

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΑΡΧΑΙΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ ΚΑΙ Ο  
ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΑΓΩΓΗ

Της  
Μαρίας Δημ. Παπαμιχαήλ

Μεταπτυχιακή διατριβή που υποβάλλεται  
στο καθηγητικό σώμα για τη μερική εκπλήρωση των υποχρεώσεων  
απόκτησης του μεταπτυχιακού τίτλου του Διατμηματικού Μεταπτυχιακού  
Προγράμματος «Άσκηση και Ποιότητα Ζωής» των Τμημάτων Επιστήμης  
Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού του Δημοκρίτειου Παν/μίου Θράκης και  
του Παν/μίου Θεσσαλίας στην κατεύθυνση «Παιδαγωγική και Δημιουργική  
Μάθηση»

Κομοτηνή  
2007

Εγκεκριμένο από το Καθηγητικό σώμα:

---

1<sup>ος</sup> Επιβλέπων: Ευάγγελος Αλμπανίδης, Επίκ. Καθηγητής

---

2<sup>ος</sup> Επιβλέπων: Βασίλειος Σερμπέζης, Αναπ. Καθηγητής

---

3<sup>ος</sup> Επιβλέπων: Εμμανουήλ Βαρβούνης, Αναπ. Καθηγητής



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

Αριθ. Εισ.: 6535/1

Ημερ. Εισ.: 15/06/2009

Δωρεά:

Ταξιθετικός Κωδικός: Δ

796.093 8

ΠΑΠ



© 2007  
Μαρίας Δημ. Παπαμιχαήλ  
ALL RIGHTS RESERVED

*Στο παιδί μου*

«Μή τοίνυν βία, εἶπον,  
ὦ ἄριστε,  
τούς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν,  
ἀλλά παίζοντας τρέφε ...»

Πλάτων: Πολιτεία,  
536e -537e.

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θερμότατες ευχαριστίες θα ήθελα να απευθύνω στους αξιότιμους κους κους καθηγητές της τριμελούς συμβουλευτικής επιτροπής της εργασίας αυτής κο Ευάγγελο Αλμπανίδη, κο Βασίλειο Σερμπέζη και κο Εμμανουήλ Βαρβούνη.

Για την υπεύθυνη καθοδήγηση και την ιδιαιτέρως υποστηρικτική του συμβολή επιθυμώ να ευχαριστήσω ιδιαίτερα και ξεχωριστά τον κο Ευάγγελο Αλμπανίδη, ο οποίος με την επιστημονική και την ηθική του στήριξη βοήθησε ώστε το πόνημα τούτο να αποκτήσει τον απαιτούμενο προσανατολισμό και να διεκπεραιωθεί με τη θετικότερη δυνατή διάθεση και επιμέλεια. Ειδικότερα, διατηρώντας ο ίδιος ως βασικό στυλοβάτη τις προσωπικές του προσδοκίες συνετέλεσε στην αποτελεσματικότερη έκβαση του εγχειρήματος τούτου και παράλληλα με τους προσωπικούς του οραματισμούς υποστήριξε με αμείωτο ενδιαφέρον το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα των ερευνητικών μου προσπαθειών, καθώς οι πολύτιμες υποδείξεις και οι κριτικοί του σχολιασμοί σε βάθος, έδωσαν τον τελικό χαρακτήρα του έργου.

Ευχαριστίες επίσης, θα ήθελα να εκφράσω στους κους/κες υπεύθυνους/νες των βιβλιοθηκών του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης, καθώς επίσης και των κων υπευθύνων του Αρχαιολογικού Μουσείου Κομοτηνής.

Εφόρου ζωής ιδιαίτερα θα ευχαριστώ και θα ευγνωμονώ την κόρη μου που με το προσωπικό της παράδειγμα με μύησε στο σκληρό, υπεύθυνο και επίπονο τρόπο εργασίας, αλλά και που ταυτόχρονα με τη διακριτική της παρουσία στις αμέτρητες ώρες που αφιέρωσα για τη συλλογή, την επεξεργασία και τη συγγραφή των πληροφοριών της εργασίας αυτής, μου επέτρεψε να «βγω στον πηγαϊμό για την Ιθάκη» και όχι μόνο!

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μαρία Δημ. Παπαμιχαήλ: Τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου και ο ρόλος τους στην αγωγή  
(Υπό την επίβλεψη του Επίκουρου καθηγητή κ. Ευάγγελου Αλμπανίδη)

Αντικείμενο της εργασίας αυτής αποτέλεσε η συστηματική καταγραφή των πληροφοριών, οι οποίες σχετίζονται με τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου, προκειμένου να αναδειχθεί ο ρόλος που αυτά επιτελούσαν στην αγωγή. Αναλυτικότερα, χρησιμοποιήθηκαν πρωτογενείς, δευτερογενείς γραπτές πηγές που εστιάζονται στον αρχαιοελληνικό τρόπο ζωής και στα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Μέσα από την έρευνα του υλικού που αφορά στην κοινωνική ζωή στην αρχαία Ελλάδα διαπιστώθηκε η βαρύνουσα σημασία που είχαν τόσο τα πνευματικά όσο και τα κινητικά παιχνίδια καθότι ως μέσο αγωγής και ως γενική φιλοσοφία ζωής τα παιχνίδια συνόδευαν τον άνθρωπο από τη γέννησή του σε όλη τη διάρκεια της ζωής έως και τη στιγμή των επικήδειων τελετών. Ειδικότερα, τα κινητικά παιχνίδια ως η αρχέτυπη μορφή της αθλητικής άσκησης, κατείχαν το σημαντικότερο μέρος της καθημερινής προετοιμασίας μικρών και μεγάλων για τη ζωή. Ενδεικτικά, στον τομέα αυτό σημαντικός αναδείχθηκε ο ρόλος των σφαιρίσεων, δηλαδή των παιχνιδιών με την μπάλα γιατί εξασφάλιζαν την κοινωνικοποίηση, το σεβασμό στους κανόνες και κατ' επέκταση στους νόμους της πόλης και το σεβασμό στην ιεραρχία. Το παράδειγμα της αρχαίας ελληνικής σκέψης, παρέχοντας τιμητική θέση στα παιχνίδια με τα οποία καλλιεργήθηκε και αναπτύχθηκε η ευγενής και δημιουργική άμιλλα ανέπτυξε εν καιρώσχόλης την προοπτική της μνητικής παιδαγωγίας με τρόπο που η τελετουργία έγινε αυτόματα παιχνίδι, το παιχνίδι με την ευγενή άμιλλα αθλητισμός, και ο αθλητισμός παιδεία.

**Λέξεις κλειδιά:** αρχαιότητα, τελετουργία, μνητική παιδαγωγία, άμιλλα

## **ABSTRACT**

Maria Dim. Papamichail: Entertainments of the ancient Greek world and their role in education

(Under the supervision of the Assistant Professor Evangelos Almpanidis)

Subject of this research is the systematic recording of information that was generated by an indicative catalogue of basic resources, which are associated with entertainments in ancient Greek world and its purpose is to demonstrate their significance in education. In more details, there were primary and secondary sources focused on the ancient Greek way of life and ancient Greek entertainments. What derived from researching material associated with social life in ancient Greece, it was the realization of the great importance that both mental as well as active entertainments have since entertainments had been associated with mankind since its creation and throughout life until the point of funeral ceremonies. More specifically, active entertainments as a primary form of athletic exercise were most important factor of everyday preparation for life for men and children. As an example in this field, entertainments that involved throwing the ball had great importance because they ensured socialization, respect of rules, and in extension to this the appreciation towards hierarchy. The model of ancient Greek thinking honored entertainments that cultivated and developed spirit of emulation and creativity, as well as significantly promoted in time of education the prospect of initiatory education in a way that ritual became automatically an entertainment, the entertainment combined with spirit of emulation became athletic activity, and finally athletic activities became part of education.

**Key words:** ancient, ritual, initiatory education, emulation



## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	i
ABSTRACT.....	ii
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	iii
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΟΣ.....	ix
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	xxv
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	
Εισαγωγή στα παιχνίδια.....	1
Σκοπός της έρευνας – πηγές.....	7
1. ΠΕΡΙ ΔΙΑΠΑΙΔΑΓΩΓΗΣΗΣ	
1. 1. Η κοινωνική ζωή .....	8
1. 2. Παιδεία και Εκπαίδευση κατά την ελληνική αρχαιότητα.....	16
1. 3. Θεωρίες για την Εκπαίδευση και τα Παιχνίδια.....	29
1. 4. Τα παιχνίδια ως τρόπος ζωής, ως μέσο μάθησης και αγωγής .....	33
1. 5. Συμπεράσματα.....	37
2. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΑΝΑΓΚΗ	
2. 1. Η καταγωγή του παιχνιδιού .....	43
2. 2. Η ανάγκη για παιχνίδι .....	43
2. 3. Η έναρξη του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου .....	44
2. 4. Η επίδραση του παιχνιδιού στην ανθρώπινη φύση.....	45
2. 5. Οι επιστημονικές θεωρίες για το παιχνίδι .....	47
2. 6. Συμπεράσματα .....	50

### 3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ

3. 1. Ιστορικές αναφορές για τα παιχνίδια της ελληνικής αρχαιότητας .....	51
3. 2. Εισαγωγή στα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου .....	57
3. 3. Διαχρονικότητα και ταξινόμηση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών - ατομικά και ομαδικά παιχνίδια .....	58
3. 4. Ενδεικτικός κατάλογος παιχνιδιών της ελληνικής αρχαιότητας.....	65
3. 5. Συμπεράσματα .....	66

### 4. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ

4. 1. Άβαξ ή πληθίον.....	68
4. 2. Αθύρματα .....	69
4. 3. Αιώρα .....	69
4. 4. Αιώρα η βραχιόνιος .....	70
4. 5. Ακινήτινδα .....	70
4. 6. Αλεκτρυόνων αγώνες .....	71
4. 7. Αμαξίς .....	71
4. 8. Άμυστις .....	71
4. 9. «Ανάσα και αίμα» .....	72
4. 10. Αντίδρομος – Αμπάρρα .....	72
4. 11. Αποδιδρασκίνδα .....	73
4. 12. Απόρραξις .....	73
4. 13. Αρματοδρομία .....	74
4. 14. Αρπαστόν .....	74
4. 15. Αρτιασμός .....	75
4. 16. Ασκωλιασμός .....	76
4. 17. Αστραγαλισμός .....	76
4. 18. Αυτόματα παιχνίδια .....	77
4. 19. Βασιλίνδα .....	77
4. 20. Γέρων .....	78
4. 21. «Γιο - γιο» .....	78
4. 22. Γρίφοι .....	78
4. 23. Δακτύλων επάλλαξις .....	79

4. 24. Δενδροβατείν .....	80
4. 25. Διαγραμμισμός .....	80
4. 26. Διαμαστίγωση .....	80
4. 27. Διελκυστίδα .....	81
4. 28. Εγκεκαλυμμένος .....	81
4. 29. Εγκρικάδεια .....	81
4. 30. Εμποδίζειν ισχάδας .....	81
4. 31. Εννεάδα .....	82
4. 32. «Εξεχ, ’ ω φιλ’ ήλιε» .....	82
4. 33. Επίσκυρος .....	82
4. 34. Εποστρακισμός .....	84
4. 35. Ες βοθύν - ύρχη .....	84
4. 36. Εφεδρισμός.....	84
4. 37. Εφετίδα .....	85
4. 38. Εωλοκρασία .....	85
4. 39. Θήλαστρο .....	86
4. 40. Θηριομαχίες .....	86
4. 41. Ιμαντελιγμός .....	86
4. 42. Τυγξ .....	87
4. 43. Καλαθίσκος .....	87
4. 44. Κάλαμον επιβένειν .....	87
4. 45. Κάλπη .....	88
4. 46. Καρυατίζειν .....	89
4. 47. Κελεύσματα .....	89
4. 48. Κλοτσάτα .....	90
4. 49. Κερρητίζειν .....	90
4. 50. Κολλαβίζειν .....	91
4. 51. Κοντοπαίχτες .....	91
4. 52. Κότταβος .....	91
4. 53. Κρικηλασία .....	92
4. 54. Κρυπτεία.....	93
4. 55. Κυβεία .....	94

4. 56. Κυβιστάν .....	94
4. 57. Κύβοι.....	95
4. 58. Κυκλικός χορός .....	95
4. 59. Κυνδαλισμός .....	95
4. 60. Κυνητίνδα .....	96
4. 61. Κωρυκομαχία .....	96
4. 62. Λαβύρινθος .....	97
4. 63. Λάταξ .....	97
4. 64. Μάχες εικονικές .....	97
4. 65. Μέρα - Νύχτα .....	98
4. 66. Μεταμφιέσεις .....	98
4. 67. Μηλολάνθη .....	98
4. 68. Μοσκίνδα .....	99
4. 69. Μυϊνδα.....	99
4. 70. Ομοιώματα ζώων και πουλιών .....	99
4. 71. Οπωρίζειν .....	100
4. 72. Ορτυγοκοπία .....	100
4. 73. Οστρακίνδα .....	100
4. 74. Ουρανία .....	101
4. 75. Παιδιά της σφαίρας .....	102
4. 76. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα .....	102
4. 77. Πεντάλιθα .....	102
4. 78. Πεσσεία .....	103
4. 79. Πεσσοί .....	103
4. 80. Πεντέλιθοι - Πεντάλιθα .....	103
4. 81. Πέταυρον .....	104
4. 82. Πετροπόλεμος .....	104
4. 83. Πλαγγών .....	104
4. 84. Πλαταγή .....	105
4. 85. Πλαταγώνιον .....	105
4. 86. Πλατανιστάς .....	105

4. 87. Πλειστοβολίνδα .....	106
4. 88. «Ποδόσφαιρο».....	106
4. 89. Πόλεις .....	107
4. 90. Πύργος.....	107
4. 91. Ραβδομαχία .....	108
4. 92. Ραθαπιγισμός .....	108
4. 93. «Ρόδι και δίσκος» .....	108
4. 94. Ρόμβος .....	108
4. 95. Σάστρο ή Σείστρο .....	109
4. 96. Σκαπέδρα .....	109
4. 97. Σκινθαρίζειν - σκανθαρίζειν .....	110
4. 98. Στρεπτίνδα .....	110
4. 99. Στρόμβος .....	110
4. 100. Στρόφαλος .....	111
4. 101. Σφαίρα .....	111
4. 102. Σφαιρία .....	112
4. 103. Σφαιρισμός - Σφαιρίζειν .....	113
4. 104. Σφαιρομαχία .....	114
4. 105. Σχοινάκι .....	114
4. 106. Σχοινοφιλίνδα .....	114
4. 107. Σχολείο .....	115
4. 108. Τέσσερα.....	115
4. 109. Τηλία .....	115
4. 110. Τίφη.....	116
4. 111. Τρίγωνο .....	116
4. 112. Τριάς - Τριόδιν .....	116
4. 113. Τρόπα .....	117
4. 114. Τροχόν μιμείσθαι .....	117
4. 115. Τροχιά .....	118
4. 116. Τρυγοδίφησις .....	118
4. 117. Τρωικό παιχνίδι .....	118
4. 118. Φαινίνδα - Φενίνδα - Αρπαστόν. ....	119

4. 119. Φίττα Ροιαί - Φίττα Μελίαι .....	120
4. 120. Φρυγίνδα .....	120
4. 121. Χαλκισμός .....	120
4. 122. Χειροβασία .....	120
4. 123. Χελιχελώνη .....	121
4. 124. Χυτρίνδα .....	121
4. 125. «Ψίττα Μαλιάδες» .....	122
4. 126. Ψηλαφίνδα .....	122
4. 127. Είς ώμιλλα .....	122
4. 128. Συμπεράσματα .....	123
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	128
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	133
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	139

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1. Κυβίστημα σε σφραγιδόλιθο (Oxford, Ashmolean Museum) .....140
- Εικόνα 2. Η εξέλιξη του κυβιστήματος σε χρυσό δακτύλιο (Oxford, Ashmolean Museum) .....140
- Εικόνα 3. Άθλα επί Πατρόκλω: γεωμετρικός σκάνθαρος (Dresden, Staatliche Kunstsammluneg) .....141
- Εικόνα 4. Αγών: Τετράδραχμο της νήσου Πεπάρηθου (London, British Museum).....141
- Εικόνα 5. Νίκη: Η θεοποίηση και η προσωποποίηση της πολυπόθητης Νίκης, της «πρωτιάς». (Αθήνα, Νομισματική Συλλογή) .....142
- Εικόνα 6. Αναπαραστάσεις παιχνιδιών (αστράγαλοι, χελώνα, κ.ά.) σε Αθηναϊκά σταθμά (Αθήνα, Μουσείο Αρχαίας αγοράς) .....142
- Εικόνα 7. Η γυναίκα στην αρχαία Σπάρτη: Χάλκινο αγαλμάτιο με Σπαρτιάτισσα αθλήτρια σε δρόμο ταχύτητας, (London, British Museum) .....143
- Εικόνα 8. Η γυναίκα στην αρχαία Αθήνα: Σκηνή γυναικωνίτη: Η μόνη περίοδος της ζωής του αγοριού με γυναίκες, (Dallas, Museum of Arts) .....143

Εικόνα 9. Επιστροφή από συμπόσιο: Ερυθρόμορφος κρατήρας, αττικού εργαστηρίου, 440-430 π.Χ., «Ζωγράφος Κλεοφώντος», Τδρυμα Νικολάου Π. Γουλανδρή, (Αθήνα, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης).....	144
Εικόνα 10. Συνήθεις παραστάσεις παιδικών παιχνιδιών στους Χόες των Ανθεστηρίων (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	144
Εικόνα 11. Συνήθεις παραστάσεις παιδικών παιχνιδιών στους Χόες των Ανθεστηρίων (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	145
Εικόνα 12. Λατρευτικός χορός των Καρνείων της Σπάρτης, (Taras, National Arceological Museum) .....	145
Εικόνα 13. Κένταυρος Χείρων: Ο Χείρων μεταδίδει τις γνώσεις του στον Αχιλλέα, (Paris, Musee de Louvre) .....	146
Εικόνα 14. Σκηνή αρχαίου Σχολείου: Ερυθρόμορφος κύλικας από τον περίφημο αγγειογράφο του Δούρη, (West Berlin, Staatliche Museum) .....	146
Εικόνα 15. Σκηνή αρχαίου Σχολείου: Ερυθρόμορφος κύλικας από τον περίφημο αγγειογράφο του Δούρη. Διδασκαλία μουσικής με λύρα, (West Berlin, Staatliche Museum) .....	147
Εικόνα 16. Αρχαίο γυμνάσιο, (Αναπαράσταση Κ. Ηλιάκη) .....	147
Εικόνα 17. Λουτρά αρχαίου γυμνασίου, (London, British Museum) .....	148
Εικόνα 18. Σκηνή παλαίστρας, (Paris, Petit Palais) .....	148
Εικόνα 19. Συνοδεία μουσικής σε σκηνή γυμνασίου, (Neu York, Metropolitan Museum) .....	149



Εικόνα 20. Ιερή φλόγα της Ολυμπίας στο χώρο της ιεράς Άλτεως, (Αναπαράσταση Hans Shleif) .....	149
Εικόνα 21. Νεαρός αναβάτης αλόγου χωρίς εφίππιο, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	150
Εικόνα 22. Νεαροί αναβάτες αλόγων, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο)...	150
Εικόνα 23. Άβαξ, αβάκιον, πλινθίον (Ηράκλειο, Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	151
Εικόνα 24. Αθύρματα: πήλινη σβούρα, 8 <sup>ος</sup> αι. π. Χ., (London, British Museum) ...	151
Εικόνα 25. Αιώρα: σπάνιο εύρημα από ανασκαφείς της Ιταλικής Αρχαιολογικής Σχολής Αθηνών στην Κνωσό, 1500 π.Χ., (Ηράκλειο, Αρχαιολογικό Μουσείο).....	152
Εικόνα 26. Αιώρα: Ερυθρόμορφη υδρία: Κόρη και Έρωτιδέας, 350 π.Χ. (Milano, Theatric Museum, Fitta, 43) .....	152
Εικόνα 27. Αιώρα: Ερυθρόμορφος αττικός σκύφος, 440 π.Χ. έργο του «ζωγράφου της Πηνελόπης», (Berlin Staatliche Museum) .....	153
Εικόνα 28. Αιώρα: Χους .....	153
Εικόνα 29. Αιώρα η βραχιόνιος, 440-420 π.Χ., (Apulia, Madrid, National Archeological Museum) .....	154
Εικόνα 30. Αιώρα η βραχιόνιος: Ερυθρόμορφο αττικό αγγείο, 450 π.Χ. ....	154
Εικόνα 31. Αλεκρυνόνων αγώνες: Ερυθρόμορφη αττική οinoχόη, του «ζωγράφου της Μπολόνια 417», 5 <sup>ος</sup> αι. π.Χ.. (Rom, Museum Vatican, Fitta, 219) .....	155

Εικόνα 32. Αμαξίς: Ερυθρόμορφος αττικός χους, 5 <sup>ος</sup> αι., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	155
Εικόνα 33. Αμαξίς: Χους με κύκνο που σέρνει παιδικό αμαξάκι .....	156
Εικόνα 34. Αμαξίς: Χους με νέο που σέρνει αμαξάκι, μετακινώντας λαγό, .....	156
Εικόνα 35. Αμαξίς: Αναπαράσταση σκηνής αρματοδρομίας με παιδιά που παίζουν, σέρνοντας αμαξάκια, (Oxford, Asmolian Museum) .....	157
Εικόνα 36. Απόρραξις: Ερυθρόμορφος σκύφος με κόρη που παίζει απόρραξη, (London, Archeological Museum) .....	157
Εικόνα 37. Αρπαστόν-Επίσκυρος: Μελανόμορφο αγγείο. «Αρρηφόροι νεάνιδες» που παίζουν αρπαστόν, (Universität Sammlung Tübingen) .....	158
Εικόνα 38. Αρπαστόν-Επίσκυρος, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	158
Εικόνα 39. Ασκωλιασμός: Πολύτιμος λίθος με πιθανή αναπαράσταση ασκωλιασμού (Fitta, 168).....	159
Εικόνα 40. Αστράγαλοι: (Barcelona, Archaeological Museum) .....	159
Εικόνα 41. Αστραγαλισμός: Αφροδίτη και Πάνας παίζουν αστραγάλους, .....	160
Εικόνα 42. Αστραγαλισμός: Κόρες που παίζουν αστραγάλους. Ελληνική τερακότα, 340-330 π.Χ., (London, British Museum) .....	160
Εικόνα 43. Εικόνα»: Ξύλινο «γιο-γιο», ρωμαϊκής εποχής, (Berlin, Staatliche Pros Museum) .....	161

Εικόνα 44. «Γιο-γιο»: Ερυθρόμορφο κύπελλο, 440 π.Χ.. Παίκτης «γιο-γιο», (Berlin, Staatliche Pros Museum) .....	161
Εικόνα 45. Δακτύλων επάλλαξις- Μόρα: Αμφορέας της Απουλίας του Ρούβου. Έρωσ και Αντέρωσ παίζουν Μόρα, κρατώντας ράβδο, 420 π.Χ., (München, Arceologische Sammlungen) .....	162
Εικόνα 46. Διελκυστίδα: Πολύτιμος λίθος. Προπόνηση αθλητών, (Firenze, National Archeological Museum, Fitta, 46) .....	162
Εικόνα 47. Εννεάδα: Παραλλαγή του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού τριόδιν .....	163
Εικόνα 48. Τριάς-τριόδιν .....	163
Εικόνα 49. Εφεδρισμός-Ιππάζ, τέλη του 4 <sup>ου</sup> αι. π.Χ., (Saint Petersburg, Museum Ermjtaz) .....	164
Εικόνα 50. Εφεδρισμός-Ιππάζ: Τερακότα Τανάγρας. Δύο κόρες παίζουν εφεδρισμό, α΄ μισό 3 <sup>ου</sup> αι. π.Χ., (Paris, Musee de Louvre) .....	164
Εικόνα 51. Εφεδρισμός-Ιππάζ: Μελανόμορφος αττικός σκύφος., 500 π.Χ., (Αθήνα, Μουσείο Αρχαίας Αγοράς) .....	165
Εικόνα 52. Εφεδρισμός-Ιππάζ: Χους, 430-420 π.Χ., (Government owned Museums, Prwsjki' Cultural Property) .....	165
Εικόνα 53. Εφεδρισμός-Ιππάζ: Ερυθρόμορφη αττική λήκυθος, 470 π. Χ., (Paris, Musee de Louvre) .....	166
Εικόνα 54. Μελαμβαθές ηθμοειδές θήλαστρο: 480-470 π. Χ., (Αδημοσίευτο, Έφη Μπαζιωπούλου-Βαλαβάνη) .....	166

Εικόνα 55. Τυγξ: Ερωτικό παιχνίδι μαγείας .....	167
Εικόνα 56. Τυγξ: Αγγείο της Απουλίας .....	167
Εικόνα 57. Καλαθίσκος: Ερυθρόμορφη αθηναϊκή υδρία, 430-420 π.Χ.. (London, British Museum) .....	168
Εικόνα 58. Καλαθίσκος .....	168
Εικόνα 59. Κάλαμον επιβένειν: Μελανόμορφος αμφορέας με νέο που κρατά το εικονικό του άλογο, το καλάμι, (Arceologisches Institut, Eberhard-Karls-Universität) .....	169
Εικόνα 60. Κάλαμον επιβαίνειν: Παιδί πάνω στο καλάμι του, κρατώντας μαστίγιο, (Berlin, Staatliche Museums) .....	169
Εικόνα 61. Κελεύσματα: Μελανόμορφος αμφορέας 6 <sup>ου</sup> π.Χ. αι.. (London, British Museum) .....	170
Εικόνα 62. Κελεύσματα, Μελανόμορφος αττική λήκυθος: 6 <sup>ος</sup> π. Χ. αι., (Oxford, Asmolian Museum) .....	170
Εικόνα 63. Κερρητίζειν, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	171
Εικόνα 64. Κοντοπαίκτης, 430 π.Χ., (Amsterdam, Allard Pierson Museum) .....	171
Εικόνα 65. Κότταβος: Αττική ερυθρόμορφη υδρία, του Φιντίου, 510 π.Χ.. Εταίρες κοτταβίζουν σε συμπόσιο, (München Archeologische Sammlungen) .....	172

Εικόνα 66. Κότταβος: Κύλικα 5 <sup>ου</sup> π. Χ. αι. (Cambridge, Corpus Christi College) .....	172
Εικόνα 67. Κότταβος .....	173
Εικόνα 68. Κρικηλασία: Λήκυθος 380 π.Χ.. Νέος που κυλά ένα κρίκο, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	173
Εικόνα 69. Κρικηλασία: Ερυθρόμορφος κρατήρας, 500-460 π.Χ., (Paris, Musee de Louvre) .....	174
Εικόνα 70. Κρικηλασία: Ερυθρόμορφος αττικός αμοφορέας, 470 π.Χ., (Saint Petersburg, Museum Ermjtaz) .....	174
Εικόνα 71. Κυβιστάν: Απεικόνιση αρχαίου αγγείου, κυβιστηρίδας που στοχεύει με τα πόδια .....	175
Εικόνα 72. Κύβοι .....	175
Εικόνα 73. Κύβοι: Πήλινος κύβος με την προσωπογραφία του Παλαμήδη, 7 <sup>ου</sup> π.Χ. αι. (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	176
Εικόνα 74. Κυκλικός χορός: Ελληνικό αγγείο από την Κάτω Ιταλία, 450 π. Χ., (London, British Museum) .....	176
Εικόνα 75. Κωρυκομαχία: Ερυθρόμορφος αττικός κρατήρας, (Saint Petersburg, Museum Ermjtaz) .....	177
Εικόνα 76. Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινα ομοιώματα, 500-475 π. Χ., Κεραμεικού (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού) .....	177

Εικόνα 77. Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινο ειδώλιο υδρόρνις και χελώνας, (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού) .....	178
Εικόνα 78. Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινα ειδώλια ίππων με αναβάτες, 500-475 π. Χ. (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού) .....	178
Εικόνα 79. Παιδιά της σφαίρας: Σαρκοφάγος της Μήδειας, 2 <sup>ος</sup> μ.Χ., αι.. (Berlin, Staatliche Museums) .....	179
Εικόνα 80. Παιδιά της σφαίρας: «Ποδόσφαιρο»: Επίδειξη δεξιοτεχνίας με σφαίρα, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	179
Εικόνα 81. Παιδιά της σφαίρας: Παιδί παίζει με μπάλα, 420 π.Χ., (Paris, Musee de Louvre) .....	180
Εικόνα 82. Παιδιά της σφαίρας: Κόρη παίζει τρίγωνο μπροστά σε πάπια, 5 <sup>ος</sup> αι., π. Χ. (London, British Museum) .....	180
Εικόνα 83. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Προσφορά περιστεριού. Επιτύμβια στήλη με την Μνησαγόρα και τον Νικοχάρη, του 430 π.Χ., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	181
Εικόνα 84. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Αγόρι, ακρίδα, τσαλαπετεινός: Ασκός του Αστέα, 360-350 π. Χ., (Παέστουμ, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Fitta, 160) .....	181
Εικόνα 85. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Χους, Παιδί παίζει με κουνέλι .....	182
Εικόνα 86. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Χους, Παιδί παίζει με σκύλο και πουλί .....	182

Εικόνα 87. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Ερυθρόμορφη αττική κύλικα, 500-480 π. Χ.. Νέος παίζει με το σκύλο του, (Brussels, Royal Museum of Art and History) .....	183
Εικόνα 88. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Ερυθρόμορφος χους, 430-426 π.Χ. ....	183
Εικόνα 89. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Κύλικα 6 <sup>ου</sup> π.Χ. αι.. Νέος συναγωνίζεται έναν λαγό, (London, British Museum) .....	184
Εικόνα 90. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Ερυθρόμορφος αττικός χους, 450 π. Χ.. Προσφορά κόκορα από ενήλικα προς ένα αγόρι .....	184
Εικόνα 91. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Μονομαχίες με ζώα, 6 <sup>ος</sup> αι. π. Χ., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	185
Εικόνα 92. Πεντάλιθα: Ερυθρόμορφος κρατήρας. Νέοι παίζουν πεντάλιθα, 420-410 π.Χ.,(London, British Museum) .....	185
Εικόνα 93. Πεσσειά: Ερυθρόμορφη υδρία, 490-480 π. Χ., (Museum Brussels) .....	186
Εικόνα 94. Πεσσειά: Μελανόμορφος αμφορέας, (ύψους 0,61 μ.) του 6 <sup>ου</sup> αι. π.Χ. Αχιλλέας και Αίας παίζουν ένα είδος πεσσών, (Rome, Museum Vatican) .....	186
Εικόνα 95. Πεσσειά: Ερυθρόμορφη υδρία, 520-510 π.Χ.. Αχιλλέας και Αίας παίζουν πεσσειά με θεατή την Αθηνά, (Paris, Musee de Louvre) .....	187
Εικόνα 96. Πλαγγών: Πήλινες αττικές πλαγγόνες, 5 <sup>ος</sup> αι. π.Χ. (Münhens Museum) .....	187

Εικόνα 97. Πλαγγών: Αρθρωτές πλαγγόνες ειδώλια, όρθιες - καθιστές, (Brussels, Royal of Art Museum) .....	188
Εικόνα 98. Πλαγγών: Πήλινες βοιωτικές κωδονόσχημες πλαγγόνες 7 <sup>ο</sup> αι. π.Χ., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	189
Εικόνα 99. Πλειστοβολίνδα: Πύργος για το παιχνίδι της κυβείας .....	189
Εικόνα 100. Στρόφαλος: Ερυθρόμορφος χους, με παιδιά που παίζουν ενώ έχουν το στρόφαλο ακουμπισμένο στον τοίχο, (Berlin, Staatliche Museum) .....	190
Εικόνα 101. Στρόφαλος: Ερυθρόμορφος χους με βρέφος που κάθεται σε αγγείο, κρατώντας παιχνίδι. Ο στρόφαλος βρίσκεται ακουμπισμένος στον τοίχο, 440-430 π.Χ., (Αθήνα, Μουσείο Αγοράς).....	190
Εικόνα 102. Σχολείο: Αθηναϊκός κρατήρας αθηναϊκής περιόδου. Αναπαράσταση παιδιών που παίζουν σχολείο .....	191
Εικόνα 103. Χειροβασία: Αθηναϊκός χους, 450 π. Χ...Αγαπητό παιχνίδι των παιδιών, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο) .....	191
Εικόνα 104. Χειροβασία: Αθηναϊκός χους .....	192
Εικόνα 105. Ώμιλλα: Τερακότα. Σύμπλεγμα παικτών που παίζουν ώμιλλα, (Paris, Musee de Louvre) .....	192





## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Οι Έλληνες, όχι μόνο αυτοί που κατοικούσαν στην αρχαία Αθήνα, αλλά και όσοι κατοικούσαν σε άλλες πόλεις, ανέπτυξαν έναν κοινό πολιτισμό, διατηρώντας κοινές συνήθειες, κοινή γλώσσα, κοινή θρησκεία, κοινά ήθη και έθιμα. Με αφορμή τις κοινές τελετές λειτούργησαν ως ένας λαός με κοινούς δεσμούς.

Μέσα από την εργασία αυτή επιδιώκεται να εξεταστεί ο «Χρυσός Αιώνας» του παιχνιδιού και ο ρόλος που αυτό ασκούσε στην αγωγή των πολιτών της αρχαίας ελληνικής εποχής. Επίσης επιχειρείται η ανάδειξη του ελεύθερου πνεύματος, της δημιουργικότητας καθώς και της ευρηματικότητας του αρχαίου ελληνικού κόσμου. Στα πλαίσια της δεδομένης συγγραφικής καταγραφής και προκειμένου να αποφευχθεί η εξιδανίκευση και η μυθοποίηση του παρελθόντος δεν επιχειρείται η εξέταση της ολοκλήρωσης της πορείας του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού μέσα από τη σαφή οριοθέτηση του χώρου και του χρόνου, καθώς για την ολοκλήρωση του εγχειρήματος αυτού οδηγηθήκαμε με τη μελέτη, τη συλλογή και την επεξεργασία μέρους των πρωτογενών, καθώς και των δευτερογενών γραπτών πηγών που κατά καιρούς επικεντρώθηκαν στα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου με αναφορά στον 4<sup>ο</sup> και τον 5<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα.

Με τη διεπιστημονική και πολύπλευρη εξέταση των παιχνιδιών προσεγγίσθηκε η αναζήτηση του ρόλου τους στην αγωγή ενώ αναζητήθηκε ταυτόχρονα η συσχέτισή τους με τη μόρφωση και τη φιλοσοφική αντίληψη της αρχαίας ελληνικής εποχής. Μία επιπρόσθετη επιδίωξη της εργασίας αυτής είναι επίσης η συνάρτηση του παιχνιδιού με τα υπόλοιπα πολιτιστικά στοιχεία της ελληνικής αρχαιότητας, την καθημερινή δραστηριότητα και τη φιλοσοφία που επικρατούσε την εποχή εκείνη. Για το λόγο αυτό η παρούσα

της εργασίας με το γενικό τίτλο, *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, επιχειρείται η ανάλυση του κυρίως θέματος των παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, στο τρίτο μέρος διερευνάται με ολιστικό τρόπο η πολύπλευρη σχέση του ανθρώπου με τα παιχνίδια, ενώ παρουσιάζεται με λεπτομέρεια μία κύρια σειρά των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### *Εισαγωγή στα παιχνίδια*

Αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση των παιχνιδιών του αρχαίου ελληνικού κόσμου, η εξέταση του ρόλου τους στην αγωγή, καθώς και η συγκριτική μελέτη της αντίληψης της αρχαίας ελληνικής εποχής τόσο για τη ζωή όσο και για το παιχνίδι γενικότερα.

Η διαχρονική επικαιρότητα του θέματος που αφορά στα παιχνίδια και στην αγωγή επιτρέπει την εκπαιδευτική αξιοποίηση των παιχνιδιών στη σημερινή εποχή ολόενα και περισσότερο, καθότι η σύγχρονη πραγματικότητα της σχολικής τάξης ορίζεται από μια ετερογενή και πολυπολιτισμική σύνθεση στην οποία είναι γνωστό ότι απαιτούνται περισσότερο από ποτέ *εναλλακτικοί*<sup>1</sup> τρόποι διαχείρισης και διδασκαλίας. Στο πλαίσιο αυτό χαρακτηριστική είναι η άποψη ότι *«το παιχνίδι αποτελεί για το παιδί έναν ιδιαίτερα σαγηνευτικό τρόπο κοινωνικής ένταξης. Μέσω της μίμησης και μέσω των διαφόρων εορτών και τελετουργιών εισέρχεται σιγά-σιγά στον κόσμο των ενηλίκων και ταυτίζεται με το ρόλο που καλείται να διαδραματίσει»*.<sup>2</sup>

Η ιστορική έρευνα για το παιχνίδι έχει καταγράψει ότι οι αρχαίοι Έλληνες από τη νηπιακή τους ηλικία στο πρώτο τους κοινωνικό άνοιγμα ήταν υποχρεωμένοι δια νόμου να παρακολουθούν *αλεκτριόνων αγώνες*, τις γνωστές κοκορομαχίες. Για την ενδυνάμωση της πεποίθησης του καλού αγωνιστή και υπερασπιστή της πατρίδας στους νέους, οι Αθηναίοι έκοψαν νομίσματα με παραστάσεις από τους αγώνες αυτούς<sup>3</sup>.

Η ιστορική καταγραφή για τα συμπόσια έχει αναδείξει ότι για τους αρχαίους Έλληνες αυτά αποτελούσαν τόπους διεξαγωγής πνευματικών αγώνων. Ο Όμηρος στην Οδύσσεια περιέγραψε γραφικές σκηνές από τα συμπόσια των ανθρώπων της εποχής του, αντιπαραθέτοντάς τα με τις θεϊκές εικόνες των συμποσίων της Ιλιάδας, τονίζοντας ότι οι Φαίακες επέδειξαν μια συμποσιακή τέχνη την οποία οι επίκουροι διακήρυξαν ενάντια

---

<sup>1</sup>. Νικολάου Γεώργιος: *Ένταξη και εκπαίδευση των αλλοδαπών μαθητών στο δημοτικό σχολείο*, Αθήνα, 2000, σελ. 66.

<sup>2</sup>. Λάζος Χρήστος Δ.: *Παίζοντας στο χρόνο*, Αθήνα, 2002, σελ. 97.

<sup>3</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 36.

στους πλατωνικούς ως πρωτογενή μορφή χαράς. Περιέγραψε επίσης ότι σε διαγωνισμό στο παιχνίδι του έρωτα οι μνηστήρες της Πηνελόπης διαγωνίστηκαν στο σημάδι και έπαιζαν πεσσεία, διασκεδάζοντας, παίζοντας και ερωτοτροπώντας.<sup>4</sup> Ωστόσο, ένα από τα πλέον γνωστότερα παιχνίδια γρίφων και ερωτήσεων ήταν το στοίχημα του Αντωνίου και της Κλεοπάτρας.<sup>5</sup>

Η ιστορική καταγραφή για τα επιτραπέζια παιχνίδια που συνήθιζαν κατά κόρον να παίζουν οι αρχαίοι Έλληνες αναφέρει ότι αυτά ήταν παιχνίδια καθαρώς πνευματικά και παίζόταν συνήθως με πεσσεία (πιόνια) και κύβους.

Το παιχνίδι είχε θεωρηθεί από τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη<sup>6</sup> ότι είναι το βάλαμο και το καταπραυντικό που ενεργεί ευεργετικά και θεραπευτικά στην ψυχή του ανθρώπου. Είναι το στοιχείο που καθορίζει τη ζωή και την εξέλιξη του ανθρώπου στο παρόν και το μέλλον. Γι αυτό και υποστήριζαν ότι το παιδί δεν πρέπει να αφήνεται αδέσμευτο στα ένστικτά του. Στο σκοπό αυτό συνέτεινε το προσανατολισμένο παιχνίδι με στόχο την επαγγελματική κατεύθυνση του παιδιού.<sup>7</sup>

Γύρω από τη λέξη παιχνίδι έχουν δημιουργηθεί διάφορα ρητά ή στιχομυθίες που περικλείουν πολλές πτυχές των ανθρώπινων εκδηλώσεων. Επίσης παρατηρούμε ότι σε κάθε έκφραση της ζωής υπήρχε και υπάρχει η βασική φιλοσοφία για το παιχνίδι.<sup>8</sup> Ένα από τα παραδείγματα του είδους αποτελεί και η άποψη του Boehner με αναφορά στην ομαλή ένταξη όλων των μαθητών και μαθητριών στο σχολικό περιβάλλον όπου επιβεβαιώνεται πως στην προσπάθεια αυτή «προβλήματα δημιουργούνται γιατί οι νεοφερμένοι δε γνωρίζουν τόσο καλά τους κανόνες του παιχνιδιού, τους οποίους πρέπει αρχικά να μάθουν πριν μάθουν

<sup>4</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 39.

<sup>5</sup>. Huizinga Johan: *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μτφ. Σ. Ροζάνης & Γ. Λυκιαρδόπουλος, Αθήνα, 1989, σελ. 97. «*Η Κλεοπάτρα στοιχημάτισε με τον Αντώνιο ότι μπορεί να φάει ... στη διάρκεια του συμποσίου πάνω από εκατό χιλιάδες σεστέρσια και το πετυχαίνει βάζοντας να λιώσει μέσα σ' ένα κύπελλο με ξίδι ένα μαργαριτάρι ανεκτίμητης αξίας*», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 36.

<sup>6</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337a -1339a.: «... δια τούτο δεῖ παιδιὰς εἰσάγεσθαι καιροφυλακτοῦντας τὴν χρῆσιν, ὡς προσάγοντας φαρμακείας χάριν· ἀνεσις γάρ ἢ τοιαύτη κίνησις τῆς ψυχῆς, καὶ διὰ τὴν ἡδονὴν ἀνάπαυσις.».

<sup>7</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, vi793e, viii819b-e. Πλάτων: *Πολιτεία*, VIII.1336a. Αριστοτέλης, *Πολιτικά*, 1336a.2-29. Γαληνός: *Σφαιρας*, 901b. Μαργου Hirrene: *Ιστορία της εκπαίδευσως κατά την αρχαιότητα*, Αθήνα, 1961, σελ. 214. Κολόμποβα Κ. Μ. & Οζερέσκαϊα Ε. Λ.: *Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Ελλάδα*, Αθήνα, 1989, σελ. 114.

<sup>8</sup>. Αυτό επικροτεί και καταδεικνύει σε ένα από τα συγγράμματά του, όχι μόνο ο γνωστός Huizinga, στο *Άνθρωπος*, αλλά επίσης και πλήθος άλλων ερευνητών όπως, η Παπαζώη Ε. στο: Πλατή Μαρίνα: *Παίζοντας στην Αρχαία Ελλάδα, ... με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην*, (το σύγγραμμα δεν φέρει χρονολογία έκδοσης και σελισοποίηση) η οποία φαίνεται να συμφωνεί με την άποψη του Πλάτωνα που διατυπώνει ο Huizinga, γράφοντας η ίδια : «*Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι ανακαλύπτουν τον κόσμο, τον πολιτισμό τους, την ίδια τη ζωή. Γιατί ακόμη και αυτή η ίδια η ζωή είναι ένα παιχνίδι*», σελ. 2.

το παιχνίδι».<sup>9</sup> Η παρούσα αναφορά εστιάζει σε θέματα ένταξης παλιννοστούτων μαθητών και μαθητριών, φανερώνοντας τη φιλοσοφική και πρακτική δυναμική που διατηρεί το παιχνίδι στο χώρο των ανθρώπινων σκέψεων και σχέσεων.

«Είναι σχεδόν αδύνατον να διαχωρίσουμε από το πρωτογενές παιχνίδι το άθλημα και το μουσικό αυτοσχεδιασμό, τα αινίγματα και τους γρίφους».<sup>10</sup> Η προσπάθεια της διάκρισης του παιχνιδιού από συναφείς ερμηνείες όπως αυτές του αγώνα, της γύμνασης ή του αθλητισμού θέτουν τον αναγνώστη και ερευνητή ενώπιον της κατάργησης των ορατών ορίων ενός και μοναδικού ορισμού αφού ως παιχνίδι ορίζεται σύμφωνα με τον Πλάτωνα ακόμη και το ίδιο το δημιούργημα του Θεού ο άνθρωπος.<sup>11</sup> Σύμφωνα με τον Huizinga στη σημασία του όρου παιχνίδι συμπεριλαμβάνονται τρεις τουλάχιστον διαφορετικές διαστάσεις: (α) της παιδιάς, στην οποία συμπεριλαμβάνεται ό,τι ανήκει και ό,τι αναφέρεται στο παιδί, (β) του αθύρματος και (γ) του αγώνα.<sup>12</sup> Κατά Σουΐδα, η λέξη παιδιά ερμηνεύεται ως παίγιον, ενώ η λέξη παιγνία ως η ευχάριστη κατάσταση της ψυχαγωγίας και της γιορτής.<sup>13</sup> Συνεπώς, ό,τι «δεν έχει ούτε χρησιμότητα, ούτε μορφή, ούτε όμως είναι ως προς τα αποτελέσματά του βλαβερό, μπορεί κάλλιστα να κριθεί με το κριτήριο της χάριτος που ενέχει και με την ηδονή που παρέχει. Μια τέτοια ηδονή, η οποία δεν ενέχει αξιόλογο καλό ή κακό, είναι το παιχνίδι-η παιδιά».<sup>14</sup>

Για τον Έλληνα πολίτη της κλασικής αρχαιότητας το παιχνίδι ήταν μέρος της προσπάθειας του καλού κάγαθού ανδρός<sup>15</sup> για να κερδίσει την αιωνιότητα της ψυχής του

<sup>9</sup>. Bochner S.: “Coping with unfamiliar cultures: Adjustment or culture learning”, Australian Journal of Psychology, 1986, 38 (3), 347-358, στο Ψάλτη Αναστασία: *Ελληνοπόντιοι και βορειοηπειρώτες μαθητές (-τριες) στα ελληνικά Σχολεία: Στάσεις, Ανάγκες, προσδοκίες*, Διδακτορική Διατριβή, Θεσσαλονίκη, 1999, σελ. 292.

<sup>10</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 39.

<sup>11</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, Ζ. 803c.: «... Φημί χρήναι τό μὲν σπουδαῖον μὴ, φύσει δέ εἶναι θεόν μὲν πάσης μακαρίου σπουδῆς ἄξιον, ἄνθρωπον δέ, ὅπερ εἶπομεν ἐμπροσθεν θεοῦ τι παίγιον εἶναι μεμηχανημένον, ...» Huizinga: *Ἄνθρωπος*, σελ. 36. Ο Πλάτων περί της αντιλήψεως του τρίπτυχου Θεού, ζωής και παιχνιδιού, μνημόνευε ότι: «Ο Θεός μόνο αξίζει την άκρα σοβαρότητα, ο άνθρωπος όμως είναι το παιχνιδάκι του Θεού και αυτό αποτελεί και το καλύτερό του μέρος. Γι αυτό κάθε άνδρας και κάθε γυναίκα θα έπρεπε να ζουν τη ζωή τους ανάλογα και να παίζουν τα ευγενέστερα παιχνίδια και να έχουν άλλα μυαλά από αυτά που έχουν τώρα ... Γιατί θεωρούν τον πόλεμο κάτι πολύ σοβαρό, αν και στον πόλεμο δεν υπάρχει ούτε παιχνίδι ούτε παιδιά ... «οὐτ’ οὖν παιδεία» ἄξια του ονόματος πράγματα που εμείς θεωρούμε σοβαρότατα. Όλοι πρέπει άρα να ζουν όσο μπορούν ειρηνικά. Ποιος είναι λοιπόν ο σωστός τρόπος ζωής: Πρέπει να ζει τη ζωή σαν παιχνίδι, παίζοντας, και τότε θα μπορέσει να εξευμενίσει τους θεούς, να υπερασπίσει τον εαυτό του και τους εχθρούς του και να νικήσει τον αγώνα». Άρα το παιχνίδι είχε άμεση συνύφανση με τη ζωή και την ανθρώπινη ύπαρξη από τη ζωή της γεννήσεως.

<sup>12</sup>. Huizinga: *Ἄνθρωπος*, σελ. 52.

<sup>13</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*, 10<sup>ος</sup> αιώνας μ.Χ., Θεσσαλονίκη, 2002, σελ. 900. Σίλερ, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 38-41.

<sup>14</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, Β’. 653. Huizinga: *Ἄνθρωπος*, σελ. 237. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1336a. 30.1336b. 20. Κυρικλίδου Βασιλική: *Παιδί και παιχνίδι*, Κομοτηνή 1987, σελ. 8.

<sup>15</sup>. Πετρόπουλος Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β’, 1971, σελ. 463.

μέσω της προσωπικής του εξύψωσης. Αντίθετα, για τον πολίτη της ομηρικής εποχής το παιχνίδι που συχνά είχε τη μορφή αγώνων αποτελούσε κυρίως μέρος της καθημερινής ζωής και της στρατιωτικής προετοιμασίας.<sup>16</sup>

Οι Έλληνες δεν ήταν οι πρώτοι που επινόησαν τα παιχνίδια - τις αθλοπαιδιές, αλλά ήταν οι πρώτοι που τις ανύψωσαν σε αγωνίσματα.<sup>17</sup> Από αφηγήσεις του Ομήρου φαίνεται ότι οι παιδιές πήραν με το αθλητικό πνεύμα τη μορφή των αθλητικών αγώνων είτε με την επίδοση επάθλου είτε χωρίς.<sup>18</sup> Κατά την κλασική αρχαιότητα η ευγενής άμιλλα που αναπτυσσόταν μεταξύ των πόλεων κατά τη διάρκεια των θρησκευτικών εορτών είχε κατά κύριο λόγο την προέλευσή της στα παιχνίδια. Με αυτά κατά τη διάρκεια των εορταστικών τελετών, που ήταν πολλές, ασκούσαν το σώμα και το πνεύμα, θέραπευαν την ψυχή από τη λύπη - τον κόπο. Χάρη των ομαδικών παιχνιδιών οι ανθρώπινες σχέσεις γινόταν στενότερες και οι φιλίες δυνάμωναν<sup>19</sup>, ενώ ταυτόχρονα στις περισσότερες εορταστικές τελετές, αν όχι σε όλες, τα παιχνίδια αποκτούσαν εύκολα τη μορφή των αγώνων.<sup>20</sup> Τα παιχνίδια εκεί χάρη της παράστασης και της θέασης, ήταν πολυάριθμα και γινόταν πιο πολύπλοκα με αποτέλεσμα σταδιακά και προοδευτικά να γίνει η ενσωμάτωσή τους στα αθλητικά παιχνίδια.<sup>21</sup>

Στον αγώνα, πρωταρχικό ρόλο είχε η αναμέτρηση των ικανοτήτων του εαυτού και της ομάδας και ο τρόπος της παρουσίασης ή η επίδειξη. Στη διαδικασία της επίδειξης συμπεριλαμβανόταν όλα τα φυσικά δεδομένα που οδηγούσαν στην καλή παρουσίαση ενώπιον του κοινού.<sup>22</sup> Με όμοιο τρόπο με την επιρροή των παιχνιδιών επερχόταν μια

---

<sup>16</sup>. Αλμπανίδης Ευάγγελος: *Ιστορία της Άθλησης στον αρχαίο ελληνικό κόσμο*, Θεσσαλονίκη, 2004, σελ. 30. Wilcken Ulrich: *Αρχαία ελληνική ιστορία*, Αθήνα, 1976, παρ. 185.

Με τη συνεχή δράση μέσω κάθε δραστηριότητας που έπαιρνε τη μορφή παιχνιδιού, οι αρχαίοι Έλληνες κατά τη διάρκεια των πολέμων, (δημιουργία παιχνιδιών από τον Παλαμήδη στον πόλεμο της Τροίας), αλλά και σε καιρό ειρήνης, κατέδειξαν ότι είχαν την ανάγκη να εκφράσουν την εσωτερική τους ορμή για την κατάκτηση και διατήρηση της αιώνιας νεότητάς τους, την οποία αποτύπωσαν στα πνευματικά μνημεία του πολιτισμού και στα έργα τέχνης της κλασικής εποχής.

<sup>17</sup>. Λαζαρίδης Δημήτριος: *Ιστορία του ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 473.

<sup>18</sup>. Μιρώ Αιμίλιος: *Η καθημερινή ζωή στην εποχή του Ομήρου*, μτφ. Κ. Παναγιώτου, Αθήνα, 1995, σελ. 241.

<sup>19</sup>. Με όμοιο τρόπο, όπως αργότερα και στους Πανελλήνιους Αγώνες, όπου σύμφωνα με τον «Παναθηναϊκό» του Ισοκράτη, αυτοί ήταν ένα έθιμο των ιδρυτών των μεγάλων πανηγύρεων, ενός εθίμου που σύμφωνα με αυτό αποτελούσαν λόγο, όλα τα ελληνικά φύλλα να νιώθουν «καλόκαρδα στο μέλλον ο ένας για τον άλλο, ανανεώνοντας τις παλιές φιλίες και δημιουργώντας καινούργιες», στο Γιαλούρης Νικόλαος: *Οι Ολυμπιακοί αγώνες στην αρχαία Ελλάδα*, Αθήνα, 1982, σελ. 72.

<sup>20</sup>. Flaceliere Robert: *Ο δημόσιος και ιδιωτικός βίος των αρχαίων Ελλήνων*, Αθήνα, 2000, σελ. 242-243.

<sup>21</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 28.

<sup>22</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 28.

γενικότερη συμμετοχή του κόσμου σε αυτά μετατρέποντας με βεβαιότητα την κοινωνία σε ένα εκπαιδευτικό καθίδρυμα.<sup>23</sup>

Η λέξη αγωγή προέρχεται από τη λέξη αγών η οποία με τη σειρά της προέρχεται από το ρήμα άγω, δηλαδή οδηγώ.<sup>24</sup> Ο αθλητισμός καθώς αποτελεί την απεικόνιση του μόχθου και της επίπονης προσπάθειας του εαυτού, δηλαδή του αγώνα διενεργείται για λόγους προβολής και επικράτησης πάντοτε μέσα από τη χρήση της ευγενούς άμιλλας, δηλαδή της ατομικής βελτίωσης του εαυτού, ενώ στο παιχνίδι ο παίζων άνθρωπος συμμετέχει ομαδικά χωρίς η συνθήκη αυτή να του έχει επιβληθεί ποτέ από φυσική αναγκαιότητα ή ηθική υποχρέωση.<sup>25</sup>

Ωστόσο, η σύλληψη μιας καθολικής και λογικά ομοιογενούς έννοιας του παιχνιδιού, στην οποία συμπεριλαμβάνεται επίσης η σημασία της λέξης αγώνας στην αρχαία Ελλάδα ως γλωσσική ενοποίηση<sup>26</sup> δεν επήλθε ποτέ. Μάλλον τη συναντούμε σήμερα περισσότερο ως γλωσσική επινόηση<sup>27</sup> και μόνο. Στο πλαίσιο αυτό και σύμφωνα με σύγχρονες επιστημονικές θεωρίες, έχει υποστηριχθεί ότι ο Αθλητισμός δεν είναι παιχνίδι<sup>28</sup>. Στην επεξήγηση των παραπάνω θεωριών εν δυνάμει υποστηρίζεται πως το παιχνίδι διατηρεί την αρχέγονη ιδιότητά του μέχρι και σήμερα, ενώ διαφοροποιείται με σαφήνεια από τον αθλητισμό, ο οποίος αποτελεί σημαντικό φορέα του πολιτισμού καθότι σε αντίθεση με το παιχνίδι δεν επιδέχεται το δόλο.

Εντούτοις, το παιχνίδι ως λειτουργία αν και βιολογικά αρχέγονη,<sup>29</sup> χωρίς να θεωρείται κατ' αποκλειστικότητα ανθρώπινη,<sup>30</sup> φαίνεται να περικλείει το τεράστιο κομμάτι της κοινωνικής ζωής των αρχαίων Ελλήνων που παρήγαγε πολιτισμό τη στιγμή που οι άνθρωποι της εποχής συνειδητοποιούσαν, ως ένα βαθμό, τον παιγνιώδη χαρακτήρα των ιερών αγώνων.<sup>31</sup> Συνεπώς, όσο κι αν στις μέρες μας το παιχνίδι τείνει ολοένα και περισσότερο να υπάρχει για έναν καθορισμένο σκοπό, κατά την αρχαιότητα συναντάται

---

<sup>23</sup>. Όπως ακριβώς συνέβαινε με το θέμα της παιδείας. Είναι αλήθεια ότι σε όλα τα πολιτεύματα και στις πολιτειακές συλλήψεις του Πλάτωνα βασικότερο στοιχείο ήταν η παιδεία η οποία δεν έπρεπε απλώς να προετοιμάζει τους πολίτες για την ένταξή τους στην κοινωνική ζωή, αλλά και η ίδια η κοινωνία είχε ως σκοπό την ευδαιμονία του κάθε πολίτη. Έτσι, πολιτεία και παιδεία δεν ήταν δυνατόν να διασπαστούν, γιατί το ένα καθοριζόταν από το άλλο, στο Μικρογιαννάκης Εμμανουήλ: *Ιστορία του ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2', σελ. 155.

<sup>24</sup>. Γκουλιώνης Θάνος: *Ένας Έρωτας αλλιώτικος*, Ναύπλιον, 2000, σελ. 17-18.

<sup>25</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 21.

<sup>26</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 53, 54.

<sup>27</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 53.

<sup>28</sup>. Γκουλιώνης: *Έρωτας*, σελ. 16, 19.

<sup>29</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 17: «... νόμος, και τάξη, εμπόριο και κέρδος, δεξιότητες και τέχνη, ποίηση, σοφία και επιστήμη. Όλα έχουν τις ρίζες τους στο αρχέγονο έδαφος του παιχνιδιού».

<sup>30</sup>. Γκουλιώνης: *Έρωτας*, σελ. 170.

<sup>31</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 53.

με μία εντελώς διαφορετική σημασία. Γι αυτό συμπερασματικά ως παιχνίδι μπορεί να οριστεί μία πολύ ενδιαφέρουσα απασχόληση-δραστηριότητα, στην οποία περικλείεται μια ευχάριστη φυσική ή πνευματική προσπάθεια που έχει ως στόχο μόνο την ευχαρίστηση.<sup>32</sup> Ως δραστηριότητα, γίνεται για χάρη του εαυτού της γι αυτό και έχει θεωρηθεί ότι είναι βιολογικά χρήσιμο.

Η ελληνική γλώσσα έχει αποτυπώσει τόσο φανερά την άμεση σχέση που υπάρχει μεταξύ της λέξης παιδί και παιχνίδι που οι λέξεις ως ομόρριζες φαίνεται να αποτελούν έννοιες αδιάσπαστες. Το παιδί ποίησε και οικοδόμησε το παιχνίδι ή το παιχνίδι το παιδί; Κατά Σουΐδα η λέξη *παιδιά* ερμηνεύεται ως *παίγνιον*, δηλαδή παιχνίδι απεικονίζοντας την ερμηνεία του με διάφορα παιγνιώδη στιγμιότυπα. Κατά τον Huizinga, η λέξη *παιδιά* θύμιζε πάρα πολύ το παιδί και θεωρήθηκε ότι ήταν φορτισμένη με την έννοια του παιδικού παιχνιδιού, του νηπιακού και του ασήμαντου, η οποία δεν παρείχε τα περιθώρια μιας ανώτερης μορφής παιχνιδιού στην οποία θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν ιδιαίτεροι όροι όπως αυτού του *αγών*.<sup>33</sup> Κατά Σουΐδα, αναφέρεται η ερμηνεία της λέξης *παιγνία* ως μία ευχάριστη κατάσταση της ψυχαγωγίας και της γιορτής.<sup>34</sup> Ο Huizinga, με την σύγχρονη άποψη διατείνεται ότι *η σχέση ανάμεσα στη γιορτή και στο παιχνίδι είναι πολύ στενή* καθότι και οι δύο αποτελούν καταστάσεις που αναστέλλουν προσωρινά την καθημερινή ζωή, ενώ συνδέονται βαθύτατα με το χορό<sup>35</sup>. «*Στην Ελλάδα δεν υπήρξε μετάβαση από τη μάχη στο παιχνίδι, αλλά μια εξέλιξη πολιτισμού σε παιγνιώδη αγώνα*».<sup>36</sup> Εξάλλου, οι Έλληνες «*πρώτοι ανάμεσα σε άλλους λαούς, μετέτρεψαν τη σωματική δραστηριότητα σε άσκηση και την απλή αναμέτρηση σε αγώνα με ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο*».<sup>37</sup>

Κατά συνέπεια, το παιχνίδι ως η αρχέτυπη μορφή της αθλητικής άσκησης ήταν η καθημερινή βίωση και η στάση ζωής των αρχαίων Ελλήνων. Καθώς η σκέψη του ανθρώπου έρεπε πάντα προς τη σφαίρα του καθαρού παιχνιδιού.<sup>38</sup> Με το παιχνίδι οι αρχαίοι Έλληνες κατάφεραν να καλλιεργήσουν την ευγενή άμιλλα, ασκώντας παράλληλα την ψυχή, το μυαλό και το σώμα. Η παροχή αυτού του είδους γενικής παιδείας και μόρφωσης δεν αποσκοπούσε στην ανάπτυξη των νοητικών μόνο δεξιοτήτων του ανθρώπου, αλλά κατά την εποχή εκείνη γίνεται φανερό ότι, «*αληθώς, ολόκληρος ο*

<sup>32</sup>. Τσιάντης Ιωάννης: *Ψυχική υγεία του παιδιού και της οικογένειας*, Αθήνα 1999, σελ. 55-68.

<sup>33</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 237.

<sup>34</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*, σελ. 900. Σίλερ, στο Λάζος: *Χρόνος*: σελ. 38-41.

<sup>35</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 40.

<sup>36</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 116.

<sup>37</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 11.

<sup>38</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 241.



άνθρωπος, σώμα, ψυχή, κρίσις και συναίσθημα, χαρακτήρ και πνεύμα, αποτελεί το αντικείμενον της μορφώσεως». <sup>39</sup>

### *Σκοπός της έρευνας – πηγές*

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να καταγραφεί η ιστορική διαδρομή του παιχνιδιού, και η αντίληψη του αρχαίου ελληνικού κόσμου που σχετίζεται με τα παιχνίδια. Στην προσπάθεια αυτή θα εξετασθεί η θέση και ο ρόλος που κατείχαν τα παιχνίδια στη διαδικασία της αγωγής και της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Η αναζήτηση του θέματος θα επιδιωχθεί να είναι σφαιρική με στόχο την ανάδειξη της πανελλαδικότητας των παιχνιδιών και τη συμβολή τους στα διάφορα γεγονότα ζωής. Γενικότερη επιδίωξη, της εργασίας αυτής είναι να απαντήσει σε ερωτήματα του είδους:

Πώς αξιολογούσαν το παιχνίδι στα διάφορα γεγονότα της ζωής οι αρχαίες ελληνικές πόλεις- κράτη; Πώς χρησιμοποιούσαν το παιχνίδι ως μέσο αγωγής; Ποιο ήταν το εύρος της ποικιλίας των παιχνιδιών του αρχαίου ελληνικού κόσμου; Ποια στοιχεία της πολιτισμικής ταυτότητας του αρχαίου Έλληνα αντικατοπτρίζονταν μέσα από τα παιχνίδια;

Για το σκοπό αυτό κύριες πηγές των πληροφοριών αποτέλεσαν φιλολογικές μαρτυρίες και ανασκαφικά δεδομένα. Πιο συγκεκριμένα από τους αρχαίους Έλληνες συγγραφείς μελετήθηκαν τα έργα του Αριστοτέλη: *Πολιτικά*, του Πλάτωνα: *Νόμοι*, *Πολιτεία*, του Πλούταρχου: *Περί παιδων αγωγής*, του Γαληνού: *Δια της μικράς σφαίρας Γυμνασίου*, του Πολυδεύκη: *Ονομαστικόν*, και άλλα. Ως δευτερεύουσες πηγές χρησιμοποιήθηκαν σχετικές μελέτες με ανάλογο περιεχόμενο, όπως των: Δωρίζα Γεώργιου Ι.: *Το Παίγνιον ως μέσο αγωγής του ανθρώπου*, Εν Αθήναις (1936), Λάζου Χρήστου Δ.: *Παίζοντας στο χρόνο*, Αθήνα (2002), Μαργου Ηίρπene: *Ιστορία της εκπαίδευσως κατά την αρχαιότητα*, Αθήνα (1961), και άλλα.

---

<sup>39</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 12.

## 1. ΠΕΡΙ ΔΙΑΠΑΙΔΑΓΩΓΗΣΗΣ

### 1.1. Η κοινωνική ζωή

Η ομηρική εποχή, ως πρόδρομος της άθλησης, η οποία με την αρχέγονη μορφή της αρχικά ως παιχνίδι<sup>1</sup> γίνεται σταδιακά εξαιρετη γύμναση και στη συνέχεια με την ιδιότητα του θεάματος μετεξελίσσεται στη μορφή του αγωνίσματος. Πρωτογενής μαρτυρία από την Ιλιάδα με αναφορά στα *άθλα επί Πατρόκλω*,<sup>2</sup> έχει αποτελέσει μέχρι σήμερα την αρχαιότερη περιγραφή αγώνων.<sup>3</sup> Επίσης, στο παιχνίδι της Ναυσικάς με τις συντρόφισσές της γίνεται φανερό το μέγεθος της επίδρασης που είχαν τα παιχνίδια, στην ολότητα του αρχαίου ελληνικού πνεύματος ανεξάρτητα από τη χρονολογική ηλικία των ατόμων.<sup>4</sup> Θεμελιώδης ήταν η πίστη των αρχαίων Ελλήνων, ότι το αντίθετο της σπουδής, δηλαδή τα παιχνίδια, ήταν η πλέον ωφέλιμη απασχόληση μικρών και μεγάλων. Η επεξήγηση της παρούσας θεωρίας των σοφιστών, προερχόταν από τη γενικότερη αντίληψη που είχαν αναπτύξει για τα πράγματα. Θεωρούσαν ότι, «για κάθε πράγμα υπάρχουν δύο εξίσου δικαιολογημένες αντιλήψεις που αντιφάσκουν και όχι μία με απόλυτη ισχύ»,<sup>5</sup> γι αυτό και η χρησιμότητα του παιχνιδιού στην εποχή τους εξυψώθηκε όσο ποτέ άλλοτε.

Ο Πολυδεύκης,<sup>6</sup> στο συγγραφικό του έργο αναφέρει πάνω από πενήντα (50) παιχνίδια, πολλά εκ των οποίων διασώζονται και παίζονται έως και σήμερα. Σε πρόταση του Γαληνού αναφέρεται ότι το καλύτερο συστατικό της ανθρώπινης μακροζωίας δεν είναι άλλο από το παιχνίδι και ιδίως τα παιχνίδια που παίζονται με την μπάλα - σφαίρα.

---

<sup>1</sup>. Ως μη γνήσιοι αθλητικοί αγώνες, στο Λαζαρίδης Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*: τ. Γ', σελ. 473.

<sup>2</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 31.

<sup>3</sup>. Λαζαρίδης: *Ιστορία*, τ. Β', σελ. 474.

<sup>4</sup>. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 15.

<sup>5</sup>. Wilcken: *Ιστορία*, παρ. 150. Θεωρία που την απέριψε αργότερα ο Σωκράτης, ως «δοξασία» της υποκειμενικής αντίληψης των σοφιστών, δείχνοντας στη συνέχεια σε όλους τους μαθητές του και σε όλο τον κόσμο με τη ζωή και το θάνατό του, το ηθικό του μεγαλείο της ανδρείας προσωπικότητάς του. βλ. Wilcken: *Ιστορία*, παρ. 150.

<sup>6</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Ζ.

Η κοινωνική σκέψη. «Όταν ὁ Ἕλληνας ὁμιλεῖ περὶ τῆς «τῶν παιδῶν ἀγωγῆς» πρόκειται κατ' ἀρχὴν καὶ κατὰ κύριον λόγον περὶ τῆς ἠθικῆς ἀγωγῆς»<sup>7</sup>. «Ἄν το θεμέλιο τῆς γενιᾶς δὲν μπῆ σωστά, σίγουρα θάρθη ἢ δυστυχιᾶ στους ἀπογόνους»<sup>8</sup>. Ὁ Πλούταρχος<sup>9</sup> ὅπως καὶ ἄλλοι ἀρχαῖοι φιλόσοφοι, οἱ ὁποῖοι προσπάθησαν νὰ δώσουν σωστὲς βάσεις στους ἐλληνοπαῖδες, προέτρεψε τους νέους, νὰ ἀποφεύγουν τὶς κακοτοπιὲς τῆς ἐποχῆς ἐκείνης, νουθετώντας τους νὰ σπουδάσουν τὴν ψυχὴ παράλληλα με τὸ σῶμα.

«Οἱ ἀρχαῖοι πίστευαν ὅτι ἡ Αθήνα ἦταν Ἑλλάς Ἑλλάδος».<sup>10</sup> Προκειμένου νὰ κατανοηθεῖ ὁ ρόλος ποὺ διαδραμάτιζε τὸ παιχνίδι κατὰ τὴν ἀρχαία ἐλληνικὴ ἐποχὴ θὰ ἦταν σημαντικὴ μίᾶ σύντομη ἀνασκόπηση στο θέμα τῶν κοινωνικῶν καταστάσεων καὶ τῶν ἐπιστημονικῶν ἀναζητήσεων τῶν σοφῶν τῆς ἐποχῆς ἐκείνης. Εἰδικότερα, προκειμένου οἱ ἀρχαῖοι Αθηναῖοι νὰ ζουν στὸν καθαρὸ ἀέρα, ἀλληλεπιδρώντας μετὰξὺ τους βρισκόταν συνεχῶς ἐξῶ ἀπὸ τους κλειστοὺς χώρους τῶν σπιτιῶν τους. Ἐνῶ τὰ σπίτια τους τὰ χρησιμοποιοῦσαν μόνον γιὰ νὰ κοιμηθοῦν, συνήθιζαν νὰ βρισκονται στὴν ἀγορὰ, τὰ γυμναστήρια καὶ τὶς παλαίστρες.<sup>11</sup>

Οἱ ὅροι *Ἀμφήτωρ*, *Ἀθέμιστος*, *Ἀνέστιος* ἦταν ἐννοίες πάνω στις ὁποῖες στηρίζονταν τὸ κοινωνικὸ σύστημα στὴν ἀρχαία Αθήνα. Ὁ Ἀμφήτωρ, ἦταν ὁ ἄνθρωπος, ὁ ἄνδρας, ὁ ὁποῖος ἀνατράφηκε ἐξῶ ἀπὸ τὶς φρατρίες καὶ χωρὶς συγγενικοὺς δεσμούς. Ἦταν ὁ ἄνθρωπος ὁ ἀνήμερος, ὁ ἀπάνθρωπος, ὁ ἀχαρος. Ἦταν τὸ άτομο τὸ ἀπαίδευτο χωρὶς παιδεία καὶ παιχνίδι. Ὁ Ἀθέμιστος, ἦταν ὁ ἄνθρωπος ἐκεῖνος ὁ ὁποῖος βρισκόταν πέρα ἀπὸ τὸ θεῖο νόμο καὶ ἀπὸ τὸ ἀνθρώπινο δίκαιο ὅπως οἱ κύκλωπες. Ὁ Ἀνέστιος, ἦταν ἐκεῖνος ποὺ δὲ συμμετεῖχε στὶς ἐστίες. Ἦταν, δηλαδὴ ὁ ἀνένταχος κοινωνικά, ὁ ἀπατρις.<sup>12</sup>

Κατὰ τὸν Ἀριστοτέλη τὸ οὐσιαστικὸ γνῶρισμα τοῦ ζωντανοῦ ἦταν ἡ δύναμη καὶ τὸ ἔργο. Ὁ Πλάτωνας<sup>13</sup> καταδικάζει τὴν ἀμάθεια, θεωρώντας πως κάθε ἀρετὴ προϋποθέτει τὴν

<sup>7</sup>. Μαρτῶ : *Ἱστορία*, σελ. 149, 316.

<sup>8</sup>. Πλούταρχος: *Παιδῶν*, 1-Β: «...ὅταν δὲ κρηπίς μὴ καταβληθῆ γένους ὀρθῶς, ἀνάγκη δυστυχεῖν τοὺς ἐκγόνους».

<sup>9</sup>. Πλούταρχος: *Παιδῶν*, 1-Ε: «Τίς δ' ἀσθενῆς φύσις οὐ τοῖς γυμνασμένοις καὶ ταταθλήσασιν πλεῖστον εἰς ἰσχὺν ἐπέδωκε;». Μαρτυρίες ἀπὸ τὸν Πλούταρχο λένε: «ποιο κορμὶ ἀσθενικὸ ἀπὸ τῆ φύση τοῦ δὲν ἐφθασε σημαντικὰ νὰ δυναμώσῃ με γυμναστικὴ καὶ με ἐπίμονο ἀθλητισμό; ... Ὅσα ἄλογα ἀπὸ μικρὰ τὰ ἔχουν δαμάσῃ ἔχουν γίνῃ ὑπάκουα στους ἀναβάτες σε ἀντίθεση με ὅσα ἔχουν μῆνες ἀδάμαστα, ἔχουν μείνει ἀγρία καὶ ἀνυπότακτα χωρὶς ποτὲ νὰ μπορέσουν νὰ συνταχθοῦν στὴν κοινωνικὴ ζωὴ.».

<sup>10</sup>. Flaceliere,: *Βίος*, σελ. 8.

<sup>11</sup>. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 21.

<sup>12</sup>. Ὀμηρος: *Ἰλιάς*, I. 63.

<sup>13</sup>. Πλάτων: *Γοργίας*, 467. Πλάτων: *Τιμαῖος*, 86. Πλάτων: *Πρωταγόρας*, 330. Πλάτων: *Νόμοι*, Γ. 689: «Ἀμάθεια, μήτηρ πάσις κακίας».

υπαρξη γνώσης. Υποστήριξε δε, ότι η αμάθεια -το σκοτεινό βασίλειο της άγνοιας- συρρικνώνεται, καθώς ο άνθρωπος μορφώνεται. Τότε μόνο γίνεται σοφότερος και ευτυχέστερος. Ο Φιλήμων, ο κωμικός ποιητής του 4<sup>ου</sup> αιώνα π.Χ. και ο Αθήναιος είδαν τα βιβλία ως πηγή παραμυθίας και ως ψυχοπαυσίπονα και *γιατρό της ψυχής*.<sup>14</sup>

Κατά τον Αριστοτέλη δικαιοσύνη σήμαινε ηθική ευθύτητα, δηλαδή την ιδιότητα του ανθρώπου να ζει σύμφωνα με τα κοινωνικά έθιμα της πόλης. Πρόκειται τόσο για ηθική αρετή όσο και για την αρετή της δικαιοσύνης. Η λέξη δίκη σήμαινε τον κανόνα του δικαίου ο οποίος καθοριζόταν από τους νόμους της πολιτείας και την εφαρμογή του νόμου από το όργανο του κράτους που ενεργούσε σύμφωνα με τους νόμους.

