

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ
ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ

Τίτλος πτυχιακής εργασίας:
Η θέση του παιχνιδιού στην Αρχαία Ελλάδα
(The Role of play in Ancient Greece)

Ονοματεπώνυμο φοιτήτριας: Ειρήνη Καφάση (B2017018)

Επιβλέπων Καθηγητής: Θεόδωρος Παππάς

Κέρκυρα, Ακαδημαϊκό έτος 2021-2022

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις βαθύτατες ευχαριστίες μου στον επιβλέποντα καθηγητή μου κύριο Θεόδωρο Παππά, ο οποίος λειτούργησε ως εμπνευστής αλλά και για την βοήθεια και υποστήριξη του. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους βιβλιοθηκονόμους που με κατατόπισαν με την αναζήτηση και την επί της ουσίας διεξαγωγή πληροφορίας, αλλά και την οικογένεια μου, που με στήριξε σε όλη την διάρκεια συγγραφής της παρούσας πτυχιακής εργασίας.

Περίληψη

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία επιχειρείται μία προσπάθεια ανάλυσης και διεύρυνσης της θέσης του παιχνιδιού στην Αρχαία Ελλάδα, η οποία αναπτύσσεται μέσα από μία ιστορική αναδρομή αλλά και παρουσίαση διαφόρων παιχνιδιών της ελληνικής αρχαιότητας.

Με το παιχνίδι και το παιδί ως τα δύο κύρια σημεία αναφοράς αυτής της εργασίας, αλλά και με την πολύπλευρη εξέταση τους, προσεγγίστηκε η αναζήτηση του ρόλου τους στην αγωγή αλλά και σε ολόκληρο το φάσμα της καθημερινής ζωής στην Αρχαία Ελλάδα.

Το παιχνίδι και η αξία του καθώς και οι διάφορες μορφές του, αποτελούν αντικείμενα μελέτης μέχρι και σήμερα για τον αντίκτυπο που έχει στα παιδιά στη μετέπειτα ενήλικη ζωή τους.

Αξιοσημείωτο είναι πως ακόμη και οι σύγχρονες τάσεις της παιδαγωγικής έχουν τις ρίζες τους στην αρχαία Ελλάδα.

Σκοπός λοιπόν, της παρούσας εργασίας είναι η διεξοδική ανάλυση της ζωτικής σημασίας του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, αφού με αυτό αναπτύσσεται η κοινωνικότητα του και η ομαλή ένταξη του στο περιβάλλον, έτσι όπως έχει καθιερωθεί στην σύγχρονη εποχή, πάντοτε όμως με γνώμονα τις ρίζες και τις απαρχές από την αρχαία Ελλάδα.

Λέξεις κλειδιά: Παιχνίδι, Αρχαία-Ελλάδα, Παιδί, Πλάτωνας, Αριστοτέλης.

Abstract

In the present dissertation an attempt is made to analyze and expand the position of games in Ancient Greece, which is developed through a historical review and presentation of various games of Greek antiquity.

With play and the child as the two main points of reference of this work, but also with their multifaceted examination, the search for their role in education and in the whole range of everyday life in Ancient Greece was approached.

The game and its value, as well as its various forms, are objects of study to this day for the impact it has on children in their later adult life. It is noteworthy that even the modern tendencies of pedagogy have their roots in ancient Greece.

The purpose of this paper is a thorough analysis of the vital importance of play in the overall development of the child, since it develops his sociability and smooth integration into the environment, as has been established in modern times, but always guided by the roots and the origins of ancient Greece.

Keywords: Play, Ancient Greece, Child, Plato, Aristotle.

Πίνακας Περιεχομένων

Ευχαριστίες	2
Περίληψη	3
Abstract.....	4
Εισαγωγή.....	6
Κεφάλαιο 1ο-ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΣΗΜΕΡΙΝΗ ΕΠΟΧΗ	7
1.1 Ορισμός του Παιχνιδιού	8
1.2 Η ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού	9
1.3 Ο ρόλος του παιχνιδιού	12
1.4 Οι επιστημονικές θεωρίες για το παιχνίδι.....	13
1.5 Η σημασία του παιχνιδιού	16
Κεφάλαιο 2ο-ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ	19
2.1 Το παιχνίδι σε θρησκευτικές εορτές και τελετουργίες	20
2.2 Κατηγορίες παιχνιδιών	22
2.3 Κατάλογος παιχνιδιών	27
2.4 Περιγραφή των παιχνιδιών της αρχαίας Ελλάδας	30
2.5 Η απεικόνιση του παιδιού-παιχνιδιού στην τέχνη	40
Κεφάλαιο 3ο-Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	43
3.1 Οι παιδαγωγικές απόψεις του Πλάτωνα.....	44
3.2 Οι παιδαγωγικές απόψεις του Αριστοτέλη	47
Συμπεράσματα.....	48
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	49
Βιβλιογραφία Ξενόγλωσση.....	50
Βιβλιογραφία Μεταφρασμένη	51
Βιβλιογραφία Ελληνική	51

Εισαγωγή

Το παιχνίδι αποτελεί τη φυσική διαδικασία μάθησης και εξερεύνησης που ακολουθεί το παιδί από τα πρώτα στάδια της ζωής του, με τη χρήση ή μη ενός αντικειμένου, υλικού ακόμη και άυλου, για την κάλυψη των αναγκών του. Είναι η γέφυρα που ενώνει την φαντασίωση με την πραγματικότητα.

Οι αναφορές σε επιστημονικά βιβλία για το παιδί και το παιχνίδι είναι πολυάριθμες.

Το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα δεν αποτελεί μονάχα τον πυρήνα της θεματολογίας αυτής της εργασίας, αποτελεί και το κύριο μέσο αγωγής της πρώιμης αλλά και της μετέπειτα εφηβικής και ενήλικης ζωής των αρχαίων Ελλήνων.

Πολυάριθμες είναι και οι προσπάθειες επιστημόνων για να εξηγήσουν αυτό το πολύπλοκο φαινόμενο, καθώς και να μας δώσουν μια σαφέστερη εικόνα για την προέλευση των παιχνιδιών, ακόμη και αν αυτές οι προσπάθειες δεν μπορούν να εξακριβωθούν με πλήρη πιστότητα δεδομένου της έλλειψης αρχαίων ιστορικών πηγών για αυτό.

Με γνώμονα τα παραπάνω, στην συγκεκριμένη εργασία θα εστιάσω στο πρώτο κεφάλαιο στην θέση που καταλαμβάνει το παιχνίδι της σημερινής εποχής στην ζωή, στην εκπαίδευση και γενικότερα την σημασία που έχει το ίδιο για την ανάπτυξη του παιδιού. Επιχειρείται μια προσπάθεια αφήγησης της αναδρομικής ιστορίας του παιχνιδιού μέσα από το πέρασμα των χρόνων, αλλά και μια συνοπτική παρουσίαση των παραδοσιακών και σύγχρονων επιστημονικών θεωριών, όπως διατυπώθηκαν από μεγάλες προσωπικότητες και ερευνητές.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, αναλύεται η θέση που καταλάμβανε το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα. Ακολουθεί μια κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών καθώς και παρατίθεται ένας ενδεικτικός κατάλογος με τις ονομασίες του. Ο τρόπος με τον οποίο συνήθιζαν να παίζουν μερικά από τα παιχνίδια που παρατίθενται στον κατάλογο, παρουσιάζεται στην συνέχεια, για κάθε ένα παιχνίδι ξεχωριστά, αλλά δεν παραλείπεται και μια μικρή περιγραφή της απεικόνισης του παιδιού-παιχνιδιού στην τέχνη.

Ολοκληρώνοντας, παρουσιάζω στο τρίτο κεφάλαιο, μέσα από τις απόψεις του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη, την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού, και τον ρόλο που καταλάμβανε το ίδιο στην καθημερινή ζωή της αρχαίας Ελλάδας.

Κεφάλαιο 1ο-ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΣΗΜΕΡΙΝΗ ΕΠΟΧΗ

Στη σύγχρονη εποχή, το παιχνίδι, ένα παγκόσμιο φαινόμενο, αρχαιότερο κι απ' τον ίδιο τον πολιτισμό, αποτελεί μία σημαντική συνιστώσα για τη ζωή του ανθρώπου και ουσιαστικά το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Τα παιδιά πλέον, έχουν στην διάθεση τους ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών από τα οποία μπορούν να διαλέξουν.

Αν αναφερθούμε στην άυλη υπόσταση του παιχνιδιού, σήμερα, κυρίως στις πόλεις, η εύρεση χώρου για παιχνίδι δεν είναι εφικτή.

Η αστικοποίηση, η απομάκρυνση από την φύση και η έλλειψη χρόνου δεν βοηθάνε το παιδί και συνεπώς το ανέμελο παιχνίδι του.

Η αποστασιοποίηση από το φυσικό περιβάλλον, η έλλειψη χώρου και χρόνου οδηγεί στην απομάκρυνση από τη φύση, μερικές φορές ακόμη και από την γειτονιά αφού είτε το παιχνίδι ενοχλεί τους γείτονες ή η γειτονιά δεν είναι από μόνη της ένα τόσο ασφαλές μέρος για την εξέλιξη του. Περιφραγμένοι χώροι υπάρχουν, όπως γήπεδα και πάρκα, τις περισσότερες φορές όμως πολύ μακριά από το σπίτι.

Οι Κάτσικας & Καββαδίας 1996, αναφέρουν πως στα μεγάλα αστικά κέντρα ο χώρος και ο χρόνος για το παιδικό παιχνίδι διαρκώς συρρικνώνεται. Η υπερφόρτωση του σχολικού προγράμματος, ο περιορισμένος χρόνος για ελεύθερη, δημιουργική ενασχόληση και παιχνίδι αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές αιτίες της αύξησης των σχολειοφοβικών συμπτωμάτων(Πουρκός, 2009, σ. 298).

Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους και κοινωνικότητας.(Αυγητίδου,2001).

Ακόμα και μια σύντομη συζήτηση για το σύγχρονο παιδικό παιχνίδι θα εντόπιζε δυο σημαντικές αλλαγές: τον μεγάλο αριθμό παιχνιδιών-αντικειμένων που έχουν στη διάθεσή τους τα σημερινά παιδιά και την επιρροή των τεχνολογιών και των μέσων μαζικής επικοινωνίας και ενημέρωσης(Chudacoff, 2008· Roopnarine, 2011· Sandberg & Vuorinen, 2010).

Με την εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας τα πράγματα έγιναν πιο εύκολα για τους κατασκευαστές και το μάρκετινγκ των παιχνιδιών: τα πολυμεσικά συστήματα τους έδωσαν την ευκαιρία να προσεγγίσουν τα παιδιά με ενδιαφέροντες και εντυπωσιακούς τρόπους (Edwards, 2013).

Η σημαντικότερη αλλαγή όμως, στα σύγχρονα παιχνίδια-αντικείμενα, φαίνεται να είναι η επιρροή τους από την τηλεόραση και τον κινηματογράφο: το μεγαλύτερο ποσοστό – σχεδόν τα ¾- των παιχνιδιών με τα οποία παίζουν τα σημερινά παιδιά απεικονίζουν ηρωίδες και

ήρωες από δημοφιλείς τηλεοπτικές σειρές και ταινίες πολλών εκατομμυρίων (Chudacoff, 2008).

Έτσι, τα παιχνίδια, χάνοντας στην πορεία τον ελεύθερο χαρακτήρα μιας μοιρασμένης απόλαυσης, κατέλαβαν τη θέση που είχε μείνει κενή. Παραφορτωμένα από συμφέρον, χρήμα και/ή καλές επιδόσεις-σπορ επαγγελματικού επιπέδου- παιχνίδια προορισμένα να καταναλώνονται και να πετιούνται χωρίς μέτρο, τυχερά παιχνίδια, τηλεοπτικά παιχνίδια-, εξυπηρετούν μάλλον τα οικονομικά συμφέροντα και παίζουν το παιχνίδι των εξουσιών, ενώ οι παίκτες μένουν μόνοι απέναντι στην οθόνη ή την κονσόλα, μόνοι απέναντι σε έναν ψηφιακό κόσμο. Με άλλα λόγια, εκτός παιχνιδιού (Huerre, 2008).

1.1 Ορισμός του Παιχνιδιού

Όλοι μπορούμε να θυμηθούμε ευχάριστες στιγμές από παιχνίδια της παιδικής μας ηλικίας. Παρόλα αυτά, η πληθώρα περιγραφών και ερμηνειών του παιχνιδιού καθιστά την απόδοση ενός ξεκάθਾਰου επιστημονικού ορισμού προσπάθεια περίπλοκη.

Η ρίζα της ελληνικής λέξης παιχνίδι προέρχεται από τη λέξη παίζω<παις (=παιδί), απ' όπου σχηματίζεται η λέξη παίγνιον.

Η προέλευση αυτή και πάλι όμως δεν αρκεί από μόνη της για να ορίσουμε το παιχνίδι. Με μοναδικό μας γνώμονα ότι το παιχνίδι είναι μια διαδικασία σύνθετη και πολύμορφη, αλλά και πολλές φορές αυθόρμητη, θα εστιάσουμε στις παρακάτω απόψεις.

Στο πλαίσιο αυτό χαρακτηριστική είναι 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.» (Λάζος,2002, σ. 97).

Σύμφωνα με την Αυγητίδου (2001), «Το παιχνίδι είναι μια γεμάτη νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά συν δημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους, με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με τους φίλους.» (σ. 172).

Έναν ακόμη ορισμό του παιχνιδιού συναντάμε και στο λεξικό της νέας ελληνικής γλώσσας του Μπαμπινιώτη, όπου το παιχνίδι «Είναι οποιαδήποτε ενέργεια δεν έχει συγκεκριμένο πρακτικό σκοπό, αλλά προσφέρει ευχαρίστηση, επειδή είναι διασκεδαστική.» (Μπαμπινιώτης,2002, σ.1304).

Τα μικρά παιδιά παίζοντας συμμετείχαν στα κοινά και έπαιρναν αποφάσεις. Οφείλουν να υπακούουν στους κανόνες των παιχνιδιών και αποδέχονταν το αποτέλεσμα της νίκης και της

ήττας. Άρα συμμετείχαν ή προετοιμαζόταν για τη συμμετοχή του στα κοινά...Για αυτό ο Πλάτων συμβούλευε τους γονείς να αφήνουν τα παιδιά τους να παίζουν, γιατί με αυτόν τον τρόπο προετοιμαζόταν οι αυριανοί πολίτες.

Και είχε απόλυτο δίκιο, εάν σκεφτεί κανείς πόσες ικανότητες του παιδιού αναπτύσσονται όταν αυτό βρεθεί ελεύθερο, μακριά από την κηδεμονία της οικογένειας του: η ελευθερία βούλησης και επιλογής και η κρίση που αναπτύσσεται μέσω αυτών, η αποδοχή του αρχηγού, η εμπιστοσύνη στον συμπαίκτη, η οξυδέρκεια, η προσπάθεια για τη νίκη, η ομαδικότητα, η κριτική απέναντι στον εαυτό του και στους άλλους, η εναλλαγή του ρόλου(Λάζος,2002, σ.35).

Ο Χουζίνγκα (1989, σ.50) τονίζει ότι το παιχνίδι είναι μία εθελοντική δραστηριότητα ή απασχόληση η οποία πραγματοποιείται μέσα σε κάποια καθορισμένα τοπικά και χρονικά όρια, σύμφωνα με κανόνες ελεύθερα αποδεκτούς, αποτελώντας αυτοσκοπό και συνοδευόμενη από ένα αίσθημα έντασης, χαράς και από τη συνείδηση ότι είναι κάτι διαφορετικό από τη συνήθη ζωή.

Ανακεφαλαιώνοντας η Garvey (1990), πάνω στο πρόβλημα προσδιορισμού της έννοιας του παιχνιδιού αναφέρει χαρακτηριστικά ότι *«Το παιχνίδι υπήρξε πάντα μια απείθαρχη έννοια»* και ότι *«..με την καθημερινή χρήση του όρου, η κεντρική ιδέα μοιάζει αρκετά σαφής, αλλά οι λεπτομέρειες της ιδέας είναι θαμπές.»* (σ.10-11).

Το παιχνίδι λοιπόν, είναι μια έννοια η οποία, για να χρησιμοποιήσουμε τα λόγια του Foucault, ‘συνεχώς ξαναγράφεται’, ως αποτέλεσμα της σχέσης μεταξύ ατόμου, κοινωνίας και πολιτισμού αλλά και απελευθερώνει το κάθε άτομο ξεχωριστά, από τα δεσμά του πραγματικού κόσμου, που τους περιβάλλει (Saracho & Spodek,1998).

Τέλος, το παιχνίδι είναι ένα δώρο απόλαυσης εντελώς απαραίτητο για την αντιμετώπιση της πραγματικότητας του κόσμου. Ο άνθρωπος από καταβολής κόσμου ερχόταν αντιμέτωπος με δοκιμασίες, τις οποίες δυσκολευόταν πολλές φορές να αποδεχτεί. Χάρη στο παιχνίδι, μπόρεσε ατομικά ή συλλογικά να βρει διευθετήσεις, ώστε να προσαρμοστεί(Huerre, 2009, σ. 17).

1.2 Η ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού

Το παιδί και το παιχνίδι είναι δυο έννοιες άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους. Από την αρχαιότητα έως σήμερα τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού ψυχαγωγούνται, διασκεδάζουν, διαμορφώνουν τον χαρακτήρα τους, ωριμάζουν, μαθαίνουν να συμβαδίζουν με τους κανόνες, γυμνάζονται και κοινωνικοποιούνται.

