



6^ο Γενικό Λύκειο Αχαρνών
Τάξη: Α'

Σχολ. Έτος : 2011-2012

Ερευνητική εργασία: «Παιδί και παιχνίδι από το χθες στο σήμερα.»



Γαυρίδου Ελένη
Καρακασίδου Όλγα
Καρτέρης Ιωάννης
Κικίδης Κωνσταντίνος
Κουτσαντώνης Γεώργιος
Λιβανίου Ελένη
Μανιφάβα Αλεξάνδρα
Μίντζηρας Μάριος
Μπάλτσα Χριστίνα
Πυρένης Σταύρος
Σφακιανάκης Παναγιώτης
Τάσιος Δημήτριος
Τσίνας Λάμπρος
Τσούκη Χρυσάνθη
Φρενόπουλος Νικόλαος
Χαραλαμπίδης Χρήστος

Υπεύθυνη Καθηγήτρια:
Μαρία Κονδύλη

6ο ΓΕΛ ΑΧΑΪΝΩΝ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ:2011-2012

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ (ΑΠΟ ΤΟ ΧΘΕΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΑ)



Καρακασίδου Όλγα

Καρούρης Γιάννης

Μανιράβη Αλεξάνδρα

Μουώλτσι Χριστίνα

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Μαρία Κονδύλη



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Τι είναι το παιχνίδι.....	1
Ο ρόλος του παιχνιδιού σύμφωνα με τους μεγαλύτερους.....	2
Θεωρίες για το παιχνίδι.....	3
Ποιά η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί;.....	3
Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη.....	5
Κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού σύμφωνα με τον Μιντ.....	7
Η ιστορία του παιδικού παιχνιδιού και οι θεωρίες του.....	8
Τα δικαιώματα του παιδιού(!).....	9
Βιβλιογραφία.....	14

Τι είναι το παιχνίδι;

Παιχνίδι:Κάθε ελεύθερη απασχόληση,σωματική αλλά και πνευματική,με σκοπό την αναψυχή. Παιχνίδι λέγεται και το αντικείμενο με το οποίο παίζει κανείς. Το παιχνίδι παίζεται με βάση προκαθορισμένους κανόνες. Υπάρχουν όμως και παιχνίδια που βασίζονται περισσότερο πάνω στον αυτοσχεδιασμό. Γενικά,θεωρείται ως κάτι διαφορετικό από την άλλη ζωή ενός ανθρώπου. Ωστόσο απορροφά ολοκληρωτικά το άτομο και απαιτεί εξαιρετικά έντονη εσωτερική προσπάθεια. Το παιδικό παιχνίδι είναι αναπόσπαστο στοιχείο της ζωής του παιδιού. Είναι επιτακτική εσωτερική ανάγκη και ασυγκράτητη ώθηση,από την ίδια τη φύση,να κινείται. Παίζοντας ατομικά η' και ομαδικά,το παιδί σταθεροποιεί και αναπτύσσει τα όργανα του,πλουτίζει την πείρα του,την φαντασία του,τις γνώσεις του από βιολογική όσο και από παιδαγωγική και κοινωνική άποψη. Για τη διαφορά του από την καλλιτεχνική μίμηση (θέατρο κλπ)

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείται παιδί χωρίς παιχνίδι.Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι,όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δυο λέξεων. Το στοιχείο της ευθυμίας χαρακτηρίζει την ουσία του παιχνιδιού.Η ευθυμία αντικατοπτρίζει,την αισθητική ποιότητα του παιχνιδιού. Η ουσία η' το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι η λειτουργική ευχαρίστηση,η χαρά της δραστηριότητας της αντίληψης,της νόησης του μυϊκού συστήματος και μάλιστα η συμμετοχή όλων αυτών των ικανοτήτων και των ψυχικών λειτουργιών σε αυτή τη δραστηριότητα. Η ευχαρίστηση αποτελεί το πρωταρχικό και κυριότερο στοιχείο του παιχνιδιού χωρίς αυτήν δε νοείται παιχνίδι. Το παιδί θέλει να χαρεί τη ζωή με το παιχνίδι αλλά και διαμέσου να γνωρίσει τη ζωή.Το παιχνίδι θεωρείται μια πράξη χωρίς σκοπό, η οποία δε μεταβάλλει σκόπιμα όπως και η εργασία το υλικό περιβάλλον,για να ικανοποιήσει ανάγκες. Αποτελεί όμως μια ανάγκη,μια ορμή ψυχοσωματική του οργανισμού,η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη σωματική,ψυχοπνευματική,κοινωνική ανάπτυξη και ενηλικίωση του ατόμου.



Ο ρόλος του παιχνιδιού σύμφωνα με τους μεγαλύτερους

Το παιχνίδι διαχωρίζεται από το καθήκον και την εργασία. Συνήθως παρουσιάζεται σαν ξεκούραση, γέμισμα του χρόνου τις ελεύθερες ώρες, σαν ξεγνοιασιά και αναψυχή, σα χαλάρωμα. Συχνά οι ενήλικες θεωρούν το παιχνίδι χάσιμο χρόνου ή το θεωρούν μια δραστηριότητα δευτερεύουσας σημασίας, γιατί δεν έχουν κατανοήσει ότι για το παιδί είναι αντίθετα η πιο σοβαρή ενασχόληση και ότι αυτή η ενασχόληση παίζει ένα πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του. Αυτές οι αντιλήψεις γονέων και εκπαιδευτικών δε συντελούν στη δημιουργία κατάλληλου περιβάλλοντος και έχουν αρνητικές τελικά επιπτώσεις στην ανάπτυξη του παιδιού. Η ζωή στις πολυκατοικίες, χωρίς αυλές, χωρίς κατάλληλα πάρκα ή άλλο ελεύθερο χώρο για παιχνίδι, καταδικάζουν τα παιδιά σε παθητικότητα και απραξία. Αποτελεί λοιπόν επιτακτική ανάγκη σήμερα παρά ποτέ, να συνειδητοποιήσουμε το σημαντικό ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στη σωματική, διανοητική, συναισθηματική, και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.



Θεωρίες για το παιχνίδι

Τι είναι το παιχνίδι και πώς μπορεί να ερμηνευθεί; Το παιχνίδι αποτελεί μια ιδιαίτερα "απειθαρχη έννοια", δύσκολη να ορισθεί. Είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει πολύ διαφορετικές πράξεις και εκδηλώσεις. Διάφοροι επιστήμονες προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση και τη σημασία του παιχνιδιού θέστη του στη ζωή, γιατί το παιχνίδι αποτελεί ανάγκη, ποια είναι η χρησιμότητα του παιχνιδιού ως λειτουργία στη ζωή, ανέπτυξαν μια ποικιλία θεωριών. Το ιδεολογικό υπόβαθρο και το επιστημονικό πρίσμα κάτω από το οποίο οι διάφορες θεωρίες εξετάζουν το παιχνίδι μεταβάλλεται καθώς οι επιστήμες αναπτύσσονται και η κοινωνία εξελίσσεται. Αρχικά οι θεωρίες, που αναπτύχθηκαν, επιχείρησαν να καθορίσουν τη βιολογική λειτουργία του παιχνιδιού, δηλαδή προσπάθησαν να ερμηνεύσουν την ανάγκη του ανθρώπου να παίζει δίνοντας, μια καθαρά βιολογική ερμηνεία. Το κύριο χαρακτηριστικό τους είναι η διατήρηση ή η κατανάλωση υπερχειλίζουσας ζωτικής ενέργειας κατά το παιχνίδι. Σχεδόν όλες αυτές οι θεωρίες επηρεάστηκαν από τη θεωρία της "φυσικής επιλογής" του Δαρβίνου.

Ποια η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί;

Τα παιδιά μιμούνται τους ενήλικες, έτσι σχηματίζουν αναμνήσεις και αναπαραστάσεις πραγματικών καταστάσεων. Με τη βοήθεια της φαντασίας τους, καθώς και με την αναγνώριση έμμεσων κανόνων που καθορίζουν τις δραστηριότητες τους, αναπαράγουν αυτές τις αναμνήσεις της πραγματικότητας μέσα στο παιχνίδι τους. Μέσα από το παιχνίδι τους και μέσα από την δύναμη της φαντασίας τους αναπτύσσουν χρήσιμους μηχανισμούς για την περαιτέρω ανάπτυξη τους. Μέσα στο παιχνίδι τους τα παιδιά μετασχηματίζουν φανταστικά τα αντικείμενα που παράγονται κοινωνικά, καθώς επίσης και τις μορφές συμπεριφοράς που τους προσφέρονται στο άμεσο περιβάλλον τους. Έτσι καταφέρνουν να αποκτήσουν βασικό έλεγχο της αφηρημένης τους σκέψης αλλά και να ισχυροποιήσουν την θέληση τους και την ικανότητα τους να κάνουν συνειδητές επιλογές. Σε μεγαλύτερη ηλικία τα παιδιά ενσωματώνουν στη δική τους συνειδητοτητα κοινωνικά επεξεργασμένα σύμβολα όπως κοινωνικές αξίες και πεποιθήσεις, γνώση της κουλτούρας τους και επιστημονικά διευρυμένες έννοιες για την πραγματικότητα. Έτσι επεκτείνονται τα όρια της κατανόησης τους, όσο αναφορά τον πολιτισμό και την κοινωνία τους, και διευκολύνεται η κοινωνικοποίηση και η προσαρμογή τους στην κοινωνία μέσα στην οποία ζουν. Μέσα στο παιχνίδι αναπτύσσεται μια σημαντική

συμπεριφορά που διαδραματίζει ένα σπουδαίο ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών. Είναι ο ανθρώπινος λόγος που ελευθερώνει τα παιδιά από πολλούς περιορισμούς και τους θέτει στο περιβάλλον. Το παιδί χάρη στο λόγο μπορεί να σχεδιάζει εκτελεί και να ελέγχει τη δική του συμπεριφορά αλλά και τη συμπεριφορά των άλλων. Μπορούμε λοιπόν να πούμε, ότι το παιχνίδι όχι μόνο αποτελεί μια ουσιαστική λειτουργία στη ζωή του παιδιού αλλά καθοδηγεί και στην ανάπτυξη.



Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Το παιχνίδι αποτελεί τη «φυσική» γλώσσα των παιδιών, το πιο ισχυρό μέσο έκφρασής τους και αναπόσπαστη δραστηριότητα της καθημερινότητάς τους. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, μαθαίνει, πειραματίζεται, ευχαριστείται, απογοητεύεται και ανακαλύπτει σιγά-σιγά τον εαυτό του και τον κόσμο που το περιβάλλει. Το παιχνίδι πρέπει να αντιμετωπίζεται με σεβασμό καθώς το ίδιο το παιδί το θεωρεί πολύ σημαντικό, κάτι που φαίνεται και από το πόσο πολύ απορροφάται από αυτό που κάνει.

Στη βρεφική ηλικία, το παιχνίδι βοηθάει το παιδί να αποκτήσει τον έλεγχο του σώματός του. Αρχικά κινεί μόνο τα άκρα του, ενώ μεγαλώνοντας υποβάλλει τον εαυτό του σε προοδευτικά πιο δύσκολες δραστηριότητες. Αργότερα, τα παιδιά παίζουν με τους ήχους, τις λέξεις και τα αντικείμενα, με σκοπό την ανάπτυξη καινούργιων ικανοτήτων, την απόκτηση γνώσεων, αλλά και την ευχαρίστηση που αντλούν μέσα από το παιχνίδι. Το παιχνίδι βοηθά το παιδί να αντιλαμβάνεται τον κόσμο ως ένα οργανωμένο σύνολο. Οι παρεμβάσεις και η αξιοποίηση του τρόπου με τον οποίο το παιδί επιλέγει να παίξει είναι καθοριστικής σημασίας. Το παιχνίδι είναι ενδεικτικό της ικανότητας του παιδιού να επικοινωνεί και να ανακαλύπτει τη σχέση του με τους ενήλικες, οι οποίοι θα πρέπει να φροντίζουν να βρίσκεται το παιδί σε ένα περιβάλλον που να καλλιεργεί, να ενισχύει και να ενθαρρύνει την ενασχόλησή του με το παιχνίδι. Παράλληλα, ο ενήλικας πρέπει να αποτελεί υπόδειγμα για το παιδί, καθώς παρέχει στο παιδί πιθανούς κανόνες συμπεριφοράς. Το παιδί χρειάζεται επίσης να βρίσκεται σε ένα περιβάλλον που θα του επιτρέψει να εκφράζεται ελεύθερα και να νιώθει ασφάλεια, ώστε να μπορεί να εξερευνά και να αναπτύσσεται σε καθημερινή βάση.

Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί ωριμάζει και γίνεται υπεύθυνο. Επιπλέον, το παιχνίδι αποτελεί ένα συμβολικό μέσο, με το οποίο οι ενήλικες μεταδίδουν στο παιδί βασικές αλήθειες που αφορούν τόσο αυτό όσο και τις εμπειρίες του. Το παιχνίδι θεωρείται ότι



είναι μια συγκεκριμένη και ιδιαίτερη γλώσσα του παιδιού, συνιστώντας τη μόνη ίσως γλώσσα που κατέχει από πολύ μικρή ηλικία που το βοηθά να εκφράζει τι πραγματικά εννοεί και αισθάνεται.

Οι γονείς πρέπει να παροτρύνουν το παιδί να εξερευνά τις σκέψεις και τα συναισθήματά του μέσω του παιχνιδιού, φροντίζοντας να δημιουργούν μια ατμόσφαιρα ζεστασιάς, κατανόησης και εμπιστοσύνης στις ικανότητες του παιδιού, ώστε να κάνουν το παιδί να νιώσει σημαντικό, να μάθει να εκτιμά τις προσωπικές του εμπειρίες και να αποκτήσει σιγά-σιγά αυτοεκτίμηση.

Κατηγορίες παιχνιδιών

Παιχνίδια που βοηθούν τη σωματική ανάπτυξη και τη μυϊκή άσκηση, όπως τα παιχνίδια που απαιτούν έλξη ή ώθηση (π.χ. ποδήλατα, πατίνια, σκέιμπορντ).

Παιχνίδια που βοηθούν στην ανάπτυξη της αντίληψης, καθώς και του συντονισμού χεριού και ματιού, όπως παζλ, κύβοι και κατασκευές.

Παιχνίδια που βοηθούν στην ανάπτυξη των αισθήσεων (αφή, όραση, ακοή, όσφρηση, γεύση), όπως μουσικά όργανα, πλαστελίνη, κασετόφωνο, τηλεσκόπιο, καθώς και παιχνίδια που παράγουν ήχο ή εικόνες.

Παιχνίδια για την ανάπτυξη των κοινωνικών ικανοτήτων και της φαντασίας, όπως κούκλες, κουκλόσπιτα, ζωάκια, τρένα, αεροπλάνα, αυτοκίνητα, επιτραπέζια παιχνίδια και βιβλία.

Παιχνίδια για την ανάπτυξη των καλλιτεχνικών και δημιουργικών τάσεων, καθώς και παιχνίδια παρατήρησης και λογικής, όπως σελ ζωγραφικής, σελ κατασκευής διαφόρων αντικειμένων, σελ χημείας, σελ για πειράματα.

Παιχνίδια για την ανάπτυξη των ικανοτήτων που βοηθούν στην ανάγνωση και την αριθμητική, όπως κύβοι και μαγνητικοί πίνακες με γράμματα και αριθμούς, βιβλία, κασέτες και CD με τραγούδια και παραμύθια.



Κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού σύμφωνα με τον Μιντ

Τα στάδια της κοινωνικής ανάπτυξης του παιδιού είναι κατά τον Μιντ τρία:

- 1) το **προπαρασκευαστικό στάδιο** της ασυντόνιστης,δοκιμαστικής και τυχαίας συμπεριφοράς, που συνοδεύεται από μιμήσεις
- 2) το **στάδιο του ατομικού παιχνιδιού**,κατά το οποίο το παιδί παίζει διαφορετικούς ρόλους. Για παράδειγμα, μπορεί να αλλάζει ρόλους,χωρίς συντονισμό ή λογική τάξη, και από ασθενής να γίνεται γιατρός ή από μαθητής δάσκαλος. Κατά το στάδιο αυτό οι «σημαντικοί άλλοι», που είναι συγκεκριμένα πρόσωπα από το κοινωνικό του περιβάλλον με τα οποία το παιδί έχει άμεσες, συχνές και στενές επαφές, ασκούν ιδιαίτερη επίδραση στη διαμόρφωση προτύπων συμπεριφοράς του.
- 3) το **στάδιο του ομαδικού παιχνιδιού**, κατά το οποίο συντελείται μετάβαση από τους απλούς ρόλους του ατομικού παιχνιδιού σε οργανωμένους κοινωνικούς ρόλους (με κανόνες,πρότυπα συμπεριφοράς,προσδοκίες). Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται μέσω της κοινωνικοποίησης η αφομοίωση όλο και περισσότερων ρόλων και το παιδί σχηματίζει την εικόνα αυτού που ο Μιντ ονόμασε «γενικευμένο άλλο»,δηλαδή αφομοιώνει τις στάσεις και τις αντιλήψεις που επικρατούν σε μια κοινωνία σε σχέση με τους διαφορετικούς ρόλους. Μέσω της αφομοίωσης των πολλαπλών ρόλων τα παιδιά εξελίσσονται σε κοινωνικά όντα.

