

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ ΚΟΝΤΟΓΕΩΡΓΟΣ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
«Λαϊκά παιχνίδια και αγωνίσματα
στην περιοχή της Πρέβεζας»

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΝΗΜΑΣ

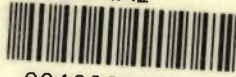
ΤΡΙΚΑΛΑ, Ιούνιος 1998

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	3
Πρέβεζα: Ιστορική αναδρομή	4
Ιστορικά στοιχεία.....	4
Ονομασία πόλεως.....	7
ΛΑΧΝΙΣΜΑΤΑ	8
1) Ηλιος ή βροχή.....	8
2) Το κρύψιμο του χαλκιού	8
3) Το λάχνισμα με δεκάρα ή άλλο μεταλλικό νόμισμα	8
4) Λάχνισμα με σκουρτίτσα	9
5) Λάχνισμα με κότσι.....	9
ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ ΜΕΙΚΤΑ	10
Σκλαβάκια	11
Τόπα μία	12
ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ ΑΓΟΡΙΩΝ.....	13
Αναψ.....	14
Γουρούνα ή γρούνα.....	14
Το κερύ	15
Το κλωτσοσκούφι	16
Κότσ(ι)	17
Λουράκ(ι).....	18
Ομάδες.....	18
Σκαμνάκια	18
ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ ΑΓΟΡΙΩΝ.....	20
Τα αλογάκια	21
Γελαδίτσα	21
Καρίτσες	22
Τα Κάστρα ή Κόφ'τον	22
Λουρί	23
Μούκα - Πενήντας	23
Σκλέντζα	24
Σχωρετσάνια	24
Τσελίκι	25
Ο φορτωμένος.....	26



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



004000048140



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & ΠΑΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Αριθ. Εισ.: 1445 / 1

Ημερ. Εισ.: 19 - 09 - 2000

Δωρεά:

Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΓ - ΤΕΦΑΑ

1998

ΚΟΝ

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ	28
Αγέλαστες	29
Η βελονίτσα	29
Πεντόβολα	29
ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ ΜΕΙΚΤΑ	31
Αλεπού ή Πιάνω ξύλο	32
Γασγάρα ή Γαργάρα	32
Κολοκυθιά	33
Κουμπί	33
Κουρούνα κράκα	34
Κουτσόλυκος	35
Μαντηλάκι	35
Ο Τζαμόγιαννης	36
Τούμπα - Τουμπαρέλα	36
ΛΑΪΚΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ	37
Πηδήματα (άλματα)	38
Πήδημα ή αμπήδμα	38
Πήδημα τ' αψηλού	38
Πήδημα στο δέντρο	39
Πήδημα στο ένα	39
Σουφλάκια	39
Φράγκα μία	40
Το λιθάρι	40
Ακροβατικά σε δέντρα	41
Ιππασία (επίδειξη με άλογα)	42
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	43

Π Ρ Ο Λ Ο Γ Ο Σ

Στον ευρύτερο Ελλαδικό χώρο συναντάμε πληθώρα λαϊκών παιχνιδιών και αγωνισμάτων που κατά καιρούς αποτέλεσαν αντικείμενο της λαογραφικής έρευνας. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του αντικείμενου αυτού είναι η ποικιλία, η πολυμορφία και η εφευρετικότητα.

Σκοπός της διπλωματικής αυτής εργασίας είναι η καταγραφή ορισμένων (ίσως των πιο αντιπροσωπευτικών) λαϊκών αγωνισμάτων και παιχνιδιών απ' την περιοχή της Πρέβεζας.

Η μέθοδος καταγραφής που ακολουθήσαμε είναι η συνέντευξη με άτομα από διάφορα χωριά της περιοχής, καθώς και η προσφυγή σε παλαιότερη σχετική βιβλιογραφία, για εξακρίβωση και διαμόρφωση στοιχείων.

Πρέβεζα: Ιστορική αναδρομή

Πρωτεύουσα και μοναδική πόλη του νομού Πρεβέζης. Έχει πληθυσμό 11.439 κατοίκους. Η πόλη είναι χτισμένη στο νότια άκρο της χερσονήσου της Νικόπολης, στο στόμιο του Αμβρακικού κόλπου, απέναντι από το ακρωτήριο Ακτιο.

Επίκεντρο της οικονομική ζωής της Πρέβεζας είναι το λιμάνι της, που εξυπηρετεί εμπορικές, επιβατικές, και αλιευτικές ανάγκες. Στην πόλη υπάρχουν εργοστάσια και βιοτεχνίες τροφίμων, ελαιουργίας, σαπωνοποιίας, γαλακτοκομικών προϊόντων κ.α. Άλλοι τομείς οικονομικής δραστηριότητας των κατοίκων της είναι η αγροτική παραγωγή και ο τουρισμός. Οι συγκοινωνιακές ανάγκες της Πρέβεζας καλύπτονται οδικώς (κυρίως) ακτοπλοϊκά και αεροπορικά (λειτουργεί αεροδρόμιο στη θέση Ακτιο, με λίγα όμως δρομολόγια).

Η Πρέβεζα περιβάλλεται από κατάφυτες εκτάσεις και γραφικές παραθαλάσσιες τοποθεσίες, που της προσδίδουν ιδιαίτερη ομορφιά. Η μορφή της είναι παραδοσιακή, με έντονο το νεοκλασικό στοιχείο (υπάρχουν βέβαια και πολλές σύγχρονες οικοδομές, ιδιαίτερα κοντά στην παραλία). Σημαντικότερα ιστορικά μνημεία της πόλης είναι τα ερείπια των Ενετικών φρουρίων και ορισμένοι παλιό ναοί (Αγίου Νικολάου, Αγίου Χαραλάμπους). Σε απόσταση 7 χλμ. περίπου βορειοανατολικά της Πρέβεζας βρίσκονται τα ερείπια της αρχαίας Νικοπόλεως.

Ιστορικά στοιχεία:

Η πόλη είναι χτισμένη στη θέση της αρχαίας Βερενίκης, που ιδρύθηκε από το βασιλιά της Ηπείρου Πύρρο, στις αρχές του 3ου αιώνα π.Χ. Οι ιστορικές πληροφορίες για τις μεταγενέστερες εποχές είναι ελάχιστες. Βέβαιο πάντως είναι ότι η περιοχή όπου βρίσκεται η Πρέβεζα γνώρισε καταστροφικές επιδρομές από διάφο-

ρους λαούς (Βησιγόθους κ.α.). Η πόλη επανεμφανίστηκε στο ιστορικό προσκήνιο με την καταστροφή της γειτονικής Νικόπολης. Εδώ υπάρχουν δύο εκδοχές: Η πρώτη αναφέρει ότι η Νικόπολη καταστράφηκε από Βουλγαρικές επιδρομές με αρχηγό τον Πέτρο Δελεάνο, το 1040-41, που στην πραγματικότητα είναι η μοναδική του 11ου αιώνα από πλευράς Βουλγάρων. Αυτήν ακριβώς την επιδρομή του Δελεάνου χρονολόγησε παλαιά ο Σεραφεΐμ ο Βυζάντιος "Δοκίμιον ιστορικών περί Αρτης και Πρεβέζης", Αθήνα 1884.

Η δεύτερη αναφέρει ότι η πόλη καταστράφηκε από επιδρομή του Τουρκοφώνου φύλου των Ούζων το 1064-5, η οποία καθώς φαίνεται, έπληξε καίρια και τον κεντρικό και νότιο δυτικό χέρσο Ελλαδικό χώρο. Η θέση αυτή αναφέρεται στην Παγκόσμια Ιστορία, τ. Β' του Α. Σαββίδη.

Είναι απόλυτα βέβαιο ότι η πρώτη εμφάνιση της μεσαιωνικής Πρέβεζας (Παλαιοπρέβεζας) πρέπει να συνδεθεί με την καταστροφή και εξαφάνιση της ζωής στη μεσαιωνική Νικόπολη, σύμφωνα με την έρευνα του Ευάγγελου Χρυσού καθηγητή του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων και με πληροφορίες που μπορεί να αντλήσει κανείς από το "Χρονικό του Μορέως" για το έτος 1292.

Ο ακάματος ερευνητής της ιστορίας της περιοχής Πέτρος Φουρικής, αναφέρει πως σε καμιά περίπτωση δεν πρέπει να συνδεθούν ή να ταυτιστούν τοπογραφικά η Νικόπολη με την Παλαιοπρέβεζα, εν τούτοις η εμφάνιση της τελευταίας μετά από την καταστροφή και το μαρasmus της πρώτης φαίνεται ότι βρίσκει σύμφωνους τους περισσότερους μελετητές που ασχολήθηκαν μ' αυτό το θέμα.

Οι νεώτεροι ιστορικοί ερευνητές της ιστορικής γεωγραφίας της μεσαιωνικής Ηπείρου Peter Soustal και Johannes Koder, κάνουν λό-

γο για την Πρέβεζα ως "διαδοχικό οικισμό" που σταδιακά επεκτάθηκε από τη Νικόπολη, της οποίας αρχικά υπήρξε το "επίνειον", ως την περιοχή της σημερινής πόλης. Βλέπουμε δηλαδή ότι η Πρέβεζα διαδέχτηκε σε σημασία στον Αμβρακικό τη Νικόπολη από τα μέσα του 11ου αιώνα και εξής. Χαρακτηριστικά ο Φουρίκης περιέγραψε την εξέλιξη της Πρέβεζας σε σχέση με τη Νικόπολη με τους εξής χαρακτηρισμούς: σταθμός εμπορικός (σκάλα) - συνοικισμός - Χωρίδιον - Χωρίον - Κώμη - Κωμόπολις.