Είναι χαρακτηριστικό πως το παιχνίδι αποτελεί στοιχείο της κουλτούρας των παιδιών του παρελθόντος. Έτσι λοιπόν, το παιδί και το παιχνίδι παρουσιάζουν πολλές αντικατοπτρίσεις της νεοελληνικής κοινωνίας, αλλά και πρώιμων κοινωνιών.

Παρόλα αυτά, η εύρεση του ακριβούς χρόνου και τόπου προέλευσης του ελληνικού παιχνιδιού μοιάζει μάταιη.

Όπως πραγματεύεται και ο Χουζίνγκα (1989), το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό, γιατί πολιτισμός δεν νοείται χωρίς την ανθρώπινη κοινωνία, και τα ζώα έπαιζαν πολύ πριν εμφανιστεί ο άνθρωπος. (σ. 11).

Όμως όπως όλα γύρω μας μέσα στο πέρασμα των χρόνων εξελίσσονται, σίγουρα αυτό συνέβη και με το παιχνίδι.

Στην Αίγυπτο, έπαιζαν παιχνίδια σαν τα σημερινά. Στην Μεσοποταμία, τα μαχητικά παιχνίδια και τα παιχνίδια κυνηγιού ξεπερνούσαν αυτά των Αιγυπτίων, δεν είχαν φτάσει όμως στο ίδιο επίπεδο με τα παιδικά παιχνίδια και στις αθλοπαιδιές. Και στην Κίνα, τα περισσότερα παιχνίδια είχαν πολεμική σημασία και τα χρησιμοποιούσαν ως μέσο διασκέδασης των στρατευμάτων τους (Γέρου, 1984, σ. 15-16).

Στην Σπάρτη, σκοπό της παιδείας αποτελούσε η δημιουργία γενναίων και πειθαρχημένων πολιτών. Στην αρχαία Ινδία ασχολούνταν με τις υποδρομίες, την πάλη, την πυγμαχία. Στην Περσία το παιχνίδι σχετιζόταν με τη διδασκαλία της πολεμικής τέχνης στα αγόρια, αφού, και εδώ όπως και στην Σπάρτη, τα αγόρια μεγάλωναν για να αντέχουν στους κινδύνους της μάχης. Το παιχνίδι για αυτούς φυσικό ήταν να περιοριστεί, καθώς ο διαθέσιμος τους χρόνος αφιερώονταν στην υπεράσπιση της πατρίδας.

Για τα παιχνίδια στο Βυζάντιο δεν γνωρίζουμε τίποτα, κάτι που αποτελεί αποτέλεσμα της παντελούς έλλειψης στοιχείων. Όσα είναι γνωστά για αυτά, προέρχονται από νόμους και διατάγματα που είχαν εκδοθεί κατά των τυχερών παιχνιδιών (Λάζος, 2002, σ. 56).

Στο πλαίσιο της αρχαίας Ελληνικής κοινωνίας, συναντάτε βαθμιαία η αναγνώριση του ρόλου του παιχνιδιού στην αγωγή. Το παιχνίδι για τους αρχαίους Έλληνες θεωρούνταν μεγάλο αγαθό, καθώς βοηθούσε όχι μονάχα στην διασκέδαση παιδιών και ενηλίκων, αλλά και στην σωματική διάπλαση. «Τα μικρά παιδιά έπαιζαν διάφορα παιγνίδια που έφτασαν ως τα χρόνια μας με τους ίδιους κανόνες και τις ίδιες ζαβολιές, π.χ. το κρόταλον, ο αετός, η αιώρα, το ξυλόβαθρον, οι κύβοι, το τρίγωνο, το κρυφτό και η τυφλόμυγα.» (Γέρου, 1984, σ. 17).

«Και τα παιδιά των Ρωμαίων έπαιζαν τα παιγνίδια που ως τα σήμερα συνεχίζονται: στεφάνια, ροδάνια, κούκλες, άλογα, ξυλοπόδαρα, κύβους, ζάρια, σφαίρες, ρουλέτες. Έπαιζαν επίσης τόπια με τα χέρια, το τρίγωνο (παιγνίδι με δυο τόπια με τρία πρόσωπα).» (Γέρου, 1984, σ. 17).

Στα κλασικά χρόνια το παιχνίδι εμφανίζεται εντονότερα στις ανθρώπινες δραστηριότητες. Ακόμα και στη Σπάρτη, όπου η αγωγή ήταν αυστηρή, το παιχνίδι δεν έχασε την εξέχουσα θέση του. Τα παιδιά έπαιζαν το πένταθλο που βασιζόταν σε απλές ασκήσεις αλμάτων και δρόμων και κατέληγε σε σφαιριστικά παιχνίδια.

Την περίοδο του Μεσαίωνα η εκπαίδευση περιορίστηκε στα μοναστήρια και οι θεοκρατικές αντιλήψεις της εποχής προωθούσαν την πεποίθηση ότι πρέπει να ασκείται η ψυχή κι όχι το σώμα. Έτσι το παιχνίδι θεωρούνταν ανώφελο, ενώ παράλληλα απαγορεύθηκαν οι Ολυμπιακοί αγώνες (Βελαώρας, 2016, σ. 2).

Στην Αναγέννηση, περίοδο άνθησης των ιδεών και της γενικότερης ελευθερίας του πνεύματος, αμέτοχο δεν έμεινε και το παιχνίδι. Πολλά παιχνίδια επινοήθηκαν και μεταδόθηκαν στον υπόλοιπο κόσμο, καθώς άρχισε να υποστηρίζεται και πάλι η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού.

Αυτή η περίοδος, όπως υποστηρίζει και ο Κάμπας (2005), αποτέλεσε την βασικότερη και κρισιμότερη περίοδο για το παιχνίδι.

Αργότερα, τον δέκατο όγδοο και δέκατο ένατο αιώνα, μεταβάλλεται και το νόημα της αγωγής, κάτι το οποίο επέφεραν οι μεγάλες κοινωνικές αλλαγές (Γέρου, 1984, σ. 18).

Το παιδικό παιχνίδι αρχίζει να αναγνωρίζεται ως σοβαρή δραστηριότητα και συνδέεται με τις εκπαιδευτικές διαδικασίες.

Σταδιακά παιδιά των παλαιότερων χρόνων τυχαίνει να φτιάχνουν και μόνα τους τα παιχνίδια τους, ειδικά σε περιόδους όπου η Ελλάδα βρισκόταν σε δυσχερή κοινωνική και οικονομική κατάσταση.

Φτάνοντας στα σημερινά μας χρόνια, η πληθώρα ποικιλίας αναφορικά με τα παιχνίδια είναι γεγονός. Η αστικοποίηση και η βιομηχανοποίηση επιφέρουν, όπως αναφέρεται και παραπάνω στην αρχή του πρώτου κεφαλαίου, πολλά παιχνίδια με τις περισσότερες φορές ηλεκτρονικά πλέον μέσα από την μια πλευρά, αλλά και σημαντική έλλειψη χώρου και χρόνου για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Όπως αναφέρει και ο Huerre (2009), είναι σαφές πως το παιχνίδι κατείχε πάντα πρωτεύουσα θέση, και αυτό γίνεται αντιληπτό από τα παιχνίδια της αρχαίας Ρώμης ως τις μέρες μας. Για παράδειγμα, στις σύγχρονες κοινωνίες μας, χάρη στο ποδόσφαιρο παίζουν μεταξύ τους πόλεις και έθνη (σ. 16).

Από τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό πως οι απόψεις και οι μέθοδοι παιχνιδιού διαφέρουν από τόπο σε τόπο και ανά χρονική περίοδο. Το παιχνίδι παρόλα αυτά, ταξίδεψε μέσα στον χρόνο μόνο για να αναβιώσει, και να παραμείνει ως μέθοδος διαπαιδαγώγησης και διασκέδασης, με οποιαδήποτε μορφή και αν παρουσιάζεται.

1.3 Ο ρόλος του παιχνιδιού

Η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί έγκειται στον καθοριστικό ρόλο που διαδραματίζει στη διαμόρφωση του χαρακτήρα και του ψυχισμού του ήδη από τη βρεφική ηλικία. Το παιδί παίζει για να ανταποκριθεί σε μια πρόκληση της φύσης, προετοιμάζοντας τη βιολογική και ψυχική του εξέλιξη, να ανακαλύψει τον πραγματικό κόσμο και να προσαρμοστεί σ' αυτόν. Λαμβάνει ερεθίσματα, εξασκεί την εφευρετικότητα και εκφράζει τη δημιουργικότητά του, αναπτύσσει σταδιακά τη γλώσσα, την κρίση και τη λογική.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα παιχνίδια της αρχαίας Ελλάδας, τα οποία δεν συντελούσαν μονάχα στην επίτευξη της ψυχαγωγίας, μικρών και μεγάλων, είχαν και κοινωνικό ρόλο. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά, συμμετείχαν στα κοινά και έπαιρναν αποφάσεις. Έπρεπε να τηρούν τους κανόνες, και να δεχτούν την νίκη και την ήττα, άρα με έναν τρόπο μάθαιναν πώς να συμμετέχουν ακόμη και από αυτή την πρώιμη ηλικία στα κοινά(Λάζος, 2002).

Έτσι, μέσω του παιχνιδιού, τα παιδιά αντιλαμβάνονται με το δικό τους τρόπο τις σχέσεις τους με τους γονείς και τους συνομήλικούς τους, κοινωνικοποιούνται και μαθαίνουν να συνεργάζονται.

Το παιχνίδι είναι μία από τις κορυφαίες μορφές πολιτιστικής έκφρασης, γιατί δημιουργήθηκε και χρησιμοποιήθηκε ως μέσο προετοιμασίας του νεαρού ατόμου για την μετέπειτα ζωή του.

Όπως αναφέρει και ο Huerre (2009) το παιχνίδι-απαραίτητο για την ανάπτυξη του παιδιού, όσο και σε όλες τις ηλικίες- υπήρξε πάντοτε χρήσιμο στον άνθρωπο, σε κάθε εποχή και κοινωνία. Αποτελεί έναν από τους τρόπους λειτουργίας του ανθρώπινου όντος, ο οποίος του επιτρέπει να ζήσει με τους άλλους, να συνεχίσει να είναι περίεργος με τον κόσμο, να έχει την επιθυμία να ανακαλύψει, να μάθει και, ταυτόχρονα, να προχωρήσει. Το παιχνίδι προχωρά πέρα από την διασκέδαση, έχει προσαρμοστική και κοινωνική λειτουργία.

Σημαντική όμως είναι και η ιδιότητα του παιχνιδιού ως απόλαυση, η οποία βοηθάει το παιδί αλλά και τον ενήλικα, στην προσπάθεια αντιμετώπισης της πραγματικότητας, η οποία καθώς πολλές φορές μπορεί να αποβεί γεμάτη δοκιμασίες και δυσκολίες, να ανακαλύψει διευθετήσεις, έτσι ώστε να προσαρμοστεί και να περάσει τον χρόνο του ξέγνοιαστα.

Επιπλέον, το παιχνίδι ως δημιουργική μορφή δραστηριότητας συμβάλλει στην πολύπλευρη ψυχοσωματική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού (Πουρκός, 2009).

Μέσω του παιχνιδιού γεννιέται η έκπληξη, η αναστάτωση αλλά και η μίμηση. Αυτή η αναπαράσταση της ενήλικης συμπεριφοράς, όπως το παιδί θα χτίσει μια καλύβα, μη μπορώντας

να χτίσει ένα σπίτι όπως ο πατέρας του, επιτρέπει στο παιδί την κατανόηση των δυνατοτήτων του. Η μίμηση εξυπηρετεί την μάθηση. Αυτή ακριβώς η διάσταση του παιχνιδιού είναι ένα μικρό μπόνους, δηλαδή, το να αποκτά κανείς κάτω από καλές συνθήκες δεξιότητες που μια μέρα θα του φανούν χρήσιμες, ή και απαραίτητες (Huerre, 2009, σ. 19).

Στο πλαίσιο του παιχνιδιού ρόλων το παιδί αποστασιοποιείται από την ιδιαίτερη θέση του (ως παιδί) και μεταφέρεται στην θέση του ενηλίκου, το ρόλο του οποίου επιχειρεί να ενσαρκώσει. Η αλλαγή της θέσης του παιδιού και η ανάπτυξη της ικανότητας θέασης του κόσμου και δράσης σ' αυτόν από την σκοπιά των «σημαντικών άλλων» (των ενηλίκων, αλλά και των άλλων παιδιών με τα οποία συνεργάζεται στο πλαίσιο του παιχνιδιού) συμβάλλει στην ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης (Πουρκός, 2009, σ. 299).

Είναι ξεκάθαρο ότι το παιχνίδι είναι ένα πολυδιάστατο κατασκεύασμα και πρέπει να λαμβάνεται υπόψη από δομικά, λειτουργικά και αιτιακά κριτήρια, ταυτόχρονα. Ως εκ τούτου, πιθανώς οι πιο βασικές και απαραίτητες πτυχές του παιχνιδιού σχετίζονται με τα μέσα πέρα από τους σκοπούς και τις μη λειτουργικές διαστάσεις.

Όπως σημειώθηκε παραπάνω, αυτές οι διαστάσεις του παιχνιδιού επιτρέπουν στον παίκτη να διαφοροποιεί τη συνήθη λειτουργική συμπεριφορά σε διαφορετικές μορφές, διάρκειες και ακολουθίες (Pellegrini, 2009, σ. 20).

1.4 Οι επιστημονικές θεωρίες για το παιχνίδι

Στην εργασία αυτή θα μελετήσουμε τον ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα. Θα δούμε όμως και απόψεις διάφορων ερευνητών, καθώς το παιχνίδι αποτέλεσε θέμα έρευνας από κοινωνικούς επιστήμονες, συγγραφείς, ψυχολόγους και λογοτέχνες, οι οποίοι αναγνώρισαν την σπουδαιότητα του και θέλησαν να το εξηγήσουν και να το καταλάβουν.

Οι θεωρίες αυτές αποπειρώνται να δώσουν μια βιολογική εξήγηση στην ανάγκη του ανθρώπου να παίζει.

Οι πιο διαδεδομένες θεωρίες, σύμφωνα με τους (Saracho & Spodek, 1998) θα μπορούσαν να διακριθούν σχετικά με το περιεχόμενο τους στις παρακάτω:

- **Κλασικές ή παραδοσιακές, που έχουν τις ρίζες τους στον 19^ο αιώνα**
- **Σύγχρονες, οι οποίες αναπτύχθηκαν μετά το 1920**

α) Κλασικές ή παραδοσιακές θεωρίες

Ονομαστικά οι θεωρίες που κατατάσσονται στις κλασικές ή παραδοσιακές είναι: *Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας, η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως, η θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού, η θεωρία της αναζωογόνησης, η θεωρία της ανακούφισης ή αναψυχής.*

«Οι κλασικές θεωρίες δημιουργήθηκαν τον 19^ο αιώνα και προσπάθησαν να εξηγήσουν την ύπαρξη και τον σκοπό του παιχνιδιού.» (Τσίμπρη, 2017, σ. 4).

- *Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας*, είναι η πιο παλιά και έγινε πια παράδοση.(Γέρου, 1984).
Την ερμηνεία αυτής της θεωρίας αποδίδει ο Spencer, ψυχολόγος του 19^{ου} αιώνα και Βρετανός φιλόσοφος, προσπαθώντας να ερμηνεύσει τους τύπους του παιχνιδιού και, βασιζόμενος στις απόψεις του Schiller, ποιητή και φιλοσόφου του 18ου αιώνα, υποστήριξε ότι το παιχνίδι είναι αποτέλεσμα συσσωρευμένης ενεργητικότητας, που πρέπει να διοχετευθεί.
- *Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως*, με θεμελιωτή τον Groos. Οι υποστηρικτές αυτής της θεωρίας πιστεύουν ότι το παιχνίδι έχει πραγματική αξία για την ανάπτυξη του παιδιού, δεν είναι σπατάλη ενέργειας, όπως παραδέχεται η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας (Γέρου, 1984, σ.22).
«Κατά τον Groos, τα ζωικά ένστικτα παρέχονται από την φύση ακατέργαστα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να τα ασκήσει και να τα αναπτύξει.» (Κάππας, 2005, σ. 32).
- *Η θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού*, η οποία θεωρεί το παιχνίδι μέσο για να απαλλάσσεται το άτομο από τα αρχέγονα ένστικτά του. Εισηγητής της θεωρίας αυτής είναι ο Stanley Hall, ο οποίος υποστήριξε ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί μια ωφέλιμη λειτουργία μόνο για το άτομο, αλλά γενικότερα για το είδος. Η θεωρία αυτή στηρίζεται στον νόμο του Hackel, σύμφωνα με τον οποίο η ανάπτυξη του παιδιού αποτελεί σύντομη ανακεφαλαίωση της εξέλιξης της ανθρωπότητας(Καραδημητρίου,2007).
- *Η θεωρία της αναζωογόνησης*, η οποία αντίθετα από τη θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας θεωρεί ότι το παιχνίδι συντελεί παρόμοια με την ανάπαυση στο να ανακτήσει ο παίκτης την ενέργεια που ξοδεύει στην δουλειά του. Ο θεμελιωτής αυτής της θεωρίας είναι ο Γερμανός ποιητής Lazarus(Καραδημητρίου,2007).

