σέβονται τους αντιπάλους τους, που ήταν πραγματικά πρόσωπα και όχι φανταστικές φιγούρες. Έτσι τα παιδιά μπορούσαν να αντιμετωπίσουν την πραγματικότητα μέσα από την κοινωνία και όχι με την αποξένωση και την ατομικότητα μπροστά από μια οθόνη.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ : ΒΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΤΗΤΑ



Η συστηματική και παρατεταμένη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει ένα παιδί στον εθισμό. Η ακρότητα θεματολογίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τρομάζει: αιματηρές μάχες, μαζικές καταστροφές και σκοτωμοί, ωμή και αλόγιστη χρήση βίας, η οποία επιβραβεύεται με πόντους, με αποτέλεσμα το παιδί να την χρησιμοποιεί περισσότερο. Εκατομμύρια είναι τα παιδιά που παρουσιάζουν εθισμό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ιδιαίτερα τα αγόρια, ηλικίας 8 έως 18 ετών, φαίνονται πιο ευάλωτα στη νοσηρή χρήση κυρίως σε παιχνίδια όπου κυριαρχεί η βία ως μέσο αλλά και ως απώτερος στόχος του παιχνιδιού. Πολλές κλινικές απεξάρτησης έχουν αρχίσει να λειτουργούν παγκοσμίως, υποσχόμενες θεραπείες από τον ακατανίκητο 'παιδικό' εθισμό.

Ποια συμπτώματα θα μπορούσε, σε ορισμένες περιπτώσεις, να σηματοδοτούν την εξάρτηση του παιδιού από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- 3) Μεγάλη κατανάλωση χρόνου στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
- 4) Ανάγκη για περισσότερο χρόνο χρήσης.
- 5) Εμμονές ή φαντασιώσεις με θέματα και ρόλους που διαδραματίζονται στην πλοκή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Επίσης τρέμουλο, άγχος, ανησυχία, αϋπνία, εφιάλτες που παρουσιάζονται με την μείωση της χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
- 6) Σταδιακή μείωση του κινήτρου για το σχολικό διάβασμα, αλλά και την συμμετοχή του παιδιού σε δραστηριότητες του σχολείου. Ο περιορισμός της κοινωνικοποίησης με συνομηλίκους, έχει ως αποτέλεσμα το παιδί να απομονώνεται και να παρουσιάζει σοβαρή πτώση στη σχολική του επίδοση.

Πολλά ερωτήματα εγείρονται ως προς το αν αλλά και σε ποιο βαθμό η προσωπικότητα ενός παιδιού μπορεί να διαμορφωθεί μέσω της επαφής με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα σύγχρονα ερευνητικά δεδομένα δείχνουν πως πράγματι μπορούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να επηρεάσουν τη συμπεριφορά ενός παιδιού, σε βαθμό όμως που συνυπάρχει μία σειρά άλλων αρνητικών παραγόντων, οι οποίοι αφορούν τόσο την προσωπικότητα του παιδιού, όσο και του οικογενειακού περιβάλλοντος.

Για παράδειγμα : η εσωστρέφεια, η επιθετικότητα, η σωματική βία της οικογένειας, η απουσία ορίων ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας κτλ. Σε αυτές τις περιπτώσεις, όπου σειρά επιβαρυντικών παραγόντων επιδρά στον ψυχισμό του παιδιού και παράλληλα εκείνο εκτίθεται στην αλόγιστη χρήση βίας μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τότε το παιδί ενδέχεται να παρουσιάσει επιθετικότητα απέναντι στον εαυτό του ή σε άλλα παιδιά όπως και ανοχή στη βία.

ΤΡΟΠΟΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ



Υπάρχουν όμως κάποιες συμβουλές-τρόποι αντιμετώπισης, οι οποίες μπορούν να αποτρέψουν το παιδί από την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

- 4) Κλείνοντας την οθόνη δεν σημαίνει ότι προστατεύουμε αποτελεσματικά το παιδί. Η βία της εικονικής πραγματικότητας, μέσω μιας 'απαγόρευσης' από την πλευρά των γονιών, μπορεί να γίνει γοητευτική και να μαγνητίσει το παιδί.
- 5) Η παρότρυνση, η οργάνωση, αλλά και η συμμετοχή των ίδιων των γονιών, σε άλλες δημιουργικές δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα η τέχνη, ο αθλητισμός, το διάβασμα λογοτεχνικών βιβλίων μπορούν να βοηθήσουν στην ελαχιστοποίηση της επιρροής των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
- 6) Η αποδοχή της ανάγκης του παιδιού να παίξει ηλεκτρονικά παιχνίδια, με τον αντίστοιχο γονικό έλεγχο, όπως για παράδειγμα την επιλογή λιγότερων βίαιων παιχνιδιών αλλά και στον χρόνο που αφιερώνει το παιδί, μπορεί να αποβούν προστατευτικοί μηχανισμοί, χωρίς όμως να γίνονται όλα τα παραπάνω σε ασφυκτικό βαθμό.
- 7) Οι γονείς είναι καλό να καλλιεργούν στο παιδί τους όρους της ασφάλειας και της σταθερότητας, που θα νικήσουν την βία που θα προκαλέσουν στο παιδί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το παιχνίδι δεν είναι πολυτέλεια, είναι ανάγκη. Είναι σημαντικό για την σωματική και πνευματική μας υγεία, όπως και ο επαρκής ύπνος, η σωστή διατροφή και η άσκηση. Παίζοντας, μαθαίνουμε να διαχειριζόμαστε και να μετασχηματίζουμε τα αρνητικά συναισθήματα και εμπειρίες. Το παιχνίδι ενισχύει τη μάθηση, μας βοηθά να ανακουφιστούμε από το στρες και να αναπτύξουμε συνδέσμους με άλλους ανθρώπους γύρω μας. Μπορεί, επίσης, να κάνει την δουλειά μας πιο παραγωγική και ευχάριστη.

Κάπου όμως μεταξύ παιδικής ηλικίας και ενήλικης ζωής, πολλοί από εμάς σταματάμε να παίζουμε. Η δουλειά και οι ευθύνες καταλαμβάνουν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου μας και το παιχνίδι σταδιακά παραγκωνίζεται. Έτσι, συνήθως, ακόμα και όταν έχουμε κάποιο ελεύθερο χρόνο προτιμάμε να τον περάσουμε «χαζεύοντας» μπροστά στην τηλεόραση ή στον υπολογιστή, από ότι παίζοντας κάποιο παιχνίδι που θα ενεργοποιήσει το μυαλό και την ψυχή μας.

Όμως, δίνοντας στον εαυτό μας την δυνατότητα να απολαμβάνει το παιχνίδι με ...τη χαρά του μικρού παιδιού, ουσιαστικά μπορούμε να συνεχίσουμε να αποκομίζουμε τα ασύγκριτα οφέλη του παιχνιδιού εφ' όρου ζωής.



Τι είναι όμως το παιχνίδι και πώς μπορεί να ερμηνευθεί. Δεν υπάρχει ένας ξεκάθαρος ορισμός ούτε μια και μοναδική θεωρία που να μπορεί να εξηγήσει το ρόλο του παιχνιδιού στη μάθηση και ανάπτυξη του παιδιού. Είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει

διαφορετικές πράξεις προσανατολισμούς και εκδηλώσεις. Διάφοροι επιστήμονες, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση, τη σημασία και τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού ανέπτυξαν διάφορες ερμηνείες.

Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν τις αναπτυξιακές τους ανάγκες (Maxim 1989). Το παιχνίδι είναι αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά (Scalesetal 1991).

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, κατευθυνόμενη από το παιδί το νόημα της οποίας έχει σημασία για το ίδιο και όχι η κατάληξή της.

Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη (Feeney, Christensen, & Moravcil, 1996).

Ο Mackley 2002, συνοψίζοντας τις παραπάνω σκέψεις επαναπροσδιόρισε τον ορισμό του παιχνιδιού ως μιας δραστηριότητας η οποία θα πρέπει να εμπεριέχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά : α) Να είναι ελεύθερη η επιλογή των παιδιών, β) να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, γ) να παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση, δ) να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες, ε) να είναι αυτό-κατευθυνόμενο, στ) να έχει νόημα για το παιδί.



Ακόμα και παιχνίδια χωρίς κανέναν εκπαιδευτικό σκοπό απαιτούν από τους παίκτες να μάθουν πολλά πράγματα. Τα παιχνίδια είναι περίπλοκα, απαιτούν προσαρμοστικότητα και αναγκάζουν τους παίκτες να αναπτύξουν ένα ευρύ φάσμα ικανοτήτων. Οι ερευνητές έχουν καταγράψει πολυάριθμα οφέλη από το παιχνίδι, μεταξύ των οποίων η αύξηση της κοινωνικό-αισθηματικής, γνωστικής και φυσικής ανάπτυξης του παιδιού, καθώς και το ακόνισμα των, λεπτών και μη, κινητικών ικανοτήτων, του συντονισμού χεριού-ματιού, της δημιουργικότητας, της συγκέντρωσης και

των μηχανισμών επίλυσης προβλημάτων, για να αναφέρουμε λίγα μόνο από αυτά τα οφέλη.

