

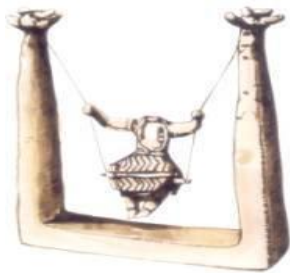
ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΚΑΡΠΕΡΟΥ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ : ΑΦΕΝΤΟΥΛΗ ΑΓΓΕΛΙΚΗ

*ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΧΘΕΣ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ*



ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2024 - 2025



ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

« Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το παιδί και μαζί του το παιχνίδι,
γιατί παιδί χωρίς παιχνίδι είναι σαν ...
πηγή χωρίς νερό, στυλό χωρίς μελάνι,
φθινόπωρο χωρίς χρώματα, άνθρωπος
χωρίς φαντασία ».

Κάποιοι είπαν για το παιχνίδι:

« Το παιχνίδι είναι έκφραση του υποσυνείδητου
και της φαντασίας »

FREUD

« Τα παιχνίδια είναι μέσο φυσικής και ηθικής ανάπτυξης »

KARL GROOS

« Τα παιχνίδια σε ένα λαό βοηθούν να ανακαλύψουμε

Την ποιότητά τους και την αξία της τέχνης του »

SCHILLER

« Το παιδί στο παιχνίδι απαλλάσσεται από ψυχικά συμπλέγματα,
αγωνίες και δειλίες, γίνεται ελεύθερο, πειθαρχικό και κοινωνικό »

ERICKSON

« Τα παιχνίδια είναι μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης και
των άλλων γνωστικών δεξιοτήτων »

PIAGET

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή	σελ. 1
2. Παιχνίδια γνωστά από την αρχαιότητα.....	σελ. 2
3. Τυφλόμυγα – Καμάρα ή Σχοινάκι	σελ. 3
4. Αμπάριζα - Βόλοι	σελ. 4
5. Τζαμί – Σπασμένο Τηλέφωνο	σελ. 5
6. Κουτσό – Στρατιωτάκια ακούνητα	σελ. 6
7. Κρυφτό – Βασιλιά Βασιλιά με τα 12 σπαθιά	σελ. 7
8. Μήλα – Μαντηλάκι	σελ. 8
9. Ψείρες – Κρεμάλα	σελ. 9
10. Μπιζ – Η μικρή Ελένη	σελ.10
11. Κυνηγητό – Γύρω γύρω όλοι.....	σελ.11
12. Τρίλιζα ή Τριώτα – Ο λύκος και το αρνί	σελ.12
13. Κολοκυθιά – Το δαχτυλίδι	σελ.13
14. Περνά – περνά η μέλισσα	σελ.14
15. Αλάτι χονδρό – Αλάτι ψιλό	σελ.15
16. Μουσικές καρέκλες – Ο σαλίγκαρος	σελ.16
17. Επίλογος.....	σελ.17



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Παραδοσιακά παιχνίδια ονομάζονται τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή επίδειξη των μεγαλύτερων προς τους μικρότερους. Τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι ομαδικά (τυφλόμυγα, μακριά γαϊδούρα, κρυφτό, το μαντίλι, κ.ά.).

Άλλωστε, το παιχνίδι είναι το πρώτο επάγγελμα του παιδιού, όπως και η ζωή είναι ένα παιχνίδι. Ο άνθρωπος ξεκινάει το παιχνίδι από την βρεφική ηλικία και δεν σταματάει σχεδόν ποτέ.

« Οι Έλληνες είναι πάντα παιδιά, γέροντας Έλληνας δεν υπάρχει », έλεγε ο **Πλάτωνας**. Πραγματικά, αρχίζει να γερνάει κανείς από τη στιγμή που σταματάει να παίζει.

Κάθε παραδοσιακό παιχνίδι εκφράζει την εποχή και την κοινωνία που το δημιούργησε (κοινωνικές σχέσεις, οικονομική κατάσταση, πολιτιστικές αξίες, τεχνολογία, αντιλήψεις για την πολιτική, τον πολιτισμό, το φύλο, τις σχέσεις με τους άλλους λαούς).

Από τα αρχαία χρόνια το παιχνίδι ήταν τρόπος ζωής, τρόπος εκμάθησης. Ο **Σωκράτης** και ο **Αριστοτέλης** τόνιζαν ότι η διδασκαλία πρέπει να γίνεται με **παιχνίδια, μουσική και χορό**.

«Νους υγιής εν σώματι υγιή» όπως έλεγαν.



Παλαιότερα το παιχνίδι συνήθως γινόταν έξω στη φύση στις αλάνες, στα γήπεδα και γενικά σε όλους του ανοικτούς χώρους

Συνήθως, ένα ομαδικό παιχνίδι αρχίζει με ένα **λάχνισμα** ή **κλήρωση**, για να βρούνε ποιος θα τα φυλάει ή ποιος θα είναι η μάνα. Τα **λαχνίσματα** είναι στιχάκια με ομοιοκαταληξία, τα οποία λέει ένα από τα παιδιά, δείχνοντας έναν έναν τους υπόλοιπους με το δάχτυλό του. Τον τελευταίο στίχο τον λένε πιο αργά από τους υπόλοιπους. Όποιος μένει τελευταίος, τα φυλάει ή είναι η μάνα. Η *κλήρωση γίνεται με «**κορώνα – γράμματα**», με «**βηματισμό**», με «**χλωρά ή ξέρα**», «**μονά ζυγά**», με το «**ξυλάκι**», κ.τ.λ.

Μερικά από τα συνηθισμένα λαχνίσματα είναι:

■ **Ανέβηκα** στην πιπεριά να κόψω ένα πιπέρι κι η πιπεριά τσακίστηκε και μου 'κοψε το χέρι.

■ **Δώσ' ου** το μαντιλάκι σου το χρυσοκεντημένο να δέσω το χεράκι μου, που είναι ματωμένο.

