ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ ΠΑΣΧΑΛΗ

ΤΑΞΗ: Δ2

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

 **Παραδοσιακά παιχνίδια,** ονομάζονται τα [παιχνίδια](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%28%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1%29) που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή επίδειξη των μεγαλύτερων προς τους μικρότερους. Παιχνίδια που εξελίχθηκαν στο πέρασμα των χρόνων ή απλά παρέμειναν  μια γλυκιά ανάμνηση. Παιχνίδια που τότε ευνοούσαν την ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού, και δρομολογούσαν και την ένταξη των παιδιών στην κοινωνία.

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

 Πολλά παραδοσιακά παιχνίδια παραλλάσσονται και ξεπερνούν τα σύνορα των κρατών και εμφανίζονται σε διάφορους λαούς, όπως το κρυφτό, το [κυνηγητό](https://el.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%9A%CF%85%CE%BD%CE%B7%CE%B3%CE%B7%CF%84%CF%8C&action=edit&redlink=1), η [μπάλα](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CF%80%CE%AC%CE%BB%CE%B1), το [σχοινάκι](https://el.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CE%AC%CE%BA%CE%B9&action=edit&redlink=1), οι [βώλοι](https://el.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%92%CF%8E%CE%BB%CE%BF%CE%B9&action=edit&redlink=1), κ.ά. Για παράδειγμα, το παιχνίδι [κουτάκια](https://el.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%9A%CE%BF%CF%85%CF%84%CE%AC%CE%BA%CE%B9%CE%B1&action=edit&redlink=1) ή τρικαμούτσι ή κεραμιδάκια, είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι που παίζεται από [Τσιγγάνους](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CF%83%CE%B9%CE%B3%CE%B3%CE%AC%CE%BD%CE%BF%CE%B9), [Ρώσους](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A1%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%BF%CE%B9) και [Βλάχους](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%BB%CE%AC%CF%87%CE%BF%CE%B9) στα [Βαλκάνια](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B1%CE%BB%CE%BA%CE%AC%CE%BD%CE%B9%CE%B1).

Ας δούμε κάποια από τα πιο γνωστά αναλυτικότερα:

**Κουτσό**

Χαράζουμε με κιμωλία σε στέρεο έδαφος μερικά συνεχόμενα αριθμημένα τετράγωνα. Η σειρά με την οποία θα παίξουν οι παίκτες καθορίζεται με διάφορους τρόπους. Συνήθως ρίχνουν από μία πέτρα προσπαθώντας να πλησιάσουν ένα συγκεκριμένο σημείο που έχουν προκαθορίσει. Η σειρά βγαίνει με βάση το ποια αμάδα πλησίασε πιο κοντά. Άλλος τρόπος είναι το κλασικό «αμπεμπαμπλόμ». Ο κάθε παίκτης, όταν έρθει η σειρά του, ρίχνει μια μικρή επίπεδη πέτρα ή ένα καπάκι από αναψυκτικό, την «αμάδα» ή «ομάδα» όπως πολύ συχνά παραφράζεται, στο πρώτο τετράγωνο. Μετά πηδάει στο τετράγωνο αυτό στηριζόμενος μόνο στο ένα πόδι. Από την κίνηση αυτή προέρχεται και η ονομασία. Προσπαθεί να κλοτσήσει την αμάδα έτσι ώστε να περάσει στο επόμενο τετράγωνο. Αν η αμάδα ακουμπήσει σε γραμμή ή βγει από το τετράγωνο που βρίσκεται χωρίς να πάει στο επόμενο ο παίκτης χάνει τη σειρά του. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κάποιος φτάσει στο τελευταίο τετράγωνο και βγάλει την αμάδα έξω και αφού παίξουν όλοι οι παίκτες που έχουν σειρά. Αν το παιχνίδι δεν έχει τελειώσει, ο παίκτης που έχει χάσει πριν τη σειρά του πρέπει να πετάξει την αμάδα στο τετράγωνο που βρίσκονταν πριν χάσει. Κάνοντας κουτσό θα πρέπει να περάσει ένα ένα τα τετράγωνα μέχρι να φτάσει στο συγκεκριμένο τετράγωνο από όπου θα συνεχίσει.