Το παιχνίδι είναι η ...βασιλική οδός για τη μάθηση. Ενισχύει τη φαντασία μας και μας μαθαίνει να προσαρμοζόμαστε και να λύνουμε προβλήματα. Κεντρίζει την περιέργειά μας και έτσι μας οδηγεί στην ανακάλυψη και την δημιουργία. Τα ...συστατικά του παιχνιδιού – περιέργεια, ανακάλυψη, καινοτομία, ρίσκο, προσπάθεια, δοκιμή και λάθος, προσποίηση, φαντασία, κοινωνική συμπεριφορά και άλλες, όλο και περισσότερο πολύπλοκες, προσαρμοστικές δραστηριότητες – είναι τα ίδια με τις προϋποθέσεις και τα συστατικά της μάθησης.

Σε όλον τον κόσμο, οι εκπαιδευτικοί ενδιαφέρονται όλο και πιο πολύ για τον δυνητικό ρόλο των παιχνιδιών υπολογιστή και βίντεο όσον αφορά την υποστήριξη της μάθησης των νεαρών ατόμων. Πρόσφατες μελέτες δείχνουν ότι, όταν παίζουν παιχνίδια, τα παιδιά επιδίδονται σταθερά σε δραστηριότητες μάθησης οι οποίες είναι πολύ πιο περίπλοκες και προκλητικές από το μεγαλύτερο μέρος των κανονικών σχολικών εργασιών τους.

Συνεπώς, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θα έπρεπε να τραβήξουν την προσοχή των εκπαιδευτικών καθώς τους δίνουν ένα δυναμικό και πρωτοποριακό τρόπο να διδάξουν αλλά και ένα νέο τρόπο μάθησης για τα παιδιά. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι σημαντικά καθώς παρουσιάζουν εικονικούς κόσμους οι οποίοι δεν αξιοποιούν απλώς μεμονωμένες δεξιότητες αλλά εμπεριέχουν και κοινωνικές πρακτικές. Παρόλα αυτά, το ερώτημα που εγείρεται είναι ο τρόπος με τον οποίο οι εκπαιδευτικοί θα χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια σαν αποτελεσματικά εκπαιδευτικά εργαλεία. Το σημείο κλειδί είναι ο τρόπος χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Η απλή ένταξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στο αναλυτικό πρόγραμμα δε σημαίνει ότι ενσωματώνονται στη μαθησιακή διαδικασία. Η χρήση της τεχνολογίας δεν μπορεί από μόνη της να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική ικανότητα. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο απαιτείται σωστός σχεδιασμός των μαθησιακών δραστηριοτήτων και κατάλληλος χειρισμός από την πλευρά του εκπαιδευτικού.

Οι μαθητές θα πρέπει να εμπλακούν με τη μαθησιακή διαδικασία μέσω της τεχνολογίας ώστε να : α) κατανοήσουν τις θεωρίες, β) κατακτήσουν τη γνώση μέσω της αυτόνομης και ανακαλυπτικής μάθησης, γ) να καλλιεργήσουν κριτικές δεξιότητες, δ) να αναπτύξουν

μεταγνωστικές δεξιότητες, ε) να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν, στ) να είναι ενεργοί χρήστες της γνώσης.



Οι εικονικοί κόσμοι των παιχνιδιών κάνουν δυνατή την ανάπτυξη αποτελεσματικών κοινωνικών πρακτικών, δυναμικών ταυτοτήτων και καλλιέργεια αξιών. Επιπλέον, σε ένα εικονικό περιβάλλον οι παίκτες συμμετέχουν σε νέους κόσμους, αναλαμβάνοντας νέους ρόλους που σε άλλες συνθήκες δε θα είχαν τη δυνατότητα να λάβουν, επιτρέποντας έτσι στους ανθρώπους να σκέφτονται, να πράττουν και να μιλούν με νέο τρόπο.

Ο σημαντικότερος παράγοντας για τη χρήση των παιχνιδιών στην τάξη είναι η κινητοποίηση των παιδιών και η εμπλοκή τους με τη γνώση. Οι άνθρωποι παίζουν παιχνίδια επειδή η διαδικασία είναι περισσότερο ελκυστική από τη διαδικασία της μάθησης η οποία είναι επίπονη. Επιπλέον, ένα σημαντικό πλεονέκτημα των παιχνιδιών είναι η ανάπτυξη της λογικής σκέψης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Επίσης, μέσω των εικονικών κόσμων οι χρήστες μπορούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες με ασφάλεια χωρίς να αντιμετωπίζουν τους κινδύνους και τις συνέπειες του αληθινού κόσμου.

Η ηθική ανταμοιβή που παίρνουμε όταν διαπρέπουμε σε ένα παιχνίδι ή μαθαίνουμε ένα νέο παιχνίδι, μας μαθαίνει ότι η αντοχή και η επιμονή αξίζουν και ανταμείβονται! Έτσι, μαθαίνουμε ...να μην το βάζουμε κάτω, χαρακτηριστικό απαραίτητο για την υγιή και επιτυχή προσαρμογή μας στην ενήλικη ζωή.

Παίζοντας μαθαίνουμε ότι, δυστυχώς, ορισμένες φορές, χάνουμε - αλλά, δεν πειράζει! Αυτό είναι ένα από τα πολυτιμότερα μαθήματα της ζωής. Μέσα από το παιχνίδι μαθαίνουμε να εκτιμούμε τις ικανότητες, τις δυνάμεις και τα όρια μας, καθώς και αυτά των άλλων, συμπαίκτων και αντιπάλων μας, μαθαίνουμε να εκτιμούμε και να επιβραβεύουμε μία καλή

προσπάθεια ή απόδοση και να ...συγχωρούμε μία «κακή». Νιώθουμε τη χαρά της νίκης και την απογοήτευση της ήττας, αλλά –το κυριότερο- μαθαίνουμε ότι αυτά στη ζωή, όπως και στο παιχνίδι, εναλλάσσονται. Κανένας δεν κερδίζει, αλλά ούτε χάνει, πάντα.

Τέλος, μαθαίνουμε να παίζουμε απλά για την χαρά του παιχνιδιού και της επαφής με τους άλλους ανθρώπους, ανεξάρτητα από νικητές και ηττημένους. Ακόμα και ως ενήλικες, όταν το παιδί μας ...μας κατατροπώνει στο scrabble ή στο μπάσκετ, είναι ένα από τα καλύτερα μαθήματα της ζωής!



Το παιχνίδι παίζει καταλυτικό ρόλο στην κοινωνικοποίηση μας, στην ικανότητά μας να σχετιζόμαστε με άλλους ανθρώπους και στην ποιότητα των σχέσεων μας. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά κοινωνικοποιούνται, μαθαίνουν την συνεργασία, εξερευνούν την ελευθερία και τα όρια, μαθαίνουν να αποδέχονται και να ακολουθούν -από κοινού συμφωνημένους- κανόνες, να δρουν ομαδικά και να επικοινωνούν -προφορικά, αλλά και με την γλώσσα του σώματος.

Τα τελευταία χρόνια οι αναπτυσσόμενες τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας συνέβαλαν στη ραγδαία εξέλιξη της εκπαιδευτικής τεχνολογίας

προσφέροντας στην εκπαίδευση δυνατότητες που πριν από λίγα χρόνια θα ήταν ασύλληπτες. Μια πληθώρα νέων μέσων θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την ανάπτυξη περιβαλλόντων που θα καθιστούν ενεργητικό τον εκπαιδευόμενο.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ένα ταχύτατα αναπτυσσόμενο πεδίο, καθώς αποτελούν τη δημοφιλέστερη τεχνολογία στη νεανική

διασκέδαση.Λαμβάνοντας υπόψη την επίδραση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αρκετοί ερευνητές από την εκπαιδευτική κοινότητα έχουν εκφράσει έμπρακτο ενδιαφέρον για τα αποτελέσματα που είναι δυνατόν να επιφέρει η χρήση τους στους παίκτες, καθώς θεωρούν πως κάποια από τα στοιχεία τους είναι δυνατόν να ενισχύσουν την μάθηση. Το βασικό τμήμα της ερευνητικής δραστηριότητας αφορά την αναζήτηση τρόπων αξιοποίησης και ενσωμάτωσης της δεσμευτικής δύναμης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία . Πιο συγκεκριμένα, αφορά τρόπους αξιοποίησης του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, το οποίο θα διατηρεί εκείνα τα χαρακτηριστικά που το καθιστούν ελκυστικό στους εκπαιδευόμενους . Και στο παρελθόν είχαν καταβληθεί παρόμοιες προσπάθειες για ενίσχυση της μάθησης μέσω της εκμετάλλευσης της επίδρασης παραδοσιακών μέσων ψυχαγωγίας όπως το ραδιόφωνο, το φιλμ, η τηλεόραση, οι ηχητικές ηχογραφήσεις κ.ά. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η πρόκληση είναι η υιοθέτηση των κατάλληλων μεθόδων για τη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που συνδυάζει την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση και η δημιουργία μια μοναδικής εμπειρίας η οποία θα βελτιστοποιεί τη συμβολή και των δύο

Η σύγχρονη επιχειρηματολογία σχετικά με τη χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση βασίζεται σε σύγχρονες θεωρίες μάθησης και καινοτόμα μαθησιακά μοντέλα όπως η «ανακαλυπτική μάθηση», η «βιωματική μάθηση» και η «μάθηση μέσω συμμετοχής σε κοινότητες».Αποτελεί μέσο νέων μορφών μάθησης όπου ο μαθητής μετατρέπεται σε ενεργό υποκείμενο μάθησης και η γνώση σε δημιουργική διαδικασία. Χαρακτηρίζεται ως μέσο διαμόρφωσης χαρακτήρα (γίνονται προσπάθειες για μάθηση επιθυμητών τρόπων συμπεριφοράς μέσω ηλεκτρονικών παιχνιδιών που πραγματεύονται για παράδειγμα παγκόσμια προβλήματα, όπως η φτώχεια, το περιβάλλον, ο πόλεμος κλπ). Το κίνητρο για μάθηση πολλαπλασιάζεται από τα διάφορα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (οπτικοποίηση, πειραματισμός, δημιουργικότητα, ενεργοποίηση της περιέργειας ως αποτέλεσμα της χρήσης φαντασίας, καινοτομίας και πολυπλοκότητας). Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συμβάλλουν στην ενίσχυση των μνημονικών ικανοτήτων, στη δημιουργία νοερών αναπαραστάσεων, στην αύξηση της ικανότητας και

στον εμπλουτισμό των στρατηγικών για επίλυση προβλημάτων, στην ικανότητα αντίληψης του χώρου κλπ.



