

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ...	σελ. 2
2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	σελ. 3-4
<b>3. ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ</b>	
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ.....	σελ. 5-10
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΦΡΑΣΗΣ , ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ, ΨΥΧΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΩΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ.....	σελ. 10-14
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ.....	σελ. 15-17
ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	σελ. 17-24
<b>4. ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ</b>	
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ.....	σελ. 25-32
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ...	σελ. 33-36
ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΝΟΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	σελ. 36-41
<b>5. ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ</b>	
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.....	σελ. 42-47
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΑΣΚΟΤ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ...	σελ. 48-53
<b>6. ΜΕΡΟΣ ΤΕΤΑΡΤΟ</b>	
ΕΡΕΥΝΑ.....	σελ. 54-68
ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ.....	σελ. 69-72
ΣΧΟΛΙΑ.....	σελ. 72
ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ.....	σελ. 73
ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	σελ. 74
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	σελ. 75-76

## **Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

### **Στόχοι Ερευνητικής Εργασίας**

Η σημασία του παιχνιδιού , από τον 19<sup>ο</sup> αιώνα , έχει γίνει αντικείμενο πολλών μελετών και ερευνών από τους ψυχολόγους. Αυτές έχουν αποδείξει ότι το παιχνίδι είναι μια από τις σημαντικότερες δραστηριότητες με τις οποίες ασχολούνται τα παιδιά καθώς μεγαλώνουν και αναπτύσσονται. Το παιχνίδι είναι η εργασία του παιδιού, σύμφωνα με τους ψυχολόγους γιατί μέσω αυτού διασκεδάζει, αναπτύσσει γνώσεις ,ικανότητες και επιδεξιότητες. Επίσης το παιδί εκφράζει τους φόβους και τις φαντασιώσεις του παίζοντας. Το παιχνίδι είναι μέσο κοινωνικοποίησης και εκμάθησης κοινωνικών ρόλων. Με άλλα λόγια το παιχνίδι έχει ένα πολυδιάστατο και δυναμικό χαρακτήρα. Σκοπός του θέματος είναι οι μαθητές να κατανοήσουν, αφενός, μέσα από τα βιώματά τους τη σημασία όλων των παραπάνω και αφετέρου ταξιδεύοντας μέσα στην ιστορία του παιχνιδιού να ανακαλύψουν τα είδη και τις κατηγορίες του και τις χαρές που έχει δώσει σε όλες τις ανθρώπινες γενιές από την αρχαιότητα ως τις μέρες μας.

### **Μεθοδολογία Ομάδας**

Ομαδο-συνεργατική μέθοδος. Γνωριμία και οργάνωση ομάδας. Καταιγισμός ιδεών, καταγραφή προτάσεων, απόψεων, κανόνων. Χωρισμός υποομάδων,. Καθορισμός χρονοδιαγράμματος. Δραστηριοποίηση ανά υποομάδα : έρευνα, αναζήτηση πληροφοριών, σύνταξη ερωτηματολογίου, συγκέντρωση , μελέτη ταξινόμηση και επιλογή υλικού από βιβλία, ιστοσελίδες στο διαδίκτυο, αφιερώματα περιοδικών, άρθρα εφημερίδων κλπ. Επεξεργασία υλικού.

Προετοιμασία παρουσίασης εργασίας. Αυτό-αξιολόγηση, αξιολόγηση δραστηριοτήτων ομάδας.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σχέση του παιδιού με το παιχνίδι είναι τόσο παλιά όσο υπάρχει ο άνθρωπος επάνω στη γη. Σε όλες τις εποχές και όλα τα παιδιά της γης, παίζουν. Το παιχνίδι, για τους μεγάλους είναι τρόπος διασκέδασης, για τα παιδιά είναι τρόπος ζωής. Είναι το μέσο ψυχοσωματικής ανάπτυξης, κοινωνικοποίησης, ψυχαγωγίας, δημιουργίας και έκφρασης του παιδιού.

Η λέξη παιχνίδι προέρχεται από τις λέξεις **παις, παίζω, παιδεία** και αποτελεί μια δομημένη δραστηριότητα που έχει σχέση με το παιδί, τη διασκέδαση, την πνευματική καλλιέργεια και την εκπαίδευσή του. Αποτελεί μία καλή προετοιμασία για την είσοδο τους στον κόσμο των μεγάλων και είναι η παγκόσμια γλώσσα των παιδιών.



Ο **Lev Vygotsky** πίστευε ότι κατά την προσχολική περίοδο, το παιχνίδι είναι η κύρια πηγή ανάπτυξης. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν και εξασκούν πολλές βασικές κοινωνικές δεξιότητες. Αναπτύσσουν μια αίσθηση του εαυτού, μαθαίνουν να αλληλεπιδρούν με άλλα παιδιά, μαθαίνουν πώς να κάνουν φίλους και πώς να παίξουν ένα παιχνίδι ρόλων.

Το κοινωνικό παιχνίδι διδάσκει στα παιδιά τις κοινωνικές σχέσεις και πώς να εμπλακούν σε αυτές και τους πολιτισμικούς κανόνες της κοινωνίας. Το

προσποιητό παιχνίδι, είτε το κοινωνικό, είτε το μοναχικό, διδάσκει στα παιδιά πώς να απομακρύνουν τη σκέψη τους από την εμπειρία που βιώνουν εκείνη την στιγμή και πώς να χρησιμοποιούν σύμβολα και αναπαραστάσεις για να επιτυγχάνουν αυτόν τον τρόπο σκέψης.

Ο ψυχολόγος **J. Freud** θεωρεί ότι το παιχνίδι δεν είναι απλώς ένα αναπτυξιακό επίτευγμα ή ένα μέσο για να περάσει το παιδί την ώρα του αλλά είναι σημαντικό «γιατί απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα». Αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα του παιδιού. Το παιχνίδι παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει αγχώδεις καταστάσεις με συμβολικό τρόπο. Το παιχνίδι είναι μια πολύ καλή μέθοδος προκειμένου να πλησιάσουμε την ψυχή των μικρότερων παιδιών, για τα οποία η γλώσσα είναι ακόμα ατελές μέσο επικοινωνίας.

Ο **Vygotsky** από την άλλη πλευρά υποστήριξε ότι ο άνθρωπος συμμετέχει ενεργητικά στην ίδια του την ύπαρξη. Από την νηπιακή ηλικία αρχίζει να αποκτά τα μέσα με τα οποία μπορεί να επιδράσει και να ελέγξει το περιβάλλον του αλλά και τον εαυτό του. Αυτό το επιτυγχάνει με τη δημιουργία και τη χρήση βοηθητικών ή «τεχνητών» ερεθισμάτων. Τα βοηθητικά ερεθίσματα, για τον Vygotsky, είναι τα εργαλεία του εγγενούς πολιτισμού, η μητρική γλώσσα του παιδιού και τα ευφυή μέσα που το ίδιο το παιδί εφευρίσκει, ακόμα και η χρήση του ίδιου του σώματος. Το παιχνίδι είναι το πρωταρχικό μέσο της πολιτισμικής ανάπτυξης των παιδιών. Άρα το παιχνίδι αποτελεί μια μέγιστη πηγή ανάπτυξης.

Επίσης κοινωνιολόγοι του 20ου αιώνα στην προσπάθεια τους να δώσουν τον ορισμό του παιχνιδιού συμφώνησαν στην εξής έννοια "ότι το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη πράξη, η οποία λαμβάνει χώρα σε ένα περιορισμένο και συγκεκριμένο χώρο και χρόνο. Είναι μια αβέβαιη πράξη, η οποία εξαρτάται από την καλή θέληση των παιχτών για να συνεχίσει." Για τον Johan Huizinga (1940) , το παιχνίδι είναι η ρίζα όλων των εκδηλώσεων του ανθρώπου ενώ για τον Roger Caillois (1961) το παιχνίδι προέρχεται από τον πολιτισμό, γιατί απαντάει σε ήθη, παραδόσεις, αναλόγως με τις εποχές, τους τόπους, τους λαούς και τους θεούς.

## ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

### Ι.ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗΣ

Μέσα από το παιχνίδι επιτελείται η κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου η ικανότητα δηλαδή να συμβιώνει με τα άλλα παιδιά γνωρίζοντας ποια είναι τα όριά του. Για να επιτευχθεί αυτό, χρειάζεται μια επαφή με συνομήλικα παιδιά και ιδιαίτερα σε ώρες ελεύθερου παιχνιδιού όπου μια ευρεία γκάμα κοινωνικών ικανοτήτων μπορούν να εξασκηθούν, να αναλυθούν και να αυτό-διδασθούν. Η κοινωνική ανάπτυξη βοηθάει το παιδί να αποκτήσει και να εξασκηθεί σε σημαντικές δεξιότητες όπως είναι η συνεργασία, το μοίρασμα, η λεκτική επικοινωνία, η επίλυση συγκρούσεων, το να περιμένει την σειρά του και δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δοκιμάσει διάφορους ρόλους και καταστάσεις βοηθώντας το έτσι να αντιμετωπίσει τους φόβους του και να βιώσει την επιτυχία. Μέσα από τα παιχνίδια τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν το σεβασμό προς τους κανόνες, να αποκτήσουν αυτοπειθαρχία και εκτίμηση για τις διαφορετικές συμπεριφορές και πεποιθήσεις παιδιών άλλων λαών.

Επίσης, το παιχνίδι διευκολύνει την επικοινωνία των γονέων με τα παιδιά και ενδυναμώνει τη σχέση τους. Όταν οι γονείς παρατηρούν τα παιδιά τους συμμετέχουν τους, μοναδική να το πώς τα να παίζουν ή στο παιχνίδι αποκτούν μία ευκαιρία ώστε καταλάβουν παιδιά



αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους. Έτσι, μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα τις ανάγκες τους, τα συναισθήματά τους και τις σκέψεις τους και με αυτόν τον τρόπο να συνεργαστούν αποτελεσματικά μαζί τους και να έρθουν



πιο κοντά τους.

Ιδιαίτερα σημαντικό είναι και το ότι οι ανταποδοτικοί ρόλοι στο παιχνίδι προάγουν τον ανταγωνισμό, ανεξάρτητα από το φύλο ή την κατάσταση του παιδιού. Ο ανταγωνισμός υπάρχει ως φαινόμενο στην ζωή και μπορεί να παρατηρηθεί στο παιχνίδι από τη στάση των ατόμων σε μία ήττα. Τα περισσότερα παιδιά επιθυμούν τη νίκη ως επιβράβευση ή ως ένδειξη ισχύος και πολλές φορές αποδοκιμάζουν την ήττα περιγελώντας τους νικημένους αντιπάλους. Σε περίπτωση ήττας, κάποια παιδιά την ανέχονται με στωικότητα και παραμένουν στο παιχνίδι. Άλλα αντιδρούν με κλάμα και αποχωρούν, ενώ άλλα θυμώνουν και αντιδρούν με εκδικητικότητα.

Επιπλέον, το παιχνίδι στην κοινωνική του διάσταση, είναι και ένα εργαλείο για την ηθική ανάπτυξη του παιδιού. Εκεί μπαίνουν οι έννοιες του καλού και του κακού, του επιτρεπτού και του απαγορευμένου. Ανάλογα με το ηθικό σύστημα που αποδέχεται μια κοινωνία, ένα σχολείο, μια οικογένεια, μια κατασκήνωση, θα είναι και τα ηθικά διδάγματα που θα παίρνουν τα παιδιά από τα παιχνίδια. Προσφέρει μία μοναδική ευκαιρία εκμάθησης των κοινωνικών κανόνων και συμβάσεων που υπάρχουν στον κόσμο των ενηλίκων. Έτσι το παιδί μαθαίνει να αποδέχεται τους κανόνες και να λειτουργεί με αυτούς, γεγονός που διευκολύνει την προσαρμογή του. Παρ' όλα αυτά όπως και στην πραγματική ζωή έτσι και στο παιχνίδι εμφανίζεται ο πειρασμός για παραβίαση των κανόνων προκειμένου να επιτευχθεί κάποιος στόχος, οι ζαβολιές. Όπως λοιπόν ο παραβάτης ενός κανόνα θα τιμωρηθεί σύμφωνα με τον νόμο έτσι και ο παίχτης που θα κάνει κάποια ζαβολιά θα

αντιμετωπίσει την αποδοκιμασία των συμπαίκτών του.



Πέρα από την ευχαρίστηση που εισπράττουν, μέσα από το παιχνίδι δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να εκφράσουν διάφορα συναισθήματα, που διαφορετικά δεν θα ήταν επιτρεπτά, όπως η επιθετικότητα. Πρέπει να γνωρίζουμε ότι η επιθετικότητα υπάρχει μέσα στην ψυχοσύνθεση του παιδιού και το παιδί νοιώθει ανέντιμο και ένοχο αν αυτή η επιθετικότητα κρύβεται και δεν αναγνωρίζεται. Από την άλλη μεριά, το παιδί νοιώθει πως ένα καλό περιβάλλον πρέπει να ανέχεται τα επιθετικά αισθήματα, αν αυτά εκφράζονται λίγο πολύ με μια αποδεκτή μορφή. Η επιθετικότητα και η οργή, βιώνεται από το παιδί σαν μια βλαβερή ουσία που πρέπει να την αποβάλει. Πάντα πληγώνει ή θυμώνει κάποιους, με αποτέλεσμα συχνά να ανταποδίδεται από τους άλλους ή να υπάρχει ο φόβος ότι θα ανταποδοθεί. Το παιδί πρέπει να αντιμετωπίσει αυτή την επιπλοκή γι' αυτό εύκολα δέχεται την πειθαρχία να εκφράσει τα επιθετικά αισθήματα με τη μορφή παιχνιδιού και όχι απλώς όταν νοιώθει οργή. Μέσα από το παιχνίδι η επιθετικότητα σταδιακά διοχετεύεται σε κάποια δραστηριότητα που έχει τελικά έναν εποικοδομητικό σκοπό, όπως για παράδειγμα ο αθλητισμός. Ο ρόλος των γονιών είναι να μην αγνοήσουν την κοινωνική συμβολή που πραγματοποιεί το παιδί, εκφράζοντας τα επιθετικά του αισθήματα στο παιχνίδι, αντί να ξεσπά όταν οργίζεται. Είναι πολύ εύκολο να διαπιστώσουμε ότι τα παιδιά παίζουν από ευχαρίστηση, πιο δύσκολο όμως είναι να καταλάβουμε πως τα παιδιά παίζουν για να κυριαρχήσουν το άγχος τους ή τις σκέψεις και τις παρορμήσεις που οδηγούν στο άγχος και τις οποίες δεν μπορούν να ελέγξουν με άλλο τρόπο.



www.shutterstock.com · 105343709

Το παιχνίδι συμβάλει και στη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Ένας λόγος είναι η μείωση του άγχους που επιτυγχάνεται μέσα από παιχνίδι γιατί το παιδί μαθαίνει να χειρίζεται στρεσογόνες καταστάσεις για να αποκτήσει αυτοέλεγχο. Στο παιχνίδι μαθαίνει το παιδί τις ικανότητές του, μαθαίνει να επιμένει, να κατευθύνεται, να αναλαμβάνει ευθύνες. Αντιλαμβάνεται που είναι τα όρια της δικής του προσωπικότητας και ποια συμπεριφορά είναι αποδεκτή ή μη από τους συνομήλικούς του. Το παιχνίδι περιορίζει την ένταση που νιώθει όταν πρέπει να ολοκληρώσει κάτι ή πρέπει να μάθει κάτι. Τα παιδιά εκφράζουν και επεξεργάζονται συναισθηματικά γεγονότα της ημέρας μέσα από τα ελεύθερα παιχνίδια τους. Δηλαδή αναπαριστούν στο παιχνίδι τους μια κατάσταση η οποία τους προκάλεσε φόβο στην πραγματικότητα, με σκοπό να την ελέγξουν μέσα στο παιχνίδι.

Πιο συγκεκριμένα το παιχνίδι :

- ❖ Βοηθά το παιδί να αναγνωρίσει και να εκφράσει τα συναισθήματά του τόσο τα θετικά όσο και τα αρνητικά.
- ❖ Επιτρέπει στο παιδί να αποκτήσει και να εξασκήσει δεξιότητες που θα το κάνουν να νιώσει ωραία για τον εαυτό του και να αποκτήσει αυτοπεποίθηση. Με αυτόν τον τρόπο, καλύπτει τις ανάγκες του για εκτίμηση και διάκριση.
- ❖ Δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δοκιμάσει διάφορους ρόλους και καταστάσεις βοηθώντας έτσι να αντιμετωπίσει τους φόβους του και να βιώσει την επιτυχία.

- ❖ Βοηθά το παιδί να ανακαλύψει τα όρια του εαυτού του, να ενισχύσει τον αυτοέλεγχό του και την αίσθηση της επάρκειάς του.
- ❖ Προσφέρει χαρά, διασκέδαση και ικανοποίηση, συναισθήματα που προωθούν την καλή ψυχική υγεία.

Γενικότερα το παιχνίδι ως αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής κάθε ανθρώπου έχει την ικανότητα να τον επηρεάσει ακόμη και στην ενήλικη του ζωή. Πράγματι, συμπεριφορές που αναπαράγονται στο πλαίσιο ψυχαγωγίας συχνά μεταβιβάζονται σ' ένα ευρύτερο πλαίσιο αναφοράς. Αυτό που είναι ανησυχητικό, αφορά τις περιπτώσεις που αρνητικοί εσωτερικευμένοι ρόλοι δαιωνίζονται από την παιδική στην ενήλικη ζωή. Ας πάρουμε για παράδειγμα ένα παιδί που διαδραματίζει επανειλημμένα έναν υποτακτικό ρόλο στο ομαδικό παιχνίδι. Εξελικτικά, αυτό το παιδί ίσως αντιμετωπίσει δυσκολίες όσον αφορά στην υπεράσπιση και διεκδίκηση των δικαιωμάτων του. Με άλλα λόγια, η συνεχής υποτακτική θέση σ' ένα παιχνίδι μπορεί να έχει αρνητικές επιπτώσεις στην ζωή του ατόμου. Σε αυτή την φάση αναπτύσσονται αισθήματα χαμηλής αυτοπεποίθησης, ντροπής, ενοχής και ματαιότητας.



Η Γνωστική Αναλυτική Θεραπεία ως μέθοδος αυτογνωσίας προσφέρει τη δυνατότητα να ερευνηθούν και να αναγνωριστούν οι διαδικασίες ρόλων που προκαλούν προβλήματα. Βασικός στόχος είναι η αντικατάσταση των δυσλειτουργικών ρόλων από καινούριους πιο αποτελεσματικούς, οι οποίοι θα βελτιώσουν την ποιότητα ζωής. Αυτό συμβαίνει μέσω της μελέτης φαύλων κύκλων, παγίδων, διλημάτων και εμπλοκών που δυσχεραίνουν τις διαπροσωπικές σχέσεις του ατόμου.

Απόδειξη του πόσο σημαντικό ρόλο παίζει το παιχνίδι στην κοινωνικοποίηση και στην διαμόρφωση του χαρακτήρα και των αξιών ενός παιδιού αποτελεί το γεγονός ότι έχει χρησιμοποιηθεί και ως μέσο προπαγάνδας. Είναι γνωστό πως η πολιτική και η δύναμη του **Αδόλφου Χίτλερ** στηριζόταν σε μεγάλο βαθμό στην **προπαγάνδα**, για την οποία υπεύθυνος ήταν ο **Γιόζεφ Γκαίμπελς**, ένας από τους γνωστότερους

γερμανούς εθνικοσοσιαλιστές και υπουργός Δημόσιας Διαφώτισης και Προπαγάνδας. Ο Γκαίμπελς δεν επικεντρωνόταν μόνο στη χειραγώγηση του Τύπου, των κινηματογραφικών ταινιών και του ραδιοφώνου, αλλά έδινε σημασία και στην κατήχηση των νέων γερμανών, χρησιμοποιώντας για «εργαλεία» τα επιτραπέζια παιχνίδια. Ένα από αυτά τα παιχνίδια είναι το **Juden Raus! (1936)**. Όταν το 1930, ο Γκαίμπελς άρχισε την προπαγάνδα για το εθνικοσοσιαλιστικό κόμμα, ένα στοιχείο στο οποίο βασίστηκε ήταν ο αντισημιτισμός. Επακόλουθο της ανάληψης της εξουσίας από τους εθνικοσοσιαλιστές ήταν οι λεγόμενοι νόμοι της Νυρεμβέργης του 1935, που επέτρεπαν μεταξύ άλλων την άρση της γερμανικής υπηκοότητας από τους Εβραίους. Ο νόμος αυτός ενέπνευσε τη δημιουργία του παιχνιδιού **Juden Raus**, στο οποίο οι γερμανικές οικογένειες μπορούσαν να «εκδιώξουν» τους Εβραίους. Εντύπωση προκαλεί πως το παιχνίδι δεν δημιουργήθηκε από τους χιτλερικούς προπαγανδιστές, αλλά από την εταιρεία Gunther & Co, που εκμεταλλεύτηκε τη συνεχή αύξηση του αντισημιτισμού και το διαφήμιζε διαβεβαιώνοντας πως είναι «διασκεδαστικό, εκπαιδευτικό και ανθεκτικό». Σκοπός ήταν ο διωγμός των Εβραίων πέρα από τα τείχη της πόλης και η μεταφορά τους στην Παλαιστίνη. Εκτός από το ταμπλό και το ζάρι, υπήρχαν έξι φιγούρες με μυτερά καπέλα, πάνω στα οποία ήταν ζωγραφισμένες καρικατούρες Εβραίων.