Ο Αριστοτέλης<sup>15</sup> υποστήριξε ότι στη Σπάρτη και στην Κρήτη οι νόμοι και η παιδεία είχαν θεσπισθεί για να καλύψουν τους πολεμικούς σκοπούς της πόλης καθώς το ίδιο συνέβαινε επίσης και στους Σκύθες, τους Πέρσες, τους Θράκες και τους Κέλτες. Στην Καρχηδόνα, οι πολίτες στόλιζαν τα δάχτυλά τους με τόσα δαχτυλίδια όσες ήταν και οι φορές της συμμετοχής τους σε πολεμικές εκστρατείες που είχαν λάβει μέρος. Στη Μακεδονία, υπήρχε ο νόμος που υποχρέωνε τον στρατιώτη που δεν είχε σκοτώσει κανένα εχθρό να ζώνεται το καπίστρι του αλόγου του και να περιφέρεται από αυτό στους δρόμους της πόλης για αποτροπιασμό. Στο λαό των Σκύθων όποιος δεν είχε σκοτώσει εχθρό δεν είχε δικαίωμα να πει κρασί από *το κοινό ποτήρι* -μια τελετή που γινόταν στις γιορτές και στα συμπόσια-, αλλά ούτε να πάρει μέρος σε παιχνίδι. Οι Ίβηρες κάρφωναν γύρω από τον τάφο του νεκρού πολεμιστή τόσους οβελίσκους όσοι ήταν και οι εχθροί που είχε σκοτώσει.

Ο όρος της κοινότητας κατά την Πολιτεία του Πλάτωνα<sup>16</sup> έχει ευρεία έννοια σ ό,τι αφορά στην κοινωνική ζωή της αρχαίας Αθήνας. Ειδικότερα, στην αρχαία Αθήνα:

- Δύο πολίτες τουλάχιστον συνέθεταν την κοινωνία, οι οποίοι σε γενικές γραμμές δεν χρησιμοποιούσαν τη σχέση σαν μέσον ή σκοπό.
- Τα άτομα αυτά είχαν στην κατοχή τους ανταλλάξιμα αγαθά, διότι χωρίς αμοιβαίες ανταλλαγές δεν λειτουργούσε η κοινότητα. Τα αγαθά τους εκτιμούνταν χάρη του νομίσματος.
- Τα δύο μέρη, ενώνονταν χάρη της αρετής με κοινή πράξη.
- Η κάθε κοινότητα αποσκοπούσε και προϋπέθετε έναν κοινό σκοπό.

<sup>14</sup>. Γιαννικόπουλος: *Πτυχές*, σελ. 161.

<sup>15</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1324b. 15.15.

<sup>16</sup>. Πλάτων: *Ηθικά*. Πλάτων: *Νικομάχεια*. Πλάτων: *Πολιτεία*.

- Στα Ηθικά, Νικομάχεια, το κράτος εμφανιζόταν με τη σύναψη συμβολαίου ανάμεσα στα μέρη της κοινότητας ενώ στην Πολιτεία το κράτος αποτελούσε φυσικό γεγονός όπως και η οικογένεια.

Για τον Αριστοτέλη πολιτικός ήταν εκείνος που ασχολούνταν με τις πολιτικές υποθέσεις. Ο πολιτικός έπρεπε να γνωρίζει ψυχολογία, νομοθεσία και άλλες επιστήμες. Η σχέση της πολιτικής έπρεπε να ήταν σχέσεις του τύπου «ίσου και ομοίου» και ο πολιτικός έπρεπε να ήταν «πρώτος μεταξύ ίσων». Επίσης, η έννοια της λέξης οικία ήταν περιεκτική και δεν σήμαινε μόνο τα μέλη της οικογένειας, αλλά και την ιδιοκτησία της οικίας, όπως και όλο το υπηρετικό προσωπικό και όλα τα αγαθά της, τα ζώα, τα εργαλεία, αλλά και τα αντικείμενα. Για τον Αριστοτέλη ομογάλακτοι ονομάζονταν μόνο αυτοί που είχαν την ίδια γλώσσα. Η πολιτική κοινωνία κατά τον Αριστοτέλη δεν επιδίωκε μόνο το προσωπικό συμφέρον, αλλά το συμφέρον όλου του κόσμου, το κοινωνικό. Πρώτα επιδίωκε την εξασφάλιση των αναγκαίων και στη συνέχεια επιδίωκε το γενικότερο καλό. Η γνωστή ρήση του *ζειν* αντικαταστάθηκε με τη ρήση του *ευ ζειν* σε αντίθεση με τη φράση του Ομήρου<sup>17</sup> περί της κοινωνικής ηθικής. Ο Όμηρος αναφερόμενος στην κοινωνία των κυκλώπων υποστήριζε ότι οι κύκλωπες είχαν νομαδική και πατριαρχική κοινωνική οργάνωση, η οποία διέφερε από την οργάνωση των υπόλοιπων Ελλήνων, διότι δεν διέθεταν συνελεύσεις του λαού, δικαστήρια, καθώς και κάποια άλλη μορφή κοινωνικής αλληλεγγύης. Ο κάθε αρχηγός κυβερνούσε με προσωπική βούληση τους πολίτες του.

Ο Αριστοτέλης<sup>18</sup> ανέπτυξε ειδική θεωρία για τα στοιχεία του πλούτου με αναφορά στην αφθονία του νομίσματος, την έκταση και την ποιότητα της ακίνητης περιουσίας, την απόκτηση επίπλων και την πληθώρα δούλων και ζώων. Οι βασικές αρχές των Ελλήνων κατά τον Αριστοτέλη, ήταν τέσσερις: η σωφροσύνη, η ανδρεία, η δικαιοσύνη και η σοφία. Όλα αυτά τα χαρακτηριστικά έλεγε πως προοριζόταν για τους ελεύθερους. Οι δούλοι διέθεταν τόση λογική όση για να μπορούν μόνο να αναγνωρίζουν ο ένας τον άλλο όπως τα ζώα. Κατά τον Αριστοτέλη<sup>19</sup> καταλληλότερη ηλικία από σωματικής άποψης ήταν τα 35 έτη και από πνευματικής άποψης ήταν τα 45 έτη.

---

<sup>17</sup>. Όμηρος: *Οδύσσεια*, 1. 114.

<sup>18</sup>. Αριστοτέλης: *Ρητορική*, 1361a. 12.

<sup>19</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, Η. 125-301.

Ουσία – πράγμα – βίωμα. Ως γνωστό, ο Αριστοτέλης πρώτος υποστήριξε ότι η ουσία είναι το παν στα πράγματα για την προέλευση της φύσης<sup>20</sup>. Εξίσου σημαντικές ήταν επίσης και οι ιδέες, οι οποίες σύμφωνα με τον Αριστοτέλη<sup>21</sup> βρίσκονταν στα ίδια τα πράγματα, άρα στις ανθρώπινες εσωτερικές εμπειρίες, οι οποίες είχαν την προέλευσή τους στις ανθρώπινες κατασκευές, με τη μορφή *κωδικοποιημένων συμβόλων*<sup>22</sup> που επενδύονται από τον άνθρωπο στο εσωτερικό των μορφών τους. Κατά συνέπεια αυτό που είχε μεγάλη σημασία για την ανθρώπινη επαφή και επικοινωνία ήταν το αίσθημα που δημιουργείται μέσω του βιώματος και της χρήσης των πραγμάτων<sup>23</sup>.

Ο Σωκράτης<sup>24</sup> με τις ερωτήσεις που διατύπωνε θέλησε να οδηγηθεί ο συνομιλητής του στην απόκτηση προσωπικής ενδοσκόπησης και αυτοεπίγνωσης. Οι αισθήσεις ως στοιχεία ενός γενικότερου προσανατολισμού που αναδύονταν μέσα από μια ολιστική αντίληψη για τον κόσμο βρισκόταν στο επίκεντρο των ανθρώπινων ενεργειών.<sup>25</sup> Συνεπώς, μέσα από την κοσμοθεωρία που είχε αναπτυχθεί από τον προσωπικό εμπειρισμό των αρχαίων Ελλήνων φάνηκε ότι το παιχνίδι ως μορφωτικό αγαθό συμφωνούσε απόλυτα με την ιδιαιτερότητα της γνώσης για τον κόσμο δια μέσου της γνώσης του ατόμου *εν τω συνόλω*<sup>26</sup> αυτού.

Το γενικότερο φιλοσοφικό πνεύμα κατά τη διάρκεια του 5<sup>ου</sup> π. Χ. αιώνα είχε αρχίσει να στρέφεται έντονα από τον εξωτερικό προς τον εσωτερικό κόσμο.<sup>27</sup> Στόχος της αγωγής είχε γίνει ο πνευματικά διαμορφωμένος και ο εσωτερικά αυτόνομος άνθρωπος με τη μόρφωση και τη γνώση μέσω της Φύσης, του Έθους και του Λόγου.<sup>28</sup> Έτσι, το παιχνίδι

<sup>20</sup>. Reble Albert: *Ιστορία της παιδαγωγικής*, Αθήνα, 1999, σελ. 32.

<sup>21</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 50: Μορφές: κατασκευές, πράγματα, παιχνίδι κατά τον Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 9-10. Οι ανθρώπινες κατασκευές κάθε είδους και ειδικότερα της τέχνης, αποτελούν μυστικούς ή φανερούς κώδικες του ανθρώπινου νου. Κάτι που αποτελεί το υπόβαθρο του μυθιστορήματος του Brown Dan: *Κώδικας Da Vinci*, Αθήνα, 2004, σελ. 78.

<sup>22</sup>. Χουρδάκης Αντώνης: *Η αγωγή στη Μινωική Κρήτη*, Αθήνα 1993, σελ. 78.

<sup>23</sup>. Βίωμα: μετατροπή των εξωτερικών πραγμάτων σε εσωτερικό ερέθισμα μέσω των αισθήσεων. Η διαδικασία αυτή αποτελεί προϊόν της δημιουργικής εμπειρίας, το παιχνίδι. Γι αυτό και αποτελεί ανθρώπινη κατασκευή κατά τον Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 9-10. Παιχνίδι: αποτέλεσμα της λειτουργίας των αισθήσεων για τον Αριστοτέλη. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 314, 323.

<sup>24</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 42. Κατά τον Huizinga Johan: *Άνθρωπος*, σελ. 161: οι ερωτήσεις αποτελούν ένα παιχνίδι λόγου. Επίσης από τους συγγραφείς ερευνητές Huizinga: *Άνθρωπος*, αλλά και Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 97. φαίνεται ότι οι ενδείξεις που μαρτυρούν τη μνημοτεχνική του ρήτορα με την πολυγλωσσία που έπρεπε να κατέχει, τον βοήθησε να παριστάνει τον παντογνώστη. Η μαρτυρία αυτή φανερώνει ευκρινώς ότι η ικανότητα της μνημοτεχνικής είχε την έννοια και τις ιδιότητες του παιχνιδιού οι οποίες σαφώς αναφέρονται στον Huizinga: *Άνθρωπος*, σε ειδικό κεφάλαιο, σελ. 161-178.

<sup>25</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 32.

<sup>26</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 317.

<sup>27</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 31-36.

<sup>28</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 53. Έθος: πολιτισμός, ήθη και έθιμα, κουλτούρα.

ήταν απόλυτα εναρμονισμένο με τις ανάγκες της ανθρώπινης φύσης ενώ διαπιστώθηκε συνάμα ότι ήταν το καταλληλότερο μέσο για τη μετατροπή του εξωτερικού ερεθίσματος σε εσωτερικό βίωμα.

*Σχόλη - παιχνίδι - μάθηση.* Η αριστοτελική λογική, με αναφορά στο παιχνίδι ως μέσο μόρφωσης του ελεύθερου ανθρώπου υπαγορεύει ότι «... το να ζητάς παντού το χρήσιμο είναι κάτι που ελάχιστα ταιριάζει σε μεγαλόψυχους και ελεύθερους ανθρώπους».<sup>29</sup> Με τον τρόπο αυτό το παιχνίδι, κατατάχθηκε στην κατηγορία εκείνων των δραστηριοτήτων που σύμφωνα με τη θεωρία του σχήματος του Piaget<sup>30</sup> αποτελεί το θεμέλιο και τη βάση της γνώσης. Επίσης, ο Αριστοτέλης και ο Πλάτωνας<sup>31</sup> ενέταξαν τη μουσική στην παιδεία όχι ως αναγκαιότητα (γιατί δεν υπάρχει τίποτα αναγκαίο στη μουσική) ούτε ως χρήσιμη κατά τον τρόπο με τον οποίο είναι χρήσιμες η γραφή και η ανάγνωση για τις επιχειρήσεις και για τη διαχείριση του σπιτιού, αλλά διότι στην εκπαίδευση η κατάσταση πρέπει να προηγείται του λογικού. Έτσι έκριναν ότι η εκπαίδευση του σώματος έπρεπε να προηγείται της εκπαίδευσης της διάνοιας, καθώς και ότι τα παιδιά πρέπει να παραδίδονται στους γυμναστές και στους παιδοτρίβες, διότι οι πρώτοι δουλεύουν με την κατάσταση του σώματος ενώ οι δεύτεροι με τις ενέργειές του.

*Η έννοια της άμιλλας.* Η φιλοσοφία της άμιλλας που είχε επικρατήσει ωθούσε ψυχολογικά τον κάθε πολίτη στην εσωτερική ανάγκη να γίνει συγκριτικά καλύτερος ώστε μέσω της υπεροχής του να αποκτήσει καλή φήμη. Η άμιλλα επί σειρά αιώνων αποτελούσε κινητήρια δύναμη της ατομικής και της ομαδικής δραστηριότητας και της ανθρώπινης ευποίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα άμιλλας αποτελεί η σύσταση του Πηλέα στο γιο του

---

<sup>29</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337a-1339a: «... τό δέ ζητεῖν πανταχοῦ χρήσιμον ἥκιστα ἀρμόττει τοῖς μεγαλοψύχοις καί τοῖς ἐλευθέροις ...», σελ. 336. Σταμπούλης Χρήστος: *Αρχαίος ελληνικός αθλητισμός – ιδεώδες και πραγματικότητα*, μτφ. Σταμπούλης Χρήστος, Αθήνα, 1995, σελ. 337.

<sup>30</sup>. Σύμφωνα με τη θεωρία του σχήματος, «σχήμα είναι η στοιχειώδης μονάδα νοητικής οργάνωσης και η δομή μέσω της οποίας οι άνθρωποι προσαρμόζονται στο περιβάλλον. Τα σχήματα είναι ευέλικτα τόσο από ποιοτική όσο και από ποσοτική πλευρά και συνιστούν «νοητικές φωτοτυπίες» της εμπειρίας (Kagan, 1971)», στο Salkind Neil: *Οι θεωρίες της ανθρώπινης ανάπτυξης*, Αθήνα, 2002, σελ. 257.

<sup>31</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337a-1339a: «... διό καί τήν μουσικήν οἱ πρότερον εἰς παιδείαν ἔταξαν οὐχ ὡς ἀναγκαῖον (οὐδέν γάρ ἔχει τοιοῦτον) οὐδ' ὡς χρήσιμον (ὡσπερ τά γράμματα πρὸς χρηματισμόν καί πρὸς οἰκονομίαν καί πρὸς μάθησιν καί πρὸς πολιτικάς πράξεις πολλάς, δοκεῖ δέ καί γραφική χρήσιμος εἶναι πρὸς τό κρίνειν τά τῶν [ ...] ἐπεὶ δέ φανερόν πρότερον τοῖς ἔθεσιν ἢ τῶ λόγῳ παιδευτέον εἶναι, καί περὶ το σώμα πρότερον ἢ τήν διάνοιαν, δῆλον ἐκ τούτων ὅτι παραδοτέον τοὺς παῖδας γυμναστικῇ καί παιδοτριβικῇ· τούτων γάρ ἢ μὲν ποιάν τινα ποιεῖ τήν ἔξιν τοῦ σώματος, ἢ δέ τά ἔργα ...». Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 334 – 337.

τη στιγμή που τον κατευόδωνε για τον πόλεμο της Τροίας με την προτροπή να είναι πάντα ο πιο καλός και να ξεπερνά τους άλλους

Η πόλη ως χώρος που απεργάζονταν τους ανθρώπους ένωνε όλους τους πολίτες καλλιεργώντας τους το πάθος για την υπεράσπισή της, αλλά και για την ίδια τη ζωή.<sup>32</sup> Στο αγωνιστικό πνεύμα της φυλής των Ελλήνων, υπήρχαν εκδηλώσεις και δημιουργίες με ευρείς και βαρυσήμαντους πολιτιστικούς στόχους. Η ανάθεση κατασκευής καλλιτεχνημάτων γινόταν μετά από καλλιτεχνικό διαγωνισμό όπου συναγωνίζονταν κορυφαίοι τεχνίτες από διαφορετικές περιοχές του αρχαίου ελληνικού κόσμου. Η όλη διαδικασία με την επικράτηση της ευγενούς άμιλλας αποκτούσε τη διάσταση του παιχνιδιού. Η αγωνιστική διάθεση των Ελλήνων έφτασε στο αποκορύφωμά της όταν δημιουργήθηκαν τα κορυφαία πνευματικά έργα και θεσμοθετήθηκαν ως δραματικές παραστάσεις στα Διονύσια της Αθήνας. Οι δραματικοί ποιητές παρουσίαζαν τρεις τραγωδίες με ένα κεντρικό θέμα και ένα σατυρικό δράμα μπροστά σε όλο τον αθηναϊκό λαό, περιμένοντας την απόφαση των κριτών για τη βράβευση. Καθώς το αγωνιστικό πνεύμα απλώθηκε σε όλη την έκταση της ελληνικής ζωής της έδωσε ένα ξεχωριστό χρώμα και χαρακτήρα που την έκανε μοναδική, καθώς και ένα ανεπανάληπτο παράδειγμα μίμησης.<sup>33</sup>

Η κοινή ελληνική αντίληψη είχε συμβάλλει ουσιωδώς στη δημοκρατικοποίηση και τη δημοτικότητα της φυσικής αγωγής και της έδινε την πρωταρχική θέση στην εκπαίδευση.<sup>34</sup> Η κοινή ελληνική συνείδηση είχε θέσει το παιχνίδι επίσης σε πρωταρχική θέση καθώς επικέντρωνε την ανθρώπινη ψυχή και το νου στη μελλοντική και μεγαλειώδη στιγμή της συνάντησης του ανθρώπου με τον άνθρωπο και της ανθρώπινης συνδιαλλαγής.

---

<sup>32</sup> . Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 40.

<sup>33</sup> . Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 41-43. Γιαννικόπουλος Αναστάσιος: *Η εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα και κατά την αρχαιότητα*, Αθήνα, 1983, σελ. 168.

Εδώ πρέπει να αναφέρουμε τις διαφορές μεταξύ της άμιλλας και της μίμησης. Σύμφωνα με το διαχωρισμό που κάνει ο Α. Β. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση*, σελ. 454, παραπομπή 95, «*Η διαφορά μεταξύ μίμησης και άμιλλας δεν είναι εντελώς σαφής και η μία μπαίνει στη θέση της άλλης στα αρχαία κείμενα. Κι όμως διαφέρουν σε πολλά σημεία:*

α) *Με την άμιλλα επιδιώκεται η υπέρβαση του προτύπου, ενώ με τη μίμηση το πλησίασμα του και εξίσωση μαζί του.*

β) *Η άμιλλα συμβαίνει μεταξύ ατόμων του αυτού ρόλου, ενώ η μίμηση συνήθως μεταξύ ανθρώπων διαφορετικού επιπέδου. Ο μαθητής μιμείται το δάσκαλο, ο γιος τον πατέρα, αλλά ο μαθητής αμιλλάται το συμμαθητή του.*

γ) *Στην περίπτωση της μίμησης, το άτομο σέβεται και θαυμάζει το πρότυπο, ενώ κατά την άμιλλα ο φθόνος είναι συνηθέστερος.*

δ) *Στη μίμηση, ο άνθρωπος με διαρκή προσπάθεια και φιλεργία προσπαθεί να φθάσει το πρότυπο. Στην άμιλλα, αθέμιτα μέσα (κατηγορίες, συκοφαντίες, κ. ά.) μπορεί να μπουν στην υπηρεσία της.»*

<sup>34</sup> . Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 72.



Ευκαιρίες του τύπου αυτού ήταν οι αγώνες κάθε μορφής, όπου γινόταν η διάκριση του νέου στο σωματικό, πνευματικό και ψυχικό τομέα.

Συνεπώς, με την κοινωνική τους ζωή «οι Έλληνες περνούσαν από την παιδιά στην παιδεία, από το παιχνίδι στην εκπαίδευση, μέσω του αθλητισμού».<sup>35</sup> Εκτός αυτού, το παιχνίδι ως μέσω της παιδείας συντελούσε στην ανάπτυξη ενός κοινού κώδικα επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων του ίδιου τόπου για κάθε χρονικό διάστημα κατά το οποίο η περίοδος της τέλεσης των αγώνων αποτελούσε το συνδετικό κρίκο των διασκορπισμένων Ελλήνων.

*Η μνητική παιδαγωγία στην αρχαία Αθήνα.* Μετά από το μυθολογικό κύκλο της αγωγής, ακολουθούσε η μέθοδος της μνητικής παιδαγωγίας.<sup>36</sup> Δηλαδή, μετά την παρέλευση των πέντε ετών, και κατά τα ακολουθούντα δύο χρόνια, τα παιδιά έπρεπε να παρίστανται ως θεατές στα μαθήματα τα οποία θα μάθαιναν υποχρεωτικά στο μέλλον.<sup>37</sup> Η μέθοδος της μνητικής παιδαγωγίας υιοθετήθηκε ως τρόπος οδήγησης και *χειραγωγίας*<sup>38</sup> του παιδιού στην υιοθέτηση σκόπιμων τρόπων συμπεριφοράς. Η μνητική παιδαγωγία για όλα τα παιδιά ξεκινούσε με τη συμμετοχή τους στα ανθεστήρια<sup>39</sup>. Ειδικά για τους μικρούς άρρενες ξεκινούσε από τις παλαιότερες και από τα γυμναστήρια με την παρακολούθηση των δημόσιων θεαμάτων. Εκεί οπτικά ασκούμενοι με την παρουσίαση των θεαμάτων, ήταν εύκολο να υιοθετήσουν σκόπιμα πρότυπα συμπεριφοράς, τα οποία θα τους ήταν χρήσιμα τόσο για το πέρασμά τους στην κοινωνική ζωή όσο και στη γνώση για την πολιτισμική και την πολιτιστική τους παράδοση.<sup>40</sup>

---

<sup>35</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 61-62.

<sup>36</sup>. Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 90. Οι όροι «μυθολογικός κύκλος της αγωγής» και «μνητικής παιδαγωγίας» που δανειζόμαστε από το συγγραφέα, μας ξεναγεί στην εποχή της Μινωικής Κρήτης για τη σύνδεσή μας με το παρελθόν σε σχέση με την «κλασική» εποχή που εξετάζουμε.

<sup>37</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1336b. 21. 1337a. 7.

<sup>38</sup>. Τσουρέκης: *Σύγχρονη Παιδαγωγική*, Αθήνα, 1987, σελ. 21.

<sup>39</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 89.

<sup>40</sup>. *Αγωγή: παροχή ερεθισμάτων για την υιοθέτηση σκόπιμων μορφών συμπεριφοράς, όπου περιλαμβάνονται όλες οι διαδικασίες που σκοπό έχουν στην παιδαγωγή του αναπτυσσόμενου ανθρώπου σε συγκεκριμένους τρόπους συμπεριφοράς.*

Στη σύγχρονη παιδαγωγική, «*Το ιδεώδες της ελευθερίας υπαγορεύει στην αγωγή να υψωθεί ο άνθρωπος σε ελεύθερο άτομο και να καταξιωθεί. Να απαλλαγεί από τις προλήψεις και τις προκαταλήψεις. Να θέτει σε κριτικό έλεγχο τις πληροφορίες που του προσφέρει το περιβάλλον του και να παίρνει υπεύθυνη θέση απέναντι σ' αυτές. Να γίνει ηθικά και πνευματικά ελεύθερος.*»: Τσουρέκης: *Παιδαγωγική*, Αθήνα, 1987, σελ. 48. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 213.

Ως καλοί παίχτες, μάθαιναν να ξεπερνούν όχι μόνο τις δύσκολες στιγμές της ζωής, αλλά επίσης να υιοθετούν κι εκείνο τον τρόπο ζωής που προσδοκούσε από αυτούς η εκάστοτε πολιτεία.

*Η μνητική παιδαγωγία στην αρχαία Σπάρτη.* Οι κατά Ξενοφόντα και Σουΐδα πληροφορίες μαρτυρούν ότι στη γιορτή της *παιγνίας*, οι αρχαίοι Σπαρτιάτες, έπαιζαν μικροί και μεγάλοι μαζί, διασκεδάζαν και ξεφάντωναν.<sup>41</sup> Ένα από τα παιχνίδια – αγωνίσματα των παιδιών ήταν το *καθηρράτοριο*. Τα παιδιά συναγωνίζονταν στο τρέξιμο και το κυνηγητό για ένα σιδερένιο δρεπάνι και τη γραφή του ονόματός του στην πέτρινη στήλη της Ορθίας Αρτέμιδας.<sup>42</sup> Στο παιχνίδι αυτό έπαιρναν μέρος νέοι από οχτώ (8) έως δεκατριών (13) ετών. Άλλα παιχνίδια που παιζόταν εκεί, ήταν η *κελήα ή μώα*, ο *πυρρίχιος χορός* και για τους μεγαλύτερους η *διαμαστίγωση*.<sup>43</sup>

## **1. 2. Παιδεία και Εκπαίδευση κατά την ελληνική αρχαιότητα**

Η παιδεία κάθε λαού σχετίζεται άμεσα με το ευρύτερο γεωγραφικό, οικονομικό, κοινωνικό, πολιτικό, πολιτιστικό, ιδεολογικό και θρησκευτικό περιβάλλον. Αποτελεί δε πεδίο συσχετισμού και αλληλεπίδρασης πολλών και ποικίλων παραγόντων, καθώς και διεθνών συγκυριών και σχέσεων.<sup>44</sup> Η παιδεία κατά την αρχαιότητα επηρεαζόταν από διάφορες φιλοσοφικές σχολές και τάσεις, καθώς και από τα πολιτικά συστήματα της κάθε πόλης. Μεταξύ των κοινωνικών τάξεων που είχαν δημιουργηθεί, η τάξη των πλουσίων ήταν η μόνη που μόρφωνε τα παιδιά της φοιτώντας σε σχολές με τη διδασκαλία μαθημάτων πολιτικής αγωγής και ρητορικής τέχνης.

Στον ευρύτερο τομέα της μόρφωσης και της εκπαίδευσης των παιδιών της ελληνικής αρχαιότητας το γενικό τρίπτυχο της παιδείας το αποτελούσε ειδικότερα η άθληση με τη συνοδεία της μουσικής, καθώς και η γενικότερη σχολική εκπαίδευση.<sup>45</sup> Όλοι οι γονείς της ευγενούς κοινωνικής τάξης φρόντιζαν τα παιδιά τους να μην περιφέρονται άσκοπα στους δρόμους, σε αντίθεση με τα παιδιά των φτωχών· γι αυτό και κάθε παιδί συνηθιζόταν να έχει το δικό του παιδαγωγό. Οι παιδαγωγοί, ήταν δούλοι που είχαν σαν μόνιμη μέριμνα την

<sup>41</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 89.

<sup>42</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 89.

<sup>43</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 91.

<sup>44</sup>. Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 8.

<sup>45</sup>. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 118.

φροντίδα των παιδιών. Η φροντίδα αυτή ωστόσο, αφορούσε μόνο στα αγόρια, διότι τα κορίτσια συνήθως δεν είχαν τη δυνατότητα μόρφωσης.<sup>46</sup>

Ο σχηματισμός μιας ικανοποιητικής απεικόνισης για την παιδεία των νέων σε όλη τη γεωγραφική έκταση του ελληνικού κόσμου είναι αδύνατος. Εκείνο που είναι σήμερα γενικά γνωστό είναι ότι το πρόγραμμα της παιδείας και της μόρφωσης των νέων διέφερε από πόλη σε πόλη και κάθε φορά ήταν ανάλογο με το πολίτευμά της. Στις πόλεις που στηριζόταν στην αρχαία δωρική σύναξη όπως ήταν η Σπάρτη και οι κρητικές πόλεις, καθώς και η Βοιωτία, η πολιτεία φρόντιζε να δώσει εναρμονισμένη παιδεία με τη στρατιωτική δομή και τα ιδανικά με έμφαση στη γυμναστική άσκηση και τη χορική μουσική. Στην ανατολική Ελλάδα όπως στα νησιά της Λέσβου και στην Ιωνία η γυμναστική φαίνεται πως δεν είχε την ίδια βαρύτητα για την αγωγή των νέων. Αυτό που προείχε για τις πόλεις αυτές, ήταν η μουσική και η ποίηση. Την ισορροπία των δύο αυτών αντιθέσεων την συναντούμε επίσης και στην κλασική Αθήνα. Ωστόσο, από τη συγκέντρωση των φιλολογικών μαρτυριών, καθώς και των αρχαιολογικών στοιχείων που υπάρχουν είναι δυνατόν να αναλυθούν οι σημαντικότερες πλευρές της παιδείας των νέων του αρχαίου ελληνικού κόσμου.

Μέσα από την αντίθεση των δύο μεγάλων πόλεων της εποχής, την αρχαία Αθήνα και την αρχαία Σπάρτη<sup>47</sup>, ο Πλούταρχος<sup>48</sup> θεωρούσε ότι το ζήτημα της παιδείας για τους νέους και για την πόλη είναι γεγονός μεγάλης σημασίας, καθώς είναι το μόνο που μπορεί να αντισταθεί στο καταστρεπτικό πέρασμα του πολέμου. Ειδικότερα, ο κορμός της αρχαίας αθηναϊκής παιδείας, καθώς και των άλλων ελληνικών πόλεων απαρτιζόταν από τη μουσική και τη γυμναστική. Ο *αχόρευτος* άνθρωπος αναφέρει ο Πλάτωνας είναι απαίδευτος ενώ ο *πεπαιδευμένος* είναι αυτός που ξέρει να τραγουδά και να χορεύει.<sup>49</sup>

Η οργάνωση της παιδείας των νέων της αρχαίας Αθήνας εστιαζόταν κύρια στην αποκλειστική ευθύνη του πατέρα της οικογένειας. Σύμφωνα με τις πληροφορίες που υπάρχουν από τον Αισχύνη και τον Πλάτωνα η συμμετοχή της πολιτείας σε νομοθετικές καινοτομίες, περιοριζόταν στη θέσπιση νόμων που όριζαν την υποχρέωση του πατέρα για τη βασική υποχρεωτική μόρφωση των νέων, στη μουσική και στη γυμναστική. Το γεγονός αυτό μαρτυρεί ότι η μόρφωση των νέων στα δημόσια σχολεία τα οποία από την πλευρά της

<sup>46</sup>. Για τη θέση της γυναίκας μέσα στην ελληνική κοινωνία υπάρχουν πληροφορίες στη γενική εισαγωγή στις τραγωδίες του Ευριπίδη, καθώς και στη Μήδεια.

<sup>47</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 46-47.

<sup>48</sup>. Πλούταρχος: *Παίδων*, 7ε: «Πόλεμος γάρ οὐ λαφυραγωγεί ἀρετήν».

<sup>49</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 58.

μισθοδοσίας των δασκάλων λειτουργούσαν με το ιδιωτικό καθεστώς και δεν επαφιόταν στην ελεύθερη βούληση της οικογένειας.<sup>50</sup>

Από τις προτροπές του Πλάτωνα για μία παιδοκεντρική προσέγγιση στη μάθηση φαίνεται ότι σε μεγάλο βαθμό η διδακτική μεθοδολογία που είχε επικρατήσει είχε κυρίως δασκαλοκεντρικό χαρακτήρα. Έτσι, δεν παρεχόταν βαθμοί ελευθερίας για μία μάθηση με επίκεντρο το μαθητή, αλλά κυρίως για τη στείρα γνώση όπου γινόταν κατάχρηση της απομνημόνευσης.<sup>51</sup> Πιο συγκεκριμένα, η διδασκαλία των γραμμάτων άρχιζε με την απομνημόνευση του αλφάβητου με κανονική και αντίστροφη σειρά στη συνέχεια με την ίδια μέθοδο ακολουθούσε η διδασκαλία του συνδυασμού των συμφώνων με τα φωνήεντα για την εκμάθηση των πρώτων φωνημάτων και τέλος των απλών και γνωμικών προτάσεων, καθώς και των μικρών και των μεγάλων κειμένων. Η διαδικασία της μάθησης συνοδευόταν από την προφορική έκφραση των διδακτικών αντικειμένων με την επικουρική υποστήριξη των γραφημάτων. Η εκμάθηση των πρώτων γραφημάτων γινόταν με τη χρήση ειδικών μεταλλικών ή ξύλινων γραφίδων που είχαν την ονομασία *στύλος*, *γραφίς* ή *γραφείο* με τις οποίες σχεδίαζαν σε ειδικές πινακίδες τις ονομαζόμενες *δέλτους* ή *δελτία*, οι οποίες διέθεταν επιστρωμένες επιφάνειες από κερί, τα γράμματα, τις λέξεις και τις προτάσεις.<sup>52</sup> Μερικά από τα πρόσθετα εποπτικά υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν τα γράμματα από ελεφαντόδοντο που χρησίμευαν για το σχηματισμό των πρώτων απλών λέξεων π.χ. των ονομάτων των παιδιών, οι αστράγαλοι για την αρίθμηση στο μάθημα των μαθηματικών και οι άβακες για την καλλιέργεια της μαθηματικής σκέψης. Η εκμάθηση του πολλαπλασιασμού γινόταν με τη χρήση σημείων που τα τοποθετούσαν σε ειδικό πίνακα.<sup>53</sup> Η προφορική έκφραση των διδακτικών αντικειμένων γινόταν συνήθως *εν χορώ*<sup>54</sup> και με τη συνοδεία του αυλού ή της κιθάρας.

*Αγωγή και παιχνίδια.* Οι αρχαίοι Έλληνες κατάφεραν να υπερβούν τα στενά όρια του τοπικισμού τους και παρουσίασαν συγχρόνως μία έντονη δραστηριότητα σε κάθε τομέα. Η δραστηριότητα αυτή συνοδεύτηκε από ένα έντονο αίσθημα για τη ζωή που με τη

<sup>50</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 46.

<sup>51</sup>. Γιαννικόπουλος Αναστάσιος: *Η εκπαίδευση στην κλασική και προκλασική αρχαιότητα*, Αθήνα, 1989, σελ. 83.

<sup>52</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 117-118. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 76-78. Πετρόπουλος Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*: τ. Β', 464.

<sup>53</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', 464.

<sup>54</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 117-118. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 76-78. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 464.

συνοδεία του αναδείχτηκε το στοιχείο της δημιουργικότητας σε υπερβολικό βαθμό.<sup>55</sup> Τόσο η μάθηση όσο και η μόρφωση είχαν πρωταρχική σημασία στη ζωή του αρχαίου Έλληνα και ως ανθρώπινες κατασκευές απέκτησαν τη μορφή της δημιουργικής ενασχόλησης με τρόπο που το παιχνίδι έγινε εργαλείο μάθησης και η μάθηση παιχνίδι.<sup>56</sup>

Το πόσο σημαντική ήταν η θέση του παιχνιδιού στη ζωή των αρχαίων Ελλήνων επιβεβαιώνεται από την επιχειρηματολογία του Πλούταρχου στον *Παραμυθητικό προς Απολλώνιον*. Σύμφωνα με την παρούσα αναφορά οι άνθρωποι φαντάζονταν ακόμη και τους νεκρούς τους να παίζουν στον Άδη<sup>57</sup>. Σύμφωνα με τον Πίνδαρο οι ευσεβείς ψυχές, αναμειγνύοντας παντός είδους θυμιάματα με το λαμπρό πυρ επάνω στους βωμούς και απολαμβάνοντας την αφθονία κάθε πράγματος έπαιζαν με άλογα και με γυμνάσια, άλλοι με πεσσούς, ενώ άλλοι διασκεδάζαν με κιθάρες.

Μεγάλοι φιλόσοφοι της αρχαιότητας όπως ο Πλάτωνας, ο Αριστοτέλης και άλλοι ασχολήθηκαν με το παιχνίδι και τις επιδράσεις του στην αγωγή και τη σωστή ανάπτυξη των νέων, καθώς η ίδια η φιλοσοφία, η ελληνική γνώση και η ελληνική επιστήμη δεν ήταν προϊόντα του σχολείου ή του όλου εκπαιδευτικού συστήματος, αλλά προϊόντα της *σχόλης*, δηλαδή του ελεύθερου χρόνου.<sup>58</sup>

*Εκπαίδευση και παιχνίδια.* Τα πρώτα αντικείμενα παιχνίδια (αθύρματα) ήταν απλά δίχως προεξοχές για να μην τραυματίζουν το παιδί. Τέτοια ήταν οι *πλαταγές*, οι *κουδουνίστρες* και οι *πλαγγόνες* (κούκλες) οι οποίες ήταν από πανί ή από ξύλο με μέλη που είχαν αρθρώσεις. Τα παιδιά επίσης έπαιζαν με *ξύλινα αλογάκια*, με *τροχούς*, με *αμαξίδια*, με *απομιμήσεις οικιακών συσκευών και εργαλείων*, με *σφαίρες* (τόπια) και με *αστραγάλους*, οι οποίοι ήταν διαδεδομένοι σαν το πιο δημοφιλές παιχνίδι. Την εποχή εκείνη δεν υπήρχαν νηπιαγωγεία. Έτσι το παιδί, έμενε στο σπίτι και την όλη διαπαιδαγώγηση την αναλάμβαναν τα οικεία πρόσωπα που ήταν οι πρώτοι δάσκαλοι γι αυτό.

Από ιστορικής άποψης, η διδασκαλία της μουσικής θα πρέπει να άρχισε στην αρχαία Ελλάδα πολύ πιο πριν από τη διδασκαλία των γραμμάτων. Σε όλες τις εποχές οι αρχαίοι Έλληνες μάθαιναν μουσική και χορό, θεωρώντας το τραγούδι και την εκμάθηση

<sup>55</sup>. Wilcken: *Ιστορία*, παρ. 185, 194. Κορδάτος, στο Πλούταρχος: *Παιδων*, στο σελ. 8-31.

<sup>56</sup>. Wilcken: *Ιστορία*, παρ. 185, 194. Κορδάτος, στο Πλούταρχος: *Παιδων*, στο σελ. 8-31.

<sup>57</sup>. Πλούταρχος: *Παραμυθητικός προς Απολλώνιον*, C. 35: «Καί τοί μὲν ἵπποις γυμνασίους τε τοί δέ πεσσοῖς, τοί δέ φορμίγγεσι τέρπονται, παρά δέ σφίσι εὐανθῆς ἅπας τέθαλεν ὄλβος, ὀδμά δ' ἔρατόν κατά χῶρον κίδναται αἰεὶ θύα μιν γνόντων πυρὶ τηλεφανεῖ παντοῖα θεῶν ἐπί βωμοῖς.»

<sup>58</sup>. Huizinga: *Ἀνθρωπος*, σελ. 239. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 38.

των μουσικών οργάνων ως τη βάση της εκπαίδευσης.<sup>59</sup> Οι αοιδοί εμφανίζονται να περιγράφουν τα παλαιά ηρωικά κατορθώματα, ήδη από την ομηρική εποχή ενώ περιβάλλονται με εκτίμηση από τον κόσμο. Καθώς η συνεχής αναφορά του Πλάτωνα για τη μουσική επικεντρώνεται στη μουσική απαγγελία<sup>60</sup> με τον τρόπο αυτό μαθαίνουμε ότι οι νέοι μάθαιναν να τραγουδούν, αλλά και να παίζουν διάφορα μουσικά όργανα. Ο Πλάτωνας την κατέτασσε στο χώρο του παιχνιδιού, υποστηρίζοντας ότι εμπίπτει στα όσα δεν έχουν ούτε χρησιμότητα, ούτε αλήθεια, ούτε μορφή και σε εκείνα που δεν είναι βλαβερά ως προς το αποτέλεσμά τους, ενώ μπορεί κάλλιστα να κριθεί με το κριτήριο της χάριτος που ενέχει και με την ηδονή που παρέχει. Την ηδονή του παιχνιδιού – της παιδιάς.<sup>61</sup>

Τέλος, την ομορφιά και την αρμονία της αγωγής του αρχαίου ελληνικού κόσμου είναι δύσκολο να την οραματιστούμε εμείς σήμερα ύστερα από τόσους αιώνες διχασμένης ζωής και της περιφρόνησης του σώματος, καθώς και του διαχωρισμού της σωματικής άθλησης από το μουσικό ρυθμό, το τραγούδι και την ποίηση.<sup>62</sup>

*Οικογενειακές και κοινωνικές διδακτικές προσεγγίσεις.* Οι οικογενειακές και οι κοινωνικές διδακτικές προσεγγίσεις για τα βρέφη και τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας, εστίαζαν αποκλειστικά προς το παιχνίδι. Τα πρώτα ακούσματα των παιδιών της βρεφικής ηλικίας ήταν τα νανουρίσματα και οι απαλοί ήχοι της κουδουνίστρας που έφερε την ονομασία *σάστρο* ή *σειστρο* και ή ισχυροί ήχοι της *πλαταγής*. Το *σειστρο* ήταν ένα παιχνίδι άθυρμα που βοηθούσε τα παιδιά να κοιμηθούν<sup>63</sup>, ενώ η *πλαταγή* ή *κρόταλο*, με το σκληρό και απότομο ήχο που παρήγαγε μέσω του χτύπου των δύο πλατιών σωμάτων της, αποτελούσε το μέσο για να σταματήσουν το κλάμα τους ή για να στρέψουν τη προσοχή τους κάπου αλλού. Μέσω της αφήγησης των μυθοπλαστικών διηγήσεων<sup>64</sup> άρχισε η άσκηση της σκέψης, καθώς και η εισαγωγή των παιδιών στον κόσμο των πνευματικών παιχνιδιών, της λογοτεχνίας και της μουσικής. Γνωστοί μύθοι της εποχής ήταν τα μορμολύκεια όπως η *Μυρτώ*, η *Λάμια*, η *Γοργώ*, κ. ά..<sup>65</sup>, με τα οποία διδάσκονταν οι ηθικοί τρόποι συμπεριφοράς.

<sup>59</sup> . Flaceliere: *Βίος*, σελ. 126.

<sup>60</sup> . Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 238.

<sup>61</sup> . Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 238.

<sup>62</sup> . Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 60.

<sup>63</sup> Πολυδεύκης, *Ονομαστικόν*, Θ. 127.

<sup>64</sup> . Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1336a. 2-29.

<sup>65</sup> . Γιαννικόπουλος: *Πτωχές*, σελ. 84.

Ο κύριος χώρος της ανατροφής και της διαπαιδαγώγησης του νηπίου της αθηναϊκής οικογένειας ήταν ο γυναικωνίτης. Στον παιδικό κήπο του γυναικωνίτη εκτός του ότι έπαιζαν αγόρια και κορίτσια μαζί οι πρώτες δραστηριότητες των παιδιών της νηπιακής ηλικίας ήταν οι διάφορες κατασκευές και το χτίσιμο. Τα νήπια ενώ καλλιεργούσαν τις ικανότητες των χεριών τους έχτιζαν ομοιώματα σπιτιών, επίπλων, εργαλείων, διαφόρων οικιακών σκευών, και κατασκεύαζαν ομοιώματα ανθρώπων, πλοίων, ζώων, όπως βατραχάκια, βόδια και άλογα, χρησιμοποιώντας ως κύρια υλικά τον πηλό, τον άργιλο, το ξύλο, το δέρμα, τις φλούδες των φυτών και κυρίως των δέντρων όπως της ροδιάς. Τα *αθύρματα παιχνίδια*, που ήταν κάθε είδους αντικείμενα παιχνίδια, απλά, πολύμορφα ή πολυποίκιλα, χαιμαλιά ή φυλαχτά, τα συναντούμε για πρώτη φορά στην Οδύσσεια.<sup>66</sup> Γνωστά από αυτά στα παιδιά της αρχαίας Ελλάδας ήταν οι πήλινες ή κέρινες κούκλες πλαγγόνες βαμμένες ωραία με κινητά ή μη κινητά μέλη. Η πλαγγόνα ως ένα διαχρονικό και παγκόσμιο παιχνίδι στην Ελλάδα ξεκινά την εμφάνισή της από τη μυθολογία και την επιστήμη (μηχανικά παιχνίδια) για να καταλήξει αργότερα ως ειδώλιο – παιδικό παιχνίδι στα χέρια του κάθε παιδιού.<sup>67</sup>

Άλλα αγαπημένα παιχνίδια της ηλικίας αυτής ήταν τα κινητικά και ιδιαίτερα οι *σφαιρίσεις*, δηλαδή τα παιχνίδια με την μπάλα, τα *αμαξάκια* με κίνηση στους τροχούς, οι *κρεμαστές κούνιες*, τα *τόπια*, τα *στεφάνια*, τα παιχνίδια *ιππασίας* με τα ζώα και τα *πηνά του σπιτιού*, καθώς και τα παιχνίδια με *άγρια εξημερωμένα ζώα ή πτηνά*.<sup>68</sup> Αγαπημένα παιχνίδια επίσης ήταν η *τυφλόμυγα*, τα παιχνίδια με *σκυλιά*, *εξημερωμένα ορτόκια* και *νυφίτσες*, παιχνίδια με *καρύδια*, *εφεδρισμοί*, *ξυλοπόδαρα*, το παιχνίδι με τη σημερινή ονομασία *γιο-γιο*, κ.ά.<sup>69</sup> Η έναρξη του παιχνιδιού των *αστραγάλων*, γινόταν ομοίως από την ηλικία αυτή, καθώς αποτελούσε παιχνίδι από τα πιο αγαπημένα για όλες τις ηλικίες, το οποίο παιζόταν τόσο στα σχολεία<sup>70</sup>, όσο και μυστικά από τους εφήβους στις παλαίστρες.

Για την περίπτωση των μικρών αγοριών μετά από το μυθολογικό κύκλο της αγωγής ακολουθούσε η μέθοδος της *μυητικής παιδαγωγίας* με τα δημόσια θεάματα στις παλαίστρες και στα γυμναστήρια. «*Μνέω σημαίνει κατηχώ, διδάσκω, παιδεύω*».<sup>71</sup> Συνεπώς η μυητική

<sup>66</sup>. Ομήρου, Οδύσσεια: σελ. 323: «*Παίδα δε ώς άτίταλλε, δίδου δ' άρ άθύρματα θυμώ*».

<sup>67</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*, «*οίς έξα πατάσθαι τά παιδάρια εΐωθεν*». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 16. Λάζος: *Χρόνο*, σελ.488-555.

<sup>68</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 79, 122, 114, 115.

<sup>69</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικο Έθνους*, τ. Β', σελ. 463. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 224. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 214.

<sup>70</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 120.

<sup>71</sup>. Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 89, 90, 92.

παιδαγωγία τοποθετείται κάλλιστα στο πλαίσιο των σχέσεων του νέου προς τον ενήλικα και αποτελεί μια μνητική δοκιμασία και μαθητεία, καθώς είναι ο τρόπος μύησης του νέου με σκοπό την είσοδό του στην τάξη και στο επίπεδο του ενήλικα. Ένα τέτοιο παράδειγμα μύησης ήταν οι *αλεκτριόνων αγώνες* οι γνωστές *κοκορομαχίες*.

*Η εκπαίδευση στην αρχαία Αθήνα.* Η πόλη της Αθήνας γύρω στο 450 π.Χ. είχε υπό την κυριαρχία της περίπου 200 κοινότητες.<sup>72</sup> Ο πληθυσμός της αριθμούσε περίπου 50.000<sup>73</sup> με 60.000<sup>74</sup> χιλιάδες κατοίκους. Το ένα τρίτο περίπου του πληθυσμού αυτού κατείχε το δημόσιο αξίωμα που δεν αποτελούσε για αυτούς επάγγελμα και στις δημόσιες γιορτές συμμετείχαν περίπου 1.000 μέχρι 2.000 πολίτες και νέοι ως τραγουδιστές και χορευτές και ένας ακόμη μεγαλύτερος αριθμός κομπάρσοι.<sup>75</sup> Η εκπαίδευση που στην αρχαία Ελλάδα, απασχολούσε τον άνθρωπο και τη χρονική διάρκεια τηςσχόλης θεωρήθηκε ωφέλιμη, διότι αποτελούσε ισχυρό παράγοντα διάπλασης των παιδων για την υπεράσπιση και την πρόοδο της πόλης κράτους.

Το πνευματικό σφρίγος γενικευόταν σε μια παιδεία πολύ υψηλής στάθμης από πολιτικής και διανοητικής άποψης. Η ευθύνη για τις πολυπληθείς γιορτές της πόλης με τα μεγάλα θεάματα και τους αγώνες, ιδιαίτερα τους ποιητικούς, μουσικούς, χορευτικούς και γυμναστικούς ανήκε ολοκληρωτικά στην πόλη. Στις εθνικές γιορτές ιδιαίτερα αρεστό ήταν το πένταθλο με το άλμα, το δρόμο, τη δισκοβολία, το ακόντιο, την πάλη, αλλά και το κολύμπι. Εξίσου επίσης καλλιεργούνταν ο χορός και άλλες σωματικές ασκήσεις και παιχνίδια. Στα σχολεία καθώς και στις γιορτές οργανώνονταν συχνά αγώνες με γενικό σκοπό να άγουν, να οδηγήσουν τους νέους στην καλοκαγαθία, στην ομορφιά, καθώς και την αρμονία του σώματος και της ψυχής.<sup>76</sup>

Η όλη μόρφωση συνεχιζόταν και μετά τη βασική εκπαίδευση με τη γυμναστική και τη στρατιωτική αγωγή των εφήβων στο γυμνάσιο. Το γυμνάσιο ως ένα Όλον<sup>77</sup> ήταν ένα κρατικό ίδρυμα που σχηματιζόταν από τις ενώσεις των διαφόρων μερών όπως της παλαιστρας, του γηπέδου ασκήσεων, του σταδίου, του στίβου για τα αγωνίσματα δρόμου, των χώρων για τις διάφορες εγκαταστάσεις, των λουτρών και των στοών. Οι στοές κατά

---

<sup>72</sup>. Κατά τον Reble: *Ιστορία*, σελ. 32-33.

<sup>73</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*, σελ. 3.

<sup>74</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 33.

<sup>75</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 33.

<sup>76</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 35-36.

<sup>77</sup>. Ματρου: *Ιστορία*, σελ. 193.



τον 4<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ. χρησιμοποιήθηκαν εκτός από χώρους ασκήσεων και για την πνευματική εκπαίδευση των νέων.<sup>78</sup>

Τέλος, η μόρφωση στην αρχαία Αθήνα ήταν προαιρετική και εφικτή μόνο για τους ελεύθερους άνδρες. Οι νέοι πήγαιναν σχολείο κατ' ομάδες υπό την επίβλεψη του παιδαγωγού. Σύμφωνα με τον Πλάτωνα<sup>79</sup> κατά την πρώτη χρονιά της σχολικής εκπαίδευσης των νέων, οι ενήλικες θα έπρεπε να φροντίζουν για την μόρφωση των νέων μέσω της επίβλεψή τους και των παιδαγωγικών παιχνιδιών.

*Ο χαρακτήρας της αθηναϊκής εκπαίδευσης.* Στην αρχαία Αθήνα, *επίσημα*,<sup>80</sup> η εκπαίδευση ήταν ιδιωτική και προαιρετική και δεν αποτελούσε υπόθεση του κράτους<sup>81</sup> σε αντίθεση με την αρχαία Σπάρτη<sup>82</sup>. Το θέμα της επιλογής και της μίσθωσης των δασκάλων αποτελούσε ιδιωτική υπόθεση των ελεύθερων οικογενειών. Οι νόμοι του Σόλωνος επέβαλλαν στους γονείς την υποχρέωση της άσκησης των παιδιών τους στα γυμναστήρια, στην αναρρίχηση, την τοξοβολία, τη σφενδόνα, το σφαιρισμό, την πυγμαχία.<sup>83</sup> Έτσι, οι γονείς έστελναν τους νέους στα γυμνάσια όπου δάσκαλοι εκεί τους δίδασκαν και τους μούσαν στη σωστή διάπλαση του σώματος<sup>84</sup>. Οι χώροι των γυμνασίων σε συνδυασμό με τους χώρους της αγοράς και των θεάτρων αποτελούσαν τα πνευματικά κέντρα της νεολαίας. Ήταν χώροι επιστημονικών αναζητήσεων και τόποι όπου οι φιλόσοφοι της εποχής έθεταν τα θεμέλια της ηθικής ανάπτυξης του ανθρώπου<sup>85</sup>.

*Ο σκοπός της αθηναϊκής εκπαίδευσης.* Με την καλλιέργεια της σωματικής και ψυχικής ανωτερότητας των νέων η αθηναϊκή εκπαίδευση αποσκοπούσε στη διατήρηση της

<sup>78</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 193. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 57.

<sup>79</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, 643bc.47, ομοίως VII. 793e. 794b.

<sup>80</sup>. Αν και επίσημα, δηλαδή με τη σημερινή έννοια, η εκπαίδευση δεν ήταν υπόθεση της πόλης-κράτους, εντούτοις ως γνωστόν η αρχαία ελληνική κοινωνία με έναν καθ' όλα ουσιαστικό τρόπο, είχε το ρόλο του καθιδρύματος για όλους τους πολίτες, όπου μέσα από τις διαδικασίες δράσης είχε τον τρόπο να εντάσσει όλα τα μέλη της στο κοινωνικό πλαίσιο, με σκοπό να τα ποιεί και να τα μεταποιεί σε χρηστούς πολίτες. Συνεπώς, ήταν υπόθεση του κοινωνικού ιστού, άρα και της ίδιας της πόλης-κράτους. Σχετική αναφορά γίνεται στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 72. Μικρογιαννάκης: *Ιστορία του ελληνικού έθνους*, τ. Γ2, σελ. 155.

<sup>81</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ., 71, Θεμ. 20b: «μηδέν ἔργον ἐν τῷ βίῳ τῷ ἀνθρωπεῖῳ κάλλιστα ἂν καὶ ἄριστα ἐπιτελεσθεῖ ἢ χωρὶς ἀρετῆς οὐδέ κατ' οἶκον οὐδέ κατὰ πόλιν».

<sup>82</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 71: «Μόνη εξαίρεση αποτελούσε η Σπάρτη όπου το αυταρχικό καθεστώς, επέβαλλε φοίτηση δημόσια και υποχρεωτική»

<sup>83</sup>. Δωρίζας: *Το παίγνιον ως μέσο αγωγής του ανθρώπου*, Αθήνα, 1936, σελ. 29.

<sup>84</sup>. Πλάτων: *Πρωταγόρας*, 325 e.c.

<sup>85</sup>. Flaceliere: *Βίος*. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 65.

υπεροχής των ευγενών που ήταν και οι οικονομικά ισχυρότεροι.<sup>86</sup> Για την επίτευξη των στόχων της εκπαίδευσης, η πόλη κράτος διέθετε δημόσιους χώρους τα διδασκαλεία-σχολεία και τα γυμνάσια<sup>87</sup>.

*Διδακτήρια – σχολεία.* Τα σχολεία άνοιγαν με την ανατολή του ήλιου και έκλειναν με τη δύση του.<sup>88</sup> Το ωράριο λειτουργίας των σχολείων ανάγκαζε τους μαθητές να διανύουν μεγάλες αποστάσεις τη νύχτα για να φτάσουν έγκαιρα στο σχολείο, κρατώντας στα χέρια από μια αναμμένη δάδα.<sup>89</sup> Ως εκπαιδευτικά ιδρύματα τα σχολεία ήταν ιδιωτικά υπό την έννοια της πληρωμής των δασκάλων. Συγχρόνως η πόλη δεν παρέλειπε να δείχνει το ενδιαφέρον της για τη λειτουργία των εκπαιδευτικών ιδρυμάτων, καθώς σε αυτά μορφώνονταν οι αυριανοί υπερασπιστές της.<sup>90</sup>

*Η διάρκεια του σχολικού έτους.* Η διάρκεια του σχολικού έτους όπως επιβεβαιώνεται από την περιγραφή κάποιου περιστατικού από το Λιβάνιο<sup>91</sup> δεν ήταν ίδια με τη σημερινή. Δεν υπήρχε το εβδομαδιαίο πρόγραμμα και τα σχολεία θα πρέπει να παρέμειναν κλειστά τέσσερις ολόκληρους μήνες κατά το θέρος από τα μέσα Ιουνίου ως τα μέσα Οκτωβρίου. Οι αρχαίοι Έλληνες είχαν τις δικές τους τοπικές γιορτές κατά τις οποίες τα σχολεία παρέμειναν κλειστά. Έτσι στην αρχαία Αθήνα γνωρίζουμε ότι τα σχολεία έκλειναν επίσης κατά την εορταστική περίοδο των Ανθεστηρίων της πόλης. Ομοίως, στην αρχαία Μίλητο, κάθε 5<sup>η</sup> του εκάστου μηνός προς απόδοση φόρου τιμής του Ευδήμου.<sup>92</sup> Στην Αλεξάνδρεια την 7<sup>η</sup> και την 20<sup>η</sup> του κάθε μήνα. Στην Κω για το μήνα Αρτεμίσιο. Την 4<sup>η</sup> του μηνός που ήταν η γιορτή του Ποσειδώνα και την 5<sup>η</sup> ημέρα της γυμναστικής εξέτασης η γιορτή για τους εφήβους. Την 6<sup>η</sup> μέρα, ήταν η πομπή προς τιμή του βασιλέως Ευμένους ή Β΄ της Περγάμου. Την 7<sup>η</sup>, ήταν οι γιορτές στα ιερά του Κυπαρισσίου Απόλλωνος και των δώδεκα Θεών. Την 10<sup>η</sup>, ήταν η γιορτή που είχε καθιερωθεί από τον

---

<sup>86</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 44.

<sup>87</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 35. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 118: Εδώ αναφέρεται ότι «ο δάσκαλος συγκεντρώνει τους μαθητές στο σπίτι του».

<sup>88</sup>. Γιαννικόπουλος: *Άγνωστες πτυχές της αρχαίας ζωής και αγωγής*, Αθήνα, 1988, σελ. 123.

<sup>89</sup>. Γιαννικόπουλος: *Πτυχές*, σελ. 123.

<sup>90</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β΄, σελ. 164.

<sup>91</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 90: Αυτό επιβεβαιώνεται από το εξής περιστατικό: Όταν ο Λιβάνιος ήταν διορισμένος σοφιστής στην πρωτεύουσα, ζήτησε τετράμηνη άδεια για την πατρίδα του, την Αντιόχεια, κατά τις θερινές διακοπές και υποσχέθηκε ότι θα επιστρέψει πριν αρχίσουν τα μαθήματα το φθινόπωρο. Ήταν μάλιστα τόσο μακρά περίοδος διακοπών, ώστε στα έργα του Λιβανίου ο χειμώνας αναφέρεται ως περίοδος σχολικής εργασίας και το θέρος ως περίοδος διακοπών.

<sup>92</sup>. Λάζος: *Χρόνο*.

Πυθοκλέους προς τιμή του Δία. Την 11<sup>η</sup>, ήταν η μέρα γυμναστικής και εξέτασης των εφήβων, την 12<sup>η</sup> ήταν η εορτή στο Ναό του Διονύσου. Την 15<sup>η</sup>, ήταν η γιορτή στον Ναό του Δηλίου Απόλλωνα. Την 19<sup>η</sup>, ήταν η πομπή προς τιμή των Μουσών. Την 26<sup>η</sup>, ήταν η πομπή προς τιμή του βασιλέα Ατταλού του Β' και την 29<sup>η</sup> ημέρα των σχολικών εξετάσεων.

*Η σχολική εποπτεία.* Την εποπτεία και τον έλεγχο των σχολείων και την απαίτηση από τους δασκάλους για τη σωστή μόρφωση των παιδιών την είχαν οι γονείς. Την κύρια επίβλεψη των γυμνασίων την είχε το ίδιο το κράτος μέσω του γυμνασίαρχου, ο οποίος ήταν και ο επιτηρητής και υπεύθυνος της τάξης του γυμνασίου. Ο γυμνασίαρχος είχε στην ευθύνη του την προστασία των νέων, την ευθύνη για τη γενική ευταξία και την ηθική προστασία. Η παρουσία των ενήλικων σε αυτά, ήταν απαγορευμένη. Επιτρεπόταν μόνο στους γονείς και στους κηδεμόνες των παιδιών.<sup>93</sup> Με τη φοίτηση των νέων σε αυτό, οι αρχαίοι Αθηναίοι ολοκλήρωναν από την ηλικία των δεκαέξι (16) μέχρι των είκοσι (20) ετών τη γενική τους μόρφωση και αγωγή.

*Οι δάσκαλοι.* Η εκπαίδευση των νέων στην αρχαία Αθήνα, ήταν προνόμιο κυρίως των εύπορων και ελεύθερων οικογενειών, διότι μόνο αυτές ήταν σε θέση να μισθώσουν δασκάλους για τη μόρφωση των παιδιών τους. Η μέριμνα των Αθηναίων στο θέμα της εκπαίδευσης και στη μόρφωση των παιδιών τους, ήταν πολύ μεγάλη. Γι αυτό και έψαχναν για τους καλύτερους δασκάλους ώστε να τους αναθέσουν το μέλλον των παιδιών τους, καθώς αυτό αποτελούσε ιερή υποχρέωση των οικογενειών.

Πιο συγκεκριμένα, στα *γραμματοδιδασκαλεία*, η εκμάθηση της ανάγνωσης και γραφής, καθώς και της μουσικής διαρκούσε τρία με τέσσερα χρόνια και στη συνέχεια ακολουθούσε η άσκηση του σώματος στην *παλαίστρα* όπου ασκούσαν τα παιδιά κυρίως της σχολικής ηλικίας.<sup>94</sup> Μετά τη διδασκαλία του γραμματιστή και του κιθαριστή ακολουθούσε η γύμναση στην *παλαίστρα* όπου δίδασκε ο παιδοτρίβης. Ο κριτικός δίδασκε ερμηνείες αρχαίων κειμένων. Οι αριθμητικοί ήταν όσοι δίδασκαν στοιχεία αριθμητικής, δηλαδή πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό, διαίρεση, κ. ά.. Οι γεωμέτρεις ήταν όσοι δίδασκαν στοιχεία γεωμετρίας και αρχιτεκτονικής.

---

<sup>93</sup>. Αισχύλος: *Κατά Τιμόλκον*, Ε-12. Γιαννικόπουλος.: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 103-105.

<sup>94</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 101.

Οι δάσκαλοι καθόταν σε ειδικούς θρόνους καθίσματα ερεισίνωτα και οι μαθητές σε σκαμνάκια και για τη γραφή, ακουμπούσαν την πλάκα στα γόνατά τους.<sup>95</sup> Η όλη διδακτική διαδικασία εφαρμοζόταν επαγωγικά, φτάνοντας στον τελικό στόχο με μικρά βήματα από το λίγο στο πολύ, από το απλό στο σύνθετο ή από το μέρος στο όλο. Οι μαθητές μέχρι την επιστροφή τους στο σπίτι συνοδευόταν καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας από τους παιδαγωγούς οι οποίοι κρατούσαν τα βαριά αντικείμενα των μαθητών και τη μαγκούρα που τη χρησιμοποιούσαν σε κάθε περίπτωση.<sup>96</sup>

Χαρακτηριστική είναι η σπουδή του Αχιλλέα, αλλά και του Ασκληπιού, του Ακταίου, του Ιάσονα, του Μελίωνα και του Νέστορα. Ο Ξενοφών αναφέρει ότι είκοσι σπουδαίοι κι επιφανείς άνδρες είχαν σαν δάσκαλό τους το σοφό Κένταυρο Χείρων. Ο Χείρων, μια παράξενη μορφή σοφού, γυμναστή, γιατρού και μουσικού λέγεται πως έθρεψε και άσκησε το κορμί του νεαρού Αχιλλέα.<sup>97</sup>

*Τα διδακτικά αντικείμενα.* Το επίκεντρο της πολυσυλλεκτικής μόρφωσης<sup>98</sup> βρισκόταν κυρίως στη διδασκαλία της λογοτεχνίας μέσα από την οποία ο αρχαίος Αθηναίος ανατρεφόταν.<sup>99</sup> Γινόταν αποστήθιση της Ιλιάδας και της Οδύσσειας και μελέτη του Ησίοδου, του Σόλωνα και των τραγικών ποιητών ενώ δεν παραλείπονταν η διδασκαλία της ιχνογραφίας, της αριθμητικής και της ποίησης από την οποία μεταδίδονταν γνώσεις γεωγραφικές, ιστορικές, φυσιογνωστικές και άλλες. Η αφύπνιση του θρησκευτικού συναισθήματος γινόταν κυρίως με τη λογοτεχνία και τη μουσική και με την οικογενειακή και κοινοτική δημόσια σύμπραξη για τη λατρεία των θεών.<sup>100</sup> Ο Αριστοτέλης προσέθεσε ότι για το μάθημα της γραφής, έπρεπε να διδάσκεται επίσης, η ζωγραφική και η ιχνογραφία<sup>101</sup>. Η *ενοποίηση*<sup>102</sup> όλων των μαθημάτων γινόταν με τη μουσική μέσω του παιξίματος μουσικών οργάνων των οποίων η εκμάθηση για τους αρχαίους Αθηναίους ήταν απαραίτητη. Ειδικότερα, με τη συνοδεία της μουσικής γινόταν η διδασκαλία της απαγγελίας και του τραγουδιού<sup>103</sup> κάτι που μαρτυρείται από το περίφημο αγγείο του

<sup>95</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', 464.

<sup>96</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 117.

<sup>97</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 43.

<sup>98</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 42, 96. Reble: *Ιστορία*, σελ. 31.

<sup>99</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 35.

<sup>100</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 35.

<sup>101</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, VIII. 3.

<sup>102</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 42.

<sup>103</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 42.

Δούρη -τη γνωστή κύλικα- η οποία βρίσκεται στο Μουσείο του Βερολίνου και χρονολογείται γύρω στο 490-480 π.Χ..<sup>104</sup>

Η γυμναστική γινόταν στην παλαίστρα με τη συνήθη άσκηση του άλματος, του δρόμου, της δισκοβολίας, του ακοντίου, της πάλης, της κολύμβησης, του χορού, άλλων σωματικών ασκήσεων και κυρίως των παιχνιδιών που καλλιεργούνταν εξίσου.<sup>105</sup> Οι σχολικοί αγώνες ήταν το μέσο της επίδειξης της κατάκτησης των δεξιοτήτων από τους μαθητές και αποτελούσαν επίσης μία μορφή δημόσιου ελέγχου και δημόσιας αξιολόγησης της αγωγής και της εκπαίδευσης.<sup>106</sup> Εκτός αυτών οργανώνονταν συχνά και σχολικές γιορτές. Επίσης κάθε τέσσερα χρόνια στη γιορτή των Παναθηναίων γινόταν απαγγελία των ομηρικών επών ενώπιον όλης της κοινότητας. Απαγγελίες των νέων πραγματοποιούνταν και στους μεγάλους χορούς κατά τη διάρκεια των δραματικών παραστάσεων. Χαρακτηριστικό γνώρισμα της όλης αθηναϊκής αγωγής και σκέψης ήταν ότι «η γη νοείται πλέον ως κόσμος, ως λογικά διατεταγμένο Όλο»,<sup>107</sup> όπου πλήρως εναρμονισμένος ο άνθρωπος μέσω της αγωγής του ασκείται στην ανάπτυξη του *καλού καγαθού*<sup>108</sup> χαρακτήρα, της ομορφιάς και της αρμονίας του σώματος.

*Η εκπαίδευση την αρχαία Σπάρτη.* Ο δεύτερος τύπος της ελληνικής πόλης πολύ περισσότερο πολύμορφος συνδύαζε το δίκαιο και την καλλιέργεια της πνευματικής ζωής. Στην αρχαία Σπάρτη που δεν ήταν μία πόλη με την καθαρή έννοια της λέξης, αλλά μια συσσώρευση κωμοπόλεων που θυμίζουν χωριό,<sup>109</sup> οι αρχές της εκπαίδευσης ευθυγραμμίζονταν πάνω στις παρακάτω αρχές. Τα παιδιά και των δύο φύλων υποβαλλόταν στη δημόσια αγωγή με κρατική υποχρεωτική φοίτηση που σκοπό είχε την πλήρη απόσπασή τους από την οικογένεια, τη μύηση στην ομαδική ζωή και την απόλυτη υπακοή στην εξουσία της πόλης κράτους.

Η μέριμνα για την εκπαίδευση των πολιτών ξεκινούσε πριν ακόμη γεννηθεί το παιδί όπου και λαμβανόταν η κατάλληλη μέριμνα για τη δήλωσή του. Μόλις το παιδί γεννιόταν περνούσε από την επιτροπή των γερόντων, καθώς η πολιτεία επέτρεπε την επιμέλεια στην οικογένειά του μέχρι και την ηλικία των επτά (7) ετών. Οι αρχαίες

---

<sup>104</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 54. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 120.

<sup>105</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 36.

<sup>106</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 176.

<sup>107</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 32.

<sup>108</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 36. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 80-83. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 24. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 53.

<sup>109</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 118.

Σπαρτιάτισσες ήταν ενταγμένες στο σκοπό του κράτους και η άκρα περιφρόνηση της οικογένειας ήταν εμφανής. Η εκπαίδευση στο σύνολό της περιλάμβανε δραστηριότητες για την άσκηση των σωματικών ικανοτήτων και την ανάπτυξη της ικανότητας της υπεράσπισης της πόλης κράτους με την τιμή των όπλων και την τυφλή υπακοή σε αυτό. Αγόρια και κορίτσια φοιτούσαν σε διαφορετικά ιδρύματα.

*Ο χαρακτήρας της σπαρτιατικής εκπαίδευσης.* Οι αρχαίοι Λακεδαιμόνιοι, ήταν λεπτολόγοι για την ανατροφή των παιδιών τους. Όλη τους η ζωή ήταν προσανατολισμένη στο κράτος που με τη σειρά του αποτελούσε τη μέγιστη παιδαγωγική δύναμη. Οι νέοι Σπαρτιάτες στην ιδιωτική<sup>110</sup> τους εκπαίδευση από πολύ νωρίς μάθαιναν να ζουν με κανόνες και νόμους για μια κοινωνία που υπάρχουν νόμοι και αρχές. Στη δημόσια υποχρεωτική τους εκπαίδευση άνδρες και γυναίκες μάθαιναν να ρυθμίζουν τις αδυναμίες τους μέσα από την επίμονη άσκηση και την αδιάκοπη ενασχόληση και επιμονή, καταπολεμώντας τις εσωτερικές παρορμήσεις και τα ανθρώπινα ένστικτα. Χαρακτηριστικό είναι το τέχνασμα του Νομοθέτη Λυκούργου<sup>111</sup> με την εκγύμναση και την αγωγή δύο σκύλων της ίδιας γέννας της ίδια μάνας.

Αναλυτικότερα, στην ηλικία των επτά (7) ετών το παιδί αποσπώταν από τη μητέρα του και εντασσόταν σε ένα τμήμα, σε μια ίλη όπου η πολιτεία αναλάμβανε την κηδεμονία των νέων ισοβίως. Τότε το παιδί αναλάμβαναν οι παιδονόμοι και ο μικρός Σπαρτιάτης ή Σπαρτιάτισσα πολίτης εντασσόταν αμέσως σε σχηματισμούς της νεότητας και οι ονομασίες που έπαιρναν οι σχηματισμοί αυτοί ήταν διάφορες. Η αγωγή των νέων Σπαρτιατών διαρκούσε συνολικά δεκατρία (13) χρόνια και περιλάμβανε εκπαίδευση και διαδικασίες σε τρεις (3) κύκλους:

<sup>110</sup>. Με την έννοια της προσωπικής τους εκπαίδευσης.

<sup>111</sup>. Πλούταρχος: *Παίδων*, 8f. b: Θέλοντας ο Λυκούργος να δείξει στους αρχαίους Λακεδαιμόνιους ότι η αγωγή είναι αυτή που ρυθμίζει τη ζωή των νέων, πήρε δύο μικρά κουταβάκια και τα μεγάλωσε σε διαφορετικές περιβαλλοντικές συνθήκες. Το ένα το έμαθε να είναι οκνό, τεμπέλικό, το έμαθε μόνο να τρώει και να κοιμάται και το άλλο το έμαθε να τρέχει και να κυνηγά, μαθαίνοντάς το να είναι αεικίνητο. Όταν τα σκυλάκια έγιναν ενήλικα το ένα έγινε χονδρό, αργοκίνητο και νωθρό και το άλλο γρήγορα ευκίνητο, λεπτό έτοιμο για δράση. Ήθελε με το παράδειγμα αυτό να αποδείξει με απλά λόγια το ρόλο που παίζουν στη ζωή οι συνθήκες, η παιδεία, τα ερεθίσματα, η διδασκαλίες, οι τρόποι ανατροφής και η διαπαιδαγώγηση γενικά. Είπε να φέρον τα δύο σκυλιά αδελφάκια εκεί μπροστά σε όλους. Σε κάποια απόσταση έβαλε μια κούπα με φαγητό, ζήτησε να αφήσουν ελεύθερα τα σκυλιά μαζί με ένα λαγό που είχαν κρυμμένο. Το ένα έτρεξε στο πιάτο με το φαγητό, το άλλο πετάχτηκε σαν σαίτα μπροστά και άρχισε να κυνηγά το λαγό. Με τη φόρα που είχε έριξε και το φαγητό με τη σούπα. Το πρώτο σκυλί αφού έφαγε όσο φαγητό είχε μέσα στην κούπα, μετά έγλυψε και όσο έπεσε επάνω στο χώμα, το δεύτερο έπιασε το λαγό μέσα σε λίγα λεπτά. Τότε ο Λυκούργος είπε στους Σπαρτιάτες, «αντά, και τα δύο γεννήθηκαν από τους ίδιους γονείς μα επειδή ανατράφηκαν διαφορετικά γι αυτό το ένα βγήκε φαγανό και το άλλο κυνηγητικό». Συνεπώς, με τον ίδιο τρόπο θα έπρεπε και οι νέοι από μικροί να μούνται στις αξίες.

(1) Των μεираκίων από του 8<sup>ου</sup> μέχρι του 11<sup>ου</sup> έτους: Ρωβίδας, προμικκιζόμενος (προ-μικρός μείραξ), μικκι(χι)ζόμενος (μικρός μείραξ) πρόπαις.

(2) Των παίδων από την πλήρη έννοια της λέξεως από του 12<sup>ου</sup> μέχρι του 15<sup>ου</sup> έτους: Πρωτοπάμπαις (παίς κανονικός πρωτοετής), ατροπάμπαις (ομοίως δευτεροετής), μελλείρην (μελλέφηβος), μελλείρην (ομοίως, δευτεροετής).