Πολλοί άνθρωποι πιστεύουν συχνά ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μια μοναχική δραστηριότητα. Η πραγματικότητα είναι πολύ διαφορετική. Τα παιδιά σπάνια παίζουν μόνο τους, καθώς οι περισσότερες κονσόλες σήμερα διαθέτουν δυνατότητες παιχνιδιού πολλαπλών παικτών. Σε μία κονσόλα μπορούν να παίξουν μαζί δύο έως τέσσερις παίκτες, όμως όλο και περισσότερα παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να αλληλεπιδρούν με άλλους μέσω διαδικτύου και, συνεπώς, ο αριθμός των διαδικτυακών κοινοτήτων παιχνιδιού αυξάνεται ταχύτατα. Η κοινωνική αλληλεπίδραση αυτών των παιχνιδιών μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να έρθουν πιο κοντά.

Ως ενήλικες, μέσα από το παιχνίδι, συνεχίζουμε να εμπεδώνουμε και να βελτιώνουμε τις κοινωνικές μας δεξιότητες. Με το να μοιραζόμαστε χαρά, διασκέδαση και κοινούς στόχους, μέσα από το παιχνίδι, ενισχύουμε τους δεσμούς μας με άλλους ανθρώπους, και αναπτύσσουμε την ικανότητά μας για ενσυναίσθηση, εμπιστοσύνη, κατανόηση, και οικειότητα.

Είτε πρόκειται για τη σχέση μεταξύ συναδέλφων, είτε για την προσωπική σχέση ενός ζευγαριού, το παιχνίδι είναι ένας από τους αποτελεσματικότερους τρόπους για να ενδυναμωθεί και να διατηρηθεί φρέσκια και ενδιαφέρουσα. Μέσα από το παιχνίδι αναπτύσσεται εμπιστοσύνη και οικειότητα. Η εμπιστοσύνη μας βοηθά να συνεργαζόμαστε καλύτερα με τους άλλους, να αισθανόμαστε ασφαλείς, να «ανοιγόμαστε» και να μοιραζόμαστε περισσότερες σκέψεις και συναισθήματα και να δοκιμάζουμε, με μεγαλύτερη τόλμη, νέες ιδέες ή εγχειρήματα.

Ορισμένες φορές, μέσα από το παιχνίδι μπορούμε να αποκαταστήσουμε τις σχέσεις μας και να επουλώσουμε συναισθηματικά τραύματα και πικρίες. Όταν οι ενήλικες παίζουν μαζί, αναπαράγουν τα ίδια μοντέλα συμπεριφοράς που επιδρούν θετικά στη διαμόρφωση των πεπαιθώσεων και συναισθημάτων κατά την παιδική ηλικία. Οι ίδιες παιχνιδιάρικες συμπεριφορές, που είναι δείκτες ψυχικής υγείας στα παιδιά, μπορούν να οδηγήσουν σε θετικές αλλαγές και στη συμπεριφορά των ενηλίκων. Το παιχνίδι προσφέρει ένα ασφαλές και χαρούμενο περιβάλλον για να βιώσουμε τέτοιες θετικές συμπεριφορές, που μπορούν να αποκαταστήσουν παλιότερα βιώματα ή ...μελανά σημεία στις σχέσεις μας και να τις βελτιώσουν.

Κάνοντας μία συνειδητή προσπάθεια να προσθέσουμε περισσότερο χιούμορ και παιχνίδι στη ζωή μας, θα καταφέρουμε να βελτιώσουμε την ποιότητα των σχέσεων μας με τους συναδέλφους, τους φίλους, τον σύντροφο μας και τα μέλη της οικογένειάς μας.

Έρευνες καταδεικνύουν ότι το παιχνίδι λειτουργεί και ως αντίδοτο στη βία. Για την ακρίβεια, άτομα που δεν έμαθαν ποτέ, ως παιδιά, να παίζουν και αποφεύγουν το παιχνίδι, είναι πιο πιθανό να επιδείξουν βίαιη συμπεριφορά και να κατακλύζονται από αισθήματα φόβου, οργής και βασανιστικού άγχους.



ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Η Φυσική Αγωγή αποσκοπεί με τις γυμναστικές, αθλητικές και άλλες κινητικές δραστηριότητες να αναπτύξει ισόρροπα και αρμονικά τις σωματικές, ψυχικές και πνευματικές δυνάμεις των μαθητών και να τους καταστήσει ικανούς να ενταχθούν αρμονικά και ωφέλιμα στο κοινωνικό σύνολο. Το μάθημα της Φυσικής Αγωγής είναι από τα ελάχιστα μαθήματα που έχει ως στόχο να προετοιμάσει τα παιδιά για έναν υγιή τρόπο ζωής και επικεντρώνεται στη συνολική τους σωματική και διανοητική ανάπτυξη, εμφυσώντας επίσης σημαντικές εκπαιδευτικές, πολιτιστικές και κοινωνικές αξίες. Η δικαιοσύνη, η αυτοπειθαρχία, η αλληλεγγύη, το πνεύμα ομαδικότητας, η ανεκτικότητα, ο σεβασμός των κανόνων του παιχνιδιού και των αντιπάλων, η διεύρυνση των προσωπικών ορίων, η καταπολέμηση κάθε είδους διακρίσεων και το “ευ αγωνίζεσθαι”, είναι αξίες που απαιτούνται μέσα από την υγιή ενασχόληση με τον αθλητισμό και που καλλιεργούνται με το μάθημα της Φυσικής Αγωγής. Δε θα προσπαθήσουμε να πείσουμε κανέναν για την αναγκαιότητα της σωματικής άσκησης, γεγονός που πρώτοι είχαν κατανοήσει οι Αρχαίοι Έλληνες και που της είχαν δώσει την αξία που της αρμόζει. Το γεγονός αυτό το έχουν κατανοήσει σε όλες τις ανεπτυγμένες χώρες του κόσμου και για το λόγο αυτό κατατάσσουν το μάθημα της Φυσικής Αγωγής στα πλέον απαραίτητα, δίνοντάς του πρωταρχική θέση στα ημερήσια σχολικά τους προγράμματα.

Η κίνηση, η άσκηση, το παιχνίδι, ο ρυθμός, είναι η φύση του παιδιού, του νέου ανθρώπου που έχει ανάγκη να διοχετεύσει μέσα από κινητικές δραστηριότητες, όλη του την ενέργεια και τη ζωντάνια.....

Το παιχνίδι είναι μη οργανωμένη φυσική δραστηριότητα. Αντίθετα η φυσική αγωγή περιέχει οργανωμένες φυσικές δραστηριότητες. Το παιχνίδι είναι ψυχαγωγικό, αυθόρμητο, εθελοντικό, χωρίς προκαθορισμένους κανόνες, αρεστό στα παιδιά και καλύπτει ατομικές προσδοκίες. Όλα τα αθλήματα όμως οφείλουν την ύπαρξή τους στο παιχνίδι. Το παιχνίδι συνεισφέρει στη διαδικασία μάθησης μέσα από την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Συνεισφέρει ψυχολογικά βοηθώντας τα άτομα να μάθουν για τον εαυτό τους. Με το παιχνίδι μαθαίνεις και δοκιμάζεις κοινωνικούς ρόλους, μαθαίνεις για την ζωή. Είναι ιδιαίτερα αναγκαίο και στην ζωή των ενηλίκων για να ξεφεύγουν από την πίεση της καθημερινότητας.

Η φυσική αγωγή επιδιώκει μέσα από φυσικές,κινητικές και αθλητικές



δραστηριότητες , να βοηθήσει τη σωματική,ψυχική και γνωστική ανάπτυξη των ατόμων. Να συμβάλει στην ψυχική και πνευματική τους καλλιέργεια , καθώς και την αρμονική τους ένταξη στην κοινωνία.

Η φυσική αγωγή συνδυάζει γνώσεις και αξίες μέσα από φυσικές δραστηριότητες και σωματικές ασκήσεις. Συνήθως γίνεται στο πλαίσιο ενός εκπαιδευτικού ιδρύματος. Αναπτύσσει κινητικές και κοινωνικές δεξιότητες, ώστε να μπορεί το άτομο να συμμετέχει σε ομάδες, δεξιότητες συνεργασίας και ηγεσίας. Αναπτύσσει δραστηριότητες για τη ζωή και κοινωνικές και ανθρωπιστικές αξίες. Η κίνηση, είτε με τη μορφή παιχνιδιού, είτε με τη μορφή άθλησης, αποτελούσε μέρος της ζωής των ανθρώπων από τους αρχαιότετους χρόνους.



Παιχνίδι και ειδική φυσική αγωγή

- **Τι είναι ειδική φυσική αγωγή**

Η ειδική φυσική αγωγή είναι κλάδος της φυσικής αγωγής που εντάσσεται στα πλαίσια της ειδικής εκπαίδευσης.