## II. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΦΡΑΣΗΣ , ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ, ΨΥΧΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΩΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

### Μέσο Έκφρασης

Οι παιδαγωγοί αναφέρουν πως το παιχνίδι είναι το σημαντικότερο μέσο έκφρασης για τα παιδιά. Υποστηρίζουν πως πλέον θεωρείται συνώνυμο της δημιουργικότητας και της μάθησης. Αναφέρουν, πως είναι άμεσα συνδεδεμένο με την επιβίωση του ανθρώπου. Στη διάρκεια του παιχνιδιού το παιδί εξερευνά και πειραματίζεται. Βρίσκει νέους τρόπους για να εξελιχθεί, απορρίπτει παλιότερους, μη ικανοποιητικούς και μεθοδεύει τη σκέψη και τις ενέργειες του. Η φαντασία του βρίσκει τροφή και η δημιουργικότητά του δοκιμάζεται και επιβραβεύεται. Έξαψη, αγωνία και εγρήγορση είναι αυτά που νιώθει κανείς συμμετέχοντας σε ένα παιχνίδι. Έτσι το παιδί κτίζει την προσωπικότητά του και την εικόνα που το ίδιο αποκτά για τον εαυτό του.



### **Μέσο Δημιουργίας**

Το παιχνίδι, που θεωρείται πολλές φορές υπερβολή από τους γονείς, και γίνεται αφορμή για διαφωνίες και συζητήσεις είναι το ουσιαστικότερο μέρος της ζωής του παιδιού. Σκοπός του είναι να συμβάλει στην ανάπτυξη του παιδιού, να δείξει το ρόλο και τον τρόπο στο παιδί πώς πρέπει να παίξει, να παίξει δηλαδή σωστά γιατί έτσι θα φτάσει στον στόχο του που δεν είναι τίποτε άλλο από το να κερδίσει αλλά και αν χάσει να προσπαθήσει ξανά για το καλύτερο. Έτσι συμπεραίνουμε πως η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού είναι η μάθηση. Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι συμβάλλει στο να βοηθηθούν οι νέοι και να αναπτυχθούν προς όλες τις κατευθύνσεις. Μεγάλα ονόματα στο χώρο της παιδαγωγικής και της ψυχολογίας, όπως ο *Rousseau*, ο *Piaget* και η *Anna Freud*, διαπίστωσαν πως είναι ο καλύτερος τρόπος μάθησης. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι μπορεί να ανακαλύψει τις ικανότητές του και ακόμα τον ίδιο του τον εαυτό.

Γίνεται ολοένα και πιο ξεκάθαρο, μέσω ερευνών που έχουν διεξαχθεί, ότι το παιχνίδι αποτελεί βασική ανάγκη για το παιδί. Το παιχνίδι λειτουργεί ως μηχανισμός που οδηγεί σε δημιουργικό και συγκροτημένο τρόπο σκέψης στην ενήλικη ζωή. Σύμφωνα με την καθηγήτρια *Tina Bruce* του Πανεπιστημίου London Metropolitan University τα μωρά και τα παιδιά εκφράζουν την δημιουργικότητά τους μέσα από το παιχνίδι και τη χρήση απλών συμβόλων. Συχνά το πρώτο παιχνίδι που μαθαίνει το παιδί είναι όταν κάποιος μεγάλος κρύβει το πρόσωπό του με τα χέρια του και ξαφνικά εμφανίζεται. Μέσα από το παιχνίδι φτιάχνουν τον κόσμο πιο κοντά σε αυτό που θέλουν να είναι. Καθώς ο μυαλό του γίνεται πιο σύνθετο, αποκτούν την ικανότητα να σκέφτονται με βάση τη λογική. Ωστόσο, η δημιουργικότητα εξακολουθεί να είναι σημαντική και για τα παιδιά που βρίσκονται στη σχολική ηλικία. Ασχολούμενοι με τα παιχνίδια δράσης, κούκλες ή ζωγραφική, έχουν την δυνατότητα να εκφράσουν



Στη διάρκεια του παιχνιδιού το παιδί εξερευνά και πειραματίζεται. Βρίσκει νέους τρόπους για να ελιχθεί, απορρίπτει παλιότερους, μη ικανοποιητικούς και μεθοδεύει τη σκέψη και τις ενέργειές του. Η φαντασία του βρίσκει τροφή και η δημιουργικότητα του δοκιμάζεται και επιβραβεύεται. Έξαψη, αγωνία και εγρήγορση είναι αυτά που νιώθει κανείς συμμετέχοντας σε ένα παιχνίδι. Το παιδί αυτό-επιβεβαιώνεται με το να βλέπει ότι τα καταφέρνει, ότι παίρνει μέρος ενεργά. Έτσι κτίζει την προσωπικότητα του και την εικόνα που το ίδιο αποκτά για τον εαυτό του.

### **Μέσο Ψυχικής Ανάπτυξης**

Η παιδαγωγική και λειτουργική αξία του παιχνιδιού για την ισορροπημένη ανάπτυξη του παιδιού είναι αναμφισβήτητη. Η λειτουργία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού είναι αποτελεσματική. Το παιχνίδι ικανοποιεί την ανάγκη του παιδιού για κίνηση και αποτελεί ανεξάντλητη πηγή μάθησης, φαντασίας και δημιουργικότητας. Επίσης αποτελεί αναντικατάστατο μέσο για την κοινωνικοποίηση του παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί σημειώνει πρόοδο και κοινωνικοποιείται. Στην αρχή το παιδί παίζει μόνο του, έπειτα συναντά το συμπαίχτη του, που πρώτα τον βλέπει σαν εμπόδιο και στη συνέχεια ως συνεργάτη, αργότερα ανακαλύπτει τους κανόνες και μαθαίνει να υπακούει σε αυτούς. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι ανακαλύπτει τον εαυτό του, οικοδομεί την γνώση και χαίρεται τη ζωή.

Το παιχνίδι έχει μεγάλη εκπαιδευτική σημασία. Πολλές φορές το παιχνίδι χρησιμεύει για την μετάδοση νέων γνώσεων στα παιδιά και τη διεύρυνση του ορίζοντά τους. Τα παιδιά επιδιώκουν να μιμηθούν τους αγαπημένους τους ήρωες. Έτσι το παιχνίδι αποτελεί μέσο για την δημιουργία της προσωπικότητας, η οποία αρχίζει να συγκροτείται από την προσχολική ηλικία.

Διάφοροι επιστήμονες, ψυχολόγοι και φιλόσοφοι, ασχολήθηκαν με το παιδικό παιχνίδι. Η *Montessori* πιστεύει ότι το παιχνίδι αποτελεί ανάπτυξη των αισθήσεων και ιδιαίτερων ικανοτήτων του παιδιού. Ενώ ο *Erikson* πιστεύει ότι μέσα από το παιχνίδι, το παιδί απελευθερώνεται από τους φόβους, τις αδυναμίες, την εξάρτηση και γνωρίζει την ελευθερία. Σύμφωνα με τον *Decroly*, το παιχνίδι παρέχει στο παιδί ελευθερία και έτσι μπορεί να αναπτύξει την φαντασία του και να φτάσει σε υψηλά επίπεδα δημιουργικότητας και κοινωνικότητας, αφού μπορεί να συνεργαστεί με συνομήλικους και να αναλάβει συγκεκριμένα καθήκοντα για την εκπλήρωση ενός κοινού στόχου. Βασική προϋπόθεση για την ανάπτυξη του παιδιού αποτελεί η επαφή με την πραγματικότητα. Το ελεύθερο και ανοργάνωτο παιχνίδι οδηγεί πολλές φορές σε έναν κόσμο ξέφρενης φαντασίας, ενώ το οργανωμένο παιχνίδι βοηθά συστηματικά στην ανάπτυξη της αληθινής φαντασίας.



Πολλοί ψυχολόγοι θεωρούν το παιχνίδι κορυφαία δραστηριότητα στην προσχολική ηλικία εξαιτίας της οποίας διενεργούνται σημαντικές αλλαγές στην ψυχική κατάσταση του παιδιού. Ο προγραμματισμός, οι κανόνες, ο σκοπός και τα μέσα αποτελούν στοιχεία του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι το μέσο με το οποίο το παιδί επιβεβαιώνει τον ίδιο του τον εαυτό την ίδια του την ύπαρξη. Με τον τρόπο αυτό διασφαλίζεται στο παιδί η αυτοπεποίθηση. Το παιχνίδι αποτελεί το καλύτερο μέσο για τη ψυχική ισορροπία η οποία αποτελεί τη βάση της προσωπικότητας. Τα παιχνίδια είναι απαραίτητα για την υγεία του παιδιού, αφού δίνουν περιεχόμενο στη ζωή και την κάνουν ευχάριστη. Για

αυτόν τον λόγο ο παιδαγωγός και γιατρός *E.A.Arkin* ονομάζει τα παιχνίδια ψυχικές βιταμίνες.

### Μέσο Σωματικής Ανάπτυξης



www.shutterstock.com · 108370805

Μέσα από το φυσικό παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν για τις σωματικές τους ικανότητες και πως να ελέγχουν το σώμα τους, και ιδιαίτερα αναπτύσσουν τη μυϊκή δύναμη, την ευκινησία την αντοχή, την ταχύτητα, την ετοιμότητα. Η σωματική άσκηση τροφοδοτεί τον εγκέφαλο με περισσότερο αίμα και τα εγκεφαλικά κύτταρα με υγιέστερες φυσικές ουσίες. Αυτές οι ουσίες αυξάνουν την εγκεφαλική ανάπτυξη και ιδιαίτερα βοηθούν τον εγκέφαλο να κάνει περισσότερες νευρωνικές συνδέσεις. Οι αυξημένες συνδέσεις αυτές βελτιώνουν τις επιδώσεις του εγκεφάλου στην επεξεργασία πληροφοριών.

Τα παιδιά που έχουν πιο ελεύθερη πρόσβαση στο ύπαιθρο αποκτούν ικανότητες να κινούνται στον ευρύτερο κόσμο. Αποκτούν επίσης ικανότητες στο να μετακινούνται στο άμεσο περιβάλλον τους με ασφάλεια, και να θέτουν τις βάσεις για το θάρρος που θα τους επιτρέψει να οδηγήσουν αργότερα την ίδια τους τη ζωή.

Το παιχνίδι είναι για το παιδί τόσο σημαντικό όσο για τον ενήλικα οι σπουδές, η εργασία.

### III. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ

Ψυχαγωγία είναι η <<αγωγή της ψυχής>>, η ευχαρίστηση, η τέρψη. Το παιδί είναι ευχαριστημένο και ευτυχισμένο όταν νιώθει μία νευροψυχική ισορροπία, που του την εξασφαλίζει από το ένα μέρος ένα ήρεμο οικογενειακό περιβάλλον και από το άλλο μέρος μία σωστή ψυχαγωγία.

Η ψυχαγωγία είναι ανάγκη της ψυχής. Δεν είναι μία ψυχαγωγία που απλώς εκτονώνει τα παιδιά αλλά μία ψυχαγωγία ποιότητας, αγνή και άδολη.



Μία ψυχαγωγία ωφέλιμη και ευχάριστη. Το να εξασφαλίσουμε στα παιδιά ευκαιρία για γέλιο, ευθυμία και παιχνίδι είναι χρέος όλων μας, ιδιαίτερα σήμερα που οι συνθήκες και οι ρυθμοί της ζωής έχουν αλλάξει. Η ψυχαγωγία είναι πρωταρχική ανάγκη του παιδιού. Του χαλαρώνει το νευρικό του σύστημα, του φρεσκάρει και του τονώνει τις ψυχοπνευματικές του δυνάμεις, το εκτονώνει από τη ρουτίνα της καθημερινότητας και του δημιουργεί ενθουσιασμό και διάθεση για ζωή. Οι γονείς που δεν έπαιξαν με τα παιδιά τους, που δεν τους έδωσαν ευκαιρίες για γέλιο, ευθυμία για παιχνίδι, λένε οι ψυχολόγοι, δεν θα μπορέσουν στην εφηβική ηλικία να τα πλησιάσουν και να τα βοηθήσουν αποτελεσματικά και σε ολόκληρη τη ζωή τους θα διακατέχονται από συναισθήματα φόβου, αγωνίας και κατάθλιψης.



Το παιχνίδι λοιπόν, είναι ίσως το κυριότερο μέσο ψυχαγωγίας. Μέσω του παιχνιδιού το παιδί προετοιμάζεται για τη ζωή.

Από τη βρεφική ακόμα ηλικία γεμίζει τον χρόνο του με παιχνίδι. Με την βοήθεια του παιχνιδιού κατανοεί τον κόσμο που πρόκειται να ζήσει. Γνωρίζει το σώμα του και τις δυνάμεις του και εξασκεί τα μέλη του. Το παιχνίδι είναι η ζωή του παιδιού. Είναι πηγή δύναμης και χαράς. Στη νηπιακή και παιδική ηλικία είναι η ίδια η ζωή του παιδιού. Είναι μία προπαίδεια ζωής. Γιατί μέσω αυτού διδάσκεται να εργάζεται, να αυτοσυγκεντρώνεται, να θέτει σκοπούς και να θέλει να τους πετύχει. Αναπτύσσει τη φαντασία του, ακονίζει το μυαλό του, γυμνάζει το σώμα του, αποβάλλει τη στεναχώρια του και αποκτά φίλους. Η τήρηση των νόμων του παιχνιδιού το προετοιμάζουν για την τήρηση των νόμων της πολιτείας, ως αυριανού πολίτη. Είναι τέλος ένα άριστο ψυχοπαιδαγωγικό μέσο που του ανοίγει ευρείς ορίζοντες και του ξυπνά άγνωστες και κρυμμένες υγιείς δυνάμεις από την ψυχή του.



www.shutterstock.com · 92271220

Το παιχνίδι βοηθά και στην ανάπτυξη του λόγου, είναι μία δραστηριότητα στην οποία το παιδί εμπλέκεται οικειοθελώς και κατά την οποία το παιδί είναι αυτό που αποφασίζει τι θα συμβεί. Βοηθά το παιδί να αναγνωρίσει και να εκφράσει τα συναισθήματά του τόσο τα θετικά όσο και τα αρνητικά. Το παιδί μέσα από τις ιστορίες που πλάθει, τις ζωγραφιές και τις εικόνες, τη μουσική μπορεί να εκφράσει συναισθήματα τα οποία δεν εκφράζει στην καθημερινή του ζωή από ντροπή, φόβο, αδυναμία έκφρασης. Μέσα από αυτά μπορεί να εκφράσει το φόβο, το άγχος, τις ελπίδες, τις επιθυμίες του, να αντιμετωπίσει τα αρνητικά συναισθήματα και να δώσει εικόνα και ήχο στις ελπίδες και τις φιλοδοξίες του. Επιτρέπει, επίσης, στο παιδί να αποκτήσει αυτοπεποίθηση και να εξασκήσει δεξιότητες που θα το κάνουν να νιώσει ωραία για τον εαυτό του. Με αυτό τον τρόπο, καλύπτει τις ανάγκες του για εκτίμηση και διάκριση. Ακόμα, δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δοκιμάσει διάφορους ρόλους και καταστάσεις βοηθώντας έτσι να αντιμετωπίσει τους φόβους του και να βιώσει την επιτυχία. Βοηθά το παιδί να ανακαλύψει τα όρια του εαυτού του, να ενισχύσει τον αυτοέλεγχό του και την αίσθηση της επάρκειάς του. Τέλος, προσφέρει χαρά, διασκέδαση και ικανοποίηση,

συναισθήματα που προωθούν την καλή υγεία.



Το παιχνίδι βοηθά, επίσης, και στην κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Αρχικά, δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δημιουργεί φιλικές σχέσεις και να συνεργάζεται με τους άλλους. Βοηθά το παιδί να αποκτήσει και να εξασκηθεί σε δεξιότητες σημαντικές για την κοινωνική του ανάπτυξη, όπως το να μοιράζεται, να περιμένει τη σειρά του, να επιλύει συγκρούσεις, να διαπραγματεύεται και να κατανοεί τα συναισθήματα των άλλων. Τέλος, δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να μάθει να σέβεται τους άλλους και τον εαυτό του.

#### **IV. ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ**

##### **Ωφέλιμο Παιχνίδι -Μη Ωφέλιμο Παιχνίδι**

Το παιχνίδι είναι ωφέλιμο για το παιδί όταν:

- ❖ του δίνει δυνατότητα να ελευθερώσει τη φαντασία του και δεν την περιορίζει με πολλούς κανόνες σκέψης



- ❖ του δίνει ευκαιρίες εκτόνωσης της εσωτερικής έντασης όπως φωνές, τραγούδι, επιτρέπει «απαγορευμένες» συμπεριφορές κάτω από ορισμένες συνθήκες, π.χ. να λερώνεται
- ❖ το βοηθάει όμως στον έλεγχο της επιθετικότητας, δηλαδή παίζει ρόλο προς τα πού εξωτερικεύεται η ένταση όπως σε μια μπάλα είναι καλό, αλλά στο κεφάλι του άλλου είναι επιθετικότητα
- ❖ του δίνει ευκαιρίες να ζήσει νέες εμπειρίες. Δεν είναι απαραίτητο το παιδί να μάθει κάτι καινούριο όσο να ζήσει κάτι καινούριο.
- ❖ του δίνει ευκαιρίες να εξασκηθεί στον αυτοέλεγχο, όπως παιχνίδια σιωπής, κρυφτού κλπ
- ❖ ενθαρρύνει την πρωτοβουλία των παιδιών
- ❖ καλλιεργεί την υπομονή στο κοινό παίξιμο
- ❖ του δίνει τη δυνατότητα να ξεπεράσει κάποιους φυσικούς φόβους όπως ύψος, νερό, ζώο, κλπ

Αρνητικά στοιχεία που πρέπει να αποφεύγονται :

- ❖ η ενθάρρυνση της επιθετικότητας:πρέπει να απαγορεύονται τα πολεμικά παιχνίδια και η χρήση όπλων γιατί όχι μόνο δεν εξυπηρετούν την ανάπτυξη του παιδιού, αλλά σε συνδυασμό με την προβολή της υπερβολικής βίας στην τηλεόραση έχουν προκαλέσει ανεπανόρθωτη



ζημιά σε γενιές παιδιών

- ❖ τρόμος από τεχνητά μέσα (σκοτάδι, ήχοι, κλπ) και πρόσωπα (φαντάσματα, τέρατα,) πλοκές παιχνιδιών με ιστορίες τρομακτικές που εξάπτουν αρνητικά τη φαντασία
- ❖ παιχνίδια με έντονο και φανατισμένο ανταγωνισμό

❖ απομόνωση παιχτών, δημιουργία αποδιοπομπαίου



τράγου

Η έκβαση του παιχνιδιού είναι μια αλήθεια που δεν μπορούμε να κρύψουμε. Δεν θα πρέπει να κρύβουμε το αποτέλεσμα ή το αλλοιώνουμε με νίκες «σικέ», δήθεν για να μην πληγωθεί το παιδί, του στερούμε μ' αυτόν τον τρόπο μια πολύ αληθινή συνθήκη της ζωής ότι δηλαδή η επιτυχία και η αποτυχία συνυπάρχουν και στη ζωή. Το αποτέλεσμα ενός παιχνιδιού μπορεί να ανατραπεί σε επόμενες αναμετρήσεις, η «νίκη» και η «ήττα» δεν είναι ισόβιες. Το ίδιο ισχύει σε όλες τις αθλητικές αναμετρήσεις, αλλά και στο σχολείο και αργότερα στη δουλειά. Γι' αυτό θα πρέπει να φροντίσουμε ώστε το παιδί να μάθει τη συνθήκη αυτή μέσα από το παιχνίδι. Για να ενθαρρύνουμε το παιδί μέσα από το παιχνίδι με σωστό τρόπο θα πρέπει να επαινούμε την προσπάθεια και όχι το αποτέλεσμα (πχ παίξατε καλά και με σύστημα). Με την χρήση πανηγυρισμών αλλά όχι με χαρακτηρισμούς σε βάρος των άλλων. Θα πρέπει να τονίζουμε την απόλαυση της συμμετοχής, να επαινούμε όλη την ομάδα μιλώντας στον πληθυντικό για όλους (πχ έχετε δυνατότητες, είστε γρήγοροι), να εστιάζουμε στα θετικά σημεία του «παικτή» μας (πχ έχεις καλό σουτ) και τέλος να συζητάμε για τη συμπεριφορά του στο παιχνίδι (πχ είχες δίκιο, ήταν φάουλ αλλά ο διαιτητής δεν το είδε).

## Αγορίστικα-Κοριτσίστικα Παιχνίδια



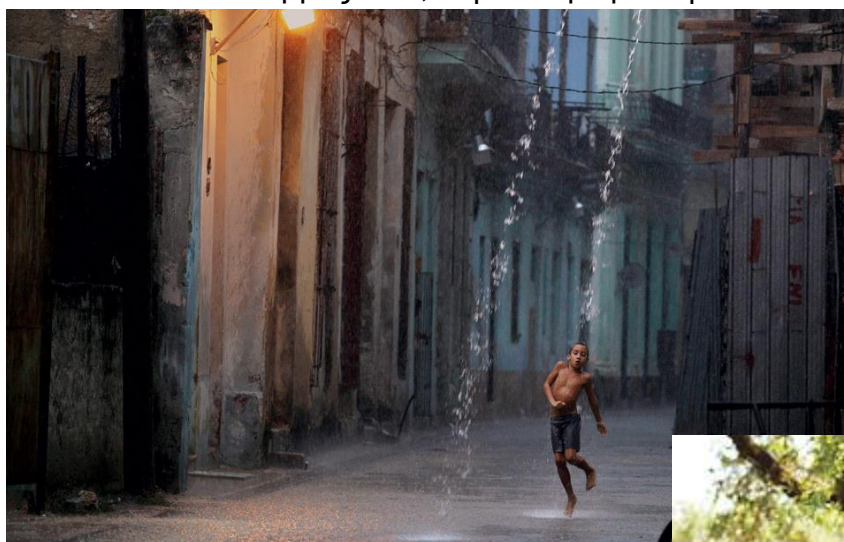
Ένας άλλος τύπος κατηγοριών στις οποίες μπορούμε να κατατάξουμε τα παιχνίδια είναι: τα αγορίστικα και τα κοριτσίστικα και αυτό γιατί το παιχνίδι έχει άμεση σχέση με την κοινωνικοποίηση. Παρατηρούμε πως η πλειονότητα των αγοριών έλκεται με τρόπο ακαταμάχητο από αυτοκινητάκια , πολεμικές φιγούρες και μπάλες ποδοσφαίρου, ενώ τα κορίτσια χαίρονται πολύ να παίζουν με τα κουζινικά τους και την κούκλα τους. Έτσι, δημιουργήθηκε η ιδέα ότι αυτή η κατανομή συνέβαλε στην ενίσχυση των στερεοτύπων: γυναίκα στραμμένη προς την εστία της , τα παιδιά , το νοικοκυριό , την κουζίνα και ο άντρας προσανατολισμένος προς την δράση και τον πόλεμο. Από την άλλη, στο όνομα της ισότητας των δύο φύλων αποφασίστηκε ότι όλοι θα επιδίδονται στα ίδια παιχνίδια και ότι επιτέλους οι ρόλοι στα πλαίσια της κοινωνίας και της οικογένειας θα διανεμόνταν με καλύτερο τρόπο . Όμως , τελικά η επιλογή ενός παιχνιδιού από ένα αγόρι ή ένα κορίτσι δεν έχει να κάνει με κάποιο στερεότυπο αλλά με κάποια έμφυτη έλξη όπως αποδείχτηκε σε μια νέα μελέτη που διεξήχθη σε χιμπαντζήδες και δημοσιεύθηκε στο επιστημονικό περιοδικό «Current Biology».

Όπως είδαν ερευνητές από το Πανεπιστήμιο Χάρβαρντ, οι νεαροί χιμπαντζήδες παίζουν και εκείνοι αγορίστικα και κοριτσίστικα παιχνίδια, όπως ακριβώς και οι άνθρωποι. Αυτό σχετίζεται και με την ανάγκη των παιδιών από νηπιακή ηλικία να μιμηθούν τα οικεία πρόσωπα της οικογένειάς τους, π.χ. το μικρό κορίτσι αναπτύσσει τα μητρικά του ένστικτα παίζοντας με κούκλες, όπως η μαμά ασχολείται με ένα βρέφος.

Πλέον τα παιχνίδια και των δυο κατηγοριών αρχίζουν να γίνονται προσιτά και στα δύο φύλα αφού παρατηρείται γενικότερη μίξη των ρόλων των μελών με βάση το φύλο μέσα στην οικογένεια.

### Ατομικό-Συντροφικό, Ομαδικό παιχνίδι

Το ατομικό αλλά και το ομαδικό παιχνίδι είναι εξίσου σημαντικά για ένα παιδί. Και τα δύο είναι αποτέλεσμα της έμφυτης τάσης του παιδιού και είναι απαραίτητα για την ανάπτυξή του, αφού το καθένα έχει τα δικά του οφέλη. Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το παιδί αναγνωρίζει την ύπαρξη και την προσωπική του αξία. Αποκτά υπομονή, εφευρετικότητα και δημιουργικότητα. Το ομαδικό παιχνίδι, με τη σειρά του, προσφέρει στο παιδί ψυχική επαφή. Κινητοποιεί όλες τις σωματικές και ψυχικές του δυνάμεις, αναπτύσσει το θάρρος του, τη συντροφικότητά του και κερδίζει φίλους.



Όπως αλλάζει ένα παιδί με την πάροδο των χρόνων, έτσι αλλάζει και ο τρόπος που παίζει. Τα μωρά, για παράδειγμα, αρχίζουν να παίζουν κινητικά παιχνίδια ή παιχνίδια ενστίκτου και αυτό τα ευχαριστεί πολύ. Παίζουν με τις κινήσεις που μπορούν να κάνουν, απλές ή επαναλαμβανόμενες, με μιμητικούς ήχους, με το σώμα τους ή με αντικείμενα. Έτσι μαθαίνουν να ελέγχουν και να συντονίζουν τις κινήσεις τους, ενώ αρχίζουν να γνωρίζουν το σώμα τους. Αυτή η ανάγκη για παιχνίδι είναι έμφυτη και αρχίζει με τη βοήθεια της παρατήρησης. Από τον τρίτο κιόλας μήνα της ζωής του, το μωρό δημιουργεί διάφορους τρόπους παιχνιδιού με όλα τα ερεθίσματα που υπάρχουν γύρω του. Τα φώτα, τα χρώματα, τα αντικείμενα.

Από το πρώτο έτος, αρχίζει να φτιάχνει και να γκρεμίζει πύργους. Γενικότερα το παιδί στη μικρή του ηλικία, για λογούς ψυχολογικούς, προτιμά τα ατομικά μοναχικά παιχνίδια. Παίζει με τα άψυχα και με τα μικρά ζωάκια, που μπορεί να κυριαρχεί πάνω τους, να ξεθυμαίνει την επιθετικότητα του κακοποιώντας τα, αλλά και να τα αγαπά όσο και όποτε αυτό θέλει. Το παιδί σε αυτή την φάση της ζωής του χρησιμοποιεί το παιχνίδι ως υποκατάστατο, προσπαθεί δηλαδή να αντισταθμίσει με αυτό κάτι που του λείπει πχ. προσοχή, υποστήριξη. Γι αυτό το λόγο συχνά αναπτύσσει σχέση εξάρτησης με ένα και μόνο αντικείμενο πιστεύοντας πως αυτό θα καλύψει όλες του τις ανάγκες. Στο δεύτερο έτος ξεκινά το συμβολικό παιχνίδι, δηλαδή το παιχνίδι στο οποίο έχουμε πλασματικές ενέργειες και καταστάσεις πάνω σε αντικείμενα. Κωδικοποιεί με σύμβολα τις εμπειρίες του παίζοντας παιχνίδια ρόλων. Τα ψώνια στο σούπερ μάρκετ, οι δουλειές του σπιτιού, η επίσκεψη στο γιατρό και το νανούρισμα της κούκλας είναι μερικά από αυτά. Στο τρίτο έτος έρχεται η δημιουργία μικρών ομάδων παιδιών, που παίζουν διάφορα κοινωνικά σενάρια. Έτσι γίνεται η εισαγωγή του παιδιού στο ομαδικό παιχνίδι.



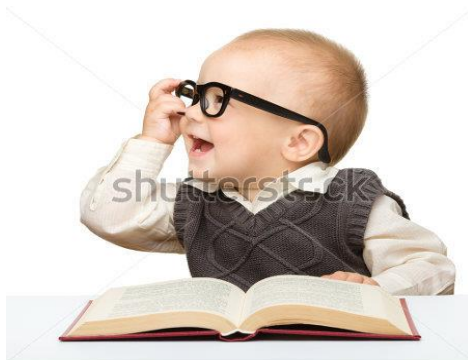
Μεγαλώνοντας χρησιμοποιεί στα παιχνίδια του τις εμπειρίες που απέκτησε και που κατασταλάζουν μέσα του σαν γνώσεις. Στην ηλικία των 9-14 χρονών επικρατεί πάλι το εγώ και η τάση να διακριθεί και να ξεχωρίσει από τους άλλους. Τα ομαδικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά αυτής της ηλικίας να ξεπεράσουν αυτή την κρίση της εγωπάθειας και να ενταχτούν ομαλά στο κοινωνικό σύνολο. Όσο οι ψυχο-πνευματικές και σωματικές του δυνάμεις τελειοποιούνται και καθώς το παιδί μεγαλώνει, δρα ολοένα και πιο συνειδητά μέσα στο ομαδικό παιχνίδι και αρχίζει να ταυτίζει το ατομικό του συμφέρον με το γενικό της ομάδας, γεγονός που αποτελεί αρχή της κοινωνικοποίησης του.

## Ένα παιχνίδι για κάθε ηλικία

**0-6 μηνών:** Το μωρό δεν χρειάζεται πολλά παιχνίδια. Λίγα σε μόνιμη βάση και κάποια που θα προστίθενται για να ζωντανεύουν την περιέργεια και το ενδιαφέρον του. Ιδανικά είναι τα μαλακά ζωάκια, το χαλί με τις διάφορες δραστηριότητες και φυσικά οι κουδουνίστρες.



**6 μηνών-1 έτους:** Τώρα αρχίζει να επεξεργάζεται τα πάντα γύρω του. Χτυπάει και δαγκώνει ό,τι βρίσκει. Κατάλληλα λοιπόν είναι τα παιχνίδια εδάφους. Παιχνίδια που κινούνται, με χρώματα ή με ήχο. Ένα κουτί με δραστηριότητες, αλλά και ένα με τρύπες σε σχήματα. Τώρα μπορείτε να αρχίσετε να αγοράζετε και παιχνίδια για το μπάνιο, αλλά και τα πρώτα του βιβλιάρια.



www.shutterstock.com · 83131060

**1-2 ετών:** Το μυαλό του και το σώμα του κινούνται τώρα όλο και πιο γρήγορα! Οι κινήσεις γίνονται πιο επιδέξιες, αρχίζει να περπατάει, να σκέφτεται και να ανακαλύπτει συνεχώς. Παιχνίδια που συναρμολογούνται, παιχνίδια που μπορεί να τα σέρνει, τουβλάκια, σφήνες, αλλά και είδη ζωγραφικής, όπωςμπογιές και μαρκαδόροι, θα καλύψουν τις πνευματικές και σωματικές του ανάγκες. Αλλά και παιχνίδια που μοιάζουν με αντικείμενα που οι πιο μεγάλοι

χρησιμοποιούν, όπως το τηλέφωνο, θα εξυπηρετήσουν την ανάγκη του για



μίμηση.

**2-3 ετών:** Η σκέψη αλλά και η φαντασία του είναι ιδιαίτερα αναπτυγμένες. Μια κούκλα με τα κατάλληλα αξεσουάρ για τα κοριτσάκια ή ένα αυτοκίνητο για τα αγοράκια θα είναι απαραίτητα για τα παιχνίδια μίμησης. Αλλά και τα παζλ, τα παιχνίδια με κανόνες, τα βιβλία και τα παιχνίδια χειροτεχνίας θα βοηθήσουν πολύ στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων του.



**3-7 ετών:** Σε αυτή την ηλικία, κατάλληλα είναι τα παιχνίδια που βοηθούν στην ανάπτυξη του παιδιού. Ένα ποδήλατο θα αναπτύξει την κινητικότητά του, ένα κουκλόσπιτο ή ένα αγρόκτημα τη συναισθηματική του ευφυΐα, πλαστελίνη, χρώματα, μουσικά όργανα και ψηφιδωτά τη δημιουργικότητά του, ενώ τα παζλ, οι κατασκευές και τα επιτραπέζια τη διανοητικότητά του.



## ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

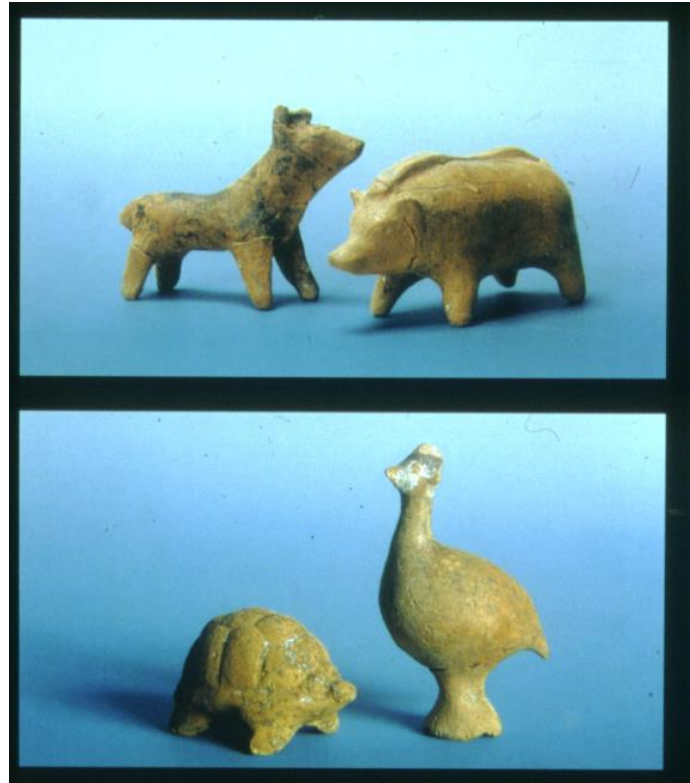
### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ

«Έλληνες αεί παίδες εστέ...» (Πλάτων)

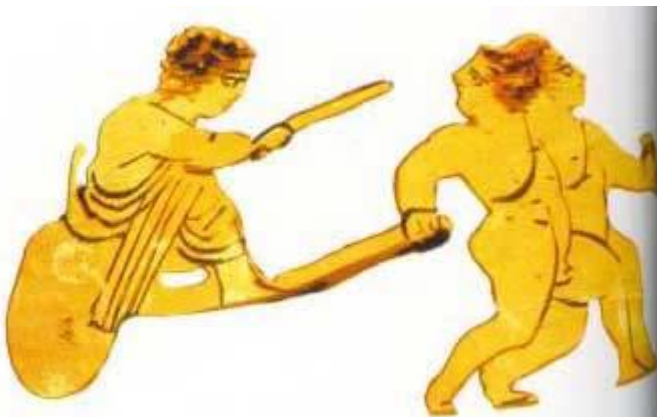
#### Τα παιχνίδια των νηπίων και των παιδιών σχολικής ηλικίας

Ο Πλάτων κι ο Αριστοτέλης συμβούλευαν τους γονείς να αφήνουν τα παιδιά τους να διασκεδάζουν ελεύθερα με τα παιχνίδια. Οι αγγειογραφίες μας δίνουν αρκετές πληροφορίες για τα παιχνίδια στην αρχαία Αθήνα, πολλά από τα οποία ήταν πήλινα. Σκηνές παιδιών που παίζουν έχουν σωθεί κυρίως πάνω σε μικρά αγγεία που λέγονται **χόες**. Τα αγγεία αυτά τα κρατούσαν παιδιά που πήγαιναν στη γιορτή των Ανθεστηρίων.

Το πρώτο παιχνίδι που έπιαναν στα χέρια τους τα βρέφη στην αρχαιότητα ήταν η **πλαταγή** (πλαταγώ = δημιουργώ ήχο κρούοντας), η **κουδουνίστρα**, που φέρεται να επινόησε ο «πατέρας» της μαθηματικής μηχανικής *Αρχύτας* από τον Τάραντα τον 4ο αι. π. Χ. και δείγμα της εκτίθεται στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Φτιαγμένη από πηλό ή μέταλλο και γεμισμένη με πετραδάκια ή σπόρους, όχι μόνο διασκεδάζε τα νήπια, αλλά, σύμφωνα με τις δοξασίες της εποχής, απομάκρυνε και τα κακά πνεύματα.



Την επιθυμία των παιδιών να δείξουν πως έχουν μεγαλώσει και μιμούνται τους μεγάλους ικανοποιούσε ένα **μικρό αμαξάκι με ρόδες** (αντίγραφο εκείνων που χρησιμοποιούσαν οι νέοι στους αγώνες), που έσερναν άλλοτε σκύλοι και μικροκαμωμένα άλογα και άλλοτε τα ίδια τα παιδιά, όπως φαίνεται από παραστάσεις αγγείων του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου. Και όταν δεν υπήρχε αμαξάκι, ένα καλάμι μεταμορφωνόταν μέσα από τα παιδικά μάτια σε άλογο, παιχνίδι γνωστό ως «**κάλαμον περιβήναι**», που έως και ο Σπαρτιάτης βασιλιάς Αγησίλαος έπαιζε με τα εγγόνια του.



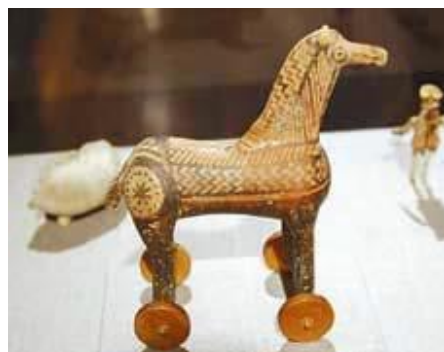
Τα κορίτσια αντίστοιχα έπρεπε να εκπαιδευτούν στον ρόλο της μητέρας από μικρή ηλικία και γι' αυτό δεν αποχωρίζονταν τις κούκλες τους, τις **πλαγγόνες**, που εμφανίστηκαν κατ' άλλους ερευνητές τον 10<sup>ο</sup> αι. και

σύμφωνα με άλλους τον 6<sup>ο</sup> αι. π. Χ. και αρχικά ήταν ακίνητες. Έφεραν δε, διαφορετικά ονόματα, ανάλογα με το υλικό κατασκευής τους. Ονομάζονταν «**νύμφες και κόρες**» όταν ήταν φτιαγμένες από κερί ή πηλό και είχαν συμβολικό χαρακτήρα. Άλλες ήταν καμωμένες από κερί, πηλό ή γύψο και άλλες φιλοτεχνημένες σε ελεφαντόδοντο ή ξύλο. Εκείνες, ωστόσο, που είχαν τη δυνατότητα να κινούνται με τη βοήθεια συρμάτων - σαν τις σημερινές μαριονέτες - τις ονόμαζαν «**νευρόσπαστα**». Συχνά αναφέρονται και ως «**δαίδαλα**», αφού οι κούκλες με κινητά μέλη αποδίδονταν στον σπουδαίο τεχνίτη της Κνωσού, Δαίδαλο. Τέτοιες κούκλες μπορεί να δει κανείς στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, στο Βρετανικό Μουσείο, στο Μουσείο του Λούβρου, όπως και σε επιτύμβιες στήλες του Εθνικού Αρχαιολογικού



Μουσείου και του Αρχαιολογικού Μουσείου Πειραιά.

Τα κορίτσια πριν από τον γάμο τους έπρεπε να θυσιάσουν στη θεά Αρτέμιδα τα παιχνίδια τους, ως σύμβολα της αγνότητάς τους που σε λίγο θα αποτελούσε παρελθόν, ενώ αν πέθαιναν πριν παντρευτούν, τα παιχνίδια συνόδευαν τις μικρές ιδιοκτήτριές τους στον τάφο.



Στους πάγκους των κοροπλαστών, όπως λέγονταν οι τεχνίτες που κατασκεύαζαν κούκλες, ξέρουμε σήμερα πως μπορούσε κανείς να βρει, εκτός από πλαγγόνες, **αθύρματα** (αθύρω = παίζω), ομοιώματα ζώων πάνω σε

ρόδες, όπως το πήλινο αλογάκι από το Λευκαντί Ευβοίας.



Ο **στρόβιλος** ή **βέμβιξ** ή **στρόμβος** (η γνωστή μας ξύλινη ή μεταλλική σβούρα). Η παλαιότερη αναφορά στην γνωστή μας σβούρα υπάρχει στην



Ιλιάδα (Ξ 413) όπου ο Όμηρος συγκρίνει την περιστροφή μιας πέτρας που εκσφενδονίζει ο Αίας ο Τελαμώνιος με την χαρακτηριστική κίνηση της σβούρας πριν σταματήσει να περιστρέφεται. Οι στρόμβοι ήταν φτιαγμένοι από ξύλο, ορείχαλκο ή πηλό.

Το **γιο-γιο**, του οποίου δεν είναι γνωστό το αρχαίο όνομα,



ο **τροχός** (δεν είναι άλλο από το τσέρκι), η **αιώρα** (κούνια) και τα **πεντέλιθα** (πεντόβολα), απεικονίζονται συχνά σε παραστάσεις αγγείων,



ενώ ανάμεσα στα λιγότερο γνωστά παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου είναι η **ίυγξ** (από το ομώνυμο πουλί μυρμηκολόγος). Το όνομά της το οφείλει στην κόρη του Πάνα και της Ηχούς, την νύμφη Ίυγκα, ενώ παίζεται ακόμη και σήμερα με κουμπί. Τα **σφαιρία** (βώλοι), δηλαδή σφαιρίδια από πηλό ή γυαλί ή ημιπολύτιμες πέτρες αποτέλεσαν την βάση για αναρίθμητα παιχνίδια από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι σήμερα. Βώλοι έχουν βρεθεί σε γεωμετρικούς και αρχαϊκούς οικισμούς της Αττικής (8<sup>ος</sup>-7<sup>ος</sup> αι.)

### Ομαδικά παιχνίδια

Δημοφιλής όσο και σήμερα η **σφαίρα**, η μπάλα δηλαδή, κυριαρχούσε στα παιχνίδια.



Η σφαίρα, η μπάλα δηλαδή, από δέρμα ή ύφασμα και γεμισμένη με αλογότριχες, άμμο, άχυρο ή μαλλί, προοριζόταν για παιχνίδι με τα χέρια κυρίως, ενώ συχνά χρησιμοποιούνταν και μπαστούνια για να παίξουν ένα είδος χόκεϊ, όπως μαρτυρούν ανάγλυφα του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου.



Το **αστραγαλίζεин**, το παιχνίδι με τα κότσια ζώων ήταν εξαιρετικά δημοφιλές τόσο στα παιδιά όσο και στους ενήλικες



ενώ γνωστά ήταν και η **χαλκή μυία** (τυφλόμυγα), η **ακινήτιδα** (αγαλματάκια), το **κολλαβίζεин** (μπιζ), η **αποδιδρασκίνδα** (κρυφτό), ο **ασκωλιασμός** (κουτσό). Άλλο παιχνίδι ήταν η **απόρραξις**. Παιζόταν από κορίτσια με τη σφαίρα, μπάλα από δέρμα ή κομμάτια ύφασμα, ραμμένα και παραγεμισμένα με αλογότριχες, άχυρο ή μαλλί. Τα αγόρια, πετώντας την μπάλα με τα χέρια, προσπαθούσαν να την περάσουν στο στόμιο ενός αγγείου, κάτι σαν τη σημερινή καλαθοσφαίριση. Ο νικημένος έπρεπε να πάρει στην πλάτη το νικητή. Αυτό ονομαζόταν **εφεδρισμός**.



Από τα πιο ενδιαφέροντα αρχαία ελληνικά παιχνίδια επίσης είναι το **στομάχιον**. Ήταν επινόηση του *Αρχιμήδη* και θεωρείται ο πρόγονος του κινεζικού παιχνιδιού, που σήμερα είναι γνωστό ως «τάγκραμ». Αποτελείται από δεκατέσσερα διαφορετικού σχήματος κομμάτια και ο στόχος ήταν η άσκηση της παρατηρητικότητας, της μνήμης και της αντίληψης των μαθητών του Αρχιμήδη ως εξής: Αφού πρώτα ο ίδιος έφτιαχνε κάποια σχέδια με όλα τα κομμάτια του στομάχιου, έβαζε τους μαθητές του να τα ανασυνθέσουν, βλέποντας όμως μόνο το περίγραμμά τους. Ένας δεύτερος τρόπος παιχνιδιού είναι και το γνωστό πρόβλημα του Αρχιμήδη, δηλαδή πόσες φορές μπορεί κάποιος να σχηματίσει το συγκεκριμένο τετράγωνο τοποθετώντας τα κομμάτια του στομάχιου με διαφορετική διάταξη.

Οι εργασίες ανασύλωσης της Ακρόπολης έφεραν στο φως τουλάχιστον 50 λαξευμένα παιχνίδια πάνω στο αρχαίο μνημείο. Οι αρχαιολόγοι διαπίστωσαν ότι τα περισσότερα παιχνίδια είναι λαξευμένα στη δυτική και στη νότια πλευρά του ναού καθώς οι κλιματολογικές συνθήκες ήταν ευνοϊκότερες και μπορούσε κάποιος να αναπαυθεί και να χαλαρώσει παίζοντας ένα παιχνίδι. Έχουν καταγραφεί 20 παιχνίδια στη δυτική πλευρά, 25 στη νότια, 4 στην ανατολική και 1 στη βόρεια. Από τα παιχνίδια που αναγνωρίστηκαν τα 47 παιχνίδια είναι δεξιοτεχνίας (*τρόπας*) και τα 3 *πεσσείας* (*εννεάδας* και *διαγραμμισμού*), δηλαδή στρατηγικής, που παίζονταν με πεσσούς (πιόνια).



Ένα παιχνίδι στρατηγικής είναι το **τριόδιον**, ο πρόγονος της πασίγνωστης σήμερα τρίλιζας. Παίζονταν από

δύο παίκτες, που ο καθένας χρησιμοποιούσε τρεις πεσσούς (πούλια) διαφορετικού χρώματος και γινόταν κλήρωση για το ποιος θα ξεκινούσε το παιχνίδι. Κάθε παίκτης προσπαθούσε να σχηματίσει ευθεία τοποθετώντας τους πεσσούς του σε κατάλληλα σημεία.



Η **κυβεία**, το παιχνίδι με τους κύβους, τα γνωστά σε εμάς ζάρια, αλλά και η κυβομαντεία φαίνεται πως ήταν σε χρήση τουλάχιστον από την εποχή του Τρωικού Πολέμου, αφού ο Παλαμήδης, σύμφωνα με τις πηγές, επινόησε τον κύβο και τα αντίστοιχα παιχνίδια εκείνη την εποχή. Στην αρχαία Ελλάδα και την Αίγυπτο, όπου έχουμε στοιχεία για τη χρήση της για περισσότερα από 3.500 χρόνια πίσω, χρησιμοποιούνται αντικείμενα από κόκαλο, ξύλο ή ελεφαντόδοντο.



Η **εννεάδα** προέρχεται από τις σημερινές ονομασίες του παιχνιδιού και φαίνεται πως ήταν μια παραλλαγή του αρχαιοελληνικού *τριόδιν*. Αυτός που κατόρθωνε, είτε εξ αρχής είτε στη διάρκεια του παιχνιδιού, να σχηματίσει *τριόδιν*, τοποθετώντας τρία πιόνια του σε ευθεία γραμμή, τότε αφαιρούσε έναν, όποιον ήθελε πεσσό του αντιπάλου του. Χαμένος τελικά ήταν ο παίκτης που έμενε με δύο μόνο πιόνια.

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

### Το Παιχνίδι στο Βυζάντιο

Στα χρόνια του βυζαντίου και μέχρι τον 9<sup>ο</sup> μ. Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στην τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν τη θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα , στο βυζάντιο από συνήθεια και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια . Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στην ζωή των βυζαντινών δείχνει ότι μετά τον 11<sup>ο</sup> μ. Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρωπίνων χαρακτήρων .

Στην εκπαίδευση, η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε , γεγονός που οφειλόταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική , και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα υπόλοιπα παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονιάς παιχνίδια όπως η 16άρα , κρυφτό, κυνηγητό , τσιλίκι , γουρούνα , τυφλόμυγα , αλώνι, μήλο αλλά και με μεγάλα ξύλινα κουνιστά άλογα και ξιφομαχία με βέργες. Τα κορίτσια έπαιζαν κυρίως με τις κούκλες στο σπίτι, οι οποίες ονομάζονταν **νέννος** ή **νιννί** και ήταν φτιαγμένες από κερί , πηλό ή γύψο . Συνήθιζαν επίσης να ασχολούνται με το κέντημα , το πλέξιμο , τον αργαλειό. Ακόμη ιδιαίτερα 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.

### Το Παιχνίδι στην Τουρκοκρατία

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

## Το Λαϊκό παιχνίδι

Από τους πρώτους χρόνους μετά την πτώση της Κωνσταντινούπολης μέχρι και το 19<sup>ο</sup> αιώνα, η παραγωγή του παιχνιδιού εμφανίζεται υπό μορφή οικιακής οικοτεχνίας. Οι κούκλες και τα παιχνίδια κατασκευασμένα από χωρικούς και πολλούς ανθρώπους του λαού, φτιάχνονταν από τους ίδιους τους γονείς, για να καλύψουν τις ανάγκες των παιδιών τους. Βρεφικά αντικείμενα συνήθιζε να φτιάχνει η μητέρα για το μωρό της όσο ήταν στην κούνια καθώς και άλλα χάριζαν οι συγγενείς. Τα παιχνίδια αυτά είχαν σχέση κυρίως με τις αισθήσεις, την αφή, τη γεύση, την όσφρηση και την ακοή. Τα παιχνίδια αυτά είχαν συμβολικό χαρακτήρα, χρησιμοποιούμενα και ως φυλαχτά από τις πρώτες ώρες του μωρού μέχρι και την νηπιακή του ηλικία. Η μητέρα μοίρασε τα πρώτα αυτά παιχνίδια που συνδέονταν με προλήψεις και μαγικές δοξασίες σχετικά με τη γονιμότητα, την υγεία, την καλή τύχη και τη μακροζωία του μωρού, και κρεμούσε πάνω τους διάφορους σταυρούς ή φυλαχτά κατά της βασκανίας. Το πιο σημαντικό βρεφικό παιχνίδι θεωρείται η **κουδουνίστρα**.

Η κουδουνίστρα η ρογκοβίλα ή κουδουνέλι, όπως ονομαζόταν σε διάφορα μέρη της Ελλάδας πολλές φορές είχαν το σχήμα μικρού κουδουνιού.



Η μητέρα έφτιαχνε για το αγόρι τη μπάλα από παλιές κάλτσες, που παραγέμιζε με άχυρο ή κουρέλια. Τα περισσότερα αγόρια από πολύ μικρά

ακολουθούσαν και βοηθούσαν τον πατέρα στην καθημερινή του εργασία. Εκείνος ανάλογα έφτιαχνε σε μικρογραφία το χρηστικό αντικείμενο της δουλειάς του , προσδίνοντας του το χαρακτήρα του παιχνιδιού. Παιχνίδια που σχετίζονται με την ασχολία του πατέρα μπορούσαν να είναι ένας ζευγάς με το αλέτρι , ένας καβαλάρης με το άλογο , ένα άροτρο , ένας αραμπάς , μία σούστα , μουσικά όργανα , κυρίως φλογέρες και διάφορα εργαλεία . Το αγόρι στο χωριό έπρεπε από πολύ μικρό να ξέρει να ιππεύει . Τα πρώτα μαθήματα γίνονταν στο σπίτι πάνω σε κουμιστά , ξύλινα άλογα, που έφτιαχνε ο πατέρας ξυλουργός . Ήταν ένα παιχνίδι που ξεκίνησε από την αρχαιότητα. Στις νησιωτικές περιοχές τα αγόρια έπαιζαν παιχνίδια που είχαν σχέση με την θάλασσα . Έφτιαχναν καΐκια, βάρκες και καράβια.



Για το κορίτσι το πιο σημαντικό παιχνίδι ήταν η κούκλα η ελληνική **κουτσούνα**, που μπορεί να θεωρηθεί η χαρακτηριστικότερη και η πιο αντιπροσωπευτική ελληνική κούκλα . Η κουτσούνα προέρχεται από τα Επτάνησα από εκεί εξαπλώθηκε στις ηπειρωτικές περιοχές και τα υπόλοιπα νησιά της Ελλάδας . Η μητέρα έφτιαχνε ακόμη μπάλες και για το κορίτσι από ύφασμα, πάνω στο οποίο κεντούσε με χρωματιστές κλωστές παραστάσεις από το φυτικό και το ζωικό κόσμο .Διάφορα παιχνίδια έφτιαχνε και ο πατέρας για το κορίτσι του. Αν ήταν τεχνίτης , ράφτης , πηλοπλάστης, ξυλουργός ή φαναρτζής, έραβε, έπλαθε ή σκάλιζε διάφορα αντικείμενα καθημερινής χρήσης, έπιπλα, σκεύη του νοικοκυριού, μικρογραφία εκείνων που χρησιμοποιούσαν οι νοικοκυρές. Το κορίτσι αντιγράφοντας τη μητέρα, μάθαινε τα σχετικά με την ανατροφή των παιδιών μέσα από το παιχνίδι με την κούκλα της. Μάθαινε επίσης το μαγείρεμα, το καθάρισμα του σπιτιού , το μαντάρισμα, την τέχνη του κεντήματος και του αργαλειού. Τα κορίτσια έχτιζαν



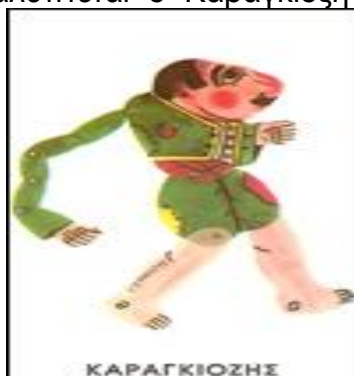
σπίτια και κάστρα με βότσαλα και άμμο, μάζευαν σπασμένα γυαλιά κι έστηναν ολόκληρο νοικοκυριό . Στη Φολέγανδρο για παράδειγμα όταν πήγαιναν σχολείο μάζευαν από τον δρόμο διάφορα κομμάτια από σπασμένα πήλινα και γυάλινα σκεύη του νοικοκυριού . Με τα πιο φανταχτερά και με αυτά που είχαν ζωγραφικές διακοσμήσεις έφτιαχναν σπίτια στην άμμο .Έπαιζαν και αγοροπωλησίες . Έκοβαν κομμάτια από πεπτονόφλουδες και τις κρεμούσαν στην αυλή του σπιτιού όπως κρεμάει ο χασάπης στο τσιγκέλι τα προϊόντα του και τα κορίτσια γίνονταν νοικοκυρές που αγοράζουν το κρέας.

Επίσης τα παιδιά έπαιζαν και παιχνίδια δεξιοτήτων. Από αυτά, πιο κοινά μπορούν να θεωρηθούν τα πεντόβολα και οι αμάδες που παίζονται με βότσαλα, τα κότσια που παίζονται με κότσια και τα λακκάκια που παίζονται με βόλους . Τα κότσια ήταν από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των αγοριών . Με τα κότσια από τα πόδια του αρνιού και μια βέργα έπαιζαν το «**Βεζίρη**» που έχει πολλές παραλλαγές στα διάφορα μέρη της Ελλάδας .

## ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

**Στη δεκαετία του '30** ο Θωμάς Ακουαρόνι, γνωστός τυπογράφος της Θεσσαλονίκης, κατασκεύασε στρατιωτάκια με πρώτη ύλη το μολύβι. Την ίδια εποχή ο Λευτέρης Ρωμαιοπούλος φτιάχνει «κατιγιόν» με σχέδια πάνω σε πεπτιεμένο χαρτί και ο Ιωάννης Κεχαγιάς πουλά κούκλες και γεμιστά ζωάκια. Πρόκειται για τα χρόνια του σίγκινου παιχνιδιού που μπορούσε να βρει κανείς στα πανηγύρια ή στα στέκια της οδού Αιόλου. Τα παιχνίδια απεικόνιζαν συνήθως τύπους γύρω από τη ζωή των ανθρώπων, όπως ο γαλατάς και το τσοπανόπουλο.

**Στη δεκαετία του '40** ο Στέφανος Στατίνος κατασκευάζει το πρώτο ξύλινο σαλονάκι και ο Δημήτρης Κόπανου τις πρώτες σφυρίχτρες ρεβυθιού. Την ίδια εποχή ανακαλύπτεται ο Καραγκιόζης και τα παιδιά αρχίζουν να



παίζουν θέατρο σκιών. Τα παιδικά δωμάτια γεμίζουν με επιτραπέζια όπως η «Χήνα» και το μεταλλικό «Μεκανό».

Ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος έφερε αναστάτωση στο εμπόριο των παιχνιδιών. Τα περισσότερα από τα λιγοστά εργοστάσια και τις βιοτεχνίες αναγκάστηκαν να κλείσουν για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα. Αφενός γιατί το

εργατικό προσωπικό στρατεύτηκε, αφετέρου γιατί τα υλικά κατασκευής παιχνιδιών δεν επαρκούσαν. Εκτός από τα ευρωπαϊκά παιχνίδια που ήδη προϋπήρχαν, τα υπόλοιπα φτιάχνονταν στην Ελλάδα και απεικόνιζαν ως επί το πλείστον νοσοκόμες του ερυθρού σταυρού, στρατιώτες και πολεμικά αντικείμενα, τσολιάδες και τσαρούχια.

**Κατά τη διάρκεια της Κατοχής**, πολλοί ερασιτέχνες επιδόθηκαν στην κατασκευή παιχνιδιών. Ένας από αυτούς, ο Ανανίας Ανανιάδης μάζευε από τα σκουπίδια κουτιά από κονσέρβες και διάφορα τσίγκινα κουτιά, τα οποία μετέτρεπε σε παιχνίδια. Τα βιομηχανικά και τα βιοτεχνικά παιχνίδια ήταν σπάνια τότε και τα παιδιά τα πρόσεχαν πολύ. Τα δύσκολα εκείνα χρόνια της Κατοχής και της μετακατοχικής περιόδου, τα παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά τα έφτιαχναν τα ίδια από το τίποτα. Τα δημιουργούσαν σύμφωνα με τις καταστάσεις και τις συνθήκες της ζωής. Καθημερινό παιχνίδι ήταν το πολεμικό υλικό, που λεηλατούσαν τα μεγαλύτερα παιδιά από τους Άγγλους. Βιομηχανικά παιχνίδια δεν υπήρχαν. Τα περισσότερα ήταν ομαδικά παιχνίδια δρόμου.

Ενδιαφέρον έχει να σταθούμε στα παιδιά της πόλης που αναγκάστηκαν να μετοικήσουν οικογενειακά σε κάποιο χωριό για λόγους επιβίωσης, πράγμα που παρατηρήθηκε σε μεγάλη έκταση ιδίως τα χρόνια της Κατοχής. Έτσι τα παιδιά βρέθηκαν σε διαφορετικό περιβάλλον ζωής, αντιμετώπισαν νέους τρόπους ζωής, έκαναν νέους φίλους γνώρισαν και έπαιζαν νέα παιχνίδια. Τα παιδιά αυτά που για πρώτη φορά ήρθαν σε επαφή με την έννοια της κατασκευής και της δημιουργίας-συνθέτοντας τα παιχνίδια τους με υλικά που έβρισκαν γύρω τους- και που για πρώτη φορά γνώρισαν την άμυλα και τον ανταγωνισμό, παίζοντας ομαδικά παιχνίδια στο δρόμο, ήταν διαδικασίες που επέδρασαν θετικά σε όλη τη διάρκεια της ζωής τους.

Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι οι *ρετσέλες* που φτιάχνονταν με κομμάτια ρετσινιού, ο *ντόκος* και το *στριφτό* ήταν τυχερά παιχνίδια, ο *κλεφτοπόλεμος* και το *κλωτσοσκούφι* παίζονταν στην Αμαλιάδα, στην Πάτρα. Οι σφαίρες και τα βλήματα αντικατέστησαν τους βώλους. Στο Καρπενήσι είχε επινοηθεί η *τσαρουχοναυμαχία* ένα πραγματικό παραμύθι με ήρωες, και τέλος υπήρχε και το *κλειδί* που ήταν αυτοσχέδιο και εύκολα κατασκευαζόμενο από μικρά παιδιά και προκαλούσε μικρή εκπυροσκόρτηση.

**Στη δεκαετία του '50** παρουσιάζονται τα μεταλλοπλαστικά παιχνίδια και οι κατασκευαστές αντιγράφουν συστηματικά επιτυχημένα μοντέλα του εξωτερικού. Τα παιδιά αρχίζουν να διαβάζουν βιβλία και τα λαϊκά περιοδικά



γίνονται ανάρπαστα.

Με το πέρασμα του χρόνου το πλαστικό γεμίζει όλο και περισσότερο το



δωμάτιο των παιδιών.

**Η δεκαετία του '60**, όσον αφορά το παιχνίδι, χαρακτηρίζεται από το πλαστικό, την μπαταρία και τη βιομηχανοποίηση γενικότερα. Η αλλαγή υλικού φέρνει την επανάσταση στον τρόπο που κατασκευάζονται τα παιχνίδια για πάντα. Στην Ευρώπη το γεγονός που σηματοδοτεί τη σημαντικότερη αυτή αλλαγή ήταν η απαγόρευση του τσίγκου στις αρχές του 1960 ως επικίνδυνου υλικού για να παίζουν τα παιδιά λόγω της χρησιμοποίησης τοξικών για την κατασκευή τους και της αιχμηρότητάς τους. Μαζί με τον τσίγκο πεθαίνουν και οι οικοτεχνίες και οι μικρές βιοτεχνίες που χρησιμοποιούσαν αποκλειστικά αυτό το υλικό. Την θέση του τσίγκου παίρνει το πλαστικό και το βινύλιο, υλικά που θεωρούνται, εκτός από υγιεινά, πιο ανθεκτικά και με χρώματα που δεν ξεβάφουν ή ξεθωριάζουν με το πλύσιμο. Το 1960 μεσουρανάει η εποχή της ιαπωνικής αγοράς. Οι κατασκευαστές αντιγράφουν ιαπωνικά παιχνίδια και τα καταστήματα κατακλύζονται από ρομπότ και διαστημόπλοια που γράφουν πάνω «*Μέιντ ιν Τζαπάν*». Το παιχνίδι σταματά πλέον να είναι κουρδιστό και



λειτουργεί με μπαταρία.

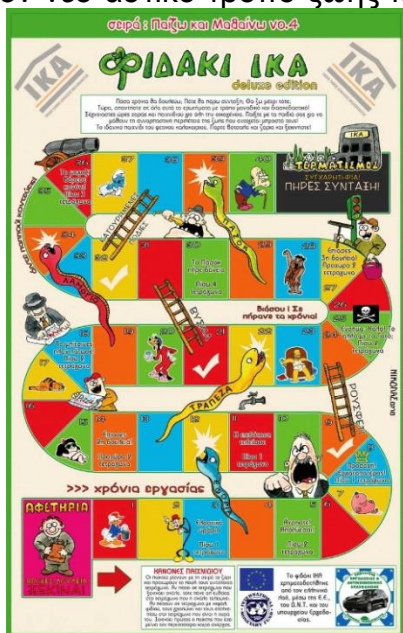
Γνωστές καινοτομίες στον χώρο του παιχνιδιού αποτελούν τα γυαλιά 3-D, η



κούκλα *Barbie*

και η γερμανική κούκλα-χελώνα.

Τα παιχνίδια στα σφαιριστήρια γίνονται ηλεκτροκίνητα συνάδοντας προς τον νέο αστικό τρόπο ζωής και τα ζάρια στο «Φιδάκι» παύουν να είναι



ξύλινα.

**Στο τέλος του '70** τα περισσότερα ελληνικά παιχνίδια γεννιούνται στο εξωτερικό και είναι πλαστικά. **Στις αρχές του '80** ήταν αρκετές οι ελληνικές εταιρίες που κατασκεύαζαν παιχνίδια. Με την εισβολή των κινέζικων παιχνιδιών αλλάζει συνολικά η φιλοσοφία επί του θέματος και τα παιχνίδια ευτελίζονται τόσο ως χρηματική αξία όσο και ως εκπαιδευτική αξία. Παρατηρείται μια στροφή που απαιτεί μικρότερη γονική συμμετοχή. Το παιχνίδι ακολουθεί τις αλλαγές της κοινωνίας μας και γι' αυτό αλλάζει χαρακτήρα καθώς αυξάνεται η ποσότητα και μειώνεται η ποιότητα. Την ίδια εποχή οι εταιρίες στράφηκαν προς τα επιτραπέζια παιχνίδια. Καινοτομία της εποχής ήταν και το τρενάκι. Αυτό που δεν έχει αλλάξει πάντως είναι το ότι το παιδί έχει ανάγκη το παιχνίδι, γιατί είναι πολλές οι γνώσεις που αποκτά μέσα από αυτό.



Με τη βιομηχανική επανάσταση πολλοί νέοι επιχειρηματικοί τομείς αναπτύχθηκαν με αποτέλεσμα την εμφάνιση σύγχρονων παιχνιδιών στην αγορά. Υπάρχουν δύο κατηγορίες σύγχρονων παιχνιδιών τα παραδοσιακά και τα ηλεκτρονικά. Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει τα βρεφικά-προσχολικά παιχνίδια, κούκλες, λούτρινα, φιγούρες, επιτραπέζια και παζλ, computer για παιδιά, διαδραστικά παιχνίδια, παιχνίδια εξωτερικού χώρου, κατασκευές και παιχνίδια από πλαστικό ή άλλες ύλες.



Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει παιχνίδια για υπολογιστές σε CD ROM, DVD ROM, καθώς επίσης και κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών. Στη σύγχρονη εποχή υπάρχει μια υπερπληθώρα παιχνιδιών. Οι *Owen-Blakemore και η Centers*, μελέτησαν διαφορετικούς καταλόγους παιχνιδιών και τα κατέταξαν στις 27 κατηγορίες: Φιγούρες δράσης, αξεσουάρ φιγούρων δράσης, μικρές ανθρώπινες φιγούρες, πλαστικά ζώα, φουσκωτά ζώα, αξεσουάρ για φιγούρες και ζώα, κούκλες μωρά, αξεσουάρ κούκλας, make-up, ρουχισμός μεταμφίεσης, τέχνη και κατασκευές-χειροτεχνία, παιχνίδια επιτραπέζια και ruzzles, εκπαιδευτικές δεξιότητες ή σχολικά είδη, επαγγέλματα, επιστήμη, χτίσιμο ή κατασκευή, μουσικά όργανα, αξεσουάρ οχημάτων, οχήματα που μπορούν να ιππευθούν, μεγάλα κινητικά παιχνίδια, αθλητικά είδη, όπλα, οικιακά είδη, σπίτια παιχνίδια.

### **Από το παραδοσιακό στο βιομηχανοποιημένο παιχνίδι**

Τα πρώτα εμπορικά παιχνίδια των παιδιών, πριν απορροφηθούν από τη βιομηχανική παραγωγή, φτιάχνονταν από Έλληνες οικοτέχνες. Ελάχιστοι διατηρούσαν μικρομάγαζα σε εμπορικά κέντρα ή διέθεταν τα παιχνίδια τους στα μπακάλικα και στα καταστήματα «Γενικού Εμπορίου» των περιοχών της Ελλάδας. Οι περισσότεροι κατασκευαστές ήταν πλανόδιοι, που γυρνούσαν στις γειτονιές και έστηναν πάγκους και σε πανηγύρια. Οι πάγκοι στα πανηγύρια ήταν με χειροποίητα λαϊκά παιχνίδια, πήλινα, γύψινα, τσίγκινα και υφασμάτινα σε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων.

Αργότερα, άρχισαν να κατασκευάζονται πήλινα και γύψινα ζώα και πουλιά από Μικρασιάτες, Αιγινήτες και Χιώτες πηλοπλάστες. Χαρακτηριστικά παιχνίδια ήταν το γιο-γιο, η ροκάνα, ο μύλος, οι φυσουλήθρες και οι χάρτινες κούκλες από γκοφρέ χαρτί.

Οι Έλληνες αντιγράφουν οτιδήποτε βλέπουν σε εκθέσεις στο εξωτερικό και το μεταφέρουν στην ελληνική αγορά. Ήρωες που γίνονται διάσημοι μέσα από κόμικ ή παραμύθια ή από τον κινηματογράφο και στη συνέχεια γίνονται

μαζικά παιχνίδια που κυκλοφορούν στις αγορές του εξωτερικού. Οι δύο μεγάλες εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών της Ελλάδας ήταν η **Λύρα** και η **EI Greco**. Έτσι στην Ελλάδα όλα τα παραδοσιακά παιχνίδια αντικαθίστανται με πλαστικό. Και, όπως και στο εξωτερικό, οι διαφημίσεις που ακούγονται στο ραδιόφωνο ή βλέπουν μικροί και μεγάλοι στον κινηματογράφο έχουν πλέον μαζική απήχηση. Εξάλλου, σύμφωνα με τα λόγια της κ. Αργυριάδη, υπεύθυνης στο τμήμα Παιχνιδιού και Παιδικής Ηλικίας του Μουσείου Μπενάκη, «**Το παιχνίδι αντανakλά τον κόσμο γύρω του. Ό,τι έχει γίνει στον κόσμο έχει αντιγραφεί στο παιχνίδι. Ό,τι καινούριο βγαίνει, κατευθείαν θα το δεις σε παιχνίδι**».



### Νομικό Πλαίσιο Παιχνιδιών

Το νομικό πλαίσιο που διέπει τα παιδικά παιχνίδια αναφέρεται στην Οδηγία 88/378/ΕΟΚ, η οποία εναρμονίστηκε στη χώρα μας με την ΚΥΑ Αρ. Οικ. Β6342/863 (ΦΕΚ 223/Β/27-3-89), όπως τροποποιήθηκε με την Οδηγία 93/68/ΕΟΚ (ΦΕΚ 923/Β/14-12-1994). Σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία, τα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά πρέπει να φέρουν υποχρεωτικά τη σήμανση CE. Με τη σήμανση CE δηλώνεται υπεύθυνα από τον κατασκευαστή/εισαγωγέα ότι το παιχνίδι κατασκευάστηκε σύμφωνα με τα ισχύοντα ευρωπαϊκά πρότυπα ή στην περίπτωση που δεν ικανοποιεί τα ισχύοντα πρότυπα, σύμφωνα με ένα υπόδειγμα (μοντέλο), το οποίο έχει λάβει «βεβαίωση τύπου CE» από Κοινοποιημένο Εργαστήριο Παιγνιδιών.

Ο κατασκευαστής ή ο εγκατεστημένος στην Κοινότητα εντολοδόχος, οφείλει για κάθε τύπο παιγνιδιού να διατηρεί τεχνικό φάκελο που περιλαμβάνει όλα τα σχετικά έγγραφα και έντυπα, από τα οποία τεκμαίρεται η ασφάλεια του παιγνιδιού, όπως :

- α)** Πληροφορίες διοικητικής φύσης για την εταιρεία.
- β)** Τεκμηρίωση της συμμόρφωσης με τα Πρότυπα, δηλ. τις Εκθέσεις Δοκιμών του Εργαστηρίου Παιγνιδιών του ΕΛΟΤ ή τη βεβαίωση τύπου CE που χορηγήθηκε από το Εργαστήριο Παιγνιδιών του ΕΛΟΤ.
- γ)** Αναλυτικές πληροφορίες για κάθε παιχνίδι ή ομάδα παιγνιδιών (εμπορικές ονομασίες, κωδικός αριθμός, σχέδια, κατάλογο εξαρτημάτων).
- δ)** Αναλυτικά στοιχεία κατασκευής (χώροι κατασκευής, πρώτες ύλες, χρησιμοποιούμενα μέσα χύτευσης (καλούπια), συσκευασία, συναρμολόγηση).
- ε)** Στοιχεία για τον ποιοτικό έλεγχο της παραγωγής.

στ) Διεύθυνση χώρων αποθήκευσης.

## ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

### Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Παρ' όλο που οι περισσότεροι από εμάς καθημερινά καταναλώνουμε ή έχουμε καταναλώσει αρκετό χρόνο παίζοντας κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι δεν γνωρίζουμε τίποτα για την ιστορία του . Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών καλύπτει σχεδόν πέντε δεκαετίες Τα **video games** ξεκίνησαν την μακρόχρονη πορεία τους το 1971 σαν ένα μέσο εμπορικής διασκέδασης, ενώ στις αρχές του 1980 είχαν ήδη γίνει η βάση μιας σημαντικής ψυχαγωγικής βιομηχανίας σε Ευρώπη, Αμερική και Ιαπωνία. Το 1983 σημειώθηκε η καταστροφική τους κατάρρευση αλλά ανέκαμψαν σύντομα, μόλις δυο χρόνια αργότερα. Στις μέρες μας οι πωλήσεις των video games ανταγωνίζονται δυναμικά τις κινηματογραφικές ταινίες, έχοντας εξελιχθεί σε μια από τις πιο επικερδείς βιομηχανίες παγκοσμίως.

#### Οι κονσόλες και η εξέλιξη τους.

#### Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι (1947)

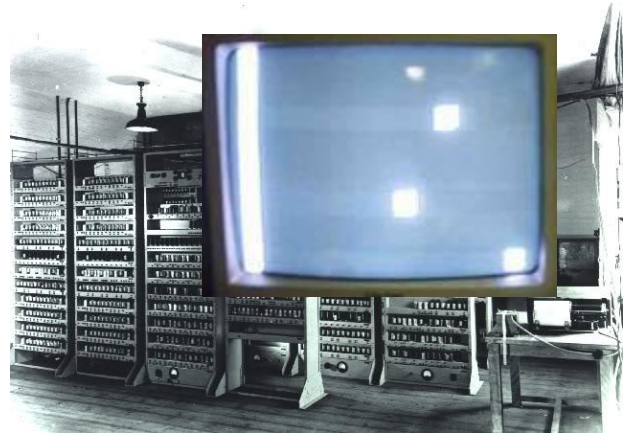
Το πρώτο γνωστό ηλεκτρονικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε ποτέ δημιουργήθηκε από τους *Thomas T. Goldsmith Jr.* και *Estle Ray Mann* μόλις το 1947. Το παιχνίδι ήταν ένας εξομοιωτής πυραύλων πάνω σε μια crt οθόνη της τότε εποχής. Ο πύραυλος κατευθυνόταν από τον "χρήστη" με αναλογικά και όχι ψηφιακά κυκλώματα. Μάλιστα ο στόχος δεν εμφανίζονταν στην οθόνη μιας και αυτό δεν μπορούσε να γίνει, αλλά ήταν κουκκίδες σε επικαλύμματα πάνω από την οθόνη.

#### Η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή (1951)

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

### Alexander S. Douglas - OXO (1952)

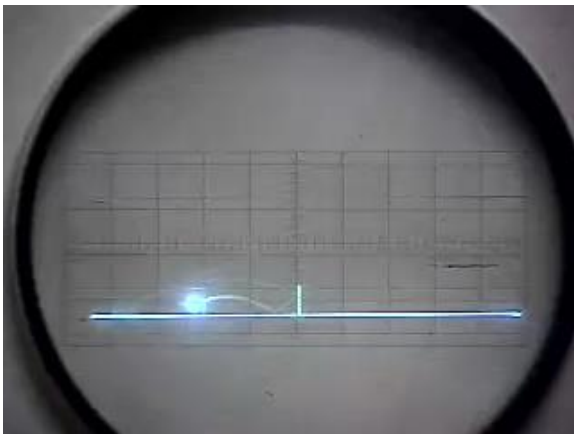
Το 1952 ο Alexander S. Douglas δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ψηφιακή οθόνη. Το παιχνίδι είναι το OXO (κύκλοι και σταυροί) και παιζόταν στον αγγλικό υπολογιστή του 1949 (EDSAC), στα πλαίσια του διδακτορικού του πάνω στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή. Το OXO ήταν το πρώτο παιχνίδι για υπολογιστές με γραφικά μέχρι το 1961. Ο EDSAC καταλάμβανε τόσο χώρο όσο και ένα σημερινό υπνοδωμάτιο.



### Tennis for two (1958)

Το 1958 ο William Higinbotham έφτιαξε ένα διαδραστικό παιχνίδι που λέγονταν «τένις για δύο», για την ετήσια μέρα επισκεπτών του εθνικού εργαστηρίου Brookhaven. Αυτή η έκθεση χρηματοδοτούνταν από το υπουργείο ενέργειας των ΗΠΑ με σκοπό να προωθήσει την ατομική ενέργεια.

Για το παιχνίδι χρησιμοποιούνταν ένας αναλογικός υπολογιστής και για οθόνη ένας παλμογράφος. Οι κανόνες του παιχνιδιού απλοί: Με δύο χειριστήρια που είχαν ένα πολυπλήκτρο δύο κατευθύνσεων και ένα απλό πλήκτρο, ο παίκτης αποφάσιζε σε ποια πλευρά του αντιπάλου έπρεπε να ρίξει το ψηφιακό μπαλάκι ώστε να μπερδέψει τον αντίπαλο.



### Το πρώτο οικιακό game (1961)

Το 1961, οι φοιτητές του (MIT Martin Graetz), Steve Russell, και Wayne Wiatanen έφτιαξαν το παιχνίδι Spacewar. Το παιχνίδι

παιζόταν στον υπολογιστή του 1960, DEC PDP-1 και χρησιμοποιούσε για οθόνη έναν παλμογράφο. Σίγουρα ήταν ένα πολύ σημαντικό παιχνίδι στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών μιας και κάνει ένα βήμα παραπάνω δείχνοντας ένα πρώτο δείγμα γραφικών και ενός πιο πετυχημένου εξομοιωτή από τα προηγούμενα. Μάλιστα το παιχνίδι είχε και παράγοντες να επηρεάζουν τα σκάφη, με αρχικό αυτόν της βαρύτητας. Όπως προδίδει και το όνομα του, το παιχνίδι περιείχε δύο διαστημικούς πυραύλους, τα «Wedge» και «Needle», που πήραν τα ονόματα τους από το σχήμα τους. Ο σκοπός του παίκτη ήταν απλά να πυροβολεί το εχθρικό σκάφος μέχρι αυτό να καταστραφεί. Το παιχνίδι έγινε ακόμα πιο σύνθετο στη συνέχεια, και δε θα προκαλούσε αυτή την εθνική μανία των Αμερικάνων με αυτό, αν η DEC δεν αποφάσιζε να το ενσωματώσει στους υπολογιστές της. Τελικά το παιχνίδι ξεχάστηκε, μετά από καιρό.

## Παιχνιδομηχανή μέσω τηλεόρασης

Το 1966 ο *Ralph Baer* συνέχισε να δουλεύει σε μία ιδέα που είχε σκεφτεί το 1951. Αυτή η ιδέα ήταν να φτιάξει ένα διαδραστικό παιχνίδι που να μπορεί κάποιος να το παίξει στην τηλεόραση. Το 1967 είχε δημιουργηθεί η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή που μπορούσε πλέον να παίζει κάποιος στην τηλεόραση του σπιτιού του. Κάτι που ήταν συναρπαστικό για μία εποχή που τα μόνο παιχνίδια που μπορεί να είχε ακούσει ήταν σε μεγάλους υπολογιστές Πανεπιστημίων. Ο δρόμος για μια καινούρια βιομηχανία είχε μόλις αρχίσει να ανοίγει και το μέσο για αυτό ήταν η παιχνιδομηχανή «*Brown Box*». Συνολικά είχαν φτιαχτεί 3 ή 4 πρωτότυπα “κουτιά”. Στην αρχή είχε ένα παιχνίδι στο οποίο ο ένας παίκτης μέσω μιας τελείας, κυνηγούσε την άλλη τελεία ανάμεσα από εμπόδια...Σιγά-σιγά ένας προσομοιωτής όπλου προστέθηκε, ώστε να είναι δυνατή, η καταστροφή της τελείας και τέλος το παιχνίδι παραμετροποιήθηκε ώστε οι τελείες να μπορούν να παίξουν τέννις.

Η δεκαετία του 80 αποδείχθηκε η χρυσή εποχή για την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι 8 bit home consoles στα τέλη του 70 και στις αρχές του 80 έδωσαν μια νέα πνοή στον χώρο. Τα παιχνίδια πλέον δεν ενσωματώνονται σε chips του μηχανήματος αλλά φορτώνονται στην μνήμη εξωτερικά με την βοήθεια μαγνητοταινίας χωρητικότητας από 2 έως 16 kilobits.

Η εξέλιξη αυτή συνεπαγόταν τη δυνατότητα εναλλαγής παιχνιδιών, και έτσι αρκετές εταιρείες άρχισαν να ειδικεύονται στον προγραμματισμό νέων τίτλων, απαλλαγμένες από το άγχος της κατασκευής ολόκληρης της κονσόλας. Η πρώτη εταιρεία που ειδικεύτηκε αποκλειστικά στην κατασκευή παιχνιδιών για κονσόλες άλλων εταιρειών ήταν η Activision που ιδρύθηκε το 1979 από δυσαρεστημένους προγραμματιστές της Atari. Το Fairchild VES ήταν ο προάγγελος για της κονσόλες με μαγνητική ταινία το 1976, για να ακολουθήσει μετά ένα χρόνο η Atari με το Video Computer System(VCS). Η VCS λίγο καιρό μετά μετονομάστηκε σε Atari 2600. Το 1978 η Magnavox κυκλοφορεί το Odyssey2 στην Αμερική και τον Καναδά, ενώ στην αγορά μπαίνει και η Phillips Electronics πουλώντας την ίδια κονσόλα ως Phillips700 στην Ευρώπη. Ακολούθησαν πιο εξελιγμένες παιχνιδομηχανές όπως η Intellivision και η Colecovision. Παράλληλα, οι πρώτοι υπολογιστές που προορίζονταν για οικιακή χρήση όπως ο Commodore 64 και ο ZX Spectrum προσέφεραν ένα καινούριο, ανεκμετάλλευτο, μέχρι τώρα χώρο. Από το 1980 έως και το 1983 δημιουργήθηκαν παιχνίδια για τις καινούριες κονσόλες που άφησαν ιστορία όπως το Defender ένα shooter game που ενσωμάτωνε scrolling και χάρτη για όλη την πίστα.

Με την είσοδο στην δεκαετία του 90 τα πράγματα πήραν μια πιο σοβαρή όψη καθώς οι κατασκευάστριες εταιρείες παρακολουθώντας τη

σημαντική άνθηση και ζήτηση των video games, άρχισαν να επενδύουν όλο και μεγαλύτερα ποσά. Νέοι επεξεργαστές όπως οι 386 και 486 της Intel σηματοδότησαν το ξεκίνημα μιας νέας εποχής για το PC στον κόσμο του gaming. Η ένταξη των CD-ROMs στην πληροφορική τεχνολογία επέτρεψε την δημιουργία ακόμη αρτιότερων τρισδιάστατων παιχνιδιών.

Όσον αφορά τις φορητές παιχνιδομηχανές το 1989 η Nintendo κυκλοφορεί το φορητό game boy, με ενσωματωμένο το περιβόητο Tetris. Η αντίπερα όχθη ανταπαντά με το Sega game gear και το Atari Lynx, ενώ λίγο αργότερα η Nintendo επανέρχεται με το Super Game boy. Περνώντας στις μη φορητές κονσόλες οι χρονιές 1994 και 1995 ήταν άκρως σημαντικές για το video gaming αφού η Sega τοποθέτησε στα ράφια των καταστημάτων το Sega Saturn και η Sony έκανε τα παρθενικά της βήματα με το Play station. Και οι δυο κονσόλες είχαν επεξεργαστή 32-bit και προκάλεσαν σάλο με τα εκπληκτικά για την εποχή γραφικά τους. Η Nintendo έτοιμη να αντεπεξέλθει στον σκληρό ανταγωνισμό, προχωράει ένα βήμα μπροστά με την 64bit κονσόλα Nintendo 64, το 1996.

Η μάχη έμελλε να φουντώσει με την είσοδο του 2000 αφού η Sony κυκλοφόρησε τον απόγονο της πρώτης της κονσόλας, το Play station 2 το οποίο έγινε παγκοσμίως ανάρπαστο. Εκατομμύρια νέοι παίκτες μισούνται στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία και τα video games γίνονται πια τρόπος διασκέδασης για την συντριπτική πλειοψηφία των νέων. Το 2001 η Nintendo αποχτά με το Game Cube, αλλά και το διάδοχο του Game boy color, το Game boy Advance. Την ίδια εποχή μπαίνει στο παιχνίδι και η Microsoft με το Xbox.

Η Nintendo συνεχίζει να μεγαλώνει την αυτοκρατορία της στον χώρο των φορητών παιχνιδομηχανών το 2004 με το Nintendo DS το οποίο συναρπάζει με το ενσωματωμένο του μικρόφωνο, την οθόνη αφής και τη δυνατότητα ασύρματου Multiplayer παιχνιδιού. Τον Δεκέμβριο του 2004 η Sony αντεπιτίθεται με την πρώτη φορητή της κονσόλα τοPSP. Η τελευταία λέξη της τεχνολογίας.

Η ταχύτατη εξέλιξη της τεχνολογίας στον χώρο των video games εγγυάται τη συνεχή ανάπτυξη της ποιότητας των παιχνιδιών και το μέλλον τους φαντάζει συναρπαστικό. Η Microsoft κυκλοφόρησε το Xbox360 η Nintendo δεν έχασε χρόνο και ακολούθησε με το Wii και η Sony με το Play station 3. Όμως τα Wii ,X360 ,PS3, δεν είναι απλές κονσόλες για ηλεκτρονικά παιχνίδια. Έχουν εξελιχθεί σε κέντρα οικιακής ψυχαγωγίας με δυνατότητες αναπαραγωγής ταινιών, μουσικής φωτογραφιών κλπ. Από την άλλη τα PC με την γιγάντια υπολογιστική τους ισχύ έχουν την δυνατότητα να φιλοξενήσουν ακόμα και τα πιο απαιτητικά παιχνίδια..

Η μάχη στο χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανάμεσα στα PC και τις κονσόλες μαίνεται με τα ανταγωνιστικά στρατόπεδα να δίνουν σκληρό πόλεμο για να κρατηθούν στην κορυφή. Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να παρακολουθούμε τις εξελίξεις.

## **Πλεονεκτήματα από τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

Εξαιτίας ίσως της μεγάλης δημοσιότητας που παίρνουν περιστατικά βίας με παιδιά και των πιεστικών ερωτημάτων των γονέων, οι ψυχολόγοι ερευνούν σχεδόν αποκλειστικά στη σχέση ανάμεσα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την επιθετική συμπεριφορά των παιδιών. Ακόμα και οι ίδιοι οι επιστήμονες, όμως, δυσανασχετούν με τη μονόπλευρη παρουσίαση της επίδρασης που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και επισημαίνουν τις θετικές τους πλευρές.

**Νοημοσύνη:** Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξασκούν την προσοχή, τη συγκέντρωση και τη μνήμη, ενεργοποιούν τη δημιουργική σκέψη. Για να επιλύσει δηλαδή το παιδί γρίφους και να ξεπεράσει εμπόδια, εξετάζει τα προβλήματα από διαφορετικές πλευρές, χρησιμοποιεί σύμβολα, καλλιεργεί τη φαντασία του.

**Αυτοεκτίμηση :** Οι επιδόσεις του παιδιού το κάνουν να αισθάνεται περήφανο και ικανό. Ορισμένοι ψυχοθεραπευτές στο εξωτερικό χρησιμοποιούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη διαδικασία της θεραπείας με δειλά παιδιά, για να τα βοηθήσουν να τονώσουν την εμπιστοσύνη στις ικανότητές τους και στον εαυτό τους, να εκφράσουν την ενεργητικότητα ή ακόμα και την καταπιεσμένη επιθετικότητά τους, και να μάθουν ότι για να πετύχουν τους στόχους τους, πρέπει να αγωνιστούν.

**Κοινωνικοποίηση:** Τα παιδιά μιλούν με τους συνομηλίκους τους για τα καινούργια ηλεκτρονικά παιχνίδια, ανταλλάσσουν πληροφορίες και συμβουλές, καλούν τους φίλους τους για να παίξουν μαζί. Όπως συμβαίνει σε όλους τους ανθρώπους, αισθάνονται την ανάγκη να ενταχθούν σε μία ευρύτερη ομάδα, όπου θα γίνουν αποδεκτά και θα διακριθούν. Οι σύγχρονες συνθήκες ζωής έχουν μεταβάλει τον τρόπο με τον οποίο κοινωνικοποιούνται τα παιδιά, αλλά όχι τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης. Τα παιδιά εξακολουθούν να χρησιμοποιούν ιδιαίτερους κώδικες επικοινωνίας για να συνδεθούν με συνομηλίκους τους. Στην εποχή μας αυτοί οι κώδικες αντλούν τα θέματά τους και διαμορφώνονται από τις νέες τεχνολογίες.

**Αντανακλαστικά :** Έχει αποδειχθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μειώνουν το χρόνο αντίδρασης και βελτιώνουν πολύ το συντονισμό ματιού και χεριού. Οι δεξιότητες αυτές είναι πολύτιμες στο σύγχρονο περιβάλλον, όπου τα ερεθίσματα είναι πολυάριθμα και απαιτείται η χρήση πολύπλοκων ηλεκτρονικών μηχανημάτων.



### **Μειονεκτήματα από τη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών**

Κανείς δεν αμφισβητεί το βίαιο και απάνθρωπο περιεχόμενο της πλειοψηφίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα οποία σημειώνουν θεαματικές πωλήσεις. Τι επιπτώσεις μπορεί να έχουν στον ψυχισμό των παιδιών :

**Επιθετικότητα** : Αρκετές έρευνες επιβεβαιώνουν ότι αυτά τα παιχνίδια μπορεί να αυξήσουν την επιθετικότητα στη συμπεριφορά, στις σκέψεις και στα συναισθήματα και να περιορίσουν τις θετικές κοινωνικές συμπεριφορές. Η επίδραση αυτή παρουσιάζεται και στα δύο φύλα. Φαίνεται πως τα βίαια παιχνίδια καλλιεργούν την επιθετικότητα ακόμα και στα παιδιά που δεν εμφανίζουν παρόμοιες τάσεις. Πιο πολύ όμως κινδυνεύουν εκείνα που μεγαλώνουν σ' ένα περιβάλλον όπου υπάρχει ψυχική και σωματική βία.

**Συναισθηματική παράλυση** : Για να κερδίσει το παιδί στο παιχνίδι, πρέπει να χρησιμοποιήσει βία για να εξοντώσει τον αντίπαλο. Όταν το καταφέρνει, επιβραβεύεται περνώντας στο επόμενο επίπεδο. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια η διεργασία αυτή είναι πιο καταλυτική, όχι μόνο γιατί το ίδιο το παιδί εκτελεί τις βίαιες πράξεις, αλλά επειδή απονεκρώνεται η ικανότητά του να κατανοεί και να αισθάνεται τις συνέπειες των πράξεών του. Δεν μπορεί να συνδέσει τις βίαιες πράξεις του με την καταστροφή και τον πόνο που αυτές προκαλούν.

**Απορρόφηση του χρόνου** : Η πολύωρη ενασχόληση μπορεί να αποβεί μοιραία για τις σχολικές επιδόσεις και τις κοινωνικές δραστηριότητες του παιδιού. Όταν ο περισσότερος χρόνος του αφιερώνεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, περιορίζονται οι άλλες δραστηριότητες και η πραγματική επαφή με τους συνομηλίκους ή την οικογένεια. Επιπλέον, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να γίνει εθιστική.

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΑΣΚΟΤ ΤΩΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ

Παρακάτω παραθέτουμε τις 11 μασκότ που ταυτίστηκαν με τους Ολυμπιακούς Αγώνες από το 1972 μέχρι σήμερα στο Λονδίνο.



**Wenlock και Mandeville, Λονδίνο 2012**

Κάθε διοργάνωση των Ολυμπιακών Αγώνων έχει και τη δική της μασκότ. Στην Αθήνα θυμόμαστε όλοι πολύ καλά τον Φοίβο και την Αθηνά που πρωτοστατούσαν σε πετσέτες, στυλό και κάθε είδους αναμνηστικό.



**Waldi, Μόναχο 1972**

Αυτό το πολύχρωμο, ριγέ ζωάκι, ήταν η πρώτη επίσημη ολυμπιακή μασκότ και χρησιμοποιήθηκε στους Ολυμπιακούς του Μονάχου το 1972. Η μαραθώνια διαδρομή μάλιστα, των συγκεκριμένων αγώνων, σχεδιάστηκε έτσι ώστε να μοιάζει με το περίγραμμα του Waldi.



### **Amik, Μόντρεαλ 1976**

Ο κάστορας είναι το σήμα κατατεθέν του Καναδά που φιλοξένησε τους Ολυμπιακούς Αγώνες το 1976 και αντιπροσωπεύει τη σκληρή δουλειά, χαρακτηριστικό γνώρισμα του συγκεκριμένου έθνους. «Amik» στη γλώσσα των Ινδιάνων του Καναδά θα πει κάστορας, εξ ου και το συγκεκριμένο ζώο που έγινε η μασκότ των Ολυμπιακών του Μόντρεαλ.



### **Misha, Μόσχα 1980**

Η συγκεκριμένη μασκότ ήταν η πρώτη που γνώρισε τόσο μεγάλη εμπορική επιτυχία. Μετατράπηκε σε βαλσαμωμένο ζώο, εμφανίστηκε σε τηλεοπτικές εκπομπές, είχε το δικό της βιβλίο κτλ. Κατά την τελετή λήξης των αγώνων της Μόσχας, ο Misha εμφανίστηκε με ένα δάκρυ στα μάτια του, υποδηλώνοντας την στενοχώρια για το τέλος της διοργάνωσης.



#### **Sam, Λος Άντζελες 1984**

Αυτή η μασκότ είναι το εθνικό πουλί και αγαπημένο σύμβολο του Λος Άντζελες. Ο φαλακρός αυτός αετός που ακούει στο όνομα Sam, σχεδιάστηκε από τον Bob Moore, καλλιτέχνη της Disney, ο οποίος μάλιστα έχει σχεδιάσει και το αναμνηστικό γραμματόσημο της Walt Disney. Ο Moore υπηρέτησε ως επικεφαλής προώθησης της εταιρείας για πάνω από 30 χρόνια.



#### **Hodori the Tiger, Σεούλ 1988**

Η αγαπητή και φιλική αυτή τίγρης έγινε η μασκότ που συμβολίζει τη φιλόξενη φύση των κατοίκων της χώρας υποδοχής των Ολυμπιακών Αγώνων του Σεούλ το 1988. Το κοινό έστειλε προτάσεις για το όνομα που έπρεπε να είχε, από τις οποίες επιλέχθηκε μία, το Hodori. Στο αρχικό της σχέδιο, η μασκότ ήταν στην πραγματικότητα δύο πανομοιότυπες τίγρεις, αλλά ο Hodori ήταν ο πιο δημοφιλής κι έτσι αποφασίστηκε να συνεχίσει solo καριέρα...



### **Cobi the sheep-dog, Βαρκελώνη 1992**

Κατά τη διάρκεια των αγώνων της Βαρκελώνης, η μασκότ αυτή εμφανίστηκε σε πολλές διαφημίσεις για τους χορηγούς όπως την Coca Cola, την Brothers Industries και τη Dannon. Ο Cobi, που πήρε το όνομά του από το ακρωνύμιο της Ολυμπιακής Οργανωτικής Επιτροπής της Βαρκελώνης (COOB), σχεδιάστηκε για να τιμήσει έναν από τους πιο αγαπητούς και γνωστούς καλλιτέχνες της Ισπανίας, τον Πικάσο.



### **Izzy, Ατλάντα 1996**

Αυτός ο... υπολογιστής μπορούσε να πάρει πολλές μορφές και διαφορετικά σχέδια. Όταν ο Izzy πρωτοπαρουσιάστηκε το 1992 στη Βαρκελώνη, λεγόταν «What!zIt?», αλλά το όνομά του άλλαξε την τελευταία στιγμή, λίγο πριν την έναρξη των αγώνων της Ατλάντα.



#### **Millie, Syd και Olly, Σίδνεϋ 2000**

Αυτό το τρίο των μασκότ που αντιπροσωπεύουν τη γη, τον αέρα και το νερό, είναι τα χαρακτηριστικά του Σίδνεϋ. Τα ονόματά τους προέρχονται από τις συντομεύσεις των λέξεων Millennium, Sydney και Olympic.



#### **Φοίβος και Αθηνά, Αθήνα 2004**

Και ο δικός μας Φοίβος και η Αθηνά; Δεν θα μπορούσαν φυσικά να μην αναφερθούν στη λίστα μας. Δημιουργήθηκαν στα πρότυπα της αρχαίας ελληνικής κούκλας και αντιπροσώπευαν τις αξίες της συμμετοχής, της αδελφοσύνης, της ισότητας στο παιχνίδι και της δικαιοσύνης. Τα ονόματά τους προήλθαν από την ελληνική μυθολογία. Ο Φοίβος ήταν ο θεός του Φωτός και της Μουσικής και η Αθηνά η θεά της Σοφίας.



**Beibei (贝贝), Jingjing (晶晶),  
Huanhuan(欢欢), Yingying (迎迎)  
και Nini (妮妮), Πεκίνο 2008**

Αν ενώσεις τα ονόματα των πέντε αυτών μασκότ, θα σχηματιστεί μια κινεζική φράση καλωσορίσματος, με την οποία υποδέχτηκε τους Ολυμπιακούς Αγώνες το Πεκίνο. Ο σχεδιαστής των μασκότ αυτών σχεδίασε πάνω από 1000 διαφορετικές κούκλες πριν αποφασιστεί η τελική πεντάδα από την Ολυμπιακή Επιτροπή.



**Wenlock και Mandeville, Λονδίνο 2012**

Πρόκειται για δύο μονόφθαλμα τερατάκια τον Wenlock και την Mandevill, χαρακτήρες που σχεδίασε η εταιρεία Iris. Είναι ουσιαστικά δύο στάλες ατσαλιού που περίσσεψαν από το Ολυμπιακό Στάδιο του Λονδίνου.

# ΕΡΕΥΝΑ

## ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Είμαστε μαθητές της Α΄ τάξης του 1<sup>ου</sup> ΓΕΛ Χαλανδρίου και κάνουμε μια έρευνα στο πλαίσιο της Ερευνητικής Εργασίας μας με θέμα: «Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ».

Οι απαντήσεις σας στο Ερωτηματολόγιο θα μας βοηθήσουν να καταλήξουμε σε κάποια συμπεράσματα που αφορούν στο παιχνίδι. Σας ευχαριστούμε πολύ για τη συνεργασία σας και για τις απαντήσεις που θα δώσετε στις ερωτήσεις μας με ειλικρίνεια.

Σημειώστε με «X» το κουτάκι της επιλογής σας, με δυνατότητα μιας απάντησης για κάθε ερώτηση.

### ΦΥΛΟ ΗΛΙΚΙΑ

- |                                  |                                     |                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Αγόρι   | <input type="checkbox"/> 10-12 ετών | <input type="checkbox"/> 15-18 ετών |
| <input type="checkbox"/> Κορίτσι | <input type="checkbox"/> 13-14 ετών |                                     |

1. Πώς περνάς τον ελεύθερο χρόνο σου;

- Διαβάζω εξωσχολικά βιβλία
- Παίζω κάποιο παιχνίδι
- Ακούω μουσική
- Βλέπω τηλεόραση
- Παίζω στον Η/Υ
- Ασχολούμαι με τον αθλητισμό

2. Πόσο σημαντικό είναι το παιχνίδι για σένα;

- Καθόλου     Λίγο     Αρκετά     Πολύ

3. Τι είδους παιχνίδι προτιμάς να παίζεις;

- Ομαδικό                       Ατομικό

4. Ποιο είναι το αγαπημένο σου επιτραπέζιο παιχνίδι;

---

5. Ποιο από τα παρακάτω παιχνίδια θα διάλεγες να παίζεις;

- Παιχνίδια ρόλων  
 Αθλητικά παιχνίδια  
 Επιτραπέζια παιχνίδια  
 Ηλεκτρονικά παιχνίδια

6. Πού συνηθίζεις να παίζεις με τους φίλους σου;

- Στη γειτονιά  
 Στο προαύλιο του σχολείου  
 Στο σπίτι  
 Σε αθλητικούς χώρους

7. Με ποια παιχνίδια ψυχαγωγείσαι περισσότερο;

- Παραδοσιακά                       Ηλεκτρονικά

8. Πόσες ώρες την ημέρα παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;

- Καθόλου                       1-2ώρες                       Πάνω από 3 ώρες

9. Πιστεύεις ότι τα παιχνίδια βίας επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ανθρώπου

Ναι                       Όχι

10. Σου αρέσει να δημιουργείς ή να κατασκευάζεις παιχνίδια;

Ναι                       Όχι

Αν η απάντηση είναι Ναι, ανέφερε το παιχνίδι

-----

## ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στην έρευνα συμμετείχαν μαθητές από την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση και συγκεκριμένα από το Λίτσειο Δημοτικό Σχολείο Χαλανδρίου, το 1<sup>ο</sup> Γυμνάσιο και το 1<sup>ο</sup> ΓΕΛ Χαλανδρίου

**ΣΥΝΟΛΟ ΠΑΙΔΙΩΝ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΙΧΑΝ: 188**

**ΚΟΡΙΤΣΙΑ:97**

**ΑΓΟΡΙΑ:91**

	ΑΓΟΡΙΑ	ΚΟΡΙΤΣΙΑ
1) ΠΩΣ ΠΕΡΝΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ ΣΟΥ;		
ΔΙΑΒΑΖΩ ΕΞΩΣΧΟΛΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ	2	13
ΠΑΙΖΩ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	7	3
ΑΚΟΥΩ ΜΟΥΣΙΚΗ	19	39
ΒΛΕΠΩ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ	5	8
ΠΑΙΖΩ ΣΤΟΝ Η/Υ	24	17
ΑΣΧΟΛΟΥΜΑΙ ΜΕ ΤΟΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ	30	15

2) ΠΟΣΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΕΣΕΝΑ;		
ΚΑΘΟΛΟΥ	2	0
ΛΙΓΟ	8	18
ΑΡΚΕΤΑ	40	49
ΠΟΛΥ	39	29

3) ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΤΙΜΑΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ;		
--------------------------------------------	--	--

ΟΜΑΔΙΚΟ	79	83
ΑΤΟΜΙΚΟ	12	12

4)ΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΑ ΔΙΑΛΕΓΕΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ;		
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΡΟΛΩΝ	2	10
ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	36	36
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	9	30
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	42	21

5) ΠΟΥ ΣΥΝΗΘΙΖΕΙΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΟΥ;		
ΣΤΗ ΓΕΙΤΟΝΙΑ	24	12
ΣΤΟ ΠΡΟΑΥΛΙΟ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ	26	33
ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ	26	46
ΣΕ ΑΘΛΗΤΙΚΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ	14	6

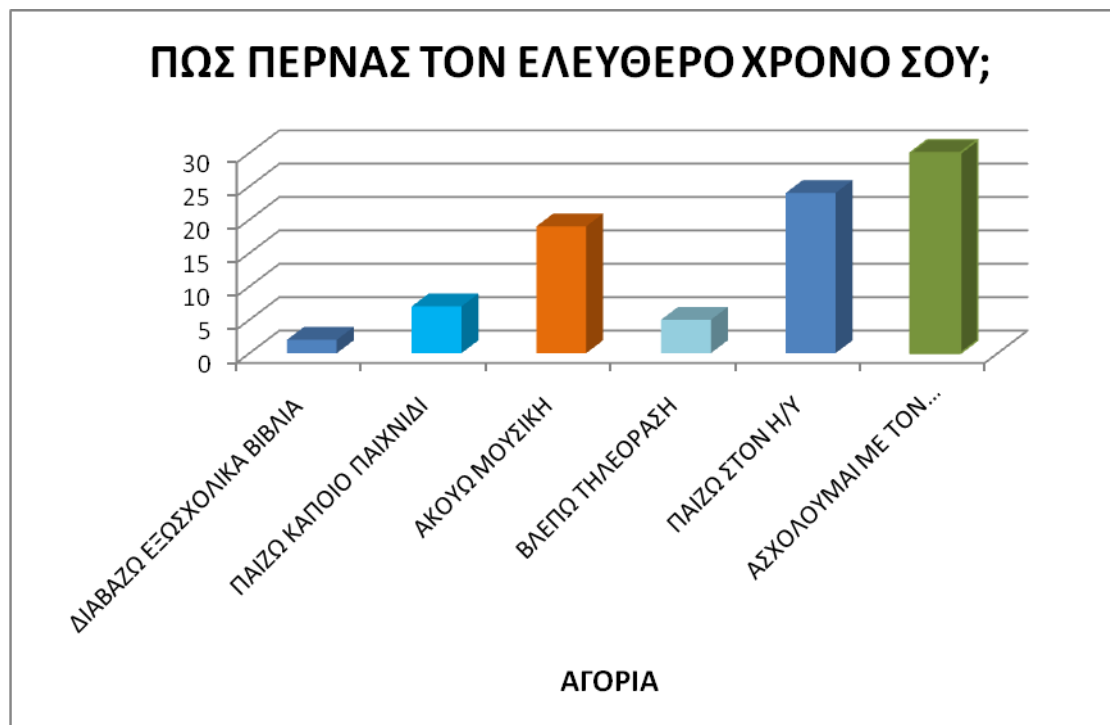
6)ΜΕ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΨΥΧΑΓΩΓΕΙΣΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ;		
ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ	18	60
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ	73	36

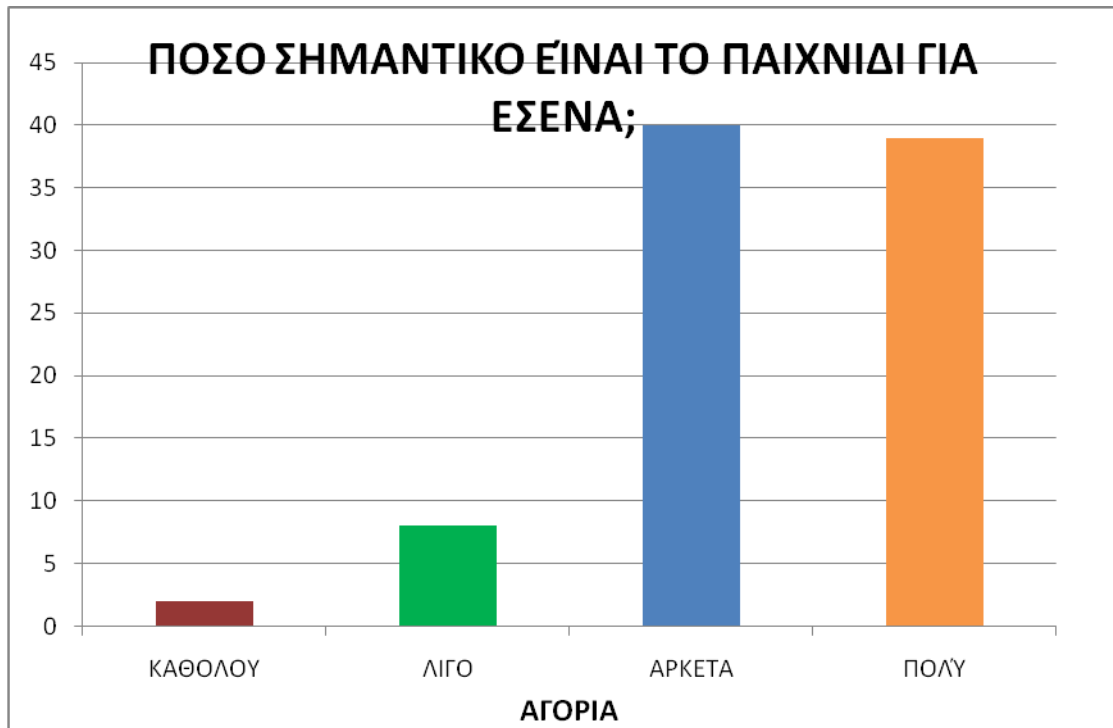
7)ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;		
ΚΑΘΟΛΟΥ	12	39
1-2 ΩΡΕΣ	53	52
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 3 ΩΡΕΣ	25	6

8) ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΌΤΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΙΑΣ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ;		
ΝΑΙ	41	83
ΌΧΙ	50	14

9) ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣ Η ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;		
ΝΑΙ	28	25
ΌΧΙ	51	71

## ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ ΜΕ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΓΡΑΦΗΜΑΤΩΝ

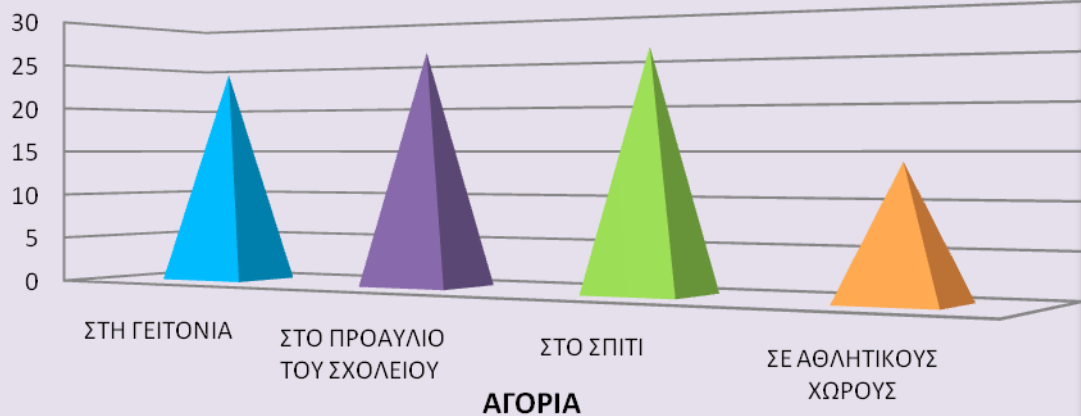




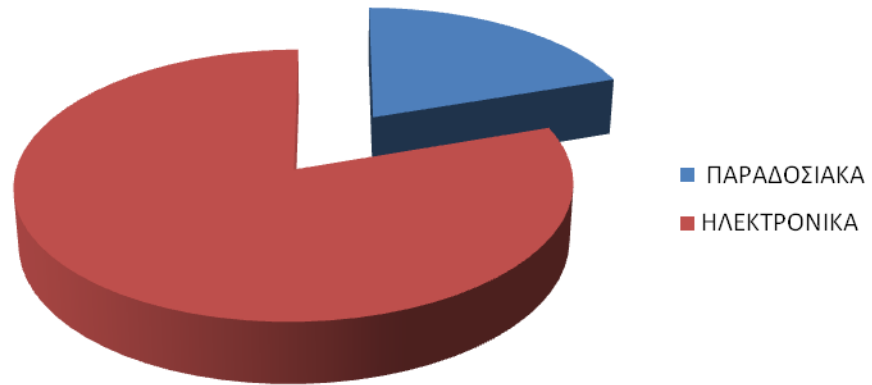
## ΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΑ ΔΙΑΛΕΓΕΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ;



## ΠΟΥ ΣΥΝΗΘΙΖΕΙΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΟΥ;

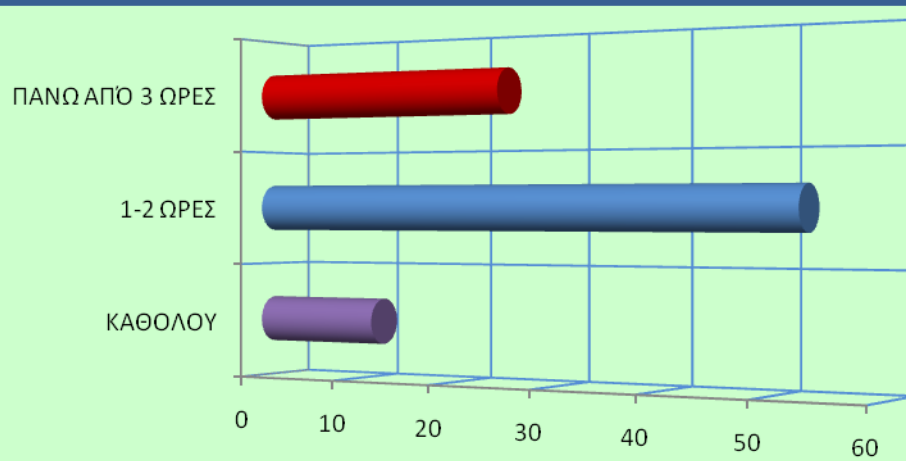


## ΜΕ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΨΥΧΑΓΩΓΕΙΣΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ;



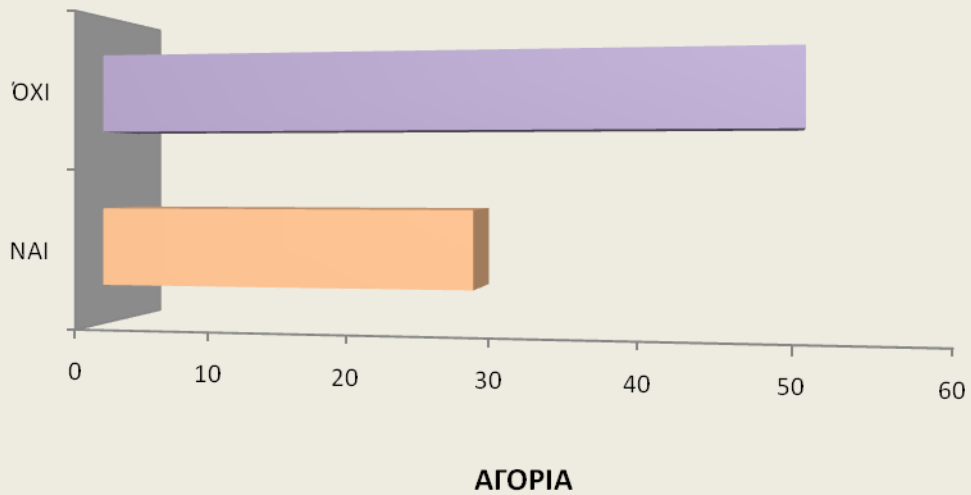
ΑΓΟΡΙΑ

## ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;



ΑΓΟΡΙΑ

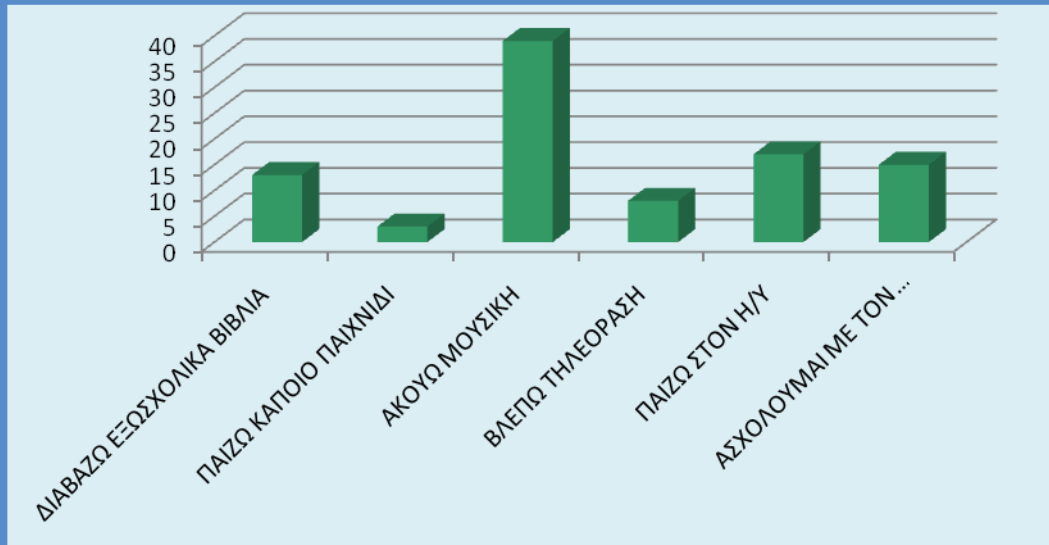
**ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣ Η ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;**



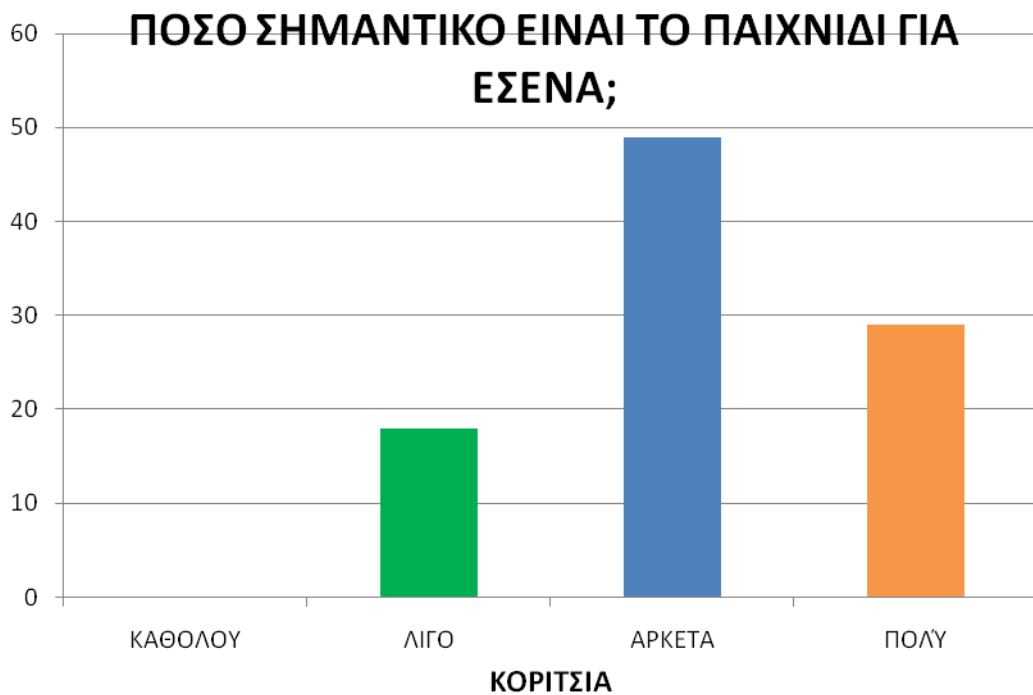
**ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΙΑΣ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ;**



## ΠΩΣ ΠΕΡΝΑΣ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ ΣΟΥ;

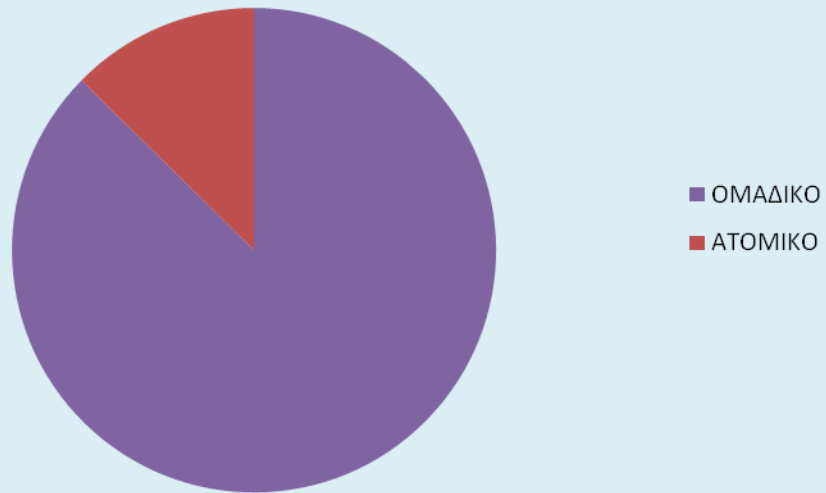


ΚΟΡΙΤΣΙΑ



ΚΟΡΙΤΣΙΑ

## ΤΙ ΕΙΔΟΥΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΡΟΤΙΜΑΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ;



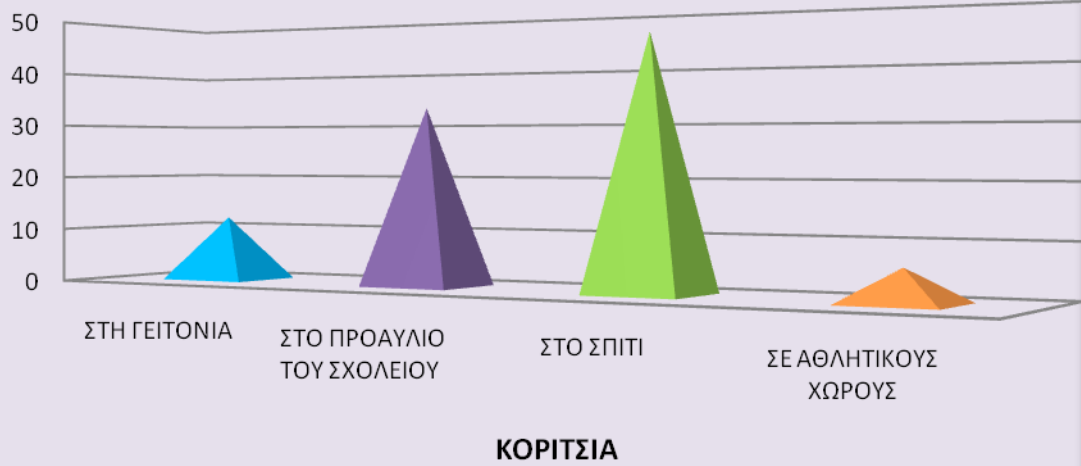
ΚΟΡΙΤΣΙΑ

## ΠΟΙΟ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΑ ΔΙΑΛΕΓΕΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ;

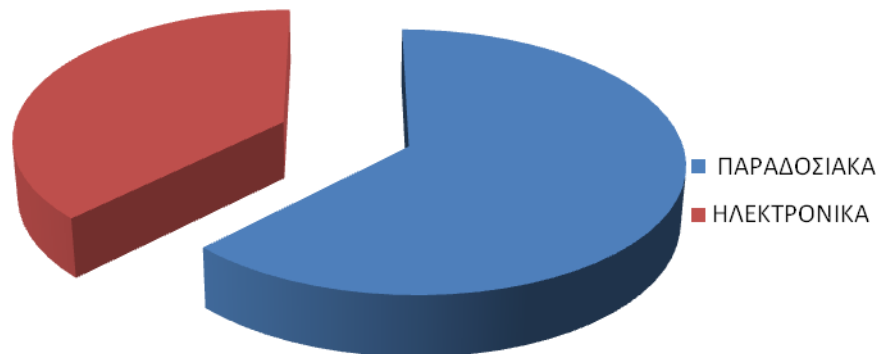


ΚΟΡΙΤΣΙΑ

## ΠΟΥ ΣΥΝΗΘΙΖΕΙΣ ΝΑ ΠΑΙΖΕΙΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΟΥ;



## ΜΕ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΨΥΧΑΓΩΓΕΙΣΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ;



ΚΟΡΙΤΣΙΑ

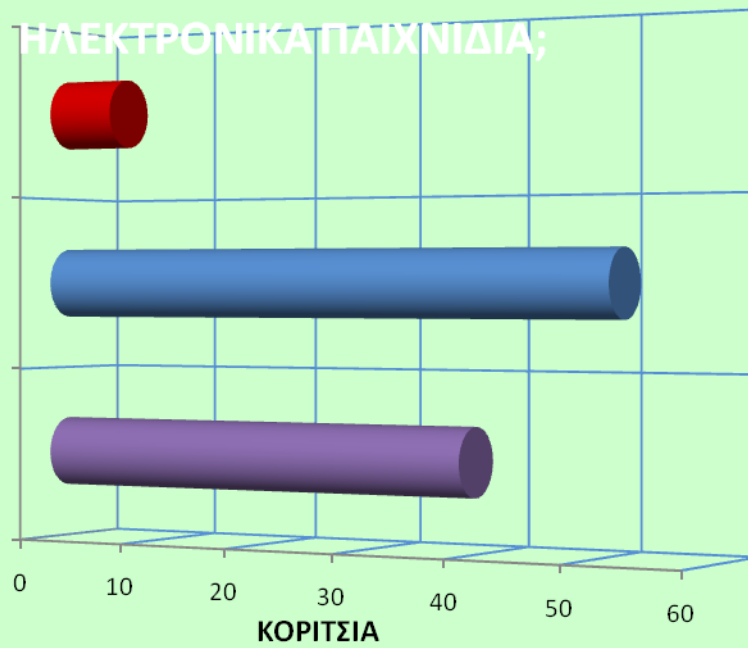
## ΠΟΣΕΣ ΩΡΕΣ ΤΗΝ ΗΜΕΡΑ ΠΑΙΖΕΙΣ

### ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

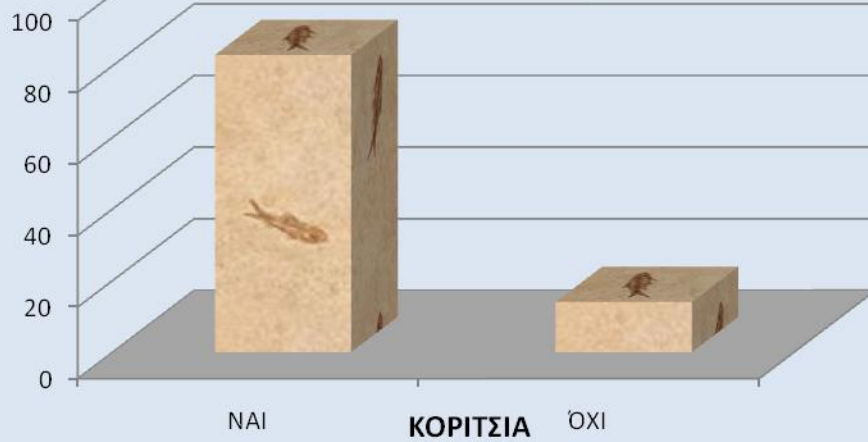
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 3 ΩΡΕΣ

1-2 ΩΡΕΣ

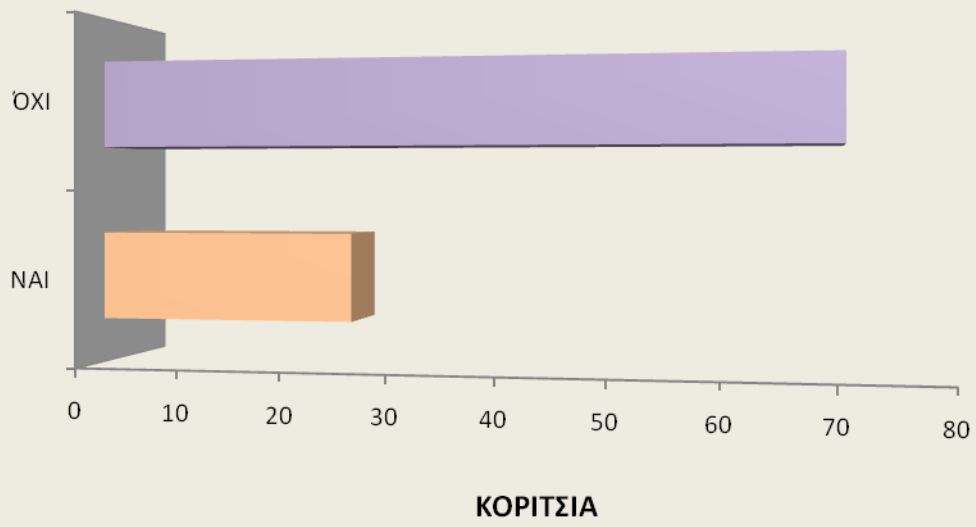
ΚΑΘΟΛΟΥ



## ΠΙΣΤΕΥΕΙΣ ΟΤΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΒΙΑΣ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ;



## ΣΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΕΙΣ Η ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

- Το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών ασχολείται με τον αθλητισμό ενώ τα περισσότερα κορίτσια ακούνε μουσική.
- Η πλειοψηφία των αγοριών καθώς και των κοριτσιών θεωρούν το παιχνίδι αρκετά σημαντικό.
- Τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια προτιμούν το ομαδικό παιχνίδι από το ατομικό.
- Τα κορίτσια διάλεξαν τα αθλητικά παιχνίδια ως αγαπημένα σε αντίθεση με τα αγόρια που διάλεξαν τα ηλεκτρονικά.
- Παρατηρούμε μια ομοιότητα στο χώρο στον οποίο συνηθίζουν να παίζουν με τους φίλους τους , αγόρια και κορίτσια, ο οποίος είναι το σπίτι τους.
- Μεγάλη αντίθεση βλέπουμε στον τρόπο ψυχαγωγίας, καθώς τα αγόρια έχουν μια πιο έντονη τάση για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενώ τα κορίτσια για τα παραδοσιακά.
- Επίσης ομοιότητα παρατηρούμε και στις ώρες ημερησίως που παίζουν αγόρια και κορίτσια, στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, 1-2 ώρες.
- Στο ερώτημα αν τα παιχνίδια βίας επηρεάζουν την συμπεριφορά του ανθρώπου, τα περισσότερα αγόρια απάντησαν όχι σε αντίθεση με τα κορίτσια.
- Και στα αγόρια και στα κορίτσια δεν αρέσει η κατασκευή ή η δημιουργία παιχνιδιών.

## ΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ

### ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

Κ	Ο	Θ	Λ	Α	Ξ	Σ	Π
Υ	Ζ	Β	Α	Ξ	Σ	Α	Λ
Β	Τ	Ε	Κ	Ε	Ι	Θ	Α
Ε	Ρ	Μ	Ι	Χ	Ξ	Υ	Τ
Ι	Ι	Β	Ν	Ρ	Π	Ρ	Α
Α	Ο	Ι	Η	Σ	Λ	Μ	Γ
Σ	Δ	Ξ	Τ	Φ	Α	Α	Η
Ι	Ι	Ι	Ι	Π	Γ	Τ	Ι
Ο	Ν	Υ	Δ	Ε	Γ	Α	Β
Μ	Ε	Γ	Α	Ν	Ο	Σ	Ζ
Α	Ν	Ξ	Ζ	Τ	Ν	Β	Α
Χ	Ν	Η	Σ	Ε	Ε	Ε	Ρ
Ι	Ο	Δ	Θ	Λ	Σ	Ζ	Η
Ο	Σ	Υ	Ι	Ι	Σ	Ι	Κ
Ν	Γ	Ε	Δ	Θ	Ω	Ρ	Τ
Α	Ι	Ω	Ρ	Α	Η	Η	Σ

ΠΛΑΤΑΓΗ, ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΠΛΑΓΓΟΝΕΣ, ΑΘΥΡΜΑΤΑ, ΒΕΜΒΙΞ, ΑΙΩΡΑ, ΠΕΝΤΕΛΙΘΑ, ΙΥΞ,  
ΑΚΙΝΗΤΙΔΑ, ΤΡΙΟΔΙΝ, ΚΥΒΕΙΑ, ΝΕΝΝΟΣ, ΒΕΖΙΡΗ

## ΚΟΥΚΛΑ



## ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Το παιχνίδι ξεκινάει και ο κάθε παίχτης διαλέγει με ποιες μάρκες θα παίξει. Στη συνέχεια επιλέγουν ποιος παίχτης θα παίξει πρώτος. Ξεκινάει το παιχνίδι και ο σκοπός των δυο παιχτών είναι να βάλουν στις γωνίες (τρύπες) τις μάρκες με το χρώμα της επιλογής του. Το παιχνίδι φτάνει στο τέλος του την στιγμή που ένας από τους δύο παίχτες θα έχει βάλει όλες τις μάρκες του χρώματος που έχει επιλέξει στις γωνίες και βάλει τη μάρκα με το μαύρο χρώμα στη συνέχεια.

### ΚΑΝΟΝΕΣ

- 1<sup>ος</sup> : 1 χτύπημα στον κάθε γύρο εκτός εάν ο παίχτης που είναι στη σειρά του βάλει κάποια μάρκα σε μια από τις γωνίες.
- 2<sup>ος</sup> : απαγορεύεται η μετακίνηση με το χέρι από οποιοδήποτε σημείο του ταμπλό του κέρματος για διευκόλυνση.
- 3<sup>ος</sup> : ο παίχτης επιτρέπεται να βάλει μόνο χρώμα της επιλογής του.
- 4<sup>ος</sup> : εάν ο παίχτης που είναι η σειρά του βάλει μια μάρκα με το χρώμα του αντιπάλου τότε ο αντίπαλος παίρνει τη σειρά του και συνεχίζει

## ΤΑ ΛΑΘΗ

Το παιχνίδι μπορεί επίσης να φτάσει στο τέλος του στην περίπτωση που ένας από τους δύο παίκτες κατά λάθος βάλει σε κάποια γωνία πριν τελειώσουν οι μάρκες της επιλογής του τη μάρκα με το μαύρο χρώμα. Ένα ακόμα λάθος που μπορεί να συμβεί στη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ένας παίχτης να βάλει κατά λάθος το κέρμα του. Αυτό έχει ως συνέπεια την επιστροφή μιας μάρκας από αυτές που έχει βάλει στις γωνίες. Με αυτό ακολουθεί και η αλλαγή της σειράς των παιχτών και έτσι παίζει ο επόμενος παίχτης.

## ΣΧΟΛΙΑ

Στα πλαίσια του μαθήματος της ερευνητικής εργασίας ασχοληθήκαμε με την ιστορία του παιχνιδιού . Κατά τη γνώμη μας , στη διεξαγωγή της εργασίας συνέβαλε σε μεγάλο βαθμό το γεγονός ότι όλοι μαζί , ( λαμβάνοντας υπόψη μας και τους αρχικούς προγραμματισμούς της καθηγήτριας μας ) αποφασίσαμε τον τρόπο με τον οποίο θα δουλέψουμε. Οι ομάδες συνεργάστηκαν άλλες πολύ καλά και άλλες λιγότερο . Ωστόσο, παρά την αναπόφευκτη ασυνέπεια που υπήρξε, κανένα κενό δεν έμεινε ακάλυπτο και η εργασία συνεχίστηκε στους προσχεδιασμένους ρυθμούς. Το αντικείμενο ήταν αρκετά ενδιαφέρον και αποτελούσε την πρώτη επιλογή όλων και αυτός ήταν άλλος ένας παράγοντας που βοήθησε πολύ. Δεν δυσκολευτήκαμε ιδιαίτερα στην εύρεση πληροφοριών και στις περιπτώσεις που οι πληροφορίες ήταν λιγότερες μας δόθηκε βιβλιογραφία.

## ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

*Κάποιοι είπαν για το παιχνίδι:*

**Ο KARL GROOS :** «Τα παιχνίδια είναι μέσο φυσικής και ηθικής ανάπτυξης.»

**Ο SCHILLER :** «Τα παιχνίδια σε ένα λαό βοηθούν να ανακαλύψουμε την ποιότητα του, και την αξία της τέχνης του.»

**Ο PIAGET:** «Τα παιχνίδια είναι μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης, και των άλλων γνωστικών δεξιοτήτων.»

**Ο FREUD :** «Το παιχνίδι είναι έκφραση του υποσυνείδητου και της φαντασίας του παιδιού.»

**Ο ROUSSEAU :** « Πρέπει να ακολουθούμε τους κανόνες της φύσης, και να μην της είμαστε ενάντιοι .»

**Ο ERIKSON :** «Το παιδί στο παιχνίδι απαλλάσσεται από ψυχικά συμπλέγματα , αγωνίες και δειλίες, γίνεται ελεύθερο , πειθαρχικό και κοινωνικό.» Ακόμα, κατά τον ERIKSON, στο ομαδικό παιχνίδι το παιδί, απαλλάσσεται από πολλές κακές συνήθειες, όπως το ψέμα, τον εγωισμό, την οκνηρία, τη δειλία, γίνεται ελεύθερο και πειθαρχικό.

**Ο Ξ. ΝΤΟΣΤΟΓΙΕΨΚΙ:** «Ό,τι χρειάζεται η ψυχή ενός παιδιού είναι το φως του ήλιου, τα παιχνίδια, το καλό παράδειγμα και λίγη αγάπη» (Αδερφοί Καραμαζόφ)

*Οι θεωρίες αυτές συμπληρώνουν η μία την άλλη και μας δείχνουν την μεγάλη σημασία του παιχνιδιού και για τη ζωή των παιδιών, και συνεπώς για τη κοινωνία.*

## ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

### 1. Muchas Γιαγιάδας

Αγιάνογλου Αναστασία  
Ασημένιου Μαρία - Εριέττα  
Κακαβιά – Μπεληγιάννη Φωτεινή  
Παπαδοπούλου Μαρία – Ειρήνη

### 2. Φουντωτό Σαγανάκι

Ζαρκάδα Βασιλική  
Κουρέα Αθανασία  
Παπαντωνίου Κλεονίκη  
Σουπιτσής Αντώνης

### 3. Ασυνέπεια

Βαβουράκης Ανδρέας  
Παρασκευόπουλος Χρήστος  
Πουλόπουλος Αντώνης  
Στράτης Σπύρος  
Χατζηαλέξης Βασίλης

### 4. Αλεξάκη Έλενα

Μάρκο Λαμπρινή  
Μπάρλα Γεωργία  
Παλυβός Κωνσταντίνος

### Η Υπεύθυνη Καθηγήτρια

Ληξουριώτη Ζαφειρούλα

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αυδίκος Ευάγγελος, (1996). *Το παιχνίδι στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα

Αρφαρά Κάτια, 21 Δεκεμβρίου 1997. *Όταν κοιμούνται οι άνθρωποι τα παιχνίδια μιλούν μεταξύ τους*, Το Βήμα

Δαράκη Πέπη, (1994). *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*, Αθήνα : Gutenberg

Έκθεση Ωνασείου, 19 Ιανουαρίου 2004. *Η παιδική ηλικία στην αρχαιότητα*, by Greek News

Η Καθημερινή, Αφιέρωμα, Κυριακή 21 Δεκεμβρίου 1997, σελ.2-31

- «*Έλληνες παίδες αεί εστέ...*». *Όψεις του παιχνιδιού στην αρχαία Ελλάδα*, του Χ. Μπουλώτη
- *Τι είδαν οι περιηγητές*, της Μ. Αργυριάδη
- *Αύριο θα παίζουμε –ελπίζω*, της Ε. Σκουτέρη-Διδασκάλου
- *Ο κόσμος του λαϊκού παιχνιδιού*, της Μ. Αργυριάδη
- «*Στους πάγκους της Αιόλου*», της Μ. Αργυριάδη
- *Από πατάρια και παλιατζίδικα*, της Ο. Σελλά
- *Το θρησκευτικό παιχνίδι*, της Μ. Αργυριάδη
- *Παίζουμε;* Της Ι. Τσιριμώκου
- *Στην κατοχή και την απελευθέρωση*, της Μ. Αργυριάδη
- *Η νοσταλγία του παιδικού παιχνιδιού*, του Χ. Μπουλώτη

Θέρμου Μαρία, 29 Δεκεμβρίου 2002. *Τα τυχερά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα*, Το Βήμα

Ιέρ Πατρής, (2008). *Τόπο στο παιχνίδι*. Αθήνα: Μεταίχμιο

Κλιάφα Μαρούλα – Βαλάση Ζωή, (1979). *Ας παίζουμε πάλι*. Αθήνα: ΚΕΔΡ ΟΣ

Κροντηρά Λήδα, (2002). *Ελάτε να παίζουμε μέσα στο χρόνο*.

Αθήνα: Φυτράκης Α.Ε.

Λάζος Χρ., (2010). *Παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων*, Αθήνα: Αίολος

Flaceliere Robert, (1999). *Ο δημόσιος και ιδιωτικός βίος των αρχαίων Ελλήνων*, Αθήνα: Δημ. Ν. Παπαδήμα

## **ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ:**

<http://www.inews.gr/142/yparhoun-pragmati-agoristika-kai-koritsistika-paichnidia.htm>

<http://brainchild.gr>

<http://www.ygeia-evexia.gr/articles2.asp?aid=909>

<http://newpost.gr/post/172722/i-propaganda-stin-psyxagogia-ta-epitrapezia-paixnidia-ton-nazi-fotoreportaz/>

<http://www.dimseferiadis.com>

<http://archive.in.gr>

<http://4gym-kozan.koz.sch.gr>

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

<http://ntelalides8ou.blogspot.gr>

<http://www.estcomp.ro/-cfg/greek1.html>

<http://lyk-agrias.mag.sch.gr>

<http://www.google.gr/imgres?q=play+games+kids&um>

[http://www.flickr.com/photos/amo\\_iphoneography](http://www.flickr.com/photos/amo_iphoneography)