Η μορφωτική αξία του παιχνιδιού

Όλα τα παιχνίδια,ατομικά και ομαδικά,μιμητικά και μορφωτικά είναι απαραίτητα (φτάνει να είναι δημιουργικά και όχι καταστρεπτικά). Τα ατομικά παιχνίδια απαιτούν αυτοσυγκέντρωση και περισυλλαβή, και τα μιμητικά είναι ένα ευχάριστο μάθημα για τη ζωή. Το παιχνίδι εξασκεί,τα χέρια,τα πόδια,όλο το σώμα. Τροχίζει το μυαλό κι ακονίζει τα αισθητήρια όργανα. Θεμελιώνει συνήθειες. Τέλος τα παιχνίδια εκείνα που προετοίμαζαν τίμιους καλούς και έξυπνους πολίτες είναι βέβαια τα μορφωτικά και ομαδικά,αφού ο άνθρωπος είναι μέλος μιας κοινωνίας.

Η ιστορία του παιδικού παιχνιδιού και οι θεωρίες του

Κάποιοι θεωρητικοί υποστήριξαν πως το παιχνίδι είναι μία έκφραση της πλεονάζουσας ενέργειας και δεν σχετίζεται με την διαδικασία της ανάπτυξης. Κάποιοι μελετητές υποστηρίζουν πως τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού εκφράζουν τους ασυνείδητους φόβους και τις φαντασιώσεις τους.

Ο παρακάτω κατάλογος μας δίνει μια εικόνα για την κατηγοριοποίηση του παιχνιδιού σε είδη:

- <<Σκληρό παιχνίδι>>:Γαργάλισμα βρεφών, κινητηιά μακρών και πάλη εφήβων
- <<Συμβολικό παιχνίδι>>:Υποκατάσταση ενός αντικειμένου από ένα άλλο. Περισσότερο σύνθετες μορφές συνιστά το παιχνίδι της φαντασίας .
- <<Τελετουργικό παιχνίδι>>:Πρόκειται για επαναλαμβανόμενα και ρυθμικά παιχνίδια όπως το παιχνίδι του κρυφτού στα μαρά<<τσα!>>
- <<παιχνίδια με κανόνες>>:παίζονται πιο συχνά καθώς το παιδί μεγαλώνει , όπως είναι το ποδόσφαιρο.

Μια κατηγοριοποίηση δόθηκε από την Garvey, η οποία υποστηρίζει πως για να θεωρήσουμε μια δραστηριότητα ως παιχνίδι πρέπει να έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Να είναι ευχάριστη
- Να είναι αυτοσκοπός και όχι μέσο για κάτι άλλο
- Να επιλέγεται αυθόρμητα και ελεύθερα από τους παίκτες
- Να απαιτεί ενεργή συμμετοχή παικτών

Επομένως η γνωστή φράση των γονιών <<τώρα πρέπει να πας να παίζεις και να με αφήσεις ήσυχο>> είναι λιγότερο προβληματική.

Τα είδη του παιχνιδιού με βάση τη γνωστική πολυπλοκότητα είναι τα εξής

1.Αισθησιοκινητικό:Είναι παιχνίδια εξεύρεσης και χειρισμού των αντικειμένων. Το παιδί των 12 μηνών περίπου προσπαθεί να καταλάβει τον κόσμο μέσω των αισθητηριακών και κινητικών οργάνων. π.χ βάζει παιχνίδια στο στόμα του, τα μετακινεί.

2.Λειτουργικό:απλές επαναλαμβανόμενες μυϊκές κινήσεις με ή χωρίς την χρήση αντικειμένων. π.χ το παιδί πετά πάνω κάτω.

3.Δομικό:Χειρισμός αντικειμένων από το παιδί με σκοπό να κατασκευάσει κάτι. π.χ να φτιάξει ένα πύργο, ένα σπίτι.

4. Προσοποίησης:το παιδί χρησιμοποιεί σύμβολα (σκουπόξυλο για άλογο) ή παίζει διάφορους ρόλους. Έτσι εξερεινά την σημασία των δραστηριοτήτων και των σχέσεων στο κόσμο των μεγάλων αναπαράγοντας πλευρές του πραγματικού κόσμου.

5.Με κανόνες: Πχ, το παιχνίδι με τους βόλους το κουτσό .Το παιδί αρχίζει να ενδιαφέρεται για την έννοια της δικαιοσύνης.

Τα παιδιά εκφράζουν μέσω του παιχνιδιού τους φόβους και τις φαντασιώσεις τους και εκτονώνουν τις συναισθηματικές τους συγκρούσεις.



Τα δικαιώματα του παιδιού

ΑΡΘΡΟ 1

Καθένας κάτω των 18 έχει αυτά τα δικαιώματα.

ΑΡΘΡΟ 2

Όλα τα παιδιά έχουν αυτά τα δικαιώματα, ανεξάρτητα από το ποιά είναι, που ζουν, τι κάνουν οι γονείς τους, τι γλώσσα μιλάνε, ποιά είναι η θρησκεία τους, αν είναι αγόρια ή κορίτσια, ποιές είναι οι παραδόσεις τους, αν έχουν κάποια αναπηρία, αν είναι πλούσια ή φτωχά. Κανένα παιδί δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται άδικα για κανένα λόγο.

ΑΡΘΡΟ 3

Όλοι οι ενήλικες πρέπει να κάνουν αυτό που είναι καλύτερο για σένα. Όταν οι μεγάλοι παίρνουν αποφάσεις, πρέπει να σκέφτονται τι συνέπειες θα έχουν αυτές τους οι αποφάσεις για τα παιδιά.

ΑΡΘΡΟ 4

Το κράτος έχει ευθύνη να εξασφαλίσει πως τα δικαιώματά σου προστατεύονται. Πρέπει να βοηθήσει την οικογένειά σου να προστατεύει τα δικαιώματά σου και να δημιουργήσει ένα περιβάλλον όπου θα μπορείς να μεγαλώσεις και να αναπτυχθείς πλήρως.

ΑΡΘΡΟ 5

Η οικογένειά σου έχει την ευθύνη να σε βοηθήσει να μάθεις να ασκείς τα δικαιώματά σου και να εξασφαλίσει πως τα δικαιώματά σου προστατεύονται.

ΑΡΘΡΟ 6

Έχεις δικαίωμα στη ζωή.

ΑΡΘΡΟ 7

Έχεις δικαίωμα να έχεις ένα όνομα και αυτό πρέπει να αναγνωρίζεται επίσημα από το κράτος. Έχεις δικαίωμα σε μια εθνικότητα (να ανήκεις σε μια χώρα).

ΑΡΘΡΟ 8

Έχεις δικαίωμα σε μια ταυτότητα - ένα επίσημο αρχείο του ποιος/α είσαι. Κανείς δεν πρέπει να στο στερήσει αυτό.

ΑΡΘΡΟ 9

Έχεις το δικαίωμα να μένεις με τους γονείς (ή γονέα) σου, εκτός και αν αυτό είναι κακό για σένα. Έχεις το δικαίωμα να ζεις με μια οικογένεια που νοιάζεται για σένα.

ΑΡΘΡΟ 10

Αν ζεις σε διαφορετική χώρα από αυτή που μένουν οι γονείς σου, έχεις το δικαίωμα να είστε μαζί στο ίδιο μέρος.

ΑΡΘΡΟ 11

Έχεις το δικαίωμα να προστατεύεσαι από απαγωγή.

ΑΡΘΡΟ 12

Έχεις το δικαίωμα να πεις τη γνώμη σου και οι μεγάλοι να την ακούν και να την παίρνουν σοβαρά.

ΑΡΘΡΟ 13

Έχεις το δικαίωμα να ανακαλύπτεις πράγματα και να μοιράζεσαι τις σκέψεις σου με άλλους, μιλώντας, ζωγραφίζοντας, γράφοντας ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο εκτός και αν αυτός βλάπτει ή προσβάλλει άλλους ανθρώπους.

ΑΡΘΡΟ 14

Έχεις το δικαίωμα να επιλέξεις τη δική σου θρησκεία και τα πιστεύω. Οι γονείς σου θα πρέπει να σε βοηθήσουν να αποφασίσεις τι είναι σωστό και τι λάθος και ποιά είναι το καλύτερο για σένα.

ΑΡΘΡΟ 15

Έχεις το δικαίωμα να διαλέξεις τους φίλους σου και να συμμετέχεις ή να φτιάξεις ομάδες, φτάνει αυτό να μην βλάπτει άλλους.

ΑΡΘΡΟ 16

Έχεις δικαίωμα σεβασμού στην ιδιωτική σου ζωή.

ΑΡΘΡΟ 17

Έχεις το δικαίωμα να λαμβάνεις πληροφορίες που είναι σημαντικές για την ευημερία σου, από το ραδιόφωνο, τις εφημερίδες, βιβλία, ηλεκτρονικούς υπολογιστές και άλλες πηγές. Οι ενήλικες πρέπει να βεβαιωθούν πως οι πληροφορίες που λαμβάνεις δεν είναι βλαβερές και να σε βοηθήσουν να βρεις και να καταλάβεις τις πληροφορίες που χρειάζεσαι.

ΑΡΘΡΟ 18

Έχεις το δικαίωμα να μεγαλώσεις με τους γονείς (ή γονέα) σου αν αυτό είναι δυνατό.

ΑΡΘΡΟ 19

Έχεις το δικαίωμα να προστατεύεσαι από το να πάθεις κακό ή να σε κακομεταχειριστούν, στο σώμα ή το μυαλό.

ΑΡΘΡΟ 20

Έχεις το δικαίωμα σε ειδική φροντίδα και βοήθεια αν δεν μπορείς να ζήσεις με τους γονείς σου.

ΑΡΘΡΟ 21

Έχεις δικαίωμα σε φροντίδα και προστασία αν σε υιοθετήσουν ή σε αναλάβει ανάδοχη οικογένεια.

ΑΡΘΡΟ 22

Έχεις δικαίωμα σε ειδική φροντίδα και βοήθεια αν είναι πρόσφυγας (εάν εξαναγκάστηκες να φύγεις από το σπίτι σου και ζεις σε άλλη χώρα), όπως και σε όλα τα άλλα δικαιώματα αυτής της Σύμβασης.

ΑΡΘΡΟ 23

Έχεις δικαίωμα σε ειδική εκπαίδευση και φροντίδα αν έχεις κάποια αναπηρία, καθώς

και σε όλα τα άλλα δικαιώματα αυτής της Σύμβασης, ώστε να μπορείς να ζήσεις μια ολοκληρωμένη ζωή.

ΑΡΘΡΟ 24

Έχεις δικαίωμα στην καλύτερη δυνατή φροντίδα για την υγεία σου, καθαρό νερό να πεις, θρεπτικό φαγητό, ένα καθαρό και ασφαλές περιβάλλον και τις πληροφορίες που θα σε βοηθήσουν να μείνεις υγιής.

ΑΡΘΡΟ 25

Αν ζεις κάτω από τη φροντίδα άλλων ή σε άλλες καταστάσεις μακριά από το σπίτι σου, έχεις δικαίωμα να εξετάζονται τακτικά οι συνθήκες κάτω από τις οποίες ζεις για να φανερωθεί αν είναι οι πιο κατάλληλες.

ΑΡΘΡΟ 26

Έχεις δικαίωμα για βοήθεια από το κράτος αν είσαι φτωχός ή βρίσκεσαι σε ανάγκη.

ΑΡΘΡΟ 27

Έχεις δικαίωμα σε φαγητό, ρούχα, ένα ασφαλές μέρος να ζήσεις και να ικανοποιούνται οι βασικές σου ανάγκες. Δεν πρέπει να μειονεκτείς με τρόπο που να μην μπορείς να κάνεις πολλά από τα πράγματα που κάνουν τα άλλα τα παιδιά.

ΑΡΘΡΟ 28

Έχεις δικαίωμα σε εκπαίδευση καλής ποιότητας. Πρέπει να ενθαρρύνεται να πας στο σχολείο μέχρι την υψηλότερη τάξη που μπορείς.

ΑΡΘΡΟ 29

Η εκπαίδευσή σου πρέπει να σε βοηθάει να χρησιμοποιείς και να αναπτύξεις το ταλέντο και τις ικανότητές σου. Πρέπει επίσης να σε βοηθάει να μάθεις να ζεις με ειρήνη, να προστατεύεις το περιβάλλον και να σέβεται τους άλλους ανθρώπους.

ΑΡΘΡΟ 30

Έχεις το δικαίωμα να εξασκείς τις παραδόσεις σου, τη γλώσσα και τη θρησκεία σου - ή όποια άλλη επιλέξεις. Μειονότητες και ιθαγενείς ομάδες χρειάζονται ιδιαίτερη προστασία αυτού του δικαιώματος.

ΑΡΘΡΟ 31

Έχεις δικαίωμα στο παιχνίδι και την ξεκούραση.

ΑΡΘΡΟ 32

Έχεις δικαίωμα προστασίας από εργασία που σε βλάπτει και που είναι επιβλαβής για την υγεία και την εκπαίδευσή σου. Εάν εργάζεσαι, έχεις το δικαίωμα να είσαι ασφαλής και να πληρώνεσαι ικανοποιητικά.

ΑΡΘΡΟ 33

Έχεις δικαίωμα προστασίας από επιβλαβή ναρκωτικά και από το εμπόριο ναρκωτικών.

ΑΡΘΡΟ 34

Έχεις δικαίωμα σε μια ζωή ελεύθερη από σεξουαλική κακοποίηση.

ΑΡΘΡΟ 35

Κανείς δεν επιτρέπεται να σε απαγάγει ή να σε πουλήσει.

ΑΡΘΡΟ 36

Έχεις δικαίωμα προστασίας από κάθε μορφή εκμετάλλευσης.

ΑΡΘΡΟ 37

Κανείς δεν επιτρέπεται να σε τιμωρήσει με σκληρό ή επιβλαβή τρόπο.

ΑΡΘΡΟ 38

Έχεις δικαίωμα σε προστασία και ελευθερία από τον πόλεμο. Παιδιά κάτω των 15 ετών δεν μπορούν να αναγκαστούν να πάνε στο στρατό ή να συμμετέχουν σε πολέμους.

ΑΡΘΡΟ 39

Έχεις δικαίωμα σε βοήθεια αν πληγωθείς, αν παραμεληθείς ή αν σε κακομεταχειρισθούν.

ΑΡΘΡΟ 40

Έχεις δικαίωμα σε νομική υποστήριξη και δίκαιη αντιμετώπιση από το δικαστικό σύστημα που σέβεται τα δικαιώματά σου.

ΑΡΘΡΟ 41

Εάν οι νόμοι της χώρας παρέχουν καλύτερη προστασία στα δικαιώματά σου από ότι τα άρθρα αυτής της Σύμβασης, τότε αυτοί οι νόμοι πρέπει να εφαρμόζονται.

ΑΡΘΡΟ 42

Έχεις το δικαίωμα να γνωρίζεις τα δικαιώματά σου! Οι ενήλικες πρέπει να ξέρουν γι' αυτά τα δικαιώματα και να βοηθήσουν και σένα να τα μάθεις επίσης.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1) L. Vygotsky, Νούς στην κοινωνία, Gutenberg, ΑΘΗΝΑ 1978
- 2) G. Mead, Κοινωνιολογία, ΟΕΔΒ, σελ. 57
- 3) K. Koffka, Growth of the mind, σσ. 381 κ.εξ.
- 4) Εγκυκλοπαίδεια «ΕΠΟΠΤΙΚΗ», Μορφωτική διδακτική
- 5) J. Shepard & Greene, Sociology & You, National Textbook Co., Chicago, 2001
- 6) Το παιδί μας, «ΒΙΒΛΙΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ», Σιαμάντας, Ουβάς



6ο ΓΕΛ ΑΧΑΡΝΩΝ

Τίτλος : Παιχνίδι στην Αρχαιότητα

Ερευνητική Εργασία
Α' Λυκείου



Ομάδα : Χαραλαμπίδης Χρήστος
Γαυρίδου Ελένη
Μίντζιρας Μάριος
Φρενόπουλος Νίκος
Υπεύθυνη Καθηγήτρια : Κονδύλη Μαίρη



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Εισαγωγή.....	3
Ατομικά παιχνίδια	4
Ομαδικά παιχνίδια	5-6
Παιχνίδια στην αρχαιότητα που παίζονται και σήμερα	7-8
Στο Βυζάντιο.....	9
Επί Τουρκοκρατίας.....	10
Νεότερη Ελλάδα.....	11
Βιβλιογραφία.....	12



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην Αρχαία Ελλάδα τα παιδιά έπαιζαν πολλά παιχνίδια, ομαδικά παιχνίδια αλλά και ατομικά παιχνίδια. Στα ομαδικά παιχνίδια υπήρχαν πάντα κανόνες που όφειλαν όλοι να τους σέβονται. Γι' αυτό και οι αρχαίοι Έλληνες έλεγαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Αναπτύσσει την συντροφικότητα, καλλιεργεί το πνεύμα, ασκεί το σώμα κι ακόμα μαθαίνει στα παιδιά τους νόμους της πατρίδας του. Για τους Αρχαίους Έλληνες το παιχνίδι είχε παίξει πολύ σημαντικό ρόλο στην ελληνική κοινωνία. Από την αρχαιότητα μέχρι και στις μέρες μας το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να ξεπεράσουν πολλές δύσκολες καταστάσεις.