- **Σε τι αποσκοπεί το παιχνίδι σε αυτήν;**

Τα παιδιά με ειδικές ανάγκες με τις τροποποιήσεις του παιχνιδιού εντάσσονται στο πρόγραμμα και ενθαρρύνονται για συμμετοχή και από την άλλη πλευρά ευαισθητοποιεί τα φυσιολογικά παιδιά και αναστέλλει τις ρατσιστικές τους αντιλήψεις, χωρίς να χάνουν το ενδιαφέρον τους για το μάθημα της φυσικής αγωγής.

- **Κατηγορίες παιχνιδιού**

α) συμβολικό: Το συμβολικό παιχνίδι των παιδιών προάγει τις πρώιμες γλωσσικές δεξιότητες οι οποίες αποτελούν τη βάση και υποστηρίζουν τη γλωσσική εξέλιξη, καθώς επίσης αποκαλύπτει την αυξανόμενη γνωστική ικανότητα του παιδιού.

β) κατασκευαστικό(ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων): Για τα παιδιά με καθυστέρηση στην ανάπτυξη, το παιχνίδι και η μάθηση μέσω της κίνησης συνήθως υπολείπεται.

Για παράδειγμα ένα κλασσικό πάζλ μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα δύσκολο για ένα παιδί με δυσκολίες στην κίνηση, εφόσον χρειάζεται να χρησιμοποιήσει τις δεξιότητες λεπτής κινητικότητας. Ο εκπαιδευτικός οφείλει να βοηθήσει τους μαθητές με δυσκολίες στη λεπτή κίνηση να αναπτύξουν τις δεξιότητες λεπτής κινητικότητας, επιλέγοντας ένα παζλ με μεγαλύτερα κομμάτια, ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να σημειώσουν κάποια πρόοδο.

γ) παιχνίδι και κοινωνική-συναισθηματική ανάπτυξη: Τα παιδιά με μέτριες και σοβαρές αναπηρίες δεν αναπτύσσουν κατάλληλες αλληλεπιδράσεις με τους συνομηλίκους και δεν αποκτούν εμπειρίες που

να παρέχουν ευκαιρίες αλληλεπίδρασης με άλλους συνομηλίκους και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση από κοινωνικά επαρκείς συνομηλίκους τους. Για αυτόν το λόγο, ο εκπαιδευτικός οφείλει να προωθήσει ενεργητικά την κοινωνική αλληλεπίδραση, μάθηση και ένταξη τους. Οι μελέτες δείχνουν ότι οι κοινωνικές δεξιότητες συνδέονται άρρηκτα με τις δεξιότητες του παιχνιδιού.

δ) παιχνίδια που ενισχύουν τη φωνητική επίγνωση(λέξεις): Το να αναγνωρίζει κανείς πότε μια λέξη ξεκινάει ή τελειώνει με τον ίδιο ήχο ή να ξεχωρίζει τις συλλαβές από τις οποίες συντίθεται μια λέξη αποτελεί σημαντικό βήμα προς την φωνητική επίγνωση.

Υπάρχουν πολλά παιχνίδια που μπορούν να αναπτύξουν αυτή την επίγνωση. Τα παιχνίδια με χτυπήματα χεριών βοηθούν ιδιαίτερα στο να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά ότι οι λέξεις αποτελούνται από μικρότερα μέρη, δηλαδή τις συλλαβές. Οι παίκτες σε ζευγάρια χτυπούν τα χέρια τους μαζί, μετά χτυπούν τα χέρια ο ένας του άλλου. Το παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο περίπλοκο με την εκφώνηση μιας συλλαβής σε κάθε χτύπο. Αυτός είναι ένας πολύ καλός και διασκεδαστικός τρόπος να δοθεί έμφαση σε συλλαβές μέσα στις λέξεις, αλλά μπορεί να αποδειχθεί πολύ δύσκολο για μερικούς μαθητές με σοβαρές δυσκολίες μάθησης.

Για την ανάπτυξη της φωνητικής επίγνωσης, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ενθαρρύνει τα παιδιά να παίξουν ομαδικά παιχνίδια. Η απόκτηση των γλωσσικών δεξιοτήτων από τα παιδιά ενισχύεται σε μεγάλο βαθμό όταν οι εμπειρίες τους από το παιχνίδι τροφοδοτούν την κατανόησή τους για τους σκοπούς και τα χαρακτηριστικά της γραπτής γλώσσας όταν α) παίζουν με τη γλώσσα και τη σκέψη, β) όταν αναλύουν τη γλώσσα και τα γλωσσικά μέσα, ανακαλύπτουν το νόημα της γραπτής γλώσσας.



Στα παιδιά με ειδικές ανάγκες, η σχετική βιβλιογραφία υποστηρίζει την άποψη ότι εξαιτίας της άτυπης ανάπτυξης των γνωστικών και φυσικών περιορισμών τους, τα παιδιά με ειδικές ανάγκες είναι πιθανό να παρουσιάσουν περιορισμούς και μειωμένες ικανότητες να εμπλακούν στο παιχνίδι (Brodin, 1999), και συχνά δεν έχουν τόσες ευκαιρίες να παίξουν, όσες έχουν οι συνομήλικοι τους με τυπική ανάπτυξη. Μπορεί μάλιστα να μην επωφελούνται από την ενασχόλησή τους με τα παιχνίδια στον ίδιο βαθμό με αυτόν των συνομηλίκων τους με τυπική ανάπτυξη. Μελέτες, που έχουν επικεντρωθεί στο παιχνίδι των παιδιών με ειδικές ανάγκες, περιλαμβάνουν παιδιά με αισθητηριακές διαταραχές, παιδιά που παρουσιάζουν καθυστέρηση στις δεξιότητες παιχνιδιού, παιδιά με καθυστέρηση και λόγου και ομιλίας και παιδιά με αυτισμό.

ΣΠΥΡΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΥ

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Το ποδόσφαιρο είναι ομαδικό άθλημα, στο οποίο παίρνουν μέρος δύο ομάδες από έντεκα παίκτες η καθεμία. Παίζεται σε ορθογώνιο γήπεδο που καλύπτεται από χορτάρι με δύο τέρματα στην κάθε μία από τις μικρές πλευρές του γηπέδου.



Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να φέρουν την μπάλα στο αντίπαλο τέρμα, χωρίς να χρησιμοποιήσουν τα χέρια τους. Οι παίκτες κάθε ομάδας ενεργούν έτσι ώστε να πετύχουν αυτό το στόχο, ενώ υπάρχει ένας τερματοφύλακας σε κάθε ομάδα στον οποίο επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει τα χέρια του μέσα σε μια καθορισμένη περιοχή. Η ομάδα που θα πετύχει τα περισσότερα τέρματα κερδίζει, ενώ αν έχουν επιτύχει τον ίδιο αριθμό τερμάτων το παιχνίδι λήγει ως ισόπαλο.

Στους επίσημους αγώνες κάθε παίκτης φοράει στολή που απαρτίζεται από φανέλα και σορτς με μοναδικό νούμερο για τους παίκτες της ίδιας ομάδας, ενώ οι δύο διαφορετικές ομάδες επιβάλλεται να φορούν διαφορετικά χρώματα που διακρίνονται εύκολα μεταξύ τους, ενώ οι τερματοφύλακες φορούν τέτοια χρώματα, ώστε να διακρίνονται από τους συμπαίκτες τους και τους διαιτητές. Απαραίτητα τμήματα του εξοπλισμού είναι οι κάλτσες, τα παπούτσια και τα προστατευτικά για την κνήμη, ή αλλιώς επικαλαμίδες.

ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ

Την διεξαγωγή του αγώνα ελέγχει ένας διαιτητής, που είναι υπεύθυνος για την σωστή διεξαγωγή του, την αρχή και τον τερματισμό του, τον χρόνο των καθυστερήσεων και τον καταλογισμό των παραβάσεων και της καταχώρισης των τερμάτων.

Ο διαιτητής κινείται μέσα στον αγωνιστικό χώρο, ανάμεσα στους παίκτες και κάνει γνωστές τις αποφάσεις του με την χρήση μια σφυρίχτρας, με εξειδικευμένες χειρονομίες, αλλά και σε περίπτωση τιμωρίας κάποιου παίκτη, με την χρήση καρτών. Μαζί του υπάρχουν δύο βοηθοί που ελέγχουν τα δύο μισά του γηπέδου, κινούνται στις πλάγιες γραμμές έξω από το γήπεδο και υποδεικνύουν τις παραβάσεις με την χρήση σφυρίχτρας.

Στο ποδόσφαιρο υπάρχουν δύο ειδών κάρτες. Εάν ο διαιτητής κρίνει πως χρειάζεται, μπορεί να δείξει στον παίκτη που έκανε αυτή την παράβαση μια κάρτα. Η κίτρινη κάρτα είναι μια προειδοποιητική κάρτα, που τιμωρεί έναν παίκτη και τον προειδοποιεί να προσέχει να μην ξαναπέσει σε κάποια παράβαση.



Εάν ο παίκτης επαναλάβει κάποια παράβαση που ο διαιτητής κρίνει πως πρέπει να τιμωρηθεί ξανά με δεύτερη κίτρινη κάρτα, τότε αυτό σημαίνει πως ο παίκτης αποβάλλεται από τον αγώνα, και η ομάδα του αγωνίζεται με έναν παίκτη λιγότερο. Τότε, ο διαιτητής του δείχνει μια κόκκινη κάρτα



Στην περίπτωση που κάποιος παίκτης βγάλει έξω την μπάλα από τα όρια του γηπέδου όπου διεξάγεται ο αγώνας, τότε αυτή περνά στην κατοχή της αντίπαλης ομάδας.