Η θεωρία αυτή, προτείνει ότι μέσω του παιχνιδιού, ο άνθρωπος αποκαθιστά την ενέργειά του, που εξαντλήθηκε κατά τη διάρκεια της εργασίας του. Ως εκ τούτου, μετά από ένα χρονικό διάστημα εργασίας, το άτομο πρέπει να παίξει για να χαλαρώσει, να δημιουργήσει και να διατηρήσει αρκετή ενέργεια, έτσι ώστε να συνεχίσει να εργάζεται.

- *Η θεωρία της κάθαρσης, σύμφωνα με την οποία μέσω του παιχνιδιού «Δίνεται διέξοδος στις καταπιεστικές από την συνείδηση έμφυτες τάσεις και παρορμήσεις, και το άτομο έχει την δυνατότητα να διοχετεύσει ορισμένες επιθυμίες, ή και βίαια ακόμα πάθη.» (Κάππας, 2005, σ. 30).*

β) Σύγχρονες θεωρίες

Οι θεωρίες αυτές προσπαθούν να εξηγήσουν τον ρόλο του παιχνιδιού σε διάφορους τομείς ανάπτυξης του παιδιού, πέρα από τον σκοπό του, αλλά και τον λόγο της ύπαρξης του (Τσίμπρη, 2017).

- *Η ψυχαναλυτική προσέγγιση στηρίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στο έργο του Sigmund Freud, ο οποίος τόνισε τον σημαντικό ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στη συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Υποστήριξε ότι το παιχνίδι έχει «καθαρτική» δύναμη, αφού βοηθά τα παιδιά να απαλλαγούν από δυσάρεστα συναισθήματα που σχετίζονται με τραυματικά γεγονότα.*

Το παιχνίδι επιτρέπει στα παιδιά να επικοινωνούν και να εξαλείφουν τους φόβους και τα άγχη τους, αναγκάζοντας αυτούς τους φόβους και τα άγχη σε επίπεδο συνείδησης και στη συνέχεια, αρθρώνοντάς τους στο παιχνίδι τους.

Τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι φαντασίας για να αντιμετωπίσουν εκείνα τα στοιχεία της πραγματικότητας που τους είναι δύσκολα. Τα προβλήματα στα καθημερινά γεγονότα μειώνονται μέσω του παιχνιδιού. Τα παιδιά μπορεί να είναι σε θέση να διαχειριστούν προβλήματα στο παιχνίδι τους, που δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν στην πραγματικότητα.

Επειδή το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να εκφράσουν συγκρούσεις και προβλήματα, οι ψυχαναλυτές χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως μορφή θεραπείας (Saracho & Spodek, 1998, σ.7).

- *Προσεγγίσεις που εστιάζουν στη γνωστική ανάπτυξη και στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Κύριοι εκπρόσωποι αυτών των προσεγγίσεων είναι ο Jean Piaget και ο Vygotsky.*

Το παιχνίδι σύμφωνα με τη γνωστική-εξελικτική θεωρία του Piaget μπορεί να έχει μια συγκεκριμένη μορφή, εφόσον η ηλικία των μετεχόντων σ' αυτό είναι ορισμένη και οι ικανότητες των παιδιών προσδιορισμένες. Συγκεκριμένοι τύποι παιχνιδιού που προσδιορίζονται για κάθε ηλικία είναι το αισθησιοκινητικό παιχνίδι ή παιχνίδι άσκησης, το συμβολικό παιχνίδι και το παιχνίδι με κανόνες (Αυγητίδου, 2001).

Σύμφωνα με τον Piaget, το παιδί μαθαίνει μέσα από το φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον.

Από την άλλη πλευρά, ο Lev Vygotsky, εξετάζει το παιχνίδι στα πλαίσια της ανάπτυξης και της λειτουργίας των ανώτερων διανοητικών διαδικασιών. Υποστηρίζει ότι τα παιδιά, προκειμένου να αλλάξουν το κοινωνικό και υλικό τους περιβάλλον, χρησιμοποιούν και προσαρμόζουν καταλλήλως τα πολιτισμικά εργαλεία, όπως τη γλώσσα, στο παιχνίδι τους αλλά πολλές φορές πάλι τα μεταμορφώνουν και τα επεκτείνουν στη διαδικασία αυτής της προσαρμογής(Αυγητίδου,2001, σ.20).

Ο Clarence Rainwater, στο έργο του *The play movement in the U.S.*, δίνει μια ενδιαφέρουσα περίληψη των θεωριών για το παιχνίδι, που μας υποχρεώνει να παραδεχτούμε τη μεγάλη σημασία που έχει στη ζωή μας(Γέρου,1984).

Το παιχνίδι, λέει, δεν είναι μια συνηθισμένη μορφή δραστηριότητας, ούτε είναι οι συνήθειες και το πνεύμα του παρελθόντος της φυλής που διατηρείται στο παρόν(Hall). Δεν προϋποθέτει την πλεονάζουσα ενέργεια του ατόμου με πληθωρικές και άσκοπες ενέργειες λειτουργιών, που είναι αδρανείς για την ώρα(Spencer).

Δεν προετοιμάζει μόνο για το μέλλον(Groos), αλλά είναι κάτι το πολύ κοινό, σε περίοδο ωριμότητας και ανωριμότητας και περιέχει και δραστηριότητες(κινήσεις) που δε δημιουργούνται για χάρη ενός σκοπού(Dewey) σε μια ορισμένη περίοδο προσωπικών εμπειριών ή σε ώρες εργασίας ή ανάπαυσης. Είναι μια διάθεση της ψυχής που ο καθένας την επιδιώκει σε κάθε κατάσταση για την αυτοανάπτυξη. Είναι κάτι το χαρούμενο, σχετικά αυθόρμητο, είναι μια κινητήρια δύναμη που βρίσκει έκφραση στην τέχνη και σε ορισμένες μορφές εργασίας, αλλά και που όταν εμποδιστεί μπορεί να πάρει την μορφή αντικοινωνικής συμπεριφοράς(Γέρου,1984, σ.26).

1.5 Η σημασία του παιχνιδιού

Με μια πρώτη ματιά, ερχόμαστε όλο και περισσότερο στην κατανόηση, ότι το παιχνίδι έχει σφαιρική και ολική επίδραση στην ανάπτυξη του παιδιού.

Το παιχνίδι θεωρείται ότι έχει ηγετικό ρόλο στην ψυχική ανάπτυξη του παιδιού αναφέρει η Τσιάτζη(1998).

Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι, δημιουργεί, παίρνει παραστάσεις, πληροφορίες, ερεθίσματα, μέχρι και εικόνες. Η σημασία του παιχνιδιού δεν έγκειται όμως, μονάχα στην ψυχική ανάπτυξη.

Το παιχνίδι βοηθά στη συγκρότηση του εαυτού. Το παιδί μέσω αυτού, μαθαίνει να μπαίνει στη θέση του άλλου και να απομακρύνεται από εγωιστικές στάσεις και συμπεριφορές. Επιπλέον, αναπτύσσεται ολόπλευρα (Αυγητίδου, 2001).

Έτσι λοιπόν, η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού, μπορεί να είναι :

- Σωματική/Κινητική
- Πνευματική
- Συναισθηματική
- Κοινωνική
- Γλωσσική

Το παιχνίδι, ως μια από τις σημαντικότερες ασχολίες του παιδιού, αποτελεί πρωταρχικό παράγοντα ανάπτυξης και ασκεί καθοριστική επιρροή στη διαδικασία της μάθησης. Μέσω αυτού ενισχύονται λειτουργίες, όπως: επανάληψη, εξάσκηση, μίμηση, εξερεύνηση, ανακάλυψη, σύνθεση. Το παιχνίδι βοηθάει στην ανάπτυξη ικανοτήτων που είναι απαραίτητες για τη μάθηση και αφορούν: εσωτερικά κίνητρα, εμπλοκή, επιμονή, αυτορρύθμιση, συναλλαγή με τον κοινωνικό περίγυρο, αυτοεκτίμηση, εμπιστοσύνη στον εαυτό του και στους άλλους (Μουσένα, Ψαθά, 2020, σ. 569).

Επιπλέον, το παιχνίδι ωθεί το παιδί να βρει έναν τρόπο να εκφράσει τα συναισθήματα του αλλά και να αναπτύξει την δημιουργικότητα και τη φαντασία του. Λειτουργεί σαν μέσο ψυχαγωγίας, αλλά και παράλληλα, ως μέσο αγωγής που βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Σημαντικό είναι να σημειωθεί, πως το παιχνίδι θεωρείται ως μια από τις βασικές αρχές της εκπαίδευσης. Τα παιδιά αρχίζουν να μαθαίνουν από την πρώτη κιόλας στιγμή που γεννιούνται.

Από την αρχαιότητα έχει διαπιστωθεί η παιδαγωγική αξία και η σημαντικότητα του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Πλάτωνα, το παιδαγωγικό παιχνίδι, βοηθάει τα παιδιά να προετοιμαστούν καταλληλότερα για το μελλοντικό τους επάγγελμα και το ρόλο τους στην κοινωνία(Παυλάκη, Λούις, 2016).

Από συμπεράσματα ανθρωπολογικών μελετών μάλιστα, που έδειξαν ότι το παιχνίδι έχει μεγάλη σημασία ως μέσο εξέλιξης γενικότερα για κάθε ον που μπορεί να μαθαίνει, προέκυψε και η άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν από τους τρόπους με τους οποίους η ίδια η φύση έχει φροντίσει για την εκπαίδευση των παιδιών (Τσιάτζης, 2004).

Ανακεφαλαιώνοντας, παρακάτω αναφέρονται οι σημαντικές ιδιότητες του παιχνιδιού, σύμφωνα με την Τσίμπρη (2017, σ. 6).

- Το παιχνίδι αποτελεί ενστικτώδης εκδήλωση της εσωτερικής έκφρασης του ανθρώπου, που εμφανίζεται μέσα από μια ποικιλία αισθήσεων και κινήσεων.
- Το παιχνίδι αποτελεί μια βασική δραστηριότητα στην ζωή του παιδιού. Παίζει καθοριστικό ρόλο στη σωματική, ψυχοσυναισθηματική, την κοινωνική και τη γνωστική του ανάπτυξη.

- Μέσα από το παιχνίδι το παιδί έχει την δυνατότητα να δράσει ελεύθερα, να ζήσει σε έναν κόσμο φανταστικό που μπορεί να εξουσιάζει, να εκφράσει τα συναισθήματά του, να μάθει τον εαυτό του και τους ανθρώπους γύρω του, να εξερευνήσει το σώμα και το περιβάλλον του.

Κεφάλαιο 2ο-ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

«Έλληνες αεί παίδες εστέ, γέρων· δε Έλλην ουκ έστι.»

Αυτά είναι τα λόγια που βάζει ο Πλάτωνας έναν Αιγύπτιο ιερέα να λέει στον Σόλωνα (Τίμαιος 22B), εκφράζοντας στην πραγματικότητα τη δική του προσωπική άποψη, η οποία δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα.

Γιατί, αν αληθεύει ότι αρχίζει κανείς πράγματι να γερνάει από τη στιγμή που σταματάει να παίζει, ο Έλληνας, θα έλεγε κανείς, αντιστεκόταν εξορκίζοντας τα γηρατειά με το παιχνίδι(Μπουλώτης, 1997).

Η αρχαία Ελληνική κοινωνία, ήταν μια κοινωνία παιδιάς, με το παιχνίδι να αποτελεί κύριο μέρος της καθημερινότητας των αρχαίων Ελλήνων.

Οι αρχαίοι Έλληνες, θεωρούσαν πως το παιχνίδι κατέχει σημαντική θέση στη ζωή του ανθρώπου και μάλιστα ήταν οι πρώτοι που συνειδητοποίησαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών. Ισχυρίζονταν πως μέσα από το παιχνίδι ο άνθρωπος έχει τη δυνατότητα να κατακτήσει πολλές αρετές, όπως την καλλιέργεια του πνεύματος και τον σεβασμό. Για αυτόν τον λόγο, το θεωρούσαν ως μέσο αυτό-αγωγής.

Το ότι το παιχνίδι ήταν συνδεδεμένο με την παιδική ηλικία φαίνεται και από την κοινή ρίζα των λέξεων: παίγνιον, παιδιά, παιχνίδι, παίζω και εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην Οδύσσεια του Ομήρου.

«Ως τα επτά τους χρόνια, τα παιδιά μεγάλωναν στον γυναικωνίτη, μαζί με τις γυναίκες. Εκεί μαζί τους, έχουν ένα σωρό παιχνίδια: κουδουνίστρες, τόπια, στεφάνια, βέργες, σβούρες.»(Ζωΐδη, 2002, σ. 121).

Το παιδί λοιπόν, είτε είναι αγόρι ή κορίτσι, τα πρώτα χρόνια της ηλικίας του ασχολείται μονάχα με τα παιχνίδια του.

Χτίζει σπίτια με πηλό. Φτιάχνει πλοία με ξύλα και αμαξάκια με κομμάτια από πετσί, φτιάχνει βατραχάκια με φλούδα ροδιάς, πλάθει με κερύ βόδια, άλογα, ανθρώπους, τραπεζάκια και καθισματάκια. Αλλά το παιχνίδι που αγαπούσαν περισσότερο ήταν οι αστράγαλοι. Οι Αθηναίοι άρχιζαν να παίζουν κότσια από την πιο τρυφερή ηλικία και συνέχιζαν να διασκεδάζουν μ' αυτά και στις παλαιστές (Ζωΐδη, 2002, σ. 121).

Δεν έπαιζαν μονάχα τα παιδιά των πλουσίων. Μαζί τους έπαιζαν και μικροί δούλοι, αρκεί να είναι πρόθυμοι για παιχνίδι. Όσο για τα παιδιά των φτωχών, και αυτά έπαιζαν στους δρόμους.

Μετά τα επτά του χρόνια, η ζωή του παιδιού αλλάζει ριζικά. Εκπαιδεύεται πλέον από τον παιδαγωγό, που πιθανότατα ήταν δούλος ή δεν μπορούσε να κάνει άλλη δουλειά, ακολουθεί και

συνοδεύει όμως το παιδί μέχρι την εφηβεία. Ακολουθεί το σχολείο, και παρόλο που ο χρόνος του περιορίζεται δραστικά, το παιχνίδι αποτελεί μέρος και της ζωής των έφηβων-ενηλίκων.

«Το παιχνίδι, στην παιδευτική, κοινωνική, ακόμη και στην θρησκευτική και όποια άλλη συμβολική του διάσταση ανήκει σταθερά στην νοοτροπία του Έλληνα.»(Μπουλώτης, 1997).

Οι έφηβοι λοιπόν στις παλαίστρες και στα γυμναστήρια, ανέπτυσαν την άμιλλα μεταξύ τους, γύμναζαν το σώμα τους, μάθαιναν να καλλιεργούν το πνεύμα ομαδικότητας τους.

Αμέτοχοι στο παιχνίδι πέρα από τα παιδιά, δεν μένουν ούτε οι ήρωες, ούτε οι θεοί, που θεωρούνται και οι πρώτοι ευρετές του. Παράδειγμα αποτελεί ο Ερμής, ο παιχνιδιάρης κλέφτης, που μωρό ακόμη, έκλεψε τα βόδια του Απόλλωνα κι έφτιαξε από το καύκαλο της χελώνας το πρώτο του παιχνίδι, τη λύρα, «*καλόν άθυρμα.*»(Μπουλώτης, 1997).

Το ίδιο και οι ενήλικες. Οι «μεγάλοι» αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο τους χρόνο σε ομαδικά παιχνίδια και αγωνίσματα.

Τα ομαδικά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα ήταν πολλά. Τα έπαιζαν στο δρόμο και στις αυλές, και πάντα υπήρχαν κανόνες, που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό, επίσης, έλεγαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες-νόμους του παιχνιδιού και έτσι, όταν μεγαλώσουν, να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους (Pearson, 1992).

Αναφορικά με τους ενήλικους Αθηναίους, συνέχιζαν την ψυχαγωγία τους μέσω διαφόρων παιχνιδιών στις συγκεντρώσεις σε διάφορα συμπόσια.

«Εδώ εκτιμώνταν οι ικανότητες των κιθαρωδών, ακούγονταν μουσικές δημιουργίες διάφορων και τα παιχνίδια ή και τα στοιχήματα ήταν υψηλού επιπέδου. Εδώ παίζονταν οι γρίφοι, τα κελεύσματα, έμπαιναν στοιχήματα με τα οποία οι παίκτες χαλιναγωγούσαν την τύχη, εμφανίστηκε ο κότταβος.» (Λάζος, 2002, σ. 36).

Για τα παιδικά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα, πολυάριθμες πληροφορίες μας δίνει ο Πολυδεύκης στον έργο του *Ονομαστικόν*. Πολλές είναι και οι παραστάσεις παιχνιδιών στην αγγειογραφία του αρχαίου κόσμου, χωρίς τις οποίες οι διαθέσιμες σε εμάς πληροφορίες θα ήταν ελάχιστες.

2.1 Το παιχνίδι σε θρησκευτικές εορτές και τελετουργίες

Ο Λάζος (2002), τονίζει και τις κοινωνικές εκφάνσεις του παιχνιδιού, το οποίο κατείχε σημαντική θέση και στις γιορτές και τις τελετουργίες κάθε μορφής καθώς το κοινωνικό-θρησκευτικό πλαίσιο της αρχαίας ελληνικής κοινωνίας ήταν εξίσου έντονο.

«Ο Ελληνικός λαός στο σύνολο του, όπως όλοι οι λαοί της αρχαιότητας, είχε διαπεραστεί από το συναίσθημα του ιερού... Όλη την ζωή τους την κανόνιζαν με το ρυθμό τους οι θρησκευτικές γιορτές της οικογένειας, του δήμου, της φυλής, της πόλης.» (Flaceliere, 2014, σ. 235).

