



Το παιχνίδι στο πέραςμα του χρόνου

Διερευνητική Εργασία 1ου τετραμήνου
2011-2012

Α΄ ΓΕΝΙΚΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ ΜΟΥΖΑΚΙΟΥ

Διδάσκουσα καθηγήτρια: Κα Ευαγγελία Σώχαλη
23/1/2012

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Περίληψη
2. Εισαγωγή
 - 2.1 Παρουσίαση θέματος
 - 2.2 Μεθοδολογία της έρευνας
 - 2.3 Σκοπός της έρευνας
3. Θεωρητικό μέρος
 - 3.1 Ορισμός Παιχνιδιού
 - 3.1.1 Συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού
 - 3.1.2 Κριτήρια επιλογής παιχνιδιών
 - 3.1.3 «Σκλάβοι» των παιχνιδιών
 - 3.2 Το παιχνίδι στο πέρασμα του χρόνου
 - 3.2.1 Αρχαιότητα
 - 3.2.2 Βυζάντιο
 - 3.2.3 Τουρκοκρατία
 - 3.2.4 Νεότερα χρόνια
 - 3.2.5 Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια
 - 3.2.6 Αφηγηματικά παιχνίδια
 - 3.3 Ηλεκτρονικό και διαδικτυακό παιχνίδι
 - 3.3.1 Τα πιο δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια
 - 3.3.2 Χαρακτηριστικά ηλεκτρονικών παιχνιδιών
 - 3.3.3 Θετικές και αρνητικές επιδράσεις
4. Ερευνητικό Μέρος
 - 4.1 Συμπεράσματα συνεντεύξεων
 - 4.1.1 Σχόλια για την περιθωριοποίηση των παλιών παιχνιδιών
 - 4.2 Συμπεράσματα ερωτηματολογίου
5. Δημιουργικό Μέρος
6. Βιβλιογραφία

1.ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργασία αυτή πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος των διερευνητικών εργασιών της Α' Λυκείου . Στη παρακάτω εργασία , η ομάδα μας θα σας παρουσιάσει γενικές πληροφορίες για το παιχνίδι . Συγκεκριμένα , θα γίνει πιο σαφής ο ορισμός του παιχνιδιού και η συμβολή του στην ανάπτυξη των παιδιών . Στην συνέχεια θα έχετε την δυνατότητα να ζήσετε μαζί μας την ιστορία του παιχνιδιού . Το όμορφο αυτό ταξίδι αρχίζει με μια μικρή αναφορά στην αρχαιότητα, μεταβαίνει στο Βυζάντιο και καταλήγει στα νεότερα χρόνια . Με την βοήθεια συνεντεύξεων από ανθρώπους μέσης ηλικίας διαπιστώνουμε διαφορές σχετικά με τα παιχνίδια στο πέρασμα των γενεών . Η εργασία μας ολοκληρώνεται με τη περιήγησή σας στα σύγχρονα παιχνίδια ,δηλαδή τα ηλεκτρονικά και τα διαδικτυακά τα οποία κυριαρχούν στις ζωές των παιδιών καθώς ελκύουν την πλειοψηφία τους σύμφωνα με τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου που έγινε στα πλαίσια αυτής της εργασίας .



2.ΕΙΣΑΓΩΓΗ

2.1. Η Σημασία και ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού καθιστούν την επιλογή του θέματος πολύ ενδιαφέρουσα. Η εξέλιξη και η διαφοροποίηση του στο πέρασμα του χρόνου σχετίζεται με πολλαπλούς παράγοντες που αφορούν τις κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές συνθήκες που επικρατούσαν και επικρατούν στον ελλαδικό χώρο.

2.2 Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε βασίστηκε στη μελέτη και επεξεργασία κείμενων από βιβλία ή το διαδίκτυο και σε συνεντεύξεις (ατόμων μεγαλύτερων) και σε ένα ερωτηματολόγιο.

2.3 Σκοπός της έρευνας είναι να κάνουμε αισθητή την παρουσία των παιχνιδιών στη ζωή μας. Επίσης, να κατανοήσουμε τη σημασία και την εξέλιξη του παιχνιδιού και το ενδεχόμενο πως μπορεί να κρύβει και αρνητικές συνέπειες.

3. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

3.1 Ορισμός Παιχνιδιού

Παιχνίδι ή παίγνιο είναι μια δομημένη δραστηριότητα, που συνήθως έχει σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Το παιχνίδι είναι μια ξεχωριστή ασχολία από την εργασία, η οποία έχει σαν κύριο στόχο την ανταμοιβή, και από την τέχνη, μέσω της οποίας εκφράζονται στοιχεία αισθητικής και ιδεολογίας. Ωστόσο, ο διαχωρισμός δεν είναι απόλυτα καθαρός, αφού πολλά παιχνίδια εμπεριέχουν το στοιχείο της εργασίας και της τέχνης.

3.1.1 Συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού

- Το παιχνίδι είναι η παγκόσμια γλώσσα των παιδιών. Χάρη σ' αυτό, έχουν τη δυνατότητα να εκφράζονται πιο άνετα και να εξηγούν καλύτερα ορισμένες καταστάσεις, σε σχέση με τον προφορικό λόγο. Πολλοί υποστηρίζουν, πως μέσα από το παιχνίδι, το παιδί επιτυγχάνει τη σωματική, συναισθηματική και κοινωνική του εξέλιξη και αναπτύσσει τον τρόπο, με τον οποίο χειρίζεται την πραγματικότητα. Έχει τονιστεί ακόμη, ότι μέσα από αυτό το παιδί μπορεί να απελευθερωθεί και να εκτονώσει την έντασή του.*
- Η πολυπλευρότητα του παιχνιδιού και η βίωση καταστάσεων εικονικά και όχι πραγματικά, συμβάλλει ώστε το παιδί να μπορεί ν' αλλάξει ρόλους και να το χρησιμοποιήσει ως μέσο για να προσδιορίσει το άγνωστο και το τρομαχτικό. Πραγματοποιείται σε προστατευτικό πλαίσιο, έτσι ώστε το παιδί με γνώμονα τη φαντασία του, να συμμετέχει σε βιαιότητες και να προβαίνει σε απαγορευμένες πράξεις, χωρίς όμως να παίρνει μέρος, καθώς όλα αυτά μοιάζουν με σενάρια επιστημονικής φαντασίας. Ακόμη, του προσφέρεται η δυνατότητα να αποχωρήσει από το χώρο του παιχνιδιού όποτε και όπως αυτό επιθυμεί. Κατορθώνει λοιπόν, να μειώνει την ένταση, η οποία όταν είναι αρκετή, μετατρέπεται σε έναν*

καταναγκασμό επανάληψης, όπου σταματά να υπάρχει το ουσιαστικό παιχνίδι.

- Με το παιχνίδι το οποίο απαιτεί συμμετοχή, δράση και σκέψη το παιδί εκφράζει επίσης την περιέργειά του, η οποία είναι μία δύναμη πολύ σημαντική και η ικανοποίησή της καθίσταται αναγκαία. Για να πραγματοποιηθεί όμως αυτό, πρέπει να μπει σε ενέργεια η επινοητικότητα και η φαντασία. Έτσι, βλέπουμε ότι τα περισσότερα παιδιά αγαπούν το παιχνίδι, ενώ όσο πιο πολλά παιχνίδια παίζει ένα παιδί, τόσο πιο μεγάλη φαντασία έχει.
- Κάτι σημαντικό για την αξία του παιχνιδιού, είναι ότι αποτελεί εθελοντική και απορροφητική δραστηριότητα. Ακόμα, χαρακτηρίζεται και από ελευθερία. Όλα αυτά το μετατρέπουν σε ενδιαφέρουσα ασχολία που αποτελεί ταυτόχρονα αντανάκλαση της ίδιας της ζωής με όλα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για να ενταχθεί το άτομο στην κοινωνία.



- Το παιχνίδι είναι μέσο που συμβάλλει αποφασιστικά στην ανάπτυξη του παιδιού. Αρχικά, ενδυναμώνεται η σωματική κατάσταση, η οποία απαιτείται για το παιχνίδι, αλλά και το νευρικό σύστημα.
- Συμβάλλει στην καλλιέργεια της πνευματικής ανάπτυξης, διότι χρειάζεται ο συλλογισμός και η μνήμη. Παράλληλα, συντελεί και στη συναισθηματική του ανάπτυξη,

προκαλώντας έτσι ευχάριστες συναισθηματικές καταστάσεις.