(3) Των εφήβων (είρην το σπαρτιατικόν όνομα του εφήβου), από του 16<sup>ου</sup> μέχρι του 20<sup>ου</sup> : Είρην πρωτοετής ή σιδεύνας, είρην δευτεροετής, είρην τριτοετής ή τριτείρην, είρην τεταρτοετής, πρωτείρας (αρχιέφηβος).<sup>112</sup>

Μόλις ο νέος γινόταν εικοσαετής, εντασσόταν στους σχηματισμούς ενηλίκων στους λεγόμενους *σφαιρείς*. Για την ένταξη του νέου στην ομάδα των στρατιωτών ανδρών κατά την είσοδό του στην κατηγορία του είρην είχε προηγηθεί η διαδικασία της διαμασίγωσης και της κρυπτείας.<sup>113</sup> Κατά τη διάρκεια όλων αυτών των ετών από την ηλικία των δώδεκα ετών ως παις και μέχρι να γίνει είρην, δηλαδή είκοσι χρονών το παιδί υποβαλλόταν σε σκληρή σωματική και ηθική εκγύμναση.<sup>114</sup> Καθημερινά οι νέοι υποβαλλόταν σε πορείες με τη συνοδεία αυλού, διότι οι βασικές γυμναστικές ασκήσεις που είχαν άμεση σύνδεση με τις στρατιωτικές ήταν της μουσικής και του χορού. Συνδεδεμένες με τις δύο βασικές γυμναστικές ασκήσεις ήταν άλλες πέντε: ο δρόμος, το άλμα, ο στίβος, το ακόντιο, ο δίσκος. Η μύηση της ομαδικής ζωής του στρατοπέδου εξακολουθούσε να διατηρείται και μετά το τριακοστό έτος, δηλαδή και μετά το γάμο των ανδρών, οι οποίοι εξακολουθούσαν να ζουν ως ανδρική κοινότητα και συνέχιζαν να σιτίζονται μαζί ως προς το ένα γεύμα, σε ειδικά οικήματα για άνδρες μαζί με τους μόνιμους συνδαιτυμόνες τους.<sup>115</sup> Για πολεμικούς λόγους σχημάτιζαν ομόσκηνες ανδρικές κοινωνικές ομάδες έτσι ώστε οι ενώσεις των ανδρών να μπορούν να αποτελούν τους στυλοβάτες της πόλης κράτους.<sup>116</sup>

### 1. 3. Θεωρίες για την Εκπαίδευση και τα Παιχνίδια

Οι θεωρίες των πνευματικών ανθρώπων της εποχής με θέμα την εκπαίδευση, ασκούσαν μεγάλη επιρροή στη σχολική εργασία. Στα σχολεία επικροτούνταν η σκληρή και πειθαρχημένη εργασία που συνήθως ήταν επίπονη και έθετε σε δοκιμασία τις αντοχές των

<sup>112</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 46.

<sup>113</sup>. Βλέπε παιχνίδι «κρυπτεία» της παρούσας εργασίας, σελ. 93.

<sup>114</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 116-117.

<sup>115</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 118.

<sup>116</sup>. Reble: *Ιστορία*, σελ. 30.

μαθητών. Οι ίδιοι οι σοφοί, επικροτούσαν την ύπαρξη των ευκαιριακών και ευχάριστων διαλειμμάτων με την παιγνιώδη εργασία και τη δημιουργία χαρούμενης ατμόσφαιρας στη σχολική τάξη. Την παιγνιώδη εργασία τη θεωρούσαν εποικοδομητική για τη μάθηση, διότι πίστευαν ότι το ψυχικό άλγος με τη διαρκή προσπάθεια έβλαπτε την ομαλή ανάπτυξη του νέου.<sup>117</sup> Συνεπώς, η εκπαίδευση θεωρήθηκε ότι έπρεπε να παρέχει ευκαιρίες στα παιδιά για παιχνίδι.

Ο Πλούταρχος<sup>118</sup> αναφέρει ότι την αγωγή των παιδιών έπρεπε να την αναλαμβάνει η φυσική τους μάνα και όχι η τροφός ή η παραμάνα, διότι όπως υποστήριζε η αγάπη που προσφέρουν τα έμμισθα πρόσωπα είναι τεχνητή και υποκριτική και όχι έμφυτη. Έλεγε δε, όπως και ο ποιητής Φωκυλίδης<sup>119</sup> ότι στις παιδικές ψυχές αποτυπώνονται οι εικόνες που βλέπουν, ακούν και μαθαίνουν τα παιδιά. Συνεπώς, εάν ο παιδαγωγός ήταν *βάρβαρος*, ο νέος θα μάθαινε βάρβαρα ήθη και θα βίωνε τη ζωή του βάρβαρα και όχι σαν Έλληνας. Δεν πρέπει έλεγαν η αγωγή του νέου να προέρχεται εκ του προχείρου και αυτοσχέδια, διότι θα είναι γεμάτη επιπολαιότητα και δίχως τέλος. Με μία αγωγή εντός του συγκεκριμένου πλαισίου που θα χαρακτηριζόταν από αρχή και τέλος, δηλαδή από συγκεκριμένο πλαίσιο, θα επιτρεπόταν στο νέο να μην πέφτει σε αντιφάσεις και σε αδόκιμους λόγους.

Ο Πλούταρχος<sup>120</sup> συμβούλευε ότι οι νέοι θα έπρεπε να αποκτούν τη γνώση μέσα από τις καλές πράξεις -τις δικές τους και των άλλων- με συμβουλές και ποτέ με επιθετικά χτυπήματα και με απειλές. Έλεγε ότι η μεγάλη αγάπη του πατέρα δεν θα πρέπει να γίνεται κουραστική και να προσθέτει βάρη δυσβάστακτα στους ώμους του αγοριού, καθώς επίσης και ότι για την κατάλληλη προετοιμασία των νέων για τη ζωή και για την πρόληψη σε κάθε ατόπημα ή ασθένεια, χρήσιμη είναι μόνο η φιλοσοφία. Για το θέμα της γνώσης επίσης, από το Δημόκριτο<sup>121</sup> αναφέρεται ότι «ο *ίσκιος των έργων είναι τα λόγια*». Συνεπώς, όσα μας έχουν διδαχθεί κατά το παρελθόν αποτελούν και το παράδειγμα που μας οδηγεί στο μέλλον.

<sup>117</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 175. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 215.

<sup>118</sup>. Πλούταρχος: *Παιδων*, 4b: «*Οὔτοι γονέων τῶν αὐτῶν ἀμφοτέροι, διαφοροῦ δέ τυχόντες ἀγωγῆς ὁ μὲν λίγνος, ὁ δὲ θηρευτῆς ἀποβέβηκε*».

<sup>119</sup>. Φωκυλίδης: «*...χρή παιδ' ἐτ' ὄντα καλά διδάσκειν ἔργας ...*», στο Πλούταρχος: *Παιδων*: «*...ὅσο είναι ἀκόμη παιδί να το μαθαίνει τα σωστά ἔργα και πρέπει να είναι ἰδιαίτερος προσεγμένη η αγωγή των νέων, διότι οι παρέες είναι αυτές που διαμορφώνουν τον χαρακτήρα του νέου*».

<sup>120</sup>. Πλούταρχος: *Παιδων*, 7c. 10d. 12f.

<sup>121</sup>. Δημόκριτος: «*λόγος γάρ ἔργον σκίη*», στο Πλούταρχος, *Παιδων*, 14f.



Η πλατωνική θεωρία για την εκπαίδευση και τα παιχνίδια. Το ενδιαφέρον του Πλάτωνα για την εκπαίδευση των νέων, δεν εστιάστηκε στις πρακτικές τέχνες που κατά την άποψή του ήταν προορισμένες για τα χέρια των δούλων, αλλά στη γνώση της σοφίας. Η προστασία της πολιτείας ήταν ο στόχος της εκπαίδευσης για τον Πλάτωνα. Ο Πλάτωνας<sup>122</sup> ισχυριζόταν ότι η εκπαίδευση των νέων έπρεπε να αρχίζει από το έκτο έτος της ηλικίας. Η θεωρία του διαφωνούσε με αυτή του μαθητή του Σωκράτη, δηλαδή του Ξενοφώντα, ο οποίος ως γνωστός θαυμαστής των Σπαρτιατών υποστήριζε το μοναρχικό πολίτευμα και προπαγάνδιζε ότι με την εφαρμογή του θα εξασφαλισθεί το θεμιτό αποτέλεσμα.<sup>123</sup>

Πρώτος ο Πλάτωνας έθεσε τα θεμέλια της παιδοκεντρικής παιδαγωγικής σύμφωνα με την οποία η διδασκαλία έπρεπε να συνοδεύεται από παιγνιώδεις μεθόδους και να αποφεύγεται η χρήση της πίεσης<sup>124</sup> επειδή, όπως πίστευε, «κανένα μάθημα που επιβάλλεται δε ρίχνει ρίζες στην ψυχή του παιδιού». Προέτρεψε δε τους γονείς και τους δασκάλους να μη χρησιμοποιούν τη βία στη μάθηση, αλλά να διδάσκουν τα παιδιά παίζοντας.<sup>125</sup> Πιο συγκεκριμένα, ο Πλάτωνας<sup>126</sup> δεν ανέφερε μόνο ότι μέσω του παιχνιδιού ο νέος θα μάθαινε το κάθε μάθημα όπως αρμόζει στους ελεύθερους ανθρώπους, δηλαδή χωρίς δουλική υποταγή, αλλά απεικόνιζε παραδειγματικά τον τρόπο μύησης των μικρών παιδιών στη μάθηση λέγοντας ότι τα παιδιά της τρυφερής ηλικίας μαθαίνουν τον πόλεμο από την κοντινή θέση του παρατηρητή καθισμένα στην ασφαλή θέση των ιπέων, έξω από το γίνεσθαι του πολέμου.

Ο Πλάτωνας<sup>127</sup>, υπογραμμίζοντας τη μεγάλη σημασία του παιχνιδιού στην αγωγή του παιδιού συμβούλεψε τους γονείς και τους δασκάλους των παιδιών να μη θεωρούν ασήμαντο το παιχνίδι για τη ζωή τους. Εξήγησε δε, ότι ακολουθώντας τις ανάγκες της φύσης του παιδιού και για την ομαλή του ανάπτυξη δεν θα έπρεπε να επιτρέπεται στο παιδί να κάθεται σιωπηλό και ακίνητο χωρίς να ανακαλύπτει σχεδόν αυθόρμητα μαζί με άλλα παιδιά τα παιχνίδια που ταιριάζουν στην ηλικία του. Γι αυτό και θεωρούσε ότι οι γονείς, έπρεπε να επιλέγουν τα παιχνίδια που θα δώσουν στα παιδιά τους από τα πρώτα χρόνια της

<sup>122</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, 643be.

<sup>123</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, 694c. *Αθήναιος*, XI. 501, 505, 506c.

<sup>124</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 488.

<sup>125</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 210.

<sup>126</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία* 536-537d,

<sup>127</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία*, 536e: «ψυχή βίαιον οὐδέν ἔμμονον μάθημα», Πλάτων: *Πολιτεία*, 536e – 537e: «Μή τοίνυν βία, εἶπον, ὧ ἄριστε, τοὺς παῖδας ἐν τοῖς μαθήμασιν, ἀλλὰ παίζοντας τρέφε ...» *Νόμοι*, 819c. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 456.

ζωής τους. Θα έπρεπε δε αυτά να επιλέγονται με τρόπο ώστε από την πρώτη παιδική ηλικία το παιδί να βοηθείται μέσω του παιχνιδιού να επιλέγει τόσο την επαγγελματική του κατεύθυνση<sup>128</sup> όσο και την επιστημονική.<sup>129</sup>

*Η αριστοτελική θεωρία για την εκπαίδευση και τα παιχνίδια.* Ο Αριστοτέλης<sup>130</sup> υποστήριξε ότι αμέσως μετά την πρώτη παιδική ηλικία τα παιδιά πρέπει να μπαίνουν στην άσκηση της ψυχής και του σώματος. Καθώς οι πληροφορίες για την ηλικία που άρχισε η εκγύμναση των αγοριών διαφοροποιείται από τους ερευνητές του είδους δεν υπάρχει καμία βεβαιότητα ότι ξεκινούσε μετά την εκμάθηση της ανάγνωσης, της γραφής και ίσως της μουσικής.<sup>131</sup> Από σχετική πρόταση του Αριστοτέλη<sup>132</sup> για το θέμα αυτό αναφέρεται ότι πριν της θεωρητικής μόρφωσης των παιδιών «πρέπει κατά πρώτον τα τέκνα να παραδοθούν εις την επιμέλειαν του γυμναστού και του παιδοτρίβου». Ο Αριστοτέλης<sup>133</sup> ως λάτρης της σπαρτιατικής αγωγής θεωρούσε ότι η εκπαίδευση έπρεπε να αρχίζει από το πέμπτο (5) έτος της ηλικίας. Ισχυριζόταν επίσης, ότι η μουσική σαν αυτοτελής κλάδος εισήλθε τον 4<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα και πως κατά την αρχαιότητα η μουσική υπήρξε το βασικότερο μέσον για τη λατρεία των θεών με την υποστήριξη της οποίας συνοδευόταν κάθε είδους ιεροτελεστία. Η μουσική θεωρήθηκε το καταλληλότερο μάθημα για την υποστήριξη και τη διασύνδεση των υπολοίπων μαθημάτων και το χρησιμότερο εργαλείο για την εμψύχωση των ανδρών πριν από τη μάχη. Ο Αριστοτέλης<sup>134</sup> θεωρούσε ότι δύο ήταν τα στάδια της περιόδου στην οποία έπρεπε να διαιρεθεί η παιδεία των νέων: (α) από τα επτά (7) έτη έως της ηλικίας της ήβης (του 17<sup>ου</sup> έτους) και (β) από τη μετά της ήβης ηλικία έως του εικοστού πρώτου (21) έτους. Για τα διδακτικά αντικείμενα πρότεινε τέσσερα μαθήματα τα οποία θα έπρεπε να ακολουθήσει ο νέος, δηλαδή τη γυμναστική, τη μουσική, την ανάγνωση και τη γραφή των

<sup>128</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, ΩΙ. 793 e.

<sup>129</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, VII. 819be. Μαρrou: *Ιστορία*, σελ. 214. Flaceliere: *Βίος*, σελ. 116.

<sup>130</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, XV. 2 – 3: «*Δηλοῖ δέ καί φύσις ὅτι δεῖ τὰς μητέρας γεγανήκασιν αὐτάς τιθεῖν καί τρέφειν*».

<sup>131</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 464. Κολόμποβα & Οξερέσκαϊα: *Ζωή*, Αν και ο Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, (σελ. 72), θεωρεί ότι δεν μας είναι γνωστή η ακριβής χρονική στιγμή της φοίτησης των παιδιών στα διάφορα σχολεία. Συνεπώς, δεν μπορούμε να αναφερόμαστε με βεβαιότητα για τη σειρά διαδοχής που ακολουθούσε η φοίτηση των παιδιών σε αυτά.

<sup>132</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337a-1339a: «... ἐπεὶ δὲ φανερόν πρότερον τοῖς ἔθεσιν ἢ τῷ λόγῳ παιδευτέον εἶναι, καὶ περὶ τὸ σῶμα πρότερον ἢ τὴν διάνοιαν, δῆλον ἐκ τούτων ὅτι παραδοτέον τοὺς παῖδας γυμναστικὴ καὶ παιδοτριβικὴ, τούτων γάρ ἡ μὲν ποιάν τινα ποιῶν τὴν ἕξιν τοῦ σώματος, ἡ δὲ τὰ ἔργα». Σταμπουλής: *Αθλητισμός*, σελ. 337.

<sup>133</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτεία*, VII. 1336a. 23 – 24 a. 23 – 24b. 35 – 37.

<sup>134</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, XV.III. 3-4.

γραμμάτων, την ιχνογραφία με τη ζωγραφική και ό,τι είχε σχέση με αυτή. Η γυμναστική διδασκόταν με στόχο την ωραιότητα του σώματος. Η διδασκαλία της μουσικής, με στόχο τη διασφάλιση της ψυχικής γαλήνης, η οποία αποτελούσε αναγκαία συνθήκη για τις δύσκολες ώρες των μεγάλων αποφάσεων. Η ανάγνωση<sup>135</sup> και η γραφή στόχευαν στην απόκτηση της γνώσης για τη ζωή, ενώ η ιχνογραφία και η ζωγραφική αποτελούσαν διδακτικά αντικείμενα για την τέρψη της ψυχής.

#### **1. 4. Τα παιχνίδια ως τρόπος ζωής, ως μέσο μάθησης και αγωγής**

Οι σχολικές διδακτικές προσεγγίσεις. Σε αντίθεση με τις οικογενειακές διδακτικές προσεγγίσεις για τα βρέφη και τα παιδιά της νηπιακής ηλικίας, οι σχολικές προσεγγίσεις περιελάμβαναν διαδικασίες μάθησης που κάποιες φορές διέθεταν τα χαρακτηριστικά των αυθόρμητων επινοήσεων, της εναλλακτικής διδακτικής προσέγγισης και των ευέλικτων μεθόδων πρόσβασης στη γνώση. Πιο συγκεκριμένα, η διδασκαλία των γραμμάτων περιλάμβανε την *εν χωρώ*<sup>136</sup> απαγγελία με τη συνοδεία αυλού ή κιθάρας καθώς και άλλων υποστηρικτικών διδακτικών μεθόδων. Ένα παράδειγμα του είδους αποτελεί η προσπάθεια του Ηρώδη του Αττικού να μάθει στο γιο του τα γράμματα της αλφαβήτας, όπου σύμφωνα με αυτό βάπτισε με τα ονόματα των γραμμάτων ισάριθμους με τα γράμματα συνομήλικους με το γιο του δούλους, ώστε ο γιος του παίζοντας μαζί τους να μάθει αβίαστα τις ονομασίες των γραμμάτων<sup>137</sup>.

Για τη διδασκαλία των μαθηματικών επίσης επινοήθηκαν τρόποι που να βοηθούν τα παιδιά να μαθαίνουν με τη χρήση αντικειμένων παίζοντας. Πιο συγκεκριμένα, για την εκμάθηση των τεσσάρων πράξεων μοίραζαν μήλα και στεφάνια. Η μύηση στην εκστρατεία, στην πορεία και την υποχώρηση του στρατού ή τη διεύθυνση του σπιτικού γινόταν επίσης, μέσω της χρήσης των διαφόρων αριθμών με το ανακάτεμα διαφόρων χρυσών, αργυρών, χάλκινων και άλλου είδους αγγείων. Η συμμετοχή στην πυγμαχία και στην πάλη γινόταν με κλήρο, με εκλογή ή με φυσική σειρά.<sup>138</sup>

---

<sup>135</sup>. Στον όρο της ανάγνωσης περιλαμβάνονταν τα στοιχεία γραμματικής, τα μαθηματικά, η πρόσθεση, η αφαίρεση, η διαίρεση και η γεωμετρία.

<sup>136</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 117-118. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 76-78. Πετρόπουλος: *Ιστορία Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 464.

<sup>137</sup>. Γιαννικόπουλος: *Πτυχές*, σελ. 99.

<sup>138</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, Ζ. 819b.

Τα παιχνίδια ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας στα σχολεία. Ενώ τα κορίτσια συνέχιζαν να ζουν για όλη τους τη ζωή στη μοναστική ζωή του γυναικωνίτη, τα βιώματα των αγοριών μετά από τον γυναικωνίτη, έπαιρναν διαφορετική τροπή μέσα στα σχολεία όπου από τα οκτώ μέχρι και τα δεκαοκτώ τους χρόνια μάθαιναν να ζουν μια έντονη και θορυβώδη ζωή. Για το σκοπό της εκμάθησης της ανάγνωσης και της γραφής των γραμμμάτων και των συλλαβών χρησιμοποιήθηκαν οι πήλινες πινακίδες, ενώ για την εκμάθηση των διαφόρων ιστορικών γεγονότων και των προσώπων, χρησιμοποιήθηκαν μικρά ανάγλυφα από μάρμαρο ή πηλό με παραστάσεις ιστορικών γεγονότων και προσώπων με την αναγραφή των ονομάτων τους πάνω σε αυτά.<sup>139</sup> Μεταξύ του εποπτικού υλικού που χρησιμοποιήθηκε για τη διευκόλυνση της μάθησης στα σχολεία, ήταν τα γράμματα από ελεφαντόδοντο που χρησίμευαν για το σχηματισμό των πρώτων απλών λέξεων π.χ. των ονομάτων των παιδιών, οι αστράγαλοι που ήταν κόκαλα από πόδια πρόβατου και χρησιμοποιήθηκαν ως μέσο επαίνου και ως εποπτικό υλικό, βοηθώντας στην καλύτερη κατανόηση της αρίθμησης και των πράξεων στο μάθημα της αριθμητικής.

Ειδικότερα ο άβακας ήταν το εποπτικό μέσο για την καλλιέργεια της μαθηματικής σκέψης και είχε δύο μορφές. Ο *σταθερός άβακας* που μπορούσε να σχεδιαστεί πρόχειρα και γρήγορα σε σταθερή επιφάνεια συνήθως στο χώμα, σε αντίθεση με τον *κινητό άβακα* που συνήθως ήταν από ξύλο, πέτρα ή ελεφαντόδοντο. Πρόκειται για μία πλάκα σε σχήμα παραλληλόγραμμου, η οποία στην κινητή της μορφή διέθετε δύο επιφάνειες ως βάση για δύο διαφορετικά παιχνίδια με τη χρήση πεσσών, πιονιών και ζαριών. Στην ποικιλία των σχηματισμών του που μπορούσαν να αριθμούνται κατά περίπτωση ή ήταν ήδη αριθμημένοι υπήρχαν ρόδακες, μεγάλα και μικρά μετάλλια, πλαίσια από επίπεδες πλάκες, ράβδοι ή ραβδωτά πλακίδια, ακτινωτοί και ομόκεντροι κύκλοι, κ.ά.. Η έκβαση του παιχνιδιού, η οποία στο σύνολό της μέχρι και σήμερα είναι δύσκολο να αποκωδικοποιηθεί, ήταν μία σύνθετη διαδικασία που διέθετε ανάλογα με την επιτυχία του παίχτη σημαντικούς σταθμούς.<sup>140</sup> Με τη χρήση του σχολικού άβακα που ήταν μια μικρή πλάκα με μικρές υποδοχές, και με την τοποθέτηση έγχρωμων λιθαριών σε αυτές γινόταν ο διαχωρισμός των μονάδων από τις δεκάδες και τις εκατοντάδες, η εκμάθηση των ακεραίων και των

---

<sup>139</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα : Ζωή, σελ. 119-120, 122,121, 59,125-126.

<sup>140</sup>. Λάζος: Χρόνο, σελ. 112-119.

κλασματικών αριθμών, καθώς και του πολλαπλασιασμού. Ο άβακας χρησίμευε επίσης και στον απλό πολίτη για την εκτέλεση οποιουδήποτε περίπλοκου λογαριασμού.<sup>141</sup>

Ως βασική μέθοδος άσκησης της μνήμης, για τους σπουδαστές της ρητορικής σχολής χρησιμοποιήθηκε επίσης και η μέθοδος των τόπων. Σε αυτό το είδος διδασκαλίας χρησίμευαν επικουρικά τα κτίρια, τα σημεία των δρόμων, δηλαδή *οι τόποι, η σειρά των τόπων*, η τοποθέτηση υλικού στους τόπους όπως π.χ. ειδώλων, δηλαδή εικόνων αντικειμένων που βοηθούσαν στη δημιουργία συνειρμών μεταξύ τόπων και εικόνων με σκοπό την εύκολη και επιτυχή ανάκληση στη συνείδηση.<sup>142</sup>

*Κοινωνικοποίηση και κινητικά παιχνίδια.* Η προπαρασκευή των νέων για τα διάφορα αθλήματα γινόταν *δια της ολισθήσεως*<sup>143</sup> μέσω των απλοϊκότερων μορφών τους, δηλαδή των παιχνιδιών με τρόπο που τα κινητικά παιχνίδια λειτούργησαν ως η αρχέτυπη μορφή της αθλητικής άσκησης. Τα κινητικά παιχνίδια παιζόταν τόσο στους χώρους του γυναικωνίτη από τα νήπια και τις γυναίκες<sup>144</sup> όσο και αργότερα στους χώρους του γυμνασίου από τα αγόρια. Συντελούσαν στην αρμονική τελείωση του σώματος και της ψυχής του παιδιού και του εφήβου, καλλιεργώντας ταυτόχρονα το θάρρος, τη φρόνηση, τη σεμνότητα, καθώς και το αίσθημα της σωματικής ωραιότητας. Όλες, απαραίτητες αρετές που εξασφάλιζαν την κοινωνικοποίηση, το σεβασμό στους κανόνες και κατ' επέκταση στους νόμους της πόλης και το σεβασμό στην ιεραρχία, καθώς και την πιστή υπεράσπιση της πατρίδας<sup>145</sup>.

Ενδεικτικό παράδειγμα κινητικών παιχνιδιών αποτελούσαν *οι σφαιρίσεις*, οι οποίες απαιτούσαν από τον παίχτη εκτός των άλλων να έχει επίσης και τις ικανότητες του καλού κυνηγού. Ο Λιβάνιος<sup>146</sup> υποστήριζε ότι «*όποιος είναι καλός στο κυνήγι είναι επίσης καλός και στον πόλεμο, επειδή το κυνήγι είναι ένας καλός δάσκαλος του πολέμου*». Ο Γαληνός<sup>147</sup> θεωρούσε ότι «*οι άνθρωποι που επινόησαν το κυνήγι ήταν σοφοί και ήξεραν καλά την ανθρώπινη φύση, διότι ανάμειξαν τους κόπους του κυνηγιού με την ευχαρίστηση, την απόλαυση και την άμιλλα [...]. Φυσικά όλες οι γυμναστικές ασκήσεις εμπεριέχουν κάποια*

<sup>141</sup>. Πλάτων: *Πρωταγόρας* 318a, 320c. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 112-119. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 464. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 82.

<sup>142</sup>. Πλάτων: *Ιππίας Ελάτιων*, 368d. Η μέθοδος των τόπων αναφέρεται στην ελληνική βιβλιογραφία ως «*μνημονικό*».

<sup>143</sup>. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 190.

<sup>144</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες* σελ. 255.

<sup>145</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα : *Ζωή*, σελ. 127, 128.

<sup>146</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*: σελ. 176, 457. Μαργου: *Ιστορία*, σελ. 48.

<sup>147</sup>. Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 389.

τέρψη, αλλά ιδιαίτερα οι ασκήσεις με την μικρή μπάλα, όπως θα δείξω τώρα. [...] Δεν είναι δύσκολο να καταλάβεις ότι το παιχνίδι με την μπάλα σε ασκεί στις σπουδαιότερες κινήσεις τις οποίες εμπιστεύονται οι νόμοι της πόλης στους στρατηγούς της: στο να επιτίθεται την κατάλληλη στιγμή και να μη γίνεσαι αντιληπτός, και να αντιλαμβάνεσαι την ευκαιρία για να κάνεις κάτι, και να οικειοποιείσαι αυτά που ανήκουν στους εχθρούς είτε πέφτοντας πάνω τους με ορμή είτε απροσδόκητα, και να κρατάς τα λάφυρα που έχεις ήδη πάρει, [...] Δεν υπάρχει καταλληλότερη άσκηση απ' αυτής για να εκπαιδευτείς στη φύλαξη των κτηθέντων, στην ανάκτηση των απωλειών και στην πρόβλεψη των σχεδίων του εχθρού [...]»<sup>148</sup>. Οι σημαντικότερες σφαιρίσεις ήταν η σφαίρα επίσκυρος, η απόρραξις, το κερητίζειν, η φαινίνδα, το αρπαστόν, η ουρανία και το κέλευσον ή οι όνοι και οι βασιλείς.<sup>149</sup>

Η κάλλη ήταν τρωικό παιχνίδι ιππασίας και αργότερα ιππικό αγώνισμα κατά το 496 - 444 π. Χ.<sup>150</sup> Η κρικηλασία ήταν το κύλημα ενός μεταλλικού κρίκου ή στεφάνης, -το σημερινό τσέρκι-, ο οποίος κυλούσε με το χτύπημα ενός ελατήρα και ήταν ηχητικό παιχνίδι δρόμου, και πολλά άλλα.<sup>151</sup> Ιδιαίτερα στην πόλη της Σπάρτης, την αριστοκρατική και πολεμική πολιτεία, η αγωγή στρεφόταν στην προετοιμασία και την άμυνα της πατρίδας και στη θυσία του ατόμου για το κοινό συμφέρον<sup>152</sup>. Η στρατιωτική εκπαίδευση της Σπάρτης, περιλάμβανε την εκμάθηση των γραμμάτων, τη χρήση αθλητικών αγωνισμάτων και των μουσικών οργάνων<sup>153</sup>. Η εκτέλεση των στρατιωτικών επιθέσεων γινόταν με ένα είδος κινητικής άσκησης – χορού που ήταν όμοιος με τον πυρρίχιο και με τη συνοδεία αυλών<sup>154</sup>. Οι αθλοπαιδιές και οι παιδιές είχαν περισσότερο ακροβατικό και σκληρό χαρακτήρα<sup>155</sup>, που συχνά ο νέος μέσω αυτών μπορούσε να *διολισθαίνει προς τη βία*<sup>156</sup> για την μύησή του στην καλύτερη φύλαξη της πατρίδας. Αγαπημένα αγωνιστικά παιχνίδια ήταν οι σφαιρομαχίες και ο πετροπόλεμος. Από τον Πausανία<sup>157</sup> επίσης γίνεται γνωστό το επικίνδυνο παιχνίδι μύησης στην πολεμική τέχνη με την τοπική ονομασία *πλατανιστάς*. Ήταν παιχνίδι δύναμης μεταξύ δύο ομάδων εφήβων όπου ριχνόταν στον αγώνα σώμα με σώμα ή πολλοί μαζί με ορμή για να παλέψουν για το θάνατο. Στον αγωνιστικό χώρο, το

<sup>148</sup>. Γαληνός: *Σφαίρας*, KV. I. Π. III. IV. V. 899 - 903. Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 291.

<sup>149</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257-259.

<sup>150</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 190.

<sup>151</sup>. Μαγγου: *Ιστορία*, σελ. 189.

<sup>152</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 461.

<sup>153</sup>. Μαγγου: *Ιστορία*, σελ. 48. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 462.

<sup>154</sup>. Μαγγου: *Ιστορία*, σελ. 48. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 90-91

<sup>155</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 259. Λουκιανός: *Ανάχαρσις*, 38, στο Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 277.

<sup>156</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 65.

<sup>157</sup>. Πausανίας: *Ελλάδος περιήγησις*, III. 14. 7-10. Λουκιανός: *Ανάχαρσις*, σελ. 38.

«νησί» Πλατανιστάς η μάχη γινόταν με αλληλοσπρωξίματα για τη ρίψη του αντιπάλου στην τάφρο με το νερό, με γροθιές, κλοτσιές, δαγκώματα, και με προσπάθειες για το βγάλσιμο των ματιών του αντιπάλου<sup>158</sup>. Τέλος, μέρος της αγωγής των Σπαρτιατών αποτελούσε η *κρυπτεία*<sup>159</sup>, μια ετήσια δοκιμασία επιβίωσης του νέου με σκοπό τη μυστική εξόντωση των ειλώντων<sup>160</sup>.

### 1. 5. Συμπεράσματα

Από τις πληροφορίες που υπάρχουν για την κοινωνική ζωή και την παροχή της εκπαίδευσης κατά την ελληνική αρχαιότητα προκύπτει ότι:

1. Η μέριμνα των αρχαίων Ελλήνων για την εκπαίδευση των παιδιών τους είχε την ιδιαιτερότητα της υπεύθυνης διδασχής των βασικών αρετών και της ηθικής ανάπτυξης των αυριανών πολιτών. Τη μέριμνα αυτή την είχε σε αποκλειστικότητα η οικογένεια. Σύμφωνα με την υπευθυνότητα αυτή οι σοφοί της εποχής εκείνης αρχικά φιλοσόφησαν και έκριναν και κατόπιν μαθήτευσαν τα παιδιά τους με τρόπους συνειδητούς, διότι το θέμα της εκπαίδευσης δεν το είχαν αφήσει ποτέ στην τύχη του.

2. Τα παιδιά αγόρια και κορίτσια μέχρι την ηλικία των πέντε ετών προετοιμάζονταν από την οικογένεια για την κοινωνική ζωή μέσω των παιχνιδιών, των μυοπλαστικών διηγήσεων και της παρακολούθησης των δημόσιων θεαμάτων (μόνο τα αγόρια). Στην ηλικία αυτή το παιδί μάθαινε μέσα από ιστορίες ή από ήπιες διηγήσεις, με τρόπο που να μην του προκαλούνται φόβοι και σκιές στην ψυχή του. Μάθαινε τα πάντα μέσα από το παιχνίδι. Τα παιδιά μέχρι την ηλικία των επτά (7) ετών έπρεπε να έχουν ακατάλληλα ακούσματα, δεν έπρεπε να έχουν συναναστροφές με τους δούλους, να μην βλέπουν άσεμνα θεάματα και γυμνά αγάλματα ή έργα ζωγραφικής που ανέπτυσαν τη φαντασία. Επίσης, δεν θα έπρεπε να ακούν ιαμβικά άσματα, σατυρική ποίηση, η οποία ήταν συνήθεια να απαγγέλλεται στις γιορτές της Δήμητρας και του Διόνυσου. Ακατάλληλη επίσης θεωρήθηκε η ελευθεροστομία και η αισχρολογία στις κωμωδίες του Αριστοφάνη.<sup>161</sup>

3. Στο έβδομο έτος της ηλικίας του παιδιού, η διδασκαλία γινόταν σε δημόσια σχολεία τα λεγόμενα διδασκαλεία από κάποιο γραμματιστή (γραμματοδιδάσκαλο), στον

<sup>158</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα.: *Ζωή*, σελ.130. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 29. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 203.

<sup>159</sup>. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 462.

<sup>160</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 117-118. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 462.

<sup>161</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, VIII. 6-7.

οποίο πήγαινε το παιδί με τη συνοδεία του παιδαγωγού. Οι χώροι ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες ήταν υπαίθριοι ή κλειστοί. Η εκπαίδευση άρχιζε από το έβδομο έτος έως τη στοιχειώδη εκπαίδευση και παρατεινόταν άλλα δέκα χρόνια (7+10=17).

3. Κατά την εκπαίδευση των αγοριών η επίπονη σωματική άσκηση έπρεπε να αποφεύγεται, διότι μπορούσε να εμποδίσει την κανονική σωματική ανάπτυξη του νέου.

4. Η εκπαίδευση των παιδιών ήταν μία πολύ σοβαρή υπόθεση για την Αθήνα, αλλά και για τη Σπάρτη, διότι μέσω αυτής «κατασκευάζονταν» οι επιθυμητοί πολίτες της πόλης-κράτους. Γι αυτό, είτε στην ιδιωτική και προαιρετική, είτε στη δημόσια και υποχρεωτική εκπαίδευση οι μελλοντικοί πολίτες μεταμορφώνονταν σε χρήσιμοι άνθρωποι για την πολιτεία.

5. Η υπεροχή της ανάπτυξης της αρχαίας Ελλάδας είχε άμεση σχέση με την εποικοδομητική συνύφανση του παρόντος με το παρελθόν εφόσον μετά την επιτυχή έκβαση των περσικών πολέμων οι Αθηναίοι ανασυγκροτήθηκαν, εξυψώνοντας την υπεροχή του ελληνικού πνεύματος. Η φιλοσοφία και το αρχαίο ελληνικό πνεύμα σύσσωμο με το κάθε τι εμπειρικό συμπλέχθηκαν και οδήγησαν προς την ιδανική άνοδο ολόκληρου του πολιτισμού. Φιλοσοφία και παιδεία πήραν έμπρακτο χαρακτήρα, αποκτώντας ως ανθρώπινες κατασκευές διάφορες μορφές.

6. Στην αρχαία Αθήνα, τα παιχνίδια με τη συμβολή τους, διαχώριζαν τους ρόλους των δύο φύλων μέσα από τη συμμετοχή σε θεάματα και τη μύηση του ανδρικού ή του γυναικείου πρότυπου συμπεριφοράς. Για τα αγόρια, η μύηση στον ανδρικό ρόλο γινόταν με τη συμβολή του πατέρα σε δημόσιους χώρους και πάντα έξω από το σπίτι, ενώ για τα κορίτσια πάντα μέσα στο σπίτι με τη συμβολή των γυναικών του σπιτιού. Άρα, το παιχνίδι, είχε την ιδιότητα της οικοδόμησης, του καθορισμού και του διαχωρισμού της γυναικείας και της ανδρικής ταυτότητας του παιδιού.

7. Στην αρχαία Σπάρτη, ο διαχωρισμός των δύο φύλων γινόταν από κοινού στους κοινούς και για τα δύο φύλλα χώρους συγκέντρωσης που ήταν τα δημόσια κρατικά εκπαιδευτικά ιδρύματα. Εδώ μπορούμε να πούμε ότι το γυναικείο φύλλο ανταγωνιζόταν στις αντοχές, το ανδρικό με ιδιαίτερο, ξεχωριστό και αξιοθαύμαστο τρόπο.

8. Ο Αριστοτέλης<sup>162</sup> επίσης έγραψε ότι «οι άνθρωποι προτιμούν το ευχάριστο ως καλό και αποφεύγουν τη λύπη ως κακό». Οι σπουδαστές την εποχή αυτή ενθαρρύνονταν

---

<sup>162</sup> Αριστοτέλης: *Ηθικά*, III. 6: «αίρουνται γούν τό ήδύ ως αγαθόν, τήν δέ λύπην ως κακόν φεύγουσιν». Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, vii13, στο Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα*, σελ. 456.



στη σπουδή κάθε φιλοσοφικής κατεύθυνσης εκτός του επικουρισμού που έδινε κατά τη γνώμη τους ιδιαίτερη βαρύτητα στις σωματικές απολαύσεις.<sup>163</sup> Στη σφαιρική του έννοια το παιχνίδι θεωρήθηκε ως πυρήνας της εκπαίδευσης, της εξέλιξης και του πολιτισμού. Ως πυρήνας της υγιούς ανάπτυξης του ανθρώπου, ο ρόλος του θεωρείται πολύ σημαντικός, διότι το παιδί έχει την έμφυτη τάση να ζει το παρόν, επιζητώντας την άμεση ικανοποίηση, χωρίς η προσμονή του μακροπρόθεσμου μέλλοντος να του αναβάλλει τη ζωή για αργότερα.

9. Η αρχαία ελληνική κοινωνία ήταν κοινωνία που διαπαιδαγωγούσε τους νέους και τον κόσμο της γενικότερα κάτω από μία διαδικασία διαρκούς αλληλεπίδρασης των πολιτών με τις διάφορες και πολύ πυκνές χρονικά εορταστικές τελετές και τελετουργίες. Η κοινωνική αυτή διαδικασία λειτουργούσε ως μαθητεία η οποία ίσχυε για όλες τις ηλικίες ήταν διαχρονική, παρεχόταν δια βίου, αλλά κυρίως ήταν αποτελεσματικότερη ακόμη και από την εκπαίδευση στα σχολεία. Σε αυτό συνηγορούσε η ανάπτυξη του έμφυτου αισθήματος ικανοποίησης του παιδιού για ελευθερία στη ζωή και στη μάθηση. Μετέτρεπε τη μάθηση σε ζωή και δεν αποτελούσε μια διαδικασία προετοιμασίας της ζωής. Η νοησιарχία που κυριαρχούσε στο σχολείο εξέλειπε παντελώς από τις εορταστικές τελετές και τις τελετουργίες που ήταν ό,τι πιο λειτουργικό μέσα στο κύτταρο της κοινωνίας. Η ψυχαγωγία που επικρατούσε κατά τη διάρκεια των τελετών και τελετουργιών επέτρεπε να διαδραματιστούν πολυποίκιλα παιχνίδια με τον απόλυτο σεβασμό των κανόνων και των διαδικασιών. Τα παιδιά συμμετείχαν σε κοινές εκδηλώσεις με τους συνομηλίκους, μαθαίνοντας να παίρνουν αποφάσεις. Όφειλαν να υπακούουν στους κανόνες και στις διαδικασίες και να συμμετέχουν στη μάχη για τη νίκη.

10. Με το αίσθημα της χαράς και της ελευθερίας που εισέπραττε το παιδί κατά τη διάρκεια των κοινωνικών αυτών ανταλλαγών ήταν σε θέση να απορροφά και να υιοθετεί τρόπους κοινωνικής συμπεριφοράς στην πιο πολυσυλλεκτική, αλλά και στην πιο ωφέλιμη μορφή τους, γιατί καλλιεργούσε ταυτόχρονα την ανθρώπινη ολότητά του με μια ενιαία σημασία. Της ψυχής, του πνεύματος και του σώματος.

11 Τα παιχνίδια που γινόταν στις διάφορες τελετές, συνέδεαν την ατομική και συλλογική ψυχαγωγία με την πολιτειακή λειτουργία που επεδίωκε η πόλη κράτος. Ο ρόλος των παιχνιδιών στην αγωγή του αρχαίου ελληνικού κόσμου ήταν πολλαπλός και κάλυπτε τις υπάρχουσες προσδοκίες της εποχής, αλλά και για τις μετέπειτα εποχές όπως αυτή του

---

<sup>163</sup>. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 488.

«Σχολείου Εργασίας», τα στοιχεία του οποίου εξακολουθούν έως και σήμερα να διατηρούνται.

12. Ο πολιτισμός της αρχαίας Ελλάδας αποτύπωσε το ισχυρό αυτό όχημα της ανθρώπινης γνώσης με ιδιαίτερο τρόπο μέσα από την τέχνη.<sup>164</sup> Τα έργα τέχνης ως γνήσιες πηγές για την απαραίτητη πληροφόρηση μαρτυρούν ότι τα παιχνίδια κατά την αρχαιότητα ενοποιούνταν με την καθημερινή ζωή του αρχαίου Έλληνα και αποτελούσαν ένα μεγάλο και σημαντικό μέρος της ανθρώπινης κοινωνικής ζωής της εποχής. Τέτοια έργα τέχνης είναι τα διάφορα αγγεία στα οποία φαίνεται θα λέγαμε η ιστορία της ανθρωπότητας στις χόες (αγγεία για παιδιά) ή αλλιώς στους σκύφους (για μεγάλους), στους αναμικτήρες ή κρατήρες ή κύλικες (αγγεία του πότη) και στα αγγεία κάθε μορφής.

13. Η ψημένη γη (τερακότα) μας εξασφάλισε το γνήσιο πλούτο των πρωτογενών κατασκευών που αφορούν πολυάριθμα παιχνίδια με τα οποία έπαιζαν παιδιά από την πρώτη τους βρεφική ηλικία μέχρι και την ενηλικίωσή τους. Αυτά ήταν τα σείστρα, οι πλαγγόνες, τα θήλαστρα, τα διάφορα ζώα, οι σβούρες και πολλά άλλα. Τα γλυπτά έργα τέχνης όπως συμπλέγματα παιδιών με ζώα, επιτύμβιες στήλες, διάφορες ανάγλυφες απεικονίσεις παιχνιδιών και πολλά άλλα. Τα μωσαϊκά, οι κάθε λογής τοιχογραφίες, οι πολύτιμες πέτρες, ο χρυσός και ο άργυρος, το μέταλλο, τα οστά και κάθε είδους υλικό που φαινόταν αξιοποιήσιμο ως εργαλείο και παιχνίδι, είχαν εισβάλλει στη ζωή του αρχαίου Έλληνα για να του χρησιμεύσουν ως κατασκευαστικά υλικά και υλικά δράσης και απόκτησης εμπειρίας και γνώσης. Όλα ανεξαιρέτως, εμπλούτιζαν και εμπλουτίζουν τη γνώση και τις καταγραφές που επιχειρούνται από τους ενδιαφερόμενους ερευνητές.

14. Η συγγραφική τέχνη με τα δύο επικά έργα της ομηρικής ποίησης, αποτελεί το ισχυρό θεμέλιο του ερευνητή στη γνώση του για τα παιχνίδια.

15. Η μήση για την επιβίωση γινόταν μέσω των παιχνιδιών. Τα παιχνίδια λειτούργησαν από την αρχαιότητα (και την αρχαϊκή εποχή) ως μέσο μόρφωσης και καλλιέργειας για τους εύπορους πολίτες και θεραπείας για τους φτωχούς.<sup>165</sup> Οι φτωχοί και οι δούλοι δεν μπορούσαν να πηγαίνουν στα γυμναστήρια και στις παλαίστρες, καθώς ήταν χώροι οι οποίοι αποκλειστικά και μόνο αφορούσαν στους εύπορους, τους ελεύθερους ανθρώπους και τα παιδιά τους. Επίσης τα παιχνίδια λειτούργησαν ως μέσο δημιουργικής

---

<sup>164</sup>. Vygotsky L.S.: *Νους στην κοινωνία*, επιμέλεια Στέλλα Βοσνιάδου, Αθήνα, 1997.

<sup>165</sup>. Ηρόδοτος: *Ιστορίαι (Κλειώ)*, 94.

σκέψης και έκφραση πνευματικής και υλικής ευφορίας των εύπορων οικογενειών των αρχαίων Αθηναίων σε πλήρη αντίθεση με τις οικογένειες των απόρων.

16. Συνοψίζοντας θα λέγαμε ότι το παιχνίδι, ήταν ζωογόνο στοιχείο της καθημερινότητας του αρχαίου Έλληνα καθώς και ότι με τη βοήθειά του προσφέρονταν μια ποιοτικότερη αγωγή στον άνθρωπο. Ως μέσο εκπαίδευσης θεωρήθηκε χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο για την κατανόηση απλών και πιο σύνθετων γνώσεων με τρόπο ευχάριστο και δημιουργικό. Επίσης ως εκπαιδευτική μέθοδος ήταν αποτελεσματική στη διατήρηση του κινήτρου Ενδιαφέροντος και στην ανάπτυξη του κινήτρου Επίτευξης του παίζοντα. Βασικά στοιχεία και τα δύο της δημιουργικής μάθησης και της αγωγής που αφορά στην εκπαίδευση των «ελεύθερων» ανθρώπων.

17. Ο αρχαίους ελληνικός κόσμος είδε τα παιχνίδια να ενοποιούν ως γέφυρες και να στερεοποιούν τα εσωτερικά στοιχεία του πυρήνα όλου του ανθρώπινου οικοδομήματος και να θέτουν γερά θεμέλια για τη στέρεη ανοικοδόμησή του στο μέλλον. Τη δυναμική τους λειτουργία στη σύμμετρη ανάπτυξη της ανθρώπινης υπόστασης, υποστήριξαν πολλοί επώνυμοι της εποχής εκείνης, όπως ήταν ο Γαληνός, ο Σωκράτης, ο Σόλων, ο Λυκούργος και άλλοι. Στη χρήση του παιχνιδιού σαν μέσο διδασκαλίας, αλλά και στους τρόπους διδασκαλίας του, αναφέρεται ο Γαληνός, ο Πλούταρχος, ο Αναξαγόρας, ο Λουκιανός, αναδεικνύοντάς το ως τρόπο ζωής και μάθησης κάθε ηλικίας.

18. Από το είδος και την ποικιλία των παιχνιδιών αντλούνται πληροφορίες της γενικότερης κατάστασης που επικρατούσε στη ζωή των αρχαίων Ελλήνων, οι οποίες μεταποιούν σε ένα στέρεο οικοδόμημα τη γνώση για τις αντιλήψεις και τη γενικότερη σκέψη της εποχής. Το παιχνίδι για τον αρχαίο ελληνικό κόσμο, άρχιζε από τη στιγμή της γέννησης του παιδιού και τελείωνε με το θάνατο, όπου μέσω των επιτάφιων παιχνιδιών και αγώνων, τα μέλη της οικογένειας πολύ πιθανόν ανασυγκροτούσαν τις δυνάμεις τους ξεκινώντας μία νέα αρχή παιχνιδιού, δηλαδή της ζωής. Τόσο κατά τη στιγμή των ταφικών εθίμων όσο και στις θρησκευτικές γιορτές, καθώς και τις γιορτές της γονιμότητας της γης, αντλούσαν δύναμη από τους νεκρούς ήρωες προς τιμήν των οποίων αγωνίζονταν<sup>166</sup>. Έτσι, από την άσβεστη διαλεκτική σχέση μεταξύ ζωής και θανάτου, χάρασσαν τη νέα αρχή στην πορεία της ζωής, όπως άλλωστε συμβαίνει ακριβώς σε κάθε νέο γύρο παιχνιδιού.

19. Στους αγώνες με θρησκευτικό χαρακτήρα, παιζόταν παιχνίδια που προήλθαν μέσα από λατρευτικές τελετές και ιεροτελεστίες μέσα από την παρόρμηση του ανθρώπου

---

<sup>166</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 36.

σε μία προσπάθεια να ερμηνεύσει και να δοξάσει την ανωτέρα δύναμη, κατανοώντας τον εαυτό του και το γύρω του κόσμο. Ένα παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού ήταν οι οικογενειακές τελετές για τη γέννηση του παιδιού, καθώς και οι λατρευτικές τελετές για την καρποφορία της γης.

20. Μέσα από την ανάγκη για την ερμηνεία και την κατανόηση των πραγμάτων, αναπτύχθηκε το δημιουργικό πνεύμα, παίζοντας.

21. Κανείς δεν μπόρεσε να κατατάξει το παιχνίδι σε χρονολογικές κατηγορίες, διότι από τις υπάρχουσες πληροφορίες φαίνεται ότι το παιχνίδι γεννήθηκε με τον άνθρωπο, καθώς είναι άχρονο και άτοπο.

22. Οι Έλληνες σαν λαός, ήταν ανοιχτός στην απόκτηση εμπειριών δια μέσου της κοινωνικής συναναστροφής. Έτσι, είχαν επενδύσει ένα μεγάλο μέρος της ζωής τους στο παιχνίδι και φιλοσόφησαν τη ζωή μέσα από αυτό.

## 2. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΑΝΑΓΚΗ

### 2. 1. Η καταγωγή του παιχνιδιού

Σύμφωνα με τη θεωρία της αρχέγονης αντίληψης η καταγωγή και η χρονολόγηση του παιχνιδιού ως άτοπο και άχρονο είδος ενέργειας αρχίζει από την έναρξη της ζωής του ανθρώπου και πριν από αυτήν γενικά. Η ταύτιση της ανθρώπινης ανάπτυξης με την απαρχή του παιχνιδιού στη ζωή οριοθετείται από την έναρξη της βιολογικής ζωής του ανθρώπου πάνω στη γη, η οποία έχει σαφώς καταδειχθεί ότι σηματοδοτείται από τη συνοδεία της ύπαρξής του. Ο πρωτόγονος άνθρωπος με ό,τι βρήκε, με ό,τι μπορούσε να έχει στη διάθεσή του - στα χέρια του, ένα ξύλο, ένα όστρακο, μια πέτρα, ένα κόκαλο, ένα κουκούτσι, έπαιξε, ανακάλυψε, σχεδίασε επάνω στα δέντρα, στις πέτρες, μέχρι και στους τοίχους της σπηλιάς που κατοικούσε. Σχεδίασε ό,τι είδε, ό,τι τον εντυπωσίασε, ό,τι θαύμασε την εποχή εκείνη, εξωτερικεύοντας την έμφυτη εσωτερική του ανάγκη για έκφραση, αλλά και την ανάγκη της γνώσης για το άγνωστο, με αποτέλεσμα να πλαστούν με τον τρόπο αυτό οι πρώτοι μύθοι και η πρωτόγονη λατρεία να απονεμηθεί σε δέματα χόρτου, σε λίθους, σε τερατώδη αγάλματα, σε φίδια, σε δέντρα, στο νερό, στον ήλιο, στη σελήνη, στα άστρα, κ. ά. και αργότερα σε διάφορους φανταστικούς θεούς.<sup>1</sup> Τη λατρεία αυτή, ο άνθρωπος την ένδυσε με ατομικές και συλλογικές διαδικασίες που στη βάση τους πρωτοστατούσε η τελετουργία και το παιχνίδι.

### 2. 2. Η ανάγκη για παιχνίδι

Με τις πρώτες ρυθμικές κινήσεις των άκρων του μωρού γεννιέται το πρωτογενές παιχνίδι και η επιβεβαίωση της αρχής της υπάρξεώς του.<sup>2</sup> Ο προσδιορισμός της

---

<sup>1</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 24.

<sup>2</sup>. Salkind: *Θεωρίες*, σελ. 257- 297 (Piaget). Ειδικότερα για τους ερευνητές της γνωστικής ψυχολογίας, οι πρωτογενείς μορφές του παιχνιδιού τα αντανάκλαστικά, αποτελούν τα πρώτα νοητικά σχήματα. Αυτά είναι η βάση της γνωστικής ανάπτυξης του ανθρώπινου νου που με τη συνεχή τους αναδιοργάνωση και εξέλιξη οικοδομούν τη γνώση στον ανθρώπινο νου, στο τελειότερο στάδιο της ανάπτυξής του. Αρα, όπως το πρωτογενές παιχνίδι, έτσι και το παιχνίδι γενικότερα αποτελεί το καταλληλότερο συστατικό και μέσο, για να μπορέσει το παιδί να ερμηνεύσει τα γύρω του ερεθίσματα και αργότερα να τα μετατρέψει σε γνώση.

βιολογικής και φυσιολογικής βάσης του παιχνιδιού έχει αναδυθεί μέσα από τη συγκριτική μελέτη της συμπεριφοράς των ζώων και των ανθρώπων.<sup>3</sup> Η σύνδεση των βιοφυσιολογικών συμπεριφορών αυτών με τις συνολικές ανάγκες του οργανισμού, προσβλέπουν κυρίως στην έμφυτη ανάγκη της διατήρησης του είδους. Το παιχνίδι των ζώων με την έκφραση της ερωτικής διάθεσης για τη διαίωσιση του είδους, φαίνεται να έχει κοινά στοιχεία με το ερωτικό στοιχείο στη ζωή του αρχαίου Έλληνα για το αγαθό και το ωραίο, δηλαδή για την ίδια τη ζωή, καθώς τα κίνητρα αποτελούν ιδιοσυγκρασιακές προδιαθέσεις του ανθρώπου προς τα πράγματα που γι αυτόν έχουν αξία.<sup>4</sup> Στην προσπάθειά του ο άνθρωπος της αρχαίας ελληνικής εποχής να επιβιώσει, να επικρατήσει και να διαιωνιστεί έμοιαζε να παίζει διαρκώς με τα δύο αντίθετα καθοριστικά ανθρώπινα ένστικτα. Το ένστικτο της ζωής και το ένστικτο του θανάτου, πολεμώντας για να παίζει και παίζοντας για να πολεμήσει, να επιβιώσει και να ζήσει.<sup>5</sup> Οι αρχαίοι Έλληνες, μέσα από μια γενική φιλοπαίγμονα φιλοσοφία που είχαν αναπτύξει, όπου ακόμη και οι θεοί θεωρήθηκε πως ήταν φιλοπαίγμονες,<sup>6</sup> είδαν ότι όσο η καθημερινή βίωση τόσο και η επιβίωση και η εξύψωση<sup>7</sup> του ανθρώπου, μπορούσε να επέλθει παίζοντας. Η ορμή για δράση<sup>8</sup> έγινε επανάληψη και κανόνας ο κανόνας παιχνιδιού και το παιχνίδι έγινε αυτόματα προϊόν μάθησης και παιδείας<sup>9</sup>.

### 2. 3. Η έναρξη του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου

Οι μεγάλοι θεωρητικοί της κλασικής αρχαιότητας είχαν τονίσει ιδιαίτερα την ανάγκη του ανθρώπου να παίζει. Η ανθρώπινη ανάγκη για τη βιολογική διατήρηση του είδους και της υπαρξιακής ενότητας στη μελέτη περίπτωσης των αρχαίων Ελλήνων

---

Με τον τρόπο αυτό, το προστάδιο της νοητικής ανάπτυξης του ανθρώπου είναι το παιχνίδι. Το παιχνίδι βίωμα, εναρμονισμένο κάθε φορά στη χρονολογική ηλικία του παιδιού που παίζει και που αποτελεί το καταλληλότερο μέσον της ανθρώπινης αγωγής και εξέλιξης.

<sup>3</sup>. Κωσταρίδου Αναστασία – Ευκλείδη: *Ψυχολογία κινήτρων*, Αθήνα 1999.

<sup>4</sup>. Κωσταρίδου – Ευκλείδη: *Ψυχολογία*, σελ. 34.

<sup>5</sup>. Η έννοια της λέξης πόλεμος εδώ φαίνεται να έχει τη διττή σημασία της κυριολεξίας, αλλά και της μεταφοράς ως πολεμώ, δηλαδή προσπαθώ, αγωνίζομαι.

<sup>6</sup>. α) Εφόσον ο άνθρωπος είναι το «παιχνιδάκι του Θεού» για τον Πλάτωνα και για το Σωκράτη (προς Κρατύλο) «φιλοπαίγμονες γαρ και οι θεοί», θεώρησαν βέβαιο σύμφωνα με τον Αριστοτέλη (στο Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 223) ότι η ψυχαγωγία λειτουργούσε με άριστο τρόπο ως θεραπεία του κόπου και της λύπης.

<sup>7</sup>. Η εξύψωση που επέρχεται από τον κόπο της εργασίας που έχει προηγηθεί πριν του παιχνιδιού το οποίο αποτελεί την κινητοποιήσιμη δύναμη και τη βάση του ανθρώπινου έργου προς τον τελικό σκοπό και την ικανοποίηση και την εξύψωση, βλ. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1339b. 2-28, σελ. 738.

<sup>8</sup>. Δράση σημαίνει ζωή, άρα το αντίθετο του θανάτου.

<sup>9</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 35.

γίνεται κατανοητό ότι ισχυροποιήθηκε με το παιχνίδι.<sup>10</sup> Με το παιχνίδι αρχίζει επίσης και η βιολογική ανάπτυξη του παιδιού. Οι πρώτες ρυθμικές αντανακλαστικές κινήσεις των άκρων του μωρού είναι ένα πρωτογενές δείγμα παιχνιδιού για την αυτοεπιβεβαίωση της ύπαρξής του. Το παιχνίδι στο παιδί γίνεται το κεντρικό γνώρισμα της λειτουργίας του και με αυτόν τον τρόπο γνωρίζει το Εγώ του σε σχέση με τον εαυτό και τους άλλους.<sup>11</sup> Το παιχνίδι, καθώς έχει κριθεί ως βιολογικό φαινόμενο κάθε ηλικίας, αλλά κυρίως της παιδικής βοηθά στην αυτοεξέλιξη, στην αυτογνωσία, στην αυτοαγωγή<sup>12</sup> του παιδιού και στην προετοιμασία για τη μελλοντική του ζωή. Καλλιεργεί συγχρόνως όλες τις ανθρώπινες δυνάμεις, εξασκώντας με τον πλέον αποτελεσματικό τρόπο τα ανθρώπινα ένστικτα.<sup>13</sup>

#### 2. 4. Η επίδραση του παιχνιδιού

Το παιχνίδι ως καθαρό λειτουργικό μέσο, ικανοποιεί όλες τις ψυχοσωματικές και τις πνευματικές ανάγκες του κάθε ανθρώπου, αποτελεί μέσο για την ψυχική καλλιέργεια με την αναψυχή που προσφέρει, ενώ ταυτόχρονα αναπτύσσει το σώμα και τη μυϊκή δύναμη με τη σωματική άσκηση που επίσης προσφέρει. Στο τρίπτυχο της ανθρώπινης υπόστασης, σώμα, ψυχή και πνεύμα, η δραστηριότητα του παιχνιδιού υποστηρίχθηκε ότι ως μέσο γύμνασης<sup>14</sup> ξεκουράζει,<sup>15</sup> ενεργεί ισορροπεντικά και σύμμετρα<sup>16</sup>, καθώς επίσης και ότι εξασφαλίζει την ευεξία, προλαμβάνοντας κάθε μορφής καχεξία.<sup>17</sup> Η γυμναστική

<sup>10</sup>. Μασσαγγούρας Ηλίας. Γ.: *Η σχολική τάξη*, Αθήνα, 2001, σελ. 107.

<sup>11</sup>. Salkind: *Θεωρίες*.

<sup>12</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 12.

<sup>13</sup>. Κυρικλίδου: *Παιδί*, σελ. 16.

<sup>14</sup>. Παράδειγμα αποτελεί η πρόταση του Γαληνού για τα σφαιριστικά παιχνίδια τα οποία υποστήριξε ότι δρουν ως το καλύτερο μέσο για τη γύμναση του σώματος.

<sup>15</sup>. Πλάτων: *Φίληβ.*, 30. Ε.: «*Ἀνάπαυλα γάρ, ὦ Πρώταρχε τῆς σπουδῆς γίνεται ἐνίοτε ἡ παιδιὰ*». Αριστοτέλης: «... ἡ δὲ παιδιὰ χάριν ἀναπαύσεως ἐστίν». Γαληνός: *Σφαίρας* III.1900a: «... φημί γάρ ἄριστα μὲν ἀπάντων γυμνασίων εἶναι τὰ μὴ μόνον// τὸ σῶμα διαπονεῖν, ἀλλὰ καὶ τὴν ψυχὴν τέρπειν δυνάμενα, καὶ ὅσοι κυνηγῆσια τὴν ἄλλην θήραν ἐξεῦρον, ἤδονῃ καὶ τέρπει καὶ φιλοτιμία φιλοτιμία τὸν ἐν αὐτοῖς πόνον κερασαμένοι σοφοὶ τινες ἄνδρες ἦσαν καὶ φύσιν ἀνθρωπίνην ἀκριβῶς καταμεμαθηκότες ...».

Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1339b. 2-28: «*Ἡ τε γάρ παιδιὰ χάριν ἀναπαύσεώς ἐστί, τὴν δ' ἀνάπαυσιν ἀναγκαῖον ἡδεῖαν εἶναι (τῆς γάρ διὰ τῶν πόνων λύτης ἰατρεία τις ἐστίν), καὶ τὴν διαγωγὴν ὁμολογουμένως δεῖ μὴ μόνον ἔχειν το καλόν ἀλλὰ καὶ τὴν ἡδονὴν (το γάρ εὐδαιμονεῖν ἐξ ἀμφοτέρων τούτων ἐστίν)*». Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 13, 14, 20, 31.

<sup>16</sup>. Παράδειγμα τα σφαιριστικά παιχνίδια: Γαληνός: *Σφαίρας* KV. I. II. III. IV. V. 899-910.

<sup>17</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 268: η αναφορά γίνεται ειδικά για τη γυμναστική. Ως ἄριστο μέσο γύμνασης ὁμῶς ἀπὸ το Γαληνὸ προτείνεται ἡ σφαῖρα καὶ τὰ σφαιριστικὰ παιχνίδια.

γενικά, αποκαθιστά το οικείον κάλλος αποδίδει δηλαδή στο σώμα τη φυσική του χάρη και αρμονία.<sup>18</sup>

Ο Αριστοτέλης<sup>19</sup> και ο Πλάτων<sup>20</sup> έλεγαν ότι το παιχνίδι είναι μάλλον χρήσιμο ωςσχόλη εφόσον όποιος κουράζεται χρειάζεται ξεκούραση και το παιχνίδι γίνεται για χάρη της ξεκούρασης. Για το λόγο αυτό συνιστούσαν ότι πρέπει να βάζουμε το παιχνίδι στη ζωή μας σαν φάρμακο αναψυχής. Ο Γαληνός<sup>21</sup>, υποστήριξε ισότιμα και τα πνευματικά οφέλη που προσφέρει στον άνθρωπο το κατάλληλο παιχνίδι – το παιχνίδι με την μπάλα, λέγοντας: «πιστεύω πως η κατάλληλη άσκηση είναι εκείνη που γυμνάζει όχι μόνο το σώμα, αλλά τέρπει το πνεύμα».

Ως είδος άσκησης, υποστηρίχθηκε ότι το παιχνίδι, δεν εγκυμονεί τους σωματικούς ή ψυχικούς κινδύνους που εγκυμονούν τα αθλήματα, τα οποία διακρίνονται για την επώδυνη ανθρώπινη σωματική δοκιμασία. Μια ματιά στην παλαιίστρα θα μας επιβεβαιώσει ότι οι δρομείς, πολλές φορές παθαίνουν ρίξεις των μυών των κάτω άκρων ή οι αρσιβαρίστες, ρίξεις των νεύρων,<sup>22</sup> καθώς έχει θεωρηθεί ότι «όταν φτάνουν στην ηλικία της απόσυρσης, τα περισσότερα μέρη του σώματός τους είναι σακατεμένα».<sup>23</sup>

Η κάλυψη των βιολογικών αναγκών των Σπαρτιατών για την ίδια τη ζωή και την επιβίωση τους διατήρησε γνωστούς στην ιστορία όχι διότι είχαν γερά πόδια κι έτρεχαν ούτε διότι είχαν δυνατά χέρια πυγμάχου, αλλά διότι ήταν δυνατοί στην ψυχή και είχαν το θάρρος να σταθούν απέναντι στον εχθρό και να τον πολεμήσουν. Οι Σπαρτιάτες μέσα από το παιχνίδι έμαθαν τον αγώνα, έμαθαν να αντιμετωπίζουν τον εχθρό, έμαθαν να αμύνονται, να κινούνται και να λειτουργούν σαν ομάδα, έμαθαν, παίζοντας ότι κανένας αντίπαλος, κανένας εχθρός δεν είναι ανίκητος, διεκδικώντας με αυτόν τον τρόπο τη νίκη και τη ζωή.

<sup>18</sup>. Πλάτων: *Γοργίας*, 464b., στο Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 268. Το αυτό υποστηρίζονταν από το Γαληνό και για τα σφαιριστικά παιχνίδια, τα οποία κατείχαν την πρώτη θέση στην αρμονική και ισόρροπη άσκηση του σώματος, στο Γαληνός: *Σφαίρας*, ΚV. I. II. III. IV. V. 899-910.

<sup>19</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337b 20-23. 1337b 38.

<sup>20</sup>. Πλάτων: *Πολιτικά*, Θ. 1339, 15-20.

<sup>21</sup>. Γαληνός: *Σφαίρας*, ΚV. 900, «...τό σῶμα διαπονεῖν, ἀλλά καί τήν ψυχὴν τέρπειν δυνάμενα, καί ὅσοι κνηγέσια καί τήν ἄλλην θήραν ἐξεῦρον, ἡδονῆ καί τέρψει καί φιλοτιμία τόν ἐν αὐτοῖς πόνον κερασάμενοι, σοφοί τινες ἄνδρες ἦσαν καί φύσιν ἀνθρωπίνην ἀκριβῶς καταμεμαθηκότες.»

<sup>22</sup>. Γαληνός: *Προτρεπτικός επί τας τέχνας* 9-14. Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 377-387: «... Η άκρα ευεξία των αθλητών είναι ακροσφαλής και ευμετάβλητη, γιατί δεν έχει περιθώρια για βελτίωση και δεν μπορεί να παραμείνει σταθερή, άρα ο μόνος δρόμος που μένει είναι προς το χειρότερο... Όταν μάλιστα σπάσουν εντελώς ή στρεβλώσουν κάποιο μέλος τους ή βγάλουν τα μάτια τους, τότε μπορεί να δει κανείς καθαρά τι είδους ομορφιά τους εξασφαλίζει η ασχολία τους... Κι όταν φτάνουν στην ηλικία της απόσυρσης, τα περισσότερα μέλη του σώματός τους είναι σακατεμένα.»

<sup>23</sup>. Γαληνός: *Τέχνας*, 9. 14. Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 387.



Το παιχνίδι κατά την εποχή της ελληνικής αρχαιότητας φαίνεται να εσωκλείει το περιεχόμενο, της πιο δημιουργικής ανθρώπινης ενόρμησης, καθώς όλα τα στοιχεία που διαγωνίζονται το πολιτισμικό αποτύπωμα ενός πολεμιστή και αγωνιστή ευγενούς καταγωγής, ο οποίος με τη συνεχή άσκηση στην αρετή και στον αδιάκοπο αγώνα για την τιμή της τάξης του, αγωνίστηκε με το ιδεώδες του «αἰέν ἀριστεύειν καί πείροχον ἔμμεναι ἄλλων». Μαρτυρία από τον τότε ομηρικό στίχο<sup>24</sup> που διαγωνίζει το πολιτισμικό αποτύπωμα του πολεμιστή και αγωνιστή και του αρχαίου ελληνικού κόσμου.

## 2. 5. Οι επιστημονικές θεωρίες για το παιχνίδι

Μία συχνά αναφερόμενη ερμηνεία του Πλάτωνα<sup>25</sup> και του Αριστοτέλη<sup>26</sup> για το παιχνίδι δείχνει το μέγεθος της έμφυτης βιολογικής ανάγκης του ανθρώπου να παίζει, διατυπώνοντας πως όλα τα νεαρά πλάσματα δεν μπορούν να κρατήσουν σε ησυχία το σώμα τους και τη φωνή τους. Για τα παιδιά η διαρκής κίνηση και ο θόρυβος, η αναζήτηση της χαράς με φωνές και κλάματα και με κινήσεις του σώματος αποτελεί ζωογόνα ανάγκη.

Σύμφωνα με τις διάφορες θεωρίες που υπάρχουν, το παιχνίδι άλλοτε συνιστά στον άνθρωπο μία εκγύμναση για το σοβαρό έργο που θα απαιτήσει αργότερα η ζωή από αυτό.<sup>27</sup> Άλλοτε χρησιμεύει ως μέσο εκτόνωσης<sup>28</sup> και διοχέτευσης των ενοχλητικών

<sup>24</sup>. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 100.

<sup>25</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, 653d.. Γιαννικόπουλος: *Πτυχές*, σελ. 210.

<sup>26</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1336a. 30.1336b. 20. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 237. Κυρικλίδου: *Παιδί*, σελ. 8.

<sup>27</sup>. Θεωρία της προάσκησης των ενστίκτων του Groos K. (1861-1916). Προπαρασκευαστικό παιχνίδι σύμφωνα με τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη. Μέρος της παρούσας θεωρίας του Πλάτωνα, για το παιχνίδι και τη διαλεκτική γνώση, μπορεί να υποστηριχθεί ότι αποτελεί η θεωρία του σύγχρονου Heinz Werner, ο οποίος είναι ο υποστηρικτής του οργανισμικού μοντέλου της ορθογένεσης και της διαλεκτικής. Σύμφωνα με τη θεωρία της μονοδιάστατης και πολυδιάστατης ανάπτυξης του ανθρώπου, υποστηρίζεται από τον Werner ότι η ανάπτυξη είναι καρπός της επέκτασης μιας πρωταρχικής σημασίας επίδρασης ή δύναμης, ενώ η πολυδιάστατη ερμηνεία της ανάπτυξης απεικονίζεται με άριστο τρόπο με τη μορφή διακλαδώσεων, που κορμός τους είναι ένας γενικός νόμος. Ο νόμος αυτός αποτελεί το πρώτο και βασικό σημείο γνώσης πάνω στο οποίο στηρίζεται η διαλεκτική, δηλαδή η συνάφεια των διάσπαρτων μερών της γνώσης που θα ακολουθήσουν, σε ένα ενιαίο σώμα γνώσης. Ο Δωρίζας: *Παίγνιο*, σελ. 32, γράφει: «Κατά ταύτην, τόσα είδη παιγνίων υπάρχουν, όσα είναι καί τά ένστικτα, έκαστη δέ κατηγορία ζώων άσκει διά τών παιγνίων έκείνα τά ένστικτα, άτινα μέλλον νά έξυπηρετήσουν αύτην εις τήν μετέπειτα ζωήν... Κατά ταύτα λοιπόν τό παίγνιο συντελεί εις τήν αύτοαγωγήν του άτόμου, διά τής σωματικής καί ψυχικής αυτού άναπτύξεως, ίδίως δέ διά τής άσκήσεως τών ένστίκτων έκείνων άτινα θά χρησιμεύσουν διά τής άσκήσεως τών ένστίκτων έκείνων άτινα θα χρησιμύσουν δια τās άνάγκας τής ζωής αυτού.».

<sup>28</sup>. Froebel: το παιχνίδι είναι η άσκηση της έμφυτης παιδικής ενεργητικότητας.

παρορμήσεων.<sup>29</sup> Άλλοτε ως μέσο προσωπικής αυτορρύθμισης με την εξάσκηση και την αυτοσυγκράτηση,<sup>30</sup> μαθαίνοντας χειρισμούς για τις προσωπικές του παρορμήσεις. Άλλοτε ασκεί την αυτεπιβολή του ατόμου στον ίδιο του τον εαυτό, επιβάλλοντας την αυτοπειθαρχία στο Εγώ του, άλλοτε το μυεί να σέβεται τους κανόνες όσο κι αν η νίκη το δελεάζει και άλλοτε ικανοποιεί την έμφυτη ανάγκη του για κυριαρχία, αναμέτρηση και διάκριση.<sup>31</sup> Άλλοτε συντελεί στη διεύρυνση της «ζώνης της επικείμενης ανάπτυξης» του παιδιού<sup>32</sup> και της κοινωνικογνωστικής του ανάπτυξης.<sup>33</sup> Άλλοτε αποτελεί την καλύτερη διέξοδο της πλεονάζουσας ενέργειας<sup>34</sup> ή μια δραστηριότητα για την πραγμάτωση της οποιασδήποτε επιθυμίας του ατόμου ή της ανάπαυσής του.<sup>35</sup>

<sup>29</sup>. Θεωρία του Carl στο Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 34-35: «Αί επικίνδυνον λοιπόν διά τήν υπόστασιν τής κοινωνίας κλίσεις, αναφαινόμεναι κατά τήν παιδικήν ηλικίαν και αυξανόμεναι κατά τήν εφηβικήν και ανδρικήν, διά τοῦ παιγνίου υφίστανται κάθαρσιν, οὕτως ὥστε τό ἄτομον ἀφ' ἑνός μὲν διοχετεύει ταύτας ἀβλαβῶς πρός τά ἔξω, ἀφ' ἑτέρου δέ ἀποφεύγει τās συνεπειάς τās ὁποίας θά συνεπήγγοτο ἡ αὐτοῦσιν ἐκδήλωσις τῶν κλίσεων τούτων.»

<sup>30</sup>. Θεωρία της αντιστάθμισης του Lange, στο Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 34: «Ἐπειδή ἡ καθημερινή ζωή, λόγω τοῦ καταμερισμοῦ τῆς ἐργασίας, δέν παρέχει εὐκαιρίας εἰς τό ἄτομον πρός πλήρωσιν ἐπιγεουσῶν ἀναγκῶν του, ἔρχεται τό παίγνιον, ἀφ' ἑνός μὲν νά ἀφυπνίση κλίσεις, αἰτινες παρ' αὐτῷ ὑπνώττων, ἀφ' ἑτέρου δέ νά ἱκανοποιήσῃ ταύτας. Τοιοῦτοτρόπως ὁ καθ' ὅλας τās ἐργασίμους ὥρας καί ἡμέρας τῆς ἐβδομάδος καθεστικός βίος τοῦ ὑπαλλήλου, ἀντισταθμίζεται διά τῶν ἑσπερινῶν αὐτοῦ περιπάτων καί τῶν κυριακῶν ἐκδρομῶν πρός πλήρωσιν τῆς παρ' αὐτῷ ὑπαρχούσης καί ὑπνωτιτοῦσης ὁρμῆς τῆς κινήσεως. Ὁ καθ' ὅλην τήν ἡμέραν κινούμενος ἐργάτης ἢ γεωργός ἐπιδίδεται κατά τās ἑσπερινάς ὥρας εἰς παίγνια ἀπατοῦντα διανοητικήν ἐνέργειαν, οἷα ἡ λύσις προβλημάτων, αἰνιγμάτων, ἀνάγνωσις ἱστορικῶν κλπ. Κατά τήν θεωρίαν, ὅθεν, ταύτην τό παίγνιον ἀποκαθιστᾷ ψυχολογικόν ἰσοζύγιον, παρέχον τροφήν εἰς ὁρμάς κεκτημένας ἤδη, τās ὁποίας ἡ καθημερινή ζωή ἀδυνατεῖ νά ἱκανοποιήσῃ.»