Αν η μπάλα βγει από τις δύο κάθετες πλευρές όπου υπάρχουν και τα δύο τέρματα, τότε διακρίνουμε δύο περιπτώσεις. Αν η μπάλα βγήκε από πόδια ποδοσφαιριστή που επιτίθονταν προς το τέρμα που βρίσκεται στη περιοχή, τότε λέμε πως η μπάλα βγήκε 'άουτ' (out). Η μπάλα τότε δίνεται

στην ομάδα που αμύνεται και την επαναφέρει μέσα από το γήπεδο, με τα πόδια. Αν η μπάλα βρεθεί εκτός από την τελική γραμμή από παίκτη της ομάδας που αμύνεται στο τέρμα εκείνης της γραμμής, τότε εκτελείται ένα χτύπημα κόρνερ (corner).



ΙΣΤΟΡΙΑ

- Η ιστορία του ποδοσφαίρου χάνεται κυριολεκτικά στα βάθη του παρελθόντος. Πόσα δεν έχουν γραφεί και πόσες υποθέσεις δεν έχουν γίνει για ν' αποδειχτεί ότι οι αρχαίοι Έλληνες, ή ακόμη και αρχαιότεροι λαοί στην ιστορία, οι Αιγύπτιοι και οι Ασσύριοι, γνώριζαν το παιχνίδι που συναρπάζει σήμερα όλο τον κόσμο, χωρίς να είναι φυσικά δυνατό, από τα ελάχιστα αρχαία κείμενα που αναφέρονται στα παιχνίδια των αρχαίων, να εξαχθούν οριστικά συμπεράσματα, ωστόσο είναι αρκετά πιθανό ότι έπαιζαν κάποιο παιχνίδι με ένα είδος μπάλας.
- Ένα ανάγλυφο του 4ου π.Χ. αιώνα που βρίσκεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο των Αθηνών και εικονίζει έναν έφηβο να παίζει μια σφαίρα πάνω στο πόδι του.

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ

Το ποδόσφαιρο με τη σημερινή του μορφή, συμπλήρωσε 150 χρόνια ζωής κι έχει πατρίδα του την Αγγλία. Οι πρώτοι Κανονισμοί θεσπίστηκαν από τους φοιτητές του Καίμπριτζ (Cambridge) το 1846. Ο πρώτος Σύλλογος "NottsCountyF.C." ιδρύθηκε το 1862. Τον επόμενο χρόνο ιδρύθηκε η Αγγλική Ποδοσφαιρική Ομοσπονδία και τα αμέσως επόμενα χρόνια ιδρύθηκαν ο ένας μετά τον άλλο οι μεγάλοι Αγγλικοί Σύλλογοι που υπάρχουν μέχρι σήμερα.



ΔΙΑΦΟΡΟΙ ΟΠΑΔΟΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ



ΝΙΚΟΔΗΜΟΣ ΡΟΥΜΕΛΙΩΤΗΣ

ΜΠΑΣΚΕΤ

Στις αρχές Δεκεμβρίου του 1891, ο Καναδός Αμερικάνος Δρ. Τζέιμς Νάισμιθ, καθηγητής φυσικής αγωγής στο Εκπαιδευτήριο της Χριστιανικής Αδελφότητας Νέων (YMCA) (σημερινό Κολέγιο Σπρίνγκφιλντ) στο Σπρίνγκφιλντ, Μασαχουσέτη, Η.Π.Α.), προσπαθούσε να κρατήσει την τάξη με την οποία έκανε μάθημα δραστήρια μια βροχερή μέρα. Αναζητούσε ένα δυναμικό παιχνίδι εσωτερικού χώρου για να κρατήσει τους μαθητές απασχολημένους και στα κατάλληλα επίπεδα φυσικής κατάστασης κατά τη διάρκεια του μακρύ χειμώνα της Νέας Αγγλίας. Αφού απέρριψε άλλες ιδέες είτε ως υπερβολικά τραχιές ή ακατάλληλες για κλειστά γυμναστήρια, έγραψε τους βασικούς κανόνες και κάρφωσε ένα καλάθι ροδάκινων σε ύψος 3,05 μέτρων. Σε αντίθεση με τα σύγχρονα δίκτυα καλαθοσφαίρισης, αυτό το καλάθι ροδάκινων διατηρούσε τον πάτο του, και οι μπάλες έπρεπε να ανακτηθούν με το χέρι μετά από κάθε «καλάθι» ή πόντο που σημειωνόταν. Αυτό αποδείχθηκε αναποτελεσματικό. Έτσι το κάτω μέρος του καλαθιού απομακρύνθηκε, πράγμα που επέτρεπε την ώθηση της μπάλας με ένα μεγάλο πείρο κάθε φορά.

Η καλαθοσφαίριση την πρώτη φορά παίχτηκε με μια μπάλα ποδοσφαίρου. Οι πρώτες μπάλες που δημιουργήθηκαν ειδικά για την καλαθοσφαίριση ήταν καφέ, και ήταν μόνο στα τέλη του 1950 που ο Τόνυ Χάινκλ, ψάχνοντας για μια μπάλα που θα είναι πιο ευδιάκριτη για τους παίκτες και τους θεατές, εισήγαγε την πορτοκαλί μπάλα που χρησιμοποιείται σήμερα. Η ντρίμπλα δεν υπήρχε στο αρχικό παιχνίδι, εκτός από την «σκαστή πάσα» για τους συμπαίκτες. Η πάσα ήταν το κύριο μέσο μετακίνησης της μπάλας. Η ντρίμπλα τελικά εισήχθη, αλλά περιοριζόταν από το ασύμμετρο σχήμα της πρώτης μπάλας. Η ντρίμπλα έγινε σημαντικό μέρος του παιχνιδιού περίπου τη δεκαετία του 1950, καθώς βελτιώθηκε το σχήμα της μπάλας.

Κανόνες

Παίζεται με δύο ομάδες των πέντε ατόμων σε ένα (συνήθως κλειστό, που στο έδαφός του έχει παρκέ) γήπεδο με δύο αντικριστά καλάθια. Οι παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν την μπάλα μόνο με τα χέρια (ωστόσο δε συνιστά παράβαση εάν αυτή ακουμπήσει και οποιοδήποτε άλλο μέρος του σώματος, εκτός από τα πόδια). Σκοπός των ομάδων είναι να βάλουν με (σουτ) την μπάλα μέσα από το καλάθι όσο το δυνατόν περισσότερες φορές στα 40 λεπτά του αγώνα (τέσσερα δεκάλεπτα). Η ομάδα που θα πετύχει περισσότερους πόντους είναι η νικήτρια. Εάν ο αγώνας λήξει ισόπαλος, οι δεκαεννέα ομάδες συνεχίζουν σε πεντάλεπτη παράταση

κ.ο.κ. Κάθε ομάδα έχει 5 παίκτες ανά πάσα στιγμή μέσα στο γήπεδο, ενώ κατά τη διάρκεια ενός αγώνα μπορεί να χρησιμοποιήσει άλλους 94 παίκτες (που βρίσκονται στον πάγκο), πραγματοποιώντας αλλαγές. Ανάλογα με το ποια ομάδα κατέχει την μπάλα, οι παίκτες παίζουν αμυντικά ή επιθετικά. Ο συνολικός χρόνος της επίθεσης μιας ομάδας είναι 24 δευτερόλεπτα, ενώ για να περάσει μια ομάδα την μπάλα από το μισό γήπεδο έχει μόνο 8 δευτερόλεπτα. Δεν επιτρέπεται να τρέχει κάποιος κρατώντας την μπάλα (βήματα): πρέπει ή να κάνει συγχρόνως ντρίμπλα ή να σταματήσει και να δώσει πάσα. Αλλιώς η μπάλα πηγαίνει στην αντίπαλη ομάδα.

Κάθε αγώνας διαρκεί 4 περιόδους ίσης διάρκειας. Ανάμεσα στην 1η και τη 2η, καθώς και ανάμεσα στην 3η και την 4η, μεσολαβεί διάλειμμα 2 λεπτών. Ανάμεσα στην 2η και την 3η, υπάρχει διάλειμμα 15 λεπτών, το λεγόμενο **ημίχρονο**. Κάθε προπονητής έχει το δικαίωμα να καλέσει τους παίκτες του στον πάγκο για να τους δώσει οδηγίες, τέσσερις φορές στον αγώνα. Στο NBA ο προπονητής έχει το δικαίωμα να καλέσει τους παίκτες του στον πάγκο για να τους δώσει οδηγίες 7 φορές κατά τη διάρκεια του αγώνα. Αυτό λέγεται time-out και κατά τη διάρκειά του ο αγώνας διακόπτεται για 1 λεπτό, ενώ οι παίκτες συγκεντρώνονται στους πάγκους.

Στο παρκέ υπάρχει η γραμμή του τρίποντου (στα 6.75 μέτρα στην Ευρώπη για διοργανώσεις υπό την αιγίδα της FIBA, 7.25 στο NBA), που ορίζει την αξία κάθε σουτ. Οι αθλητές μπορούν να σκοράρουν για 2 πόντους (μέσα από τη γραμμή) ή για 3 (έξω από αυτήν, εφόσον δεν την πατούν). Για 1 πόντο μετράει η βολή, την οποία σουτάρουν οι παίκτες, κατόπιν υποδείξεως των διαιτητών (ενώ ο χρόνος έχει διακοπεί) μετά από φάουλ ή τεχνική ποινή.