Για τους αρχαίους Έλληνες υπήρχε μεγάλη σημασία ο ρόλος του παιχνιδιού διότι με αυτό μάθαιναν να αυτό - αγωγούνται, δηλαδή να καταλάβουν την όλη αξία του παιχνιδιού αλλά και των ομαδικών παιχνιδιών, επίσης το πιο σημαντικό για αυτούς ήταν ότι με αυτόν τον τρόπο πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Ακόμη οι αρχαίοι Έλληνες εντάξανε στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών και το παιχνίδι, θεωρούσαν ακόμη πιο σημαντικό ότι και οι μεγάλοι πρέπει να αφιερώνουν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά παιχνίδια και σε αγώνες. Επιπρόσθετα παιχνίδια έπαιζαν στο δρόμο, στις αυλές αλλά πάντα υπήρχαν κανόνες και όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά.

Ο Πλάτωνας τόνιζε ότι ήταν ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν μέχρι και τα έξι τους χρόνια, επίσης το πιο σημαντικό ήταν ότι έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση με την εκμάθηση βέβαια κάποιου επαγγέλματος.

Ο Αριστοτέλης πάλι συμβούλευε τα παιδιά να αφοσιώνονται στα παιχνίδια αλλά αναπτύσσοντας την δημιουργική τους φαντασία.

ΑΤΟΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στην Αρχαία Ελλάδα κάθε μωρό είχε στα χέρια του το πρώτο αληθινό παιχνίδι, αυτό το παιχνίδι ήταν μια κουδουνίστρα που τότε την έλεγαν « Πλαταγή» ή «Πλαταγών». Οι παλιές κουδουνίστρες ήταν μικροί δίσκοι από πηλό, στολισμένα από μαύρες γραμμές και καστανό- μαύρες ταινίες. Υπήρχαν όμως και άλλες κουδουνίστρες από μέταλλο. Στο εσωτερικό τους οι κουδουνίστρες είχαν πετραδάκια ή σπόρους που έκαναν έναν ωραίο θόρυβο όταν τις κουνούσε κανείς. Αυτός ο χαρούμενος θόρυβος ηρεμούσε και διασκεδάζε το μωρό. Επίσης οι Αρχαίοι Έλληνες πίστευαν πως ο ήχος της κουδουνίστρας ή από απλά αντικείμενα έδιωχναν μακριά τα κακά πνεύματα. Ένα άλλο είδος κουδουνίστρας ήταν το Σείστρο. Το σείστρο το χρησιμοποιούσαν οι μαμάδες και οι παραμάνες των παιδιών σαν κουδουνίστρα. Το σείστρο είναι ένα από τα πιο παλιά μουσικά όργανα στη Ευρώπη, όπου ήρθε από την Αίγυπτο. Το όνομα του προέρχεται από το ρήμα «σειώ» που σημαίνει κουνάω.

Εκτός από την κουδουνίστρα τα μωρά είχαν και άλλα παιχνίδια, ένα από αυτά ήταν η σβούρα που υπάρχει και σήμερα. Είναι ακόμη ένα παιχνίδι που έχει κίνηση και γι' αυτό αρέσει στα παιδιά. Οι Αρχαίοι Έλληνες την σβούρα την έλεγαν «στρόμβος» ή «στρόβιλος» (επειδή κάνει σβούρες), ρόμβος (γιατί είχε σχήμα ρόμβου) και βόμβυκα (γιατί καθώς γυρίζει κάνει θόρυβο)

Ένα άλλο φανταστικό παιχνίδι που κινείται είναι ένα Γιο-Γιο, όπως το λέμε σήμερα. Με το Γιο – Γιο διασκεδάζαν και διασκεδάζουν ακόμα μικροί και μεγάλοι.

Τα ζάρια ή όπως αποκαλούσαν τότε, «κύβοι». Εκτός από τα ζάρια με αριθμούς υπήρχαν ζάρια με γράμματα ή λέξεις. Η κατασκευή τους γινόταν από πηλό, χαλκό, κρύσταλλο, ελεφαντόδοντο ακόμα και από χρυσό. Είχαν συνήθως πάνω τους τελείες που συμβόλιζαν έναν αριθμό από το 1-6, αλλά ανέφερα και πριν είχαν ζάρια με λέξεις και με γράμματα. Τα ζάρια είναι ένα τυχερό παιχνίδι που ξετρελαίνει τους μεγάλους πιο πολύ. Όσοι είχαν μανία παίζανε με χρήματα και με ζαβολιές.

Ένα αγαπημένο παιχνίδι των κοριτσιών στην αρχαία Ελλάδα ήταν η «κούκλα». Φτιάχνονταν συνήθως από πηλό και κράταγε κάθε κουκλίτσα από ένα αντικείμενο στα χέρια της, αλλά μπορεί και όχι.



ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μιας είναι γνωστό πως μέχρι σήμερα , μικροί και μεγάλοι από όλο τον κόσμο παίζουν διάφορα παιχνίδια με μπάλες . Από τα πιο συνηθισμένα και ταυτόχρονα γνωστά είναι το ποδόσφαιρο , το βόλεϊ και τέλος το μπάσκετ .

Επίσης γνωρίζουμε ότι ένα άλλο παιχνίδι που παίζουν από τα αρχαία χρόνια ως σήμερα το τόπι , γνωστό ως σφαίρα . Ακόμα πρέπει να επισημάνουμε πως με το τόπι παίζει κανείς μόνος ή με παρέα . Συγχρόνως μερικά από τα μοναχικά παιχνίδια με μπάλα είναι η ουράνια σφαίρα και η απόρραξις . Από άποψη οικονομική όταν οι γονείς δεν έχουν την δυνατότητα να αγοράσουν μια μπάλα εμπορίου για το παιδί τους , μπορούν να την φτιάξουν μόνοι τους . Τέλος ανακαλύψαμε πως στα χρόνια της αρχαίας Ελλάδας πίστευαν πως τα παιχνίδια με την μπάλα είναι από γυμναστική άποψη τα πιο ολοκληρωμένα , διότι με αυτά κινούνται όλα τα μέλη του σώματος και ξεκουράζεται το μυαλό .

Άλλο ομαδικό παιχνίδι είναι το κρυφτό . Είναι ένα από τα πιο παλιά παιχνίδια που στην αρχαία Σπάρτη τα αγόρια το είχαν ως γυμναστική . Το κρυφτό συνέχιζαν να το παίζουν αγόρια και κορίτσια από τα πολύ μικρά τους χρόνια .

Στην αρχαία Ελλάδα παίζονταν πολλά παιχνίδια , ένα ακόμη παιχνίδι για τους αρχαίους ήταν στον κυνηδαιισμό , δηλαδή μαζευόντουσαν σε ένα μέρος όπου είχε λάσπη και έπρεπε η βέργα να σταθεί όρθια στην Γη έτσι ώστε να ρίξει την βέργα ενός άλλου παιδιού . Από αυτό το παιχνίδι βγήκε η έκφραση «πάσσαλος» . Βέβαια αυτό το παιχνίδι παίζεται και στα νεότερα χρόνια και λέγεται «Παλούκια» ή « Καρφιά» .

Για τους αρχαίους Έλληνες το παιχνίδι ήταν το πιο σημαντικό , ένα ακόμη παιχνίδι που έπαιζαν ήταν ο «Κολλαβισμός» δηλαδή το «Bizz» . Αυτό το παιχνίδι παίζεται ως εξής , το πρώτο πράγμα που κάνουν είναι να βάλουν κλήρο ένα παιδί για να δουν ποιος θα τα φυλάει , σε αυτόν που θα πέσει ο κλήρος κάθεται σκεπμένος και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη κλίνει τα μάτια του και τα άλλα παιδιά στέκονται από πίσω του , ένα από αυτά τα παιδιά χτυπάνε την ανοιχτή παλάμη του και ύστερα όλοι μαζί χοροπηδούν και στριφογυρίζουν το δάχτυλό τους και σφυρίζουν Bizz όπως κάνει η μέλισσα . Όμως αυτό το παιδί που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος το χτύπησε .

Πολλά παιχνίδια που παίζονται τώρα και παίζονταν και παλιά είναι η Ακινήτινδα που στις μέρες μας το ξέρουμε Αγαλματάκια Ακούνητα , μόνο που οι αρχαίοι Έλληνες έπαιζαν κάπως διαφορετικά αυτό το παιχνίδι .





ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΠΑΙΖΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΣΗΜΕΡΑ

Παρακάτω αναφέρουμε επιγραμματικά κάποια παιχνίδια της αρχαιότητας, που έχουν φτάσει ως τις μέρες μας και παίζονται σήμερα, με τον ίδιο τρόπο ή με παραλλαγές. Επίσης αναφέρουμε τις ονομασίες που τα συναντάμε.

Τα παιχνίδια αυτά είναι:

«Αιώρα», η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα

«Αμπάριζα », κυνηγητό, σήμερα το συναντάμε με το ίδιο όνομα και σαν σκλαβάκια.

«Ασכולισμός », παιχνίδι ισορροπίας, σήμερα το βρίσκουμε ως ασκί και με παραλλαγές, στον τρόπο παιξίματος, σαν :κουτσωνάκι, προξύμι, κουτσακαλόγερος, άντζης, κουτσό-κουτσό.

«Αστραγαλισμός », τυχερό παιχνίδι,(ζάρια), παίζονταν με πεσσούς-κύβους (ζάρια) και κόττα (αστραγάλους-κότσια) .στους νεώτερους χρόνους έχουμε κάποιες παραλλαγές στον τρόπο παιξίματος, χρησιμοποιώντας όμως τα κότσια, αλλά και αμύγδαλα, ποντιακά καρύδια (μικρά στο μέγεθος) και μεταλλικά νομίσματα.

«Βασιλύνδα», όμοιο με το κλέφτες και αστυνόμοι



«Διαελκυστίνδα, το σημερινό τράβηγμα του σχοινού, το τραβηχτό

«Εφεδρισμός», το συναντάμε σαν πλακίτσες, λούμπαρδα, τσουινά , κά.

«Θμαντελισμό» το συναντάμε σήμερα σαν λουρί

«Χαλκή μυία» ή «ψηλαφίνδα», η τυφλόμυγα γνωστό παιγνίδι και σήμερα. Το συναντάμε σαν: τυφλοπάννι, τυφλοπαννιάρα, τυφλοπάννα, τυφλός, ζουρλοπαννιάρα, γούσταρ-πάτσα, μπούφος



ΣΤΟ BYZANTIO

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Στην εκπαίδευση η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφειλόταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε . Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονίας παιχνίδια όπως η βόλα , κρυφτό, κυνηγητό, τσούκι, γουρούνα, τυφλόμυγα , αλώνι, μύλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.



ΣΤΗ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

Οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιγνίδια την εποχή αυτή είναι ότι τα παιδιά συνέχισαν να τα παίζουν. Ήταν παιγνίδια που άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιγνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιγνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό, το μήλο, η πινακωτή, η τυφλόμυγα, το τσιλίκι.

ΝΕΩΤΕΡΗ ΕΛΛΑΔΑ

Στους νεώτερους χρόνους τα παιγνίδια έπαιξαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας. Τα χρόνια της Κατοχής (1940 –44) ήταν πολύ δύσκολα για όλους. Οι ελλείψεις σε ρούχα και τρόφιμα, η εξασθλίωση και η φτώχεια κυριαρχούσαν σ' όλη τη χώρα. Τα παιδιά ήταν αδύνατα, καχεκτικά, ρακένδυτα, και ψειριασμένα, και ζούσαν με το φόβο του θανάτου. Κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή, που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους, και με το παιγνίδι. Το παιγνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση, και χαρά. Από την άλλη, μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν, όσο αυτό ήταν δυνατό, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματος τους.

Αργότερα, μεταπολεμικά, οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Όμως παρ' όλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφερναν συχνά, με την πρώτη ευκαιρία, να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομήλικους τους, στο δρόμο. Έτσι, έστω και για λίγο, ζούσαν και να εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιγνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφερναν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως εξοφαινηστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιγνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιγνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιγνίδια και να καθελώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται σκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βιβλίο: Ελάτε να παίξουμε : Λήδα Κροντηρά

Επίσης : «Έκθεση Ωνασείου : Η παιδική ηλικία στην αρχαιότητα», January 19 , 2004 by Greek News

MARIA ΘΕΡΜΟΥ , «Τα τυχερά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα» , 29 Δεκεμβρίου 2002 , Το Βήμα

ΝΙΚΟΣ ΝΟΥΥ , Τα παιχνίδια Της Γειτονιάς , Αθήνα 2001

ΠΕΠΗ ΔΑΡΑΚΗ , Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας , Αθήνα 1994

ΛΗΔΑ ΚΡΟΝΤΗΡΑ ,Ελάτε να παίξουμε μέσα στον χρόνο 2002

ΣΩΤΗΡΗΣ Γ.ΠΙΑΤΣΗΣ , Εισαγωγή στην ιστορία της Φυσικής Αγωγής στον Ελληνικό κόσμο,Θεσσαλονίκη 1985

ΘΩΜΑΣ ΤΣΟΠΟΥΡΙΔΗΣ ,Ποντιακά ήθη και έθιμα , Θεσσαλονίκη Μάρτιος 2003

6^ο ΓΕΛ ΑΧΑΡΝΩΝ

ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΠΟ ΤΟ ΧΘΕΣ ΣΤΟ ΣΗΜΕΡΑ

Ερευνητική εργασία: Τα παιχνίδια του 20^{ου} αιώνα

Α' ΛΥΚΕΙΟΥ



1. ΛΙΒΑΝΙΟΥ ΕΛΕΝΑ
2. ΚΟΥΤΣΑΝΤΟΝΗΣ ΠΟΡΓΟΣ
3. ΚΙΚΙΔΗΣ ΚΩΣΤΑΣ
4. ΣΦΑΚΙΑΝΑΚΗΣ ΤΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ:
ΚΟΝΔΥΛΗ ΜΑΡΙΑ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή	σελ.3
2. Τα παιχνίδια στο Βυζάντιο και την Τουρκοκρατία	σελ.4
3. Παιχνίδια του 20 ^{ου} αιώνα	
Ατομικά	σελ.5-6
Ομαδικά	σελ.7-8
4. Περιγραφή και κατασκευή παιχνιδιών	σελ.9-13
5. Συνέντευξη	σελ.14-15
6. Βιβλιογραφία	σελ.16



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αποτελεί ανάγκη για τον καθένα στον κόσμο. Υπάρχει παντού γύρω μας, για παράδειγμα τα ζώα χοροπηδούν και τρέχουν όπως και οι περισσότεροι άνθρωποι στην παιδική τους ηλικία, παρόλο που το παιχνίδι αποτελεί ανάγκη για όλους όπως αναφέρθηκε και πριν πολλά παιδιά όχι μόνο στην εποχή που θα αναφερθούμε αλλά και σήμερα δεν μπορούν να παίξουν. Παιδί και παιχνίδι είναι λέξεις οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους. Αρχικά το παιχνίδι υπήρχε και υπάρχει στη ζωή μας αλλά τον 20^ο αιώνα έπαιζαν διαφορετικά παιχνίδια από ότι παίζουν σήμερα τα παιδιά. Τα παιδιά εκείνη την εποχή αυτοσχεδίαζαν και δημιουργούσαν μόνοι τους τα παιχνίδια τους, ορισμένα από αυτά λέμε ότι παίζονται και σήμερα. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια που θα αναφέρουμε έχουν ξεχαστεί ή δεν αναγνωρίζονται από τα σημερινά παιδιά. Θα αναφερθούμε σε αυτά και θα εξηγήσουμε τον τρόπο με τον οποίο παίζονταν, και ακόμα θα πούμε από τι υλικά ήταν φτιαγμένα.



ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

ΣΤΟ ΒΥΖΑΝΤΙΟ

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9^ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για την θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στην τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11^ο μ.Χ. αιώνα, τα χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Στην εκπαίδευση η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφείλονταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονιάς παιχνίδια όπως η 16άρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.

ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΚΟΚΡΑΤΙΑ

Οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιχνίδια τη εποχή αυτή είναι ότι τα παιδιά συνέχιζαν να τα παίζουν. Ήταν παιχνίδια που άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες άλλα βυζαντινές και ,άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιχνίδια και για κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό, το μήλο, η πινακωτή, η τυφλόμυγα και το τσιλίκι.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ 20^{ΟΥ} ΑΙΩΝΑ ΑΤΟΜΙΚΑ

Yo-yo



Από τα παλιότερα παιδικά «gadgets» του κόσμου, το yo-yo ξεκίνησε να παριστάνει το ασανσέρ από τον 5ο αιώνα π.Χ. Ωστόσο, έπρεπε να περιμένει ως τα '20s για να πάρει την σημερινή του μορφή και να βρεθεί σε κάθε σπίτι που φιλοξενεί μπόμπιρες. Το πρώτο εργοστάσιο yo-yo ιδρύθηκε στις ΗΠΑ το '28 και ξεκίνησε με πωλήσεις 300.000 κομματιών ημερησίως – και συνεχίζει.