**Τα κεραμιδάκια**

Τα παιδιά χαράζουν ένα κύκλο και στο κέντρο στήνουν το ένα πάνω στο άλλο, πέντε κεραμιδάκια. Ύστερα σε απόσταση 5-6 μέτρων, χαράζουν μια γραμμή και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, ένα, ένα, πατώντας στη γραμμή, σημαδεύουν με ένα μικρό τοπάκι τα κεραμιδάκια για να τα γκρεμίσουν. Αν αποτύχουν, έρχεται η σειρά της δεύτερης ομάδας. Όταν κάποιο παιδί τα γκρεμίσει, η ομάδα του τα διασκορπίζει μέσα στον κύκλο για να δυσκολέψει την άλλη ομάδα που, για να κερδίσει, πρέπει να τα ξαναστήσει. Κι ενώ οι  παίχτες της δεύτερης ομάδας αγωνίζονται να ξαναστήσουν τα  κεραμιδάκια, τα παιδιά της πρώτης ομάδας τους χτυπούν με το τοπάκι για να τους «κάψουν», δηλαδή να τους βγάλουν έξω από το παιχνίδι. Τότε, συχνά, κάποια παιδιά στέκονται επίτηδες να χτυπηθούν για να παρασύρουν το τόπι μακριά και να δώσουν στους δικούς τους καιρό να τελειώσουν το στήσιμο.



**Πουν' το το δαχτυλίδι**
Στήνονται τα παιδιά σε σειρά. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι:
Πουν' το, πουν' το
το δαχτυλίδι,
ψάξε, ψάξε
δεν θα το βρεις!
δεν θα το βρεις,
δεν θα το βρεις,
το δαχτυλίδι που ζητείς.
Το καθένα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.

**Το τσιλίκι**
Το τσιλίκι παίζεται με δύο ή περισσότερα παιδιά. Για να παιχτεί το παιχνίδι χρειάζονται δύο ξύλινες βέργες, μια μακριά 60-70 εκ. περίπου (τσιλίκα) και μια μικρή 10-20 εκ. περίπου (τσιλίκι), που είναι ξυσμένο όπως το μολύβι μας στις δυο άκρες του.
Τα παιδιά βάζουν σημάδι ρίχνοντας πέτρες και όποιος το πλησιάσει περισσότερο αρχίζει πρώτος. Αυτός λοιπόν βάζει πάνω από μια μικρή σκαμμένη εσοχή στο έδαφος το τσιλίκι, παράλληλα προς το έδαφος, κι έχοντας τα άλλα παιδιά απέναντι του, ρίχνει με την τσιλίκα το τσιλίκι, όσο πιο μακριά μπορεί, προσέχοντας όμως να μην το πιάσουν τα άλλα παιδιά.
Αν το πιάσει ένα απ' τα παιδιά, τότε πηγαίνει αυτό το παιδί να ρίξει το τσιλίκι και εκείνος που το έριξε πριν, αλλάζει θέση και πηγαίνει απέναντι με τα άλλα παιδιά. Αν δεν το πιάσει κανείς, τότε κάποιος απ' τους απέναντι ρίχνει το τσιλίκι για να χτυπήσει την τσιλίκα, που την τοποθετεί εκείνος που έριξε το τσιλίκι οριζόντια στο έδαφος και αν τη χτυπήσει αυτός παίρνει τη θέση αυτού που έριχνε και αλλάζουν θέσεις.
Αν δε χτυπήσουν τη τσιλίκα, τότε ο κύριος παίχτης βάζοντας το τσιλίκι σε ένα σημείο κοντά στην εσοχή, χτυπάει το τσιλίκι με τη τσιλίκα του σε μία άκρη του και αυτό ανασηκώνεται ψηλά. Κατόπιν ο παίχτης αν το χτυπήσει μία φορά δυνατά τότε μετράει την απόσταση από το μέρος που το 'ριξε μέχρι το σημείο που έπεσε με τη τσιλίκα του και όποιο νούμερο βρει, αυτό είναι οι πόντοι που κέρδισε.
Επίσης αν πριν χτυπήσει το τσιλίκι του για να το στείλει μακριά, το χτυπήσει άλλη μια φορά (συνολικά 2) τότε τους πόντους, τους μετράει με το τσιλίκι και όχι με την τσιλίκα. Και αν το χτυπήσει 2 φορές (συνολικά 3), τότε οι πόντοι μετράνε με το διπλάσιο νούμερο που βρίσκεται μετρώντας την απόσταση με το τσιλίκι κ.ο.κ.