Με την καταστροφή της Νικόπολης (είτε έγινε αυτή από επιδρομές Βουλγάρων είτε από τους Τουρκόφωνους Ούζους) της οποίας οι κάτοικοι ζήτησαν καταφύγιο ως πρόσφυγες σε γειτονικές περιοχές, πρέπει να συσχετισθεί η ίδρυση της πρώτης μεσαιωνικής Πρέβεζας, της Παλαιοπρέβεζας. Γνώρισε ανάπτυξη από το 12ο αιώνα και το 14ο αιώνα, οπότε και βρισκόταν κάτω από την κυριαρχία των Βυζαντινών και του Δεσποτάτου της Ηπείρου.

Ακολούθησε η περίοδος της Τουρκοκρατίας (άρχισε κατά τα μέσα του 15ου αιώνα) κατά την οποία η Πρέβεζα μετατράπηκε σε πολεμικό ναύσταθμο και δοκιμάστηκε από τις αλλεπάλληλες συγκρούσεις μεταξύ Τούρκων και Ενετών. Το 1684 εγκαινιάστηκε εποχή ακμής για την πόλη, η οποία πέρασε κάτω από την εξουσία Ενετών. Οι Ενετοί εκδιώχτηκαν από τους Τούρκους το 1701, για να επανέλθουν το 1717 και να παραμείνουν κύριοι της Πρέβεζας μέχρι το 1797. Ακολούθησε η κατάληψη της πόλης από τους Γάλλους, που εκδιώχθηκαν όμως το 1798 από τις δυνάμεις του Αλή Πασά.

Η Πρέβεζα παρέμεινε κάτω από τον Τουρκικό ζυγό μέχρι τον Πόλεμο 1912-13, οπότε και ενσωματώθηκε στην Ελληνική επικράτεια.

Ονομασία πόλεως:

Για την ετυμολογία της λέξης Πρέβεζα υπάρχουν δύο απόψεις. Η πρώτη έχει σλαβική προέλευση εκ του Perevoz = πέρασμα διάβαση σύμφωνα με τον Γ. Φερεντίνο "Ιστορία της Ακαρνανίας".

Η δεύτερη αλβανικής προελεύσεως εκ του προσηγορικού Preveze Preveza = μεταφορά, διαμετακόμιση σύμφωνα με τον τοπικό ερευνητή Πέτρο Φουρίκη "Η Πρέβεζα θέσις - κτίσις - όνομα".

Λαχνίσματα

Πριν αρχίσει η περιγραφή των παραδοσιακών παιχνιδιών, κρίνεται αναγκαίο να αναφερθούν διάφορες διαδικασίες, τα λεγόμενα λαχνίσματα με τις οποίες τα παιδιά κανόνιζαν τις θέσεις της κάθε ομάδας.

1) Ηλιος ή βροχή

Σε μερικά χωριά το λένε σάλιασμα ή φτύμα. Όταν χωριστούν οι ομάδες, προκειμένου να πάρουν τις θέσεις τους, έριχναν μια πλακίτσα φτυμένη από το ένα μέρος ψηλά. Αφού ζητούσαν να δηλώσει ο ένας αρχηγός: Ηλιος ή βροχή; Αν η πέτρα που ρίχτηκε στον αέρα πέσει με τη φτυσμένη όψη της, είναι βροχή και κερδίζει όποιος δήλωσε βροχή. Αν πέσει με την άφτυστη τότε είναι ήλιος και χάνει.

2) Το κρύψιμο του χαλικιού

Ένα παιδί ή ένας από τους αρχηγούς παίρνει ένα χαλίκι και το κρατάει σε μια από τις δύο του γροθιές, αφού προηγουμένως το 'βαλε, βάζοντας τα χέρια του πίσω από την πλάτη του. Τότε προβάλλει τις δύο του γροθιές και λέει: Οποιος βρει το χαλίκι θα πάει απάνω και ο άλλος κάτω. Καλεί επίσης έναν από τους αρχηγούς να χτυπήσει ένα από τους δύο γρόθους. Αν βρει το χαλίκι θα πάρει τη θέση που είχε δηλώσει γρηγορότερα.

3) Το λάχνισμα με δεκάρα ή άλλο μεταλλικό νόμισμα

Ο ένας αρχηγός ρωτιόνταν: Αν έρθει κορώνα που θέλεις να πας; Και εκείνος απαντούσε τι ήθελε. Εριχναν το νόμισμα κι αν έρχονταν κορώνα πήγαινε όπως δήλωσε. Αν ερχόταν γράμματα πήγαινε στο άλλο μέρος.

4) Λάχνισμα με σκουρτίτσα

Επαιρναν δύο μικρά ξυλαράκια και κόβουν το ένα έτσι που να 'ναι μικρότερο. Αφού το μπερδέψουν, η μάνα κρατάει τα ξυλαράκια, έτσι που να φαίνονται οι επάνω άκρες τους και στο ίδιο ύψος. Καλείται ο αρχηγός της μιας ομάδας να δηλώσει ποια θέση επιθυμεί αν πάρει το μεγάλο ξυλαράκι και αφού δηλώσει τραβάει το ένα από τα δύο. Αν πετύχει το μεγάλο ξυλαράκι κερδίζει τη θέση που δήλωσε, αλλιώς τη χάνει.

5) Λάχνισμα με κότσι

Χρησιμοποιούσαν ένα κότσι από αρνί ή κασίκι. Ρωτούσαν τον ένα αρχηγό: Τι θέλεις λάκκο ή βουνό; Εκείνος δήλωνε ποια όψη του κοτσιού προτιμούσε και τη θέση που θα του 'δινε η όψη αυτή. Εριχναν στο χώμα το κότσι που έκανε μερικές τούμπες και καθόταν. Αν έπεφτε από τη μεριά που δήλωσε ο αρχηγός κέρδιζε τη θέση που προτιμούσε, αλλιώς έχανε.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ
ΜΕΙΚΤΑ



Σκλαβάκια

Είναι παιχνίδι που παίζεται από 2 ομάδες παιδιών και κοριτσιών ή 1 και 1. Το παιχνίδι έχει κάποια σχέση με πολεμικά τεχνάσματα μια και οι προσπάθειες των παιχτών στρέφονται στο πώς θα πιάσουν αιχμαλώτους και πώς θα τους φυλάξουν να μην τους ελευθερώσουν οι άλλοι. Σε κάθε ομάδα ένα παιδί ρυθμίζει τις εξορμήσεις και είναι κατά κάποιο τρόπο ο αρχηγός. Αυτός λέει στον παίχτη που κρίνει κατάλληλο π.χ. έβγα Κώστα. Ο Κώστας βγαίνει από το χώρο της ομάδας του και κινείται με προσοχή στο χώρο της αντίπαλης ομάδας. Ο αρχηγός της άλλης ομάδας διατάζει ένα δικό του να κυνηγήσει και να πιάσει αυτόν που βγήκε.

Η άλλη όμως ομάδα στέλνει κι άλλον να προστατέψει τον πρώτο δικό της που κυνηγιέται κι αν μπορέσει να πιάσει τους κυνηγούς. Αυτό συνεχίζεται από τις δύο ομάδες όσο να βγουν όλοι οι παίχτες. Αν στο μεταξύ πιαστεί κάποιος αιχμάλωτος σταματούν, ο αιχμάλωτος μένει στο αντίθετο στρατόπεδο και κάθεται σταυροπόδι περιμένοντας να πάνε οι δικοί του να τον απελευθερώσουν και το παιχνίδι συνεχίζεται από την αρχή.

Σημειώνω εδώ πως κανένα παιδί δεν έχει δικαίωμα να κυνηγήσει άλλο της αντίθετης ομάδας αν δεν πάρει Μάνα, πατώντας με το πόδι του μια πέτρα που βρίσκεται στην αφετηρία του στρατοπέδου του.

Όταν τύχει και πιαστούν αιχμάλωτα όλα τα παιδιά της μιας ομάδας τότε αλλάζουν θέσεις - τέρματα, μπαίνοντας οι της νικήτριας ομάδας καβάλα στους νικημένους μέχρι το νέο τέρμα τους.

Το παιχνίδι αυτό είναι πανελλήνιο και γνωστό και στην υπόλοιπη Ελλάδα με το όνομα αμπάριζα. Δεν μπόρεσα να εξακριβώσω πόσα ακόμα ονόματα έχουν δοθεί κατά καιρούς σ' αυτό το παιχνίδι.

Τόπα μία

Παίζεται από αγόρια και κορίτσια από 10 ετών και πάνω. Ορίζονται δύο μάνες και βάζουν κλήρο. Οποια κερδίσει έχει το δικαίωμα να διαλέξει τα παιδιά που θα παίξουν μαζί της. Η άλλη μάνα παίρνει τα υπόλοιπα παιδιά. Κατόπιν ορίζουν στα πόσα θα τελειώσει το παιχνίδι, στα 50, στα 60, στα 100. Βάζουν κατόπιν στη μέση τη Μανή, που είναι μια πλατιά και μεγάλη πέτρα την οποία στήνουν όρθια.

Οι δύο ομάδες χωρίζονται και στέκει η μία αντίκρου στην άλλη, σε μια απόσταση ως δέκα βήματα και με τον αρχηγό στη μέση. Ο πρώτος της ομάδας Α παίρνει το τόπι και το πετάει αντίκρου και οι αντίθετοι πρέπει να το πιάσουν στον αέρα, αφού όμως πρώτα κάνει γκελ. Αν το πιάσουν χωρίς να κάνει γκελ τότε ξαναρίχνει ο ίδιος παίχτης. Αν το πιάσουν από χάμω, τότε ένας παίχτης της ομάδας Β το παίρνει και το πετάει στη Μανή. Αν την πετύχει τότε ο παίχτης της ομάδας Α καίγεται και βγαίνει από το παιχνίδι.