Παραβάσεις

Υπεύθυνοι για την επίβλεψη τυχόν παραβάσεων των κανόνων είναι οι 3 επιτηρητές. Βασικότερες παραβάσεις στο μπάσκετ είναι: 1)το **φάουλ**, που είναι η βίαιη παρενόχληση ενός παίκτη από κάποιον αντίπαλό του, με τρόπο που ξεφεύγει από τα αθλητικά πλαίσια. Ο αμυνόμενος μπορεί να παρεμποδίσει τον επιτιθέμενο χρησιμοποιώντας μόνο τον κορμό του. Ο αθλητής που κάνει 5 φάουλ σε έναν αγώνα, αποβάλλεται και δεν μπορεί να επανέλθει στο γήπεδο (στα 6 φάουλ είναι η αποβολή στο NBA). 2)Τα **βήματα** συμβαίνουν όταν ένας παίκτης κάνει περισσότερα από 2 βήματα κρατώντας την μπάλα, χωρίς να κάνει ντρίμπλα ή όταν κουνήσει τα πόδια του αφού έχει σταματήσει, κρατώντας την μπάλα με τα δύο χέρια.

3)Σε περίπτωση άσχημης (υβριστικής, βίαιης κ. λ. π.) συμπεριφοράς αθλητή ή προπονητή, ο διαιτητής έχει δικαίωμα να τον τιμωρήσει με **τεχνική ποινή**.

4) Σε ακραίες περιπτώσεις υπάρχει η τιμωρία **ντισκαλιφιέ** (γαλλική *disqualifié*), που ισοδυναμεί με αποβολή του παίκτη από τον αγώνα.

Στο επιθετικό φάουλ όταν ο αμυνόμενος είναι ακίνητος και ο επιθετικός τον απωθήσει, είναι παράβαση. Το αν παίζει με πλάτη ή με πρόσωπο στο καλάθι δεν έχει σημασία, το φάουλ ισχύει και για τις δύο περιπτώσεις. Σε περίπτωση που ο επιθετικός αρνηθεί το φάουλ τιμωρείται με τεχνική ποινή από τον διαιτητή. Σε περίπτωση που ένας παίκτης σταματήσει την ντρίμπλα, τότε δεν μπορεί να ξεκινήσει να τριπλάρει ξανά γιατί έτσι θα κάνει **διπλή ντρίμπλα**, που ισοδυναμεί με βήματα.

Θέσεις

1. Πλέιμέικερ Pointguard
2. Σούτινγκ γκαρντ (Shootingguard)
3. Σμολφόργουορντ (Smallforward)
4. Πάουερφόργουορντ (Powerforward)
5. Σέντερ (Center)

Πλέιμέικερ (αγγλ.: *playmaker*) ονομάζεται ο αθλητής που αγωνίζεται σε μια από τις 5 παραδοσιακές θέσεις μιας ομάδας μπάσκετ. Στη σύγχρονη μπάσκετική ορολογία αναφέρεται και ως **πόντ γκαρντ** (αγγλ.: *pointguard*). Η Ελληνική μετάφραση του *playmaker* είναι *αυτός που κάνει παιχνίδι* και του *pointguard* είναι *φύλακας πόντων*.

Στόχος του πλέιμέικερ είναι η σωστή οργάνωση του παιχνιδιού με αποτέλεσμα τη σωστή τροφοδότηση των συμπαικτών του, την επιλογή του συστήματος του παιχνιδιού και το στήσιμο της ομάδας στον αγωνιστικό χώρο. Αυτό απαιτεί καλή γνώση του αθλήματος, γι' αυτό πολλοί αποκαλούν τους μεγάλους πλέιμέικερ "προπονητές εντός γηπέδου".

Ο άψογος χειρισμός της μπάλας, αλλά και η επιδέξια ντρίμπλα είναι βασικά στοιχεία που πρέπει να διαθέτει ένας πλέιμέικερ. Το καλό σουτ είναι ένα πλεονέκτημα για τον πλέιμέικερ, όταν δεν μπορεί να έχει κάποια καλύτερη λύση. Ο πλέιμέικερ που μπορεί να αγωνιστεί και ως σούτινγκ γκαρντ, λέγεται κόμπι γκαρντ.

Συνήθως ο πλέιμέικερ είναι ο πιο κοντός αθλητής της ομάδας, έχει ύψος 1,80 με 1,95 μέτρα και είναι γρήγορος.

Πλέιμέικερ που άφησαν εποχή στο παγκόσμιο μπάσκετ είναι: στην Αμερική ο Μάτζικ Τζόνσον και ο Τζον Στόκτον, στην Ευρώπη ο Αλεξάντερ Τζόρτζεβιτς και ο Σαρούνας Γιασικεβίτσιους και

στην Ελλάδα ο Παναγιώτης Γιαννάκης, ο Θοδωρής Παπαλουκάς, ο Δημήτρης Διαμαντίδης και ο Βασίλης Σπανούλης.



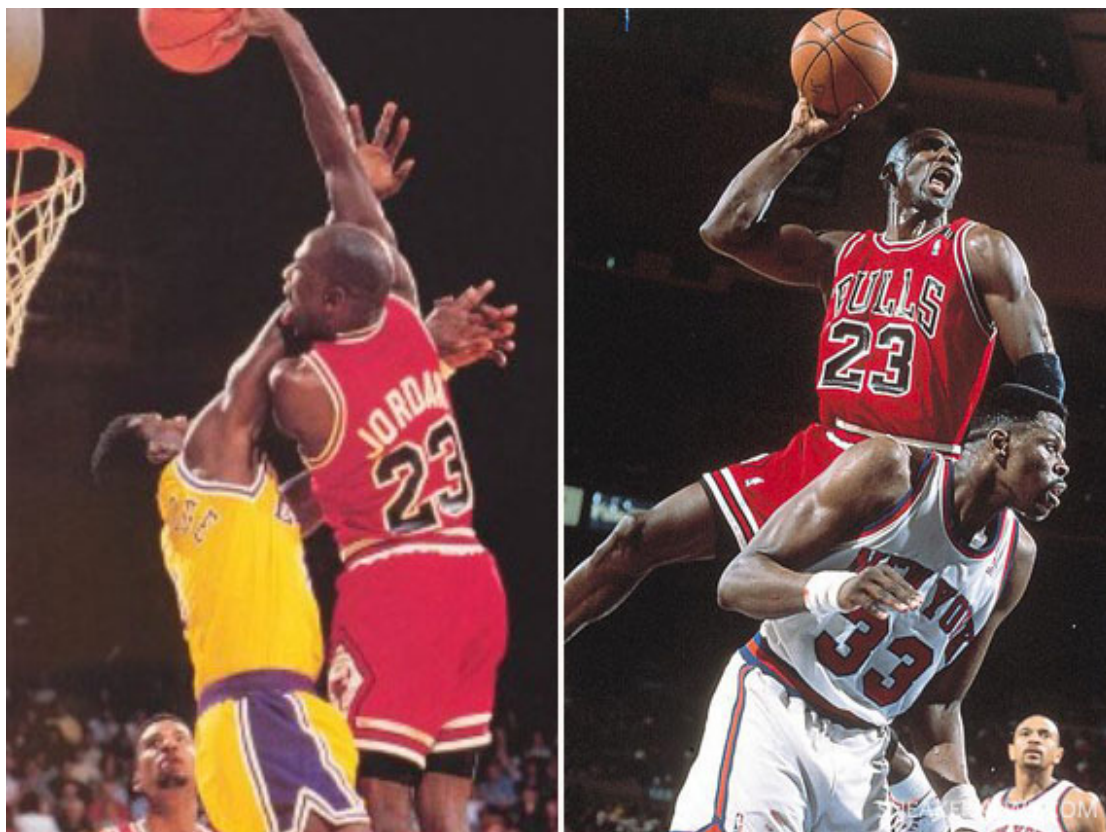
Σούτινγκ γκαρντ (αγγ.: *shootingguard*) ονομάζεται ο αθλητής που αγωνίζεται σε μια από τις 5 παραδοσιακές θέσεις στην ομάδα μπάσκετ.

Στόχος του σούτινγκ γκαρντ, κατά κανόνα, είναι η μεγαλύτερη συγκομιδή πόντων, με αποτέλεσμα να αποτελεί το βασικό επιθετικό εργαλείο της ομάδας. Πολλοί προπονητές αναθέτουν στο σούτινγκ γκαρντ να κυκλοφορεί και τη μπάλα (σε αυτή την περίπτωση ονομάζεται και ολαράουντ γκαρντ). Στην περίπτωση που ο σούτινγκ γκαρντ μπορεί να αγωνιστεί και στη θέση του σμολφόργουορντ ονομάζεται σουίνγκμαν.

Τα στοιχεία που κάνουν ένα σούτινγκ γκαρντ να ξεχωρίζει είναι το αξιόλογο, αλλά και γρήγορο σουτ, ειδικά χωρίς ντρίμπλα. Η καλή ντρίμπλα με στόχο τη διείσδυση, που μπορεί να οδηγήσει σε λεί απή ή κάρφωμα.

Ένας σούτινγκ γκαρντ συνήθως έχει ύψος 1,85 με 2,00 μέτρα, είναι λεπτός, γρήγορος και αλτικός.