Viewmaster



Ποιος δεν έχει «κρυφοκοιτάξει» σαν παιδί από ήρωες του Disney μέχρι ιστορικά μνημεία μέσα από τα «μαγικά» μάτια του viewmaster; Το 1938, πολύ πριν το Avatar και τις 3D τηλεοράσεις του 21ου αιώνα, αξιοποιείται από έναν δαιμόνιο φωτογράφο η αυτόματη λήψη από δύο φωτογραφικές μηχανές, από την οποία προκύπτει το «στερεοσκοπικό» αποτέλεσμα του viewmaster. Στροφή προς το φως, τα παιδικά μάτια στο μαγικό κουτάκι, και η προσωπική προβολή slides ξεκινάει.

Slinger



Το χρωματιστό-ελατήριο-που-κατεβαίνει-την-σκάλα. Αυτό είναι το επίσημο ελληνικό όνομα του slinger – τουλάχιστον για όλους όσους παίξαμε έστω και λίγο μ' αυτό. Μπορεί να μην κρατάει το ενδιαφέρον για πολύ, αλλά στα παιδικά μάτια που το βλέπουν για πρώτη φορά να κάνει γκελ στην κατηφόρα, φαντάζει σαν το πιο ικανό και ευέλικτο σν στο δωμάτιό του.



Μπουρμπουλήθρες



Ο θαυματουργός κύλινδρος, που για να τον ανανεώσουμε κλέβαμε απορρυπαντικό πιάτων από την κουζίνα και διασκεδάσαμε απλώς γεμίζοντας το δωμάτιο με μπουρμπουλήθρες, προσπαθώντας να τις κάνουμε όσο πιο μεγάλες μπορούμε, είναι ένα gadget που σίγουρα έχει περάσει από τα χέρια κάθε παιδιού.

Αφενός γιατί είναι πολύ φθηνό, και αφετέρου γιατί, για να εντυπωσιαστεί η παιδική αθωότητα δεν χρειάζονται πολλά: Αρκούν μερικές φουσκάλες που αιωρούνται στον αέρα. Σήμερα, η βελτιωμένη εκδοχή έφερε στο προσκήνιο τα "bubble guns", ηλεκτρικά "όπλα" που παράγουν απίστευτες ποσότητες μπουρμπουλήθρας.

Ευχούλης



Ένας Δανός έφτιαξε αυτό το ομολογουμένως άσχημο κουκλάκι για την κόρη του το 1959. Για έναν περίεργο λόγο, οι φίλες της ζήλειψαν πολύ και ζήτησαν να φτιάξει κι άλλα. Και έφτιαξε - εκατομμύρια. Οι ευχούληδες -αγγλιστί «troll dolls»- αναβίωσαν για τα καλά στα '90s και τα χρωματιστά funky μαλλιά τους και η περίεργα χαριτωμένη φιγούρα τους έντυσε πολλά μαθητικά μολύβια.

Ο κύβος του Ρούμπικ



Ο τρισδιάστατος κύβος-χρωματικός γρίφος έχει απασχολήσει κάθε άνθρωπο σε κάποια στιγμή της ζωής του. Ένας Ούγγρος εφευρέτης τον δημιούργησε την δεκαετία του '70 και έκτοτε έχει γίνει σύμβολο των «ξύπνιων» μυαλών και γίνονται ακόμη και σήμερα μέχρι και πρωταθλήματα επίλυσης του κύβου του Ρούμπικ.

Άλλα ατομικά παιχνίδια ήταν: ο χαρταετός, η σφυρίχτρες, η σφεντόνα, το τόξο, τα αλογάκια, το πατίνι, η σβούρα, το στεφάνι και το καλάμι.

ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στρατιωτάκια



Έχουν γίνει αμφιλεγόμενο θέμα, για την κληροδότηση πολεμοχαρών ενστίκτων στα αγοράκια, αλλά παρ' όλα αυτά, κάθε «γαλάζιο» δωμάτιο έκρυβε σε ένα σακουλάκι τον δικό του μονόχρωμο στρατό με τους χακί φαντάρους καρφωμένους στην βάση τους. Αργότερα, κάθε εμπλοκή των ΗΠΑ σε πόλεμο, έφερνε στο προσκήνιο και έναν καινούριο «ήρωα δωματίου». Από τους πιο δημοφιλείς, ο GI Joe εμφανίστηκε κατά τον ψυχρό πόλεμο και η HASBRO μετέφερε τις μάχες από τα πραγματικά πεδία σε αυτά των αγορίστικων δωματίων, που έπρεπε οπωσδήποτε να διαθέτουν ένα από τα action figures που κυκλοφορούν.

Barbie

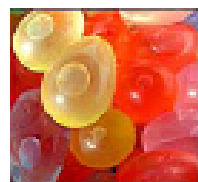


Η απόλυτη βασίλισσα των κοριτσιίστικων παιχνιδιών. Είναι όμορφη, είναι στιλάτη, είναι ξανθιά, και η «μαμά» της, η Mattel, προφανώς την έγραψε σε πολλά μαθήματα, γιατί έχει όλες τις δεξιότητες, και εξάσκησε όποιο επάγγελμα μπορείτε να φανταστείτε. Από το 1959, η αυτοκρατορία της Barbie καλά κρατεί. Λίγο αργότερα, δημιουργήθηκε και ο Ken, για να δώσει νόημα στην single ζωή της πριγκίτισσας και τα κορίτσια έμαθαν από νωρίς πόσο δύσκολες είναι οι σχέσεις.

Lego και Playmobil



Τα λόγια είναι περιττά για τα αγαπημένα τουβλάκια και για τα μικροσκοπικά ανθρωπάκια των δύο εταιριών που μπήκαν σε κάθε σπίτι. Αν μοιράζαμε όλα τα τουβλάκια Lego στον πληθυσμό της Γης, ο καθένας μας θα έπαιρνε από 62 τουβλάκια. Τόσες είναι περίπου και οι διαφορετικές σειρές Playmobil που έχουν δημιουργηθεί, σκορπίζοντας παντού ανθρωπάκια χωρίς μύτη. Μάθετε περισσότερα για τα αγαπημένα σας παιχνίδια σε παλιότερο [αφιέρωμά του in2life](#) στα δύο «μεγάλα όπλα» της παιδικής βιομηχανίας.



Μπαλόνια νερού

Ή αλλιώς, μπουγγέλο. Οι παιδικές «χειροβομβίδες» εφευρέθηκαν στα τέλη του '40 από έναν Άγγλο, η αρχική ιδέα του οποίου ήταν να κατασκευάσει αδιάβροχες κάλτσες από λατέξ για τους στρατιώτες του Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Αντί να καταφέρει ένα πλήγμα στην μάστιγα της γάγγραινας, αποφάσισε πως ήταν πιο εφικτό να δώσει χαρά στους απανταχού πιτσιρικάδες, οι οποίοι βρήκαν ένα από τα αγαπημένα τους εφόδια για φάρσες.



Φρίσμπι

Ξέρατε ότι το φρίσμπι πήρε το όνομά του από έναν... φούρνο; Το μικρό αρτοποιείο Frisbie στις ΗΠΑ πουλούσε τις λαχταριστές πίτες του σε ωραία πιατάκια, τα οποία οι φοιτητές χρησιμοποιούσαν ως παιχνίδια που ίπτανται, επηρεασμένοι από την τρέλα με τα UFO που κατέκλυσε την Αμερική την εποχή των '50s. Τα πιάτα για την πίτα έγιναν πλαστικά αντικείμενα και από τις γειτονιές της Αμερικής ταξίδεψαν σε όλες τις παραλίες, κάνοντας τα παιδιά να βουτούν στην άμμο για να τα πιάσουν και τους γύρω να λοξοκοιτούν με νεύρα.

Άλλα ομαδικά παιχνίδια είναι: το κουτσό, περνά-περνά η μέλισσα, η μπάλα, κούκλες, το λάστιχο, η τρύλιζα, ο τριότης, μπύλιες, τα χαρτάκια, τα αυτοκινητάκια, τα πεντόβολα, τα κότσια, κλέφτες και αστυνόμοι, το κυνηγητό, το τζίζ, το 1 2 3 στοπ, τα μήλα, η μακριά γαϊδούρα, το 1 2 3 κόκκινο φως, τα αγαλματάκια, το κρυφτό, η αμπάριζα, το χαλασμένο τηλέφωνο, το κουτσό, το αλάτι ψιλό, το μαντηλάκι, πετάει-πετάει, η τυφλόμυγα, ο κρυφτοτενεκές και ο πόλεμος.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα παιχνίδια τα οποία τα παιδιά κατασκεύαζαν: η σφεντόνα ήταν φτιαγμένη από ένα γερό ξύλο και ένα χοντρό λάστιχο ,το φυσοκάλαμο το έφτιαχναν από καλαμάκια ή πολύ λεπτούς σωλήνες και έβαζαν μέσα χαρτιά και τα φύσαγαν και έφευγαν μακριά και το τσέρκι για το οποίο χρησιμοποιούσαν το στρογγυλό σίδερο που βρισκόταν γύρω από το βαρέλι του κρασιού και το κύλαγαν με ένα ξύλο.

Ακόμα υπάρχουν και τα παιχνίδια που επινοούσαν και έπαιζαν πολλά παιδιά μαζί όπως: το χαλασμένο τηλέφωνο όπου κάθονται πολλά παιδιά μαζί σε έναν κύκλο και ξεκινάει ένα παιδί και λέει στο αυτί του άλλου ώσπου να φτάσει η λέξη στο τελευταίο παιδί και αυτό να την πει δυνατά και να την ακούσουν τα άλλα παιδιά και αν η λέξη έχει φτάσει στο τελευταίο παιδί σωστά τότε ξεκινάει από αυτό το παιδί το παιχνίδι. Η αμπάριζα είναι ένα παιχνίδι που παίζεται σε γήπεδο τώρα τότε όμως σε αλάνες και τα παιδιά χωρίζονται σε 2 ομάδες και βάζουν ένα σημείο το οποίο η κάθε ομάδα πρέπει να φυλάει από την άλλη και έτσι η μία ομάδα πρέπει να μπει στο χώρο της άλλης και να καταφέρει να ακουμπήσει το σημείο χωρίς να τον πιάσουν οι αντίπαλοι, αν τον πιάσουν τον φυλακίζουν μέχρι να έρθει κάποιος από την ομάδα του να τον ελευθερώσει και αν η μια ομάδα καταφέρει να ακουμπήσει το σημείο 5 φορές νικάει. Τα μήλα είναι και ήταν ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια στα οποία τα παιδιά διαλέγουν 2 άτομα να κάθονται έξω και να πετάνε την μπάλα μεταξύ τους και ονομάζουνε τις πάσες και τα παιδιά που κάθονται ανάμεσά τους προσπαθούν να πιάσουν την μπάλα και ανάλογα με το πόσα μήλα θα πιάσει ο καθένας τόσες ζωές θα έχει στο παιχνίδι και το παιχνίδι τελειώνει όταν τα παιδιά που κάθονταν έξω καταφέρουν και βγάλουν όλα τα άλλα παιδιά.



ΤΟ ΚΟΥΤΣΟ

Παιζόταν από δυο άτομα. Το πρώτο παιδί που άρχιζε, έριχνε μια στρογγυλή πέτρα στην αρχή του σχεδίου. Έπρεπε στηριγμένο στο ένα πόδι να σπρώξει μ' αυτό την πέτρα ώστε να βγει έξω από το σχέδιο στην αρχή. Στη συνέχεια έριχνε την πέτρα στο δεύτερο τετράγωνο κι έμπαινε με το ένα πόδι στο σχέδιο και τετράγωνο -τετράγωνο έφτανε σ' εκείνο που βρισκόταν η πέτρα. Πάλι χτυπώντας την με το πόδι με το οποίο πατούσε στο έδαφος προσπαθούσε τετράγωνο -τετράγωνο να τη βγάλει έξω από το σχέδιο στην αρχή του. Αυτή η διαδικασία συνεχιζόταν με το τρίτο, το τέταρτο και το πέμπτο τετράγωνο. Δεν έπρεπε ούτε η πέτρα ούτε το πόδι να ακουμπήσει στις γραμμές του σχεδίου. Αν ακουμπούσε στη γραμμή έβγαινε από το παιχνίδι και ξεκινούσε το άλλο παιδί.

ΤΡΕΙΣ...ΚΑΙ ΤΟ ΛΟΥΡΙ ΤΗΣ ΜΑΝΑΣ

Τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο, καθισμένα γύρω από τη μάνα, που είναι ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά. Εκείνη βγάζει τη ζώνη της ή ένα λουρί ή σχοινί και πρώτα σχηματίζει μ' αυτό διάφορα σχήματα, π.χ. ένα αχλάδι, ένα μήλο, ένα καλάθι κτλ. Τα άλλα πρέπει να μαντέψουν τι παριστάνει. Όποιο το βρει, του δίνει η μάνα το λουρί και τότε εκείνο έχει το δικαίωμα να σηκωθεί και να κυνηγήσει τ' άλλα παιδιά. Η μάνα μένει στη θέση της και κάθε τόσο φωνάζει: «Τρεις και το λουρί της μάνας! ». Εκείνος που κρατεί το λουρί, συνεχίζει το κυνήγι του κι αν κτυπήσει κανένα παιδί, τότε εκείνο βγαίνει απ' το παιχνίδι. Αν όμως η μάνα φωνάξει: «Τρεις και το λουρί της μάνας! », τότε αυτός που κυνηγάει, πρέπει αμέσως να γυρίσει πίσω και να παραδώσει το λουρί στη μάνα, αλλιώς τα άλλα παιδιά έχουν το δικαίωμα να τον πάρουν στο κυνήγι και να του πάρουν το λουρί και να αρχίσουν μ' αυτό να τον χτυπούν.

ΠΕΡΝΑ, ΠΕΡΝΑ Η ΜΕΛΙΣΣΑ

Τα παιδιά, από 6 και πάνω, διαλέγουν από τα πιο μεγάλα, δυο μάνες και η κάθε μια παίρνει με λάχνισμα τον ήλιο ή το φεγγάρι. Οι 2 μάνες σχηματίζουν με τα χέρια τους μια καμάρα και στέκονται όρθιες στη μέση. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν μια γραμμή, το ένα πίσω απ' το άλλο, κρατημένα απ' τη μέση ή απ' τη ζώνη τους. Όπως έχουν σχηματίσει τη σειρά προχωρούν προς την καμάρα τραγουδώντας:

Περνά, περνά η μέλισσα
Με τα μελισσόπουλα
Και με τα παιδόπουλα!

Όταν φτάσουν μπρος την καμάρα οι 2 μάνες τα ρωτούν:

- Από πού ερχόσαστε;
- Από την Κόρινθο (π.χ.)
- Και τι έχετε φορτωμένα;
- Σύκα και σταφύλια (π.χ.)
- Περάστε μέσα.

Σηκώνουν λοιπόν τα χέρια τους και τα παιδιά περνούν κάτω από την καμάρα, βουίζοντας σαν τις μέλισσες. Την ώρα που είναι να περάσει το τελευταίο, οι 2 μανάδες κατεβάζουν τα χέρια τους και το κρατούν κι ύστερα το ρωτούν σιγά, ώστε να μην ακούσουν τα άλλα:

-Τι θέλεις, τον ήλιο ή το φεγγάρι;

Το παιδί θα πει τον ήλιο ή το φεγγάρι και τότε θα πάει πίσω απ' αυτή που πήρε τούτο το όνομα και θα πιαστεί απ' τη μέση της. Το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο, μόνο που κάθε φορά, τα παιδιά λένε ότι έρχονται από άλλο μέρος και φέρνουν διαφορετικά πράγματα, μέχρις ότου μοιραστούν όλες. Την τελευταία τη ρωτούν πια φανερά, αν θέλει τον ήλιο ή το φεγγάρι κι όταν διαλέξει πιάνεται, πίσω απ' όλα τα άλλα παιδιά. Τότε η μια μάνα βγάζει τη ζώνη της και την απλώνει στην άλλη και η κάθε μια τους κρατάει από μian άκρη και με τα παιδιά από πίσω της την τραβάει προς το μέρος της. Όποια πάρει την άλλη, νικάει.

ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΣ ΚΥΡΑ ΜΑΡΙΑ

Πιάνονται απ' το χέρι και σχηματίζουν κύκλο, ενώ ένα κορίτσι απ' τα μεγαλύτερα, η κυρα-Μαρία, στέκεται στη μέση. Αρχίζουν να γυρίζουν γύρω γύρω και τραγουδούν, ενώ η κυρα-Μαρία προσπαθεί να περάσει ανάμεσά τους.

- Που θα πας κυρα-Μαρία, δεν περνάς δεν περνάς,
Που θα πας κυρα-Μαρία, δεν περνάς, περνάς!
-Θε να πάω εις τους κήπους δεν περνώ, δεν περνώ.
Θε να πάω εις τους κήπους δεν περνώ, περνώ!
-Τι θα κάνεις εις τους κήπους δεν περνάς, δεν περνάς
Τι θα κάνεις εις τους κήπους δεν περνάς, περνάς!
-Θα μαζέψω 2 βιολέτες δεν περνώ, δεν περνώ
Θα μαζέψω 2 βιολέτες δεν περνώ, περνώ!
-Τι θα κάνεις τις βιολέτες δεν περνάς, δεν περνάς
Τι θα κάνεις τις βιολέτες δεν περνάς, περνάς!
-Θα τις δώσω της καλής μου δεν περνώ, δεν περνώ
Θα τις δώσω της καλής μου δεν περνώ, περνώ!
-Και ποια είναι η καλή σου δεν περνάς, δεν περνάς
Και ποια είναι η καλή σου δεν περνάς, περνάς!
-Η καλή μου είν' (η Ελένη π.χ.) δεν περνώ, δεν περνώ
Η καλή μου είν' (η Ελένη π.χ.) δεν περνώ, περνώ!

Μόλις ακούσει τ' όνομά του το κορίτσι που ανέφερε η κυρα-Μαρία, φεύγει απ' τον κύκλο και μπαίνει στη μέση και τότε είτε γίνεται αυτό κυρα-Μαρία και το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι είτε στέκεται στο πλάι της κυρα-Μαρίας, που συνεχίζει ν' αναφέρει σε κάθε επανάληψη του τραγουδιού κι από μια φιλενάδα της, ώσπου δε μένουν πια αρκετά κορίτσια, για να σχηματίσουν κύκλο κι έτσι το παιχνίδι τελειώνει.

ΛΥΚΕ-ΛΥΚΕ, ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ;

Ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά κάνει τον λύκο, που πάει και κρύβεται πίσω από ένα θάμνο ή ένα δέντρο. Τα άλλα παιδιά, με επικεφαλής ένα απ' τα μεγαλύτερα, που θα είναι η «μάννα», πιάνονται στη σειρά, το ένα πίσω απ' το άλλα και πλησιάζουν το κρησφύγετο του λύκου, απαγγέλλοντας ρυθμικά:

«Πήγε ο λύκος στο βουνό,
μες στο δάσος το πυκνό.
Τριγυρνά και τραγουδά:
Λύκε, λύκε είσαι δω;»

Ο λύκος απαντάει: -Εδώ είμαι!

Τα παιδιά ρωτούν: -Και τι κάνεις;

Ο λύκος: -Βάζω το πουκάμισό μου! Ή

Τώρα σηκώνομαι απ' το κρεβάτι μου!

Τα παιδιά απομακρύνονται, κάνουν ένα νέο γύρο, πάντα πιασμένα το ένα πίσω απ' το άλλο και σταματούν πάλι έξω απ' το κρησφύγετο του λύκου, λέγοντας το ίδιο τραγουδάκι. Ο λύκος εξακολουθεί να ντύνεται και τους απαντάει πάντα: «Βάζω το παντελόνι μου» ή «φοράω τα παπούτσια μου» ή δίνει άλλες αστείες απαντήσεις, όπως: «Ξυρίζω τα μουστάκια μου», ανάλογα με την ηλικία του και με την ετοιμότητά του. Στο τέλος λέει: «Βάζω το καπέλο μου» ή «παίρνω το μπαστούνι μου και σας κυνηγώ» και τότε τα παιδιά σκορπίζονται φωνάζοντας:

«Λύκε, λύκε φτάσε με,
σαν μπορείς και πιάσε με!»

Ο λύκος τρέχει από πίσω τους και τα κυνηγάει. Όποιο παιδί φτάσει, βγαίνει από το παιχνίδι. Αυτό γίνεται ώσπου να τα πιάσει όλα ή ώσπου να κουραστούν τα παιδιά.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ-ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

1. Παίζατε παιχνίδια όταν ήσασταν παιδιά;

Ναι

2. Τι παιχνίδια παίζατε όταν ήσασταν μικροί;

α) Ομαδικά παιχνίδια

β) Κρυφτό και τριώτα

γ) Κρυφτό, κουτσό, τσιγκο-λελέτα, γύρω-γύρω όλοι, η μικρή Ελένη, ξιλίκι, το δαχτυλίδι, εφτάπλακο, σχοινάκι, λάστιχο, στρατιωτάκια, αμπάριζα, γερμανικό, μήλα, μπίζ, ψείρες, πεντόβολα, σκούρταρο, μακριά γαϊδούρα, βόλους, σκυταλοδρομία, τυφλόμυγα, αγαλιατάκια, ποδόσφαιρο, σφεντόνα, πετροπόλεμο, μπουγέλο, σφαλιάρες, μπουκάλα, φυσοκάλαμο, τρενάκι, σπιτάκια, θέατρο σκιών, περούλι, καπάκια, μουτζούρης, χούλα-χούπ, μαριονέτες, κυνηγητό, παντομίμα, πετάει-πετάει, περνά-περνά η μέλισσα, αλήθεια ή ψέματα, πέτρα-μολύβι-ψαλίδι-χαρτί, σβούρα και γιο-γιο.

3. Θυμάστε τα παιχνίδια που παίζατε; Αν ναι ποια είναι αυτά;

α) Βόλους, κρυφτό, κυνηγητό και κούκλες.

β) Τα ίδια

γ) Όλα όσα αναφέραμε πριν.

4. Θυμάστε πως παίζονταν τα παιχνίδια; Αν ναι πως;

α) Βόλοι: 2 παιδιά που το καθένα έχει τους βόλους του, προσπαθούν να πετύχουν τους βόλους του αντιπάλου, Κρυφτό: 1 παιδί φυλάει και οι άλλοι κρύβονται, Κυνηγητό: 1 παιδί φυλάει και προσπαθεί να πιάσει τους άλλους οι οποίοι τρέχουν να ξεφύγουν, Κούκλες: έπαιζα κούκλες με τις φίλες μου κάνοντας διάφορα παιχνίδια της φαντασίας μας.

β) Βάζανε 3 πλάκες και άλλες 3 αντικριστά και παίζανε 2 παιδιά.

Κράταγαν 3 πέτρες το κάθε παιδί και τις πετάγανε και αν τις έριχναν κάτω από τις 3 πλάκες (η μια πίσω από την άλλη), τότε το παιδί που έριχνε τα πετραδάκια στις πλάκες κέρδιζε.

Αν έριχνε τα πετραδάκια και δεν έπεφταν στις πλάκες τότε έχανε και κέρδιζε το άλλο παιδί Στο τέλος του παιχνιδιού το παιδί που έχανε έπαιρνε στην πλάτη του το παιδί που είχε κερδίσει και το πήγαινε 3 φορές πέρα-δώθε.

Φτιάχνανε έναν κύκλο στο έδαφος (λάκα) και βάζανε ένα παιδί στη μέση, έξω από τον κύκλο υπήρχε ένα άλλο παιδί και κράταγε μια μπάλα φτιαγμένη, πελεκημένη από ξύλο και κράταγε ένα άλλο κοντάρι φτιαγμένο πάλι από ξύλο. Άφηνε την μπάλα κάτω και με το ξύλο την χτύπαγε και προσπαθούσε να την βάλει στον κύκλο, ενώ το άλλο παιδί που ήταν μέσα στον κύκλο να την προλάβει και να την διώξει ώστε να μην μπει. Αν η μπάλα έμπαινε μέσα στον κύκλο το παιδί που ήταν μέσα έχανε και το παιδί έξω κέρδιζε, αν όμως δεν έμπαινε τότε κέρδιζε το παιδί που ήταν μέσα.

γ) Τα περισσότερα όπως και σήμερα.

5. Τα παιχνίδια τα φτιάχνατε μόνοι σας ή σας τα αγόραζαν;

α) Τα έφτιαχναν μόνοι τους.

β) Μόνοι τους.

γ) Μόνοι τους γιατί δεν υπήρχαν λεφτά και τα περισσότερα παιχνίδια ήταν ομαδικά και δεν θέλαμε κάτι συγκεκριμένο για να τα παίξουμε εκτός από την μπάλα.

6. Θα θέλατε αυτά τα παιχνίδια να παίζονται μέχρι σήμερα;

α) Ναι. Θα ήθελαν τα παιδιά να παίζουν με παρόμοια παιχνίδια και όχι με τα ηλεκτρονικά.

β) Και βέβαια.

γ) Σίγουρα ναι και τα πιο πολλά παίζονται ήδη.



BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Sites:

1. <http://www.in2life.gr>
2. Volidi-volidi.blogspot.com
3. Topaliatzidiko.blogspot.com
4. www.e-thrapsano.gr



6^ο ΓΕΛ ΑΧΑΡΝΩΝ

Το παιδί και το ηλεκτρονικό παιχνίδι.



Ερευνητική εργασία: «Παιδί και παιχνίδι, από το
χθες στο σήμερα»

Α' Λυκείου

1. Πυρένης Σταύρος
2. Τάσιος Δημήτριος
3. Τσίνας Λάμπρος
4. Τσούκη Χρυσάνθη



Περιεχόμενα

Κεφ.1: Ιστορική αναδρομή.....σελ.3	
Κεφ.2: Τύποι ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....σελ.4	
Κεφ.3: Οι λόγοι που τα παιδιά προτιμούν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.....σελ.5	
Κεφ.4: Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ανάπτυξη του παιδιού.....σελ.6	
Κεφ.4.1: Γενικά.....σελ.6	
Κεφ.4.2:Θετικές επιδράσεις.....σελ.6	
Κεφ.4.3: Αρνητικές επιδράσεις.....σελ.7	
Κεφ.4.4: Συμπτώματα από την εξάρτηση....σελ.7	
Κεφ.4.5: Τρόποι αντιμετώπισης του προβλήματος.....σελ.8	
Κεφ.5: Διεξαγωγή δημοσκόπησης με θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.....σελ.8	
Κεφ.6: Βιβλιογραφία.....σελ.13	

1. Ιστορική Αναδρομή

Το πρώτο γνωστό ηλεκτρονικό παιχνίδι που κατασκευάστηκε ποτέ, δημιουργήθηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann μόλις το 1947. Η επόμενη γνωστή "παιχνιδομηχανή" είχε δημιουργηθεί με τον αυτοσκοπό να "παίζει" παιχνίδια, συγκεκριμένα για να μπορεί κάποιος να παίξει το μαθηματικό παιχνίδι NIM. Ο υπολογιστής λεγόταν NIMROD και παρουσιάστηκε το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας. Χρησιμοποιούσε για οθόνη ένα πάνελ από φώτα και ήταν ουσιαστικά η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή. Το 1952 ο Alexander S. Douglas δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ψηφιακή οθόνη. Το παιχνίδι είναι το ΟΧΟ (κύκλοι και σταυροί) και παιζόταν στον αγγλικό υπολογιστή του 1949 (EDSAC), στα πλαίσια του διδακτορικού του πάνω στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή. Το ΟΧΟ ήταν το πρώτο παιχνίδι για υπολογιστές με γραφικά μέχρι το 1961. Το 1958 ο William Higinbotham έφτιαξε ένα διαδραστικό παιχνίδι που λέγονταν "τένις για δυο", για την ετήσια μέρα επισκεπτών του εθνικού εργαστηρίου Brookhaven. Για το παιχνίδι χρησιμοποιούνταν ένας αναλογικός υπολογιστής και για οθόνη ένας παλμογράφος. Οι κανόνες του παιχνιδιού απλοί: Με δύο χειριστήρια που είχαν ένα πολυπλήκτρο δύο κατευθύνσεων και ένα απλό πλήκτρο, ο παίκτης αποφάσιζε σε ποια πλευρά του αντιπάλου έπρεπε να ρίξει το ψηφιακό μπαλάκι ώστε να μπερδέψει τον αντίπαλο. Το 1961, οι φοιτητές του (MIT Martin Graetz), Steve Russell, και Wayne Wiitanen έφτιαξαν το παιχνίδι Spacewar. Το παιχνίδι παίζονταν στον υπολογιστή του 1960, DEC PDP-1 και χρησιμοποιούσε για οθόνη έναν παλμογράφο. Σίγουρα ήταν ένα πολύ σημαντικό παιχνίδι στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών μιας και κάνει το ένα βήμα παραπάνω δείχνοντας ένα πρώτο δείγμα γραφικών και ενός πιο πετυχημένου εξομοιωτή από τα προηγούμενα. Το 1966 ο Ralph Baer συνέχισε να δουλεύει σε μία ιδέα που είχε σκεφτεί το 1951. Αυτή η ιδέα ήταν να φτιάξει ένα διαδραστικό παιχνίδι που να μπορεί κάποιος να το παίξει στην τηλεόραση. Το 1967 είχε δημιουργηθεί η πρώτη πρωτότυπη παιχνιδομηχανή που μπορούσε πλέον να παίζει κάποιος στην τηλεόραση του σπιτιού του. Κάτι που ήταν συναρπαστικό για μία εποχή που τα μόνο παιχνίδια που ΜΠΟΡΕΙ να είχε ακούσει ήταν σε μεγάλους υπολογιστές πανεπιστημίων.

2. Τύποι ηλεκτρονικών

παιχνιδιών.

Στο πέρασμα του χρόνου έχουν δημιουργηθεί πολλές κονσόλες παιχνιδομηχανών. Κατ' αρχήν, υπάρχουν τα φορητά παιχνίδια (π.χ. Gameboy, παιχνίδια κινητών τηλεφώνων) και τα παιχνίδια κονσόλας (π.χ. PlayStation), καθώς κι αυτά που παίζονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή που είναι και τα πιο εξελιγμένα.

Με βάση το περιεχόμενο μπορούμε να χωρίσουμε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στις εξής κατηγορίες:

1.First - person shooters: Παιχνίδια όπου σκοπός του παίκτη είναι να πυροβολήσει όσο γίνεται περισσότερους στόχους, ώστε να κερδίσει περισσότερους πόντους ή χρήματα.(π.χ. Call of Duty, Grand Theft Auto).

2.Παιχνίδια στον πραγματικό χρόνο (Real time strategy): Παιχνίδια στρατηγικής, που εκτυλίσσονται σε γρήγορο ρυθμό, συχνά παίζονται μ' άλλους παίκτες online (π.χ. σκάκι, τάβλι, League of Legends, World of Warcraft)

3.Παιχνίδια προσομοίωσης (Simulation): Παιχνίδια απομίμησης της πραγματικότητας. Χωρίζονται σε 5 κατηγορίες: α) Παιχνίδια αντανακλαστικών, β) Shoot 'em up (παιχνίδια διαστημικού πολέμου, π.χ. Space Invaders), γ) Beat 'em all (παιχνίδια μάχης), δ) επιδεξιότητας και ταχύτητας (π.χ. Formula 1), ε) παιχνίδια πλατφόρμων (π.χ. Pacman).

4.Παιχνίδια περιπέτειας (Adventure): Παιχνίδια που ακολουθούν μια ιστορία και περιλαμβάνουν προβλήματα για επίλυση, γρίφους.

5.Παιχνίδια υπόδυσης ρόλων (Role playing games): Ο παίκτης αναλαμβάνει ένα χαρακτήρα (π.χ. πολεμιστή, μάγο) και καθώς εκτυλίσσεται η ιστορία προστίθενται νέα στοιχεία και δεξιότητες ή εργαλεία, όπλα κ.λ.π. στον χαρακτήρα (π.χ. Diablo).

6.Sports: Π.χ. ο παίκτης έχει την ευκαιρία να παίξει ποδόσφαιρο ή και να μπει στη θέση ενός διάσημου ποδοσφαιριστή.

7.Puzzles: Παιχνίδια λογικής (π.χ. Tetris).

8.Εκπαιδευτικά παιχνίδια: Συνιστούν κατά κανόνα εκπαιδευτικό λογισμικό που εκμεταλλεύεται την πτυχή παιχνιδιού του υπολογιστή ή γενικότερα την θετική στάση του των παιδιών απέναντι στο παιχνίδι ώστε να περάσουν ευκολότερα εκπαιδευτικοί στόχοι .

3. Οι λόγοι που τα παιδιά προτιμούν να παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Είτε πρόκειται για παιχνίδια κονσόλας είτε παιχνίδια στον υπολογιστή μπορούμε να αναζητήσουμε σε αυτά 3 στοιχεία που συνδέονται μεταξύ τους και τα καθιστούν ελκυστικά για τα παιδιά.

Πρώτα, η οθόνη είναι ο χώρος στον οποίο το παιδί μπορεί να εξερευνήσει ένα φανταστικό κόσμο χρησιμοποιώντας ένα παίκτη με τον οποίο ταυτίζεται και μπορεί οποιαδήποτε στιγμή να χαθεί (πεθάνει).

Έπειτα, η ταχύτητα του χρόνου κινητοποιεί



το

παίκτη και τον υποχρεώνει να αντιδρά άμεσα σε κάθε κατάσταση που προκύπτει, έτσι ώστε να εξελιχθεί η πλακή του παιχνιδιού.

Τέλος, η περιορισμένη διάρκεια ζωής του χαρακτήρα κάθε παιχνιδιού, που στην ουσία ανανεώνεται, αφού ο θάνατος είναι συμβολικός και η ζωή ξαναρχίζει από το μηδέν. Επίσης ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά, όσο προχωρά σε υψηλότερο επίπεδο, πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές, να πάρει πιο δύσκολες αποφάσεις κ.λ.π. Κι αυτό αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση που παράγει κλιμακούμενη διέγερση.

4. Επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην ανάπτυξη του παιδιού.