Πράγματι, οι θρησκευτικές εορτές ήταν πάρα πολλές και λαμπρές στην αρχαία Αθήνα και φαίνεται πως τα παιχνίδια, όπως αναφέρει και ο Μπουλώτης (1997, σ.5), «..είχαν συνυφανθεί στενά με διαβατήριες τελετουργίες.»

Οι περισσότερες εορτές, αν όχι όλες, περιλάβαιναν και παιχνίδια που έπαιρναν την μορφή αγώνων : αγώνες γυμναστικοί και αθλητικοί, αλλά επίσης αγώνες λυρικοί και μουσικοί, αγώνες δραματικοί(τραγωδίας και κωμωδίας) κι επίσης, καμιά φορά, αγώνες ομορφιάς, δηλαδή για το ανάστημα και την όλη αξιοπρεπή εμφάνιση, ή ανάμεσα σε γυναίκες ή ανάμεσα σε άντρες. (Flaceliere, 2014, σ. 242-243).

Κατά την διάρκεια της γιορτής *Αμφιδρόμια*, πραγματοποιούνταν η επίσημη ένταξη του παιδιού στην κοινωνία αλλά και η αναγνώριση του από τον πατέρα του. Αυτή η γιορτή, ήταν καθαρά οικογενειακή και φίλοι και συγγενείς παρευρίσκονταν για να φέρουν δώρα στο παιδί. Αυτά αποτελούσαν και τα πρώτα του παιχνίδια. Ακολουθούσε η γιορτή των *Απατουρίων*, όπου τα παιδιά εγγράφονταν στους φρατρικούς καταλόγους των πατέρων τους. Κοινωνική οντότητα αποκτούσαν τα παιδιά κατά την διάρκεια των *Ανθεστηρίων*, μια από τις σημαντικότερες εορτές. Σε ηλικία τριών ετών, και κατά την διάρκεια της δεύτερης μέρας της γιορτής, που ονομαζόταν «Χόες», παιζόταν και το παιχνίδι ασκωλιασμός. Τα παιδιά έπαιρναν πολλά δώρα και εδώ, κυρίως όμως μικρές «οινοχόες», αγγεία που ήταν σχεδιασμένα για τα μικρά παιδιά (Λάζος, 2002).

Με την ένταξη τους στην κοινωνία, τα παιδιά μπορούσαν πλέον να συμμετάσχουν καθημερινά σε όλες τις τελετές.

Η αφιέρωση των αγορίστικων παιχνιδιών συνηθίζονταν να γίνεται στον Ερμή και τον Διόνυσο. Όσο για τα κορίτσια, πριν από τον γάμο τους, συνηθίζαν να δωρίζουν στην Άρτεμη, στην Ήρα, την Αφροδίτη και τη Δήμητρα τα παιχνίδια τους. Ανάμεσα σε αυτά ήταν και η κούκλα, ένα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια όλων, που συμβόλιζε την αγνότητα που διαχωριζόταν και την γονιμότητα που θα αποκτούσαν.

Υπάρχει μια άμεση σύνδεση του παιχνιδιού με τις τελετουργίες, με το θρησκευτικό συναίσθημα, με την μαγεία και την μαντεία, με τις διαβατήριες τελετές.

Αυτό γίνεται ξεκάθαρο από την δωρεά των παιχνιδιών στις θεότητες του αρχαίου ελληνικού κόσμου.

«Όμως και σε μαντικές και μαγικές πράξεις, ιδίως της ερωτικής μαγείας, είχε το παιχνίδι γενναίο μερτικό, από την μπάλα και την σβούρα έως το πιο τυπικό απ' όλα που ήταν η ιύνξ.» (Μπουλώτης, 1997, σ. 5).

Ένα άλλο παράδειγμα αποτελεί η τροχιά, το παιχνίδι όπου πετούσαν την σφαίρα στον ουρανό, το οποίο ταυτίζεται με την πορεία του ήλιου στο στερέωμα (Λάζος, 2002).

Παρακάτω θα περιγράψουμε μερικά από τα παιχνίδια που είχαν και την αρμοδιότητα του φυλακτού, σύμφωνα με τους αρχαίους Έλληνες, και τα έδιναν στα παιδιά τους για να τα προφυλάξουν από το κακό. Έτσι λοιπόν, και από τα παιχνίδια-φυλακτά φαίνεται έντονα ο ιερός χαρακτήρας των παιχνιδιών.

Με την εμφάνιση του παιχνιδιού ακόμη και στις θρησκευτικές τελετουργίες της εποχής, παρατηρείται η συμμετοχή του σε πολλές εκφάνσεις της καθημερινής ζωής των αρχαίων Ελλήνων. Μέσω των διαφόρων τελετών και εορτών, το παιδί ακολουθούσε μια ομαλή ένταξη στην αρχαία Ελληνική κοινωνία, με το παιχνίδι να αποτελεί μέσο και συνοδό ακόμη και σε αυτή την διαδικασία.

2.2 Κατηγορίες παιχνιδιών

Για να μπορέσουμε να έχουμε μία πιο ξεκάθαρη εικόνα για την ολόπλευρη μορφή των παιχνιδιών, θα πρέπει πρώτα να επισημάνουμε μερικές από τις κατηγορίες σύμφωνα με τις οποίες κατατάσσονταν κατά την Ελληνική αρχαιότητα.

Όπως αναφέρει ο Λάζος (2012, σ. 43), «*Ήδη από το 1925 ο Ι. Θ. Κακριδής στο σπουδαίο άρθρο του για τα ελληνικά παιχνίδια επισημαίνει ότι Εις την σημερινήν Ελλάδα συστηματική έρευνα δεν έχει γίνει ακόμα, κάτι που ισχύει δυστυχώς και σήμερα.*»

Συνεχίζοντας, σημειώνει ότι «*Διαπιστώνουμε ουσιαστικά διάσταση απόψεων για το παιχνίδι και το ρόλο του, άρα δε μπορούμε να επικαλεστούμε μια γενικά αποδεκτή ταξινόμηση η οποία θα ισχύει παντού, δεδομένου ότι θα αντιπροσώπευε μόνο μια κοινωνία και έναν πολιτισμό.*» (Λάζος, 2012, σ. 61)

Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα αναφέρουμε την κατηγοριοποίηση του Χρήστου Δ. Λάζου αναφορικά με τα παιχνίδια της αρχαίας Ελλάδας.

Αναλυτικότερα:

1. Παιχνίδια για αγόρια και κορίτσια

Η γυναίκα μετά την ενηλικίωση της λόγω της δομής της αρχαίας ελληνικής κοινωνίας, που ήταν καθαρά πατριαρχική, είχε περιορισμένη κοινωνική παρουσία και συμμετοχή (Λάζος, 2010, σ. 63).

Έτσι γινόταν στην παιδική ηλικία ακόμη και στα παιχνίδια, πολλά από τα οποία βασιζόταν στην ιδιαιτερότητα του φύλου. Ένα παράδειγμα αποτελούν οι πλαγγόνες που τις έπαιζαν μόνο τα κορίτσια.

Το γενικότερο κοινωνικό πλαίσιο δεν πρέπει να αγνοείται καθώς ούτε και η θέση της γυναίκας μέσα σε αυτό. Παρόλα αυτά μείζονες έρευνες έχουν γίνει για τα παιχνίδια της παιδικής μέχρι και την εφηβική ηλικία και έτσι δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι για αυτόν το διαχωρισμό.

Το πιο λογικό είναι τα αγόρια της παιδικής ηλικίας όταν ήταν ακόμη υπό το πρίσμα της φροντίδας των γυναικών, και κατά συνέπεια περνούσαν πολύ χρόνο μέσα στους γυναικωνίτες, ερχόταν σε επαφή με κορίτσια της ίδιας ηλικίας και κατά πάσα πιθανότητα τα παιχνίδια να ήταν κοινά. Από όσα στοιχεία διαθέτουμε, κοινά ήταν τα παιχνίδια της σφαίρισης(παιχνίδια με μπάλα).

Όμως, το μόνο βέβαιο ήταν ότι το κοινό παιχνίδι έπαυε να υφίσταται από τη στιγμή όπου τα αγόρια έφευγαν από την φροντίδα της μητέρας τους.

2. Παιχνίδια για ενήλικους και ανηλίκους

Η τάση των μικρών παιδιών να αναπαριστούν τους μεγάλους εμφανίζεται μέχρι και στα παιχνίδια. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, χρειάζεται μία ακόμη κατηγοριοποίηση εδώ, γιατί όλα τα παιχνίδια δεν είναι προορισμένα για τα ανήλικα παιδιά (π.χ. πρέφα). Μαρτυρίες που να μας αποδεικνύουν ότι τα μικρά παιδιά δεν είχαν καμία απολύτως επαφή με τα παιχνίδια των ενηλίκων δεν υπάρχουν, είναι γνωστό όμως ότι στα παιχνίδια της τύχης αντί για ζάρια χρησιμοποιούσαν αστραγάλους (κότσια). (Λάζος, 2002).

Και σε αυτή την κατηγορία κοινός παρονομαστής είναι το παιχνίδι της Μπάλας, *«Που ήδη στην Οδύσσεια παίζουν η Ναυσικά και οι συντρόφισσες της, δεν παίζουν μόνο τα παιδιά αλλά και οι μεγάλοι.»*(Flaceliere,2014, σ.225).

3. Παιχνίδια ατομικά ή ομαδικά

Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το παιδί αναγνωρίζει την προσωπική του αξία αλλά και την ίδια του την ύπαρξη, καθώς περνώντας χρόνο μόνο του με τα παιχνίδια αποκτά εφευρετικότητα, δημιουργικότητα και υπομονή.

Το ομαδικό παιχνίδι είναι μια κοινωνία, όπου συνυπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες παιδιών. Απελευθερώνονται δυνάμεις που υπάρχουν μέσα τους, καλλιεργούνται συναισθήματα, όπως εκείνα της φιλίας, της αλληλεγγύης, της αλληλοκατανόησης και της αγάπης. Δοκιμάζονται αρετές και ελαττώματα, αμβλύνονται αντικοινωνικές συμπεριφορές(Προκόβας,2010, σ.18).

4. Παιχνίδια αγωνιστικά έως βίαια

Πρόκειται για παιχνίδια που ουσιαστικά ήταν αγωνίσματα που παίζονταν από ενηλίκους ή μεγάλους εφήβους. Πολλές φορές τα παιχνίδια αυτά εξελίσσονταν σε βίαιες συγκρούσεις ανάμεσα στις δύο ομάδες των παικτών. Για το λόγο αυτό, εξάλλου, θεσπίστηκε ο λόγος του κριτή, ο οποίος συνέβαλε στην εύρυθμη έκβαση του παιχνιδιού.

Ορισμένα από αυτά χαρακτηρίζονταν από ιδιαίτερη αγριότητα όπου υπήρχαν και θύματα, όπως ο πετροπόλεμος η ραβδομαχία ή η διαμαστίγωση των σπαρτιατών εφήβων(Λάζος,2012, σ.64-65).

5. Παιχνίδια αιχμαλωσίας

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν παιχνίδια στα οποία οι χαμένοι αιχμαλωτίζονται από τους αντιπάλους τους και απελευθερώνονται στο τέλος του παιχνιδιού. Επιδίωξη των παικτών ήταν η εξουδετέρωση του αντιπάλου και ο περιορισμός του σε κάποιο χώρο (αιχμαλωσία) έως την πλήρη ήττα λόγω απουσίας παικτών ή πιονιών (Λάζος, 2010, σ.66).

6. Παιχνίδια άμιλλας και συναγωνισμού

Όπως ήδη είδαμε, το παιχνίδι αποτελούσε έναν τρόπο αγωγής και προετοιμασίας των παιδιών για να γίνουν οι αυριανοί πολίτες της Αθήνας. Μία από τις αρετές που τους μάθαινε το παιχνίδι, ήταν και η καλλιέργεια της άμιλλας στα παιδιά για τα ομαδικά παιχνίδια, καθώς και του συναγωνισμού, μέσω του οποίου χρησιμοποιώντας κάποια αντικείμενα άρχιζαν να αθλούνται μέχρι ότου να αποβούν έτοιμοι για την υπεράσπιση της πατρίδας τους.

7. Παιχνίδια αντικείμενα (αθύρματα)

Την κατηγορία αυτή αποτελούν όλα τα παιχνίδια-αντικείμενα που έπαιζαν τα παιδιά.

8. Παιχνίδια βρεφονηπιακά

«Πρόκειται για τα παιχνίδια της πρώτης-πρώτης ηλικίας, αυτά που πρωτοπιάνει στα χέρια του κάθε βρέφος-νήπιο, αρχής γενομένης με το σείστρο(κουδουνίστρα)»(Λάζος, 2010, σ. 69).

9. Επιτραπέζια παιχνίδια

Αποτελούν τα πιο σημαντικά παιχνίδια της ελληνικής αρχαιότητας, κυρίως γιατί η προέλευση τους οφείλεται αποκλειστικά και μόνο στους Έλληνες, αλλά και επειδή χαρακτηρίζονται και ως «πνευματικά παιχνίδια», άρα και χρειάζονται σκέψη και στρατηγική, μια ακόμη αρετή των σωστών Αθηναίων πολιτών. Διακρίνονται σε πεσσευτικά και κυβευτικά.

10. Παιχνίδια μαντείας

Πρόκειται για παιχνίδια χαράς και διασκέδασης, πόθου και αγάπης, που αποτελούσαν και αυτά μέρος της καθημερινής ζωής των αρχαίων Ελλήνων.

11. Παιχνίδια με ζώα πουλιά και έντομα

«Οι Αρχαίοι, νέοι και γέροι, διασκέδαζαν πολύ με τα οικιακά ζώα, συχνά με σκληρό τρόπο»(Flaceliere, 2014, σ. 226). Τα πιο συνηθισμένα αποτελούσαν οι κοκορομαχίες.

12. Παιχνίδια ομοιώματα

Σε αυτή την κατηγορία κατατάσσεται μια πληθώρα παιχνιδιών, τα οποία είναι δύσκολο να ονομαστούν σε ολόκληρη την διάστασή τους, ακριβώς γιατί τα μικρά παιδιά μπορούν να μετατρέψουν το οτιδήποτε σε παιχνίδι.

13. Παιχνίδια περιπαικτικά και ευτράπελα

Κυρίως όλα τα παιχνίδια που παίζονταν στην Αγορά και σε άλλους δημόσιους χώρους και προκαλούσαν διασκέδαση αλλά μερικές φορές οδηγούσαν και στην ειρωνεία και στα ευτράπελα.

14. Παιχνίδια συμμετοχής

Αυτά τα παιχνίδια παίζονταν κυρίως από παιδιά και όχι τόσο από ενήλικους.

«Οι παίκτες που συμμετείχαν σε αυτά έπαιζαν όλοι διαδοχικά ο ένας μετά τον άλλο...Από την φύση τους ήταν ομαδικά, χρειάζονταν τουλάχιστον τρεις-τέσσερις παίκτες και θεωρούνταν κατ' εξοχήν ψυχαγωγικά παιχνίδια» (Λάζος, 2010, σ. 80).

15. Παιχνίδια συμποσίου

Για τα συμπόσια στην αρχαία Ελλάδα γνωρίζουμε λίγο πολύ όλοι. Τα πιο γνωστά από αυτά τα παιχνίδια, που παίζονταν με την συντροφιά του κρασιού, ήταν: ο κότταβος, οι γρίφοι, η άμυστις, η κυβίστησις.

16. Παιχνίδια σφαίρισης

Πρόκειται για τα πιο δημοφιλή παιχνίδια σε όλον τον κόσμο. Παίζονταν με την χρήση της σφαίρας, ή μπάλας.

17. Παιχνίδια τύχης (τυχερά)

«Στην κατηγορία αυτή ανήκουν όλα τα παιχνίδια κυβείας, όσα παίζονται με κύβους, τα οποία μετεκύλησαν σε παιχνίδια τζόγου, τα περισσότερα, ή σε παιχνίδια με έντονο στοιχείο του παράγοντα τύχη.» (Λάζος, 2010, σ. 84).