Για κάθε πετυχημένη ριξιά η κάθε ομάδα μετράει έναν πόντο και όταν συμπληρωθεί ο αριθμός που έχουν ορίσει από την αρχή, τότε βγαίνει νικήτρια η ομάδα που έχει τους περισσότερους πόντους. Αν τύχει να καούν όλοι οι παίχτες μιας ομάδας, πριν συμπληρωθούν οι ορισμένοι πόντοι, τότε οι ομάδες αλλάζουν θέση.

**ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ
ΑΓΟΡΙΩΝ**

Άναψ

Ομαδικό παιχνίδι που παιζόταν το χειμώνα στο ύπαιθρο μόνο από αγόρια για να ζεσταθούν. Εφτιαχναν ένα τόπι από πανιά, που γινόταν αρκετά βαρύ. Με το τόπι αυτό κυνηγιόταν και χτυπιόταν τα παιδιά στο κορμί για να ζεσταθούν, μέχρι ν' "ανάψουν" από τη ζέστα και γι' αυτό το έλεγαν Άναψ. Ο πρώτος που θα έπαιρνε το τόπι με κλήρο και άρχιζε να χτυπάει όποιον νόμιζε πως θα την έτρωγε και θα 'φευγε. Αν αυτός που την έφαγε δεν κατόρθωνε να του πάρει το τόπι το 'παιρνε πάλι ο ίδιος ο κυνηγός και κυνηγούσε να χτυπήσει άλλον, μέχρι κάποιος θαρραλέος τρώγοντάς την θα 'παιρνε το τόπι, για να περάσει στην αντεπίθεση. Έτσι δημιουργούνταν μια σειρά από κυνηγητά με το τόπι που τελείωνε ύστερα από συμφωνία και με τα παιδιά ξαναμμένα από το κυνηγητό.

Γουρούνα ή γρούνα

Είναι ομαδικό παιχνίδι που παίζεται από 3-10 παιδιά, συνήθως αγόρια. Σχηματίζουν όλα έναν κύκλο και κρατούν στα χέρια τους από ένα ξύλο - μαγγούρα, το "σκιάπι", που το ακουμπούν σε μια μικρή γούρνα* που φτιάχνει ο καθένας στο χώμα μπροστά του. Κάποιος απ' όλους που κι αυτός κρατάει μαγγούρα, τα φυλάει κι έχει μπροστά του ένα τενεκεδένιο κουτί (παφίλα) που τα χτυπήματα με τη μαγγούρα το έχουν κάνει άμορφη μάζα. Αυτό προσπαθεί να το βάλει σε μια σχετικά μεγάλη γούρνα που έχουν ανοίξει στη μέση του κύκλου.

Ενώ όμως αυτός προσπαθεί να βάλει το κουτί, που είναι η Γουρούνα, μέσα στη γούρνα της, οι άλλοι του κύκλου με τα σκόπια χτυπούν τη γουρούνα να την απομακρύνουν. Αν τότε αυτός που τα φυλάει προλάβει και βάλει το σκόπι του στη μικρή γούρνα κάποιου άλλου συμπαίκτη του φυλάει εκείνος. Έχει δηλαδή το παιχνί-

δι δύο προσπάθειες: τη μία να βάλει τη γουρούνα στην γούρνα της και την άλλη να πιάσει τη θέση ενός άλλου για να τα φυλάξει εκείνος. Αν όμως κατορθώσει και βάλει αυτός τη γουρούνα στη γούρνα της, τότε γίνεται αλλαγή, δηλαδή αλλάζουν οι συμπαίκτες θέσεις και τα φυλάει ένας άλλος με σειρά. Αλλαγή γίνεται και με σύνθημα αυτού που τα φυλάει που φωνάζει: Αλλαγή!! και τότε τρέχουν να πιάσουν τρύπα με τα σκόπια τους.

Το κερί

Παίζεται από 2-5 ή 6 αγόρια. Σ' επίπεδο έδαφος και κατά προτίμηση χορταριασμένο φτιάχνουν μια μικρή γούρνα. Μέσα σ' αυτή το κάθε παιδί βάζει όσους μικρούς βώλους κερί θα έχουν συμφωνήσει, που τους λένε "πέτρες". Μπροστά από τη γούρνα αυτή στήνουν μια μικρή στρογγυλή πέτρα, που να μπορεί να κυλάει όταν χτυπηθεί και που τη λένε Μούκα. Σ' απόσταση 5-8 ή 10 μέτρων, ανάλογα με την ηλικία και τη σωματική διάπλαση των παιχτών, βάζουν μια μεγαλούτσικη πέτρα που τη λένε Σ'μάδ (σημάδι). Στο παιχνίδι χρησιμοποιούν τις ομάδες, όπως και σε πολλά άλλα. Πρώτα ρίχνουν τις ομάδες (μαύρες πλακερές πέτρες) για ν' αναδειχτεί ο πρώτος που θα ρίξει στο Μούκα. Οποίου παιδιού η ομάδα βρεθεί πιο κοντά στο Σ'μάδ' αυτός ρίχνει πρώτος. Μετρώντας τις αποστάσεις όλων των ομάδων από το Σ'μαδ' όλα τα παιδιά φωνάζουν: 1ος ο Γιώργος, 2ος ο Γιάννης κ.λπ. Ρίχνει ο πρώτος την ομάδα για να πετύχει το Μούκα. Αν δεν τον πετύχει ρίχνει ο δεύτερος χωρίς να φύγει από κοντά η ομάδα του πρώτου. Ακολουθεί ο 3ος-4ος κ.λπ., κι αν δεν πετύχει το Μούκα ξαναρίχνουν. Αν το έχουν συμφωνήσει από γρηγορότερα σηκώνουν τις ομάδες ο καθένας με το ρίξιμο. Στην περίπτωση αυτή το κερί της γούρνας το κερδίζει μόνο όποιος ρίξει με την ομάδα του το Μούκα και τον

πετάξει πιο κάτω από την ομάδα του. Αν όμως ο Μούκας μείνει κοντά στη γούρνα και η ομάδα φύγει μακρύτερα, το κερί το κερδίζει ο Μούκας και μένει πάλι στη γούρνα. Τότε ξαναβάζουν απ' όσες πέτρες κερί είχαν συμφωνήσει στην αρχή και ξαναρίχνουν στο Σ'μάδ', απ' την αρχή. Όταν όμως συμφωνείται να μη σηκώσουν τις ομάδες, αν αυτός που έχει ρίξει στο Μούκα κι η ομάδα του έφυγε μακρύτερα, το κερί της γούρνας το κερδίζει το παιδί, που η ομάδα του θα βρεθεί πιο κοντά στη γούρνα με το κερί.

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν τη Μεγάλη Εβδομάδα, που είχαν κεριά απ' τις λαμπάδες των εορτών.

Το κλωτσοσκούφι

Παίζεται από αγόρια 8-12 ετών. Τα παιδιά σχηματίζουν μια ομάδα και ορίζεται ένας που θα τα φυλάει. Το λάχνισμα γίνεται με τον εξής τρόπο: Τα παιδιά στέκονται στη σειρά, ανοίγουν τα πόδια τους και ρίχνουν τη σκούφια τους κατά πίσω. Θα τα φυλάει εκείνος που η σκούφια του πήγε λιγότερο μακριά.

Όταν οριστεί εκείνος που θα τα φυλάει, χαράζουν έναν κύκλο όσο ένα μικρό αλώνι και στήνουν στη μέση τη σκούφια του. Αυτός θα πρέπει να τρέχει γύρω γύρω μέσα στον κύκλο. Οι άλλοι απ' έξω προσπαθούν να τον απασχολήσουν και να βρουν έναν τρόπο να βγάλουν τη σκούφια έξω. Ο φύλακας της σκούφιας προσπαθεί με κλωτσιές να τους εμποδίσει. Αν χτυπήσει κανέναν στην πλάτη ενόσω είναι μέσα στον κύκλο, τότε τα φυλάει αυτός. Απαγορεύεται στο φύλακα να βγει έξω από τον κύκλο και να κυνηγήσει τους αντιπάλους του.

Κότσ(ι)

Όταν λέμε Κότσ' εννοούμε τον αστράγαλο από κασίκη ή αρνί. Με τον αστράγαλο αυτόν που τα παιδιά φρόντιζαν να προμηθεύονται όταν στην οικογένεια σφαζόταν κάποιο ζώο ή στο κρέας που αγόραζαν τύχαινε πισινό ποδάρι, γιατί τα μπροστινά δεν έχουν Κότσι.

Με το κότσι τα παιδιά έπαιζαν συνήθως το κερί, που υπολογίζονταν πάντα σε πέτρες (μικρούς βώλους), όπως και στο παιχνίδι κερί που περιέγραφα παραπάνω. Πολύ σπάνια έπαιζαν σε χρήματα που δεν ξεπερνούσαν ποτέ τη 1-2 δραχμές κι αυτές ανά μία δεκάρα.

