

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ
ΜΟΥΣΕΙΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
του Νικολάου Τσιμπίδα

ΘΕΜΑ:
ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΕΠΟΠΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ: κ. Ευάγγελος Αυδίκος
κ. Βασίλειος Αναγνωστόπουλος

ΒΟΛΟΣ, ΙΟΥΛΙΟΣ 2005



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ & ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Αριθ. Εισ.: 7866/1
Ημερ. Εισ.: 02-12-2009
Δωρεά: Συγγραφέα
Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΤ - ΠΣΕ - ΜΕ
2005
ΤΣΙ

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α΄	
Το παιχνίδι χθες και σήμερα	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β΄	
Τι είναι το παιχνίδι	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ΄	
Θεωρητικές προσεγγίσεις	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Δ΄	
Ταξινόμηση παιχνιδιών	30
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ε΄	
Παίχνιδι και προσωπικότητα	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΣΤ΄	
Παίχνιδι και φύλο	47
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	61
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	
Εικόνες παιχνιδιών	63
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	87

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η πτυχιακή εργασία με θέμα: «Πολιτισμικές και Κοινωνικές Λειτουργίες του Παιχνιδιού μέσα στο χρόνο» εκπονήθηκε σύμφωνα με το άρθρο 12 του Κανονισμού Λειτουργίας του Προγράμματος Σπουδών Επιλογής Μουσειοπαιδαγωγικής Εκπαίδευσης.

Με την ολοκλήρωση αυτής της προσπάθειας θεωρώ υποχρέωσή μου να ευχαριστήσω τους επιβλέποντες καθηγητές :

κ. **Ευάγγελο Αυδίκο**, καθηγητή της Λαογραφίας στο Τμήμα Ιστορίας Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας και

κ. **Β. Δ. Αναγνωστόπουλο**, καθηγητή της Παιδικής Λογοτεχνίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας

για τη βοήθεια και την αμέριστη συμπαράστασή τους, καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησής της.

Βόλος, Ιούλιος 2005

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σ' όλα τα στάδια της ανθρώπινης ζωής, από τα πιο πρωτόγονα μέχρι τα πιο εξελιγμένα, θα συναντήσουμε τις δραστηριότητες των παιδιών που είναι τα παιχνίδια¹. Αυτά μοιάζουν αγαπημένη συνήθεια αλλά και ανάγκη που μεταδίδεται σχεδόν αναλλοίωτη από γενιά σε γενιά.

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας σε όλους τους λαούς και σε όλες τις εποχές. Αντικατοπτρίζει δε την υπάρχουσα κοινωνική ζωή που βιώνει ο παίκτης και μέσα από ένα πλέγμα ταυτίσεων και μιμητικών ενεργειών τον προετοιμάζει για την ουσιαστική κοινωνικοποίησή του, καθώς αποδέχεται τους φυλετικούς ρόλους του, την κοινωνική δομή που υπάρχει, την πολιτισμική του ένταξη μέσα από εθιμικές δράσεις, στις οποίες όμως ενσωματώνει την μοναδικότητά του².

Τα παιχνίδια, κατά καιρούς, πήραν διάφορες μορφές ανάλογα με την κοινωνικο – πολιτιστική εξέλιξη της ζωής και την ηλικία του ανθρώπου, γιατί πρέπει να σημειώσουμε ότι και οι μεγάλοι παίζουν³. Αυτό συμβαίνει, γιατί τα παιχνίδια είναι βασική ανάγκη της ζωής και απαραίτητο στοιχείο της.

Παλιά τα παιχνίδια ήταν αυτοσχέδια και χειροποίητα που συχνά δημιουργούσαν οι γονείς ή τα ίδια τα παιδιά. Φτιάχνονταν από υλικά της φύσης και άχρηστα υλικά ειδών νοικοκυριού και χαρακτηρίζονταν από την ευρηματικότητα και την απλότητα της κατασκευής και περιείχαν δράση και κίνηση.

Σήμερα τα παιχνίδια είναι βιομηχανοποιημένα, περισσότερο πνευματικά, απαιτούν σκέψη και περιορίζουν τη σωματική κίνηση.

Εξάλλου η ιστορία του παιχνιδιού αντανακλά την ιστορία του παιδιού και διαφέρει από τη μια κοινωνία στην άλλη, αλλά και από εποχή σε εποχή³.

Η εργασία αυτή θέλει **πρώτα απ' όλα** να υπενθυμίσει τη διαχρονικότητα του παιχνιδιού, το οποίο ανεξάρτητα από την χρησιμότητα και χρηστικότητά του σε όλες τις περιόδους του Ελληνισμού, παραμένει αναλλοίωτο στο πέρασμα των αιώνων. Μάλιστα πολλά από τα παιχνίδια έφτασαν σε μας με το ίδιο όνομα και με τους ίδιους κανόνες ή με αλλαγμένα ελαφρώς μόνο τα ονόματά τους. Εκείνο βέβαια που άλλαξε και αλλάζει κατά χρονικές περιόδους είναι τα υλικά κατασκευής των παιχνιδιών.

Έτσι, ο Πάτροκλος έπαιζε με το γιο του Αμφιδάμαντα τους αστραγάλους (αστραγαλίζειν), δηλαδή τα λεγόμενα «κότσια».*

Η αρχαία ονομασία τους είναι «ασίκχιου» κι αξίζει να σημειωθεί πως στην περιοχή της Λάρισας, τα κότσια τα λένε και σήμερα «σένκια» και στην Καρδίτσα «σίκια».

Χαρακτηριστική είναι μια επιγραφή από τη Δήλο⁴ η οποία μας δείχνει πως όσοι έπαιζαν τους αστραγάλους ήταν πραγματικά παθιασμένοι με το παιχνίδι:

«ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΤΥΦΛΟΣ ΟΥΔΕ ΒΛΕΠΕΙ
ΟΥΔΕΝ ΠΑΙΖΩΝ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥΣ ΕΚΛΕΨΕΝ
ΑΥΤΩ ΕΡΜΙΑΣ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥΣ».

ΔΗΛΑΔΗ «Ο ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΥΦΛΟΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΒΛΕΠΕΙ ΤΙΠΟΤΕ ΟΤΑΝ
ΠΑΙΖΕΙ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥΣ. Ο ΕΡΜΗΣ ΤΟΥ ΕΚΛΕΨΕ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟΥΣ».

Μερικά ακόμη παιχνίδια που ήταν γνωστά στους αρχαίους και που παίζονται ακόμη και σήμερα είναι⁵:

η «χαλκή μυία»(χρυσόμυγα)κάτι ανάλογο με την τυφλόμυγα, ο «τροχός»,το σημερινό τσέρκι ή στεφάνι (είναι γνωστό πως οι αρχαίοι έκαναν κρικηλασία),οι «αμάδες»,ο «στρόμβος» ή«στρόβιλος»,η σύγχρονη σβούρα, το «αρτιάζειν»,το σημερινό μονά ζυγά,«αι νύμφαι» ή «αι κόραι », ή «αι γλήναι» ή «αι πλαγγόλαι»,η «κουτσούνα » δηλαδή οι σημερινές μας κούκλες.

Εξάλλου στην Αρχαία Ελλάδα εμφανίζεται η πρώτη γνωστή κούκλα της Ευρώπης. Θυμίζουμε πως οι δύο μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004, η Αθηνά και ο Φοίβος του Σπύρου Γκόγκου βασίζονται στην κωδωνόσχημη ελληνική κούκλα του 7^{ου} π.Χ. αιώνα.

Περιδιαβαίνοντας σε κείμενα, από τον Όμηρο, τον Πλάτωνα, τον Πλούταρχο, αργότερα τον λεξικογράφο Πολυδεύκη μέχρι τον Ευστάθιο και ακόμα στις περιγραφές των περιηγητών της τουρκοκρατίας, θα συνειδητοποιήσουμε ότι το παιχνίδι αποτελεί μια αδιάσπαστη πολιτισμική ενότητα χιλιετιών για τους Έλληνες. Να κι ένα παράδειγμα του παιχνιδιού της σφαίρας- της σημερινής μπάλας- που παιζόταν με τα χέρια (το ποδόσφαιρο ήταν άγνωστο στην αρχαία εποχή) από τον Όμηρο⁶:

Κι αφού ψωμί φραθήκαν
τρώγοντας, κι αυτή
(η Ναυσικά) κι οι
παρακόμες, πέταξαν τις
μαντίλες κι άρχισαν
να παίζουνε τη σφαίρα...

*Είναι ο αστράγαλος του ποδιού. Τους μάζευαν από την άρθρωση των πίσω ποδιών των αρνιών και των κατσικιών ή έφτιαχναν πήλινους. Μεταφορικά σημαίνει αντοχή. Σήμερα χρησιμοποιούμε τη φράση: «βαστάν τα κότσια του» ,δηλαδή αυτός έχει δύναμη, αντέχει πολύ.

Στις Νεφέλες του Αριστοφάνη⁷ ο Στρεψιάδης θυμίζει στο γιο του το Φειδιππίδη ότι του είχε αγοράσει ένα αμαξάκι:

«Κάμε τη γνώμη του πατέρα σου
κι ας σφάλεις, κι εγώ τη γνώμη σου
έκαμα, σαν ήσουν έξι χρόνων και
τραύλιζες στα Διάσια σού αγόρασα
αμαξάκι με τα πρώτα λεφτά που ως
δικαστής είχα κερδίσει».

Κατά δεύτερο λόγο η εργασία αυτή προσπαθεί να δείξει το σημαντικό ρόλο που έπαιζε, παίζει και πιστεύω πως θα παίζει το παιχνίδι:

- στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού
- στην ψυχοπνευματική του εξέλιξη και ολοκλήρωση
- στη συναισθηματική του καλλιέργεια
- στην κοινωνικοποίησή του
- στη μόρφωσή του
- στον πολιτισμό του, δηλαδή στον τρόπο ζωής του.

Η εργασία αυτή είναι το δημιουργικό αποτέλεσμα-προϊόν της προσωπικής επεξεργασίας βιβλιογραφικών πηγών σχετικών με το θέμα, δουλεμένο με τρόπο που να συνδέει και να παρουσιάζει τις επεξεργασμένες επιστημονικές απόψεις και τις προσωπικές απόψεις του γράφοντος. Περιλαμβάνει ακόμη και μία έρευνα που έγινε το 2001-02, σε τρία Δημοτικά Σχολεία του Βόλου, που είχε ως θέμα να απαντήσουν οι μαθητές ποια παιχνίδια έπαιζαν στην αυλή του Σχολείου τους. Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας κατεγράφησαν στο αντίστοιχο κεφάλαιο ΣΤ' της παρούσας εργασίας.

Το υλικό που προέκυψε από την επεξεργασία είναι διαρθρωμένο σε έξι (6) κεφάλαια που με την Εισαγωγή και τον Επίλογό του απαρτίζουν ένα σύνολο:

- Κεφάλαιο Α' : Το παιχνίδι χθες και σήμερα.
- Κεφάλαιο Β' : Τι είναι το παιχνίδι
- Κεφάλαιο Γ' : Θεωρητικές προσεγγίσεις
- Κεφάλαιο Δ' : Ταξινόμηση παιχνιδιών
- Κεφάλαιο Ε' : Παιχνίδι και προσωπικότητα και
- Κεφάλαιο ΣΤ' : Παιχνίδι και φύλο.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια σύντομη αναδρομή της ιστορίας του παιχνιδιού από την αρχαιότητα και μέσα από σημαντικούς σταθμούς φτάνει ως τις μέρες μας, με τις επιδράσεις που δέχθηκε και τη θέση του στον παιδικό κόσμο σήμερα.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται επεξεργασία του όρου παιχνίδι και αναφέρονται οι απόψεις κορυφαίων συγγραφέων- παιδαγωγών που μίλησαν γι αυτό.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρατίθενται οι κλασικές θεωρίες του 19^{ου} αιώνα και οι θεωρίες του 20^{ου} αιώνα για την προέλευση και τη σημασία του παιχνιδιού στην εξέλιξη του ατόμου.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνονται σαφείς αναφορές σε διαφορετικούς τύπους ή είδη παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται κατά τα διάφορα στάδια της ανάπτυξης του παιδιού.

Στο πέμπτο κεφάλαιο αναλύεται η σημασία του παιχνιδιού και πώς αυτό μπορεί να επηρεάσει και να διαμορφώσει την προσωπικότητα του ατόμου.

Στο έκτο κεφάλαιο γίνεται λόγος για τα παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά (αγόρια και κορίτσια) ανάλογα με το φύλο και την ηλικία τους. Συμπεριλαμβάνεται δε σ' αυτό και η προαναφερόμενη έρευνα.

Τέλος στο παράρτημα παρατίθεται μια συλλογή εικόνων με χαρακτηριστικά παιχνίδια διαφόρων περιόδων που σημάδευσαν την εποχή τους.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Δημοτικό Σχολείο Κάτω Λεχωνίων, *Στα χρόνια του παππού αλλά και στα δικά μου*, έκδοση των μαθητών της Ε' τάξης, Μάρτης 1999.
2. Α. Μπαρδάκη, «Τα παιχνίδια στην αρχαιότητα», *περιοδικό Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, τεύχος 22 (2003) 20.
3. ΥΠΕΧΩΔΕ-Δ/ΝΣΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ-Δημοτικό Σχολείο Πορταριάς: *Τα παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς*, τόμος πρώτος, Πορταριά 1998.
4. Π. Νιρβάνας, *Αναγνωστικό ΣΤ' δημοτικού*, Αθήνα 1978, σ. 25.
5. Μ. Κλιάφα- Ζ. Βαλάση, *Ας παίξουμε πάλι*, Αθήνα 1979, σ.14.
6. Ομήρου Οδύσσεια, *μετάφραση Ν. Καζαντζάκη-Ι. Κακριδή, Ραψωδία Ζ, στίχοι 99-100*
7. Αριστοφάνη, *Νεφέλες*, μετάφραση Θ. Σταύρου, στ. 862-865.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α΄



Α. Το παιχνίδι χθες και σήμερα

Πρωταρχικός σκοπός της πρωτόγονης παιδείας ήταν η προσαρμογή. Ο πρωτόγονος πίστευε πως τα πνεύματα κρατούν τα πεπρωμένα, γι' αυτό όλη του η προσπάθεια ήταν να εξευμενίσει τα πνεύματα που κυβερνούσαν τη ζωή του και κρατούσαν την τύχη του. Το παιδί θα έπρεπε να προσαρμοστεί με τα ομαδικά θρησκευτικά έθιμα για να εξασφαλιστεί η συλλογική ασφάλεια.

Με τον καιρό η λατρεία των πνευμάτων πήρε τη μορφή τελετών. Σ' αυτές τις τελετές που είχαν θρησκευτικό χαρακτήρα και απέβλεπαν να εξευμενίσουν τα πνεύματα άρχισε να ικανοποιείται και μια βασική ανάγκη της ζωής του, το παιχνίδι.¹

Τα χνάρια του παιχνιδιού είναι τα ίδια παντού όπου κι αν έζησαν οι άνθρωποι.

Μπορεί να διαφέρουν οι τρόποι έκφρασης, αλλά και σήμερα στις πολιτισμένες κοινωνίες υπάρχουν οι ίδιοι τύποι παιχνιδιού. Οι ανθρωπολόγοι και οι αρχαιολόγοι μας βοηθούν να αντιληφθούμε τις μορφές του παιχνιδιού στις πρωτόγονες κοινωνίες. Σημάδια βρήκαν παντού, στις ζωγραφιές, στα γλυπτά, στα εργαλεία και στα παιχνίδια.

Το παιχνίδι φαίνεται ατομικό και πηγαίο, όχι οργανωμένο, αν και θα περίμενε κανείς να είναι συλλογικό, μια που τα έθιμα και οι τελετές προϋποθέτουν ομαδικές συμμετοχές. Μέσα στα καθήκοντα των ηλικιωμένων ανδρών της φυλής ήταν και η εκγύμναση των παιδιών στα πολεμικά παιχνίδια: Να ρίχνουν το ακόντιο, το τόξο, το λιθάρι.

Τα ομαδικά παιχνίδια, είχαν πολύ λίγη οργάνωση, γιατί τα παιχνίδια ήταν κυρίως ατομικά. Τα πιο χαρακτηριστικά ομαδικά παιχνίδια ήταν: ο ρυθμός και ο χορός, το τραγούδι και οι μαγείες, η διήγηση και η δραματοποίηση, η παντομίμα και τα παιχνίδια μάχης.

Το παιχνίδι ήταν γνωστό στους λαούς με πολιτισμό και ως πολιτισμικό αγαθό προϋπάρχει του ανθρώπινου πολιτισμού.

Στην Αίγυπτο έπαιζαν παιχνίδια σαν τα σημερινά, κούκλες, τόπια, κρίκους, μπάλες, αμάδες, μάρμαρα και άλλα. Μικρές δεξαμενές βρέθηκαν παντού. Οι νέοι πήγαιναν στους στρατώνες όπου γυμνάζονταν στην πάλη, στο χορό και σ' άλλα γυμναστικά παιχνίδια. Ο χορός ήταν πολύ λαϊκός. Η τάξη των πολεμιστών συμπλήρωνε την εκγύμνασή της με γυμναστικά παιχνίδια.²

Στη Μεσοποταμία υπήρχαν δάσκαλοι που γύμναζαν παιδιά στο παιχνίδι του κυνηγιού και στα μαχητικά παιχνίδια.

Στην Κίνα τα περισσότερα παιχνίδια είχαν πολεμική σημασία, ήταν πολεμική προγύμναση ή τα χρησιμοποιούσαν για να διασκεδάζουν την πλήξη των στρατευμάτων τους. Τρία είδη

ποδοσφαίρου ήταν γνωστά. Το σκάκι το παίζανε πολύ νωρίς, το κυνήγι και το ψάρεμα ήταν γυμνάσια για τους ευγενείς.

Στην Περσία, τα αγόρια ύστερα από τα επτά τους χρόνια ανήκαν στο Κράτος. Από τα επτά ως τα δεκαπέντε τους χρόνια διδάσκονταν στοιχεία πολεμικής τέχνης. Οι νέοι άρχιζαν τις ασκήσεις τους πριν από την ανατολή, στο τρέξιμο, στη σφενδόνα και στο κοντάρι. Γυμνάζονταν να αντέχουν στη μεγάλη ζέστη, να αντέχουν στις μεγάλες πορείες και να ζουν στο ύπαιθρο.

Στην Αρχαία Ελλάδα συναντούμε βαθμιαία αναγνώριση της προσωπικότητας στην Αγωγή.

Στην ομηρική κοινωνία οι άνθρωποι ζούσαν την ηρωική τους περίοδο. Η θρησκεία ήταν πανταχού παρούσα και τροφοδοτούσε την ποίηση, την παιδεία, την άθληση, την τέχνη. Ήταν μια λατρεία της ομορφιάς στον άνθρωπο και στη φύση. Όλες τους οι προσπάθειες ήταν για την ανάπτυξη τη σωματική και την πνευματική. Η Ιλιάδα και η Οδύσσεια μας δίνει πολλά παραδείγματα αθλοπαιδιών και αγωνισμάτων της εποχής εκείνης.

Στην αρχαία Σπάρτη η παιδεία είχε σα σκοπό της να δημιουργήσει πειθαρχικούς και γενναίους άνδρες, για να αντέχουν στις κακουχίες και στους κινδύνους της μάχης. Τα αγόρια γυμνάζονταν σχεδόν γυμνά στο κυνήγι και στα άλλα αγωνίσματα.

Στην Αθήνα ο παιδοτρίβης ήταν ο δάσκαλος της Γυμναστικής. Η παλαίστρα τους εξασφάλιζε τη γυμναστική και το διδασκαλείο το χορό. Στην παλαίστρα διδάσκονταν την πάλη, την πυγμαχία, το πήδημα και τις άλλες ασκήσεις.

Τα μικρά παιδιά έπαιζαν διάφορα παιχνίδια που έφτασαν ως τις μέρες μας με τους ίδιους κανόνες και τις ίδιες ζαβολιές, π.χ. το κρόταλον, ο αετός, η αιώρα, το ξυλόβαθρον, οι κύβοι, το τρίγωνο, το κρυφτό και η τυφλόμυγα. Με τον πηλό έκαναν παλιάτσους με χωριστά μέλη που τα τραβούσαν με σπάγγους για να διασκεδάσουν.

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες ήταν το επιστέγασμα της αγάπης τους στον αθλητισμό και στη γυμναστική

Στη ρωμαϊκή εποχή τα παιδιά των Ρωμαίων έπαιζαν παιχνίδια που έως σήμερα συνεχίζονται: στεφάνια, κούκλες, ροδάνια, άλογα, ξυλοπόδαρα, κύβους, ζάρια, σφαίρες, ρουλέτες. Έπαιζαν επίσης τόπια με τα χέρια, το τρίγωνο (παιχνίδι με δυο τόπια με τρία πρόσωπα).

Τέλος στα χρόνια του Μεσαίωνα το σώμα παραμελήθηκε. Τα μοναστήρια έγιναν τα σχολεία της νεότητας. Κυνηγήθηκε το σώμα, βασανίστηκε για να διευκολύνει το δρόμο για τη μέλλουσα ζωή. Οι άνθρωποι έπρεπε να αναπτύξουν την ψυχική ομορφιά ενάντια στη σωματική ομορφιά. Ο Μεσαίωνας ήταν μια περίοδος στείρα και εχθρική στον αθλητισμό ώσπου ήρθε η **Αναγέννηση** που ζήτησε την αρμονική ανάπτυξη του ανθρώπου τη σωματική και την ψυχική. Οι

ανθρωπιστές διακήρυξαν για μια ακόμη φορά τη μεγάλη αλήθεια, «μυαλό γερό μέσα σε σώμα γερό». Οι καλλιτέχνες ζωγράρισαν τη σωματική ομορφιά και οι γλύπτες έπλασαν τα ωραία σώματα, που χωρίς φόβο αντίκρισαν τον ήλιο ύστερα από αιώνες σκοταδισμού και περιφρόνησης της πραγματικής ομορφιάς.

Η περίοδος τέλος πριν από το **Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο** θεωρείται με διαβαθμίσεις, μια σκοτεινή περίοδος όπου δεν υπήρχε το αίσθημα της παιδικής ηλικίας αλλά ούτε και προσείλκυε τη στοργή και τη φροντίδα της οικογένειας καθώς και του κοινωνικού συνόλου³. Δεν υπήρχε σοβαρή συζήτηση-αντιμετώπιση του παιδιού και συνεπώς δεν γίνεται λόγος για παιχνίδι.

Τη **μεταπολεμική** όμως περίοδο, ίσαμε σήμερα, το επιστημονικό και κοινωνικό ενδιαφέρον για το παιδί και την παιδική ηλικία αυξήθηκε αρκετά. Σ' αυτό συνετέλεσε η βελτίωση των οικονομικο-κοινωνικών συνθηκών αφ' ενός και η ανάπτυξη των θεωρητικών απόψεων για τη σημασία της παιδικής ηλικίας στη διαμόρφωση σωστών πολιτών αφ' ετέρου. Η περίοδος αυτή εξαιτίας του έντονου ενδιαφέροντος για το παιδί ονομάστηκε παιδοκεντρική. Στο όνομα αυτής της παιδοκεντρικότητας καταβάλλεται προσπάθεια να ικανοποιούνται όλες σχεδόν οι ανάγκες του παιδιού. Όλα γίνονται για το παιδί. Μέχρι και εμπλουτισμό του λεξιλογίου έχουμε: παιδική μόδα, παιδικά παιχνίδια, παιδική αγορά, βιομηχανία ειδών παιδικής ηλικίας, παιδικά προγράμματα, διαφημίσεις, τηλεόραση κ.λ.π.

«Είναι όμως ουσιαστικά παιδοκεντρική η εποχή μας;» αναρωτιέται ο καθηγητής Ε. Αυδίκος. Και συνεχίζοντας συμπληρώνει: «Έχουμε την εντύπωση ότι αυτό δεν είναι απόλυτα ορθό. Η παιδοκεντρικότητα τείνει να γίνει μια *φορμαλιστική διατύπωση*. Με όχημα αυτήν χρησιμοποιείται η παιδική ηλικία για τον πλουτισμό της «παιδικής» βιομηχανίας. Διοχετεύεται με τα παιχνίδια, τη διαφήμιση και τα προγράμματα μια ιδεολογία, που απέχει πολύ από το να συντείνει στη διαμόρφωση της αυτονομίας του χώρου της παιδικής ηλικίας»⁴.

Βέβαια αυτή η εποχή δε μοιάζει με τις προηγούμενες, καθόσον έχουν επέλθει ραγδαίες μεταβολές στην κοινωνία.

Οι αλλαγές αυτές άρχισαν με την αστικοποίηση του πληθυσμού και συνεχίστηκαν με τη γενίκευση και επικράτηση της τηλεόρασης και της διαφήμισης. Ο καθηγητής Μ. Μερακλής σημειώνει σχετικά με το θέμα: «αυτή η εξέλιξη στη χρήση των λέξεων μπορεί να σημαίνει την ενδοστρέφεια της παιδιάς, του παιχνιδιού, την τέλεσή του κατά μόνος στα διαμερίσματα των πολυκατοικιών, όπου, συχνότατα, ο μόνος συμπαίκτης του παιδιού είναι το ίδιο το παιχνίδι, το πράγμα. Έχουμε και εδώ την υπερεξουσία του πράγματος επάνω στον άνθρωπο. Κι ακόμα-πάντα κατ' αντιστοιχία προς την πραγματική ζωή των

ενηλίκων-το εξουσιαστικό αυτό πράγμα επιβάλλεται από πάνω και απ' έξω, δεν προέρχεται από το ίδιο το παιδί, γιατί ξεπερνάει τα μέτρα των δυνατοτήτων του. Το παιδί έπαψε να είναι ο κατασκευαστής του παιχνιδιού του, έγινε ο παθητικός χρήστης του, υποταγμένος στη γοητεία που μπορεί να προσφέρει η βιομηχανία των παιχνιδιών, με την ανεξάντλητη-υπό την πίεση μιας ανταγωνιστικής αγοράς-ποικιλία και ανανέωση των προτύπων και των δειγμάτων της, όπως συμβαίνει με το αυτοκίνητο, τις τηλεοράσεις, κ.λ.π.»⁵

Σήμερα ζούμε στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, της εκρηκτικής εξέλιξης της τεχνολογίας και των επιστημών. Οι δύο titάνες του καιρού μας η Επιστήμη και η Τεχνολογία προχωρούν με άλματα.

Έτσι από τη σβούρα, τον Πινόκιο από ξύλο φουρνισμένο και τις φιγούρες του Καραγκιόζη, πήγαμε στα λείζερ και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τηλεχειριστήρια, στις κούκλες που μιλούν, περπατούν και αλλάζουν μοντέρνα ρούχα.

Ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών κλέβει τις καρδιές των παιδιών και δίνει φτερά στη φαντασία τους. Τα βλέμματα μαγνητίζονται ιδίως τις γιορτινές μέρες από τις καλοστημένες βιτρίνες, τα τηλεοπτικά μηνύματα φουντώνουν και οι γονείς βασανίζονται να επιλέξουν ανάμεσα σε εκατοντάδες σχεδόν ίδιες ξανθιές κούκλες και ήρωες που ξεπηδούν από τη ζούγκλα ή το διάστημα. Τα «θέλω» των παιδιών χάνονται μέσα στην αφθονία των προϊόντων, ενώ αποπροσανατολίζουν τους γονείς για τις πραγματικές επιθυμίες και ανάγκες.

Το παιδί «βάλλεται» από τις διαφημίσεις και θέλει συνήθως ένα παιχνίδι χωρίς απολύτως να το επιθυμεί. Του το επιβάλλουν. Ο γονιός οφείλει μετά το *θέλω* να αφουγκραστεί και το πραγματικό *επιθυμώ*. Ένα παιδί 2-3 χρονών θέλει ν' αποκτήσει όσα προλαβαίνει η ματιά του.

Η διαφήμιση είναι καθοριστικός παράγοντας στην καθοδήγηση γονιών και παιδιών και στη διαμόρφωση προτιμήσεων. Είναι άλλωστε γνωστό ότι η διαφήμιση που απευθύνεται στο *ανυπεράσπιστο παιδί, υποκαθιστά σε σημαντικό βαθμό την οικογένεια και το σχολείο*-ενώ δεν είναι σπάνιο το φαινόμενο να καθορίζει και τη στάση τους- στη διαπαιδαγώγηση του παιδιού, που ασφυκτιά κάτω από την πίεση των εύληπτων διαφημιστικών μηνυμάτων. Αρκεί να δούμε πόσα διαφημιστικά μηνύματα για παιδιά εισάγονται και προβάλλονται σε παιδικές εκπομπές.⁶

Οι γονείς, η τηλεόραση, τα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας (Μ.Μ.Ε.), το σχολείο, οι κατασκευαστές παιχνιδιών πολύ συχνά συνηγορούν προτείνοντας ή κατασκευάζοντας ήρωες και παιχνίδια

εμπνεόμενα από την αλλαγή των αξιών της κοινωνίας μας ή επιβάλλοντας νέες αξίες.

Βέβαια αυτή η εποχή δε μοιάζει με τις προηγούμενες, καθόσον έχουν επέλθει ραγδαίες μεταβολές στην κοινωνία.

Δυστυχώς τα περισσότερα παιχνίδια των παιδιών είναι σήμερα πιστόλια, χειροβομβίδες, μαχαίρια, φαντάσματα, πολεμικές φιγούρες, πλάσματα αλλόκοτα και τρομακτικά, εικόνες διαβολικές, δημιουργήματα που εθίζουν τα παιδιά στον πόλεμο, στη μοναξιά, στη βαρβαρότητα.

Τα παιχνίδια αυτά αναπαράγουν τη βία, την επιθετικότητα την κοινωνική ανισότητα και τα ωθούν στις οθόνες των ηλεκτρονικών υπολογιστών να παίζουν με άψυχα αντικείμενα και όχι με πρόσωπα και φίλους που θα μοιραστούν τη χαρά τους και θα εμπλουτίσουν τις διαπροσωπικές τους σχέσεις. Τα παιχνίδια μίσους, φρίκης, βίας και πολέμου προξενούν μεγάλο κακό στην ψυχή του παιδιού, αφού ενθαρρύνουν την απομόνωση, την επιθετικότητα και τα κάνουν να εκδηλώνονται με βίαιο τρόπο.

Αντίθετα τα παιχνίδια που προωθούν την αγάπη, την ειρήνη, τη δημιουργικότητα, τη μελέτη βιβλίων, τα παιχνίδια που επιλέγονται με κριτήρια παιδαγωγικά, αισθητικά, λειτουργικά, ωφελούν το παιδί και να του δίνουν κυρίως χαρά, ικανοποίηση και ψυχική αγαλλίαση.

Τα παιχνίδια μοιάζουν αγαπημένη συνήθεια αλλά και ανάγκη, που μεταδίδεται σχεδόν αναλλοίωτη από γενιά σε γενιά.

Δεν μπορεί κανείς να παραβλέψει το γεγονός ότι κάθε εποχή έχει και τα δικά της ξεχωριστά παιχνίδια, της «μόδας», όπως τα λέμε, τα οποία υπάρχουν άφθονα στην αγορά, προσπαθώντας να τραβήξουν το ενδιαφέρον των παιδιών μας. Ο βασικός του, όμως, «κορμός» δεν αλλάζει. *Πάντα για τα κορίτσια το πιο αγαπημένο παιχνίδι-αντικείμενο θα είναι οι κούκλες και για τα αγόρια τα αυτοκινητάκια.*

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Θ. Γέρος, Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία, ΔΙΠΤΥΧΟ, Αθήνα 1984, σ.13.
2. Van Dalen: Mitchell-Bennet: A.History of Education, σσ.13-17.
3. Ευάγγελος Αυδίκος, Το παιδί στην παραδοσιακή ..., ό.π., σ. 326.
4. Ευάγγελος Αυδίκος, Το παιδί στην παραδοσιακή ..., ό.π., σ. 326-327.
5. Μιχάλης Μερακλής *Ελληνική Λαογραφία, Β': Ήθη και Έθιμα*, εκδόσεις Οδυσσέας, α' έκδοση, Αθήνα 1986, σσ.35-36.
6. Α. Χρονοπούλου- Κ. Γιαννόπουλος, στο αφιέρωμα «το παιδί και το παιχνίδι», περιοδικό ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, τεύχος 38/Ιαν.-Φεβρ. 1988, σσ. 64-85.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β΄



B. Τι είναι το παιχνίδι

Οι λέξεις παιχνίδι, παίζω, παιδί έχουν την ίδια ρίζα. Το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με την ύπαρξη του παιδιού. Είναι η χαρά και η ζωή του.

Είναι ακόμα πράξη και αντικείμενο δια του οποίου επιτυγχάνεται ευχαρίστηση και ψυχαγωγία. Σχετίζεται με τη λέξη παιδί άρα και με την **παιδιά**, δηλαδή την παιδική ηλικία και το παιδαριώδες του τρόπου, με τη λέξη **παιδιά**, δηλαδή το σκώμα, την αστειότητα, το παιχνίδισμα, την ψευδαίσθηση, αλλά και με τη λέξη **παιδεία** δηλαδή την άσκηση, την ανατροφή, την εκπαίδευση, την περιποίηση, τη μόρφωση και άρα τον πολιτισμό ως τρόπο ζωής που μαθαίνεται με το παράδειγμα στην πράξη¹.

Το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη δραστηριότητα και έχει το πλεονέκτημα να αποτελεί μία ευχάριστη και αποδεκτή-αλλά και επιδιωκόμενη- δραστηριότητα για το παιδί. Όμως, η αποδοχή ή και η επιδίωξη του παιχνιδιού έχει αρκετές συνέπειες για την ανάπτυξή του και την εγχάραξη σ' αυτό συγκεκριμένων κανόνων, στάσεων και συμπεριφορών.

Το παιχνίδι είναι πρώτα απ' όλα μια πολιτιστική δραστηριότητα. Ο P. Bourdieu, στο βιβλίο του *outline of a Theory of Practice*, Cambridge 1977, αντιμετωπίζει το παιχνίδι ως μια πτυχή των πολιτιστικών πρακτικών που συγκροτούν τον πολιτισμό των παιδιών.

«Για τον εργαζόμενο ενήλικο, το παιχνίδι, είναι αναψυχή αφού του επιτρέπει μια προσωρινή αποχώρηση από τις μορφές του προσδιορισμένου περιορισμού που αποτελούν την κοινωνική του πραγματικότητα».² Για τον ενήλικο είναι σκοπός ενώ για το παιδί αυτοσκοπός. «Είναι μια δραστηριότητα με πολλαπλές λειτουργίες».⁴

Το παιχνίδι είναι αποτελεσματικό μέσο για να μάθουν τα παιδιά τις πολιτισμικές αξίες της κοινωνίας τους και να προσαρμοστούν σ' αυτές.

Για παράδειγμα το παιχνίδι φέρνει το παιδί σε επαφή με πρότυπα συμπεριφοράς, ρόλους, πολιτιστικές και κοινωνικές αξίες που κυριαρχούν σε μια ομάδα, σε μια κοινωνία. Αυτά περνούν μέσα στη θεματολογία και τους κανόνες λειτουργίας του παιχνιδιού και αναπαριστώνται από τους παίκτες. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά έρχονται σε άμεση επαφή με ερεθίσματα χωρο-πολιτιστικά και

κοινωνικά, τα βιώνουν, τα εσωτερικεύουν με το δικό τους τρόπο και μπαίνουν σε μια διαδικασία προσαρμογής τους⁵.

Ο καθηγητής Δ.Λουκάτος⁶ στο βιβλίο του «Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία», σημειώνει «πως η μελέτη των λαϊκών παιχνιδιών έχει εθνογραφική και κοινωνιολογική σημασία. Μπορούμε να αναγνωρίσουμε σ' αυτά παλαιούς κοινωνικούς θεσμούς και έθιμα που, ενώ χάθηκαν από την κοινωνία των ενηλίκων, έμειναν στην κοινωνία των παιδιών. Ακόμα και τους απλούς τρόπους ζωής των μεγάλων μιμούνται τα παιδιά, σαν να προετοιμάζονται για τη διαδοχή τους».

«Παιχνίδια και αθύρματα μοιάζουν με αντικείμενα πολιτισμικά που μεταδίδονται μέσω της παράδοσης ή της μόδας», παρατηρεί η Mauriras-Bousquet.⁷

Στο παιχνίδι ως πολιτισμικό προϊόν καταγράφεται η κοινωνική οργάνωση. Αποτελεί συνεπώς ένα χρήσιμο πεδίο για τους μελετητές της πολιτισμικής συμπεριφοράς ή της σχέσης κοινωνικών δομών και πολιτισμού. Μέ το παιχνίδι, λοιπόν, το παιδί έρχεται σε επαφή με τα πλούσια στοιχεία του κοινωνικού και πολιτισμικού του περιβάλλοντος, και μπαίνει σε μια διαδικασία αφομοίωσης και εφαρμογής τους.

Όστούσο λειτουργώντας ως υποκείμενο του παιχνιδιού του, αξιοποιεί τις δυνατότητες που διαθέτει για να παρέμβει και να το μεταλλάξει. Η δυσπρόστατη λειτουργία του παιχνιδιού δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να αφομοιώσει δεδομένα της πολιτισμικής του κληρονομιάς αλλά και να τα εμπλουτίσει, καθώς έχει την τάση να αναθεωρεί, να παραλλάσσει, να μεταλλάσσει συνεχώς τα στοιχεία μέσα από τα οποία εκφράζεται στο πλαίσιο του παιχνιδιού του⁸.

Το παιχνίδι είναι σημάδι ζωτικότητας και αποτελεί για το παιδί μια ανάγκη που βάζει σε κίνηση όλη του τη δραστηριότητα.⁹

Με το παιχνίδι το παιδί γνωρίζει το σώμα του και μαθαίνει να χρησιμοποιεί τις αισθήσεις του, τα μέλη του. Εκδηλώνει ενδιαφέρον σταδιακά για τις μορφές, τους ήχους, τα χρώματα, το άγγιγμα από τους πρώτους κιόλας μήνες της ζωής του.

Είναι μέσον για την ανάπτυξη της νοημοσύνης, για ευχάριστες ή δυσάρεστες συγκινήσεις, συναισθήματα, εντυπώσεις.

Είναι ένα μέσο για την ανακάλυψη του κόσμου.

Είναι μέσο κοινωνικότητας για να δοκιμάζει το παιδί τη θέλησή του και να τη βάζει αντιμέτωπη με τη θέληση των άλλων.

Το παιχνίδι είναι προσπάθεια για κατάκτηση. Βλέποντας μια δυσκολία, ένα εμπόδιο θέλει να το ξεπεράσει. Παρωθώντας το να παίξει ενισχύουμε την τάση για κατάκτηση. Όταν το παιδί δοκιμάζει με το παιχνίδι τις δυνατότητές του απέναντι στον εαυτό του και στα πράγματα που το περιβάλλουν πραγματοποιεί μια νίκη, ξεπερνά ένα στάδιο, κάνει μια πρόοδο στην εξέλιξή του.

Το παιχνίδι βοηθά το παιδί να φανεί μεγάλος αφού με τη μίμηση των ενηλίκων παίζει το ρόλο των μεγάλων: παριστάνει το μπαμπά που διαβάζει εφημερίδα, παίρνει μια βαριά φωνή όταν μιλάει στο ζώακι του.

Το παιχνίδι δημιουργεί στο παιδί έναν κόσμο φανταστικό στα μέτρα του αφού είναι μια συμβατικότητα στην οποία το παιδί πιστεύει προσωρινά χωρίς να εξαπατάται, π.χ. κάνει τον Ινδιάνο παίζοντας, αλλά τελειώνοντας το παιχνίδι επανέρχεται στην πραγματικότητα. Ξέρει ότι αργότερα ούτε Ινδιάνος είναι ούτε το καλάμι του είναι άλογο.

Είναι μέσον για να κυριαρχήσει το παιδί σε ό,τι φοβάται. Είναι μέσον για να εκφράσει τις εσωτερικές του αντιθέσεις τους φόβους του, τις περασμένες αγωνίες.

Είναι μέσον για να ικανοποιήσει τη φυσική του ανάγκη για καταστροφή και την περιέργειά του. Καταστρέφει ό,τι με υπομονή έφτιαξε γιατί παύει να έχει γι' αυτό κοινωνική ωφέλεια.

Το παιχνίδι είναι πηγή χαράς. Προσφέρει αισθητική χαρά με το χρώμα, τον ήχο, την αρμονία, το ρυθμό κινητική χαρά με την ισορροπία και την ταχύτητα, συναισθηματική ευχαρίστηση για το φόβο που ξεπεράστηκε και πνευματική ευχαρίστηση για κάτι που εφευρέθηκε ή για την πραγμάτωση ενός προσωπικού έργου.

Για το παιχνίδι, σαν μια ανάγκη της παιδικής ηλικίας, ξαναμίλησαν συγγραφείς, όπως: ο **Rabelais, Montaigne, Locke & Comenius**.

Ο **Fenelon**, επανέλαβε με παρρησία ό,τι ο Πλάτων διεκήρυξε 2000 χρόνια πριν: «Άφησε το παιδί να παίζει και χώνεψε τη διδασκαλία μέσα στο παιχνίδι».

Ο **Rousseau**¹⁰ διεκήρυξε, μέσω του «*Αιμιλίου*» του, την επιστροφή στη φύση και συνιστά τη φυσική αγωγή και το ελεύθερο παιχνίδι.

ο **Johann Friederich Muths**, ο δημιουργός της σύγχρονης Σωματικής Αγωγής, περιέγραψε και ταξινόμησε 105 παιχνίδια.

Ο **Pestalotzzi** επεσήμανε, ότι το παιχνίδι και η άθληση είναι τα μέσα για μια συστηματική και αρμονική ανάπτυξη του μυαλού.

Ο **Froebel**,¹¹ ο ιδρυτής των παιδικών κήπων, έδωσε μεγάλη σημασία στο παιχνίδι και εισήγαγε ένα πρόγραμμα αγωγής μέσα από το παιχνίδι. Οι θεωρίες του για τη βιολογική αρχή του παιχνιδιού και τη σημασία του σα μέσο παιδαγωγικό, η εισαγωγή της εποπτείας της αυτενέργειας και της χειρωνακτικής εργασίας των μαθητών αναγνωρίζεται ότι αποτελούν τα κέντρα, γύρω από τα οποία στρέφεται, ακόμη και σήμερα, η παιδαγωγική έρευνα.

Προσδιορίζοντας το παιχνίδι και οριοθετώντας το ως προς τις άλλες δραστηριότητες, ο **Johan Huizinga**¹² από τους σπουδαιότερους μελετητές του γράφει:

«Είναι μια ελεύθερη πράξη, βιωμένη ως φανταστική που βρίσκεται έξω από τα συνηθισμένα, αλλά, παρόλα αυτά, ικανή να απορροφήσει τελείως αυτόν που παίζει. μια δραστηριότητα απογυμνωμένη από κάθε υλικό συμφέρον και χρησιμότητα που πραγματοποιείται μέσα σε σαφή, σταθερά όρια τόπου και χρόνου, αναπτύσσεται με τάξη σύμφωνα με δεδομένους κανόνες και διαμορφώνει ομαδικές σχέσεις, οι οποίες περιβάλλονται από μυστήριο ή υπογραμμίζουν με μεταμφιέσεις τον παράδοξο χαρακτήρα τους ως προς τον συνηθισμένο κόσμο».

Για τον **R.Caillois**, «Το παιχνίδι είναι μορφή καθαρής, δραστηριότητα που βρίσκει το σκοπό της στον εαυτό της. Το παιχνίδι είναι χαρά και διασκέδαση σε σύγκριση με τη ζωή».

Στους ορισμούς αυτούς βρίσκουμε ένα κοινό σημείο: το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα έξω από τη ζωή από τη συνηθισμένη ζωή «σε κάθε περίπτωση».

Βασιζόμενος στον ορισμό που προτάθηκε από τον **Huizinga**, ο **Caillois** προχώρησε στη διατύπωση των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού ιδωμένου ως δραστηριότητα.

Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή του **Caillois**¹³ το παιχνίδι:

- είναι δραστηριότητα ελεύθερη, που χάνει το χαρακτήρα της αν πάρει μορφή υποχρέωσης
- έχει το δικό του χώρο και χρόνο, που το διαχωρίζουν από τις άλλες δραστηριότητες
- είναι απρόβλεπτο ως προς την εξέλιξη και την κατάληξή του, επειδή βασίζεται, ως ένα βαθμό, στην ελευθερία του παιδιού να εφευρίσκει και να διαμορφώνει τη συνέχεια του παιχνιδιού του
- δεν είναι παραγωγικό, με την οικονομική ή υλική έννοια του όρου
- υπακούει σε συνθήκες και κανόνες που επιβάλλουν προσωρινά νέους «νόμους», τους μόνους που ισχύουν στο παιχνίδι
- βρίσκεται στον κόσμο του φανταστικού, συνδεδεμένο με μια «παράλληλη πραγματικότητα» ή με τελείως εξωπραγματικά στοιχεία.

Αν και τα χαρακτηριστικά του το συνδέουν κατά μεγάλο μέρος με τον κόσμο του φανταστικού, το παιχνίδι εξελίσσεται στον πραγματικό χώρο, στον υλικό χώρο της καθημερινής ζωής του παιδιού, σ' ένα χώρο – πολιτισμικό περιβάλλον αγωγής.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Ελ. Σκουτέρη-Διδασκάλου « Αύριο θα παίζουμε-ελπίζω, *Επτά Ημέρες της εφημερίδας Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ*, Κυριακή 21-12-1997, σ. 8.
2. Ε. Έρικσον, *Η παιδική ηλικία και η κοινωνία*, μετ. Μ. Κουτρομπάκη, Αθήνα 1976,σ.223.
3. Γ.Χουϊζίγκα, *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι* μετ. Στ. Ροζάκης-Γερ. Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα 1985, σ.49.
4. Ε. Αυδίκος, *Το παιδί στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*, Αθήνα 1996,σ.298.
5. Δ. Γερμανός, *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής. Η Παιδαγωγική Ποιότητα του Χώρου*, Αθήνα 1998 ,σ.64.
6. Δ. Σ. Λουκάτος, *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*, Αθήνα 1978, σελ.212.
7. Μ. Mauriras- Bousquet, «*Συμβολή της ηθολογίας στην κατανόηση των σχέσεων μεταξύ παιχιδιού και παιχιδιών*», *Εθνογραφικά*, 9(1988), 64-86.
8. Δ. Γερμανός, *ό.π.*, σ.65
9. Ρ. Ουντάρ, *Το Παιδί και το παιχνίδι*, μετ. Μ. Παπαδάκη-Χουρδάκη, αρ.4. χ.χ. έκδοσης.
10. Π. Κυριαζοπούλου-Βαληνάκη, *Νηπιαγωγική*, τόμος1^{ος}, Αθήνα 1977, σ.42.
11. Π.Κυριαζοπούλου-Βαληνάκη, *Νηπιαγωγική*, *ό.π.*, σ.49.
12. Γ. Χουϊζίγκα, *ό.π.*, σσ.35-37.
13. Δ. Γερμανός, *ό.π.*,σ.58

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ΄



Γ. Θεωρητικές προσεγγίσεις

Πολλοί προσπάθησαν να εξηγήσουν αυτό που λέμε παιχνίδι διατυπώνοντας διάφορες θεωρίες όσον αφορά την προέλευση, τον ορισμό και τη σημασία του παιχνιδιού στην εξέλιξη του παιδιού.¹ Πολλές από τις θεωρίες αυτές είναι πια ξεπερασμένες, ενώ άλλες εξακολουθούν να απασχολούν τους παιδαγωγούς. Οι κλασικές θεωρίες του παιχνιδιού είναι οι ακόλουθες:²

1. Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας (Schiler-Spenser)
2. Η θεωρία της χαλάρωσης και αναψυχής (Lazarus)
3. Η θεωρία της εξάσκησης (Groos)
4. Η θεωρία της άμιλλας (Dougal) και
5. Η θεωρία της ανακεφαλαίωσης(Hall)

1. Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας

Η πιο παλιά από τις σύγχρονες θεωρίες είναι του **Schiller**, που αναπτύχθηκε επιστημονικά από τον **Herbert Spenser**. Σύμφωνα με τις απόψεις τους, το παιχνίδι είναι η έκφραση μιας πληθωρικής ενέργειας. Το νεαρό πλάσμα, που το περιποιούνται και το ταΐζουν οι γονείς του, δεν ξοδεύει τις δυνάμεις του στην εξεύρεση τροφής, γι' αυτό έχει αποθηκευμένη ενέργεια που υπερχειλίζει και ξεχύνεται μέσα στα πιο δραστήρια νευρικά κανάλια και παράγει άσκοπες κινήσεις. Το παιχνίδι ξεκινά από μια εσωτερική ανάγκη, να θέσει σε κίνηση τα ξεκούραστα και υποαπασχολούμενα μέλη. Αυτή η πληθωρική ενέργεια διοχετεύεται μέσα σε κανάλια όχι σαν εργασία, αλλά σαν παιχνίδι. Ό,τι συμβαίνει στον άνθρωπο συμβαίνει και στα ζώα. Τα μικρά ζώα δε χρησιμοποιούν τις δυνάμεις τους για αυτοάμυνα και αυτοσυντήρηση, γιατί έχουν αναλάβει άλλοι αυτό το έργο. Γι' αυτό το λόγο ρίχνουν όλες τις δυνάμεις τους στο παιχνίδι.

Ο **Mc Dougal** κριτικάρει τις απόψεις του Spenser και υποστηρίζει ότι δεν παίζει μόνο το ξεκούραστο ζώο, αλλά και το εξαντλημένο από την κούραση. Συνεπώς, η εκδήλωση του παιχνιδιού δεν είναι αποτέλεσμα πλεονάζουσας ενέργειας μόνο.

Η θεωρία της, πλεονάζουσας ενέργειας (surplus energy theory of play) είναι η πιο παλιά και έγινε πια κλασική. Η ερμηνεία που δίνει ο **Spenser** στο φαινόμενο παιχνίδι, συμπίπτει και με την αντίληψη του

απλού ανθρώπου. Ο κουρασμένος οικογενειάρχης βλέπει το παιχνίδι των παιδιών του σαν σπατάλη ενέργειας και προσπαθεί να περιορίσει το χρόνο που δίνει το παιδί στο παιχνίδι. Ο δάσκαλος κάνει, επίσης, το ίδιο. Με την «κατ' οίκον» εργασία που αναθέτει, περιορίζει τον ελεύθερο χρόνο του παιδιού στο ελάχιστο και έτσι ικανοποιεί τους γονείς των μαθητών και τον εαυτό του.³

2. Η θεωρία της χαλάρωσης και αναψυχής

Ο **Moritz Lazarus**, καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Βερολίνου, υποστήριξε «*τη θεωρία της χαλάρωσης και αναψυχής*» (*relaxation and recreation theory*) σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι έχει σα σκοπό την αναψυχή. Το παιχνίδι, λέγει, αναζωογονεί και ξεκουράζει τον κουρασμένο σωματικά και ψυχικά. Ύστερα από την εργασία ζητάμε ξεκούραση και μια τέτοια ξεκούραση μας δίνει το παιχνίδι.

Ο **G.T.W. Patrick** παραδέχεται, όπως και ο **Lazarus** ότι το αποτέλεσμα του παιχνιδιού είναι η ξεκούραση, η αναψυχή, το ξελασκάρισμα. Στα παιδιά δεν είναι ακόμα αναπτυγμένα τα ανώτερα εγκεφαλικά χνάρια, γι' αυτό κουράζονται εύκολα, όταν καταγίνονται με εργασίες που χρειάζονται συγκέντρωση προσοχής και απασχόληση των λεπτών μυών.

Στην θεωρία αυτή άσκησαν κριτική οι **Michel και Mason** στο έργο τους «*The theories of play*» και επισημαίνουν ότι η άποψη του **Patrick** πως τα υψηλότερα εγκεφαλικά πεδία δεν είναι αναπτυγμένα στα παιδιά, δεν είναι επιστημονικά παραδεκτή, γιατί δεν μπορούμε να αποδείξουμε με επιστημονικά μέσα την ύπαρξη ή μη των υψηλών εγκεφαλικών πεδίων στον πρωτόγονο.

Ακόμα και οι κριτικοί *της θεωρίας της χαλάρωσης και της αναψυχής*, παρατηρούν ότι ο άνθρωπος βρίσκει πραγματική ξεκούραση όταν καταγίνεται και με πνευματικές ασχολίες που του αρέσουν. Είναι η ευχαρίστηση που πηγάζει από τη δημιουργικότητα, από το ξελασκάρισμα των ιδεών, από την εξαγωγή ενός συμπεράσματος, ύστερα από έντονη πνευματική προσπάθεια.

3. Η θεωρία της εξάσκησης

Ο **Karl Groos**, ένας θεωρητικός του παιχνιδιού, από τους σπουδαιότερους, στο βιβλίο του «*Το παιχνίδι των ζώων*», βλέπει στο παιχνίδι το φαινόμενο της ανάπτυξης, της ανάπτυξης της σκέψης και της δραστηριότητας.

Σύμφωνα με τον **Groos**⁴ και «*τη θεωρία της εξάσκησης*» (*practice theory*), η φύση έδωσε μια μεγάλη περίοδο ανωριμότητας για

να δώσει την ευκαιρία στο παιδί να παίζει. Τα ζώα δεν παίζουν σώνει και καλά γιατί είναι μικρά και παιχνιδιάρικα, αλλά μάλλον έχουν μια περίοδο νεότητας για να παίζουν.

Τα έντομα είναι προικισμένα με ένστικτα που είναι αναπτυγμένα στην εντέλεια και έτοιμα για χρήση από την πρώτη στιγμή. Και γι' αυτό το έντομο ποτέ δεν παίζει, δηλαδή δεν έχει παιδική ηλικία.

Οι υποστηρικτές αυτής της θεωρίας πιστεύουν ότι το παιχνίδι έχει πραγματική αξία για την ανάπτυξη του παιδιού, δεν είναι σπατάλη ενέργειας όπως παραδέχεται η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.

Οι διάφορες μορφές παιχνιδιού είναι προγυμνάσεις για τις δραστηριότητες του ενήλικα αργότερα. Τέτοιου είδους δραστηριότητες είναι απαραίτητες για την τελειοποίηση του ατόμου. Στο διάστημα της παιδικής ηλικίας, το παιδί ασκείται, προετοιμάζεται για τη ζωή.

Το παιχνίδι είναι αναγκαίο και για την πνευματική ανάπτυξη. Αν είχαμε προικιστεί με τέλεια ένστικτα όπως τα έντομα, η ζωή μας θα ήταν αυτόματη και δε θα χρειαζόταν παιδεία ούτε ενίσχυση νοημοσύνης και άλλων ικανοτήτων.

4. Η θεωρία της άμιλλας

Ο **Mac Dougall** στη «θεωρία της άμιλλας» παραδέχεται ότι το παιχνίδι έχει την πηγή του σε ένα **κίνητρο** ανταγωνισμού και άμιλλας. Είναι η επιθυμία να ξεπεράσει τους άλλους, να τους ανταγωνιστεί.

Αυτό το κίνητρο το βρίσκει παντού ο **Mac Dougall**, όχι μόνο στο παιχνίδι, αλλά και στην πραγματική ζωή του ενήλικα, στην πολιτική, στο εμπόριο. Όπου κι αν εμφανιστεί το κίνητρο αυτό, δίνει ένα παιγνιώδη χαρακτήρα στη δραστηριότητα. Φράσεις σαν αυτές «παίζω το παιχνίδι μου», «κάνει το γύρω του» και άλλες υποδηλώνουν την εμφάνιση του κινήτρου της άμιλλας στις σοβαρές επιδιώξεις των μεγάλων.

Τα πρώτα τέσσερα χρόνια, το κίνητρο αυτό της άμιλλας δεν παίζει σπουδαίο ρόλο στη ζωή του παιδιού. Απ' τον τέταρτο όμως χρόνο κυριαρχεί στη ζωή του παιδιού, κυρίως σ' όλες τις αυθόρμητες εκδηλώσεις του.

5. Η θεωρία της ανακεφαλαίωσης

Ο **Stanley Hall** υποστηρίζει «τη θεωρία της ανακεφαλαίωσης» (*recapitulation theory of play*) στο βιβλίο του «Youth» (=νεότητα), σύμφωνα με την οποία το παιδί επαναλαμβάνει στο παιχνίδι την ιστορία της φυλής του.

Το παιχνίδι για τον Hall, είναι το αποτέλεσμα βιολογικής κληρονομιάς. Η άποψη ότι το παιχνίδι είναι γύμναση για τις

μελλοντικές δραστηριότητες του ενήλικου, παρατηρεί ο Hall, είναι μερική και ρηχή, γιατί αγνοεί τη σημασία του παρελθόντος που είναι το κλειδί για όλες αυτές τις δραστηριότητες. Επαναλαμβάνουμε τις δραστηριότητες των προγόνων μας, σύντομα, συνοπτικά. Η ψυχή του νέου δίνεται στο παιχνίδι και μοιάζει σαν να θυμάται ο άνθρωπος το χαμένο παράδεισο. Ο Hall φτάνει στο σημείο να δηλώσει ότι το παιδί που μεγαλώνει περνά μέσα από μια σειρά σταθμών και επαναλαμβάνει έτσι τους σταθμούς που πέρασε η φυλή του, από την εμφάνισή της ως σήμερα. Με το παιχνίδι το παιδί περνά διαδοχικά αυτά τα στάδια, τη ζωώδη περίοδο, τη νομαδική, τη γεωργική κλπ.

Το παιχνίδι, υποστηρίζει ο Carr στο βιβλίο του «The survival value of play» 1902, είναι η ασφαλιστική δικλείδα των συναισθημάτων του παιδιού. Στο αγωνιστικό παιχνίδι, συναισθήματα θυμού εγείρονται και ικανοποιούνται. Η αγωνιστική ορμή είναι φυσική και αυθόρμητη στον άνθρωπο, αλλά η ικανοποίησή της εμποδίζεται. Με την εκδήλωσή της επέρχεται η κάθαρση παθών, όπως γίνεται με την τραγωδία (Αριστοτέλης).

Στο σημαντικό ρόλο του παιχνιδιού ως πολιτισμικό και κοινωνικό αγαθό που συμβάλλει στην ανάπτυξη του παιδιού αναφέρονται στη συνέχεια διάφορες θεωρίες του 20^{ου} αιώνα⁵.

Αυτές είναι:

1. Η θεωρία του Freud (1924) και του Erikson (1963)
2. Η θεωρία του Piaget (1962)
3. Η θεωρία του Dinello
4. Η θεωρία του Chateau
5. Η θεωρία του Vygotsky (1978)

1. Η θεωρία του Freud και του Erikson

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική άποψη (Freud 1924, και του Έρικσον 1963) το παιχνίδι παρέχει στα παιδιά διέξοδο για την εκπλήρωση των επιθυμιών τους και την αντιμετώπιση τραυματικών εμπειριών. Η επίμονη επανάληψη συγκεκριμένων περιστατικών από τις εμπειρίες αυτές, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να έχουν τον έλεγχο μιας κατάστασης στην οποία ήταν παθητικοί δέκτες. Το παιχνίδι θεωρείται επίσης ότι έχει έναν «καθαρκτικό» ρόλο διευκολύνοντας το παιδί στην έκφραση των φόβων του και στην εκφόρτιση της έντασης και επιθετικότητάς του.⁶

Το παιχνίδι θεωρείται ότι παίζει κυρίαρχο ρόλο στη διαμόρφωση του Εγώ του παιδιού. Η βασική του λειτουργία εμφανίζεται στον περιορισμό των εντάσεων που γεννώνται από την αδυναμία υλοποίησης των επιθυμιών. Ως προς την επαφή του παιδιού με τον

υλικό και κοινωνικό του περίγυρο, το παιχνίδι αναπτύσσεται στη βάση ενός συνεχούς συμβιβασμού ανάμεσα

- στις παρορμήσεις του παιδιού και στους κανόνες του παιχνιδιού,
- στο φανταστικό και το πραγματικό.

2. Η θεωρία του Piaget

Μια από τις πιο ενδιαφέρουσες και συγκροτημένες θεωρήσεις επικεντρωμένες στο υποκείμενο είναι η **ψυχογενετική προσέγγιση του Piaget**, σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι αποτελεί έκφραση. Κατά τον Piaget, η ψυχική ανάπτυξη είναι ουσιαστικά μια διαρκής πορεία προς μια κατάσταση ισορροπίας. Πρόκειται για ένα συνεχές πέρασμα από μια φάση «ελλιπούς ισορροπίας» σε μια κατάσταση «ανώτερης ισορροπίας», στην οποία συνυπάρχουν σε συγκεκριμένους κάθε φορά βαθμούς ωρίμανσης, οι τρεις θεμελιώδεις πλευρές της διαδικασίας ψυχικής ανάπτυξης: η νοημοσύνη, η συναισθηματική ζωή και οι κοινωνικές σχέσεις.

Σύμφωνα με τον **Piaget**,⁷ « το παιδί κατά τη διάρκεια της προσαρμογής του στο υλικό και κοινωνικό περιβάλλον του δεν κατορθώνει να ικανοποιήσει τις διανοητικές και συναισθηματικές ανάγκες του «εγώ» του. Γίνεται λοιπόν απαραίτητο για τη συναισθηματική και διανοητική του ισορροπία να διαθέτει έναν τομέα δραστηριοτήτων, οι οποίες θα έχουν ως κίνητρο όχι πια την προσαρμογή του παιδιού στην πραγματικότητα, αλλά, αντίθετα, την αφομοίωση της πραγματικότητας στο «εγώ» του. Και μάλιστα, με διαδικασίες που δε θα φέρουν το παιδί αντιμέτωπο με εμπόδια ή άλλες δυσχέρειες. Στο επίπεδο αυτό παρεμβαίνει το **παιχνίδι**, το οποίο «μετασχηματίζει» την πραγματικότητα, καθώς την «αφομοιώνει» στις ανάγκες του εγώ του παιδιού. »

3. Η θεωρία του Dinello

Από μια άλλη πλευρά που συνδυάζει **ψυχολογικά και πολιτισμικά στοιχεία** ο **Dinello**⁸ αναφέρει ότι σε κάθε παιχνίδι παρατηρούμε μια διπλή δράση του παιδιού :

-η πρώτη είναι **εσωστρεφής** και συνεπάγεται μια ανίχνευση του ίδιου του εαυτού του, ως υποκείμενου του παιχνιδιού.

-η δεύτερη είναι **εξωστρεφής** και οδηγεί σε μια εξερεύνηση του περιβάλλοντα κόσμου.

Μέσα από την επαφή με τα δεδομένα αυτά το παιδί σχηματίζει ένα πλαίσιο δραστηριότητας, το μόνο ισχυρό την ώρα του παιχνιδιού του.

Έτσι βρίσκεται σε μια ιδιόμορφη καινούρια «πραγματικότητα» που δημιούργησε το ίδιο και της οποίας ελέγχει απόλυτα τους κανόνες λειτουργίας. Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι αποκτά μια νέα ποιότητα ως ρυθμιστής της σχέσης του παιδιού με τον περιβάλλοντα κόσμο, επειδή συντελεί στη χαλάρωση και στο ξεπέραςμα των εντάσεων και συγκρούσεων που γνωρίζει το παιδί στα πλαίσια της καθημερινής του ζωής.

4. Η θεωρία του Chateau

Από την πλευρά του, ο Chateau⁹ θεωρεί ότι το παιδί αναπτύσσεται τείνοντας προς ένα μοντέλο, προς ένα τελικό σκοπό, που είναι ο ενήλικος άνθρωπος. Το παιχνίδι αποτελεί μια ουσιαστική εκδήλωση της επιθυμίας αυτής του παιδιού να ξεπεράσει την παιδική ηλικία και θέτει σε κίνηση το σύνολο του δυναμικού της παιδικής προσωπικότητας, συνδεδεμένο έτσι άμεσα με την διαδικασία ανάπτυξης. Ήδη με την ενσωμάτωσή του σε μια ομάδα που παίζει, το παιδί αποδέχεται ένα είδος «συμβολαίου παιχνιδιού», που το φέρνει σε επαφή με μοντέλα λειτουργίας του στην κοινωνία. Η πορεία προσέγγισής του στη συγκεκριμένη κοινωνική πραγματικότητα που ζει, υλοποιείται τόσο με τα περιεχόμενα, όσο και με τις μορφές του παιχνιδιού. Ο Chateau τονίζει ιδιαίτερα τη σημασία που έχουν για το παιδί δυο βασικοί προσανατολισμοί του παιχνιδιού του:

- η έλξη προς τους κανόνες και την ύπαρξη μιας συγκεκριμένης τάξης στη διαδικασία του παιχνιδιού και
- η «επίκληση του πρωτότοκου», με άλλα λόγια η σύνδεσή του με μοντέλα μεγαλύτερου παιδιού, που αποτελούν ενδιάμεσους σταθμούς στη διαδρομή που κάνει το παιδί προς ένα μοντέλο ενήλικου, το οποίο και αποτελεί τον τελικό προορισμό της διαδικασίας.

5. Η θεωρία του Vygotsky

Ο Vygotsky¹⁰ (1978), ορίζει το παιχνίδι ως τη δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης και θεωρεί ότι δίνει διέξοδο στην ένταση που δημιουργείται από την επιθυμία του παιδιού για εκπλήρωση γενικών και μακροπρόθεσμων συναισθηματικών αναγκών, που δεν μπορούν να εκπληρωθούν στην κοινωνία. Ο Vygotsky αναφέρεται επίσης στο ρόλο που παίζει το συμβολικό παιχνίδι στη γλωσσική ικανότητα του παιδιού

και στην πρόσκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων για την επίλυση προβλημάτων στην καθημερινή ζωή.

Σύγχρονες θεωρητικές κατευθύνσεις δίνουν τέλος έμφαση στη θεωρία της μάθησης για την κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού, όπως επίσης και στις διάφορες **διαπολιτισμικές μορφές επικοινωνίας** μέσω του παιχνιδιού με βάση ανθρωπολογικές θεωρίες.

Από την πλευρά του ο **R.Caillois**¹¹ εξετάζει τον κοινωνικό προσανατολισμό του παιχνιδιού. Προτείνει τέσσερις κατηγορίες, κάθε μια από τις οποίες οικοδομείται γύρω από μια από τις ακόλουθες κεντρικές έννοιες:

-του **συναγωνισμού**, ή της **πρόκλησης** που το υποκείμενο απευθύνει στον εαυτό του ή στον αντίπαλό του, σε συνθήκες που προϋποθέτουν ισότητα ευκαιριών στην αφετηρία της διαδικασίας. Στην κατηγορία αυτή ο R.Caillois έδωσε το όνομα «agon»

-της **τύχης**, που βρίσκεται στο αντίθετο άκρο από την προηγούμενη («calea»)

-της **μίμησης**, όπου ανήκουν παιχνίδια δραματοποίησης ή και φαντασίας, όπου ο παίκτης υποδύεται κάτι το διαφορετικό απ' αυτό που είναι στην πραγματικότητα («mimicry»)

-του **ιλίγγου**, με παιχνίδια που αποσκοπούν στο να αναστρέψουν για μια στιγμή τη σταθερότητα της αντίληψης και να επιφέρουν ένα είδος «πανικού» που απολαμβάνει ο παίκτης («ilinx»).

Και ο R. Caillois καταλήγει «στην ύπαρξη μιας αλληλεξάρτησης ανάμεσα στις κατηγορίες του παιχνιδιού και στους πολιτισμικούς παράγοντες μιας συγκεκριμένης κοινωνίας».

Γίνεται φανερό ότι αν και καθεμιά από τις προαναφερόμενες θεωρίες περιέχει αλήθειες, καμιά από αυτές δεν είναι σε θέση να εξηγήσει ικανοποιητικά και ολοκληρωμένα το ρόλο του παιχνιδιού.

Η προβληματική οφείλεται στην ίδια τη φύση και την πολυπλοκότητα του παιχνιδιού, το οποίο θα μπορούσαμε να ορίσουμε ως μία πολυσύνθετη ενέργεια, όσο και ο ίδιος ο άνθρωπος. Το παιχνίδι είναι φυσική ανάγκη και φυσική συμπεριφορά του παιδιού και όταν αυτό δεν παίζει, πρέπει να συμβαίνει κάτι στη σωματική του ή ψυχική του υγεία.

Το παιχνίδι είναι πολύ περισσότερο από μια επανάληψη, μια ανακεφαλαίωση, μια πλεονάζουσα ενέργεια ένας ευγενής ανταγωνισμός ή ξεκούραση και αναψυχή αν και θα μπορούσε να συμπεριλάβει όλες αυτές τις δυνάμεις μαζί στους κόλπους του.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Χ. Χατζηχρήστου, παιχνιδιού θεωρίες, *Παιδαγωγική-Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια- Λεξικό*, τόμος 6^{ος}, Αθήνα 1967, σελ. 3581.
2. α. Θ. Γέρου, *το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, Αθήνα, 1984, σ. 19 .
β. Χ. Χατζηχρήστου, ό.π., σ. 3581.
3. Θ. Γέρου, ό.π., σ.20.
4. Θ. Γέρου, όπ., σ.22
5. Χ. Χατζηχρήστου, ό.π., σ.3581
6. Χ. Χατζηχρήστου ό.π., σ.3581.
7. Δ. Γερμανός, ό.π.,σ. 61.
8. Dinello, R., *Droit au jeu*, Bruxelles :Organisation Mondiale de l'Education Prescolaire(OMEP), 1982, p.15, όπως παρατίθεται στο:Δ.Γερμανός, ό.π., σ.61.
9. Δ. Γερμανός, ,ό.π., σ . 62.
10. Χ. Χατζηχρήστου, ό.π, σελ. 3581
11. Δ. Γερμανός, *Χώρος και Διαδικασίες...*, ό.π., σ. 63.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Δ΄



Δ. Ταξινόμηση παιχνιδιών

Κατά τα διάφορα στάδια της ανάπτυξης του παιδιού προτιμούνται διαφορετικοί τύποι ή είδη παιχνιδιού και η διαδοχή αυτών αντανακλά τις αλλαγές στη γνωστική, στη συναισθηματική και την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, αλλαγές που λαμβάνουν χώρα με την πρόοδο της ωρίμασής του.

Διακρίνουμε μια σειρά μορφολογικά ή λειτουργικά σχήματα:

- μονήρη παιχνίδια, παιχνίδια ανταγωνιστικά και παιχνίδια κοινοπραξίας.¹
- ατομικά παιχνίδια, ζευγαρωτά παιχνίδια και ομαδικά παιχνίδια².
- Αλλά και: παραδοσιακά παιχνίδια και σύγχρονα παιχνίδια, ευρωπαϊκά παιχνίδια και παιχνίδια των άλλων πολιτισμών, παιχνίδια ιθαγενή και παιχνίδια **οθνεία (αλλότρια)**.
- αστικά παιχνίδια και λαϊκά παιχνίδια
- παιχνίδια καταπεπτωκότα και παιχνίδια αναβιβηκότα
- παιχνίδια για μεγάλους και παιχνίδια για μικρούς
- παιχνίδια – σκουπίδια και παιχνίδια – υπεραξίες κλπ³

Επίσης έχουμε:

- **παιχνίδι ελεύθερο:** είναι το ανεξάρτητο και ελεύθερο παιχνίδι, το οποίο πηγάζει από τη φυσική ανάγκη του παιδιού για ενέργεια και δράση. Η καθοδήγηση του δασκάλου δίνει κατεύθυνση και μορφή στο παιχνίδι με τη δημιουργία συνθηκών, με την επιβολή κινήτρων και με την επιλογή και τη διευθέτηση εφοδίων.
- **παιχνίδι θεατρικό:** είναι μια δραστηριότητα ενός παιδιού ή μιας ομάδας παιδιών που οφείλεται στη δραματοποίηση, σ' ένα κατάλληλο σκηνικό, μιας έμμεσης ή άμεσης εμπειρίας ή ενός ιστορικού γεγονότος κατά την οποία το παιδί ή τα παιδιά υποδύονται το ρόλο ή τους ρόλους των προσώπων που περιλαμβάνονται σ' αυτή την εμπειρία ή το ιστορικό γεγονός.

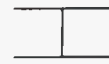
- **παιχνίδι κατασκευών:** τα κατασκευαστικά παιχνίδια ξεπηδούν από την επαφή του μικρού παιδιού με τα αντικείμενα. Ο τύπος αυτός του παιχνιδιού αναφέρεται στη σχετική με το παιχνίδι θεωρία της ψυχολόγου C.Buhler.
- **παιχνίδι λειτουργικό:** κατά τους πρώτους μήνες της ζωής του το βρέφος, εκτός από τις αντανakλαστικές, τις αυθόρμητες και τις ενστικτώδεις κινήσεις, εκτελεί και ορισμένες κινήσεις, οι οποίες έχουν τη σφραγίδα του παιχνιδιού, γιατί δοκιμάζει ευχαρίστηση από αυτές.
- **παιχνίδι συμβολικό:** είναι παιχνίδι κατά το οποίο το παιδί χρησιμοποιεί ένα αντικείμενο, όπως, για παράδειγμα, ένα καλάμι στη θέση ενός αλόγου, ή ένα κλαδί που συμβολίζει όπλο.
- **παιχνίδι συστηματικό:** το συστηματικό παιχνίδι που διέπεται από αρχές και κανόνες, ήταν βασική αρχή των παιδικών κήπων του Froebel.
- **παιχνίδι φαντασίας:** είναι το παιχνίδι κατά το οποίο το παιδί δίνει νόημα στις ενέργειές του, όπως για παράδειγμα, όταν κάθεται σε μια πολυθρόνα και προσποιείται ότι οδηγεί ένα αυτοκίνητο. Το παιχνίδι φαντασίας κυριαρχεί κατά την ηλικία των 3-4 ετών και συχνά είναι ενδεικτικό σφοδρής επιθυμίας του παιδιού για κοινωνικές επαφές. Τον όρο χρησιμοποίησε η Buhler στη θεωρία της για το παιχνίδι.
- **παιχνίδια μιμητικά:** είναι τα παιχνίδια στα οποία το παιδί εκτελεί πράξεις, που βλέπει τους μεγαλύτερους να κάνουν, αλλά χωρίς τα πραγματικά αντικείμενα, που εκείνοι χρησιμοποιούν και χωρίς το συγκεκριμένο σκοπό που επιδιώκουν. Ενεργεί στο κενό όπως λέει ο **Guillaume**⁴. Μιμείται για να παίζει.
- **παιχνίδια παιδαγωγικά:** στην ευρεία έννοια του όρου νοούνται όλα τα είδη ή οι μορφές παιχνιδιών (με ή χωρίς υλικά αντικείμενα, ατομικά ή ομαδικά) που συμβάλλουν στη γνωστική και τη γενικότερη ψυχοπνευματική ανάπτυξη του παιδιού. Σε στενότερη έννοια νοούνται τα παιχνίδια που οργανώνονται και καθοδηγούνται από το δάσκαλο για ειδικούς, διδακτικούς-αλλά και γενικότερους παιδαγωγικούς-σκοπούς. Τέτοια παιχνίδια είναι τα μαθησιακά στα πλαίσια της διδασκαλίας των διαφόρων μαθημάτων, όπως παιχνίδια γλωσσικά, αριθμητικά και τα

παιχνίδια με διάφορα ειδικά όργανα για την ανάπτυξη δεξιοτήτων (αισθησιοκινητικών, αισθητηριακών, κλπ.).

Κατά τον **Querat** έχουμε:⁵

Πίνακας 1 (Querat)

1. Κληρονομικά παιχνίδια



Κυνήγι

Πόλεμος

Περιπέτεια

2. Μιμητικά παιχνίδια



Παιχνίδια κοινωνικής επιβίωσης

Μεταμορφώσεις πραγμάτων
Μετεμψύχωση παιχνιδιών
Δημιουργία φανταστικών παιχνιδιών

3. Φανταστικά παιχνίδια



Δραματοποίηση

Κατά τον **Piaget** διακρίνουμε:

Πίνακας 2 (Piaget)

1. Πρακτικά παιχνίδια (χωρίς σύμβολα)

Κινητικοαισθητικά

Μαζεύω και καταστρέφω διάφορα αντικείμενα

Μίμηση περπατησιάς

Ερωτήσεις για διάφορα πράγματα χωρίς σκοπό

Λειτουργικές ασκήσεις

2. Συμβολικά παιχνίδια

Αναπαράσταση αντικειμένων (ένα κουτί που γίνεται γάτα, μια πέτρα που γίνεται ο πατέρας κλπ.

Τα σπιτάκια – οι κουμπάρες).

Δραματοποίηση

3. Παιχνίδια με κανόνες

Προϋποθέτουν κοινωνικές σχέσεις – επαφή με άλλα παιδιά

Πίνακας 3 με βάση τη θεωρία του Hall για την επανάληψη στην παιδική ηλικία των σταθμών εξέλιξης της φυλής:

Πίνακας 3 (Hall)

Σταθμοί εξέλιξης	Ηλικία	Αντίστοιχα παιχνίδια
1. Ζωώδικη περίοδος	0-7	Κινητικά παιχνίδια – Μιμητικά – Κούνια – Αναρρίχηση
2. Περίοδος αγριανθρώπου	7-9	Κυνήγι – Ανταγωνιστικά παιχνίδια – Κρυφό – Σημάδι – τσιλικ τσομάκ – κρίκετ
3. Νομαδική περίοδος	9-12	Απλά ανταγωνιστικά παιχνίδια – που θέλουν κάποια επιδεξιότητα – περιπετειώδη παιχνίδια – τα πρώτα φανταστικά – Συλλογές
4. Ποιμενική περίοδος		Κούκλες – Κηπουρική – Δημιουργικά παιχνίδια
5. Φυλετική περίοδος		Ομαδικά παιχνίδια

Οι ειδικοί της παιδικής ηλικίας έχουν κατατάξει τις δραστηριότητες του παιχνιδιού σε κατηγορίες ακολουθώντας κριτήρια μορφής και περιεχομένου. Έτσι ο Wallon⁶ διακρίνει:

- **λειτουργικά παιχνίδια**, που συνδέονται με τη μεγαλύτερη διαφοροποίηση και τον καλύτερο συντονισμό των κινήσεων.
- **παιχνίδια φαντασίας**, παιχνίδια με στόχο την πρόσληψη και την κατανόηση του εξωτερικού ερεθίσματος,
- **παιχνίδια πρόσληψης**, κατά τα οποία το παιδί κοιτάζει, ακούει, προσπαθεί να συλλάβει και να καταλάβει, και, τέλος,
- **παιχνίδια δημιουργικών κατασκευών**, όπου το παιδί συναρμολογεί, συνδυάζει, τροποποιεί, αναδημιουργεί υλικά στοιχεία.

Ο Piaget⁷ αναφέρει

- **παιχνίδια εξάσκησης**, που είναι μία από τις αρχικές μορφές αισθησιοκινητικού παιχνιδιού (παιδιά προσχολικής ηλικίας)
- **συμβολικά παιχνίδια**, που αποσκοπούν στην αφομοίωση του Πραγματικού στο « Εγώ » του παιδιού, με συνθήκες που είναι

«φιλικές» προς την παιδική πραγματικότητα, ενώ παράλληλα του εξασφαλίζουν νέους τρόπους έκφρασης, πέρα από τις δυνατότητες της γλώσσας (γύρω στα 4 χρόνια)

- **παιχνίδια με κανόνες**, που εξελίσσουν την πορεία του παιδιού προς την κοινωνικοποίηση και την αντικειμενική πραγματικότητα (από 6 χρόνων και πάνω), τέλος
- **παιχνίδια κατασκευών**, που αποτελούν μια μεταβατική μορφή ανάμεσα στο συμβολικό παιχνίδι και τις μη παιγνιώδεις δραστηριότητες.

Στην ειδική μελέτη της Unesco⁸ για το παιδί και το παιχνίδι γίνεται λόγος για:

- **λειτουργικά παιχνίδια**, ως την ηλικία των 3 ετών, που συνδέονται κυρίως με την ευχαρίστηση που προκαλεί η ίδια η κινητική δραστηριότητα
- **παιχνίδια μίμησης και φαντασίας**, όπου το παιδί ταυτίζεται με τον «Άλλο», ή και με τον ίδιο του τον εαυτό, αλλά αυτή τη φορά σε φανταστικές συνθήκες
- **παιχνίδια «κατορθωμάτων»**
- τα οποία επιτρέπουν στο παιδί επίδειξη και απόδειξη ικανότητας, κουράγιου κλπ. μέσα από δραστηριότητες, όπως ασκήσεις ισορροπίας ή παράτολμες κινήσεις.

Μέχρι την ηλικία των 5 ετών περίπου εμφανίζεται συχνότερα ο τρόπος παιχνιδιού «το ένα δίπλα στο άλλο», κατά τον οποίο τα παιδιά παίζουν στον ίδιο χώρο αν και δεν πρόκειται πραγματικά για ομαδικό παιχνίδι. Αργότερα ισχυροποιούνται τα φαινόμενα ομαδικής συμπεριφοράς κατά το παιχνίδι, τα οποία έχουν ήδη εμφανιστεί σε μικρότερες ηλικίες.

Παρατηρώντας με το πρίσμα της προσέγγισής μας αυτές τις κατηγοριοποιήσεις δραστηριοτήτων, διαπιστώνουμε ότι όλες, παρά τις επί μέρους διαφορές τους τονίζουν το χαρακτήρα του παιχνιδιού ως μορφή επικοινωνίας με το χώρο. Πραγματικά, μέσα από τις δραστηριότητες παιχνιδιού το παιδί επικοινωνεί:⁹

- **με τον ίδιο του τον εαυτό**, εξελίσσοντάς τις αισθησιοκινητικές του δυνατότητες ή και προετοιμάζοντάς τον για τα διάφορα επίπεδα της σχέσης του με το κοινωνικό και χωρο-πολιτισμικό του περιβάλλον
- **με τον «Άλλο»**, στα πλαίσια αντιφατικών μορφών σχέσης, που εκτείνονται από τη μίμηση του μοντέλου που ενσαρκώνει ο «Άλλος» ως τη συμβολική αποκαθήλωσή του
- **με τα άλλα παιδιά**, μέσα από διαδικασίες που προωθούν την κοινωνικοποίηση και τη θεμελίωση αυτού που πολλοί μελετητές ονομάζουν «παιδική κοινωνία»

- με το κοινωνικό και χωρο-πολιτισμικό περίγυρο, πηγή ερεθισμάτων και διεργασιών απαραίτητων για την ένταξη του παιδιού στο περιβάλλον του
- στο παιχνίδι, ιδωμένου ως μορφή επικοινωνίας, παρεμβαίνουν και δεδομένα υλικού χώρου.

Ποια όμως είναι τα δεδομένα υλικού χώρου που παρεμβαίνουν στο παιχνίδι, ιδωμένου ως μορφή επικοινωνίας;

Θα μπορούσαμε να διακρίνουμε τις εξής κατηγορίες:

- τα υλικά στοιχεία του χώρου, που διαμορφώθηκε από τον άνθρωπο
- το σώμα του παιδιού, που ίσως, για το ίδιο το παιδί, αποτελεί το πιο δυναμικό στοιχείο του χώρου το οποίο και λειτουργεί μέσα από μηνύματα των αισθήσεων και από βιώματα
- τα σώματα των άλλων, παιδιών και ενηλίκων, που αναδεικνύονται σε πραγματικά στοιχεία του χώρου
- τα διάφορα αντικείμενα που χρησιμοποιεί το παιδί στο παιχνίδι του, είτε πρόκειται για ομοιώματα άλλων σωμάτων (π.χ. κούκλες), είτε απλά υλικά στοιχεία.

Στον κόσμο του παιχνιδιού, τα δεδομένα χώρου που αναφέραμε φορτίζονται με συμβολικές μορφές και περιεχόμενα και αποκτούν ιδιόμορφους ρόλους και χρήσεις, στηρίζοντας τις δραστηριότητες επικοινωνίας που αναπτύσσονται.

Στην περίπτωση του σώματος του παιδιού ή των αντικειμένων του φυσικού χώρου, αυτό μπορεί να προχωρήσει έως και την ολοκληρωτική, συμβολική, μετάλλαξή τους σε αντικείμενα – παιχνίδια:

-το παιδί αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το σώμα του ή κάποια αντικείμενα (κομμάτια ξύλου, πέτρες . . .) για το παιχνίδι του και, χωρίς να παίρνει υπόψη του την αρχική τους χρήση, τους αποδίδει ριζικά διαφορετικές λειτουργίες προσαρμοσμένες στο «σενάριο» της στιγμής (το χέρι «γίνεται» πιστόλι, το ξύλο γέφυρα, η πέτρα βουνό, κλπ.). Αυτά τα στοιχεία μεταλλάσσονται σε αντικείμενα – παιχνίδια χάρη στην επινοητικότητα του παιδιού και κρατούν το νέο χαρακτήρα τους μόνο κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων παιχνιδιού.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Γ. Μέγας, *Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας*, τεύχος πρώτον, Αθήνα 1939.
2. Δ. Λουκάτος, *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*, Αθήνα 1978, σ.212.
3. Ε.Σκουτέρη-Διδασκάλου, *ό.π.*, σ .8
4. Guillaume
- 5 .Οι πίνακες 1,2,3 προέρχονται από το βιβλίο του Θ.Γέρου, *το συμβολικό παιχνίδι, βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, Αθήνα 1984, σσ.26-28.
- 6 Α. Βάλλον, *Η ψυχική ανάπτυξη του παιδιού*, Αθήνα 1984, σ.61.
8. UNESCO (ed.), *L'enfant et le jeu*, Paris, UNESCO, 1979,collexion «Etudes et documents d' education »/34, σσ.9-10.
9. Δ., Γερμανός, *ό.π.*, σσ. 70-72.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ε΄



Ε. Παιχνίδι και προσωπικότητα

*Σ' ολόκληρο τον κόσμο τα παιδιά θέλουν να παίζουν,
και πάλι να παίζουν, και πάντα να παίζουν . . .*

*Όταν κανείς έχει παίξει αρκετά στην παιδική του ηλικία,
ξέρει πώς να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες της ζωής
και πώς να κάνει καλά τη δουλειά του.*

Α.Σ., ΝΗΛ

Με τον όρο προσωπικότητα αποδίδονται συνήθως τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ενός ατόμου ή το άτομο που έχει ισχυρή βουλευτική ενέργεια σε αντίθεση με εκείνο που παρασύρεται από άλλους, το ετερόβουλο. Έτσι λέγεται ότι αυτός έχει προσωπικότητα και εννοείται ότι έχει πρωτοβουλία.

Παράλληλα με τη λέξη προσωπικότητα χρησιμοποιούνται στην καθημερινή ζωή και οι λέξεις χαρακτήρας ή ιδιοσυγκρασία.

Με τον όρο χαρακτήρας εννοείται η ατομικότητα και οι προσωπικές τάσεις με τις οποίες είναι εξοπλισμένο ένα άτομο αλλά συγχρόνως είναι και μια ηθική ερμηνεία του όρου.

Με τον όρο ιδιοσυγκρασία νοούνται οι ιδιαίτερες τάσεις που διαθέτει το άτομο και οφείλονται περισσότερο στη φυσιολογική σύστασή του παρά στις ψυχικές του ενέργειες.

Στην ψυχοπαιδαγωγική με τον όρο προσωπικότητα εννοείται το σύνολο των χαρακτηριστικών, των τάσεων, των στάσεων, των ενδιαφερόντων, των κοινωνικών και συγκινησιακών ροπών, καθώς και η τοποθέτηση του προσώπου απέναντι στις αξίες¹.

Ο όρος συνοψίζει τη συνολική έκφραση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών ενός ατόμου ή καλύτερα ενός προσώπου.

Η περίοδος της παιδικής ηλικίας είναι το πιο σημαντικό κομμάτι της ζωής του ανθρώπου. Αυτό όχι μονάχα από άποψη βιολογική και γενικότερα αναπτυξιακή, αλλά και από την πλευρά της συγκεκριμένης ιδιορρυθμίας των απασχολήσεών του. Σ' αυτές του τις απασχολήσεις δεσπόζει ολοκληρωτικά το παιχνίδι. Γι' αυτό και πολλοί προχωρούν σε μια πλήρη ταύτιση αυτής της κρίσιμης περιόδου με τις παιγνιώδεις δραστηριότητες του παιδιού, ενώ δεν είναι λίγοι εκείνοι που τις θεωρούν σαν λόγο ύπαρξής του.²

Το παιδί υπάρχει μόνο για να παίζει. Το παιχνίδι ασκεί μια αληθινή γοητεία στο παιδί, το συναρπάζει κυριολεκτικά και διαποτίζει βαθύτατα ολόκληρη την ύπαρξή του.

Δεν υπάρχει λόγος να ανατρέχει κανείς στο απώτερο παρελθόν και να επικαλείται θέσεις που βάσιμα υποστήριζαν αρχαίοι και δόκιμοι, σαν τον Πλούταρχο, συγγραφείς. Υπάρχουν αρκετά εύλωττες και πειστικές μαρτυρίες και σωστά τεκμηριωμένες απόψεις μιας ολόκληρης σειράς κορυφαίων παιδαγωγικών προσωπικοτήτων της νεότερης και σύγχρονης εποχής που το υποστηρίζουν. Η σαφής και κατηγορηματική τοποθέτησή τους πάνω στο θέμα αυτό κανένα δεν αφήνει περιθώριο για αυθαίρετες ερμηνείες και αμφισβητήσεις

Η καθημερινή εμπειρία και επαφή μας με την παιδαγωγική πράξη ενισχύουν σημαντικά τη βεβαιότητα για την αποφασιστική σημασία και τον καίριο ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι, ως αυθόρμητη εκδήλωση οικειοθελούς ενεργητικότητας του παιδιού, στην εξελικτική πορεία της ανάπτυξής του.

Αναφέραμε παραπάνω τις ποικίλες θεωρίες που προσπάθησαν να ερμηνεύσουν τη φύση αυτού του φαινομένου που λέγεται παιχνίδι. Εδώ θα αρκεστούμε μονάχα να σημειώσουμε ότι η παιγνιώδης απασχόληση του παιδιού είτε διέξοδο στην πλεονάζουσα εσωτερική του ενεργητικότητα προσφέρει είτε επιβεβαίωση της ύπαρξής του αποτελεί είτε σε προπαρασκευή της μετέπειτα σοβαρής εργασίας αποβλέπει, μας δίνει μια γνήσια έκφραση και μια ανάγλυφη εικόνα του δυναμικά εξελισσόμενου εσωτερικού του κόσμου και ταυτόχρονα αποτελεί άριστο διαμορφωτικό μέσο της προσωπικότητάς του.

Με κυρίαρχη ψυχική δύναμη τη φαντασία οικοδομεί και δίνει το δικό του τόνο, τη δική του προσωπική σφραγίδα σ' έναν κόσμο ανέμελο και χαρούμενο, μέσα σε μια ανάλαφρη, ζεστή και θελκτική ατμόσφαιρα.

Μονάχα οι άστοχες και αψυχολόγητες επεμβάσεις των ενηλίκων μπορεί να το οδηγήσουν σε σύγκρουση με την πραγματικότητα, αφού το παιδί ενοχλείται όταν διακόπτεται το παιχνίδι του χωρίς σοβαρή αιτία και προειδοποίηση. Οι αδικαιολόγητες και απότομες διακοπές του παιχνιδιού τού προξενούν νευρικήτητα.

Παίζοντας το παιδί κατορθώνει να δώσει διέξοδο στις ανησυχίες και τις αγωνίες του, να πετύχει την εσωτερική του εκτόνωση και να πραγματοποιήσει τις επιδιώξεις και τα όνειρά του.

Και πέρα από αυτό ασκεί τις σωματικές του δυνάμεις, ισχυροποιεί τη βούλησή του, αναπτύσσει την πρωτοβουλία του, ενισχύει σημαντικά την αυτοπεποίθησή του, αποκτάει αίσθηση της άμιλλας και της συνεργασίας και εδραιώνει με τρόπο θετικό την ψυχοφυσική του υγεία.

Γίνεται πνευματώδες, παρατηρητικό, επινοητικό, ευφάνταστο, εφευρετικό και συχνά απίστευτα υπομονετικό, και από μόνο του πειθαρχικό. Και όλα αυτά μέσα σε μια ατμόσφαιρα ομολογουμένως ιδανική, σ' ένα χαρακτηριστικό κλίμα αυθορμησίας και ελευθερίας. Την ανυπολόγιστη αξία της ελευθερίας, στη σωστή και αποτελεσματική παιδαγωγική μεταχείριση του παιδιού, έχουν επισημάνει όλοι οι παιδαγωγοί.

Πολλοί μάλιστα είναι εκείνοι που, όχι άδικα, τη θεωρούν ως το μονόδρομο που κάνει δυνατή την προσέγγισή μας με το παιδί. Και είναι αναμφισβήτητο το μόνο στοιχείο που εξασφαλίζει τη δυνατότητα ουσιαστικής επικοινωνίας μας μ' αυτό και μας βοηθάει να πετύχουμε τις αναγκαίες προσβάσεις στον αγνό χώρο της παιδικής ψυχής. Το πόση βέβαια σημασία έχει αυτή η προϋπόθεση για το δάσκαλο που επιχειρεί να διαγνώσει τις λειτουργικές ιδιορρυθμίες του παιδικού χαρακτήρα και να συλλάβει το ψυχικό ανάγλυφο των μαθητών του, ώστε να προσαρμόσει κατόπιν τη δραστηριότητά του στην ξεχωριστή πραγματικότητα που αντιπροσωπεύει το κάθε παιδί, είναι πράγμα προφανές και ευκολονόητο.

Όλοι οι φωτισμένοι παιδαγωγοί έχουν απόλυτα συνειδητοποιήσει τη γενικότερη ευεργετική επίδραση του παιχνιδιού στην ψυχοπνευματική και ηθικο-κοινωνική εξέλιξη του παιδιού ακόμη στην ίδια τη γνωστική του κατάρτιση και δε θεωρείται τυχαίος ο ισχυρισμός τους ότι η όλη παιδευτική διαδικασία και αυτή ακόμη η διδακτική πράξη, πρέπει να περνάει μέσα απ' αυτό.

Θεωρούν αναγκαίο το σχολικό παιδαγωγικό και διδακτικό έργο να έχει κάτι από τη γεύση του παιχνιδιού, κάτι απ' την ουσία και την ιδιαίτερη ατμόσφαιρά του. Είναι ένας τρόπος να γίνει η δουλειά περισσότερο ενδιαφέρουσα και να καταστεί ο χώρος του σχολείου ευχάριστος, ελκυστικός και ενθουσιαστικός.

Εκείνη η αγωγή που, σήμερα, δεν παραχωρεί στο παιδικό παιχνίδι τη θέση που του αξίζει αυθαιρετεί ασυγχώρητα, ακολουθεί δρόμο λαθεμένο, επειδή απερίσκεπτα και βάνανυσα καταπατάει ένα απ' τα ιερότερα δικαιώματα του παιδιού. Το δικαίωμά του στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι τα λέει όλα, όλα μπορούν να γίνουν με το παιχνίδι, όλα σχεδόν μπορούν να γίνουν παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι φευγαλέο και

απροσδιόριστο. Αντιστέκεται στον ορθολογισμό, επιτρέπει την απομίμηση, την ειρωνεία, την επανάληψη, ευνοεί την αταξία και επιτρέπει την αντίσταση στα καθιερωμένα.

Στα παιχνίδια η έκπληξη διαδέχεται την ανακάλυψη, οι κατευθύνσεις αλλάζουν, οι ρόλοι ανατρέπονται, η πλοκή γίνεται απρόβλεπτη.

«Το παιχνίδι έχει κανόνες αλλά χαρακτηρίζεται από ρευστότητα και προσαρμοστικότητα. Δεν είναι πάντα εκούσιο ούτε διασκεδαστικό. Το παιχνίδι των παιδιών και το παιχνίδι των μεγάλων δεν ταυτίζονται ούτε και είναι εκ διαμέτρου αντίθετα ή εναλλακτικά. Το παιχνίδι μαθαίνει, διασκεδάζει, οξύνει την κριτική, τη δημιουργικότητα, την ομαδικότητα, τη φιλικότητα, την άμιλλα, τη δικαιοσύνη, την τιμιότητα, την επιβράβευση, όμως μαθαίνει και τον ανταγωνισμό, τη συνδιαλλαγή, την αντιπαλότητα, την πονηριά, το μίσος, την μπαμπεσιά, την αδικία. Κι ακόμη το παιχνίδι διδάσκεται από τη μια γενιά στην άλλη με διαφορετικούς τρόπους και διαφορετικούς λόγους. Σε όλες τις κοινωνίες και σε όλους τους πολιτισμούς οι άνθρωποι μαθαίνουν να παίζουν μαθαίνοντας».³

Το παιχνίδι θεωρείται ότι ασκεί μια λειτουργία κάθαρσης και κάνει το παιδί να απαλλαγεί από την ένταση και να εκφράσει φόβους στα φανερά κι έτσι να τους αντιμετωπίσει αποτελεσματικά.

Το παιχνίδι, πέρα από αυτή τη βοήθεια που προσφέρει στο άτομο να αντιμετωπίζει τα προβλήματα που συναντά στη ζωή, είναι ένα χρήσιμο μέσο με το οποίο ψυχολόγοι και παιδαγωγοί προσπαθούν να κατανοήσουν την ανάπτυξη της παιδικής προσωπικότητας και την εξέλιξη των ώριμων ατόμων.

Στα παιχνίδια διακρίνουμε συμμετοχή και δράση, δύναμη, αντοχή, ευκινησία, ευστοχία, ευστροφία, εφευρετικότητα και καλλιέργεια αντανακλαστικών.

Εκτός από την παιδαγωγική του αξία, το παιχνίδι λειτουργεί ως πολιτιστικό και κοινωνικό αγαθό αφού δια μέσου των αιώνων έφτασε σε μας «ως στοιχείο της πλούσιας λαϊκής μας παράδοσης που φέρνει τα παιδιά σε ευεργετική επαφή με τη μητρική τους γλώσσα, το λαϊκό πολιτισμό και τις εθνικές τους ρίζες».⁴

Μέσα από το παιχνίδι το παιδί:

- κοινωνικοποιείται. Το σχολείο και κυρίως ο αύλειος χώρος με τα παιχνίδια του και βέβαια η αίθουσα διδασκαλίας είναι το ιδανικότερο περιβάλλον για τη διαμόρφωση της κοινωνικότητας του παιδιού. Το παιδί φεύγει από το στενό οικογενειακό περιβάλλον και μπαίνει μέσα στη μεγάλη κοινωνία του σχολείου, που τα μέλη της έχουν διαφορετική προέλευση. Κάνει ένα μεγάλο βήμα στη ζωή. Όλα τα μέλη της σχολικής κοινωνίας

έχουν τα ίδια καθήκοντα και τις ίδιες υποχρεώσεις. Μέσα στο σχολικό περιβάλλον δίνεται η ευκαιρία στο παιδί να αναπτύξει όλες εκείνες τις κοινωνικές αρετές που είναι αναγκαίες στη ζωή, όπως είναι η αγάπη, η αλληλοβοήθεια, η υπομονή, η επιμονή, η καλοσύνη, η ευγένεια, η δικαιοσύνη, η τάξη, η πειθαρχία.⁵

- αναπτύσσει τις σωματικές, τις πνευματικές και τις ψυχικές του δυνάμεις και μαθαίνει πώς να τις χρησιμοποιεί σωστά
- εκδηλώνει τις τάσεις, τις κλίσεις, τις προδιαθέσεις, τα ενδιαφέροντα και γενικά το χαρακτήρα του και του παρέχεται η δυνατότητα για θετική επέμβαση στη διάπλασή του
- προετοιμάζεται για τη συστηματική εργασία
- αναπτύσσει πρωτοβουλία και αυτοπεποίθηση. Ασκείται στην πειθαρχία, την ευγένεια, την υπομονή, την επιμονή, το σεβασμό, τη δικαιοσύνη, την αλληλοβοήθεια και σε άλλες αρετές που είναι απαραίτητες για να επιτύχει στη ζωή
- βρίσκει διέξοδο στην οργή και την επιθετικότητά του. Απελευθερώνεται από τα δυσάρεστα συναισθήματα, αποκτά ψυχική γαλήνη, αναπτύσσεται φυσιολογικά και ωριμάζει
- γεφυρώνει το χάσμα που δημιουργεί στην ψυχή του το πέρασμα από το οικογενειακό περιβάλλον σ' εκείνο του σχολείου. Μπαίνει στον ευρύτερο χώρο της σχολικής κοινότητας και των συνομηλίκων του. Παύει να έχει επίκεντρο την οικογένειά του και στρέφεται σε νέα πρόσωπα που εμφανίζονται στη ζωή του, όπως οι δάσκαλοι και οι συμμαθητές του. Εγκαταλείπει τον προσωπικό χώρο και περνάει σ' αυτόν της ομάδας επιδιώκοντας τη συμμετοχή του σ' αυτήν.
- μαθαίνει τι σημαίνει νίκη και τι ήττα. Αποκτάει αίσθηση της άμιλλας και της συνεργασίας και εδραιώνει την ψυχοφυσική του υγεία.
- παρατηρεί το έργο που το ίδιο δημιούργησε παίζοντας στην τάξη ή στην αυλή του σχολείου, το προσέχει, το θαυμάζει και μας καλεί να το θαυμάσουμε και να το επαινέσουμε. Για το παιδί εκείνο που έχει σημασία είναι η δημιουργία ενός δικού του έργου. Επιζητεί να αποκτήσει νέες δεξιότητες και να εκτελέσει δραστηριότητες που απαιτούν αυτοέλεγχο, προγραμματισμό και μεγάλη προσπάθεια ως την ολοκλήρωση αυτού του έργου. Έτσι επιβεβαιώνει τον ίδιο τον εαυτό του, την ίδια του την ύπαρξη, αφού δεν διαθέτει άλλους τρόπους ν' αυτοεπιβεβαιωθεί.
- Το παιχνίδι συντελεί στην ολόπλευρη ανάπτυξη και την αρμονική συγκρότηση της παιδικής προσωπικότητας. Στο παιχνίδι εμφανίζονται, και οι ηγετικές ικανότητες του παιδιού που είναι μεν έμφυτες αλλά διαμορφώνονται και από το περιβάλλον στο οποίο ζει και δρα το παιδί.

Από όλους τους ειδικούς έχει αναγνωριστεί η μεγάλη παιδαγωγική, πολιτισμική και κοινωνικοποιητική αξία του παιχνιδιού. Κατά πρώτο λόγο το παιδί ξεκουράζεται και ψυχαγωγείται περισσότερο παίζοντας, παρά με την απόλυτη ανάπαυση. Ενισχύεται η υγεία του και γίνεται εύθυμο και ζωηρό. Ο αυθόρμητος ενθουσιασμός και η εκρηκτική επιθυμία του παιχνιδιού επιδρούν ευεργετικά στην ψυχική του υγεία. Όντως το παιχνίδι αποτελεί τη χρησιμότερη σωματική άσκηση και συγχρόνως την πιο ευεργετική πνευματική δοκιμασία γιατί θέτει σε κίνηση το σύνολο των ψυχοσωματικών και πνευματικών λειτουργιών.⁶

Το παιχνίδι, τέλος, στα χέρια ενός έμπειρου παιδαγωγού μπορεί να αποτελέσει εργαλείο κατανόησης και γνώσης του παιδιού χρησιμοποιούμενου, κυρίως, για τη διάγνωση προβλημάτων ψυχολογικής λειτουργίας και κοινωνικο-πολιτισμικής προσαρμογής

Ανεξάρτητα από το είδος των παιχνιδιών, που προσδιορίζεται άλλωστε απ' το περιβάλλον, την ηλικία και το φύλο του παιδιού, θα λέγαμε απλά ότι τα παιδιά πρέπει να παίζουν, όσο γίνεται περισσότερο. Χρέος μας είναι να τους εξασφαλίσουμε και τις κατάλληλες συνθήκες και τον απαιτούμενο χρόνο. Αυτό φυσικά ισχύει ιδιαίτερα για τα παιδιά της σχολικής ηλικίας που είναι αναγκασμένα να μοιράζουν το χρόνο τους ανάμεσα στη μαθητική εργασία και το παιχνίδι. Αντικειμενική όμως θεώρηση μας πείθει ότι, γύρω από το θέμα επικρατεί σύγχυση, ανεπαρκής πληροφόρηση ή και κάποια παραγνώριση της πολλαπλής αξίας του παιχνιδιού. Υπάρχουν μάλιστα αρκετοί γονείς – ίσως και δάσκαλοι – που, λησμονώντας ότι το παιχνίδι αποτελεί βιολογική ανάγκη για το παιδί, θεωρούν την απασχόλησή του μ' αυτό χρόνο χαμένο.

Η αντίδραση των ενηλίκων ενάντια στην τάση του παιδιού για παιχνίδι έχει σαν αιτία απλώς το φόβο για το μέλλον του. Οι περισσότεροι γονείς σκέφτονται πώς θα μπορέσει το παιδί τους να μάθει περισσότερα και να κερδίσει τις εξετάσεις, όταν παίζει ολόκληρη τη μέρα.

«Μόνο λίγοι δέχονται την απάντησή μου», λέει ο Νηλ⁷:

«Αν επιτρέπετε στο παιδί σας να παίζει όσο θέλει, θα προετοιμαστεί εντατικά δύο χρόνια για τις εξετάσεις του και θα μπορέσει να τις περάσει, αλλά σ' ένα σχολείο, όπου το παιχνίδι δεν υπολογίζεται για σημαντικός παράγοντας της ζωής του παιδιού θα χρειαστεί φυσικά πέντε, έξι κι επτά χρόνια για τις εξετάσεις».

Ανησυχία σοβαρή υπάρχει στην περίπτωση που το παιδί δεν παίζει. Ένα παιδί που δε συγκινείται, που δεν αισθάνεται καμιά παρόρμηση για παιχνίδι είναι ένα πλάσμα δυστυχημένο, μια τραγική ύπαρξη που στην κατοπινή του ζωή θα δοκιμαστεί σκληρά. Γιατί «αν

κάποιο παιδί δεν παίζει, είναι απόδειξη πως το παιδί αυτό είναι ελαττωματικό. Δεν θα έχει αυτή την απαιτούμενη εξέλιξη, ούτε ως προς τη διαμόρφωση του χαρακτήρα του, ούτε και ως προς τη σταδιοδρομία του και κατά συνέπεια την προκοπή του στην κοινωνία».⁸

Και είναι σχεδόν βέβαιο πως «όσα παιδιά δεν συμμετέχουν αυτομάτως περιθωριοποιούνται. Δεν έχουν θέση στον ηλικιακό τους χώρο. Αντιμετωπίζονται ως παιδιά δεύτερης κατηγορίας, γεγονός που προδιαθέτει για τη θέση τους στην κοινωνία των μεγάλων»⁹.

Ο Α.Σ.Νηλ¹⁰ μάλιστα βεβαιώνει πως ένα τέτοιο παιδί είναι ψυχικά νεκρό και αποτελεί κίνδυνο για τα παιδιά με τα οποία συναναστρέφεται. Όλοι εκείνοι που επωμίζονται την ευθύνη της ορθής διαπαιδαγώγησης της νεότητας οφείλουν να γνωρίζουν πως το παιδί δυσφορεί, αποθαρρύνεται ή και απελπίζεται φοβερά όταν το παροπλίζουμε, όταν του περιορίζουμε την ελεύθερη δραστηριότητα, όταν του αποκλείουμε την προσπάθεια και όταν το καταδικάζουμε σε αδράνεια και απραξία, καθότι το εμποδίζουμε να νιώσει χαρούμενο, περήφανο και ηθικά ικανοποιημένο.

Είναι σίγουρο πως στερώντας του τη χαρά και τον ενθουσιασμό της ελεύθερης δράσης, που εναρμονίζεται πληρέστατα προς τον πληθωρικά ενεργητικό χαρακτήρα της φύσης του, πάμε κόντρα στην ευτυχία του, η οποία αποτελεί ιδανικό του ίδιου του παιδιού μα και της κοινωνίας γενικότερα.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Χ. Π. Φράγκος, *Ψυχοπαιδαγωγική*, Αθήνα 1984, σσ.251-252.
2. Κ. Βασιλείου, «παιχνίδι και παιδί», εφημερίδα Διδασκαλικό βήμα, τεύχος Β', Φεβρουάριος 1982.
3. Ε. Σκουτέρη-Διδασκάλου, *ό.π.*, σ .9.
4. Β.Δ. Αναγνωστόπουλος, *Λαϊκοί θρύλοι και παραδόσεις για παιδιά*, Αθήνα 1992, σ.19.
5. Ι. Ηλιόπουλος, *Οικογενειακή και Σχολική Αγωγή*, Πάτρα 1998,σ.164.
6. Φ. Σαμπατάκου-Μητράκου: «Το παιχνίδι του παιδιού », *περιοδικό, το Σχολείο και το σπίτι*, τχ.12((1984),394.
7. Α.Σ.Νηλ, *Θεωρία και πράξη της αντιαυταρχικής εκπαίδευσης*, Αθήνα 1972, μετάφραση, Κ. Λάμπου, σ.108.
8. Κ. Λαζαρίδης, *Παραδοσιακά παιχνίδια του χωριού μου* (Κουκουλίου Ζαγορίου), ηπειρωτική εστία 24(1975),σ.28.όπως παρατίθεται στο Ε. Αυδίκος, *το παιδί στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*, Αθήνα 1996, σ. 301.
9. Ε. Αυδίκος, *το παιδί στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*, Αθήνα 1996, σ. 301.
10. Α.Σ.Νηλ, *ό.π.*,σ.109.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΣΤ'



ΣΤ. Παιχνίδι και φύλο

Στο δεύτερο έτος της ηλικίας το παιδί παίζει μόνο του. Στο τρίτο έτος το παιχνίδι γίνεται παράλληλο. Το παιδί δηλαδή παίζει δίπλα – δίπλα με τα άλλα παιδιά, όχι όμως και μαζί τους. Στην προσχολική ηλικία όμως το παιχνίδι αρχίζει να γίνεται ομαδικό. Στην ομαδοποίηση του παιχνιδιού βοηθά πολύ η γλωσσική εξέλιξή του, που διευκολύνει την επικοινωνία του με το περιβάλλον.

Τα παιδιά ανταλλάσσουν τα παιχνίδια τους, γιατί μπορούν να καταλάβουν το ένα τις ανάγκες του άλλου. Στην αρχή συμβαίνει να μαλώνουν παίζοντας ομαδικά, αλλά με την πάροδο του χρόνου μαθαίνουν να συνεργάζονται και να σέβεται το ένα τα δικαιώματα του άλλου.

Στα παιχνίδια των παιδιών και από τον τρόπο που χρησιμοποιούν αυτά τα παιχνίδια τους είναι πιο φανερό από ποτέ η αναπαραγωγή της κοινωνικής πραγματικότητας στην οποία ζουν.

Μέχρι την ηλικία των 5-6 χρόνων περίπου αγόρια και κορίτσια αγαπούν με τον ίδιο τρόπο τα παιχνίδια μίμησης των οικιακών ασχολιών και θέλουν να συμμετέχουν στις δουλειές του νοικοκυριού της μητέρας.

Μετά την ηλικία αυτή οι δρόμοι των δύο φύλων χωρίζουν οριστικά όσον αφορά στη ενασχόληση των παιδιών με τα παιχνίδια-αντικείμενα.

Τα αγόρια συνειδητοποιούν ότι οι δουλειές του σπιτιού και τα παιχνίδια με τα κουζινικά δεν θα είναι ο ζωτικός τους χώρος προσανατολίζονται σε επιλογές παιχνιδιών όπως τα μεταφορικά μέσα, διαστημόπλοια, όπλα, ήρωες και γενικά με πολεμικά παιχνίδια που θα τα προετοιμάσουν στο ρόλο του αρσενικού, του επιθετικού, του γενναίου.

Τα κορίτσια θα παραμείνουν σε αντικείμενα-παιχνίδια που μιμούνται τα ποικίλα είδη εξοπλισμού του νοικοκυριού και του περιβάλλοντος χώρου(σπίτια, σαλόνια, κουζίνες, υπνοδωμάτια, ρουχισμός, καλλυντικά και είδη καλλωπισμού),με εξέχουσα θέση την κούκλα με τα προικιά της, που σφραγίζουν το διπλό ρόλο της γυναίκας: της μάνας και της νοικοκυράς.

Παιχνίδια κατάλληλα για την ηλικία αυτή είναι :τα παιχνίδια που υπάρχουν στις παιδικές χαρές και στις αυλές των σχολείων (κούνιες, τραμπάλες, πολύζυγα κλπ.), τα παιχνίδια διαφόρων κατασκευών και συναρμολογήσεων εικόνων και αντικειμένων, τα οποία ικανοποιούν την ανάγκη του παιδιού να δημιουργεί και να αναπτύσσει τη φαντασία

του, τα μιμητικά παιχνίδια ασχολιών της οικογενειακής ζωής και άλλων περιστατικών που του κάνουν εντύπωση. Τα παιχνίδια με το νερό και το χρώμα που το ευχαριστούν ιδιαίτερα. Επίσης, στο παιδί αυτής της ηλικίας αρέσει πολύ να ζωγραφίζει με χρωματιστά μολύβια.

Παίζει, ανεξάρτητα από το φύλο του, παιχνίδια που έχουν σχέση με δραστηριότητες, όπως: κυνηγητό, κρυφτό, πολεμικά παιχνίδια. Αργότερα ενδιαφέρεται για περισσότερο τεχνικά παιχνίδια, όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ, βόλεϊ.

Οι φιλικές σχέσεις δεν είναι σταθερές. Εύκολα δημιουργούνται και το ίδιο εύκολα διαλύονται. Μετά τα 8^ο έτος δημιουργείται ο πρώτος στενός φιλικός δεσμός μεταξύ παιδιών του ίδιου φύλου. Αλλά είναι βέβαιο ότι το παιδί αγνοεί την αληθινή φιλία. Η πραγματική φιλία εμφανίζεται στην εφηβική ηλικία.

Χαρακτηριστικό γνώρισμα της μεγάλης κοινωνικοποίησης του παιδιού είναι ότι χάνει τον εγωκεντρισμό της προσχολικής ηλικίας και ενδιαφέρεται περισσότερο για τον έξω κόσμο.

Γονείς και δάσκαλοι βοηθούν πολύ στην κοινωνικοποίηση του παιδιού, διευκολύνοντας τις σχέσεις του με τα άλλα παιδιά στο σπίτι οι μεν, στο σχολείο οι δε. Γι' αυτό πρέπει να έρχεται σε επαφή με παιδιά της ηλικίας του. Η συντροφιά με συνομήλικα παιδιά και η συμμετοχή του στην ομάδα αποτελούν την πιο βασική προϋπόθεση της σωστής ανάπτυξης της προσωπικότητάς του.

Το παιδί στη σχολική ηλικία έχει περίσσεια ενεργητικότητα, την οποία διοχετεύει στο παιχνίδι. Η μεγαλύτερη ευχαρίστησή του είναι να παίζει στην αυλή του σχολείου του ή της γειτονιάς του με τους φίλους και συμμαθητές του. Πολλές φορές το βλέπουμε να τρέχει, σαν να θέλει να καταναλώσει την περίσσεια ενέργεια που διαθέτει. Του αρέσει πιο πολύ να παίζει ομαδικά παιχνίδια. Τηρεί τους κανόνες του παιχνιδιού και συνεργάζεται με τους συμπαίκτες του. Τα παιχνίδια της ηλικίας αυτής προϋποθέτουν την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων και την υποταγή σε μια συγκεκριμένη κανονιστική συμπεριφορά.¹

Οι κατασκευές του είναι πραγματικές. Με το παιχνίδι θέλει να γνωρίσει και να μελετήσει τη φύση. Του αρέσει να κάνει συλλογές φυτών, εντόμων, νομισμάτων, γραμματοσήμων κ.α. Οι συλλογές αυτές διαμορφώνουν τελικά τα διάφορα «χόμπι» του παιδιού. Στο παιχνίδι εμφανίζονται και οι ηγετικές ικανότητές του που είναι έμφυτες, αλλά διαμορφώνονται και από το περιβάλλον.

Στην αρχή της σχολικής ηλικίας παίζουν κορίτσια και αγόρια μαζί. Διάκριση γίνεται μόνο στους ρόλους του παιχνιδιού. Τα αγόρια συνήθως αναλαμβάνουν ρόλους που απαιτούν περισσότερη δύναμη και αντοχή. Τα κορίτσια προτιμούν, μάλλον, ήσυχα παιχνίδια, που απαιτούν πολλές φορές ακινησία ή λίγη κίνηση και δράση και σ' αυτά σπουδαία θέση κατέχει και το τραγούδι σε αντίθεση με τα παιχνίδια

των αγοριών όπου το τραγούδι κατέχει ελάχιστη θέση. Από νωρίς, τα κορίτσια, αναγκάζονται να μειώσουν την επιθετικότητά τους από συνομήλικες που λειτουργούν ως ομάδες ελέγχου και τα υποχρεώνουν να χρησιμοποιούν μέσα έκφρασης παραδεκτά. Μια μικρή κοπέλα ιδιαίτερα επιθετική μπαίνει στο περιθώριο.

Στις ανώτερες τάξεις του Δημοτικού πρώτα τα κορίτσια σταματούν να παίζουν με τα αγόρια. Στο δωδέκατο χρόνο κορίτσια και αγόρια ανταγωνίζονται.

Ο χώρος του σχολείου και ιδιαίτερα η αυλή του αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους τόπους που προσφέρονται στην έφεση του παιδιού για παιχνίδι. Δίχως να παραγνωρίζεται ότι πρόκειται για κάποια μόνο τετραγωνικά μέτρα ασφαλτοστρωμένης επιφάνειας είναι ο αγαπημένος προορισμός των μαθητών κάθε φορά που θα σημάνει διάλειμμα ή θα το επιτρέψει το ωρολόγιο πρόγραμμα της τάξης τους.

Χωρίς καθυστέρηση θα αναζητήσουν το «δικό» τους μέρος και θα «στήσουν» το παιχνίδι τους αδιαφορώντας ακόμη και για την ικανοποίηση φυσικών αναγκών τους, όπως το φαγητό ή η τουαλέτα.

Οι μαθητές των πρώτων και μεσαίων τάξεων του σχολείου παίζουν ομαδικά συγκροτώντας πολυάριθμες ομάδες ενώ των δύο τελευταίων τάξεων προσανατολίζονται σε μικρότερες-κλειστές παρέες.

Τα παιχνίδια αποκτούν άμεσα τον χωρικό τους προσδιορισμό, μπαίνουν οι κανόνες, γίνεται η κατανομή των ρόλων πολύ γρήγορα και μόνο ο χρόνος αποδεικνύεται πάντα ελάχιστος και πειστικός αφού το διάλειμμα μεταξύ των μαθημάτων διαρκεί στην καλύτερη περίπτωση 20-30 λεπτά της ώρας.

Αγόρια και κορίτσια από 6 έως 10 ετών αρέσκονται στο κυνηγητό ,στο κρυφτό-πίσω από τα δέντρα, τις κολόνες, τις πόρτες, τους τοίχους, τα σώματα των συμμαθητών τους- στο λύκο και το αρνί, στο μαντιλάκι ,στα αγάλματα ,στα μήλα, παιχνίδια με κίνηση, φαντασία, επινόηση πειθαρχία και με γρήγορη εναλλαγή ρόλων όπου όλοι θα έχουν την ευχαρίστηση της συμμετοχής.

Τα παιδιά των 10-12 ετών παίζουν συνήθως χωριστά και κατά φύλο. Τα αγόρια προτιμούν ανταγωνιστικά παιχνίδια με αυστηρούς κανόνες όπως το ποδόσφαιρο, το μπάσκετ, το βόλεϊ και λιγότερο τις κάρτες, τις συλλογές ενώ τα κορίτσια έχουν σαν πρώτη προτίμηση το κυνηγητό, το κρυφτό ,την αμπάριζα, τα μήλα και έπειτα, μέσα από τις διοργανώσεις των σχολικών πρωταθλημάτων που γίνονται τα τελευταία χρόνια, εξοικειώνονται και στρέφονται με επιτυχία μάλιστα στο ποδόσφαιρο, το βόλεϊ το μπάσκετ ,το χάντ μπωλ.

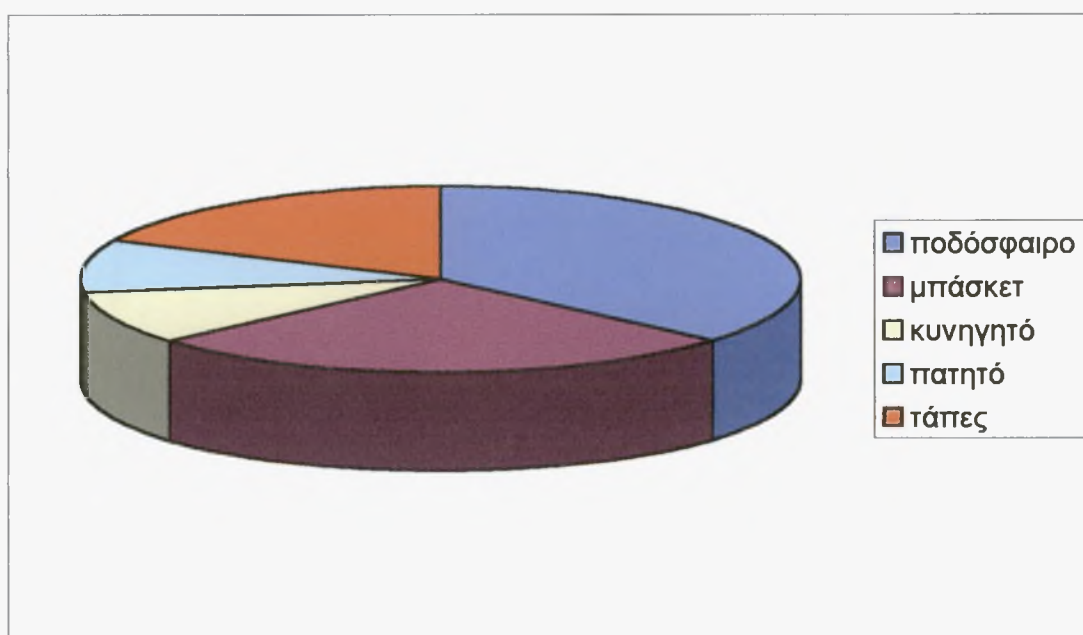
Μια περιορισμένη έρευνα έγινε το 2000-01 σε σχολεία της πόλης του Βόλου και σε μαθητές της Δ΄ και ΣΤ΄ τάξης του Δημοτικού σχολείου. Από τα στοιχεία αυτής παραθέτουμε:

1. Με κριτήριο την ηλικία και το φύλο

A. Από τα 24 παιδιά της Δ' τάξης

Τα 11 αγόρια απάντησαν ότι προτιμούν:

ποδόσφαιρο	4	36,36%
μπάσκετ	3	27,27%
τάπες	2	18,18%
κυνηγητό	1	9,09%
πατητό	1	9,09%



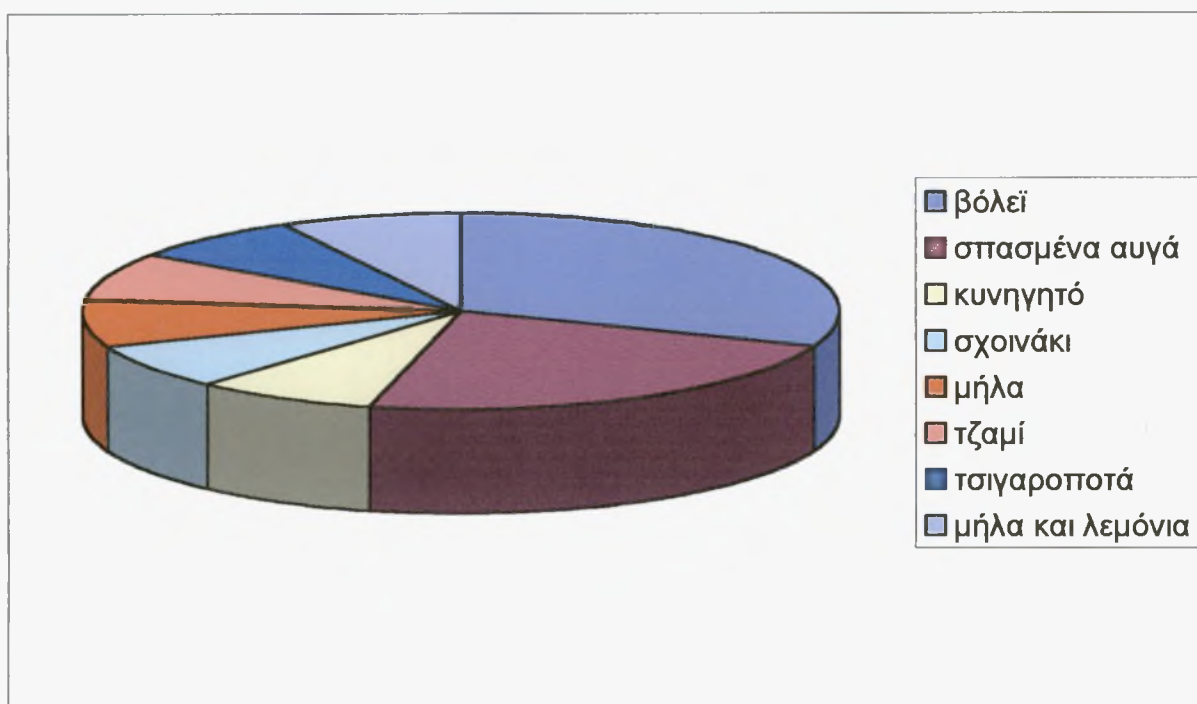
Πίνακας 1

Παρατηρήσεις:

- περισσότερα από το 1 στα 3 αγόρια παίζει ποδόσφαιρο
- περίπου το 1 στα 3 αγόρια παίζει μπάσκετ και
- το υπόλοιπο 1 στα 3 αγόρια παίζει όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια της λίστας {κυνηγητό, πατητό, τάπες}.

Τα 13 κορίτσια της Δ' τάξης απάντησαν ότι προτιμούν:

βόλεϊ	4	30,76 %
σπασμένα αυγά	3	23,07 %
κυνηγητό	1	7,69 %
σχοινάκι	1	7,69 %
μήλα	1	7,69 %
τζαμί	1	7,69 %
τσιγαροποτά	1	7,69 %
Μήλα και λεμόνια	1	7,69 %



Πίνακας 2

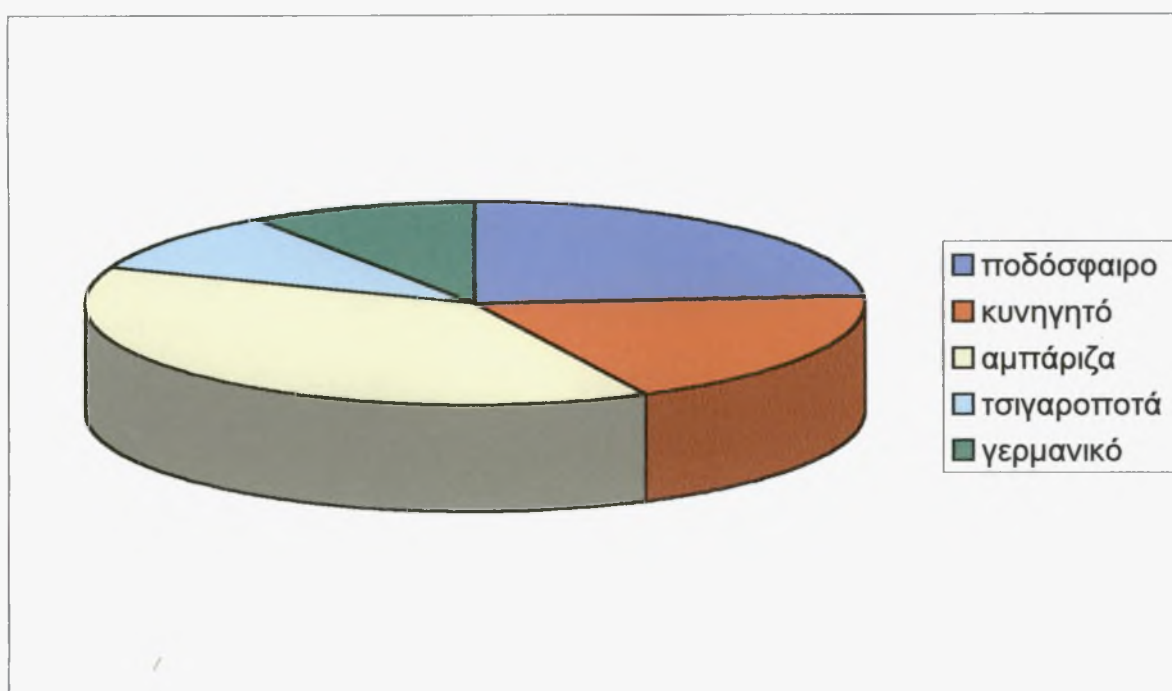
Παρατηρήσεις:

- Στον πίνακα υπάρχει μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών.
- Το ένα στα 3 κορίτσια της Δ' τάξης παίζει βόλεϊ.
- Η πρώτη και η δεύτερη προτίμηση μαζί υπερκαλύπτουν το μισό των μαθητών ,ενώ το υπόλοιπο παίζει 6 άλλα διαφορετικά παιχνίδια.

B. Από τα 47 παιδιά της ΣΤ' τάξης

Τα 21 αγόρια απάντησαν ότι προτιμούν:

αμπάριζα	8	38,09 %
ποδόσφαιρο	5	23,80 %
κυνηγητό	4	19,04 %
τσιγαροποτά	2	9,52 %
γερμανικό	2	9,52 %



Πίνακας 3

Παρατηρήσεις:

- **Η πρώτη προτίμηση αγοριών της ΣΤ' τάξης είναι η αμπάριζα με δεύτερη το ποδόσφαιρο.**
- Την αμπάριζα παίζουν το 1 στα 2,5 περίπου αγόρια και το ποδόσφαιρο το 1 στα 4.
- Τα υπόλοιπα 3 παιχνίδια του πίνακα {κυνηγητό, τσιγαροποτά, γερμανικό} παίζει το 1 στα 2,5 αγόρια.

Τα 26 κορίτσια της ΣΤ' τάξης απάντησαν:

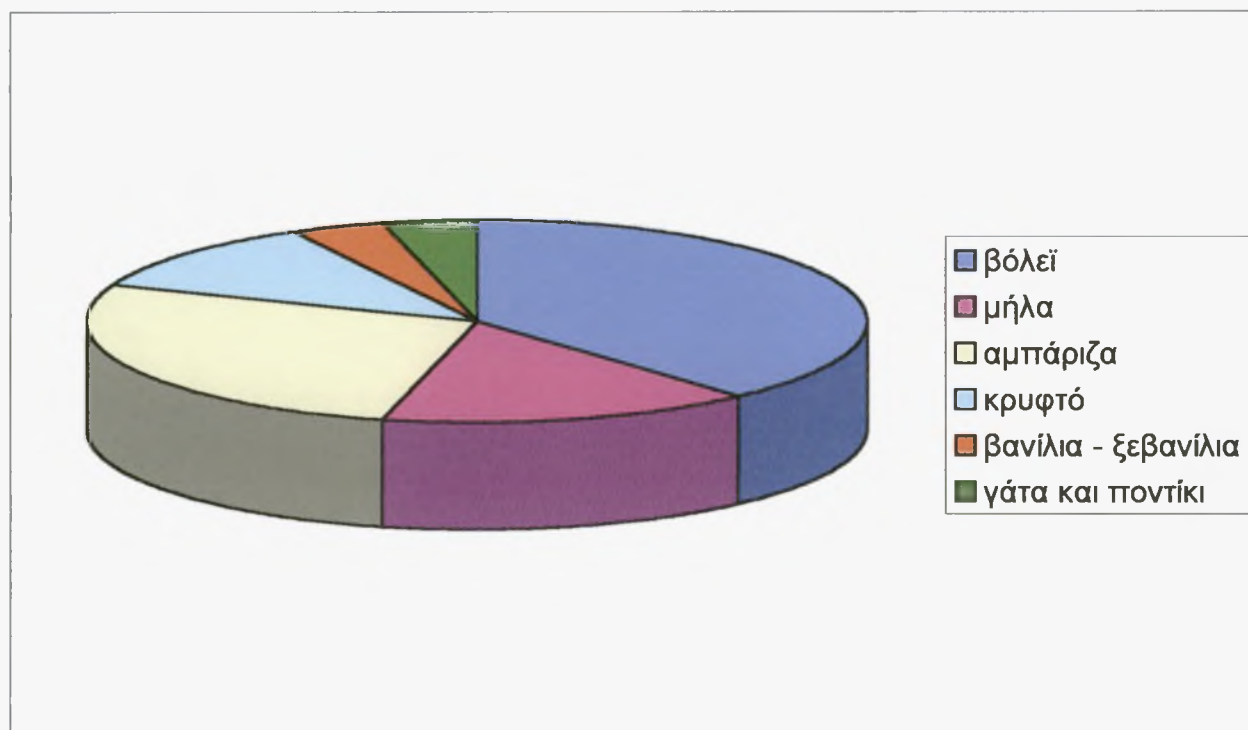
βόλεϊ	10	38,46 %
αμπάριζα	7	26,92 %
μήλα	4	15,38 %
κρυφτό	3	11,53 %
βανίλια-ξεβανίλια	1	3,84 %
γάτα και το ποντίκι	1	3,84 %

Τους κλέφτες και αστυνόμους *

Τη γάτα-γατούλα *

Την μπανάνα-ξεμπανάνα *

*Τα παιχνίδια με τον αστερίσκο αναφέρθηκαν ως δεύτερη προτίμηση



Πίνακας 4

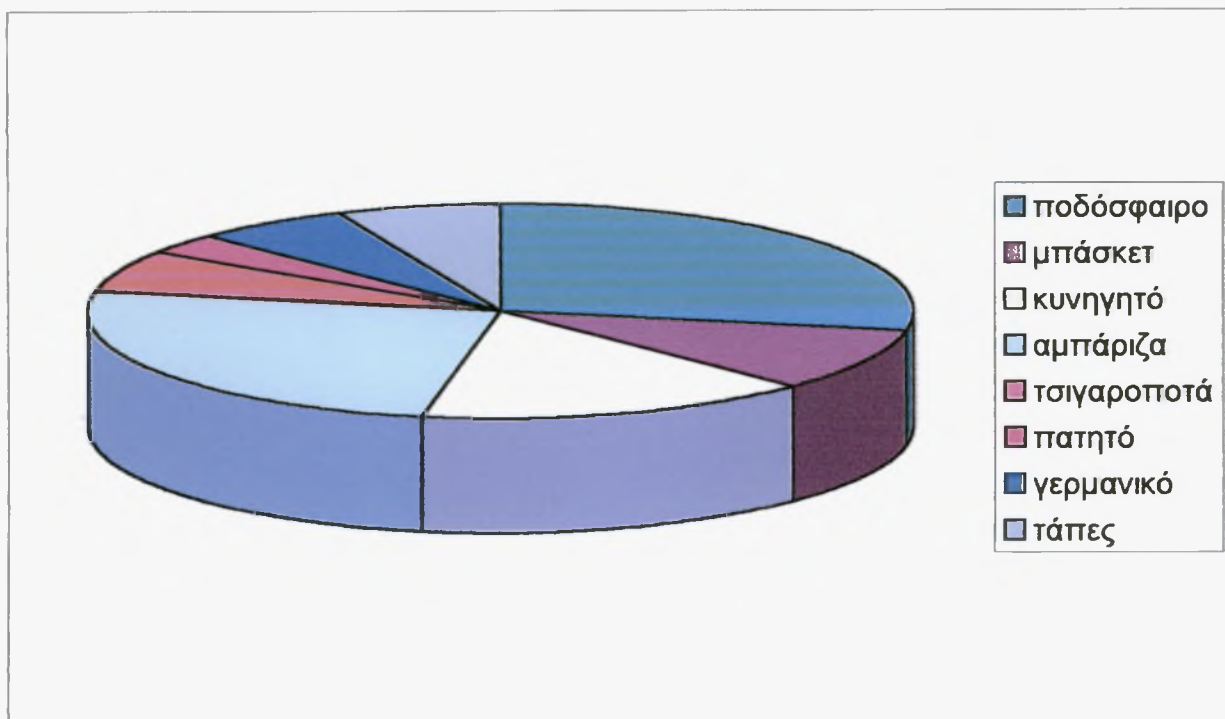
Παρατηρήσεις:

- Τα 1 στα 2,5 κορίτσια παίζει βόλεϊ -Πρώτη προτίμηση.
- Το 1 στα 4 κορίτσια παίζει αμπάριζα -Δεύτερη προτίμηση.
- Τα κορίτσια που παίζουν μήλα και κρυφτό ισοδυναμούν με αυτά που παίζουν αμπάριζα.
- Ο πίνακας των κοριτσιών είναι και εδώ εκτενής.

ζ. Με μοναδικό κριτήριο το φύλο

Α. Από το σύνολο των αγοριών της Δ' και ΣΤ' τάξης (11+21=32 αγόρια) έχουμε τις εξής προτιμήσεις:

Ποδόσφαιρο	9	28,12 %
Αμπάριζα	8	25,00 %
Κυνηγητό	5	15,62 %
Μπάσκετ	3	9,37 %
Γερμανικό	2	6,25 %
Τάπες	2	6,25 %
Τσιγαροποτά	2	6,25 %
Πατητό	1	3,12 %



Πίνακας 5

Παρατηρήσεις:

- Το ποδόσφαιρο είναι η πρώτη προτίμηση των αγοριών της Δ' και ΣΤ' τάξης και δεύτερη η αμπάριζα.
- Τα παιδιά που παίζουν μπάσκετ και κυνηγητό ισοδυναμούν με τα παιδιά που παίζουν αμπάριζα.

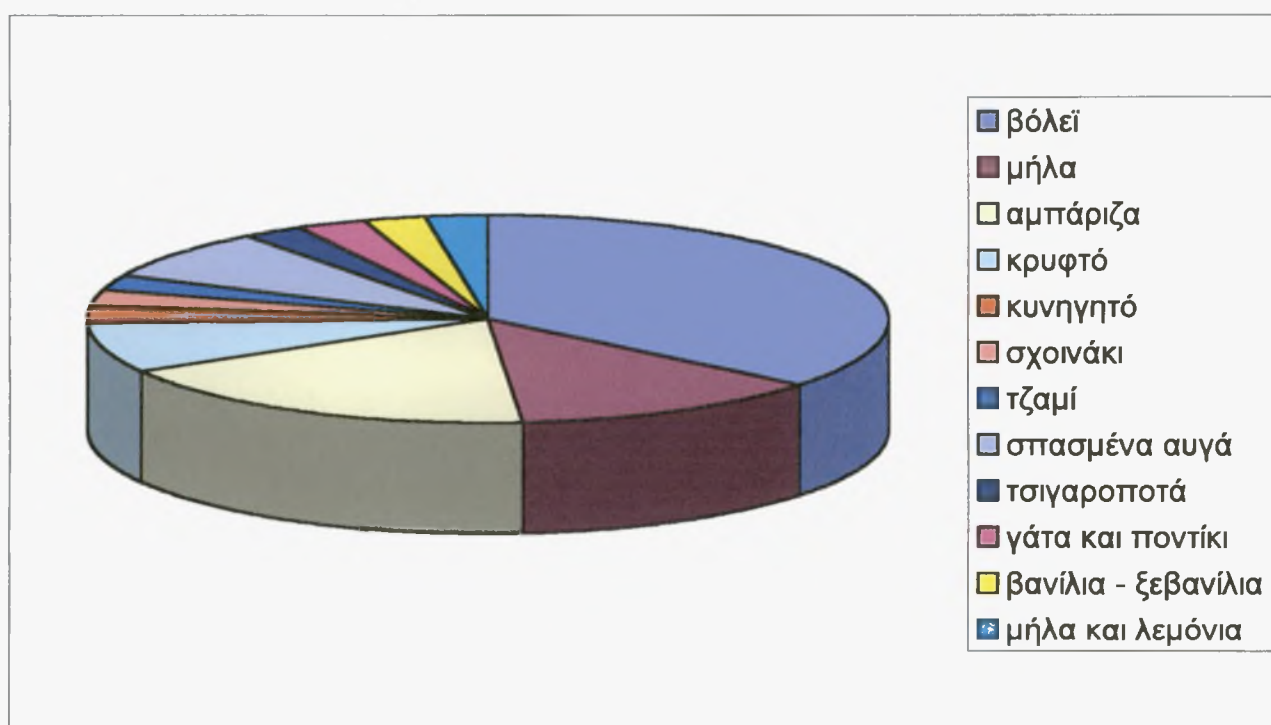
Β. Από το σύνολο των κοριτσιών της Δ' και ΣΤ' τάξης (13+26=39 κορίτσια) έχουμε τις εξής προτιμήσεις:

Βόλει	14	35,89 %
Αμπάριζα	7	17,94 %
Μήλα	5	12,82 %
Κρυφτό	3	7,69 %
Σπασμένα αυγά	3	7,69%
Κυνηγητό	1	2,56%
Σχοινάκι	1	2,56%
Τζαμί	1	2,56%
Τσιγαροποτά	1	2,56%
Γάτα και ποντίκι	1	2,56%
Βανίλια-ξεβανίλια	1	2,56%
Μήλα και λεμόνια	1	2,56%

Κλέφτες και αστυνόμοι*

Γάτα-γατούλα *

Μπανάνα ξεμπανάνα*



Πίνακας 6

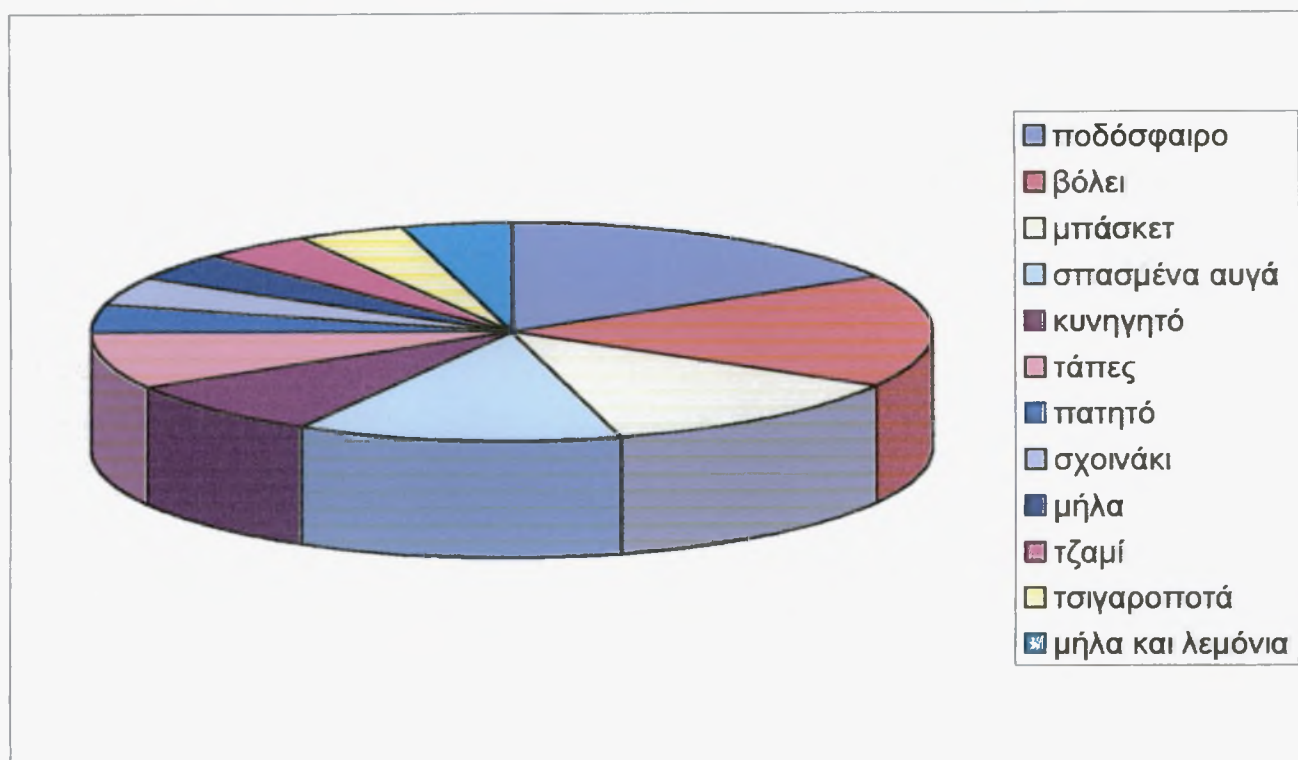
Παρατηρήσεις:

- Μεγάλη η κατάσταση των προτιμώμενων παιχνιδιών .
- Το 1 στα 3 κορίτσια βόλει,
- Το 1στα 6 αμπάριζα ,
- Το 1 στα 8 κορίτσια παίζει μήλα,
- Το υπόλοιπο 1/3 των κοριτσιών παίζουν τα άλλα 9 παιχνίδια του πίνακα.

3. Με μοναδικό κριτήριο την ηλικία

A. Τα 24 παιδιά της Δ' τάξης ,αγόρια και κορίτσια δηλώνουν

Ποδόσφαιρο	4	16,66 %
Βόλεϊ	4	16,66 %
Μπάσκετ	3	12,50 %
Σπασμένα αυγά	3	12,50 %
Κυνηγητό	2	8,33 %
Τάπες	2	8,33 %
Πατητό	1	4,16 %
Σχοινάκι	1	4,16 %
Μήλα	1	4,16 %
Τζαμί	1	4,16 %
Τσιγαροποτά	1	4,16 %
Μήλα και λεμόνια	1	4,16 %



Πίνακας 7

Παρατηρήσεις:

- Το 1 στα 2 περίπου παιδιά της Δ' τάξης παίζουν ποδόσφαιρο, μπάσκετ και βόλεϊ.
- Τα υπόλοιπα παιδιά μοιράζονται τα υπόλοιπα 7 παιχνίδια.

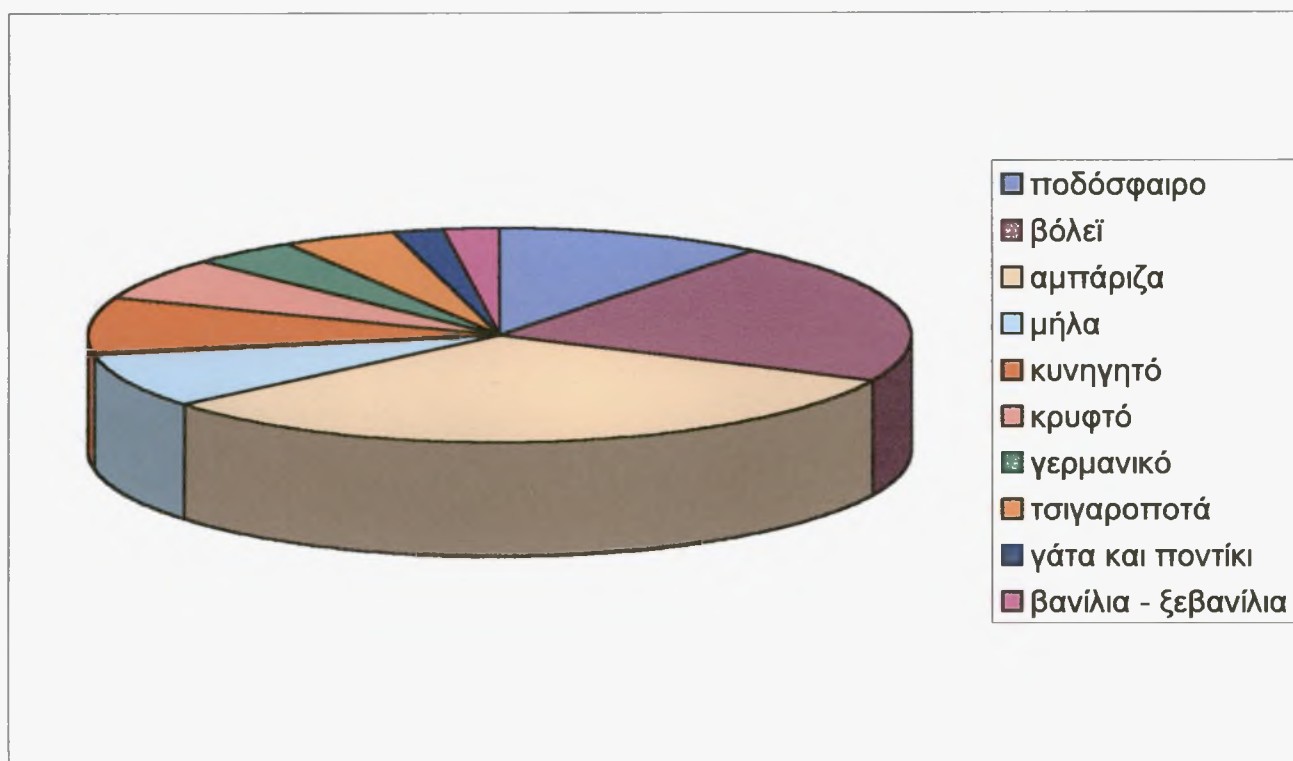
B. Τα 47 παιδιά της ΣΤ' τάξης ,αγόρια και κορίτσια, δηλώνουν:

Αμπάριζα	15	31,91 %
Βόλεϊ	10	21,27 %
Ποδόσφαιρο	5	10,63 %
Μήλα	4	8,51 %
Κυνηγητό	4	8,51 %
Κρυφτό	3	6,38 %
Γερμανικό	2	4,25 %
Τσιγαροποτά	2	4,25 %
Γάτα και ποντίκι	1	2,12 %
Βανίλια -ξεβανίλια	1	2,12 %

Κλέφτες και αστυνόμοι*

Γάτα -γατούλα*

Μπανάνα-ξεμπανάνα*



Πίνακας 8

Παρατηρήσεις:

- Το 1 στα 3 παιδιά παίζει αμπάριζα.. -Πρώτη προτίμηση.
- Το 1 στα 3 παιδιά παίζει βόλεϊ και ποδόσφαιρο. -Δεύτερη και Τρίτη προτίμηση.
- Τα υπόλοιπα 7 παιχνίδια παίζει το 1 στα 3 παιδιά.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

1. Από την παραπάνω έρευνα προκύπτει ότι στην αυλή του σχολείου και στον περιορισμένο χρόνο του διαλείμματος **τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια στρέφονται σε ομαδικές παιχνιώδεις δραστηριότητες**, οι οποίες τα συγκινούν και τα συναρπάζουν καθ' όλη τη διάρκεια της παιδικής τους ηλικίας.

2. Από τις απαντήσεις των μαθητών επισημαίνεται ακόμη ότι δεν παρατηρούνται μεγάλες αποκλίσεις προτίμησης σε παιχνίδια που θα χαρακτηρίζονταν φυλετικά (αγορίστικα και κοριτσίστικα) και θα χώριζαν τις ομάδες τους ανάλογα με το φύλο.

3. Παιχνίδια που παίζονται στην ηλικία των 10 ετών (σπασμένα αυγά, τάπες, πατητό, τζαμί, σχοινάκι, μήλα και λεμόνια) δε φαίνεται να ενδιαφέρουν τα παιδιά των 12 ετών. Αντίθετα εμφανίζονται νέα παιχνίδια (κρυφτό, γερμανικό, γάτα και ποντίκι, βανίλια- ξεβανίλια) **με πρώτο και κυρίαρχο την αμπάριζα που αποδεικνύεται το ίδιο προσφιλές και στα δύο φύλα.**

4. Η ποικιλία προτίμησης παιχνιδιών στον πίνακα κοριτσιών των 10 ετών, αλλά και σε αυτόν των 12 ετών είναι και παραμένει πάντα μεγαλύτερη (ανοιχτότερη) από αυτή των αγοριών.

5. Οι πρώτες προτιμήσεις της ηλικίας των δέκα ετών (Δ' τάξη) εξακολουθούν να είναι πρώτες προτιμήσεις και στα δώδεκα χρόνια τους (ΣΤ' τάξη), **δηλ. το ποδόσφαιρο και το βόλεϊ.**

6. Η πρώτη προτίμηση των αγοριών της ηλικίας 10 και 12 ετών παραμένει **το ποδόσφαιρο** ενώ των κοριτσιών **το βόλεϊ.**

7. Η δεύτερη προτίμηση παιχνιδιού και των δύο φύλων της ηλικίας των 10 και 12 ετών είναι **η αμπάριζα**

8. Το ποδόσφαιρο και το μπάσκετ συναντάται μόνο στους πίνακες των αγοριών, ενώ το βόλεϊ μόνο στους πίνακες των κοριτσιών.

9. Τα παιδιά των 10 ετών (Δ' τάξης) ανεξαρτήτως φύλου δηλώνουν ότι παίζουν ποδόσφαιρο, μπάσκετ, βόλεϊ σε ποσοστό 45,83 %, δηλαδή το 1 στα 2 παιδιά περίπου προτιμά τα οργανωμένο ανταγωνιστικά παιχνίδια. Τα υπόλοιπα μισά παιδιά μοιράζονται όλη την υπόλοιπη εκτενή ομάδα παιχνιδιών. Ενώ τα παιδιά των 12 ετών

(ΣΤ΄ τάξης) παίζουν ποδόσφαιρο και βόλεϊ σε ποσοστό 35,71%, δηλαδή το 1 στα 3 παιδιά περίπου.

10. Αξιοσημείωτο είναι ότι τα παιδιά της ΣΤ΄ τάξης δε δηλώνουν καθόλου το μπάσκετ.

11. Τα αγόρια και των δύο ηλικιών επιλέγουν παιχνίδια ταχύτητας, δεξιοτήτων και σκληρότητας, ενώ τα κορίτσια των ίδιων ηλικιών προτιμούν παιχνίδια με τεχνική, συνδυασμούς κινήσεων και ρυθμό.

12. Στους πίνακες του φύλου τα κορίτσια έχουν μεγαλύτερη γκάμα παιχνιδιών (15 παιχνίδια) ενώ τα αγόρια μικρότερη (8 παιχνίδια).

13. Τα μικρότερα ποσοστά προτίμησης σε ορισμένα παιχνίδια, που εμφανίζονται συχνά στους πίνακες κα ιδίως των κοριτσιών, δείχνουν ότι οι πιθανότητες να παίξουν το παιχνίδι της πρώτης προτίμησης τους είναι μάλλον μηδαμινές.

14. Τα τελευταία χρόνια, με την εξέλιξη της κοινωνίας και τις γενικότερες κοινωνικές ανακατατάξεις, *ο απόλυτος φυλετικός διαχωρισμός στο παιχνίδι*, που παρατηρούνταν από τη ηλικία των δέκα ετών, αρχίζει να υποχωρεί βαθμιαία. Αυτό αποτελεί, εκτός των άλλων, και απόρροια των μηνυμάτων και στερεοτύπων που μέσω των σχολικών εγχειριδίων από το 1983 κι έπειτα πέρασε στη συνείδηση της ελληνικής οικογένειας και της κοινωνίας γενικότερα.

Συμπερασματικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιδί που φοιτά στο Δημοτικό σχολείο δεν έπαψε να είναι παιδί, δηλαδή να έχει ανάγκη από παιχνίδι. Γι' αυτό και παίζει πολύ στην ηλικία αυτή. Όταν, λοιπόν, του ετοιμάζεται το πρόγραμμα εργασίας, να του αφήνεται οπωσδήποτε κάθε μέρα αρκετός ελεύθερος χρόνος για παιχνίδι, είτε στον αύλειο χώρο είτε στην αίθουσα της διδασκαλίας, γιατί αυτό το βοηθά στη συνεργασία με τους συνομηλίκους του και στην ανάπτυξη ισορροπημένου ψυχικού κόσμου και υγιούς προσωπικότητας. *Επειδή το παιχνίδι στη σχολική ηλικία είναι κυρίως ομαδικό*, η διευκόλυνση των σχέσεων του παιδιού με τους συνομηλίκους του είναι το καλύτερο που μπορεί να του εξασφαλιστεί.

ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ

1. Ε.Αυδίκος, ,ό.π., σ, 304.

Ε Π Ι Λ Ο Γ Ο Σ

Το παιχνίδι είναι μια άφωνη επικοινωνία, που ικανοποιεί μια εσωτερική ανάγκη και αναπτύσσει ολόκληρο το παιδί. Με το παιχνίδι το μικρό παιδί βρίσκει ένα μέσο μιας επικοινωνίας που δεν εκφράζεται με λόγια. Από το παιχνίδι εκδηλώνεται στο παιδί η ανάγκη της ανακάλυψης, της ύπαρξης και της ζωής.

Το παιχνίδι είναι γνωστό από την αρχαιότητα. Πολλοί παιδαγωγοί και ψυχολόγοι του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα, μεταξύ των οποίων οι: Chiller, Lazarus, Groos, Dougal, Hall, Piaget, Dinello, Chateau, Caillois και Vygotsky, ασχολήθηκαν με αυτό και διατύπωσαν θεωρίες που όλες συγκλίνουν στο ότι το παιχνίδι είναι θεμελιακή δραστηριότητα, ζωτική ανάγκη και δικαίωμα του παιδιού για την νοητική, ψυχική και σωματική ανάπτυξή του.

Με το παιχνίδι το παιδί κοινωνικοποιείται αναπτύσσει πρωτοβουλία και αυτοπεποίθηση, κυρίως δοκιμάζει τη δύναμη της επιβολής του θέτοντας σε κίνηση το σύνολο των οργανικών και πνευματικών του λειτουργιών.

Η παιδική ηλικία είναι η ηλικία του παιχνιδιού. Υπάρχουν παιχνίδια που λειτουργούν ως εκκολαπτήρια φυλετικών ρόλων και προετοιμάζουν τα παιδιά για τους αυριανούς τους ρόλους

Στο σχολείο, τα παιδιά, παίζουν κυρίως ομαδικά παιχνίδια. Φυλάγουν όλη τους την ενεργητικότητα για τα διαλείμματα όπου κανείς μπορεί να διακρίνει την αγωνιώδη προσπάθεια που καταβάλλουν για να κερδίσουν μέσα σε κάποια λεπτά της ώρας τις εμπειρίες και τις ευχάριστες στιγμές που έπρεπε κανονικά να κερδίσουν από ώρες παιχνιδιού αφού οι επιτρεπτές απασχολήσεις στο σπίτι είναι μόνο η παρακολούθηση τηλεόρασης και το διάβασμα κάποιων περιοδικών.

Αποτέλεσμα είναι να παίζει το παιδί με άγχος, να είναι επιθετικό και απρόθυμο για συνεργασία και να φορτώνει με επιπλέον προβλήματα τους εκπαιδευτικούς που προσπαθούν να βρουν απάντηση στο ερώτημα της μεγάλης απειθαρχίας των μαθητών.

Μετά από όλα αυτά γίνεται φανερό ότι σήμερα υπάρχει πρακτικό πρόβλημα, όσον αφορά στο παιχνίδι. Η συγκέντρωση του πληθυσμού στις μεγαλουπόλεις με το περιορισμένο φυσικό περιβάλλον και την

έλλειψη ελεύθερων χώρων (πολυκατοικίες, ελάχιστες παιδικές χαρ
ανύπαρκτα πάρκα, απρόσωπες σχέσεις, έλλειψη χρόνου) το κυνήγι τ
γρήγορου κέρδους η άγνοια της καθοριστικής σημασίας του παιχνιδι
και το σχολείο με τον υπερβολικό φόρτο των μαθημάτων οδήγησ
στη δημιουργία εχθρικών πόλεων για το παιδί και ελάχιστων
μηδαμινών ευκαιριών για το παιχνίδι.

Στις μέρες μας το παιχνίδι-δραστηριότητα θεωρείται ένα μέ
απασχόλησης, ψυχαγωγίας, εκτόνωσης και χαμένου χρόνου κι
παράγοντας στήριξης και προώθησης της νοητικής εξέλιξης
γενικότερα της προσωπικότητας του παιδιού.