- *Το παιχνίδι χρησιμεύει στο παιδί για την απελευθέρωση της οργής και των άλλων βίαιων συναισθημάτων του. Είναι αρκετά σημαντικό στη ζωή του παιδιού, γιατί αναπτύσσεται ο αλληλοσεβασμός, η συνεργασία, ο αλtruισμός, η δικαιοσύνη, η αμοιβαία εκτίμηση και το κοινωνικό του συναίσθημα, το οποίο επιβάλλεται για την αρμονική του συμβίωση. Αναπτύσσονται οι αρετές της γενναιότητας, της ειλικρίνειας, της τιμής και της αυτοθυσίας, θεμελιώνοντας μια ηθική προσωπικότητα. Αντίθετα, καταστέλλονται τα εγωιστικά του ένστικτα. Συμπερασματικά, το παιχνίδι αποτελεί ένα μέσο αυτό-έκφρασης της προσωπικότητας του παιδιού.*



- *Το παιχνίδι ενώνει τους ανθρώπους, δεν επιτρέπει παραβιάσεις, επαναστάσεις και αναρχίες. Επιτρέπει αντιθέτως πολύ λιγότερα. Συνδέεται απόλυτα με όλες τις ανθρώπινες ανάγκες, όπως η ανάγκη για τροφή, για κίνηση, προστασία, συντροφιά, μίμηση, το ένστικτο της ιδιοκτησίας και το σεξουαλικό. Πρόκειται για έναν τρόπο εκπαίδευσης, όπου το παιδί μαθαίνει μόνο του. Με*

βοήθημα το παιχνίδι, αποκτά εμπειρίες, εμπλουτίζει και διεγείρει τη φαντασία του, καθώς μαθαίνει να δημιουργεί. Το είναι το κυριότερο μέσο, το οποίο βοηθάει στη σωματική, πνευματική και συναισθηματική ανάπτυξη μέσω της ευχαρίστησης.

- *Το παιδί κατά την παιδική του ηλικία, επιλέγει να παίζει ατομικά παιχνίδια. Κυρίως, παίζει με άψυχα, όπου κυριαρχεί πάνω τους και ξεθυμαίνει η επιθετικότητα του. Στην ηλικία των 9-14 χρόνων, επικρατεί πάλι το εγώ και η επιθυμία να χωρίσει από τους άλλους. Όμως τα ομαδικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά αυτής της ηλικίας να ξεπεράσουν αυτή την ψυχολογική κρίση και να ενταχθούν στην κοινωνία. Όσο το παιδί μεγαλώνει ψυχοπνευματικά και σωματικά, δρα μέσα στο ομαδικό παιχνίδι πιο συνειδητά και αρχίζει να ταυτίζεται το συμφέρον του με της ομάδας.*



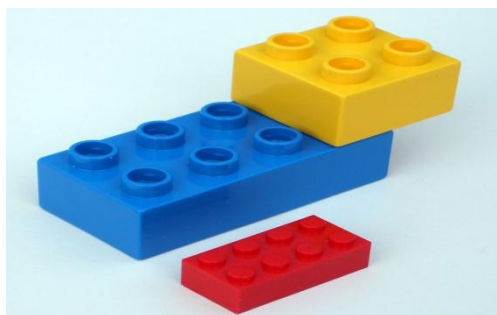
3.1.2 Κριτήρια επιλογής παιχνιδιών

Το παιδί μπορεί να μετατρέψει σε παιχνίδι κάθε αντικείμενο που υπάρχει γύρω του. Είναι ένας τρόπος για να γνωρίσει τον κόσμο. Όμως όλα τα πράγματα δεν είναι φτιαγμένα για να γίνουν παιχνίδια. Ένα μαχαίρι για παράδειγμα, ή ένα αιχμηρό αντικείμενο δεν είναι ασφαλές για το παιδί αλλά επικίνδυνο. Άρα λοιπόν για να είναι ένα αντικείμενο παιχνίδι θα πρέπει να είναι πρώτα ασφαλές.