4.1 Γενικά

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μπει για τα καλά στη ζωή του παιδιού και μπορούμε να υποθέσουμε ότι επηρεάζουν την ψυχολογική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξή του.

Σύμφωνα με τον Winnikott, από την πρώιμη ζωή του παιδιού το παιχνίδι συνδέεται με κάθε ασχολία του μέσα από την οποία αυτό εκφράζεται, επικοινωνεί και μαθαίνει. Επίσης, σύμφωνα με τον Piaget, η ανθρώπινη συμπεριφορά βρίσκεται μεταξύ της αφομοίωσης και της προσαρμογής και η δράση της νοημοσύνης πρέπει να βρει ένα τρόπο έτσι ώστε να ισορροπήσει μεταξύ αυτών των δυο καταστάσεων. Σκεφτόμενοι αυτά το παιδί (λόγω της ηλικίας του) που δεν έχει αναπτύξει πλήρως την νοητική του ικανότητα, δεν είναι σε θέση να ισορροπήσει μεταξύ αφομοίωσης και προσαρμογής που έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργεί πολλές φορές λάθος πρότυπα συμπεριφοράς (βίαια).

4.2 Θετικές επιδράσεις

Αρχικά θα αναφερθούμε στις θετικές επιδράσεις των videogames, τα οποία συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιολογία
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Άλλωστε δεν είναι καθόλου τυχαίο που σήμερα σε πολλές Ευρωπαϊκές χώρες αλλά και στην χώρα μας υπάρχουν προγράμματα χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εκπαίδευση από την προσχολική ηλικία με σκοπό την εξοικείωση με την τεχνολογία και την βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων του μαθητή.

4.3 Αρνητικές επιδράσεις

Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι:

Το 90% περίπου των videogames περιέχουν κάποιας μορφής βίαιο περιεχόμενο.

Στα μισά τουλάχιστον απ' αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει σοβαρή βλάβη ή και τον θάνατο του αντιπάλου.

Το 53% των παιδιών σχολικής ηλικίας βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή.

Τα αποτελέσματα αυτών των μελετών αποτελούν ενδείξεις ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ασκούν ισχυρή επίδραση στην επιθετικότητα των παιδιών. Βέβαια μπορεί να πει κάποιος ότι και πριν μερικές δεκαετίες τα παιδιά έπαιζαν πετροπόλεμο στους δρόμους και στις αλάνες και μέσω αυτών αποκτούσαν επίσης βίαια πρότυπα συμπεριφοράς. Ο αντίλογος εδώ θα υποστήριζε ότι τα παιδιά μάθαιναν μέσα από το βίωμα που σταματάει η φαντασία και πού ξεκινά η πραγματικότητα μάθαιναν να προστατεύουν τον εαυτό τους φορώντας κράνη από κατασάρολες υπακούοντας σε κανόνες και ακολουθώντας τον αρχηγό. Επίσης μάθαιναν να σέβονται τους αντιπάλους τους οι οποίοι ήταν πραγματικοί άνθρωποι και όχι κιγούμενοι στόχοι στην οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν μαθαίνεις να σέβεσαι τους αντιπάλους σου και όχι μόνο αυτό αλλά σε ενισχύουν μέσω της αμοιβής να τους εξοντώσεις για να κερδίσεις. Έτσι μπορούμε να πούμε ότι δεν βοηθούν στην αύξηση της ικανότητας για ενσυναίσθηση δηλαδή της ικανότητας να μπαίνει κανείς στη θέση του άλλου. Επίσης σημαντική αρνητική επίδραση στην ψυχο-κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών είναι το πρόβλημα της εξάρτησης δηλαδή της συνεχούς χρήσης των videogames και της ευχαρίστησης που αντλούν τα παιδιά παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια.

4.4 Συμπτώματα από την εξάρτηση

Σύμφωνα με τους ειδικούς της ψυχικής υγείας τα παρακάτω συμπτώματα πρέπει να ανησυχήσουν τους γονείς, τους δασκάλους αλλά και τα ίδια τα παιδιά όταν αυτά εμφανίζονται κατά επανάληψη.

- Το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ
- Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο
- Πέφτει η σχολική του επίδοση
- Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
- Προτιμά να παίζει videogames απ' το να δει τους φίλους του, η ενσσχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του
- Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames

4.5 Τρόποι αντιμετώπισης του προβλήματος

Οι ειδικοί προτείνουν κάποιους τρόπους ώστε να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα και το παιδί να έχει μια ισορροπη σχέση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

- Αναγνώριση του προβλήματος από τους ενδιαφερόμενους γονείς-δασκάλους αλλά και αποδοχή του προβλήματος από το ίδιο το παιδί για να ζητήσει βοήθεια για την απεξάρτησή του
- Ο γονέας-δάσκαλος συζητάει με το παιδί σχετικά με το πρόβλημα για να βρει τους ατομικούς και κοινωνικούς παράγοντες που το οδήγησαν να περνάει τον ελεύθερο χρόνο του παίζοντας εικονικά παιχνίδια και όχι πραγματικά.
- Οι γονείς πρέπει να προστατεύουν τα παιδιά επιβλέποντας τα είδη παιχνιδιών που παίζουν, να θέτουν όρια στον χρόνο παιχνιδιού να συζητούν το περιεχόμενο και να τα ενθαρρύνουν να παίζουν δημιουργικά παιχνίδια με τους συνομήλικους τους
- Διερεύνηση τυχόν άλλων συναισθηματικών προβλημάτων που μπορεί να υπόκεινται αυτού (όπως άγχος, κατάθλιψη κ.ά.)
- Αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο. (Ακόμα και στη χώρα μας, υπάρχουν περιπτώσεις εφήβων που νοσηλεύονται με διάγνωση «εθισμός στο Internet»)

5.Διεξαγωγή δημοσκόπησης με Θέμα: τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Ως ομάδα αποφασίσαμε να διεξάγουμε δημοσκόπηση με σκοπό να διερευνήσουμε πως περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους σήμερα τα παιδιά και με τι συχνότητα παίζουν παιχνίδια και ιδιαίτερα ηλεκτρονικά .



6. Βιβλιογραφία

1. Μ. Τάσση,

Ηλεκτρονικό παιχνίδι, Θετικές και αρνητικές επιδράσεις

www.newinka.gr

2. Φ. ΓΙΟΥΤΑΝΗ και Ε. ΚΟΥΓΙΟΥΡΗ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η επίδραση τους στην ψυχοσύνθεση των παιδιών έκτης δημοτικού

27/1/2006

Benl.primedu.uoa.gr

3. Εγκυκλοπαίδεια Δομή



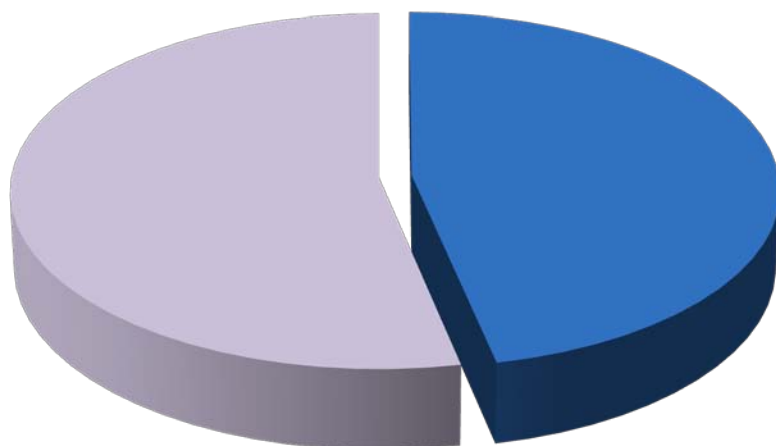
Στοιχεία έρευνας

- Το ερωτηματολόγιο σχεδιάσθηκε από τους μαθητές/μαθήτριες που συμμετείχαν στο Project
- Συμπληρώθηκε από 168 μαθητές του 12^{ου} Γυμνασίου Αχαρνών με την επίβλεψη των μαθητών/μαθητριών του Project
- Τα στοιχεία καταχωρήθηκαν σε Η/Υ από μαθητές/μαθήτριες που συμμετείχαν στο Project
- Τα συμπεράσματα συζητήθηκαν από την ομάδα των μαθητών/μαθητριών



Φύλο μαθητών δείγματος (168 μαθητές)

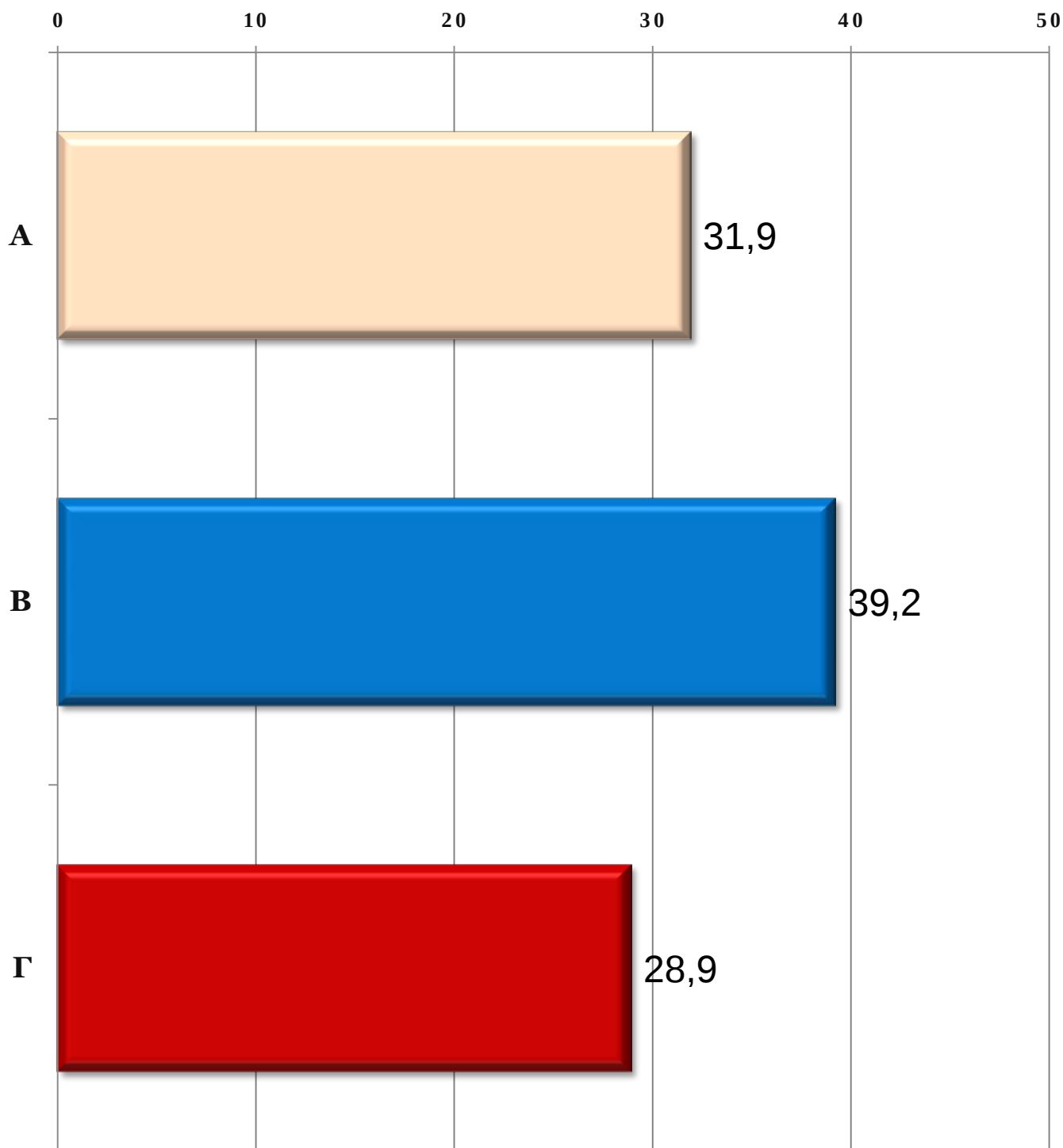
Κορίτσια;
53,3



Αγόρια;
46,7

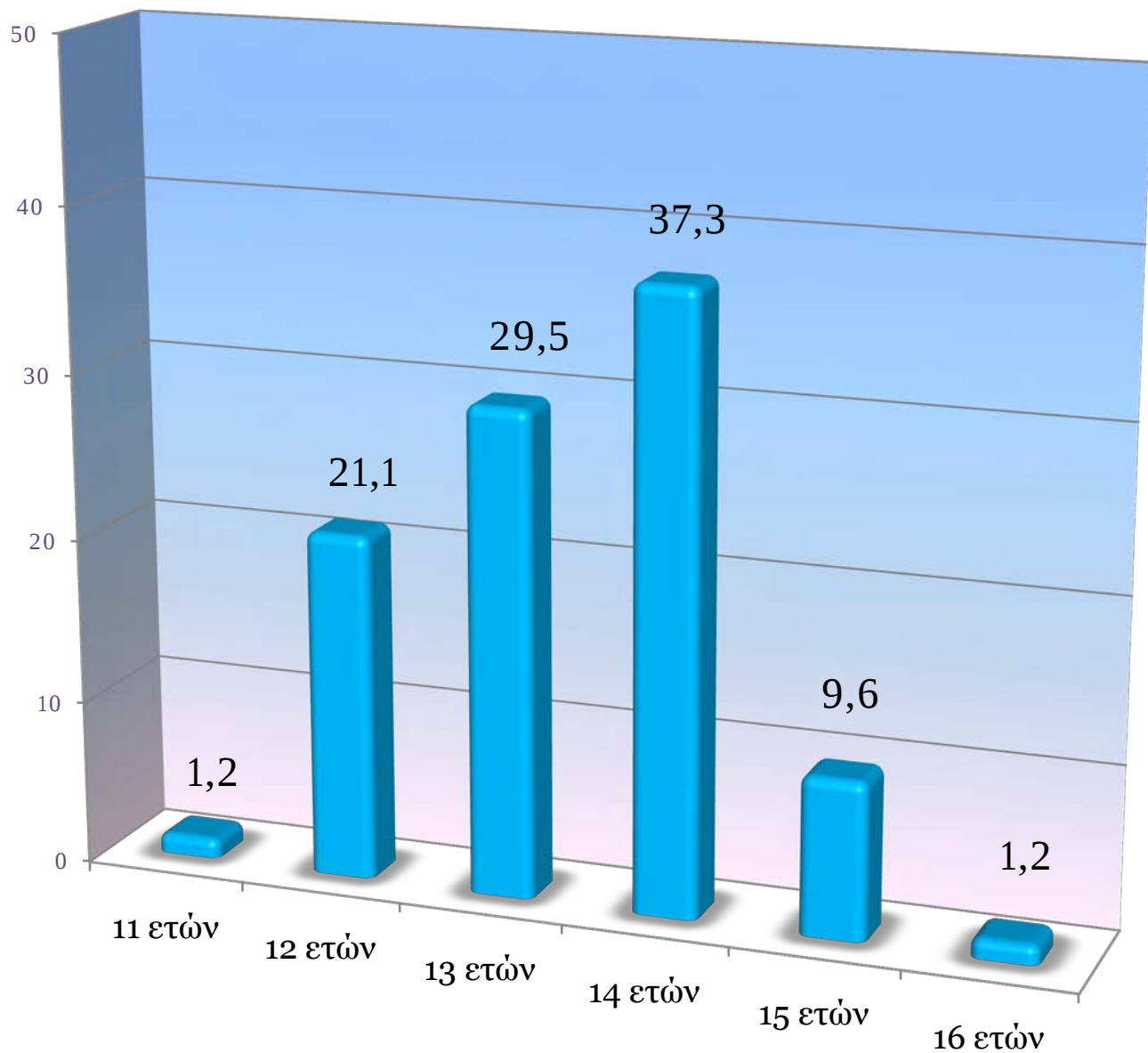


Τάξη μαθητών δείγματος;

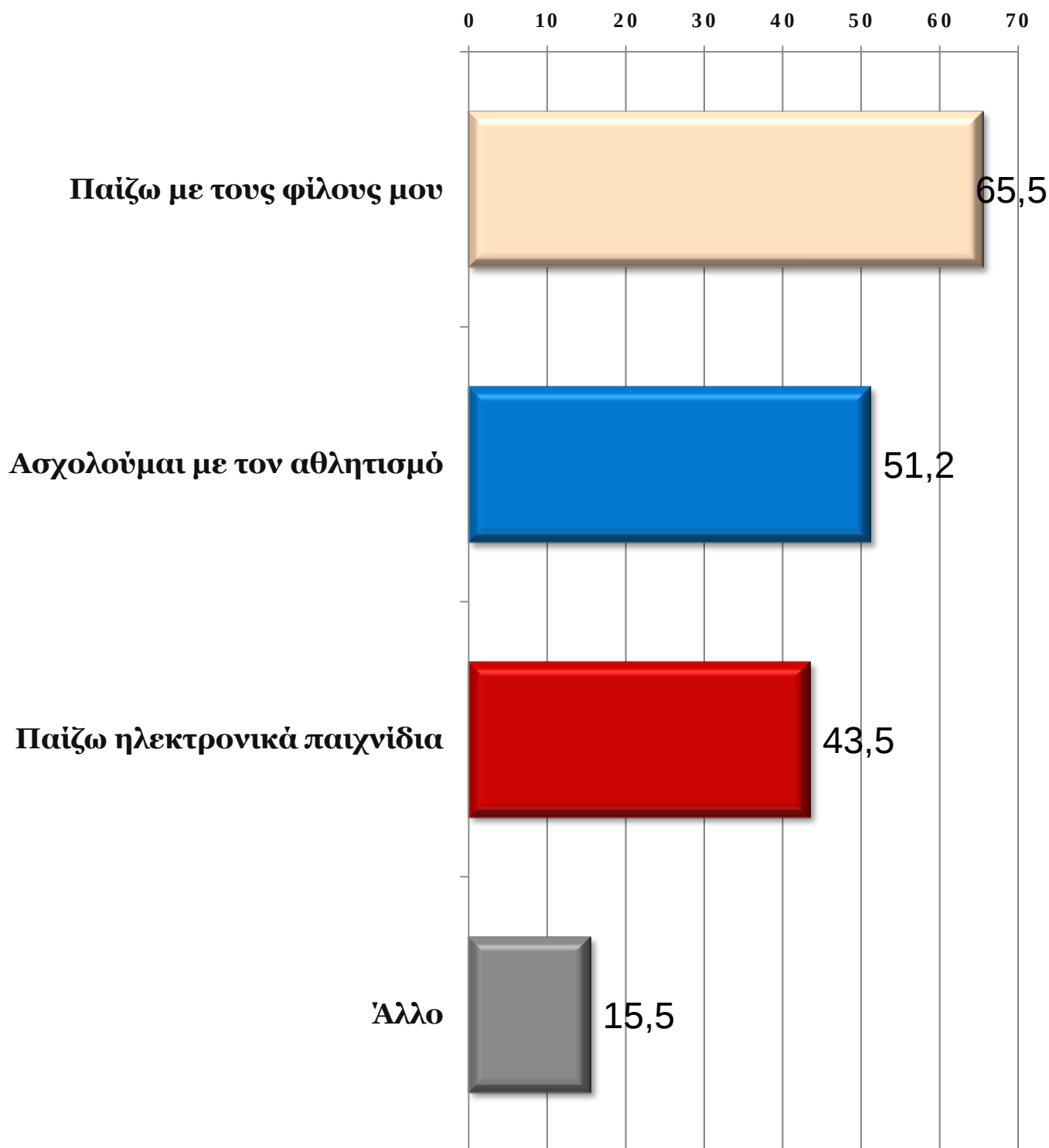




Ηλικία μαθητών δείγματος;



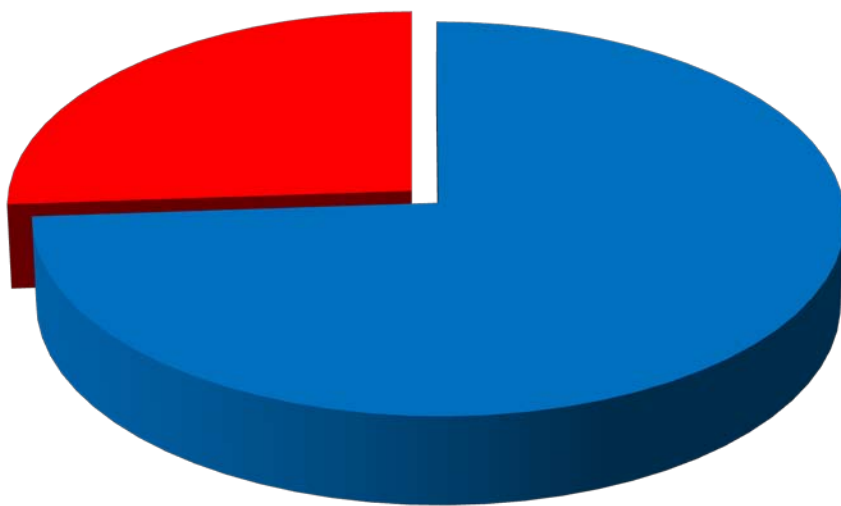
Τι κάνεις στον ελεύθερο χρόνο σου;





Έχετε κονσόλες ηλεκτρονικών παιχνιδιών;
(PS2, PS3, Xbox, κλπ.)

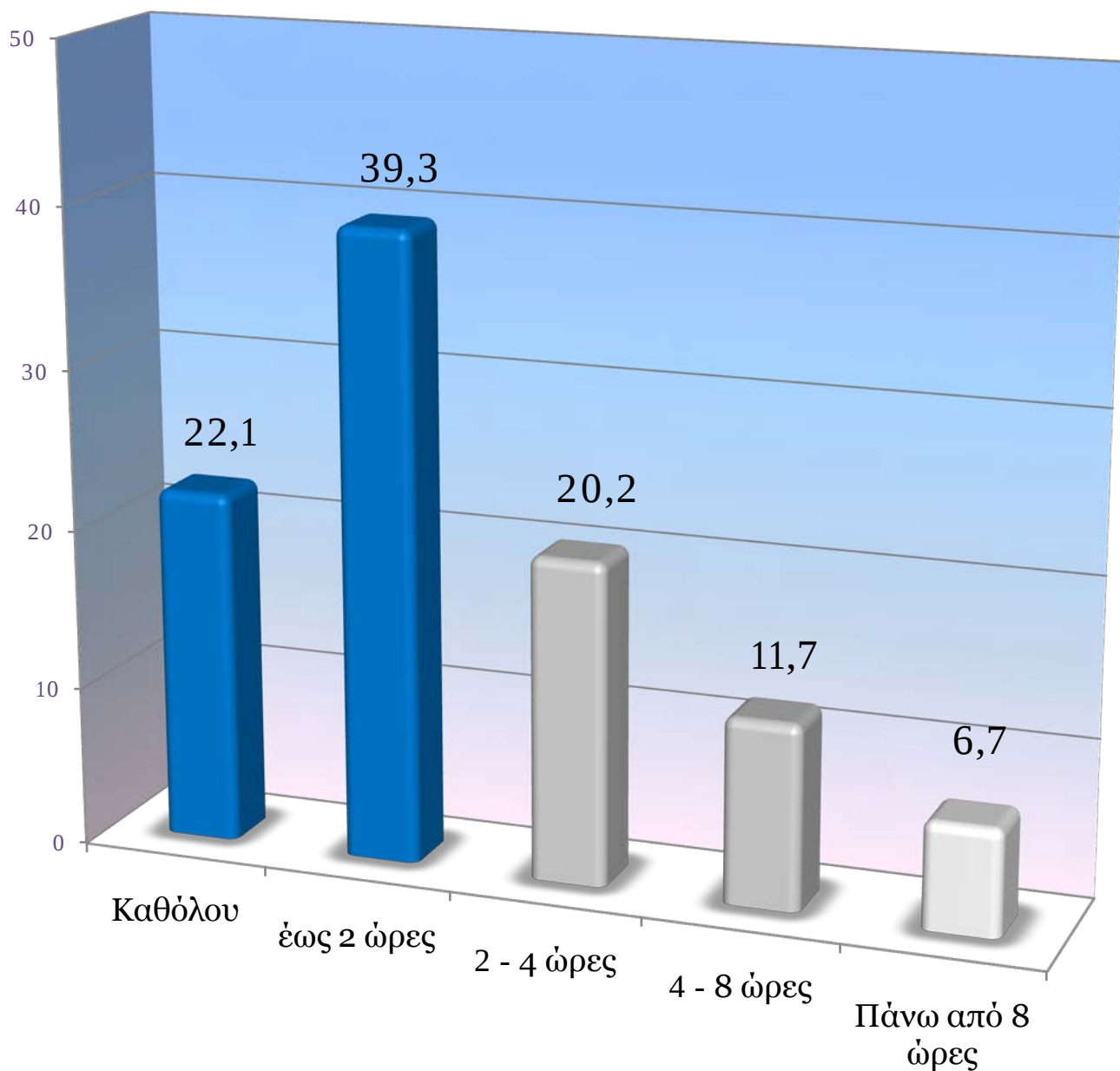
Όχι; 26,1



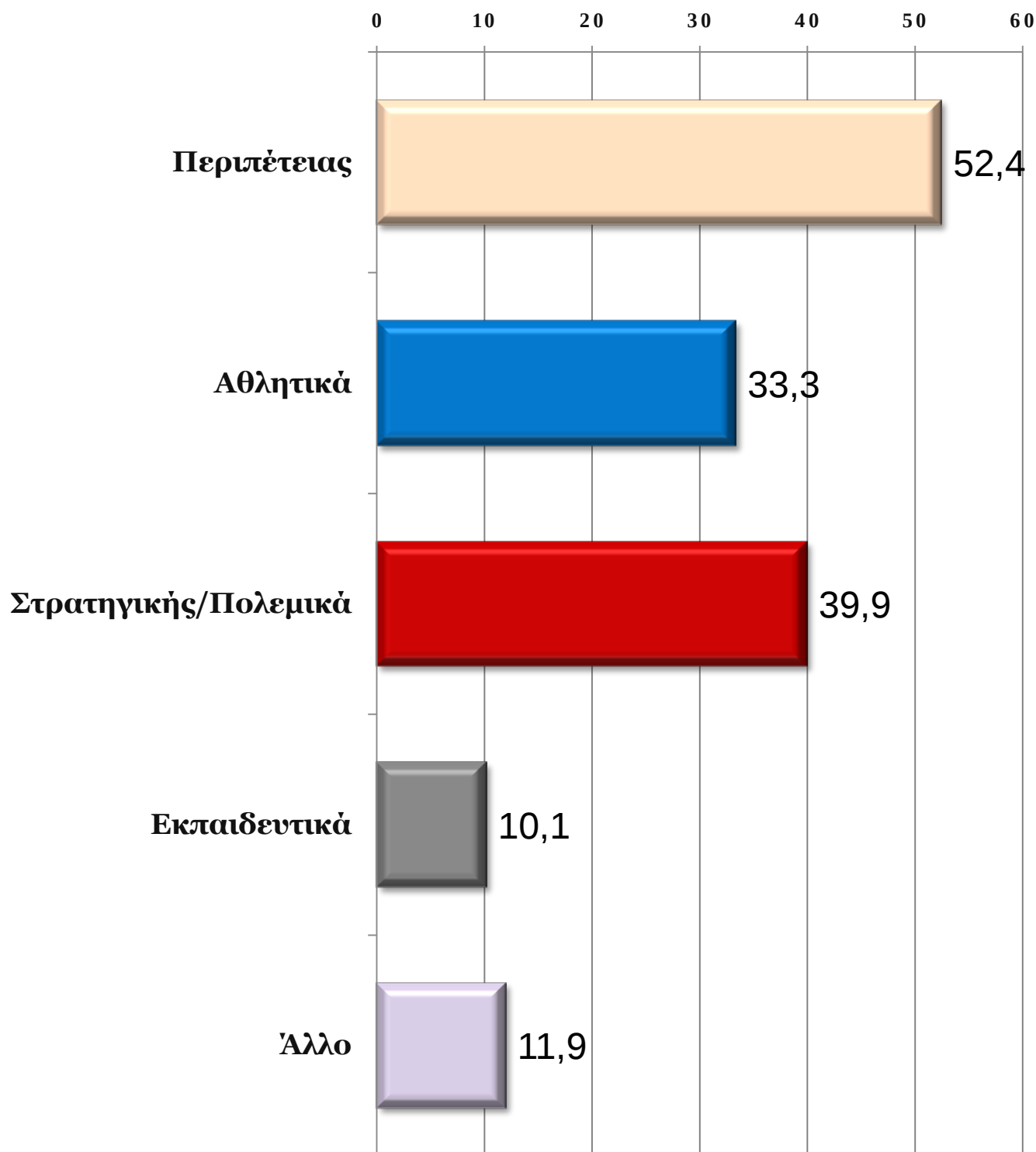
Ναι; 73,9



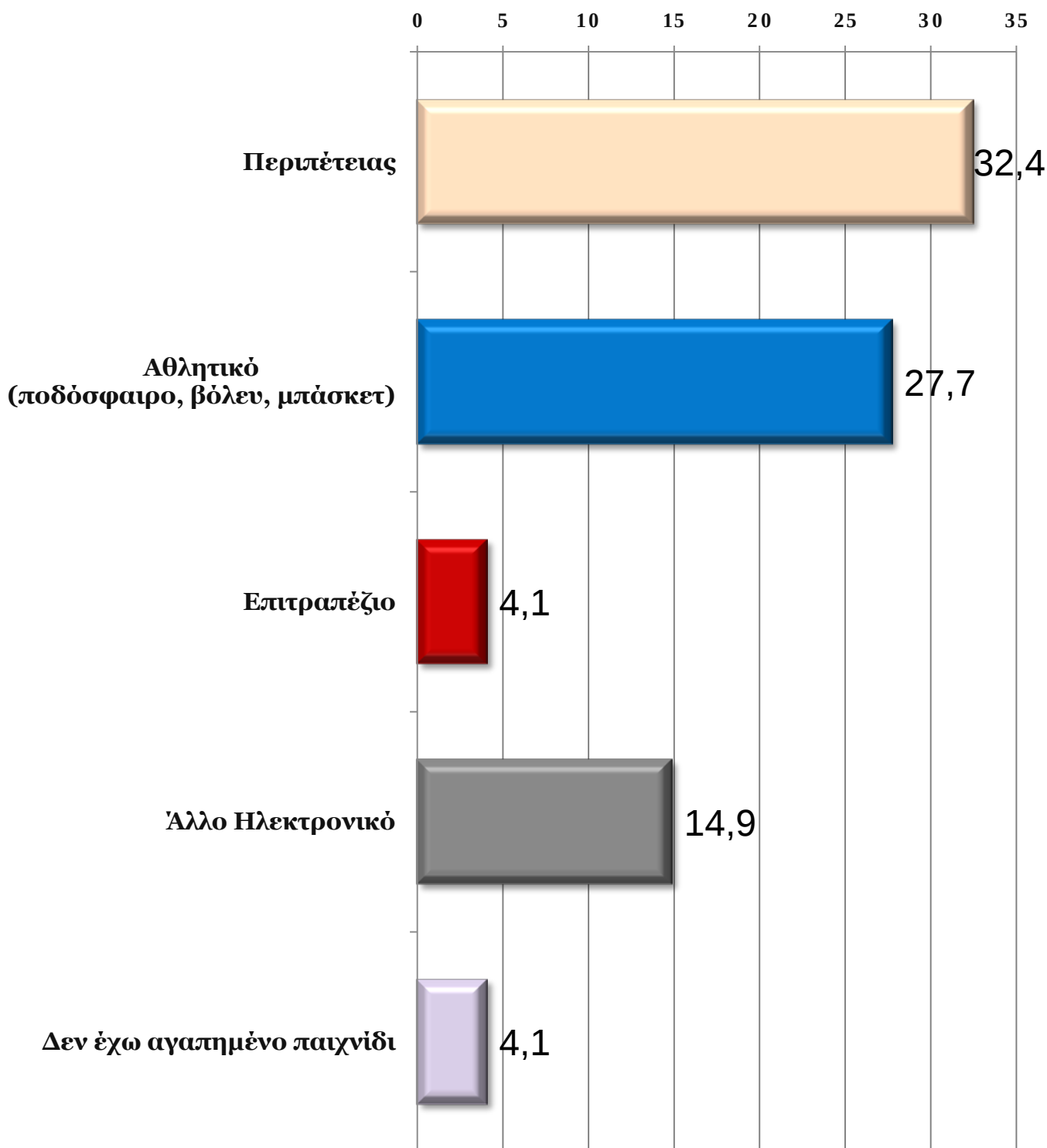
Πόσες ώρες παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια την εβδομάδα;



Τι είδους ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζετε;

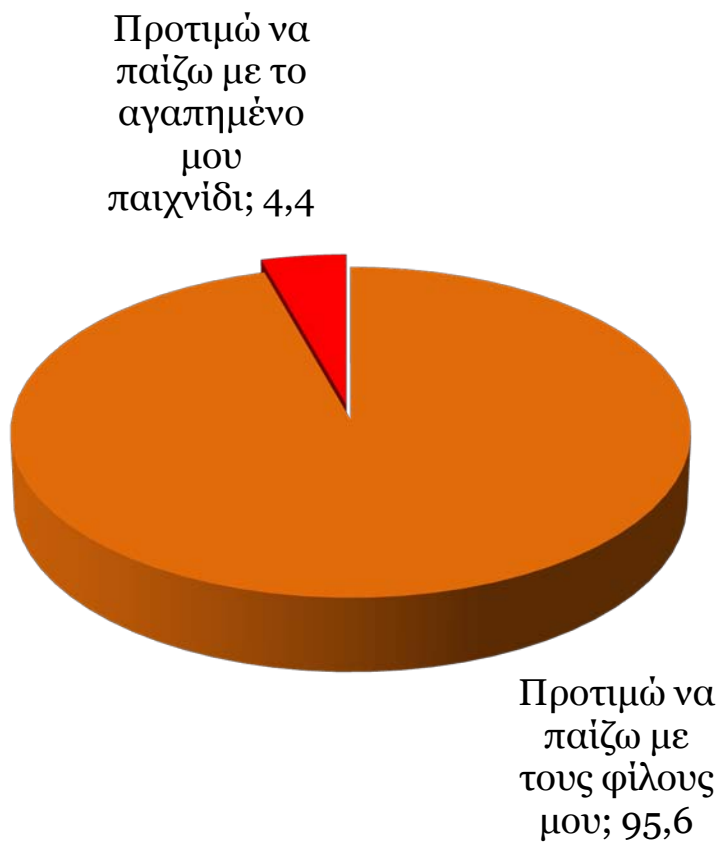


Ποιο είναι το αγαπημένο παιχνίδι σου;