■ ■ **Ανέβηκα σ' να** βουνό και είδα ένα γουρούνι το κοίταξα καλά καλά και σου 'μ'ιαζε στη μούρη 'γ', 'γ', 'γ', συ, συ, συ το γουρούνι είσαι εσύ

■ **Ένα, δύο, τρία, πήγα** στην κυρία, μου 'δωσ' να μήλο, μήλο δαγκωμένο, το φαγε στην κόρη, έκανε αγόρι, το 'β'αλε Θανάση, σκούπα και φαράσι

■ **Α μπε μπα μπλομ** του κίθε μπλομ α μπε μπα μπλομ του κίθε μπλομ μπλιμ μπλομ.

■ **Έχω** ένα αυτοκίνητο που όλο όλο τρέχει και πού θα σταματήσει; Στην θα σταματήσει και τι χρώμα θα ζητήσει; Το χρώμα, το, το έχεις πάνω σου, εσύ;

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΩΝ ΠΑΙΔΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα παιχνίδια αυτά σήμερα, άρχισαν να επιστρέφουν κι όλο και περισσότερα παιδιά θέλουν να μάθουν να παίζουν με τα παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς τους.

Ας θυμηθούμε λοιπόν κάποια παραδοσιακά παιχνίδια των παλαιότερων:

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ



Το σείστρον, η κουδουνίστρα

Η Αιώρα (Αιώρηση=κούνια)

Τα Ταυροκαθάψια

Ο Ασκολιασμός

Το Τσέρκι (ο τροχός)

Ο Εφεδρισμός (σημερινές καβάλες)

Η Πεσσεία ή Πεττεία

Σφαιρίσεις

Το Αρπαστόν

Ο Επίσκυρος

Το Κερητίζειν

Οι Αστράγαλοι (κότσια)

***Η Ψηλαφίνδα ή χαλκή μυία ή
μυίνδα (τυφλόμυγα)***

Ο Κυνδαλισμός ή πασσαλισμός

Το Σκανδαρίζειν

Τυφλόμυγα

Παίζεται με πολλά παιδιά.

Τα παιδιά κάνουν ένα κύκλο και δένουν τα μάτια ενός παιδιού με ένα μαντήλι για να μη βλέπει και αρχίζουν τα υπόλοιπα παιδιά να τον πειράζουν και να τον προκαλούν να τα πιάσει.

Αν καταφέρει και πιάσει κάποιον, προσπαθεί να μαντέψει ποιος είναι, εξετάζοντας τα ρούχα του, ψηλαφώντας το ή κάνοντάς το να μιλήσει ή να γελάσει.

Αν το βρει, τότε βάζουν σ'εκείνο το μαντήλι και αρχίζουν από την αρχή, διαφορετικά συνεχίζει το ίδιο το παιδί.

Πολλές φορές για να μην κινούνται τα παιδιά όπου θέλουν και για να προστατεύεται και το παιδί με το μαντήλι, δένουν ένα σχοινί μεγάλο ή ένα λάστιχο μεγάλο και έτσι όλοι παίζουν μέσα στον κύκλο που ορίζει το σχοινί ή το λάστιχο.



Καμάρα ή Σχοινάκι

Παίζεται από τρία παιδιά και πάνω και ένα σχοινάκι.

Άλλο ένα παιγνίδι για κορίτσια και αγόρια. Μαζευόταν η παρέα των νεαρών κοριτσιών και αγοριών σ' ένα φιλικό σπίτι ή στη γειτονιά, έχοντας μαζί τους 2-3 μέτρα «τριχιά», χοντροπλεγμένο δηλαδή σχοινί.

Δύο από τα κορίτσια της παρέας κρατούσαν από τις άκρες το σχοινί και το ανέμιζαν κάνοντας κυκλικές κινήσεις των χεριών τους. Με αυτή την κίνηση το σχοινί σχημάτιζε ένα είδος «**θόλου**» και ενώ το σχοινί ήταν σε διαρκή κίνηση, έμπαιναν μέσα στο «**θόλο**» που σχηματιζόταν, ένα, δύο, καμιά φορά και τρία κορίτσια και με μικρά επιτόπου πηδηματάκια με τα δυο πόδια ενωμένα



προσπαθούσαν να αποφύγουν το σχοινί, να μη χτυπήσει στα πόδια τους.

Αν κάποια στιγμή το σχοινί τις ακουμπούσε, ή τις χτυπούσε στα πόδια, τότε έχαναν και αντιστρέφονταν οι ρόλοι. Οι χαμένες δηλαδή έπαιρναν τη θέση των παιδιών που κινούσαν το σχοινί και οι άλλες έμπαιναν στον «**χορό**».

Βόλοι

Πριν από μερικά χρόνια το παιχνίδι αυτό ήταν το πιο δημοφιλές στις γειτονιές του χωριού όσο σήμερα είναι η μπάλα.

Το παιχνίδι παιζόταν στους χωματόδρομους. Οι βόλοι ήταν μικρές μπαλίτσες από χώμαβαμμένες με διάφορα χρώματα. Οι γυάλινοι λέγονταν **γκάζες** και ήταν ακριβοί και δυσεύρετοι. Για αυτό και στα παιχνίδια στόχος ήταν το κέρδος των ακριβών βόλων των αντιπάλων. Υπήρχαν φυσικά και **οι κλόκες**, οι μεγάλες σιδερένιες, οι λεγόμενες **μάνες**. Ήταν χρωματιστές και ακριβότερες.



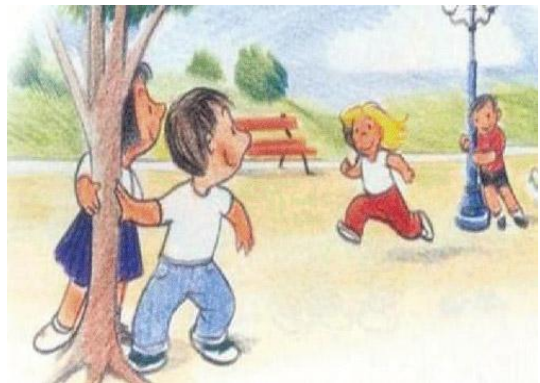
Το πιο συνηθισμένο παιχνίδι με βόλους ήταν να στρώνονται μερικοί βόλι σε μια

σειρά και τα παιδιά να ρίχνουν καθένα το δικό του βόλο από κάποια απόσταση, προσπαθώντας να πετύχουν κάποιο από τους στρωμένους βόλους. Όποιο βόλο πετύχαινε το παιδί, τον κέρδιζε και συνέχιζε μέχρι να χάσει.