2.3 Κατάλογος παιχνιδιών

Αρχαία Ονομασία

άβαξ

άθυρμα

αιώρα (ή πέταυρον ή
σφενδόνη)

ακινήτινδα

αλεκτρυνόνων αγώνες
(ή αλεκτορομάχια)

Αμαξίς

Άμυστις

Αντίδρομος

Αποδιδρασκίνδα

Απόρραξις(ή

Ανακρουσία)

Αρματοδρομία

Αρπαστόν

Αρτιασμός

Ασκωλιασμός

Αστραγαλισμός

(ή αστραγαλίζειν)

Αστραγάλοι

Βασιλίνδα

Γέρων

Γιο-γιο

Γρίφοι/αινίγματα

Δακτύλων επάλλαξις

Δενδροβατείν

Διαγραμμισμός

Διελκυστίνδα

Εγκεκαλυμμένος

Εγκρικάδεια

Εμποδίζειν ισχάδας

Εννεάδα

Επίσκυρος

Εποστρακισμός

Ες βοθύν

Εφεδρισμός

Εφετίνδα

Εωλοκρασία
Θήλαστρο
Ιμαντελιγμός
Ισορροπίας παιχνίδια
Ίυγξ
Κάλαμον επιβαίνειν ή κάλαμον περιβαίνειν
Καρνατίζειν
Κελεύσματα
Κέλευσον
Κερητίζειν
Κλεψύδρα
Κολλαβίζειν
(ή κολλαβισμός)
Κοντοπάικτες
Κότταβος
Κρικηλασία
Κυβεία
Κύβοι
Κυνδαλισμός
Κυνητίνδα
Κωρυκομαχία
Λαβύρινθος
Λάταξ (ή λαταγή)
Μάχες εικονικές
Μεταμφιέσεις
Μηλολόνθη
Μοσκίνδα
Μυίνδα
(ή δραπετίνδα
ή κρυπτίνδα
ή χάλκη μυία)
ομοιώματα: αντικειμένων,
ζώων, πουλιών, σπιτιών)
Οπωρίζειν
Ορτυγοκοπία
Οστρακίνδα
Ουρανία
Πεντάλιθα
Πεσσά πεντάγραμμο
Πεσσεία

Πεσσοί
Πέταυρον
Πλαγγών
Πλαταγή
Πλαταγώνιον
Πλειστοβολίνδα
Πόλεις(ή χώρας παίζειιν)
Πύργος (ή πύργιον
ή κηθάριον, ή κήθιον)
Ραθαπυγισμός
Ρόμβος
Σείστρο
Σκαπέρδα
Σκινθαρίζειν
Στρεπτίνδα
Στρόμβος
Στρόφαλος
Σφαίρα
Σφαιρία
Σφαιρισμός
Σχοινάκι
Σχοινοφιλίνδα
Τηλία
Τίφη
Τρίγωνο
Τριάς
Τρόπα
Τροχόν μιμείσθαι
Τρυγοδίφησις
Ύρχη
Φαινίνδα
Φρυγίνδα
Χαλκίνδα
Χειροβασία
Χελιχελώνη
Χυτρίνδα
Ωμιλλα(ή ες ώμιλλαν)

2.4 Περιγραφή των παιχνιδιών της αρχαίας Ελλάδας

1. Άβαξ

Ο άβαξ ή αβάκιον ή πλινθίον αποτελούνταν από επίπεδες ξύλινες πλάκες πάνω στις οποίες οι αρχαίοι Έλληνες σχεδίαζαν διάφορους πίνακες παιχνιδιών, με πιο συνηθισμένο τον τετράγωνο ορθογώνιο πίνακα. *Μέγα Ζατρίκιο* ονομάστηκαν τα τετράγωνα του αρχαιότερου άβακα που βρέθηκαν στην Κνωσό από τον Άρθουρ Έβανς. Με διαφορετικό αριθμό τετραγώνων ανά παιχνίδι, τα περισσότερα από αυτά ήταν παιχνίδια διαγραμματισμού όπως το εννιάπετρο, τα πεσσά πεντάγραμμα, η πεσσεία και το τριόδιον (Λάζος, 2002, σ.114).

Οι πλευρές του ήταν στολισμένες και 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 χρησίμευαν ως ένα καλό και πολύτιμο δώρο για ανθρώπους με κύρος (Παπαμιχαήλ, 2007, σ. 68).

2. Αθύρμα

«Παίδα δε ως άτιταλλε, δίδου ’ ἄρ αθύρματα θυμῷ». Με αυτόν τον στίχο στην Οδύσσεια του Ομήρου εμφανίζεται για πρώτη φορά η αναφορά στα αθύρματα.

Η λέξη αθύρμα προέρχεται από το ρήμα *αθύρω* που σημαίνει παίζω και έτσι χαρακτηρίζαν οι αρχαίοι Έλληνες όλα τα παιχνίδια-αντικείμενα.

Σύμφωνα με τις πεποιθήσεις των αρχαίων Ελλήνων, είχαν και την δυνατότητα να προστατεύσουν το παιδί και τα «διώξουν τα κακά», κάτι που τους έδινε και την χρήση του φυλακτού που κρεμούσαν συνήθως γύρω από τον λαιμό των παιδιών.

Ήταν κυρίως ομοιώματα ανθρώπων και ζώων, όπως αλογάκια, πάπιες, πουλιά, σκυλιά, σκαντζόχοιροι, γουρούνια. Σε αυτά συνήθως τα παιδιά έβαζαν ένα σκοινί και ρόδες για να τα σέρνουν.

Τα πιο αγαπημένα παιχνίδια κυρίως των μικρών αγοριών ήταν η αμαξίς και πολλά από αυτά αποτελούσαν συνήθως αντίγραφα εκείνων που χρησιμοποιούσαν στους αγώνες προς τιμή των νέων στις Διονυσιακές εορτές (Λάζος, 2002 · Πλατή, 2009).

3. Αιώρα

Ονόμαζαν την κούνια, η οποία ήταν κατασκευασμένη από σκοινί και μερικές φορές αποτελούνταν και από ένα ξύλινο κάθισμα, πάνω στην οποία τα μικρά κορίτσια έβαζαν τις κούκλες τους.

4. Ακινήτινδα

Η ακινήτινδα είναι το σημερινό παιχνίδι αγαλματάκια. Ο Πολυδεύκης στο Ονομαστικόν (Θ. 185) αναφέρει το εξής : «Η δέ ακινήτινδα άμιλλαν του άκινήτι μένειν είχαν..», υποδεικνύοντας ότι είναι ένα παιχνίδι ισορροπίας που όσοι έπαιζαν πρέπει να σταθούν στο ένα πόδι.

«Μόλις δοθεί το σύνθημα, οι παίκτες στέκονται ανά ζεύγη, ο ένας απέναντι στον άλλον, πατώντας στο ένα μόνο πόδι, ενώ το άλλο αιωρείται ή το κρατούν από τα σφυρά όσο περισσότερο χρόνο μπορούν. Νικητής είναι αυτός που παραμένει σε αυτή την στάση περισσότερο από όλους.» (Λάζος, 2002, σ. 142-143).

5. Αμαξίς

Η αμαξίς ήταν παιχνίδι-αντικείμενο, που είτε το έφτιαχναν τα παιδιά και το έσερναν με ένα σκοινάκι, είτε κάποιος επιδέξιος τεχνίτης. Πάνω σε αυτά τα αμαξίδια τοποθετούνταν κάθε μορφής παιχνίδια.

6. Άμυστις

«Η άμυστις ήταν ένα μεγάλο ποτήρι κρασιού σε σχήμα φιάλης, δηλαδή αρκετά κοίλο ώστε να έχει μεγάλη χωρητικότητα. Ο παίκτης ήταν υποχρεωμένος να πιεί μονορούφι το κρασί που περιείχε.» (Λάζος, 2002, σ. 156).

7. Αποδιδρασκίνδα

Η αποδιδρασκίνδα είναι το σημερινό μας κρυφτό.

«Ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και οι άλλοι τρέχουν να κρυφτούν σε ορισμένο χρόνο. Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και ψάχνει να τους βρει. Κάθε φορά που βρίσκει έναν, πρέπει να προλάβει να τρέξει πρώτος στην θέση του, αλλιώς χάνει.» (Πλατή, 2009, σ. 17).

Ο Πολυδεύκης στο Ονομαστικόν το περιγράφει ως εξής: «...ό μεν εν μέσω καταμύων κάθηται, ή και τούς οφθαλμούς αυτού τις λαμβάνει, οί δ' άποδιδράσκουσι, διαναστάντος δ' επί τήν εξερεύνησιν, έργον επήν εκάστω εις τόν τόπον τον εκείνου φθάσαι.»(Θ. 117).

8. Αρματοδρομία

«Στην διάρκεια της γιορτής των Ανθεστηρίων διοργάνωναν αγώνες με μικρά άρματα, κατάλληλα για παιδιά, ειδικά την δεύτερη μέρα της γιορτής που λεγόταν Χόες και ήταν αφιερωμένη στα παιδιά.»(Λάζος, 2002, σ. 162).

9. Αρτιασμός

«Το παιχνίδι αυτό αντιστοιχεί στα μονά-ζυγά που παίζουν τα παιδιά στις μέρες μας και σκοπός ήταν να μαντέψει κανείς εάν ο αριθμός των αστραγάλων ήταν μονός ή ζυγός είτε τον ακριβή αριθμό, οπότε το παιχνίδι ονομαζόταν ποσίνδα.» (Πλατή, 2007, σ. 25).

Παίζονταν από δύο παίκτες, όπου ο ένας έκρυβε στην παλάμη του κάποια αντικείμενα, όπως κουκιά, καρύδια, κάστανα, αμύγδαλα, αστραγάλους ή βόλους, και στην συνέχεια έτεινε την παλάμη του προς τον άλλον ρωτώντας τον πόσα κρατάει. Εάν η απάντηση ήταν σωστή, τότε έπαιρνε τα αντικείμενα αλλιώς έπρεπε να δώσει σε αυτόν που κάνει την ερώτηση τον ίδιο αριθμό αντικειμένων.

10. Ασκωλιασμός

«Ο ασκωλιασμός ήταν ένα αγώνισμα που έπαιζαν οι νέοι. Συναγωνιζόταν ποιος θα κρατούσε περισσότερη ώρα την ισορροπία του επάνω σε ένα ασκί γεμάτο κρασί που το είχαν αλείψει από πριν με λάδι. Το ασκί και το περιεχόμενο του το έπαιρνε ο νικητής.»(Flaceliere, 2014, σ. 225).

Ήταν λοιπόν ένα είδος ακροβασίας και παιζόταν κυρίως στις γιορτές του Διονύσου. (Δαράκη, 1980).

11. Αστραγαλισμός

Το παιχνίδι αυτό παίρνει το όνομα του από τους αστραγάλους με τους οποίους παίζεται.

«Τους αστραγάλους τους μαζεύουμε από τα πίσω πόδια των αρνιών ή των κατσικιών. Καμιά φορά όμως του αντικαθιστούμε με πετρούλες ή καρύδια και αμύγδαλα.» (Πλατή, 2007, σ. 12).

«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.» (Παπαμιχαήλ, 2007, σ. 76).

12. Βασιλίνδα

Η βασιλίνδα αποτελούσε ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα.

«Μια ομάδα παιδιών εξέλεγε με κλήρο, διαδικασία που οι αρχαίοι αποκαλούσαν *λάχνισμα*, έναν ανάμεσα τους που αποκαλούνταν βασιλιάς, ενώ οι υπόλοιποι, πάλι με κλήρο, εκλέγονταν σε διάφορα αξιώματα, π.χ. υπουργοί, πρέσβεις, στρατιώτες.» (Λάζος, 2002, σ. 224).

Αλλά και μερικές φορές βασιλιάς εκλεγόταν αυτός που ήταν δυνατότερος. Η βασιλίνδα είναι ένα άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα της τάσης των παιδιών να μιμούνται τον κόσμο των μεγάλων, αναπαριστώντας έτσι την δομή της αρχαίας ελληνικής κοινωνίας.

13. Γιο-γιο

Ο Flaceliere (2014, σ. 225), αναφέρει πως το γιο-γιο «Είναι ένας διπλός δίσκος συνδεδεμένος με ένα μπαστούνι κυλινδρικό γύρω από το οποίο τυλίγεται ένας σπάγγος, που η μια του άκρη είναι στερεωμένη στο ένα δάχτυλο του δεξιού χεριού αυτού που παίζει με το παιχνίδι αυτό.»

Στην συνέχεια, ο παίκτης άφηνε το νήμα να ξετυλιχτεί, και λίγο πριν ξετυλιχτεί τελείως, τραβούσε τον δίσκο προς τα πάνω με μια απότομη κίνηση, κάνοντας τον σπάγγο να τυλιχτεί και πάλι γύρω από τον κύλινδρο.

Συνεχίζοντας, σημειώνει: «Το γιο-γιο ήταν ξύλινο ή μεταλλικό, υπάρχουν όμως στα μουσεία μας και πήλινα γιο-γιο που είχαν προσφερθεί σαν αφιερώματα.»

14. Δενδροβατείν

Το δενδροβατείν, όπως προδίδει η ίδια η λέξη, πρόκειται για το σκαρφάλωμα στα δέντρα, παιχνίδι που ξετύλιγε κάθε παιδί λόγω της περιέργειας του και της ανάγκης του για κίνηση, καθώς με αυτόν τον τρόπο φρόντιζαν και την σωματική τους άσκηση.

15. Διελκυστίνδα

Η διελκυστίνδα μπορούσε να παιχτεί από ομάδες αλλά και από δύο άτομα, όπως περιγράφει ο Πολυδεύκης στο Ονομαστικόν (Θ', 112).

Τα άτομα από τις δύο ομάδες στεκόταν ο ένας απέναντι από τον άλλον, με μια χαραγμένη γραμμή στο έδαφος να τους χωρίζει, και κρατώντας ένα σκοινί μήκους ανάλογου με τον αριθμό των ατόμων που έπαιζαν, προσπαθούσαν να τραβήξουν η μια την άλλη προς το μέρος της. Η ομάδα που θα περάσει την γραμμή προς την πλευρά των αντιπάλων, είναι η χαμένη (Λάζος, 2002, σ. 244).

Και αυτό το παιχνίδι δεν αποσκοπούσε μονάχα στην διασκέδαση αλλά και στην σωματική άσκηση, καθώς ήταν ένα παιχνίδι επίδειξης δύναμης.

16. Εμποδίζουν ισχάδας

Το εμποδίζουν ισχάδας ήταν ένα παιχνίδι που πιθανότατα παιζόταν στα συμπόσια, όπου οι παίκτες πετούσαν στον αέρα ξηρούς καρπούς ή ξερά σύκα και επιχειρούσαν να τα πιάσουν με το στόμα (Λάζος, 2002, σ. 248).

17. Επίσκυρος

«Η επίσκυρος ήταν ένα από τα παιχνίδια με μπάλα που έπαιζαν οι αρχαίοι.» (Λάζος, 2002, σ. 258).

Η Πλατή (2007, σ. 10), από την οπτική γωνία μικρών παιδιών, μας εξηγεί πως παιζόταν: Απαιτεί μεγάλο αριθμό παικτών. Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες και τραβάμε μια γραμμή με μια πέτρα, την επίσκυρο γραμμή. Πάνω στη γραμμή αυτή τοποθετούμε την μπάλα. Για να ορίσουμε το γήπεδο της κάθε ομάδας τραβάμε μια γραμμή σε απόσταση δέκα έως είκοσι μέτρα από την επίσκυρο. Με το σύνθημα οι δύο ομάδες τρέχουν για να πιάσουν την μπάλα.

Η ομάδα που την πιάνει πρώτη την πετά με δύναμη στους αντιπάλους, που με την σειρά τους προσπαθούν να την πιάσουν και να την πετάξουν πίσω. Όποιος στην προσπάθεια του να πιάσει την μπάλα πατήσει τις γραμμές ή ξεφύγει από τα όρια του γηπέδου, βγαίνει από το παιχνίδι.

18. Επιστρακισμός

Η Δαράκη (1980), περιγράφει με πολύ απλό τρόπο το συγκεκριμένο παιχνίδι: «Οι παίκτες πετούσαν στην επιφάνεια της θάλασσας πλατιά λιθάρια, ώστε να κάνουν πήδους πρώτου βυθιστούν. Ταυτόχρονα μετρούσαν τα πηδήματα που έκανε η πέτρα του κάθε παίκτη, και αυτουνού που έκανε τα περισσότερα ήταν ο νικητής.» (σ. 26).

19. Εφεδρισμός

Το συγκεκριμένο παιχνίδι ανήκει και αυτό στα παιχνίδια που επιβάλλονταν στους ηττημένους ως ποινή. Με μια πέτρα τα παιδιά προσπαθούσαν να χτυπήσουν έναν λίθο που ονομαζόταν δίορο και ήταν τοποθετημένος στο έδαφος. Όποιος παίκτης δεν κατάφερνε να χτυπήσει το δίορο, έπρεπε να πάρει στις πλάτες του τον παίκτη που κατάφερνε να χτυπήσει τον λίθο, και να τον μεταφέρει ως εκεί με τα μάτια κλειστά. Το παιχνίδι ονομαζόταν και ιπάς (Λάζος, 2002, σ. 262).

20. Εφετίνδα

Ο Πολυδεύκης στο Ονομαστικόν (όπως αναφέρεται από τον Λάζο, 2002), αναφέρει το εξής για την εφετίνδα: «Η δέ εφετίνδα ως έστιν εικάζειν, όστρακον αφέντα είς κύκλον εχρήν συμμετρήσασθαι, ως εντός του κύκλου στη.»

Ουσιαστικά χαραζόταν στο έδαφος ένας κύκλος και οι παίκτες έριχναν μέσα σε αυτόν αντικείμενα, τα οποία δεν έπρεπε να ξεφύγουν από τα όρια, αλλιώς έχαναν.

21. Εωλοκρασία

Ο Λάζος (2002), αναφέρει ότι η εωλοκρασία ήταν: «Η πόση των κρασιών που είχαν μείνει από προηγούμενες οινοποσίες, τα οποία ανακάτευαν και έδιναν με το ζόρι στους μεθυσμένους συμποσιαστές ή τα έχυναν πάνω τους.» (σ. 273).

22. Ίνγξ

Η ίνγξ ήταν ένα παιχνίδι που αποτελούνταν από έναν ξύλινο τροχίσκο, με δύο ή τέσσερις οπές, από τις οποίες περνούσαν μια κλωστή. Περιστρέφοντας την κλωστή μια την τραβούσαν και μια την άφηναν με γρήγορες κινήσεις στα χέρια. Αυτό το παιχνίδι ήταν πολύ αγαπημένο από τα παιδιά της αρχαίας Ελλάδας, παίζεται όμως και σήμερα με ένα κουμπί στην θέση του ξύλινου τροχίσκου (Πλατή, 2007).