Παίζονταν συνήθως από δύο παιδιά αλλά μερικές φορές άλλα παιδιά έβαζαν έξω από το παιχνίδι, πότε με τη μια μεριά τους ενός και πότε του άλλου παίχτη. Έριχνε ο ένας το Κότσι έτσι που να σέρνεται στο χώμα ή σε καμιά πλάκα ή σε κάποιο πάτωμα. Τη μια πλευρά από το Κότσι, την εξογκωμένη τη λέγανε τόμαρος και την άλλη που έχει λακούβα τη λέγανε τρύπα ή γούρνα. Όταν έριχνε το Κότσι το ένα παιδί και στέκονταν στον τόμαρο έβαζαν και οι δύο από μια πέτρα κερί. Μετά έριχνε ο άλλος κι αν έπεφτε στην τρύπα έβαζαν από δύο πέτρες κερί. Αν στεκόταν όρθιο από την πλευρά που είναι ίσια, έπαιρνε αυτός που το 'ριχνε μια πέτρα κερί κι αν στεκόταν από την πλευρά που έχει λοξό αυλάκι, τότε το παιδί που έρριξε το Κότσι έπαιρνε όλες τις πέτρες το κερί που μαζευόταν. Το ίδιο γινόταν κι όταν έπαιζαν με χρήματα μόνο που τότε αντί για μια πέτρα έβαζαν μια τρύπια δεκάρα.

Λουράκ(ι)

Ομαδικό παιχνίδι που το παίζουν από 5-8 ή και 10 παιδιά. Τρία παιδιά σκύβουν τα κεφάλια τους και με τα χέρια τους ενώνονται.

Ενας, με ένα λουρί που κρατάει το ένα από τα τρία παιδιά και που το φτιάχνουν μακρύ ενώνοντας δύο λουριά των παιδιών, είναι ο φύλακας. Τ' άλλα παιδιά από γύρω, προσπαθούν να πηδήξουν στη ράχη ενός εκ των τριών παιδιών χωρίς να τους χτυπήσει ο φύλακας. Αν πηδήσει ο πρώτος χωρίς να χτυπηθεί, μένει καβάλα στον άλλο μέχρι να πηδήσει και ο 2ος και ο 3ος χωρίς να χτυπηθούν. Αν χτυπηθεί ένας τότε τα φυλάνε άλλοι.

Ομάδες

Οι ομάδες παίζονται όπως ακριβώς το Κερί με τη διαφορά ότι εδώ αντί για κερί έβαζαν ψιλά στο Μούκα, δεκάρες. Και εδώ ισχύει η συμφωνία αν θα τα κερδίζει όλα τα χρήματα αυτός που ρίχνει το Μούκα, οπότε σηκώνει ο καθένας την ομάδα του που έρριξε. Ανα όμως συμφωνήσουν να παίρνει όσα χρήματα είναι κοντύτερα στην ομάδα του και τ' άλλα οι άλλοι, στον οποίων τις ομάδες έχουν σκορπιστεί οι δεκάρες το Μούκα, τότε γίνεται το μέτρημα με τις παλάμες για να βρουν ποιες και πόσες βρίσκονται κοντά στην κάθε ομάδα. Για τις δεκάρες που θα βρεθούν μακριά απ' όλες τις ομάδες ξαναρίχνουν από το σμάδ' με τη σειρά. Καμιά φορά όμως συμφωνούν να μη ξαναρίξουν και να βάλουν ακόμα από μια δόση.

Σκαμνάκια

Ομαδικό και αρκετά θεαματικό παιχνίδι. Μπορούν να το παίξουν όσα παιδιά κι αν βρίσκονται στη συντροφιά. Χωρίς λάχνισμα, έσκυβε ο πρώτος ακουμπώντας τα χέρια του στα γόνατά του. Ο 2ος

πηδούσε κι έπρεπε να πάει πιο κάτω να σκύψει κι αυτός, κανονίζοντας την απόσταση έτσι που να μπορεί να πάρει φόρα ο 3ος. Ο 3ος που ακολουθεί πηδάει τον 1ο και τον 2ο και πηγαίνει κι αυτός και σκύψει σ' ανάλογη απόσταση. Έτσι γίνεται μια σειρά από ανθρώπινα εμπόδια που οι παρακάτω έπρεπε να τα πηδήσουν όλα, ώσπου να φτάσουν πάλι στον πρώτο που έσκυψε. Αρχιζε πάλι η ίδια σειρά κι έτσι το παιχνίδι αυτό μπορούσε να παίζεται για πολλή ώρα και να φτιάχνουν οι παίχτες του μια ατελείωτη σειρά ανάλογη με την έκταση του χώρου. Και αν ήταν μικρός ο χώρος έφτιαχναν κυκλική σειρά.

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ
ΑΓΟΡΙΩΝ

Τα αλογάκια

Παίζεται από οκτώ έως δώδεκα αγόρια, που χωρίζονται με κλήρο σε δύο ομάδες, δηλ. ένας κρύβει ένα πετραδάκι στο χέρι του και ο άλλος το χτυπάει. Αν το βρει πηγαίνει με την Α ομάδα, αν όχι με τη Β.

Οι παίκτες της Α ομάδας σχηματίζουν κύκλο κρατημένοι από τους ώμους του άλλου. Ο αρχηγός πάει μπροστά, κρατώντας στο χέρι του ένα σχοινί ή ένα λουρί, που η άκρη του είναι δεμένη από τη ζώνη του δεύτερου. Οι παίκτες της Β ομάδας είναι στην αρχή σκορπισμένοι και όταν αρχίσει το παιχνίδι ορμούν εναντίον της Α ομάδας και ο καθένας τους προσπαθεί να πηδήσει επάνω στη ράχη ενός από τους αντιπάλους του. Ο αρχηγός της Α ομάδας δοκιμάζει να τους εμποδίσει, στριφογυρίζοντας το λουρί του και κυνηγώντας τους χωρίς όμως να μπορεί ν' αποσπαστεί από τον δεύτερο ούτε από τους άλλους συμπαίκτες του. Αν ένας από τους παίκτες της Α καταφέρει να χτυπήσει με το λουρί έναν από τους επιτιθέμενους της Β τότε καίγεται και βγαίνει από το παιχνίδι αυτός. Αν οι παίκτες της ομάδας Α σπάσουν τη σειρά τους, τότε χάνουν οριστικά το παιχνίδι και πρέπει να πληρώσουν πρόστιμο. Νικούν όποιοι έχουν χτυπήσει τους περισσότερους από τους αντιπάλους και στο δεύτερο παιχνίδι αλλάζουν θέσεις.

Γελαδίτσα

Παίζεται από αγόρια 10-15 ετών. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες με κλήρο. Η πρώτη ομάδα καβαλικεύει τη δεύτερη και ύστερα μπαίνουν στη σειρά, ο ένας πίσω από τον άλλο. Ο πρώτος της ομάδας που είναι καβάλα παίρνει τη μπάλα (παλιότερα φτιαγμένη από κουρέλια) και τη ρίχνει πίσω, εκείνος πάλι στον πίσω του, ως τον τελευταίο. Αν κανείς αφήσει τη μπάλα να πέσει, τότε

καίγεται και το παιχνίδι συνεχίζεται με τους υπολοίπους. Στο δεύτερο παιχνίδι οι θέσεις αλλάζουν. Σε ορισμένες παραλλαγές, αν κανείς αφήσει τη μπάλα να πάσει, τότε γίνεται άλογο και εκείνος που τον βαστάει γίνεται καβαλάρης. Νικήτρια βγαίνει η ομάδα εκείνη που θα της πέσει λιγότερες φορές η μπάλα.

Καρίτσες

Ομαδικό παιχνίδι που παιζόταν από αγόρια 12-16 ετών. Χωριζόταν σε δύο ομάδες. Σ' ένα επίπεδο μέρος έστηναν 3-4 μικρές πέτρινες πλάκες περίπου τη μία πίσω από την άλλη κατά βάθος κι από τις δύο πλευρές του γηπέδου σ' απόσταση 8-10 μέτρων. Στην αρχή του παιχνιδιού, η ομάδα που θα 'ριχνε πρώτη οριζόταν με κλήρο. Η ομάδα που θα κληρωνόταν να ρίξει πρώτη έρριχνει από 1-3 πέτρες ο καθένας (1-3 βολές) με προσπάθεια να ρίξει μία ή όλες τις πλάκες. Αν δεν κατόρθωναν να ρίξουν και τις τρεις καρίτσες ρίχνοντας όλοι, επαναλαμβάνονταν όσο να ριχτούν όλες. Τότε γινόταν αλλαγή των ομάδων και επαναλαμβάνονταν το παιχνίδι. Η αλλαγή όμως γινόταν μεταφέροντας οι ηττημένοι τους νικητές καβάλα στη ράχη τους στις νέες θέσεις.

Τα Κάστρα ή Κόφ'τον

Τα παιδιά -αγόρια 10-14 ετών- χωρίζονται με κλήρο σε δύο ομάδες και μία φυλάει τη Μάνη, δηλαδή την τούκα, που την ορίζουν μ' ένα στύλο ή ένα δέντρο κλεισμένο γύρω γύρω με τα πανωφόρια τους ή με τα σακάκια τους. Γύρω από τη Μανή χαράζουν έναν κύκλο που ορίζει την περιοχή τους. Τα παιδιά της ομάδας Α που φυλάει τη Μάνη χωρίζονται σε δύο περιπόλους από τρεις ή τέσσερις η κάθε μία και κάνουν το γύρο προς την αντίθετη κατεύθυνση. Οι παίχτες της ομάδας Β προσπαθούν με κάθε τρόπο να περάσουν μέσα από τον κύκλο και να πιάσουν τη Μάνη.