Αμπάριζα

Στο παιχνίδι αυτό, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα διαλέγει την "**αμπάριζα**" δηλαδή το σημείο (κολόνα, δέντρο.) Στην αρχή ένα παιδί από την ομάδα που παίζει πρώτη

ακουμπάει την "**αμπάριζα**" και φωνάζει: "**παίρνω αμπάριζα και βγαίνω**" και τρέχει κατά την αντίπαλη "**αμπάριζα**" με σκοπό να την ακουμπήσει. Αμέσως από την αμυνόμενη απαγγέλλονται τα ίδια λόγια και ξεκινάει ένας παίχτης με σκοπό ή να προλάβει να ακουμπήσει τον πρώτο παίχτη οπότε τον



αιχμαλωτίζει ή να προλάβει να κυριέψει αυτός πρώτος την "**αμπάριζα**" των άλλων. Οι παίχτες της ομάδας του παιδιού που είναι φυλακισμένο, πρέπει να το ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Νικάει η ομάδα που κυριεύει την αμπάριζα των άλλων.

Τζαμί ή Κεραμιδάκια

Το «Τζαμί» παίζεται από τέσσερα παιδιά και πάνω. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Για να αρχίσουν το παιχνίδι χρειάζονται έξι κεραμίδια και μια μπάλα. Τα κεραμίδια τα βάζουν

το ένα πάνω στο άλλο, ώστε να

σχηματιστεί ένας πύργος.

Έτσι αρχίζει το παιχνίδι. Η πρώτη ομάδα στέκεται πίσω από τα κεραμίδια. Η δεύτερη ομάδα πηγαίνει εφτάοχτώ μέτρα μπροστά από τα κεραμίδια. Τα παιδιά της δεύτερης ομάδας προσπαθούν με τη μπάλα να ρίξουν τον πύργο με τα κεραμίδια. Κάθε παιδί έχει μία ευκαιρία.



Αν κάποιο παιδί ρίξει τα κεραμίδια χτυπώντας τα με τη μπάλα, τότε διασκορπίζονται στο γύρω χώρο οι δυο ομάδες. Η μεν πρώτη ομάδα επιδιώκει να «κάψει» τους παίκτες της δεύτερης χτυπώντας τους με τη μπάλα, η δε δεύτερη προσπαθεί να ξαναβάλει τα κεραμίδια στη θέση τους, έτσι ώστε να ξανασχηματιστεί ο πύργος, δηλαδή το «Τζαμί».

Εάν προλάβει η δεύτερη ομάδα και φτιάξει το «Τζαμί» πριν καούν όλοι οι παίκτες της κερδίζει ένα σετ παιχνιδιού. Ο παίκτης που θα τοποθετήσει το τελευταίο κεραμίδι του πύργου φωνάζει «Τζαμί» και τελειώνει το σετ. Αν η πρώτη ομάδα κάψει όλους τους παίκτες της δεύτερης πριν προλάβουν να φτιάξουν το «Τζαμί» τότε οι ρόλοι αντιστρέφονται.

Νικήτρια είναι η ομάδα που θα κερδίσει τα πιο πολλά σετ.

Σπασμένο τηλέφωνο

Παίζεται με έξι και περισσότερα παιδιά.

Όλα τα παιδιά κάθονται στη σειρά ή σχηματίζουν κύκλο. Το πρώτο παιδί σκύβει στο αυτί του διπλανού του και του ψιθυρίζει μια μι πολυσύλλαβη και δύσκολη ή ασυνήθιστη λέξη π.χ. **Σκουληκοσκαθαρομυρμηγκότρυπα**

Ιχθυοπωροπαντολαχανοπωλείο.

Το παιδί που ακούει τη λέξη την επαναλαμβάνει όπως την άκουσε και την κατάλαβε στο αυτί του διπλανού και αυτός στον παραδιπλανό, ώσπου να φτάσει στο τελευταίο παιδί. Το τελευταίο παιδί σηκώνεται και τη φωνάζει δυνατά, αλλά συνήθως αυτή η λέξη δεν έχει πια καμία σχέση με την αρχική λέξη.



Κουτσό

Το κουτσό παίζεται με ένα ή περισσότερα άτομα. Ζωγραφίζουμε στη γη ένα ορθογώνιο και το χωρίζουμε σε μικρότερα ορθογώνια ή τετράγωνα και τα αριθμούμε.

Η σειρά βγαίνει με βάση το κλασικό **"αμπεμπαμπλόν"**. Ο κάθε παίκτης, όταν έρθει η σειρά του, ρίχνει μια μικρή επίπεδη πέτρα ή ένα καπάκι από αναψυκτικό, την **"αμάδα"** ή **"ομάδα"** όπως πολύ συχνά παραφράζεται, στο πρώτο τετράγωνο.



Μετά πηδάει στο τετράγωνο αυτό στηριζόμενος μόνο στο ένα πόδι. Από την κίνηση αυτή προέρχεται και η ονομασία. Προσπαθεί να κλοτσήσει την **"αμάδα"** έτσι ώστε να περάσει στο επόμενο τετράγωνο. Αν η αμάδα ακουμπήσει σε γραμμή ή βγει από το τετράγωνο που βρίσκεται χωρίς να πάει στο επόμενο ο παίκτης χάνει τη σειρά του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος φτάσει στο τελευταίο τετράγωνο και βγάλει την **"αμάδα"**.

Έξω και αφού παίξουν όλοι οι παίκτες που έχουν σειρά.