23. Ιμαντελισμός

Το συγκεκριμένο παιχνίδι σύμφωνα με την Δαράκη (1980), παίζονταν με τον εξής τρόπο: «Η μάνα-αρχηγός έπαιρνε μία μακριά λουρίδα και την δίπλωνε στα δύο με τρόπο τεχνικό και πολύπλοκο, ώστε να πάρει το σχήμα κοχλία. Ο παίκτης προσπαθούσε να πετύχει το ενδιάμεσο του τυλιγμένου ιμάντα με ένα μυτερό ξυλάκι ή ένα καρφί, ανάμεσα στις δύο διπλές του. Αν στο ξετύλιγμα της λουρίδας το ξυλάκι και βρισκόταν ανάμεσα στη διπλή λουρίδα, χωρίς να την έχει τρυπήσει, ο παίκτης νικούσε.» (σ. 22).

24. Κάλαμον περιβαίνουν

Άλλη ονομασία ήταν το *κάλαμον επιβαίνουν*, και ήταν ένα συνηθισμένο παιχνίδι όπου τα παιδιά καβαλούσαν ένα μακρύ κοντάρι από ξύλο ή ένα καλάμι, μερικές φορές στολισμένο στην άκρη του με μια πρόχειρη κεφαλή αλόγου. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά μιμούνταν τον καλπασμό αλόγων τρέχοντας στους δρόμους και στα στενά, κρατώντας πολλές φορές ένα μικρό μαστίγιο ή βίτσα, για να μαστιγώνουν το άλογο (Πλατή, 2007 · Λάζος, 2002).

25. Κολλαβίζειν

Σε αυτό το παιχνίδι ένα από τα παιδιά, μετά από κλήρωση στεκόταν όρθιο και με το χέρι του έκλεινε τα μάτια του. Στην συνέχεια, ένα άλλο παιδί τον κτυπά με το χέρι στην πλάτη, ρωτώντας τον με ποιο χέρι τον χτύπησε (Πλατή, 2007).

Μια άλλη εκδοχή του κολλαβίζειν μας παρουσιάζει ο Λάζος (2002), υποστηρίζοντας ότι τα παιδιά χτυπούσαν εναλλάξ την πλάτη του παιδιού με κλειστά μάτια και τον ρωτούσαν ποιος τον χτύπησε. Εάν έβρισκε το σωστό όνομα, τότε εκείνο το παιδί έπαιρνε την θέση του.

26. Κοκορομαχίες

Όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω, οι αρχαίοι Έλληνες, μικροί και μεγάλοι έπαιζαν με τα ζώα συχνά με σκληρό τρόπο. Ένα από αυτά τα παιχνίδια ήταν οι κοκορομαχίες, όπου ο Flaceliere (2014), μας περιγράφει: «Το πιο συνηθισμένο ήταν να βάζουν να μονομαχούν δύο πετεινούς, που τους είχαν δώσει πριν να φάνε σκόρδα και κρεμμύδια για να δυναμώσουν το πολεμικό τους μένος. Στήριζαν στο πισινό μεγάλο νύχι τους χάλκινα πλήχτρα, για να κάμουν πιο αιματηρά τα χτυπήματα τους.» (σ. 226).

27. Κρικηλασία

Αυτό το παιχνίδι ήταν ευρύτατα διαδεδομένο και αποτελούνταν από έναν τροχό, στεφάνι ή κρίκο συνήθως ξύλινο ή σιδερένιο. Μερικές φορές κρεμούσαν από το στεφάνι κουδουνάκια και το έκαναν να γυρνάει και να ισορροπεί χρησιμοποιώντας μια βέργα(Δαράκη, 1980· Λάζος, 2002).

28. Κυνδαλισμός

Σε ένα μέρος λασπωμένο, ο κάθε παίκτης κρατώντας έναν πάσσαλο, τον *κύνδαλο*, προσπαθούσε να τον μπηξεί στην γη αλλά ταυτόχρονα προσπάθεια καταβάλλονταν και να χτυπήσει τον κύνδαλο κάποιου άλλου παίκτη και στην συνέχεια να του τον πάρει. Από εδώ προκύπτει και η παροιμία: «Πάσσαλος πασσάλω εκκρούεται.» (Δαράκη, 1980, σ. 24).

29. Κυβεία

Η κυβεία ήταν ένα από τα πιο αγαπημένα τυχερά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα. Περιλάμβανε διάφορα παιχνίδια τα οποία παίζονταν με ζάρια. Ανήκει στα επιτραπέζια παιχνίδια, όχι όμως στα πνευματικά.

Η Παπαμιχαήλ (2007), αναφέρει πως εφευρέτης των παιχνιδιών κυβείας θεωρείται ο Παλαμήδης.

30. Κύβοι

Στην κατηγορία των τυχερών παιχνιδιών ανήκουν και οι κύβοι, τα γνωστά σε εμάς ζάρια. «Τα ζάρια τα έπαιζαν κανονικά με τρεις κύβους πηλινούς που οι έξι έδρες τους ήταν σημειωμένες ή με γράμματα που αντιστοιχούσαν με αριθμούς (A=1, B=2 κ. λ. π.) ή με ονόματα, περισσότερο ή λιγότερο συντομευμένα των έξι πρώτων αριθμών. Η μονάδα ή άσσος ονομαζόταν *κύβος*.» (Flaceliere, 2014, σ. 227).

31. Κυνητίνδα

Σε αυτό το παιχνίδι φαίνεται πως δύο παίκτες στεκόταν ο ένας απέναντι στον άλλον, και οι δύο με τα χέρια στα αυτιά του αντιπάλου του και προσπαθούσαν να φιληθούν (Παπαμιχαήλ, 2007, σ. 96).

32. Μεταμφιέσεις

Οι μεταμφιέσεις παραπέμπουν στις σημερινές αποκριές, καθώς και τότε τα παιδιά της αρχαίας Ελλάδας χρησιμοποιούσαν αντικείμενα όπως μάσκες και προσωπεία, κρύβοντας έτσι το πρόσωπο τους. Με αυτόν τον τρόπο ασκούνταν και μια κριτική σε πρόσωπα και καταστάσεις που διαδραματιζόταν τότε.

33. Μηλολόνθη

Τα παιδιά έδεναν μια χρυσόμυγα με μια κλωστή γύρω από το πόδι ή τον λαιμό της, και την άφηναν να πετάει γύρω-γύρω βουίζοντας (Λάζος, 2002).

Είναι γνωστό χαρακτηριστικό των παιδιών να παίζουν με τα ζώα, πολλές φορές με βάνουσο τρόπο.

34. Οστρακίνδα

Η οστρακίνδα όπως αναφέρει η Παπαμιχαήλ (2007), ήταν ένα από τα αρχαιότερα παιχνίδια που το περιγράφουν ο Πλάτων και ο Αριστοτέλης στον Φαίδρο. Συνήθιζαν να αποκαλούν την κοίλη σκοτεινή πλευρά ως νύχτα και την κυρτή φωτεινή πλευρά μέρα.

Οι παίκτες χωρίζονταν σε δύο ομάδες και έριχναν ένα όστρακο στον αέρα. Εκείνη την στιγμή φώναζαν: «*Νύξ ή ημέρα;*»

Κάθε ομάδα έπρεπε να πάρει μια πλευρά και αναλόγως σε ποια πλευρά θα καθόταν το όστρακο στο έδαφος, η αντίστοιχη ομάδα κέρδιζε ή έχανε.

35. Πεντάλιθα

Πεντάλιθα ονομαζόταν το παιχνίδι όπου κρατώντας πέντε μικρά πετραδάκια ή κότσια στην παλάμη τους, τα παιδιά τα πετούσαν στον αέρα και γυρνώντας αντίστροφα την παλάμη τους, σκοπός ήταν να συκρατήσουν σε αυτήν όσα περισσότερα πετραδάκια γινόταν, κάτι που σπανίως συνέβαινε. Στην συνέχεια, έπρεπε να μαζέψουν από κάτω τα πετραδάκια που έπεσαν στο έδαφος με το ελεύθερο τους χέρι, χωρίς όμως να χάσουν από την παλάμη τους όσα μείναν εκεί προηγουμένως. Εάν κατάφερναν να τα συλλέξουν όλα, τότε κέρδιζαν (Λάζος, 2002).

36. «Πέντε γραμμαί»

Για αυτό το παιχνίδι μας δίνει πληροφορίες ο Taillardat: «Το παιχνίδι που λεγόταν πέντε γραμμαί το έπαιζαν δύο παίκτες, που μετακινούσαν πέτρες (σαν πιόνια) επάνω σε γραμμές σύμφωνα με τις ενδείξεις που έδειχναν οι κύβοι που έριχναν.» (Flaceliere, 2014, σ. 227).

37. Πέταυρον

Το πέταυρον αποτελεί την σημερινή μας τραμπάλα. Με την λέξη πέταυρον οι αρχαίοι Έλληνες ονόμαζαν το λεπτό σανίδι πάνω στο οποίο κούρνιαζαν οι κότες (Λάζος, 2002, σ. 484).

38. Πλαγγόνες

Οι πλαγγόνες αποτελούσαν μικρές κούκλες σύμφωνα με τις οποίες τα μικρά κορίτσια αναπαριστούσαν την καθημερινή ζωή των μεγάλων καθώς και ότι έβλεπαν γύρω τους, συνήθως δηλαδή τις οικιακές δραστηριότητες των μητέρων τους.

«Οι κούκλες είναι πήλινες και τα χέρια και τα πόδια τους στερεώνονται με σύρμα, έτσι που να κουνιούνται και να μοιάζουν ζωντανές.» (Πλατή, 2007, σ. 6).

39. Πλαταγή

Η πλαταγή ίσως και να ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια των παιδιών αμέσως μετά τη γένεση τους. Δημιουργούσε έντονο ήχο με αποτέλεσμα να αποσπάει την προσοχή του

παιδιού. Ο Λάζος (2002), υποστηρίζει πως η πλαταγή δεν είναι το παιχνίδι κουδουνίστρα και πως δεν θα έπρεπε να τα συγχέουμε.

40. Πλαταγώνιον

Σε αυτό το παιχνίδι: «Εκλείναν το δείκτη και τον αντίχειρα του αριστερού χεριού και στη μισόκλειστή οπή που σχηματιζόταν βάζανε ένα πέταλο από παπαρούνα ή από τριαντάφυλλο. Ύστερα το χτυπούσαν δυνατά με τη δεξιά παλάμη. Αν το πέταλο έσκαζε με κρότο, αυτό σημαίνει ότι κάποιο αγαπημένο πρόσωπο θυμάται τον παίκτη.» (Δαράκη, 1980, σ. 27).

41. Σκαπέρδα

Σύμφωνα με την Πλατή (2007), κάρφωναν στο χώμα ένα δοκάρι που στην μέση είχε μια τρύπα, από την οποία περνούσαν ένα σκοινί. Σε αυτές τις δυο άκρες του σκοινιού, δένονταν από την μέση δύο παίκτες με γυρισμένες τις πλάτες ο ένας στον άλλον, και προσπαθούσαν να τραβήξουν το σώμα του αντιπάλου προς το δοκάρι.

42. Στρεπτίνδα

«Στο παιχνίδι αυτό της αρχαιότητας οι παίκτες χτυπούσαν όστρακο με όστρακο, ή νόμισμα με νόμισμα.» (Δαράκη, 1980, σ. 24).

Η διαδικασία ήταν απλή. Πετούσαν το ένα όστρακο, πάνω στο άλλο που ήταν τοποθετημένο στο έδαφος, προσπαθώντας να το κάνουν να γυρίσει από την άλλη πλευρά.

43. Στρόμβος

Ο Λάζος (2002), σημειώνει πως η παλαιότερη γνωστή αναφορά αυτού του παιχνιδιού έγινε στην Ιλιάδα του Ομήρου. (Ξ, 413).

«Η σβούρα έχει το σχήμα του κώνου και είναι συνήθως ξύλινη ή μετάλλινη. Τη βάζουμε σε κίνηση με τη βοήθεια ενός μαστίγιου και κάθε φορά που χάνει ταχύτητα τη κτυπάμε και ξανά παίρνει φόρα. Κερδίζει εκείνος που κάνει τη σβούρα του να στριφογυρίζει περισσότερη ώρα.» (Πλατή, 2007, σ. 8).

44. Σχοινοφιλίνδα

Η σχοινοφιλίνδα αποτελούσε ψυχαγωγικό ομαδικό παιχνίδι. Τα παιδιά μετά από κλήρωση καθόταν κάτω σχηματίζοντας έναν κύκλο, εκτός από ένα που έπρεπε να μείνει όρθιο και να περπατάει έξω από τον κύκλο κρατώντας ένα σχοινί στο χέρι, το οποίο άφηνε πίσω από την πλάτη ενός από τους καθισμένους παίκτες, με τρόπο ώστε να μη τον καταλάβει. Αν ο εν λόγω παίχτης δεν καταλάβαινε την κίνηση του περιφερόμενου, τότε εισέπραττε την τιμωρία του μαστιγώματος με το σχοινί (Λάζος, 2002· Παπαμιχαήλ, 2007).

45. Τρίγωνο

Ο Λάζος (2002), παρουσιάζει το τρίγωνο ως ένα ενδιαφέρον σφαιριστικό παιχνίδι που καθιερώθηκε στην αρχαία Ελλάδα γύρω στα 500 π.Χ.

Συνεχίζοντας, αναφέρει: «Παιζόταν με τρεις σφαίρες, που ονομαζόταν τριγώνες και τις οποίες πετούσε εναλλάξ ο παίκτης, ο τριγωνιστής, στον αέρα σχηματίζοντας ένα τρίγωνο... Το παιχνίδι μπορούσε να παίζεται τόσο από έναν παίκτη όσο και από περισσότερους, οπότε υπήρχε και ανταγωνισμός.» (σ. 676).

46. Τρόπα

Και αυτό το παιχνίδι ανήκει σε αυτά που παρουσίασε ο Πολυδεύκης στο Ονομαστικόν. (IX, 103).

Στόχος του παιχνιδιού ήταν να καταφέρουν τα παιδιά να πετύχουν με διάφορα αντικείμενα, μία τρύπα στο χώμα.

47. Φαινίνδα

Για την φαινίνδα, η Πλατή (2007, σ. 10), αναφέρει πως η φαινίνδα θυμίζει πολύ την εφηβική σφαίρα, μόνο που σε αυτό το παιχνίδι οι παίκτες της μιας ομάδας πετούν την μπάλα μεταξύ τους και οι αντίπαλοι προσπαθούν να την αποσπάσουν. Για να δυσκολέψουν το παιχνίδι οι παίκτες που έχουν την μπάλα προσπαθούν να ξεγελάσουν τον αντίπαλο σημαδεύοντας έναν συμπαίκτη τους και πετώντας την μπάλα σε άλλον. Η πρώτη ομάδα πέτα την μπάλα από την αφετηρία, όσο γίνεται πιο μακριά. Η δεύτερη την πετά πίσω προσπαθώντας να πετύχει την αφετηρία. Αν η μπάλα πέσει κάτω το παιχνίδι σταματά και ως αφετηρία ορίζεται το σημείο που έπεσε η μπάλα.

48. Φωτιά

«Ένας από τους παίκτες βγαίνει μάννα. Γυρίζει και ζητάει φωτιά από τους άλλους συμπαίκτες, που έχουν πιάσει διάφορες γωνίες και χωρίς να τους αντιληφθεί η μάννα αλλάζουν γρήγορα τις θέσεις τους. Αν η μάννα προλάβει και πιάσει μία από τις άδειες θέσεις, τότε ο άλλος από τους μετακινούμενους γίνεται μάννα.» (Δαράκη, 1980, σ. 29-30).

49. Χάλη μνία

Αυτό το παιχνίδι είναι γνωστό σε εμάς με τον όρο τυφλόμυγα. Στην αρχαιότητα, αποκαλούνταν και χρυσόμυγα για τον εξής λόγο: Έδεναν με ένα μαντήλι τα μάτια ενός από τα παιδιά, το οποίο φώναζε «Πάω να κυνηγήσω την χρυσόμυγα.», και τα άλλα παιδιά του απαντούσαν, «Θα την κυνηγήσεις, αλλά δεν θα την πιάσεις.»

Στην συνέχεια το παιδί με τα δεμένα μάτια προσπαθεί να πιάσει ένα από τα παιδιά και αν τα καταφέρει, εκείνο παίρνει την θέση του (Πλατή, 2007).

50. Χειροβασία

Όπως είναι φανερό από την ονομασία του, αυτό το παιχνίδι είναι η σημερινή χειροβασία, δηλαδή το περπάτημα με τα χέρια. Και σε αυτό το παιχνίδι πέρα από την διασκέδαση και την ψυχαγωγία, επιτυγχάνεται και η σωματική άσκηση(Λάζος, 2002).

2.5 Η απεικόνιση του παιδιού-παιχνιδιού στην τέχνη

Όπως αναφέρει και ο Λάζος (2002 σ. 41) δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι χωρίς την τέχνη η γνώση μας για τα παιχνίδια του αρχαίου κόσμου θα ήταν, αν μη τι άλλο, πενιχρή.

Η τέχνη είναι αυτή που μας έχει εφοδιάσει με όλο το απαραίτητο εικαστικό υλικό για την έρευνα και την μελέτη των αρχαίων παιχνιδιών.

Επιπρόσθετα, η αναπαράσταση του παιδιού-παιχνιδιού στην τέχνη, είναι ένας είδος αποτύπωσης ή αλλιώς μαρτυρίας για την καθημερινή ζωή, τις λατρευτικές τελετές και γενικά ολόκληρο τον πολιτισμό της ελληνικής αρχαιότητας.