Ένα παιδί που δε συγκινείται, που δεν αισθάνεται και
παρόρμηση για παιχνίδι είναι ένα πλάσμα δυστυχημένο, μια τραγι
ύπαρξη που και στην κατοπινή του ζωή θα δοκιμαστεί σκληρά.

*Σ' ολόκληρο τον κόσμο τα παιδιά θέλουν να παίζουν,
και πάλι να παίζουν, και πάντα να παίζουν . . .
Όταν κανείς έχει παίζει αρκετά στην παιδική του ηλικία,
ξέρει πώς να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες της ζωής και
πώς να κάνει καλά τη δουλειά του.*

A.Σ., ΝΗΛ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



Εικόνες παιχνιδιών



Πήλινη κουδουνίστρα



Κορίτσια που παίζουν αστραγάλους (κότσια). Πήλινο ομοίωμα από τη νότια Ιταλία.
340-330 π.χ. Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο



Η αρχαιότερη αλφαβητική επιγραφή (β' μισό 8^{ου} αι. π.Χ.) με αναφορά σε χορευτικό παιχνίδι με μπάλα. Πήλινη οينوχόη από τον Κεραμεικό της Αθήνας. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο.



Σα μεγάλωναν λίγο τα αγόρια αποκτούσαν το πρώτο τους άθλημα (παιχνίδι), ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν, καθώς και μια σειρά από πήλινα ομοιώματα ζώων, κυρίως κατοικιδίων. Στα τρία τους χρόνια κατά τη γιορτή των Ανθεστηρίων προς τιμήν του Διονύσου, έπαιρναν ως δώρο ένα αμαξάκι με ρόδες, δηλαδή ένα καρτσάκι, το οποίο βλέπουμε συχνά να απεικονίζεται πάνω σε αγγεία.



Πήλινη πλαγγώνα (κούκλα) από τη Βοιωτία. 4^{ος} αι. π.Χ. Βασιλικά Μουσεία Τέχνης και Ιστορίας, Βρυξέλλες.



Βρέθηκε σ' ένα μαρμάρινο κιβωτιόσχημο τάφο του 4^{ου} αι. π.Χ., σε τύμβο του Βελεστίνου και μεταφέρθηκε αυτούσιο στο χώρο του Μουσείου Βόλου. Περιέχει την ταφή μικρού κοριτσιού (περίπου έξι χρόνων) και δίπλα του κτερίσματα, που τα εναπόθεσαν οι συγγενείς του, όπως **μια ελεφαντοστέϊνη κούκλα**.



Μινωικό πήλινο ομοίωμα με γυναικεία μορφή (πιθανώς θεότητα) σε αιώρα.
Από το ανάκτορο της Κνωσού. Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου.



Γυναίκα που παίζει γιο-γιο.



Ο Αχιλλέας και ο Αΐαντας παίζουν πεσσούς. Έξοχη αποτύπωση των ομηρικών ηρώων από τον Εξηκία, τον σπουδαιότερο Αθηναίο αγγειογράφο της αρχαιότητας. (Μουσείο Βατικανού).



Ο Αχιλλέας και ο Αΐας παίζουν το παιχνίδι της πεττείας υπό την παρουσία της Αθηνάς. Από το Βούλτσι της Ιταλίας. Βερολίνο, Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz.



Γυναίκα που παίζει σβούρα. Εσωτερικό φιάλης, 5^{ος} αι. π.Χ. Βασιλικά Μουσεία Τέχνης και Ιστορίας, Βρυξέλλες.



Κερητίζειν: ένα είδος παιχνιδιού που μοιάζει πολύ με το σημερινό χόκεϊ που παίζεται μάλλον ανάμεσα σε δύο ομάδες, με μια μικρή μπάλα και μαστούνια γυριστά στις άκρες τους, όπως μας δείχνει η παράσταση ενός μαρμάρινου ανάγλυφου από τον Κεραμεικό, το οποίο βρίσκεται στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο.



Έφιππος πολεμιστής σε ξύλινο ειδώλιο (10^{ος} αιώνας π.Χ.) που χρησίμευε ως παιχνίδι.



Ερυθρόμορφος χους με σκηνή παιδιών που παίζουν με αμαξάκι. Από την Αθήνα (;)
5^{ος} αι. π.Χ. Βασιλικά Μουσεία Τέχνης και Ιστορίας, Βρυξέλλες.



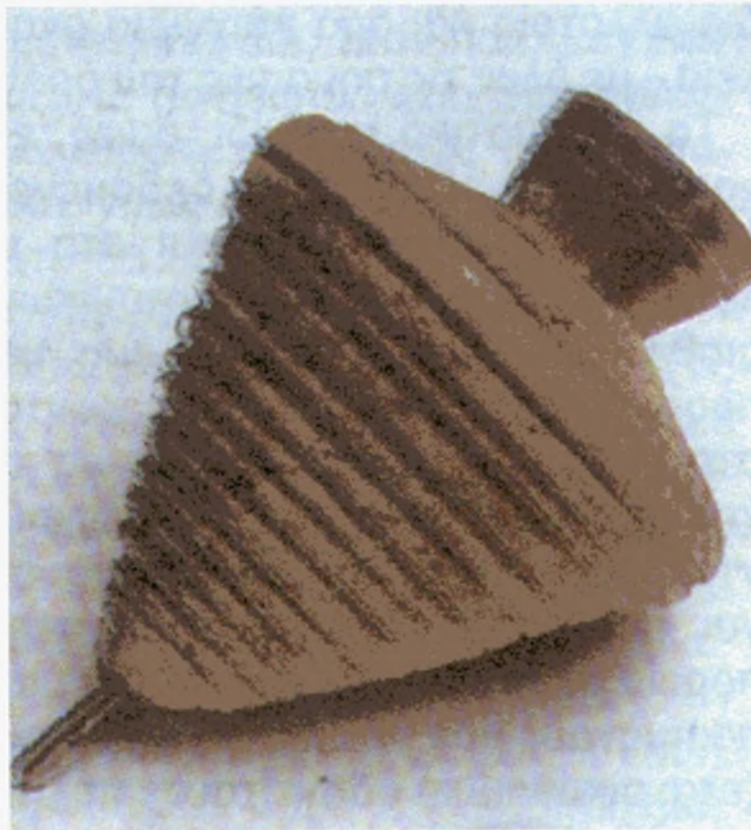
Ο Γανυμήδης με τροχό (τσέρκι) ακολουθούμενος από τον Δία. Αττικός
ερυθρόμορφος αμφορέας του ζωγράφου του Πανός. 5^{ος} αι. π.Χ. Βοστώνη, Museum of
Fine Arts.



Ερυθρόμορφος σκύφος με κορίτσι που παίζει τόπι. 4^{ος} αι. π.Χ. Από τη νότια Ιταλία.
Αρχαιολογικό Μουσείο Λαόν.



Ξύλινες σβούρες



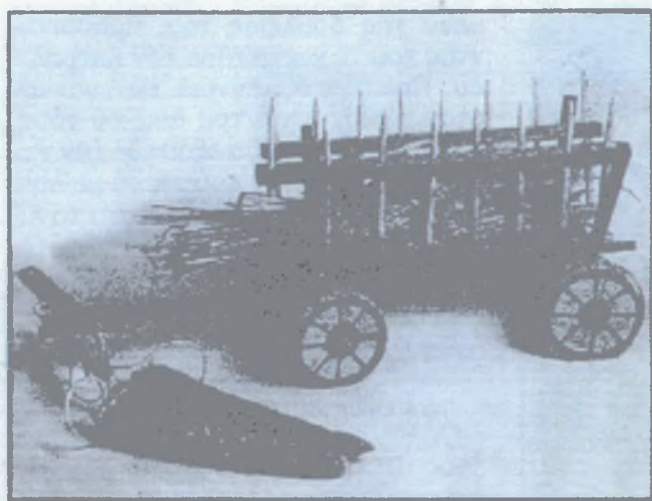
Ξύλινη σβούρα, κατασκευασμένη από άγνωστο ξυλουργό, 1950. Μουσείο Μπενάκη.



Κούκλα από rariet – mache και ύφασμα, με δύο φορεσιές: μια γιορτινή – νυφική και μια καθημερινή μαζί με τα εσώρουχα. Μακεδονία, 1920-1930. Μουσείο Μπενάκη.



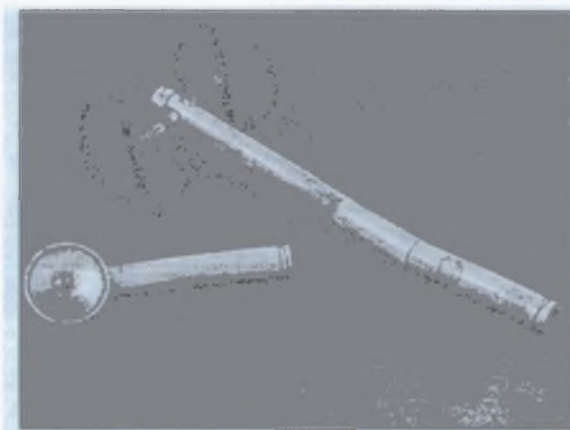
Υφασμάτινες κούκλες – μωρά σε νάκα. Στ' αριστερά, την ανακατασκευή έκανε η Μαρία Παπαβασίλη, από το Διαφάνι της Καρπάθου, το 1996 και στα δεξιά, η Αγγελική Τσιλιμίγκα, από το ΚΑΠΗ Κατερίνης, το 1993. Μουσείο Μπενάκη.



Ξύλινο αμαξούδι – βοϊδάμαξα. Ανακατασκευή από τον Πασχάλη Μαρινούδη (ΚΑΠΗ Κουφαλίων Θεσσαλονίκης, 1991). Μουσείο Μπενάκη.



Χειροποίητο πρόβατο από ψάθα (δεξιά), αρχές του 20^{ου} αιώνα. Γαϊδουράκι από καλαμπόκι (αριστερά), κατασκευασμένο στο χωριό Πετάλεια της Κέρκυρας, το 1993. Μουσείο Μπενάκη.



Αμάξι από καλάμι. Ανακατασκευή από τον Χρήστο Αναστασόπουλο, ΚΑΠΗ Λεχαινών, 1991. Μουσείο Μπενάκη.



Κόκκινη τσίγκινη πεταλούδα του Ισίδωρου Λαγκαδούση. 1930-1940. Μουσείο Μπενάκη.



Ξύλινη κουτσούνα – φυλαχτό σκαλισμένο σε ξύλο ελιάς φτιαγμένη γύρω στο 1920-1930.



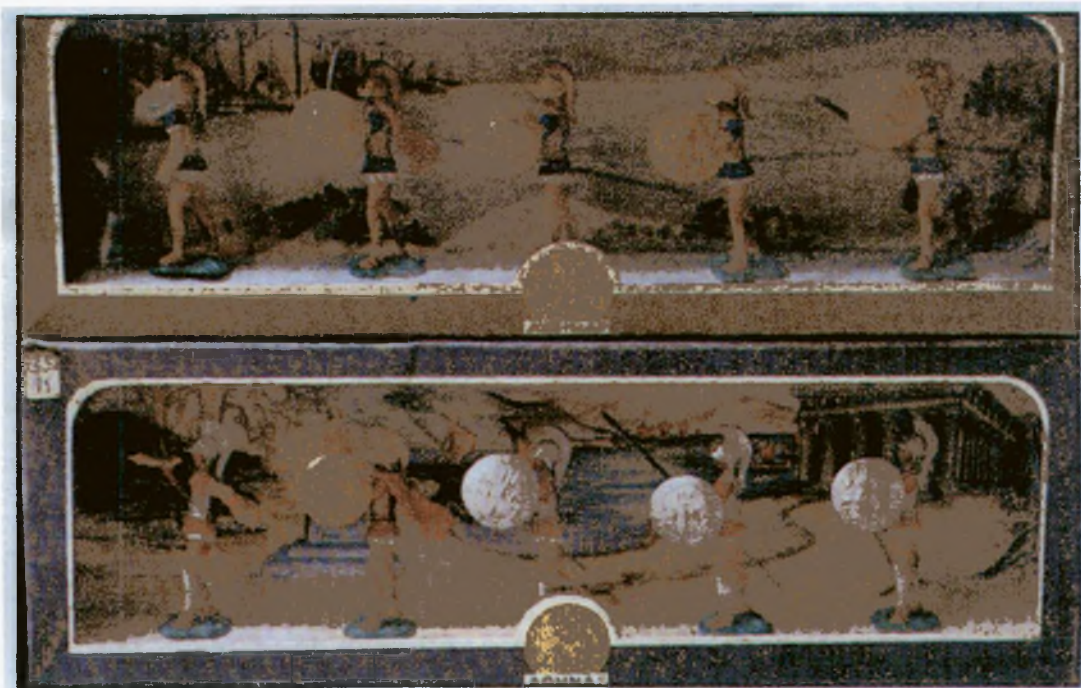
Σιδερένιες ροκάνες, αρχές του 20^{ου} αιώνα. Μουσείο Μπενάκη. Ξύλινα πιστόλια ζωγραφισμένα, κατασκευασμένα από τον Γιώργο Λεδάκη. Τσίγκινο καΐκι ζωγραφισμένο και τσίγκινες πασχαλίστες όλα στη συλλογή του Μουσείου Μπενάκη.



Τσίγκινα παιχνίδια με ρόδες του Ανανία Ανανιάδη (Α.Α.) 1930-1940. Μουσείο Μπενάκη.



Πανόραμα και ροκάνα από τη συλλογή του ΕΛΙΑ.



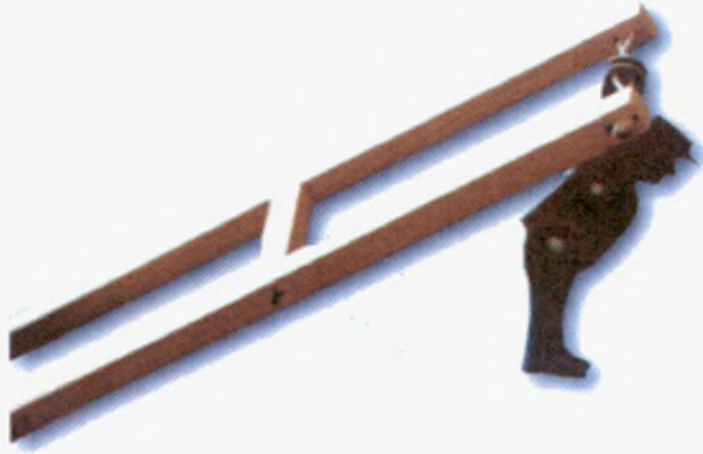
Στρατιωτάκια από τη συλλογή του Ελληνικού Λογοτεχνικού και Ιστορικού Αρχείου.



Οι βόλοι. Μουσείο Μπενάκη.



Το κλωτσοσκούφι ήταν υφασμάτινη μπάλα από χοντρή κάλτσα. Τα παιδιά την έραβαν από τη μια μεριά με χοντρή κλωστή φροντίζοντας να πάρει ένα σχήμα στρογγυλό και στέρεο, τη γέμιζαν με μάλλινα και χοντρά κουρέλια για να έχει βάρος έτσι ώστε όταν θα την χτυπούσαν να μην την έπαιρνε ο αέρας. Ύστερα την έραβαν στο πάνω μέρος με χοντρή κλωστή φροντίζοντας να μην αφήνει «γρέντζια» και κόμπους, ώστε όταν την κλωτσούσαν, να μην τους έγδερνε. Μουσείο Μπενάκη. Ανακατασκευές από Κων/νο Νικήτα (ΚΑΠΗ Καλαμπακίου), Δημήτρη Λιάτα (ΚΑΠΗ Λιγουριού) και Μιχαήλ Χαριολάκη (ΚΑΠΗ Σητείας).



Ακροβάτης



Αλογάκι



Μπάλες



Βόλοι ή Μπίλιες ή Κουινάκια



Φλογέρες και σουραύλια



Ελικοπτεράκια



Σφεντόνα



Καρούλι



Κότσια



Τροχός ή κουμπί



Κούκλα



Τσιλικά ή τσουμάκα



Πλεκτή σφαίρα για βολές



Σφεντόνα



Μαντηλάκι

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Dinello, Robert, Droit au jeu, Otrganisation Mondiale l'Education Prescolaire (OMER), Bruxelles 1982.
2. Piaget, Jean- Inhelder, B., *La psychologie de l'enfant*, Paris 1975.
3. Unesco (ed.) *L' enfant et le jeu*, Collection « Etudes et document d' education » Paris 1979.
4. Άλκηστις, «*Μουσεία και Σχολεία, Δεινόσαυροι και αγγεία*», εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 1996.
5. Αναγνωστόπουλος, Β., Δ., *Λαϊκά τραγούδια και παιχνίδια για παιδιά*, Ανθολογία , εκδόσεις Ψυχογιός , Αθήνα 1991.
6. Αναγνωστόπουλος, Β., Δ., *Λαϊκοί θρύλοι και παραδόσεις για παιδιά*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1999.
7. Αριστοφάνης, Νεφέλες, μετάφραση, Θ. Σταύρου, στ, 862-865.
8. Αυδίκος, Ευάγγελος Γρ., *Το παιδί στην παραδοσιακή και τη σύγχρονη κοινωνία*, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 1996.
9. Βάλλον, Α., *Η ψυχική ανάπτυξη του παιδιού*, εκδόσεις Γλάρος, Αθήνα 1984.
10. Βασιλείου, Κώστας, «*Παιχνίδι και Παιδί*», εφημερίδα Διδακταλικό Βήμα, 1982, τεύχος Β'(1982), σ.2.
11. Γερμανός, Δημήτριος, *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής, Η Παιδαγωγική Ποιότητα του χώρου*, εκδόσεις gutenberg, Αθήνα 1998.
12. Γέρος, Θεόφραστος, *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, εκδόσεις Δίπτυχο, Αθήνα 1984.
13. Γκουγκούλη Κλειώ-Κούρια Αφροδίτη, (επιμ.) *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία, 19^{0ς} και 20^{0ς} αιώνας*, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1999.
14. Έρικσον, Ερικ, *Η παιδική ηλικία και η κοινωνία*, μετ. Μ. Κουτρομπάκη, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1976.
15. Ηλιόπουλος, Ιωάννης, Δ., *Οικογενειακή και Σχολική Αγωγή*, εκδοτικό τυπογραφείο Γεωργ. Ι. Πετράκη, Πάτρα 1998.
16. Κακριδής, Ιωάννης, «*Ελληνικά Παιχνίδια*», στο *Ημερολόγιο της «Μεγάλης Ελλάδος*», Αθήνα 1925, σσ.161-179.
17. Κλιάφα, Μαρούλα - Βαλάση, Ζωή, *Ας παίζουμε πάλι*, εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα 1979.
18. Κροντηρά, Λήδα, «*Ελάτε να παίζουμε μέσα στο χρόνο*», εκδόσεις Φυτράκη, Αθήνα 2004.
19. Κυριαζοπούλου-Βαληνάκη, Π., *Νηπιαγωγική*, τόμος 1^{0ς}, εκδόσεις Αδελφοί Βλάσση, Αθήνα 1977.

20. Λάζος, Χρήστος, «Παίζοντας στο χρόνο, Αρχαία, Ελληνικά και Βυζαντινά παιχνίδια», εκδόσεις Αίολος.
21. Λουκάτος, Δ., *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία*, Μ.Ι.Τ.Ε., Αθήνα 1978.
22. Λουκόπουλος, Δημ., *Ποια παιχνίδια παίζουν τα Ελληνόπουλα*, Α.Ι.Ράλλης και Σ^{ια}, Αθήνα 1926.
23. Mauriras-bousquet, Martine «Συμβολή της ηθολογίας στην κατανόηση των σχέσεων μεταξύ παιχνιδιού και παιχνιδιών», *Εθνογραφικά*, 9(1993), σσ. 29-33.
24. Μέγας, Γ., *Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας*, τεύχος Α', Αθήνα 1939.
25. Μπαρδάκη, Αλεξία, «Τα παιχνίδια στην αρχαιότητα», *περιοδικό, Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού*, τεύχος 22, Ιούλιος – Αύγουστος 2003.
26. Νηλ, Α.Σ., *Θεωρία και πράξη της αντιαυταρχικής εκπαίδευσης*, εκδόσεις Μπουκουμάνη, μετάφραση, Κ.Λάμπρου, Αθήνα 1972.
27. Νιρβάνας, Παύλος, «Η Δήλος» Αναγνωστικό ΣΤ' δημοτικού ΟΕΔΒ., Αθήνα 1978, έκδοση ΙΗ'.
28. Νούσια Αγλαΐα, «Ράγκμπι έπαιζαν οι Αρχαίοι Έλληνες», *εφημερίδα «Ελευθερία» της Λάρισας*, 2- 10- 2000.
29. Ομήρου Οδύσσεια, Ραψωδία Ζ', μετάφραση, Ν.Καζαντζάκη-Ι.Κακριδή, ΣΤ. 99-100.
30. Ουντάρ, Ρ., *Το παιδί και το παιχνίδι*, μετ. Μαρίας Παπαδάκη-Χουρδάκη, Εκδόσεις Σχολής Γονέων Παρισίων, χ.χ. έκδοσης.
31. Πλατή, Μ., «Παίζοντας στην Αρχαία Ελλάδα με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην», εκδόσεις Ίδρυμα Ν. Π. Γουλανδρή – Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης.
32. -Σαμπατάκου-Μητράκου, Φ, «Το παιχνίδι του παιδιού » στο *περιοδικό, Το Σχολείο και το σπίτι*, τεύχος χ.12/1984, Αθήνα, σ. 394.
33. Σκουτέρη, Ε, «Το ελληνικό παιχνίδι», *Επτά Ημέρες Εφημερίδα Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ*, Κυριακή 21-12-1997.
34. *Στα χρόνια του παππού αλλά και στα δικά μου*, έκδοση των μαθητών της Ε' τάξης του Δημοτικού Σχολείου Κάτω Λεχονίων, Μάρτης 1999.
35. Ταρσούλη, Αγγελική, *Τα παιχνίδια μας*, Ο.Ε.Δ.Β., Αθήνα 1979.
36. ΥΠΕΧΩΔΕ- Δ/ΝΣΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ- ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΡΤΑΡΙΑΣ: *Τα παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς*, τόμος πρώτος, Πορταριά 1998.
37. Φράγκος Χ.Π., *Ψυχοπαιδαγωγική*, εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα 1984.

38. Χατζηχρήστου, Χ. «Παιδιού Θεωρίες» Παιδαγωγική – Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια, Λεξικό, τόμος 6^{ος}, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 1967.
39. Χουϊζίγκα, Γιόχαν, *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μετάφραση Στ. Ροζάκης- Γερ. Λυκιαρδόπουλος, εκδόσεις «Γνώση», Αθήνα 1985.
40. Χρονοπούλου, Αγγ.-Γιαννόπουλος Κων., αφιέρωμα :Το παιδί και το παιχνίδι, περιοδικό. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, Αθήνα, τεύχος 38 (1988),64.



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ



004000102098