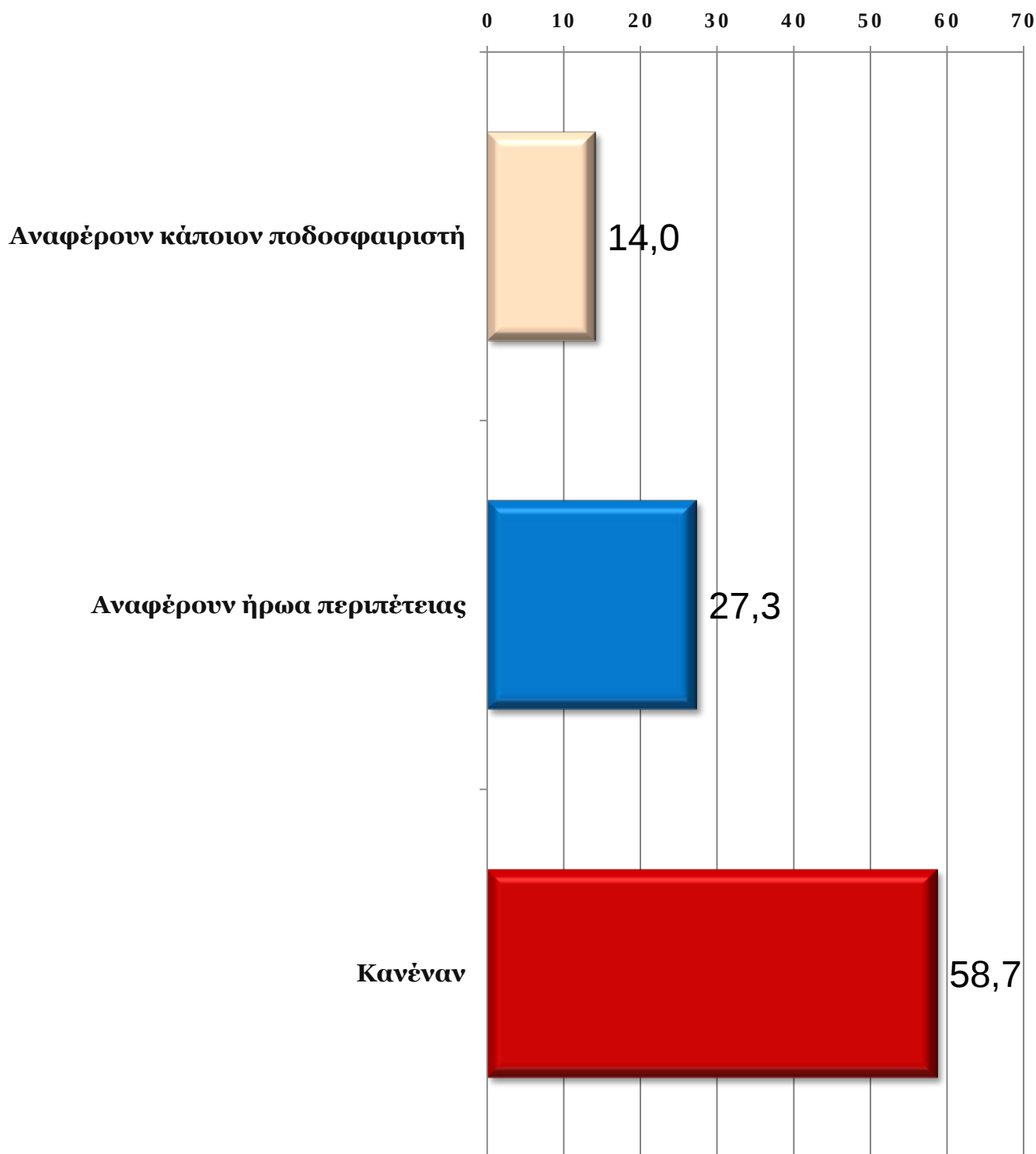


Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου
παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;





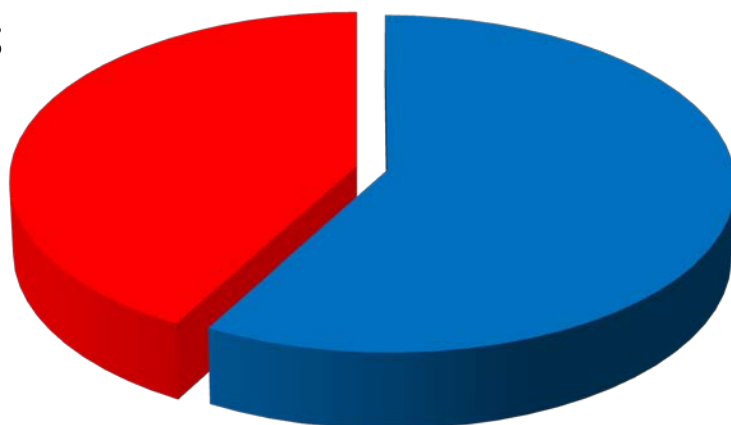
Σε ποιόν ήρωα παιχνιδιού θέλεις να
μοιάσεις;





Γνωρίζεις κάποια παραδοσιακά παιχνίδια;

Δεν
γνωρίζου
ν κάποιο
παραδοσι
ακό
παιχνίδι;
41,9



Ανέφεραν
κάποιο
(κρυφτό,
κυνηγητό
, ποδόσφ
αιρο);
58,1

Συμπεράσματα της συσχέτισης

- ΕΝΩ ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΜΑΘΗΤΩΝ ΕΧΟΥΝ Η/Υ(73,9%) ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΤΟΝ ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΡΟΝΟ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥΣ (65,6%) ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟ (51,2%).....
- ΑΡΚΕΤΑ ΜΕΓΑΛΟ ΕΊΝΑΙ ΤΟ ΠΟΣΟΣΤΟ(43,5) ΜΑΘΗΤΩΝ ΠΟΥ ΠΑΙΖΕΙ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 2 ΩΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 39,3% ,2-4 ΩΡΕΣ...20,2%.....ΚΑΙ 4-8 ΤΟ 11,2%.....
- ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΠΟΣΟΣΤΟ ΜΑΘΗΤΩΝ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΕΡΙΠΕΤΙΑΣ (52.4%)ΚΑΙ ΑΥΤΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΤΟΥΣ...(32,4).....
- ...ΕΙΝΑΙ ΑΞΙΟΣΗΜΕΙΩΤΟ ΌΤΙ ΣΕ ΠΟΣΟΣΤΟ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΑΟΥΝ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥΣ (ΑΥΤΟ ΛΟΓΩ ΤΩΝ ΙΔΙΟΜΟΡΦΩΝ ΣΥΝΘΗΚΩΝ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΥ ΧΩΡΙΟΥ Π.Χ ΕΛΕΥΘΕΡΟΙ ΧΩΡΟΙ ΕΛΛΕΙΨΗ ΕΜΠΟΡΕΥΜΑΤΟΠΟΙΗΜΕΝΩΝ ΧΩΡΩΝ ΣΥΝΕΥΡΕΣΗΣ ΝΕΩΝ).....
- ΣΕ ΜΕΓΑΛΟ ΠΟΣΟΣΤΟ(58,1%) ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΚΡΥΦΤΟ ,ΚΥΝΗΓΗΤΟ,ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ) ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΠΡΟΤΙΜΟΥΝ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΝ ΟΜΑΔΙΚΑ ΥΠΑΙΘΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΣΕ ΠΟΣΟΣΤΟ(58,7%) ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΩΣ ΠΡΟΤΥΠΟ ΚΑΠΟΙΟΝ ΗΡΩΑ ΑΠΌ ΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....

Επίσης.
Οι γονείς σου,
σου δώσαν χαρτί κίτριν,
και είναι πολύ χαρούμενοι

②

Καθημέρα
Ιδωμε...
Τι νεαρίι

①

ΟΧ! Δεν το είχα
ώποσ'έχει, δώω να
πωτήσω για τσιπς

④

ΚΟΙΤΑ! στην γωνία
'ανοίξε ναινούπιο Internet
cafe...

③



Την ερώτησα μερα στο Internet Cafe...

⑤ ⑧

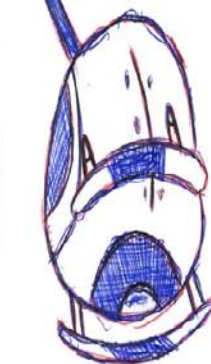


⑦

Αντίθετα υπέρασαν
τοσες ώρες; Μαλλον
να έδειξαν ωστό

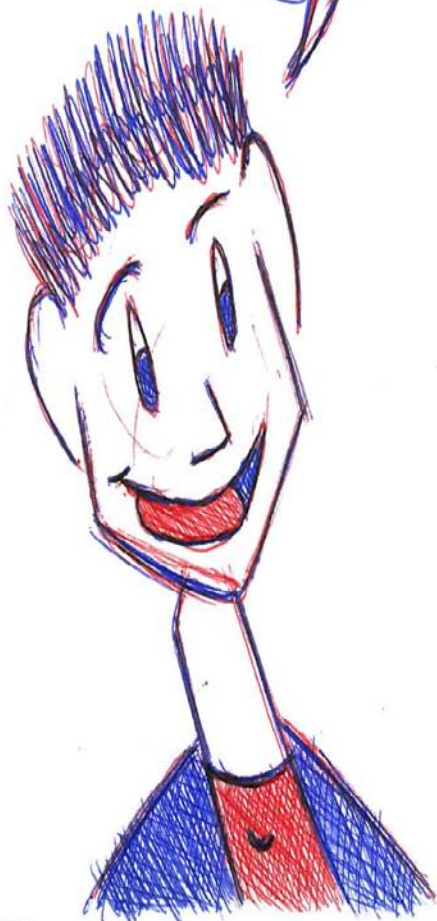
Αυτά εδώ είναι,
Τι ευανες τόσες ώρες;

Άσε με, έχω
μαλλοί σε
για βία.

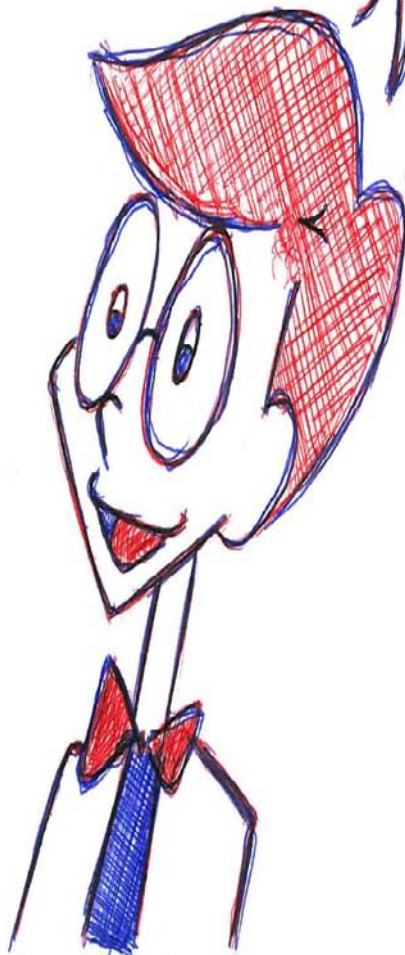


ΚΑΝΕΙΣΤΑΙ
ΤΡΕΝΟΣ!!!
Ξεμπαλα και
βάλε για μπάλα

②
Επίσης.
Οι γονείς σου,
σου δώσαν χαρτί δίνι
και είναι πολύ χαρούμενοι



①
Καθημέρα
Γάμωβε...
Τι νεαίjj



Την εωθέρην μέρα στο Internet Cafe...

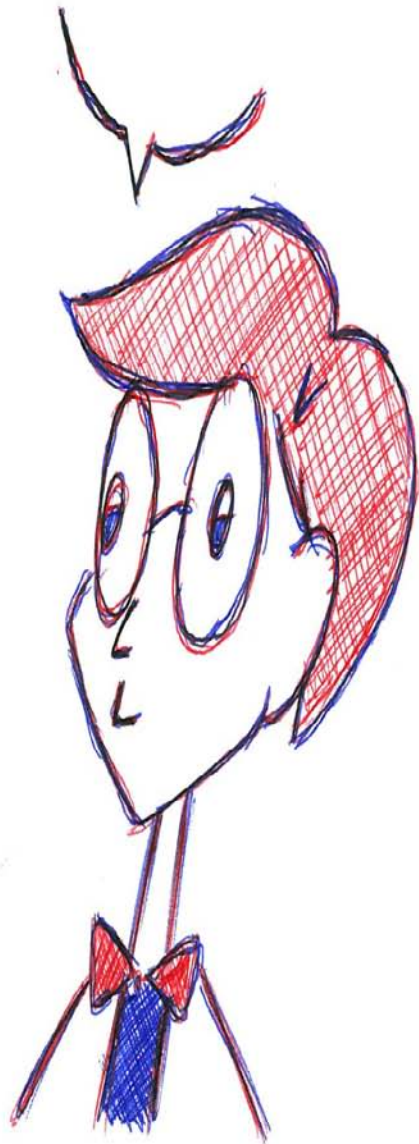
④

ΟΧΙ! Δεν το είχα
υποσέξει, μάω να
πωτήσω για τσιπς



⑧

ΚΟΙΤΑ! στην γωνία ③
'ανοίξε ualvoupro Internet
cafe...



⑦

6

Ανίθελα περάσαν
τόσες ώρες; Μαλλον
θα είναι για ωστό

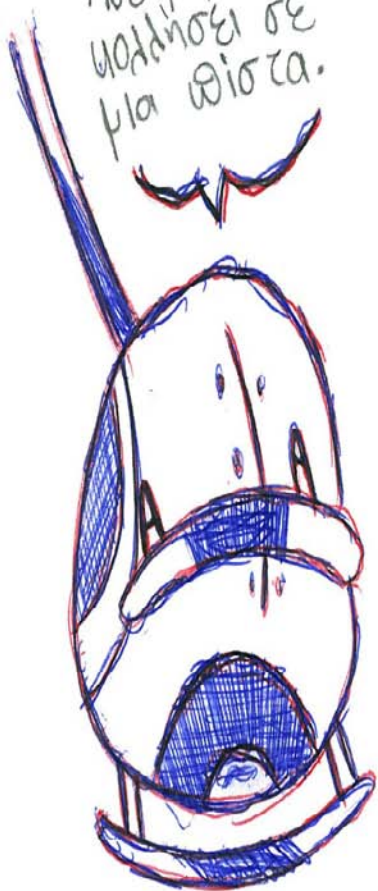


Αυόπα εδώ είσαι.
Τέλευνες τόσες ώρες;



1

Άσε με, έχω
μολύνσει σε
για ωίστα.



ΚΑΝΑ ΕΙΣΑΙ
ΤΡΕΛΟΣ!!!

Ξεμύλη και
πάρε για μπάλα

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Φύλο

- ☐ Αγόρι
- ☐ Κορίτσι

Ταξη

Ηλικία

Τι κάνεις στον ελεύθερο χρόνο σου; (ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ ΜΙΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ)

- ☐ Παίζω με τους φίλους μου
 - ☐ Ασχολούμαι με τον αθλητισμό
 - ☐ Παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια
 - ☐ Κάτι άλλο. Περιγράψτε τι
-

Έχετε κονσόλες ηλεκτρονικών παιχνιδιών (PS2, PS3, Xbox, κλπ)

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι

Πόσες ώρες παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια την εβδομάδα;

- ☐ Καθόλου
- ☐ έως 2 ώρες
- ☐ 2 - 4 ώρες
- ☐ 4 - 8 ώρες
- ☐ Πάνω από 8 ώρες

Τι είδους ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζετε; (ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ)

- ☐ Περιπέτειας
 - ☐ Αθλητικά
 - ☐ Στρατηγικής/Πολεμικά
 - ☐ Εκπαιδευτικά
 - ☐ Άλλο. Περιγράψτε το :
-

Ποιό είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι και για ποιό λόγο;

Αγαπημένο παιχνίδι

Για ποιό λόγο είναι το
αγαπημένο σου

Προτιμάς να παίζεις το αγαπημένο σου παιχνίδι ή να παίζεις με τους φίλους σου;

☐ Προτιμώ να παίζω με το αγαπημένο μου παιχνίδι

☐ Προτιμώ να παίζω με τους φίλους μου

Σε ποιόν ήρωα του αγαπημένου σου παιχνιδιού θα ήθελες να μιτάσεις;

Γνωρίζεις παραδοσιακά παιχνίδια και αν ναι ποιά είναι αυτά ; (ΑΝ ΟΧΙ ΓΡΑΨΕ ΔΕΝ ΓΝΩΡΙΖΩ)