Αυτοί που κάνουν περιπολία αρχίζουν να τους κυνηγούν και όποιον καταφέρουν να πιάσουν βγαίνει από το παιχνίδι. Αντίθετα, αν κάποιος παίχτης της ομάδας Β καταφέρει να βρεθεί ανάμεσα στον παίκτη της Α και τη Μάνη, του φωνάζει: "Κόφ'τον". Και τότε εκείνος βγαίνει από το παιχνίδι. Έτσι οι παίχτες της ομάδας Α προσπαθούν από το ένα μέρος να συλλάβουν τους παίχτες της ομάδας Β και από το άλλο μέρος να μην "κοπούν". Αν τύχει και συλληφθεί κανένας παίχτης γίνεται μια μικρή ανακωχή και το παιχνίδι συνεχίζεται. Το παιχνίδι κερδίζει η ομάδα Α αν καταφέρει να πιάσει πολλούς αιχμαλώτους ή η ομάδα Β αν καταφέρει να κόψει τους περισσότερους από τους αντιπάλους της ή να κυριέψει τη Μάνη.

Λουρί

Ομαδικό παιχνίδι που το παίζουν 5-10 παιδιά. Με κλήρο τα φύλλα δύο παιδιά. Ο ένας κάθεται σε μια πέτρα και κρατάει τη μια άκρη από ένα μακρύ λουρί που φτιάχνουν ανταμώνοντας 2-3 λουριά των παιδιών που παίζουν. Την άλλη άκρη του λουριού την κρατάει αυτός που προστατεύει τη Μάνα. Οι άλλοι παίχτες γύρω γύρω προσπαθούν να χτυπήσουν τη Μάνα και τον ίδιο τον φύλακα που και αυτός με τη σειρά του προσπαθεί να πιάσει κάποιον. Αν πιάσει τότε αυτός γίνεται Μάνα και η Μάνα που καθόταν ως τότε γίνεται φύλακας. Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι.

Μούκα - Πενήντας

Παίζεται από 2-4 αγόρια συνήθως. Κάθε παιδί φτιάχνει μια ομάδα. Εχουμε κι εδώ το Σ'μάδ' και το Μούκα. Μόνο που φροντίζουν ο Μούκας να είναι όσο μπορεί πιο στρογγυλός για να κυλάει. Ρίχνουν όλοι τις ομάδες τους στο το σμάδ' για να πάρουν σειρά. Έπειτα ρίχνει ο πρώτος στο Μούκα και μετράει με τα πόδια να δει

πόσα πόδια κύλισε. Αν είναι λιγότερο από 50 έχει δικαίωμα να ξαναρίξει όσο να γίνουν 50. Αν όμως χτυπήσει το Μούκα πολύ δυνατά και περάσει τα 50 πόδια καίγεται. Το ίδιο επαναλαμβάνουν όλα τα παιδιά.

Σκλέντζα

Η Σκλέντζα είναι ομαδικό παιχνίδι στο ύπαιθρο σ' ανοιχτό μέρος. Εργαλεία του παιχνιδιού είναι η σκλέντζα -ξύλο μετρίου μήκους 60-70 πόντους- και το σκλεντζάρι -λεπτότερο από τη σκλέντζα ξύλο και πιο κοντό 25-30 πόντους, πελεκημένο στις δύο άκρες του έτσι που να καταλήγει σε μύτες. Επειτα σε μια μικρή τρύπα που σκάβουν γρηγορότερα, βάζουν το σκλεντζάρι οριζόντια. Με τη σκλέντζα βάζοντάς την μέσα στην τρύπα και κάτω απ' το σκλεντζάρι και πιέζοντάς την αναγκάζουμε το σκλεντζάρι ν' ανέβει προς τα πάνω και σε ένα ύψος περίπου 30-40 πόντους. Τότε δίνουμε ένα χτύπημα με τη σκλέντζα και το σκλεντζάρι φεύγει μακριά. Η επιτυχία του παίχτη είναι στο να μπορέσει να το χτυπήσει με τη σκλέντζα 1-2 ή και 3 φορές συνέχεια και να το στείλει μακριά. Τότε μετρούσαν τις φορές που χτύπησε ο καθένας. Αν δεν πετύχαινε να σηκωθεί το σκλεντζάρι έχανε. Το ίδιο έχανε και αν δεν πετύχαινε να το χτυπήσει με τη σκλέντζα.

Σχωρετσάνια

Τα παιδιά χωρίζονται σε τρεις ομάδες. Στους κλέφτες, στους βοσκούς και στους χωροφύλακες. Οι βοσκοί στήνουν στη μέση τη στάνη τους με ξερόκλαδα και μέσα σ' αυτήν βάζουν μικρές στρόγγυλες πέτρες, τ' αρνιά τους. Υστερα ξαπλώνονται γύρω απ' τη στάνη τους και κάνουν πως κοιμούνται. Οι χωροφύλακες με τον Ενωματάρχη τους επικεφαλής, πηγαίνουν και αυτοί και κάθονται σε

ένα μέρος απομακρυσμένο. Από το άλλο μέρος οι κλέφτες βρίσκονται και αυτοί κρυμμένοι, όταν όμως έρθουν κοντά και δούνε πως οι βοσκοί αποκοιμήθηκαν, τους πλησιάζουν, καταστρέφουν τη στάβλη, κλέβουν τ' αρνιά και φεύγουν. Ξυπνούν τότε οι βοσκοί και τρέχουν και φωνάζουν τους χωροφύλακες που αρχίζουν να κυνηγούν τους κλέφτες βοηθούμενοι από τους βοσκούς και από δύο τρία παιδιά που μιμούνται τα σκυλιά και γαβγίζουν. Ωστόσο μόνοι οι χωροφύλακες έχουν το δικαίωμα να συλλάβουν έναν κλέφτη, που τον οδηγούν στον ενωματάρχη τους, ο οποίος παρακολουθεί την καταδίωξη, χωρίς να παίρνει μέρος. Οι κλέφτες πρέπει να δείξουν μεγάλη γενναιότητα και να μην παραδοθούν παρά αφού παλέψουν με όλη τη δύναμή τους και δεν υπάρχει ελπίδα να ξεφύγουν. Οποιος παλέψει ψυχωμένα θεωρείται παλικάρι, ενώ εκείνος που θα παραδοθεί δίχως να παλέψει, περιφρονεύεται και ονομάζεται γάιδαρρος. Όταν συλληφθούν όλοι οι κλέφτες, τότε ο ενωματάρχης επιβάλλει τις ανάλογες τιμωρίες. Στο επόμενο παιχνίδι οι ρόλοι αλλάζουν.

Τσελίκι

Παίζεται από αγόρια από 11 ετών και πάνω. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και ορίζουν μια περιοχή ως 30 βήματα. Στο κέντρο στήνουν όρθιες δύο πέτρες, ως 10 πόντους τη μία μακριά από την άλλη και επάνω στις πέτρες ακουμπούν ένα ξυλάκι μακρουλό, μυτερό στις άκρες και ως 15 πόντους μακρύ, το τσελίκι.

Ορίζεται με κλήρο ποιος θα χτυπήσει πρώτος από την ομάδα Α. Κάθε παιδί κρατάει στα χέρια του ένα αρκετά μακρύ και χονδρό ραβδί, το τσελικοράβδι. Ο πρώτος που θα ρίξει στέκεται σε μια απόσταση 40-50 πόντων από το τσελίκι και το χτυπάει με το ραβδί του έτσι ώστε να πάει όσο πιο μακριά γίνεται. Οι παίχτες της α-

ντίπαλης ομάδας Β παραφυλάνε και προσπαθούν να πιάσουν με τα χέρια τους το τσελίκι, προτού να πέσει κάτω. Αν τα καταφέρουν τότε εκείνος που το πέταξε καίγεται και βγαίνει από το παιχνίδι και παίζει ο δεύτερος της ίδιας ομάδας. Αν το τσελίκι πέσει κάτω χωρίς να το πιάσουν, τότε εκείνος που το έρριξε έχει δικαίωμα να το ξαναχτυπήσει άλλες δύο φορές και όπου φτάσει το τσελίκι θα μετρήσει με το τσελικοράβδι του και σημειώνει πόσες τσέλιες έκανε, δηλαδή πόσα μάκρη από το τσελικοράβδι έφτασε το τσελίκι. Κατόπιν παίζει ο δεύτερος και ο τρίτος ως τον τελευταίο και κατόπιν έρχεται η σειρά της δεύτερης ομάδας. Κερδίζει η ομάδα εκείνη που έκανε τις περισσότερες τσέλιες.

Ο φορτωμένος

Παίζεται από αγόρια 10-14 ετών. Τα παιδιά μοιράζονται σε ζευγάρια και ο καθένας διαλέγει το σύντροφό του. Υστερα ορίζουν τον αρχηγό, που κι αυτός διαλέγει ένα σύντροφο που θα καθήσει απέναντί του. Οι παίχτες αλλάζουν τα ονόματά τους μεταξύ των και κάθε παίχτης παίρνει τ' όνομα του συντρόφου του. Έτσι π.χ. ο Γιάννης γίνεται Κώστας και ο Κώστας γίνεται Γιάννης. Κατόπιν σχηματίζουν κύκλο και στην κεφαλή κάθετα ο αρχηγός έχοντας απέναντί του το σύντροφό του, ενώ γύρω του κάθονται οι άλλοι παίχτες, έχοντας ο καθένας απέναντί του τον δικό του σύντροφο. Στη μέση βάζουν μια μεγάλη πέτρα. Λέει τότε ο αρχηγός:

- Δεν είναι κρίμα κι άδικο να σηκώνει η γης ένα τέτοιο βάρος;
- Κρίμα είναι, απαντάει ο σύντροφός του, μια ποιος να το σηκώσει;

- Ας το σηκώσει ο Γιάννης.