<sup>31</sup>. Ψυχαναλυτική θεωρία του Freud S. στο Salkind: *Θεωρίες*, σελ. 43: «Το ψυχαναλυτικό μοντέλο υποστηρίζει ὅτι ἡ ἀνάπτυξη εἶναι ἀποτέλεσμα τῆς συνεχούς ἀνάγκης γιὰ ἱκανοποίηση τῶν ἐνστίκτων». Τέτοια ἀσφαλῶς εἶναι ἡ ἀνάγκη γιὰ κυριαρχία, ἀναμέτρηση καί διάκριση.

<sup>32</sup>. Θεωρία του Vygotsky: *Νους*, σελ. 147: «Ἡ ζώνη αὐτή ἀντιστοιχεῖ στήν ἀπόστασιν ἀνάμεσα στήν πραγματικό ἀναπτυξιακό ἐπίπεδο, ὅπως αὐτό καθορίζεται ἀπό τήν ανεξάρτητη ἐπίλυση προβλημάτων, καί στήν ἐπίπεδο δυνάμει ἀνάπτυξης, ὅπως αὐτό καθορίζεται ἀπό τήν ἐπίλυση προβλημάτων κάτω ἀπό τήν καθοδήγηση τῶν ἐνηλίκων ἢ σέ συνεργασία με πῶς ἱκανούς συνομηλίκους.», σελ. 149: «... ὅτι μπορεῖ νά κάνει ἕνα παιδί με βοήθεια σήμερα, θά ' ναι σέ θέση νά το κάνει ἀπό μόνο του αὔριο». Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 14: «... νά πληρώσῃ κεκτημένας ἤδη καί ὑπνωτιτούσας ὁρμάς καί νά πλουτίσῃ καί τελειοποιήσῃ κεκτημένας ἤδη ἐνεργείας.»

<sup>33</sup>. Θεωρία του Piaget. στο Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 33, ἀναφέρεται ὡς θεωρία τῆς συμπληρώσεως τοῦ Carl ἡ ὁποία συμφωνεῖ με τήν θεωρία τοῦ σχήματος τοῦ Piaget. Σύμφωνα με αὐτή, τό ἀρχικό νοητικό σχῆμα με τῆς συχνές ἐπαναλήψεις ἀσκήσεως, τείνει πρὸς τήν τελειοποίησή του. χαρακτηριστικά ὁ Δωρίζας ἀναφέρει: «Αἱ ἀσκήσεις αὐταὶ σκοποῦσαι νά βελτιώσουν κηθείσας ἤδη ἐνεργείας καί νά προσδώσουν εἰς αὐτάς χάριν καί ἐπιδεξιότητα, δύνανται νά χαρακτηρισθοῦν ὡς παίγνια».

<sup>34</sup>. Θεωρία τῆς Πλεονάζουσας Ἐνεργείας τοῦ Spencer H. (1899), ἡ ὁποία ἔχει τῆς βάσεις στήν Στωικισμό καί υιοθετήθηκε καί ἀπό τόν Shiller. Ὁ Δωρίζας, *Παίγνιον*, σελ. 32, γράφει: «Ταύτην διεμόρφωσεν ὁ Sciller καί ἐτελειοποίησεν ὁ Spencer. Εἰς τās νεωτέρας βαθμίδας τοῦ ζωϊκοῦ βασιλείου καί ἰδίως εἰς τόν ἄνθρωπον, κατά τήν παιδικήν αὐτοῦ ἡλικίαν, αἱ φροντίδες περὶ τῆς αὐτοσυντηρησίας εἶναι ἐλάχισται, καθ' ὅτι ἐπιμελοῦνται αὐτοῦ κατά τό πλεῖστον οἱ γεννήτορες. Ὁ χρόνος τῆς σχολῆς τοῦ ἐπομένως εἶναι μακρός καί ποσότης πλεονάζουσα ζωτικῆς ἐνεργείας συσσωρεύεται ἐν τῷ ὀργανισμῷ, ἡ ὁποία εὐρίσκει διέξοδον πρός τās

Το παιχνίδι γίνεται πολλές φορές το μέσο επίδειξης της πνευματικής και της σωματικής ολοκλήρωσης του ανθρώπου. Ειδικότερα στην αρχαία Ελλάδα διατήρησε ως μοναδικότητα τη λειτουργία του αγωνίσματος και της επίδειξης, για να προβάλλει τη ζωή ως το πιο έξοχο αγαθό και σε απόλυτο συνδυασμό με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό να απογειωθεί στην πιο εξέχουσα θέση, κερδίζοντας την ιστορική αιωνιότητα μέσα στο πέρασμα του χρόνου.<sup>36</sup>

Τέλος, από μελέτες που έχουνε γίνει έχει θεωρηθεί ότι το παιχνίδι ενεργεί ευεργετικά στο καταθλιπτικό<sup>37</sup> άτομο, το κάνει πιο κοινωνικό, επιδρά θεραπευτικά στα άτομα με ιδιαίτερες ικανότητες, και γι αυτό έχει συσταθεί από την εποχή του Ομήρου<sup>38</sup> ως μορφή εργασιοθεραπείας. Στο υγιές άτομο, αναπληρώνει το ηθικό σε κάθε περίπτωση κόπωσης,<sup>39</sup> καθώς και ανίας,<sup>40</sup> βοηθώντας το να ανακτήσει τις δυνάμεις του. Η ελληνική αρχαιότητα με τη σοφία της και η σημερινή πρακτική των γιατρών και των ειδικών που ασχολούνται, με άτομα με ειδικές ικανότητες, όπως είναι η πνευματική υστέρηση, τα κινητικά προβλήματα ή οι ψυχολογικές ασθένειες, συνιστούν το παιχνίδι ως το καλύτερο μέσο θεραπείας, διασκέδασης και αναψυχής.<sup>41</sup>

---

*ἔξω διὰ τῶν παιγνίων. Τοιοῦτοτρόπως ἡ καταβαλλομένη κατὰ τό παίγνιον ἐνέργεια εἶναι ὁ ἀγωγός, δι' οὗ ἀπεκρίνεται πρὸς τὰ ἔξω ἢ ἐν τῷ ὀργανισμῷ συσσωρευθεῖσα καὶ πλειονάζουσα ζωτικὴ ἐνέργεια.»*

<sup>35</sup>. Θεωρία της Ανάπαυσης του Πλάτωνα: *Νόμοι* 794, και του Αριστοτέλη: *Πολιτικά*, 1337a 38-39, καθώς επίσης και του Πλούταρχου, ο οποίος το θεώρησε και το χαρακτήρισε ως «*ἡδύσμα πόνου*». Η θεωρία της ανάπαυσης ή της ανακούφισης έγινε αποδεκτή και από τους Muths και Patrick: στο Κυρικήλιδου: *Παιδί*, σελ. 8.

<sup>36</sup>. Huizinga: *Ἀνθρώπος*, σελ. 287: Το στοιχείο του παιχνιδιού γενικά, υποστηρίζεται ότι έχει περάσει σε όλες τις εκφάνσεις του σύγχρονου πολιτισμού. Βέβαια δεν αναφέρεται ειδικά στο παιχνίδι της αρχαίας ελληνικής περιόδου, αλλά δεδομένου ότι το έργο του αποτελεί κατά το μέγιστο βαθμό ένα αφιέρωμα στο αρχαίο ελληνικό πολιτισμό, δικαιοδοτούμαστε να πραγματοποιήσουμε μία τέτοιου είδους αναφορά.

<sup>37</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 16: «*Διὰ τῆς εὐθυμίας δὲ καὶ τῆς τέρψεως, τὴν ὁποίαν παρέχει τό παίγνιον, ἐξημερώνει τοὺς δυστρόπους παιδικούς χαρακτήρας, ζωογονεῖ τοὺς φύσει ραθῆμους καὶ μελαγχολικούς καὶ ἐμβάλλει τὴν ἀγάπην εἰς τὸν παιδικόν βίον.»*

<sup>38</sup>. «*Ἡ ἐργασία κατανεμόταν σχεδόν ἐξίσου σε πολίτες καὶ δούλους*», στο Πετρόπουλος: *Ἱστορία του Ἑλληνικοῦ ἔθνους*: τ. Β', σελ. 464.

<sup>39</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 13: «*Τό παίγνιον ἀπαλλάσσει τό ἄτομον ἐκ τῆς κοπώσεως, εἰς ἣν τοῦτο ὑπεβλήθη κατὰ τὴν ἐργασίαν. Δέν πρόκειται ἐνταῦθα περὶ πραγματικῆς ἀναπαύσεως, ἀλλὰ περὶ ἀνακουφίσεως ἐκ τῆς κοπώσεως, τὴν ὁποίαν παρέχει τό παίγνιον διαδεχόμενον τὴν ἐργασίαν. Ἡ ἔναλλαγή αὕτη μᾶς προξενεῖ τὴν ἐντύπωσιν τῆς ἐκ τῆς κοπώσεως ἀναπαύσεως τοῦ ὀργανισμοῦ.»*

<sup>40</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 14: «*Ἐκτός τούτων, τό παίγνιον πληροῦν τὰς κλίσεις ἐκεῖνας, εἰς ἃς ἡ καθημερινή ζωὴ ἀδυνατεῖ νά ἀνταποκριθῆ, ἀναζωογονεῖ τὸν ὀργανισμόν.*», μέσω της εναλλαγής που σε αυτό επιτρέπεται.

<sup>41</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1338b. 3-34.

Ρήγα Α. Β.: *Παιγνιοθεραπεία στα νοσοκομεία*, Παιδαγωγική και Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια, τ. 6, Αθήνα 1991. Ματσαγγούρας: *Τάξη*, σελ. 121.

## **2. 6. Συμπεράσματα**

Από τις επιστημονικές θεωρίες που υπάρχουν για το παιχνίδι διαπιστώνεται ότι:

1. Παιχνίδι και άνθρωπος γεννιούνται ταυτόχρονα.
2. Το παιχνίδι αποτελεί εν δυνάμει ανθρώπινη ανάγκη.
3. Η ψυχολογία διερευνά πολύπλευρα την επίδραση του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου προκειμένου να ερμηνευθεί η ανθρώπινη φύση και οι λειτουργίες της.

### 3. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ

#### 3. 1. Ιστορικές αναφορές για τα παιχνίδια της ελληνικής αρχαιότητας

*Ιστορικές πηγές για το παιχνίδι.* Η άνθιση του εμπορίου κατά την αρχαία εποχή ανάγκαζε τους Έλληνες να ταξιδεύουν διαρκώς. Στα συχνά τους ταξίδια οι αρχαίοι Έλληνες, καθώς έπαιρναν μαζί τους και τα έθιμά τους, τα αντάλλαζαν με εκείνα των πολιτισμών που συναντούσαν και γνώριζαν σε άλλους γεωγραφικούς τόπους.

Ωστόσο, τόσο το αιώνιο και αρχέγονο στοιχείο του παιχνιδιού, όσο η αρχή και το τέλος του χάνονται στα βάθη της ανθρώπινης ιστορίας, καθώς παρατηρούμε ότι οι καταγραφές που αφορούν θέματα της γένεσής του έχουν χαθεί στα βάθη της ιστορίας με το κάψιμο της βιβλιοθήκης των Αθηνών και της Αλεξάνδρειας. Συνεπώς, οι ιστορικές πηγές που αφορούν στην άντληση των πληροφοριών για το παιχνίδι σήμερα είναι κυρίως τέσσερις:

- Τα αρχαία ελληνικά κείμενα, όπως του Ομήρου, του Πλάτωνα, του Αριστοτέλη, του Πολυδεύκη, του Γαληνού, του Πλούταρχου, του Ηρόδοτου και άλλων,
- Η τέχνη γενικά, όπως αγγεία, εργαλεία και άλλα,
- Οι αναφορές σε αρχαιολογικές ανασκαφές,
- Οι αναφορές στις σύγχρονες έρευνες.

Τρόποι μετάδοσης των παιχνιδιών. Από την καταγραφή των ιστορικών περιγραφών, πέντε φαίνεται να ήταν οι τρόποι της μεταφοράς και της διάδοσης της τεχνολογίας και της εξέλιξης των παιχνιδιών:

- Η μετανάστευση του εφευρέτη ή των παιχνιδιών που παιζόταν,
- Το εμπόριο «*δούνε και λαβείν*»,
- Η δημοσιοποίηση των παιχνιδιών και των παραλλαγών τους από άλλες τέχνες,
- Η ένταξη ή η συμμετοχή πολλών παιχνιδιών σε θρησκευτικές τελετές, και

- Η αναπτυσσόμενη και κατεξοχήν δραστηριότητα και συνεργασία που υπήρξε ανάμεσα στους εμπνευστές των παιχνιδιών.

Η αποδοχή του παιχνιδιού από τους αρχαίους Έλληνες. Το παιχνίδι ως αυτόματο και φυσικό μέσο της αγωγής δεν προσέκλυσε την προσοχή των παιδαγωγών της αρχαιότητας. Τα θεοκρατικά πολιτεύματα της Ανατολής δέσμευαν και κατέπνιγαν τη γνώση, καθώς και τις φυσικές εκδηλώσεις και τις αυθόρμητες ενέργειες του ενήλικα ανθρώπου και του παιδιού<sup>1</sup>. Σε αντίθεση με τους ανατολικούς λαούς, πρώτοι οι Έλληνες επέδωσαν μεγάλη σημασία στο παιχνίδι ως μορφωτικό συστατικό του σώματος και της ψυχής.<sup>2</sup>

Οι αναφορές για το παιχνίδι σε κείμενα είναι πολλές. Εδώ καταθέτουμε ενδεικτικά μερικές από όπου φαίνεται η αξία που είχε για τους αρχαίους Έλληνες το παιχνίδι. Πολύτιμα ιστορικά στοιχεία του παιχνιδιού βλέπουμε να διασώζονται στα ομηρικά έπη την Ιλιάδα και την Οδύσεια, τα οποία ως σχολικά εγχειρίδια της εποχής αποτέλεσαν συγχρόνως και το σπουδαιότερο διδακτικό αντικείμενο για την εκπαίδευση του αρχαίου ελληνικού κόσμου.<sup>3</sup> Ο Όμηρος στην Ιλιάδα<sup>4</sup> κάνει περιγραφές για θεομαχίες και μιλά επίσης για περιφερόμενους τραγουδιστές και ποιητές. Μιλά, για την υποκριτική και τη μιμητική τέχνη, ενώ πολύ αργότερα η πλατωνική συζήτηση της μιμήσεως κατέχεται από τη σχέση πραγματικότητας της ψυχής, η οποία και καθορίζει τα υπόλοιπα προβλήματα<sup>5</sup>.

Ενδεικτικά, ο Ηρόδοτος<sup>6</sup> αναφέρει ότι μόλις ο Πεισίστρατος κατάλαβε το νόημα της εμπνευσμένης φράσης του χρησμού έδωσε αμέσως διαταγή να ξεκινήσουν αμέσως για να προλάβουν τους περισσότερους Αθηναίους στην πόλη την ώρα που έτρωγαν το μεσημεριανό τους φαγητό το οποίο αμέσως μετά διαδεχόταν ένα παιχνίδι με κύβους (ζάρια). Επιπλέον, το παιχνίδι αυτό τους απορρόφησε τόσο που δεν πήραν είδηση ότι μπήκε ο εχθρικός στρατός στην Αθήνα.<sup>7</sup>

Ο Ισοκράτης<sup>8</sup> αναφέρει ότι οι Λυδοί ανακάλυψαν πολλά από τα παιχνίδια που παίζονταν στην Ελλάδα. Ο Ηρόδοτος<sup>9</sup>, αναφέρει, για τα συμπόσια των πλουσίων

<sup>1</sup>. Κορδάτος (πρόλογος), στο Πλούταρχος: *Παίδων*, σελ. 9.

<sup>2</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 25.

<sup>3</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 568. Huizinga: *Άνθρωπος*, σελ. 11. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 6-50. Κατσικοπούλου Α., Κοκκινάκη Ε.: Σιφναίου Χ.: *Το Παιχνίδι ως παράγοντας ολοκλήρωσης του αναπτυσσόμενου ατόμου. Διάφορα παιχνίδια. Χαρακτηριστικά - περιγραφή*, Αθήνα, 1979, σελ. 15.

<sup>4</sup>. Όμηρος: *Ιλιάδα*, Υ.1.74, φ. 385-513. Πλάτων: *Πολιτεία*, Β. 334d. Όμηρος: *Ιλιάς* Ω. 527 - 432-380d.

<sup>5</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία*, Β. 382. b.

<sup>6</sup>. Ηρόδοτος: *Κλειώ*, 63-65.

<sup>7</sup>. Ηρόδοτος: *Κλειώ*, 65.

<sup>8</sup>. Γιαννικόπουλος: *Πτωχές*. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 49.

όπου ένας άνδρας περιέφερε ανάμεσα στους καλεσμένους ένα ξύλινο ομοίωμα ανθρώπου (πτώμα) μέσα σε ένα φέρετρο στολισμένο έτσι που να μοιάζει όσο το δυνατόν με πραγματικό, λέγοντας «κοιτάζτε αυτό το σώμα καθώς πίνεις και διασκεδάζεις, γιατί έτσι ακριβώς θα είσαι όταν θα πεθάνεις». Η αναφορά αυτή γίνεται για τα παιχνίδια του συμποσίου.<sup>10</sup> Δεν υπήρχε συμπόσιο χωρίς κότταβο, ένα παιχνίδι που προήλθε από τη Σικελία. Οι συμποσιαστές επέλεγαν έναν πρόεδρο ο οποίος έβαζε τάξη και ρύθμιζε τους κανόνες του παιχνιδιού, αλλά και την ποσότητα και την ποιότητα του κρασιού.<sup>11</sup>

Στο λυρικό του ποίημα ο Πίνδαρος<sup>12</sup>, αναφέρει ότι στη μετά θάνατον ζωή με το μυρωδάτο ανακάτεμα του θυμιάματος και τα κόκκινα τριαντάφυλλα οι άνθρωπινες ψυχές έχουν ανάγκη από τα παιχνίδια τους, τους πεσσούς, τα άλογα, τα γυμνάσια, τις κιθάρες, θέλοντας να καταδείξει συγχρόνως την ψυχική ευφορία, την ομορφιά και την ωραιότητα που αισθάνεται κανείς όταν βρίσκεται εντός της καταστάσεως του παιχνιδιού, καθώς και το πόσο πολύτιμο ήταν για τους αρχαίους Έλληνες το παιχνίδι. Ο Πλάτωνας<sup>13</sup> υποστήριζε ότι οι πραγματικές ηδονές είναι μόνο οι πνευματικές, είναι η βάση των οποίων αποτελεί η ενατένιση του καθαυτού όντος που μπορεί να το επιτύχει μόνο ο φιλόσοφος νους. Αναφερόμενος επίσης στην έκφραση, «είναι τόσο απλό όσο το στριφογύρισμα του οστράκου», καταδεικνύει το παιχνίδι με όστρακο, το οποίο είχε δύο πλευρές την κυρτή και την κοίλη, το παιχνίδι μέρα – νύχτα<sup>14</sup>. Η μουσική απαγγελία καταγράφεται από των Πλάτωνα ως παιχνίδι - παιδιά που δεν ενέχει αξιόλογο καλό ή κακό, που δεν έχει χρησιμότητα, ούτε μορφή, ούτε όμως είναι ως προς τα αποτελέσματά του βλαβερό, και μπορεί κάλλιστα να κριθεί με το κριτήριο της χάριτος που ενέχει και με την ηδονή που παρέχει<sup>15</sup>.

---

<sup>9</sup>. Ηρόδοτος.: *Ευτέρπη*, 78-79.

<sup>10</sup>. Μαρτυρία για το παιχνίδι μεταξύ ζωής και θανάτου και την κάλυψη της ανάγκης τους για την αιωνιότητα.

<sup>11</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 72. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 35: «... πολλές πληροφορίες ... αναφέρονται σε νόμους που θεσπίστηκαν για τις παιδιές και τα παιχνίδια».

<sup>12</sup>. Πλούταρχος: *Παίδων*.

<sup>13</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία* Θ. c-d.

Δηλαδή κάθε είδους πνευματικής δοκιμασίας και αναμέτρησης, είχε για τους αρχαίους Έλληνες, το χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μέσω του οποίου καλλιεργούνταν το κίνητρο ενδιαφέροντος του παίζοντα. Άλλωστε υποστήριζαν ότι το παιχνίδι ήταν το μέσο για την ψυχική τέρψη κι ευφορία. Άρα το «φιλοσοφείν» και κάθε πνευματικό έργο οδηγεί τον άνθρωπο στην τέρψη, στην ευφορία και στην ενατένιση του καθαυτού όντος, ιδιότητες που ενέχονται στο παιχνίδι και στη χρησιμότητά του. Συμπερασματικά, η διαπίστωση αυτή μας οδηγεί επίσης στο ότι εφόσον το παιχνίδι χρησιμεύει στην τέρψη και την ψυχική ευφορία, άρα σε αυτό εμπεριέχεται και το στοιχείο της πνευματικής διάστασης, και ως λειτουργία προσφέρει την ύψιστη ενατένιση του καθαυτού όντος που προαναφέρθηκε.

<sup>14</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία*, Ζ. 521cd.

<sup>15</sup>. Πλάτων: *Νόμοι*, Β. 667e.

*Σκηνές παιχνιδιών.* Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Ελλάδα, όπως αποκαλύπτεται από πολλές αναφορές, φαίνεται να συνυφαίνεται με το παιχνίδι. Έτσι, το αρχαίο ελληνικό παιχνίδι βλέπουμε πολύ συχνά να γεννιέται μέσα από την παρατήρηση της φύσης και της απλής λογικής. Αντίστοιχο παράδειγμα τέχνης αποτελεί η κατασκευή του Κορινθιακού κιονόκρανου.<sup>16</sup>

Τα ανθεστήρια ήταν η πρώτη συμμετοχή του νεογέννητου σε εορταστικές εκδηλώσεις όπου παιζόταν διάφορα παιχνίδια. Επρόκειτο για τη γιορτή της *παιγνίας* όπου συμμετείχε όλη η οικογένεια, διασκεδάζοντας και παίζοντας. Ήταν γιορτή αφιερωμένη στο θεό Διόνυσο και ήταν γιορτή χαράς και γλεντιού. Τα ανθεστήρια διαρκούσαν τρεις ημέρες και η κάθε ημέρα είχε τη δική της ξέχωρη ονομασία. Η πρώτη ημέρα ονομαζόταν *πιθοίγια*, δηλαδή γιορτή που ανοίγονταν τα πιθάκια. Η δεύτερη ημέρα ονομαζόταν *χόες* και ήταν σημαντική ημέρα των ανθεστηρίων, διότι έπιναν άφθονο κρασί και γινόταν τα συμπόσια.<sup>17</sup> Οι Αθηναίοι έφτιαχναν ένα άρμα σε σχήμα καραβιού που στα λατινικά λεγόταν «*carrus navalis*» από όπου προήλθε και η λέξη καρναβάλι. Στο καρναβάλι τα παιχνίδια αποκτούσαν ομαδική μορφή και παιζόταν στους δρόμους και τις πλατείες της Αθήνας. Ο Φρόνιχος, ο μαθητής του Θέσπη, κατασκεύασε τις μάσκες με γυναικεία μορφή.<sup>18</sup>

Το παιχνίδι *ιπποδρόμειο* δεν ήταν τίποτε άλλο από την αναπαράσταση του σχεδίου κάτοψης μιας πόλης που παιζόταν σαν σταυρόλεξο. Οι ευθείες γραμμές έπαιζαν το ρόλο των δρόμων και τα τετράγωνα, τα κτίσματα των πόλεων. Παιζόταν στην Πριήνη της Μ. Ασίας και στη Μίλητο. Πήρε το όνομά του από τον εφευρέτη τον Ιππόδαμο και παιζόταν στα συμπόσια που είχαν και το χαρακτήρα θρησκευτικής έκφρασης και ενότητας των ανθρώπων.<sup>19</sup> Επίσης, μια ιστορία ανάμνησης βλέπουμε

<sup>16</sup>. Ο κατασκευαστής του το εμπνεύστηκε μέσα από την παρατήρηση ενός παιδικού καλαθίσκου παιχνιδιών. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 122-124.

<sup>17</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 88.

<sup>18</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 176.

<sup>19</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 174. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 36: «Πριν από την έναρξη του συμποσίου οι νέοι θυσιάσαν στο βωμό του Διονύσου, προσφέροντας φρούτα και αμφορείς με κρασί. Η ατμόσφαιρα γρήγορα γινόταν εύθυμη, οι ήχοι των αυλών έσμιγαν με τους ήχους των φωνών των τραγουδιστών και των παλλακίδων. Πιανόταν χέρι-χέρι και χόρευαν κυκλικά γύρω από το βωμό. Ο χορός αυτός λεγόταν «Κορδάμας», το κρασί έρεε άφθονο και έτσι όπως ήταν μεθυσμένοι συναγωνίζονταν στα παιχνίδια και κυρίως στην «ασκολία». Παίζοντας την ασκολία, οι νέοι προσπαθούσαν να ισορροπήσουν επάνω σε ένα γεμάτο ασκί με κρασί, το οποίο ήταν πασαλειμμένο με λίπος. Οι κινήσεις, διάφορες. Οποιοσδήποτε να ισορροπήσει επάνω, έπαιρνε σαν έπαθλο το γεμάτο ασκί κρασί. Στη συνέχεια εμφανιζόταν οι προσωπιδοφόροι, οι οποίοι παρίσταναν τους Σειληνούς και τους Σάτυρους. Οι μασκοφόροι αυτοί, σκοπούσαν παντού γέλιο και χαρά. Οι Σειληνοί αυτοσχεδίαζαν, πειράζοντας τον κόσμο. Το παιχνίδι δεν ήταν ελεύθερο, υπήρχε ο έξαρχος ο οποίος ήταν υπεύθυνος για τη σωστή τέλεση και έκβασή του.»



να γίνεται παιχνίδι ανταγωνισμού και συναγωνισμού, να γίνεται το γνωστό παιχνίδι της αιώρας. Ο ανταγωνισμός που αναπτύχθηκε κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού, ήταν τόσο μεγάλος που δημιουργήθηκε στη συνέχεια η ανάγκη ύπαρξης κριτή, ο οποίος κατά την έκβαση του παιχνιδιού, επέβλεπε πια κούνια θα πήγαινε πιο ψηλά.<sup>20</sup>

*Διονυσιακά παιχνίδια.* Πολλά παιχνίδια είχαν το δικό τους χώρο στα Μεγάλα Διονύσια που γινόταν στην αρχή της ανοίξεως μετά από το τέλος του χειμώνα. Στις Διονυσιακές γιορτές που ήταν γιορτές παιγνίας, ο Δήμος της αρχαίας Αθήνας κάλυπτε τα έσοδα εισόδου των οικονομικά αδυνάτων και των απόρων, ώστε να μπορούν να συμμετέχουν κι αυτοί στις εκδηλώσεις.<sup>21</sup> Στην αρχή οι πολίτες παρακολουθούσαν τον *προαγόνα* από όπου γινόταν οι πρώτες επιλογές των συμμετεχόντων στα παιχνίδια. Στο δεύτερο στάδιο παρακολουθούσαν τον κυρίως *αγόνα*, δηλαδή τον αγώνα της άμιλλας των παιχνιδιών. Οι Σειληνοί και οι Σάτυροι κατά την πρώτη ημέρα των Μεγάλων Διονυσίων ανεβασμένοι επάνω σε γαιδάρους γύριζαν την πόλη και πείραζαν τους πολίτες της Αθήνας.<sup>22</sup> Οι δύο επόμενες ημέρες που ακολουθούσαν, ήταν αφιερωμένες στους *διθύραμβους*, οι οποίοι ήταν αγώνες με ύμνους προς το θεό Διόνυσο. Η κάθε φυλή παρουσιαζόταν με μια ομάδα αγοριών εφήβων μέχρι δέκα οχτώ (18) χρονών και από έναν άλλο χώρο παρουσιαζόταν με μία ομάδα ανδρών από δέκα οχτώ (18) έως τριάντα (30) χρονών. Οι νικητές έπαιρναν σαν βραβείο έναν τρίποδα στον οποίο χάρασσαν επάνω τα ονόματά τους. Το βράδυ της τρίτης ημέρας, γινόταν η γιορτή της Ευθυμίας ο *κόμος*. Στη γιορτή αυτή οι νικητές έκαμαν τα συμπόσια, στα οποία γινόταν διάφορα παιχνίδια.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 127-135, Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 175. ...«*μύθος ασκολία*», λέει ότι όταν ο Διόνυσος πέρασε από την Ικαρία σαν άρχοντας, ο Ίκαρος τον φιλοξένησε στο παλάτι του. Ο Διόνυσος ευχαριστήθηκε πολύ για τη φιλοξενία και χάρισε στον Ίκαρο ένα γεμάτο ασκί με κρασί και τον παρακάλεσε να κρύψει καλά το δώρο του. Οι βοσκοί όμως του Ικάρου βρήκαν το καλά κρυμμένο ασκί και ήπιαν όλο το κρασί. Έτσι, όπως ήταν μεθυσμένοι σκότωσαν τον Ίκαρο. Στην ανάμνηση του άδικου χαμού του Ικάρου οι Αθηναίοι έπιναν πάντα κρασί νερωμένο. Σε ανάμνηση του άδικου χαμού, ο Δήμος της Ικαρίας είχε καθιερώσει τη γιορτή της Αιώρας.

<sup>21</sup> Εδώ αναγνωρίζουμε το δικαίωμα όλων στη μόρφωση, γιατί όπως έχουμε ξαναπεί η κοινωνία μέσα από τις πολιτιστικές εκδηλώσεις έπαιρνε συχνά το ρόλο του εκπαιδευτικού καθιδρύματος. Η μόρφωση δεν παρεχόταν μόνο στα σχολεία, αλλά αποτελούσε καθολική υπόθεση της πόλης – κράτους και οι γιορτές κατείχαν την ανώτερη θέση στην εκπαίδευση του λαού, καθώς ήταν μία ανακυκλωτική διαδικασία του τύπου: από τον ίδιο το λαό για το λαό, από την ίδια την πολιτεία για την πολιτεία. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 167-205. Βέβαια, στο θέμα της σχολικής μόρφωσης, δυνατότητα μόρφωσης είχαν μόνο οι εύποροι. Οι φτωχοί ήταν καθηλωμένοι στο βαρύ ζυγό της επιβίωσης.

<sup>22</sup> Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 179.

<sup>23</sup> Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 167-205.



*Άποροι και παιχνίδια στην αρχαία Αθήνα.* Ο αριθμός των απόρων στην πόλη των Αθηνών δεν ήταν μικρός και τα παιδιά τους στην καθημερινή τους ζωή, σε αντίθεση με των πλουσίων, έπαιζαν μόνα στους δρόμους «σαν τα αγριόχορτα, ώσπου να συμπληρώσουν την ηλικία που θα μπορούσαν να τους αναθέσουν δουλειά»<sup>24</sup>. Η επιρροή από τον πατέρα δεν υπήρχε, καθώς ο πατέρας ήταν διαρκώς απασχολημένος εκτός σπιτιού, ενώ σε περίπτωση που υπήρχαν διαθέσιμα χρήματα κανένας δεν φρόντιζε να τα οδηγεί στα σχολεία, καθώς και να διαλέγει τους φίλους τους.<sup>25</sup> Στις εορταστικές εκδηλώσεις και στα συμπόσια τα ανάγκαζαν να μεταφέρουν δοχεία με νερό για το πλύσιμο των χεριών και στεφάνια των καλεσμένων και κάποτε τα καλούσαν να παίξουν στο γυναικωνίτη με τα παιδιά του κυρίου, τα οποία ήταν συνηθισμένα από τη μικρή τους ηλικία -μιμούμενα τους μεγαλύτερους- να δίνουν διαταγές στα παιδιά των δούλων<sup>26</sup>. Η ανακούφισή τους από τις συνθήκες της δύσκολης ζωής τους ερχόταν για τα ίδια και για τις οικογένειές τους μόνο κατά τη διάρκεια των Μεγάλων Διονυσίων του εορτασμού για τη νίκη της άνοιξης κατά του χειμώνα<sup>27</sup>. Επίσης, όταν στην πόλη σταματούσε κάθε δραστηριότητα η πόλη προσέφερε την πρόνοιά της σε όλους τους πολίτες ανεξάρτητα από την κοινωνική τους προέλευση. Καθώς τα Διονυσιακά παιχνίδια γέμιζαν τους δρόμους της πόλης όπως για παράδειγμα γινόταν με την περιφορά των Σειληνών και των Σάτυρων ο χορός με τα ιερά τραγούδια των αγοριών γύρω από τον βωμό *την εκατόμβη* και πολλά άλλα<sup>28</sup> με τη συμμετοχή τόσο των ευγενών όσο και των υπόλοιπων πολιτών οι κρατούμενοι της πόλης αφήνονταν με εγγύηση<sup>29</sup>. Αυτές οι γιορτινές ημέρες των τελετών και του παιχνιδιού ήταν οι μοναδικές μέρες του χρόνου για την ανάπαυση όλων<sup>30</sup>. Με ένα ειδικό βοήθημα από το κράτος *το θεωρητικό*, οι φτωχοί και οι άποροι έπαιρναν μέρος στην ευχάριστη προετοιμασία των τριών τελευταίων ημερών της γιορτής για την παρακολούθηση των θεατρικών αγώνων, αλλά και των τελετών της δημόσιας αξιολόγησης της πόλης κράτους<sup>31</sup>.

<sup>24</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 142.

<sup>25</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 74, 116.

<sup>26</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 142.

<sup>27</sup>. Κολόμποβα. & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 176.

<sup>28</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 179.

<sup>29</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 176-177.

<sup>30</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 187.

<sup>31</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 189.

*Επινοητές των παιχνιδιών.* Για την καταγωγή των παιχνιδιών, οι δάσκαλοι της σοφίας όπως ο σοφιστής Γοργίας, μαρτυρούν ότι ο Παλαμήδης κατά τις ατέλειωτες ώρες στην Τροία επινόησε τα παιχνίδια για να περνούν τις ώρες τους δημιουργικά και ευχάριστα, οι στρατιώτες.<sup>32</sup> Ο Παλαμήδης εκτός από τα μέτρα και τα σταθμά εφεύρε και πολλά άλλα παιχνίδια. Επίσης, είχε καταθέσει στο ναό της τύχης στη Νεμέα κύβους και πεσσούς.<sup>33</sup>

Ο Σοφιστής Γοργίας<sup>34</sup> στην απολογία του, κάνει αναφορά στα επιτεύγματα του Παλαμήδη καθώς και στην επινόηση και στην εφεύρεση των πεσσών. Επιπλέον, υπάρχει ανάλογη αναφορά από το Σοφοκλή.<sup>35</sup> Το παιχνίδι *δακτύλων επάλλαξις* υποστηρίζεται από τον Πτολεμαίο τον Χαίνω ότι είναι εφεύρεση της ωραίας Ελένης η οποία έγινε αφορμή και η αιτία του Τρωικού πολέμου. Το παιχνίδι *καρνατίζειν* κατά μία εκδοχή εφευρέθηκε από τους Διόσκουρους. Ο *κότταβος* είναι παιχνίδι των Δωριέων. Η *πλαταγή* επινοήθηκε από τον Αρχύτα τον Ταραντινό. Μεταξύ άλλων, ονομαστοί επινοητές και κατασκευαστές παιχνιδιών ήταν ο Φίλων ο Βυζάντιος, ο Ήρων ο Αλεξανδρεύς, που επινόησαν κυρίως μηχανικά – αυτόματα παιχνίδια ο Αρχύτας που επινόησε μια πρωτότυπη κουδουνίστρα για παιδιά,<sup>36</sup> οι Φαίακες που θεωρήθηκαν οι κατασκευαστές πολλών παιχνιδιών όπως του σφαιρισμού. Η *φανίνδρα* ή *φανίνδρα* θεωρείται ότι πήρε το όνομά της από τον Φαίνιδο, ο οποίος λέγεται ότι ήταν ο επινοητής του παιχνιδιού.<sup>37</sup>

---

<sup>32</sup>. Gorgias Fragmenta, Vorsokr. 86 (760 ) B. 11a: «...τάξεις τε πολεμικάς εὐρών μέγιστον εἰς πλεονεκτήματα, νόμους τε γραπτούς φύλακας [τε] τοῦ δικαίου, γράμματα τε μνήμης ὄργανον, μέτρα τε καὶ σταθμὰ συναλλαγῶν εὐπόρους διαλλαγᾶς, ἀριθμὸν τε χρημάτων φύλακα, πυρσοὺς τε κρατίστους καὶ ταχίστους ἀγγέλους, πεσσούς τε σχολῆς ἄλυπον διατριβήν.», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 51.

<sup>33</sup>. Κακριδής Ιωάννης Θ. : *Ελληνικά παιχνίδια, Ημερολόγιον της Μεγάλης Ελλάδος*, 1925, Ελληνική Μυθολογία, τόμ 5 Εκδοτική Αθηνών, 1988, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 50: Ο Κακριδής σημειώνει, «Ο Παλαμήδης είχε φανεί πολλές φορές χρήσιμος στους Έλληνες. Όταν ακόμη ήταν στην Αυλίδα, ο στρατός πεινούσε και στασίασε διότι οι μερίδες του ψωμιού δε μοιραζόταν κανονικά και δίκαια και σε ακατάλληλες ώρες. Έτσι ο Παλαμήδης τους έμαθε τα αλφάβητο, τα ζάρια και τους έκανε πρόγραμμα συσσίτιου σε τακτές ώρες. Ακόμη όλοι οι στρατιώτες έπαιρναν ίση μερίδα φαγητού και τροφής και έτσι επανήλθε η τάξη και η ηρεμία στο στρατό. Αργότερα όταν στην Τροία τους έλειψαν πάλι οι τροφές ο Παλαμήδης πάλι τους έφερε τους Οινοτρόπους από τη Δήλο ώστε να σταματήσει η πείνα τους. Για να περνά τις ατέλειωτες ώρες του ο στρατός των Ελλήνων, ο Παλαμήδης επινόησε τα ζάρια (τους κύβους).».

<sup>34</sup>. Γοργίας: *Απολογία*..

<sup>35</sup>. Σοφοκλής: *Ναύπλιος*: «Πεσσούς κύβους τε τερπνόν ἀργίας ἄκος», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 51.

<sup>36</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 115.

<sup>37</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 53.

### 3. 2. Εισαγωγή στα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου

Στην πρώτη οικογενειακή γιορτή τα *αμφιδρόμια* που γινόταν χάρη της επίσημης αναγνώρισης του παιδιού από την οικογένεια γινόταν διάφορα παιχνίδια λατρευτικού τύπου για την εξάγνιση των κακών πνευμάτων όπως το τρέξιμο όλης της οικογένειας γύρω από τον οικογενειακό βωμό τα συμπόσια και η προσφορά των πρώτων δώρων του μωρού. Η γιορτή αυτή άρχιζε από την πέμπτη μέρα της γέννησης του παιδιού και ολοκληρωνόταν τη δέκατη μέρα με την ονοματοθεσία.<sup>38</sup>

Ένα από τα δώρα του μωρού ήταν το σάστρο-σειστρο ή κουδουνίστρα που μούσε το παιδί στα πρώτα ηχητικά του ακούσματα. Με τη σύνθεση των πρώτων ηχητικών ερεθισμάτων έως και σήμερα κατασκευάζονταν μελωδίες και ρυθμικές κινήσεις που δημιουργούσαν ευχαρίστηση με αποτέλεσμα να εξάπτουν το πνεύμα και την ανθρώπινη φαντασία. Οι μορφασμοί του προσώπου, η αυξομείωση της έντασης και της χροιάς της φωνής του παιδιού και του άλλου και κάθε μορφή επικοινωνιακής ανταλλαγής σηματοδοτούσαν επίσημα και συνειδητά πλέον την εισαγωγή του παιδιού στον κόσμο των παιχνιδιών. Το ίδιο ίσχυε και για την παροχή της κατάλληλης άσκησης στη σκέψη του μικρού παιδιού με την προσφορά των κατάλληλων μυθοπλαστικών διηγήσεων. Οι απαιτήσεις αυτής της καλλιέργειας είχαν σχέση με την τέχνη και την τεχνική της αφήγησης της κατάλληλης ιστορίας με τον πιο κατάλληλο τρόπο από το πιο κατάλληλο πρόσωπο.<sup>39</sup>

Τα *Απατούρια* ήταν γιορτή τριήμερης διάρκειας για την εγγραφή του παιδιού στις φρατρίες όπου περιλαμβανόταν παιδικοί αγώνες με παιχνίδια - αγωνίσματα. Η επαγωγή του παιδιού στις φρατρίες έπρεπε να γίνεται όσο το παιδί ήταν δέκα ημερών έως ενός έτους.<sup>40</sup> Τα *Θαργήλια* ήταν γιορτή όπου γινόταν αγώνες κυκλικών χορών, ανδρών και παιδιών. Τα *Ερμαία* ήταν γυμνικοί αγώνες παιδιών. Τα παιδιά έπαιζαν και γυμνάζονταν και η είσοδος των ενηλίκων ήταν απαγορευμένη.<sup>41</sup> Τα *Εφήβια* ήταν γιορτές ενηλικίωσης του παιδιού, όπου οι έφηβοι συμμετείχαν με διάφορες τελετουργίες και χορούς. Εδώ ελάμβανε μέρος η ολόήμερη διαμαστίγωση των νέων.

42

<sup>38</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*, λ. «Αμφιδρόμια».

<sup>39</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1336a. 2-29.

<sup>40</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 88.

<sup>41</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 91.

<sup>42</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 93-94.

### 3. 3. Διαχρονικότητα και ταξινόμηση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών

*Διαχρονικότητα αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.* Στην εποχή που γίνεται αισθητή η διαφορά της σκέψης μεταξύ των γνωστών αρχαίων λαών της Ανατολής, για τους αρχαίους Έλληνες η καθεαυτού σπουδή και βάση της σκέψης ήταν η φιλοσοφία. Για τους Πέρσες ήταν η αστρολογία και η μαντεία, για τους Βαβυλώνιους τους Ασύριους και τους Χαλδαίους ήταν η θεωρία των γυμνοσοφιστών,<sup>43</sup> και για τους Ινδούς, για τους Κέλτες και τους Γαλάτες, ήταν η θεωρία των Δρυίδων.<sup>44</sup> Υπό τις παρούσες πολιτισμικές συνθήκες οι ανθρώπινες ανταλλαγές με τις παραστάσεις, τα θεάματα και τα ταξίδια βοήθησαν πολλές φορές στην εναλλαγή της ονομασίας και της μορφής των παιχνιδιών, την πολυπλοκότητα και την πολυμορφία τους.

Τα πνευματικά επιτραπέζια παιχνίδια, τα αθύρματα, ο χορός, και η αιώρα διατηρούν τη διαχρονική ταυτότητά τους από τα χρόνια του *άβακα* της Μινωικής Κρήτης μέχρι και σήμερα. Η Μινωική Κρήτη, ένας λαός με πολυπληθείς επιρροές από ποικιλία άλλων λαών κατάφερε με την καλλιτεχνική του ευαισθησία να αφήσει στους μετέπειτα πολιτισμούς πολύτιμες πληροφορίες πολλές από τις οποίες για μας μέχρι και σήμερα δεν έχουν αποκωδικοποιηθεί.

Καθώς δεν υπάρχουν γραπτές μαρτυρίες για την πλειονότητα των παιχνιδιών υπάρχουν πολλά αρχαία ευρήματα έργων τέχνης με απεικονίσεις διαφόρων τοιχογραφιών, δαχτυλίδια, κοσμήματα, ειδώλια και σφραγιδόλιθους που έχουν διασωθεί στο πέρασμα του χρόνου. Από ευρήματα ειδωλίων χορευτών από τερακότα απεικονίζεται ο αρχαιότερος χορός, ο χορός των *Κουρητών*, ο οποίος ήταν ανδρικός χορός πηδηχτός και θορυβώδης κι έμοιαζε πολύ με τον *πυρρίχιο*, ο οποίος χορεύεται έως και σήμερα.<sup>45</sup> Οι χοροί των πουλιών που μαρτυρούνται από τις ζώομορφες παραστάσεις ανδρών και γυναικών<sup>46</sup> που έχουν βρεθεί θυμίζουν κατά πολύ τους σημερινούς νησιώτικους αντικριστούς χορούς.

Στον κατάλογο της παγκοσμιότητας των παιχνιδιών θα μπορούσαν να αναφερθούν τα *αμαξίδια* (αμαξάκια, αραμπαδάκια) το *δενδροβατείν* αφού όλα τα παιδιά σκαρφαλώνουν στα δένδρα και το *κάλαμον επιβαίνειν* που είναι το γνωστό σε όλους αλογάκι από καλάμι. Τέλος, υπήρχαν και παιχνίδια προβολής, ο *πετροπόλεμος* ή *χειροβασία* (η γνωστή τούμπα-κυβίστηση), οι *ψάμμοι οικοδομές* τα γνωστά παιχνίδια στην άμμο. Στα πνευματικά παιχνίδια ανήκαν και οι *αστράγαλοι* (κότσια), οι

<sup>43</sup>. Κορδάτος (πρόλογος), στο Πλούταρχος: *Παίδων*, σελ. 8-31.

<sup>44</sup>. Γνωστό από το *Άστεριζ και Όβελιζ*, γνωστό παιδικό έντυπο.

<sup>45</sup>. Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 65.

<sup>46</sup>. Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 63-70.

οποίοι παιζόταν από όλους τους λαούς με πολλούς τρόπους. Έτσι πολλά παιχνίδια ήταν ελληνικά βγήκαν εκτός Ελλάδας και ξαναγύρισαν στην Ελλάδα με άλλη ονομασία. Το γνωστό μας τάβλι μοιάζει κατά πολύ με το αρχαιοελληνικό παιχνίδι *τηλία*, η σημερινή τρίλιζα ήταν η *τριας*, το σκάκι ήταν το *πόλεις* ή *χώρας παίζειν*, τα πεντόβολα ήταν τα *πεντάλιθα*, τα πόνια ήταν οι *πεσσοί*, τα ζάρια οι *κύβοι*, το μπιζ ή μύγα το *κολλαβίζειν*, η μακριά γαιδούρα η *μοσκίνδα* ή *μοσχίνδα*, η τυφλόμυγα η *μυῖνδα* ή *δραπετίνδα*, το γιο-γιο το *γιο-γιο*, η τραμπάλα η *αιώρα* η *βραχίονος* η *ουρανία* ή πάνω μήλο η ουρανία, οι κυβιστήσεις το *τροχόν μιμείσθαι*, η κουδουνίστρα το *σάστρο* ή *σειίστρο*, και άλλα πολλά.<sup>47</sup>

Ο Λύδιοι ως κάπηλοι συνήθιζαν να παίζουν με τυχερά παιχνίδια για να ξεχνάνε την πείνα τους. Συνεπώς για ορισμένους ερευνητές απορρίπτεται η ιδέα ότι οι Λύδιοι είναι οι εφευρέτες όλων των παιχνιδιών.<sup>48</sup> Ειδικότερα, ο Ηρόδοτος χαρακτηριστικά αναφέρει ότι επινόησαν τους αστραγάλους, τα παιχνίδια σφαίρες και τους κύβους. Ο Fr. Porlin αναφέρει ότι οι αστράγαλοι και τα παιχνίδια είχαν επισημανθεί από το 2.700 π.Χ. στην Αίγυπτο, απορρίπτοντας την αναφορά του Ηρόδοτου. Η αναφορά στο παιχνίδι του Παλαμήδη, το οποίο χρονολογείται κατά τον 7<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα περιλαμβάνει ένα πρωτότυπο πήλινο ζάρι που στη θέση των αριθμών π.χ. του δύο (2) έχει δύο οπές, ενώ στην άλλη πλευρά απεικονίζεται το πρόσωπο του Παλαμήδη.<sup>49</sup> Η *άμυστις*, παιχνίδι του κρασιού θυλείται ότι μεταδόθηκε από τους Θράκες που ήταν γνωστοί πότες και φίλοι του κρασιού.

*Ταξινόμηση αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.* Ερευνητές που ασχολήθηκαν με τη μελέτη των παιχνιδιών διατείνονται ότι η προσπάθεια για την κατάταξη των παιχνιδιών σε κατηγορίες είναι δύσκολη υπόθεση. Ωστόσο, ενδεικτικά η ταξινόμηση στην οποία προβαίνουμε επιχειρείται να περιλάβει δύο κατηγορίες. Την κατηγορία των ατομικών παιχνιδιών για την οποία και δεν μπορούμε να αποκλείσουμε την ομαδική έκβαση πολλών από αυτά και την κατηγορία των ομαδικών παιχνιδιών.

*Ατομικά παιχνίδια - παιχνίδια βρεφικής και νηπιακής ηλικίας.* Η εισαγωγή των παιδιών της βρεφικής και της νηπιακής ηλικίας στον κόσμο των πνευματικών παιχνιδιών, της λογοτεχνίας και της μουσικής<sup>50</sup> άρχιζε με την κατάλληλη άσκηση της

<sup>47</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 106.

<sup>48</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 51.

<sup>49</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 52: «*Το ζάρι βρίσκεται στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο στην Αθήνα*».

<sup>50</sup>. Κολόμποβα & Οζερέσκαϊα: *Ζωή*, σελ. 126.

σκέψης τους μέσω της αφήγησης κατάλληλων μυθοπλαστικών διηγήσεων για την Ακκώ, τη Μορμώ, τη Γελλώ, την Αλφιτώ, την Έμπουσα και τη Λάμια κ. ά..<sup>51</sup>

Ατομικά, είναι τα παιχνίδια που παίζονταν μόνο από ένα άτομο, όπως είναι η αιώρα (κούνια), η πλαγγόνα, κόρη ή νύμφη (κούκλα), το κάλαμον επιβαίνει κάλαμον περιβήναι (αλογάκι με καλάμι), ο τροχός, η μηλολάνθη ή μηλολόνη, το πλαταγώνιον (παιχνίδι με πέταλα άνθους που παρήγαγαν ήχο, σκάζοντας), το παιχνίδι με το γιο-γιο, το παιχνίδι με το στρόμβο (σβούρα), με τα αθύρματα (αντικείμενα παιχνίδια). Επίσης, τα παιχνίδια με κάποιο ζώο ή πουλί ή κάθε άλλο παιχνίδι που το παιδί δημιουργούσε μόνο του και αυτοσχεδίαζε και έπαιζε μόνο του.<sup>52</sup>

Στα ατομικά παιχνίδια της βρεφικής και νηπιακής ηλικίας, εκτός από τις κουδουνίστρες και τα κρόταλα, εντάσσονται επίσης, οι πλαγγόνες, οι διάφορες κατασκευές, το κτίσιμο, οι αστράγαλοι, τα παιχνίδια με αθύρματα όπως ζύλινα άλογα με ρόδες, μικρά αμαξάκια, κόκορες, γουρούνια και άλλα, καθώς και τα παιχνίδια με άγρια ή εξημερωμένα ζώα και πτηνά του σπιτιού. Μέρος των παιχνιδιών της νηπιακής ηλικίας, αποτελούσαν επίσης, οι καρποί, όπως τα καρύδια και τα μήλα.

Σε ό,τι αφορά στα παιχνίδια της ηλικίας αυτής, συμπεριλαμβάνονται επίσης και ο εφεδρισμός, το «γιο-γιο», τα ζυλοπόδαρα, τα κινητικά παιχνίδια, όπως το κυνηγητό, το κρυφτό, το σχοινάκι, η σβούρα, και τα παιχνίδια του δρόμου, όπως φίττα ροιαί-φίττα μελιαί, παιχνίδια επιφωνημάτων, όπως ψιττα μαλιάδες, και τέλος, τα πεντάλιθα, το πέταγμα της μπάλας στον ουρανό κ.ό.κ., τα οποία παίζονταν κατά βάση ομαδικά.

*Ομαδικά παιχνίδια - παιχνίδια συμμετοχής.* Τα παιχνίδια συμμετοχής ήταν ομαδικά παιχνίδια των τριών ή τεσσάρων παιχτών, στους οποίους εναλλάσσονταν οι ρόλοι. Αρχαία παιχνίδια συμμετοχής ήταν η αμπάρα, η αποδιδρασκίνδα, το αρπαστόν, ο ασκωλιασμός, η βασιλίνδα, το δενδροβατείν, η διελκυστίνδα, το εις βοθύν, η εφετίνδα, η κρυπτίνδα, ο κυνδαλισμός, η κυνητίνδα, η μύνδα, το εμποδίζειν ισχάδας, η οστρακίνδα, η σκυταλοδρομία, η στρεπτίνδα, ο σφαιρισμός, το σχοινάκι, η σχοινοφιλίνδα, το τρίγωνο, η τρόπα, η φαινίνδα, η χυτρίνδα, εις ώμιλλα.<sup>53</sup>

<sup>51</sup>. Γιαννικόπουλος: *Πτυχές*, σελ. 210.

<sup>52</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 64. Δωρίζας: *Παίγνιον*. Πλατή: *Ελλάδα*. Κυρικλίδου: *Παιδί*.

<sup>53</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 80.

Αναλυτικότερα, στα ομαδικά παιχνίδια εντάσσονται:

α) τα αγωνιστικά παιχνίδια τα οποία ήταν τα παιχνίδια που από τη φύση τους παίζονταν ομαδικά, δηλαδή τα παιχνίδια των δύο ή τριών ομάδων που έφεραν την ανάγκη διαιτητή ή κριτή, ο οποίος αναλάμβανε την εύρυθμη λειτουργία και τη σωστή τους έκβαση. Τα παιχνίδια αυτά ήταν βίαια και χρειαζόταν σωματική δύναμη. Σε αυτό υπήρχε σύγκρουση, αγριότητα ίσως και θύματα όπως συνέβαινε συχνά στον *πετροπόλεμο* ή τη *ραβδομαχία*, τη *διαμαστίγωση*, τη *σκαπέδρα*, τη *σφαιρομαχία* και τα *κλωτσάτα*.<sup>54</sup>

β) Παιχνίδια αιχμαλωσίας. Στην υποκατηγορία αυτή ανήκουν τα παιχνίδια όπου οι χαμένοι αιχμαλωτιζόνταν από τους αντιπάλους τους και απελευθερώνονταν στο τέλος του παιχνιδιού. Η αιχμαλωσία ήταν ποικιλόμορφη όπως για παράδειγμα οι *ποινές*, το *ιπάς* (καβάλημα) ή ο περιορισμός σε ένα συγκεκριμένο χώρο. Είναι παιχνίδια που επιδιώκουν στην αποδυνάμωση του αντιπάλου και του περιορισμού του σε κάποιο χώρο μέχρι την πλήρη ήττα ή απουσία των παιχτών, αλλά και των πιονιών.<sup>55</sup>

γ) Παιχνίδια άμιλλας και ανταγωνισμού. Ο σκοπός των παιχνιδιών αυτών ήταν η καλλιέργεια της άμιλλας ανάμεσα στα παιδιά που έπαιζαν σε παιχνίδια ομαδικά. Παράλληλα αποσκοπούσαν στην εξάσκηση της χρήσης κάποιων αντικειμένων, ασκώντας τις αδρές και λεπτές κινητικές δεξιότητες, προετοιμάζοντας τους νέους για τη ζωή. Ενδεικτικές αναφορές τέτοιων παιχνιδιών είναι η *ακινήτινδα*, ο *επίσκυρος*, οι *εικονικές μάχες* η *αρματοδρομίες*, κ.ά..<sup>56</sup>

δ) Παιχνίδια σφαίρισης. Οι ιδιότητες της σφαίρας, προσέγγιζαν τους Έλληνες από την αρχαιότητα και γι αυτό υιοθετήθηκε ως το καλύτερο μέσο ψυχαγωγίας και γύμνασης. Ο σφαιριστής παίχτης μέσω της σφαίρισης γύμναζε όλους τους μύς του σώματός του, διασκεδάζοντας και παίζοντας.<sup>57</sup> Παιχνίδια σφαίρισης ήταν τα παιχνίδια που παίζονταν με μπάλες διαφόρων μεγεθών ή τόπια και ως παιχνίδια ήταν συνήθως έντονα και κουραστικά.

Τα παιχνίδια σφαίρισης ως μια ιδιαίτερα καλλιεργημένη αθλοπαιδιά που επιδρούσε θετικά μεταξύ άλλων στην ανάπτυξη των αρετών όπως του θάρρους, της ετοιμότητας, της καρτερίας, της φιλοπρωτίας και άλλων αρετών όπου κατά την αρχαία ελληνική εποχή καλλιεργήθηκαν ευρύτατα. Με τη δραστηριοποίηση των

<sup>54</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 66.

<sup>55</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 66.

<sup>56</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 66-68.

<sup>57</sup>. Γαληνός: *Σφαίρας*, ΚV. II. 903.



σωματικών δυνάμεων που παρείχαν είχαν ως αποτέλεσμα πέραν όλων των άλλων να τέρπουν την ψυχή γι αυτό και κέρδισαν μεγάλη δημοτικότητα όχι μόνο από τα παιδιά και τους νέους άνδρες στις παλαισטרές και στα γυμνάσια, αλλά επίσης και από γυναίκες στο γυναικωνίτη και αλλού<sup>58</sup>. Στην Αθήνα θερμοί θαυμαστές των σφαιρίσεων ήταν μεταξύ άλλων ο Σοφοκλής, ο οποίος καταχειροκροτήθηκε για την επιδεξιότητά του, παίζοντας σε μια του τραγωδία το ρόλο της Ναυσικάς, όπου φαίνεται στη σκηνή του παιχνιδιού της σφαίρας με τις συντρόφισσές της. Επίσης, ο Ισοκράτης ο οποίος εικονιζόταν ως κερρητίζων στο χάλκινο ανδριάντα του που είχε στηθεί στην Ακρόπολη στο σφαιριστήριο των Αρρηφόρων πλάι στο Ερέχθειο.<sup>59</sup> Στη Σπάρτη υπήρχε «αγώνας σφαίρας» που γινόταν τη στιγμή της ενηλικίωσης των εφήβων.<sup>60</sup> Γυμνός αθλητής απεικονίζεται σε παράσταση του 4<sup>ου</sup> π.Χ. αιώνα με μία μεγάλη σφαίρα στον υψωμένο δεξιό μηρό.<sup>61</sup> Γνωστά παιχνίδια σφαίρισης ήταν η *απόρραξις*, το *αρπαστόν*, ο *επίσκυρος*, το *κερητίζειν*, η *κωρυκομαχία*, το *κρίκετ*, η *ουρανία ή έφηβη*, το *ποδόσφαιρο*, το *πένταυρον*,<sup>62</sup> το *τρίγωνο* και η *εφετίνδα*. Ένα από τα γνωστά αθύρματα παιχνίδια σφαιρισμού ήταν το «*Φούλλικλον (που ήταν όπως φαίνεται) μία μικρή μπάλα που επινοήθηκε από τον παιδοτρίβη τον Αττικό τον Νεαπολίτη για να ασκείται ο Πομπήσιος ο Μέγας.*».<sup>63</sup>

δ) Παιχνίδια επιτραπέζια και στρατηγικής Τα επιτραπέζια παιχνίδια και τα παιχνίδια στρατηγικής ανήκουν στα πιο αγαπημένα παιχνίδια όλων των εποχών και όλων των λαών. Ο Πλάτων μας βεβαιώνει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια επινοήθηκαν από τον Αιγύπτιο Θεό Θωτ. Ο Πλούταρχος θεωρείται λάτρης των παιχνιδιών *πεσσέα* (ντάμα) έχει λεχθεί δε ότι ο Θωτ έπαιζε με τη Σελήνη και ότι την κέρδισε πέντε ημέρες. Τα επιτραπέζια παιχνίδια χαρακτηρίζονται και σαν πνευματικά παιχνίδια σήμερα γνωστότερα σε μας είναι μόνο η πεσσεία, η πόλεις και το *τριόδιν*. Υπάρχουν επιτραπέζια παιχνίδια που παίζονται με πεσσούς όπως η *κυβεία*, η *τηλία* τα παιχνίδια αυτά ονομάστηκαν κυβιστικά και είναι τα επικρατέστερα.<sup>64</sup>

ε) Παιχνίδια μαντείας. Η φαντασία που ανέπτυξαν οι αρχαίοι Έλληνες, μάλλον θα τους επέτρεψε να επινοήσουν και πολλά παιχνίδια μαντείας, τα οποία στην πλειοψηφία τους παραμένουν άγνωστα, διότι τα χειριζόταν μόνο οι μυημένοι και η

<sup>58</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 255.

<sup>59</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258-259.

<sup>60</sup>. Βρεττός: *Λεξικό*, 655, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 63.

<sup>61</sup>. Αλμπανιδής: *Ιστορία*, σελ. 281. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 255.

<sup>62</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 27.

<sup>63</sup>. Σταμπουλής: *Αθλητισμός*, σελ. 285.

<sup>64</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 71.

γνώση τους ανήκε στους ιερείς και στις ιέρειες της εποχής. Ήταν συνήθως θορυβώδη παιχνίδια για να διώξουν το κακό πνεύμα ή παιχνίδια με ξόρκια που σκοπό είχαν να δημιουργούν ανθρώπινες καταστάσεις και να διώκονται τα κακά πνεύματα. Παιχνίδια της μαντικής ήταν *ο κότταβος, οι αστράγαλοι, η ιγξ, το πλαταγώνιον, ο ρόμβος*.<sup>65</sup>

στ) Παιχνίδια ζώων και πτηνών. Τα παιχνίδια ζώων και πτηνών ήταν ένα είδος παιχνιδιού διαδεδομένο στην αρχαία Ελλάδα, που έπαιρναν συνήθως τη μορφή θεαμάτων. Μερικά από αυτά ήταν οι κωρυκομαχίες, οι μάχες με γάτες και σκυλιά. Υπάρχουν πολλές απεικονίσεις σε αγγεία με *ταυρομαχίες, κυνομαχίες, κοκορομαχίες, ορτακομαχίες, ορτυγοκοπία, μηλολάνθη ή μηλολόνη, τίφη και άλλα*.<sup>66</sup>

ζ) Παιχνίδια μηχανικά. Τα μηχανικά ή αυτόματα παιχνίδια, ήταν τα πιο ενδιαφέροντα, διότι διέθεταν φαντασία αλλά και εξυπνάδα διότι θεωρούνται παιχνίδια με μηχανική και τεχνολογική γνώση που τα περισσότερα λειτουργούσαν με τις αρχές της αεροδυναμικής και της συμπίεσης. Ήταν παιχνίδια με αέρα, με νερό ή με ατμό και παιχνίδια των ολίγων που πολλά εκ των οποίων έχουν οδηγήσει σε μεγάλες ανακαλύψεις. Παιχνίδια υψηλής τεχνικής ευαισθησίας, ακριβά και με πολύπλοκους μηχανισμούς ήταν τα παιχνίδια που κατασκευάστηκαν από μεγάλους μηχανικούς της Αλεξάνδρειας τον Κτησίβιο του Φίλωνα τον Βυζάντιο και τον Ήρωνα Αλεξανδρείας. Παιχνίδια του Φίλωνος του Βυζάντιου, ήταν *το πουλί που προστατεύει τα παιδιά, η υπηρέτρια που σερβίρει νερό ή κρασί, το άλογο που πίνει και η αυτόματη μηχανή παροχής νερού*. Παιχνίδια του Ήρωνος του Αλεξανδρινού, ήταν *τα πουλιά που κελαηδούν, οι χορεύτριες που χορεύουν, η αιωρούμενη σφαίρα, το κοτσόφι που τραγουδά, ένας σύγχρονος πωλητής νερού κι ένα αυτόματο σαμοβάρι*.<sup>67</sup>

η) Παιχνίδια κωμικά ευτράπελα. Ήταν παιχνίδια που προκαλούσαν καλοπροαίρετα πειράγματα και έκαμαν τους πάντες να γελούν. Ήταν τα παιχνίδια των Σατίρων. Γινόταν συνήθως στα συμπόσια, και αποσκοπούσαν στην καλή διάθεση των θαμώνων. Παιχνίδια αυτής της κατηγορίας ήταν, *ο ραθαπνυγισμός, ο εγκεκαλυμμένος, ο βασιλιάς, ο όνος, ο ασκωλιασμός, η εωλοκρασία, ο κότταβος*.<sup>68</sup>

θ) Παιχνίδια τιμωρίας. Σε αυτά ανήκουν τα παιχνίδια που έκαμε ο ηττημένος παίχτης. Έπρεπε να κάνει τη φωνή κάποιου ζώου ή να μεταφέρει κάποιο συμπαίκτη

<sup>65</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 75.

<sup>66</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 77.

<sup>67</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 77.

<sup>68</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 79 -80.

σε κάποια απόσταση ή στα συμπόσια να πει μια κούπα κρασί με σαλαμούρα σε μια ανάσα. Παιχνίδια τέτοιου είδους ήταν η άμυστις, ο εφεδρισμός και άλλα.<sup>69</sup>

ι) Παιχνίδια τύχης. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν τα παιχνίδια που παίζονταν με αστραγάλους ή ζάρια (κύβους) και ήταν καθαρά παιχνίδια της τύχης. Έτσι, πολλά από αυτά μετατρεπόταν από αθώα παιχνίδια σε τυχερά ή παιχνίδια στοιχημάτων. Στην κατηγορία των παιχνιδιών αυτών ανήκουν όλα όσα παιζόταν με κύβους όπως ο ιμαντελισμός, τα πεντάλιθα, ο αρτιασμός, η πλειστοβολίνδα και άλλα.<sup>70</sup>

### **3. 4. Ενδεικτικός κατάλογος παιχνιδιών της ελληνικής αρχαιότητας**

Άβαξ ή Πληθίον, Αθύρματα, Αιώρα, Αιώρα η βραχιόνιος, Ακινήτινδα, Αλεκρυνώνων αγώνες, Αμαξίς, Άμυστις, «Ανάσα και αίμα», Αντίδρομος - Αμπάρρα, Αποδιδρασκίνδα, Απόρραξις, Αρματοδρομία, Αρπαστόν, Αρτιασμός, Ασκωλιασμός, Αστραγαλισμός, Αυτόματα παιχνίδια, Βασιλίνδα, Γέρων, «Γιο - γιο», Γρίφοι, Δακτύλων επάλλαξις, Δενδροβατείν, Διαγραμμισμός, Διαμαστίγωση, Διελκυστίνδα, Εγκεκαλυμμένος, Εγκρικάδεια, Εμποδίζειν ισχάδας, Εννεάδα, «Εξεχ', ω φιλ' ήλιε», Επίσκυρος, Εποστρακισμός, Ες βοθύν - ύρχη, Εφεδρισμός, Εφετίνδα, Εωλοκρασία, Θήλαστρο, Ιμαντελιγμός, Τυγξ, Θηριομαχίες, Καλαθίσκος, Κάλαμον επιβένειν, Κάλπη, Καρνατίζειν, Κελεύσματα, Κλοτσάτα, Κερρητίζειν, Κολλαβίζειν, Κοντοπαίχτες, Κότταβος, Κρικηλασία, Κρυπτεία, Κυβεία, Κυβιστάν, Κύβοι, Κυκλικός χορός, Κυνδαλισμός, Κυνητίνδα, Κωρυκομαχία, Λαβύρινθος, Λάταξ, Μάχες εικονικές, Μέρα - Νύχτα, Μεταμφιέσεις, Μηλολάνθη, Μοσκίνδα, Μυϊνδα, Ομοιώματα ζώων και πουλιών, Οπωρίζειν, Ορτυγοκοπία, Οστρακίνδα, Ουρανία, Παιδιά της σφαίρας, Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα, Πεντάλιθα, Πεσσεία, Πεσσοί, Πεντέλιθοι - Πεντάλιθα, Πέταυρον, Πετροπόλεμος, Πλαγγών, Πλαταγή, Πλαταγώνιον, Πλατανιστάς, Πλειστοβολίνδα, «Ποδόσφαιρο», Πόλεις, Πύργος, Ραβδομαχία, Ραθαπιγισμός, «Ρόδι και δίσκος», Ρόμβος, Σάστρο ή Σείστρο, Σκαπέδρα, Σκινθαρίζειν - σκανθαρίζειν, Στρεπτίνδα, Στρόμβος, Στρόφαλος, Σφαίρα, Σφαιρία, Σφαιρισμός - Σφαιρίζειν, Σφαιρομαχία, Σχοινάκι, Σχοινοφιλίνδα, Σχολείο, Τέσσερα, Τηλία, Τίφη, Τρίγωνο, Τριάς - Τριόδιν, Τρόπα, Τροχόν μμείσθαι, Τροχιά, Τρωικό παιχνίδι, Τρυγοδίφησις, Φαινίνδα - Φενίνδα - Αρπαστόν, Φίττα Ροιαί - Φίττα Μελίαι Φρυγίνδα, Χαλκισμός, Χειροβασία, Χελιχελώνη, Χυτρίνδα, «Ψίττα Μαλιάδες», Ψηλαφίνδα, Είς ώμιλλα.

<sup>69</sup>. Λάζος: Χρόνο, σελ. 83.

<sup>70</sup>. Λάζος: Χρόνο, σελ. 84.

### 3. 5. Συμπεράσματα

Εκτός από την προφορική παράδοση το μέρος των ιστορικών αναφορών για τα παιχνίδια που βρίσκεται στη διάθεση του ερευνητή και του αναγνώστη έχει αποτελέσει την πηγή για τη μετάδοση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών από γενεά σε γενεά. Η ιστορική έρευνα για τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου έχει να αναδείξει πολλές ακόμη κατακερματισμένες πληροφορίες οι οποίες με τη διερεύνηση και τη μεταξύ τους σύνδεση θα πλαισιώσουν σφαιρικά το θέμα των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.

Από τις πληροφορίες που διατυπώθηκαν γύρω από την ιστορική εξέλιξη των παιχνιδιών, συμπερασματικά μπορούμε να τονίσουμε ότι οι ιστορικές αναφορές περιλαμβάνουν μια βαθύτερη γνώση, κατά πρώτο λόγο για το παρελθόν των παιχνιδιών και κατά δεύτερο για τη συμμετοχή όλου του κόσμου στη διαδικασία των παιχνιδιών τα οποία παιδαγωγούσαν τον άνθρωπο και τον προετοίμαζαν για την απόκτηση και τη σωστή άσκηση των κοινωνικών του δεξιοτήτων. Εκείνο που φαίνεται να ξεχωρίζει στη λειτουργία της αρχαίας ελληνικής κοινωνίας, είναι η παιδευτική-εκπαιδευτική σύνδεση και αλληλεπίδραση μεταξύ των ανθρώπων. Κατά τη διαδικασία των παιχνιδιών στις εορταστικές εκδηλώσεις εντάσσονται οι απλές καθημερινές στιγμές της ζωής, οι οποίες μέσα από τους προβληματισμούς άφηναν να αναδυθεί το ελεύθερο πνεύμα που μπορούσε να δημιουργήσει και να ανακαλύψει λύσεις που πολλές φορές ανήκαν στην περιοχή του παιχνιδιού. Σοφιστές, βασιλείς, νομοθέτες, αθλητές, λαός, δούλοι και ελεύθεροι, ήταν όλοι όσοι είχαν μερίδιο συμμετοχής άλλοι λιγότερο και άλλοι περισσότερο στην πολυποίκιλη εμπειρία ζωής που πρόσφερε το παιχνίδι.

Σημαντικό επίσης είναι ότι υπάρχουν πλήθος αναφορών σε ονόματα μυθικών ηρώων και πόλεων οι οποίες φανερώνουν ότι οι Έλληνες ανέπτυξαν μια ιδιαίτερη μάλλον σχέση με το παιχνίδι. Το γεγονός αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει το ερέθισμα μιας άλλης ερευνητικής καταγραφής με σκοπό να οδηγηθεί ο αναγνώστης σε μια σφαιρικότερη και πολυδιάστατη γνώση για το θέμα του παιχνιδιού.

Από τις πληροφορίες της ταξινόμησης και της κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών του αρχαίου ελληνικού κόσμου συμπεραίνεται ότι:

1. Το ευρύ φάσμα των παιχνιδιών που είχε δημιουργηθεί περιλάμβανε και πολλές πλευρές της κοινωνικής ζωής.

2. Τα παιχνίδια δεν ήταν σαφώς διαχωρισμένα κατά φύλο και ταξινομούνται ανάλογα, έχοντας ως βάση αναφοράς τον τρόπο ζωής και τις αντιλήψεις που επικρατούσαν για τα δύο φύλα την εποχή εκείνη. Έτσι, όσο τα παιδιά ζούσαν της αρχαίας Αθήνας ζούσαν από κοινού στο γυναικωνίτη, έπαιζαν με κοινά παιχνίδια και άκουγαν κοινές ιστορίες. Όσα παιδιά ζούσαν στην αρχαία Σπάρτη έπαιζαν τα ίδια παιχνίδια μέχρι την ενηλικίωσή τους στα δημόσια σχολεία κατά τη διάρκεια της υποχρεωτικής τους εκπαίδευσης..

5. Με αφορμή τα παιχνίδια ανταγωνισμού δημιουργήθηκαν οι διάφοροι αθλητικοί αγώνες και τα γνωστά αθλήματα γεγονός που καταδεικνύει ότι τα αθλήματα έχουν ως πρωτογενή τους βάση τα διάφορα παιχνίδια.

## 4. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ

### 4. 1. Άβαξ ή Πληνθίον(Λατ.: *Tabula*)

Ο άβακας ήταν ένας «πίνακας παιγνίου»<sup>1</sup> χωρισμένος σε μικρότερα τετράγωνα στα οποία ήταν σχεδιασμένα διάφορα πνευματικά παιχνίδια. Τα τετράγωνα του αρχαιότερου άβακα που ανακαλύφθηκε στην Κνωσό, από τον Άρθουρ Έβανς γύρω στα 1851-1941 π. Χ., ονομάστηκε *μέγα ζατρίκιο* και βρέθηκε να έχουν ομοιότητες με τα τετράγωνα του άβακα της Αιγύπτου.<sup>2</sup> Οι πλευρές του ήταν στολισμένες, σχεδιασμένες με διάφορες παραστάσεις από κυνήγια με άρματα από παραστάσεις με ζώα και διάφορες εικόνες της καθημερινής ζωής. Οι άβακες ως πολύτιμα είδη και συνήθως ως προσωπικό παιχνίδι πολλών πλουσίων είχαν ιδιαίτερη διακόσμηση με πολύτιμα πετράδια μεγάλης αξίας. Ίσως να χρησιμοποιούνταν ως ένα καλό και πολύτιμο δώρο για ανθρώπους με κύρος.

Ήταν ένα πνευματικό παιχνίδι γνωστό στις χώρες της Μέσης Ανατολής, την Αίγυπτο, την Κύπρο (βρέθηκε στην Εγκωμή το 1230-1190π.Χ.) και την Κνωσό. Από άβακες που βρέθηκαν στην Επίδαυρο (4<sup>ος</sup> π.Χ. αιώνας) πιθανολογείται ότι χρησιμοποιήθηκαν για τη διασκέδαση των ασθενών που παρέμειναν για θεραπεία στο ναό του Ασκληπιού ενώ παράλληλα χρησιμοποιήθηκαν κατά κόρον και ως μέσο αρίθμησης για τις καθημερινές ανάγκες, αλλά και ως εποπτικό μέσο στα σχολεία.<sup>3</sup> Ο σταθερός άβακας μπορούσε να σχεδιαστεί πρόχειρα και γρήγορα σε σταθερή επιφάνεια συνήθως στο χώμα σε αντίθεση με τον κινητό που συνήθως ήταν από ξύλο, πέτρα ή ελεφαντόδοντο. Πρόκειται για ένα παιχνίδι σε σχήμα παραλληλόγραμμου, το οποίο στην κινητή του μορφή διέθετε δύο επιφάνειες ως βάση δύο διαφορετικών παιχνιδιών. Βρισκόταν τοποθετημένο σε ένα κουτί που χρησίμευε ως θήκη για την ασφαλή μεταφορά του και παιζόταν με πεσσούς-πίονια και ζάρια. Στην ποικιλία των

<sup>1</sup> Σακελλαράκης Ι.: *Οδηγός Μουσείου Ηρακλείου*, σελ. 39.

<sup>2</sup> Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 77. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 112, 113.

<sup>3</sup> Πλάτων: *Πρωταγόρας* 318a. 320c. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 112-119. Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση κατά την κλασική*, σελ. 82.

σηματισμών του που μπορούσαν να αριθμούνται κατά περίπτωση, υπήρχαν ρόδακες, μεγάλα και μικρά μετάλλια, πλαίσια από επίπεδες πλάκες, ράβδοι ή ραβδωτά πλακίδια, ακτινωτοί και ομόκεντροι κύκλοι, παράλληλες και εγκάρσιες γραμμές όπου κατά περίπτωση ανάμεσά τους υπήρχαν και αριθμοί. Το παιχνίδι του άβακα αποτελούσε μια σύνθετη διαδικασία που διέθετε ανάλογα με την επιτυχία του παίχτη σημαντικούς σταθμούς.<sup>4</sup> Ωστόσο, η έκβαση του παιχνιδιού στο σύνολό της μέχρι και σήμερα είναι δύσκολο να αποκωδικοποιηθεί.

#### 4. 2. Αθύρματα (Λατ.: *Crepundia*)

Τα αθύρματα ήταν διάφορα αντικείμενα παιχνίδια απλά, πολύμορφα ή πολυποίκιλα που τα συναντούμε στην Οδύσσεια.<sup>5</sup> Ήταν συνήθως απλές συμβολικές κατασκευές-αντικείμενα που πολλά από αυτά είχαν την ιδιότητα να διώχνουν τα κακά πνεύματα προκειμένου να φέρουν ευτυχία, προκοπή και υγεία. Σε παιδικούς τάφους έχουν βρεθεί μικρές μάσκες από πηλό, διάφορες κούκλες από ελεφαντόδοντο, κουδουνίστρες από τερακότα με πετραδάκια στο εσωτερικό τους, φυλαχτά, ομοιώματα κατοικίδιων ζώων, όπως πάπιες, σκαντζόχοιροι, ποντίκια και ίπποι πάνω σε ρόδες που ζωντάνευαν το μαγικό κόσμο των παιδιών.<sup>6</sup> Βρέθηκαν επίσης αμαξίδια, μπάλες, ρόδες, αμάδες, αστράγαλοι και άλλα αθύρματα, που οι γονείς τα εναπόθεταν κοντά στο νεκρό παιδί τους.

#### 4. 3. Αιώρα (Λατ.: *Oscillatio*)

Η αιώρα<sup>7</sup> είναι η γνωστή μας κούνια που εντάσσεται στα ατομικά αλλά και στα ομαδικά παιχνίδια. Στην αρχή της ιερής γιορτής της αιώρας τα κορίτσια έκαμαν κούνιες και έβαζαν επάνω ομοιώματα (κούκλες) από κερί ή από πηλό και τα κουνούσαν, τραγουδώντας το τραγούδι Αλήτις που ήταν τραγούδι λυπητερό και αναφερόταν στις περιπλανήσεις της Ηριγόνης μέχρις ότου βρει τον πατέρα της. Οι ημέρες τις εορτής λεγόταν και αλήτιδες ημέρες. Σε πολλές πόλεις της Ελλάδας γινόταν παρόμοιες εορτές στους Δελφούς έχοντας την ονομασία *Χαρίλα*. Η αιώρα

<sup>4</sup> Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 112-119.

<sup>5</sup> Όμηρος: *Οδύσσεια*: σελ. 323: «Παίδια δε ως άτιταλλε, δίδου δ' ἄρ' ἀθύρματα θυμῶ».

<sup>6</sup> Πλατή: *Ελλάδα: «πήλινο παιχνίδι, ομοίωμα ίππου από το Λευκαντί, Ερέτρια»*.

<sup>7</sup> Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Δ. 7. 55. *Αθήναιος*: ΙΔ. 10.

κατασκευάζονταν με μονό ή με πολλαπλό σχοινί του οποίου οι άκρες δενόταν σε ένα γερό κλαδί.

#### 4. 4. Αιώρα η βραχίωνος

Η αιώρα η βραχίωνος είναι η γνωστή μας τραμπάλα. Επάνω σε μια κάθετη δοκό τοποθετούσαν μια οριζόντια δοκό που την ισορροπούσαν στο κέντρο. Ήταν μια δοκός με λαβές (χερούλια) και με θέσεις για σταθερό κάθισμα. Οι παίχτες καθόταν ή ήταν όρθιοι στις δύο άκρες και ανεβοκατέβαιναν. Η αιώρα η βραχίωνος ήταν παιχνίδι διαδεδομένο σε όλη την κλασική Ελλάδα και σε όλους τους ανατολικούς λαούς. Πολλές φορές υπήρχαν δύο και τρεις παράλληλες αιώρες και οι παίχτες έκαναν γυμναστικές ασκήσεις και ασκήσεις επίδειξης. Αργότερα εξελίχθηκε σε περιστροφική.<sup>8</sup> Ως όργανο γυμναστικής η σημερινή τραμπάλα βρίσκεται στα γυμναστήρια.

#### 4. 5. Ακινήτινδα

Η ακινήτινδα σύμφωνα με τον Πολυδεύκη<sup>9</sup> ήταν ένα παιχνίδι ισορροπίας στο ένα πόδι. Ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι με έναν κριτή για την προσπάθεια των παιχτών να μείνουν για ώρα ακίνητα. Νικητής του παιχνιδιού ήταν όποιος θα έμενε για περισσότερη ώρα ακίνητος.<sup>10</sup> Σύμφωνα με άλλη εκδοχή αποτελούσε ένα παιχνίδι άμιλλας που παιζόταν μόνο από δύο συμπαίχτες σε σταθερή θέση ο ένας απέναντι στον άλλο όρθιοι και ακίνητοι. Ο κάθε παίχτης προσπαθούσε με τις κινήσεις των χεριών και με σπρωξίματα να μετατοπίσει τον αντίπαλό του. Το παιχνίδι παίζεται και σήμερα με διάφορες παραλλαγές. Είτε με λαβή των χεριών, τραβώντας και σπρώχνοντας είτε χωρίς λαβή σπρώχνοντας τον αντίπαλο.<sup>11</sup>

<sup>8</sup>. Ο Λουκόπουλος την ονομάζει δραμπέλα, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 158-159.

<sup>9</sup>. Πολυδεύκης: *Ονοματικόν*, Θ. 185: «*Ἡ δὲ ἀκινήτινδα ἀμιλλαν τοῦ ἀκινήτι μένειν εἶχεν ...*».

<sup>10</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 142-143.

<sup>11</sup>. Πολυδεύκης: Θ. 115: «*... ἀμιλλαν τοῦ ἀκινήτι μένειν εἶχεν ...*», στο Γκαζιάνης: *Παιχνίδι*, σελ. 30.



#### 4. 6. Αλεκτρονίων αγώνες (Λατ.: *Pugilatorius*)

Οι αλεκτρονίων αγώνες ήταν παιχνίδι μιμητικό όπου στη νεοελληνική ονομάζεται κοκορομαχίες. Η μαχητικότητα των πετεινών σε όλους τους τομείς, σύμβολο γονιμότητας, μοναρχίας, προστάτη της αυλής, και άξιου μαχητή, δεν μπορούσαν να αφήσουν ασυγκίνητους τους Έλληνες. Οι κοκορομαχίες στα πλαίσια της μυητικής παιδαγωγίας έγιναν ο καλύτερος τρόπος διδασκαλίας της μαχητικότητας των νέων στα δημόσια θεάματα. Ο Λουκιανός<sup>12</sup> αναφέρει ότι από την πολιτεία θεσπίστηκε νόμος που προστάτευε το παιχνίδι της κοκορομαχίας. Οι αγώνες γινόταν το μήνα Ποσειδώνιο, δηλαδή Δεκέμβριο με Ιανουάριο και οι νικητές έπαιρναν οικονομικό έπαθλο.

Σε πολλά μέρη της Θράκης υπάρχουν θρησκευτικά κατάλοιπα των κοκορομαχιών, οι οποίες έχουν ενταχθεί στη ζωή των Θρακών σαν θρησκευτικό έθιμο. Έτσι στις 18 Ιανουαρίου τη γιορτή του Αγίου Αθανασίου (Ποσειδώνιο για τους αρχαίους) γίνονται παρόμοιες ιεροτελεστίες με κοκόρια και κοκορομαχίες.<sup>13</sup>

#### 4. 7. Αμαξίς

Από τον Πολυδεύκη<sup>14</sup> μαθαίνουμε ότι η αμαξίς ήταν παιχνίδι αντικείμενο, το οποίο υπήρχε ως παραλλαγή σε δύο διαφορετικά είδη. Το προχειροφτιαγμένο αμαξίδιο, αυτό δηλαδή που γινόταν από τα ίδια τα παιδιά και το καλοφτιαγμένο που ήταν κατασκευασμένο από κάποιον έμπειρο τεχνίτη. Αγόρια και κορίτσια έσερναν τα αμαξίδια, τοποθετώντας επάνω τα διάφορα παιχνίδια τους όπως κούκλες, κουζινικά κ.ά.. Υπήρχαν αμαξίδια με τρεις ρόδες κάτι σαν τη σημερινή περπατούρα. Σε πολλούς παιδικούς τάφους έχουν βρεθεί ομοιώματα αμαξιδίων.

#### 4. 8. Άμυστις

Η άμυστις ήταν ένα μεγάλο κοίλο ποτήρι σε σχήμα φιάλης που γέμιζε με αρκετό κρασί.<sup>15</sup> Από τον Πλούταρχο<sup>16</sup> μαθαίνουμε ότι η άμυστις ήταν ένα από τα

<sup>12</sup>. Λουκιανός: *Ανάχαρσις, Περί γυμνασίων* 37.

<sup>13</sup>. Αδημοσίητο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>14</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, I. 168.

<sup>15</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, ΣΤ. 107.

<sup>16</sup>. Πλούταρχος: «*Το ἄθρον καὶ ἀπνευστί πίνοντας, ὅπερ ἀμυστίζειν ἰσχυρόταται*». Αριστοφάνης: *Σφήκες*, 20. *Αχαρνής*: 1229, Αθήναιος, *Δειπνοσοφιστές I & 86, 87*, Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, ΣΤ. 107, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 157.

παιχνίδια που παίζονταν στα συμπόσια. Ως Διονυσιακό παιχνίδι μεταφέρθηκε από τους Θράκες γνωστούς τότες στην αρχαία Αθήνα και παιζόταν με τη συνοδεία αυλού. Οι παίχτες γέμιζαν με κρασί την άμυστη και με μια αναπνοή έπρεπε να καταναλωθεί όλη η ποσότητα του κρασιού που περιείχε η άμυστις.<sup>17</sup>

#### 4. 9. «Ανάσα και αίμα»

Το παιχνίδι επίδειξης δύναμης που ακολουθεί θα μπορούσε να ονομαστεί από εμάς «ανάσα και αίμα», καθώς δεν υπάρχει συγκεκριμένη ονομασία από τις γραπτές μαρτυρίες του Πausανία<sup>18</sup>. Σύμφωνα με τον Πausανία μαθαίνουμε ότι πρόκειται για ένα από τα παιχνίδια που συνήθιζε ο ολυμπιονίκης Μίλωνας γιος του Διοτίμου, ο οποίος έδενε στο μέτωπό του ένα σχοινί σαν ταινία ή στεφάνι και κατόπιν, κρατώντας την ανάσα του μέσα στο στόμα και αφού φούσκωναν με αίμα οι φλέβες του κεφαλιού του, έσπαζε το σχοινί ή το στεφάνι με τη δύναμη των φλεβών του.

#### 4. 10. Αντίδρομος - Αμπάρρα (Λατ.: Barra)

Ο αντίδρομος σύμφωνα με τον Κακριδή ταυτίζεται με την αμπάρρα ή αμπάρριζα, τα σημερινά σκλαβάκια. Αν και έχουνε γίνει προσπάθειες από τους νεώτερους για την περιγραφή του παιχνιδιού στην εποχή τους οι λεπτομερείς πληροφορίες για την αρχαία ελληνική αμπάρα είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Από τις λιγοστές πληροφορίες που υπάρχουν γνωρίζουμε ότι πρόκειται για ομαδικό παιχνίδι των δύο ομάδων με δύο αρχηγούς όπου η κάθε ομάδα είχε σκοπό να αιχμαλωτίσει τους παίχτες της αντίπαλης ομάδας.<sup>19</sup> Στη Θράκη από έρευνα πεδίου γνωρίζουμε ότι σήμερα παίζεται με το όνομα σκλαβάκια.

<sup>17</sup>. Αριστοφάνης: *Σφήκες*, 20, Αχαρνής 1229, Αθήναιοι: *Δειπνοσοφιστές* 86-87, Πλούταρχος, *Των επτά σοφών συμποσίων* 33, Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, ΣΤ. 107, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 156.

<sup>18</sup>. Πausανίας: *Ελλάδος περιήγησις*, VI.14.5-8.

<sup>19</sup>. Κουκουλές Φ.: *Παιδικά παιχνίδια κατά τους Βυζαντινούς χρόνους*, Ημερολόγιον της μεγάλης Ελλάδος, 1952, σελ. 373, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 156.

#### 4. 11. Αποδιδρασκίνδα

Η λέξη αποδιδρασκίνδα<sup>20</sup> προέρχεται από τη λέξη αποδιδράσκω-δραπετεύω απομακρύνομαι κρυφά χωρίς να γίνομαι αντιληπτός. Το παιχνίδι αυτό είναι το γνωστό σε όλο τον κόσμο κρυφτό ή κρυφτούλι που στους αιώνες έχει παραμείνει ίδιο. Στην αρχαία Ελλάδα ήταν ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια όλων των παιδιών ήταν ένα από τα ομαδικά παιχνίδια.

#### 4. 12. Απόρραξις (Λατ.: *Iudere expulsim*)

Η απόρραξις ή ανακρουσία,<sup>21</sup> ήταν παιχνίδι αναπηδήσεων της σφαίρας. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από ένα άτομο ή και από πολλά. Έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί σαν ατομικό παιχνίδι, αλλά και σαν ομαδικό σφαιριστικό παιχνίδι. Οι περιγραφές μας λένε ότι ο παίκτης έριχνε τη σφαίρα προς το έδαφος, χτυπώντας την με δύναμη για να επιστρέψει και να αναπηδήσει πολλές φορές κάτω προκειμένου να αριθμηθεί στο τέλος το πλήθος των αναπηδήσεών της.<sup>22</sup> Επίσης, έριχναν τη σφαίρα στον τοίχο κάνοντας διάφορα παιχνίδια αρίθμησης και δεξιοτεχνίας. Είναι προφανές, ότι η σφαίρα αυτή ήταν φουσκωμένη με αέρα για να μπορεί να κάνει αναπηδήσεις στο έδαφος ή στον τοίχο.<sup>23</sup> Σύμφωνα με άλλες καταγραφές η σφαίρα ήταν γεμισμένη άλλοτε με τρίχα αλόγου, άλλοτε με μαλλί προβάτου και άλλοτε με πτίλα, ώστε να είναι συμπαγής και σκληρή.<sup>24</sup> Οι παίκτες έπαιζαν με εναλλαγή στη σειρά. Όποιος μπορούσε να καταφέρει περισσότερες αναπηδήσεις της σφαίρας ανακηρύσσονταν νικητής (βασιλιάς) και ο χαμένος (όνος). Μία περίφημη σκηνή με βασιλείς και όνους που φωνάζουν *κέλευσον*<sup>25</sup> βρίσκεται επάνω σε μελανόμορφη λήκυθο του τέλους του 6<sup>ου</sup> αιώνα, η οποία εκτυλίσσεται σε μία από τις αυλές των γυμνασίων που ήταν προορισμένες γι αυτό τον σκοπό και ονομαζόταν *σφαιριστήρια*.<sup>26</sup> Απεικόνιση του παιχνιδιού υπάρχει στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου όπου σε ερυθρόμορφη υδρία υπάρχει ένα κορίτσι που παίζει με μια σφαίρα *απόρραξη*.<sup>27</sup> Η απόρραξις

<sup>20</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 117: «...ὁ μὲν ἐν μέσῳ καταμύων κάθηται, ἢ καὶ τοὺς ὀφθαλμοὺς αὐτοῦ ἐπιλαμβάνει, οἱ δ' ἀποδιδράσκουσι, διαναστάντος δ' ἐπὶ τὴν ἐξερεύνησιν, ἔργον ἐστὶν ἐκάστῳ εἰς τὸν τόπον τον ἐκείνου φθάσαι ...». Σουΐδα: 286, 49, στο Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 22.

<sup>21</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 31.

<sup>22</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*: Θ. 105. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 27.

<sup>23</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 31.

<sup>24</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>25</sup>. Πρόκειται για το παιχνίδι, *κέλευσον*, το οποίο και αναλύεται στην παρούσα.

<sup>26</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>27</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 281.

παίζεται και σήμερα από τα παιδιά και από μεγάλους με πάρα πολλές παραλλαγές, με πολλά και διαφορετικές ονομασίες όπως τόπι, τόπι-μάννα, τοιχάκι, δεκάδα.<sup>28</sup>

#### 4. 13. Αρματοδρομία

Η αρματοδρομία ως πρωτόγονο παιχνίδι αποτέλεσε τη βάση για τη δημιουργία της απομίμησης των μεγάλων αρματοδρομιών. Οι αρματοδρομίες σταδιακά εντάχθηκαν ως παιχνίδι στη γιορτή των Ανθεστηρίων και ειδικότερα στη δεύτερη ημέρα με την ονομασία *χόες*.<sup>29</sup> Τα παιδιά σε αυτό το παιχνίδι έτρεχαν με ειδικά διαμορφωμένα άρματα που τα έσερναν μικρόσωμα ζώα. Τις περισσότερες φορές όμως οι αρματοδρομίες ήταν αυτοσχέδιες, γιατί σχεδιάζονταν και πραγματοποιούνταν από τα ίδια τα παιδιά στους δρόμους ή στις αλάνες. Ήταν ένα παιχνίδι ταχύτητας και δύναμης, γιατί πολλές φορές εναλλασσόμενα το ρόλο του υποζυγίου τον έπαιζε κάποιος άλλος συμπαίχτης. Από αναπαραστάσεις που υπάρχουν τα άρματα φαίνεται να σέρνουν γίδες, σκυλιά ή μικρά άλογα. Με τις αναπαραστάσεις του είδους επιβεβαιώνεται η περιγραφή του Άνυτου που υποδηλώνει ότι στα παιδικά άρματα έζευαν μια κατσίκα ή κάποιο άλλο ζώο.<sup>30</sup>

#### 4. 14. Αρπαστόν (Λ.: *Raptim iudere*)

Το αρπαστόν ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι της σφαίρας μιας ειδικής μικρής μπάλας που ονομαζόταν αρπαστόν. Η σημασία της λέξης αρπαστόν είναι αρπάζω, κυριεύω, κατανικώ, καταβάλλω.<sup>31</sup> Κατά τη γνώμη ορισμένων συγγραφέων ήταν το ίδιο παιχνίδι με το παιχνίδι της *φενίνδας* σε αντίθεση με τη γνώμη άλλων που διαφωνούν με την προαναφερόμενη εκδοχή.<sup>32</sup> Οι δύο ομάδες προσπαθούσαν να πιάσουν το τόπι στον αέρα, εν κινήσει ανάμεσα σε πλήθος ανταγωνιστών<sup>33</sup>. Εκεί ο ένας έσπρωχνε τον άλλον βίαια και με δύναμη, προσπαθώντας να του κλέψει το τόπι. Το αρπαστόν ανήκει στην ειδική ομάδα παιχνιδιών στη λεγόμενη *σφαιρομαχία*<sup>34</sup> όπου ο παίχτης χρειαζόταν να έχει ειδική σωματική διάπλαση. Έπρεπε να είναι ευκίνητος

<sup>28</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 159. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, IX. 105: στο Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>29</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 162.

<sup>30</sup> Άνυτος εις *Παλατινή Ανθολογία*, XI. 312, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 162.

<sup>31</sup> Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

<sup>32</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

<sup>33</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

<sup>34</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

και δυνατός. Ο Αθήναιος το περιγράφει σαν παιχνίδι ειδικών απαιτήσεων το χαρακτηρίζει «εξαντλητικό που απαιτούσε ειδική άσκηση του λαιμού εξαιτίας των λαβών». Το παιχνίδι αυτό θυμίζει το σημερινό rugby.<sup>35</sup> Παίζεται και σήμερα, έχοντας στα χωριά της Θράκης την ονομασία κορόιδο ή σε άλλες περιοχές αρπαστή ή αρπαστό.<sup>36</sup>

#### 4. 15. Αρτιασμός (Λατ.: *Iudere par impar*)

Ο αρτιασμός ήταν ένα γνωστό παιχνίδι συνήθως των δύο παικτών, απλό και χαρακτηρισμένο ως «η μαντεία του άρτιου και του περιττού». Ήταν γνωστό και με τις ονομασίες *ποσίνδα* ή *χαλκισμός*. Το παιχνίδι παιζόταν με πολλά και διάφορα αντικείμενα από αμύγδαλα ή ρεβίθια έως νομίσματα απλά, αργυρά και χρυσά.<sup>37</sup> Από τον Αριστοφάνη<sup>38</sup> γνωρίζουμε ότι το παιχνίδι παιζόταν και με χρυσά νομίσματα προφανώς για την επίδειξη πλούτου. Ο Αριστοφάνης<sup>39</sup> επίσης, κάνει κωμικό διάλογο για τα δόντια μιας γριάς. Ο Πλάτων μας δίδει μια εικόνα με δύο νέους να παίζουν αρτιασμό στα αποδυτήρια με αστραγάλους που τους μετέφεραν μέσα από μικρά καλαθάκια, τους λεγόμενους *φορμίσκους*. Κατά την έκβαση του παιχνιδιού ο ένας παίκτης έκρυβε στο ένα χέρι έναν αριθμό αντικειμένων και στη συνέχεια ερωτούσε *πόσα εν χερσίν έχω; ξαναρωτώντας, άρτια ή μονά; εξού και η απαρεμφατική ονομασία αρτιάζειν ή αρτιασμός*. Ο άλλος παίκτης απαντούσε μονά ή ζυγά (άρτια ή μονά). Μια άλλη ερώτηση του παιχνιδιού ήταν *ποσίνδα; δηλαδή πόσα έχω*. Τότε ο ερωτώμενος παίκτης ανέφερε στην τύχη τον αριθμό των κρυμμένων αντικειμένων. Εάν εύρισκε τον ακριβή αριθμό, τότε έπαιρνε και τα αντικείμενα, εάν όχι τότε έδινε τον ίσο αριθμό αντικειμένων στον αντίπαλο παίκτη.

<sup>35</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

<sup>36</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 163.

<sup>37</sup> Πολυδεύκης, Θ. 101: «Τό δ' ἀρτιάζειν ἐν ἀστραγάλων πλήθει, κεκρυμμένων ὑπό ταῖν χερσῶν, μαντεῖαν εἶχε τῶν ἀρτίων ἢ καί περιττῶν ταυτὸν δέ τοῦτο καί κνάμοις, ἢ καρύοις ἢ ἀμυγδάλαις, οἱ δέ καί ἀργυρίῳ πράττειν ἤξίσουν, εἰ πιστός Ἀριστοφάνης ἐν Πλούτῳ». Γκαζιάνης: *Παιχνίδι*, σελ. 33..

<sup>38</sup> Αριστοφάνης: *Πλούτος*, 816: «...στατήρσι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν χρυσοῖς», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 167.

<sup>39</sup> Αριστοφάνης: *Πλούτος*, 1055-57. Κλέων Ραγκαβής: *Ο καθ' Όμηρον οικιακός βίος*, Αθήνα, 1997, σελ. 126, όπου στη σημ. 5 παραθέτει πολλές αναπαραστάσεις του παιχνιδιού αυτού που υπάρχουν σε ανάγλυφα, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 169.

#### 4. 16. Ασκωλιασμός (Λατ.: *Ascolia*)

Οι μόνες μαρτυρίες που υπάρχουν για το παιχνίδι του ασκωλιασμού προέρχονται από τον Πολυδεύκη.<sup>40</sup> Ο ασκωλιασμός ήταν παιχνίδι των συμποσίων, αλλά και των θρησκευτικών εορτών προς τιμήν του Θεού Διονυσίου που μάλλον παιζόταν σε τρεις παραλλαγές<sup>41</sup> ενώ παιζόταν επίσης και στους αγρούς.<sup>42</sup> Γέμιζαν ένα τομάρι (δέρμα τράγου) με κρασί δένανε γερά το στόμιο και το άλειφαν σε όλη την εξωτερική του επιφάνεια με λάδι ή με λίπος για να γλιστρά. Ο παίχτης έπρεπε να μείνει για κάποιο ορισμένο χρόνο επάνω στο ασκί τότε με το ένα πόδι τότε πηδώντας και τότε ισορροπώντας με τα δύο. Ο νικητής έπαιρνε σαν έπαθλο το γεμάτο ασκί με κρασί.

#### 4. 17. Αστραγαλισμός

Οι στράγαλοι είναι τα οστά (κότσια) των πισινών ποδιών του αρνιού. Οι αστράγαλοι και το παιχνίδι των πεσσών ήταν από τα πιο αγαπητά παιχνίδια θεών και ανθρώπων.<sup>43</sup> Ο Πλούταρχος δάνεισε στο Λύσανδρο την ακόλουθη έκφραση η οποία μας φανερώνει το ρόλο που είχαν επιτελέσει οι αστράγαλοι στην αγωγή: «πρέπει να ξεγελάς τα παιδιά με τους αστραγάλους και τους μεγάλους με τα λόγια».<sup>44</sup> Τα παιδιά τους έφεραν μαζί τους μέσα σε σακουλάκια. Στα σχολεία χρησιμοποιήθηκαν για το μάθημα των μαθηματικών. Ο αστραγαλισμός, αν και μπορούσε να ενταχθεί στα ατομικά παιχνίδια έχει καταταχθεί στην κατηγορία των ομαδικών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια που παιζόταν με τους αστραγάλους ήταν ο αρτιασμός, η τρύπα, το εις ώμιλλα, το ες βόθυν και τα πεντάλιθα. Ήταν παιχνίδι που παιζόταν από αγόρια και κορίτσια, αλλά και από ενήλικες στους δρόμους και στις αυλές των σπιτιών. Το πάθος των παιδιών, αλλά και των μεγάλων ήταν κυρίαρχο όταν έπαιζαν με τους αστραγάλους, για αυτό και είναι χαρακτηριστικά τα όσα αναφέρει ο Όμηρος για τον Πάτροκλο, το φίλο του Αχιλλέα που είχε σκοτώσει επάνω στο παιχνίδι τον γιο του Αμφιδάμαντα τον Κλεισώνυμο<sup>45</sup>. Ο Πλούταρχος μας περιγράφει ένα άλλο

<sup>40</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*. Γκαζιάνης: *Παιγνίδι*, σελ. 22.

<sup>41</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 121.

<sup>42</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 22.

<sup>43</sup>. Πλούταρχος: *Βίοι παράλληλοι*, *Λύσανδρος*.

<sup>44</sup>. *Παλατινή Ανθολογία*, VI. 308., στο Πλατή: *Ελλάδα*. Στο σχολείο χρησιμοποιήθηκαν ως μέσο αξιολόγησης και επιβράβευσης. Στην παλατινή ανθολογία αναφέρεται ότι ο Κόναρος έλαβε ογδόντα αστραγάλους από το δάσκαλό του, επειδή έγραψε τα καλύτερα γράμματα στην τάξη.

<sup>45</sup>. Ομήρου: *Ιλιάς*: Ψ. 86-88: «*χολωθείς ἀμφ' ἀστραγάλοισιν*».

παθιασμένο επεισόδιο με ήρωα το γνωστό Αλκιβιάδη, ο οποίος προκειμένου να συνεχιστεί το παιχνίδι των αστραγάλων τη στιγμή που έπαιζε σε κάποιο δρόμο με τους φίλους του ξάπλωσε αδιαφορώντας για τη διερχόμενη άμαξα. Από ανασκαφές που έχουν γίνει έχει βρεθεί σε τάφους μικρών παιδιών πλειάδα από αστραγάλους.

#### 4. 18. *Αυτόματα παιχνίδια*

Ο Πολυμήχανος Δαίδαλος εφευρέτης μαθηματικός, με γνώσεις μηχανικής είχε περάσει στη σφαίρα της μυθολογίας για τα επιτεύγματα του. Σπουδαίοι μηχανικοί και εφευρέτες από τους οποίους τέθηκαν τα θεμέλια της μηχανικής και των αυτοματισμών ήταν ο Αρχιμήδης του Κτησίβιου ο οποίος έδρασε στις Συρακούσες της Σικελίας, ο Φίλωνας του Βυζαντινού, ο Ήρωνας Αλεξανδρείας. Ο Όμηρος<sup>46</sup> κάνει αναφορά στα ποικιλόμορφα παιχνίδια αυτοματισμού. «*Η μηχανική κούκλα ξεκίνησε από την αρχαία Ελλάδα και εξαπλώθηκε αργότερα σε όλη την Ευρώπη*».<sup>47</sup> Ο Ήρωνας<sup>48</sup> μπορεί να χαρακτηριστεί ο πρόγονος πρόδρομος για τα σημερινά κουκλοθέατρα και μαριονέτες.

#### 4. 19. *Βασιλίνδα (Λατ.: Ducatus et imperia ludere)*

Η βασιλίνδα ήταν παιχνίδι διαδομένο στα παιδιά της αρχαίας Ελλάδας. Ο Πολυδεύκης<sup>49</sup> το περιγράφει χωρίς να αναφερθεί στις διάφορες παραλλαγές του. Το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ομαδικό. Αρχικά γινόταν η εκλογή του βασιλιά με την εκλογή ενός παιδιού ως βασιλέα, στρατηγό ή αρχηγό.<sup>50</sup> Εκτός από κλήρο η εκλογή γινόταν επίσης με βήματα, αστραγάλους ή με την εκλογή ενός σωματώδη παίχτη ή με τη χρήση της σφαίρας. Ο βασιλέας επέλεγε τους υποτελείς του, δηλαδή υπουργούς και υπηρέτες (όνους). Η συμπεριφορά ήταν ανάλογη με το αξίωμα. Κατά

<sup>46</sup>. Όμηρος: *Ιλιάς*, 375-376, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 198-201.

<sup>47</sup>. Αργυριάδη Μαρία: *Η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*, Εκδόσεις Μπρατζιώτη Λούση, Αθήνα 1991, σελ. 18., Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 198-222.

<sup>48</sup>. Ήρωνος: *πνευματικά-μηχανικά*, Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 206-221.

<sup>49</sup>. Πολυδεύκης: Θ. 111: «*Βασιλίνδα μεν οὖν ἐστίν, ὅταν διακληρωθέντος, ὁ μὲν βασιλεύς τάττη τὸ πρακτέον, ὁ δὲ ὑπῆρέτης εἶναι λαχὼν πᾶν τὸ ταχθέν υπεκπονή ...*». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 35.

<sup>50</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 35. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 224-226.

τη διάρκεια του παιχνιδιού εάν ο βασιλέας δεν συμπεριφερόταν σαν βασιλιάς του αφαιρούσαν το αξίωμα.<sup>51</sup>

#### 4. 20. Γέρων

Ο γέρων ήταν ένα υπαίθριο παιχνίδι με πρωταγωνιστή το σπόρο ενός φυτού που ονομάζεται άκανθος. Η ονομασία του φυτού είναι πολύ παλιά και αναφέρεται σε πολλούς αρχαίους συγγραφείς όπως στο Θεόφραστο, στον Άρατο, στο Διοσκουρίδη, στον Ευστάθιο, Σουΐδα και Εύβουλο. Σήμερα παίζεται με την ονομασία κλέφτης.<sup>52</sup>

#### 4. 21. «Γιο - γιο»

Το «γιο-γιο» ήταν ένα παιχνίδι που παιζόταν σχεδόν από όλα τα παιδιά. Η αρχαία του ονομασία είναι άγνωστη σε μας. Ενώ υπάρχουν πολλές αναφορές και αναπαραστάσεις με το «γιο-γιο» εντούτοις η ονομασία του δεν υπάρχει πουθενά γραμμένη. Σε ανασκαφές που έχουν γίνει έχουν βρεθεί «γιο-γιο» μεταλλικά, ξύλινα, πήλινα ή από ψημένο άργυρο. «Γιο-γιο» έπαιζαν αγόρια και κορίτσια έως την εφηβική τους ηλικία. Όταν γινόταν ενήλικες τα αφιέρωναν στο Ναό μαζί με όλα τους τα παιχνίδια. Το «γιο-γιο» σαν ατομικό παιχνίδι, συνεχίζει να παίζεται μέχρι και σήμερα με την ίδια ονομασία από αγόρια και κορίτσια.<sup>53</sup>

#### 4. 22. Γρίφοι (Λατ.: *Scirpus*)

Οι γρίφοι υπήρξαν ένα από τα πιο διασκεδαστικά παιχνίδια των συμποσίων. Ο Πολυδεύκης<sup>54</sup> ξεχωρίζει τα αινίγματα από τους γρίφους, ο δε Σουητώνιος<sup>55</sup> σημειώνει ότι γρίφοι ήταν τα αινίγματα. Οι γρίφοι και τα αινίγματα έχουν μικρή διαφορά χωρίς κανείς να γνωρίζει πότε εμφανίστηκαν. Ετυμολογικά η λέξη (γρίφος) σημαίνει δίχτυ ψαρέματος, δηλαδή προτάσεις με παγίδες. Μπορούν να αναφερθούν οι περίφημοι

<sup>51</sup>. Πλάτων: *Θεαίτητος* 146, όπου υπάρχει σχετική αναφορά του Πλάτωνα για τη διάσταση μεταξύ βασιλιά όνου, Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 225.

<sup>52</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 226.

<sup>53</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 226-230.

<sup>54</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Ζ. 107: «... τῶν μέντοι συμποτικῶν καί αἰνίγμα καὶ γρίφος τό μὲν παιδιάν εἶχεν ὁ δε γρίφος καί σπουδήν».

<sup>55</sup>. Σουητώνιος: 3., σελ. 9: «Γρίφος ἐκάλουν τὰ αἰνιγματῶδη ζητήματα ἅπερ ἐν τοῖς συμποσίοις προὔβαλλον».



γρίφοι της Σφίγγας στον Οιδίποδα. Ο Πλούταρχος<sup>56</sup> περιγράφει τη συμποσιακή κατάσταση που επικρατεί συνδυασμένη με τα αινίγματα-γρίφους. Οι γρίφοι και τα αινίγματα που ακούγονται στα συμπόσια λέγονταν «επικυλίκια προβλήματα» για τους οποίους ο μάγειρας των συμποσιών όριζε βραβεία. Είναι γνωστόν ότι σε αυτά τα πνευματικά παιχνίδια έπαιρναν μέρος οι σοφοί και οι ρήτορες, οι φιλόσοφοι και οι γραμματείς προβάλλοντας τη σοφία τους, παίζοντας.<sup>57</sup>

#### 4. 23. Δακτύλων επάλλαξις (Λατ.: *Digitis micare*)

Το αρχαιοελληνικό παιχνίδι δακτύλων επάλλαξις, *μώρα* ή *ποσίνδα*,<sup>58</sup> παιζόταν από δύο παίχτες. Οι δύο παίχτες καθόταν ο ένας απέναντι στον άλλο και σήκωναν ταυτόχρονα το δεξί τους χέρι στο ύψος της κεφαλής τους, κατεβάζοντάς το στη συνέχεια αιφνιδιαστικά και οι δύο μαζί. Με ένα ορισμένο σύνθημα και ταυτόχρονα, οι παίχτες προέκτειναν έναν αριθμό δακτύλων της γροθιάς τους ενώ αναφώνουσαν ένα νούμερο από το ένα έως το δέκα, προσπαθώντας να υπολογίσουν το συνολικό αριθμό των δακτύλων και των δύο γροθιών, δηλαδή της δικής τους και του αντιπάλου.<sup>59</sup> Κατά άλλη εκδοχή ο ένας παίχτης προέκτεινε έναν αριθμό δακτύλων ενώ ταυτόχρονα ο άλλος αναφώνουσε τον ακριβή αριθμό μαντεύοντας.<sup>60</sup> Σήμερα παίζεται ως *λάχνισμα*, δηλαδή να κληρωθεί ποιος θα αρχίσει πρώτος ένα παιχνίδι, με τη διαφορά ότι σήμερα τεντώνουν συγχρόνως και τα δύο παιδιά τα δάκτυλά τους και φωνάζουν συγχρόνως από έναν αριθμό και όποιος πετύχει κερδίζει. Εάν δεν πετύχει κανένας, επαναλαμβάνουν την προσπάθεια μέχρι να κερδίσει κάποιος. Στο Θεσσαλονίκη, πριν από τον πόλεμο πολλά Εβραίοπουλα έπαιζαν το παιχνίδι αυτό και με χρήματα.<sup>61</sup>

<sup>56</sup>. Πλούταρχος: *Ιστορία*: «...και οί φορτικοί καί ἀφιλόλογοι μετά το δεῖπνον ἐφ' ἡδονᾶς ἐτέρας τοῦ σώματος ἀπωτάτω τήν διάνοιαν ἀπαίρουσιν, αἰνίγματα και γρίφους καί θέσεις ὀνομάτων ἐν ἀριθμοῖς ὑποσύμβολα προβάλλοντες.»

<sup>57</sup>. Πλάτων: *Πολιτεία*, V. 479bc, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 232..

<sup>58</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 33.

<sup>59</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 233.

<sup>60</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 33.

<sup>61</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 33.

#### 4. 24. Δενδροβατείν

Το δενδροβατείν ήταν παιχνίδι που παιζόταν με δύο ή περισσότερους παίχτες. Ήταν ένα παιχνίδι με το οποίο γινόταν το σκαρφάλωμα των δένδρων που εκτός από την ψυχαγωγία είχε σκοπό και τη σωματική άσκηση.<sup>62</sup>

#### 4. 25. Διαγραμμισμός

Ο διαγραμμισμός ήταν ένα παιχνίδι το οποίο αναφέρεται από τον Πολυδεύκη,<sup>63</sup> το Σουητώνιο και από τον Ησύχιο και τον Ευστάθιο, οι οποίοι αντί να διαλευκάνουν τον τρόπο της έκβασής του μάλλον το περιπλέκουν δίνοντας ο καθένας τη δική του διάσταση. Ο Διαγραμμισμός κατά πολλούς είναι ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού και μπορεί να ερμηνευτεί σαν παιχνίδι συγγενείας προς το παιχνίδι *πόλεις*. Κατά τον Ησύχιο το παιχνίδι περιγράφεται ως ένα παιχνίδι που παιζόταν με εξήντα (60) άσπρα και μαύρα πόνια και κατά τον Πολυδεύκη ο διαγραμμισμός ήταν ένα παιχνίδι τακτικής που παιζόταν με ζάρια. Ο κάθε παίχτης έπαιρνε τριάντα (30) λευκά ζάρια ή τριάντα (30) μαύρα και οι κινήσεις γινόταν μέσα στα σχεδιασμένα τετράγωνα. Ο απώτερος σκοπός του αντιπάλου ήταν να αιχμαλωτίσει ή να φυλακίσει τα πόνια του αντιπάλου. Ο Λάζος το αναφέρει ως ένα άλλο είδος άβακα *σταθερός άβακας* που μπορούσε να σχεδιαστεί πρόχειρα και γρήγορα σε σταθερή επιφάνεια συνήθως στο χώμα, σε αντίθεση με τον κινητό<sup>64</sup>. Σήμερα ο διαγραμμισμός ταυτίζεται με την ντάμα ή την εννεάδα.

#### 4. 26. Διαμαστίγωση

Η διαμαστίγωση ήταν αγωνιστικό παιχνίδι που απαιτούσε υψηλές αντοχές στην αγριότητα και τη βία και που έφτανε συχνά μέχρι το θάνατο. Ήταν η διαβατήριος τελετή για την είσοδο του σπαρτιάτη εφήβου στην ενηλικίωση. Ήταν αγώνας αντοχής στους πόνους από την ολόήμερη διαμαστίγωση των εφήβων, προς αντικατάσταση παλαιότερης τελετής με ανθρωποθυσία. Η σπαρτιατική πολιτεία τιμούσε τους νικητές *βωμονίκες* με το στήσιμο του ανδριάντα τους.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 239.

<sup>63</sup> Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 98.

<sup>64</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 112, 117.

<sup>65</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 65, 93-94.

#### 4. 27. *Διελκυστίνδα*

Η διελκυστίνδα ήταν ένα παιχνίδι που παιζόταν με δύο άτομα ή με ομάδες όπως αναφέρεται από τον Πολυδεύκη<sup>66</sup>. Χάρασαν μια γραμμή στο έδαφος και οι ομάδες έπαιρναν αντίθετη θέση, τραβώντας συγχρόνως ένα σχοινί. Όποια ομάδα μπορούσε να πάρει από τη μεριά της τους αντιπάλους ήταν η νικήτρια. Το παιχνίδι εντάσσεται στα παιχνίδια επίδειξης δύναμης ή άσκησης, καθώς οι αντίπαλοι προσπαθούσαν να επιβληθούν επί του αντιπάλου μόνο με την δύναμή τους. Σήμερα παίζεται στην Ελλάδα με πολλές παραλλαγές,<sup>67</sup> όπως *διελκυστίνδα κατ' άτομον εκ της ορθής στάσεως εκ της εκβολής, εκ της προβολής εκ του ημικαθίσματος ή εκ του βαθέως καθίσματος*.

#### 4. 28. *Εγκεκαλυμμένος*

Ο εγκεκαλυμμένος ήταν φιλοσοφικό παιχνίδι που προσπαθούσε να αποδείξει κάτι μέσα από το συμπέρασμα.<sup>68</sup> Παράδειγμα: Τι είναι μπουζούκι; Όργανο. Ο αστυνόμος είναι όργανο; Ναι. Άρα ο αστυνομικός είναι μπουζούκι.

#### 4. 29. *Εγκρικάρδεια*

Εγκρικάρδεια ήταν το παιχνίδι κυβησίνδα, κυβηστίνδα ή εγκοτύλη. Πρόκειται για ένα παιχνίδι τιμωρίας για το οποίο δεν υπάρχουν πολλές αναφορές. Ίσως ήταν το τίμημα του ηττημένου από άλλο παιχνίδι, ο οποίος ήταν αναγκασμένος να φέρει στην πλάτη του τον νικητή σε μακρινή απόσταση. Αυτός ο τρόπος τιμωρίας ήταν πολύ συνηθισμένος για τους Αθηναίους.<sup>69</sup>

#### 4. 30. *Εμποδίζειν ισχάδας*

Το εμποδίζειν ισχάδας ήταν παιχνίδι που γινόταν μάλλον στα συμπόσια όπου οι θαμώνες πετούσαν στον αέρα ξερά σύκα ή ξηρούς καρπούς και προσπαθούσαν να τα πιάσουν με το στόμα.<sup>70</sup>

<sup>66</sup> Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 112.

<sup>67</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 246.

<sup>68</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 246.

<sup>69</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 247.

<sup>70</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 248.

#### 4. 31. *Εννεάδα*

Η εννεάδα ήταν ένα παιχνίδι που το αναφέρουν ο Αρτεμίδωρος<sup>71</sup> και ο Πολυδεύκης.<sup>72</sup> Η εννεάδα που σήμερα εμείς γνωρίζουμε ως τριόδα, τριότα ή τριάρα, είναι το παιχνίδι που παιζόταν από δύο παίχτες οι οποίοι το σχεδίαζαν, διαγραμμίζοντάς το στο χώμα και το έπαιζαν με εννέα πεσσούς, άσπρους και μαύρους. Γινόταν κλήρωση για το ποιος θα βάλει ή θα πιάσει θέση στο σχέδιο. Ήταν καθαρά παιχνίδι σκέψης προγραμματισμού και στρατηγικής, φαντασίας, προβλεψιμότητας και αντίληψης.

#### 4. 32. «*Εξέχ' ω φίλ' ήλιε*»

Το «εξέχ' ω φίλ' ήλιε» ήταν ένα παιχνίδι που ο Πολυδεύκης<sup>73</sup> το αναφέρει σαν χαριτωμένο παιδικό παιχνίδι και ως ηλιολατρευτικό έθιμο που οι ρίζες του χάνονται προϊστορικά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά φώναζαν, εκλιπαρούσαν τον ήλιο να διώξει τα σύννεφα, λέγοντας «εξέχ' ω φίλ' ήλιε». Ήταν ένα παιχνίδι που μπορεί να χαρακτηριστεί σαν παιγνιώδες τραγούδι στις κρύες ημέρες του χειμώνα. Με τις φωνές που έβγαζαν και με τα κρόταλα που χτυπούσαν έδιωχναν τα κακά πνεύματα πάνω από τη γη, για να έρθει γρήγορα η άνοιξη.<sup>74</sup>

#### 4. 33. *Επίσκυρος*

Ο επίσκυρος ήταν το πιο συνηθισμένο παιχνίδι από τα ομαδικά παιχνίδια σφαίρας που παιζόταν μεταξύ εφήβων.<sup>75</sup> Ως είδος παιχνιδιού με μπάλα την ονόμαζαν επίσης *επίκοινο*, δηλαδή κοινή μπάλα.<sup>76</sup> Ως παιχνίδι, θυμίζει πολύ αμυδρά το σημερινό soccer ή αμερικάνικο ποδόσφαιρο ή το slung-ball των Σουηδών το οποίο περιγράφεται αναλυτικά από τον Σπεράντζα.<sup>77</sup> Ήταν γνωστό στην Αθήνα και στη Σπάρτη και σε όλες τις άλλες τότε γνωστές ελληνικές πόλεις ως «ο μετα πολλών

<sup>71</sup>. Αρτεμίδωρος: *Ονειροκριτικά*.

<sup>72</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 98.

<sup>73</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 123,124.

<sup>74</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 123,124.

<sup>75</sup>. Γαλιούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>76</sup>. Σουητώνιος: 2, σελ. 63: «*Ἐπίσκυρος δέ, ἣ ἐχρώντο οἱ παίζοντες κατά πλήθη, καλουμένη διὰ τοῦτο καὶ ἐπίκοινος ἢ δ' αὐτὴ καὶ ἐφηβική. Ὡνόμαστο δέ ἐπίσκυρος, ἐπειδὴ οἱ κατ' αὐτὴν σφαιρίζοντες ἐπὶ λατόπης, ἐσῶτες, ἦν σκυρόν φαμεν, βολῆ σφαίρας ἀλλήλους ἐξεδίωκον...*», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 259.

<sup>77</sup>. Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 448. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 259.

σφαιρισμός».<sup>78</sup> Ο Πολυδεύκης<sup>79</sup> περιγράφει το παιχνίδι αυτό χωρίς πολλές λεπτομέρειες και το ονομάζει και σφαιρομαχία, *σφαιρομάχια*. Ως παιχνίδι που ανήκει στις σφαιρομαχίες, κατηγοριοποιείται στα παιχνίδια επιδεξιότητας παρά τέρψης.<sup>80</sup> Ήταν παιχνίδι για εφήβους και όχι για παιδιά διότι θεωρείται ότι ήταν αρκετά βίαιο.

Παίζονταν με τους παίκτες χωρισμένους σε δύο ισάριθμες ομάδες. Χάρασσαν με ένα μυτερό χαλίκι το *σκύρον* μια μεσαία γραμμή τη *λατόπη*, την οποία κατά άλλη εκδοχή ονόμαζαν *σαύρον* και άλλες δύο παράλληλες γραμμές με τη μεσαία σε ίση απόσταση από αυτή και με τρόπο που να καθορίζονται τα δύο γήπεδα των αντίπαλων ομάδων. Η απόσταση των δύο γραμμών από την κεντρική, ήταν περίπου δέκα (10) με είκοσι (20) βήματα και προσυμφωνημένη<sup>81</sup>, οριοθετώντας έτσι το χώρο του παιχνιδιού<sup>82</sup>. Για την έναρξη του παιχνιδιού στη μεσαία γραμμή τοποθετούσαν το σκύρο και επάνω του την μπάλα. Οι δύο ομάδες έπαιρναν θέση η μία απέναντι από την άλλη. Ένας παίκτης της μιας ομάδας έπαιρνε πιθανόν με κλήρο την μπάλα και την πετούσε με δύναμη *ρίπτειν, βαλλείν*, ώστε να περάσει τη γραμμή της αντιπάλου ομάδας. Οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας έτρεχαν να πιάσουν την μπάλα, εμποδίζοντάς την, *επιδράσσεσθαι* και πριν προλάβει να περάσει τη γραμμή τους και με σκοπό να τη στείλουν πίσω *αντιβάλλειν*<sup>83</sup> όσο μακρύτερα γίνεται με σκοπό να οπισθοχωρήσει προς την οροθετική γραμμή του και να την ξεπεράσει για να χάσει.<sup>84</sup> Εάν η μπάλα περνούσε τη γραμμή, τότε εκείνος που την έπιανε, την έριχνε από το σημείο αυτό προς το αντίπαλο γήπεδο με τον ίδιο τρόπο, με δύναμη ώστε εάν ήταν δυνατόν, να περάσει την αντίπαλη τελική γραμμή. Όποιος παίκτης περνούσε την τελική γραμμή δεν μπορούσε να επανέλθει στο γήπεδό του και έπρεπε να εκτελέσει την ποινή του εφεδρισμού, ενώ η νικήτρια ομάδα έπαιρνε ένα πόντο. Η ομάδα που θα κατάφερνε να απωθήσει με τον τρόπο αυτό, έξω από την τελική γραμμή όλους τους αντίπαλους παίκτες, κέρδιζε το παιχνίδι.<sup>85</sup> Σκηνή του επίσκυρου υπάρχει σε ανάγλυφη παράσταση στο Θεμιστόκλειο τείχος του Κεραμεικού, όπου οι δύο αντίπαλες ομάδες από τρεις παίκτες η καθεμιά βρίσκονται αντιμέτωπες.<sup>86</sup>

<sup>78</sup> Πολυδεύκης: Θ. 104. Γκαζιάνης: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

<sup>79</sup> Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 104.

<sup>80</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 65.

<sup>81</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 258.

<sup>82</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>83</sup> Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 258. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

<sup>84</sup> Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>85</sup> Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

<sup>86</sup> Πλήρης και λεπτομερής περιγραφή της παράστασης αυτής υπάρχει στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257-258.

Το παιχνίδι, έπαψε να παίζεται κατά τη διάρκεια των βυζαντινών χρόνων διότι θεωρήθηκε βίαιο και βάνανσο γι αυτό και δεν έφτασε μέχρι σε μας σήμερα. Από την Πλατή<sup>87</sup> αναφέρεται επίσης η εκδοχή ότι η επίσκυρος σφαίρα, ήταν αιχμηρό κομμάτι πέτρας, με το οποίο χάραζαν στο έδαφος τις γραμμές του γηπέδου.

#### 4. 34. Εποστρακισμός

Εποστρακισμός ήταν το παιχνίδι με τη γνωστή ονομασία *λιθίδιον* από τη λέξη *λίθος*. Στον Ευστάθιο αναφέρεται ότι πετούσαν πλατειά όστρακα επάνω στην επιφάνεια της θάλασσας που αναπηδούσαν πολλές φορές. Το ίδιο παιχνίδι αναφέρεται και από τον Πολυδεύκη.<sup>88</sup> Από τις περιγραφές του συμπεραίνουμε ότι είναι παιχνίδι γνωστό και στις ημέρες μας.<sup>89</sup>

#### 4. 35. Ες βοθύν - ύρχη

Ες βοθύν – ύρχη ήταν αγαπητό παιχνίδι των αρχαίων Ελλήνων και παιζόταν με την τοποθέτηση ενός αγγείου -συνήθως με στενό στόμιο- μέσα στο χώμα.<sup>90</sup> Το ανοιχτό του στόμιο έμενε στην επιφάνεια του εδάφους ανοιχτό. Από κάποια απόσταση οι παίχτες προσπαθούσαν να πετύχουν το στόχο, βάζοντας μέσα στο στόμιο καρύδια. Όποιος έβαζε τα περισσότερα, εθεωρούντο νικητής και ευνοούμενος των θεών. Σε μας είναι γνωστό σαν λακκούβες ή λακκάκια.

#### 4. 36. Εφεδρισμός

Ο Εφεδρισμός, *ιππάζ* ή *καβάλες* ήταν το παιχνίδι κατά το οποίο προσπαθούσαν από μεγάλη απόσταση να ανατρέψουν με πέτρες ή με μπάλες ένα λιθάρι που ονομαζόταν *δίορος*. Όταν ένας παίχτης δεν κατάφερνε να ανατρέψει το δίορο τότε έπρεπε να πάρει καβάλα εκείνον που με τη σειρά του τον ανέτρεπε. Η μεταφορά είχε για σημείο έναρξης το σημείο της πέτρας εκείνου που ανάτρεψε το

<sup>87</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>88</sup>. Γκαζιάνης: *Παιχνίδι*, σελ. 26.

<sup>89</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 119. Λάζος, *Χρόνο*, σελ. 260-261.

<sup>90</sup>. Παραστάσεις του 5<sup>ου</sup> αιώνα.

δίορο μέχρι το σημείο της τοποθέτησής του. Κατά τη διαδρομή της μεταφοράς ο νικητής έκλεινε τα μάτια του ίππου.<sup>91</sup>

#### 4. 37. Εφετίνδα

Η εφετίνδα, εφεντίνδα ή αφεντίνδα<sup>92</sup> και φαινίνδα ήταν ένα απλό παιχνίδι το οποίο παιζόταν ομαδικά. Ήταν παιχνίδι εξάσκησης της οπτικής και κινητικής δεξιότητας και δύναμης βολής. Αρχικά, χάρασσαν στο έδαφος, ένα μεγάλο κύκλο και στη συνέχεια σε συγκεκριμένη απόσταση χάρασσαν μία γραμμή από όπου τα παιδιά προσπαθούσαν να ρίξουν μέσα στον κύκλο συνήθως όστρακα.<sup>93</sup> Το παιχνίδι δεχόταν εύκολα πολλές αλλαγές και πολλές παρεμβάσεις με τρόπο που η κάθε ομάδα μπορούσε να αυτοσχεδιάζει ή να δημιουργεί νέους τρόπους παιχνίματος ή ακόμη και ρίψεις αντικειμένων. Χαρακτηριστική παραλλαγή του παιχνιδιού είναι η χάραξη πολλών ομόκεντρων κύκλων στο έδαφος. Ωστόσο η ταύτιση της φαινίνδας με το παιχνίδι της εφετίνδας κατά την άποψη του Ζαΐμη είναι λανθασμένη αφού πρόκειται για δύο διαφορετικά παιχνίδια.<sup>94</sup> Το λάθος όμως θεωρήθηκε ότι δεν ήταν του Ζαΐμη, αλλά του Ευστάθιου.<sup>95</sup>

#### 4. 38. Εωλοκρασία

Από τον Σουητώνιο<sup>96</sup> μαθαίνουμε ότι πρόκειται μάλλον για παιχνίδι τιμωρίας σύμφωνα με το οποίο παρασκευάζαν ένα κράμα με τα περισσεύματα του κρασιού ή και των φαγητών που περίσσευαν από το συμπόσιο. Με το παρασκεύασμα αυτό περιέλουζαν τους κοιμώμενους συμποσιαστές.

<sup>91</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 27-28.

<sup>92</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 28.

<sup>93</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 117: «...ή δέ εφετίνδα ως ἔστιν εικάζει ὀστρακὸν ἐφέντα εἰς κύκλον ἐχρῆν συμμετρήσασθαι, ὡς ἐντὸς τοῦ κύκλου στή...».

<sup>94</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 695, 693.

<sup>95</sup>. Ευστάθιος: «Ἡ κατὰ σφαῖραν αὕτη παιδιὰ, ἡ λεγομένη εφετίνδα ἐστὶ τοιαύτη δέ λέγεται παρὰ τοῖς παλαιοῖς, ὅταν ἄλλω προσδείξαντες τὴν σφαῖραν, ἄλλω ἐφῶσιν. Ἡ δ' αὕτη καὶ φεννίς ἐλέγετο... ὀπηνίκα ἐτέρω προσδεικνόντες, εἶτα ἄλλω ἀφῆασι τὴν σφαῖραν, ὡσπερ φενακίζοντες», στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 693.

<sup>96</sup>. Σουητώνιος, 4-5, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 672-273.

#### 4. 39. Θήλαστρο

Το θήλαστρο ήταν το πρώτο παιδικό παιχνίδι άθυρμα το οποίο έπαιρνε διάφορες μορφές και πολλές φορές είχε διπλή λειτουργία.<sup>97</sup> Μπορούσε να είναι θήλαστρο και κουδουνίστρα. Η κουδουνίστρα αυτή ήταν ένα ηχηρό αντικείμενο με θήλαστρο όπως το σημερινό μπιμπερό. Με διάφορες μορφές που του έδιναν το έφτιαχναν προσιτό στο παιδί δίνοντάς το διάφορα σχήματα ή μορφές.

Το θήλαστρο ήταν αντικείμενο άρρηκτα συνδεδεμένο με τα πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού και ένα σημαντικό άθυρμα που μέσα στον καλαθίσκο συνόδευε το παιδί σε κάθε του μετακίνηση. Όταν το παιδί ενηλικιώνονταν όλα του τα παιχνίδια τα αφιέρωνε στο Ναό του Θεού Απόλλωνα ή του Διόνυσου.

#### 4. 40. Θηριομαχίες

Οι θηριομαχίες σύμφωνα με τις μαρτυρίες του Σουητώνιου<sup>98</sup> ήταν παιχνίδι που ανήκε στις εικονικές χρονικής διάρκειας έως και πέντε ημερών. Η αναπαράσταση της μάχης γινόταν με τη συμμετοχή δύο ομάδων που η κάθε μία αριθμούσε πεντακόσιους στρατιώτες, είκοσι ελέφαντες και τριάντα ιππείς. Η μάχη γινόταν στο χώρο του ιππόδρομου με τα δύο στρατόπεδα αντικριστά.

#### 4. 41. Ιμαντελιγμός

Ελιγμός του ιμάντα, λέξη σύνθετη. Ήταν ένα παιχνίδι συμποσίου που παιζόταν συνήθως από μεγάλους. Ο παίχτης τύλιγε σαν ένα κοχλία ένα μακρύ ιμάντα διπλωμένο στα δύο. Ο επόμενος παίχτης με ένα μυτερό ξύλο ή ένα καρφί προσπαθούσε να βρει το κέντρο του κοχλία. Με το ξεδίπλωμά του φαινόταν κατά πόσο ο δεύτερος παίχτης πετύχαινε το στόχο.<sup>99</sup> Το παιχνίδι σήμερα, μας είναι γνωστό σαν λουρίδα.

<sup>97</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 118.

<sup>98</sup>. Σουητώνιος: *Ιούλιος Καίσαρ* 39.

<sup>99</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 118. Σουητώνιος: 15, σελ. 72, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 272-273.



#### 4. 42. Τυγξ

Η τυγξ ήταν ένας τροχίσκος συνήθως ξύλινος με δύο τρύπες από όπου περνούσαν διπλή κλωστή. Περιστρέφοντας την κλωστή μια τραβούσαν και μια άφηναν με αποτέλεσμα ο οξύς ήχος που παράγονταν θύμιζε τη φωνή πουλιού.<sup>100</sup> Από τις διάφορες αφηγήσεις και παραστάσεις βλέπουμε ότι το παιχνίδι, ήταν πολύ διαδεδομένο και αγαπητό όχι μόνο στους θνητούς, αλλά και στους Θεούς. Την Τυγγα την έπαιζαν αγόρια και κορίτσια μικρά και μεγάλα. Το παιχνίδι παίζεται έως και σήμερα από τα παιδιά, χρησιμοποιώντας ένα κουμπί με κλωστή.

#### 4. 43. Καλαθίσκος

Ο καλαθίσκος ήταν το μικρό καλαθάκι, ένα από τα πρώτα και βασικά αντικείμενα του παιδιού που αποκτούσε με τη γέννησή του για να αποθηκεύει και να μεταφέρει τα πρώτα αντικείμενα *αθύρματα* παιχνίδια που του είχαν χαρίσει οι συγγενείς. Ο καλαθίσκος του κάθε παιδιού ήταν ιερός και θύμιζε το καλάθι του Θεού Διονύσου. Τον καλαθίσκο τον έφερναν μαζί τους σε όλες τους μετακινήσεις καθώς και στην Αθήνα κατά τις γιορτές των Ελευσίνιων. Όταν το παιδί ενηλικιώνονταν ή πριν παντρευτεί αφιέρωνε τον καλαθίσκο στον Ναό του Απόλλωνα ή του Διονύσου με όλα τα προσωπικά του παιχνίδια.<sup>101</sup>

Από ένα τέτοιο καλαθίσκο με αθύρματα, ο γλύπτης Καλλίμαχος εμπνεύστηκε τον κορινθιακό ρυθμό του κιονόκρανου, τη στιγμή που πήγε κάποιο πρωί στον τάφο ενός κοριτσιού από την Κόρινθο που ήταν σε ηλικία γάμου και πέθανε. Μετά την ταφή του οι γονείς και η τροφός της πήγαν και τοποθέτησαν επάνω στον τάφο της καλαθίσκο με όλα τα αγαπημένα της αθύρματα.

#### 4. 44. Κάλαμον επιβαίνειν

Το παιχνίδι κάλαμον επιβαίνειν ήταν το παιχνίδι που αποκαλείται και *κάλαμον περιβήναι*.<sup>102</sup> Λένε μάλιστα ότι ο βασιλιάς της Σπάρτης Αγησίλαος διασκεδάζε με το παιχνίδι αυτό συχνά με τα εγγόνια του.<sup>103</sup> Πρόκειται για ένα από τα αρχαιότερα και πιο αγαπητά παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου. Ένα καλάμι ένα ξύλο ήταν

<sup>100</sup> Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>101</sup> Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 126, 127. Αναφορά για τα αθύρματα γίνεται επίσης στο Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>102</sup> Γκαζιάνη: *Παιχνίδια*, σελ. 21. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>103</sup> Πλατή: *Ελλάδα*.

αρκετό για να μεταμορφωθεί σε άλογο. Ο αναβάτης είχε μαζί του ένα μαστίγιο ή ένα ξύλο για να χτυπά το άλογό του. Χαρακτηριστική είναι η εικόνα που αναφέρει ο Πλούταρχος για το βασιλιά Αγησίλαο<sup>104</sup> όταν κάποιος φίλος του κατά την επίσκεψή του στο παλάτι είδε το βασιλιά να παίζει με υπεύοντας ένα απλό καλάμι, καλπάζοντας και αλαλάζοντας μαζί με τα παιδιά του. Η ίδια σκηνή αναφέρεται και για το Σωκράτη ο οποίος συνελήφθη από τον Αλκιβιάδη να παίζει το αλογάκι με τα παιδιά του. Αναφέρονται ότι γινόταν και αγώνες καλάμου επιβαίνουν όπου συμμετείχαν μικροί και μεγάλοι και οι νικητές στεφανώνονταν και το όνομά τους γραφόταν σε τύμβο.

#### 4. 45. Κάλπη

Η κάλπη ήταν τρωικό παιχνίδι ακροβασίας και δεξιοτεχνίας πάνω σε άλογο ή σε ζεύγη αλόγων. Σύμφωνα με τις υπάρχουσες μαρτυρίες οι αναβάτες ίππευαν σε ζευγάρια αλόγων που έτρεχαν, πηδώντας με δεξιοτεχνία από το ένα άλογο στο άλλο. Πρόκειται για μια ακροβατικής φύσεως άσκηση ιππασίας όπου ένας ιππικός αγώνας στα Ολύμπια για μια σύντομη χρονική περίοδο ανάμεσα στα 496 και στο 444 π. Χ. το καθιέρωσε με την ονομαστή παραλλαγή αναβάτης, σε πολλές πόλεις που διέθεταν άλογα.<sup>105</sup> Ως παιδιά ήταν ένας αγώνας για φοράδες ή ένας αγώνας όπου ο ιπέας για ένα διάστημα διαδρομής πηδούσε από το άλογό του και έτρεχε πλάι του (φυσικά οι δύο αυτές εκδοχές δεν αποκλείουν η μία την άλλη).<sup>106</sup> Σύμφωνα με τις καταγραφές, η κάλπη ήταν μία από τις παραλλαγές των τυπικών ολυμπιακών αγωνισμάτων στην κατηγορία των ιππικών αγωνισμάτων, το οποίο αποτελούσε τη σύνθεση της υποδρομίας, του δρόμου ανδρών και της ιππικής τέχνης. Στα πλαίσια του αρματοδρομικού αυτού αγωνίσματος, ο αναβάτης κατά την ώρα του καλπασμού ως αποβάτης έπρεπε να τρέξει παράλληλα με τα άλογα, χωρίς να ανακόψει ταχύτητα και να ανεβεί ξανά πριν τερματιστεί ο δρόμος. Οι παραλλαγές της κάλπης, σε πολλές πόλεις που διέθεταν άλογα όπως η Θεσσαλία, η Κυρήνη, η Κάτω Ιταλία, η Σικελία, απέκτησαν ισχυρή δημοτικότητα.<sup>107</sup> Η παραλλαγή όπου ο αφιπποδρόμος ήταν ένοπλος, είχε σκοπό να κάνει ακόμη πιο δύσκολη την όλη ακροβατική επιχείρηση

<sup>104</sup>. Πλούταρχος: *Αγησίλαος*, 25, 11, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 290.

<sup>105</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 246.

<sup>106</sup>. Σουητώνιος: *Ιούλιος Καίσαρ* 39, στο Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 345.

<sup>107</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 246-247. Θα μπορούσε ίσως το ίδιο να υποστηριχθεί και για την περιοχή της Θράκης, ως ένας κατεξοχήν τόπος με άλογα, αλλά και ως τόπος του Θράκα ιπέα.

ενώ παράλληλα αποτελούσε υπαινιγμό για τις στρατιωτικές απαρχές του αγωνίσματος.<sup>108</sup>

#### 4. 46. *Καρνατίζειν*

Παιχνίδι που σύμφωνα με τον Πολυδεύκη<sup>109</sup> κατά την έκβασή του παρουσίαζε πολλές προεκτάσεις και παραλλαγές. Όλα παιχνίδια που είχαν άμεση σχέση με καρύδια. Το καρύδι ήταν σύμβολο γονιμότητας και ευτυχίας δια τούτο το πετούσαν στους γάμους. Γνωστά παιχνίδια που παιζόταν με καρύδια ήταν η *τρόπα*, το *ες βοθύν*, το *πισίνδα*, η *ύρχη* που όλα ήταν συγγενικά μεταξύ τους. Δυστυχώς δεν υπάρχουν αρκετές γραπτές αναφορές πάνω στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Τα παιχνίδια που συνήθως παιζόταν αν και ίσως ήταν περισσότερα, εντούτοις μπορούν να εντοπισθούν σε επτά (7). Με το χτύπημα του ενός χεριού του ο παίχτης έπρεπε να σπάσει ένα καρύδι. Ο παίχτης έπρεπε να χτυπήσει τρία καρύδια τα οποία ήταν εφαιπτόμενα στο χώμα με σκοπό να σχηματίσουν μια πυραμίδα. Ο παίχτης χτυπούσε από μακριά τα καρύδια που ήταν στο χώμα. Τοποθετούσαν τα καρύδια σκόρπια και εκείνο που θα χτυπούσε ο αντίπαλος το κέρδιζε. Χάρασσαν ένα δέλτα στο χώμα και τοποθετούσαν στις γωνίες καρύδια. Ο αντίπαλος παίχτης προσπαθούσε να τα βγάλει από το δέλτα. Το γνωστό παιχνίδι του αρτιασμού (μονά-ζυγά) και τέλος το παιχνίδι *ες βοθύν*.

#### 4. 47. *Κελεύσματα*

Τα κελεύσματα ήταν ένα παιχνίδι που η αρχαιοελληνική του ονομασία δεν υπάρχει σε μας. Παιζόταν και στην αρχαία Αίγυπτο.<sup>110</sup> Θα μπορούσε να καταταχθεί στα παιχνίδια σφαιρίσης, διότι ένας παίχτης κρατούσε μία μπάλα την οποία καλούσε ο απέναντί του παίχτης που έστεκε στις πλάτες του άλλου συμπαίκτη<sup>111</sup>. Το κάλεσμα άρχιζε μάλλον μετά από εντολή του παίχτη που κρατούσε την μπάλα, διότι στις τοιχογραφίες βρέθηκε γραμμένη ανάμεσα από παίχτες η λέξη *κέλευσον* και ήταν κινήσεις των τεντωμένων χεριών που ζητούσαν την μπάλα. Λόγω της γραμμένης εντολής που βρέθηκε, ίσως μπορούμε να υποθέσουμε ότι πρόκειται για παιχνίδι συμποσίου ή κάτι παρόμοιο κατά το οποίο οι παίχτες έπρεπε να αναπτύξουν μια

<sup>108</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 246.

<sup>109</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 101.

<sup>110</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 300.

<sup>111</sup>. Πρόκειται για το βασιλιά και τον όνο.

εντολή του βασιλιά ή της βασίλισσας. Λέγεται ότι ήταν παιχνίδι της Φρύνης. Τα κελεύσματα μπορούν να παραλληλιστούν με τη γνωστή μας βασιλίδα και κατά μία πιθανότητα ίσως ήταν παιχνίδι μέρος άλλων παιχνιδιών.<sup>112</sup> Αν ο αναβάτης - βασιλιάς αποτύγχανε να πιάσει την μπάλα, τότε αντιστρεφόταν οι όροι και γινόταν όνος και ο όνος γινόταν αναβάτης - βασιλιάς.

Ήταν ακριβώς το ίδιο παιχνίδι που παιζόταν από τα παιδιά πριν λίγο χρόνια στα χωριά μας, όπως το *καβαλλητό τόπι*.<sup>113</sup> Τα κελεύσματα τα έχουμε συναντήσει πρόσφατα κατά τη διάρκεια των αγώνων του Ευρωπαϊκού πρωταθλήματος το καλοκαίρι του 2004 από τους Έλληνες φίλαθλους σε μια νεότερη παραλλαγή χωρίς όνους.

#### **4. 48. Κλοτσάτα**

Κλοτσάτα ήταν παιχνίδι ώθησης τον παίζοντα με σκοπό τη διολίσθησή του προς τη βία. Ήταν παιχνίδι που ανήκε στην κατηγορία των αγωνιστικών παιχνιδιών.<sup>114</sup>

#### **4. 49. Κερρητίζειν**

Κερρητίζειν ήταν ένα σφαιριστικό παιχνίδι που παιζόταν με τη χρήση μπαστουνιών από τα οποία πήρε και την ονομασία του.<sup>115</sup> Πρόκειται για ένα παιχνίδι άγνωστο μέχρι το 1922 που έγινε γνωστό όταν ανακαλύφθηκε στο Θεμιστόκλειο τείχος του κεραμικού σε ανάγλυφη απεικόνιση. Παιχνίδι που παιζόταν κατά ζεύγη, με την ταυτόχρονη παρουσία των υπολοίπων παιχτών<sup>116</sup>. Οι δύο παίκτες από τους έξι που απεικονίζονται σε μία από τις τρεις βάσεις του Θεμιστόκλειου τείχους φαίνονται ως οι ενεργοί παίκτες των δύο ομάδων των τριών παιχτών, ενώ οι υπόλοιποι δύο από την κάθε ομάδα, περιμένοντας τη σειρά τους προτρέπουν και το συμπαίκτη τους να κερδίσει την μπάλα δια του *κερρητίζειν*, δηλαδή αγκιστρώνοντάς την. Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν ομοιότητες με το σημερινό χόκεϊ. Δεν υπάρχουν στοιχεία που να

---

<sup>112</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 300.

<sup>113</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 257.

<sup>114</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 65.

<sup>115</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 280.

<sup>116</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

αναφέρονται στους κανόνες και στους τρόπους παιξίματος του παιχνιδιού. Οι περισσότερες πληροφορίες που έχουμε είναι από τον Ψευτοπλούταρχο.<sup>117</sup>

#### 4. 50. Κολλαβίζειν

Από τις περιγραφές του Πολυδεύκη<sup>118</sup> μαθαίνουμε ότι το κολλαβίζειν ήταν μάλλον ένα παιχνίδι το οποίο προσομοίαζε με το γνωστό μας μπιζ, σκαμπίλι ή σφαλιάρα. Αρχαίο παιχνίδι κατά το οποίο ο ένας παίχτης, έχοντας κλειστά μάτια με το ένα του χέρι και το άλλο στην πλάτη, δεχόταν ένα χτύπημα από μέλος της ομάδας των υπολοίπων παιχτών που τον περιστοιχίζαν. Εάν έβρισκε τον παίχτη που χτύπησε τότε γινόταν η αντικατάσταση της θέσης του και σε αντίθετη περίπτωση συνέχιζε ο ίδιος μέχρι να βρεθεί.

#### 4. 51. Κοντοπαίχτες

Κοντοπαίχτες ήταν ένα παιχνίδι για το οποίο δεν υπάρχουν στοιχεία ούτε αναφορές, αλλά το συναντάμε μόνο σε απεικονίσεις. Πρόκειται για την ισορροπία της ράβδου από το παιχνίδι κάλαμον επιβαίνει.<sup>119</sup> Παιχνίδι δεξιότητας και ισορροπίας της καλάμου στην άκρη του ενός δακτύλου.

#### 4. 52. Κότταβος

Ο κότταβος ήταν το δημοφιλέστερο παιχνίδι των συμποσίων και παιζόταν με φανατισμό στην αρχαία Αθήνα. Σικελικό παιχνίδι,<sup>120</sup> ομαδικό με θρησκευτικές προεκτάσεις, αν και για την καταγωγή του υπάρχουν πολλές εικασίες. Τα έπαθλα των νικητών ήταν αβγά, μήλα, γλυκά από αλεύρι ή σουσάμι (σίσαμους) και άλλα γλυκά. Το παιχνίδι του κότταβου πέρα από τη διονυσιακή καταβολή που φαίνεται να είχε, ήταν τόσο ευρηματικό στους τρόπους, στις παραλλαγές και στους αυτοσχεδιασμούς του παιξίματος, έτσι ώστε που η χρησιμότητά του να γίνεται πολλαπλή. Ήταν ένα

<sup>117</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 305.