Σούτινγκ γκαρντ που άφησαν εποχή στο παγκόσμιο μπάσκετ είναι ο Μάικλ Τζόρνταν, ο Κόμπι Μπράιαντ, ο Κλάιντ Ντρέξλερ, στην Ευρώπη ο Ντράζεν Πέτροβιτς, ο Ντέγιαν Μποντιρόγκα και ο Χουάν Κάρλος Ναβάρο, και στην Ελλάδα ο αζεπέραστος Νίκος Γκάλης.



Σμολφόργουορντ (αγγ.: *smallforward*) ονομάζεται ο αθλητής που αγωνίζεται σε μια από τις 5 παραδοσιακές θέσεις στην ομάδα μπάσκετ. Η Ελληνική μετάφραση του *smallforward* είναι **μικρό μπροστά**.

Σκοπός του σμολφόργγουορντ είναι να σκοράρει αλλά και να δίνει βοήθειες στα ριμπάουντ και στην άμυνα. Σε περίπτωση που ο σμολφόργγουορντ μπορεί να αγωνιστεί και ως πάουερφόργγουορντ, τότε αναφέρεται ως **φόργγουορντ**.

Ένας σμολφόργγουορντ συνήθως έχει ανάστημα από 2,00 έως 2,05 μέτρα και διαθέτει δυνατό σώμα, αλλά και σχετικά ευέλικτο.

Σμολφόργγουορντ που άφησαν εποχή στο παγκόσμιο μπάσκετ είναι ο Λάρι Μπερντ, ο Τζούλιους Έρβινγκ, ο Ντομινίκ Ουίλκινς, ο Σκότι Πίπεν στην Ευρώπη ο Πρέντραγκ Στογιάκοβιτς και ο Τόνι Κούκοτς και στην Ελλάδα ο Φάνης Χριστοδούλου.





Πάουερφόργουορντ (αγγ.: *powerforward*) ονομάζεται ο αθλητής που αγωνίζεται σε μια από τις 5 παραδοσιακές θέσεις στην ομάδα μπάσκετ.

Στόχος του πάουερφόργουορντ είναι το σκοράρισμα κοντά στο καλάθι και για να γίνει αυτό πρέπει να γνωρίζει, αλλά και να καταφέρνει να παίρνει σωστές θέσεις, να έχει δύναμη να αγωνιστεί με πλάτη στο καλάθι, καθώς και να μπορεί να σουτάρει από μέση και μακρινή απόσταση. Το ριμπάουντ είναι εξίσου σημαντικό για ένα πάουερφόργουορντ.

Τα στοιχεία που κάνουν ένα πάουερφόργουορντ να ξεχωρίζει είναι η αλτικότητα ειδικά όταν συνδυάζεται με τη δύναμη που μπορεί να δώσει ικανότητα για ριμπάουντ, αλλά και για ένα κάρφωμα. Η δύναμη είναι απαραίτητο στοιχείο για τον πάουερφόργουορντ καθώς είναι αναγκασμένος να διεκδικεί συνεχώς τη μπάλα. Ως φόργουορντ ονομάζεται ο αθλητής του μπάσκετ που μπορεί να αγωνιστεί τόσο στη θέση του σμολφόργουορντ, όσο και σε αυτή του πάουερφόργουορντ.

Συνήθως ένας πάουερφόργουορντ έχει ύψος από 2,03 έως 2,08 μέτρα.

Πάουερφόργουορντ που άφησαν εποχή στο παγκόσμιο μπάσκετ είναι ο Καρλ Μαλόουν, ο Ντένις Ρόντμαν, ο Τσαρλς Μπάρκλεϊ, στην Ευρώπη ο Ντερκ Νοβίτσκι και ο Πάου Γκαζόλ και στην Ελλάδα ο Αντώνης Φώτσης.



Σέντερ (αγγ.: center) ή **Πίβοτ** ονομάζεται ο αθλητής που αγωνίζεται σε μια από τις 5 παραδοσιακές θέσεις στην ομάδα μπάσκετ.

Στόχος του σέντερ είναι η σωστή αμυντική λειτουργία της ομάδας κοντά στο καλάθι, το σίγουρο ριμπάουντ και το εύκολο καλάθι που μπορεί να σημειωθεί μετά από ριμπάουντ ή από μια σωστή ψηλή πάσα (άλειουπ).

Τα στοιχεία που κάνουν ένα σέντερ να ξεχωρίζει είναι η δύναμη, ο όγκος, το ύψος και η αλτικότητα. Η ταχύτητα είναι ένα επιπλέον χρήσιμο στοιχείο για τους αιφνιδιασμούς, αλλά και τις επιστροφές στην άμυνα.

Ο σέντερ είναι ο πιο ψηλός αθλητής της ομάδας και το ύψος του είναι πάνω από 2,08 μέτρα. Το βάρος και ο όγκος του επηρεάζουν το στυλ του παιχνιδιού του, αλλά και τη λειτουργία της ομάδας.

Σέντερ που άφησαν εποχή στο παγκόσμιο μπάσκετ είναι ο ΚαρίμΑμπντούλΤζαμπάρ, ο ΟυίλτΤσάμπερλεϊν, ο ΣακίλΟ'Νιλ, ο ΧακίμΟλάζουον, στην Ευρώπη ο ΆρβινταςΣαμπόνις, ο Ντίνο Ράτζα, ο ΒλάντεΝτίβατς και στην Ελλάδα ο Νίκος Φασούλας.



Η καλαθοσφαίριση στις 5 ηπείρους

Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής

Στις ΗΠΑ το NBA είναι το πιο γνωστό πρωτάθλημα καλαθοσφαίρισης. Σε αυτή τη διοργάνωση, μετέχουν οι καλύτεροι παίκτες σε όλο τον κόσμο, καθώς και πολλοί γνωστοί Ευρωπαίοι (και όχι μόνο) παίκτες, όπως οι ΝτιρκΝοβίτσκι, Τόνι Πάρκερ, ΠάουΓκασόλ κ.ά. Παλαιότερα συμμετείχαν και άλλοι γνωστοί Ευρωπαίοι παίκτες, όπως ο Ντράζεν Πέτροβιτς, γνωστός με το ψευδώνυμο «Μότσαρτ», ο Τόνι Κούκοτς, ο ΆρβινταςΣαμπόνης, ο ΠρέντραγκΣτογιάκοβιτς και άλλοι. Τώρα ξεχωρίζουν οι ΚόμπιΜπράιαντ και Λε Μπρόν Τζέιμς, ενώ παλιότερα μεγάλα ονόματα αμερικάνων που συμμετείχαν ήταν μεταξύ άλλων ο ΜάικλΤζόρνταν, ο ΛάριΜπέρντ και ο ΜάτζικΤσόνσον. Η DreamTeam δηλαδή η εθνική ομάδα των Η.Π.Α. έχει κατακτήσει 4 χρυσά μετάλλια σε Παγκόσμια Πρωταθλήματα και άλλες πολλές διακρίσεις. Μάλιστα, στο NBA αγωνίζεται και ο Ελληνοαμερικανός Κώστας Κουφός για τους *DenverNuggets*.

Καναδάς

Ο Καναδάς δεν έχει εγχώριο επίσημο πρωτάθλημα, αλλά είναι παραδοσιακή δύναμη του αθλήματος σε επίπεδο εθνικών ομάδων. Μεταξύ των πλέον γνωστών Καναδών καλαθοσφαιριστών είναι ο Στιβ Νας, ο Ρικ Φοξ, ο Σάμιουελ Ντάλεμπερτ και ο Τοντ ΜακΚάλοου.

Κεντρική και Λατινική Αμερική

Από την υπόλοιπη Αμερική, πέραν της Βόρειας, ελάχιστες χώρες έχουν να επιδείξουν σημαντική ιστορία και διακρίσεις στην καλαθοσφαίριση. Οι πιο σημαντικές δυνάμεις της ηπείρου είναι: **1)** η Αργεντινή, που στέφθηκε χρυσή ολυμπιονίκης στους Ολυμπιακούς Αγώνες της Αθήνας και τον 21ο αιώνα έχει μια από τις πιο ταλαντούχες γενιές καλαθοσφαιριστών στην ιστορία της ηπείρου, και **2)** η Βραζιλία, που έχει κάποιες καλές διακρίσεις και είναι κυρίως γνωστή για έναν από τους καλύτερους σκόρερ που έβγαλε ποτέ το παγκόσμιο μπάσκετ, τον Όσκαρ Σμιντ. Από τις καλύτερες εθνικές ομάδες έχει και το Πουέρτο Ρίκο. Καλύτερος καλαθοσφαιριστής από τη Λατινική Αμερική τα τελευταία χρόνια θεωρείται ο Αργεντίνος Μανού Τζινόμπιλι.

Ασία

Η Ασία θεωρείται η ήπειρος με τις πιο αδύναμες εθνικές ομάδες στην καλαθοσφαίριση. Τις πιο καλές εθνικές ομάδες έχουν η Κίνα, το Ιράν, η Ιαπωνία, ο Λίβανος και η Ινδία. Σημαντικά εθνικά πρωταθλήματα είναι της Κίνας και των Φιλιππίνων. Καλύτερος Ασιάτης καλαθοσφαιριστής τα τελευταία χρόνια θεωρείται ο Κινέζος Τζιανλίαν Γι.

Αφρική

Οι εθνικές ομάδες της Αφρικής είναι αδύναμες και δεν έχουν σημαντικές διακρίσεις, ενώ και τα πρωταθλήματά τους είναι χαμηλού επιπέδου. Την πιο καλή εθνική ομάδα εδώ και αρκετά χρόνια έχει η Αγκόλα, ενώ οι αμέσως καλύτερες είναι η Νιγηρία και η Ακτή Ελεφαντοστού.