Τότε εκείνος που πήρε το όνομα Γιάννης, όχι ο αληθινός Γιάν-

νης, αλλά ο σύντροφός του ο Κώστας, πρέπει να σηκωθεί και να πει:

- Και γιατί να το σηκώσει ο Γιάννης;
- Ας το σηκώσει ο Γιώργος, λέει εκείνος.

Και πάλι αυτός που πήρε το όνομα Γιώργος πρέπει να σηκωθεί και ν' απαντήσει και το παιχνίδι συνεχίζεται μ' αυτόν τον τρόπο.

Αν κανείς απαντήσει στο αληθινό του όνομα ή ακούσει τ' όνομα που έχει πάρει και δεν απαντήσει ή αναφέρει ένα όνομα που δεν υπάρχει στον κύκλο, πρέπει να αφήσει τη θέση του και να σταθεί στη μέση, να σηκώσει στους ώμους του την πέτρα, ώσπου να κάνει λάθος ένας άλλος και τότε γίνεται αυτός ο φορτωμένος.

**ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ
ΚΟΡΙΤΣΙΩΝ**

Αγέλαστες

Παίζεται από κορίτσια 8-12 ετών. Τα κορίτσια σχηματίζουν κύκλο κοιτάζοντας προς τα μέσα και πιασμένες από τα χέρια. Μια γυρίζει γύρω γύρω και τραγουδάει ένα οποιοδήποτε τραγούδι που μέσα θα έχει βάλει και τ' όνομα ενός από τα κορίτσια. Εκείνο, μόλις ακούσει τ' όνομά του, πρέπει να γυρίσει προς το έξω μέρος του κύκλου, χωρίς να λύσει τα χέρια του και χωρίς να μιλήσει. Αυτό επαναλαμβάνεται με όλες. Όταν όλες έχουν γυρίσει προς τα έξω, πρέπει να εξακολουθούν να έχουν σταυρωμένα τα χέρια τους και να προσπαθούν να μη μιλήσουν και να μη γελάσουν, παρ' όλα τα καμώματα της μάνας.

Η Βελονίτσα

Παίζεται από κορίτσια 6-10 ετών. Βγάζουν ένα κορίτσι με κλήρο και του δένουν τα μάτια. Το στήνουν στη μέση ενώ τα άλλα σχηματίζουν κύκλο γύρω της. Εκείνη που είναι στη μέση λέει:

- *Τη βελονίτσα μ' έχασα.*
- *Με τι κλωστή;*
- *Με τη μαύρη!*
- *Αν μπορέσεις βρες τηνε!*

Με τα λόγια αυτά τα κορίτσια αρχίζουν να γυρίζουν γρήγορα γύρω γύρω χωρίς να χαλάσουν τον κύκλο, ενώ αυτή που τα φυλάει προσπαθεί να τα πιάσει.

Πεντόβολα

Είναι παιχνίδι που το παίζουν αποκλειστικά τα κορίτσια. Σπάνια και τις βροχερές μέρες το παίζουν τ' αγόρια για να περάσουν την ώρα τους.

Παίζονταν με πέντε πέτρινους βώλους που τους φτιάχναν μόνα τους τα παιδιά από άσπρη ή μαύρη πέτρα που την πελεκούσαν μ' άλλη πέτρα γύρω, γύρω ή και κεραμίδια για να πάρουν σχήμα που μοιάζει κάπως με σφαίρα (πεντόβολα). Καθένας παίχτης χρησιμοποιούσε τα δικά του πεντόβολα. Εριχνε ο πρώτος ένα βόλο προς τα πάνω και με το ίδιο χέρι αποθέτει έναν άλλο κάτω στο χώμα ή στο πάτωμα ή σε κάποια πλάκα που παιζόταν το παιχνίδι. Ξανάριχνε 1 βόλο προς τα πάνω κι έπρεπε να πάρει με το ίδιο χέρι αυτόν που είχε αποθέσει λίγο πριν και ταυτόχρονα να πιάσει το βόλο να μη πέσει στο χώμα.

Συνεχίζονταν το παιχνίδι αποθέτοντας δύο βώλους και πιάνοντας και τους δύο. Επειτα 3 και 3 και έπειτα 4 και 4. Στη συνέχεια έριχναν ένα βόλο πάνω κι άφηναν κάτω έναν από τους τέσσερις. Ξανάριχναν κι έπαιρναν τον έναν από τους τέσσερις.

Οι παίκτες του παιχνιδιού, εύρισκαν και μηχανεύονταν διάφορα κόλπα κι έκαναν έτσι μερικές θεαματικές επιδείξεις.

ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΑΤΟΜΙΚΑ
ΜΕΙΚΤΑ

Αλεπού ή Πιάνω Ξύλο

Τα παιδιά ορίζουν με ξύλο αυτόν που θα τα φυλάει και θα κάνει την αλεπού. Υστερα σχηματίζουν όλα έναν κύκλο και κάθονται γύρω γύρω με την αλεπού στη μέση. Μετρούν ως το τρία και τότε η αλεπού φωνάζει: "βγαίνω" και αρχίζει να τα κυνηγάει. Μόλις ένα παιδί δει πως κινδυνεύει να το πιάσουν, τρέχει και πιάνει μια πόρτα, ένα δέντρο, ένα παράθυρο ή οτιδήποτε άλλο από ξύλο και φωνάζει "Πιάνω ξύλο!" οπότε η αλεπού πρέπει να κυνηγήσει ένα άλλο. Αν τύχει και έχουν πιάσει το ίδιο ξύλο δύο ή περισσότερα παιδιά, πρέπει να σκορπιστούν, γιατί μόλις τα δει τους φωνάζει: "Σκουλήκιασες! Σκουλήκιασες!" και μπορεί να πιάσει όποιον απ' αυτούς θέλει, έστω κι αν κρατούν ξύλο.

Γασγάρα ή Γαργάρα

Ήταν ατομικό παιχνίδι που το φτιάχναν μόνα τους τα παιδιά. Το φτιάχναν με δύο καρύδες. Στη μια καρύδα, με μυτερό σουγιά έκαναν δύο τρύπες σε οριζόντια διεύθυνση της καρύδας, τη μία ακριβώς απέναντι στην άλλη και ακριβώς στη μέση. Από την κάθετη πλευρά της καρύδας έκαναν μια όμοια τρύπα και με μια βελόνα έβγαζαν τον καρπό της καρύδας. Στις δύο κάθετες τρύπες περνούσαν ένα ξύλο καλοφτιαγμένο, συνήθως από κρανιά, μυτερό στην άκρη που έμπαινε στη βάση μιας άλλης καρύδας, χωρίς να αφαιρέσουν από τη δεύτερη αυτή καρύδα τον καρπό της, για να 'χει βάρος.

Στον ξύλινο αυτόν άξονα κι ακριβώς στη μέση έδεναν μια κλωστή γερή που την έβγαζαν από την τρύπα της κάθετης πλευράς. Μετά κρατώντας την τρύπια καρύδα με το ένα χέρι και τραβώντας την κλωστή με τ' άλλο χέρι ύστερα από 2-3 μικρές κινήσεις άρχιζε κανονικά μια ρυθμική κίνηση του χεριού με την κλωστή που ανά-

γκαζε τον ξύλινο άξονα με τη γεμάτη καρύδα να περιστρέφεται πάνω στην άδεια καρύδα δημιουργώντας έναν θόρυβο, γαρ, γαρ, γαρ και γι' αυτό την έλεγαν γαργάρα.

Το παιχνίδι αυτό ευχαριστούμε πολύ τα παιδιά της εποχής εκείνης και το φτιάχναν συνήθως τους χειμερινούς μήνες.

Κολοκυθιά

Ομαδικό παιχνίδι που παίζεται από αγόρια και κορίτσια. Κάθονται σε κύκλο όλα μαζί και αριθμούν κατά προοδευτική σειρά αρχίζοντας από το ένα. Έτσι καθένας ξέρει τον αριθμό του κι αμέσως αρχίζει το παιχνίδι. Έτσι το 1 λέει: *Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 5 κολοκύθια*. Το 5 απαντάει αμέσως, *γιατί να κάνει 5;*

- *Πόσα θέλεις να κάνει, του λέει το 1.*

- *Να κάνει 9 κολοκύθια, κ.ο.κ. μέχρι που κάποιος να κάνει λάθος και να επαναλάβει τον αριθμό που είπε ένας άλλος οπότε καίγεται και βγαίνει το νούμερο του από το παιχνίδι. Τώρα το παιχνίδι γίνεται πιο δύσκολο γιατί δεν πρέπει να αναφέρει κανένας τα νούμερα που έχουν χάσει.*

Κουμπί

Ήταν ένα ατομικό απλό παιχνιδάκι που διασκέδαζε τα παιδιά όταν δεν έβρισκαν κάτι άλλο να τα ευχαριστήσει.

Ενα κουμπί σχετικά μεγάλο, σακακιού ή πανωφοριού αντρικού, που περνούσαν από τις δύο του τρύπες διπλή κλωστή ραψίματος. Επιαναν τις δύο άκρες της κλωστής και κινούσαν το κουμπί κυκλικά, ώστε να κλωστεί κάπως το ράμμα. Τότε τάνιζαν από τις δύο πλευρές μαζεύοντας κι απλώνοντας την κλωστή και το κουμπί στριφογύριζε με μεγάλη ταχύτητα γύρω από τον άξονα - κλωστή του. Ήταν δηλαδή ένα άθυρμα μικρό κι ευχάριστο που σήμερα ίσως έχει ξεχαστεί απ' όσους το έπαιζαν.