**Ο Βασιλιάς**
Τα παιδιά "τα βγάζουν" κι ένας τους γίνεται βασιλιάς. Ο βασιλιάς κάθεται κάπου, ενώ οι άλλοι απομακρύνονται για να διαλέξουν ποιο επάγγελμα θα παραστήσουν και με ποιες κινήσεις. Όταν τελειώσουν επισκέπτονται τον βασιλιά και ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος:
- Βασιλιά, βασιλιά με τα 12 σπαθιά, τι δουλειά;
- Τεμπελιά!
- Και τα ρέστα;
- Παγωτά.
- Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά.
- Τι δουλειά;
Τότε τα παιδιά κάνουν τις κινήσεις του επαγγέλματος που διαλέξανε. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει ένα παιδί που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξανακάθεται και τα παιδιά μιμούνται κάτι άλλο.



**Τα μήλα** **- Apples**
Παίζεται σε εξωτερικό χώρο. Δύο παιδιά χωρίζονται και αποτελούν τα "τέρματα". Χαράζονται δύο γραμμές σε απόσταση δέκα περίπου βήματα η μια από την άλλη. Οι δυο αυτές γραμμές είναι τα τέρματα και πίσω από αυτές τις γραμμές στέκονται οι δυο παίκτες. Αριστερά από τις γραμμές χαράζεται μια άλλη που από πίσω της πηγαίνουν και στέκονται τα υπόλοιπα παιδιά. Με κλήρο ορίζουν ποιός από τα τέρματα θα ρίξει πρώτος την μπάλα για να χτυπήσει ένα από τα παιδιά που βρίσκονται στο κέντρο. Αυτά τα παιδιά πρέπει όλη την ώρα να τρέχουν από την μια άκρη στην άλλη για να μην χτυπηθούν. Αν αυτός που θα ρίξει την μπάλα δεν πετύχει κανένα, τότε βγαίνει και στέκεται πίσω από την αριστερή γραμμή.Με τη σειρά του ρίχνει την μπάλα ο άλλος.
Όταν μείνει μονάχα ένα παιδί στο κέντρο τότε παίζονται τα μήλα, δηλαδή θα χτυπηθούν δώδεκα μπαλιές, έξι από κάθε τέρμα. Πρώτα ρίχνει ο ένας λέγοντας "Ένα μήλο", έπειτα ο άλλος "Δύο μήλα!" κ.λ.π. Το παιδί που είναι στη μέση τρέχει και κάνει κάθε είδους κινήσεις ώστε να αποφύγει την μπάλα. Αν χτυπηθεί τότε χάνει και το παιχνίδι ξαναρχίζει με νέα τέρματα, αν τα καταφέρει να μην χτυπηθεί έχει το δικαίωμα να ξανακαλέσει όλους του παίκτες και να αρχίσει το παιχνίδι με τα ίδια τέρματα.



 Τα παιχνίδια αποτελούν το κύριο μέσο ψυχαγωγίας για κάθε παιδί και έφηβο. Δυστυχώς όμως ο σύγχρονος τρόπος ζωής, η έλλειψη ανοιχτών χώρων, η ανάπτυξη της τεχνολογίας και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οδήγησαν στη λήθη πολλών παραδοσιακών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια αυτά διατηρήθηκαν με ή χωρίς παραλλαγές επί αιώνες και συνέβαλαν στην ανάπτυξη του χαρακτήρα και των φυσικών χαρακτηριστικών χιλιάδων νέων.