Οι γραπτές μαρτυρίες, μπορούν έτσι να επιβεβαιωθούν, να εξελιχθούν ακόμη και να συμπληρωθούν με τα αρχαιολογικά ευρήματα που στην συγκεκριμένη περίπτωση, ανακαλύφθηκαν πολλά αγγειογραφήματα σε παιδικούς τάφους αλλά και σε ιερά αντρικών και γυναικείων θεοτήτων(Μπουλώτης, 1997).

Χαρακτηριστική είναι και η άποψη της Γκουγκουλή (2020, σ. 34), η οποία υποστηρίζει πως «Η εικαστική έκφραση συχνά ταυτίζεται με το παιχνίδισμα, καθώς η ελευθερία του παιδικού παιχνιδιού βοηθάει τον καλλιτέχνη να διερευνήσει τη σχέση με τον χώρο και τον χρόνο, ξεφεύγοντας από τους καθιερωμένους κανόνες και προσδίδοντας διαδραστικό χαρακτήρα στα έργα.»

Αρχαιολογικές ανασκαφές χώρων μέσα και γύρω από την Αθήνα που χρονολογούνται από τη γεωμετρική περίοδο έως την κλασική περίοδο (περίπου από τα μέσα του δέκατου αιώνα π.Χ. έως τον τέταρτο αιώνα π.Χ.)έχουν φέρει στην επιφάνεια πολλά παιχνίδια, σαφώς διαφορετικών τύπων, σχεδίων και μεγεθών, με διάφορες λειτουργίες... Είναι αδύνατο να γνωρίζουμε πόσα είδη παιχνιδιών υπήρχαν στην αρχαία Αθηναϊκή κοινωνία ή όλους τους συνειρμούς, τα συναισθήματα και τις πράξεις που ενέπνευσαν σε εκείνους που

έπαιζαν ή που παρατηρούσαν το παιχνίδι. Ωστόσο, τα γλωσσικά στοιχεία υποδηλώνουν έντονα πως οι συμμετέχοντες και οι παρατηρητές θα είχαν συνδέσει το παιχνίδι και τα παιχνίδια με την ιδέα της παιδικής ηλικίας(Sommer M., Sommer D., 2017, σ. 342-343).

Κατά την γεωμετρική εποχή(10^{ος}-8^{ος} αι. π.Χ.), το παιδί και το παιχνίδι απεικονίζονται ελάχιστα στην τέχνη, και όταν συμβαίνει αυτό, είναι κυρίως σε σκηνές νεκρικών πομπών και το παιδί αναγνωρίζεται από το μικρό μέγεθος του σώματος του.

Στην τέχνη του 7^{ου} αιώνα π.Χ.(*πρώιμη αρχαϊκή εποχή*) η παρουσία του παιδιού-παιχνιδιού είναι μηδαμινή, και ελάχιστη στους επόμενους αιώνες της αρχαϊκής εποχής(7^{ος}- αρχές 6^{ου} αι. π.Χ.), το ίδιο όμως δεν συμβαίνει παρόλα αυτά και κατά την κλασσική εποχή(τέλη 6^{ου}-5^{ος} αι. π.Χ.) που αποτελεί εποχή μεγάλων αλλαγών, χωρίς να εξαιρείται και η απεικόνιση του παιδιού-παιχνιδιού στην τέχνη(Βασιλοπούλου, 2003).

Τα είδη της τέχνης που περιέχουν αναπαράσταση του θέματος είναι:

- α) Η αγγειογραφία
- β) Η γλυπτική τέχνη

α) Η αγγειογραφία

Σκηνές παιδιών που παίζουν μας έχουν σωθεί κυρίως πάνω σε μικρά αγγεία που ονομάζονται χόες. Τα αγγεία αυτά τα κρατούσαν παιδιά που πήγαιναν στην γιορτή των Ανθεστηρίων(Φωκά, Βαλαβάνης, 1990, σ. 46).

Ο πηλός, η ύλη με την οποία έγιναν τα αγγεία, χρησιμοποιήθηκε κυρίως για να δημιουργηθούν οι πλαγγόνες, παιχνίδι των αρχαίων κοριτσιών(Λάζος, 2002, σ. 42).

Δύο είδη αγγείων έχουν ως κεντρικό εικονογραφικό θέμα την απεικόνιση παιδιού-παιχνιδιού: οι ερυθρόμορφες παιδικές οينوχόες και οι λευκές νεκρικές λήκυθοι(Βασιλοπούλου, 2003, σ. 90).

Οι ερυθρόμορφες παιδικές οينوχόες, που εμφανίστηκαν στα τέλη του 5^{ου} αιώνα π.Χ., αποτελούσαν δώρο για τα αγόρια και τα κορίτσια την ημέρα των Χοών.

Τα παιδιά εδώ παριστάνονται με τις φυσικές σωματικές τους αναλογίες και τα χαρακτηριστικά τους αποδίδουν ακριβώς το παιδικό τους πρόσωπο. Τα κορίτσια εμφανίζονται πάντοτε ντυμένα, σε αντίθεση με τα αγόρια που είναι γυμνά και συνήθως με στεφάνια στα μαλλιά.

Μοναδική εξαίρεση αποτελούσαν οι κρατηρίσκοι, που χρησιμοποιούνταν στις Βραυρώνιες-Αρκεΐες τελετές μύησης αποκλειστικά και μόνο κοριτσιών, τα οποία εδώ απεικονίζονται γυμνά(Βουλιγέα, Σιταρά 2017).

β) Η γλυπτική τέχνη

Είτε σε μορφή ανάγλυφων, είτε σε μορφή γλυπτών, η γλυπτική τέχνη συμβάλλει και αυτή κατά πολύ στις γνώσεις μας αναφορικά με την απεικόνιση του παιδιού-παιχνιδιού. Εδώ κυριαρχούν συμπλέγματα παιδιών με ζώα και απεικονίσεις πολλών παιχνιδιών κυριαρχούν σε ανάγλυφα όπως εμφανίστηκαν σε σαρκοφάγους, επιτύμβιες στήλες και βάσεις αγαλμάτων(Λάζος, 2002).

Οι πρώτες επιτύμβιες στήλες στις οποίες απεικονίστηκαν τα παιδιά μόνα τους και με την παρουσία κάποιου αθύρματος εμφανίστηκαν στα νησιά του Ανατολικού Ιονίου και στις Κυκλάδες στο τέλος της κλασικής εποχής και στις αρχές της ελληνιστικής εποχής(Βασιλοπούλου, 2003, σ. 95).

Κατά την κλασική εποχή επικρατούν τα ίδια πρότυπα με την αγγειογραφία, ενώ κατά την ελληνιστική εποχή, η παιδική ηλικία τίθεται στο επίκεντρο, με τα αγόρια να απεικονίζονται κρατώντας ένα ζώο, όρθια, γυμνά και τα κορίτσια εξίσου όρθια, φορώντας όμως χιτώνες και μανδύες, και μερικές φορές κρατάνε πουλιά(περιστέρια και χήνες).

Τα μωσαϊκά και οι τοιχογραφίες έχουν αξιόλογη συμμετοχή στην ίδια θεματολογία. Τα παιδικά αγάλματα, κατασκευάζονταν από μάρμαρο, και απεικόνιζαν αγόρια και κορίτσια προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Οι γλύπτες των παιδικών αγαλμάτων, δεν έδιναν προσοχή μόνο στην αναπαράσταση των αθυρμάτων, αλλά και στην κόμμωση και άλλα διακοσμητικά στοιχεία(Βασιλοπούλου, 2003).

Οποιοδήποτε και να ήταν το υλικό και η τεχνική που αναπαριστά τα παιδιά του αρχαίου ελληνικού κόσμου, οι τεχνίτες και οι γλύπτες εκείνης της εποχής, ήθελαν να προβάλουν την δική τους αγάπη για την καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα, αποτυπώνοντας έτσι τα διάφορα ατομικά ή ομαδικά παιχνίδια των παιδιών, στον οίκο ή στους δρόμους, με τις μητέρες ή τους παιδαγωγούς τους, με ζώα ή χωρίς, σε εορτές και θρησκευτικές τελετές, αποδεικνύοντας έτσι την σημαντική θέση που κατείχε το παιχνίδι στην ζωή των αρχαίων Ελλήνων.

Κεφάλαιο 3ο-Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο Piaget, σε επίπεδο παιδαγωγικών προεκτάσεων, τόνισε την αξία του παιχνιδιού για τον συναισθηματικό-κοινωνικό τομέα των παιδιών. Θέσπισε τις βάσεις της διδασκαλίας, δίνοντας έμφαση στη μία εκ των τριών αρχών, που εστιάζει στο γνωστικό κομμάτι που συμπεριλαμβάνει το παιχνίδι, τονίζοντας με έμφαση την αξία του «να διδάσκεις με το παιχνίδι.»

Το παιχνίδι, δεν αποτελεί μονάχα ένα προνόμιο της παιδικής ηλικίας, αλλά είναι ο κύριος μοχλός στην μαθησιακή πορεία και εξέλιξη του παιδιού. Συμβάλλει αρχικά, στην σωματική ανάπτυξη του παιδιού. Ακολουθεί η νοητική-γλωσσική ανάπτυξη, η συναισθηματική ανάπτυξη, η κοινωνική και τέλος, η ηθική.

«Η μεγάλη παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού έχει αναγνωριστεί από όλους τους παιδαγωγούς. Το παιχνίδι, ψυχαγωγεί, αναπτύσσει, εκπαιδεύει και τέλος μορφώνει.» (Κάππας, 2005, σ. 35).

«Το παιχνίδι δημιουργεί τη ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης του παιδιού.»(Αυγητίδου, 2001, σ.229).

Σύμφωνα με τον Κάππα (2005), το παιχνίδι συμβάλλει στην ψυχαγωγία του παιδιού, καθώς με το παιχνίδι ξεκουράζεται. Η ξενοιασιά είναι απαραίτητη για το παιδί το οποίο πρέπει να διασκεδάζει και σε καμία περίπτωση να μη θεωρείται μέσο τιμωρίας ή απομάκρυνση και η στέρηση των παιχνιδιών του. Υποστηρίζει πως η εργασία πρέπει να διαδέχεται το παιχνίδι και να υπάρχει μεταξύ τους μια αλληλένδετη ισορροπία, κάτι που αποτελεί αρμοδιότητα αλλά και επιδεξιότητα του παιδαγωγού.

Στην ανάπτυξη του παιδιού συμβάλλουν και τα σωματικά παιχνίδια. Προτέρημα του παιδαγωγού είναι να προβάλλει την αγάπη για την γυμναστική και τα συνακόλουθα με αυτή προσαρμοσμένα σωματικά παιχνίδια.

Όμως πρέπει να τονιστεί και η σημαντικότητα των πνευματικών παιχνιδιών, δηλαδή όλα τα παιχνίδια που διδάσκουν. Όλοι θυμόμαστε παιχνίδια μέσω των οποίων η δασκάλα του δημοτικού σχολείου μας μεταβίβαζε διάφορες γνώσεις, όπως το αλφάβητο και την αριθμητική.

«Από όποια σκοπιά αν προσεγγίσει κανείς το παιχνίδι, παιδαγωγοί και ψυχολόγοι επισημαίνουν ότι πρόκειται για δραστηριότητα τόσο έντονη για την παιδική ηλικία που η απουσία του θεωρείται ότι δηλώνει κάποια ψυχική διαταραχή ή κάποια βιολογική μειονεκτικότητα.» (Τσιάτζης, 2004, σ. 56).

Αντιληπτό γίνεται από τα παραπάνω ότι ο ρόλος του παιδαγωγού θεωρείται κρίσιμος, καθώς καθοδηγεί και συντονίζει, αλλά πρέπει να προβάλλει και ένα συναίσθημα εμπιστοσύνης και ασφάλειας προς τα παιδιά.

Ολοκληρώνοντας, η Δαράκη (1980, σ. 20), αναφέρει: «Πρώτοι οι Έλληνες κατανόησαν την παιδαγωγική αξία των ομαδικών παιχνιδιών. Πίστευαν ότι με το ομαδικό παιχνίδι πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπινου όντος και γι' αυτό το εντάξανε στο πρόγραμμα της αγωγής των παιδιών.»

Παρακάτω, θα δούμε τις απόψεις για την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού, όπως διατυπώθηκαν από δυο μεγάλους φιλόσοφους της Ελληνικής αρχαιότητας, τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη.

3.1 Οι παιδαγωγικές απόψεις του Πλάτωνα

Ο Πλάτωνας ήταν από τους πρώτους που κατανόησε την δύναμη που έχει η παιδεία και δημιούργησε μια φιλοσοφία αγωγής καθώς στην συνέχεια εισήγαγε τις παιδαγωγικές αυτές αρχές στην εκπαίδευση, μέσα από την Ακαδημία του.

Παρακάτω παρουσιάζονται οι παιδαγωγικές του θέσεις, όπως τις είδαμε στα δύο του έργα, στην Πολιτεία και στους Νόμους.

α) Η παιδεία στην Πολιτεία

Ο Πλάτωνας στην Πολιτεία (423e), κατονομάζει την εκπαίδευση ως το «εν μέγα», υποστηρίζοντας πως όλα τα άλλα είναι ‘‘ασήμαντα’’ και η εκπαίδευση πρέπει να αποτελεί την πρωταρχική μέριμνα των πολιτών, γιατί μόνο μέσω αυτής «θα γίνουν άνθρωποι μετρημένοι» και συνακόλουθος, «μέσω αυτής θα διακρίνουν όλα τα άλλα».

Η παιδεία είναι αυτή που θα συντελέσει στην ηθική και πνευματική ανάπτυξη του ατόμου.

Η εκπαίδευση της ψυχής είναι ανώτερη από την εκπαίδευση του σώματος στην Πολιτεία, και αυτό επιτυγχάνεται μέσω της μουσικής (Πολιτεία, 401e).

Ο Ξηροτύρης (1969, σ. 47), αναφέρει πως «Ο ρυθμός και η αρμονία εισχωρούν βαθιά μέσα στην ψυχή και επιδρούν εξαιρετικά δυνατά έτσι ώστε να φέρνουν την ευσχημοσύνη και να της δίνουν ωραία μορφή.»

Και η γυμναστική κατέχει σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση σύμφωνα με τον Πλάτωνα. Με αυτήν πρέπει να ξεκινήσουν οι πολίτες από την παιδική ηλικία αλλά και να συνεχίσουν για το υπόλοιπο της ζωής τους. Με την γυμναστική επιτυγχάνεται η υγεία του σώματος, έτσι ώστε να οι πολίτες να είναι δυνατοί. Όμως αυτοί που δεν συνδυάζουν την γυμναστική με την μουσική, μπορεί να καταφύγουν στην αγριότητα και στην σκληρότητα (Πολιτεία, 410d).

Σύμφωνα με τον Πλάτωνα, πρέπει να υπάρχει αρμονικό συνταίριασμα μεταξύ των δύο, έτσι ώστε να μην είναι μονάχα σκληροί, και από την άλλη πλευρά μονάχα μαλθακοί. Ο συνδυασμός λοιπόν και των δύο, αλλά και η εφαρμογή τους με το πιο σωστό μέτρο στην ψυχή, οδηγούν στην πλάση του τέλειου μουσικού και του αληθινού κάτοχου της τέχνης της αρμονίας (Πολιτεία, 412a).

Τα παιχνίδια των παιδιών πρέπει από την πρώτη στιγμή να είναι σύμφωνα με τον νόμο, γιατί όταν το παιχνίδι γίνεται έξω από αυτόν, τα παιδιά δεν θα εξελιχθούν σε άντρες σπουδαίους και νομιμόφρονες.

Συνεχίζοντας, ο Πλάτωνας αναφέρει πως όταν τα παιδιά από τα πρώτα τους παιχνίδια δεχτούν στην ψυχή τους την ευνομία με το μέσο της μουσικής, αυτή είναι και που τα μεγαλώνει. Μέσω αυτής μαθαίνουν να σέβονται τους μεγαλύτερους τους, να βοηθάνε και να περιποιούνται τους γονείς τους, αλλά και τον ίδιο τους τον εαυτό. Όλα τα παραπάνω είναι η φυσική συνέπεια από το πρώτο ξεκίνημα που θα πάρει η εκπαίδευση (Πολιτεία, 425a-c).

Μετά από την γυμναστική και την μουσική ακολουθούν τα Μαθηματικά. Αξιοσημείωτη είναι η επιγραφή στην είσοδο της Ακαδημίας του Πλάτωνα: «Ουδείς αγεωμέτητος εισίτω μοι την στέγην.»

Η αριθμητική, η γεωμετρία, η αστρονομία και η στερεομετρία, σύμφωνα με τις θέσεις του Πλάτωνα, ήταν το μέσο για την κατανόηση του φυσικού κόσμου (526-527d).

Μετά από την σε βάθος εκπαίδευση αυτών των επιστημών, και μετά την ηλικία των τριάντα-τριανταπέντε, θα πρέπει να αρχίσει η μελέτη της διαλεκτικής, που καθίσταται ως την κατανόηση και την σύλληψη της ουσίας αναφορικά με το οτιδήποτε γύρω μας. Με την διαλεκτική ο άνθρωπος απελευθερώνεται από τις αισθήσεις και οδηγείται στην αλήθεια των πραγμάτων, με εργαλεία την συστηματική σκέψη και την λογική έκφραση. Όλη αυτή η σπουδή των παραπάνω επιστημών, έχει ακριβώς αυτή τη δύναμη. Να επαναφέρει δηλαδή το ευγενέστερο μέρος της ψυχής προς τη θέα του αρίστου ανάμεσα στα όντα (532b-c).

