

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

ΤΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ
ΚΟΖΑΝΗΣ: ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ
ΖΩΗ

της Αικατερίνης Γκόλια

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Επιβλέπων καθηγητής: Πέτρος Α. Νάτσης

Τρίκαλα
Ιούνιος 2004



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

Αριθ. Εισ.: 4337/1

Ημερ. Εισ.: 17-03-2005

Δωρεά:

Ταξιδιωτικός Κωδικός: ΠΤ - ΤΕΦΑΑ

2004

ΓΚΟ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



004000077888

ΑΦΙΕΡΩΝΕΤΑΙ:

Στη Στελλίτσα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα παραδοσιακά παιχνίδια αποτελούν μέρος των πολιτιστικών στοιχείων ενός τόπου. Σύμφωνα με το υπάρχον επίσημο αναλυτικό πρόγραμμα εκπαίδευσης, η διδασκαλία παραδοσιακών παιχνιδιών αποτελεί αντικείμενο της φυσικής αγωγής στις μικρές τάξεις του δημοτικού σχολείου.

Σκοπός της έρευνας ήταν η καταγραφή των παραδοσιακών παιχνιδιών της περιοχής Κοζάνης και οι πιθανές προεκτάσεις αυτών σε διάφορους τομείς της καθημερινότητας των πολιτών.

Ο τρόπος συλλογής και επεξεργασίας των δεδομένων, βασίστηκε στην ποιοτική μέθοδο έρευνας. Τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η συνέντευξη με ημιδομημένη μορφή, η ομαδική ημιδομημένη συνέντευξη, καθώς και η καταγραφή λαογραφικού υλικού από βιβλιογραφικές πηγές.

Οι συνεντεύξεις διεξήχθησαν σε δύο φάσεις. Στην πρώτη φάση οι συμμετέχοντες ήταν 14 άτομα, ηλικίας 58-80 ετών, 12 άνδρες-2 γυναίκες, και οι τόποι αναφοράς ήταν η πόλη της Κοζάνης, και τα χωριά της περιφέρειας Κοζάνης: Κρόκος, Ελάτη και Πλατανόρευμα.

Στη δεύτερη φάση το ενδιαφέρον της εργασίας εστιάστηκε, επιπλέον, στις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με τις πιθανές προεκτάσεις των παιχνιδιών στην ζωή τους. Συμμετείχαν 9 άτομα, ηλικίας 54-79 ετών, 8 άνδρες-1 γυναίκα και οι τόποι αναφοράς ήταν η Κοζάνη, ο Κρόκος, η Ελάτη, η Λευκοπηγή και το Παλαιοχώρι.

Οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν με βάση ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους όπως η σχέση με τον τόπο τους, οι γνώσεις τους για τα έθιμα και τις παραδόσεις του, καθώς και η ιδιαίτερη δράση που είχαν έως τώρα αναπτύξει.

Αναγνωρίστηκαν έξι κατηγορίες παιχνιδιών: κινητικά, στόχου, γνωστικά, κατασκευής, τύχης και ψυχαγωγίας. Η πρώτη παρατήρηση ήταν ότι στις αστικές κυρίως περιοχές δεν υπήρχε σχέση των παιχνιδιών με την ιδιαίτερη παράδοση και σχετικά έθιμα. Αντίθετα τα παιχνίδια που παίζονταν στις αγροτικές περιοχές, που εξετάστηκαν, ήταν στο μεγαλύτερο ποσοστό κινητικά, καθώς και παιχνίδια λεπτών δεξιοτήτων και σε πολλές περιπτώσεις αποτελούσαν μέρος της θρησκευτικής και εθιμικής παράδοσης του τόπου.

Το είδος των παιχνιδιών και ο ιδιαίτερος εξοπλισμός που χρησιμοποιείται στα παιχνίδια αντανakλά στο κοινωνικοοικονομικό επίπεδο του τόπου, ενώ στις περισσότερες περιπτώσεις τα παιχνίδια αποτελούν μία αντανάκλαση της υπόλοιπης καθημερινής ζωής της τοπικής κοινωνίας (αντιλήψεις, θεσμοί). Τέλος, φαίνεται πως για τους συμμετέχοντες στις συνεντεύξεις της έρευνας, τα παιχνίδια σήμαιναν κάτι πολύ περισσότερο από μια απλή δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου, καθώς είναι πιθανό οι επιδράσεις των παιχνιδιών στην παιδική ηλικία να μεταφέρθηκαν σε άλλες πλευρές της ενήλικης ζωής τους.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	5
<i>Πίνακας Εικόνων</i>	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ	9
ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: Ορισμοί	11
ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ	11
ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΕΥΝΩΝ	13
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	14
Α' Φάση Έρευνας	15
Β' Φάση Έρευνας	18
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	22
Ταξινόμηση Παιχνιδιών	22
Παιχνίδια της Κοζάνης	23
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	23
<i>Παιχνίδια Κατασκευής</i>	26
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	29
<i>Παιχνίδια Τύχης</i>	32
<i>Παιχνίδια Ψυχαγωγίας</i>	33
Παιχνίδια της Ελάτης	34
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	34
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	39
<i>Παιχνίδια Κατασκευής</i>	41
<i>Παιχνίδια Τύχης</i>	42
<i>Παιχνίδια Ψυχαγωγίας</i>	43
Παιχνίδια του Κρόκου	43
<i>Κινητικά παιχνίδια</i>	43
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	44
<i>Παιχνίδια Τύχης</i>	47
Παιχνίδια του Πλατανορεύματος	48
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	48
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	49
<i>Παιχνίδια Κατασκευής</i>	50
Παιχνίδια της Λευκοπηγής	52
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	52
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	53
Παιχνίδια του Λιβαδερού	54
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	54

<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	59
<i>Γνωστικά Παιχνίδια</i>	61
<i>Παιχνίδια Κατασκευής</i>	62
<i>Παιχνίδια Ψυχαγωγίας</i>	63
Παιχνίδια του Μικροβόλτου	64
<i>Κινητικά Παιχνίδια</i>	64
<i>Παιχνίδια Στόχου</i>	67
<i>Παιχνίδια Κατασκευής</i>	68
<i>Παιχνίδια Τύχης</i>	69
<i>Παιχνίδια Ψυχαγωγίας</i>	69
Προεκτάσεις των Παραδοσιακών Παιχνιδιών στην καθημερινή ζωή	70
<i>Παραδοσιακά Παιχνίδια και Έθιμα</i>	73
<i>Η σχέση των παιχνιδιών με τα υλικά της εποχής</i>	74
<i>Κοινωνικοοικονομική κατάσταση & παιχνίδια</i>	76
<i>Συναισθήματα στα παιχνίδια</i>	78
<i>Παιχνίδι & Προσωπικότητα</i>	80
<i>Καταγραφή Εμπειριών</i>	81
<i>Το Παιχνίδι στα Κορίτσια</i>	82
Σύνοψη Αποτελεσμάτων	85
ΣΥΖΗΤΗΣΗ	88
ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	90
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	91
Πηγές από το Διαδύκτιο	92

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. Συνέντευξη με τον κύριο Δράκο από τον Κρόκο Κοζάνης	16
Εικόνα 2. Ομαδική συνέντευξη στο Πλατανόρευμα Κοζάνης	17
Εικόνα 3. Συνέντευξη με τον κύριο Μακρυγιάννη Νικόλαο στο Πλατανόρευμα Κοζάνης ..	17
Εικόνα 4. Παραστατική Συνέντευξη από τον παπά-Βασίλη, για την Ελάτη Κοζάνης	19
Εικόνα 5. Συνέντευξη με την κυρία Μόμτσιου – Τσικριτζή στην Κοζάνη	19
Εικόνα 6. Συνέντευξη με τον κύριο Σιώζιο για τον Κρόκο Κοζάνης.....	20
Εικόνα 7. Συνέντευξη με τον κύριο Σκρέκα από Παλαιοχώρι Γρεβενών	21
Εικόνα 8. Ομαδική συνέντευξη στη Λευκοπηγή Κοζάνης.....	21

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως μια πολύ ενδιαφέρουσα ενασχόληση, η οποία περικλείει μια φυσική ή πνευματική προσπάθεια που έχει ως στόχο τη συναισθηματική και σωματική ευχαρίστηση (Τσαντής, 1991). Σύμφωνα με τον Χαραλαμπίδου (1973), με τον όρο *παιχνίδι* νοούνται όχι μόνον τα διάφορα ομαδικά και ατομικά παιχνίδια αλλά και οι σωματικές και πνευματικές παιχνιδώδεις ασκήσεις όπως γρίφοι, λεκτικές ασκήσεις, συλλογές. Η διττή αυτή αναφορά στον κινητικό και πνευματικό τομέα του παιχνιδιού, φαίνεται να αποτελεί το μέσο για την ομαλή ανάπτυξη του παιδιού, ένα στάδιο προπαρασκευαστικό για τη μετέπειτα ζωή του.

Ιδιαίτερη εντύπωση προκαλεί η διαχρονικότητα των παιχνιδιών και η προσαρμογή τους στις ανάγκες και τις απαιτήσεις της κοινωνίας στην οποία εμφανίζεται. Η *διελκυστίνδα* και οι *κύβοι* ήταν από τα αγαπημένα παιχνίδια των αρχαίων ελλήνων. Το *τζυκάνιον* παιζόταν στο Βυζάντιο, ενώ κατά την περίοδο του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης έχουμε τα *joute*, *tournois* και παιχνίδια με μπάλα και τρέξιμο αντίστοιχα (Μουρατίδης, 2000).

Ο Αυγερινός (1989), αναφερόμενος στα παιχνίδια, αναφέρει ότι, ο άνθρωπος αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της φύσης μέσα στην οποία βρίσκεται και η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον είναι συνεχής και αμφίδρομη. Γίνεται δέκτης των ερεθισμάτων από τον περίγυρο, αντιδρά και με τη σειρά του διαμορφώνει το δικό του περιβάλλον. Το μέτρο όμως αυτής της μεταβολής επηρεάζει και τον ίδιο και με τον τρόπο αυτό, γίνεται εφικτή η εξέλιξη του ανθρώπου στο χρόνο. Με την μεταβολή αυτή, οι ισχύοντες θεσμοί θέτονται σε διαφορετικό πεδίο δράσης και οι λειτουργίες της κοινωνίας αναπροσαρμόζονται στις ανάγκες των νέων ανθρωπίνων σχέσεων. Το γεγονός αυτό προσδιορίζει και την περιορισμένη χρονική τους διάρκεια.

Τα ήθη (συνειδητή επανάληψη δραστηριοτήτων ή παραλείψεων με τη μορφή δέοντος) και τα έθιμα (ασυνείδητη επαναλαμβανόμενη συγκεκριμένη συμπεριφορά) αποτελούν την πρακτική μορφή και εφαρμογή των κοινωνικών κανόνων. Με χαρακτήρα υποχρεωτικό ή μη, με την ύπαρξη του κολασμού ή την απουσία αυτού του φόβου, τα ήθη και τα έθιμα μπορούν να μεταφραστούν ως κανάλια που ενώνουν το παρελθόν με το παρόν. Η ισχύς μιας δραστηριότητας, η παρουσία ενός παιχνιδιού μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο, μπορεί να πάψει να υπάρχει χωρίς αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι θα ξεχαστεί. Μένει στις συνειδήσεις των ανθρώπων, πέρα από την κάθε γενιά και καθώς έρχεται σε επαφή με άλλα στοιχεία όσα είναι σε θέση να αφομοιώσει τα δέχεται, διαφορετικά τα απορρίπτει.

Η προσπάθεια να εξηγηθεί η καθολικότητα του παιχνιδιού οδήγησε τους επιστήμονες σε μια σειρά ερευνών και στην διατύπωση θεωριών. Επιγραμματικά, στις σύγχρονες θεωρίες που διατυπώθηκαν τον 20^ο αιώνα επικράτησαν τρία κύρια ρεύματα, αυτό της ψυχανάλυσης, όπου δίνει έμφαση στην ενστικτώδη ενέργεια και στο ασυνείδητο της παρακίνησης, ο μπεχαβιορισμός, ο οποίος θεωρεί τα ερεθίσματα του περιβάλλοντος κινητήρια δύναμη και τέλος, η γνωστική θεωρία που δέχεται ότι υπάρχει αμφίδρομη σχέση μεταξύ βιολογικών παραγόντων και περιβάλλοντος. (Δογάνης, 1990).

Οποιαδήποτε θεωρία και αν δεχθούμε, γεγονός παραμένει η σπουδαιότητα του παιχνιδιού και η επίδραση που ασκεί στην διαμόρφωση της προσωπικότητας των παιδιών. Κίνηση, ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας, κοινωνικοποίηση, εκτόνωση ενστίκτων είναι ορισμένα στοιχεία στα οποία αναγνωρίζεται η σημαντικότητα των παιχνιδιών και τονίζεται ως ζωτικότερη ανάγκη (Δαράκη, 1986).

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Η λέξη *παιχνίδι* αρκετές φορές παραπέμπει σε διασκέδαση και ψυχαγωγία. Όταν κάποιος παίζει εκτονώνεται και μεταφέρεται στη σφαίρα του φανταστικού, δημιουργεί, σκέφτεται, αναμετρά τις δυνάμεις ή και πολύ απλά παίζει για τη χαρά που μπορεί να του προσφέρει το παιχνίδι χωρίς την προσδοκία κάποιου αποτελέσματος.

Ο Χαραλαμπίδης (1973), τονίζει τη σημασία του παιχνιδιού ως «το σπουδαιότερο και αποτελεσματικότερο μέσον δια την αβίαστον σωματικήν, πνευματικήν, συναισθηματικήν, και κοινωνικήν του ανάπτυξιν». Χωρίζει την παιδαγωγική αξία τους σε έξι τομείς, ο καθένας με την δική του βαρύτητα και ξεχωριστή σημασία. Αναφέρει αρχικά ότι με το παιχνίδι μπορεί κανείς να διασκεδάσει και να ψυχαγωγηθεί ονομάζοντάς το ως "αστείουτη πηγή χαράς". Είναι όμως κάτι πολύ περισσότερο από απλή χαρά αφού σύμφωνα με τον ίδιο, τα παιχνίδια συμβάλουν στη σωματική ανάπτυξη των παιδιών. Καλλιεργούνται φυσικές ικανότητες όπως ισορροπία, δύναμη, αντιληπτική ικανότητα. Εκτός των φυσικών ικανοτήτων υπάρχει θετική επίδραση και στη διανοητική ανάπτυξη του παιδιού. Με τα πνευματικά – γνωστικά παιχνίδια θέτονται σε λειτουργία πνευματικές λειτουργίες όπως η σκέψη, η κρίση, η φαντασία.

Το παιχνίδι τελικά λειτουργεί όπως ένας αγωγός από και προς τον οποίο διοχετεύονται ένστικτα, προσδοκίες, μια πληθώρα συναισθημάτων προσφέροντας την απαιτούμενη ισορροπία στο παιδί, έτσι ώστε η συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξή του να μην παρουσιάσει προβλήματα. Πιστεύει τέλος, ότι μέσα από τα παιχνίδια μπορεί να

διακριθεί ο χαρακτήρας του παιδιού και θεωρεί ότι το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει το μέσο για διάγνωση και θεραπεία ψυχικών ανωμαλιών του παιδιού.

Ο Τσαντής (1991), αναφέρει έξι κατηγορίες παιχνιδιού οι οποίες αντιστοιχούν στην φυσιολογική ανάπτυξη – εξέλιξη του παιδιού: το *ενεργητικό παιχνίδι*, όπου προϋπόθεση είναι ο έλεγχος του κεφαλιού, κορμού και άκρων, το *διερευνητικό*, με έναρξη τον 3^ο μήνα, στους επόμενους μήνες 7^{ος} – 10^{ος} ξεκινά το *μιμητικό παιχνίδι*, συνεχίζει με το *δημιουργικό*, όπου η έναρξή του ορίζεται ο 18^{ος} – 20^{ος} μήνας, το *φανταστικό παιχνίδι* ξεκινά από το δεύτερο έτος και η ανάπτυξή του γίνεται στα επόμενα χρόνια και τελευταίο αφήνει το *παιχνίδι με τους κανόνες*, στο οποίο κρίνεται σημαντική η ανάπτυξη όλων των συστημάτων. Στο παιχνίδι παρουσιάζονται διαφορές ανάμεσα στα δύο φύλλα, οι οποίες οφείλονται «στη διαφορετική σωματική κατασκευή και στις επικρατούσες κοινωνικές συνθήκες και κοινωνικά στερεότυπα αναφορικά με τους ρόλους και τις προσδοκίες» και ακόμη αναφέρει το ρόλο που καλείται να παίξει ο ενήλικας απέναντι στην επιθυμία του παιδιού για παιχνίδι.

Μέσω του παιχνιδιού επιτελείται ένα τεράστιο έργο για την σωματική και πνευματική ανάπτυξη του παιδιού. Όμως αυτό που βλέπουμε και ορίζουμε ως παιχνίδι δεν είναι παρά το αποτέλεσμα μιας άριστα οργανωμένης μηχανής που λειτουργεί με βάση ορισμένους κανόνες. Θεωρίες όπως της πλεονάζουσας ζωτικότητας, της κάθαρσης, της αναπλήρωσης, της προβολής του εγώ, προσπαθούν να εξηγήσουν την αρχική – γενετήσια ορμή και ροπή προς το παιχνίδι. Επιπλέον, οι θεωρίες αυτές αποτελούν ένα τμήμα του παιχνιδιού, τη βάση του ίσως, αλλά δεν είναι και το μοναδικό στοιχείο που μπορεί να μελετηθεί. Κάποιο μέρος των ερευνών αυτών αφιερώνεται και στην κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών τα οποία διακρίνονται σε παιχνίδια κινήσεων, φαντασίας, κατασκευών, δυνάμεως, ταχύτητας, επιδεξιότητας (Μουστακίδης, 1997).

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ: Ορισμοί

Οι ισχύοντες κανόνες – θεσμοί εξελίσσονται και αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου, θέτοντας έτσι σε διαφορετική βάση τις ανθρώπινες σχέσεις και το πλαίσιο στο οποίο αυτές διαμορφώνονται με γνώμονα τις ανάγκες της κοινωνίας.

Ο Μερακλής (1986), μελετώντας τα ήθη και τα έθιμα της ελληνικής κοινωνίας, παρουσιάζει τις εκφάνσεις τους στην καθημερινότητα των ανθρώπων, όπως αυτές αποτυπώνονται μέσα από μια σειρά διαδικασιών – φαινομένων, των ηθών και εθίμων όπως η γέννηση, η βάπτισμα, ο θάνατος. Αναφέρει λοιπόν ότι «ήθη είναι τα αισθήματα, οι αντιλήψεις, οι νοοτροπίες, οι κλίσεις που επικράτησαν σε μια δεδομένη στιγμή» και «τα έθιμα είναι τα ήθη, όταν παίρνουν μια τελεστική μορφή, η επανάληψη της οποίας σχηματίζει και την παράδοση».

Ως θέμα της παιδικής λαογραφίας ορίζει και το παιχνίδι και χαρακτηριστικά αναφέρει πως «το παραδοσιακό παιχνίδι ήταν το προϊόν του δρόμου, της γειτονιάς και της πλατείας». Το γεγονός ότι τα παιχνίδια αντικατοπτρίζουν την κοινωνική ζωή των ενηλίκων, σηματοδοτεί και το τέλος ορισμένων παραδοσιακών παιχνιδιών, καθώς η αντιστοιχία τους με την εξελισσόμενη ζωή των ενηλίκων – την κοινωνική ζωή γενικότερα, δεν μπορεί να ευδοκιμήσει.

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΝΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Η έρευνα και η καταγραφή των παραδοσιακών παιχνιδιών ανα την Ελλάδα έχει δώσει έδωσε έναν μεγάλο δείγμα παιχνιδιών για την κάθε περιοχή.

Σε μία ανέκδοτη καταγραφή παιχνιδιών για τα Παραδοσιακά παιχνίδια της Θράκης βρέθηκαν τα παιχνίδια: Τόπι, Πετρίτσια, Μπιλίκι, Γουρνίτσες, Μακριά Γκατζόλα, Μπιρμπέλια, Σκλέντζα, Καρύδια ή Αμύγδαλα, Τσαγκλιά, Τρυγώνες, Δικανκάκια, Τσκαλάκια, Σκλαβάκια, Γκτζουνάρς, Ντρικάκια, Λουμάδες, Ζουβέλι (Γυμνάσιο Λαβάρων, 1993).

Η Τσιγαρίδα (2003), παρουσιάζει ομαδικά Ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια σε αντίστοιχες κατηγορίες, δίνοντας από ένα χαρακτηριστικό παιχνίδι για την κάθε μια ξεχωριστά. Αναφέρεται στα λαχνίσματα, ως «σουρεαλιστικά, ασυνάρτητα, ακατανόητα και συχνά περιπαιχτικά ποιήματα, τα οποία ορίζουν τη μοίρα του καθενός στην ιερή τελετουργία που λέγεται παιχνίδι». Χαρακτηριστικά αναφέρει είδη λαχνισμάτων όπως: τα αριθμητικά, τα ακατανόητα, τα ποιητικά, τα περιπαιχτικά. Χωρίζει τα παιχνίδια σε παιχνίδια κύκλου, μιμητικά, κρυφτού, με τρέξιμο, φυσικής επιδεξιότητας, με μπάλα, καθιστικά, φάρσες, με σχέδια, με χρησιμοποίηση αντικειμένων.

Η παρατήρηση του γεωγραφικού σταυρού της χώρας μας, αποκάλυψε τα εξής παιχνίδια για την Αθήνα: Μπερλίνα, Μπιτζιζ, όπλα, Η ουρά του Γαϊδάρου, Πεντόβολα, Περνά, περνά η μέλισσα Πετάει – πετάει, Πήδημα προς τα πίσω, Πουν' το το δαχτυλίδι, Σβούρα, Στραβός καλόγερος, Το τσιλίκι, Η τυφλόμυγα, Χαλασμένο τηλέφωνο, Αλάτι χονδρό – αλάτι ψιλό, Αμπάριζα, Βαρελάκια, Ο βασιλιάς, Βόλοι, Καθομαι δεν κάθομαι, Κλέφτες και αστυνόμοι, Η κολοκυθιά, Η κρεμάλα, Κρυφτό, Ο μαέστρος, Το μαντηλάκι, Μάχη με στρατιωτάκια, Τα μήλα (Βιβλιοθήκη Κολεγίου Αθηνών, 1998).

Για την Αίγινα έχουμε τα παιχνίδια: Περνά – περνά η μέλισσα, Στρατιωτάκια ακούνητα αμίλητα αγάλαστα, Οι μαρμαροκολώνες, Βασιλιά τι ώρα είναι, Καλημέρα βασιλιά, Τα μέντα – μέντα, Δεν περνάς κυρά Μαρία, Ένα λεπτό κρεμμύδι, Το τρύπιο καμίνι, Οι φωτογραφίες, Κρυφτό, Τα μήλα, Το κουτσό, Το ξύλο, Το μαντηλάκι ή αλάτι χονδρό, Μπίλιες (βόλοι), Το σχοινάκι (Α' Δημοτικό Σχολείο Αίγινας, 2001).

Στον Κολινδρό βρέθηκαν: Κρυφτό, Κυνηγητό, Κριάμ μπουμ, Μπίκο το κουτί, Κουτσό, Μακριά γαϊδούρα, Σκλέντζα, Αντέλα, Το λουρί, Πυρουστιά, Μουρλιά, Κότσια – σέγκια, Γκαζιες, Μιρλαμπί, Σε πατ' σα το σαράι και τα παπλώματά σου, Βαρελάκια, Σκρόφα, Βρασιά, Μάπα πέτρα, Πετροπόλεμος, Ρολογιάς, Κουκουμάδες, Πινακωτή-πινακωτή, Ψηλό κουμπητό, Το μαντηλάκι, Τσιγκολελέτα, Κόκαλο – ξεκόκαλο, Καλογερίτσα, Πόσα είναι τούτα, Φίτσιο, Σχοινάκι, Δεν περνάς Κυρά Μαρία, Ο αυγερινός, Ένα λεπτό κρεμμύδι, Κούκλες, Περνά περνά η μέλισσα, Κορόιδο, βρέθηκαν ακόμα παιχνίδια με αντικείμενα όπως φούσκες, γκαζιές, καπάκια, καλάμι-αλογάκι, τσαμπούνες, σφεντόνες, Ακκορντεόν, Το νήμα, Χαρταετός, Σαίτες, στεφάνι (1^ο Δημοτικό Σχολείο Κολινδρού, 2004).

Στη Σύμη συναντήσαμε τα παιχνίδια: Ο φεσάς, Τα-νιά, Τα τσουν-νιά, Η τάλια, Πινακωτή – πινακωτή, Μάρα μάρα κουκχουμάρα. Στη Θεσσαλονίκη βρήκαμε τα παιχνίδια: Αμπάριζα, Αυγά, Βασιλιά βασιλιά, Γαϊτανάκι, Δαχτυλίδι, Καλόγερος, Καμάρα (1^ο δημοτικό σχολείο Σύμης, 2000)

Από την περιοχή Πλάτανου Ν. Τρικάλων πήραμε τα εξής παιχνίδια: Μπίτζικας και Σκρόφα, Γούρνα το κόψιμο, Κρυφτοκυνηγητό, Σκλέντζα, Τζαμί, Κρυφτό Κουρσιβήτικο, Πύλη, Λομάδα, Μήλα, Βόλοι, Εξάκια, Γαϊδούρα, Γκίλια, Βασιλιάς, Τεσσεράκια, Σιάρτη-Μάρτη, Τα στεφάνια, Πετάει-πετάει, Τα τσουβάλια, Η Κουρμπανιά (Λιάνος, Ε. 2004).

Στο νησί της Θάσου βρέθηκαν τα παιχνίδια: Άσπρος Γάλλος και, προζύμ', Βεζίρης-βασιλιάς. Στην Κόρινθο βρέθηκαν τα: Δεντράκια, Εφτάπτερο. Στην Κρήτη βρέθηκαν οι Αμάδες, στην Κύπρο η Αυγοδρομία, στην Σκιάθο τα Βελάκια και στην Κω το Καρφωτό.

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΕΡΕΥΝΩΝ

Η μελέτη και καταγραφή παραδοσιακών παιχνιδιών σε συγκεκριμένες περιοχές (Πρέβεζα, Αταλάντη), αποτέλεσε το θέμα διπλωματικών εργασιών. Οι εργασίες των Κοντογεώργη (1998) και Ανέστη (1998), προχωράν και στις ταξινομήσεις - περιγραφές των παιχνιδιών.

Ο Κοντογεώργος (1998), μελετά και καταγράφει τα λαϊκά παιχνίδια της περιοχής Πρέβεζας. Προλογίζει την εργασία αναφέροντας τα χαρακτηριστικά της έρευνας (ποικιλία, πολυμορφία, εφευρετικότητα), τον σκοπό της καταγραφής (δίνεται από τον τίτλο) και τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε με κύριο εργαλείο αυτό της συνέντευξης και της προσφυγής στη σχετική βιβλιογραφία.

Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στα λαχνίσματα, στον τρόπο δηλαδή με τον οποίο γινότανε ο χωρισμός των ομάδων και οριζότανε το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Χαρακτηριστικά αναφέρονται τα εξής πέντε λαχνίσματα: ήλιος ή βροχή, το κρύψιμο του χαλικιού, το λάχνισμα με δεκάρα ή άλλο μεταλλικό νόμισμα, λάχνισμα με σκουρτίτσα και λάχνισμα με κότσι. Ο ερευνητής κατηγοριοποιεί τα παιχνίδια ως ομαδικά μεικτά (σκλαβάκια τόπα μία), ατομικά αγοριών (κότσι, ομάδες, γουρούνα ή γούρνα, σκαμνάσκια), ομαδικά αγοριών (λουρί, σκλέντζα, τσελίκι, γελαδίτσα), παιχνίδια ατομικά κοριτσιών (βελονίτσα, πεντόβολα), ατομικά μεικτά (κολοκυθιά, μαντηλάκι, αλεπού ή πιάνω ξύλο, κουτσόλυκος). Μία σειρά από λαϊκά αγωνίσματα όπως πηδήματα – άλματα, φράγκα μία, λιθάρι και ακροβατικά σε δέντρα κλείνουν την εργασία αυτή.

Η Ανέστη (1998), μελετά και καταγράφει λαϊκά παιχνίδια της περιοχής Αταλάντης. Σκοπός αυτής της εργασίας ήταν η μελέτη των τοπικών παραδοσιακών παιχνιδιών σε σχέση με τους παραμέτρους του χρόνου, του χώρου και των ιδιαίτερων συνθηκών. Η μεθοδολογία στη συγκεκριμένη έρευνα περιλάμβανε επιτόπια έρευνα στην περιοχή, με επαφές και συζητήσεις καθώς και την αναπαράσταση ορισμένων παιχνιδιών και κατασκευών.

Στο εισαγωγικό τμήμα παρουσιάζει τα ιστορικά και μυθολογικά στοιχεία της περιοχής, δίνοντας τον μύθο γύρω από την κόρη του βασιλιά Ιάσου και της Κλυμένης, την Αταλάντη. Περιγράφει την τοποθεσία της περιοχής, αναφέρει για τα αρχαιολογικά της ευρήματα και αφιερώνει ένα μεγάλο κομμάτι στις πληθυσμιακές εγκαταστάσεις που έγιναν κατά καιρούς. Τα παιχνίδια στην περιοχή της Αταλάντης αποτελούν το δεύτερο τμήμα της εισαγωγής. Γίνεται μια αναφορά στα παιχνίδια που υπήρχαν και τονίζεται η διαφορετικότητά τους σε σχέση με τα σημερινά.

Ακολουθεί η αναφορά και περιγραφή εννέα λαχνισμάτων που με τη σειρά αναφοράς τους είναι το πιπεριά, ήλιος και βροχή, κοντούλα, χαλικάκι, τσουφιο – δωμ το, α-μπε-μπα-μπλομ, τούρκος ή ρωμιάς, άλλα μπιλάνα και γρίβα-γρίβα τ'άλογο.

Η κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών γίνεται βάση του φύλου και στη συνέχεια δίνονται υποκατηγορίες αυτών. Τα παιχνίδια των κοριτσιών είναι παιχνίδια με κύκλο (π.χ., τα παιχνίδια: δεν περνάς κυρά Μαρία, τυφλόμυγα, δαχτυλίδι), παιχνίδια κατασκευής (κούκλες), ζευγαρωτά (πεντόβολα, καμάρα), παιχνίδια με σχοινάκι (σχοινάκι), με μπάλα (μεσαλλόγι), παιχνίδια με αντίπαλες ομάδες (πινακωτή), και δεξιότητας πάνω σε χαραγμένο σχέδιο (χαράκια). Τα παιχνίδια των αγοριών χωρίζονται σε παιχνίδια κατασκευής (σφεντόνα, σβούρα, στεφάνι ή ρόδα), παιχνίδια με νομίσματα (κορώνα ή γράμματα, λιθαράκι), παιχνίδια με υλικό κέρδος (βόλους, παφίλια, κότσια), παιχνίδια ζευγαρωτά (τριώτα, εννιάρα, καρτσάκια), παιχνίδια σκοποβολής (φίτσος, τενεκές), παιχνίδια με πηδήματα (μακριά γαϊδούρα, αυγαστής), παιχνίδια με λουρί (ψηλή καλυβίτσα), παιχνίδια με χτυπήματα (τζιζ ή μπιζ, αγγιαχτός), παιχνίδια με μπάλα (μπάλα), παιχνίδια με τρέξιμο (αλωνάκι, πετροπόλεμος), με αντίπαλες ομάδες (αμπάριζα). Τα κοινά παιχνίδια χωρίζονται σε παιχνίδια κατασκευής (κούνια, τραμπάλα, τσιλίκα), παιχνίδια με τρέξιμο (κρυφτούλι, κυνηγητό, κουτσό κυνηγητό), παιχνίδια με κύκλο (λύκος και τ' αρνί, θέλω θέλω), παιχνίδια σκοποβολής με μπάλα ή πέτρα (τσόγκια, χαρχάλια), παιχνίδια πνευματικής ετοιμότητας (κολοκυθιά, ψαρ'- ψαρ' μπα), παιχνίδια χωρίς ανταγωνισμό (που το πάμε τούτο), παιχνίδια επιδεξιότητας (πατώ). Τέλος, παραθέτει έξι λαϊκά αγωνίσματα τα οποία είναι: τρέξιμο, λιθάρι, άλμα, πάλη, σημάδι, υποδρομίες. Νεώτεροι συγγραφείς αναφέρονται στα στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνει η γνωριμία με ένα παιχνίδι. Η Barbarash (1997), παραθέτει τα χαρακτηριστικά σημεία του κάθε παιχνιδιού όπως η προέλευσή του, ο αριθμός των συμμετεχόντων. Στη συνέχεια αναφέρει τα στοιχεία εξοπλισμού και τοποθεσίας και κλείνει το κάθε παιχνίδι με ερωτήσεις που το αφορούν. Άλλοι παράμετροι που μπορούν να μελετηθούν είναι ο χώρος διεξαγωγής. ο σκοπός του παιχνιδιού αλλά και η δεξιότητα που απαιτείται για το συγκεκριμένο παιχνίδι. (Hanrahan, & Carson, 2000; Gustafson, Wolfe, & King, 1991; Belka, 1994

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η παρούσα εργασία αποτελεί μία μορφή ποιοτικής έρευνας, καθώς χρησιμοποιεί τη συνέντευξη ημιδομημένης μορφής. Με τον όρο *ποιοτική* υποδηλώνονται τα αξιώματα – βασικά πιστεύω και θέσεις – στα οποία στηρίζεται η έρευνα από τη σύλληψη και τον αρχικό σχεδιασμό της, μέχρι τη δημοσίευση και την εκμετάλλευση των αποτελεσμάτων. Γνώρισμά

της η υποκειμενική ερμηνεία των φαινομένων, τα οποία βρίσκονται σε αλληλεπίδραση με το περιβάλλον στο οποίο εμφανίζονται και υπόκεινται στην σχετική θεώρηση του μελετητή, δίνοντας έτσι στα αποτελέσματα την μοναδικότητα.

Η ευελιξία των κινήσεων κυριαρχεί σε αυτή τη μορφή έρευνας. Η σκόπιμη επιλογή του δείγματος, η παρατήρηση του στο φυσικό του περιβάλλον και η προσπάθεια να κατανοηθεί η άποψή του (η οποία παίζει κυρίαρχο ρόλο) είναι τα εργαλεία αυτής της ποιοτικής έρευνας και αποτέλεσαν τον οδηγό και για την συγκεκριμένη εργασία. Η υπόθεση δεν είναι προκαθορισμένη και η ανάλυση των δεδομένων γίνεται περιγραφικά με το ερμηνευτικό ύφος που καθορίζεται από τον ερευνητή,

Το σημαντικότερο ίσως εργαλείο του ερευνητή είναι η *συνέντευξη μια διαδοδομένη πλέον μέθοδος* των ερευνητών.. Ένα από τα είδη της είναι και οι τυποποιημένες συνεντεύξεις ημι-δομημένης μορφής οι οποίες παρουσιάζουν μια πιο ευέλικτη μορφή, καθώς επιτρέπουν να εμβαθύνει κανείς περισσότερο στο θέμα, προσεγγίζοντάς το από όλες τις σημαντικές του πλευρές με την χρήση των κατάλληλων διευκρινιστικών ερωτήσεων. (Παπαϊωάννου, Θεοδωράκης, Γούδας, 2000).

Οι συνεντεύξεις στην παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκαν σε δύο φάσεις:

A' Φάση Έρευνας

Σύνολο συμμετέχοντων: 14 άτομα, (12 άνδρες - 2 γυναίκες), ηλικίας 47-85 ετών.

Περιοχές Έρευνας:, Κοζάνη: Κρόκος:, Ελάτη: Πλατανόρευμα: Ατομα.ana περιοχή Κοζάνη: 5 άτομα Κρόκος: 1 άτομο, Ελάτη: 1 άτομο Πλατανόρευμα:7

Με βάση το θέμα δημιουργήθηκε και το πλάνο δράσης. Κρίθηκε απαραίτητη μια επίσκεψη στην πόλη της Κοζάνης για να γνωρίσουμε το περιβάλλον και ανθρώπους με τους οποίους θα μιλούσαμε. Οι πρώτη συνάντηση έγινε στις 23 Ιανουαρίου 2004 στην εκκλησία του Αγίου Γεωργίου που βρίσκεται στην Ανατολική πλευρά της πόλης και αποτελεί το Ναό των κοιμητηρίων της πόλης. Οι κύριοι Διάφας Στέργιος (ετών 73 – απεβίωσε) και Χαλβατζής Γεώργιος (ετών 80 – συνταξιούχος) άνοιξαν τον πρώτο κύκλο των συνεντεύξεων.

Οι άσχημες καιρικές συνθήκες που επικρατούσαν εκείνη την περίοδο στην Κοζάνη με τη θερμοκρασία να βρίσκεται σταθερά υπό του μηδενός με δρόμους πραγματικές παγίδες λόγω πάγου, δεν εμπόδισαν τους δύο Κοζανίτες να φανούν συνεπείς. Μια συνάντηση που κράτησε κάτι παραπάνω από μία ώρα, έδωσε πολύτιμες πληροφορίες και αρκετό υλικό για τα παιχνίδια της Κοζάνης.

Στον ίδιο χώρο συναντήσαμε και τον παπά Βασίλη, από την Ελάτη Κοζάνης. Μας μίλησε για τα παιχνίδια που έπαιζαν πριν αρκετά χρόνια τα παιδιά στην Ελάτη. Ιδιαίτερα

ομιλητικός, πρόθυμος να δώσει πληροφορίες, μίλησε για αρκετή ώρα μαζί μας, μοιράστηκε αναμνήσεις και εμπειρίες.

Ο καθηγητής φυσικής αγωγής κύριος Τερλίδης Δημήτρης (ετών 47), ο οποίος κατάγεται από το χωριό Δρυόβουνο Κοζάνης και είναι διδάσκαλος παραδοσιακών χορών για 19 συνεχόμενα χρόνια στο Διαμάντιο χορευτικό συγκρότημα του Συλλόγου Γραμμάτων και Τεχνών Κοζάνης ήταν το δεύτερο άτομο που έδωσε συνέντευξη στην πρώτη φάση της έρευνας και στην πόλη της Κοζάνης. Τον συναντήσαμε στο χώρο εργασίας του και μας έδωσε ανέκδοτα στοιχεία συνέντευξης, σχετικά με τα παραδοσιακά παιχνίδια της Κοζάνης, που είχε πάρει από τον αείμνηστο Διαμάντη Βαντή, μέγα δωρητή της πόλης της Κοζάνης.. Η δική του προσέγγιση στο θέμα «παραδοσιακά παιχνίδια» εστιάστηκε κυρίως στα λαχνίσματα. Τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο τα παιδιά ξεχώριζαν τις ομάδες, όριζαν αρχηγούς και την ομάδα που θα άρχιζε πρώτη τις προσπάθειες.

Τα χωριά Κρόκος, και Πλατανόρευμα ήταν οι προορισμοί της επόμενης ημέρας, (24/12/2004). Στο χωριό Κρόκος Κοζάνης, που απέχει μόλις 5 χιλιόμετρα από την Κοζάνη, μας μίλησε ο κύριος Δράκος Ρούσης, ένας δραστήριος ηλικιωμένος (68 ετών), που ασχολείται εδώ και πολλά χρόνια με τα κοινά του τόπου του. Αρκετά παραστατικός και ζωηρός στις περιγραφές του παρά το προχωρημένο της ηλικίας του και τις ανησυχίες της γυναίκας του για την κινητικότητα του αυτή, μας περιέγραψε πλήθος παιχνιδιών.



Εικόνα 1. Συνέντευξη με τον κύριο Δράκο από τον Κρόκο Κοζάνης

Κάτι αντίστοιχο συνέβη και στο Πλατανόρευμα. Εκεί στο καφενείο του χωριού μια παρέα ηλικιωμένων σε μια συζήτηση περισσότερο και όχι συνέντευξη οι κύριοι Παπανίκος Γιώργος (γεννηθείς το 1938 – συνταξιούχος κλητήρας), Παπαδόπουλος Παναγιώτης (γεννηθείς το 1933 – συνταξιούχος, Τζικανούλας Χαρίσης (γεννηθείς το 1936 – συνταξιούχος)

και Ντούφας Ιωάννης (γεννηθείς το 1937 – συνταξιούχος) μας αφιέρωσαν αρκετό από το χρόνο του απογευματινού καφέ τους για την περιγραφή παιχνιδιών. Η απρόσμενη παρουσία της κυρίας Θεοδώρας, της συζύγου του κυρίου Παπαδόπουλου, πρόσθεσε επιπλέον στοιχεία στη συνέντευξη, καθώς όπως ομολόγησαν όλοι, η κυρία αυτή ήταν στα νιάτα της η πιο ζωηρή απ' όλα τα παιδιά. Παιχνίδια κινητικά, γνωστικά, τύχης καταγράφηκαν και πλούτισαν το υλικό.



Εικόνα 2. Ομαδική συνέντευξη στο Πλατανόρευμα Κοζάνης

Στο Πλατανόρευμα επίσης, συναντήσαμε και τον κύριο Μακρυγιάννη Νικόλαο (ετών 78), ο οποίος, αν και βαριά άρρωστος (απεβίωσε το Φεβρουάριο του 2004) δέχτηκε να δώσει συνέντευξη πλουτίζοντας το υλικό της έρευνάς μας.



Εικόνα 3. Συνέντευξη με τον κύριο Μακρυγιάννη Νικόλαο στο Πλατανόρευμα Κοζάνης

Η πρώτη φάση της έρευνας ολοκληρώθηκε στις 24/1/2004 με δύο εξέχουσες μορφές της πολιτιστικής ζωής της Κοζάνης. Οι κύριοι Σιαμπανόπουλος Κωνσταντίνος (85 ετών, συνταξιούχος δάσκαλος και συγγραφέας, ιδρυτής του συλλόγου Γραμμάτων και Τεχνών Ν. Κοζάνης) και ο λαογράφος Κορκάς Ιωάννης ετών 71, αποτέλεσαν πηγές αρκετά σημαντικές για την έρευνα.

Β' Φάση Έρευνας

Συμμετέχοντες: 9 άτομα, (8 άνδρες -1 γυναίκα), ηλικίας 55-79 ετών.

Περιοχές Έρευνας: Κοζάνη:1 άτομο, Κρόκος:1 άτομο, Ελάτη:1 άτομο, Λευκοπηγή: 4 άτομα
Παλαιοχώρι:1 άτομο.

Η δεύτερη επίσκεψη πραγματοποιήθηκε δύο μήνες μετά, στα μέσα του Μαρτίου με πρώτο σταθμό την πόλη της Κοζάνης. Η θεματολογία αυτής της επίσκεψης δεν περιορίστηκε σε επιπλέον καταγραφές παιχνιδιών οι οποίες θα πλούτιζαν το «δείγμα», αλλά επεκτάθηκε σε ερωτήσεις διευκρινιστικές, όσον αφορά τα παιχνίδια, ζητώντας πληροφορίες για το χώρο, τον αριθμό των συμμετεχόντων, τον σκοπό του παιχνιδιού.

Πέρα από τις επιπλέον πληροφορίες, ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να απαντήσουν και σε μια σειρά ερωτήσεων σχετικά με τις απόψεις τους γύρω από το θέμα παιχνίδι, (πιθανές προεκτάσεις των παιχνιδιών στην καθημερινή ζωή)

Ο παπά Βασίλης ήταν ο πρώτος που επισκεφτήκαμε, αυτή τη φορά στο σπίτι του, το οποίο βρίσκεται δύο χιλιόμετρα έξω από την Κοζάνη. Είναι ένας συνοικισμός με λίγες κατοικίες και αρκετό πράσινο, που «θυμίζει αρκετά το χωριό μου», όπως ο ίδιος είπε. Ιδιαίτερα εξυπηρετικός, πρόθυμος να βοηθήσει για ακόμη μία φορά, απάντησε σε οτιδήποτε του ζητήθηκε (απόψεις σχετικά με τα παιχνίδια, προσωπικές εμπειρίες).



Εικόνα 4. Παραστατική Συνέντευξη από τον παπά-Βασίλη, για την Ελάτη Κοζάνης

Προκειμένου να διασταυρώσουμε τις αρχικές πληροφορίες, της πρώτης φάσης της έρευνας μας, αλλά και να εμπλουτίσουμε το ήδη υπάρχον υλικό, απευθυνθήκαμε στην κυρία Μαρίνα Μόμτσιου – Τσιγκριτζή. Κάτοχο πτυχίων Αγγλικής – Γαλλικής φιλολογίας του Παν/μίου Θεσ/κης, Νομικής, καθώς και ενός μεταπτυχιακού στο management και Λαογραφο.. Έργα της, η συλλογή λαογραφικού υλικού για διάφορες πτυχές της ζωής, η συγγραφή δύο βιβλίων που αναφέρονται στο έθιμο της Αποκριάς στην Κοζάνη, και η μελέτη των διατροφικών συνηθειών των κατοίκων της πόλης Τα χρονογραφήματά της φιλοξενούνται στο τοπικό τύπο και συμμετέχει ενεργα σε ερευνητικό πρόγραμμα σχετικό με το Κοζανίτικο ιδίωμα. Πολύτιμη λαογραφική πηγή την οποία επισκεφτήκαμε στο χώρο εργασίας της στο κέντρο της πόλης, απέναντι από το μητροπολιτικό ναό του Αγίου Νικολάου Κοζάνης, στο φροντιστήριο ξένων γλωσσών. Για πάνω από μία ώρα η κ. Μόμτσιου Τσιγκριτζή ξεφύλλιζε τις σελίδες του μυαλού της και θυμότανε παιχνίδια που έπαιζε, , περιγράφοντας με γλαφυρό τρόπο όλα τα συναισθήματα και όλες τις εμπειρίες που είχε βιώσει στις ατελείωτες ώρες παιχνιδιού. των παιδικών της χρόνων.



Εικόνα 5. Συνέντευξη με την κυρία Μόμτσιου – Τσιγκριτζή στην Κοζάνη

Οι επόμενη συνέντευξη δόθηκε από το συνταξιούχο δάσκαλο και συγγραφέα κύριο Σιώζιο Γεώργιο. Ο ανωτέρω αναφέρει: «Γεννήθηκα στον Κρόκο της Κοζάνης το 1930. Σπούδασα και έγινα δάσκαλος. Από τότε, από ηλικία 8 χρόνων ζω με την οικογένεια μου στην Κοζάνη. Ασχολήθηκα με τη λαογραφία ιδιαίτερα του Κρόκου γιατί την ιδιαίτερη πατρίδα μου την αγαπώ και την αγάπησα πάρα πολύ και ήθελα να είναι γνωστά όλα τα ήθη και τα έθιμά της. Φρόντισα αυτά να τα γράψω και σε βιβλία (Το θαύμα της Αγίας

Παρασκευής, Τα ήθη και έθιμα του Κρόκου, Η ιστορία του Κρόκου, Η ιστορία του κροκιάτη Αρχιμανδρίτη Ιωακείμ Λιούλια)για να μείνουν γνωστά στους αιώνες – ας το πούμε έτσι –όσα έγιναν στον Κρόκο.



αναφέρει:

Εικόνα 6. Συνέντευξη με τον κύριο Σιώζιο για τον Κρόκο Κοζάνης

Η επόμενη συνέντευξη δόθηκε από τον επίσης συνταξιούχο δάσκαλο κύριο Σκρέκα. Ο οποίος αναφέρει συγκεκριμένα «Ονομάζομαι Σκρέκας Ευθύμιος, είμαι συνταξιούχος δάσκαλος, κατάγομαι από το Παλαιοχώρι Βεντζίων του Νομού Γρεβενών – παλαιότερα Νομού Κοζάνης. Υπηρέτησα 35 χρόνια στην εκπαίδευση με κάποια νοσταλγική διδακτική περίοδο στην Ελάτη Κοζάνης, την παλιά Λουζιανή...και βέβαια τα πολλά μου χρόνια τα πέρασα στα Κοίλα Κοζάνης όπου διαμένω μέχρι και σήμερα. Ασχολούμαι με τη λαογραφία και έχω υπό έκδοση ένα βιβλίο μου «Το Παλαιοχώρι Γρεβενών, η γενέτειρά μας ".



Εικόνα 7. Συνέντευξη με τον κύριο Σκρέκα από Παλαιοχώρι Γρεβενών

Οι συνεντεύξεις των δύο δασκάλων πραγματοποιήθηκαν στο χώρο της εκκλησίας του Αγίου Γεωργίου και έδωσαν συνέχεια στην έρευνα. Χαρακτηριστικές μορφές, οι δύο άνδρες, με όψη ευγενική και ενδυμασία προσεγμένη, ήταν άριστοι συνομιλητές και οι πληροφορίες τους ιδιαίτερα χρήσιμες.

Η Λευκοπηγή ήταν το χωριό που έκλεισε το δεύτερο κύκλο της έρευνας. Σε ένα πανέμορφο κτήριο όπου στεγάζεται ο Πολιτιστικός Σύλλογος «Μέγας Αλέξανδρος», πραγματοποιήθηκε η τελευταία συνέντευξη. Οι κύριοι Κερασιώτης Κώστας πρόεδρος του Συλλόγου (ετών 52), Βατάλης Ευάγγελος ετών 78, Μητλιάγκας Αθανάσιος ετών 64 και Βατάλης Παναγιώτης ετών 70 μέλη αυτού του Συλλόγου, με μεγάλη προθυμία δέχθηκαν να λάβουν μέρος στην έρευνα.



Εικόνα 8. Ομαδική συνέντευξη στη Λευκοπηγή Κοζάνης

Η καταγραφή λαογραφικού υλικού από βιβλιογραφικές πηγές (βιβλία από τις περιοχές του Λιβαδερού και Μικροβάλτου) αποτέλεσε το δεύτερο εργαλείο το οποίο ανήκει στην *ανάληψη αρχείων*, κειμένων δηλαδή σχετικών με το θέμα (Παπαϊωάννου, Θεοδωράκης, Γούδας, 2000).

Η συγκατάθεση και η σύμφωνη γνώμη των συμμετεχόντων για αναφορά των προσωπικών τους στοιχείων στην παρούσα εργασία, δεν αντέκρουσε στην ηθική της ποιοτικής έρευνας για μυστικότητα και εμπιστευτικότητα (Παπαϊωάννου, Θεοδωράκης, Γούδας, 2000).

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ταξινόμηση Παιχνιδιών

Η ταξινόμηση των παιχνιδιών γίνεται τόσο κατά τη λαογραφική μελέτη, όταν αφορά παραδοσιακά παιχνίδια, όσο και στη σχετική βιβλιογραφία των παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση και στη διδασκαλία αθλοπαιδιών. Σε κάθε περίπτωση, η κατηγοριοποίησή βασίζεται στα ιδιαίτερα γνωρίσματα τους.

Ο Belka (1994), στο βιβλίο του για τη διδασκαλία των παιχνιδιών στα παιδιά, ταξινομεί τα παιχνίδια σε παιχνίδια κνηγητού, στόχου, φιλέ και τοίχου, όπως επίσης και σε παιχνίδια ανοιχτού χώρου και παιχνίδια παραβίασης χώρου. Κατά τον ίδιο τρόπο οι Morris και Stiehl (1989), επιχειρώντας μία διαφορετική προσέγγιση στη διδασκαλία των παιχνιδιών, μεταξύ άλλων, αναγνωρίζουν διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών όπως, παιχνίδια περιπέτειας, γνωστικά παιχνίδια, καθώς και παραδοσιακά παιχνίδια.

Ο Μερακλής (1986), στη μελέτη του σχετικά με την ελληνική λαογραφία, εξετάζοντας τα παιχνίδια ως μέρος της παράδοσης αναφέρεται στην παλαιότερη ανασκόπηση παιχνιδιών από τον Δημήτριο Λουκόπουλο το 1926. Σ' αυτήν την ανασκόπηση περιγράφηκαν 109 παιχνίδια από όλη την Ελλάδα, τα οποία κατηγοριοποιήθηκαν με διάφορες παιδικές συνήθειες με πιο συνηθισμένα τα λαχνίσματα, αφού με βάση αυτά καθορίζονταν η σειρά στο παίξιμο. Στη συνέχεια αναφέρονται τα παιχνίδια – τρεχάματα, τα παιχνίδια – ριξίματα με το τόπι, τα παιχνίδια – ριξίματα με βόλους, τα παιχνίδια – ριξίματα με πέτρες ή ξύλα, τα παιχνίδια – ριξίματα με κόκαλα και νομίσματα, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια με χτυπήματα ξύλων, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια σε λάκκους ή σε σχήματα, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια με κινήσεις, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια με μίμηση, καθώς και τα ανταγωνιστικά παιχνίδια με μαντέματα.

Ο Μουστακίδης (1997), σε άρθρο του σχετικά με την παιδαγωγική αξία των παιχνιδιών, χωρίζει τα παιχνίδια σε παιχνίδια κινήσεων, όπως η ρόδα, το τρέξιμο, η αναρρίχηση, σε παιχνίδια φαντασίας, τα οποία στηρίζονται στην ψευδαίσθηση και την απατηλότητα (το καλάμι γίνεται άλογο, το ίδιο γιατρός ή καπετάνιος), σε παιχνίδια κατασκευών, στα οποία τα παιδιά χρησιμοποιούν την πλαστελίνη, τον πηλό, το νερό τις πέτρες, τα ξύλα, τα χρώματα και δημιουργούν διάφορες κατασκευές αυξάνοντας τη δημιουργική τους ικανότητα, συνεχίζει με τα παιχνίδια δυνάμεως, μια κατηγορία που περιλαμβάνει παιχνίδια παλαιστικά, αλτικά, ρίψης, αναρριχητικά, αντιστάσεων και ωθήσεων παιχνίδια ταχύτητας στις οποίες υπάρχουν οι σκυταλοδρομίες, κνηγητό, διάφορα είδη

σπριντ, και τελειώνει με τις κατηγορίες αντανακλαστικών και επιδεξιότητας με αντίστοιχα παιχνίδια τις αθλοπαιδιές, τις τούμπες, την ισορροπία και τα σκοπευτικά.

Τέλος ο Χαραλαμπίδης (1973), στη Γενική Παιδαγωγική του, κάνει διάκριση μεταξύ των κινητικών και των γνωστικών παιχνιδιών, χαρακτηρίζοντας ως γνωστικά παιχνίδια τις διάφορες πνευματικές παιχνιδώδεις ασκήσεις, όπως οι λύσεις γρίφων και οι λεκτικές ασκήσεις.

Στην παρούσα έρευνα η ταξινόμηση των παιχνιδιών έγινε κατά περιοχή προέλευσης, με βάση το περιεχόμενο των ίδιων των παιχνιδιών, λαμβάνοντας υπόψη και τη γνώμη όσων συμμετείχαν στις συνεντεύξεις.

Παιχνίδια της Κοζάνης

Κινητικά Παιχνίδια

Τζιβουτό (ή κρυφτό)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Κυνηγητό

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Φύλο: αγόρι

Χώρος: δρόμος

Περιγραφή παιχνιδιού:

Είναι παρόμοιο με το γνωστό κρυφτό. Κάποιος ορίζεται ότι θα φυλάξει. Σκοπός του είναι να βρει τους κρυμμένους αντιπάλους του, οι οποίοι με τη σειρά τους προσπαθούν να κάνουν «φτου-ξελευθερία» έτσι ώστε ο φύλακας να τους ξαναπάξει.

Το ιδιαίτερο σε αυτό το παιχνίδι ήταν η μαγική διάσταση που του έδιναν τα παιδιά, καθώς με αυτοσχέδια στιχάκια φοβέριζαν τον φύλακα.

«Άμα δεις θα γκαβαθείς,

μαύρου άγγελου θα δεις,

σπηρούνια στην κοιλιά σου...»

απειλούσαν δηλαδή αυτόν που φύλαγε, ότι αν έκανε ζαβολιά θα τον τιμωρούσε κάποια ανώτερη δύναμη.

Ο δε φύλακας, τελειώνοντας το μέτρημα και πριν ξεκινήσει τις αναζητήσεις έλεγε:

«Φτου και βγαίνω
κρυμμένος κι άκρυφτους
από πίσω δεν έχουμε».

Σκοπός: ο φύλακας να βρει τους κρυμμένους παίκτες

Κλέφτες και αστυνόμοι

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Κυνηγητού

Αριθμός συμμετεχόντων: Όσοι χρειάζονται για να σχηματίσουν 2 ομάδες

Φύλο: αγόρι

Χώρος: δρόμος

Περιγραφή παιχνιδιού:

Δε διαφέρει σε τίποτε από σημερινό τρόπο παιξίματος του παιχνιδιού. Τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες και όριζαν ποιοι θα είναι οι κλέφτες και ποιοι οι αστυνόμοι.

Σκοπός: οι αστυνόμοι να πιάσουν τους κλέφτες

Κουτσό (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Ισορροπίας και ευστοχίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Φύλο: κορίτσι

Χώρος: δρόμος

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα αρκετά δυναμικό παιχνίδι που έπαιζαν μόνο τα κορίτσια είναι το κουτσό, κάπως διαφορετικό απ' όσο το ξέρουμε.

Τα κορίτσια χάραζαν στο δρόμο ένα παραλληλόγραμμο το οποίο χώριζαν σε 3 μικρότερα παραλληλόγραμμα ίδιου μεγέθους-ισομήκη και σε ένα 1 τέταρτο τμήμα μεγαλύτερο από τα 3 προηγούμενα.

Κάθε κοπέλα είχε στην κατοχή της 1 ομάδα (=πέτρα-ή κεραμίδα). Ορίζανε ποια θα ξεκινήσει πρώτη. Το 1^ο μέρος του παιχνιδιού λοιπόν άρχιζε σε θέση κουτσό με προσπάθεια να σπρωχτεί η πέτρα στο 1^ο-2^ο-3^ο-4^ο κουτί. Στο 4^ο είχε δικαίωμα να πατήσει και τα 2 πόδια για ν' αλλάξει κατεύθυνση και να ακολουθήσει την αντίστροφη διαδρομή (4^ο)-3^ο-2^ο-1^ο. Αφού τελείωνε αυτή η διαδρομή, ξεκινούσαν από

το 2^ο παραλληλόγραμμο, στη συνέχεια το 3^ο κ.ο.κ. Αφού όμως πρώτα έριχναν την πέτρα στο αντίστοιχο τμήμα. Εάν όμως η πέτρα έφευγε εκτός του σχήματος ή πετύχαινε γραμμή τότε η κοπέλα έχανε τη σειρά της. Όπως επίσης και αν ακουμπούσε το πόδι στη γραμμή.

Στο σημείο αυτό σκοπός του παιχνίδι ήταν να τελειώσει αυτή η διαδικασία όσο το δυνατόν πιο γρήγορα για να έχει 1 σετ δικό της.

Το 2^ο του μέρος είχε ως εξής: Έπρεπε να γίνουν: α) 1 διαδρομή με κουτσό και ομάδα (όπως δηλ. πριν) ξεκινώντας πίσω από το σχήμα-σημείο που το έλεγαν «κάτω συρτό» β) μία 2^η διαδρομή πετώντας όμως την ομάδα πάνω από το 4^ο παραλληλόγραμμο, σημείο που το ονόμαζαν «πάνω συρτό» γ) μια διαδρομή με κλειστά μάτια χωρίς την ομάδα, ρωτώντας τα υπόλοιπα κορίτσια: «πατώ, πατώ»? κ.ο.κ., δ) γυρνώντας με την πλάτη στο σχήμα έριχναν την πέτρα με σκοπό να πετύχουν 1 από τα παραλληλόγραμμο το οποίο θεωρούνταν υπό την κατοχή αυτής που το πέτυχε και μπορούσε να το πατήσει με τα 2 πόδια, αφαιρώντας από τις άλλες κοπέλες το δικαίωμα να το πατήσουν. Σκοπός σε αυτό το μέρος του παιχνίδι ήταν να κάνει κάποια τις περισσότερες καμάρες. Να έχει δηλ. υπό την κατοχή της πιο πολλά παραλληλόγραμμο. Έτσι κέρδιζε 1 σετ.

Τελικός σκοπός: i) να τελειώσει γρήγορα η διαδρομή

ii) να καταλάβει κάποια από τις παίκτριες όσο πιο πολλά τμήματα του παραλληλογράμμου μπορούσε.

Καμήλα του Σκυφτάκ'

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 8 άτομα

Χώρος: αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό είναι όμοιο με το σημερινό «Μακριά Γαϊδούρα». Ο χωρισμός των ομάδων γινότανε με κριτήριο την δύναμη των παιδιών.

Σκοπός: μια ομάδα να διατηρήσει την πλεονεκτική της θέση

Παιχνίδια Κατασκευής

Σκλιντζαράκ' (το)

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 άτομα

Χώρος: Δρόμος

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Κατασκευής

Φύλο: αγόρι

Σκοπός: να πεταχτεί μακριά το σκλιντζαράκ'

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά έκοβαν τη φλούδα ενός πορτοκαλιού σε μικρές ροδέλες διαμέτρου 1 cm περίπου και έφτιαχναν μια κατασκευή που θυμίζει αυτή του κομπολογιού. Μικρές ροδέλες περασμένες η μία κοντά στην άλλη σαν χάντρες σε μια κλωστή.

Χαράζονταν ένας κύκλος πάνω στο έδαφος. Μέσα εκεί έπαιρνε θέση με το, σκλιντζαράκ'- ορίζανε ποιος,- το 1 από τα 2 παιδιά (θέση βολής).

Έξω και σχετικά μακριά από τον κύκλο βρισκότανε το άλλο παιδί. Αυτός που ήταν μέσα στον κύκλο με κίνηση ίδια με αυτή του «σερβίς από πάνω από τον ώμο» στο βόλει, έριχνε το σκλιντζαράκ' όσο πιο μακριά μπορούσε. Αν το 2^ο παιδί το έπιανε, τότε άλλαζαν θέσεις. Σε περίπτωση που δεν το έπιανε, από τη θέση όπου προσγειώθηκε το πετούσε πίσω στον κύκλο με σκοπό να μπει μέσα.

Το παιδί όμως που βρισκότανε μέσα στον κύκλο μπορούσε να το αποκρούσει (με τα χέρια). Εάν δεν τα κατάφερνε τότε άλλαζαν θέσεις. Όταν όμως το σκλιντζαράκ' έπεφτε κάπου έξω από τον κύκλο, τότε το παιδί που βρισκότανε μέσα στον κύκλο, μετρούσε με βηματισμούς ξεκινώντας από τη διάμετρο του κύκλου ως το σημείο προσγειώσής του π.χ. μετρούσε 20 βήματα. Μπορούσε να αυξήσει το αποτέλεσμα με συνεχόμενα χτυπήματα στο σκλιντζαράκ' προς τα πάνω. Το ίδιο γινότανε (οι βηματισμοί δηλ.) και στην περίπτωση της απόκρουσης. Κέρδιζε αυτός με τους περισσότερους πόντους.

Σκλέντζα (η)-Ξυλίκ' (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής και επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2

Σκοπός: να πετάξουν μακριά την σκλέντζα

Χώρος: δρόμος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παίζεται όπως το σκλιντζαράκ'. Η διαφορά εδώ είναι ότι χρησιμοποιούνταν και 2 ξύλα μερικών εκατοστών του μέτρου, το 1 μακρύτερο από το άλλο. Με το πιο μικρό ξύλο, χτυπούσαν το μεγάλο ξύλο (κίνηση όπως με τη ρακέτα του τένις) με σκοπό να πάει όσο πιο μακριά μπορούσε.

Αυτός που βρισκότανε μέσα στον κύκλο μπορούσε να αποκρούσει το μεγάλο ξύλο μόνο με το μικρό ξύλο. Σε όλα τα υπόλοιπα σημεία, ο τρόπος διεξαγωγής είναι όμοιος με το προηγούμενο παιχνίδι-σκλιντζαράκ'.

Βασιλιάδες (οι) ή Κότσια

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Επιδεξιότητας και κατασκευής

Αριθμός συμμετεχόντων: 4 και πάνω

Σκοπός: να κερδιθούν περισσότερα κότσια

Χώρος: δρόμος-πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα ιδιαίτερης επιδεξιότητας παιχνίδι ήταν και τα κότσια. Κότσια ονόμαζαν τα κόκαλα που βρίσκονται στην άρθρωση των ποδιών των ζώων. Τα παιδιά για το παίξιμο του παιχνιδιού έπαιρναν 1 κόκαλο μεγάλο, το οποίο ονόμαζαν Βασιλιά και μικρά κότσια.

Κάθε πλευρά του Βασιλιά είχε και τη δική του ονομασία. Στο κοίλο μέρος του κότσι-βασιλιά έβαζαν μολύβι, το οποίο εξυπηρετούσε τη διατήρηση της όρθιας θέσης του λόγω του βάρους δηλ.).

Με το Βασιλιά προσπαθούσαν να ρίξουν - με κίνηση όπως αυτή στο Μπούλινγκ- τα κότσια, τα οποία είχαν στηθεί σε μια απόσταση κάποιων cm.

Μετά τη βολή, όσα από τα κότσια είχαν την ίδια θέση με το βασιλιά, κερδίζοντουσαν από αυτό που έριξε. Μετά την τοποθέτηση στη σειρά έλεγαν Βαρ Τοχ' πάρτο (δηλ. Βάρα, τόχεις-πάρτο).

Επίσης έλεγαν «τι και καζ, ... και τσίκα».

Μπάλα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής, ομαδικό, επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 ομάδες των 6 – 7 ατόμων

Σκοπός: επίτευξη του γκολ

Χώρος: αλάνες-δρόμος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά σε μια επίπεδη επιφάνεια, χάρασαν στο έδαφος 1 παραλληλόγραμμο για γήπεδο. Στις 2 πλευρές του τοποθετούσαν από 2 πέτρες οι οποίες εξυπηρετούσαν ως τέρμα. Γινότανε ο χωρισμός των ομάδων. Κάθε ομάδα διάλεγε από 1 πλευρά-περιοχή και σκοπό είχαν να βάλουν στην ομάδα των αντιπάλων γκολ. Κέρδιζε η ομάδα με τα περισσότερα γκολ

Πετροπόλεμος

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευαστικό λόγω των «όπλων» που έφτιαχναν

Αριθμός συμμετεχόντων: απεριόριστος αριθμός

Σκοπός: να αναδειχθεί η δυνατότερη γειτονιά

Χώρος: οπωσδήποτε ανοιχτός χώρος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνίδι:

Με τους ισχύοντες όρους που χαρακτηρίζουν το «παιχνίδι» ο πετροπόλεμος δεν αποτελεί τμήμα του.

Ήταν ένας ιδιόμορφος τρόπος παιχνιδι αναμέτρηση δύναμης- κύρους- προβολής και πρόκλησης φόβου. Αντίπαλες ομάδες ήταν οι γειτονιές οι οποίες συναγωνίζονταν μεταξύ τους για το ποια είναι η δυνατότερη.

Ξύλα, πέτρες, αρκετό τρέξιμο και ολοκληρωτικό δόσιμο ψυχής για την επίτευξη του σκοπού ήταν τα όπλα τους. Η γειτονιά που κατατρόπωνε την αντίπαλη κέρδιζε το σεβασμό και το φόβο των υπολοίπων.

Γκουργκίλ'

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Κατασκευής-επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 4 και πάνω

Σκοπός: ποιος θα κρατήσει περισσότερη ώρα το στεφάνι

Χώρος: αλάνες-δρόμος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα ακόμα παιχνίδι κατασκευής είναι και το γκουργκίλ'. Εκτός από την αντοχή στο τρέξιμο τα παιδιά έπρεπε να διαθέτουν και κατασκευαστική ικανότητα καθώς αυτό απαιτούσε το παιχνίδι.

Κάθε παιδί λοιπόν έπαιρνε ένα στεφάνι βαρελιού (μεταλλικό). Σε κάποιο σημείο του τοποθετούσαν το σύρμα-σαν μαστούνι έτσι ώστε να στερεώνει το στεφάνι από τη μια και από την άλλη να τα κρατά το παιδί.

Σκοπός ήταν να τρέξουν σε ευθεία σπρώχνοντας και το στεφάνι. Νικητής αναδεικνύονταν αυτός που μπόρεσε να κρατήσει περισσότερη ώρα το στεφάνι χωρίς να του πέσει.

Παιχνίδια Στόχου

Τζαμί (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Στόχου και κυνηγητού

Αριθμός συμμετεχόντων: να σχηματίσουν 2 ομάδες

Σκοπός: να ριχτεί ο πύργος με τα κεραμιδάκια

Χώρος: δρόμος

Φύλο: αγόρι και κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χωριζότανε σε 2 ομάδες. Η μια ομάδα είχε στην κατοχή της την μπάλα και έπαιρνε θέση πίσω από μια γραμμή που είχαν ορίσει ως σημείο ρίψης. Σκοπός τους ήταν να γκρεμίσουν τον πύργο με τα κεραμιδάκια που βρισκότανε μέσα σε 1 κύκλο και στη συνέχεια να τον ξαναστήσουν. Η δεύτερη ομάδα βρισκότανε στην μεριά του πύργου. Σκοπός της ήταν να κάψει με τη μπάλα-που την πετούσε πίσω στην πρώτη ομάδα- τους αντιπάλους σε περίπτωση που εκείνοι κατάφερναν και γκρέμιζαν τον πύργο. Εάν το κατάφερναν τότε άλλαζαν ρόλους. Σε αντίθετη περίπτωση, δηλ. σε περίπτωση που η ομάδα έριχνε και έστηνε πάλι τα κεραμιδάκια τότε συνέχιζαν τις προσπάθειες.

Όποιος παίχτης «καιγότανε» με τη μπάλα, δεν είχε δικαίωμα συμμετοχής γι' αυτόν τον γύρο. Παρόμοιο είναι και τα «κεραμιδάκια» από την Ελάτη.

Αμάδες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να πετύχουν τη γραμμή

Χώρος: πλατεία-δρόμος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χάρασαν στο έδαφος μια γραμμή. Από κει και σε μια απόσταση 6-7m έφτιαχναν 1 άλλο σημάδι, σημείο εκκίνησης.

Σκοπός τους ήταν να πετύχουν την γραμμή πετώντας την αμάδα(πέτρα ή κεραμίδι).

Κέρδιζε αυτός που η ομάδα του πετύχαινε βολή πιο κοντά στη γραμμή.

1. Υπήρχε όμως και το «ξανάχωμα» το οποίο όριζαν από την αρχή.
2. Το παιχνίδι αυτό μπορούσε να παιχτεί και με τη βοήθεια ενός κουτιού το οποίο έστηναν στην ίδια απόσταση και προσπαθούσαν να ρίξουν εκεί μέσα τις αμάδες.

Φίτσιος-γάτος

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου και κινητικό

Αριθμός συμμετεχόντων 4 και πάνω

Σκοπός: αλλαγή της ανεπιθύμητης θέσης του φύλακα

Χώρος: δρόμος

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά, συνήθως στη μέση του δρόμου χάρασαν 1 κύκλο. Μέσα εκεί τοποθετούσαν το κουτί, το οποίο φύλαγε ένα παιδί. Τα υπόλοιπα άτομα ήταν οι αντίπαλοί του. Ο φύλακας λοιπόν είχε ως στόχο να πιάσει έναν αντίπαλο έτσι ώστε να τον αντικαταστήσει, αφού η θέση αυτή ήταν ανεπιθύμητη. Δηλ. θέση προς αποφυγή.

Το καθένα από τα υπόλοιπα παιδιά είχαν από μία ομάδα-την οποία έβρισκαν και αυτήν στο δρόμο-μετρούσαν μια απόσταση γύρω στα 4cm-4,5 με αφητηρία τη θέση του κουτιού και από κει τραβούσαν μια γραμμή. Το τέλος αυτή της γραμμής ήταν η αρχή –το σημάδι θα λέγαμε από το οποίο έριχναν τα παιδιά την πέτρα για να πετύχουν και να ρίξουν το κουτί.

Η πέτρα όσων δεν πετύχαιναν το κουτί, παρέμενε κοντά στο φύλακα ο οποίος είχε ως σκοπό να μην τους επιτρέψει να την πάρουν. Αν κάποιος επιχειρούσε να την πάρει, ο φύλακας κυνηγούσε να τον πιάσει. Σε περίπτωση που τον έπιανε τότε γινότανε φύλακας αυτός που πιάστηκε.

Ο φύλακας συνέχιζε στην ίδια θέση εάν δεν κατάφερνε να πιάσει κάποιο παιδί.

Εάν όμως κατάφερναν και πετύχαιναν και έριχναν το κουτί, ο Φίτσιος (η ονομασία του φύλακα) έπρεπε να τρέξει να πάρει το κουτί, να το στήσει ξανά για ν' αρχίσει να κυνηγάει. Στο σημείο αυτό όλοι έτρεχαν να πάρουν τις πέτρες τους γιατί ο φύλακας δεν είχε δικαίωμα να τους πιάσει.

Παραλλαγή: Τζι... του κτι ή αμερικάνικο κτι.

*Το κουτί αυτό το βρίσκανε συνήθως πεταμένο.

*Τα παιδιά έπρεπε να πάρουν τις πέτρες τους για να συνεχίσουν το παιχνίδι

Παιχνίδια Τύχης

Δαχτυλίδι (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Τυχερό παιχνίδι

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να μαντέψουν τα παιδιά ποιος έχει το δαχτυλίδι

Χώρος: γειτονίες

Φύλο: αγόρι και κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Μετά από πολύωρα και εξαντλητικά πολλές φορές παιχνίδια που ξεκινούσαν μετά το μεσημέρι-απόγευμα, και καθώς το σκοτάδι έπεφτε, τα παιδιά μαζευόταν κοντά στα σπίτια τους και συνέχιζαν να παίζουν εκεί. Μόνο που τη θέση των δυναμικών παιχνιδιών έπαιρναν τα πιο ήρεμα και χαλαρωτικά παιχνίδια όπως εδώ το «δαχτυλίδι εκεί το δαχτυλίδι.

Κάποιο παιδί, κρατώντας στις κλειστές χούφτες του ένα μικρό αντικείμενο, περνούσε απ' όλα τα παιδιά τα οποία είχαν κλειστές χούφτες- και προσποιούταν ότι το αφήνει σε κάποιο από αυτά, περνώντας τα χέρια του πάνω από τα χέρια των υπολοίπων. Τα παιδιά έπρεπε να μαντέψουν ποιος έχει τελικά το δαχτυλίδι.

Τραγουδώντας το:

«Που 'ντο, που 'ντο, το δαχτυλίδι

ψάξε – ψάξε δε θα το βρεις

δε θα το βρεις, δε θα το βρεις

το δαχτυλίδι που ζητείς».

Στη συνέχεια έκανε κάποιες ερωτήσεις για να βρεθεί ποιος τελικά έχει το δαχτυλίδι. Γινότανε μάνα αυτός που του είχαν αφήσει το δαχτυλίδι.

Καραντάνες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Τύχης

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να κερδισθούν περισσότερες καραντάνες = νομίσματα (όπως τα 5 λύρα).

Χώρος: αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Κάθε παιδί διάλεγε από τις καραντάνες μια όψη π.χ. κορώνα ή γράμματα. Πετούσαν το νόμισμα στον αέρα, αυτό έπεφτε στο έδαφος και αν έπεφτε με την όψη που είχε διαλέξει κάποιο παιδί π.χ. γράμματα, τότε το κέρδιζε και το έπαιρνε.

Τσινγκ

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Τύχης και στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να κερδιθούν περισσότερα νομίσματα

Χώρος: δρόμος-αυλή

Φύλο: συνήθως παιζότανε από κορίτσια.

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό πήρε το όνομά του από τον ήχο που έκαναν τα νομίσματα. Οι κοπέλες έστηναν σαν σε πύργο τα νομίσματα. Κρατούσαν ένα και με αυτό στόχευαν τον πύργο. Πέφτοντας όσα από αυτά είχαν την όψη της προηγούμενης επιλογής- κορώνα ή γράμματα-, κερδιζότανε.

Παιχνίδια Ψυχαγωγίας

Σχοινάκι (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ψυχαγωγίας-επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: Η αποφυγή του σχοιμιού

Χώρος: δρόμος

Φύλο: κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Δύο κοπέλες κρατούσαν από τις άκρες ένα σχοινί και το περιέστρέφαν. Οι υπόλοιπες απ' έξω, προσπαθούσαν να περάσουν μέσα στην καμάρα που σχημάτιζε το σχοινί. Περνώντας μέσα, έπρεπε να μην πηδούν με τα δυο πόδια αρχικά, μετά με κουτσό κ.ο.κ προσπαθώντας να μην αγγίξουν ή πατήσουν το σχοινί. Αν μια κοπέλα έχανε τότε έπαιρνε τη θέση μιας από τις κοπέλες που γυρνούσαν το σχοινί

Τζιζ

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: περιπαικτικής διάθεσης

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: διασκέδαση και ψυχαγωγία

Χώρος: Δρόμος -γειτονιά-πλατείες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Όπως το σημερινό Μπιζ. Κάποιο παιδί φύλαγε καλύπτοντας τα μάτια του και τα υπόλοιπα χτυπώντας το ελαφρά στο χέρι (το οποίο είχε στραμμένο προς αυτούς) και κάνοντας τζιζ, προσπαθούσαν να τον παραπλανήσουν για να μην βρει τον «ένοχο». Αν δεν τον έβρισκε συνέχιζε να ψάχνει αν όμως τον μάντευε ή τον ανακάλυπτε τότε ο ένοχος έπαιρνε τη θέση του φύλακα.

Παιχνίδια της Ελάτης

Κινητικά Παιχνίδια

Τσίκατα (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Δύναμης, αλτικότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: Από 2 και πάνω

Σκοπός: το μεγαλύτερο άλμα (εις μήκος)

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό θυμίζει αρκετά το σημερινό άθλημα του τριπλούν.

Τα παιδιά χάρασαν στο έδαφος μια γραμμή και τη χρησιμοποιούσαν ως σημαδούρα. Έπαιρναν κάποια μέτρα φόρα και φτάνοντας στη σημαδούρα ξεκινούσαν τους βηματισμούς τους.

Το αξιοσημείωτο εδώ είναι το γεγονός ότι οι 2 πρώτοι βηματισμοί γινότανε με το ίδιο πόδι π.χ. Αριστερό-Αριστερό και στη συνέχεια ακολουθούσε το άλμα.

Μπακακάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αντιληπτικής ικανότητας και ταχύτητας κίνησης

Αριθμός συμμετεχόντων.: 4 και πάνω

Σκοπός:το κάψιμο των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής.: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χωριζότανε σε 2 ομάδες. Χάρασαν 1 κύκλο και η 1 ομάδα έμπαινε μέσα σε αυτόν. Όσοι ήταν μέσα στον κύκλο ήταν τα «Μπακακάκια» (και μάλιστα έκαναν το χαρακτηριστικό ήχο μπακ μπακ) και προσπαθούσαν να κάψουν τους αντιπάλους τους. Η ιδιαιτερότητα αυτού του παιχνιδι όμως έγκειται στο γεγονός ότι τα «μπακακάκια» βρίσκονταν σε θέση «συσπείρωσης» και το κάψιμο των αντιπάλων γινότανε μόνο με το πόδι. Οι δε αντίπαλοι, σε πλεονεκτική όρθια θέση, είχαν ως σκοπό να κάψουν τα «μπακακάκια» χρησιμοποιώντας το χέρι τους.

Η γραμμή του κύκλου ήταν απαραβίαστη και για τους μεν και για τους δε. Ήταν το οριακό σημείο. Οποιαδήποτε προσπάθεια εξόντωσης του αντιπάλου γινότανε με βάση τον κύκλο αυτόν.

Σκαμνάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού.: Αλτικότητας

Αριθμός Συμμετεχόντων: 4 και πάνω

Σκοπός:το πέρασμα των αντιπάλων

Χώρος Διεξαγωγής: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Μια ομάδα παιδιών, ορίζει αυτόν που θα γείρει το κορμί του για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Το παιδί λοιπόν αυτό ανοίγει τα πόδια σε διάσταση - στο άνοιγμα των ώμων περίπου,- ακουμπά τα χέρια του στα γόνατα, και δημιουργεί έτσι κύρτωμα στη ράχη του. Αυτό ακριβώς το κύρτωμα καλούνται να «περάσουν» τα υπόλοιπα παιδιά. Το πέρασμα αυτό γίνεται με το πάτημα αυτού που πηδά με τα χέρια του πάνω στη ράχη αυτού που είναι σκυμμένος και τα πόδια του σε πλήρη διάσταση.

Απλούν (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού.: Αλτικότητας

Αριθμός συμμετεχόντων.: 2 και πάνω

Σκοπός: το μεγαλύτερο σε μήκος άλμα

Χώρος διεξαγωγής.: επίπεδο μέρος -πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Δε διαφέρει ίσως σε τίποτε από το γνωστό άθλημα άλμα εις μήκος. Τα παιδιά χάρασαν στο έδαφος μια γραμμή, η οποία εξυπηρετούσε ως σημαδούρα. Ήταν δηλαδή το σημείο από το οποίο θα γινότανε το άλμα.

Με σειρά που είχε οριστεί εξ' αρχής, έπαιρναν ο ένας μετά τον άλλο φόρα- κάποια μέτρα πίσω από τη σημαδούρα και χωρίς να πατήσουν τη σημαδούρα πραγματοποιούσαν το άλμα.

Τσ' τρις

Χαρακτηρισμός παιχνιδι: Αλτικότητας και δύναμης

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: το μεγαλύτερο σε μήκος άλμα

Χώρος διεξαγωγής.: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παιχνίδι με αθλητικό υπόβαθρο. Θα μπορούσε να αποτελεί παραλλαγή του παιχνιδι *Τσίκατα* καθώς παρουσιάζουν τρομερή ομοιότητα ως προς τον τρόπο διεξαγωγής.

Μια γραμμή χαραζότανε στο έδαφος ως σημαδούρα. Τα παιδιά-αφού είχαν ορίσει τη σειρά με την οποία θα έκαναν τις προσπάθειες, -έπαιρναν κάποια μέτρα φόρα. Φθάνοντας στη σημαδούρα πραγματοποιούσαν διαδοχικά βήματα π.χ.

1° βήμα με Αριστερό Πόδι 2° βήμα Δεξί Πόδι 3° βήμα Σάλτα επιδιώκοντας να πετύχουν το μεγαλύτερο σε μήκος άλμα.

Καμήλα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ισορροπίας και δύναμης

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 έως 10 (όσοι χρειαζότανε για να σχηματίσουν 2 ομάδες).

Σκοπός: να παραμείνει όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα η ομάδα στους ώμους των αντιπάλων.

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος, πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Με κάποιο είδος από τα λαχνίσματος ή και απλής προφορικής συμφωνίας οριζότανε η θέση των ομάδων. Τα παιδιά που αποτελούσαν την ομάδα που ορίστηκε να μείνει κάτω, πιανότανε από τους ώμους σε κυκλική διάταξη. Η 2 ομάδα, έπρεπε όχι μόνο να ανέβει πάνω στους αντιπάλους, αλλά να ισορροπήσει και να μείνει σε σχηματισμό πυραμίδας όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα στους ώμους των αντιπάλων. Αν η ομάδα που βρισκότανε κάτω δεν άντεχε και κάποιος έσπαγε την αλυσίδα τότε συνέχιζε στην ίδια θέση.

Αν όμως κάποιος από την ομάδα που σχημάτιζε την πυραμίδα έχανε την ισορροπία του και έπεφτε, τότε άλλαζαν οι ρόλοι.

Ζναράκ (ι) (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Αντοχής και αντιληπτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: εξουδετέρωση αντιπάλου

Χώρος διεξαγωγής.: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και ως ατομικό παιχνίδι από την άποψη του ο καθένας παίζει για τον εαυτό του.

4 ή 5 παιδιά παίρνουν θέση στο χώρο σε κυκλική -τις περισσότερες φορές- διάταξη.

Υπάρχουν ακόμα ο κυνηγός ο οποίος βρίσκεται από την μια πλευρά του κύκλου

κρατώντας το ζναρ και από την άλλη μεριά βρίσκεται το «θήραμα». Ο κυνηγός τρέχει γύρω από τον κύκλο κυνηγώντας τον άλλο για να τον χτυπήσει και έτσι να τον κάψει και να νικήσει.

Η θέση των παιδιών που σχηματίζουν τον κύκλο δεν είναι μόνο οροθετική. Έχουν και το ρόλο του αντικαταστάτη., σε περίπτωση που ο κυνηγός ή το θήραμα κουραζότανε από το τρέξιμο και εναλλάσσονται έτσι οι ρόλοι..

Μακριά Γαϊδούρα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: δύναμης και ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: η ομάδα να αντέξει όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα καβάλα στους αντιπάλους.

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος, πλατεία και αλάνα

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Αρχικά οριζότανε με κλήρο ή προφορικό λόγο ποια ομάδα θα έπαιρνε καβάλα τους αντιπάλους. Κάποιο ουδέτερο άτομο, ακουμπισμένο σε 1 σταθερό σημείο χρησίμευε ως μαξιλάρι για την ομάδα που έπρεπε να υποδεχθεί τα άλλα παιδιά. Η θέση που έπαιρναν ήταν όμοια με εκείνη που βλέπουμε στα σκαμνάκια με τη διαφορά ότι εδώ ο ένας ήταν πίσω από τον άλλο με το κεφάλι του ανάμεσα στα πόδια του μπροστινού. Ένα-ένα παιδί από την άλλη ομάδα, έπαιρνε φόρα και πηδούσε καβάλα στους αντιπάλους.

Ο περιορισμός εδώ είναι ότι απαγορευότανε η επαφή των παιδιών (από την μεριά των ευνοημένων) στη γη. Αν γινότανε αυτό υπήρχε αλλαγή ρόλων. Σε περίπτωση που κάποιοι από την 1^η ομάδα δεν άντεχε και λύγιζε-έπεφτε, τότε η ομάδα του συνέχιζε να βρίσκεται σε αυτήν την θέση.

Ζιμ (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αντοχής και ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: εξουδετέρωση αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος- πλατεία -αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χωριζότανε σε ομάδες των 5 π.χ. ατόμων. Χάραζαν στο έδαφος 1 κύκλο και εκεί μέσα έπαιρνε θέση σε κυκλική διάταξη η 1 ομάδα π.χ.η ομάδα X Τα παιδιά λοιπόν της X ομάδας καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδι ήταν σε θέση κουτσό, λέγοντας ζιμ και σκοπός τους ήταν να κάψουν τους αντιπάλους χτυπώντας τους με το μαζεμένο από το κουτσό πόδι στο μηρό. Εάν τους πετύχαιναν έχαναν. Οι δε άλλοι προσπαθούσαν να κάνουν τους X να χάσουν την ισορροπία τους σπρώχνοντάς τους ή πιάνοντας το πόδι τους όταν εκείνοι τους έριχναν κλωτσιά.

Αν η ομάδα X πατούσε πόδι στο έδαφος δεν είχε δικαίωμα συμμετοχής. Επίσης η γραμμή ήταν το όριο το οποίο δεν έπρεπε να πατήσει καμιά μάδα διαφορετικά έχανε και γινότανε αλλαγή ρόλων.

Παιχνίδια Στόχου

Γκουγκουρέλια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: παιχνίδι στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων.: 2 και πάνω

Σκοπός: ποιος θα κερδίσει περισσότερα γκουγκουρέλια

Χώρος: επίπεδο μέρος- πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χάραζαν στο έδαφος 1 τρίγωνο και στις 3 κορυφές του τοποθετούσαν αντίστοιχα από 1 γκουγκουρέλι. Σε μια απόσταση κάποιων εκατοστών ξεκινούσε το 1^ο παιδί από τη σημαδούρα για να πετύχει κάποιο από τα 3 γκουγκουρέλια που είχαν ορίσει για να το βγάλει έξω. Αν δε πετύχαινε κάποιο εάν δε μπορούσε να βγάλει κάποιο, έριχνε το άλλο παιδί. Αν δεν το πετύχαινε ούτε εκείνο, συνέχιζε ο προηγούμενος από τη θέση που είχε το γκουγκουρέλι του.

Αν όμως το πετύχαινε τότε το έπαιρνε και συνέχιζε. Δηλαδή κάθε επιτυχημένη προσπάθεια έδινε το δικαίωμα της συνέχειας. Διαφορετικά συνέχιζε-έριχνε ο άλλος. Σκοπός λοιπόν ήταν να κερδηθούν τα περισσότερα γκουγκουρέλια.

Όταν το παιχνίδι τελείωνε αλλά τα παιδιά ήθελαν να συνεχίσουν, ο χαμένος τοποθετούσε στο τρίγωνο δικά του γκουγκουρέλια.

Κεραμιδάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου και κυνηγητού

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 ομάδες των 5 ατόμων

Σκοπός: να ρίξουν τον πύργο με τα κεραμιδάκια

Χώρος: πλατεία

Φύλο: κορίτσια και αγόρια

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά χωριζότανε σε 2 ομάδες. Η μια ομάδα είχε στην κατοχή της την μπάλα και έπαιρνε θέση πίσω από μια γραμμή που είχαν ορίσει ως σημάδι για να ρίχνουν τις «βολές». Σκοπός τους ήταν να γκρεμίσουν τον πύργο με τα κεραμιδάκια που βρισκότανε μέσα σε 1 κύκλο και στη συνέχεια να τον ξαναστήσουν. Η 2 ομάδα βρισκότανε στην μεριά του πύργου. Σκοπός της ήταν να κάψει με τη μπάλα τους αντιπάλους σε περίπτωση που εκείνοι κατάφερναν και γκρέμιζαν τον πύργο. Εάν το κατάφερναν τότε άλλαζαν ρόλους. Σε αντίθετη περίπτωση, δηλ. σε περίπτωση που η ομάδα έριχνε και έστηνε πάλι τα κεραμιδάκια τότε συνέχιζαν τις προσπάθειες.

Όποιος παίχτης «καιγότανε» με τη μπάλα, δεν είχε δικαίωμα συμμετοχής σε' αυτόν τον γύρο.

Τριώτα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: γνωστικό – αντιληπτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 ομάδες των 5 ατόμων

Σκοπός: να ρίξουν τον πύργο με τα κεραμιδάκια

Χώρος: πλατεία

Φύλο: γόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:



Στο χώμα σχεδιάζαν ένα τετράγωνο και στη μέση ένα σταυρό οπότε σχηματίζονταν τέσσερα τετραγωνάκια. Αφού γινόταν η ανάλογη κλήρωση για το ποιος θα αρχίσει πρώτος, έβαζε ο πρώτος ένα πετραδάκι σε κάποιο σημείο της τριώτας. Στη συνέχεια ο άλλος και έπειτα πάλι ο πρώτος, ώσπου κάποιος να τοποθετήσει τις τρεις πέτρες, χαλικάκια, ή ξυλαράκια ή σπόρους σε ευθεία. Αφού τοποθετούσαν και τις τρεις πετρούλες τους χωρίς κάποιος να καταφέρει να τις βάλει σε ευθεία, άρχιζαν να τις μετακινούν ανά μία με σειρά έως ότου πετύχουν το στόχο τους.

Η μετακίνηση της πέτρας γινόταν μόνο όταν δεν υπήρχε δίπλα πετρούλα αντίπαλη. Όποιος τα κατάφερνε έβαζε σαμάρα. Για να κερδίσει κάποιος έπρεπε να βάλει τόσες σαμάρες όσες είχαν συμφωνηθεί από πριν. Η “τριώτα” ήταν πιο απλή και παιζόταν από δύο άτομα. Αν υπήρχε και τρίτος τότε έπαιζαν την “εννιάρα”. Η εννιάρα σχηματιζόταν από δυο τετραγωνάκια, το ένα μέσα στο άλλο κι έναν σταυρό δίνοντας στους παίκτες τη δυνατότητα να σχηματίσουν

Εννιάρα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Στόχος

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 ομάδες των 5 ατόμων

Σκοπός: να ρίξουν τον πύργο με τα κεραμιδάκια

Χώρος: πλατεία

Φύλο: κορίτσια και αγόρια

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται με τον τρόπο της τριώτας.

Παιχνίδια Κατασκευής

Τσιουλικά (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής και επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: η μεγαλύτερη σε μήκος απομάκρυνση

Χώρος διεξαγωγής: αλάνα ή πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά έπαιρναν 2 ξύλα (κρυνιάς) διαφορετικού μεγέθους. Το μεγαλύτερο σε μήκος ξύλο το πελεκούσαν στην μια του άκρη έτσι ώστε να γίνει η μύτη του σαν το στόμιο της φλογέρας. Το 2^ο ξύλο που ήταν και το μικρότερο σε μήκος το τοποθετούσαν κάθετα στην αρχή μιας μικρής λακούβας 30-40 cm σχηματίζοντας ένα ανάποδο (ταφ).

Το παιδί που θα έπαιζε πρώτο (Α) τοποθετούσε την τσιουλίκα (μεγάλο ξύλο) στην κοιλιά του από τη μια άκρη, ενώ από την μεριά που είχε πελεκηθεί η μύτη ακουμπούσε το τσιουλιγκάρ (σχημάτιζαν πάλι □). Σκοπός του λοιπόν ήταν να σηκώσει το τσιουλιγκάρ με την τσιουλίκα και να το πετάξει-χτυπήσει όσο το δυνατόν πιο μακριά για να μην το πιάσει το άλλο παιδί (Β) που στεκότανε κάποια μέτρα μακριά 25-50 m. Αν το παιδί αυτό Β έπιανε το τσιουλιγκάρ τότε ο (Α) έχανε τη σειρά του και συνέχιζε ο Β. Αν ο Β δεν έπιανε το τσιουλιγκάρ τότε ο Α τοποθετούσε την τσιουλίκα στο έδαφος στη θέση από το τσιουλιγκάρ και ο Β προσπαθούσε να πετύχει την τσιουλίκα με το τσιουλιγκάρ (κίνηση όπως στο Boofwing). Αν την πετύχαινε τότε ο Α έχανε και συνέχιζε ο Β. Αν όμως δεν την πετύχαινε τότε εκεί όπου προσγειώθηκε πήγαινε ο Α και με την τσιουλίκα προσπαθούσε να σηκώσει το τσιουλιγκάρ και να το χτυπήσει για να πάει μακριά. Αν ο Β το έπιανε το πετούσε στον Α και ο Α φρόντιζε να το ξαναχτυπήσει για να φύγει μακριά, διαφορετικά θα έχανε.

Η τιμωρία του χαμένου ήταν μία διαδρομή (25-50 μέτρα) κατά την οποία θα κουβαλούσε τον νικητή.

Παιχνίδια Τύχης

Κιόσια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: τυχερό

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να φανούν οι περισσότερες κόκες

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία-αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή Παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό της τύχης μπορούσε να παιχτεί και από 2 μόνο παιδιά. Αυτό που χρειαζόταν ήταν 3 ξύλα 20 περίπου εκατοστών πάνω στα οποία χάραζαν κόκες=κοψίματα.

Το 1^ο ξύλο είχε 3 κόκες

Το 2^ο ξύλο είχε 2 κόκες

Το 3^ο ξύλο είχε 1 κόκα

Αυτός που θα ξεκινούσε 1^{ος} κρατούσε με τα 3 ακροδάχτυλά του από την κορυφή τα ξύλα που είχαν τις 3 και 2 αντίστοιχα κόκες. Το ξύλο με την 1 κόκα το χρησιμοποιούσε για να χτυπήσει τα ξύλα που κρατούσε (χτύπημα σχεδόν στο μέσο των ξύλων).

Νικητής ήταν αυτός που πέφτοντας τα ξύλα μετρούσε τις περισσότερες κόκες.

Παιχνίδια Ψυχαγωγίας

Αυτοκίνητα (τα)

Χώρος διεξαγωγής: κάποια μικρή πλαγιά-λοφάκι

Αριθμός συμμετεχόντων: ακόμα και 1 παιδί

Σκοπός: ψυχαγωγία

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Φαντασίας

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν κυρίως από παιδιά δημοτικού. Σε χώρους όπου προσφέρονταν για να φτιάξουν διάφορες ιστορίες δρόμους κτλ είχαν πέτρες που έμοιαζαν σχηματικά με τα αυτοκίνητα και στα δρομάκια αυτά που σχημάτιζαν, έπλαθαν ιστορίες παρμένες από την καθημερινότητά μας.

Παιχνίδια του Κρόκου

Κινητικά παιχνίδια

Μακριά Γουμάρα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: δύναμης, ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: ο αριθμός ικανός ώστε να σχηματίζονται 2 ομάδες

Σκοπός: τα άτομα της μιας ομάδας να κρατηθούν όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα στις πλάτες των ατόμων της αντίπαλης ομάδας

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Αυτό παίζονταν από δύο ομάδες παιδιών. Κάθε ομάδα αποτελούνταν από 4-5 άτομα. Τα παιδιά της μιας ομάδας έσκυβαν στηριζόμενοι ο ένας πίσω από τον άλλο, ενώ ο πρώτος στηριζόταν σε τοίχο ή σε δέντρο και σχημάτιζαν μια γραμμή. Τα παιδιά της άλλης ομάδας, πηδούσαν πάνω στους σκυμμένους και μετρούσαν μέχρι το 10.

Εάν οι από κάτω άντεχαν μέχρι το 10, γίνονταν η αλλαγή των ομάδων, αν όχι, η ίδια ομάδα θα παρίστανε πάλι τη ... «γουμάρα». Αυτό το παιχνίδι το έπαιζαν κυρίως παιδιά γεροδεμένα και σκληραγωγημένα που άντεχαν το βάρος των άλλων παιδιών πάνω τους

Σκαμνάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αλτικότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να περάσουν το σκυμμένο παιδί

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα παιδί σκύβει και στηρίζει τα χέρια του στα γόνατα σε σχήμα σκαμνιού. Το πρώτο πηδάει πάνω του ακουμπώντας τα χέρια στην πλάτη του σκυμμένου και παίρνει κι αυτός το ίδιο σχήμα του σκαμνιού, μετά πηδούν όλα με τη σειρά κάμνοντας το ίδιο και ο πρώτος που σκύβει έρχεται τελευταίος και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να κουραστούν.

Παιχνίδια Στόχου

Φίτσους Γάτους

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου – πεδίου

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για το σχηματισμό 2 ομάδων

Σκοπός: να στοχεύσουν και να ρίξουν το κουτί

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρια – κορίτσια

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα μεταλλικό κουτί στημένο στη γη, το φύλαγε ένας παίκτης . Τα άλλα παιδιά με μια μικρή πέτρα ή ένα κεραμίδι φρόντιζαν να το ρίξουν κάτω πετώντας την πέτρα από απόσταση τριών περίπου μέτρων . Εάν το έριχνε κάποιος το κουτί, ο φύλακας το έστηνε γρήγορα και κληρονομούσε να πιάσει κάποιον και μόλις τον έπιαναν γίνονταν ο νέος φύλακας του κουτιού. Έτσι συνεχίζονταν το παιχνίδι για πολύ ώρα, μέχρι τα παιδιά να βαρεθούν και να αλλάξουν παιχνίδι.

Φύκος

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου – πεδίου

Αριθμός συμμετεχόντων: 3 και πάνω

Σκοπός: να στοχεύσουν και να ρίξουν το αντικείμενο πέτρα

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά έσκαβαν μια τρύπα στο έδαφος και τοποθετούσαν τις μπίλιες. Με μια στρογγυλή πέτρα που ονόμαζαν *λουμάδα*, χτυπούσαν προς την τρύπα για να φύγει ο *φύκος*. Κέρδιζε αυτός που έδιωχνε το *φύκο*.

Σκλέντζα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής

Αριθμός συμμετεχόντων: τρία και περισσότερα άτομα

Σκοπός: να πετάξουν όσο το δυνατόν πιο μακριά το ξύλο

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος – πλατεία – αλάνες (κυρίως)

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Αυτό το παιχνίδι παιζόταν με δύο μακρόστενα ξύλα περίπου στο πάχος μαστουριού, το ένα γύρω στα 30-50 εκατοστά και το άλλο γύρω στο ένα μέτρο. Ο αρχηγός της μιας ομάδας πετούσε το μικρό ξύλο στον αέρα και το χτυπούσε με το μεγάλο, φροντίζοντας να πάει όσο το δυνατόν πιο μακριά. Η αντίπαλη ομάδα έπρεπε να κουβαλήσει στην πλάτη τους νικητές μέχρι το σημείο που έφτανε το μικρό ξύλο (η σκλέντζα). Με την σειρά το ίδιο γινόταν και από την άλλη ομάδα και συνεχίζονταν μέχρι να βαρεθούν.

Κότσια ή Βασιλιάδες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής

Αριθμός συμμετεχόντων: δύο και περισσότερα άτομα

Σκοπός: να πετάξουν όσο το δυνατόν πιο μακριά το ξύλο

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες (κυρίως)

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το Πάσχα που σφάζονταν αρνιά και κατσίκια, τα παιδιά μάζευαν τα κόκαλα από τα γόνατα των αρνιών τα «κότσια». Ένα από αυτά το πιο μεγάλο το ονομάζανε «βασιλιά». Στο βασιλιά ανοίγανε μια τρύπα από το εσωτερικό μέρος και το γεμίζανε με μολύβι από σφαίρες που λιώνανε στη φωτιά σ' ένα παλιό κουτάλι.

Με το μολύβι γίνονταν βαρύς ο βασιλιάς και στεκόταν εύκολα όρθιος. Τα μικρότερα «κότσια» τα αράδιαζαν στη σειρά κάτω και έριχναν πάνω τους το βασιλιά. Όσα «κότσια» έπεφταν κάτω τα έπαιρνε ο παίκτης και κέρδιζε τον αντίπαλο του. Μετά το Πάσχα, σ' όλες τις γειτονιές έβλεπε κανείς παιδιά στρωμένα κάτω, να παίζουν τα «κότσια» ή «βασιλιάδες

Σβούρα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής, επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: δύο και περισσότερα

Σκοπός: να γυρίσει αρκετή ώρα η σβούρα

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες (κυρίως)

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Η σβούρα είναι ξύλινη σε σχήμα κώνου (χωνιού). Στη μύτη έχει καρφάκι στρογγυλό. Γύρω της τυλίγουν σπάγκο, κρατώντας στο χέρι τους δυνατά την άκρη του. Τη ρίχνουν κάτω με ορμή κι αυτή παίρνει φόρα και περιστρέφεται για πολύ ώρα. Παίζεται και από ένα μόνο παιδί (ατομικό παιχνίδι).

Μπάλα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευαστικό, επιδεξιότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για το σχεδιασμό 2 ομάδων

Σκοπός: να πετύχουν γκολ

Χώρος διεξαγωγής: επίπεδο μέρος -πλατεία- αλάνες (κυρίως)

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν περίπου όπως και το σημερινό ποδόσφαιρο. Στόχος η επίτευξη του γκολ, χωρίς την ύπαρξη αυστηρών κανονισμών.

Παιχνίδια Τύχης

Μονά - Ζυγά

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: τύχης

Αριθμός συμμετεχόντων: δύο και περισσότερα

Σκοπός: να βρουν σε ποιο χέρι είναι κρυμμένα τα κουκούτσια - κουμπιά

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παίζονταν με κουκούτσια από ελιές, μια που αυτή η τροφή αφθονούσε τότε στα χωριά. Το ένα παιδί έκρυβε στα χέρια του έναν αριθμό κουκουτσιών και ζητούσε από το αντίπαλο παιδί να μαντέψει αν ο κρυμμένος αριθμός κουκουτσιών ήταν μονός ή ζυγός. Αν ο αντίπαλος πετύχαινε τον αριθμό των κουκουτσιών, τα έπαιρνε, αλλιώς έδινε από τα δικά του ίσο αριθμό με τον αριθμό των κρυμμένων κουκουτσιών. Πολλά παιδιά κέρδιζαν και γέμιζαν ολόκληρα κουτιά με κουκούτσια.

Το ίδιο παιχνίδι παιζόταν και με κουμπιά. Συχνά τα κουμπιά από τα παντελόνια και τα πουκάμισα των παιδιών αφανίζονταν, για χάρη του παιχνιδιού. Επειδή χρήματα δεν μπορούσαν να έχουν τα παιδιά, αλλά ούτε και οι γονείς μπορούσαν να διαθέσουν χρήματα για παιχνίδια των παιδιών τους, συχνά ένα ή δύο αβγά ήταν ικανοποιητικό αντάλλαγμα για μερικά κουμπιά από το μπακάλη.

Κορώνα -Γράμματα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: τύχης

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να μαντέψουν την όψη του νομίσματος

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τούτο το παιχνίδι, παιζόταν από τα μεγαλύτερα παιδιά κυρίως, που μπορούσαν να έχουν χρήματα στη τσέπη τους. Πετούσαν στον αέρα ένα νόμισμα, δεκάρα, εικοσάρα, πενηνταράκι και αν έφερνε κορώνα όταν έπεφτε στη γη, κέρδιζε αυτός που πετούσε το νόμισμα, αν έφερνε γράμματα κέρδιζε ο αντίπαλος. Επειδή όμως επρόκειτο για χρήματα, το παιχνίδι αυτό κατέληγε πολλές φορές σε τσακωμούς και μαλώματα.

Αυτά, αλλά και άλλα πιο γνωστά παιχνίδια όπως το κρυφτό, το κουτσό, οι μπίλιες, ο πετροπόλεμος, το κυνηγητό, και τέλος το ποδόσφαιρο με πάνινη μπάλα που έφτιαναν οι μητέρες με κουρέλια και παλιά πανιά, και τόσα άλλα αυτοσχέδια παιχνίδια, διασκεδάζαν τα αγόρια όλο το καλοκαίρι.

Τα κορίτσια έπαιζαν άλλα, πιο ευγενικά παιχνίδια και κυρίως παιχνίδια τραγουδιστικά, όπως : περνά-περνά η μέλισσα, έν-ντε, τρουά, γύρω-γύρω όλοι στη μέση το Μανόλη, δεν περνάς κυρά Μαρία – δεν περνάς – δεν περνάς, κολοκυθιά, πινακωτή, τις κουμπάρες, τις κούκλες, το σκοινάκι, και τόσα άλλα ευχάριστα και διασκεδαστικά παιχνίδια που τις περισσότερες φορές δημιουργούν μόνα τους τα παιδιά.

Παιχνίδια του Πλατανορέυματος

Κινητικά Παιχνίδια

Αράπ'κο

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού : αλτικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: το μεγαλύτερο σε μήκος άλμα

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό θυμίζει το σημερινό άλμα. Τα παιδιά χάραζαν στο έδαφος δύο σηματοδούρες από τις οποίες η πρώτη εξυπηρετούσε ως σημάδι για την αρχή των αλμάτων και η δεύτερη σηματοδοτούσε το σημείο από το οποίο ξεκινούσαν τα άλματα. Τα παιδιά έπαιρναν φόρα και φτάνοντας στο πρώτο σημάδι ξεκινούσαν τα δύο πρώτα άλματα με κουτσό χρησιμοποιώντας το ίδιο πόδι. Το τρίτο βήμα γινότανε με το άλλο πόδι και έτσι έπεφταν στο 'σκάμμα'.

Ζιζί

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ισορροπίας και στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να περάσουν επιτυχώς όλα τα τετράγωνα

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από κορίτσια. Οι κοπέλες χάραζαν στο έδαφος τετράγωνα, το οποία κάθε μια από αυτές προσπαθούσε με κουτσό να τα περάσει κρατώντας από μια λουμάδα (πέτρα). Έριχνε την πέτρα -τη λουμάδα σε αυτά και προσπαθούσε να τα περάσει χωρίς να ακουμπήσει το πόδι κάτω. Αν το ακουμπούσε έχανε τη σειρά της όπως επίσης και αν η πέτρα της ακουμπούσε κάποια από τις γραμμές.

Μακριά γαϊδούρα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ισορροπίας και δύναμης

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να κρατηθεί περισσότερη ώρα η ομάδα στην πλάτη του αντιπάλου

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό δε διαφέρει στο τρόπο διεξαγωγής του από το σημερινό. Αξίζει όμως να αναφερθεί το στιχάκι που έλεγαν οι ομάδες όταν βρισκότανε στις πλάτες των αντιπάλων, ζητώντας τους να μαντέψουν τον αριθμό.

Έλεγαν λοιπόν :

Τσανγκ' τσανγκ' παπατσανγκ

Ν' ανάψει ο φούρνος να καεί

Μ' ένα χειρόβαλο δαδί

Αν μπουρέσεις να καταλάβεις

Πόσα είναι αυτάια?

Παιχνίδια Στόχου

Κάλυκες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός : να ρίξουν τη σχηματισμένη από κάλυκες σειρά

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά για το παιχνίδι αυτό χρησιμοποιούσαν τις άδειες θήκες από τις σφαίρες, στις οποίες οφείλουν και το όνομά του. Τοποθετούσαν τους κάλυκες σε μια σειρά και με έναν άλλο κάλυκα ή λουμά (πέτρα) προσπαθούσαν να ρίξουν τους στημένους κάλυκες

Παιχνίδια Κατασκευής

Σβούρα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής - δεξιοτεχνίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να κρατήσει αρκετή ώρα η περιστροφή της σβούρας

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Η σβούρα ήταν ένα παιχνίδι κατασκευής. Το υλικό που χρησιμοποιούσαν ήταν το πουρνάρι. Κάθε ένα παιδί είχε από μια σβούρα και σκοπός του ήταν παίζοντας το παιχνίδι, αυτό να γυρίσει όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα η σβούρα του, κάτι το οποίο σήμαινε και ταυτόχρονη νίκη. Ένα παιχνίδι δεξιότητας που έβαζαν ακόμα και στοιχήματα με 10άρες και 5άρες για να αποδείξουν την ικανότητά τους

Τσιουλικά

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής - δεξιοτεχνίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να πεταχτεί μακριά το ξύλο

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό θυμίζει αρκετά την *τσιουλικά* που συναντήσαμε στο χωριό Ελάτη. Η τσιουλικά, μια βέργα ή ματσούκα (τοπική ονομασία), ήταν το μεγάλο ξύλο και το τσιουλίκ' το μικρό. Και τα δύο κατασκευαζότανε από ξύλο κρυνιάς ή πουρνάρι. Η διαφορά εντοπίζεται

στη θέση της τσιουλίκας την οποία κρατά το παιδί, ακολουθώντας στην συνέχεια την ήδη γνωστή διαδικασία.

Παραλλαγή : το παιχνίδι που μοιάζει με το προαναφερθέν παιχνίδι ονομάζεται *μουρλί* και ο τρόπος διεξαγωγής του είναι όμοιος με αυτόν της *τσιουλίκας* που βρήκαμε στην Ελάτη.

Κούνια (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής – δεξιοτεχνίας(ψυχαγωγίας)

Αριθμός συμμετεχόντων: 6και πάνω

Σκοπός: να κρατήσει αρκετή ώρα η περιστροφή της κούνιας

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Σε κάποιο κλωνάρι δέντρου περνούν ένα γερο σχοινί (φόρτωμα) και κουνιούνται λέγοντας: *Κούνια, κουνιαρίζομαι*. Παρουσιάζει την ίδια μορφή με αυτή που συναντήσαμε στο χωριό Μικρόβαλτο

Στραμπάλα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής – δεξιοτεχνίας (ψυχαγωγίας)

Αριθμός συμμετεχόντων: 6και πάνω

Σκοπός: να κρατήσει αρκετή ώρα η περιστροφή της τραμπάλας

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία – αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα ομαδικό παιχνίδι το οποίο ήθελε αρκετή δεξιοτεχνία ως προς τον τρόπο κατασκευής του. τα παιδιά έπαιρναν δύο πασσάλους στρογγυλούς και τους στερέωναν κατά τρόπο που θυμίζει T. Τρυπούσαν το κάθετο ξύλο έτσι ώστε να μπορεί να στηριχτεί το άλλο, έβαζαν κάρβουνο για να γλιστράει και τα έδεναν με καμάκι.

Και από τις δύο μεριές τα παιδιά, ακουμπώντας με την κοιλιά στο ξύλο γύριζαν γύρω προσπαθώντας να κρατήσουν ισορροπία και να μην ακουμπήσουν τα πόδια στο έδαφος. Εάν κάποιος ακουμπούσε τα πόδια στο έδαφος ‘δεχότανε χτυπήματα’ από το παιδί που κρατούσε το ζωνάρι.

Παιχνίδια της Λευκοπηγής

Κινητικά Παιχνίδια

Τα μανουάλια

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αλτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 3 και πάνω

Σκοπός: πέρασμα «εμποδίων»

Χώρος: ανοιχτός χώρος

Φύλο: κορίτσια

Περιγραφή παιχνιδιού:

Δύο κοπέλες καθότανε αντικριστά σε μικρή σχετικά απόσταση. Σκοπός τους ήταν να δυσκολέψουν το πέρασμα των άλλων κοριτσιών το οποίο πέρασμα γινότανε με 2 βηματισμούς και ο 3^{ος} μέσα. Θυμίζει το άλμα εις μήκος. Π.χ., δεξί-αριστερό. Οι κοπέλες λοιπόν που καθότανε ακολουθούσαν διαδοχικά κάποια «βήματα» που αύξαναν τον βαθμό δυσκολίας για τις υπόλοιπες.

Αρχικά ένωναν τα πόδια τους, μετά τα χέρια, έκαναν γροθιές και μετά παλάμες. Με τη σειρά αυτή σχηματιζότανε ένας «πύργος» που συνεχώς ψήλωνε και το πέρασμά του γινότανε αρκετά δύσκολο.

Καπότο

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: ολοκλήρωση διαδρομής

Χώρος: ανοιχτός χώρος-πλατεία

Φύλο: Κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα κορίτσια χάρασαν στο έδαφος ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο. Το χώριζαν σε 8 μέρη τα οποία και αριθμούσαν. Η κοπέλα που ξεκινούσε 1^η έριχνε την πέτρα στο 1^ο τετράγωνο και ξεκινούσε τη διαδρομή.

Παιζότανε όπως το πεταλάκι. Δεν έπρεπε δηλαδή να πατήσουν γραμμή με τα πόδια, να πετύχουν με την πέτρα τη γραμμή ή να τη ρίξουν έξω από το σχήμα.

Νικήτρια όποια τερμάτιζε τη διαδρομή.

Παπάδες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ρίψης και στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να πετάξουν μακριά την πέτρα

Χώρος: ανοιχτός χώρος-πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Τα παιδιά έστηναν σε μια απόσταση κάποιων μέτρων πέτρες. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν να πετάξουν την πέτρα τους και να πετύχουν αυτές που είχαν τοποθετήσει στο έδαφος.

Παιχνίδια Στόχου

Τζαμί

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 ομάδες από 5 άτομα

Σκοπός: να πέσει ο πύργος

Χώρος: πλατεία-Αλάνες

Φύλο: αγόρι και κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ότι ισχύει και για το «Κεραμιδάκια» από Ελάτη.

Εννιάρα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: Ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: ολοκλήρωση διαδρομής

Χώρος: ανοιχτός χώρος-πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Η εννιάρα σχηματίζεται από δυο τετραγωνάκια, το ένα μέσα στο άλλο κι έναν σταυρό δίνοντας στους παίκτες τη δυνατότητα να σχηματίσουν συνολικά δώδεκα τριπλούς συνδυασμούς.

Παιχνίδια του Λιβαδερού

Κινητικά Παιχνίδια

’Ν τόπα τ’ αλουνάκι

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κινητικό

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για το σχηματισμό 2 ομάδων

Σκοπός: χτύπημα αντιπάλων με τη μπάλα

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι - κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από δύο μικτές ομάδες αγοριών και κοριτσιών. Πρώτα όλη η παρέα θα σχημάτιζε νοερά ένα αλώνι και στα τέσσερα σημεία του θα τοποθετούσε από ένα μικρό σωρό από πέτρες που τις ονόμαζαν “σμάδια”. Στη συνέχεια θα έβαζαν “πουδάρη” οι δύο μάνες για να δουν ποια ομάδα θα έπαιρνε την “τόπα”, το τόπι που είχαν φτιάξει οι ίδιοι τους από μπαλώματα (κουρέλια). Η ομάδα που είχε την “τόπα” απομακρυνόταν από το αλώνι και πήγαιναν κάπου όλοι μαζί ο ένας δίπλα από τον άλλο, για να κρύψουν την μπάλα, που σήμαινε πως κάποιος θα την έβρισκε στα ρούχα του κρατώντας την με το ένα χέρι και οι υπόλοιποι θα προσποιούνταν ότι έχουν την τόπα, κρύβοντας όλοι ένα από τα δύο τους χέρια ώστε, όταν θα επέστρεφαν στο αλώνι, η αντίπαλη ομάδα να μην ξέρει ποιος έχει την τόπα για να φυλαχτεί απ’ αυτόν.

Επέστρεφαν λοιπόν και η ομάδα με την μπάλα γύριζε γύρω-γύρω από τα “σμάδια” ενώ η αντίπαλη γύριζε στη μέση από το αλώνι προσέχοντας τους παίκτες με την μπάλα, φοβούμενοι μην τους χτυπήσουν και δεν μπορέσουν να τους το ανταποδώσουν. Αυτός που είχε την μπάλα την έβγαζε προσεκτικά και χτύπαγε έναν της ομάδας πατώντας ταυτόχρονα σε “σμάδι” γιατί αλλιώς ήταν άκυρο το κτύπημα, και έτσι έβαζε “σαμάρα”. Αμέσως όλη η ομάδα της μπάλας έτρεχε μακριά για να μην τους ανταποδώσουν το κτύπημα. Αν πετύχαινε κάποιον δηλαδή και τον χτυπούσαν, τότε χάνανε τη “σαμάρα” οι πρώτοι, έπαιρναν οι άλλοι την μπάλα και συνέχιζαν το παιχνίδι. Αν όμως δεν πετύχαιναν κάποιον τότε συνεχίζοταν το παιχνίδι ώσπου να καούν όλοι της ομάδας που έπαιζαν μέσα στο αλώνι. Όποιον τον χτύπαγαν

καιγόταν δηλαδή έβγαινε από το παιχνίδι. Η ομάδα που θα κατάφερνε να κάψει όλους αυτή ήταν και η νικήτρια.

Γραμμή ή τσμάδα (κουτσό)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κινητικό - ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να περάσουν τα σχηματισμένα τετράγωνα χωρίς να ακουμπήσουν το έδαφος

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι - κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Σχεδιάζαν πρώτα τη γραμμή στη γη, που ήταν τουλάχιστον τρία τετραγωνάκια. Μετά έπαιρναν μια επίπεδη στρογγυλή συνήθως πέτρινη ή από κεραμίδι για να είναι ελαφρύτερη πλάκα που την ονόμαζαν «σμάδα» (σ(η)μάδα). Μπροστά από τα τετραγωνάκια σχημάτιζαν μια γραμμή οριζόντια όπου θα πέταγαν και θα έριχναν τη σμάδα. Για να παιχτεί έπρεπε να υπάρχουν δύο άτομα τουλάχιστον. Αν ήταν δύο θα «έβαζαν ποδάρι» για το ποιος θα άρχιζε πρώτος, ενώ αν ήταν περισσότεροι, έβαζαν «κουμπανιά».

1) Αυτή που κέρδιζε άρχιζε πρώτη. Πατούσε πάνω στον οριζόντια γραμμή και έριχνε τη σμάδα στο πρώτο τετραγωνάκι. Έπειτα κουτσαίνοντας θα έσπρωχνε με το πόδι της την σμάδα στο δεύτερο τετραγωνάκι και αμέσως στο τρίτο. Με τον ίδιο τρόπο χωρίς να πατήσει το άλλο πόδι στη γη επιστροφή στο δεύτερο και πρώτο. Μετά πατώντας πάλι στη γραμμή θα έριχνε τη σμάδα στο δεύτερο τετραγωνάκι και κουτσαίνοντας θα επαναλάμβανε την ίδια διαδικασία. Τέλος θα την έριχνε στο τρίτο τετραγωνάκι και κουτσαίνοντας θα πάταγε στο πρώτο τετραγωνάκι, μετά δεύτερο και από εκεί επιστροφή.

2) Μετά έχουμε το «ακούνητου». Ρίχνουν τη σμάδα στο πρώτο τετραγωνάκι και κουτσαίνοντας πάλι, με όσο γίνεται πιο σταθερό το πόδι, θα μπει στο δεύτερο και τρίτο τετραγωνάκι χωρίς βέβαια τη σμάδα και επιστρέφοντας προσέχοντας μην ακουμπήσει τη σμάδα παρά μόνο τη φορά που θα την σπρώξει έξω. Στη συνέχεια θα ρίξει τη σμάδα στο δεύτερο τετραγωνάκι και κουτσαίνοντας θα μπει στο πρώτο, δεύτερο, τρίτο τετραγωνάκι κι επιστρέφοντας στο δεύτερο με σταθερό πόδι θα σπρώξει την σμάδα στο πρώτο τετραγωνάκι και έξω. Το ίδιο θα γίνει και με το τρίτο τετραγωνάκι όπου θα ριχτεί στη συνέχεια η σμάδα.

3) Χωρίς τη σμάδα και με κλειστά τα μάτια προσέχοντας μην πατήσει καμιά από τις γραμμές των τετραγώνων θα πατήσει στο πρώτο τετραγωνάκι και θα ρωτήσει : - Πατώ;- Νο, εννοώντας στη γραμμή (περίεργη η αγγλική απάντηση Νο). - Πατώ; - Νο, στο δεύτερο

τετραγωνάκι- Πατώ; -Νο,(στο τρίτο) κι όξου. Το ίδιο θα επαναλάβει και από την αντίθετη πλευρά..

4) Έπειτα έχουμε το λεγόμενο «λουστρό». Ρίχνει τη σμάδα στο πρώτο τετραγωνάκι και την ανεβοκατεβάζει τρεις φορές μέχρι το τρίτο τετραγωνάκι και στο τέλος την βγάζει έξω.

5) Τ' 'λούκα': Με την πλάτη προς τη γραμμή και τα τετραγωνάκια έριχναν χωρίς να βλέπουν τη σμάδα σ' ένα από τα τετραγωνάκια χωρίς να ακουμπήσει σε γραμμή. Μετά κουτσαίνοντας θα την έβγαζαν έξω. Το ίδιο θα επαναλαμβανόταν και με τα άλλα τετραγωνάκια. Αν κατάφερναν να βάλουν και τις τρεις τις "λούκες", τότε "έβαζαν σαμάρα" και είχαν το δικαίωμα να αρχίσουν από την αρχή . Για να σταματήσει το παιχνίδι ή να κερδίσει κάποιος έπρεπε να κλείσει δέκα σαμάρες. Αν κάποιος έχανε ενδιάμεσα , θα συνέχιζε ο αντίπαλος. Αν έχανε και ο αντίπαλος κάπου ενδιάμεσα τότε απλά συνεχίζει ο πρώτος από εκεί που είχε σταματήσει.

Κλέφτες

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κινητικό

Αριθμός συμμετεχόντων: δεν υπάρχει περιορισμός ατόμων

Σκοπός: να βρουν τον κλέφτη

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Στους κλέφτες δεν υπάρχει περιορισμός ατόμων και χώρου. Όλοι έβαζαν κουμπανιά και όποιος απόμεινε τελευταίος γινόταν "κλεφτς". Κρυβόταν αυτός και οι άλλοι έψαχναν να τον βρουν. Όποιος τον έβρισκε γινόταν "κλεφτς" και τον έψαχναν οι άλλοι. Επειδή όλος ο χώρος που την ημέρα έπαιζαν κι άρα θεωρούνταν οικείος ήταν δύναμει χώρος που μπορούσε κάποιος να κρυφτεί, συνέβαινε ένα άτομο να το ψάχνουν όλη τη νύχτα και να μην μπορούν να το βρουν.

Τις Πιθαμές

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αλτικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 3 άτομα και πάνω

Σκοπός: να περάσουν τα φυσικά εμπόδια των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παιχνίδι που παιζόταν από κορίτσια. Για να παιχτεί χρειαζόταν τουλάχιστον τρία άτομα. Έβαζαν κουμπανιά και οι δύο κοπέλες που έμεναν στο τέλος καθόταν κάτω με τα ποδιά ίσια τεντωμένα, ώστε οι πατούσες της μιας να ακουμπάνε στις πατούσες της άλλης. Μετά άρχιζε το παιχνίδι. Οι άλλες μια-μια θα πηδούσαν από πάνω από τις πατούσες τους. Πρώτα οι πατούσες θα ήταν η μια δίπλα στην άλλη. Στη συνέχεια, η κάθε μία θα έβαζε την μια πατούσα της πάνω στη άλλη, πάντα να ακουμπάνε των δύο παιχτών και έτσι θα τις πηδούσαν. Έπειτα οι κοπέλες που θα κάθονταν κάτω, θα έβαζαν και από μια πιθαμή ανοιχτή, στη συνέχεια δύο σπιθαμές, τρεις εννοείται με κενό εφόσον δυο χέρια θα υπήρχαν κ.ο.κ.

Εννοείται πως όποιος δεν κατάφερνε να πηδήξει το αντίστοιχο ύψος καιγόταν και καθόταν κάτω παίρνοντας τη θέση της μιας κοπέλας, ενώ οι υπόλοιπες θα συνέχιζαν από εκεί που είχαν σταματήσει. Για να κερδίσει κάποιος έπρεπε να πηδήξει όλα τα συμφωνηθέντα στάδια.

Του φόρτουμα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: δύναμης

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για το σχηματισμό 2 ομάδων

Σκοπός: ποια ομάδα θα καταφέρει να τραβήξει την αντίπαλη

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

“Το φόρτουμα” είναι χοντρό σχοινί, το οποίο χρησιμοποιούσαν οι άντρες για το ομώνυμο παιχνίδι την τρίτη μέρα του Πάσχα. Πρόκειται για το αγώνισμα “Διεγκυστίδα”. Δύο ισοδύναμες ομάδες κρατούν ένα φόρτωμα από τις δύο άκρες του και προσπαθούν η μία να τραβήξει την άλλη προς την δική της πλευρά έως ότου να περάσει τη γραμμή που έχουν χαράξει εξ αρχής στο έδαφος..

Ζιμ (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αντοχής – ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: ελεύθερη συμμετοχή ατόμων

Σκοπός: το αμοιβαίο κάψιμο της μάνας και των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ο αριθμός των παιδιών δεν έχει ιδιαίτερη σημασία. Βασικό γνώρισμα του παιχνίδι είναι ότι η μάνα θα πρέπει περπατώντας ή τρέχοντας με το ένα της πόδι να πιάσει ή να ακουμπήσει κάποιον από τα παιδιά της παρέας . Χαράσσουν έναν κύκλο με διάμετρο ένα μέτρο. Εκεί μέσα η μάνα μπορεί να στέκεται με τα δύο της πόδια κι έτσι να ξεκουράζεται. Από εκεί ξεκινά κουτσαίνοντας με σκοπό να πιάσει ή να ακουμπήσει κάποιον με τα χέρια της..

Εκμεταλλεούμενοι οι άλλοι αυτή την αδυναμία της προσπαθούν να την κτυπήσουν ή να την ρίξουν κάτω. Αν όμως ακουμπήσει κάποιον, τότε αυτή η ιδιότητα μεταφέρεται σ' αυτό το πρόσωπο, το οποίο η ομάδα όλη κλωτσά και κτυπά. Ακόμη κι όταν είναι μέσα στον κύκλο, τα παιδιά επιχειρούν να την κλωτσήσουν αναγκάζοντάς την να βγει από εκεί κουτσαίνοντας, μετατρέποντας την έτσι σε πιο εύκολο στόχο.

Καλουγράκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κυνηγητού

Αριθμός συμμετεχόντων: τόσα άτομα ώστε να γίνουν ζευγάρια

Σκοπός: να πιαστεί το αντίπαλο ζευγάρι

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Γίνονται ζευγάρια και το κάθε παιδί κυνηγούσε να πιάσει το ζευγάρι του.

Της Κουτσομάρας

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αλτικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: η επίτευξη του μεγαλύτερου άλματος

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Πρόκειται για το αγώνισμα άλμα εις μήκος.



Παιχνίδια Στόχου

Τζαμίδια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για το σχηματισμό 2 ομάδων

Σκοπός: το να ρίξουν και να στήσουν εκ νέου τα τζαμίδια

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Και τα τζιαμίδια παιζόταν από δύο ομάδες. Για το παιχνίδι αυτό χρειαζόταν μια «τόπα» σκληρή που την έφτιαχναν πλάθοντας καλά αγελαδοβουνιά, γιδόμαλλο και ζεστό νερό, αρκετές επίπεδες πέτρινες πλάκες που να μπορούν να στηθούν η μια πάνω στην άλλη και μια «τόπα» από μπαλώματα. Τη μεν «τόπα» από αγελαδοβουνιά τη χρησιμοποιούσαν για να γκρεμίζουν τα «τζιαμίδια» (τις στοιβαγμένες πλάκες), ενώ την υφασμάτινη για να χτυπούν τους αντιπάλους.

Σχεδιάζαν πρώτα έναν κύκλο όπου στην μέση έστηναν τα «τζιαμίδια» αρχίζοντας από τον «παπά» που ήταν η πιο βαριά πέτρα. Στην συνέχεια έστηναν τις υπόλοιπες οι οποίες ήταν πιο μικρές σε σχήμα πυραμίδας. Τέσσερα – πέντε ντρασκίλια μακριά χάραζαν μια παράλληλη γραμμή. Στη συνέχεια θα «έβαζαν πουδάρ» και όποια μάνα θα πατούσε της αλληνής το πόδι η δική της ομάδα θα άρχιζε πρώτη.

Έτσι η μάνα έπαιρνε την «τόπα» την σκληρή και πατώντας στη γραμμή θα την έριχνε με δύναμη στα «τζιαμίδια» για να τα ρίξει κάτω. Έπρεπε να πέσουν τουλάχιστον δυο, διαφορετικά έχαναν και η άλλη ομάδα έπαιρνε την μπάλα. Αφού γκρεμιζόταν δυο ή και περισσότερα, η ομάδα Α που γκρέμισε τα τζιαμίδια έτρεχε μακριά και η μάνα της άλλης της Β ομάδας, αφού σκόρπαζε όλα τα τζιαμίδια μέσα στον κύκλο, πέταγε την μπάλα για να χτυπήσει κάποιον από την αντίστοιχη ομάδα Α.

Κοντά σε κάθε παίκτη της Α φροντίζει να βρίσκεται κι ένας της Β ομάδας, ώστε, αν αποτύχει η μάνα και δεν κτυπήσει τον παίκτη της Α, να πάρει αυτός την τόπα, να την πετάξει προς την 'μάνα' του που έμενε κοντά στα τζιαμίδια, γιατί στο μεταξύ, η ομάδα Α έριξε τα τζιαμίδια προσπαθούσε να τα ξαναστήσει, πριν προλάβουν και τους κτυπήσουν όλους. Αν τους χτύπαγαν όλους χωρίς να στηθούν τα τζιαμίδια, τότε έχανε η ομάδα Α την μπάλα και η άλλη, η Β, έπαιρνε την μπάλα. Αν όμως κατάφερναν και τα έστηναν, τότε συνέχιζε η ίδια ομάδα.

Γκουρλίτσα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου – αντιληπτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 4 και πάνω

Σκοπός: η φύλαξη των θέσεων από την απειλή της γκουρλίτσας

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

“Γκουρλίτσα”, ηχοποίητη λέξη απ’ τη φωνή του γουρουνιού, ονόμαζαν τη σκρόφα δηλ. το θηλυκό γουρούνι. Το παιχνίδι αυτό αποτελούνταν από την “γκουρλίτσα” που ήταν ένα κονσερβοκούτι στραβοχτυπημένο, στραπαταρισμένο, το “κουμάσι” που ήταν μια γούρνα, ο γουρνάρς αυτός που φύλαγε τη γκουρλίτσα και τα γουρναρούλια όλη η υπόλοιπη παρέα.

Για να παιχτεί αυτό το παιχνίδι χρειαζόταν ένας επίπεδος χώρος όπου στη μέση άνοιγαν μια γούρνα τόσο μεγάλη όσο να χωράει να μπαίνει η γκουρλίτσα. Γύρω- γύρω, αλλά σε απόσταση τουλάχιστον δύο με τρία μέτρα, έσκαβαν τις μικρές γούρνες που άνηκαν στα γουρναρούλια. Όταν όλα ήταν έτοιμα, έπαιζαν “κουμπανιά” και όποιος έμεινε στο τέλος αυτός γινόταν ο γουρνάρς.

Όλοι στην παρέα κράταγαν από ένα μαστούνι που το ακουμπούσαν, σαν να τη φύλαγαν, στη δική τους γούρνα. Ο γουρνάρς προσπαθούσε να βγάλει την γκουρλίτσα για βοσκή και τα γουρναρούλια με το μαστούνι τους προσπαθούσαν να την εμποδίσουν και να την γυρίσουν πίσω στο κουμάσι. Αν κατά την προσπάθεια τους αυτή άφηναν το δικό τους κουμασούλι- γούρνα κενή, αφύλακτη και προλάβαινε ο γουρνάρς να βάλει το δικό του μαστούνι εκεί, τότε καιγόταν το γουρναρούλι και γινόταν αυτό γουρνάρς. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν κυρίως από αγόρια.

Φούτσια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 4 και πάνω

Σκοπός: να πετύχουν και να ρίξουν τις στημένες πέτρες

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Έστηναν τρεις πέτρες τη μία επάνω στην άλλη και κάποιος από μακριά με πέτρα σημάδευε για να της ρίξει.

Ρούμπουλα (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να πετύχουν και να ρίξουν τις στημένες πέτρες

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία - αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παιχνίδι που παιζόταν με δύο άτομα τουλάχιστον. Έστηναν τρεις πέτρες όρθιες σε απόσταση γύρω στο μισό μέτρο η κάθε μια. Μετά χάραζαν μια γραμμή ενάμιση μέτρο μακριά από την τελευταία πέτρα, και με μια άλλη πέτρα προσπαθούσαν να τις ρίξουν κάτω και τις τρεις. Αν δεν τα κατάφερνε ο πρώτος, άλλαζαν σειρά. Πόντους έπαιρνε αυτός που κατάφερνε και τις έριχνε.

Γνωστικά Παιχνίδια

Τριώτα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: γνωστικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 2 και πάνω

Σκοπός: να σχηματίσουν με τις πέτρες μια ευθεία

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Στο χώμα σχεδίαζαν ένα τετράγωνο και στη μέση ένα σταυρό οπότε σχηματίζονταν τέσσερα τετραγώνια. Αφού γινόταν το ανάλογο στοίχημα για το ποιος θα αρχίσει πρώτος, έβαζε ο πρώτος ένα πετραδάκι σε κάποιο σημείο της τριώτας. Στη συνέχεια ο άλλος και έπειτα πάλι ο πρώτος, ώσπου κάποιος να τοποθετήσει τις τρεις πέτρες, χαλικάκια, ή ξυλαράκια ή σπόρους σε ευθεία. Αφού τοποθετούσαν και τις τρεις πετρούλες τους χωρίς κάποιος να καταφέρει να τις βάλει σε ευθεία, άρχιζαν να τις μετακινούν ανά μία με σειρά έως ότου πετύχουν το στόχο τους.

Η μετακίνηση της πέτρας γίνεται μόνο όταν δεν υπάρχει δίπλα πετρούλα αντίπαλη. Όποιος τα κατάφερνε έβαζε σαμάρα. Για να κερδίσει κάποιος έπρεπε να βάλει τόσες σαμάρες όσες είχαν προσυμφωνηθεί. Η “τριώτα” ήταν πιο απλή και παιζόταν από δύο άτομα. Αν υπήρχε και τρίτος τότε έπαιζαν την “εννιάρα”. Η εννιάρα σχηματίζεται από δυο τετραγωνάκια, το ένα μέσα στο άλλο κι έναν σταυρό δίνοντας στους παίκτες τη δυνατότητα να σχηματίσουν συνολικά δώδεκα τριπλούς συνδυασμούς.

Παιχνίδια Κατασκευής

Τζιουλικά (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής

Αριθμός συμμετεχόντων: αριθμός ικανοποιητικός για τον σχηματισμό 2 ομάδων

Σκοπός: να ρίξουν μακριά το ξύλο (= τζιουλικά)

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από δύο ισομερείς ομάδες. Για να παιχτεί χρειαζόταν μια τζιουλικά, δηλαδή ένα ξύλο πελεκημένο, μυτερό από τις δυο άκρες, είκοσι πόντων περίπου, το τζιλικόξυλο, ένα μέτρο περίπου και διάμετρο δύο πόντους και τόσες ντρίμες (μεγάλα κλαδιά δέντρων) όσες και τα άτομα της μια ομάδας. Και η τσιουλικά και του τζιλικόξυλου ήταν από ξύλο κρανίσιο. Μετά έσκαβαν μια γούρνα με διάμετρο 5-10 πόντους, τη λεγόμενη “πνάκι” και με μια πέτρα ή ξύλο χάραζαν ένα κύκλο διάμετρο 20-30 πόντους γύρω από το πνάκι.

Για να δουν ποια ομάδα θα άρχιζε πρώτη έπαιρναν οι δύο μάνες την τζιουλικά την χτυπούσαν στον αέρα με το τζιλικόξυλο, μετρώντας -5-10-15-20 χωρίς να πέσει, και όποια μάνα το χτύπαγε περισσότερες φορές εκείνης η ομάδα άρχιζε πρώτη. Επίσης αποφάσιζαν “στα πόσα ντρασκίλια θα έβγαιναν”, δηλαδή θα κέρδιζαν.

Η μάνα λοιπόν της ομάδας που θα χτύπαγε τις πιο πολλές φορές την τζιουλικά στον αέρα αυτηνής η ομάδα άρχιζε πρώτη. Έπαιρνε η μάνα την τζιουλικά και την τοποθετούσε οριζόντια στο πνάκι. Στη συνέχεια με το τζιλικόξυλο, τοποθετώντας το στο πνάκι κάτω από την τζιουλικά ώστε να σχηματιστεί -Τ- σήκωνε την τζιουλικά ψηλά. Το ιδανικό ύψος ήταν το ύψος της μέσης της μάνας. Σ’ αυτό το ύψος μπορούσε να χτυπά καλύτερα την τζιουλικά, ώστε να μην πέσει στο έδαφος, αλλά και να μπορέσει στο τέλος να την χτυπήσει με το τζιλικόξυλο πολύ μακριά. Την χτύπαγε όσες φορές μπορούσε περισσότερο.