Αν το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει, ο παίκτης που έχει χάσει πριν τη σειρά του πρέπει να πετάξει την αμάδα στο τετράγωνο που βρίσκονταν πριν χάσει. Κάνοντας κουτσό θα πρέπει να περάσει ένα ένα τα τετράγωνα μέχρι να φτάσει στο συγκεκριμένο τετράγωνο από όπου θα συνεχίσει.

Νικητής είναι αυτός που περνάει απ' όλα τα τετράγωνα πρώτος.

Το κουτσό ήταν πολύ δημοφιλές παιχνίδι και εξακολουθεί να παίζεται ακόμα και σήμερα.

Στρατιωτάκια ακίνητα ή Κόκκινο Φως

Το παιχνίδι αρχίζει με ένα παιδί να τα **«φυλάει»** και να στέκεται στον τοίχο με το πρόσωπο λέγοντας: **" Στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα και αγέλαστα"**.

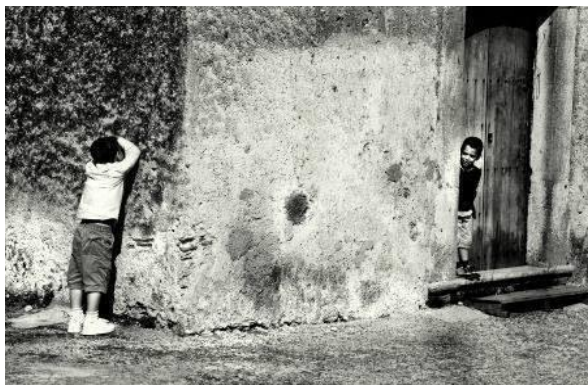
Μόλις αυτός γυρίσει προς τα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του και κάνουν διάφορες κινήσεις πρέπει να μείνουν ακίνητα. Εκείνος τότε θα περιδιαβεί ανάμεσά τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιος κουνηθεί τον βγάζει από το



παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει.

Κρυφτό

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από τρία παιδιά και πάνω. Είναι εύκολο και πολύ αγαπητό. Η σειρά βγαίνει με βάση το κλασικό «αμπεμπαμπλόν» ή



«βηματισμό» και άλλα λαχνίσματα και όποιος μένει τελευταίος τα φυλάει. Μετράει πέντε – πέντε μέχρι το εκατό, έχοντας τα μάτια του κλειστά ή είναι γυρισμένος προς έναν τοίχο για να μη βλέπει τους άλλους που προσπαθούν να κρυφτούν κάπου πριν τελειώσει το μέτρημα.

Όταν τελειώσει το μέτρημα φωνάζει δυνατά «**φτου, φτου και βγαίνω**» και αρχίζει να ψάχνει να τους βρει. Όποιον βρει πρώτο τρέχει στο σημείο που μετρούσε για να προλάβει να τον «**φτύσει**» και αυτός τότε θα φυλάει τη επόμενη φορά.

Με τον ίδιο τρόπο προσπαθεί να τους βρει όλους. Το τελευταίο παιδί μπορεί να τους γλιτώσει όλους όσους βρήκε αυτός που φύλαγε αρκεί να πάει και να φτύσει πρώτος λέγοντας «**φτου, φτου για όλους**» στο σημείο που μετρούσε το πρώτο παιδί.

Βασιλιά Βασιλιά με τα 12 σπαθιά

Ένα παιδί γίνεται βασιλιάς με διαδικασία των δακτύλων, μικρότερο ή μεγαλύτερο αριθμό ανάλογα κι ένας τους γίνεται βασιλιάς. Ο βασιλιάς κάθεται κάπου, ενώ οι άλλοι απομακρύνονται για να διαλέξουν ποιο επάγγελμα θα παραστήσουν και με ποιες κινήσεις.

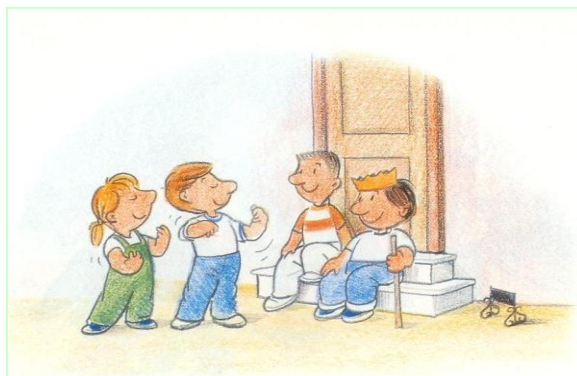
Όταν τελειώσουν επισκέπτονται τον βασιλιά και ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος:

Βασιλιά, βασιλιά με τα δώδεκα σπαθιά! Τι δουλειά;

- Απαντάει ο βασιλιάς
- Τεμπελιά.

Και τα παιδιά λένε

- Ας αρχίσουμε δουλειά!



Τα παιδιά προσπαθούν να δείξουν με νοήματα και κινήσεις στον βασιλιά, μια δουλειά που αποφάσισαν από πριν, να κάνουν. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει ένα παιδί που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξανακάθεται και τα παιδιά μιμούνται κάτι άλλο.

Μήλα

Τα μήλα παίζονται με μία μπάλα και με τουλάχιστον τρία παιδιά. Αν είναι πολλά τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες.

Η μία ομάδα από την άλλη απέχει δέκα μέτρα. Τα μισά παιδιά της μιας ομάδας πάνε αριστερά και τα άλλα μισά πάνε στα δεξιά και όλα τα παιδιά της δεύτερης ομάδας ανάμεσά τους.

Σκοπός των παιδιών που βρίσκονται δεξιά και αριστερά είναι να «κάψουν» τα παιδιά που είναι ανάμεσά τους. Τα καίνε όταν τα χτυπήσουν με την μπάλα. Όποιον



χτυπήσουν με την μπάλα, δηλαδή κάψουν βγαίνει από το παιχνίδι.

Μπορεί κάποιο παιδί να πιάσει την μπάλα πριν πέσει κάτω και τότε έχει ένα μήλο, δηλαδή μια ακόμη «ζωή» και αυτήν την κρατάει για τον εαυτόν του όταν τον κάψουν να συνεχίσει το παιχνίδι ή τη δίνει σε όποιον

θέλει που έχει καίει και μπορεί αυτός να μπει μέσα.

Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι μέχρι οι έξω να κάψουν όλα τα παιδιά που είναι μέσα. Αν μένει ένας μόνο μέσα από την ομάδα ονομάζεται «μάννα» και πρέπει να τον κάψουν ρίχνοντας μέχρι δέκα ή δώδεκα φορές. Αν τον πετύχουν πριν τη δέκατη ή τη δωδέκατη φορά, τότε η έξω ομάδα μπαίνει μέσα και η μέσα ομάδα βγαίνει έξω. Αν πάλι δεν τον πετύχουν η ομάδα του κάνει μια νίκη και μπαίνουν όλοι πάλι μέσα.

Μαντηλάκι

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και στέκονται αντικριστά σε απόσταση δέκα μέτρων περίπου μεταξύ τους.

Στη μέση αυτής της απόστασης χαράζουν έναν κύκλο και στο κέντρο του βάζουν ένα μαντηλάκι. Μόλις ακούγεται

το σύνθημα, βγαίνει από κάθε ομάδα ένα παιδί και προσπαθεί να αρπάξει το μαντήλι και να γυρίσει πίσω στην ομάδα του χωρίς να τον αγγίξει αντίπαλος. Αν τον ακουμπήσει τον πιάνει αιχμάλωτο. Οι αιχμάλωτοι ελευθερώνονται (ένας – ένας) κάθε φορά που κάποιο παιδί της ομάδας τους παίρνει το μαντήλι.



Κερδίζει η ομάδα που θα καταφέρει να αιχμαλωτίσει όλους τους παίχτες της άλλης ομάδας.

Ψείρες

Το παιχνίδι οι ψείρες παίζεται με τρία ή και περισσότερα παιδιά και με μία μπάλα.

Το κάθε παιδί διαλέγει ποια χώρα θα είναι και μετά σχηματίζουν κύκλο.

Αυτός που έχει την μπάλα την πετάει ψηλά και λέει το όνομα μιας χώρας.



Το παιδί που διάλεξε να είναι αυτή η χώρα πρέπει να πιάσει την μπάλα. Αν την πιάσει τότε πετάει αυτό την μπάλα ψηλά και λέει το όνομα μιας άλλης χώρας. Αν πάλι δεν την πιάσει τα άλλα παιδιά αρχίζουν να τρέχουν και αυτό παίρνει την μπάλα από κάτω και λέει:

«1, 2, 3, στοπ» και τα παιδιά πρέπει να

σταματήσουν όπου έφτασε το καθένα.

Μετά διαλέγει το παιδί που είναι πιο κοντά του, κάνει τρία βήματα και προσπαθεί να το «κάψει». Αν τα καταφέρει έχει μία «ψείρα», αν δε τα καταφέρει παίρνει το ίδιο μια «ψείρα».

Όποιο παιδί μαζέψει πέντε «ψείρες» του βγάζουν παρατσούκλι ενώ όποιο παιδί φτάσει τις δέκα «ψείρες» του κρύβουν το παπούτσι του.

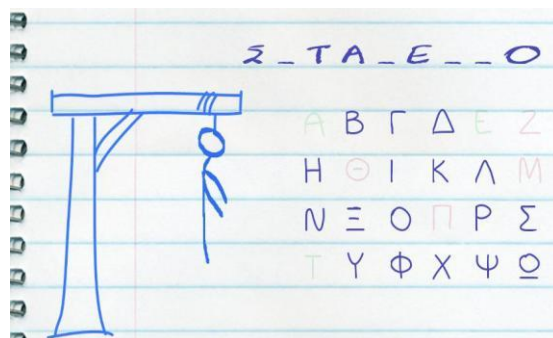
Κρεμάλα

Παίζεται με 2 ή 4 παίκτες. Παρακολουθείται όμως ευχάριστα από πολλούς. Το παιδί παίρνει μια κόλλα χαρτί και στη μέση γράφει την άλφα βήτα.

Στο πάνω διάστημα ζωγραφίζει μια κρεμάλα. Στο κάτω μέρος γράφει την λέξη που θα κρύψει από τον αντίπαλο. Την λέξη τη γράφει στον αντίπαλο με παύλες δηλαδή μετράει τα γράμματά

της και το νούμερο που θα βρει τόσες παύλες θα βάλει.

Όταν αρχίσει το παιχνίδι ο αντίπαλος λέει ένα γράμμα από την άλφα βήτα. Αν το γράμμα που είπε ανήκει στην κρυμμένη λέξη τότε το σημειώνει πάνω στις παύλες. Αν το γράμμα που είπε ο



αντίπαλος είναι λάθος τότε κρεμάει το κεφάλι του και διαγράφει το γράμμα από την άλφα βήτα. Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι και γίνεται το ίδιο ώσπου να βρει ο αντίπαλος τη λέξη.

Κερδίζει όποιος βρει τη λέξη κα χάνει όποιος σχηματίσει πρώτος ένα ανθρωπάκι στην κρεμάλα με επτά λανθασμένες επιλογές.

Μπιζ

Παίζεται με πάνω από τρία παιδιά. Ένα παιδί κάνει τη μάνα και κλείνει τα μάτια του. Φέρνει το ένα χέρι του διαγώνια το περνάει κάτω από το άλλο, ώστε να αγγίξει την πλάτη του και στέκεται ακίνητος με την πλάτη του χεριού προς τα έξω. Τα υπόλοιπα παιδιά



μαζεύονται πίσω από αυτόν που τα φυλάει. Με γέλια αποφασίζουν ποιος θα είναι ο «δράστης», ο οποίος χτυπάει την παλάμη του παιδιού που τα φυλάει. Το παιδί που τα φυλάει αμέσως ανοίγει τα μάτια του και γυρνάει στους υπόλοιπους. Όλοι οι άλλοι μαζί κάνουν θόρυβο παρόμοιο με ζουζούνισμα εντόμου «Μπιζιζιζιζι...» ενώ κάνουν γύρω γύρω τα χέρια

τους με το δείκτη υψωμένο.

Η "μάνα" που τα φυλάει αν μαντέψει ποιο παιδί ήταν αυτό που τη χτύπησε, παίρνει τη θέση του και κάνει τη «μάνα». Αν όχι συνεχίζει να τα φυλάει το ίδιο παιδί.

Η μικρή Ελένη

Παιχνίδι αυτό παιζόταν μόνο από κορίτσια.

Όλα τα παιδιά πιάνονται χέρι-χέρι σχηματίζοντας έναν κύκλο. Στο κέντρο του κύκλου γονατίζει ένα παιδί και προσποιείται πως κλαίει. Αυτό το παιδί είναι η «μικρή Ελένη». Τα παιδιά γυρίζουν γύρω-γύρω και τραγουδούν:

"Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. Σήκω επάνω, κλείσε τα ματάκια σου και πιάσε όποιον θες."

Σε βρήκα είσαι η Μαρία

"Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. Σήκω επάνω, κλείσε τα ματάκια σου και πιάσε όποιον θες."

Σε βρήκα είσαι η Μαρία



Μόλις το τραγούδι τελειώσει, η «μικρή Ελένη» σηκώνεται όρθια και με κλειστά τα μάτια πλησιάζει ένα από τα παιδιά του κύκλου και διαλέγει ένα στην τύχη. Αφού το ψηλαφίσει καλά, πρέπει με κλειστά τα μάτια να βρει ποιος είναι.

Ύστερα, το παιδί που διάλεξε η «μικρή Ελένη» μπαίνει στον κύκλο και παίρνει τη θέση της. Το παιχνίδι αρχίζει πάλι από την αρχή!

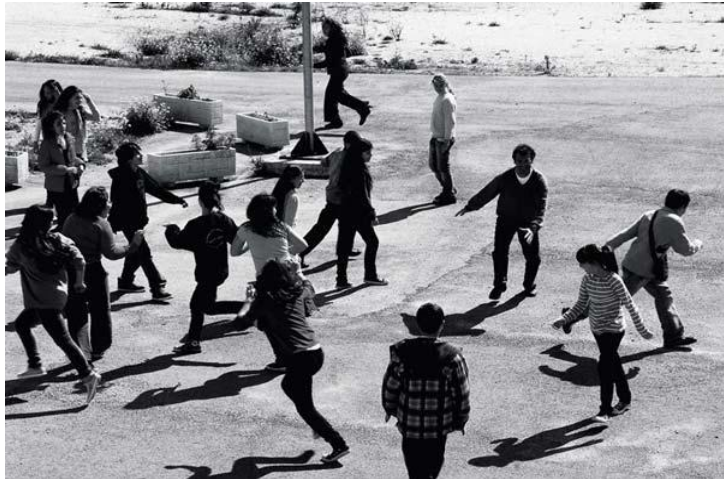
Κυνηγητό

Παιχνίδι που παίζεται και σήμερα. Παιχνίδι που απαιτεί ταχύτητα, επιδεξιότητα ελιγμών και μεγάλη αντοχή.

Ένα παιδί με κλήρο γινόταν «**κυνηγός**». Με την έναρξη του παιχνιδιού τα υπόλοιπα παιδιά σκορπίζονταν μακριά, άλλα εδώ και άλλα εκεί.

Ο κυνηγός έτρεχε να πιάσει ένα απ' όλα τα παιδιά και φυσικά διάλεγε όποιο πίστευε

πως ήταν αδύνατο στο τρέξιμο και νόμιζε πως είναι του χεριού του. Τ' άλλα παιδιά προσπαθούσαν να τον παραπλανήσουν και να τραβήξουν το ενδιαφέρον του προς το μέρος τους για να γλιτώσουν απ' τα χέρια του το παιδί που έβαλε στο «**μάτι**».



Τέλος όποιο παιδί έπιανε ο «**κυνηγός**», έπαιρνε αμέσως τη θέση του και το παιχνίδι συνεχιζόταν.

ΓΥΡΩ -ΓΥΡΩ ΟΛΟΙ

Παίζεται από 10 παιδιά και κάνουν έναν κύκλο. «**Τα βγάζουν**» και ορίζεται ο Μανόλης ο οποίος κάθετα σ κέντρο του κύκλου. Τα παιδιά τραγουδούν:



Γύρω-γύρω όλοι, στη μέση ο
Μανόλης χέρια, πόδια στη
γραμμή κι όλοι κάθονται στη
γη
κι ο Μανόλης στο σκαμνί.

Όταν τα παιδιά λένε τη λέξη «**γη** » όλα κάθονται κάτω. Το τελευταίο παιδί που θα καθίσει παίρνει τη θέση του Μανόλη.

Τρίλιζα ή Τριώτα

Παίζεται με δυο παιδιά. Στο δάπεδο ή σε χαρτί σχηματίζουμε ένα τετράγωνο με τις διαγώνιους του και τις ευθείες που ενώνουν τα μέσα των πλευρών του. Σχηματίζονται συνολικά **εννέα**



σημεία ένα στο μέσο και οχτώ στις πλευρές του.

Το κάθε παιδί διαλέγει τρία πιόνια (**τρία ξύλα, τρεις πέτρες, τουβλάκια, κώνους**). Γίνεται κλήρωση ποιο παιδί θα παίξει πρώτο.

Το καθένα παίζει από μία φορά.

Σκοπός του κάθε παίχτη είναι να φέρει τα τρία πιόνια του σε ευθεία, πετυχαίνοντας **"τριώτα"**. Αφού

τοποθετήσουν τα πιόνια τους στη συνέχεια, σύμφωνα με τη σειρά, τα μετακινούν σε πλαϊνή, άδεια θέση.

Νικητής αναδεικνύεται εκείνος που θα πετύχει τις περισσότερες **τριώτες** σε συγκεκριμένο χρόνο ή φθάσει πρώτος στο σκορ που ορίζεται στην έναρξη του παιχνιδιού.

Ο ΛΥΚΟΣ ΚΑΙ ΤΟ ΑΡΝΙ

Παίζεται από 10 έως 20 παιδιά.

Τα παιδιά για να δουν ποιος θα κάνει το λύκο και ποιος το πρόβατο **«τα βγάζουν»**. Μετά, κάνουν έναν κύκλο. Το αρνί είναι μέσα στον κύκλο, ενώ ο λύκος είναι έξω, προσπαθώντας να

μπει μέσα, για να φάει το αρνί. Τα παιδιά προσπαθούν να διώξουν το λύκο.

Αυτός μουγκρίζει και απειλεί. Κάποια στιγμή, ο λύκος μπαίνει μέσα στον κύκλο και ανάλογα με τις ικανότητές του ή πιάνει το αρνί ή το αρνί ξεφεύγει απ' τον κύκλο.

Το παιχνίδι συνεχίζεται, ώσπου ο λύκος να πιάσει το αρνί.



Η κολοκυθιά

Η κολοκυθιά είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι.

Παίζεται και σήμερα με τρεις, αλλά και περισσότερους παίκτες. Το κάθε παιδί παίρνει ένα νούμερο. Μετά το παιδί που έχει το νούμερο (ένα), αρχίζει λέγοντας :



" Στου παππού το περιβόλι, που το αγαπούμε όλοι, είναι μια κολοκυθιά, πλάι-πλάι στη ροδιά. Κάνει πέντε κολοκύθια στρογγυλά, μα την αλήθεια θα τα δώσει ο παππούς μποναμά της αλεπούς. Δυο θα δέσει στην ουρά της κι όλα τα άλλα στα παιδιά της".

Έπειτα ρωτάει : " Ποιος θα πάει στην αλεπού ;

" Ποιος θα της πάει τα κολοκύθια ;

Αργότερα το ίδιο παιδί λέει " να πάει το ..." και το παιδί που έχει αυτό το νούμερο λέει " γιατί να πάει το ...; Να πάει το ..." κ.λ.π.

Όποιο παιδί απαντήσει χωρίς να είναι το νούμερό του, χάνει και παίρνει παρατσούκλι ή κάνει κάτι που του έχει ορίσει η παρέα. Συχνά ακούμε τη φράση : Μα καλά, την κολοκυθιά θα παίζουμε ;

Αυτό το λέμε όταν κάποιοι διαφωνούν και ρίχνει ο ένας στον άλλο την ευθύνη.

Το δαχτυλίδι

Στήνονται τα παιδιά σε σειρά. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι:

Πουν' το, πουν' το το
δαχτυλίδι,
ψάξε, ψάξε
δεν θα το βρεις! δεν θα το βρεις, δεν
θα το βρεις,
το δαχτυλίδι που ζητείς.



Το καθένα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

Περνά - περνά η μέλισσα

Τα παιδιά εκλέγουν δύο αρχηγούς. Αυτοί οι δύο ονομάζονται με κάτι γλυκό ή σπουδαίο ή καλό (εγώ είμαι το δαχτυλίδι, λέει ο ένας με την διαμαντόπετρα, εγώ είμαι ένα ωραίο παγωτό με κρέμα, σοκολάτα και μπόλικο σιρόπι λέει ο άλλος, ή εγώ



είμαι ο Παρθενώνας, εγώ είμαι ο ναός του Σουνίου).

Τότε στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλον και τα υπόλοιπα παιδιά κάνουν μία ουρά και τα δύο παιδιά χτυπούν τα χέρια τους ψηλά σαν αψίδα να περάσουν οι άλλοι από κάτω τραγουδώντας: "Περνά

περνά η μέλισσα με τα μελισσότπουλα και με τα παιδόπουλα, παιδόπουλα".

Σταματούν σ' ένα παιδί που περνάει εκείνη τη στιγμή κάτω από την αψίδα και του λένε μυστικά σ' αυτό που έχουν βάλει ότι είναι να διαλέξει. Όταν το παιδί ζητήσει **"το παγωτό"** (ας πούμε) πηγαίνει πίσω απ' αυτόν που έχει ονομαστεί **"παγωτό"** και τον κρατά από τη μέση.

Το ίδιο επαναλαμβάνεται για όλα τα παιδιά να διαλέξουν. Έτσι γίνονται δύο αλυσίδες. Πιάνονται οι αρχηγοί από τα χέρια και τραβιούνται από τα πίσω παιδιά. Όποια ομάδα τραβήξει την άλλη κερδίζει.

Κλέφτες και αστυνόμοι

Αυτό το παιχνίδι παίζεται με τρεις και περισσότερους παίκτες. Στην αρχή κανονίζεται ποιοι θα είναι οι κλέφτες και ποιοι οι αστυνόμοι.

Όταν χωριστούν, οι κλέφτες απλώνονται. Ο σκοπός των αστυνόμων είναι να πιάσουν όλους τους κλέφτες και να τους βάλουν φυλακή.

Όμως οι κλέφτες μπορούν να **"ελευθερώσουν"** έναν δικό τους αν το ακουμπήσουν.

Όταν οι αστυνόμοι πιάσουν όλους τους κλέφτες τότε τελειώνει το παιχνίδι και νικητές είναι οι αστυνόμοι.



Αλάτι χονδρό - Αλάτι ψιλό

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από πολλά παιδιά που συγκεντρώνονται και βγάζουν με κλήρο τη "**μάννα**". Ύστερα κάνουν όλα μαζί ένα κύκλο και κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα



χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές.

Η μάννα στέκεται έξω από τον κύκλο και βαστάει ένα μαντήλι. Κάνει μια βόλτα γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας: Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό, έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω, παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό. Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντίλι πίσω

από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Το παιδί που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη **μάννα**.

Όταν την πιάσει η **μάννα** κάθεται στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά. Το παιδί που πήρε το μαντήλι γίνεται **μάννα** και αρχίζει να κυνηγάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι να το βαρεθούν.

Πετάει - πετάει

Το πετάει-πετάει είναι ένα παιχνίδι που το παίζουν σε όλη την Ελλάδα.



Παίζεται από δύο παίκτες και πάνω. Ο ένας λέει κουνώντας τα δάχτυλά του πάνω κάτω: πετάει πετάει και προσθέτει μετά από αυτό το όνομα ενός πράγματος.

Αν αυτό το πράγμα πετάει τότε πρέπει να έχουν οι άλλοι το δάχτυλό τους πάνω.

Αν αυτός που κούναγε απλώς το δάχτυλό του το έχει κάτω τότε χάνει και λέει αυτός το «**πετάει πετάει**».

Μουσικές καρέκλες

Παίρνουμε τόσες καρέκλες, ώστε να είναι λιγότερες κατά μία από τον αριθμό των παιχτών.

Τις τοποθετούμε σε ευθεία γραμμή, έτσι ώστε οι πλάτες τους να είναι η μια από την μια μεριά και η άλλη από την άλλη.

Τα παιδιά στέκονται όρθια γύρω από τις καρέκλες, το ένα πίσω από το άλλο.

Ο κατηχητής αναλαμβάνει να δίνει το ρυθμό είτε τραγουδώντας ο ίδιος και χειροκροτώντας είτε παίζοντας κάποιο μουσικό όργανο είτε αναβοσβήνοντας το κασετόφωνο.



Μόλις οι παίκτες ακούσουν τη μουσική, αρχίζουν να τρέχουν κυκλικά, γύρω από τις καρέκλες και όταν ο αρχηγός σταματήσει απότομα τη μουσική, κάθονται στην πιο κοντινή τους καρέκλα.

Δεν πρέπει να καθίσουν δύο παίκτες στην ίδια καρέκλα. Όποιος μένει όρθιος βγαίνει από το παιχνίδι.

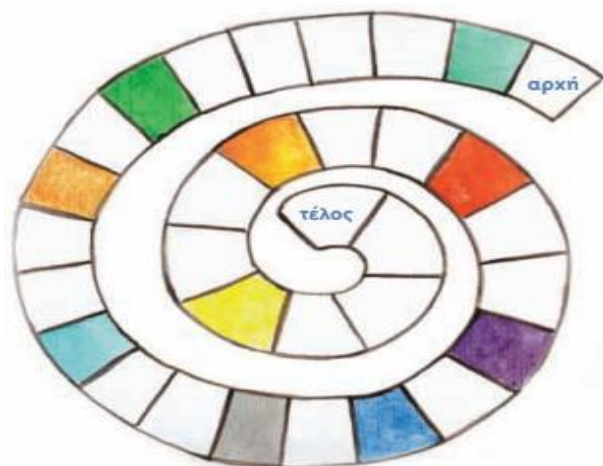
Κατόπιν, αφαιρούμε μία καρέκλα και η μουσική ξαναρχίζει. Αμέσως τα παιδιά σηκώνονται και γυρίζουν πάλι γύρω από τις καρέκλες.

Όταν μένει μόνο μία καρέκλα για δύο παίκτες, κερδίζει εκείνος που καταφέρνει να καθίσει στη μοναδική καρέκλα που υπάρχει.

Ο σαλίγκαρος

Οδηγίες

- ❑ Τοποθετούμε το πiónι στην αρχή του « **σαλίγκαρου** ».
- ❑ Ρίχνουμε το ζάρι και προχωράμε τόσα τετράγωνα όσα δείχνει το ζάρι.
- ❑ Όποτε φτάνουμε σε χρωματιστό τετράγωνο, τραβάμε μία κάρτα.
- ❑ Συζητάμε στην ομάδα και αποφασίζουμε : αν αυτό που λείπει η κάρτα είναι **σωστό**, προχωράμε δύο τετράγωνα **μπροστά**. Αν είναι **λάθος**, πάμε δύο τετράγωνα **πίσω**.
- ❑ Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που θα φτάσει πρώτο στο κέντρο του « **σαλίγκαρου** ».



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αν θέλουμε τα παιδιά να μαθαίνουν με επιτυχία τώρα και στο μέλλον, θα πρέπει να τα μάθουν να σκέφτονται για τους εαυτούς τους, να επιλύουν προβλήματα και να συνυπάρχουν με τους άλλους. Αυτές οι ικανότητες κατακτώνται όταν τα παιδιά ενθαρρύνονται να εξερευνούν ενεργητικά το περιβάλλον, να επιλύουν πραγματικά προβλήματα που έχουν νόημα γι' αυτά και να συνεργάζονται με άλλους για την ολοκλήρωση των εργασιών. Όλα αυτά τα παιδιά τα κάνουν όταν παίζουν' '.

Dodge & Colner(2002)

Αυτό ακριβώς προσπαθήσαμε να πετύχουμε και θεωρούμε ότι οι στόχοι και σκοποί του προγράμματος μας επιτεύχθηκαν. Τα παιδιά συνδέθηκαν μεταξύ τους, έμαθαν να μαθαίνουν, να παίζουν αρμονικά, να συνεργάζονται, να σέβονται, να εκφράζουν τα συναισθήματά τους και τις απόψεις τους. Έμαθαν να ερευνούν, να χρησιμοποιούν την κριτική τους σκέψη, να ακολουθούν κανόνες, να εμπλέκονται ενεργά στις δραστηριότητες, να δημιουργούν. Εξερεύνησαν τον εαυτό τους και τους άλλους μέσα από μία απολαυστική, διασκεδαστική και δημιουργική διαδικασία.



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Φωτογραφίες από τα παιχνίδια

Στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα:



ΠΕΡΝΑ – ΠΕΡΝΑ Η ΜΕΛΙΣΣΑ



ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ



ΚΟΥΤΣΟ





ΤΖΑΜΙ ή ΚΕΡΑΜΙΔΑΚΙΑ





ΜΗΛΑ ή ΜΗΛΑΚΙΑ



ΚΑΜΑΡΑ ή ΣΧΟΙΝΑΚΙ



ΜΑΚΡΙΑ ΓΑΪΔΟΥΡΑ