<sup>118</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 129: «...τό δέ κολλαβίζειν ἐστίν, ὅταν ὁ μὲν, πλατεΐαις ταῖς χερσὶ τὰς ὄψεις ἐπιλάβῃ τὰς εαυτοῦ, δέ παίσας ἐπερωτᾷ, ποτέρα τετύπηκεν.». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 34. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>119</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 312.

<sup>120</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 23.

παιχνίδι που παιζόταν μόνο από άνδρες και από γυναίκες και ποτέ από ανήλικους ή από παιδιά. Τον κότταβο τον έπαιζαν οι συμποσιαστές τη στιγμή που ερχόταν στα πρόθυρα της μέθης και βρισκόταν σε ευδιαθεσία. Μπορούσε να παιχτεί ανάλογα με την παραλλαγή από ύπτια θέση, καθιστή ή όρθια.

Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες που υπάρχουν μας επιτρέπουν να αναφερθούμε σε κάποιες λεπτομέρειες. Παιζόταν σε τρεις παραλλαγές ανάλογα με τα αντικείμενα που θα χρησιμοποιούσαν. Στην πρώτη παραλλαγή ο κότταβος *εν λεκάνη, δι' οξυβάφων* ή *μάνης* που παιζόταν με την *κοτταβική ράβδο* με αιχμηρή απόληξη όπου τοποθετούσαν ένα μικρό δίσκο ο οποίος μπορούσε να ανατραπεί από τον παίχτη και η *κατακτός* που έχει δημιουργήσει αρκετή σύγχυση στους αρχαιολόγους και στους μελετητές και προς το παρόν αποτελεί γρίφο. Η ερωτική ευχή που δινόταν κατά την έκβαση του παιχνιδιού έδινε στο παιχνίδι χαρακτήρα ερωτικής σπονδής.<sup>121</sup>

#### 4. 53. Κρικηλασία (Λατ.: *Trochus*)

Η κρικηλασία ήταν αγαπημένο παιχνίδι των αρχαίων που παιζόταν με το κύλημα ενός μεταλλικού κρίκου ή στεφάνης. Τον οδηγούσαν χτυπώντας τον με τον ελατήρα. Ήταν συγχρόνως παιχνίδι δρόμου και ηχητικό. Το παιχνίδι αυτό είχε προταθεί ως κατάλληλο για τη διατήρηση της καλής φυσικής κατάστασης.<sup>122</sup> Εκτός από μέσο αναψυχής για να αποτελεί μέσο γύμνασης και υγείας έπρεπε το ύψος του κρίκου ή *τροχού*<sup>123</sup> να έφτανε μέχρι το ύψος του στήθους του παίχτη.<sup>124</sup> Πιο συγκεκριμένα η διάμετρός τους κυμαινόταν από 80 έως 130 εκατοστά. Τον κρίκο τον χρησιμοποιούσαν και στις παλαιότερες όπου γυμνάζονταν οι νέοι. Ο Ιπποκράτης στο βιβλίο του *Περί διαίτης* συστήνει το παιχνίδι σε όσους θέλουν να κρατηθούν σε καλή φυσική κατάσταση. Σε ερυθρόμορφο αττικό αγγείο που φυλάσσεται στο Μουσείο Καλών τεχνών της Βοστώνης, απεικονίζεται ο Γανυμήδης με τροχό *τσέρκι*<sup>125</sup> και ο Δίας.<sup>126</sup> Στα τσέρκια, που ήταν οι μεταλλικοί κρίκοι των βαρελιών κρεμούσαν

<sup>121</sup>. Αθήναιος: «Ἦν ἀπ' ἀρχῆς το μεν σπένδειν ἀποδεόμενον θεοῖς, ὁ δὲ κότταβος τοῖς ἐρωμένοις».

<sup>122</sup>. Ιπποκράτης: *Περί διαίτης*. Αρτεμίδωρος, *Ονειροκριτικά* II, L, VII.

<sup>123</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>124</sup>. Πρόταση του γιατρού Αντίλλα, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 344. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 17.

<sup>125</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 344. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 17.

<sup>126</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*.

μετάλλινους κρίκοι για να προκαλούν θόρυβο.<sup>127</sup> Ο Ευριπίδης παρουσιάζει τα παιδιά της Μήδειας να γυρίζουν από το παιχνίδι του τροχού.<sup>128</sup>

Ο τροχός που ήταν η παραλλαγή του μεταλλικού κρίκου, ήταν ταυτόχρονα και παιχνίδι που γύμναζε τη μέση καθώς γύριζε γύρω από αυτήν. Ο αριθμός των τροχών που περιστρεφόταν γύρω από τη μέση, ήταν ανάλογος με τη δεξιοτεχνία του παίχτη.

#### 4. 54. Κρυπτεία

Η κρυπτεία στη βιβλιογραφία εντάσσεται σε μία από τις δύο διαδοχικές μύθσεις από τις οποίες έπρεπε να περάσει ο Σπαρτιάτης πριν γίνει ειρήνη. Η μία από αυτές ήταν η διαμαστίγωση<sup>129</sup> μπροστά στο βωμό της Ορθίας Αρτέμιδος. Από την ακριβή περιγραφή του Πλάτωνα<sup>130</sup> που αφορά την κρυπτεία αναδύεται ο χαρακτήρας ενός εντυπωσιακού παιχνιδιού μνητικής παιδαγωγίας για τη μύηση προς τη ζωή. Σύμφωνα με την περιγραφή του Πλάτωνα *«ο νέος απομακρυνόταν από την πόλη και στη διάρκεια αυτής της περιόδου είχε την υποχρέωση να παίρνει τα μέτρα του ώστε να μην τον δει ανθρώπινο μάτι. Περιπλανιόταν στα βουνά, χωρίς να μπορεί ούτε να κοιμηθεί καλά-καλά, από τον φόβο μήπως συλληφθεί. Δεν είχε κανέναν υπηρέτη και δεν κουβαλούσε μαζί του καμιά προμήθεια. Τους έστελναν έτσι γυμνούς, έναν-έναν ξεχωριστά, και τους υποχρέωναν να ζουν κάτω απ' αυτές τις συνθήκες, ένα χρόνο ολόκληρο. Γυρνούσαν στα βουνά και τρέφονταν από κλοπές που έκαναν, φροντίζοντας να μην τους δει ανθρώπινο μάτι. Όσοι γινόταν αντιληπτοί τιμωρούνταν».*<sup>131</sup> Ο νέος κρυμμένος στην ύπαιθρο ζούσε σαν λυκάνθρωπος κυνηγώντας είλωτες τη νύχτα. Η μύηση αυτή, ήταν μία μυστηριακή απεικόνιση του θανάτου και της ανάστασης. Στη διάρκεια της κρυπτείας ο μαθητευόμενος ήταν συμβολικά νεκρός για την κοινωνική ομάδα την οποία εγκατέλειπε γυμνός χωρίς να διατηρεί κανένα δεσμό. Ζούσε συντροφιά με τα πνεύματα που παίρνανε τη μορφή ζώων, κενταύρων, σατύρων και Σειληγών, τα οποία έδρευαν στα όρη και στα δάση, διατηρώντας σχέσεις με τα πνεύματα των πεθαμένων προγόνων. Ο νέος στο διάστημα αυτό είχε την υποχρέωση πριν επιστρέψει να σκοτώσει και έναν εχθρό συνήθως είλωτα, διότι για την

<sup>127</sup> Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 23.

<sup>128</sup> Ευριπίδης: *Μήδεια* 46-47, στο Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 23.

<sup>129</sup> Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 117. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 94.

<sup>130</sup> Πλάτων: *Νόμοι*, I. 633 b. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 117.

<sup>131</sup> Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 117-118.

εξαφάνισή τους υπήρχε σχετική εντολή από τους εφόρους της Σπάρτης. Όταν ο νέος ξαναεμφανίζονταν στην κοινωνική ομάδα ήταν πλέον ένας άλλος άνθρωπος. Επιβιώνοντας κατ' αυτόν τον τρόπο και έχοντας στο ενεργητικό του το πρώτο ανθρώπινο θύμα ο κατάλληλα πλέον προετοιμασμένος ενήλικας ήταν έτοιμος και ανανεωμένος να λάβει μέρος ανάμεσα στους πολεμιστές.<sup>132</sup> Κάτι ανάλογο μας περιγράφει ο Όμηρος αναφερόμενος στις αναγνωριστικές επιχειρήσεις του Διομήδη και του Δόλονα, πράκτορα των Τρώων, οι οποίοι εισέβαλαν στο στρατόπεδο των κοιμισμένων Θρακών. Ο Οδυσσέας, ο Διομήδης και ο Δολόνας είχαν μεταμφιεστεί σε ζώα. Ο Οδυσσέας φορούσε μια καλύπτρα εφοδιασμένη με χαυλιόδοντες αγριόχοιρου ο Διομήδης ένα δέρμα λιονταριού και ο Δολόνας ένα γκριζό δέρμα λύκου. Οι τελετές μύησης περιλάμβαναν πάντα μεταμφιέσεις σε ζώα, όπου οι μνημένοι νέοι, ήταν ενταγμένοι σε αδελφότητες που έφεραν και αυτές, ονόματα ζώων.<sup>133</sup>

#### 4. 55. Κυβεία

Η κυβεία και το *κυβεύειν* έγιναν αγαπητά παιχνίδια τύχης όλων των Ελλήνων και τα έπαιζαν με πάθος. Η κυβεία περιείχε διάφορα παιχνίδια τα οποία παιζόταν με τη βοήθεια των ζαριών. Ανήκει στην κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών, αλλά όχι των πνευματικών. Ήταν εύχρηστη σαν παιχνίδι για οπουδήποτε και για οποιαδήποτε στιγμή. Οι κανόνες της ήταν πολλοί και πολλοί οριζόταν επιτόπου. Ο Παλαμήδης<sup>134</sup> θεωρείται ο εφευρέτης των παιχνιδιών της κυβείας από την εποχή του Τρωικού πολέμου.

#### 4. 56. Κυβιστάν (το)

Το κυβιστάν ήταν παιχνίδι κυβίστησης διασκεδαστικό για μικρούς και πολύ αγαπητό από τους μεγάλους στα συμπόσια. Γύμναζε όλο το σώμα και παιζόταν με διάφορους αυτοσχεδιασμούς της στιγμής. Μερικοί από αυτούς έπαιρναν τη μορφή

<sup>132</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 117-118.

<sup>133</sup>. Jeanmaire H.: *Couroi et Couretes*, σελ. 332-399, στο Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 120.

<sup>134</sup>. Σοφοκλής: «... κύβους καί πεσσούς Παλαμήδης εύρε». Σουητώνιος, *Περί των παρ' Έλλησιν παιδιών «παλαιότητα η κυβεντική παιδιά ...»* (1), 64, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 351-366.



χειροβασίας και γινόταν επικίνδυνα θεάματα με τη χρήση μαχαιριών στο πάτωμα ή μετακινήσεις αντικειμένων με τα πόδια και άλλα.<sup>135</sup>

#### 4. 57. Κύβοι

Οι κύβοι ήταν τα γνωστά σε μας ζάρια που ήταν αναγκαία για τη διεξαγωγή διάφορων κυβευτικών παιχνιδιών. Κάθε σώμα το οποίο οι έδρες του ορίζονται από κανονικά τετράγωνα ορίζονταν ως κύβος. Ο επινοητής των κύβων ο Παλαμήδης,<sup>136</sup> τους είχε αφιερώσει στο βωμό της τύχης. Οι κύβοι ήταν συνήθως από κόκαλο, ελεφαντόδοντο, ορείχαλκο και ό,τι άλλο υλικό φαινόταν κατάλληλο. Τα ζάρια σαν παιχνίδι ήταν καθαρά παιχνίδι τύχης, αλλά ταυτόχρονα ήταν απαραίτητα στη διεξαγωγή κι άλλων παιχνιδιών. Σύμφωνα με τον Πλάτωνα οι πεσσοί ονομαζόταν και κύβοι. Αντί για κύβους πολύ συχνά χρησιμοποιούσαν τους αστραγάλους.<sup>137</sup> Σαν ένα από τα αγαπημένα αντικείμενα του νεκρού έχουν βρεθεί σε πολλούς τάφους διάφορα ζάρια όπως ακόμη και σε παιδικούς.

#### 4. 58. Κυκλικός χορός

Ο κυκλικός χορός ήταν παιχνίδι που απεικονίζεται σε ελληνικό αγγείο από την Κάτω Ιταλία (περί το 450 π.Χ.) όπου ένας ερωτιδέας παίζει κυλικό χορό ενώ στηρίζεται στο πόδι μιας γυναίκας που τον κρατά από τα χέρια και τον στριφογυρίζει με ορμή. Πρόκειται για παιχνίδι που συναντάται και στην Αίγυπτο.<sup>138</sup>

#### 4. 59. Κυνδαλισμός (Λατ.: *Kyndalimos*)

Ονομασία παιχνιδιού που προέρχεται από τη λέξη κίνδαλον που σημαίνει ξύλινος πάσσαλος.<sup>139</sup> Ήταν ομαδικό παιχνίδι δεξιότητας, καλού οπτικού και κινητικού συντονισμού, αλλά και πολύ ανταγωνιστικό. Κάθε παίχτης πετούσε με

<sup>135</sup>. Πλάτων: *Συμπόσιο*, VII. 3, II, 11. Ξενοφών: *Απομνημονεύματα* 1.3.10, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 367-368.

<sup>136</sup>. Πausanias: *Ελλάδος περιήγησης*, Β' Κορινθιακά, 3, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 368-382. Γκαζιάνης: *Παιχνίδι*, σελ. 17.

<sup>137</sup>. Πλάτων, *Νόμοι*, 2,820c: «Πεσσοί δέ εἰσὶ κύβοι παρὰ τὸ πίπτειν αὐτοῦς οὕτω λεγόμενοι», στο Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 18.

<sup>138</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 708.

<sup>139</sup>. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 24.

δύναμη ένα μυτερό πάσσαλο ή άλλο αιχμηρό αντικείμενο σε μαλακό χώμα και μέσα στα όρια ενός χαραγμένου κύκλου για να καρφωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού και προσπάθεια όλων ήταν ο επόμενος πάσσαλος να καρφωθεί δίπλα στον αρχικό ή να τον ρίξει κάτω ή να καρφωθεί επάνω του.<sup>140</sup> Υπάρχει η υπόθεση που αντλείται από την άποψη του Σουητώγιου ότι όλα αυτά τα παιχνίδια είναι πολύ πιθανόν να προέρχονται από το παιχνίδι των τεσσάρων γωνιών και συγκεκριμένα ότι ο κινδαλισμός ήταν μια παραλλαγή της χυτρίνδας με τη διαφορά ότι το παιδί έπρεπε να συλλάβει το συμπαίκτη χωρίς να αφήσει το σχοινί.<sup>141</sup> Από τον κινδαλισμό προέρχεται και η αναφορά «*Ηλω εκκρούειν τον ήλον, πασσάλω πάσσαλον εκκρούεσθαι*».<sup>142</sup>

Σήμερα το συναντάμε σε διάφορα μέρη της Ελλάδος με διάφορες και ποικίλες ονομασίες. Από τους πρόσφυγες της Μικράς Ασίας, στα χωριά της Θράκης, παιζόταν έως το 1960, με τις ονομασίες, τσελικ-τσομάκ ή τσομπάν τσιλικ ή με το όνομα τσίτμε.<sup>143</sup>

#### 4. 60. Κινητίνδα

Κινητίνδα ήταν ένα παιχνίδι μεταξύ δύο παιχτών που παίζονταν στην αρχαία Αθήνα για το οποίο δεν υπάρχουν πολλές πληροφορίες. Κατά τον Πλούταρχο<sup>144</sup> τα δύο παιδιά στεκόταν το ένα απέναντι στο άλλο, κρατώντας το καθένα με τα δύο τους χέρια τα αυτιά του αντιπάλου του ενώ έλκονται ταυτόχρονα ο ένας από τα αυτιά του άλλου προσπαθώντας να φιληθούν.

#### 4. 61. Κωρνοκομαχία

Η κωρνοκομαχία ήταν ένα παιχνίδι άσκησης και ανταγωνισμού. Η κώρυξ ήταν ένας τύπος σφαίρας και ειδικότερα ένας ασκός που τον γέμιζαν με τριμμένα υπολείμματα κεραμικών με άμμο ή με αλεύρι ή με διάφορους σπόρους φυτών. Επειδή είχε σκοπό να γυμνάζει τους αθλητές, δενόταν από την οροφή της παλαίστρας του

<sup>140</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 120.

<sup>141</sup>. Fitta: *Spiele*, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ 384.

<sup>142</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 25.

<sup>143</sup>. Αδημοσίευτο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>144</sup>. Πλούταρχος, *Περί του Ακούειν*, στο Παλιουρίτης Γ.: *Αρχαιολογία ελληνική*, τομ. Β', εν Βενετία παρά Νικολάω Γλυκεί τω εξ Ιωαννίνων, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 384-385. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ, 110, 114. Παλιουρίτης Γ.: *Αρχαιολογία ελληνική*, τ. Β', εν Βενετία παρά Νικολάω Γλυκεί τω εξ Ιωαννίνων, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 384-385.

γυμνασίου. Το μέγεθος και το περιεχόμενο ποίκιλλαν ανάλογα με το σωματικό τύπο του αθλητή ή την ηλικία του. Ήταν ένα παιχνίδι άσκησης στους πόνους του σώματος, αλλά και παιχνίδι ισορροπίας διότι οι δύο παίχτες προσπαθούσαν να απωθήσουν τον αντίπαλό τους με αυτούς (πόνους).<sup>145</sup>

#### 4. 62. Λαβύρινθος

Η καταγωγή του παιχνιδιού αυτού είναι γνήσια ελληνική. Ο λαβύρινθος ήταν ένα είδος χορού στη μινωική Κρήτη όπου οι χορευτές με τις ελικοειδείς κινήσεις τους μιμούνταν τους δαιδαλώδεις διαδρόμους του.<sup>146</sup> Κατά μία άλλη εκδοχή ήταν περισσότερο άσκηση υγιεινής παρά ένα παιχνίδι.<sup>147</sup> Οι πληροφορίες για το παιχνίδι αυτό πέραν της παρούσας αναφοράς<sup>148</sup> είναι ελάχιστες έως ανύπαρκτες.

#### 4. 63. Λάταξ

Λάταξ ήταν παιχνίδι δεξιότητας συντονισμού ματιού και χεριού ακρίβειας και εκγύμνασης του ακουστικού πόρου. Πρόκειται για τις λίγες σταγόνες κρασιού που έμεναν στο ποτήρι του πότη των συμποσίων. Οι παίχτες με σειρά έριχναν τη σταγόνα μέσα σε λεκάνη με νερό ή κρασί, προσπαθώντας να παραχθεί καθαρός ήχος. Συγχρόνως με το πέταγμα πρόφεραν και το όνομα της αγαπημένης τους.<sup>149</sup> Ήταν παιχνίδι άμεσα συνδεδεμένο με τον κότταβο, καθώς το *κοτταβίζειν* γινόταν<sup>150</sup> με τη *λατάγη*.<sup>151</sup>

#### 4. 64. Μάχες εικονικές

Το παιχνίδι αυτό γνωστό σε όλα τα παιδιά και ειδικά στα αγόρια. Όλα τα αγόρια είχαν ξύλινα σπαθιά και άλλα πολεμικά παιχνίδια. Στην αρχαιότητα οργανώνονταν εικονικές μάχες ακόμα και από ενήλικες. Ο Αλέξανδρος

<sup>145</sup>. Βρεττός: *Λεξικό, λ. «κωρνομαχία»*, 436 στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 387.

<sup>146</sup>. Όμηρος: *Ιλιάς*, Σ599-602, μτφρ. Καζαντζάκη Ν.-Κακριδή Γ., στο Χουρδάκης: *Αγωγή*, σελ. 65- 66.

<sup>147</sup>. Lafaye: "*Ludi*", D/S, τόμ. III, 1358, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 388.

<sup>148</sup>. Παπάς Π, Ν.: λ. «*παίγνιον*», ΜΕΕ, τ. ΙΘ' 378, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 388.

<sup>149</sup>. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 23-24.

<sup>150</sup>. Πολύ συχνά, διατηρούμε το ρήμα γινόταν αντί παιζόταν, επιδιώκοντας να διατηρήσουμε στη μνήμη του αναγνώστη τη σημασία του παιχνιδιού ως ανθρώπινη κατασκευή.

<sup>151</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*.

παρακολούθησε μια εικονική μάχη όπου οι παίχτες πετούσαν μήλα αντί για βλήματα, δηλαδή ήταν μια μηλομαχία. Στις εικονικές μάχες ήταν όλα ψεύτικα. Οι εικονικές μάχες -διαχρονικό παιχνίδι- ανήκουν στα μιμητικά παιχνίδια ή παιχνίδια προσομοίωσης.<sup>152</sup>

#### 4. 65. *Μέρα - Νύχτα*

Το μέρα – νύχτα ήταν παιχνίδι τύχης που παιζόταν με το στριφογύρισμα του οστράκου και ταυτίζεται με το παιχνίδι οστρακίνδα.<sup>153</sup>

#### 4. 66. *Μεταμφιέσεις*

Οι μεταμφιέσεις ήταν γνωστά παιχνίδια που παιζόταν στις Διονυσιακές εορτές. Τα παιδιά και οι μεγάλοι φορούσαν προσωπεία, μάσκες για να κρύψουν το πρόσωπό τους. Τα μασκαρέματα ήταν παιχνίδι που παιζόταν σχεδόν από όλους και όλη τη χρονιά.

#### 4. 67. *Μηλολάνθη*

Η μηλολάνθη ή μηλολόνη<sup>154</sup> ήταν παιχνίδι που παίζονταν κατά την εποχή της άνοιξης όταν άνθιζαν οι μηλιές. Ανήκε στα διασκεδαστικά παιχνίδια της κατηγορίας με ζώα, πτηνά ή έντομα και παιζόταν με ένα έντομο που συνήθως το ακινητοποιούσαν με κλωστή ή με καρφίτσα που λεγόταν *τέττιζ*. Τα παιδιά έδεναν μια χρυσόμυγα ή βίσιβιζα με μια κλωστή το *λίνον* και κρατώντας την άλλη άκρη την άφηναν να πετάξει. Σε μας είναι γνωστό με την ονομασία χρυσαλίδα ή χρυσόμυγα.<sup>155</sup>

<sup>152</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 389.

<sup>153</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 110-112. Σουητώνιος: 8, σελ. 71.

<sup>154</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 34. Πετρόπουλος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β, σελ. 463.

<sup>155</sup>. Πολυδεύκης, *Ονομαστικόν*, Θ. 124: «...ήν καί μηλολάνθην καλοῦσιν, ἤτοι ἐκ τῆς ἀνθήσεως τῶν μῆλων ἢ σὺν τῇ ἀνθήσει γιγνόμενον· οὗ ζώου λίνον ἐκδήσαντες ἀφιᾶσιν, τό δέ ἔλικοειδῶς ἐν τῇ πτήσει τό λίνον διελύσεται· ὅπερ Ἀριστοφάνης ἔοικε λέγειν, λινόδετον ὡσπερ μηλολάνθην, τοῦ ποδός», στο Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 34. Πολυδεύκης, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 392-393. Σουητώνιος, σελ. 70.

#### 4. 68. Μοσκίνδα

Οι λιγοστές πληροφορίες που υπάρχουν για το παιχνίδι της μοσκίνδας<sup>156</sup> μας επιτρέπουν να τη συνδέσουμε με το παιχνίδι της μακριάς γαϊδούρας που παίζεται μέχρι και σήμερα.<sup>157</sup>

Πρόκειται για ομαδικό παιχνίδι δύο ομάδων κατά το οποίο οι παίχτες της μίας σκυφτοί και με τεντωμένα τα γόνατα δέχονται στη μακριά τους πλάτη τους παίχτες της άλλης ομάδας. Για όσο χρονικό διάστημα ισορροπούν οι επιβαίνοντες στις πλάτες των άλλων παιχτών πρέπει να διαπραγματευτούν με τη γαϊδούρα τον αριθμό που υποδεικνύει ο αρχηγός με τα δάχτυλα του ενός χεριού του, ρωτώντας *πόσα είν' αυτά*;. Αν στο μεταξύ ακουμπούσαν τα πόδια κάποιου παίχτη στο έδαφος πριν το τέλος της διαπραγμάτευσης τότε η ομάδα έχανε. Διαφορετικά ίσχυε η επιτυχία ή όχι στο μάντεμα του υποδεικνυόμενου αριθμού. Για την απορρόφηση των μετακινήσεων κατά την ανάβαση και την προστασία του κεφαλιού του πρώτου σκυμμένου παίχτη ένας μόνιμος παίχτης όρθιος έπαιζε το ρόλο του μαξιλαριού με την πλάτη του ακουμπισμένη σε σταθερό σημείο, δέντρο ή τοίχο.

#### 4. 69. Μυϊνδα

Η μυϊνδα ήταν παιχνίδι που παίζονταν με παραλλαγές και ήταν γνωστό ως πανελλήνιο παιχνίδι. Σύμφωνα με τις καταγραφές πρόκειται για ομαδικό παιχνίδι.<sup>158</sup> Ο παίχτης που παρίστανε τη μυϊνδα είχε καλυμμένα τα μάτια με ένα μαντίλι και οι υπόλοιποι κυκλώνοντάς τον με πειράγματα, τον προκαλούσαν να τους κυνηγήσει για να τους πιάσει. Η προειδοποίηση του παίχτη ήταν *θα κυνηγήσω χάλκινη μύγα* και απαντούσαν οι υπόλοιποι *θα την κυνηγήσεις, αλλά δε θα την πιάσεις*.<sup>159</sup> Όταν κατόρθωνε να κτυπήσει ή να πιάσει ένα παίχτη τότε άλλαζαν θέση.<sup>160</sup>

#### 4. 70. Ομοιώματα ζώων και πουλιών

Τα ομοιώματα ζώων αποτελούν τη μεγαλύτερη κατηγορία ευρημάτων παιχνιδιών από την αρχαιότητα. Με τη μορφή αθυρμάτων πολλά από αυτά

<sup>156</sup> . Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 121.

<sup>157</sup> . Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 393-397.

<sup>158</sup> . Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 113.

<sup>159</sup> . Ευστάθιος: *Ιλιάδα*, Φ. 394.

<sup>160</sup> . Γκαζιάνη: *Παιχνίδια*, σελ. 21.

εξυπηρετούσαν τελετουργικούς σκοπούς ή διακοσμητικούς ή τα χρησιμοποιούσαν σαν αναθήματα όπως τα σημερινά τάματα. Τα παιχνίδια με ομοιώματα ζώων και πουλιών ήταν κατασκευασμένα από κάθε υλικό από το πιο φτηνό έως το πιο ακριβό. Πολλά τα σκάλιζαν οι γονείς οι οποίοι συγγενείς επάνω σε ξύλο ή σε κάποιο άλλο πιο εύπλαστο υλικό. Υπήρξαν πήλινα κοκάλινα από ελεφαντόδοντο, από σίδηρο και από ασήμι, χαλκό ακόμη και από χρυσό. Οι αναπαραστάσεις πολλές και σύνθετες, αποτελούν καλλιτεχνήματα σε μικρογραφία.<sup>161</sup>

#### 4. 71. Οπωρίζειν

Το παιχνίδι οπωρίζειν ήταν ένα παιχνίδι για το οποίο δεν υπάρχουν στοιχεία ούτε πώς παιζόταν ούτε με τι ακριβώς παιζόταν και που κατά πάσα πιθανότητα είχε σχέση με ξηρούς καρπούς ή με φρούτα. Γνωστά παιχνίδια με φρούτα και ξηρούς καρπούς ήταν το καρυατίζειν ή καρυδίσειν και οι μηλομαχίες.<sup>162</sup>

#### 4. 72. Ορτυγοκοπία

Η ορτυγοκοπία ήταν ένα παιχνίδι που παιζόταν περίπου όπως οι κοκορομαχίες με τη μόνη διαφορά που χρησιμοποιούσαν ορτύκια. Οι καταγραφές χαρακτηριστικά αναφέρουν ότι τα χτυπούν τα σπρώχνουν, τα ερεθίζουν, τα φανατίζουν, τα κεντρίζουν.<sup>163</sup> Αφού πρώτα σχεδίαζαν ένα κύκλο μέσα στη λεγόμενη σκάφη, έβαζαν τα ορτύκια εκεί μέσα για να χτυπηθούν μεταξύ τους. Εκείνο που οπισθοχωρούσε και έβγαινε έξω από τον κύκλο έχανε τον αγώνα και μαζί με αυτό έχανε και ο κάτοχος.

#### 4. 73. Οστρακίνδα (Λατ.: *Navia aut capita*)

Η οστρακίνδα ήταν ένα από τα αρχαιότερα παιχνίδια το οποίο περιγράφουν ο Πολυδεύκης και ο Πλάτων στο *Φαίδρον*.<sup>164</sup> Ήταν ομαδικό παιχνίδι τύχης όπου τα

<sup>161</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 396-397.

<sup>162</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 432-433.

<sup>163</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν* Θ. 108, 109.

<sup>164</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*. Πλάτων, *Φαίδρον*: «Ὁστρακίνδα δέ, ὅταν γραμμὴν ἐλκύσαντες οἱ παῖδες ἐν μέσῳ καὶ διανεμηθέντες, ἑκάτερα μερῖς, ἢ μὲν τὸ ἔξω τοῦ ὀστράκου πρὸς αὐτῆς εἶναι νομίζουσα, ἢ δὲ τὸ ἔνδον, ἀφέντος τινός κατὰ τῆς γραμμῆς τὸ ὀστρακον, ὀπότερον ἂν μέρος ὑπερφανῆ, οἱ μὲν ἐκεῖνῳ προσήκοντες διώκωσιν, οἱ δ' ἄλλοι φεύγωσιν ὑποστραφέντες· ὅπερ εἶδος παιδιᾶς

παιδιά χωριζόταν σε δύο ομάδες.<sup>165</sup> Συνηθιζόταν να χαρακτηρίζουν την κοίλη σκοτεινή πλευρά του οστράκου ως νύχτα και την κυρτή φωτεινή πλευρά μέρα. Τότε ο κυρίως παίχτης πετούσε το όστρακο στον αέρα ρωτώντας *νυξ ή ημέρα*; Τα παιδιά της κάθε ομάδας απαντούσαν ανάλογα με την προαίσθησή τους και κέρδιζαν ή έχαναν. Είναι πολύ πιθανό για έπαθλο να είχαν τον παίχτη της αντίπαλης ομάδας με σκοπό την αύξηση των μελών της κάθε ομάδας. Από την αναφορά, *τότε παιζόταν και με όστρακο και ονομαζόταν άσπρο-μαύρο*<sup>166</sup> φαίνεται ότι το παιχνίδι αυτό παιζόταν εκτός από όστρακο και με άλλα αντικείμενα.

#### 4. 74. Ουρανία (Λατ.: *Ludere detatim*)

Η ουρανία ήταν παιχνίδι της εποχής του Ομήρου. Ανήκε στην κατηγορία των πολύπλοκων παιχνιδιών που συγκέντρωναν το μεγαλύτερο ενδιαφέρον και ταυτόχρονα ήταν από τα πιο αγαπητά του αρχαίου ελληνικού κόσμου.<sup>167</sup> Από τον Όμηρο<sup>168</sup> αναφέρεται ότι ένας παίχτης, γέρνοντας το σώμα του προς τα πίσω πετούσε τη μπάλα δυνατά και ψηλά στον αέρα. Οι παίχτες στη συνέχεια πηδώντας έπρεπε να την πιάσουν πριν πέσει κάτω στο έδαφος, όσο ακόμη βρισκόταν στον αέρα. Όποιος την έπιανε την ξαναπετούσε ψηλά για να ξαναγίνει η ίδια προσπάθεια από τους συμπαίχτες. Ο Χρυσάφης πιστεύει ότι είναι το ίδιο παιχνίδι με εκείνο που αναφέρει ο Όμηρος στην επίδειξη των παιδιών του Αλκίνοου στο νησί των Φαίακων μπροστά στον Οδυσσέα.<sup>169</sup> Γίνεται αναφορά επίσης ότι υπάρχει η ταύτιση του παιχνιδιού με το *αρπαστόν* το οποίο παιζόταν με την αντίστοιχη μπάλα και που η ονομασία του οποίου σήμαινε αρπάζω, κυριεύω, κατανικώ, καταβάλλω.<sup>170</sup>

Η ονομασία του παιχνιδιού ουρανία οφείλεται στον Πολυδεύκη και σημαίνει ότι η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, δηλαδή στα ουράνια. Ο νικητής του παιχνιδιού ονομαζόταν βασιλιάς (βασιλεύς) και ο ηττημένος γάιδαρος (όνος). Ο ηττημένος σαν όνος ήταν υποχρεωμένος να εκτελέσει κάθε εντολή του βασιλιά. Η εντολή που συνηθίζονταν ήταν η μεταφορά ενός άλλου παίχτη στην πλάτη του όνου που

---

αίνιτται καί Πλάτων ἐν τοῖς εἰς τόν Φαῖδρον ἐρωτικοῖς. ὁ μὲν τοίνυν ληφθεὶς τῶν φευρόντων, ὄνος οὗτος κάθηται· ὁ δὲ ῥίπτων τό ὄστρακον ἐπιλέγει «νύξ, ἡμέρα» ...», στο Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 19.

<sup>165</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 110-112. Σουητώνιος: 8., σελ. 71, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 436-438.

<sup>166</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 19.

<sup>167</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 104. Σουητώνιος: 2, 68, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 438-439.

<sup>168</sup>. Όμηρος: *Οδύσσεια*, Θ. 370.

<sup>169</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

<sup>170</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 32.

ονομαζόταν *άναξ*.<sup>171</sup> Η απεικόνιση του παιχνιδιού αυτού υπάρχει σε μελανόμορφο αμφορέα του Βρετανικού Μουσείου του Λονδίνου και του Ashmolean Musean της Οξφόρδης<sup>172</sup>.

#### 4. 75. Παιδιά της σφαίρας

Η παιδιά της σφαίρας ήταν γυμνοπαιδιά των Σπαρτιατών που παρομοίαζε με το παιχνίδι πλατανιστάς που παιζόταν με τη σφαίρα ή με άλλο αντικείμενο. Έριχναν μια σφαίρα ή άλλο αντικείμενο στο κέντρο του γηπέδου και οι νέοι ορμούσαν γυμνοί. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν μετά από σκληρή πάλη των παιχτών μεταξύ τους να κατακτηθεί η σφαίρα από τον ένα και πρώτο παίχτη χωρίς τη χρήση επικουρικών αντικειμένων.<sup>173</sup>

#### 4. 76. Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα

Οι μύθοι του Αισώπου αναφέρονται σε πολλά ζώα που μιλούν και σκέπτονται σαν άνθρωποι. Έτσι παρατηρούμε ότι τα ζώα της αυλής και του αγρού γίνονται μέσον αγωγής και παιχνίδια στα χέρια των παιδιών. Τα παιχνίδια τους αυτά ατέλειωτα και αναρίθμητα πάντα καινούργια και ανανεωμένα πάντα δημοφιλή και αγαπητά, αλλά και δίχως υπερβολές. Πρόκειται για βασικά παιχνίδια της καθημερινότητας.<sup>174</sup>

#### 4. 77. Πεντάλιθα

Το παιχνίδι παιζόταν, πετώντας στον αέρα πέντε μικρά επίπεδα κομμάτια οστράκων, πέτρες ή κότσια και μέχρι τα αιωρούμενα αντικείμενα να επιστρέψουν στην παλάμη, τη γύριζαν ανάποδα και προσπαθούσαν να τα κρατήσουν επάνω χωρίς να πέσει κανένα κάτω.<sup>175</sup> Το παιχνίδι είναι γνωστό και με άλλες ονομασίες όπως *πενταλιθίζειν*, *πεντάλιθος* ή *παιζουν τα πεντάλιθα*. Τα πεντάλιθα ήταν παιχνίδι των κοριτσιών και των γυναικών, σπάνια παιζόταν από μικρά αγόρια. Υπάρχουν πολλές

<sup>171</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 280.

<sup>172</sup>. Λονδίνο Βρετανικό Μουσείο, Β' 182. Το Πνεύμα και το Σώμα, αρ. 88, στο Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 281.

<sup>173</sup>. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 29.

<sup>174</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 493.

<sup>175</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 126.



παραστάσεις επάνω σε διάφορα αγγεία. Σε μια χαμένη κωμωδία του Αριστοφάνη γίνεται λόγος για τα πεντάλιθα.

#### 4. 78. Πεσσεία (Λατ.: *Luctus latruncularum-latrunculli*)

Σύμφωνα με τις λίγες πληροφορίες που αντλούμε για το παιχνίδι αυτό από τον Πολυδεύκη <sup>176</sup> μπορεί να αναφερθεί ότι η πεσσεία ήταν όλα τα παιχνίδια που παιζόταν με τους πεσσούς. Με την έκφραση «ας παίζουμε πεσσεία» φαίνεται ότι δεν εννοούσαν ένα, μοναδικό και συγκεκριμένο παιχνίδι.<sup>177</sup> Το κάθε παιχνίδι με πεσσεία παιζόταν από δύο παίκτες «πεσσευτές», οι οποίοι ήταν καθισμένοι ο ένας απέναντι στον άλλο εναλλάσσοντας την πεσσεία που σπανίως ξεπερνούσε τον αριθμό των πέντε «πεσσών» (πιονιών) για τον κάθε παίκτη. Όπως τα σημερινά πνευματικά παιχνίδια που παίζονται για ψυχική ευχαρίστηση έτσι και τα πεσσεία παιζόταν για απλή τέρψη (αναψυχή) «επί καρύοις» είτε για χρηματικό κέρδος, δηλαδή *επ' αργυρίω*.

Σε μελανόμορφο αμφορέα που χρονολογείται περί το 450 π. Χ. και βρίσκεται σε κρατικό Μουσείο του Βερολίνου από Πρωσική Πολιτιστική ιδιοκτησία βλέπουμε τον Αία και τον Αχιλλέα να παίζουν το παιχνίδι της πεσσείας.<sup>178</sup>

#### 4. 79. Πεσσοί (Λατ.: *Calculi*)

Οι πεσσοί ήταν τα πόνια με τα οποία οι αρχαίοι Έλληνες έπαιζαν τα επιτραπέζια παιχνίδια τους και δει την πεσσεία. Από τις αρχαιολογικές έρευνες μαθαίνουμε ότι οι πεσσοί είχαν διάφορα σχήματα και χρώματα το δε υλικό που ήταν κατασκευασμένοι αποτελούσε επίδειξη πλούτου όπως μας περιγράφει ο Πετρώνιος. Ήταν μεταλλικοί ή από μόλυβδο και είχαν σχήμα ωοειδές.<sup>179</sup> Όλα αυτά τα χρόνια οι πεσσοί παραμένουν με το ίδιο όνομα, αλλά στο τάβλι η λέξη πόνια έχει αντικατασταθεί με τη λέξη πούλια.

<sup>176</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 97.

<sup>177</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 469-480.

<sup>178</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 471.

<sup>179</sup>. Παπάς Π. Ν.: λ. «πεσσός», ΜΕΕ, τ. Κ', 100, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 480-484.

#### 4. 80. Πεντέλιθοι - Πεντάλιθα

Πρόκειται για το παιχνίδι πεντάλιθα που προαναφέρθηκε με τη μόνη διαφορά ότι εκτελούνταν ως εναρκτήρια διαδικασία για το παιχνίδι που επρόκειτο να ακολουθήσει. Ο παίχτης έπρεπε με την πίσω πλευρά της παλάμης του, να πιάσει τα περισσότερα.<sup>180</sup> Τα έπαιζαν με πέντε αστραγάλους, πέτρες ή βότσαλα, πετώντας τα προς τα επάνω. Πρόκειται για τα σημερινά πεντόβολα.

#### 4. 81. Πέταυρον

Η λέξη πέταυρον προέρχεται από το ρήμα πεταυρίζω που σημαίνει χορεύω, χορεύω επί πεταύρου ή επί σχοινίου, δηλαδή σχοινοβατώ. Πέταυρον ή πένταυρον<sup>181</sup> ήταν το σανίδι ισορροπίας θα λέγαμε η σημερινή τραμπάλα ή η σανίδα ισορροπίας που σε αυτήν έκαναν ακροβασίες οι θαυματοποιοί.<sup>182</sup> Μέρος της αιώρας, η σανίδα των ακροβατών ήταν και παιχνίδι των συμποσίων που παιζόταν σε ειδικούς χώρους. Ως παιχνίδι των συμποσίων χανόταν μεγάλες περιουσίες και ήταν απαγορευμένο.<sup>183</sup>

#### 4. 82. Πετροπόλεμος

Ο πετροπόλεμος η πιο απλή μορφή μύησης στον πόλεμο που αποτυπώνεται στις εικονικές μάχες, ήταν αγωνιστικό παιχνίδι βίας.<sup>184</sup>

#### 4. 83. Πλαγγών (Λατ.: Pupa)

Πλαγγόνα ήταν οι πηλίνες ή κέρινες κούκλες πλαγγόνες βαμμένες ωραία και με κινητά ή μη κινητά μέλη. Ένα διαχρονικό και παγκόσμιο παιχνίδι που στην πρώτη του εμφάνιση στην Ελλάδα ξεκίνησε από τη μυθολογία και την επιστήμη ανήκοντας στα μηχανικά παιχνίδια για να καταλήξει αργότερα ως ειδώλιο – παιδικό παιχνίδι στα χέρια του κάθε παιδιού. Οι ονομασίες της στην αρχαία Ελλάδα ήταν πολλές: πλαγγόνα πλαγγών, γλυνή, δάγυνα, κόρη ή νύμφη. Το αρχικό ειδώλιο που ονομάστηκε πλαγγόνα ανάλογα με τις ιστορικές στιγμές της Ελλάδας απέκτησε επίσης τις

<sup>180</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 16.

<sup>181</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 27.

<sup>182</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 16.

<sup>183</sup>. Βενιζέλος Θ.: *Περί του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ελλήνων*, Εν Αθήναι 1873, σελ. 278, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 484-485.

<sup>184</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 65.

ονομασίες *κοροκόσμια* και *κορύλλια*, ενώ όταν απέκτησε αρθρώσεις<sup>185</sup> ονομάστηκε *νευρόσπαστο*.<sup>186</sup>

#### 4. 84. Πλαταγή

Η πλαταγή ήταν παιχνίδι ανάλογο με τη σημερινή κουδουνίστρα που παρήγαγε δυνατό το τρόμαγμα των παιδιών προκειμένου να πάψουν το κλάμα ή για το νανούρισμα των παιδιών.<sup>187</sup> Άλλοτε επρόκειτο για στεφάνι ή δίσκο που γύρω - γύρω κρεμούσαν κουδουνάκια ή κρόταλα και άλλοτε ήταν μικρό πήλινο ειδώλιο, που έβαζαν λίγους ψήφους μέσα για να προκαλούν τον γνωστό θόρυβο όταν κουνούσαν τα μωρά οι μεγάλοι.<sup>188</sup> Πήλινη πλαταγή ή πλαταγών (κουδουνίστρα) φυλάσσεται στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης των Αθηνών και ανήκει στη συλλογή του Πολίτη, αριθ. 124.<sup>189</sup>

#### 4. 85. Πλαταγώνιον

Το πλαταγώνιον ήταν παιχνίδι που παιζόταν κυρίως την άνοιξη. Το παιδί έκλεινε τα δάχτυλα του ενός χεριού σχηματίζοντας δακτύλιο και επάνω έβαζε ένα πέταλο άνθους παπαρούνας ή ανεμώνης,<sup>190</sup> το οποίο χτυπούσε με την παλάμη του άλλου χεριού. Το ασκοειδές πέταλο με το χτύπημα έσκαζε παράγοντας ήχο.<sup>191</sup>

#### 4. 86. Πλατανιστάς

Πλατανιστάς ή πλατανιστής ήταν παλατονόφυτη περιοχή κοντά στην Σπάρτη. Περιβαλλόταν από διώρυγα με νερό, σχηματίζοντας ένα μικρό νησάκι. Στα δύο άκρα της νησίδας υπήρχαν δύο γέφυρες όπου στη μία υπήρχε το άγαλμα του Ηρακλή και στην άλλη το άγαλμα του Λυκούργου. Οι παίχτες των δύο ομάδων του Ηρακλέους

<sup>185</sup>. Σουΐδα: *Λεξικό*, «οἷς ἔξαπατᾶσθαι τὰ παιδάρια εἰωθεν», στο Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 16.

<sup>186</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 488-555.

<sup>187</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 26.

<sup>188</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 15.

<sup>189</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>190</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 34.

<sup>191</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 26. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 127: «ἀλλά και τὰ τοῦ τηλεφίλου καλουμένου φύλλα ἐπὶ τοὺς πρώτους δύο τῆς λαιᾶς δακτύλους εἰς κύκλον συμβληθέντας ἐπιθέντες τῷ κοίλῳ τῆς ἐτέρας χειρός ἐπικρούσαντες, εἰ κτύπον ποιήσειεν εὐκροτον ὑποσχισθέν τῇ πληγῇ τό φύλλον, μεμνησθαι τοὺς ἐρωμένοις αὐτῶν ὑπελάμβανον.», στο Γκαζιάνης: *Παιγνίδι*, σελ. 34.

και του Λυκούργου έπαιρναν θέση στα δύο αγάλματα αντιστοίχως και βγάζοντας τα ρούχα τους εισέρχονταν στο χώρο του πλατανιστά από τις δύο γέφυρες. Σκοπός της κάθε ομάδας ήταν η απομάκρυνση των αντιπάλων από το χώρο του πλατανιστή με κάθε τρόπο ακόμη και με ρίξιμο μέσα στις διώρυγες. Το παιχνίδι αυτό ήταν μια σωστή μάχη. Ήταν ένα από τα σκληρότερα και βιαιότερα παιχνίδια των Σπαρτιατών οι οποίοι δεν είχαν το δικαίωμα να μεταχειριστούν αντικείμενα, αλλά μόνο τη σωματική τους ρώμη.<sup>192</sup> Ειδικότερα, από τον Πausανία<sup>193</sup> γίνεται γνωστό ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι μύησης στην πολεμική τέχνη. Από τις περιγραφές του αναφέρεται ότι ήταν παιχνίδι δύναμης μεταξύ δύο ομάδων εφήβων όπου ριχνόταν στον αγώνα σώμα με σώμα ή πολλοί μαζί με ορμή για να παλέψουν για το θάνατο. Στον αγωνιστικό χώρο το «νησί» Πλατανιστάς, η μάχη γινόταν με αλληλοσπρωξίματα για τη ρίψη του αντιπάλου στην τάφρο με το νερό, με γροθιές, κλοτσιές, δαγκώματα και με προσπάθειες για το βγάλσιμο των ματιών του αντιπάλου.

#### 4. 87. Πλειστοβολίνδα

Οι πληροφορίες για το αρχαιοελληνικό παιχνίδι της πλειστοβολίνδας είναι λιγοστές. Η ονομασία του παιχνιδιού, σημαίνει *πλείστες*, δηλαδή πολλές, *βολές*, ριξιές. Ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών κυβείας, διότι παιζόταν με κύβους και με αστραγάλους. Έριχναν μέσα από τον *φορμίσκο* ή *καλαθίσκο* πολλούς αστραγάλους μαζί και όποιος έφερνε τους περισσότερους αριθμούς κέρδιζε το χρηματικό ποσό για το οποίο έπαιζαν.<sup>194</sup>

#### 4. 88. «Ποδόσφαιρο»

Τα «ποδόσφαιρο» ήταν παραπλήσια μορφή σφαίρισης άγνωστης αρχαίας ελληνικής ονομασίας Από ανάγλυφο επιτύμβιας μαρμάρινης λουτροφόρου ληκύθου του 4<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα, παριστάνεται ένας καλογυμνασμένος νέος άνδρας (έφηβος) που προσπαθεί να ισορροπήσει μια σφαίρα στο δεξί του πόδι όπως ακριβώς κάνουν οι

<sup>192</sup> Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 29.

<sup>193</sup> Πausανίας: *Ελλάδος περιήγησις*, III. 14. 7-10. Λουκιανός: *Ανάχαρσις*, σελ. 38.

<sup>194</sup> Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Z. 206, Θ. 95: «... πλειστοβαλίνδαν καλονόμενην παιδιάν· ό δ' ύπερβαλλόμενος τῶ πλήθει τῶν μονάδων, έμελλεν άναρήςεσθαι τό έπιδιακείμενον άργύριον.», στο Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 26. Στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 562.

σημερινοί ποδοσφαιριστές.<sup>195</sup> Δεν υπάρχουν πληροφορίες για το εάν πρόκειται για παιχνίδι υψηλής τεχνικής δεξιοτεχνίας ή παιχνίδι ισορροπίας.<sup>196</sup>

#### 4. 89. Πόλεις (Λατ.: *Latroncules*)

Το παιχνίδι πόλεις ήταν το σε όλους γνωστό μας σκάκι ή ζατρίκιο. Οι αρχαίοι Έλληνες το έλεγαν *πόλεις* ή *πόλις*. Σύμφωνα με τον Πολυδεύκη υπήρχαν δύο τρόποι παιξίματος ή στησίματος της πεσσείας. Κατά τον πρώτο τρόπο, τα πεσσεία ήταν πεντάγραμμα και ήταν η πρωταρχική μορφή πεσσείας και φαινόταν πως ήταν ένα απλοϊκό παιχνίδι. Κατά το δεύτερο τρόπο με τον οποίο παιζόταν, το παιχνίδι ήταν πιο σύνθετο και ονομαζόταν πόλεις ή *χώρας παίζειν*.<sup>197</sup> Το παιχνίδι παιζόταν επάνω σε άβακα με τη χρήση εξήντα (60) συνολικά πεσσών ή *κύνων*<sup>198</sup> σε δύο διαφορετικά χρώματα. Ο Αριστοτέλης<sup>199</sup> αναφέρει ότι *ένας άνθρωπος χωρίς πόλη είναι σαν απομονωμένο πόνι στο παιχνίδι της πεσσείας*. Ως δεινοί παίχτες του ζατρίκιου φημίσθησαν ο Αλκιβιάδης, ο Περικλής, ο Πλάτων, ο Ξενοφών κ. ά..<sup>200</sup>

#### 4. 90. Πύργος (Λατ.: *Phimus pyrgus*)

Ο πύργος ήταν ένα κατασκεύασμα που μέσα πετούσαν τα ζάρια από τα διάφορα παιχνίδια μπορεί να χαρακτηριστεί σαν εξάρτημα όλων των παιχνιδιών που έκαμαν τη χρήση των ζαριών.<sup>201</sup> Ο πύργος ήταν ένα κατακόρυφο κουτί που στο εσωτερικό του υπήρχαν διάφορες εξοχές επάνω στις οποίες χτυπούσε το ζάρι και στη συνέχεια έπεφτε από μια οπή κάτω, ούτως ώστε να είναι η ζαριά δίκαιη χωρίς την παρέμβαση του χεριού.

<sup>195</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 281.

<sup>196</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 281. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 561.

<sup>197</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 18.

<sup>198</sup>. Κατά την άποψη του Α. Evans (PM1, 476), στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 564-587.

<sup>199</sup>. Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1253<sup>α</sup>.

<sup>200</sup>. Φρυγανάς: *Μεγάλη Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια*, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 574.

<sup>201</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Ζ. 203 και Ι. 150.

#### 4. 91. Ραβδομαχία

Η ραβδομαχία ήταν αγωνιστικό παιχνίδι έντονης βίας που απεικόνιζε τις συνθήκες μιας κανονικής μάχης.<sup>202</sup>

#### 4. 92. Ραθαπυγισμός

Η ονομασία του παιχνιδιού προήλθε από το ρήμα *ράσσω* (τύπτω, κτυπώ με δύναμη) και *πυγή* (γλουτός, οπίσθια). Από την ονομασία του φαίνεται ότι επρόκειτο για ένα άσεμνο παιχνίδι το οποίο το έπαιζαν οι νεαρές Σπαρτιάτισσες. «Όμοια ορχηστική κίνηση εγένετο κατά τον μόθωνα και την βίβασιν εν τη αρχαία Λακωνική».<sup>203</sup> Ο Αριστοφάνης επίσης αναφέρει ότι σύντομα αυτό το άσεμνο παιχνίδι είχε αρχίσει να παίζεται από όλους τους ελληνοπαιδας ανεξαρτήτου καταγωγής.<sup>204</sup> Σήμερα είναι γνωστό σαν τζιμπόκωλον.<sup>205</sup>

#### 4. 93. «Ρόδι και δίσκος»

Το παιχνίδι με το ρόδι και το δίσκο σύμφωνα με τις γραπτές μαρτυρίες του Παιουσανία<sup>206</sup> ήταν ένα παιχνίδι που έπαιξε ο Μίλων γιος του Διοτίμου γνωστός ολυμπιονίκης. Σύμφωνα με τις περιγραφές του Παιουσανία ο Μίλων κρατούσε με τέτοιο τρόπο ένα ρόδι ώστε κανείς να μην μπορεί να του το πάρει, αλλά και να μην το συνθλίβει ο ίδιος με τη δύναμή του, ενώ ισορροπούσε ταυτόχρονα σε ένα δίσκο αλειμμένο με λίπος και γελοιοποιούσε όλους όσους έπεφταν πάνω του προκειμένου να τον μετακινήσουν σπρώχνοντας έξω από το δίσκο.

#### 4. 94. Ρόμβος (Λατ.: Rhombus)

Αρχικά το παιχνίδι ως κατασκευή ήταν δύο ξύλινα ισόπλευρα τρίγωνα που ενωνόταν στη βάση τους με τρόπο ώστε να σχηματίζουν ένα λοξό ισόπλευρο παραλληλόγραμμο. Το πετούσαν στον αέρα για να προκληθεί θόρυβος από το στροβίλισμά του. «Πρόκειται για ένα σανίδιον που κινούμε στον αέρα για να κάνω

<sup>202</sup> . Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 65-66.

<sup>203</sup> . Κολοκοτσάς, Λ. Ε. Δ. «ραθαπυγισμός», ΜΕΕ, τ. ΚΑ΄. 26. Παλιουρίτης Γ.: Αρχαιολογία ελληνική, τόμ. Β΄. ό.π. (σημ. 8. λ. «πλαταγώνιον»), 193-194, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 594.

<sup>204</sup> . Αριστοφάνης: *Λυσιστράτη*, στίχ. 82.

<sup>205</sup> . Παλιουρίτης στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 595.

<sup>206</sup> . Παιουσανίας: *Ελλάδος περιήγησις* VI.14.5-8.

κάποιο θόρυβο. Για άλλους αυτό ήταν από χαλκό ή χρυσό ή ακόμα και από κατεργασμένη πέτρα.»<sup>207</sup>

Ένα παρόμοιο παιχνίδι παιζόταν από τα παιδιά της Θράκης (από προσφυγόπουλα της Μικράς Ασίας), έχοντας μια τούρκικη λέξη για ονομασία, το *τεκερλέκ*. Αυτό ήταν ένα παραλληλόγραμμο ξύλο κατά προτίμηση ιτιάς (σουούτ). Έκαναν μια τρύπα σε ένα σημείο του παραλληλογράμμου και με ένα σχοινί κατά προτίμηση κορδόνι από δέρμα το περιέστρεφαν γύρω από το κεφάλι. Αυτό σύμφωνα με τις διάφορες κινήσεις (οριζόντιες, πλάγιες, κάθετες), με το ρυθμό της περιστροφής και με την ταχύτητά της έβγαζε κάθε φορά και ένα διαφορετικό θόρυβο. Παίζονταν από τα παιδιά την άνοιξη και ως επί τω πλείστον στη γιορτή του Αγίου Γεωργίου (με το παλιό εορτολόγιο) και ειδικότερα τη στιγμή που τα κορίτσια έκαναν τις κούνιες (γιορτές που γινόταν στα δάση των πλατανιών, δίπλα σε τρεχούμενα νερά).<sup>208</sup>

#### 4. 95. Σάστρο (Σείστρο)

Σάστρο, σείστρο ή κουδουνίστρα ήταν το παιχνίδι με το οποίο ψυχαγωγούσαν και καταπολεμούσαν τη δύσπνοια των παιδιών.<sup>209</sup>

#### 4. 96. Σκαπέδρα

Πρόκειται για την παραλλαγή του ωραίου παιχνιδιού της κατά ζεύγους διελκυστίνας.<sup>210</sup> Ήταν παιχνίδι δύναμης που απαιτούσε σκληρή σωματική δοκιμασία *σκαπέδραν έλκειν* και παιζόταν από δύο παίκτες, συνήθως στις Διονυσιακές γιορτές. Τοποθετούσαν ένα πάσαλο στο χώμα και από τη μια οπή του, στερέωναν ένα σχοινί. Οι δύο παίκτες βρισκόταν στις άκρες των σχοινιών με τις πλάτες αντίκρυ. Μετά από σύνθημα προσπαθούσαν τραβώντας ο ένας να παρασύρει τον άλλο να χτυπήσει στη δοκό. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν να τραβήξει ο παίκτης τον αντίπαλο μέχρι να ακουμπήσει τον πάσσαλο.<sup>211</sup> Στην αρχαία Αθήνα παιζόταν στην εξοχή κατά τη διάρκεια των θερινών Διονυσίων με διάφορες παραλλαγές. Μέχρι σήμερα μας ήταν άγνωστο σαν παιχνίδι. Παίζεται όμως σαν παραλλαγή ενταγμένο σε

<sup>207</sup> . Saglio E. (σημ. 3), 864, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 595-597.

<sup>208</sup> . Αδημοσίευτο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>209</sup> . Πολυδεύκης, *Ονομαστικόν*, Θ. 127. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 598-605.

<sup>210</sup> . Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 122. Σουητώνιος, 7, σελ. 70.

<sup>211</sup> . Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 30.

διάφορα άλλα παιχνίδια. Από το παιχνίδι αυτό παρέμεινε η φράση *σκαπέδραν έλκειν* για να τονιστεί ότι αγωνίζομαι σε έναν δύσκολο αγώνα.<sup>212</sup>

#### 4. 97. Σκινθαρίζειν - σκανθαρίζειν

Το σκινθαρίζειν ήταν ένα παιχνίδι στο οποίο χρησιμοποιώντας ως ελατήριο τον αντίχειρα χτυπούσε κάποιος με το μεσαίο δάκτυλο τη μύτη ενός άλλου.<sup>213</sup> Σήμερα ονομάζεται μύθος ή μπαμπανίτσα ή μπαούτα ή σκορδομυτία.<sup>214</sup> Ο Lafaye το εντάσσει στα παιχνίδια της φάρσας και του μορφασμού.

#### 4. 98. Στρεπτίνδα

Στρεπτίνδα ήταν ένα απλό παιχνίδι που παιζόταν με ένα όστρακο (τμήμα τερακότας) ή ένα νόμισμα το οποίο το τοποθετούσαν στο έδαφος και το χτυπούσαν με άλλο νόμισμα ή όστρακο από μια απόσταση για να περιστραφεί από την άλλη πλευρά. Πολλές φορές αντί για όστρακο ή νόμισμα, χρησιμοποιούσαν πλατιές πέτρες.<sup>215</sup>

#### 4. 99. Στρόμβος

Πρόκειται για το γνωστό παιχνίδι της σβούρας. Ο στρόμβος ήταν ένα παιχνίδι φυσικής εξάσκησης και αυτοσυγκέντρωσης. Αποτελούνταν από ένα ρόμβο που περιστρεφόταν παράγοντας ήχο. Ο ήχος για τους αρχαίους ασκούσε μαγικές και μαντικές ιδιότητες όπως συνέβαινε με την ίγυγα και τον ρόμβο, αλλά εξίσου σημαντική ήταν η επίδραση που ασκούσαν και οι κύκλοι που διαγραφόταν στο έδαφος κατά το στριφογύρισμά του.

---

<sup>212</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 30.

<sup>213</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 122. Σουητώνιος 20, σελ. 73: «...τῶ μέσῳ τῆς χειρός δακτύλῳ ὑπὸ τοῦ μείζονος ἀφεθέντι τὴν ῥίνα παίειν.», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 606.

<sup>214</sup>. Κακριδής: *Παιγνίδια*, σελ. 175, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 607.

<sup>215</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 110-117: «ὄστρακον, ὄστρακο ἢ νόμισμα νομίματα τό κείμενον ἔστρεφον». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 24.



#### 4. 100. Στρόφαλος

Ο στρόφαλος ήταν παιχνίδι που αποτελούνταν από δύο ρηγά πιάτα από μπρούντζο τα οποία τα διαπερνούσε ένας κεντρικός άξονας. Ο άξονας αυτός, στηριζόταν σε ένα βραχίονα. Στις θεατές πλευρές του, υπήρχαν ανάγλυφες παραστάσεις. Ήταν ένα παιχνίδι ακριβό και συνεπώς οι μπρούντζινοι στρόφαλοι της Κορίνθου μάλλον ήταν παιδιών πλουσίων οικογενειών. Υπήρχαν και στρόφαλοι από ξύλο τους οποίους έπαιζαν στις αλάνες όλα τα παιδιά. Είναι παιχνίδι που παίζεται μέχρι και σήμερα κυλώντας μια ξύλινη ή μεταλλική ή λαστιχένια ρόδα. Ο στρόφαλος στην αρχή είχε ταυτιστεί με την ύγγα, αλλά οι νεότερες έρευνες έχουν αλλάξει την αρχική εκτίμηση. Παραστάσεις στα αρχαιολογικά μουσεία του Λονδίνου, του Παρισιού και του Βερολίνου από εκθέματα που προέρχονται από την αρχαία Κόρινθο που χρονολογούνται κατά το 4<sup>ο</sup> π. Χ. αιώνα, μαρτυρούν την αρχαιοελληνική του προέλευση, δίνοντας κάποιες πληροφορίες για τον τρόπο παιχνίματος του στρόφαλου.<sup>216</sup> Στα χωριά της Θράκης και της Μακεδονίας όπου καλλιεργείται ο ηλιάνθος, τα παιδιά βάζουν δύο κεφάλια ηλιάνθου μαζί και μετά ένα ξύλο για άξονα, φτιάχνοντας έτσι ένα πρόχειρο φτηνό και γρήγορο στρόφαλο.<sup>217</sup>

#### 4. 101. Σφαίρα

Η σφαίρα ήταν το πιο ενδεδειγμένο αντικείμενο παιδιάς και σωματικής εξάσκησης, διότι για τους αρχαίους Έλληνες συνδύαζε απόλυτα την ψυχαγωγία και την ολική εκγύμναση του σώματος.<sup>218</sup> Ήταν επίσης ένα αντικείμενο παιχνίδι ψυχαγωγίας που μαγνήτιζε και μάγευε τους αρχαίους Έλληνες για τις ιδιότητες που διέθετε και τις δημιουργικές δυνατότητες που παρείχε.<sup>219</sup>

Οι ειδικοί χώροι των γυμνασίων που ονομάστηκαν σφαιριστήρια μαρτυρούν την εξέχουσα θέση που είχε η σφαίρα στην όλη φιλοσοφία του αρχαίου ελληνικού κόσμου. Η ανάπτυξη της σφαιριστικής τέχνης και δεξιότητας του παίχτη του έδινε το χαρακτηρισμό του σφαιριστή και κατά περίπτωση του σφαιριστή δασκάλου για τον

<sup>216</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 616 - 621.

<sup>217</sup>. Αδημοσίευτο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>218</sup>. Γαληνός: *Σφαίρας*, KV. I. II. III. IV. V. 899-910.

<sup>219</sup>. Ίσως να τη συνδύαζαν με τις μαγικές ιδιότητες της ύγγας – κύκλου, βλέπε στην υποσημείωση του παιχνιδιού ίυξ.

οποίο οι τιμές ήταν μεγάλες.<sup>220</sup> Υπήρχαν επίσης και εκδηλώσεις θαυμασμού για τα παιχνίδια της σφαιρίσης από διάσημους της εποχής εκείνης ήταν πολλές.

Οι σφαίρες των αρχαίων, ήταν παραγεμισμένες με αλογότριχες, άμμο, χώμα, μαλλί, σπάγκους, άλευρα, σπόγγους, πανιά, σπασμένα κεραμίδια, φτερά και πούπουλα. Ανάλογο ήταν και το περίβλημά τους που αποτελούνταν από ύφασμα ή από κομμάτια δέρματος ραμμένα μεταξύ τους ή από κύστες ζώων. Υπήρξαν επίσης σφαίρες από γυαλί και από σίδηρο. Τα μεγέθη της σφαίρας ήταν ποικίλα και ανάλογα με τη χρήση της. Πιθανολογείται ότι ανάλογα με το μέγεθός τους υπήρξαν έξι (6) διαφορετικά είδη σφαίρας. Η *αγαθίς* που ήταν σφαίρα φτιαγμένη από νήμα.<sup>221</sup> Η *θύλαξ* που ήταν η μεγαλύτερη και η ελαφρύτερη από όλες τις σφαίρες, είχε στο εσωτερικό της αέρα, από μια κύστη ζώου. Περιβαλλόταν από δέρμα χοίρου ή ελαφιού. Η *φούλικλος* που ήταν η αμέσως μικρότερη από τη θύλαξ και που λέγεται ότι επινοήθηκε από τον παιδοτρίβη Αττικό από τη Νεάπολη. Η *κώρυξ* που ήταν μικρή, αλλά βαριά σφαίρα με περίβλημα από δέρμα χοίρου και μέσα είχε σπασμένα κεραμίδια και αλεύρι. Η *αρπαστή* που ήταν σφαίρα μικρού μεγέθους και μπορούσε να πεταχτεί εύστοχα και να πιαστεί εύκολα. Η *χωριάτικη*, που ήταν σφαίρα μεσαίου μεγέθους αρκετά ελαφριά και κατάλληλη κυρίως για τις ασκήσεις γυμναστικής των παιδιών. Με αυτήν παιζόταν το παιχνίδι *ουρανία* και ήταν γεμάτη από σπόγγους και πανιά. Η *τριγών*, πολύ συνηθισμένη σφαίρα, αρκετά σκληρή που με αυτήν έπαιζαν ένα δημοφιλές παιχνίδι, το *τρίγωνο*.<sup>222</sup>

Από τα ευρήματα που υπάρχουν φαίνεται ότι οι αρχαίοι Έλληνες έβαφαν και σχεδίαζαν με ζωηρά χρώματα τις σφαίρες. Η Ναυσικά για το γνωστό παιχνίδι της με την ονομασία *ουράνια σφαίρα* είχε μια ωραία χρυσαφένια ή πορφυρή μπάλα.<sup>223</sup>

#### 4. 102. Σφαιρία (τα)

Τα σφαιρία ή σφαιρίδια<sup>224</sup> ήταν μικρότατα αντικείμενα αθύρματα φτιαγμένα από πηλό και σπανιότερα από μέταλλο. Αποτελούσαν το μέσο για να παιχτούν άλλου είδους παιχνίδια όπως η τρόπα (σαν τους σημερινούς βόλους) και αποτελούν κοινότατο παιχνίδι για όλα τα παιδιά. Ιδιαίτερη αξία είχαν τα πολύχρωμα γυάλινα

<sup>220</sup>. Αλμμανίδης: *Ιστορία*, σελ. 277.

<sup>221</sup>. Ησύχιος, στο Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 17.

<sup>222</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 622-632

<sup>223</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 622-632.

<sup>224</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 16.

σφαιρία τα λεγόμενα *κολένια* ή *γυαλένια* που υπήρξαν και αντικείμενο ανταλλαγής μεταξύ των παιδιών.<sup>225</sup>

#### 4. 103. Σφαιρισμός - Σφαιρίζειν

*Η ουρανία, η απόρραξη, η επίσκυρος και η φαινίνδα* ήταν μερικά από τα παιχνίδια του σφαιρισμού που ξεχώρισαν από το πλήθος των παραλλαγών που παιζόταν με τη σφαίρα δια του *σφαιρίζειν*. Οι σφαιριστές δάσκαλοι και παίκτες μάθαιναν δια της ψυχαγωγίας και της εκγύμνασης, τις σφαιριστικές δεξιότητες στα λεγόμενα σφαιριστήρια που ήταν ειδικοί χώροι των γυμνασίων.<sup>226</sup>

Οι καταγραμμένες σημερινές ονομασίες και τρόποι παιξίματος του σφαιρισμού απαριθμούν ένα ελάχιστο αριθμητικό πλήθος που μας επιτρέπει να υποστηρίξουμε τη σχετική άποψη του Πλάτωνα ότι κάθε φορά που συγκεντρώνονται να παίξουν παιδιά δημιουργείται και ένα νέο παιχνίδι.<sup>227</sup> Τα παιχνίδια αυτά σύμφωνα με τις ονομασίες τους ήταν δέκα (10): *Η απόρραξις, η ανακρουσία, το αρπαστόν, η επίσκυρος ή επίκοινος, το κερητίζειν, η κωρυκομαχία, η ουρανία ή εφηβική, το τρίγωνον, η φαινίνδα και η εφετίνδα*. Επάνω σε αυτά τα παιχνίδια υπήρχαν πολλές παραλλαγές ή εμπνεύσεις της στιγμής τις οποίες δεν μπορούμε να τις εντάξουμε σαν ένα ξέχωρο είδος παιχνιδιού. Επίσης, από τον Πολυδεύκη αναφέρονται δεκαπέντε (15) σφαιριστικά παιχνίδια<sup>228</sup> τα οποία διατυπώνονται με δεκαπέντε ρήματα: *σφαίραν ρίπτειν, βαλείν, αφιέναι, πέμπειν προσπέμπειν, εκπέμπειν, αντιπέμπειν, ανταφιέναι, ανταποφέρειν, σφαιριστικόν είναι, εύρηθμον, ευσχήμονα, εύσκοπον, εύτονον*.

Αξιοσημείωτη είναι η αναφορά ότι οι ασκήσεις της σφαιρίσης όπως και κάθε άλλο είδος άσκησης γινόταν με τη συνοδεία των ήχων της μουσικής<sup>229</sup> για την τέρψη της ψυχής, αλλά και για την υγεία με την παράλληλη γύμναση. Ο γιατρός Γαληνός αναφέρεται στη μεγάλη σημασία που έχουν στη σωματική υγεία οι ασκήσεις

<sup>225</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 6332-635.

<sup>226</sup>. «Για το σφαιριστήριο εκφράζεται και η αντίθετη άποψη η οποία υποστηρίζει ότι το σφαιριστήριο ήταν χώρος για την εξάσκηση στην πυγμή επειδή σφαίραι ήταν ένα είδος πυγμαχικών γαντιών τα οποία χρησιμοποιούνταν πιθανότατα στην προπόνηση των πυγμάχων. Ο Τζάχου Αλεξανδρή, «Το γυμνάσιο», σελ. 32, στο Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 277.

<sup>227</sup>. Πλάτων: *Νόμοι* IV. 794: «... ἄς ἐπειδὴν ζυνέλθωσιν οἱ τηλικούτοι, αὐτοὶ σχεδὸν ἀνευρίσκουσιν.»

<sup>228</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 104-107.

<sup>229</sup>. Βουλοδήμος Χ.: *Δοκίμιον περί του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ελλήνων*, τ. Α' + Β', Οδησός, 1875, Αθήνα, 1903, σελ. 95, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 640.

σφαίρισης, καθώς επίσης και πολλοί άλλοι γιατροί της αρχαιότητας όπως ο Ηρόφιλος.<sup>230</sup>

#### 4. 104. Σφαιρομαχία

Η σφαιρομαχία ήταν αγωνιστικό παιχνίδι που παιζόταν με την μπάλα συχνά βίαιο καθότι κατά την έκβασή του υπήρχε η σύγκρουση και η αγριότητα.<sup>231</sup>

#### 4. 105. Σχοινάκι

Το σχοινάκι ήταν απλό παιχνίδι που παιζόταν ατομικά ή ομαδικά. Το μήκος του σχοινιού ανάλογο με τον αριθμό των παιχτών. Το σχοινάκι παίζονταν πολύ από τους αρχαίους. Σήμερα εκτός από ένα απλό καθημερινό παιχνίδι έχει εισαχθεί και σαν μέσο άσκησης των αθλητών για την εκγύμναση του σώματος.<sup>232</sup>

#### 4. 106. Σχοινοφιλίνδα

Η σχοινοφιλίνδα ήταν ομαδικό ψυχαγωγικό παιχνίδι. Τα παιδιά κατόπιν κλήρωσης καθόταν κυκλικά και οκλαδόν με το πρόσωπο προς το κέντρο του κύκλου εκτός από ένα που έπρεπε να περιφέρεται.<sup>233</sup> Ο εξωτερικά του κύκλου περιφερόμενος παίχτης κρατούσε ένα σχοινί στο χέρι και το άφηγε πίσω από την πλάτη ενός από τους καθισμένους παίχτες με τρόπο ώστε να μη γίνεται αντιληπτή η κίνηση. Ο περιφερόμενος παίχτης συνέχιζε υποδύοντας τον αδιάφορο και προσπαθώντας να διαγράψει ένα κύκλο. Αν ο εν λόγω παίχτης δεν καταλάβαινε την κίνηση του περιφερόμενου τότε εισέπραττε την τιμωρία του μαστιγώματος με το σχοινί, διαγράφοντας έναν πρόσθετο κύκλο δαρμένος.<sup>234</sup>

<sup>230</sup>. Σουητώνιος: 2 σελ.68: «Ο Ηρόφιλος ήταν ο πρώτος γιατρός που έκανε νεκροψίες σε ανθρώπινα, πτώματα.», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 635-646.

<sup>231</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 65.

<sup>232</sup>. Lafaye: "Ludi", D/S, τόμ. III, 1361, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 646-647.

<sup>233</sup>. Πολυδεύκης: Θ, *Ονομαστικόν*, 115. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 647-648.

<sup>234</sup>. Πολυδεύκης: Θ. *Ονομαστικόν*, σελ. 115, «... ή δέ σχοινοφιλίνδα, κάθηται κύκλος, εἷς δέ σχοῖνον ἔχων λαθῶν παρ' αὐτῶ τίθησι· κἄν μὲν ἀγνοήσῃ ἐκεῖνος πάρ' ᾧ κείται περιθέων περί τόν κύκλον τύπεται, εἰ δέ μάθοι, περιελαάνει τόν θέντα τύπτων.». Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 19.

#### 4. 107. Σχολείο

Ο άνθρωπος όπως έχει αναφερθεί από τον Αριστοτέλη, είναι μιμητικό όν. Οι νέοι και τα παιδιά σε πολλά τους παιχνίδια μιμούνται τους μεγάλους είτε σε θέματα μικροκατασκευών σε διάφορα είδη και είδη κουζίνας είτε για εργαλεία, είτε για επαγγέλματα, είτε για παιχνίδια. Έτσι επάνω σε αγγεία του 460 π.Χ. απεικονίζεται ένα σχολείο όπου ο δάσκαλος και οι μαθητές είναι παιδιά με αποτέλεσμα να γίνεται αντιληπτό ότι τα παιδιά στην παράσταση αυτή μιμούνται τους μεγάλους παίζοντας σχολείο.<sup>235</sup>

#### 4. 108. Τέσσερα

Το τέσσερα ήταν παιχνίδι που έχει καταταχθεί στην κατηγορία των κυβευτικών αν και κατά τις προσπάθειες προσδιορισμού του υπήρξαν ασάφειες για το εάν επρόκειτο για παιχνίδι αντικειμένου συναλλαγής ή παιχνίδι με πόνια ή άλλου είδους.<sup>236</sup> Σε εμάς σήμερα εξακολουθεί να παραμένει άγνωστο.

#### 4. 109. Τηλία (Λατ.: *Iudus duodecim scriptorum*)

Από την αρχαιοελληνική περίοδο δεν υπάρχουν ούτε αρχαιολογικά ευρήματα, ούτε φιλολογικές αναφορές για το παιχνίδι αυτό. Από τις λιγοστές πληροφορίες γνωρίζουμε ότι επρόκειτο για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που παιζόταν με δύο ίσως και με τρία ζάρια και από δύο παίκτες, οι οποίοι είχαν υπό τη διαχείρισή τους από δεκαπέντε (15) πόνια ο καθένας. Το παιχνίδι, συνδυάζοντας τη διαδικασία διαδρομής και φραγής, επέτρεπε στον παίκτη με την ικανότητά του να εξισορροπήσει το τυχαίο ριξίμο των ζαριών, μέχρι την τελική του έκβαση. Το παιχνίδι της τηλίας, διαγράφοντας τη μακρά του διαδρομή στο χρόνο είναι ταυτισμένο σήμερα με το ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι του τάβλι.<sup>237</sup>

<sup>235</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 648-649.

<sup>236</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 651-655.

<sup>237</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 659-675.

#### 4. 110. Τίφη

Τίφη ήταν αρχαιότατο παιχνίδι που ο Αριστοφάνης το αποκαλεί τίφην.<sup>238</sup> Από σχολιαστές ταυτίστηκε με τη μηλολόνη που παιζόταν με μια χρυσόμυγα με τη μόνη διαφορά που στην τίφη το παιχνίδι παιζόταν με έναν κάρθαρο, σκαθαρομαμούνα που έχει ψαλιδωτή ουρά. Ακόμη και σήμερα παίζεται σε διάφορα μέρη της Ελλάδας.<sup>239</sup>

#### 4. 111. Τρίγωνο

Το τρίγωνο ήταν ένα δημοφιλές και αγαπητό σφαιριστικό παιχνίδι, το οποίο από μία λήκυθο του 460-450 π. Χ. που έχει βρεθεί στη Λειψία φαίνεται ότι μάλλον την εποχή εκείνη είχε καθιερωθεί στην αρχαία Ελλάδα. Το παιχνίδι παιζόταν από έναν παίχτη ο οποίος το έπαιζε με τρεις σφαίρες που τις ονόμαζαν *τριγώνες* και τις πετούσε εναλλάξ στον αέρα, σχηματίζοντας ένα τρίγωνο. Ήταν παιχνίδι επιδεξιότητας, ευκινησίας και δεξιοτεχνίας, αλλά και ανταγωνισμού, διότι μπορούσε να παιχτεί και από πολλούς παίχτες παράλληλα, αλλά και συνδυαστικά.<sup>240</sup> Από παραστάσεις φαίνεται ότι πολλές φορές υπήρχε μάλλον και κάποιος διαιτητής που παρακολουθούσε τη σωστή εφαρμογή του παιχνιδιού ή ήταν υπεύθυνος για την καταμέτρηση των πόντων ούτως ώστε να ορίζεται δίκαια ο νικητής του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν και με φρούτα της εποχής. Αν και το παιχνίδι του τριγώνου αποτελεί μία εξαιρετική άσκηση συντονισμού των μερών του σώματος, εντούτοις στις μέρες μας συνηθίζεται μόνο από τους ταχυδακτυλουργούς και τους ακροβάτες.

#### 4. 112. Τριάς - Τριόδιν

Η τριάς ήταν ένα παιχνίδι θέσεων και παιζόταν από δύο παίχτες οι οποίοι καθόταν ο ένας απέναντι από τον άλλο, χρησιμοποιώντας πεσσούς, αλλά και διάφορα όσπρια και ξηρούς καρπούς όπως κουκιά, ρεβίθια και καρύδια. Ο κάθε παίχτης είχε διαφορετικό χρώμα πεσσού ή οσπρίων ή καρπών. Η δίκαιη έναρξη του παιχνιδιού

<sup>238</sup> Αριστοφάνης: *Αχαρνείς*, 920.

<sup>239</sup> Παπασλιώτης Κ. Γ.: *Λόγος περί των παρά τοις αρχαίοις Έλλησι παιδικών παιγνίων*, Αθήναι 1854, 21 και στο ίδιο, επίσης Κακριδής, 165, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 675-676.

<sup>240</sup> Ο Lafaye σημειώνει ότι παιζόταν από τρεις παίχτες ταυτόχρονα, των οποίων η διάταξη στο χώρο σχημάτιζε ένα τρίγωνο. Οι παίχτες πετούσαν τις μπάλες ο ένας στον άλλον χωρίς προειδοποίηση, προσπαθώντας να ξεγελάσουν ο ένας τον άλλον με κίνδυνο ο ένας παίχτης να είναι σε θέση να δεχθεί μπάλες και από τις δύο κατευθύνσεις των άλλων παιχτών, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 676-681.

γινόταν με κλήρωση *λάχνισμα*, διότι η πρώτη θέση στο παιχνίδι ήταν πολύ σημαντική, καθώς ήταν καθαρά παιχνίδι θέσεων. Ο σκοπός του κάθε παίχτη ήταν να σχηματίσει τριάδα οριζόντια ή κάθετη ή διαγώνια. Ανήκει στα πνευματικά παιχνίδια ή στα παιχνίδια διαγραμματισμού όπως τα αποκαλούσαν οι αρχαίοι Έλληνες. Η πιθανή αρχαία ονομασία *τριάς* μετεξελίχθηκε αργότερα σε *τριόδιν* και σήμερα στα διάφορα μέρη της Ελλάδας, σε *τριλιζα*, *τριάδα*, *τριλία* ή *τρίτσα*.<sup>241</sup> Στη Θράκη ονομάζεται *πετρίτσες* ή *τριότα*.<sup>242</sup>

#### 4. 113. *Τρόπα*

Από περιγραφές<sup>243</sup> μαθαίνουμε ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι δεξιοτεχνίας, τύχης και εμπειρίας, το οποίο έμοιαζε με το *εσ βοθύν* και ήταν για τους αρχαίους Έλληνες ένα από τα περισσότερο αγαπημένα παιχνίδια. Κατά μία εκδοχή ήταν παιχνίδι που απευθυνόταν σε πολύ μικρά παιδιά.<sup>244</sup> Από παραστάσεις φαίνεται ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίχτες προσπαθούσαν να ρίξουν μέσα σε ένα μικρό λάκκο ή τρύπα αντικείμενα όπως είναι τα σφαιρία οι αστράγαλοι, τα κάστανα, τα βελανίδια, τα καρύδια ή ότι άλλο είχαν στη διάθεσή τους. Παιζόταν ατομικά από ένα παιδί, αλλά και ομαδικά, τόσο από όρθια θέση όσο και από καθιστή.<sup>245</sup> Στη Θράκη και στη Μακεδονία η *τρόπα* παιζόταν ομαδικά από μικρούς και από μεγάλους. Οι ονομασίες της ήταν διάφορες και ανάλογες με τον τόπο καταγωγής των παιχτών όπως *τούρκικες*, *βουλγάρικες*, *ποντιακές* ή ονομασίες με διάφορους τοπικούς ιδιοματισμούς: *μπας*, *κυνηγητό*, *γούβα* και *τρυπίον*.<sup>246</sup>

#### 4. 114. *Τροχόν μιμείσθαι*

Το *τροχόν μιμείσθαι* ήταν διαχρονικό παιχνίδι ακροβασίας που ως είδος χειροβασίας<sup>247</sup> είναι γνωστή σε μας ως *κυβίστηση*. Επρόκειτο για παιχνίδι

<sup>241</sup>. Κουκουλές: ΒΒΠ, 217, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 682-686.

<sup>242</sup>. Αδημοσίετο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>243</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*: Θ. 103. Σουητώνιος, 1, 67, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 686-690.

<sup>244</sup>. Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>245</sup>. Κακριδής: 171, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 686-690.

Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*: Θ. 103: «... ή δέ *τρόπα* καλουμένη παιδιά γίνεται μὲν ὡς το πολύ δι' ἀστραγάλων, οὗς ἀφιέντες στοχάζονται βόθρου τινός εἰς ὑποδοχὴν τῆς τοιαύτης ῥίψεως ἐξεπίτηδες πεποιημένου.» Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 25.

<sup>246</sup>. Αδημοσίετο υλικό από έρευνα πεδίου

<sup>247</sup>. Παπάς: *Παίγνιον*, ΜΕΕ, τόμ. ΙΘ. 378, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ 628.

ψυχαγωγίας, επιδεξιότητας και εκγύμνασης του σώματος. Σήμερα στη γλώσσα των καθημερινών παιχνιδιών των παιδιών συνηθίζεται να ονομάζεται κολοτούμπα και στη Θράκη είναι γνωστό ως κουτσομπάλια ή μπάλες.<sup>248</sup>

#### 4. 115. Τροχιά

Η τροχιά ήταν το σφαιριστικό παιχνίδι του πετάγματος της σφαίρας ψηλά στον ουρανό και ταυτιζόταν με την πορεία του ήλιου στο στερέωμα.<sup>249</sup>

#### 4. 116. Τρυγοδίφησις

Τρυγοδίφησις ήταν το παιχνίδι που χάριν του γέλιου και του αστεϊσμού του παίζονταν στα συμπόσια. Έριχναν μέσα σε μια λεκάνη με κρασί ένα ακριβό αντικείμενο, δαχτυλίδι ή οτιδήποτε άλλο ασημικό. Έβαζαν τα χέρια πίσω και προσπαθούσαν να πιάσουν τα αντικείμενα με το στόμα μέσα από τη λεκάνη του κρασιού. Όση ώρα ο παίχτης έψαχνε μέσα στη λεκάνη έπινε όσο κρασί μπορούσε.<sup>250</sup> Το παιχνίδι αυτό ήταν παιχνίδι των βοσκών και από παιχνίδι διασκέδασης που παιζόταν στις αλάνες και στα βοσκοτόπια εξελίχθηκε σε παιχνίδι στοιχημάτων και τύχης.<sup>251</sup>

#### 4. 117. Τρωικό παιχνίδι

Το τρωικό παιχνίδι κατά την περιγραφή του Σουητώνιου<sup>252</sup> παίζονταν από δύο ομάδες παιχτών ευγενούς καταγωγής με διαφορά ηλικίας μεταξύ τους. Οι ομάδες διαγωνίζονταν μεταξύ τους οδηγώντας άρματα τεσσάρων ή δύο αλόγων ή υπεύοντας άλογα τα οποία καθώς τρέχουν ο αναβάτης πηδά από το ένα άλογο στο άλλο.

<sup>248</sup>. Αδημοσίευτο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>249</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 96.

<sup>250</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 124.

<sup>251</sup>. Αδημοσίευτο υλικό από έρευνα πεδίου.

<sup>252</sup>. Σουητώνιος: *Ιούλιος Καίσαρ*, 39.



#### 4. 118. Φαινίνδα - Φενίνδα - Αρπαστόν

Η φινίνδα – φενίνδα – αρπαστόν ήταν ένα σφαιριστικό παιχνίδι με μικρή δερμάτινη μπάλα, παραγεμισμένη με μαλλί ή οτιδήποτε άλλο σχετικό<sup>253</sup> που κατά την παράδοση<sup>254</sup> είχε θεωρηθεί ότι αποτελούσε επινόηση του παιδοτρίβη Φαινίδα ή Φαινέστιου. Το ίδιο παιχνίδι από τον Ησύχιο ονομάστηκε *εφετίνδα*<sup>255</sup> και από τον Αθήναιο *αρπαστόν*.<sup>256</sup> Η φαινίνδα ήταν παιχνίδι που μαρτυρείται και από τον Όμηρο<sup>257</sup>. Πρόκειται για ένα αγαπητό ομαδικό παιχνίδι ψυχαγωγίας, δεξιοτεχνίας και προσποίησης<sup>258</sup> κατά το οποίο *εφενάκιζαν*<sup>259</sup> τον παίχτη. Οι παίκτες έκαμαν ένα μεγάλο κύκλο ανάλογο σε μέγεθος με τον αριθμό τους όπου με κλήρο έμπαινε στη μέση ένας παίχτης ο οποίος προσπαθούσε να πιάσει την μπάλα από τους περιφερειακούς παίκτες. Η μπάλα πετιόταν μεταξύ των περιφερειακών παιχτών χωρίς σειρά και με προσποίηση με σκοπό την παραπλάνηση και το ξεγέλασμα του κεντρικού παίχτη. Το ρόλο του κεντρικού παίχτη μπορούσε να είχε και ο παίχτης που θα επιλεγόταν από τον παίχτη της επίθεσης. Το παιχνίδι παιζόταν και με δύο ομάδες.<sup>260</sup> Ο νικητής του παιχνιδιού ονομαζόταν βασιλιάς και ο ηττημένος όνος.<sup>261</sup> Σύμφωνα με άλλες καταγραφές, εκείνος που κρατούσε κάθε φορά την μπάλα προσπίοταν ότι επρόκειτο να τη στείλει σε έναν ορισμένο παίκτη ενώ τελικά την έστελνε αλλού. Αν η μπάλα έπεφτε κάτω τότε ο παίκτης έχανε βαθμούς. Συνεπώς, όλοι έπρεπε να έχουν τεταμένη την προσοχή να βρίσκονται σε ετοιμότητα να τρέξουν προς κάθε κατεύθυνση για να την πιάσουν και να προκαλέσουν την ήττα του αντιπάλου.<sup>262</sup>

<sup>253</sup>. Αθήναιος: *Δειπνοσοφισταί* I.14φ-15<sup>A</sup>, στο Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 445.

<sup>254</sup>. Όπως διατείνεται ο Αθήναιος στο *Δειπνοσοφισταί*: I.14φ-15<sup>A</sup> στο Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 285 ο Μαυρούσιος Ιόβας: υποστήριζει ότι ο εφευρέτης του ονόματος του παιχνιδιού της Φαινίνδας ήταν ο Φαινέστιος.

<sup>255</sup>. Γιαννάκης: *Λεξικό*, σελ. 67, στο Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 279.

<sup>256</sup>. Αθήναιος: *Δειπνοσοφισταί* I.14φ-15<sup>A</sup> στο Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 285. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 279.

<sup>257</sup>. Κυβερνητάκης: 58-59: «Αυτό το παιχνίδι έπαιζε η Ναυσικά με τις κοπέλες της συνοδείας της όταν ανακάλυψε τον Οδυσσέα αποκαμωμένο στην παραλία» στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 693.

<sup>258</sup>. Ησύχιος: *Λεξικόν*: «σφαίραν άλλη προτείνοντες αλλαγή βάλλωσι».

<sup>259</sup>. Αλμπανίδης: *Ιστορία*, σελ. 279. Γκαζιάνη: *Παιχνίδι*, σελ. 31.

<sup>260</sup>. Βαλαβάνης Π.: *Άθλα, αθλητές και έπαθλα, ερευνητές*, Αθήνα 1996, σελ. 931.

<sup>261</sup>. Πλάτων: *Θεαίτητος*, 146<sup>a</sup>.

<sup>262</sup>. Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 258.

#### 4. 119. Φίττα Ροιαί - Φίττα Μελίαι

Το μόνο που γνωρίζουμε για το παιχνίδι *φίττα ροιαί - φίττα μελίαι* είναι ότι και τα δύο ήταν παιχνίδια δρόμου που παίζονταν κυρίως από τα κορίτσια της εποχής.<sup>263</sup>

#### 4. 120. Φρυγίνδα

Η φρυγίνδα ήταν αρχαίο ελληνικό παιχνίδι που παρόλο τη λεπτομερή καταγραφή του Πολυδεύκη δεν γίνεται κατανοητός ο τρόπος που παίζονταν.<sup>264</sup> Σύμφωνα με την άποψη του Κακριδή<sup>265</sup> θεωρείται ότι η *φρυγίνδα* συσχετίζεται με την *φυγίνδα* που πιθανότατα σχετίζεται με το σημερινό μας κυνηγητό.

#### 4. 121. Χαλκισμός

Ο χαλκισμός ήταν παιχνίδι που παιζόταν με ένα χάλκινο νόμισμα το οποίο το πετούσαν στον αέρα με τρόπο που να περιστρέφεται. Κατά την επιστροφή του προσπαθούσαν να το σταματήσουν επάνω σε ένα δάκτυλο που το είχαν οριζόντια τεντωμένο.<sup>266</sup>

Ο Κακριδής στο *Ημερολόγιο της Μεγάλης Ελλάδος* παρομοιάζει το παιχνίδι με τα σημερινά μονά - ζυγά.<sup>267</sup>

#### 4. 122. Χειροβασία

Από την ετοιμολογία της λέξης, γίνεται φανερό ότι ο παίχτης περπατούσε με τα χέρια. Γνωστή σε όλους άσκηση επίδειξης και εκγύμνασης. Το παιχνίδι της χειροβασίας δε σχετίζεται με το *τροχόν μιμείσθαι*.<sup>268</sup>

<sup>263</sup>. Πολυδεύκης: Θ. 112, 127. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 23.

<sup>264</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 114.

<sup>265</sup>. Κακριδής: 174, στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 696.

<sup>266</sup>. Ευστάθιος: «... ἦν ὁ χαλκισμὸς ὀρθοῦ νομίσματος σύντονος πειδίνησις, μεθ' ἣν ἔδει τὸν παίζοντα ἐπέχειν ὀρθῶ τῷ δακτύλῳ τὸ νόμισμα πρὶν ἢ καταπεσεῖν καὶ τοῦτο, ἀνύσας ἐκράτει τὸν χαλκισμὸν καὶ ἦν νικητῆς.». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 24. Πολυδεύκης: Θ 118: «ὁ μὲν χαλκισμὸς ὀρθὸν νόμισμα ἔδει συντόνως περιστρέψαντας ἐπιστρεφόμενον ἐπιστήσαι τῷ δακτύλῳ.». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 24. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 696.

<sup>267</sup>. Ησύχιος: «.. τὸ εἰς χαλκὸν κυβεῖν», Πολυδεύκης: «χαλκίζειν δὲ παιδιάς τί εἶδος, ἐν ἣ νομίσματι ἠρτίαζον ...». Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 27.

<sup>268</sup>. Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 697-698.

#### 4. 123. Χελιχελώνη

Η χελιχελώνη ήταν παιχνίδι που χάθηκε με την πτώση του αρχαίου ελληνικού κόσμου. Παιζόταν συνήθως από κορίτσια τα οποία έκαμαν ένα κύκλο. Στη μέση του κύκλου ένα κορίτσι μετά από κλήρωση έπαιρνε το ρόλο της χελιχελώνης και μιμούνταν τη χελώνα. Ακολουθούσε ένας διάλογος μεταξύ της χελώνας και των περιφερειακών κοριτσιών που είχε ως εξής: «Χελώνη, τι κάνεις εις το μέσον; Ξετυλίγω το μαλλί και το νήμα της Μιλήτου. Αλλά ο υιός σου πώς εχάθη; Επήδησε εις την θάλασσαν από του ύψους των λευκών αλόγων».

Από συμπερασματική υπόθεση, φαίνεται ότι μετά το τέλος της στιχομυθίας η χελιχελώνη εκτιναζόταν υποδυόμενη το άσπρο άλογο και έτρεχε να πιάσει ένα άλλο κορίτσι που έπαιρνε τη θέση της.<sup>269</sup> Συνήθως, δύο αγόρια παρίσταναν τη χελώνα σε ακριβή μίμηση με τέσσερα πόδια και κάνανε χελωνοδρομίες. Κατά άλλους, ήταν παρόμοιο παιχνίδι με τη χύτρα, αλλά πιο ήρεμο.<sup>270</sup>

#### 4. 124. Χυτρίνδα

Η χυτρίνδα ή χύτρα ήταν ομαδικό και διασκεδαστικό παιχνίδι. Το παιχνίδι της χυτρίνδας περιγράφεται με δύο παραλλαγές.<sup>271</sup> Κατά την πρώτη παραλλαγή η χύτρα ήταν ένα παιδί που στεκόταν στο κέντρο του κύκλου με μια χύτρα στο κεφάλι. Ένας φύλακας προστάτευε με το αριστερό του χέρι τη χύτρα - παίχτη από τα περιπαίγματα των άλλων παιχτών που τον ρωτούσαν: *Τις την χύτραν;* Αυτός απαντούσε: *Εγώ Μίδας*, ενώ προσπαθούσε να αγγίξει με το πόδι του, κλοτσώντας έναν από αυτούς που τον χτυπούσαν ή που προσπαθούσαν να αγγίξουν τη χύτρα<sup>272</sup>. Όποιος έχανε, έπαιρνε το ρόλο της χύτρας. Κατά τη δεύτερη παραλλαγή, δεν υπήρχε χύτρα και αυτός που κληρωνόταν για χύτρα προφυλασσόταν από έναν δήθεν φύλακα που με το δεξί του χέρι την προστάτευε από τα χτυπήματα και τα πειράγματα των υπολοίπων παιχτών. Ακολουθούσε η ίδια στιχομυθία και πιθανόν ο παίχτης χύτρα να καθόταν και να μην ήταν όρθιος. Στην περίπτωση αυτή η φύλαξη γινόταν ακόμη πιο δύσκολη και διασκεδαστική. Όταν ο φύλακας χτυπούσε ένα παιδί, τότε εκείνο που χτυπήθηκε έπαιρνε το ρόλο της χύτρας.<sup>273</sup>

<sup>269</sup>. Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 698.

<sup>270</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 21.

<sup>271</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 110-113.

<sup>272</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 28. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 20.

<sup>273</sup>. Γκαζιάνη: *Παιγνίδι*, σελ. 20.

Ανατρέχοντας ακόμη μακρύτερα στο παρελθόν, από την ομηρική ακόμη εποχή την τρίτη ημέρα της γιορτής των Ανθεστηρίων την αφιέρωναν στις ψυχές των νεκρών. Ετοιμάζαν για το λόγο αυτό μέσα σε πήλινες χύτρες ένα ζωμό από ανάμικτους σπόρους, εχέγγυο αφθονίας που έπρεπε να το καταναλώσουν πριν νυχτώσει. Επρόκειτο για τον επίσημο εορτασμό της ημέρας των *χύτρων* με την οποία και ήταν συνδεδεμένο το παιχνίδι. Ο εορτασμός, είχε καθαρτικό χαρακτήρα και όταν τελείωνε αποστράτευαν τις υποχθόνιες δυνάμεις φωνάζοντας: *Φύγετε, Κήρες. Τέλειωσαν πια τ' Ανθεστήρια.*<sup>274</sup>

#### 4. 125. «Ψίττα μαλιάδες ...»

Από αναφορά του Πολυδεύκη<sup>275</sup> μαθαίνουμε ότι επρόκειτο για κάποιο παιχνίδι επιφωνήματος που συνδύαζε γρήγορη κίνηση, δηλαδή *κνηγητό* και ήταν πολύ αγαπητό στα κορίτσια. Τα επιφωνήματα «*ψίττα Μαλιάδες, ψίττα Ροιαί, ψίττα Μελίας*», ήταν ονόματα που αντιστοιχούσαν μάλλον σε νύμφες.

#### 4. 126. Ψηλαφίνδα

Τα παιδιά περιφέρονταν γύρω από τον τυφλό με δεμένα μάτια παίχτη μέχρι αυτός να αγγίξει με τα χέρια του κάποιον από τους συμπαίχτες και να τον κατονομάσει δια της ψηλαφήσεως.<sup>276</sup>

#### 4. 127. Εις ώμιλλα

Ήταν το ίδιο παιχνίδι με την τρώπα.<sup>277</sup> Παιχνίδι όπου σύμφωνα με τις περιγραφές<sup>278</sup> χαράσσονταν ένας κύκλος στο έδαφος από τα παιδιά και μέσα έριχναν ζάρια, αστραγάλους, καρύδια ή άλλους ξηρούς καρπούς. Ο απώτερος σκοπός του παιχνιδιού ήταν να τοποθετήσουν τον αστράγαλο, πετώντας τον από ορισμένη απόσταση μέσα σε ένα κύκλο που χάραζαν στο χώμα, εκτοπίζοντας τους

<sup>274</sup>. Μιρώ: *Ζωή*, σελ. 233. Παπαχατζής Νικ.: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*: τ. Γ2', σελ. 256.

<sup>275</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 127.

<sup>276</sup>. Δωρίζας: *Παίγνιον*, σελ. 28.

<sup>277</sup>. Γκαζιάνη: *Παίγνιδι*, σελ. 25.

<sup>278</sup>. Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν*, Θ. 102. Σουητώνιος 1, σελ. 67, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 705-707.

αστραγάλους των αντιπάλων.<sup>279</sup> Η δεξιοτεχνία του παίχτη για την εκτόπιση του αντικειμένου του αντιπάλου εκτός κύκλου και την παραμονή του αντικειμένου του παίχτη της επίθεσης, εντός του κύκλου, αποτελούσε και το στοιχείο της επιδιωκόμενης άμιλλας μεταξύ των παιχτών. Η πλήρης ονομασία του παιχνιδιού ήταν *εις ώμιλλα*, δηλαδή σε άμιλλα.<sup>280</sup> Ως παιχνίδι άμιλλας θύμιζε τις αμάδες.

#### 4. 128. Συμπεράσματα

Από την ενδεικτική καταγραφή και παρουσίαση των παιχνιδιών του αρχαίου ελληνικού κόσμου, μπορούμε να συμπεράνουμε τα εξής:

1. Ακολουθώντας τη ρήση του Πλάτωνα, γνωρίζουμε ότι ο πλούσιος αριθμός των παραλλαγών των παιχνιδιών δημιουργούνται από τα παιδιά, παίζοντας. Το δείγμα των παιχνιδιών που έχει απομείνει αποτυπωμένο στα αρχαία ελληνικά έργα τέχνης και που έχει καταγραφεί από τους συγγραφείς αποτελεί ένα ενδεικτικό μέρος μόνο του γενικότερου συνόλου των παιχνιδιών που είχε επινοηθεί από τον αρχαίο ελληνικό κόσμο. Από την αντιπροσωπευτική καταγραφή και παρουσίαση των παιχνιδιών αυτών και από την ποικιλομορφία που παρουσιάζουν στο σύνολό τους, φαίνεται πως διαγράφεται μία δημιουργική αντίληψη μιας δια βίου διεύρυνσης των προσωπικών ορίων του αρχαίου Έλληνα και κατ' επέκταση του πνεύματός του. Η δια βίου εκπαίδευση, η διαρκής ανησυχία, η κινητικότητα και η ανασυγκρότηση γύρω από την ερμηνεία και τη γνώση της ζωής και τη γενικότερη φιλοσοφία της γίνονταν με ένα διαρκή τρόπο μέσα από το καθημερινά ανήσυχο πνεύμα, βιωματικά.

<sup>279</sup> . Πλατή: *Ελλάδα*.

<sup>280</sup> . Εδώ παραθέτουμε τις αναφορές του Γιαννικόπουλου: *Εκπαίδευση*, σελ. 168, όπου μεταξύ των επισημάνσεών του για τις διαφορές μεταξύ της άμιλλας και της μίμησης, διευκρινίζεται ο μεγάλος και ο σημαντικός ρόλος της άμιλλας, ο οποίος συχνά αποτελεί αντικείμενο παρεξηγήσεως. Σύμφωνα με το διαχωρισμό που κάνει ο Γιαννικόπουλος: *Εκπαίδευση*, σελ. 454, παραπομπή 95, γίνεται κατανοητό ότι: «η διαφορά μεταξύ μίμησης και άμιλλας δεν είναι εντελώς σαφής και η μία μπαίνει στη θέση της άλλης στα αρχαία κείμενα. Κι όμως διαφέρουν σε πολλά σημεία:

α) Με την άμιλλα επιδιώκεται η υπέρβαση του προτύπου, ενώ με τη μίμηση το πλησίασμα του και εξίσωση μαζί του.

β) Η άμιλλα συμβαίνει μεταξύ απόμων του αυτού ρόλου, ενώ η μίμηση συνήθως μεταξύ ανθρώπων διαφορετικού επιπέδου. Ο μαθητής μιμείται το δάσκαλο, ο γιος τον πατέρα, αλλά ο μαθητής αμιλλάται το συμμαθητή του.

γ) Στην περίπτωση της μίμησης, το άτομο σέβεται και θαυμάζει το πρότυπο, ενώ κατά την άμιλλα ο φθόνος είναι συνηθέστερος.

δ) Στη μίμηση, ο άνθρωπος με διαρκή προσπάθεια και φιλεργία προσπαθεί να φθάσει το πρότυπο. Στην άμιλλα, αθέμιτα μέσα (κατηγορίες, σκοφαντίες, κ. ά.) μπορεί να μπου στην υπηρεσία της.»

2. Η καταγραφή των παιχνιδιών καταδεικνύει ότι με τα πολυθεματικά και πολυσυλλεκτικά στοιχεία που διέθεταν μπόρεσαν να καταταχθούν και να ενσωματωθούν άριστα στην κατηγορία των αποτελεσματικότερων μέσω παιδαγωγίας για την εποχή εκείνη. Αποτελούσαν επίσης πρότυπο διδακτικό υλικό, το οποίο είχε αναδυθεί μέσα από το πλαίσιο των καθημερινών αναγκών και των δραστηριοτήτων του αρχαίου ελληνικού κόσμου, αλλά κυρίως μέσα από το ίδιο το υποκείμενο παιδί ή ενήλικα. Με τις θεατρικές παραστάσεις, τις αναπαραστάσεις μαχών και τους αγώνες κάθε είδους ήταν ένα άριστο διδακτικό υλικό που είχε εναλλακτικό χαρακτήρα δυνατότητες ευελιξίας στη χρήση του και διατηρούσε διαρκές και αμείωτο το ενδιαφέρον αυτό-παιδαγωγώντας καθημερινά, ακατάπαυστα, ευχάριστα και οικειοθελώς τους παίκτες.

3. Το πολυθεματικό και πολυσυλλεκτικό πλαίσιο και περιεχόμενο που διέθεταν τα παιχνίδια, τους επέτρεπε να εναρμονίζονται κάθε φορά με τη φύση του παιδιού και την ηλικία του, καλύπτοντας ένα ευρύ φάσμα από το σύνολο των εσωτερικών του αναγκών. Ικανοποιούσαν τις ανάγκες και τους σκοπούς της εξατομικευμένης διδασκαλίας στα πλαίσια της θέασης και της οπτικής - εικονικής αναπαράστασης και της συνεργασίας με την ομάδα, επενεργώντας στην κοινωνικοποίηση και την ηθικοποίηση του πολίτη μετατρέποντάς τον σε χρηστό (χρήσιμο) μέλος της κοινωνίας.

4. Με τη χρήση των παιχνιδιών καταργούνταν η νοησιарχία και η μονοδιάστατη νοητική δομή της μόρφωσης, όχι γιατί τη θέση της την έπαιρνε η Εμπειρία και η Πράξη, αλλά γιατί η κατάσταση, δηλαδή το παιχνίδι αποτελούσε απαραίτητη προϋπόθεση για να οικοδομηθεί επάνω της το λογικό όπως υποστήριξε ο Αριστοτέλης.<sup>281</sup> Με τον τρόπο αυτό, παίζοντας εξασφαλιζόνταν βιωματικά η ποιότητα στην εκπαίδευση, ένα βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο το οποίο αποτελεί την πλέον επίκαιρη πρόκληση για κάθε εποχή, αλλά και η ποιότητα στην ίδια την κοινωνική ζωή. Με την υιοθέτηση μιας παιδαγωγίας του είδους, η πόλη κράτος μετατρέπονταν σε εκπαιδευτικό καθίδρυμα και ο ίδιος ο παίχτης σε μαθητή και συγχρόνως σε δάσκαλο, μαθαίνοντας με το βίωμα *πώς να μαθαίνει*.<sup>282</sup> Μία θεωρία που υποστηρίχθηκε αργότερα επίσημα και από το νεότερο παιδαγωγό του 19<sup>ου</sup> αιώνα

<sup>281</sup> Αριστοτέλης: *Πολιτικά*, 1337a-1339a, στο Σταμπούλης: *Αθλητισμός*, σελ. 337.

<sup>282</sup> Η φράση «να μάθει ο μαθητής πώς να μαθαίνει», αποτελεί το βασικότερο στόχο και σκοπό της σημερινής σύγχρονης εκπαίδευσης και αποτελεί «κανόνα» στα περιεχόμενα των Αναλυτικών Προγραμμάτων του Υπουργείου Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων.

τον Humboldt.<sup>283</sup> Με το μοντέλο της καθολικής παιδαγωγίας στην πόλη κράτος, δηλαδή του κοινωνικού καθιδρύματος, παρεχόταν η δυνατότητα έστω και περιστασιακά, ακόμη και στους οικονομικά ασθενέστερους, να συμμετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία, αποκομίζοντας τους καρπούς μιας κοσμοπολίτικης αγωγής, μιας αγωγής με την έννοια του «ανοικτού» σχολείου στην κοινωνία. Μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία, ο εύπορος πολίτης του αρχαίου ελληνικού κόσμου ζούσε και εκφραζόταν, με την ενεργή συμμετοχή και δράση χωρίς να αναβάλλει τη ζωή για αργότερα εν καιρώ σχολής. Κάτι που δε συνέβαινε για τους φτωχούς και άπορους πολίτες, οι οποίοι ήταν αναγκασμένοι να εργάζονται συνεχώς και σκληρά για την καθημερινή τους επιβίωση.

5. Η εμπειρία, η πράξη, το πείραμα και η συμμετοχή των παιδιών στη διαδικασία του παιχνιδιού, αλλά και στη διαδικασία της επινόησης και της δημιουργίας των συνθέσεων τους βοήθησε στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας του ανθρώπινου νου σε μια συνεχή διαδικασία δόμησης και αναδόμησης της σκέψης και του γενικότερου πνεύματος.

6. Παίζοντας, αναπτυσσόταν η αυτενέργεια και η αυτορρύθμιση του ανθρώπου κάθε ηλικίας και παρεχόταν στους παίκτες μια συνεχής αυτοβελτίωση και ολική εξύψωση μέσα από την εξύψωσή τους με την αρετή και το ωραίο.

7. Τα παιχνίδια αποτελούσαν το άριστο γεφύρωμα της είδη υπάρχουσας γνώσης με τη νέα που επρόκειτο να αποκτηθεί. Ασυνείδητα, εισήγαγαν τον άνθρωπο στην κατάκτηση νέων δεξιοτήτων και νέων γνώσεων μέσω της σύνδεσής τους με την είδη υπάρχουσα, έτσι ώστε να παγιώνεται και να στερεοποιείται το όλο οικοδόμημα της ανθρώπινης εξέλιξης με έναν τρόπο που να απαντά στα άμεσα και μελλοντικά ενδιαφέροντα του ανθρώπου και κυρίως του παιδιού.

8. Τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια αποτελούν μνημείο πολιτισμού και αυθόρμητο μέσο έκφρασης και εκδήλωσης των συναισθημάτων, των σκέψεων, των αναγκών, των προσδοκιών, καθώς και των ικανοτήτων του ανθρώπου εκείνης της αρχαίας ελληνικής εποχής.

9. Ο αρχαίος ελληνικός κόσμος, με τη διοργάνωση των επιδείξεων, εξέθετε σε κοινή θέα τις δεξιότητες και ικανότητές που κατείχε μέσω της παρουσίασης των διαφόρων παιχνιδιών. Έτσι, με την επίδειξη, τη διασκέδαση και τη θέαση,

---

<sup>283</sup> . Reble: *Ιστορία*, σελ. 292, 279.

εξυπηρετούσε ένα ανάλογο ιδανικό, που συσχετίστηκε άμεσα με τη μετέπειτα ολυμπιακή ιδέα.

10. Στα θεάματα αυτά σταθερά συναθροίζονταν καλοί παίχτες και αργότερα αθλητές για να αποδείξουν ότι στην Ελλάδα οι αγώνες, είχαν ρίζες που χάνονταν στα βάθη των αιώνων και στην εποχή που τα αθλήματα είχαν ακόμη τη μορφή του πρωτόγονου παιχνιδιού όπως στην εποχή της Μινωικής Κρήτης ή της Μυκηναϊκής εποχής εποχές που έσφουζαν από πρωτόγονο αγωνιστικό πνεύμα.

11. Αξίζει τέλος να σημειωθεί ότι με τα παιχνίδια καλλιεργούνταν οι απαιτούμενες κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών και των ενηλίκων με τον πιο ευχάριστο και σαγηνευτικό τρόπο. Μέσω της μίμησης με τις εορταστικές τελετές και τους αγώνες μούνταν το παιδί σταδιακά, ομαλά, ευχάριστα και επαγωγικά, να ενταχθεί στο γενικότερο κοινωνικό σύνολο, στο οποίο καλούνταν μελλοντικά να ζήσει, αποκτώντας και μεταφέροντας το πολιτιστικό του υπόβαθρο.

12. Με την τελετουργική διαδικασία των παιχνιδιών μεταβιβάζονται πολιτιστικά στοιχεία από γενεά σε γενεά. Οι μύθοι, οι χοροί, οι ιστορικές και θρησκευτικές τελετές αποτέλεσαν από αρχαιότατους χρόνους τους συνδετικούς κρίκους με τους οποίους τα ήθη και τα έθιμα συνδέθηκαν μεταξύ τους διαχρονικά. Η αξία του παιχνιδιού ολοκληρώνεται με την καλλιέργεια και την ανάπτυξη των κοινωνικών ενστίκτων, των ατομικών ικανοτήτων του ατόμου, όπως της συνεργασίας, της φιλίας, της δικαιοσύνης, της τιμότητας, της ευπρέπειας, της αναγνώρισης, της ήττας ή της νίκης, της αναγνώρισης του αντιπάλου, του ηττημένου ή του νικητή. Η παιγνιώδης απασχόληση μαθαίνει στον άνθρωπο την ανάληψη της ευθύνης των ρόλων του, τον αλτρουισμό, την ειλικρίνεια, την αποφασιστικότητα, το θάρρος, την ορμή, την επίδειξη ανδρείας και το κυριότερο, τη μέθοδο των γρήγορων αποφάσεων σε στιγμές που κρίνεται η έκβαση του παιχνιδιού. Του διδάσκει τον τρόπο της συμμετοχής και βιωματικής μάθησης. Του μαθαίνει ότι όπως στο παιχνίδι υπάρχουν παίχτες που παραβιάζουν τους όρους του παιχνιδιού, έτσι υπάρχουν και άνθρωποι στη ζωή που παραβιάζουν τους κανόνες της ζωής που πρόκειται να αντιμετωπίσει στο μέλλον. Το παιχνίδι είναι το προστάδιο της ζωής του κάθε παιδιού και η προπαίδευσή του για τις μελλοντικές καταστάσεις. Όταν το άτομο μάθει να παίζει σαν μέλος μιας αγωνιστικής ομάδας, συμμετέχοντας μαθαίνει να σέβεται την ιεραρχία και τους νόμους μέσω της προσφοράς του ατομικού του Εγώ. Το εν λόγω βίωμα έχει την προέκτασή του στην επαγγελματική και κοινωνική του ζωή, καθώς



σύμφωνα με τον Erikson (1968) συνήθως οι καλοί παίκτες στην παιδική τους ηλικία, κατορθώνουν ως ενήλικες να διατηρήσουν μια παιγνιώδη διάθεση.<sup>284</sup>

13. Συνεπώς για τον αρχαίο ελληνικό κόσμο αποτέλεσαν το όχημα για τη ζωή. Μία από τις ευεργετικές επιδράσεις του παιχνιδιού κατά την αρχαία ελληνική εποχή ήταν η κατάργηση του φόβου για τα δύσκολα επιτεύγματα της ζωής ή ακόμα και της αποδοχής του θανάτου μέσω της ένταξης του ατόμου στο ροντέο, στη ρόντα, στο στίβο της ζωής. Το παιχνίδι ως ευελιξία, ενέργεια, κίνηση, δράση και ως ανθρώπινη λειτουργία αποτελούσε το αντίθετο της πόλωσης της ακαμψίας, της στασιμότητας καθώς του σωματικού ή και του πνευματικού θανάτου.

14. Επίσης, τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου λειτούργησαν κατά την αρχαιότητα ως μέσο θεραπείας για τους φτωχούς<sup>285</sup> και ως μέσο ανάπτυξης δημιουργικής σκέψης και ευφορίας για τους εύπορους πολίτες, οι οποίοι αντίθετα με τους φτωχούς είχαν αρκετό χρόνο στη διάθεσή τους για να παίζουν.

15. Το παιδαγωγικό παράδειγμα της αρχαίας Ελλάδας με τη χρήση του παιχνιδιού επιτρέπει στα παιδιά ανεξάρτητα από βιολογικούς και κοινωνικούς παράγοντες να προσανατολίσουν το ενδιαφέρον τους στις σωματικές δραστηριότητες αποφεύγοντας τη μονομέρεια στον ακαδημαϊκό λόγο κατά τη διάρκεια της σχολικής πράξης.

---

<sup>284</sup>. Erikson E. H.: *Intenitity: Youth and Crisis*, New York: Norton, 1968, στο Ματσαγγούρας: *Τάξη*, Αθήνα, 1999, σελ. 121, 126.

<sup>285</sup>. Ηρόδοτος: *Ιστορίαι (Κλειώ)*. 94.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στο σημείο αυτό αναφερόμενοι στη θεωρία του Πλάτωνα, διαπιστώνουμε ότι δεν μπορεί να κλείσει ο κύκλος των παιχνιδιών καθώς κάθε φορά που βρίσκονται τα παιδιά μαζί νέα παιχνίδια γεννιούνται<sup>1</sup>. Έτσι, δεν μπορούμε να αποφανθούμε με βεβαιότητα ότι καταγράψαμε όλα τα παιχνίδια που υπήρχαν στη ζωή του πολίτη της αρχαίας Ελλάδας. Πολλά από αυτά εξακολουθούν να παραμένουν άγνωστα ή διότι δεν καταγράφηκαν ή διότι δεν αποτυπώθηκαν σε κανένα συγγραφικό κείμενο είτε σαν θεματογραφία είτε σαν περιγραφή.

Εάν σκεφτούμε ότι στην αρχαιότητα η αγγειοπλαστική ήταν σε μεγάλο βαθμό αναπτυγμένη τότε μπορούμε να φανταστούμε σε προσαυξημένο βαθμό το είδος και το πλήθος των δημιουργημάτων που μπορούσαν να συνθέσουν τα παιδιά από λάσπη και από πηλό ή από κερί ή σκαλίζοντας ένα ξύλο με τη δύναμη του εσωτερικού ενστίκτου, αλλά και της μίμησης. Στα μάτια της φαντασίας τους ένα τενεκεδάκι μεταμορφώνεται σε ένα αμαξάκι, σε ένα αυτοκίνητο, σε ένα διαστημόπλοιο. Με το παιδικό του μυαλό το παιδί κάθε εποχής ταξιδεύει σε μακρινούς ορίζοντες, έχοντας συνεπιβάτες όλο τον κόσμο. Μια νεροκολοκύθα γίνεται η άμαξα της Σταχτοπούτας, δύο ποντικάκια για άλογα και με το γάτο για αμαξά, δραπετεύουν για το χώρο του πνεύματος και της φαντασίας. Παίζοντας, βλέπουμε το παιδί να δίνει ανθρώπινη λαλιά στα ζώα και στα άψυχα, όπου ακόμη και ο λύκος βλέπουμε να μιλά με την κοκκινোসκουφίτσα. Ο Αίσωπος δίνει λαλιά σε κοράκια και αλεπούδες σε λιοντάρια και ποντίκια. Ο Μινχάουζεν πετά επάνω σε σφαίρες και κυνηγά τους εχθρούς του. Οι μικροί παίχτες αντιγράφουν τους μεγάλους δραματοποιώντας τους ρόλους τους. Τα κορίτσια φτιάχνουν φανταστικά σπίτια με κλιμάκια, με κούκλες, με πιατικά και τα αγόρια παίζουν το ρόλο του πατέρα ντύνονται μεγάλοι πολεμιστές, μιμούνται τους

---

<sup>1</sup> . Πλάτων: Νόμοι, Ζ. 797b. «... ἀεὶ τοὺς ἀντοὺς παίζειν τε καὶ εὐθυμείσθαι τοῖς ἀντοῖς παιγνίοις, ἔᾱ καὶ τὰ σπουδῆ κείμενα νόμιμα μένειν ἡσυχῆ κινούμενα δε τὰ ἀντὰ καὶ καινοτομούμενα, μεταβολαῖς τε ἄλλαις ἀεὶ χρώμενα, καὶ μηδέποτε ταῦτά φίλα προσαγορευόντων τῶν νέων, μήτ' ἐν σχήμασιν τοῖς τῶν αὐτῶν σωμάτων μήτε ἐν τοῖς ἄλλοις σκεύεσιν ὁμολογημένως ἀντοῖς ἀεὶ κειῖσθαι τό τ' εὐσχημον καὶ ἄσχημον ...»

ήρωες του κινηματογράφου, τους ποδοσφαιριστές, μιμούνται τους οδηγούς αυτοκινήτων μεγάλων ταχυτήτων κ. ό. κ..

Με τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα διευκολύνονταν η μάθηση, αλλά και η κοινωνικοποίηση των παιδιών και των ενηλίκων με ευχάριστο και σαγηνευτικό τρόπο. Η πόλη κράτος κατά τις ώρες τηςσχόλης μετατρέπονταν σε εκπαιδευτικό καθίδρυμα και οι πολίτες σε ενεργά μέλη που δρούσαν ταυτόχρονα ως πομποί και δέκτες μεταξύ τους, μαθαίνοντας βιωματικά πώς να μαθαίνουν. Μέσω της διδασκαλίας και της μίμησης με τις εορταστικές τελετές και τους αγώνες μούνταν τα παιδιά σταδιακά, ομαλά, ευχάριστα και επαγωγικά στην κοινωνική ένταξη, αποκτώντας ένα πολιτιστικό υπόβαθρο που είχαν τη δυνατότητα να το μεταφέρουν ως κινητό θεμέλιο στο χώρο και στο χρόνο.

Το παιχνίδι προτείνεται από την παιδαγωγική της σημερινής εποχής ως καινοτόμα αντίληψη για τη ζωή και ως ο εναρμονισμένος με τη φύση του ανθρώπου τρόπος σκέψης και τρόπος ζωής με τον οποίο διδάσκονται οι άνθρωποι πώς να ενεργούν, να επικοινωνούν, να συνδέονται και να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Σύμφωνα με τις διαχρονικές αντιλήψεις περί παιχνιδιού νέοι που σήμερα τραγουδούν, που ζουν και επιβιώνουν σε ιδιαίτερες καταστάσεις τοπικού και χρονικού περιορισμού, διασπείρουν μέσα από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης (Μ.Μ.Ε.) την αντίληψη ότι η χρήση του παιχνιδιού είναι το καταλληλότερο μέσο για την κατάκτηση των στόχων και των σκοπών της μάθησης και της αγωγής. Οι νέοι τρόποι που προτείνονται για την παιγνιώδη μάθηση και την παραγωγή του πολιτισμού προσφέρουν κυρίως αγωγή, δηλαδή τα άτομα με τους τρόπους αυτούς υιοθετούν νέους τρόπους συμπεριφοράς, διαχέοντας τον παιδαγωγικό ρόλο του παιχνιδιού σε μικρούς και μεγάλους σε μία παγκόσμια κλίμακα και δικαιώνοντας συνάμα την αρχαία ελληνική αντίληψη που επικεντρώθηκε στο παιχνίδι. Το σημαντικό της παρούσας υπόθεσης, είναι ότι το παιδαγωγικό παράδειγμα της αρχαίας Ελλάδας, όπου μέσα από το παιχνίδι εξυψώθηκε ολικά ο άνθρωπος θα είναι προσοδοφόρο να υιοθετηθεί από τους εμπλεκόμενους στην εκπαίδευση. Τα ευεργετικά του αποτελέσματα σε θέματα αγωγής από την αρχαιότητα αποτελούν σήμερα «σύνθημα» -όπως θα λέγαμε- της εποχής παγκοσμίως.

Τα αρχαία παιχνίδια που προετοίμαζαν τους νέους για μια ζωή καλύτερη,<sup>2</sup> τα παίζουμε ακόμα και σήμερα αν και ιστορικά χαρακτηρίζονται προγονικά ή παιχνίδια

---

<sup>2</sup>. Λάζος: Χρόνος, σελ. 60.

της αρχαιότητας. Συμπερασματικά, μέσα από το παράδειγμα του αρχαίου ελληνικού κόσμου, θα λέγαμε πως το παιχνίδι, με τις σημερινές καινοτόμες εκπαιδευτικές και κοινωνικές προσεγγίσεις, στα πλαίσια των προγραμμάτων σπουδών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με:

- τα σχέδια εργασίας (projects),
- τη διαθεματική μέθοδο διδασκαλίας,
- τη μουσειακή αγωγή,
- την αγωγή πολιτιστικών θεμάτων και τέχνης,
- την ολυμπιακή αγωγή,
- τη διαπολιτισμική αγωγή ή τη διαπολιτισμοποίηση των διδακτικών αντικειμένων
- την περιβαλλοντική αγωγή και τα προγράμματα της Φυσικής Αγωγής,

μπορούμε ακράδαντα να υποστηρίξουμε ότι τόσο εκπαιδευτικά όσο και κοινωνικά, τώρα αρχίζει.

Ειδικότερα, με υπόβαθρο τη Σύγχρονη Παιδαγωγική η οποία θεωρεί το μάθημα παιχνίδι και τη διδακτική πράξη απόλαυση και χαρά γίνεται ολοφάνερη η διαφορετική διάσταση της νέας φιλοσοφίας στη σύγχρονη εκπαίδευση<sup>3</sup> όπου γεφυρώνεται η σύνδεση της χειρωνακτικής με την πνευματική εργασία, καταργώντας τις αρχές του δασκαλοκεντρικού - παραδοσιακού σχολείου το οποίο μέχρι και σήμερα στηρίχθηκε στην ομοιογενή κατανομή του μαθητικού πληθυσμού, με στόχο να αναπαράγει την ήδη υπάρχουσα κοινωνική διαστρωμάτωση.<sup>4</sup> Μια φιλοσοφία όπου εντάσσονται οι χειρωνακτικές δραστηριότητες για να επιτρέψουν στα παιδιά ανεξάρτητα από βιολογικούς και κοινωνικούς παράγοντες να προσανατολίσουν το ενδιαφέρον τους σε αυτές και όχι μονομερώς στον ακαδημαϊκό λόγο.<sup>5</sup> Μια φιλοσοφία που με τη διεπιστημονική θεώρηση που τη διακρίνει είναι δυνατόν να μετατρέπει τη διδασκαλία σε *μαθητεία*, όχι σαν αυτή που γίνεται γνωστή από τις τέχνες, αλλά μιας λειτουργίας προορισμένης με την ιδιότητα του εργαστηρίου για άσκηση στην ανάπτυξη των επιδιωκόμενων εκπαιδευτικών δεξιοτήτων.<sup>6</sup> Μια φιλοσοφία, η οποία εικάζει την με την πλατιά και ανοιχτή ματιά διερεύνηση και την ανάλυση που

---

<sup>3</sup>. Χατζηδήμου Δημήτρης & Ταρατόρη Ελένη: *Η Μέθοδος Project στη Θεωρία και στην Πράξη*, Θεσσαλονίκη, 2002, σελ. 79.

<sup>4</sup>. Βαφέα Αναστασία: *Το πολύχρωμο σχολείο-Μια εμπειρία διαπολιτισμικής εκπαίδευσης μέσα από την τέχνη*, Αθήνα, 2000, σελ. 25.

<sup>5</sup>. Βαφέα: *Σχολείο*, σελ. 25.

<sup>6</sup>. Σαλβαράς Ιωάννης: *Γλωσσική Διδασκαλία για όλους τους Μαθητές*, Αθήνα, 2000, σελ. 32.



στοχεύει στην παιδαγωγική σχέση που θεωρείται ότι αντλείται από το Συμπόσιο του Πλάτωνα, αλλά και από την ψυχανάλυση όπου δεν επικεντρώνεται σε ένα πρόσωπο και ασφαλώς είναι κάτι περισσότερο.

Ο παιγνιώδης τρόπος μάθησης είναι βίωμα και ανοιχτές σχέσεις, Είναι το άφεμα, η εξομολόγηση που κάνει ο άνθρωπος στον άνθρωπο, η κατανόηση, η ανταπόκριση στις ανάγκες του παιδιού, καθώς και ο σεβασμός στην προσωπική ιστορία του ατόμου. Αποτελεί την έκφραση του ερωτικού στοιχείου στην παιδαγωγική σχέση, η οποία φέρνει στην επιφάνεια με χίλια πράγματα τα στοιχεία του προσώπου που είναι ερωτευμένο με τη ζωή, τη μαγεία, την έκσταση, το αυθόρμητο, το απροσδόκητο, το μεράκι, τη γλυκιά κούραση. Σε τέτοιες στιγμές δε γίνονται νοητικοί υπολογισμοί, γιατί υπάρχει έρωτας για τον άνθρωπο και την τελειότητα, για τη γνώση, για την έρευνα, για το μυστήριο, για την ομορφιά και την αρμονία. Όλα στοιχεία του παιχνιδιού που επιτρέπουν οι αναφερόμενοι χαρακτηρισμοί τη δυνατότητα στο παιδαγωγικό ένστικτο να μπορεί να είναι μια στάση για συνειδητοποίηση, δηλαδή για την ανακάλυψη της ρίζας της γνώσης και για την ίδια την κοινωνική συμπεριφορά όπου θα συνυφαίνονται το απροσδόκητο, η εμπιστοσύνη, ο σεβασμός, η έλξη, η επιθυμία. Στοιχεία όλα που κάνουν τον άνθρωπο να αισθάνεται χαρά για όλα αυτά που δημιουργούνται κάθε φορά ξανά και ξανά από την αρχή και πάντα με την υπόσταση της έντασης και της διάρκειας. Της όποιας διάρκειας.<sup>7</sup> Και όλα αυτά, χαρακτηριστικά μιας παιδαγωγικής σχέσης που αρμόζουν στα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του παιχνιδιού κατά τον Αριστοτέλη και τον Πλάτωνα, όπου το παιχνίδι έχει θεωρηθεί ότι υπάρχει μόνο για τον εαυτό του. Έτσι, βλέπουμε σήμερα, όλες τις σύγχρονες παιδαγωγικές προτάσεις να εστιάζονται στο δημιουργικό παιχνίδι και στη δημιουργική παιδαγωγική με διάφορους εναλλακτικούς τρόπους μάθησης, στους οποίους εμπεριέχεται κατά κύριο λόγο ο όρος του παιχνιδιού, καθώς:

– Το παιχνίδι ως κατάσταση διέπεται από νόμους υπηρετεί και παρουσιάζει καθαρά τις εξελικτικές τάσεις και υπηρετεί βασικές ανθρώπινες ανάγκες ποικίλης φύσεως,

– Το παιχνίδι συνενώνει νοητικά συναισθηματικά και κοινωνικά στοιχεία στη σκέψη και στη συμπεριφορά του παιδιού. Το βοηθά να κατανοήσει και να αφομοιώσει τις όμοιες εμπειρίες και πλευρές της συμπεριφοράς του,

<sup>7</sup>. Κασσάνδρα, στο Κοσμίδου-Hardy και όλα στο Μάρκου Γ. Π.: *Διαπολιτισμική Εκπαίδευση επιμόρφωση εκπαιδευτικών μια εναλλακτική πρόταση*, Αθήνα, 1997, σελ. 284-285.

\_ Το παιχνίδι επιτρέπει στο παιδί, όσο ποιο περισσότερες πρωτοβουλίες αναλαμβάνει, τόσο μεγαλύτερη να είναι η συναίσθηση του ελέγχου και η ανάπτυξη της δυνατότητας να επιλύει τα προβλήματά του αυτόματα και ποικιλότροπα,

\_ Το παιχνίδι δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να πειραματίζεται με τις πιθανές εκδοχές και λύσεις και να διαπιστώνει τις αντιδράσεις των άλλων, χωρίς να υφίσταται τις συνέπειες που έχουν οι πράξεις αυτές στην πραγματική ζωή, απαλλάσσοντας το παιδί από τα πάθη της ψυχής,<sup>8</sup>

\_ Το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα αντικατάστασης της λεκτικής προφορικής επικοινωνίας ή τη συμπλήρωσή της με τη σωματική,<sup>9</sup> καθώς και το αντίθετο με αναφορά στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου,

\_ Το παιχνίδι εμπίπτει στους εναλλακτικούς τρόπους βιωματικής επικοινωνίας και εκπαίδευσης και χρησιμοποιείται κατά κόρον σήμερα στα Μουσεία,

\_ Το παιχνίδι αποτελεί στοιχείο ανατροφοδότησης και αλληλοδιδασκτικής υποστήριξης μεταξύ των μαθητών με την κοινή ομαδική μορφή του στα διαλείμματα, στα σπορ, στις εκδηλώσεις,<sup>10</sup>

\_ Το παιχνίδι θεωρήθηκε ως μια από τις δραστηριότητες άθλησης και ψυχαγωγίας που με τη λειτουργία του απομακρύνει την ανία, τον εκνευρισμό και το άγχος, με τρόπο που εντάσσει σε μια πολιτιστική λειτουργία το σχολείο.<sup>11</sup> Επίσης, ως λειτουργία εφαρμογής των σχεδίων δημιουργικής εργασίας μέσω των projects αποτελεί αντικείμενο καταγραφής ή σύνδεσης των τομέων που μέχρι και σήμερα παρέμεναν ασύνδετοι ως μέρη κατακερματισμένης γνώσης. Με την υιοθέτησή του στους τρόπους μάθησης μέσω των διδακτικών αντικειμένων εκφράζεται πρωτότυπα μια καλλιτεχνική δημιουργική ικανότητα έμπνευσης για τη συνένωση των διαφορετικών περιοχών της γνώσης. Στην ιδεολογία αυτή όπου εμπίπτει κατά κύριο λόγο το παιχνίδι, η παραγωγή της γνώσης επέρχεται μέσα από διαφορετικούς και εναλλακτικούς τρόπους μάθησης της Σύγχρονης Παιδαγωγικής κατά την επενέργεια της οποίας το άτομο έχει θεωρηθεί ότι βρίσκεται μόνιμα σε αγωνιστική διάθεση, καθώς και σε διάθεση μόνιμης πρόκλησης μέσω της ανάπτυξης του κινήτρου ενδιαφέροντος, αλλά και επίτευξης.<sup>12</sup>

<sup>8</sup>. Aupaud, 1974, στο Μαρσαγγούρας: *Τάξη*, σελ. 122.

<sup>9</sup>. Καραντάνα Π.: στο Βαφέα: *Σχολείο*, σελ. 35.

<sup>10</sup>. Νικολάου: *Ένταξη*, σελ. 255.

<sup>11</sup>. Παπακωνσταντίνου, 1985, στο Παπαστυλιανού Αντωνία: *Η ψυχολογική προσαρμογή των μαθητών - παιδιών παλιννοστώντων*, Διδακτορική διατριβή, Αθήνα, 1992, σελ. 41.

<sup>12</sup>. Foucauet, 1980, 1986, 1995, στο Πεσκετζή Μ., στο Μάρκου: *Εκπαίδευση*, σελ. 258.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### *Αρχαίοι Έλληνες συγγραφείς*

Αριστοτέλης: *Πολιτικά, Ηθικά Μεγάλα περί Αρετών και Κακιών, Αθηναίων Πολιτεία.*

Αριστοφάνης: *Αχαρνείς, Ειρήνη.*

Γαληνός: *Περί της αρίστης διδασκαλίας, Περί του δια της Σμικράς Σφαίρας Γυμνασίου*

Ηρόδοτος: *Ευτέρπη, Θάλεια, Κλειώ, Μελπομένη, Πολύμνια, Τερψιχόρη, Ερατώ.*

Όμηρος: *Ιλιάδα, Οδύσσεια.*

Πανσανίας: *Ελλάδος Περιήγησις, Κορινθιακά.*

Πλάτων: *Νόμοι, Πολιτεία, Πρωταγόρας, Συμπόσιον.*

Πλούταρχος: *Περί παιδων αγωγής.*

Πλούταρχος: *, Ηθικά, Παραμυθητικός προς Απολλώνιων.*

Πολυδεύκης: *Ονομαστικόν.*

Σουητώνιος: *Ιούλιος Καίσαρ.*

## Σύγχρονη βιβλιογραφία

- Ανδρόνικος Εμμανουήλ: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β΄, Εκδοτική Αθηνών, 1983.
- Γιαλούρης Νικόλαος: *Οι Ολυμπιακοί αγώνες στην αρχαία Ελλάδα*. Εκδοτική Ελλάδος, Α. Ε., Αθήνα, 1982.
- Αλμπανίδης Ευάγγελος: *Ιστορία της Άθλησης στον αρχαίο ελληνικό κόσμο*. Εκδόσεις: Σάλτο, Θεσσαλονίκη, 2004.
- Αργυριάδη Μαρία: *Η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*. Εκδόσεις: Μπρατσιώτη Λούση, Αθήνα, 1991.
- Βαφέα Αναστασία: *Το πολύχρωμο σχολείο-Μια εμπειρία διαπολιτισμικής εκπαίδευσης μέσα από την τέχνη*. Εκδόσεις: Ευρωτύπ, Α.Ε., Αθήνα, 2000.
- Βενιζέλος Θ.: *Περί του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ελλήνων*. Εν Αθήναι, 1873.
- Βοσνιάδου Στέλλα: *Γνωσιακή ψυχολογία*. Εκδόσεις: Gutenberg, Αθήνα. Βρεττός, Λ. Σ. (1999). *Λεξικό τελετών, εορτών και αγώνων των αρχαίων Ελλήνων*. Εκδόσεις: Κονιδάρης, Αθήνα, 1998.
- Brown Dan: *Κώδικας Da Vinci*. Εκδοτικός οργανισμός: Λιβάνη, Αθήνα. Bury, Litt., LL. D., F. B. A. (1992). *Ιστορία της αρχαίας Ελλάδας μέχρι το θάνατο του Μεγάλου Αλεξάνδρου*. Εκδόσεις: Καρδαμίτσα, Αθήνα, 2004.
- Bury John B.: *Οι αρχαίοι Έλληνες ιστορικοί*. Μτφ. Φ. Κ. Βώρου. Εκδόσεις: Παπαδήμα, Αθήνα, 1988.
- Γεωργοπαπαδάκου: *Μεγάλο Λεξικό*. Εκδόσεις: Παγκόσμια σύγχρονη Παιδεία. Μαλλιάρης, Θεσσαλονίκη, 1980.
- Γιαννικόπουλος Αναστάσιος, Β.: *Η εκπαίδευση κατά τον 4<sup>ο</sup> αιώνα και κατά την αρχαιότητα*. Εκδόσεις: Γρηγόρη, Αθήνα, 1983.
- Γιαννικόπουλος Αναστάσιος, Β.: *Η εκπαίδευση στην κλασική και προκλασική αρχαιότητα*. Εκδόσεις: Γρηγόρη, Αθήνα, 1989.
- Γιαννικόπουλος, Αναστάσιος, Β.: *Άγνωστες πτυχές της αρχαίας ζωής*, Εκδόσεις: Γρηγόρη, Αθήνα, 1988.
- Γκαζιάνη Αδρ. *Το παιγνίδι, Αθήνα, χ.χ.ε.*
- Γκουλιώνης, Θ.: *Ένας Έρωτας αλλιώτικος*. Εκδόσεις: Γεωργιάδη, Ναύπλιο, 2000.



Easterling, P., E. & Knox, B., M., W.: *Ιστορία της αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας*. Μτφ. Κονόμη, Ν., Γρίμπα, Χρ., Κονόμη, Μ.. Εκδόσεις: Παπαδήμα, Δ., Ν., Αθήνα, 1994.

Δαράκη, Π.: *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών της Ελλάδας*. Εκδόσεις: Gutenberg, Αθήνα, 1986.

Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης. Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού: *Αρχαίοι και σύγχρονοι Ολυμπιακοί αγώνες: η πολιτική και πολιτιστική τους διάσταση. 8<sup>ο</sup> Διεθνές συνέδριο Ευρωπαϊκής Εταιρείας Ιστορικών Φυσικής Αγωγής*. Αρχαία Ολυμπία, 2003.

Δωρίζας Γεώργιος, Ι.: *Το Παίγνιον ως μέσο αγωγής του ανθρώπου*. Τύποις: «Εκπαιδευτικόν χρονικόν», Εν Αθήναις, 1936.

Flaceliere, Robert: *Ο δημόσιος και ιδιωτικός βίος των αρχαίων Ελλήνων*. Εκδόσεις: Δ., Ν., Παπαδήμα, Αθήνα, 2000.

De Romilly J.: *Αρχαία ελληνική Γραμματολογία*. Μτφ. Χριστόπουλου, Θ., Μικρογιαννάκη. Εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1988.

Helmreich Georgios (MDCCCXIII). *Θρασύβουλος*, Lipsiae.

Herder: *Λεξικό Σχολικής Παιδαγωγικής*. Εκδοτικός οίκος: αφοί Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, 1982.

Huizinga Johan: *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Μτφ. Ροζάνης, Σ. & Λυκιαρδόπουλος, Γ.. Εκδόσεις: Γνώση, Αθήνα, 1989.

Καραγιαννόπουλος Ιωάννης: *Εισαγωγή στην τεχνική της επιστημονικής ιστορικής εργασίας*. Εκδόσεις: Βάνιας, Θεσσαλονίκη, 1993.

Κακριδής, Ι., Θ.: *Το μήνυμα του Ομήρου*. Αθήνα, 1999

Κακριδής, Ι., Θ.: *Ελληνικά παιχνίδια*. Ημερολόγιον της Μεγάλης Ελλάδος, 1925.

Κακριδής, Ι., Θ.: *Η ποίηση της γεωμετρικής εποχής (1000-700 π.Χ.)*.

Κακριδής, Ι., Θ.: *Ελληνική Μυθολογία*. Τόμ. 5. Εκδοτική :Αθηνών, 1988.

Καρατζάς Γεώργιος & Ασημάκης Βάγιας: *Αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Ανακατασκευές και διασκευές*, Αθήνα, 2004.

- Κατσικοπούλου, Α., Κοκκινάκη, Ε. Σιφναίου Χ.: *Το Παιχνίδι ως παράγοντας ολοκλήρωσης του αναπτυσσόμενου ατόμου. Διάφορα παιχνίδια. Χαρακτηριστικά - περιγραφή*, Αυτοέκδοση, Αθήνα, 1979.
- Kroh Paul. *Λεξικό αρχαίων συγγραφέων Ελλήνων και Λατίνων*.
- Κολόμποβα, Κ., Μ. & Οζερέσκαϊα, Ε., Λ.: *Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Ελλάδα*. Εκδόσεις, Δ., Ν., Παπαδήμα, Αθήνα, 1989.
- Κυρικλίδου, Β.: *Παιδί και παιχνίδι*. Εκδόσεις: Σάκκουλα, Κομοτηνή, 1987.
- Κωσταρίδου Αναστασία – Ευκλείδη: *Ψυχολογία κινήτρων*. Εκδόσεις: Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1999.
- Λάζος, Χ., Δ. : *Παίζοντας στο χρόνο*. Εκδόσεις: Αίολος, Αθήνα, 2002.
- Lesky Albin: *Ιστορία της αρχαίας ελληνικής λογοτεχνίας*. Μτφ. Αγαπητού, Τσομπανάκη, Γ., Εκδόσεις: Αδελφών Κυριακίδη Α. Ε., Θεσσαλονίκη, 1998.
- Λαζαρίδης Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*. Τόμ. Β', Εκδοτική Αθηνών, 1980.
- Λουκόπουλος, Δ.: *Ποια παιχνίδια παίζουν τα ελληνόπουλα*. 1926.
- Λυπουρλής: *“Press University Studio”*. Εκδόσεις: Επιστημονικών Βιβλίων και Περιοδικών, Θεσσαλονίκη, 1996.
- Μάρκου Γεώργιος, Π.: *Διαπολιτισμική Εκπαίδευση επιμόρφωση εκπαιδευτικών μια εναλλακτική πρόταση*. Εκδόσεις: Αφοί Παππά, Αθήνα, 1997.
- Μαργου, Ι.: *Ιστορία της εκπαίδευσως κατά την αρχαιότητα*. Αθήνα, 1961.
- Ματσαγγούρας Ηλίας, Γ.: *Η σχολική τάξη*. Εκδόσεις: Γρηγόρη, Αθήνα, 2001.
- Μελανίτου, Ν., Γ.: *Εισαγωγή εις την παιδαγωγική*. Εν Αθήναις, 1976.
- Μιρώ Αιμίλιος: *Η καθημερινή ζωή στην εποχή του Ομήρου*. Μτφ. Παναγιώτου, Κ.. Εκδόσεις, Δ., Ν., Παπαδήμα, Αθήνα, 1995.
- Μικρογιαννάκης Εμμανουήλ: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*. Τ.. Γ'2. Εκδοτική: Αθηνών, 1980.
- Νικολάου Γεώργιος: *Ένταξη και εκπαίδευση των αλλοδαπών μαθητών στο δημοτικό σχολείο-από την «ομοιογένεια» στην πολυπολιτισμικότητα*. Εκδόσεις: Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 2000.

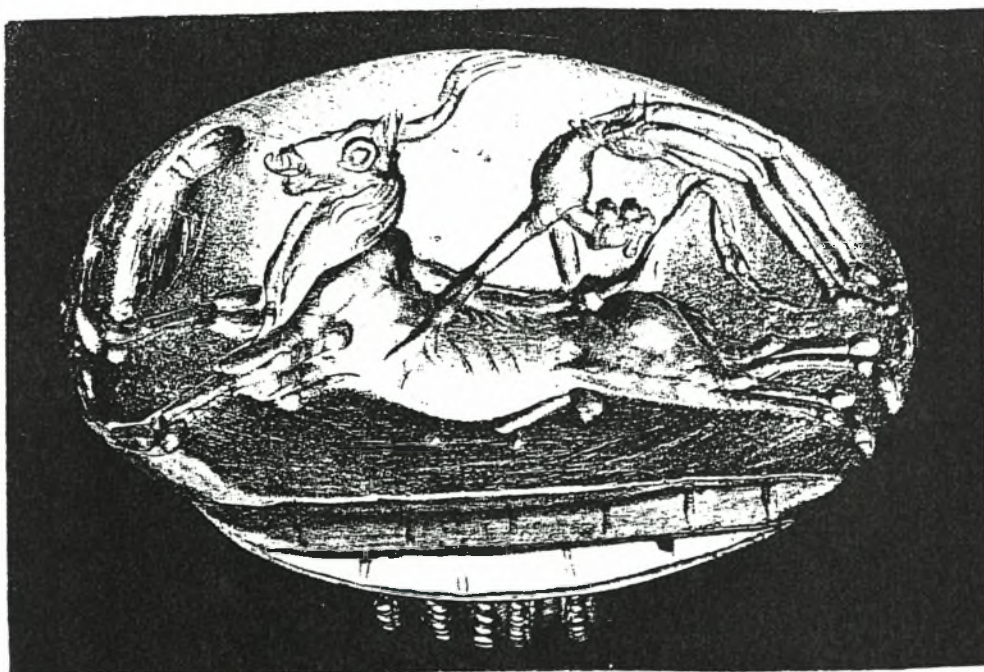
- Reble Albert: *Ιστορία της παιδαγωγικής*. Εκδόσεις Παπαδήμα, Δ.. Αθήνα. Παπαμιχαήλ Μαρία (2003), "Η Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης", *Το Σχολείο και το Σπίτι*. Τ. 455. Αθήνα, 477-480, 1999.
- Παπαστυλιανού Αντωνία: *Η ψυχολογική προσαρμογή των μαθητών -παιδιών παλιννοστούντων*, Διδακτορική διατριβή, Αθήνα, 1992.
- Πετρόπουλος Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*. τ. Β'. Εκδοτική: Αθηνών, 1980.
- Πλατή Μαρίνα: *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα...με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην*.
- Ρήγα, Α., Β.: *Κοινωνικές αναπαραστάσεις*. Μεγάλη Παιδαγωγική και Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια. Τ. 5. Εκδόσεις: Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1990.
- Ρήγα, Α., Β.: *Παιγνιοθεραπεία στα νοσοκομεία*. Παιδαγωγική και Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια. Τ. 6. Εκδόσεις: Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1991.
- Σαλβαράς Ιωάννης: *Γλωσσική Διδασκαλία για όλους τους Μαθητές*, Αυτοέκδοση, Αθήνα, 1980.
- Σακελλαράκης, Ι.: *Οδηγός Μουσείου Ηρακλείου*. (Έλλειψη λοιπών στοιχείων).
- Salkind Neil, J.: *Οι θεωρίες της ανθρώπινης ανάπτυξης*. Εκδόσεις: Πατάκη, Αθήνα, 2002.
- Σταμπουλής Χρήστος: *Αρχαίος ελληνικός αθλητισμός-ιδεώδες και πραγματικότητα*. Μτφ. Σταμπουλής Χρήστος. Εκδόσεις: Εξάντας, Αθήνα, 1995.
- Σουΐδα: *Λεξικό*, 10<sup>ος</sup> αιώνας. Εκδόσεις: Θύραθεν, Θεσσαλονίκη, 2002.
- Τσάτσος Κωνσταντίνος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2, Εκδοτική: Αθηνών, 1980.
- Τσάτσος & Παπαχατζής Νικόλαος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2, Εκδοτική: Αθηνών, 1980.
- Τσιάντης, Ι.: *Ψυχική υγεία του παιδιού και της οικογένειας*. Εκδόσεις: Καστανιώτης, Αθήνα, 1999.
- Τσιμπουκίδης Δημήτρης: *Ο βιογράφος Πλούταρχος*. Επιμ. Μιρόκοβα, Ι.. Εκδόσεις: Παπαδήμα, Δ., Ν.. Αθήνα, 1987.
- Τσουρέκης Δημήτριος, Γ.: *Σύγχρονη παιδαγωγική*. Αθήνα, 1987.
- Wilcken Ulrich: *Αρχαία ελληνική ιστορία*. Εκδόσεις: Παπαζήση, Αθήνα, 1976.

- Windelband, W. & Heimwoeth, J.: *Εγχειρίδιο της ιστορίας της φιλοσοφίας*. Μτφ. Σκουτερόπουλου, Ν., Π., Αθήνα.
- Φωκά, Ι., Ε.& Βαλαβάνης, Π., Δ.: *Ανακαλύπτω την αρχαία Ελλάδα-τα αγγεία και ο κόσμος τους*. Εκδόσεις: Κέδρος, Αθήνα, 1990.
- Χατζηδήμου Δημήτρης &Ταρατόρη Ελένη: *Η Μέθοδος Project στη Θεωρία και στην Πράξη*. Εκδόσεις: Αδελφών Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη, 2002.
- Χουρδάκης Αντώνης, Γ.: *Η αγωγή στη Μινωική Κρήτη*. Εκδόσεις: Γρηγόρης, Αθήνα, 1993.
- Ψάλτη Αναστασία: *Ελληνοπόντιοι και βορειοηπειρώτες μαθητές (-τριες) στα ελληνικά Σχολεία: Στάσεις, Ανάγκες, προσδοκίες, Διδακτορική Διατριβή, Θεσσαλονίκη, 1999.*
- Vanhove Edidit, D.: *La Sport dans sa Grece Antigue Du jeu a la Competition*. Palais des Beaux-Arts Bruxelles, 1992.
- Vygotsky, L.,S.:*Νους στην κοινωνία*. Επιμέλεια Βοσνιάδου Στέλλα, Εκδόσεις: Goutenberg, Αθήνα, 1997.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΕΙΚΟΝΩΝ



Εικ. 1: Κυβίστημα σε σφραγιδόλιθο: Απλά αθλητικά παιχνίδια, ήταν οι πρώτες μορφές του αθλητισμού στη μινωική Κρήτη. Οι κυβιστήρες, στήριζαν τα χέρια τους στο έδαφος ύψωναν κατακόρυφα το σώμα, εκτελώντας θεαματικά ακροβατικά πηδήματα, (Oxford, Ashmolean Museum), στο Γιαλούρης Νικόλαος: *Οι Ολυμπιακοί αγώνες στην αρχαία Ελλάδα*, Αθήνα, 1982, σελ. 14



Εικ. 2: Η εξέλιξη του κυβιστήματος σε χρυσό δακτύλιο: Σύνθετη και πολύ επικίνδυνη κίνηση στα ταυροκαθάψια. Ο ταυροκαθάπτης εκτελεί ένα δύσκολο πηδήμα πάνω από τον ταύρο που βρίσκεται σε κίνηση, (Oxford, Ashmolean Museum), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 14.



Εικ. 3: Άθλα επί Πατρόκλω, γεωμετρικός σκάνθαρος: Παράσταση πυγμής. Νεκρικοί επιτάφιοι αγώνες, που αθλοθέτησε ο Αχιλλέας προς τιμήν του φίλου του Πάτροκλου. Η παλαιότερη αναφορά άθλων που υπάρχει από τα Ομηρικά Έπη, (Dresden, Staatliche Kunstsammlung), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 29.



Εικ. 4: Αγών: Τετράδραχμο της νήσου Πελόνηθου: Η θεοποίηση και η προσωποποίηση του Αγώνα. Ο αγώνας παριστάνεται φτερωτός σε έντονη κίνηση, κρατώντας δύο στεφάνια στα χέρια, (London, British Museum), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 133.



Εικ. 5: Νίκη: Η θεοποίηση και η προσωποποίηση της πολυπόθητης Νίκης, της «πρωτιάς». Ήταν η επιβράβευση της κοπιαστικής και επίπονης προσπάθειας, που απέρρευε από τη ζωτικότητα και τη χαρά του αγωνιζόμενου. Η Νίκη πάντα φτερωτή και φερμένη από τα ουράνια, εδώ φαίνεται να τρέχει, κρατώντας ένα στεφάνι στο χέρι για την ώρα της στέψης του νικητή, (Αθήνα, Νομισματική Συλλογή), στο Γιαούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ 133, 35.



Εικ. 6: Αναπαραστάσεις παιχνιδιών (αστράγαλοι, χελώνα, κ.ά.) σε Αθηναϊκά σταθμά: Μαρτυρία της επιρροής των παιχνιδιών στην κοινωνική ζωή της ελληνικής αρχαιότητας. Πρότυπα αθηναϊκά σταθμά του 3<sup>ου</sup> αι. π.Χ. που βρέθηκαν στην αρχαία αγορά και φέρουν σύμβολα και επιγραφές ενδεικτικές της μονάδας βάρους που αντιπροσωπεύουν, (Αθήνα, Μουσείο Αρχαίας αγοράς), στο Ανδρόνικος Εμμανουήλ: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, Αθήνα, 1980, τ. Β, σελ. 208.





Εικ. 7: Η γυναίκα στην αρχαία Σπάρτη: Χάλκινο αγαλμάτιο με Σπαρτιάτισσα αθλήτρια σε δρόμο ταχύτητας, (London, British Museum), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 173.



Εικ. 8: Η γυναίκα στην αρχαία Αθήνα: Σκηνή γυναικωνίτη: Η μόνη περίοδος της ζωής του αγοριού με γυναίκες, (Dallas, Museum of Arts), στο Λάζος Δημήτριος: *Παίζοντας στο Χρόνο*, σελ. 59.



Εικ. 9: Επιστροφή από συμπόσιο: Ερυθρόμορφος κρατήρας, αττικού εργαστηρίου, 440-430 π.Χ., «Ζωγράφος Κλεοφώντος», Ίδρυμα Νικολάου Π. Γουλανδρή, (Αθήνα, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης).



Εικ. 10: Συνήθειες παραστάσεις παιδικών παιχνιδιών στους Χόες των Ανθεστηρίων: Γιορτή κατά την οποία, μέσα σε μια ατμόσφαιρα γενικής χαράς και ψυχαγωγίας με τη συμμετοχή των παιδιών γινόταν η δοκιμή του καινούργιου κρασιού σε ειδικά αγγεία τους Χόες, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Τσάτσος Κωνσταντίνος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2, σελ. 254.



Εικ. 11: Συνήθεις παραστάσεις παιδικών παιχνιδιών στους Χόες των Ανθεστηρίων: Επιστροφή του Διόνυσου από συμπόσιο: Μεθυσμένος στηρίζεται σε κάποιον ακόλουθό του, ενώ αριστερά βρίσκεται ένα αγόρι με το καλάμι του, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Τσάτσος & Παπαχατζής Νικόλαος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2 σελ. 254.



Εικ. 12: Λατρευτικός χορός των Καρνείων της Σπάρτης: Γιορτή του τρύγου προς τιμήν του Απόλλωνα. Η νέα χορεύει φέροντας στο κεφάλι τον «καλαθίσκο», δηλαδή ένα στρογγυλό ψάθινο καλάθι, στο Τσάτσος & Παπαχατζής Νικόλαος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2 σελ. 264.



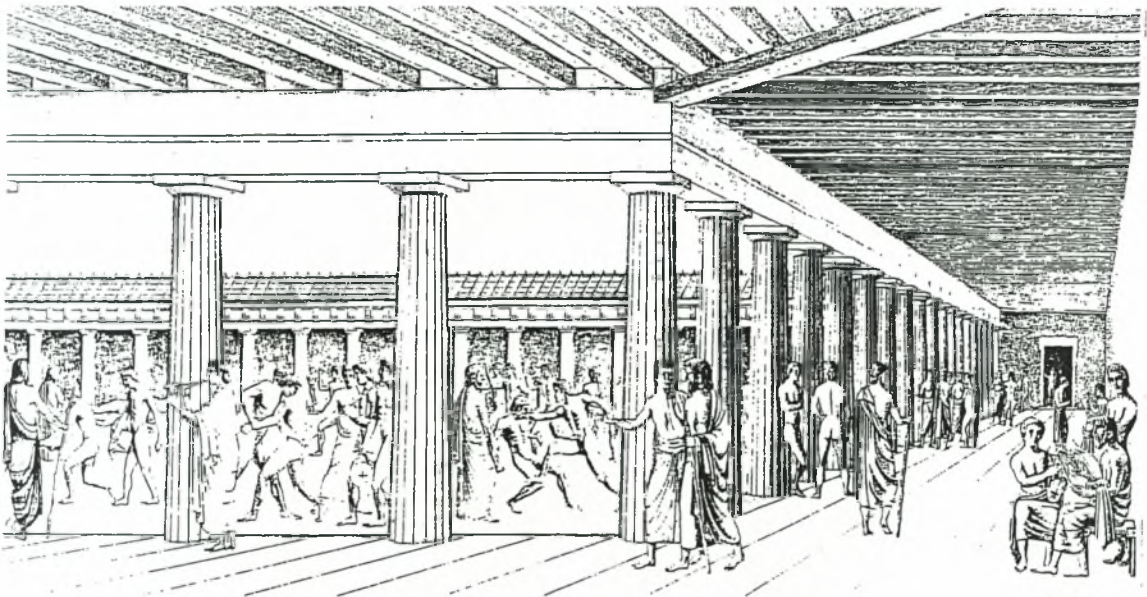
Εικ. 13: Κένταυρος Χείρων: Ο Χείρων μεταδίδει τις γνώσεις του στον Αχιλλέα. Ερυθρόμορφη κύλικα που αναπαριστά τον ιδανικό δάσκαλο της ομηρικής εποχής, ο οποίος αποτέλεσε το πρότυπο και για τα χρόνια που ακολούθησαν, στο Λυπουρδής Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Γ2, σελ. 514.



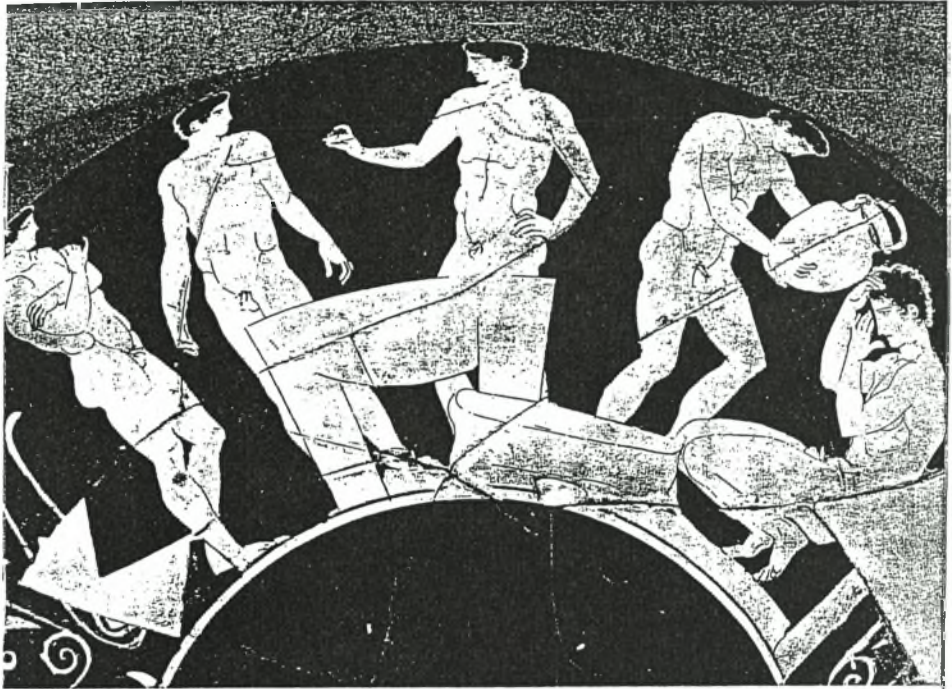
Εικ. 14: Σκηνή αρχαίου Σχολείου: Ερυθρόμορφος κύλικας από τον περίφημο αγγειογράφο του Δούρη. Διδασκαλία μουσικής με διάυλο. Ο δάσκαλος της μουσικής κάθεται σε δίφρο, ενώ ο μαθητής τον παρακολουθεί όρθιος. Δίπλα ο γραμματιστής χαράσσει λέξεις σε πινακίδα αλειμμένη με κερι, ενώ ο μαθητής παρακολουθεί όρθιος, με την παρουσία (μάλλον) του παιδαγωγού δεξιά, (West Berlin, Staatliche Museum), στο Πετρόπουλος Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β, σελ. 460.



Εικ. 15: Σκηνή αρχαίου Σχολείου: Ερυθρόμορφος κύλικας από τον περίφημο αγγειογράφο του Δούρη. Διδασκαλία μουσικής με λύρα. Ο δάσκαλος της μουσικής κάθεται σε δίφρο, καθώς και ο μαθητής. Δίπλα ο γραμματιστής καθισμένος σε δίφρο, κρατά ανοικτό κύλινδρο με στίχους άσματος, ενώ ο μαθητής είναι όρθιος και δίπλα του δεξιά βρίσκεται καθισμένος μάλλον ο παιδαγωγός, (West Berlin, Staatliche Museum), στο Πετρόπουλος; *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β, σελ. 460.



Εικ. 16: Αρχαίο γυμνάσιο: Αναπαράσταση αρχαίου γυμνασίου όπου οι νέοι αθλούνταν στον κεντρικό ανοιχτό χώρο, με τη συνοδεία αυλού στο δρόμο στο άλμα και στην πάλη,. Μέσα στις στοές του παραδίδονται μαθήματα μουσικής ή φιλοσοφίας. Οι χώροι του γυμνασίου ήταν πολυσύχναστοι για τους νέους, τους φιλοσόφους, τους ρήτορες, τους πολιτικούς, καθώς και τους πρόθυμους ακροατές, Κ. Ηλιάκη, στο Γιαολούρης; *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 56-57.



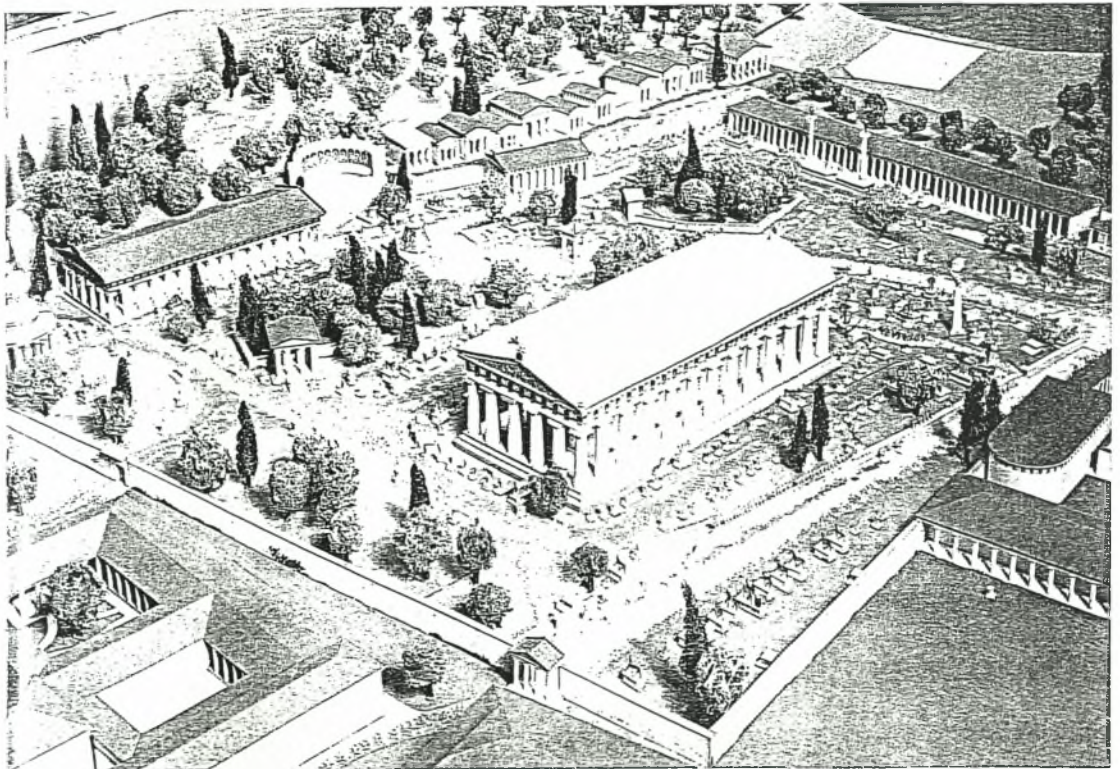
Εικ. 17: Λουτρά αρχαίου γυμνασίου: Τα γυμνάσια της αρχαιότητας διέθεταν για τους νέους, ειδικά διασκευασμένους χώρους λουτρών, (London, British Museum), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 121.



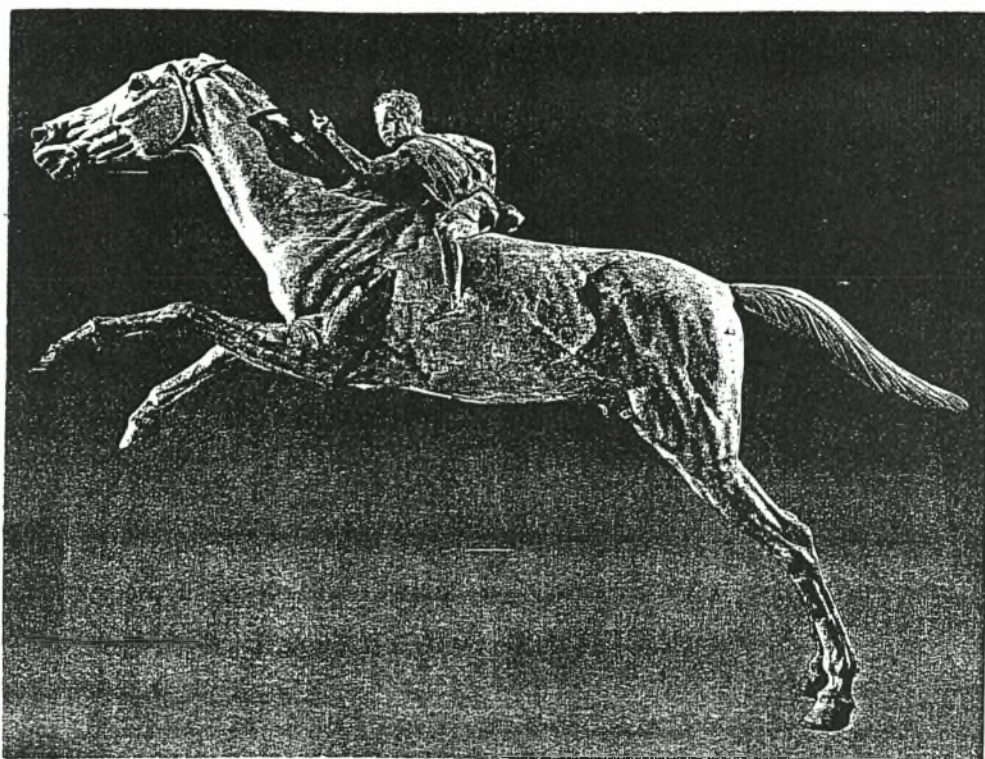
Εικ. 18: Σκηνή παλαίστρας: Ο παιδοτρίβης επιβλέπει την άσκηση στο ακόντιο, (Paris, Petit Palais) στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 55.



Εικ. 19: Συνοδεία μουσικής σε σκηνή γυμνασίου: Συνοδεία των ασκήσεων στα γυμνάσια και στις παλαιότερες με μουσική, (New York, Metropolitan Museum), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 55.



Εικ. 20: Ιερή φλόγα της Ολυμπίας στο χώρο της ιεράς Άλτεις: Σ' ένα χώρο κατάσπαρτο από λαμπρά οικοδομήματα και από αναθήματα ολυμπιονικών, συμβολίστηκε η αδιάκοπη αναγέννηση, η ζωή και η ελπίδα που γεννούσε η δύναμη και η νεανική ρώμη των αγωνιζόμενων, σαν την ιερή φλόγα της Ολυμπίας που έκαιγε μέρα και νύχτα στο Πρυτανείο. Μαρτυρία της άσβεστης διαλεκτικής σχέσης μεταξύ ζωής και θανάτου, καθότι θεωρούσαν ότι από τη νεκρή γη γεννιέται το νέο βλαστάρι· με τον ίδιο τρόπο οι νέοι αντλούσαν δύναμη από τους νεκρούς ήρωες, προς τιμήν των οποίων αγωνίζονταν, τόσο στα ταφικά έθιμα όσο και στις θρησκευτικές γιορτές, καθώς και στις γιορτές γονιμότητας της γης, (Αναπαράσταση Hans Shleif), στο Λαζαρίδης Δημήτριος: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, σελ. 475, (Κείμε.: στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 36).

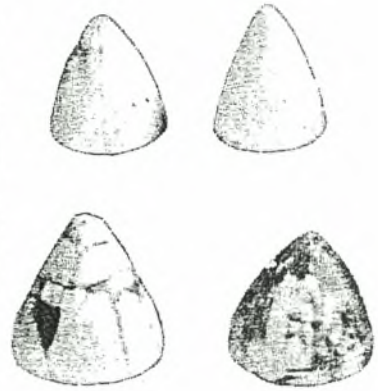
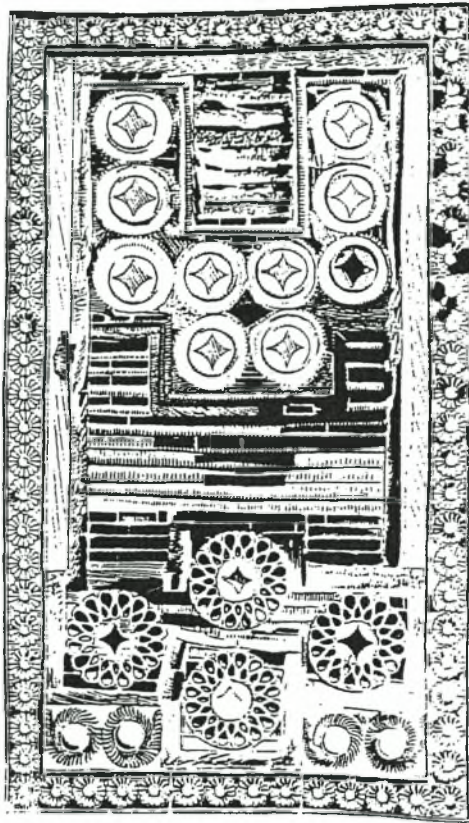


Εικ. 21: Νεαρός αναβάτης αλόγου χωρίς επίπιο: Σε διάφορες περιοχές με άλογα καλλιεργήθηκαν παραλλαγές του τρωικού παιχνιδιού της κάλπης, που ήταν ακροβατικές επιχειρήσεις και επίδειξη δεξιοτεχνίας πάνω σε άλογο ή ζεύγη αλόγων, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 233, 246.

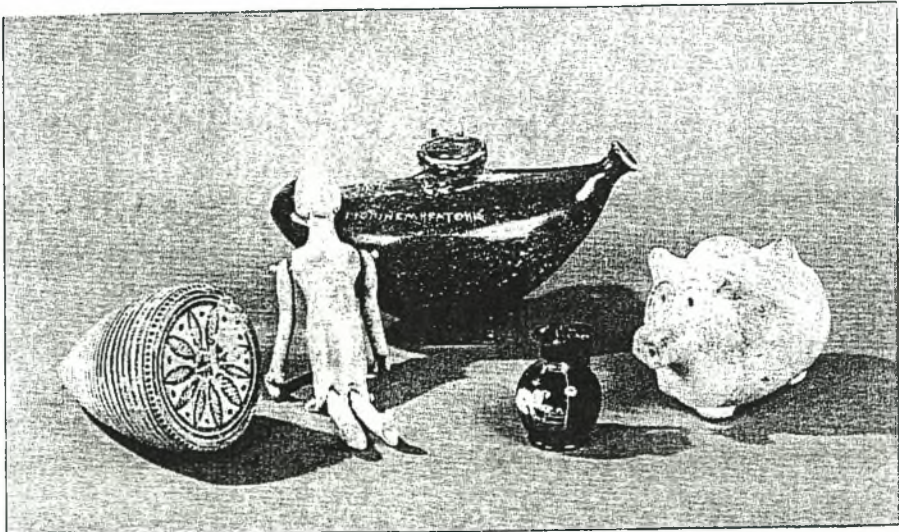


Εικ. 22: Νεαροί αναβάτες αλόγων: Μέρος της αγωγής των νέων. Οι υπεείς, ήταν Αθηναίοι νέοι που ανατράφηκαν στις παλαιστρες και στα γυμνάσια και που ασκήθηκαν στη μουσική και στους γυμνικούς αγώνες, (Αθήνα, εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Edidit D. Vanhove: *La Sport dans sa Grece Antioe Du jeu a la Competition, Palais des Beaux-Arts Bruxelles*, 1992, σελ. 338.





Εικ. 23: Άβαξ, αβάκιον, πλινθίον: Ο κρητικός άβαξ του «Μεγάλου Ζατρικίου» με τέσσερα πιόνια από ελεφαντόδοντο ή πέτρα. Έβανς. Κρήτη και Αίγυπτος (Κατάλογος έκθεσης), Ηράκλειο 2000, 150-151, στο Λάζος; *Χρόνο*, σελ. 113.



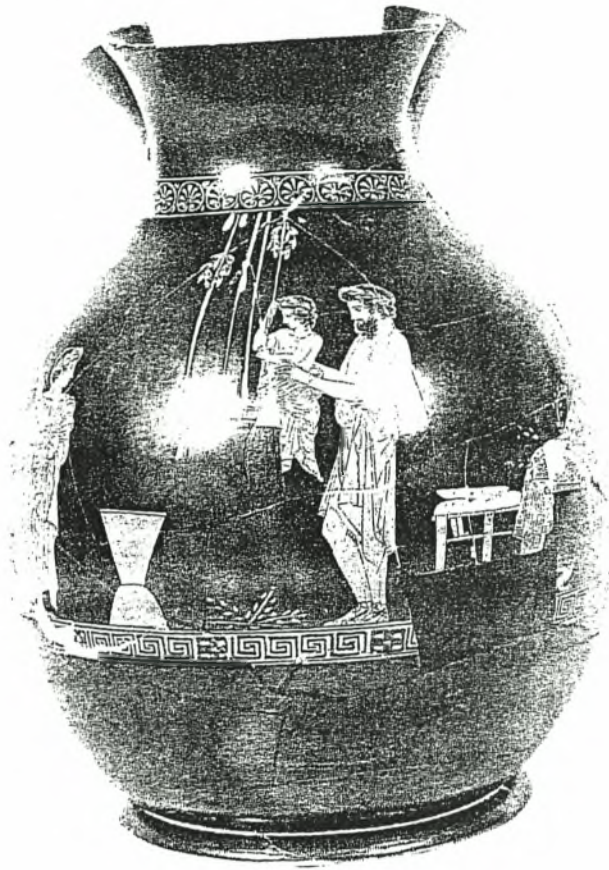
Εικ. 24: Αθύρματα: πήλινη σβούρα, 8<sup>ος</sup> αι. π. Χ.. Πήλινη κορινθιακή πλαγγόνα με κρόταλα στα χέρια, 350 περίπου π.Χ.. Παιδική πιπίλα, 4<sup>ος</sup> π.Χ. αι. της νότιας Ιταλίας με μαύρη βερνίκωση και επιγραφή στην ελληνική γλώσσα με ελεύθερη μετάφραση, «πίνε χωρίς να αφήνεις να χυθεί». Ένας μικροσκοπικός Χους, Αθήνα 425-400 π.Χ. με την απεικόνιση ενός παιδιού που σπρώχνει ένα τραπέζι. Πήλινος κουμπαράς σε σχήμα γουρουνιού, Κύπρος 3<sup>ος</sup>-2<sup>ος</sup> π.Χ. αι. (London, British Museum), στο Λάζος; *Χρόνο*, σελ. 121.



Εικ. 25: Αιώρα: σπάνιο εύρημα από ανασκαφές της Ιταλικής Αρχαιολογικής Σχολής Αθηνών στην Κνωσό. Μινωικό πήλινο ομοίωμα γυναικείας μορφής (πιθανότατα θεότητας) σε αιώρα, καθισμένη σε πέταυρον, δηλαδή σε ξύλινο σανίδι, 1500 π.Χ.,(Ηράκλειο, Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 128.



Εικ. 26: Αιώρα: Ερυθρόμορφη υδρία: Κόρη και Έρωτιδέας. Μια παράσταση όπου διακρίνεται το υποπόδιο στο οποίο ανέβαιναν οι κόρες για να καθίσουν στο πέταυρον, 350 π.Χ. (Milano, Theatric Museum, Fitta, 43), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 136.



Εικ. 27: Αιώρα: Ερυθρόμορφος αττικός σκύφος, 440 π.Χ. έργο του «ζωγράφου της Πηνελόπης», (Berlin Staatliche Museum), στο Vanhove: *Sport*, σελ. 182.



Εικ. 28: Αιώρα: Χους, αγγείο που το κρατούσαν παιδιά, καθώς πήγαιναν στη γιορτή των Ανθεστηρίων, στο Φωκά Ιωάννα Ε. & Βαλαβάνης Πάνος Δ.: *Ανακαλύπτω την αρχαία Ελλάδα Τα αγγεία και ο κόσμος τους*, Αθήνα, 1990, σελ. 47.



Εικ. 29: Αιώρα η βραχιόνιος: Ερυθρόμορη αττική υδρία. Κόρες και Έρωσ σε βραχιόνιο αιώρα (τραμπάλα). Παράσταση του «ζωγράφου του νάνου», 440-420 π.Χ., (Apulia, Madrid, National Archeological Museum), στο Vanhove: *Sport*, σελ. 179.



Εικ. 30: Αιώρα η βραχιόνιος: Ερυθρόμορφο αττικό αγγείο. Κόρες, πηδούν εναλλάξ πάνω σε οριζόντια τάβλα ζυγισμένη σε κορμό δέντρου, κάνοντας (τραμπάλα), 450 π.Χ., στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 141.



Εικ. 31: Αλεκρυόνων αγώνες: Ερυθρόμορφη αττική οινοχόη, του «ζωγράφου της Μπολόνια 417», 5<sup>ος</sup> αι. π.Χ.. (Rom, Museum Vatican, Fitta, 219), στο Vanhove: *Sport*, σελ. 22



Εικ. 32: Αμαξίς: Ερυθρόμορφος αττικός χους. Αγόρια που σέρνουν ένα αμαξάκι με καθισμένο αγόρι που κρατά υποτυπώδες ραβδί, 5<sup>ος</sup> αι., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 150.



Εικ. 33: Αμαξίς: Χους με κύκνο που σέρνει παιδικό αμαξάκι, στο Vanhove: *Sport*, σελ. 20.



Εικ. 34: Αμαξίς: Χους με νέο που σέρνει αμαξάκι, μετακινώντας λαγό, στο Vanhove: *Sport*, σελ. 20.



Εικ. 35: Αμαξίς: Αναπαράσταση σκηνής αρματοδρομίας με παιδιά που παίζουν, σέρνοντας αμαξάκια, στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 163.



Εικ. 36: Απόρραξις: Ερυθρόμορφος σκύφος με κόρη που παίζει απόρραξη, (London, Archeological Museum), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 160.

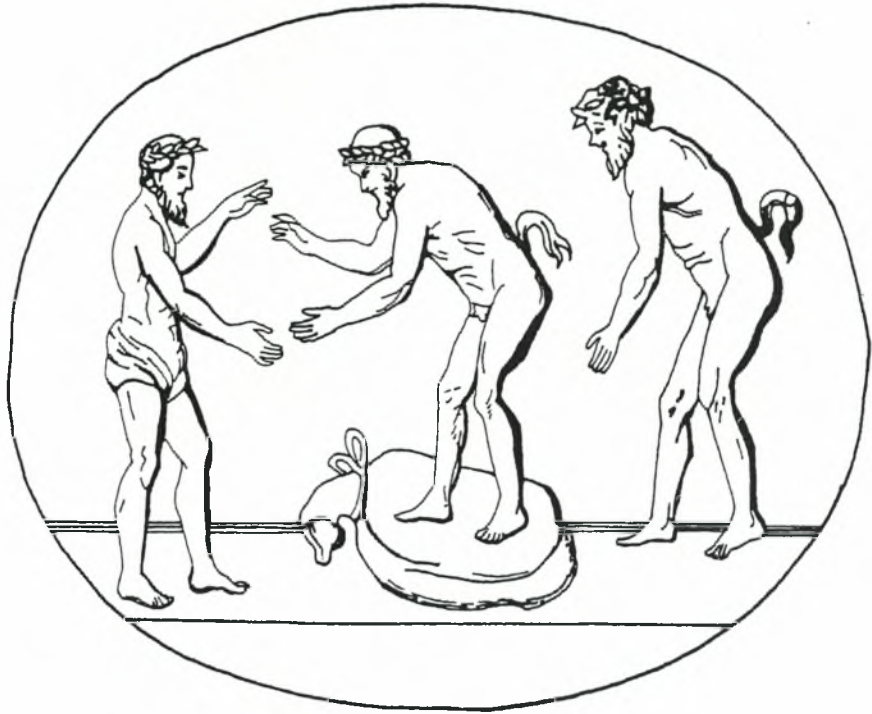


Εικ. 37: Αρπαστόν-Επίσκυρος: Μελανόμορφο αγγείο. «Αρρηφόροι νεάνιδες» που παίζουν αρπαστόν, (Universität Sammlung Tübingen), στο Vanhove: *Sport*, σελ. 26.



Εικ. 38: Αρπαστόν-Επίσκυρος: Δύο ομάδες ανδρών παίζουν αρπαστόν-επίσκυρο. Θεμιστόκλειο τείχος, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λαζαρίδης: *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τ. Β', σελ. 498.





Εικ. 39: Ασκωλιασμός: Πολύτιμος λίθος με πιθανή αναπαράσταση ασκωλιασμού (από το *Recueil de pierres antifuew fravees*, του I. M. Ραλονι, Fitta, 168), στο *Λάζος: Χρόνο*, σελ. 169.



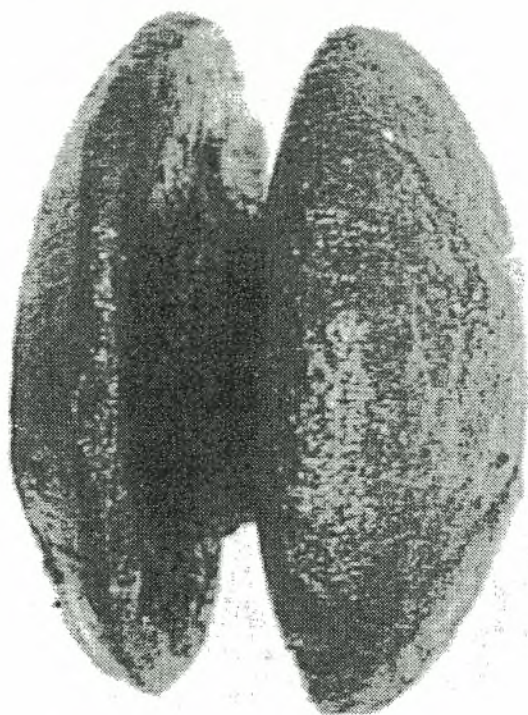
Εικ. 40: Αστράγαλοι:  
(Barcelona,  
Archaeological  
Museum), στο  
Vanhove:  
*Sport*, σελ. 176.



Εικ. 41: Αστραγαλισμός: Αφροδίτη και Πάνας παίζουν αστραγάλους, στο Vanhove: *Sport*, σελ. 27.



Εικ. 42: Αστραγαλισμός: Κόρες που παίζουν αστραγάλους. Ελληνική τερακότα, 340-330 π.Χ., (London, British Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 179.



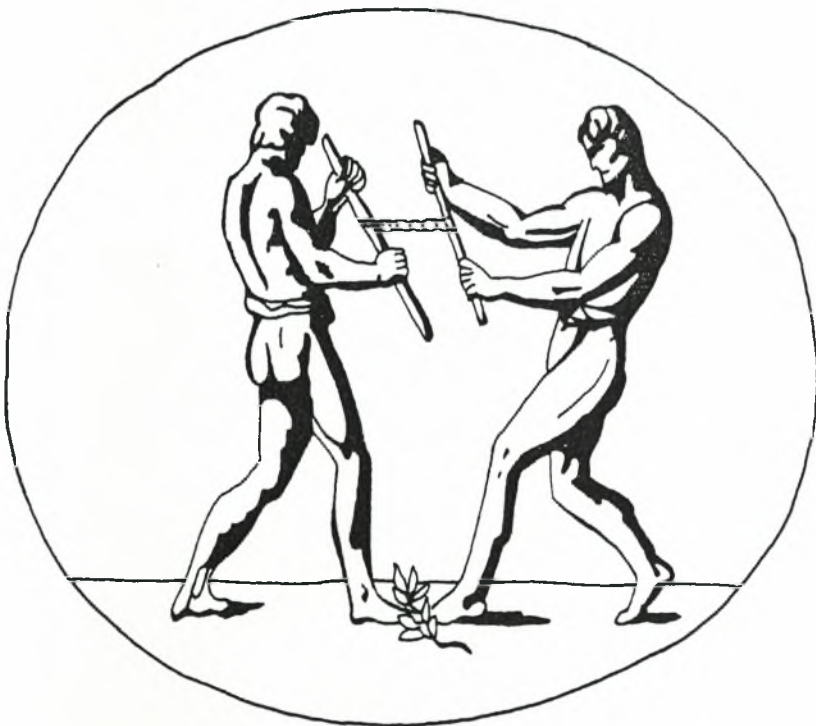
Εικ. 43: «Γιο-γιο»: Ξύλινο «γιο-γιο», ρωμαϊκής εποχής, (Berlin, Staatliche Pros Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 227.



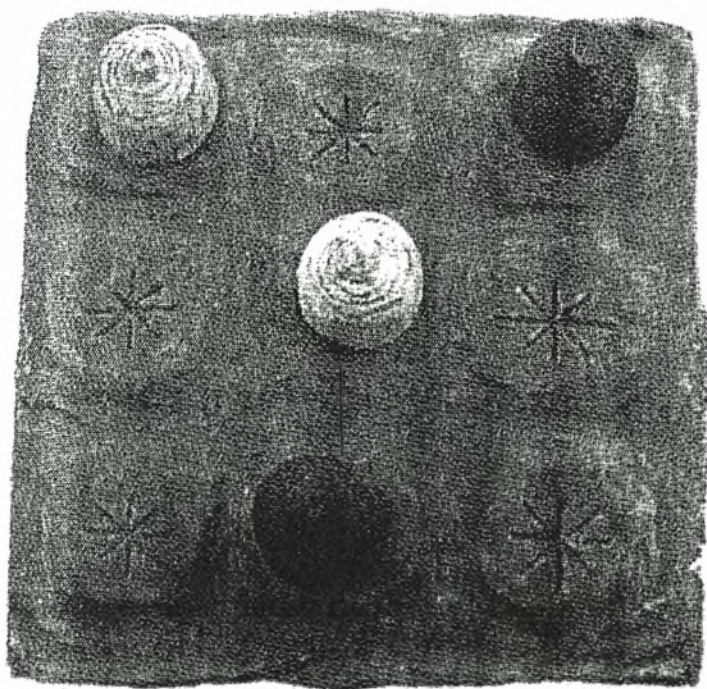
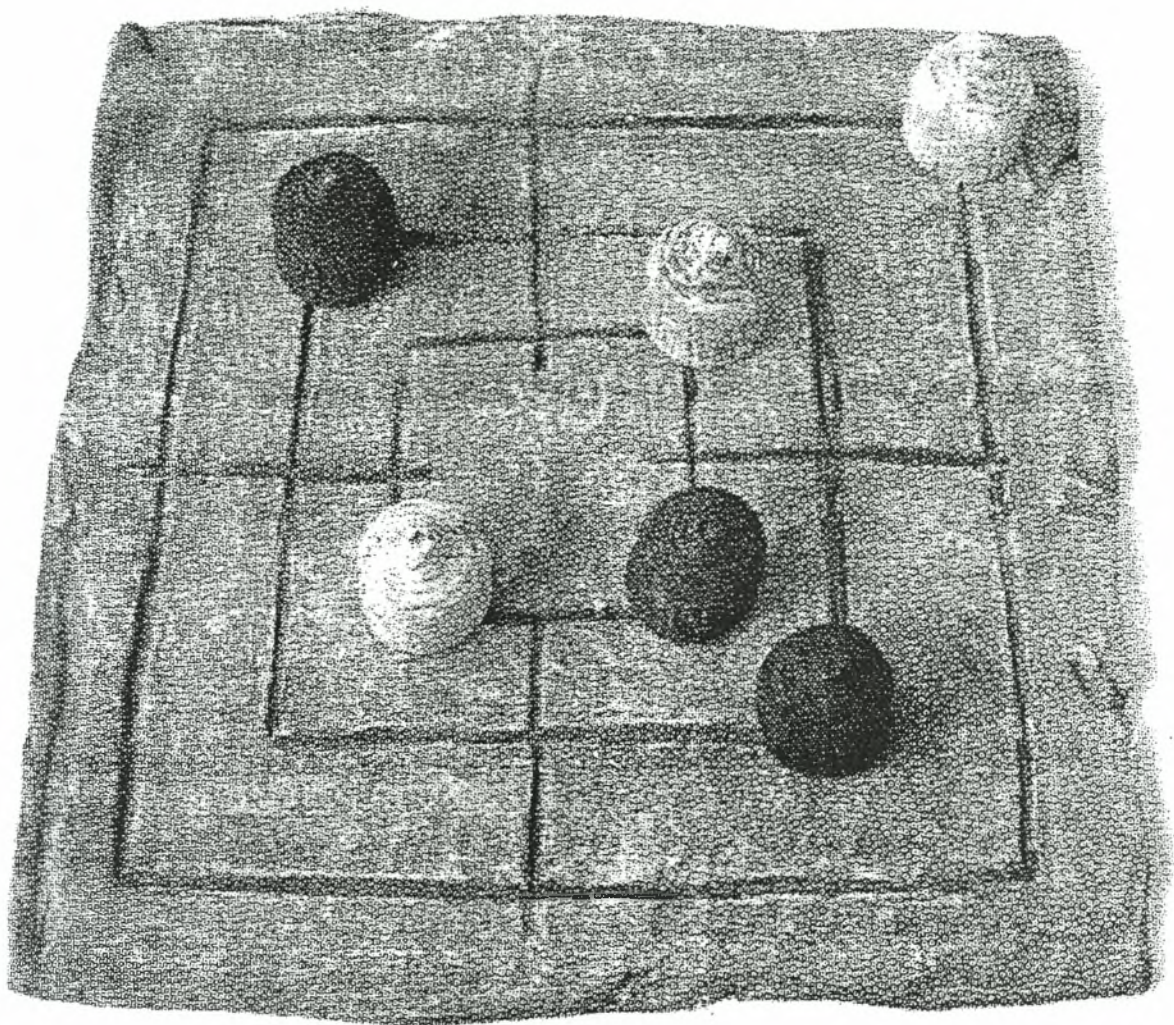
Εικ. 44: «Γιο-γιο»: Ερυθρόμορφο κύπελλο, 440 π.Χ.. Παίκτης «γιο-γιο», (Berlin, Staatliche Pros Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 228.



Εικ. 45: Δακτύλων επάλλαξις- Μόρα: Αμφορέας της Απουλίας του Ρούβου. Έρωσ και Αντέρωσ παίζουν Μόρα, κρατώντας ράβδο, περ. 420 π.Χ., (München, Arceologische Sammlungen), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 235.



Εικ. 46: Διεγκυστίνδα: Πολύτιμος λίθος. Προπόνηση αθλητών, (Firenze, National Archaeological Museum, Fitta, 46), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 245.



Εικ. 47: Εννεάδα: Παραλλαγή του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού τριόδιν. Παιζόταν με πεσσούς (πίονια) και άρχιζε κατόπιν του λαχνίσματος των δύο παιχτών, στο Καρατζάς Γιώργος & Ασημάκης Βάγιας: *Αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Ανακατασκευές και διασκευές*, Αθήνα, 2004, σελ. 12.

Εικ. 48.: Τριάς-τριόδιν: Καρατζάς & Ασημάκης: *Παιχνίδια*, σελ. 14.



Εικ. 49: Εφεδρισμός-Ιππίας: Δύο κόρες παίζουν εφεδρισμό. Σύμπλεγμα τερακότας από Τανάγρα. Η βασίλισσα, κρατώντας στο ένα χέρι τη σφαίρα μεταφέρεται από τη χαμένη στο σφαιριστικό παιχνίδι κόρη όνο, (τέλη του 4<sup>ου</sup> αι. π.Χ., (Saint Petersburg, Museum Ermitaz), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 269.



Εικ. 50: Εφεδρισμός-Ιππίας: Τερακότα Τανάγρας. Δύο κόρες παίζουν εφεδρισμό, α΄ μισό 3<sup>ου</sup> αι. π.Χ., (Paris, Musee de Louvre), στο Λάζος,: Χρόνο, σελ. 270.



Εικ. 51: Εφεδρισμός-Ιππας: Μελανόμορφος αττικός σκύφος. Έργο του «ζωγράφου του Θησέως», 500 π.Χ., (Αθήνα, Μουσείο Αρχαίας Αγοράς), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 263.



Εικ. 52: Εφεδρισμός-Ιππας: Χους, με αναπαράσταση του παιχνιδιού, ενώ ο βασιλιάς κρατά κλειστά τα μάτια του όνου, ο οποίος καλείται να προσπεράσει ένα τεχνητό εμπόδιο. 430-420 π.Χ., (Government owned Museums, Prwsjki' Cultural Property), στο Vanhove: *Sport*, σελ. 175, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 264.

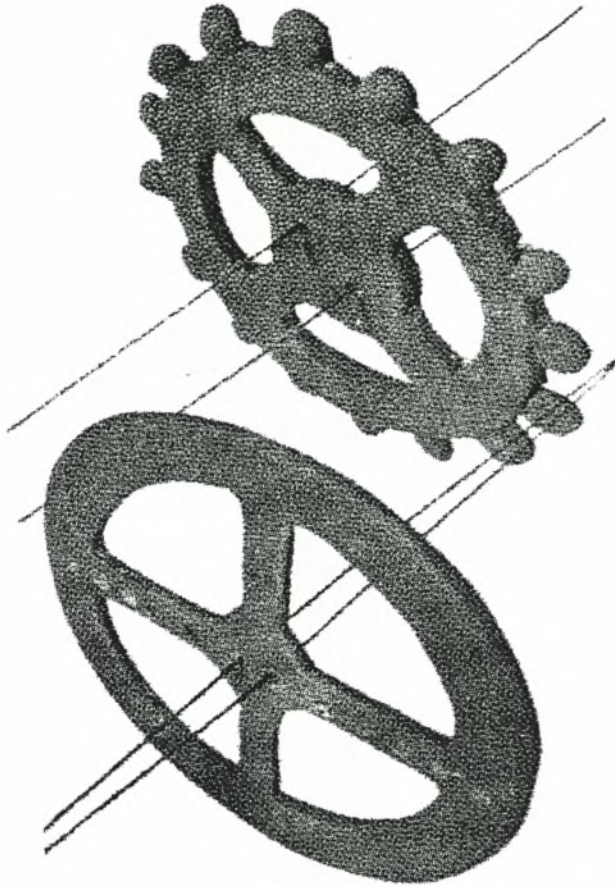


Εικ. 53: Εφεδρισμός-Ιππίας:  
Ερυθρόμορφη αττική λήκυθος,  
470 π. Χ., (Paris, Musée de  
Louvre), στο Λάζος: *Χρόνο*,  
σελ. 266.

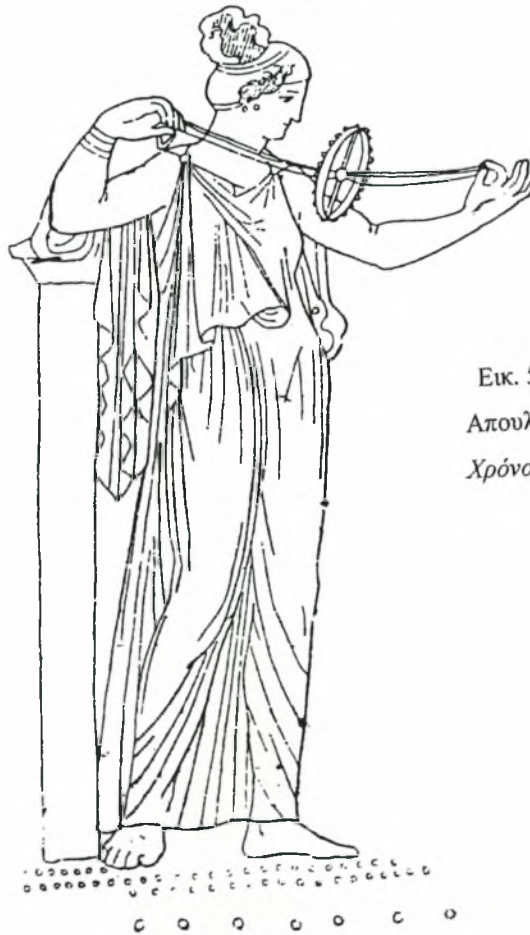


Εικ. 54: Θήλαστρο: Μελαμβαθές ηθμοειδές θήλαστρο, 480-470 π. Χ., Μητροπολιτικός  
Σιδηρόδρομος Αθηνών, σταθμός Κεραμεικού, τάφος 237. (Αδημοσίευτο,  
Έφη Μπαζιωπούλου-Βαλαβάνη), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 275.





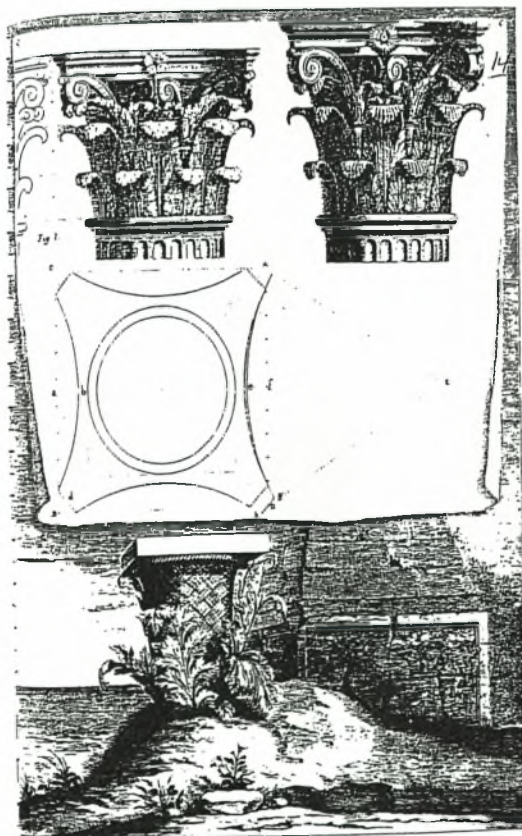
Εικ. 55: Τυγέ:  
Ερωτικό παιχνίδι  
μαγείας. Η τυγγα  
ήταν κάθε  
αντικείμενο που  
είχε την δύναμη  
να σαηνεύει και  
να ασκεί έλξη,  
στο Καρατζάς &  
Ασημάκης:  
*Παιχνίδια*, σελ.  
13.



Εικ. 56: Τυγέ: Αγγείο της  
Απουλίας, στο Λάζος:  
*Χρόνο*, σελ. 281.



Εικ. 57: Καλαθίσκος: Ερυθρόμορφη αθηναϊκή υδρία, 430-420 π.Χ.. Ο καλαθίσκος βρίσκεται ανάμεσα στην παραμάνα και τη μητέρα ενός αγοριού, (London, British Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 125.



Εικ. 58: Καλαθίσκος: «Θαυμάσια απεικόνιση της έμπνευσης του γλύπτη Καλλίμαχου που απέδωσε τον κορινθιακό ρυθμό, όπως παρουσιάζεται σε εικονογραφημένη έκδοση του έργου του Βιτρούβιου του 1684. Σχέδια του P. Perrault. Έκδοση του J. Baptiste Coiffard. Paris 1684. Επανεκδοση Pierre mardafa, 1979», στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 122.



Εικ. 59: Κάλαμον επιβένειν: Μελανόμορφος αμφορέας με νέο που κρατά το εικονικό του άλογο, το καλάμι, Arceologisches Institut, Eberhard-Karls-Universität, στο Vanhove: *Sport*, σελ 163.



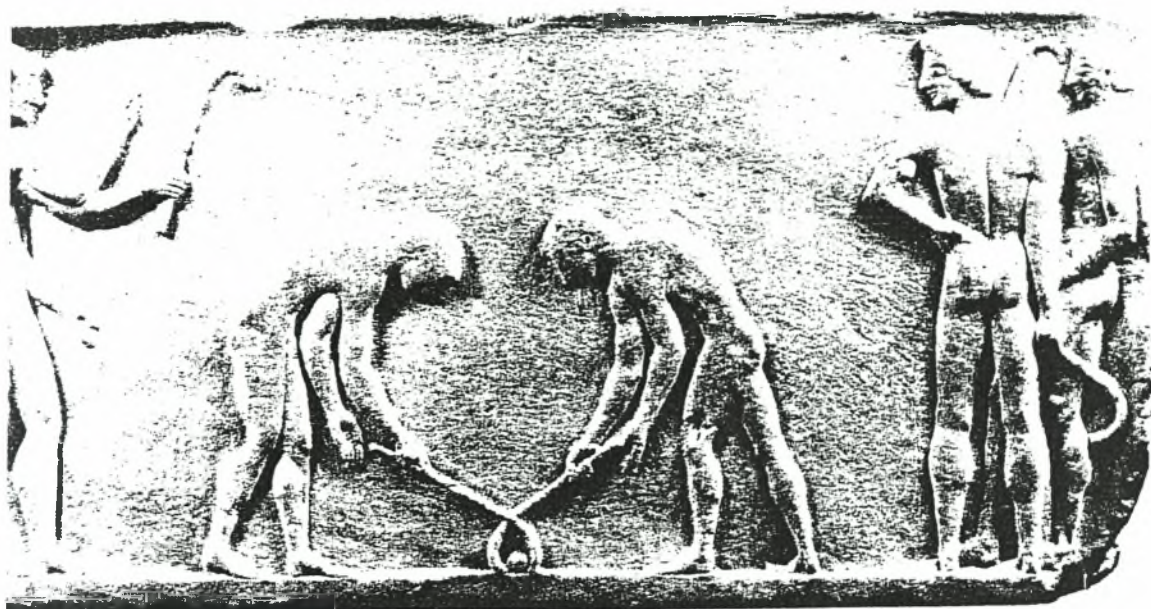
Εικ. 60.: Κάλαμον επιβαίνειν: Παιδί πάνω στο καλάμι του, κρατώντας μαστίγιο, (Berlin, Staatliche Museums), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 291.



Εικ. 61: Κελεύσματα: Μελανόμορφος αμφορέας 6<sup>ου</sup> π.Χ. αι.. Παιδοτρίβης, καθισμένος σε δίφορο κρατά σφαίρα (μπάλα). Απέναντί του τρία ζεύγη από βασιλείς και όνους. Οι βασιλείς απλώνουν ζοηρά τα χέρια τους, φωνάζοντας «κέλευσον». London, British Museum , στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 256.



Εικ. 62: Κελεύσματα: Μελανόμορφος αττική λήκυθος του «ζωγράφου του Εδιμβούργου», 6<sup>ου</sup> π. Χ. αι., (Oxford, Asmolian Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ.302.



Εικ. 63: Κερρητίζειν: Ανάγλυφη βάση, τμήμα του θεμιστόκλειου τείχους. Δύο ομάδες ανδρών παίζουν «κερρητίζειν», κρατώντας ράβδους που καταλήγουν σε άγκιστρο, με το οποίο κατευθύνεται η σφαίρα. (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 254.



Εικ. 64: Κοντοπαίκτες: Ο Λάζος το ονομάζει παιχνίδι ισορροπίας. Όστρακο: Έργο του «Ζωγράφου της Ερέτριας», 430 π.Χ., (Amsterdam, Allard Pierson Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 279.



Εικ. 65:Κότταβος: Αττική ερυθρόμορφη υδρία, του Φιντίου, 510 π.Χ.. Εταίρες κοτταβίζουν σε συμπόσιο, (München Archeologische Sammlungen), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 313.



Εικ. 66: Κότταβος: Κύλικα 5<sup>ου</sup> π. Χ. αι. Εταίρα παίζει διάυλο, δύο άνδρες δεξιά κοτταβίζουν, δύο άνδρες αριστερά σε κατάσταση μέθης, (Cambridge, Corpus Christi College), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 313.



Εικ. 67: Κότταβος: Στο Vanhove: *Sport*, σελ. 74.



Εικ. 68: Κριηλασία: Λήκυθος  
380 π.Χ.. Νέος που κυλά ένα  
κρίκο, (Αθήνα, Εθνικό  
Αρχαιολογικό Μουσείο), στο  
Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 346.

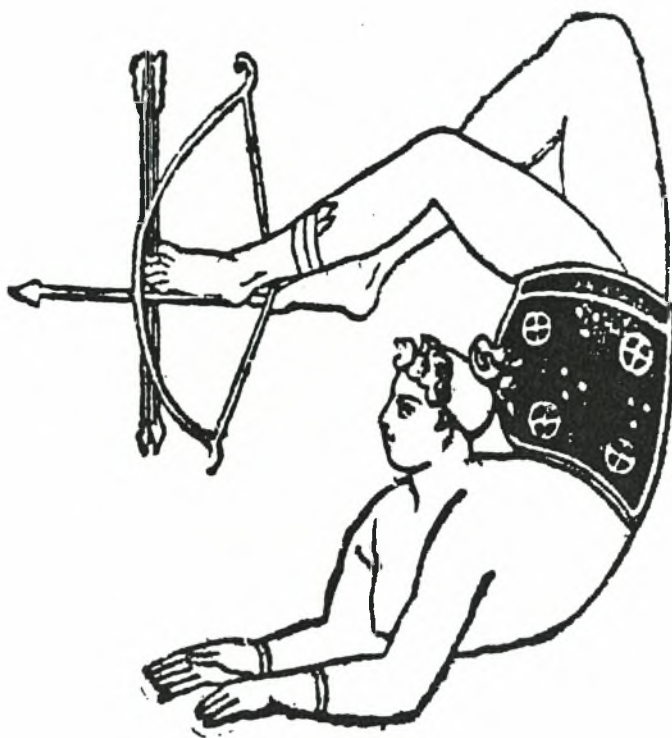


Εικ. 69:Κριηλασία: Ερυθρόμορφος κρατήρας του «Βερολινέζου ζωγράφου», 500-460 π.Χ.. Ο Γανυμήδης παίζει με κρίκο, κρατώντας στο άλλο του χέρι έναν κόκορα, (Paris, Musee de Louvre), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 341.

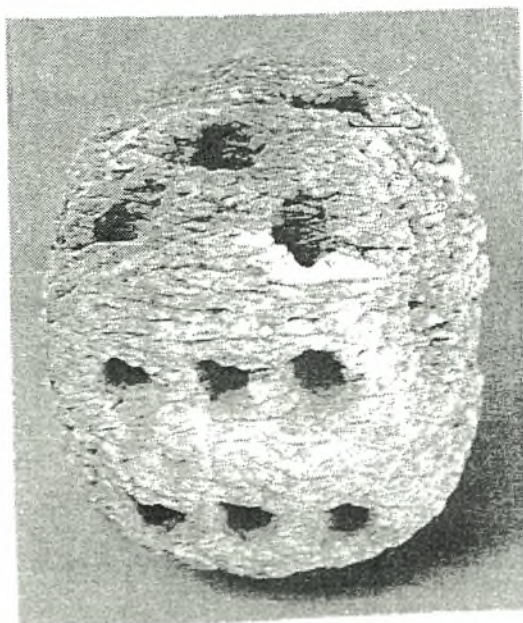


Εικ. 70: Κριηλασία: Ερυθρόμορφος αττικός αμοφορέας του «ζωγράφου του Αλκίμαχου», 470 π.Χ., ο Ερμής κυνηγά τον Γανυμήδη, ο οποίος κρατά τον κρίκο του. (Saint Petersburg, Museum Ermitaz), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 343.





Εικ. 71: Κυβιστάν: Απεικόνιση αρχαίου αγγείου, κυβιστηρίδας που στοχεύει με τα πόδια, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 366.



Εικ. 72: Κύβοι: Αρχαία ελληνικά ζάρια των έξι πλευρών, από κόκαλο, ξύλο, ελεφαντόδοντο ή πέτρα, με τα οποία έπαιζαν κυβεία. Επινόηση του Παλαμήδη κατά τον Τρωικό πόλεμο, στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 376.



Εικ. 73: Κύβοι: Πήλινος κύβος με την προσωπογραφία του Παλαμήδη, επινοητή της κυβείας και των κύβων, 7<sup>ος</sup> π.Χ. αι. (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 369.



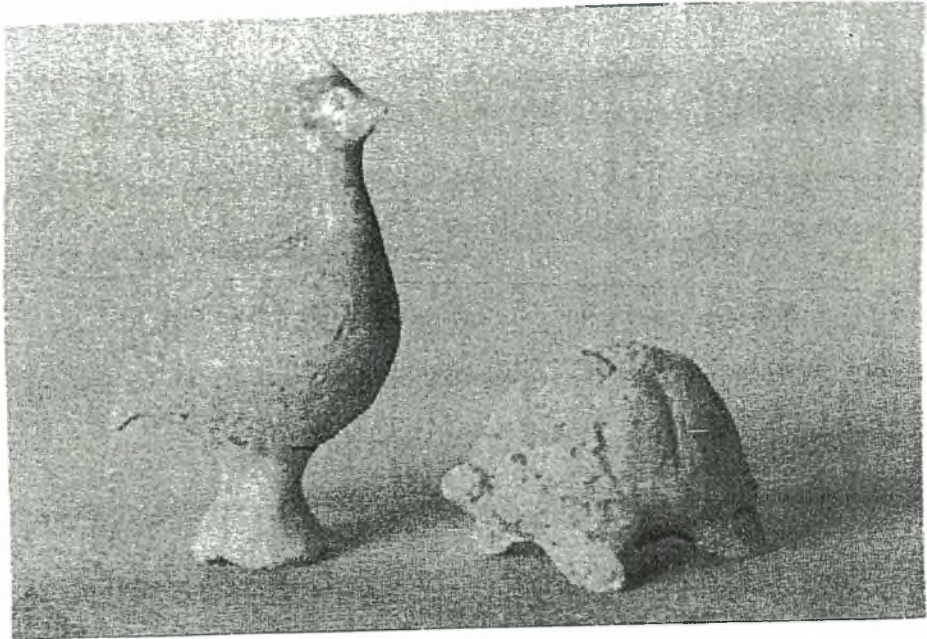
Εικ. 74: Κυκλικός χορός: Ελληνικό αγγείο από την Κάτω Ιταλία, του 450 π. Χ., με την απεικόνιση ενός ερωτιδέα που στηρίζεται στο πόδι μιας γυναίκας, (London, British Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 708.



Εικ. 75: Κωρυκομαχία: Ερυθρόμορφος αττικός κρατήρας. Παιχνίδι άσκηση στον κώρυξ που κρεμόταν από την οροφή της παλαιίστρας, (Saint Petersburg, Museum Ermjtaz) στο Vanhove: *Sport*, σελ. 214.



Εικ. 76: Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινα ομοιώματα σκύλου και ζεύγους ίππων με ηνίοχο, 500-475 π. Χ. ανασκαφές σταθμός Κεραμεικού (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού), στο Λάζος: *Χρόνος*, σελ. 403.



Εικ. 77: Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινο ειδώλιο υδρόρνης και χελώνας (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 409.



Εικ. 78: Ομοιώματα ζώων και πουλιών: Πήλινα ειδώλια ίππων με αναβάτες, 500-475 π. Χ. ανασκαφές ΜΣΑ, σταθμός Κεραμεικού (Αδημοσίευτα, Θεοδώρα Κυριακού), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 404.



Εικ. 79: Παιδιά της σφαίρας: Σαρκοφάγος της Μήδειας, 2<sup>ος</sup> μ.Χ., αι.. Λεπτομέρεια, όπου απεικονίζονται παιδιά να παίζουν με σφαίρα-μπάλα, (Berlin, Staatliche Museums), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 627.



Εικ. 80: Παιδιά της σφαίρας: «Ποδόσφαιρο»: Επίδειξη δεξιοτεχνίας με σφαίρα, (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), Γιαλούρης: *Ολυμπιακοί αγώνες*, σελ. 255, στο Vanhove: *Sport*, σελ 170.



Εικ. 81: Παιδιά της σφαίρας: Παιδί παίζει με μπάλα, 420 π.Χ., (Paris, Musee de Louvre), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 628.



Εικ. 82: Παιδιά της σφαίρας: Κόρη παίζει τρίγωνο μπροστά σε πάπια, 5<sup>ος</sup> αι., (London, British Museum), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 679.



Εικ. 83: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Προσφορά περιστεριού:  
Επιτύμβια στήλη με την Μνησαγόρα και τον Νικοχάρη, του 430 π.Χ.,  
(Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 457.



Εικ. 84: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Αγόρι, ακρίδα,  
τσαλαπετεινός: Ασκός του Αστέα, 360-350 π. Χ., (Παέστουμ, Εθνικό  
Αρχαιολογικό Μουσείο, Fitta, 160), στο Λάζος: Χρόνο, σελ. 453.



Εικ. 85: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Χους, Παιδί παίζει με κουνέλι, στο Vanhove: *Sport*, σελ. 22.



Εικ. 86: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Χους, Παιδί παίζει με σκύλο και πουλί, στο Φωκά & Βαλαβάνης: *Ανακαλύπτω την αρχαία Ελλάδα. Τα αγγεία και ο κόσμος τους*, Αθήνα, 1990, σελ. 47.





Εικ. 87: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Ερυθρόμορφη αττική κύλικα του «ζωγράφου του Βρύγου», 500-480 π. Χ.. Νέος παίζει με το σκύλο του, (Brussels, Royal Museum of Art and History), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 443.



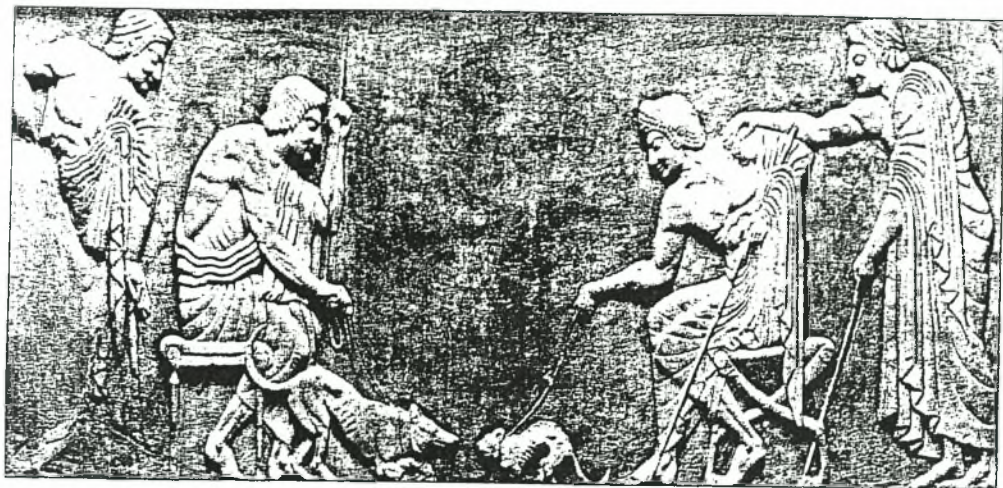
Εικ. 88: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα:  
Ερυθρόμορφος χους, 430-426 π.Χ.. Παιδιά παίζουν με σκύλους, κρατώντας κλαδιά που στην άκρη τους έχουν τόπι. Σταθμός Κεραμεικού (Αδημοσίευτο, Έφη Μπαζιωτοπούλου-Βαλαβάνη), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 441.



Εικ. 89: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Κύλικα 6<sup>ου</sup> π.Χ. αι..  
Νέος συναγωνίζεται έναν λαγό, (London, British Museum), στο  
Vanhove: *Sport*, σελ. 22.



Εικ. 90: Παιχνίδια με  
ζώα, πουλιά και έντομα:  
Ερυθρόμορφος αττικός  
χους, 450 π. Χ..  
Προσφορά κόκορα από  
ενήλικα προς ένα  
αγόρι. Ο κόκορας ήταν  
σύμβολο ανδρείας και  
γενναιότητας, στο  
Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 67.



Εικ. 91: Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα: Μονομαχίες με ζώα, 6<sup>ος</sup> αι. π. Χ., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 440.



Εικ. 92: Πεντάλιθα: Ερυθρόμορφος κρατήρας. Νέοι παίζουν πεντάλιθα, 420-410 π.Χ. (London, British Museum), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 461.



Εικ. 93: Πεσσεΐα: Ερυθρόμορφη υδρία, 490-480 π. Χ.,  
(Museum Brussels), στο Vanhove: *Sport*, σελ 187.



Εικ. 94: Πεσσεΐα: Μελανόμορφος αμφορέας, (ύψους 0,61 μ.) του  
6<sup>ου</sup> αι. π.Χ. Αχιλλέας και Αίας παίζουν ένα είδος πεσσών. Έργο  
του αθηναίου αγγειογράφου όλων των εποχών, Εξηκία, (Rome,  
Museum Vatican), στο Ανδρόνικος: *Ιστορία του Ελληνικού  
Έθνους*, τ. Β, σελ. 374.



Εικ. 95: Πεσσειά:  
Ερυθρόμορφη υδρία,  
520-510 π.Χ..  
Αχιλλέας και Αίας  
παίζουν πεσσειά με  
θεατή την Αθηνά,  
(Paris, Musee de  
Louvre), στο Λάζος;  
*Χρόνο*, σελ. 471.



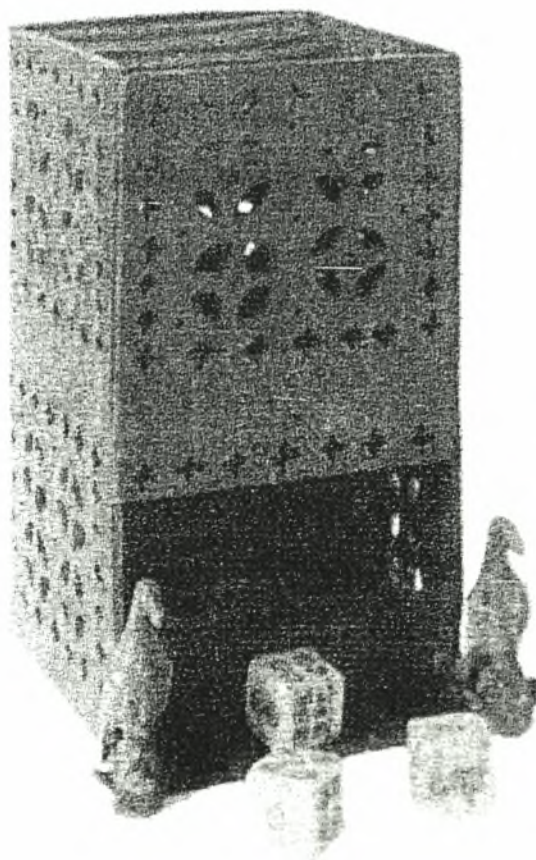
Εικ. 96: Πλαγγών: Πήλινες αττικές πλαγγόνες, 5<sup>ος</sup> αι. π.Χ.  
(Museum Munich), στο Λάζος; *Χρόνο*, σελ. 515.



Εικ. 97: Πλαγγών:  
Αρθρωτές πλαγγόνες  
ειδώλια, όρθιες και  
καθιστές, (Brussels, Royal  
Museum of Art), στο  
Vanhove: *Sport*, σελ 159.



Εικ. 98: Πλαγγών: Πήλινες βοιωτικές κωδονόσχημες πλαγγόνες 7<sup>ου</sup> αι. π.Χ., (Αθήνα, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αργυριάδη), στο Λάζος: Χρόνος, σελ. 492.



Εικ. 99: Πλειστοβολίνδα: Πύργος για το παιχνίδι της κυβείας, στο Καρατζάς & Ασημάκης: Παιχνίδια, σελ. 6.

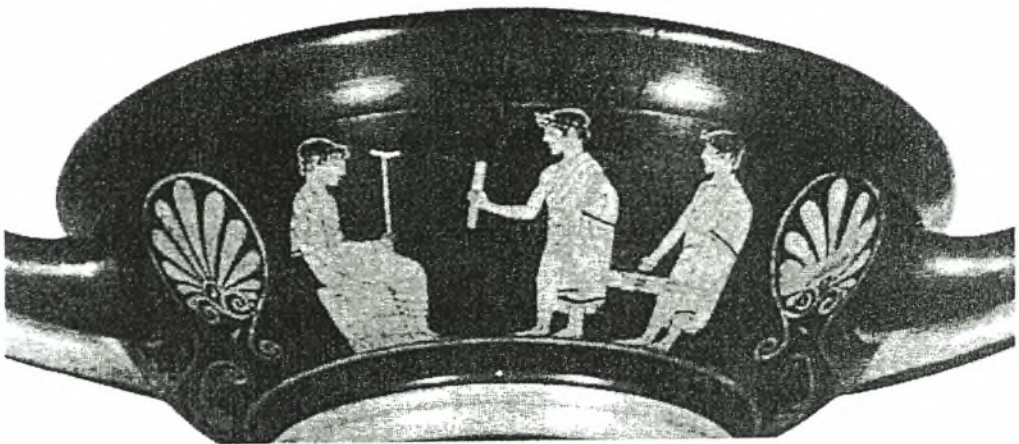


Εικ. 100: Στρόφαλος:  
Ερυθρόμορφος χους, με παιδιά που  
παίζουν ενώ έχουν το στρόφαλο  
ακουμπισμένο στον τοίχο,  
(Berlin, Staatliche Museum)  
στο Vanhove: *Sport*, σελ 153.

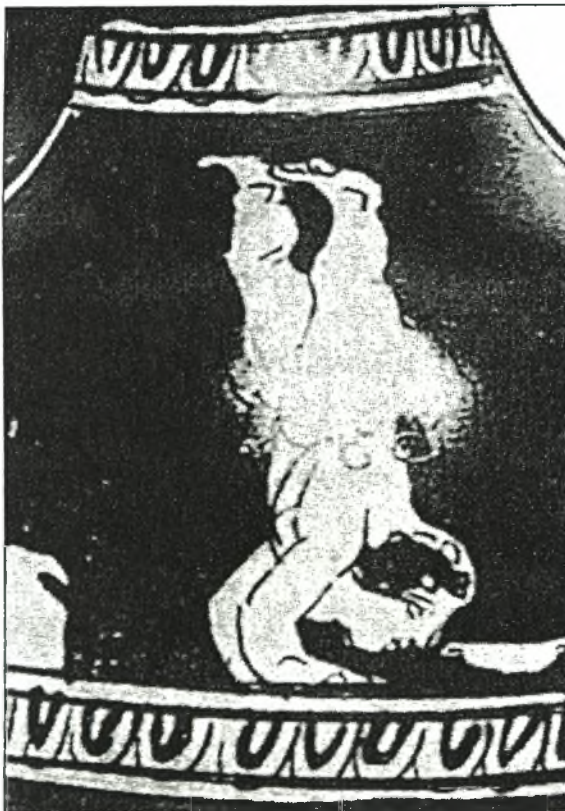


Εικ. 101: Στρόφαλος:  
Ερυθρόμορφος χους με βρέφος που  
κάθεται σε αγγείο, κρατώντας  
παιχνίδι. Ο στρόφαλος βρίσκεται  
ακουμπισμένος στον τοίχο, 440-  
430 π.Χ., (Αθήνα, Μουσείο  
Αγοράς), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ.  
69.





Εικ. 102: Σχολείο: Αθηναϊκός κρατήρας αθηναϊκής περιόδου.  
Αναπαράσταση παιδιών που παίζουν σχολείο, στο Λάζος;  
*Χρόνο*, σελ. 648.



Εικ. 103: Χειροβασία:  
Αθηναϊκός χους, 450  
π.Χ...Αγαπητό  
παιχνίδι των παιδιών,  
(Αθήνα, Εθνικό  
Αρχαιολογικό  
Μουσείο), στο  
Vanhove: *Sport*, σελ  
31.



Εικ. 104: Χειροβασία: Αθηναϊκός χους, στο Vanhove: *Sport*, σελ. 31.



Εικ. 105: Ωμίλλα: Τερακότα. Σύμπλεγμα παικτών που παίζουν ωμίλλα, (Paris, Musée de Louvre), στο Λάζος: *Χρόνο*, σελ. 605.