Αν κατάφερνε ο παίχτης και την “σβίργιαζε” (απ’ το σβεργιάζω) δηλ. χτύπαγε μακριά, χωρίς να τη σταματήσει κανείς με την ντρίμα, τότε αυτός, που την είχε χτυπήσει μακριά, από το σημείο που είχε πέσει η τζιουλικά και μέχρι το πνάκι, με τα χέρια στην πλάτη του, μέτραγε τα ντρασκίλια τα πολλαπλασίαζε με τον αριθμό των κτυπημάτων και πόσα έβγαιναν τα σημείωνε στη γη κάτω από το όνομά του.

Το κάθε κτύπημα μέτραγε πέντε πόντους. Δύο κτυπήματα δέκα πόντους , τρία κτυπήματα δεκαπέντε που σήμαινε ότι η απόσταση που τελικά θα πετύχαινε στο τέλος θα πολλαπλασιαζόταν με το αντίστοιχο γινόμενο των κτυπημάτων. Συνέχιζε μετά ο επόμενος παίχτης της ίδιας ομάδας.

Αν η τζιουλικά έπεφτε μέσα στον μικρό κύκλο γύρω από το πνάκι, τότε έλεγαν “τζίφους” καιγόταν, οπότε άλλαζε η ομάδα. Αν πάλι κάποιος της αντίπαλης ομάδας, την σταμάταγε με την ντρίμα, τότε καιγόταν και άλλαζαν, έπαιρνε δηλαδή την τζιουλικά η αντίπαλη ομάδα.

Παιχνίδια Ψυχαγωγίας

Σχοινάκι (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ψυχαγωγικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 3 και πάνω

Σκοπός: απλά να περάσουν το σχοινάκι καθώς αυτό γυρνάει

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι και κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παιζόταν όπως και σήμερα με τη διαφορά ότι αντί για πραγματικό σχοινί χρησιμοποιούσαν άλλο από χόρτα. Πήγαιναν τα παιδιά την άνοιξη στα χωράφια και κυρίως σ’ εκείνα που είχαν και μάζευαν την καβαλαριά κατά σωρούς. Μετά με τις ώρες καθόταν κάτω από κάποιο ίσκιο και τις έπλεκαν πλεξούδα τεράστια για το ομαδικό παιχνίδι αλλά και μικρές ατομικές.

Τα παράπονα των μεγάλων ήταν πολλά γιατί στην προσπάθεια τους να κόψουν και να μαζέψουν την καβαλαριά πατούσαν και κατάστρεφαν το χωράφι. Όταν τα παιδιά βρισκόταν σιαπέρα και δεν είχαν με τι να παίζουν, έπαιρναν μία μακριά λούρα – βέργα και την κουνούσαν δεξιά-αριστερά πάνω στο έδαφος, ενώ ένα άλλο παιδί πηδούσε από πάνω της προσέχοντας να μην τον κτυπήσει η βέργα.

Τζιζ (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ψυχαγωγικό

Αριθμός συμμετεχόντων: δεν έχει σημασία ο αριθμός

Σκοπός: να μαντέψει η μάνα ποιο παιδί την χτύπησε

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι και κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ο αριθμός των συμμετεχόντων δεν έχει σημασία. Η μάνα στέκεται στο κέντρο έχοντας την αριστερή παλάμη ως παρωπίδα στο αριστερό μάτι και την παλάμη του δεξιού χεριού ανοιχτή κάτω από την μασχάλη του αριστερού χεριού. Κάποιος από την ομάδα δίνει ένα γερό συνήθως κτύπημα στην ανοιχτή παλάμη της μάνας και ταυτόχρονα ο καθένας από την ομάδα κάνοντας τζιζζζ προτείνει τον αντίχειρά του στη μάνα προκαλώντας την έτσι να μαντέψει πιο ήταν το χέρι που την κτύπησε.

Για να ξεγελάσουν την μάνα κάνουν διάφορα κόλπα. Ποτέ δε λένε ψέματα. Αν η μαντέψει σωστά, τότε το άτομο αυτό παίρνει τη θέση της. Το παιχνίδι αυτό το έπαιζαν κυρίως άντρες την Τρίτη μέρα του Πάσχα στο Μεσοχώρι μετά τη λειτουργία. Συνέβαιναν διάφορα ευτράπελα καθώς συχνά συμμετείχαν στο παιχνίδι και περαστικοί τους οποίους η μάνα δεν μπορούσε γι' αυτό το λόγο να υποπτευθεί. Κάποτε μάλιστα και γυναίκες που κτυπούσαν τόσο δυνατά την παλάμη που ήταν γυναικείο το χέρι που την κτύπησε. Η πιο χαρακτηριστική περίπτωση τέτοιας γυναίκας ήταν η Βιλιούρινα

Παιχνίδια του Μικροβάλτου

Κινητικά Παιχνίδια

Ψιλή Καμήλα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: δύναμης

Αριθμός συμμετεχόντων: 12 –14 παιδιά

Σκοπός: ποια ομάδα θα αντέξει περισσότερο

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Είναι ομαδικό παιχνίδι και παίζεται από πολλά παιδιά(12-14), τα οποία χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Το παιχνίδι αρχίζει με κλήρο που ρίχνουν ,για να δουν ποια ομάδα θα πέσει πρώτη κάτω για να κάμει την καμήλα. Τα παιδιά της ομάδας αυτής, αφού βγάλουν τον καλύτερο παίκτη για φύλακα τους, κάνουν κύκλο, συμπλέκοντας τα χέρια τους στους ώμους και γέρνουν τα κεφάλια τους στο κέντρο. Έτσι σχηματίζεται η ψηλή καμήλα, την οποία φυλάει ο φύλακας από τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας, οι οποίοι είναι σκορπισμένοι γύρω της και προσπαθούν ν' ανέβουν πάνω.

Στο μεταξύ ο φύλακας της καμήλας περιστρέφεται γρήγορα γύρω απ' αυτήν σε περιορισμένο κύκλο, που καθορίζεται με σχοινί, το ένα άκρο του οποίου κρατάει αυτός και το άλλο ένας παίκτης της ομάδας του, που βρίσκεται κάτω στην καμήλα. Όταν ο φύλακας κατορθώσει να χτυπήσει με το πόδι του κάποιον παίκτη της αντίπαλης ομάδας, που προσπαθεί ν' ανέβει στην καμήλα, τότε αυτή χάνει και παίρνει τη θέση της καμήλας, ενώ οι μέχρι τότε σκυμμένοι παίκτες παίρνουν θέσεις γύρω από αυτήν, προσπαθώντας ν' ανέβουν πάνω της. Οι επιθέσεις γίνονται συντονισμένες απ' όλες τις μεριές με φωνές για να σαστίσουν το φύλακα.

Καβάλες (οι)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: δύναμης και τύχης

Αριθμός συμμετεχόντων: 10 – 20 παιδιά

Σκοπός: να μαντέψουν τον αριθμό

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται από πολλά παιδιά (10-20), που χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Αφού ρίξουν κλήρο, για να δουν ποια ομάδα θα πέσει πρώτη κάτω, σχηματίζουν αραιωμένο κύκλο, δύο-δύο. Τα παιδιά της κάτω ομάδας είναι τα άλογα και της έξω οι αναβάτες, που πηδούν στη ράχη τους. Τότε ο αρχηγός τους με την παλάμη του αριστερού του χεριού κλείνει τα μάτια του παιδιού, στη ράχη του οποίου βρίσκεται και λειει δυνατά:

Καρακάξα κουλουβιά κι γκίσσα που του λόγγου

Ανέβαινι, κατέβαινι σαράντα μονουπάτια

Κι ντιπ να μην καταλάβ'ς. Πόσα είναι;

Λέγοντας πόσα είναι σηκώνει ψηλά το δεξί του χέρι με ανοιχτά ορισμένα ή όλα τα δάχτυλα. Καλείται τότε ο παίκτης που τον σηκώνει στη ράχη του να μαντεύει πόσα δάχτυλα

είναι ανοιχτά στην παλάμη. Αν μαντεύσει σωστά κερδίζει η ομάδα του. Πέφτουν τότε οι άλλοι κάτω και τους καβαλικεύουν αυτοί. Αν δεν μαντεύσει σωστά, το παιχνίδι συνεχίζεται με τους ίδιους παίχτες κάτω, ενώ οι αναβάτες μετατοπίζονται και καβαλικεύουν τα διπλανά παιδιά.

Αλογάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ταχύτητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: η προσπέραση των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Το κάθε παιδί ετοιμάζει μία ξύλινη βέργα, που την καβαλικεύει, όπως ο καβαλάρης το άλογο του. Με το ένα χέρι κρατάει το μπροστινό άκρο της βέργας (το κεφάλι του αλόγου) και με το άλλο κρατάει άλλο ξυλαράκι, το καμουτσίκι, με το οποίο χτυπά το άλογό του. Έτσι τρέχουν πολλά παιδιά μαζί, προσπαθώντας να προσπεράσει το ένα το άλλο.

Σκαμνάκια (τα)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: αλτικό

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: η προσπέραση των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται από ομάδα παιδιών. Το πρώτο παιδί που θα πέσει κάτω για ν' αρχίσει το παιχνίδι, ανοίγει τα πόδια του στη διάσταση, σκύβει και κυρτώνει τη ράχη του στηρίζοντας τα χέρια του στα γόνατα, για να μπορέσουν να πηδήσουν από πάνω του τ' άλλα παιδιά. Ο δεύτερος παίχτης πηδά ακουμπώντας τα χέρια του στη ράχη του πρώτου και παίρνει την ίδια σε απόσταση 2-3 μέτρων από τον πρώτο. Το ίδιο κάνουν και τα άλλα παιδιά. Αφού πηδήσουν όλοι, σηκώνεται ο πρώτος και ακολουθεί ο δεύτερος. Έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου κουραστούν και σταματήσουν.

Τραμπάλα

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ισορροπίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: η προσπέραση των αντιπάλων

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ήταν το αγαπημένο παιχνίδι των μικρών παιδιών. Την αποτελούσαν δύο άνισοι πάσσαλοι. Ο μικρός μπήγονταν κάθετα στο έδαφος σε ύψος 0,80 μέτρα. Το άνω άκρο που ήταν στρογγυλά πελεκημένο για να προσαρμόζεται σε τρύπα που έφερε στο μέσον του ο μεγάλος πάσσαλος, που είχε μήκος 3 περίπου μέτρα και τοποθετούνταν πάνω του οριζόντια, ώστε να περιστρέφεται εύκολα. Στις άκρες του μεγάλου πασάλου καβαλίκευαν δύο ή τέσσερα παιδιά που ανεβοκατέβαιναν διαδοχικά ή έπεφταν με την κοιλιά (πρηνηδόν) πάνω στον πάσσαλο και με τα πόδια τον έθεται σε περιστροφική κίνηση.

Παιχνίδια Στόχου

Μπίσκα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: στόχου – αντιληπτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 8 – 10 παιδιά

Σκοπός: η φύλαξη των θέσεων από τη μπίσκα

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται από πολλά παιδιά (8-10), που αραιώνονται σε κύκλο. Κάθε παιδί κρατάει στα χέρια του ραβδί και σχηματίζει μπροστά από τα πόδια του μικρή λακκούβα, όπου τοποθετεί το κάτω άκρο του ραβδιού του. Ένα από τα παιδιά βρίσκεται μέσα στον κύκλο και με το ραβδί σπρώχνει τη μπίσκα προς κάποια λακκούβα παιδιού λέγοντας μπιτς, μπιτς. Είναι δε η μπίσκα ένα κοτσάνι ρόκας καλαμποκιού με κυλινδρική επιφάνεια.

Τα παιδιά τότε με χτυπήματα, προσπαθούν να απομακρύνουν τη μπίσκα. Αν τη στιγμή που τα παιδιά με το ραβδί τους χτυπούν τη μπίσκα και μένει κενή η λακκούβα τους, το παιδί της μπίσκας κατορθώσει να πιάσει κάποια απ' αυτές τοποθετώντας την άκρη του

ραβδιού του σ' αυτήν, κερδίζει. Τότε ο χαμένος παίχτης παίρνει την θέση του στη μπίσκα και το παιχνίδι συνεχίζεται με ζωηρές κινήσεις και φωνές.

Παιχνίδια Κατασκευής

Τσιλίκα (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής – αντιληπτικής ικανότητας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απομάκρυνση του ξύλου

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται από δύο παιδιά με τσιλίκα και δεκανίκι. Η τσιλίκα είναι στρόγγυλο ραβδάκι μήκους 30 περίπου εκατοστών και το δεκανίκι 80 εκατοστών. Φτιάχνονται κατά προτίμηση από ξύλο κρυνιάς, που έχει μεγάλη αντοχή στα χτυπήματα. Η τσιλίκα κόβεται στις άκρες λοξά, ούτως ώστε με το χτύπημα που γίνεται στην άκρη της να πετιέται ψηλά. Όταν αυτή βρίσκεται στον αέρα ξαναχτυπιέται με το δεκανίκι και πετιέται μακριά.

Κάθε παίχτης έχει δικαίωμα να χτυπήσει την τσιλίκα με το δεκανίκι τρεις φορές. Ύστερα μετρούν με το δεκανίκι την απόσταση από το σημείο της εκκίνησης της τσιλικας μέχρι του σημείου πτώσης της. Νικητής θεωρείται ο παίχτης που με τα χτυπήματα του στέλνει την τσιλίκα μακρύτερα.

Κούνια (η)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: κατασκευής

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: απλά να κάνουν κούνια

Χώρος διεξαγωγής: αλάνες

Φύλο: αγόρι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Σε κάποιο κλωνάρι δέντρου περνούν ένα γερο σχοινί (φόρτωμα) και κουνιούνται λέγοντας: *Κούνια, κουνιαρίζομαι,*

Πέφτω και τσακίζομαι

Και χτυπώ το γόνα μου

Και με κλαίει η παγώνα μου

Παιχνίδια Τύχης

Μήλο (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: τυχερό

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να μαντέψουν που βρίσκεται το μήλο

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι - κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται όπως το δαχτυλίδι, λέγοντας το εξής στοιχάκι:

Να το μήλο π' σ' έδωσα

Κι του κιδών π' σι δάν'σα

Βράστα, πιέτα

Κι πιάλα να μι βρεις.

Παιχνίδια Ψυχαγωγίας

Μπιζ (το)

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: περιπαικτικής διάθεσης

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να μαντέψει η μάνα ποιο παιδί τη χτύπησε

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία- αλάνες

Φύλο: αγόρι - κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Ένα παιδί, που ορίζεται με κλήρο, βάζει κάτω από τη δεξιά μασχάλη το αριστερό του χέρι με την παλάμη ανοιχτή και στραμμένη προς τα πάνω, ενώ την άλλη παλάμη του δεξιού του χεριού, που την κρατάει επίσης ανοιχτή και στραμμένη προς τα πάνω, την τοποθετεί στα δεξιά του δεξιού του ματιού, για να μη βλέπει δίπλα και πίσω.

Όλοι οι άλλοι παίχτες συγκεντρώνονται γύρω του. Ένας από αυτούς τον χτυπάει στην ανοιχτή παλάμη, ενώ συγχρόνως όλοι οι άλλοι μαζί του τον περιτριγυρίζουν με ανυψωμένο το δείκτη του δεξιού χεριού φωνάζοντας *μπιζζ, μπιζζ...* ! Αν ο παίχτης που δέχτηκε το

χτύπημα βρει αυτόν που τον χτύπησε, τότε παίρνει εκείνος την θέση του κάτω, αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο.

Γκιλέ - Γκιλέ

Χαρακτηρισμός παιχνιδιού: ψυχαγωγίας

Αριθμός συμμετεχόντων: 5 και πάνω

Σκοπός: να μαντέψουν αυτό που τους ζητείται

Χώρος διεξαγωγής: πλατεία

Φύλο: κορίτσι

Περιγραφή παιχνιδιού:

Παίζεται όπως το μέλισσα-μέλισσα. Δύο ομάδες κοριτσιών, πιάνονται από τα χέρια και στέκονται σε απόσταση η μια από την άλλη, λέγοντας το διάλογο:

- Γκιλέ-Γκιλέ

- Παράγγειλέ.

- Πόσα πλαστάρια έχει ο φούρνος;

- Έντεκα κι ένα καμένο.

- Ποια το 'κάψε;

- Η Βασίλ'κή η μαυρομάτα

- Τη δίνετε;

- Τη δίνουμε

- Σε ποιον τη δίνετε'

- Σ' ένα κατρανιάρη (σ' έναν καιάτζη κλπ.)

Προεκτάσεις των Παραδοσιακών Παιχνιδιών στην καθημερινή ζωή

Η περιγραφή των παιχνιδιών δίνει την εικόνα μιας ομοιομορφίας όσον αφορά τον τρόπο διεξαγωγής τους αλλά και της ονομασίας τους για τις διαφορετικές περιοχές που εξετάστηκαν.

Το σημείο εκείνο που δίνει τη διαφορετικότητα ανά περιοχή απαντάται σε μια σειρά από επιρρήματα, χρονικά: Πότε παίζατε? και τοπικά: Που παίζατε?

Τόσο ο χρόνος, το πότε δηλ. μαζευότανε τα παιδιά για παιχνίδι, όσο όμως και ο τόπος το που δηλ. έπαιζαν σε ποιους συγκεκριμένους χώρους, έχει να κάνει και με το ύφος της ιδιαίτερης κοινωνίας μέσα στην οποία παιζόταν το παιχνίδι. Λέγοντας ύφος

εννοείται ο ιδιαίτερος χαρακτηρισμός της δηλ., αγροτική κοινωνία, κτηνοτροφική, αστική, αφού αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία διαμορφώνονται οι ανάγκες και οι απαιτήσεις αυτής της κοινωνίας, με άμεσους αποδέκτες και εκφραστές τους κατοίκους της οι οποίοι καλούνται να τις υλοποιήσουν. Υποδηλώνεται έτσι ένα συγκεκριμένο καθημερινό πρότυπο ζωής, το οποίο ενισχύεται από τον παράγοντα γεωγραφική θέση.

Ο τόπος και ο τρόπος με τον οποίο είναι οικοδομημένη η πόλη ή το χωριό και είναι αυτό που δίνει τις τοποθεσίες για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών.

Η κ. Μόμτσιου-Τσικριτζή, που μας μίλησε για την πόλη της Κοζάνης, χαρακτήρισε την περιοχή ως αστική (χαρακτηρισμός που δίνεται μετά τη δεκαετία του '60. Πριν ήταν ημιαγροτικός) και έδωσε βαρύτητα στην παρουσία του ξένου στοιχείου, την παρουσία δηλαδή πολλών εμπόρων και ανθρώπων που εργάστηκαν για την εκβιομηχάνιση της πόλης και το ρόλο που αυτοί διαδραμάτισαν για την αστικοποίηση της Κοζάνης.

Μεταξύ άλλων, αναφέρει: «Σε μια αστική περιοχή εμείς δεν είχαμε πολλές ενασχολήσεις οπότε παίζαμε καθημερινά. Το μόνο που μας εμπόδιζε ήταν το χιόνι και η κακοκαιρία. Παρόλα αυτά, και στο χιόνι θα βγαίναμε να παίζουμε χιονοπόλεμο-τσιόμκες (=τοπική ονομασία). Πάλι θα παίζαμε δηλαδή. Εγώ θυμάμαι πολύ παιχνίδι...» και συνεχίζει λέγοντας: «Το πότε έπαιζαν τα παιδιά ήταν θέμα του αν η κοινωνία ήταν αγροτική, ή αστική. Ήταν θέμα περιοχής».

Ενισχύει δε την άποψή της αυτή κάνοντας μια σύγκριση ανάμεσα στα παιδιά της περιφέρειας και τα αστικά παιδιά, όπου στα πρώτα δεν υπήρχε η παρότρυνση των γονιών για περαιτέρω μάθηση κάτι που γινότανε στα αστικά κέντρα. Άμεση συνέπεια αυτού; Περισσότερο και πιο δυναμικό, πολλές φορές και άγριο παιχνίδι για τα παιδιά των αγροτικών περιοχών σε σχέση με αυτά της πόλης.

Με μια νοσταλγική διάθεση θυμάται την πολύωρη διεξαγωγή τους αλλά και την βαθμιαία εξασθένηση της έντασής τους λόγω της επερχόμενης σωματικής κόπωσης. «Ξεκινούσαν τα παιχνίδια από το απόγευμα (εκεί είχαμε τα ενεργητικά παιχνίδια) και καθώς κουραζότανε και έπεφτε η νύχτα και δεν έβλεπαν, έπαιζαν ύστερα πιο ήπια παιχνίδια».

Τα παιδιά μαζεύονταν στις γειτονιές, στους δρόμους σε αλάνες αν ο αριθμός ήταν μεγάλος και ξεκινούσαν με αρχηγό τη διάθεση και την όρεξη, το ταξίδι στο χώρο του παιχνιδιού.

Πότε όμως μαζεύονταν για παιχνίδι; Τόσο στην Κοζάνη όσο και στον Κρόκο (ένα από τα παλαιότερα χωριά της περιοχής, πολύ κοντά χιλιομετρικά στην Κοζάνη) η απάντηση είναι καθημερινά. «Κυρίως τα απογεύματα...» όπως αναφέρει και ο Κροκιώτης δάσκαλος κ. Σιώζος «σε καθημερινή βάση γινότανε το παιχνίδι μετά το απογευματινό σχολείο...». Με χιουμοριστική διάθεση δίνει το χρονικό όριο λήξης των παιχνιδιών το οποίο ήταν η δύση του ηλίου και οριζότανε από τους γονείς.

Αρκετά διαφοροποιημένη παρουσιάζεται η εικόνα σε περιοχές αγροτικές, κτηνοτροφικές, περιοχές όπου οι κάτοικοι ασχολούνται κατά κόρον με τη γη και τα ζώα. «Αργόσχολος δεν υπήρχε κανένας» είναι η υπερβολική όσον αφορά τον χαρακτηρισμό της απάντηση που δίνει ένα μέλος του Πολιτιστικού Συλλόγου Λευκοπηγής, στην ερώτηση αν το παιχνίδι διεξαγόταν σε καθημερινή ή όχι βάση.

Η νοοτροπία κάθε τόπου, η ιδεολογία του αλλά και οι αρχές που έχει στον τρόπο αντιμετώπισης και ερμηνείας της ζωής είναι στοιχεία που απορρέουν από το πώς χαρακτηρίζεται μια περιοχή.

Η διαβίωση των κατοίκων, σχετίζεται με τις ανάγκες που προστάζει το ύψος της κοινωνίας, υιοθετώντας ένα συγκεκριμένο τρόπο ζωής.

Σε κοινωνίες κλειστές και απομονωμένες όπου δεν μπορούσε να υπάρξει εκ των πραγμάτων-κίνηση ιδεών, παραστάσεων και εικόνων, η ψυχαγωγία των παιδιών, η ζωογόνος δύναμη που ονομάζεται παιχνίδι, μετατοπιζότανε από κύριο ενδιαφέρον τους σε ψυχαγωγία δευτερευούσης σημασίας. Ως μονάδες πλέον παραγωγικές, συμπεριφερότανε στην καθημερινότητά τους όπως οι μεγάλοι. Δουλειές δύσκολες, βαριές, που δεν ταίριαζαν στην ηλικία των παιδιών, είχαν ως αποτέλεσμα την μη κάλυψη των αναγκών τους, τις οποίες ενστικτωδώς υπερκάλυπταν όταν τους δινότανε η ευκαιρία να παίξουν.

«Η Κυριακή ήταν μέρα ξεκούρασης. Όλη η οικογένεια πήγαινε στην εκκλησία... ενώ οι άνδρες και τα παιδιά γέμιζαν το μεσοχώρι. Εκεί συγκεντρώνονταν και περνούσαν την ώρα τους. Τα παιδιά και οι νέοι έβρισκαν την ευκαιρία να

παίζουν τα «κιάσια», τη «λουμάδα», τη «σκρόφα», το «ζναράκι», τα «τσικάτα», την «τσιουλίκα», τα «αλογάκια» και άλλα παιχνίδια» (Θωμαΐδης & Τζιμπούκα 2001).

Παραδοσιακά Παιχνίδια και Έθιμα

Στο βιβλίο του κ. Σιώζου «Λαογραφική Μελέτη του Κρόκου Κοζάνης, Ήθη και Έθιμα για κάθε μήνα χωριστά» αναφέρονται αρκετά περιγραφικά με τη διαδοχική τους σειρά οι μήνες και ποιες εθιμοτυπικές διαδικασίες ακολουθούνται για τον καθένα χωριστά (Π.χ. Ιανουάριος: Σούρβα – Πρωτοχρονιά: Αϊ Γιάννης).

«Η Κυριακή ήταν μέρα ξεκούρασης. Όλη η οικογένεια πήγαινε στην εκκλησία, ενώ οι άνδρες και τα παιδιά γέμιζαν το μεσοχώρι. Εκεί συγκεντρώνονταν και περνούσαν την ώρα τους. Τα παιδιά και οι νέοι έβρισκαν την ευκαιρία να παίξουν τα «κιάσια», τη «λουμάδα», τη «σκρόφα», το «ζναράκι», τα «τσικάτα», την «τσιουλίκα», τα «αλογάκια» και άλλα παιχνίδια» (Θωμαΐδης & Τζιμπούκα 2001).

Η Κυριακή ήταν μέρα αφιερωμένη στο Θεό, αλλά και στην ψυχαγωγία των παιδιών. Ο ερχομός και εορτασμός κάποιου γεγονότος (ενδεικτικά αναφέρονται Χριστούγεννα, Πάσχα, Απόκριες) συνοδευότανε από διακοπή των καθημερινών ασχολιών και σηματοδοτούσε την αρχή για πολύωρο παιχνίδι.

Ο Σιαμπανόπουλος (1988), αναφέρει το καθαρά γυναικείο έθιμο «Λαζαρίνες» το οποίο γινότανε για τον εορτασμό του Λαζάρου. Στο έθιμο αυτό λάμβαναν χώρα μια σειρά από παιγνιώδεις διαδικασίες όπως τρέξιμο για να κρύψουν οι κοπέλες την ρόκα, αλλά και προσπάθειες των κατοίκων να τις εμποδίσουν από το βιβλίο το πήδημα της γάστρας το οποίο ήταν δεμένο με μαγικές ιδιότητες και αρκετές δεισιδαιμονίες.

Σύμφωνα με τον Λαμπρέτσα (2000), στις 20 Ιουλίου ημερομηνία εορτασμού του πολιούχου του χωριού Μικροβάλτου, γινότανε είδος ιπποδρομιών. Έφιπποι νέοι συναγωνίζονταν σε αγώνα δρόμου ταχύτητας.

Η γεωγραφική γειτνίαση του Παλαιοχωρίου Γρεβενών, ο γλωσσικός ιδιωματισμός που συναντάται εκεί και η ομοιότητά του σε πολλές εθιμοτυπικές διαδικασίες με την Ελάτη, επιτρέπουν την αναφορά των λόγων του κ. Ευθυμίου Σκρέκα (καταγωγή από Παλαιοχώρι Γρεβενών) ο οποίος δίνει και μια άλλη

διάσταση στο θέμα παιχνίδι-παράδοση. Μια διάσταση που εννοείται, εάν λάβουμε υπ' όψιν τις επικρατούσες συνθήκες της εποχής.

Ο κ. Σκρέκας λοιπόν αναφέρει: «Ναι υπάρχει σχέση των παιχνιδιών με την παράδοση τους τόπου... Ήμασταν απομονωμένοι. Κλειστή περιοχή. Ανταμόναμε με τα διπλανά χωριά μόνο τα Κόλιαντα (=Κάλαντα Χριστουγέννων) και τα Σούρβα (=Κάλαντα Πρωτοχρονιάς)».

Συνεχίζει λέγοντας ότι το αντάμωμα δύο χωριών σήμαινε και τη διεξαγωγή αγώνα πάλης ανάμεσα στους πιο δυνατούς του κάθε χωριού.

Κάπως διαφορετική είναι η άποψη του κ. Σιώζου για τον Κρόκο, ο οποίος υποστηρίζει -όπως και τα μέλη του πολιτιστικού συλλόγου Λευκοπηγής τις εορτές ως αφορμή διεξαγωγής των παιχνιδιών, αλλά απαντά κατηγορηματικά ότι: «τα παιχνίδια μας δεν είχαν σχέση με γιορτές και πανηγύρια των μεγάλων».

Με το ίδιο σκεπτικό δίνεται και η απάντηση της κ. Μόμτσιου -Τσικριτζή για την Κοζάνη, η οποία αφήνει περιθώριο του να υπάρχει κάποια περίπτωση που να συνδέεται με παιχνίδι. Τα λόγια της είναι αρκετά ενδεικτικά για το πώς θεωρεί το δίπτυχο παιχνίδι και παράδοση: «Μπορεί να υπάρχει και αυτή τη στιγμή να μη μπορώ να το θυμηθώ. Ούτε στον τρύγο θυμάμαι κάτι τέτοιο... ούτε το καλοκαίρι σε κάποιο πανηγύρι. Τα παιδιά έπαιζαν, κοινώς έπαιζαν. Αλλά δεν έπαιζαν ένα ειδικό παιχνίδι και δεν έλεγαν: επειδή ήρθε η τάδε μέρα, ας παίξουμε. Έπαιζαν γενικά».

Η σχέση των παιχνιδιών με τα υλικά της εποχής

Ο συσχετισμός που υπάρχει ανάμεσα στα παιχνίδια και τα υλικά της φύσης, τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης, είναι προφανής. Όλες οι περιοχές που ερευνήθηκαν δίνουν αυτό το στίγμα, την άμεση και αμφίδρομη σχέση αυτών των δύο παραμέτρων.

Η απάντηση της κ. Μόμτσιου-Τσικριτζή ότι: «τίποτα δεν πήγαινε χαμένο», δίνει ίσως το εφελτήριο για την μελέτη του ιδιαίτερου φαινομένου παιχνίδι και υλικά. Όλοι οι συμμετέχοντες, αν και αναφέρονται σε διαφορετικές δεκαετίες, συγκλίνουν στην άποψη της απεριόριστης χρήσης των διαφόρων υλικών τόσο φυσικών, όσο και αντικειμενικών οικιακής και όχι μόνο χρήσης, προς χρησιμοποίηση

για την δημιουργία ενός παιχνίδι. Η πρακτική αξιοποίηση των «πόρων» είναι διάχυτη στις απαντήσεις τους, αντιπαραθέτοντας το γεγονός της γενικότερης πενίας που επικρατούσε.

Η δυσχερής οικονομική κατάσταση που ακολούθησε ως συνέπεια τον πόλεμο του '40 και αργότερα τον εμφύλιο σπαραγμό, δεν επέτρεπε την αγορά και κατοχή ειδών πρώτης ανάγκης (τροφικά, ενδύματα, υποδήματα) πόσο μάλλον παιχνιδιών. «Την περίοδο εκείνη», αναφέρει ο κ. Σιώζος «δεν είχαμε εμείς τα παιχνίδια που υπάρχουν σήμερα, αυτά που αγοράζουνε, αλλά παίζαμε με ότι πρακτικό μπορούσαμε να έχουμε εμείς εκείνη τη στιγμή από το σπίτι μας» και χαμογελά όταν θυμάται ότι για κάποια παιχνίδια χρησιμοποιούσαν κουκούτσια ελιάς, ή κουμπιά από τα ρούχα τους.

Τα πάντα ήταν χειροποίητα. Μοναδικός μηχανισμός το μυαλό το οποίο επεξεργαζότανε τα υλικά, δοκίμαζε τεχνικές και έφτιαχνε το καινούργιο παιχνίδι. Σε εποχές όπου τα ερεθίσματα ήταν ανύπαρκτα, η φαντασία του κάθε παιδιού, η εφευρετικότητα και ευρηματικότητά του ως στοιχεία χαρακτήρα ήταν τα εργαλεία για την κατασκευή ενός παιχνίδι.

Τα «κίοσια», οι «βασιλιάδες», η «τσιουλίκα», το «γκουργκίλ», η «σκλέντζα» και το «σκλεντζαράκ», ήταν παιχνίδια κατασκευής τα οποία απαιτούσαν έναν αρκετά υψηλό βαθμό δεξιοτεχνίας. Ακόμα και σε παιχνίδια που η δεξιοτεχνία δεν έπαιζε πρωτεύοντα ρόλο όπως συμβαίνει στα γνωστικά «τριώτα», «εννιάρα» αλλά και σε παιχνίδια κινητικά, δρομικά, ισορροπίας, έπρεπε να βρεθεί μια δίοδος έτσι ώστε τα παιχνίδια αυτά να έχουν την λειτουργικότητά τους. Τους κανόνες, τον τρόπο διεξαγωγής, τις παραλλαγές.

Η αυτενέργεια και η πρωτοβουλία τονίζονται ιδιαίτερα από τους κ. Σκρέκα και κ. Μόμτσιου-Τσιγκριτζή. Η τελευταία με (έπαρση) και θαυμασμό και λόγο γεμάτο από καυχήματα για την ικανότητα αυτή της γενιάς της, λέει ότι: «εδώ ήσουν υποχρεωμένος να κάνεις το παιχνίδι σου, να φανταστείς πως θα πρέπει να γίνει ώστε να είναι λειτουργικό. Άρα έπρεπε να αναπτύξεις κάποιες ικανότητες κατασκευαστικές και από την άλλη μεριά έπρεπε να γίνεις ευρηματικός. Δηλ. για να

φτιάξεις ένα παιχνίδι θα έπρεπε να σκεφτείς τι υλικά μπορείς να χρησιμοποιήσεις και άμα δεν τα είχες, με τι έπρεπε να τα αντικαταστήσεις».

Παρατηρούμε ότι έπλαθαν μεσ' το μυαλό τους μια ολόκληρη ιστορία παρμένη από την καθημερινότητά τους, από τη ζωή στο χωράφι, στα ζώα, την οποία πραγματοποιούσαν με τη χρήση ακόμα και μιας πέτρας.

Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα που αναφέρει ο παπα-Βασίλης από το χωριό Ελάτη, όπου τα μικρά αγόρια έχοντας ξύλα ή πέτρες που το σχήμα τους θυμίζει αυτοκίνητο, χάραζαν δρόμους και εκεί ξετύλιγαν το παραμύθι τους. Με το μυαλό ανεπηρέαστο να πλάθει ιστορίες, με ανύπαρκτα ερεθίσματα μεγάλωσε μια ολόκληρη γενιά ('50-'60), η οποία με φιγούρες και πλαστελίνη που έβρισκαν στα είδη καθημερινής χρήσης, σεναριογραφούσε, σκηνοθετούσε, πρωταγωνιστούσε ακροβατώντας σε μονοπάτια πραγματικότητας και φαντασίας.

Κοινωνικοοικονομική κατάσταση & παιχνίδια

Σε μια χώρα όπου η οικονομία της είχε υποστεί λόγω πολέμων σοβαρότατο πλήγμα, όλες οι εκφάνσεις της ζωής είτε πρόκειται για πολιτικό, κοινωνικό ή πολιτιστικό επίπεδο είχαν επηρεαστεί. Τον ίδιο επηρεασμό δέχθηκαν και οι παράμετροι αυτών όπως συνέβηκε και με το παιχνίδι όπου θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως τμήμα-μέρος του κοινωνικοπολιτισμικού γίνεσθαι ενός τόπου.

Από τα λεγόμενα σε όλες τις συνεντεύξεις, δε βρέθηκαν ιδιαίτερες ανισότητες διαφορές - στις κοινωνικές δομές της εκάστοτε περιοχής.

Η φτώχεια και οι δυσκολίες που αντιμετώπιζαν οι κάτοικοι λόγω έλλειψης αντικειμένων π.χ. μηχανών για τις αγροτικές δουλειές, η απομόνωση που δέχθηκαν απομακρυσμένες περιοχές τόσο στον τομέα της υγείας, όσο και της μόρφωσης, με ανύπαρκτο σύστημα επικοινωνίας και μεταφοράς, ήταν μια κατάσταση που άγγιζε όλες τις οικογένειες. Και όπως σε κάθε κανόνα υπάρχει και η εξαίρεση, κάποιες οικογένειες, τύχαιναν καλύτερης διαβίωσης μια ανεκτική ζωή, με την παρουσία των χρημάτων που διέθεταν.

Η ισοτιμία που επικρατούσε στον χώρο του παιχνιδιού υπερτονίζεται από όλους τους συμμετέχοντες. Ήταν ένας χώρος όπου όλοι είχαν δικαίωμα συμμετοχής,

χωρίς αυτό να καταλύεται από την οικονομική κατάσταση της οικογένειας*¹. Η ταξική διάκριση σε πλούσιο και φτωχό παιδί δεν υφίστατο*². «Δεν ξεχώριζαν, δεν ξεχώριζαν» είναι τα πρώτα λόγια που εκφράζουν τα μέλη του Συλλόγου Λευκοπηγής όταν ακούνε την ερώτηση για το «αν η κοινωνικοοικονομική θέση μιας οικογένειας επέτρεπε ή όχι την συμμετοχή του παιδιού σε κάποιο παιχνίδι. «Τα παιδιά έπαιζαν όλα μαζί. Υπήρχε διαφορά ίσως στο ντύσιμο και τη διατροφή. Όμως σπάνια αγόραζε παιχνίδι ακόμα και το πλούσιο παιδί».

Πάνω στο θέμα της αγοράς παιχνιδιού στέκεται η κ. Μόμτσιου-Τσικριτζή και δίνει τη δική της απάντηση στο θέμα της ισότητας ή μη στο χώρο του παιχνιδιού. Θεωρεί λοιπόν ότι η διακριτική ικανότητα των παιχνιδιών δεν είναι μεγάλη. Μέσα από την περιγραφή ενός περιστατικού αναλύει το λόγο για τον οποίο μπορούσε να υπάρξει ανισότητα σε αυτό.

Αναφέρει για κάποιο αγόρι ευκατάστατης οικογένειας. Η οικονομική ευχέρεια που είχε σε σχέση με τα άλλα παιδιά, δεν τον εμπόδιζε να είναι ιδιαίτερα αγαπητός αν και η δυνατότητά του να είναι κάτοχος παιχνιδιών αγορασμένων μπορούσε να προκαλέσει ζηλία. «Δεν είχε πρόθεση να κάνει τους άλλους να ζηλέψουν αλλά μοιραία, εκ των πραγμάτων, ξεχώριζε. Έδινε και στα άλλα παιδιά να παίξουν, αλλά ανέβαινε το εύρος του» και τελειώνει συμπεραίνοντας ότι: «εάν το παιχνίδι εστιαζότανε στο αντικείμενο που είχε φέρει το παιδί, τότε υπήρχε διαφορά. Δεν συνέβαινε το ίδιο εάν έπαιζαν κάτι ουδέτερο».

Μια τέτοια αντιμετώπιση από τα άλλα παιδιά δικαιολογούνταν. Η θέα ενός φακού, μιας κούκλας, μιας μπάλας, ενός ποδηλάτου φάνταζε ως κάτι μαγικό στα μάτια των μικρών παιδιών. Το φως που έρχεται από το πάτημα ενός κουμπιού, τα καλοραμμένα ρούχα της κούκλας, η αίσθηση ελευθερίας που δίνει το ποδήλατο σαφώς αποτελούσαν πόλο έλξης, χωρίς αυτό να καταργεί την ισότητα που επικρατεί στο χρόνο και τον τρόπο διεξαγωγής ενός παιχνιδιού.

*¹ Ίσως αξίζει ν' αναφερθεί ότι ο βαθμός συγγένειας έπαιζε ρόλο στις προτιμήσεις των παιδιών τα οποία διάλεγαν να παίξουν με τα ξαδέλφια τους..... Σκρέκας.

*² Ο χώρος στον οποίο γινότανε ασθητός ο οικονομικός ρατσισμός ήταν το σχολείο. Τα πλούσια παιδιά ήτανε κάτοχοι του βιβλίου της άπασας ύλης ενώ τα υπόλοιπα έφεραν 1 πλάκα και το κοντύλι για τη γραφή.

Συναισθήματα στα παιχνίδια

Η ερώτηση που γέμισε νοσταλγικό τόνο τη φωνή των ανθρώπων που συμμετείχαν στην έρευνα είχε σχέση με το πώς ένιωθαν την ώρα που έπαιζαν και πως νιώθουν σήμερα που ξαναθυμούνται κομμάτια της ζωής τους.

Θεωρώντας το παιχνίδι μέρος της ζωής τους, το αντιμετώπιζαν με κάθε σοβαρότητα που αρμόζει σε μια τέτοια περίπτωση. Δε θεωρούσαν ότι απλά διασκεδάζαν και περνούσαν ευχάριστα την ώρα τους. Το παιχνίδι ήταν η αρένα όπου θα ξετύλιγαν και θα αναμετρούσαν τις δυνάμεις τους. Τόσο τις σωματικές, όσο και τις πνευματικές. Είναι χαρακτηριστικά τα λόγια του παπα-Βασίλη όπου (με κομπασμό) εξήρε τα κατορθώματά του και τις πρωτιές που είχε σε πολλά παιχνίδια. Το ότι τα κατορθώματα αυτά γινότανε θέμα συζήτησης στα καφενεία και το παιδί που τα κατάφερε ήταν το κέντρο θαυμασμού, αποτελούσε ένα ισχυρό κίνητρο για να δώσουν μια διάσταση στο παιχνίδι πέρα από την ψυχαγωγία.

Μέσα από το παιχνίδι ξεδίπλωναν την προσωπικότητά τους, συναγωνιζόμενοι για την καλύτερη επίδοση. Η επίτευξή της, πρόσθετε κύρος στα αγόρια κάτι που γοήτευε ιδιαίτερα το κοριτσίστικο κοινό.

Δεν είχε σημασία από πού πήγαζε ο θαυμασμός. Αν δηλ. ανάβλυζε από τις γυναικείες καρδιές ή από τα καυχήματα των μεγάλων για τις επιδόσεις των παιδιών τους, ο προσανατολισμός των παιδιών προς τη νίκη ήταν εμφανέστατος και τον επεδίωκαν, κάτι που τους όπλιζε για να δώσουν ψυχή και σώμα έτσι ώστε να τα καταφέρουν. «Ήταν δε τόσο έντονη η επιθυμία για διάκριση και νίκη που έφταναν και σε ξυλοδαρμό» λένε τα μέλη του πολιτιστικού Συλλόγου Λευκοπηγής δίνοντας έτσι το στίγμα του πως αντιμετώπιζαν τα παιχνίδια.

Χαρά, ικανοποίηση, υπεροχή είναι ορισμένες πιθανές απαντήσεις όμως δε δίνουν την πραγματική εικόνα. Πολύ εύστοχα η κ. Μόμτσιου-Τσικριτζή δίνει τη δική της εκδοχή παραλληλίζοντας τον τρόπο που παίζουν τα μικρά παιδιά με αυτό που συναντούμε στον επαγγελματικό τρόπο παιξίματος. «Καταλαβαίνεις ότι περνάς καλά,

ότι εκτονώνεσαι και επιθυμείς να το ξανακάνεις. Αλλά εκείνη την ώρα δεν είναι για σένα αναψυχή».^{*3}

Η πρόταση που ίσως δώσει πιο μεστά το γιατί θεωρούνταν σημαντικά τα παιχνίδια και να δικαιολογήσει τη θέση που κατείχαν αυτά, ειπώθηκε από τον κ. Σιώζο. Η ευχετική πρόταση «Σήμερα λέω να ξαναγινόμουν παιδί» μας αποδεσμεύει από την άσκοπη χρήση θεωριών, και προσπαθειών δικαιολόγησης της..... των παιχνιδιών.

Οι φυσικοί νόμοι απαγορεύουν ρητά το γύρισμα του χρόνου, όμως ο χρόνος δεν μπορεί να σβήσει τη χαρά, την ικανοποίηση και όλα τα συναισθήματα που δημιουργούσαν τα παιχνίδια. Υπάρχει βέβαια νοσταλγία και πικρία για τα χρόνια που πέρασαν όμως οι παραστάσεις παραμένουν αρκετά ζωντανές και χρωματίζουν ζωηρά τα λόγια τους.

^{*3} Αντιπαραθέτει επίσης και την οπτική γωνία των ενηλίκων οι οποίοι στα προϋπάρχοντα συναισθήματά τους υπεισέρχεται και το στοιχείο της πλάκας, της καθαρά αναψυχής και διασκέδασης.

Παιχνίδι & Προσωπικότητα

Από τις απομαγνητοφωνημένες απαντήσεις των συμμετεχόντων είτε προέρχονται από την Κοζάνη, την Ελάτη ή τον Κρόκο, κτλ., αυτόματα γεννιέται η εικόνα ότι τα παιχνίδια αποτελούσαν τον καθρέφτη στον οποίο μπορούσε κανείς να διακρίνει στοιχεία χαρακτήρα.

Η παραστατική περιγραφή ενός παρατηρητή παρουσία του οποίου διεξαγόταν κάποιο παιχνίδι, δίνει γλαφυρά ίσως το πόσο εύκολα μπορούσε κανείς να καταγράψει πτυχές προσωπικότητας.

Πονηρός, έξυπνος, γρήγορος, ευκίνητος, δειλός, δραστήριος θα 'ταν ορισμένα από τα επίθετα που θα κατέγραφε. Ο κ. Σιώζος θέλοντας να ισχυροποιήσει την άποψή του προβάλλει το επάγγελμά του ως δείγμα μόρφωσης και την ηλικία ως δείγμα σοφίας, κατηγορηματικά αναφέρει: «Πιστεύω ότι πραγματικά δείχναμε όλοι τον χαρακτήρα μας και τον εσωτερικό μας κόσμο».

Το ίδιο υποστηρίζουν και τα μέλη του Πολιτιστικού Συλλόγου Λευκοπηγής κάνοντας ιδιαίτερη νύξη για τα παιδιά που κατείχαν τον τίτλο του κατασκευαστή παιχνιδιών. «Πάντα ξεχώριζαν» και συνεχίζουν «αυτοί οι άνθρωποι εν συνεχεία διέπρεψαν. Αυτοί που ήτανε πρώτοι στα παιχνίδια, είχαν δηλ. πρωτιά πήγαν μπροστά».

Το παιχνίδι δίνεται ως προέκταση του εαυτού μας και θεωρείται ως ένας χώρος μέσα στον οποίο αντανakλούνται οι ιδιαίτερες πτυχές του χαρακτήρα μας. Η κ. Μόμτσιου-Τσικριτζή υποστηρίζει ότι: «Στο παιχνίδι ήδη αποτυπωνόταν ο δυναμισμός εξέλιξης του ατόμου. Δηλ. υπήρχαν άτομα τα οποία ήτανε εσωστρεφή ή δειλά και πάντα έπαιζαν βοηθητικούς ρόλους και δεν διεκδικούσαν. Φαινότανε από παιδιά...» και κλείνει την σκέψη της λέγοντας ότι ο δυναμισμός που κάποια άτομα ανέπτυξαν ως μαθητές και στη συνέχεια ως επαγγελματίες δεν άργησε να εκδηλωθεί.

Μια άλλη παράμετρος που αξίζει να σημειωθεί αναφέρεται από τον κ. Σκρέκα και εστιάζεται στο κατά πόσο η μόρφωση μπορεί να συμμετέχει στο μηχανισμό διαμόρφωσης του χαρακτήρα. Υποστηρίζει ότι το συνοθύλευμα των προσωπικοτήτων που κάποιες στιγμές έσμιγε για να παίξει, μπορούσε να ψυχολογηθεί και δέχεται ότι

πολλά από τα στοιχεία εκείνα, της δειλίας, της τιμιότητας, της ευρηματικότητας και του δυναμισμού, η οποία αποτυπωνότανε την ώρα του παιχνιδι, ακολουθούσαν ως υπηρέτες το άτομο δια βίου.

Με τη μόρφωση επήλθε κίνηση ιδεών, αλλαγή παραστάσεων, βούληση και ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και είναι τα στοιχεία εκείνα που σύμφωνα με τον δάσκαλο από το Παλαιοχώρι Γρεβενών επέφεραν αλλαγές στο χαρακτήρα όσων ακολούθησαν περαιτέρω μόρφωση-εκπαίδευση.

Ο δυναμισμός που εκφράζει κάποιο παιδί μέσα από ένα παιχνίδι, είναι δυνατόν να πάψει να υφίσταται, υπό προϋποθέσεις. Σύμφωνα με τον παπα-Βασίλη «ο δυναμισμός αυτός παύει να υφίσταται στα άτομα που λόγω καταστάσεων διάλεξαν μια εργασία που δέσμευε τη χρήση του δυναμισμού της. Μια χαρακτηριστική καθιστική δουλειά γραφείου δε δίνει τη δυνατότητα της πλήρους χρησιμοποίησης αυτών των στοιχείων, ή ακόμη και τη μετακίνηση από το χωριό στην πόλη συνυπολογίζεται για την αδρανοποίηση αυτών με υποταγή των αναγκών σε ένα ορισμένο μοτίβο ζωής».

Καταγραφή Εμπειριών

Τα ηλικιακά σκαλοπάτια για τους περισσότερους συμμετέχοντες έδωσαν στην παιδική ηλικία την όψη ξεθωριασμένης εικόνας. Όμως το άρωμα που αναδύεται από την εποχή εκείνη είναι τόσο έντονο που ζωντανεύει μνήμες και παραστάσεις περασμένων χρόνων.

Πάθος, ένταση, δυναμισμός, παιχνίδι μέχρι εξαντλήσεως, είναι ορισμένες λέξεις που φανερώνουν τα συναισθήματά τους για την εποχή εκείνη και αποτυπώνονται σε κάθε πρότασή τους.

‘Το παιχνίδι ήταν η ζωή μας’ αναπολεί ο κ. Σιώζος και παραδέχεται ότι αν και τα χρόνια έχουν περάσει ανεπιστρεπτί με τη μνήμη να έχει υποστεί αλλοίωση λόγω φυσικής φθοράς του χρόνου, το ολοκληρωτικό δόσιμο στον υπέροχο, πολλές φορές φανταστικό χώρο του παιχνιδι, πλημμυρίζει τις αναμνήσεις του και όλα αυτά που βρίσκονται καταγραμμένα στις σελίδες του μυαλού του, αγκαλιάζοντας όλα τα περιστατικά που έζησε ως παιδί.

Τόσο ο κύριος Σκρέκας όσο και ο παπά Βασίλης δίνουν βαρύτητα σε ορισμένα παιχνίδια που ξεχώριζαν στις προτιμήσεις των παιδιών όπως η *τραμπάλα* και η *τσιπλίκα*.

Παιχνίδια αγαπημένα που κατείχαν τις πρώτες θέσεις στις προτιμήσεις τους. Δεν ήταν μόνο ο δυναμισμός που χαρακτήριζε τα παιχνίδια αυτά, η δυνατότητα δηλαδή που έδινε στα παιδιά να αναμετρήσουν τις δυνάμεις τους. Ήταν εμπνευστές, δημιουργοί και ταυτόχρονα συμμετέχοντες. Το τρίπτυχο αυτό, μεγιστοποιούσε το κύρος τους στον κοινωνικό κύκλο.

Η κ Μόμτσιου – Τσικριτζή προβάλλει με τη σειρά της ως αξέχαστη εμπειρία την μοναδική σε ζήλο μαχητικότητα που επέδειξε αν και αρκετά μικρή, ενάντια στην προσπάθεια ενός μεγαλύτερου παιδιού να καταστρέψει το *τζαμί* που εκείνη και η παρέα της είχαν στήσει στο δρόμο της γειτονίας. Η σθεναρή της υπεράσπιση δεν ματαίωσε τα σχέδια του κατόχου μηχανής, φανέρωσαν όμως μια αποφασιστικότητα άμεσα προερχόμενη από την αγάπη και την σοβαρότητα με την οποία προσέγγιζαν το παιχνίδι.

Αρκετά πιθανό είναι τα συναισθήματα αυτά να οδήγησαν και τον κ. Δράκο Ρούση να γίνει αρκετά παραστατικός όταν του ζητήθηκε να περιγράψει τα παιχνίδια της περιοχής του.

Το Παιχνίδι στα Κορίτσια

Οι οικονομικές ανισότητες που υπήρχαν στις δεκαετίες του '50 και του 60 παρ' ότι είχαν κατηγοριοποιήσει τους ανθρώπους σύμφωνα με το εισόδημά τους σε κατέχοντες, και μη κατέχοντες, δομώντας την καινούργια κοινωνία σε τάξεις αστών, αγροτών και κτηνοτρόφων, δε στάθηκαν ισχυροί αντίπαλοι έτσι ώστε να επιβληθούν επί των παιχνιδιών και της δυνατότητας που αυτό πρόσφερε στα παιδιά να νιώσουν ισότητα σε σχέση με συνομηλίκους τους που τύχαιναν καλύτερου βιοτικού επιπέδου.

Εξαιρέση αποτελεί η αντιμετώπιση που τύχαιναν τα κορίτσια από το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον το οποίο εισχωρούσε και στις οικογενειακές δομές. Λαμβάνοντας υπ' όψιν το θεωρητικό υπόβαθρο της εποχής, το γεγονός ότι η κοινωνία ήταν άκρως πατριαρχική με δεσπόζουσα φυσιογνωμία την ανδρική να κυριαρχεί τόσο στον οικογενειακό όσο και στον επαγγελματικό – εργασιακό χώρο, ο οποιοσδήποτε περιορισμός των κοριτσιών ήταν πλέον γεγονός και απόλυτα δικαιολογημένος σε αρκετές περιπτώσεις.

Οι δευτεραγωνιστικοί ρόλοι ήταν γυναικεία υπόθεση. « Οι κοπέλες προοριζότανε για άλλες δουλειές, δουλειές του σπιτιού» απαντά ο παπά Βασίλης όταν ρωτάται για την «θέση» των κοριτσιών στο παιχνίδι. Με τον όρο δευτεραγωνιστής, δε μειώνεται η σπουδαιότητα του μητρικού ρόλου και αυτός της συζύγου, όμως δίνεται το μέγεθος της κοινωνικής απομόνωσης και του οικογενειακού παραγκωνισμού και αποκλεισμού που για δεκαετίες είχαν υποστεί οι γυναίκες λόγω φύλου.

Η κ. Μόμτσιου – Τσιγκριτζή δίνει τη δική της ερμηνεία για το κοινωνικό αυτό φαινόμενο και εστιάζεται στο πως αποτυπωνότανε στον χώρο του παιχνιδιού. Αναφέρει λοιπόν ότι « Σε ένα παιχνίδι έντονης φυσικής δραστηριότητας, θεωρούνταν ντροπή να συμμετέχουν με τέτοια ένταση. Φαινότανε το κορμί τους, πράγματα που δεν επιτρεπότανε να γίνουν. Ακόμα οι φωνές τους, ... φώναζαν πολύ!»

Η πηγαία ορμή των παιχνιδιών δεν μπορούσε να δικαιολογηθεί για τις κοπέλες οι οποίες προσέβαλλαν την αισθητική που επέβαλλε ο καθωσπρεπισμός της εποχής, μιας εποχής που ζητούσε σοβαρότητα και εσωστρέφεια από τα κορίτσια και εξωστρέφεια από τα αγόρια. Συνεχίζει λέγοντας «...απεναντίας αυτούς τους ενθάρρυναν να είναι δυναμικοί και διεκδικητικοί.» φωτίζοντας την συνηθισμένη κοινωνία και οικογένεια υπέρ των αγοριών.