Από την παιδική ηλικία πρέπει να αρχίσει η διδασκαλία της αριθμητικής και όλων των μαθημάτων που είναι προπαρασκευή για την διαλεκτική, να μην υπάρχει όμως σαν τρόπος διδασκαλίας καμία μορφή καταναγκαστικής μάθησης (536d).

Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού τονίζεται στους επόμενους στίχους (537a), όπου ο Πλάτωνας αναφέρει χαρακτηριστικά πως η βία δεν είναι τρόπος μεταχείρισης στα μαθήματα των παιδιών, αλλά η πιο σωστή μορφή μεταχείρισης είναι η εκπαίδευση μέσω του παιχνιδιού. Έτσι μπορεί να διακριθεί με περισσότερη ευκολία η κλίση του καθενός.

β) Η παιδεία στους Νόμους

Στους Νόμους, ο Πλάτωνας αναφέρεται στο τι είναι η παιδεία, υποστηρίζοντας πως ο άνθρωπος που πρόκειται να γίνει καλός στο οτιδήποτε, πρέπει από μικρό παιδί να ασχολείται και μέσω του παιχνιδιού αλλά και μέσω σοβαρών και συστηματικών εφαρμογών, με όλα όσα οδηγούν στην απόκτηση αυτής της αρετής. Μέσω των απομιμήσεων των μεγάλων, σε πολλούς τομείς, όπως την γεωργία ή τα οικοδομήματα, με το να ιππεύει κανείς παίζοντας, ή και κάποιο άλλο παιχνίδι, πρέπει ο παιδαγωγός να προσπαθεί μέσω των παιχνιδιών να στρέφει τα παιδιά προς τον σκοπό εκείνον τον οποίο, όταν ωριμάσουν, πρέπει να έχουν για τελικό τους στόχο.

Η σωστή ανατροφή λοιπόν, είναι αυτή που αποτελεί σημαντικό κεφάλαιο για την παιδεία (Νόμοι, 643c-d).

Η εξέταση του θέματος της αγωγής από την γέννηση έως και την ενηλικίωση είναι το θέμα που εξετάζεται στους Νόμους, ειδικά στο Ζ' βιβλίο.

Χαρακτηριστικά, ο Πλάτωνας αναφέρει ως παράδειγμα την επινόηση μαθημάτων για παιδιά, για να μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι και την απόλαυση. Το παιχνίδι όμως δεν εννοείται μόνο για τους μαθητές. Και οι δάσκαλοι μέσω διάφορων παιχνιδιών αριθμητικής, οδηγούν τα παιδιά στην απόκτηση της εξυπνάδας κάνοντας τα πιο χρήσιμα ακόμη και για τους ίδιους τους εαυτούς (Νόμοι, 819b-c).

Οι παιδαγωγικές απόψεις του Πλάτωνα δεν έχουν καθιερωθεί μάταια μέχρι και στο σημερινό μας παιδαγωγικό σύστημα. Ήταν αυτός που πίστεψε και υποστήριξε την καθιέρωση της δημόσιας, υποχρεωτικής εκπαίδευσης, ίση τόσο για τα αγόρια, όσο και για τα κορίτσια (Νόμοι, 804d).

Επισήμανε την σημαντικότητα της ουσιαστικής μελέτης και όχι το επιφανειακό διάβασμα.

Στους *Νόμους*, ο Πλάτωνας τονίζει για άλλη μια φορά την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού, αναφέροντας πως «Τα παιχνίδια έχουν πρωταρχική σημασία για το νομοθετικό έργο.» (797a-b).

Το παιχνίδι σύμφωνα με τον Πλάτωνα, ενσωματώνει από μικρή ηλικία την νοοτροπία στο παιδί να επιτυγχάνει την διεκπεραίωση μιας δραστηριότητας, αλλά και ενός έργου που αργότερα θα συναντήσει και στη καθημερινή ζωή του.

Κατανοώντας τις ανάγκες της παιδικής ηλικίας, δίνει ιδιαίτερη έμφαση στο παιχνίδι. Το παιχνίδι αποτελεί σπουδαίο μέσο αγωγής. Διαμορφώνει από νωρίς το ήθος των αυριανών πολιτών, μεταδίδει την πειθαρχία και την υπακοή σε κανόνες, καλλιεργεί την σωματική και πνευματική υγεία και εξοβελίζει την βία και το ανταγωνιστικό πνεύμα.

Με γνώμονα τα παραπάνω σημαντική είναι η αναφορά του Χουζίνγκα (1989, σ. 224), ο οποίος αναφέρει για τον Πλάτωνα πως «...όσο και αν εμβάθυνε στη φιλοσοφία, εξακολουθούσε ωστόσο να τη θεωρεί ως ένα ευγενές παιχνίδι.»

3.2 Οι παιδαγωγικές απόψεις του Αριστοτέλη

Την άποψη ότι η παιδεία έχει πολιτικό χαρακτήρα, δεν υποστήριξε μονάχα ο Πλάτωνας, αλλά και ο μαθητής του Αριστοτέλης. Ο Σταγειρίτης φιλόσοφος, παρουσιάζει τις θέσεις του για την παιδεία τόσο στα *Πολιτικά*, όσο και στα *Ηθικά Νικομάχεια*.

Και για τον Αριστοτέλη, βασική προϋπόθεση για την επίτευξη της Άριστης Πολιτείας, αποτελεί η εκπαίδευση. Υποστήριξε πως μέσο εκπαίδευσης των παιδιών έως τα πέντε τους χρόνια, αποτελούν τα παιχνίδια. Χωρίς να εστιάσουμε σε ολόκληρο το φάσμα της θεωρίας του Αριστοτέλη, θα βασιστούμε στις απόψεις του αναφορικά με την παιδεία και την εκπαίδευση στο έργο του *Πολιτικά*.

α) *Πολιτικά*

Στο έβδομο βιβλίο των *Πολιτικών*, ο Αριστοτέλης πραγματεύεται την απεικόνιση της Άριστης Πολιτείας αλλά και το εκπαιδευτικό της σύστημα, καθώς στο όγδοο βιβλίο, κάνει λόγο για την θέση της μουσικής και της γυμναστικής στην παιδεία της Άριστης Πολιτείας.

Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, η παιδεία «*ταύτην κοινήν ποιητέον.*» (*Πολιτικά*, Θ 2, 1-4).

Ο δημόσιος χαρακτήρας της παιδείας τονίζεται σε αυτό το σημείο και γίνεται εμφανές πως ο Αριστοτέλης υποστηρίζει την άποψη ότι είναι ευθύνη της πολιτείας για την διαπαιδαγώγηση και διαμόρφωση των πολιτών. Εκείνη την εποχή, η ιδιωτική εκπαίδευση ήταν η μοναδική οδός προς την απόκτηση εκπαίδευσης, κάτι που ο φιλόσοφος δεν υποστήριζε.

Αντιθέτως, προσπαθούσε να προάγει την άποψη ότι καθώς όλοι οι πολίτες είναι μέλη της πόλης, τα θέματα της παιδείας θα έπρεπε να απασχολούν το σύνολο και να μην αποτελούν ιδιωτική υπόθεση του καθενός.

Το κράτος, με την θέσπιση νόμων, θα βοηθούσε σε αυτή την εξελικτική διαδικασία.

Αν και η εκπαίδευση και η διαπαιδαγώγηση αποτελούν κυρίως χρέος της πολιτείας, οι ηθικές αρετές αφορούν αποκλειστικά και τον καθένα ξεχωριστά (*Πολιτικά*, Η., 1336b 2-14).

Συμπεράσματα

Ο Αριστοτέλης επηρεασμένος από την πολιτική πραγματικότητα της αρχαίας Ελληνικής κοινωνίας, τόνισε την αναγκαιότητα μετάδοσης της δωρεάν παιδείας, η οποία αποτελεί αρμοδιότητα της πολιτείας, ή αλλιώς του συνόλου. Ο κάθε άνθρωπος θα πρέπει να διενεργήσει και ατομικά όμως, για να αποκτήσει την ηθική αρετή, κάτι το οποίο μπορεί να επιτευχθεί, σύμφωνα με τις απόψεις του, με καλές βάσεις που ξεκινάνε από πολύ νωρίς, μέσα από μια υγιή οικογένεια. Σκοπός της παιδείας σύμφωνα με τον Αριστοτέλη, αποτελεί το ευ ζην, η ευτυχισμένη ζωή.

Την άποψη αυτή περί ορθής διαπαιδαγώγησης είχε και ο Πλάτωνας ο οποίος μάλιστα τόνισε την αναγκαιότητα να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν από μικρή ηλικία. Πέρα από τον Αριστοτέλη, τον Πλάτωνα και φιλοσόφους της εποχής τους, σύγχρονοι μας επιστήμονες και παιδαγωγοί, τονίζουν την σημαντική θέση που κατέχει το παιχνίδι στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.

Με το παιχνίδι, το παιδί αποκτά μια ασφαλή ζώνη, μέσα στην οποία μπορεί από μικρό να μάθει τον γύρω του κόσμο με παραδείγματα μέσα από παιχνίδια, να ψυχαγωγηθεί, να ωριμάσει. Παρόλο που όλοι θυμόμαστε στιγμές της παιδικής ηλικίας όπου το παιχνίδι αποτελούσε την καθημερινή μας απασχόληση, η διατύπωση ενός ξεκάθολου ορισμού παραμένει δύσκολη. Θα πρέπει όμως να έχουμε υπόψιν, πως αμφιλεγόμενη καθίσταται ακόμη και η προέλευση των παιχνιδιών.

Γνωρίζοντας τα παραπάνω, παρατηρούμε έντονες ομοιότητες ανάμεσα σε πολλά από τα παιχνίδια που παίζουμε εμείς και τα σύγχρονα παιδιά, και στα παιχνίδια που έπαιζαν οι αρχαίοι Έλληνες, μικροί και μεγάλοι.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε την σημαντική θέση που κατείχε το παιχνίδι στην κοινωνία της αρχαίας Ελλάδας, για να έρθουμε στην κατανόηση ότι αυτή ακριβώς η νοοτροπία της μετάδοσης της παιδείας μέσω του παιχνιδιού, εξακολουθεί να αποτελεί βάση για την διαμόρφωση του ολόπλευρου χαρακτήρα των παιδιών, τώρα, αλλά και στις μέρες που θα ακολουθήσουν.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αρχαίοι Έλληνες Συγγραφείς

Αριστοτέλης: Ηθικά Νικομάχεια, Πολιτικά.

Πλάτωνας: Νόμοι, Πολιτεία.

Πολυδεύκης: Ονομαστικόν.

Βιβλιογραφία Ξενόγλωσση

Chudacoff, H. P. (2008). *Children at play. An American history*. New York: NYU Press.

Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: A contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 199-212.
doi: <https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789190>

Garvey, C. (1990). *Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού*. Αθήνα: Κουτσουμπός Α.Ε.

Pearson, A. (1992). *Η αρχαία Ελλάδα*. (Α. Θεοδωρίδου, μεταφρ.). Αθήνα: Δελιθανάσης.

Pellegrini, A. (2009). *The Role of Play in Human Development*. New York: Oxford University Press. Ανακτήθηκε από:
https://books.google.gr/books?hl=en&lr=&id=yO3zr_0iFYIC&oi=fnd&pg=PR9&dq=the+role+of+play+&ots=9bde922kgs&sig=fzsqr_h0PbX1gGmJOwHcgkvpNQ&redir_esc=y#v=onepage&q=the%20role%20of%20play&f=false

Roopnarine, J. L. (2011). *Cultural variations in beliefs about play, parent–child play, and children’s play: Meaning for childhood development*. In P. Nathan & A. Pellegrini (Eds.), *The Oxford handbook of the development of play* (σ. 19–27). New York, NY: Oxford University Press.

Sandberg, A., & Vuorinen, T. (2010). *Reflecting the child: Play memories and images of the child*. In E. Brookers & S. Edwards (Eds.), *Engaging play* (σ. 54-66). Berkshire: Open University Press.

Saracho, O., Spodek, B. (1998). *Multiple Perspectives on play in early childhood Education*. Albany : State University of New York Press.

Sommer, D., Sommer, M. (2017). Archaeology and Developmental Psychology. A Brief Survey of Ancient Athenian Toys: *American Journal of Play*, volume 9 (number 3), 341-355.
Ανακτήθηκε από: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1153365.pdf>

Βιβλιογραφία Μεταφρασμένη

Flaceliere, R. (2014). *Ο δημόσιος και ο ιδιωτικός βίος των αρχαίων Ελλήνων*. Αθήνα: Εκδόσεις Δημ. Ν. Παπαδήμα.

Huerre, P. (2009). *Τόπο στο παιχνίδι: Μαθαίνω να παίζω, μαθαίνω να ζω*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Βιβλιογραφία Ελληνική

Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.

Βασιλοπούλου, Ε. (2003). *Το παιδί και το παιχνίδι στην αρχαία Ελληνική τέχνη παιδαγωγική προσέγγιση* (Διδακτορική Διατριβή). Διαθέσιμο από: Εθνικό αρχείο διδακτορικών διατριβών.

Βελαώρας, Π. (2016). Το παιδί, το παιχνίδι και η ένταξη του στη μαθησιακή διαδικασία. *Περιοδικό C.V.P. Παιδαγωγικής & Εκπαίδευσης*. Αθήνα: Εκδοτικός Οίκος Vnapharm. Ανακτήθηκε από: <http://scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education/education-articles/velaoras-panagiotis/velaoras-papagiotis.htm>

Βουλιγέα, Ε., Σιταρά, Μ. (2017). *Παιδί και Πληροφορία – Αναζητήσεις και προσεγγίσεις Ιστορίας, Δικαίου – Δεοντολογίας και Πολιτισμού 28-29 Απριλίου 2017*.

Γέρου, Ε. (2022). *Το παιχνίδι και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού*. Ινστιτούτο ψυχικής Υγείας παιδιών και ενηλίκων. Ανακτήθηκε από: <https://www.inpsy.gr/el/tmimata/paidion-efivon-attikis/86-information/departments/children-adolescents/97-2012-04-11-15-04-21>

Γέρου, Θ. (1984). *Το συμβολικό και δημιουργικό παιχνίδι* (Συμβολή στην ψυχολογία του παιχνιδιού). Αθήνα: Εκδόσεις Δίπτυχο.

- Γκουγκουλή, Κ. (2020, Δεκέμβριος). *Αφιέρωμα : Το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους*. Αρχαιολογία και τέχνες. Ανακτήθηκε από: https://www.archaiologia.gr/wp-content/uploads/2021/11/31-35_T134.pdf
- Δαράκη, Π. (1980). *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ζωΐδη, Γ. (2002). *Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Εκδόσεις Δημ. Ν. Παπαδήμα.
- Κάππας, Χ. (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Εκδόσεις Άτραπος.
- Καραδημητρίου, Κ. (2007). *Εξελικτικές διαφορές κατά τη χρήση παιχνιδιών-αντικειμένων ανάμεσα σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας (Διδακτορική Διατριβή)*. Διαθέσιμο από: Εθνικό αρχείο διδακτορικών διατριβών.
- Λάζος, Χ. (2002). *Παίζοντάς στον χρόνο: Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ.-1500 μ.Χ.* Αθήνα: Αίολος.
- Μουσένα, Ε., Ψαθά, Φ. (2020). *Ο Δρόμος του Παιχνιδιού για την Ανάπτυξη των Δεξιοτήτων του 21ου αιώνα*. 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση. Ανακτήθηκε από: https://www.researchgate.net/publication/352401753_O_Dromos_tou_Paichnidion_gia_ten_Anaptixe_ton_Dexioteton_tou_21ou_aiona
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2002). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε.
- Μπουλώτης, Χ. (1997, Δεκέμβριος 21). *Αφιέρωμα: Όψεις του παιχνιδιού στην αρχαία Ελλάδα*. Η Καθημερινή, σ. 2.
- Ξηροτύρης, Ι. (1969). *Η κοινωνιολογική σκέψη και ο Πλάτων*. Θεσσαλονίκη : χ. ό.
- Παπαμιχαήλ, Μ. (2007). *Τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου και ο ρόλος τους στην αγωγή* (Μεταπτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας: Κομοτηνή.
- Λουΐς, Σ., Παυλάκη, Σ. (2016) . *Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα: Greek toys*. Ανακτήθηκε από : <https://greektoys.files.wordpress.com/2019/04/paixnidia-stin-archaia-ellada.pdf>
- Πλατή, Μ. (2009). *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής τέχνης.

Πουρκός, Μ. (2009). *Τέχνη-Παιχνίδι-Αφήγηση: Ψυχολογικές και Ψυχοπαιδαγωγικές Διαστάσεις*. Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος.

Προκόβας, Κ.Ε. (2010). *Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια του Λιβαδίου Ολύμπου*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Γράμμα Βαρθολομαίος.

Τσιάτζης, Γ. (2004). *Ψυχική Υγεία του Παιδιού και της Οικογένειας, Α' τόμος*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Τσιάτζη, Μ. Σ. (1998). *Αγωγή της προσχολικής Ηλικίας*. Αθήνα: Gutenberg.

Τσίμπρη, Π. (2017). *Το παιχνίδι των παιδιών και οι φανταστικοί τους φίλοι*. Ανακτήθηκε από: https://www.academia.edu/35379644/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_and_%CE%A6%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%AF_%CF%86%CE%AF%CE%BB%CE%BF%CE%B9

Φωκά, Ι., Βαλαβάνης, Π. (1990). *Τα αγγεία και ο κόσμος τους*. Αθήνα: Εκδόσεις Κέδρος Α.Ε.

Χουιζίνγκα, Γ. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση.