

A3

ΠΑΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ

Η λέξη γειτονιά είναι μια λέξη που τα σημερινά παιδιά δεν την γνωρίζουμε. Την έχουμε ακούσει από τους γονείς μας, μιας και αυτοί μεγάλωσαν σε αυτή, και από αυτούς μαθαίνουμε για αυτή. Όπως μου έχει αναφέρει η μητέρα μου με νοσταλγία τα παιδιά παλιά ήταν ελεύθερα ή έτσι τουλάχιστον ένοιωθαν! Ο δρόμος ήταν άδειος από αυτοκίνητα και στη μέση του δρόμου έπαιζαν μπάλα, κουτσό, μπάλα κ.α. Τα παράθυρα των σπιτιών ορθάνοιχτα κι έτσι οι γονείς τα παρακολουθούσαν. Στις γειτονιές τα καλοκαίρια « αργούσε» να νυχτώσει. Τα παιδιά μαζεύονταν μετά τις 10 μ.μ. στα σπίτια τους, κουρασμένα από τα παιχνίδια του δρόμου. Στις γειτονιές μάτωναν τα πόδια τους αλλά έκλαιγαν και γέλαγαν μαζί. Στις γειτονιές τις απόκριες γινόταν ένα μεγάλο καρναβάλι. Και τα Χριστούγεννα τα παιδιά έλεγαν τα κάλαντα μαζί, χωρίς τη συνοδεία μεγάλων, αφού κανείς δεν τολμούσε να τα ληστέψει..

Στις γειτονιές έκανες φίλους ζωής! Έτσι μου είπε η μητέρα μου. Καταλαβαίνουμε λοιπόν ότι η γειτονιά βοηθούσε για να γίνουν τα παιδιά πιο κοινωνικά, γιατί διάλεγαν τους φίλους τους μέσα από τα παιχνίδια και τους τσακωμούς. Γίνονταν πιο ανεξάρτητα γιατί δεν ζούσαν με φόβο, και ο μικρόκοσμος της γειτονιάς τους, ήταν μια σημερινή « παιδική χαρά ».

Σε αντίθεση με τα σημερινά παιδιά που ζούμε κλεισμένα στα σπίτια μας, καμιά φορά διαλέγουμε τους φίλους μας μέσω διαδικτύου, κάνουμε προγραμματισμένες δραστηριότητες (μπάσκετ, φροντιστήρια,κ.α.), μαθαίνουμε τη λέξη άγχος πολύ μικροί και μεγαλώνουμε πολύ βίαια.

Το παιχνίδι της γειτονιάς αποτελεί εθελοντική και απορροφητική δραστηριότητα, χαρακτηρίζεται από ελευθερία. Το παιχνίδι χρησιμεύει στο παιδί για την απελευθέρωση της οργής και των άλλων βίαιων συναισθημάτων του. Είναι σημαντικό στη ζωή του παιδιού γιατί αναπτύσσεται η συνεργασία, η δικαιοσύνη, η αμοιβαία εκτίμηση και το κοινωνικό του συναίσθημα. Το παιχνίδι συμβάλλει στην καλλιέργεια της πνευματικής ανάπτυξης, διότι χρειάζεται ο συλλογισμός και η μνήμη. Παράλληλα συντελεί και στην συναισθηματική του ανάπτυξη.

ΘΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ :

Τα θετικά που έχουν τα παιχνίδια της γειτονιάς είναι ότι οι φίλοι μαζεύονται και παίζουν μαζί, χαίρονται αλλά και στεναχωριούνται αλλά τελικά αυτό είναι που τους δένει σαν ομάδα.

- Αναπτύσσουν την ομαδικότητα και την συνεργασία των παιδιών.
- Φέρνουν πιο κοντά τα παιδιά.
- Ταυτόχρονα αθλούνται.
- Διασκεδάζουν .
- Απομακρύνονται τα παιδιά από τις ηλεκτρονικές συσκευές που έχουν καταβάλλει τη ζωή τους.
- Είναι πολύ κοντά στο σπίτι και οι γονείς δεν χρειάζεται να ανησυχούν π.χ. να κλαπούν κ.λ.π.
- Μπορούν να παίξουν πολλά και διάφορα παιχνίδια.
- Αναπτύσσουν κοινωνικότητα , γνωρίζοντας όλα τα παιδιά που παίζουν μαζί.
- Αποκτούν ενέργεια.

ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΣΗΜΕΡΑ :

- Κίνδυνος απαγωγής και βιασμού.
- Πληθώρα αυτοκινήτων/ κίνδυνος τραυματισμού.
- Δημιουργία συμμοριών και κίνδυνος.
- Ανέγερση πολλών κτηρίων με αποτέλεσμα μείωση του χώρου για παιχνίδι και κίνδυνος καταστροφής ξένης περιουσίας.
- Ενόχληση πολιτών.

ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ (ΣΗΜΕΡΑ)

- 1) Τραυματισμοί
- 2) Αυτοκίνητα
- 3) Απαγωγή
- 4) Κλοπή προσωπικών αντικειμένων
- 5) Γνωριμία με άτομα που μπορεί να αποδειχτούν επικίνδυνοι
- 6) Ζημιά ξένης περιουσίας

ΚΙΝΔΥΝΟΙ ΠΟΥ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ (ΠΑΛΙΑ)

- 1) Τραυματισμοί
- 2) Απαγωγή ;

ΠΑΛΙΑ ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1) Αγαλματάκια

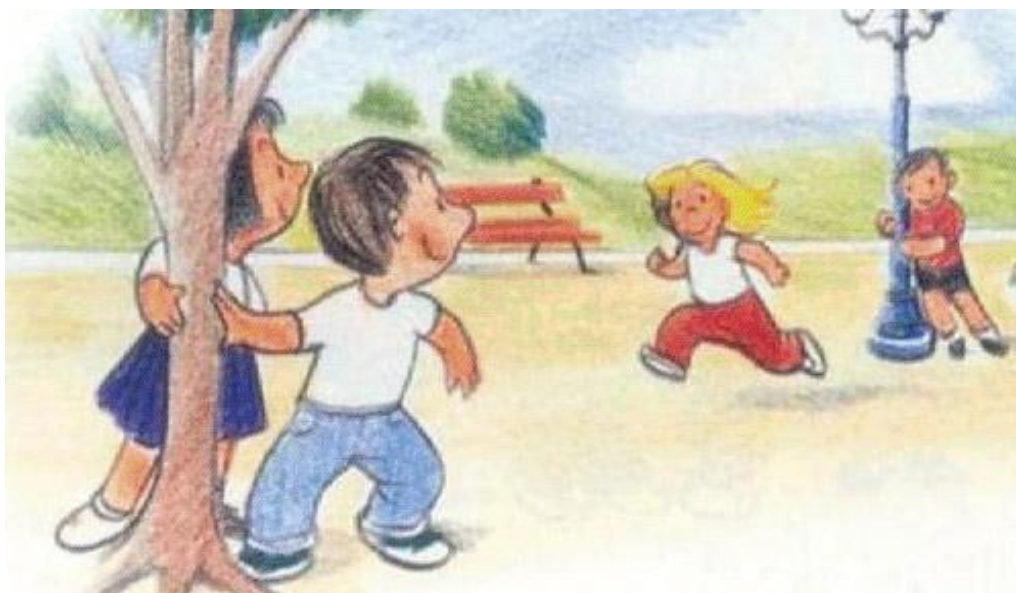
Τα αγαλματάκια παίζονται από τρία παιδιά και πάνω. Ένα παιδί «τα φυλάει» και κλείνει τα μάτια. Κρατά κλειστά τα μάτια του και λέει τη φράση: «Αγαλματάκια α, ακίνητα, αμίλητα κι αγέλαστα, μέρα ή νύχτα;». Όσο λέει τη φράση και κρατά κλειστά τα μάτια, τα άλλα παιδιά κινούνται. Όταν τα ανοίξει όλοι πρέπει να είναι ακίνητοι. Αν κάποιο παιδί εκείνη τη στιγμή που ανοίγει τα μάτια του κινηθεί, «τα φυλάει» εκείνο.



2) Αμπάριζα

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα ορίζει ένα δέντρο ή μια κολόνα για μάνα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύει η κάθε ομάδα τη μάνα της. Τα παιδιά αποφασίζουν ή βάζουν κλήρο, για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Ένα από τα παιδιά της ομάδας βγαίνει στο χώρο ανάμεσα από τις μανάδες (συνήθως στην αρχή παίζουν πιο αδύνατοι παίκτες) και

παράλληλα βγαίνει και από την άλλη ομάδα ένα παιδί. Συναντιούνται και προσπαθούν να αγγίξουν ο ένας τον άλλο. Όποιος προλάβει να χτυπήσει τον άλλο, τον αιχμαλωτίζει και τον οδηγεί στη μάνα του. Ύστερα βγαίνει ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη. Παίζουν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη. Ο τελευταίος που μένει, προσπαθεί να προστατεύσει τη μάνα. Από την άλλη ομάδα μπορούν να του επιτεθούν δύο αντίπαλοι, όχι περισσότεροι. Μπορεί να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα. Τότε αυτοί φωνάζουν "Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανένα δεν το λέω."



3) Κυνηγητό

Το απλό αυτό παιχνίδι παιζόταν σε πολύ ανοιχτό χώρο. Απαιτούσε 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 για την περίπτωση, 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 από τα χέρια του το παιδί, που 'βαλε «στο μάτι». Τέλος, όποιο παιδί έπιανε ο κυνηγός, έπαιρνε αμέσως τη θέση του και το παιχνίδι συνεχιζόνταν.



4) Κρυφτό

Παίζεται με αρκετά παιδιά. Ένα από αυτά με κλήρωση, «τα φυλάει», κλείνει τα μάτια του και μετρά, λ.χ. ως το είκοσι. Τα υπόλοιπα παιδιά, στο διάστημα αυτό, κρύβονται. Όταν το παιδί που «τα φυλάει» τελειώσει το μέτρημα, ψάχνει να βρει τους συμπαίκτες που έχουν κρυφτεί. Αν βρει κάποιον, λέει «φτου, σε

βρήκα!». Αν όμως προλάβει κάποιο παιδί και φτάσει στο χώρο που «τα φυλάνε» και πει «φτου, ξελεφτεριά!», τότε ελευθερώνονται όλοι από τις κρυψώνες και ο συμπαίκτης που «τα φύλαγε», «τα ξαναφυλάει».



ie253-029 fotosearch.com

5) Μήλα ή μηλάκια

Παίζεται από δύο ομάδες 4-6 ατόμων η καθεμιά. Χαράζουν στο έδαφος δύο παράλληλες γραμμές σε απόσταση 10 περίπου μέτρων η μία από την άλλη. Πίσω από αυτές στέκονται οι παίχτες της μιας ομάδας ισομοιρασμένοι. Ανάμεσα στις γραμμές στέκονται τα παιδιά της άλλης ομάδας. Σκοπός της ομάδας που είναι έξω από τις γραμμές, είναι να χτυπήσει με μια μπάλα τους παίχτες της ομάδας που είναι μέσα. Όποιον χτυπάει η μπάλα τον αποσύρουν από το παιχνίδι. Όταν μένει ένας μόνο μέσα και καταφέρει να μείνει ακτύπητος σε 10 μπαλιές, η ομάδα του είναι νικήτρια και οι συμπαίκτες του ξαναμπάνουν μέσα. Εάν όμως χτυπηθεί, οι ομάδες αλλάζουν θέσεις. Αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κάποιος από αυτούς που είναι μέσα στις γραμμές, κατορθώσει να

πιάσει τη μπάλα χωρίς να πέσει κάτω, λέμε ότι έχει ένα «μήλο». Το «μήλο» αυτό χρησίμευε για να ισοφαρίσει κάποιο χτύπημα και να μη βγει απ' το παιχνίδι.



6) Παπαδιά καβάλα (= μακριά γαϊδούρα)

Παιζόταν μόνο από αγόρια.

Υπάρχουν δύο ομάδες και μια «μάννα», που είναι ο αρχηγός και διαιτητής του παιχνιδιού. Η "μάννα" στέκεται όρθια με την πλάτη στηριγμένη στον τοίχο. Ο πρώτος παίχτης της μιας ομάδας σκύβει, χωρίς να λυγίσει τα πόδια του, και πιάνεται από τη μέση της «μάννας». Κατά τον ίδιο τρόπο σκύβει και πιάνεται από τη μέση του πρώτου ο δεύτερος, από τη μέση του δεύτερου ο τρίτος, κ.ο.κ. Τα παιδιά της άλλης ομάδας πηδούν με τη σειρά πάνω στις ράχες των παιδιών της πρώτης ομάδας και ο αρχηγός τους απαγγέλλει κάποιους στίχους, δείχνοντας με τα δάκτυλά του έναν αριθμό που πρέπει να τον μαντέψει εκείνος που το κρατάει στην πλάτη του. Αν δεν τον μαντέψει, το παιχνίδι

επαναλαμβάνεται κατά τον ίδιο τρόπο, αλλιώς οι δύο ομάδες αλλάζουν ρόλους.



7) Κουτσό

Παιζόταν συνήθως από κορίτσια.

Τα παιδιά χωρίζουν ένα μεγάλο τετράγωνο σε οκτώ μικρότερα. Έχουν μια πλατιά πέτρα που τη λένε «ομάδα» ή «αμάδα». Πετάνε την «ομάδα» στο πρώτο τετράγωνο. Κατόπιν, στηριζόμενα στο ένα πόδι και κλοτσώντας την «ομάδα», προσπαθούν να πάνε μέχρι το όγδοο τετράγωνο, χωρίς ν' ακουμπήσουν τις γραμμές, ούτε με το πόδι ούτε με την «ομάδα». Όταν φτάσουν στο όγδοο κουτάκι, πρέπει να ξαναγυρίσουν στο πρώτο.



8) «Πετάει, πετάει»

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από αγόρια και κορίτσια. Η «μάννα» οριζόταν με κλήρο, έβαζε το δείκτη του δεξιού χεριού της πάνω σε ένα πέτρινο πεζούλι ή σε μια μεγάλη ίσια πλάκα ή σε τραπέζι και, με τη σειρά τους, όλα τα παιδιά μαζεύονταν γύρω της σε κύκλο κι έκαναν το ίδιο. Η μάννα άρχιζε το παιχνίδι λέγοντας: «Πετάει, πετάει ο αϊτός» και συγχρόνως σήκωνε ψηλά το δεξί της χέρι σε ένδειξη πως πραγματικά πετούσε. Οι παίχτες έκαναν ακριβώς το ίδιο. Η μάννα για να παραπλανήσει τα παιδιά ανέφερε εκτός από τα πουλιά που πετούν και ζώα ή πράγματα που φυσικά δεν πετούν. Λέει π.χ. «πετάει, πετάει το γεράκι» κι αμέσως μετά «πετάει, πετάει το κεράκι». Οι παίχτες παρασύρονταν από το ομοιοκατάληκτο των λέξεων και το σήκωμα του χεριού της «μάννας» και σήκωναν το χέρι τους όχι μονάχα στην λέξη γεράκι που πετάει αλλά και στην λέξη κεράκι που όμως δεν πετάει. Η «μάννα» φυσικά είχε το δικαίωμα από τους κανόνες του παιχνιδιού να σηκώσει το χέρι της και για όσα δεν πετούν. Τα παιδιά που σήκωναν το δεξί τους χέρι στην λέξη «κεράκι», φερ'επειν, έχαναν και συγχρόνως δέχονταν να κάνουν τον ήχο του ζώου π.χ. γαϊδάρου.



9) «Περνά, περνά η μέλισσα»

Τα παιδιά εκλέγουν δύο αρχηγούς. Αυτοί οι δύο ονομάζονται με κάτι γλυκό ή σπουδαίο ή καλό (εγώ είμαι διαμάντι λέει ο ένας, εγώ ζαφύρι λέει ο άλλος). 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 μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα, παιδόπουλα». Σταματούν σ' ένα παιδί που περνάει εκείνη τη στιγμή κάτω από την αψίδα και του λένε μυστικά στ' αυτή τις δυο λέξεις που διάλεξαν και το παιδί πρέπει να επιλέξει μια από τις δυο. Όποια λέξη από τις δυο επιλέξει πάει με το παιδί που διάλεξε αυτή τη λέξη. Έτσι γίνεται και με τους υπόλοιπους. Όποιος πάρει τους περισσότερους, κερδίζει..



10) Πινακωτή

Τα παιδιά χωρίζονταν σε δύο ομάδες. Κάποιος ήταν η μάνα (πινακωτή) και κάποιος ο βασιλιάς. Πήγαινε λοιπόν ο αρχηγός της μιας ομάδας και της έλεγε "Κυρά Πινακωτή είπε ο βασιλιάς να μου δώσεις το πιο καλό αρνί", και αυτή του απαντούσε "Διάλεξε όποιο θέλεις". Τότε αυτός πήγαινε στην άλλη ομάδα και προσπαθούσε να πιάσει τα παιδιά τα οποία έτρεχαν. Όσα παιδιά έπιανε τα έβαζε στον τοίχο και τα έδινε στο βασιλιά. Αυτό γινόταν και με την άλλη ομάδα. Κέρδιζε η ομάδα που έπιανε όλα τα παιδιά πιο γρήγορα.



11) Σπασμένο τηλέφωνο

Το παιχνίδι παίζεται με πολλούς παίχτες. Κάθονται στη σειρά και ο πρώτος λέει μία λέξη στο αυτί του δεύτερου, ο δεύτερος στον τρίτο, ... έτσι ώστε να φτάσει στον τελευταίο. Αν ο τελευταίος βρει την αρχική λέξη, τότε πηγαίνει μπροστά και λέει τη δική του.



12) (Το) Κορόιδο

Για να παιχτεί αυτό το παιχνίδι χρειάζονται 3 παιδιά και μια μπάλα. Τα δυο παιδιά κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο και στη μέση ο τρίτος («το κορόιδο»). Τα δυο παιδιά πετούν ο ένας τη μπάλα στον άλλο και ο τρίτος προσπαθεί να την πιάσει. Αν καταφέρει να την πιάσει, παίρνει τη θέση του αυτός που την πέταξε.



13) Μπιζ!

Μαζεύονταν πολλά παιδιά, έως και 15. Κάποιο απ' αυτά γυρνούσε την πλάτη του στα υπόλοιπα για να μην μπορεί να τα βλέπει. Στη συνέχεια, κάποιος «βαρούσε» (χτυπούσε) την ανοιχτή παλάμη τού γυρισμένου και εκείνος έπρεπε να βρει ποιος τον «βάρωσε».



14) Τριχοπούλα (= Σχοινάκι)

Παιζόταν συνήθως από κορίτσια.

Παίζουν όσα παιδιά θέλουν. Δύο παιδιά βγαίνουν έξω και γυρνάνε το σχοινάκι. Τα παιδιά πηδούν. Όποιο μπερδευτεί στο σχοινάκι, χάνει, βγαίνει έξω και γυρνάει το σχοινί. Το παιδί που γυρνούσε, μπαίνει μαζί με τα άλλα παιδιά και έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται.