Ευρώπη

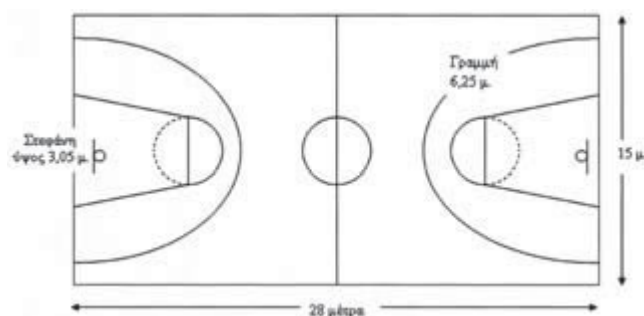
Η καλαθοσφαίριση στην Ευρώπη έχει τεράστια ιστορία και πλήθος σπουδαίων αθλητών έχουν περάσει από τα ευρωπαϊκά γήπεδα. Καλύτεροι Ευρωπαίοι καλαθοσφαιριστές τα τελευταία χρόνια θεωρούνται ο Ντιρκ Νοβίτσκι (Γερμανία), ο Πάου Γκαζόλ (Ισπανία), ο Τόνι Πάρκερ (Γαλλία), ο Χουάν Κάρλος Ναβάρο (Ισπανία), ο Αντρέι Κιρίλένκο (Ρωσία), ο Θοδωρής Παπαλουκάς (Ελλάδα), ο

Δημήτρης Διαμαντίδης (Ελλάδα) και ο Βασίλης Σπανούλης (Ελλάδα). Αυτή τη στιγμή στην ήπειρο λαμβάνουν χώρα οι εξής διεθνείς διασυλλογικές διοργανώσεις:

Ευρωλίγκα, EuroCup και EuroChallenge, ενώ τα καλύτερα εγχώρια πρωταθλήματα είναι της Ισπανίας, της Ελλάδας και της Ιταλίας. Το ευρωπαϊκό μπάσκετ είναι αρκετά ανταγωνιστικό τα τελευταία χρόνια. Επίσης, στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα του 2006 η Ελλάδα και η Ισπανία ήρθαν αντιμέτωπες στον τελικό. Μεγάλες ομάδες της Ευρώπης είναι ο Παναθηναϊκός, η ΤΣΣΚΑ Μόσχας, ο Ολυμπιακός, η Μακάμπι Τελ Αβίβ, η Μπαρτσελόνα και η Ρεάλ Μαδρίτης. Καλύτερος παίχτης στην Ελλάδα έχει ανακηρυχθεί ο Νίκος Γκάλης. Με βάση την εθνική ομοσπονδία καλαθοσφαίρισης έχει καταταχθεί πρώτος ανάμεσα στους 10 καλύτερους παίκτες στην Ελλάδα. Το 2007 τιμήθηκε με το μετάλλιο τιμής στην Ευρωλίγκα και έγινε μέλος του ευρωπαϊκού HallofFame της ΦΙΜΠΑ κατά την πρώτη επιλογή του θεσμού. Το 2013 έγινε υποψήφιος για να ενταχθεί στο HallofFame του NBA όπου και εντάχθηκε με όλες τις τιμές που του αρμόζει.

Ωκεανία

Δύο είναι οι σημαντικές εθνικές ομάδες της Ωκεανίας: **1)** η Αυστραλία και **2)** η Νέα Ζηλανδία. Αυτές οι ομάδες είναι παρούσες στις περισσότερες μεγάλες διεθνείς διοργανώσεις των τελευταίων χρόνων.



ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΚΡΑΛΛΗΣ

ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ - FAIRPLAY

ΓΕΝΙΚΑ

Το "Ευ Αγωνίζεσθαι" (fairplay) αποτελεί ένα διεθνή θεσμό, αλλά και μία κίνηση οικουμενικής εμβέλειας, που διέπεται από σύστημα αξιών και αποτελεί βασικό, θεμελιώδες στοιχείο κάθε πραγματικής, αθλητικής συνάντησης και κάθε πραγματικής αθλητικής συμπεριφοράς. Δείχνει τους δρόμους, οι οποίοι μέσα από τους συμβολισμούς του αθλητισμού, επηρεάζουν και την ίδια την κοινωνία. Ο θεσμός του «Ευ Αγωνίζεσθαι» δημιουργήθηκε από το Συμβούλιο της Ευρώπης και συγκεκριμένα από την Επιτροπή Αθλητικής Ανάπτυξης κατά τη διάρκεια της 1ης Στρογγυλής Τράπεζας του Αθλητισμού, της Ανοχής, και του Ευ Αγωνίζεσθαι, που έλαβε χώρα στο Άμστερνταμ στις 11 Απριλίου 1996.



ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ

Οι βασικές αρχές του θεσμού του Ευ Αγωνίζεσθαι δείχνουν τους δρόμους, οι οποίοι μέσα από τους συμβολισμούς του αθλητισμού, επηρεάζουν ακόμη και την ίδια την κοινωνία. Το Ευ Αγωνίζεσθαι είναι :

- Είναι η έννοια που δικαιώνει τον αθλητισμό,
- Είναι το πνεύμα της ευγενούς άμιλλας που καταδεικνύει το πνεύμα κάθε αθλητή και ανθρώπου,
- Είναι η μεγαλύτερη νίκη σε κάθε αγώνα,
- Είναι σύστημα αξιών,
- Τρόπος σκέψης,
- Στάση ζωής,
- Σεβασμός στην άποψη του άλλου,
- Σεβασμός στην αθλητική διαδικασία,
- Ζήτημα προσωπικής δέσμευσης του ατόμου,
- Τήρηση στο ακέραιο των κανόνων του αθλήματος,
- Σεβασμός στους συναθλητές και αντιπάλους,
- Ενάντια στη χρήση αναβολικών,
- Ενάντια στην οποιασδήποτε μορφή βίας και
- Πειθαρχημένη και γενναιόδωρη συμπεριφορά σύμφωνα με τα αθλητικά ιδεώδη.



Οι πέντε βασικές αρχές του fairplay είναι:

1. Ίσες ευκαιρίες για παρακολούθηση για όλους
2. Σεβασμός στους κανονισμούς του αθλήματος
3. Σεβασμός στις αποφάσεις των αρχών
4. Σεβασμός στον αντίπαλο
5. Καλλιέργεια και διευκόλυνση του αυτοελέγχου



ΝΙΚΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- **ΑΥΓΗΤΙΔΟΥ Σ.** (2001). Το παιδικό παιχνίδι: διερεύνηση της συνεργατικής δόμησης του κόσμου των παιδιών στην προσχολική εκπαίδευση. Στο Σ.Αυγητίδου (Επιμ.) *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (σ.σ.179-154). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- **ΓΙΑΤΣΗΣ Γ. ΣΩΤΗΡΗΣ** «Εισαγωγή στην ιστορία της Φυσικής Αγωγής στον Ελληνικό κόσμο» Θεσσαλονίκη 1985
- **ΔΑΡΑΚΗ ΠΕΠΗ** «Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας» Αθήνα 1994
- **ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ Γ.Γ.**Ο Ζωγράφος του *Sabouroff*, Δημοσιεύματα του Αρχαιολογικού Δελτίου αρ. 71, Αθήνα 200, 123 και υποσημ. 865. (Εθνικό αρχαιολογικό μουσείο)
- **ΚΟΤΡΩΝΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ** «Επινόηση»
- **ΚΟΥΚΟΥΛΕΣ ΦΑΙΔΩΝ** << Βυζαντινών Βίος και Πολιτισμός>> Τόμος Α΄
- **ΚΡΟΝΤΗΡΑ ΛΗΔΑ** «Ελάτε να παίξουμε μέσα στο χρόνο» 2002
- **ΝΟΟΥ ΝΙΚΟΣ** «Τα παιχνίδια της γειτονιάς» Αθήνα 2001
- **ΤΣΟΠΟΥΡΙΔΗ ΘΩΜΑ** «Ποντιακά ήθη και έθιμα» Θεσσαλονίκη Μάρτιος 2003
- **ANASTASIOU, N. J.** (1996). Psycho-biological theory of affect and self development. In S. Harel& J. Shonkoff (Eds.), *Early childhood intervention. Jerusalem, Isreal: JDC – Brookdale Institute*
- **BOUOTOT E. A., GUENTHER , T. & CROZIER , S.** (2005). Let's play: teaching play skills to young children with autism. *Education and Training in Developmental Disabilities, 40(3), 285-292.*
- **M. FITTA**(επιμ.), *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnugenim Altertum*, (Στουτγάρδη 1998) 76-78.
- **H. WINNEFELD**, "Das Kabirenheiligtum bei Theben", *Athenische Mitteilungen* 426-427 εικ. 18.
- <http://vizantinonistorika.blogspot.gr>
- http://toniap77.blogspot.gr/2013/03/blog-post_2.html
- http://www.parkodeinosauron.gr/images/istoriki_ekseliksi.pdf
- <http://www.tovima.gr/culture/article/?aid=129390>
- WWW.0-18.GR
- <http://www.ekped.gr/praktika10/gen/115.pdf>
- <http://www.letsfamily.gr/el/articles/ta-ofeli-toy-paixnidioy-gia-paidia-kai-enilikoyis--2>
- <http://www.peggi.info/cy/index/id/668/>
- <http://www.slideshare.net/stamama/ss-14178509#btnNext>