Η αποκωδικοποίηση των προηγουμένων επιβάλλει το χωρισμό των παιχνιδιών σε κατηγορίες ανάλογα με το φύλο (πχ ψηλή καμήλα για τα αγόρια, σπιτάκια για τις κοπέλες). Η Λευκοπηγή και η Ελάτη απαντούν ότι «...δεν παίζαμε με κορίτσια» και ο κ.Σιώζος συμπληρώνει λέγοντας ότι τα παιχνίδια για τις κοπέλες ήταν διαφορετικά από αυτά των αγοριών «...οι κοπέλες έπαιζαν χωριστά!»

Τα παιχνίδια τους λοιπόν ήταν χαμηλής έντασης (εξαίρεση το *κουτσό* στην Κοζάνη) όπως τα *σκρουπαλάκια* ή τα *πεντόβολα* τα οποία σύμφωνα με την κ. Μόμτσιου – Τσιγκριτζή πέρα του ότι ήταν πολύωρα, απαιτούσαν μεγάλη επιδεξιότητα και πολλές επαναλήψεις για την τελειοποίησή τους. Με *πάνινες κούκλες*, αναπαραστούσαν σκηνές της καθημερινότητας τους τις οποίες πλούτιζαν όταν έπαιζαν *σπιτάκια* ή *κουμπάρες*.

Κάποια κινητικά παιχνίδια όπως *κουτσό*, *κρυφτό*, συμπληρώνουν έναν κατάλογο όχι ιδιαίτερα πολυποίκιλο κάτι το οποίο δεν συμβαίνει με τα παιχνίδια των αγοριών, τα οποία αγόρια απέκλειαν και για λόγους εγωισμού τις κοπέλες από τα παιχνίδια τους, καθώς η συμμετοχή του ασθενέστερου φύλου υποβίβαζε τόσο τους ίδιους όσο και το ύφος του παιχνιδιού.

Το μήνυμα που λαμβάνεται από τις περιοχές που ερευνήθηκαν, εστιάζεται σε δύο σημεία. Ο χωρισμός των παιχνιδιών βάση φύλου ήταν μια πραγματικότητα δεμένη αρκετές φορές και με αυστηρότητα. «...δεν επιτρεπότανε οι συζητήσεις ανάμεσα στα παιδιά» λένε τα μέλη του συλλόγου Λευκοπηγής.

Παρά την αρνητική αντίληψη της κοινωνίας για την από κοινού συμμετοχή των παιδιών στα παιχνίδια, το φλερτ ως στοιχείοδεν εμποδίστηκε. «Υπήρχε ερωτισμός» λέει η κ.Μόμτσιου – Τσιγκριτζή και συνεχίζει « Με τη φυσική επαφή των παιχνιδιών υπήρχε αυτός ο ερωτισμός», μια άποψη που ενισχύεται από τα λεγόμενα του παπά Βασιλή. Ο ίδιος θεωρεί ότι ο δυναμισμός που εξέφραζαν τα αγόρια μέσα από το παιχνίδι, πολλές φορές

γινότανε για αυτοπροβολή προκαλώντας τον θαυμασμό του αντίθετου φύλου. Συνεχίζει λέγοντας ότι ορισμένα παιχνίδια πχ τα *σκαμνάκια*, τα οποία παιζότανε και εν ώρα γυναικείου χορού, προσέφεραν μια άριστη και απόλυτα δικαιολογημένη ευκαιρία για συνάντηση όπου φλέρταραν με τις κοπέλες.

Η εικόνα που λαμβάνεται από τις περασμένες δεκαετίες όσον αφορά το δίπτυχο κορίτσι και παιχνίδι, υστερεί σε σχέση με τις αναφορές του αντίστοιχου ζευγαριού αγόρι και παιχνίδι, όπου η πλειοψηφία των παιχνιδιών αφορούσε τα αγόρια. Τα κοριτσίστικα παιχνίδια ήταν ελάχιστα και σαφώς επηρεασμένα από την καθημερινότητά τους και τον μελλοντικό τους ρόλο σαν νοικοκυρές και μητέρες. Έτσι στα παιχνίδια τους κυριαρχούσε ο ρόλος που θα αναλάμβαναν στα επόμενα χρόνια. Ετοιμάζαν ζυμάρι και έφτιαχναν κουλουράκια και όπως λέει ο παπα-Βασίλης: «ζυμώνανε ζυμάρι που έπρεπε αργότερα να ζυμώνουν το ψωμί...».

Ο περιορισμένος αριθμός των κοριτσίστικων παιχνιδιών και η προσαρμογή τους στις κοινωνικές συνθήκες, ήταν ένας κανόνας που μπορούσε όμως να έχει κάποτε και τις εξαιρέσεις του.

Οι κοπέλες κατά την διάρκεια εορταστικών εκδηλώσεων, μπορούσαν να αφεθούν σε πιο ανέμελο παιχνίδι. Στο χωριό Ελάτη για παράδειγμα κατά τον εορτασμό του Λαζάρου, συναντούμε ένα τέτοιο ομαδικό παιχνίδι στο οποίο 4-5 ζευγάρια κοριτσιών, σε όρθια θέση και κοντά το ένα με τ' άλλο σταυρώνανε τα χέρια τους για να περάσει ξαπλωμένο ένα πιο μικρό παιδί διαδοχικά από τα χέρια του πρώτου ζευγαριού, το οποίο μόνο με την κίνηση των σταυρωμένων χεριών το «έδινε» στο επόμενο ζευγάρι.



Σύνοψη Αποτελεσμάτων

Στην παρούσα εργασία μελετήθηκαν επτά περιοχές. Με τη σειρά επίσκεψης οι περιοχές αυτές ήταν: η πόλη της Κοζάνης, το χωριό Ελάτη το οποίο αποτελεί το νότιο-δυτικό σύνορο του Νομού Κοζάνης, ακολούθησε το χωριό Κρόκος που βρίσκεται κοντά στην Κοζάνη, στη συνέχεια επισκεφτήκαμε το Πλατανόρευμα, που βρίσκεται νοτιοανατολικά της Κοζάνης και τέλος τη Λευκοπηγή που βρίσκεται νοτιοδυτικά της πόλης. Οι βιβλιογραφικές πηγές μας βοήθησαν στο να συλλέξουμε πληροφορίες για τα χωριά Λιβαδερό και Μικρόβαλτο.

Από τις περιγραφές - καταγραφές των παιχνιδιών προέκυψε ανάγκη ταξινόμησής τους, ταξινόμηση που έγινε σε έξι υποσύνολα αυτά των: κινητικών παιχνιδιών, των παιχνιδιών στόχου και κατασκευής, των γνωστικών, και τέλος των παιχνιδιών τύχης και ψυχαγωγίας.

Συγκεκριμένα στην πόλη της Κοζάνης βρέθηκαν 18 παιχνίδια εκ των οποίων τα 4 είναι κινητικά: Τζιβουτό ή Κρυφτό, Κλέφτες και αστυνόμοι, Κουτσό, και Καμήλα του σκυφτάκ'. Στην κατηγορία στόχου ανήκουν 3 παιχνίδια: Φίτσου γάτου, Τζαμί, και Αμάδες. Υπάρχουν 6 παιχνίδια κατασκευής και αυτά είναι: Σκλέντζα, Σκλεντζαράκ', Βασιλιάδες ή Κότσια, Μπάλα, Πετροπόλεμος, και Γκουργκίλ'. Τα παιχνίδια της τύχης είναι 3: Δασχυλίδι, Καραντάνες, και Τσινγκ. Υπάρχουν και 2 παιχνίδια ψυχαγωγίας: Σχοινάκι και Τζιζ.

Για το χωριό Ελάτη καταγράφηκαν 16 παιχνίδια. Η κατηγορία κινητικά έχει 9 παιχνίδια: Τσίκατα, Μπακακάρια, Σκαμνάρια, Απλούν, Στις(ις) τρεις, Καμήλα, Ζναράκ', Μακριά γουμάρα και Ζιμ. Στα παιχνίδια στόχου βρέθηκαν 2: Γκουγκουρέλια και Κεραμιδάκια. Η κατηγορία παιχνίδια κατασκευής έχει μόνο 1: Τσιουλίκα. Καταγράψαμε 2 παιχνίδια γνωστικά: Τριώτα και Εννιάρια. Η κατηγορία τύχης έδωσε 1 παιχνίδι: Κιόσια. Αλλά και αυτή της ψυχαγωγίας έδωσε μόνο 1: Αυτοκίνητα.

Στο χωριό του Κρόκου βρέθηκαν 11 παιχνίδια. Στην κατηγορία κινητικά παιχνίδια υπάρχουν 3: Μακριά γουμάρα, Σκαμνάρια, Γκαμήλα. Στην κατηγορία στόχου υπάρχουν 2 παιχνίδια: Φίτσου γάτου και Φύκος. Βρέθηκαν στην κατηγορία

κατασκευής 4 παιχνίδια: Σκλέντζα, Κότσια ή Βασιλιάδες, Σβούρα και Μπάλα. Η κατηγορία τύχης έχει 2 παιχνίδια: Μονά ζυγά και Κορώνα γράμματα.

Στο Πλατανόρευμα καταγράψαμε 7 παιχνίδια. Στην κατηγορία κινητικά υπάρχουν 3 παιχνίδια: Αράπ' κο, Ζιζί, Μακριά γουμάρα. Στην κατηγορία στόχου υπάρχει μόνο 1 παιχνίδι: Κάλυκες και τέλος η κατηγορία με τα παιχνίδια κατασκευής έχει 3: Σβούρα, Τσιουλικά και Κούνια.

Στο χωριό Λευκοπηγή καταγράψαμε 5 παιχνίδια. Η κατηγορία με τα κινητικά παιχνίδια έχει 3: Μανουάλια, Καπότο και Παπάδες. Στα παιχνίδια στόχου υπάρχει μόνο 1 παιχνίδι: Τζαμί. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και στην κατηγορία με τα γνωστικά παιχνίδια όπου βρέθηκε μόνο 1: Εννιάρια.

Για το χωριό Λιβαδερό σύμφωνα με τη Γιωλτζόγλου (1993), τα παιχνίδια είναι 16. Η ταξινόμησή τους στις κατηγορίες είναι για τα κινητικά 8 παιχνίδια: Ν' τόπα τα'λουνάκ', Γραμμή ή Τσμάδα, Κλέφτες, Τσις Πιθαμές, Φόρτωμα, Ζιμ, Καλουγράκια, Τσις Κουτσουμάρες. Στα παιχνίδια στόχου βρέθηκαν 4: Γκουρλίτσα, Τσαμίδια, Φούτσια, Ρούμπουλα. Η κατηγορία κατασκευής έχει μόνο 1 παιχνίδι: Τζουλίκα, όπως και αυτή των γνωστικών παιχνιδιών με 1: Τριώτα. Στην κατηγορία Ψυχαγωγίας τα παιχνίδια που βρέθηκαν είναι 2: Σχοινάκι και Τζιζ.

Σύμφωνα με τον Λαμπρέτσα (2000), τα παιχνίδια στο χωριό Μικρόβαλτο είναι 11. Κατανέμονται στις κατηγορίες με πρώτη αυτή των κινητικών παιχνιδιών να έχει 5 παιχνίδια: Ψηλή καμήλα, Καβάλες, Αλογάκια, Σκαμνάκια, Τραμπάλα. Στην κατηγορία στόχου υπάρχει μόνο 1 παιχνίδι: Μπίσκα, ενώ σε αυτήν των παιχνιδιών κατασκευής υπάρχουν 2 παιχνίδια: Τσιλίκα και Κούνια. Η κατηγορία με τα παιχνίδια τύχης έχει μόνο 1 παιχνίδι: Μήλο και τέλος στα ψυχαγωγικά παιχνίδια βρίσκουμε 2: Μπιζ και Γκιλέ γκιλέ.

Παρατηρώντας κανείς τους τίτλους των παιχνιδιών θα διαπιστώσει ομοιότητες ως προς την ονομασία τους. Πολλά από τα παιχνίδια έχουν το ίδιο ή παρόμοιο όνομα, και παρουσιάζουν σχετική αν όχι ταυτόσημη εικόνα ως προς τον τρόπο διεξαγωγής τους. Παιχνίδια με ίδια ονομασία όπως *σκαμνάκια* υπάρχουν στα χωριά Ελάτη, Κρόκο και Μικρόβαλτο. Αντίστοιχα στα χωριά Ελάτη, Λευκοπηγή και Λιβαδερό υπάρχει η *εννιάρια* και η *τριώτα*. Το παιχνίδι *βασιλιάδες* ή *κότσια* υπάρχει

τόσο στην Κοζάνη όσο και στον Κρόκο, ενώ με την *κούνια* έπαιζαν στα Πλατανόρευμα και στο Μικρόβαλτο.

Παιχνίδια όπως η *τσιουλικά*, τα *κεραμιδάκια* και το *μπιζ*, συναντώνται πέρα από το χωριό Ελάτη στις περιοχές Λιβαδερό ως *τζουλικά* και στο χωριό Μικρόβαλτο ως *τσιλικά*. Οι ονομασίες *τζαμί* και *τζαμίδια* δίνονται στην Κοζάνη Λευκοπηγή και Λιβαδερό για το παιχνίδι *κεραμιδάκια*, ενώ το *μπιζ* που έπαιζαν στο χωριό Μικρόβαλτο, συναντήθηκε με το όνομα *τζιζ* στο Λιβαδερό. Το παιχνίδι στόχου με το όνομα *μπίσκα* υπάρχει στο χωριό Μικρόβαλτο, ενώ στο Λιβαδερό του δίνουν την ονομασία *γκουρλίτσα*.

Η κάθε περιοχή έχει τη δική της ταυτότητα κάτι που της υπαγορεύει να διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες, δίνοντας το δικό της στίγμα και εκφράζοντας την μοναδικότητά της παρά τις ομοιότητες που βρέθηκαν και ομολογουμένως είναι αρκετές. Το διαφορετικό ύφος της εκάστοτε κοινωνίας με τις ιδιαίτερες ανάγκες και απαιτήσεις, προσδιορίζει και το πλαίσιο δράσης της.

Βάση αυτών των αναγκών διαμορφώνονται και οι τομείς της καθημερινότητας. Βλέπουμε λοιπόν ότι ορισμένα παιχνίδια όπως *σκλέντζα*, *σκλέντζαράκ'*, και *γκουργκίλ'* συναντήθηκαν μόνο στην πόλη της Κοζάνης, όπως συμβαίνει και με τους *κάλυκες* που υπάρχουν μόνο στο χωριό Πλατανόρευμα και το παιχνίδι *γκιλέ γκιλέ* το οποίο συναντάται στο Μικρόβαλτο, φανερώνοντας την ιδιαιτερότητα των περιοχών.

Η ιδιαιτερότητα αυτή εκφράζεται και από τις παραλλαγές που υπάρχουν ακόμα και στα παιχνίδια με ίδια ονομασία. Για παράδειγμα οι παραλλαγές που συναντήθηκαν στο παιχνίδι *κουτσό*. Στο Λιβαδερό παρουσιάζει μια σειρά από στάδια τα οποία καλούνταν τα παιδιά να ξεπεράσουν. Στην Κοζάνη αρκετά δυναμικό, τα στάδια είναι περισσότερα και οι απαιτήσεις δεξιότητας μεγαλύτερες (τα παιδιά ρίχνουν την πέτρα με την πλάτη στραμμένη προς το σχήμα).

Η μακριά γουμάρα που έπαιζαν στο χωριό Πλατανόρευμα διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες λόγω της παρουσίας ενός αυτοσχέδιου τραγουδιού που έλεγαν κατά την δοκιμασία. Με τέτοιους στοίχους προσπαθούσαν να δέσουν μαγικά το θέμα παιχνίδι προσθέτοντας του υπερφυσικές ιδιότητες.

Παρατηρώντας κανείς τις κατηγορίες των παιχνιδιών διαπιστώνει ότι η πόλη της Κοζάνης έχει παιχνίδια τυχερά ενώ δεν καταγράφηκαν παιχνίδια γνωστικά. Οι υπόλοιπες περιοχές παρουσιάζουν αρκετά κινητικά και παιχνίδια δεξιοτήτων. Η Ελάτη παρουσιάζει έντονα δυναμικά παιχνίδια, όπως και το χωριό του Λιβαδερού και Μικριβάλτου.

Όλες οι περιοχές δίνουν παιχνίδια κατασκευής και αντίστοιχα παιχνίδια στις κατηγορίες στόχου και ψυχαγωγίας.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η μελέτη της ευρύτερης περιοχής Κοζάνης και οι καταγραφές που πραγματοποιήθηκαν όσον αφορά τα παιχνίδια, έδωσαν την εικόνα της σχετικής ομοιομορφίας. *Τσιουλίκα, μπίσκα, τζαμίδα, κουτσό, βασιλιάδες*, είναι ορισμένα παιχνίδια που συναντώνται σε διάφορες περιοχές αν και παρουσιάζονται με διαφοροποιήσεις στην ονομασία τους.

Από τις καταγραφές προέκυψε ανάγκη κατηγοριοποίησης τους. Έτσι λοιπόν τα παιχνίδια που βρέθηκαν ταξινομήθηκαν βάση του ιδιαίτερου χαρακτηριστικού γνωρίσματός τους, σε παιχνίδια κινητικά όπως το κυνηγητό, μια κατηγορία στην οποία συμπεριλαμβάνονται όλες οι φυσικές δεξιότητες της δύναμης, αντοχής, αντιληπτικής και αλτικής ικανότητας. Οι υπόλοιπες κατηγορίες είναι αυτές των παιχνιδιών στόχου, κατασκευής, παιχνίδια γνωστικά, τύχης και ψυχαγωγίας.

Η ευρηματικότητα που διέθεταν τα παιδιά σε συνδυασμό με την κατασκευαστική τους ικανότητα, ήταν τα στοιχεία που καθιστούσαν λειτουργικά τα παιχνίδια και ανέπτυσαν τη φαντασία τους. Η ατομική προσπάθεια κατασκευής η δημιουργικότητα ως στοιχείο του χαρακτήρα των ατόμων τονίστηκε ιδιαίτερα από τους συμμετέχοντες.

Σε οποιαδήποτε κατηγορία και αν άνηκαν τα παιχνίδια, γεγονός παραμένει ότι λειτουργούσαν ως καθρέφτης ο οποίος αντανακλούσε τις κοινωνικές αντιλήψεις. Η ιδεολογία μιας εποχής μπορούσε να διαφανεί μέσα από τα παιχνίδια. Από το που, το πότε και το πώς έπαιζαν τα παιδιά.

Βλέπουμε λοιπόν ότι οι απαιτήσεις της κοινωνίας διαφοροποιούσαν το ρόλο των δύο φύλων στα παιχνίδια. Παρουσιάζονται λοιπόν τα κορίτσια να παίζουν με παιχνίδια διαφορετικά από αυτά των αγοριών και αριθμητικά λιγότερα.

Τα παιχνίδια έντονης φυσικής δραστηριότητας ήταν απαγορευμένα για τις κοπέλες. Σύμφωνα με τις αντιλήψεις της εποχής θεωρούνταν ντροπή η από κοινού συμμετοχή στα παιχνίδια. Ο ρόλος για τον οποίο προορίζονταν τα νεαρά κορίτσια ήταν τελείως διαφορετικός από αυτόν που τα παιχνίδια εξέφραζαν.

Ο δυναμισμός και η ενεργητικότητα που παρουσίαζαν τα παιχνίδια ήταν στοιχεία που η κοινωνία ζητούσε από τα αγόρια. Τους ενθάρρυνε τα αποκτήσουν και να γίνουν δυναμικοί και διεκδικητικοί.

Η διακριτική ικανότητα των παιχνιδιών όσον αφορά την οικονομική κατάσταση των παιδιών ήταν ελάχιστη. Προτάσεις του τύπου «τα παιδιά δεν ξεχώριζαν, έπαιζαν όλα μαζί», φανερώνουν την ισοτιμία που επικρατούσε στα παιχνίδια.

Ο οικονομικός παράγοντας επιδρούσε μόνο στο θέμα καθημερινότητα, καθώς αυτή όριζε το πότε θα έπαιζαν τα παιδιά. Σε ορισμένες λοιπόν κοινωνίες βρέθηκε ότι οι ασχολίες των κατοίκων συνδεότανε και με τα παιχνίδια των παιδιών.

Το ύφος της κάθε περιοχής ως κτηνοτροφική, αγροτική, αστική κοινωνία, προσδιόριζε και το αν η διεξαγωγή των παιχνιδιών θα γινόταν σε καθημερινή ή όχι βάση.

Η εικόνα που λαμβάνεται από τις περιοχές που μελετήθηκαν παρουσιάζεται αρκετά διαφοροποιημένη ως προς το θέμα της διεξαγωγής των παιχνιδιών. Οι αστικές κοινωνίες δίνουν την απάντηση ότι το παιχνίδι ήταν η καθημερινότητά τους

Αγροτικές και κτηνοτροφικές κοινωνίες απαντούν με τη σειρά τους ότι λόγω αυξημένων υποχρεώσεων και ασχολιών, μπορούσαν να παίζουν μόνο Σάββατο, Κυριακή και σε αργίες που πρόσφεραν κάποιες γιορτές.

Στις ίδιες λοιπόν κοινωνίες ορισμένα παιχνίδια εμφανίζονται μονάχα ως μέρος εθιμοτυπικών διαδικασιών. Επιγραμματικά αναφέρονται οι Λαζαρίνες που παίζονταν το Πάσχα στο χωριό Ελάτη και κάποιοι ιππικοί αγώνες που λάμβαναν χώρα στον εορτασμό του προφήτη Ηλία, πολιούχου του Μικροβάλτου.

Οποιαδήποτε και αν ήταν η αφορμή για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών, τα παιδιά το θεωρούσαν ως δραστηριότητα σοβαρή. Η επιθυμία για διάκριση και νίκη ήταν μεγάλη και τι γεγονός ότι οι επιδόσεις τους γίνονταν θέμα συζητήσεων από τον κοινωνικό περίγυρο έφερναν τα παιχνίδια στο κέντρο του ενδιαφέροντός τους.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας, θα μπορούσαν πλέον να ελεγχθούν οι επιδράσεις που μπορεί να έχουν τα παιχνίδια σύγχρονα και παραδοσιακά στα σημερινά παιδιά.

Σε μία μελλοντική έρευνα, σε σχέση με την επίδραση των παιχνιδιών στα παιδιά, θα μπορούσαν να διερευνηθούν:

- ποια στοιχεία του χαρακτήρα ενός παιδιού μπορούμε να διαγνώσουμε από την εφαρμογή παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά σήμερα
- πόσο τα παιδιά παίζουν σήμερα και γιατί
- ποια παιχνίδια αρέσει στα παιδιά να παίζουν και ποια μπορούν να παίζουν με βάση τις συνθήκες ζωής τους

Σε άλλη περίπτωση θα μπορούσε να εφαρμοστεί παρεμβατικά ένα πρόγραμμα με διδασκαλία και παίξιμο παραδοσιακών παιχνιδιών. Στη συνέχεια θα μπορούσε να καταγραφεί η επίδραση των παραδοσιακών παιχνιδιών στα σημερινά παιδιά και ιδιαίτερα οι εντυπώσεις τα συναισθήματα που προκαλούν αυτά. –

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Belka, D.E. (1994). *Teaching children games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Gustafson, M.A & Wolfe, S.K & King, C.L. (1991). *Great games for young people*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Hanrahan, S.J., & Carson, T.B. (2000). *Games kills*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Morris, G.S. Don & Stiehl, J. (1999). *Changing kids' games*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Αυγερινός, Θ. (1989). *Κοινωνιολογία του αθλητισμού*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις SALTO.
- Γιωλτζόγλου, Ε.(1999). *Λιβαδερό (Μόκρο) η λαϊκή μας παράδοση*. Λιβαδερό.
- Γρίβα, Α. (1998). Τα παραδοσιακά παιχνίδια της περιοχής Αταλάντης. Διπλωματική Εργασία, ΤΕΦΑΑ Πανεπιστημίου Θεσσαλίας – Βιβλιοθήκη.
- Γυμνάσιο Λαβάρων, (1993). *Παραδοσιακά παιχνίδια της Θράκης*. Ανέκδοτη εργασία στα πλαίσια του μαθήματος Περιβαλλοντικής αγωγής. Διγγελίδης Ν.
- Δογάνης, Γ. (1990). *Η ψυχολογία στη φυσική αγωγή και τον αθλητισμό*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις SALTO.
- Θωμαΐδης, Χ. & Τζηπούκα, Ι. (2001). *Ελάτη ιστορία και λαογραφία*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Λιθογραφία.
- Κοντογεώργος, Α. (1998). Τα παραδοσιακά παιχνίδια της περιοχής Αταλάντης. Διπλωματική Εργασία, ΤΕΦΑΑ Πανεπιστημίου Θεσσαλίας – Βιβλιοθήκη
- Λαμπρέτσας, Η. (2000). *Μικρόβαλτο*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Λιθογραφία.
- Μερακλής, Μ. (1986). *Ελληνική λαογραφία*. 1, 34-39. Αθήνα: Εκδόσεις Οδυσσέας.
- Μουρατίδης, Ι. (1998). *Ιστορία φυσικής αγωγής*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κ.Χριστιδουλίδη.

Μουστακίδης, Χ. (1997). *Η παιδαγωγική αξία των παιχνιδιών*. Φυσική αγωγή – αθλητισμός – υγεία, 3, 35-48.

Παπαϊωάννου, Α., Θεοδωράκης, Ι., & Γούδας, Μ. (2003). *Για μια σύγχρονη διδασκαλία της φυσικής αγωγής*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Χριστοδουλίδη.

Σιαμπανόπουλος, Κ. (1988). *Οι λαζαρίνες*. Θεσσαλονίκη: Τυπογραφείο Δωδώνη.

Σιώζος, Γ. (1996). *Λαογραφική μελέτη του Κρόκου Κοζάνης*. Ασποβάλα: Τυπογραφείο Μέλισσα.

Τσιαντής, Γ. (1991). *Ψυχική υγεία του παιδιού και της οικογένειας*. Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα.

Χαραλαμπόπουλος, Ι. (1973). *Γενική παιδαγωγική*. ΣΤ, 466-477. Αθήνα.

Πηγές από το Διαδύκτιο

1^ο Δημοτικό Σχολείο Κολινδρού, (2003-04). Ομαδικά επιδαπέδια παιχνίδια: άρση κοινωνικού ρατσισμού. <http://1dim-kolindr.pie.sch.gr/pehnia.htm>

1ο δημοτικό σχολείο Σύμης, (2000). *Παραδοσιακά Παιχνίδια της Σύμης*. Ανεβρέθηκε 19 Ιανουαρίου 2004, από www.rhodes.aegean.gr/sxedia/selides%20sxolion/simis1/paixnidia-main.htm.

Α' Δημοτικό Σχολείο Αίγινας, (1999). Αναβίωση Παραδοσιακών Παιδικών Παιχνιδιών. Ανεβρέθηκε 19 Ιανουαρίου 2004, από <http://www.dimot1aig.gr/cre/gam.htm>.

Βιβλιοθήκη Κολλεγίου Αθηνών (1998): Πλανήτης Πληροφόρηση. Ανεβρέθηκε 19 Ιανουαρίου 2004 <http://www.haef.gr/chilias/main.html>.

Λιάνος, Ε. (2004). Δημοτικό Σχολείο Πλατάνου-Ν.Τρικάλων, Παραδοσιακά Παιχνίδια. Ανεβρέθηκε 20 Μαΐου 2004 από: http://dim-platan.tri.sch.gr/paradosiaka_paixnidia.htm

Σταθούλη, Κ. (2004). *Παραδοσιακά παιχνίδια του Κολινδρού*. Ανεβρέθηκε 19 Ιανουαρίου 2004, από <http://1dim-Kolidr.pie.sch.gr/pehnia.htm>

Τσιγαρίδα, Ο. (2003). Ομαδικά Ελληνικά Παραδοσιακά Παιχνίδια., Ανεβρέθηκε 20 Μαΐου 2004 από: <http://www.netdays.gr/erga-4.htm>