15) Τυφλόμυγα

Τα παιδιά δένουν τα μάτια του συμπαίκτη που υποδύεται την τυφλόμυγα με ένα μαντήλι. Αυτός που έχει τα μάτια δεμένα, προσπαθεί να πιάσει τους άλλους που βρίσκονται γύρω του και να τους αναγνωρίσει. Εάν καταφέρει να αναγνωρίσει αυτόν που έπιασε, τότε εκείνος, με τη σειρά του, φοράει το μαντήλι.



16) Μαντηλάκι

Δυο ισάριθμες ομάδες παρατάσσονται η μια απέναντι από την άλλη και παίρνουν οι παίκτες κάθε ομάδας τα νούμερα τους. Στο μέσο της απόστασης αφήνουμε κάτω το μαντηλάκι ή το δίνουμε να το κρατάει κάποιος. Κατόπιν όποιος κρατάει το μαντηλάκι φωνάζει έναν αριθμό που αντιστοιχεί σε δυο αντίπαλους παίκτες, που με την σειρά τους πρέπει να τρέξουν να πάρουν το μαντηλάκι και να το πάνε στην ομάδα τους, χωρίς να πιαστούν από τον αντίπαλο παίκτη. Αν τα καταφέρει παίρνει βαθμό η ομάδα του. Αν πιαστεί όμως τον πόντο τον κερδίζει η αντίπαλη ομάδα. Το παιχνίδι τελειώνει μόλις μια από τις δυο ομάδες κερδίσει τον προσυμφωνημένο αριθμό πόντων πρώτη.



ΣΧΟΛΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΘΩΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΛΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Υπάρχουν πολλές αιτίες για την περιθωριοποίηση των παλιών παιχνιδιών. Κάποια παιχνίδια έχουν σταματήσει να παίζονται ενώ άλλα παίζονται αλλοιωμένα.

Αρχικά τα παιδιά σήμερα με την ανάπτυξη της τεχνολογίας επιλέγουν το δρόμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έναντι των ομαδικών παιχνιδιών που απαιτούν φυσική δραστηριότητα. Τα παλιά χειροποίητα παιχνίδια από πρώτες ύλες δεν τραβούν το ενδιαφέρον των παιδιών αφού με την ανάπτυξη της βιομηχανίας τα είδη των παιχνιδιών ποικίλουν και είναι πιο ελκυστικά από τα χειροποίητα.

Ένας σημαντικός παράγοντας είναι και η οικονομική κατάσταση. Παλιότερα που δεν υπήρχε αυτή η οικονομική άνεση τα παιδιά στρέφονταν προς τα ομαδικά παιχνίδια και παίζανε στις γειτονιές. Σήμερα τα παιδιά αγοράζουν ηλεκτρονικά και μένουν προσκολλημένα σε μια οθόνη δίχως να αθλούνται και να βάζουν την φαντασία τους να δουλεύει.

Τα παιδιά σήμερα είναι πιο πολυάσχολα από του παρελθόντος αφού έχουν άλλες υποχρεώσεις όπως φροντιστήρια κτλ. Μην έχοντας πολύ χρόνο καταφεύγουν στα παιχνίδια που δεν απαιτούν χρόνο ή κόπο. Επίσης τα παιδιά έχουν απομακρυνθεί ιδιαίτερα μεταξύ τους και δεν είναι πια τόσο πρόθυμα να παίξουνε μαζί.

ΟΜΑΔΕΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ :

1^η : Σίλβια Ντεμίρι, Αλεξία Νίκα, Ευγένιος Ουρουμόβ, Μάριος Ντομπζάνσκι, Διονύσης Παπαδημητρόπουλος

2^η : Ντριέλντα Ντάση, Βασιλική – Μαρία Μαυρομάτη, Αλέξανδρος Μάρκου, Γιώργος Ντομπζάνσκι

3^η : Φράντσι Ριζάι, Γιώργος Ρήγας, Αντώνης Ρήγας, Μηνάς Μπόλες, Μάριο Μπράχο

4^η : Ράντκα Λουκάνοβα, Ιουστίνα Μιχαήλ, Μαρία – Ελένη Ντελαρόσα, Μάριος Παπαλίλος, Αντώνης Πίλο