Κουρούνα κράκα

Αγόρια 8-10 ετών. Ορίζεται η μάνα που στέκεται στη μέση και τα άλλα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο γύρω της. Η μάνα κρατάει στην παλάμη της ένα χαλικάκι και περνάει απ' όλα τα παιδιά, που κρατούν κι αυτά τις παλάμες τους μισάνοιχτες και κάνει πως δήθεν θα βάλει στην παλάμη τους το χαλικάκι, λέγοντας: "Κότα κολοβή". Στο δεύτερο γύρο βάζει πραγματικά το χαλικάκι στο χέρι ενός παιδιού και εκείνο πρέπει αμέσως να τρέξει και να φύγει, γιατί αν προφτάσει κανένα από τ' άλλα παιδιά και το χτυπήσει, τότε καίγεται και βγαίνει από το παιχνίδι, που πρέπει να ξαναρχίσει από την αρχή.

Μόλις απομακρυνθεί εκείνος που τα φυλάει, η μάνα ρωτάει τ' άλλα παιδιά τι θα πάρουν και το καθένα διαλέγει ένα ζώο ή πουλί π.χ. άλογο, λιοντάρι, αετό, ελάφι. Όταν διαλέξουν όλοι, τότε η μάνα θα διαλέξει κι εκείνη το δικό της και θα το πει στ' άλλα παιδιά. Υστερα φωνάζει:

- *Κρα-κρα, κουρούνα μου!*
- *Όρσε, καλιακούδα μου! (απαντάει αυτός που τα φυλάει)*
- *Ηρθαν οι μανίτσες μας!*
- *Τι καλά μας έφεραν;*
- *Χαρτιά και χαρτοκόμματα!*
- *Τι γράφουν και τι λένε;*
- *Γράφουν και λένε ένα άλογο, ένας αετός κ.λπ. και το δικό της.*
- *Ας έρθει ο αετός.*

Τότε το παιδί που διάλεξε το όνομα αετός πρέπει να πάει σ' αυτόν που τον φώναξε και να τον φέρει κουβαλητό στην πλάτη του. Αν όμως τύχει να φωνάξει τ' όνομα που διάλεξε η μάνα, τότε

πηγαίνει η μάνα και είτε τον φέρνει τραβώντας τον από το αυτί ή την κουβαλάει εκείνος στη ράχη του, αν είναι αρκετά μεγάλος.

Κουτσόλυκος

Είναι ομαδικό παιχνίδι που παίζεται από 3-5 ή και περισσότερα αγόρια ή κορίτσια. Κάνουν ένα κύκλο στο χώμα που παρασταίνει τη φωλιά του λύκου. Ένας που ορίζεται με κλήρο τα φυλάει και είναι ο λύκος. Όλα τα παιδιά στέκονται γύρω στη φωλιά του λύκου και φυλάγονται μη τα δαγκώσει (μη τα χτυπήσει).

Ο λύκος ορμάει ξαφνικά να πιάσει ένα θύμα, πάντοτε κουτσαίνοντας. Τότε οι άλλοι ορμούν πάντα με προφύλαξη και τον χτυπούν. Εκείνος αν δεν πιάσει κανένα θύμα, αναγκάζεται από τα χτυπήματα να γυρίσει τρέχοντας στη φωλιά του. Σε λίγο κάνει νέα εξόρμηση. Σε κάποια από τις εξορμήσεις του θα πιάσει έναν. Τότε τα φυλάει αυτός και γίνεται λύκος.

Μαντηλάκι

Είναι ομαδικό παιχνίδι που παίζεται από πολλά αγόρια ή κορίτσια ή μεικτά, ηλικίας 9-12 ετών. Όλα τα παιδιά κάνουν ένα μεγάλο κύκλο και κάθονται διπλοπόδι κάτω έχοντας όλα τα χέρια τους πίσω. Ένα παιδί που βγαίνει με κλήρο ή οικειοθελώς κάνει τη Μάνα. Αυτός έχοντας στα χέρια του ένα μαντήλι μαζεμένο στις παλάμες του φέρνει γύρω έξω από τον κύκλο και στο κάθε παιδί που έχει τα χέρια του πίσω σκύβει τάχα πως του αφήνει το μαντήλι. Σε κάποιον όμως τ' αφήνει χωρίς να καταλάβουν τ' άλλα παιδιά σε ποιον. Εκείνος που δέχτηκε το μαντήλι το κρύβει πίσω του κι όλοι εξακολουθούν να κρατούν τα χέρια τους πίσω. Τότε η Μάνα καλεί ένα από τα παιδιά να βρει σε ποιον έχει αφήσει το μαντήλι. Εκείνο προσπαθεί να μαντέψει κι αν τον βρει τα φυλάει ο δέκτης του

μαντηλιού. Αν όμως δεν τον πετύχει, τότε σηκώνεται και κυνηγάει τη Μάνα να τη χτυπήσει. Τότε η Μάνα πάει και κάθεται μπροστά σε οποιοδήποτε παιδί θελήσει. Το παιδί αυτό τότε σηκώνεται και τα φυλάει εκείνο.

Ο Τζαμόγιαννης

Παίζεται από αγόρια και κορίτσια 6-10 ετών. Δένουν τα μάτια αυτού που τα φυλάει και τα άλλα παιδιά τον τριγυρίζουν κρατώντας το καθένα τους στα χέρια του δύο πετρούλες και χτυπώντας τη μία πάνω στην άλλη. Ο Τζαμόγιαννης προσπαθεί να καθοδηγηθεί με τον ήχο και να πιάσει ένα παιδί.

Τούμπα - Τουμπαρέλα

Παίζεται από αγοράκια - κοριτσάκια 4-8 ετών. Ένα παιδί ορίζεται μάνα και τα άλλα παιδιά έρχονται και ακουμπούν το κεφάλι τους στα γόνατά της. Ένα άλλο παιδί ορίζεται με λάχνισμα να τα φυλάει και στέκει μακριά. Η μάνα αρχίζει να χτυπάει ένα ένα τα παιδιά ελαφρά στην πλάτη, λέγοντας:

Τούμπα - τουμπαρέλα

τι θα φάμε βράδυ;

σύκα και καρύδια!

Πού θα κοιμηθούμε;

στα καινούργια σπίτια!

Κρυφτείτε πουλάκια μου, και

ο λύκος σας έφτασε!

Με την τελευταία λέξη τα πουλιά σκορπίζονται και αρχίζει το κυνηγητό.



ΛΑΪΚΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ

Πηδήματα (άλματα)

Ήταν από τα πιο δημοφιλή λαϊκά αγωνίσματα και διεξάγονταν κυρίως στο υπαίθρο σε επίπεδο μέρος. Ο χαρακτήρας αυτών των αγωνισμάτων ήταν κυρίως η επίδειξη δεξιότητας, γενναιότητας και δύναμης. Σ' αυτά έπαιρναν μέρος αγόρια και άντρες κυρίως άνω των 13 χρόνων.

Πήδημα ή αμπήδμα

Ήταν ένα αγώνισμα στο οποίο διαγωνιζόταν κυρίως άντρες και λάβαινε χώρα κυρίως την ημέρα της "Ζωοδόχου Πηγής", δηλαδή την Παρασκευή μετά το Πάσχα. Οι άντρες διάλεγαν ένα υπαίθριο μέρος επίπεδο με αρκετό χορτάρι έτσι ώστε να αποφεύγονται οι τραυματισμοί. Στη συνέχεια αφού οριζόταν ένα σημάδι (μια ευθεία γραμμή) σαν αφετηρία έπαιρναν φόρα και πήδαγαν όσο πιο μακριά μπορούσαν. Μετά την πρώτη προσπάθεια αυτός που είχε φτάσει πιο μακριά από όλους περίμενε έως ότου τον έφτανε ή τον ξεπερνούσε κάποιος από τους υπολοίπους. Στο χωριό Κερασώνας Πρεβέζης αναφέρεται χαρακτηριστικά το όνομα κάποιου Γεωργίου Δαρδαμανη, του οποίου η ικανότητα στα άλματα ήταν τέτοια, έτσι ώστε πραγματοποιούσε μόνο ένα, το οποίο είναι υπεραρκετό αφού κατά τα λεγόμενα ξεπερνούσε τα 7 μέτρα. Επομένως ήταν πολύ δύσκολο να τον ξεπεράσουν οι υπόλοιποι.

Πήδημα τ' αψηλού

Αυτοί που διαγωνίζονται τοποθετούν σε μια απόσταση τριών ή τεσσάρων βημάτων ένα κοφίνι ή ένα σταμνί ή μια καρέκλα και τα παιδιά παίρνουν φόρα και δοκιμάζουν να την πηδήσουν. Οποιος δεν την πηδήσει βγαίνει από το παιχνίδι. Εκείνοι που θα μείνουν παραβγαίνουν ποιος θα πηδήσει ψηλότερα, τοποθετώντας επάνω

στο κοφίνι ή στο σταμνί ένα άλλο αντικείμενο, που γίνεται όλο και ψηλότερο. Οποιος πηδώντας το ρίξει, βγαίνει από το παιχνίδι.

Πήδημα στο δέντρο

Τα παιδιά διαλέγαν ένα δέντρο με πολύ γυρτό κορμό και ξεκινούν από μια αφετηρία που θα απέχει ως δύο μέτρα από τον κορμό. Από εκεί κάνουν ένα απλό πήδημα και από εκεί που θα φτάσουν πηδούν επάνω στον κορμό. Οποιος είναι άξιος κάνει και τρίτο πήδημα επάνω στον κορμό, ως εκεί που μπορεί να φτάσει. Όλα τα πηδήματα πρέπει να γίνονται με τα πόδια ενωμένα.

Πήδημα στο ένα

Παίζεται από αγόρια 10 ετών και πάνω. Υπάρχει μια αφετηρία όπου χαράζουν μια γραμμή ή στήνουν τη σκούφια του παίκτη ή ένα ζευγάρι παπούτσια, το ένα αντίκρυ στο άλλο, σε μια απόσταση 20 πόντων και ανάμεσά τους πρέπει να σταθεί με τα πόδια ενωμένα εκείνος που θα πηδήσει. Το πήδημα γίνεται χωρίς φόρα και με ενωμένα τα πόδια. Όταν γίνει το πήδημα η μάνα, που πρέπει να είναι ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά, χαράζει μια γραμμή στο σημείο που θα ακουμπήσουν οι μύτες των ποδιών εκείνου που πηδήσε. Υστερα θα πηδήσει ο δεύτερος κ.ο.κ. Νικητής βγαίνει εκείνος που θα πηδήσει πιο μακριά, έστω κι αν ξεπεράσει μόνο ένα δάχτυλο τον αντίπαλό του. Αν εκείνος που πηδάει ανοίξει τα πόδια του κατά το πήδημα ή δεν τα πατήσει ενωμένα, βγαίνει από το παιχνίδι.

Σουφλάκια

Αφού διάλεξαν ένα αρκετά μεγάλο και επίπεδο υπαίθριο μέρος, καθένας έπαιρνε ένα λεπτό ξύλο το οποίο είχε μήκος γύρω στα

10-15 εκατοστά και είχε μυτερή άκρη. Στη συνέχεια χάραζαν μια ευθεία γραμμή (την αφετηρία) στο χώμα. Οι διαγωνιζόμενοι είχαν τρεις προσπάθειες. Καθένας έπαιρνε φόρα, πατούσε στο σημάδι με το ένα πόδι και κάνοντας ένα άλμα προσγειωνόταν τεντώνοντας το κορμί του και στηριζόμενος στο ένα πόδι, κάρφωνε το ξυλάκι (σουφλάκι) εκεί που έφτανε. Στη συνέχεια, από το σημείο που είχε καρφώσει το σουφλάκι επιχειρούσε ένα ακόμη άλμα με κουτσό και τεντώνοντας πάλι το κορμί του το κάρφωνε ως εκεί που έφτανε. Στην τρίτη και τελευταία προσπάθεια γινόταν ακριβώς ό,τι και στη δεύτερη. Κέρδιζε εκείνος που στις τρεις προσπάθειες είχε φτάσει πιο μακριά απ' όλους. Καιγόταν εκείνος που έχανε την ισορροπία του ή πατούσε με τα δύο πόδια κατά την προσγείωση.

Φράγκα μια

Αυτός που θα πηδήσει κάνει το πρώτο πήδημα στηρίζοντας το δεξί πόδι του στο χώμα και κρατώντας το αριστερό πόδι σηκωμένο. Θα πηδήσει με το δεξί, προσπαθώντας να πάει όσο πιο μακριά μπορεί και θα πατήσει πάλι με το δεξί, φωνάζοντας: "*Φράγκα μία!*". Κατόπιν θα το δεξί πόδι και θα πηδήσει, με το αριστερό και όταν το πατήσει θα φωνάξει: "*Φράγκα δύο!*". Την τρίτη φορά θα πατήσει με το δεξί, κρατώντας το αριστερό σηκωμένο και θα πηδήσει πάλι με το δεξί, όπως την πρώτη φορά. Όταν το πατήσει θα φωνάξει: "*Φράγκα τρεις!*". Κερδίζει εκείνος που θα πάει μακρύτερα. Αν κατά τύχη κανείς κάνει λάθος και πηδήσει με άλλο πόδι ή αν πηδώντας πατήσει και με τα δύο πόδια, βγαίνει από το παιχνίδι.

Το λιθάρι

Το λιθάρ' ήταν πολύ συνηθισμένο παιχνίδι - αγώνισμα μεταξύ των αγοριών και γινόταν τις περισσότερες φορές όταν τα παιδιά

βρισκόταν σε κάποια μορφή ανίας και δεν είχαν πως να περάσουν την ώρα τους. Τότε έλεγαν:

- Ρίχνουμε λ'θάρια να δούμε ποιος θα το ρίξ' μακρύτερα.

Άλλες φορές λιθάρι πετούσαν τα παιδιά όταν βρίσκονταν σε κάποιο τόπο που τους προξενούσε αμφιβολία ή δέος ή και θαυμασμό, η απόσταση και ήθελαν με κάποιο τρόπο να την υπολογίσουν, να τη μετρήσουν. Αυτό γινόταν όταν βρίσκονταν στο χείλος κάποιας χαράδρας ή σ' ένα μονοπάτι ή και σε κάποια ψηλή κορφή. Άλλωστε και σήμερα, ακόμη και ηλικιωμένοι όταν βρεθούν σε μια τέτοια τοποθεσία παρακινούνται να πετάξουν μια πέτρα για να δουν αν θα μπορέσουν να καλύψουν όλη την απόσταση. Σχεδόν πάντα στο πέταγμα του λιθαριού συναγωνίζονταν ποιος θα πετάξει την πέτρα μακρύτερα. Γι' αυτό πολλά παιδιά φροντίζαν να βρίσκουν πέτρες λεπτές (κοφτερές) να πετάξουν για να σκίζουν εύκολα τον αέρα κι έτσι χωρίς αντίσταση να πηγαίνουν μακρύτερα.

Ακροβατικά σε δέντρα

Στο αγώνισμα (παιχνίδι) αυτό έπαιρναν μέρος κυρίως παιδιά ηλικίας 10-15 ετών. Τα παιδιά διάλεγαν ένα ψηλό δέντρο με πολλά κλωνάρια και στη συνέχεια οριζόταν η σειρά που το καθένα θα επιχειρούσε τα ακροβατικά του. Τα ακροβατικά αυτά είχαν να κάνουν με το πόση ώρα θα έκανε το κάθε παιδί να φτάσει στην κορυφή ή να προσεγγίσει ένα σημείο το οποίο είχε επιλεγεί και στο οποίο τοποθετούνταν ένα αντικείμενο (σκούφος, ρούχο κ.λπ.).

Έτσι λοιπόν το κάθε παιδί έπρεπε να ανέβει όσο πιο γρήγορα μπορούσε, να προσεγγίσει το σημείο, να πάρει το αντικείμενο και να ξανακατέβει. Ήταν ένα επιχείρημα πολύ διασκεδαστικό όσο και επικίνδυνα προκλητικό.

Ιππασία (επίδειξη με άλογα)

Τα παλιά χρόνια, γύρω στις δεκαετίες '50-'60, το άλογο ήταν το μόνο μέσο για τη διεκπεραίωση εργασιών και μετακινήσεων. Παρόλα αυτά σε αρκετές περιπτώσεις χρησιμοποιούνταν και για την επίδειξη ικανότητας στην ιππασία από τους κατόχους του, καθώς και στην πραγματοποίηση δύσκολων αναβατικών εγχειρημάτων. Έτσι λοιπόν πολλοί ήταν εκείνοι που ανέβαιναν όρθιοι χωρίς σέλα επάνω στο ζώο και διένυαν μεγάλες αποστάσεις διατηρώντας την ισορροπία τους για αρκετή ώρα.

Άλλοι πάλι συναγωνίζονταν στο τρέξιμο με τα άλογα σε δύσβατες περιοχές με φράχτες ή άλλα φυσικά εμπόδια. Πολλές φορές δε, έβαζαν και στοιχήματα του τύπου "θα ανεβούμε στ' κορφή στ' β'νό κι όποιος ρούσ' πιο γρήγορα θα παρ' απ' τον άλλον ένα δεμάτ' ξύλα".

Πάντως η ιππασία ήταν από τις πιο ευχάριστες ενασχολήσεις για τους ανθρώπους μιας και δεν απαιτούσε σωματικό κάματο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1) Περιοδικό της Δημοτικής Βιβλιοθήκης Πρέβεζας: "*Πρεβεζάνικα Χρονικά*", περίοδος Β', έτος 8ο, τεύχος 26.
- 2) Ταρσούλη Γεωργία, *Τα παιγνίδια μας: Συλλογή παραδοσιακών παιγνιδιών απ' όλη την Ελλάδα*, Αθήνα 1979.
- 3) Λαζάνης Αλέξανδρος, *Τα παραδοσιακά παιδικά παιγνίδια των Κατσανοχωρίων Ιωαννίνων*, ανάπτυπο από τη δημοσίευσή του στο περιοδικό "Ηπειρωτική Εστία", Ιωάννινα 1984.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΟΔΟΤΕΣ

- 1) Κοντογεώργος Φώτιος, ετών 52, εκπαιδευτικός, υπεύθυνος για τα χωριά: Κερασώνας, Παναγία, Βαθός, Άγιος Γεώργιος.
- 2) Δαρδαμάνης Θεόδωρος, ετών 73, ιχθυοκαλλιεργητής, υπεύθυνος για τα χωριά: Παπαδάτες, Μουσιώτισσα.
- 3) Ζανίκας Λάμπρος, ετών 64, εκπαιδευτικός, υπεύθυνος για τα χωριά: Σκούπα, Ροδαυγή.
- 4) Διαμάντης Σωκράτης, ετών 54, εκπαιδευτικός, υπεύθυνος για τα χωριά: Ανώγιο, Σκλήβανη, Δρυμώνα.