Τα αντικείμενα που προορίζονται να γίνουν παιχνίδια δεν μπορεί να είναι ευαίσθητα και εύθραυστα. Δεν υπάρχει μεγαλύτερη απογοήτευση για ένα παιδί, από το να βλέπει το «παιχνίδι» που με τόση λαχτάρα περίμενε, να χαλάει μετά από λίγο. Ένα τέτοιο αντικείμενο δεν μπορεί να είναι παιχνίδι «Τα παιχνίδια πρέπει να αντέχουν».

Το παιχνίδι που θα προορίζεται για ένα παιδί θα πρέπει να είναι κατάλληλο για την ηλικία του. Για παράδειγμα οι γονείς, κυρίως οι μπαμπάδες, δεν μπορούν να αγοράσουν ένα τηλεκατευθυνόμενο αυτοκίνητο στο νεογέννητο γιο τους. Αλλά όμως ας μην το περιορίζουν και σε ηλικιακές ομάδες που έχει σαφώς ξεπεράσει, γιατί θα βαρεθεί.

Ένα παιχνίδι θα πρέπει να αντιστοιχεί στις ικανότητες, στις δεξιότητες και στα ενδιαφέροντα του παιδιού, να του αρέσει. Για παράδειγμα αν αφήσουμε ένα παιδί μόνο του σε ένα χώρο με παιχνίδια αυτό ανεπηρέαστο από τον κόσμο γύρω του κατά μαγείας κάτι μέσα του θα το σπρώξει κατευθείαν στο αγαπημένο του παιχνίδι. Το κάθε παιδί έχει την προσωπικότητα του την οποία εκδηλώνει αλλά και αναπτύσσει μέσα από το παιχνίδι.



Το παιχνίδι πρέπει να εκπληρώνει τις προσδοκίες που του δημιούργησε. Μεγαλύτερη απογοήτευση για ένα παιδί μετά από

ένα χαλασμένο παιχνίδι, είναι ένα παιχνίδι που διαφέρει από αυτό που περίμενε. Θυμηθείτε πως νιώσατε όταν πήρατε στα χεριά σας το παιχνίδι, που στην τηλεόραση φαινόταν να περπατάει η να πετάει, και όταν έφτασε στο δωμάτιο σας δεν έκανε τίποτα από αυτά. Για να αποφύγουμε όλα αυτά θα πρέπει να εξηγήσουμε στο παιδί τι ακριβώς κάνει το παιχνίδι που θέλει να του αγοράσουμε και εφόσον αυτό καταλάβει τότε μπορούμε να το αγοράσουμε.

Υπάρχουν παιχνίδια όπως τα επιτραπέζια, που προωθούν τη μάθηση και λέγονται εκπαιδευτικά. Αλλά, όπως τα κουκλόσπιτα και τα κάστρα, που κεντρίζουν τη φαντασία του παιδιού και λέγονται δημιουργικά και τέλος υπάρχουν παιχνίδια, όπως τα συρόμενα που προωθούν τη σωματική άσκηση και λέγονται δράσης. Κάθε φορά που οι γονείς πρόκειται να αγοράσουν ένα παιχνίδι, θα επιλέξουν το ένα είδος η το άλλο Αυτοί γνωρίζουν καλύτερα από όλους τι χρειάζεται κάθε φορά το παιδί τους.

Ο χαρακτηρισμός καλό παιχνίδι εξαρτάται επίσης και από τις απόψεις, τις αξίες αλλά και τον τρόπο ζωής τις κάθε οικογένειας .

Κλείνοντας θα θέλαμε να θυμίσουμε κάτι που όλοι μας πολλές φορές ξεχνάμε : «Το καλύτερο παιχνίδι των παιδιών είμαστε εμείς οι γονείς τους». Από εμάς μαθαίνουν τα παιχνίδια, με εμάς θέλουν να παίξουν ,τη δική μας προσοχή και τους δικούς μας επαίνους, θέλουν να κερδίζουν. Γι' αυτό και τα αγαπημένα τους παιχνίδια είναι αυτά που αγαπάμε εμείς και με τα οποία γινόμαστε και εμείς , έστω και λίγο, παιδιά.



3.1.3 Γονείς και δώρα

Αρχικά, τα δώρα των γονέων αποτελούσαν μια τρυφερή χειρονομία μέσα από την οποία ο γονέας έδειχνε την αγάπη του προς το παιδί. Ωστόσο, σήμερα η έννοια του δώρου είναι εντελώς διαφορετική αφού δείχνει την οικονομική κατάσταση του γονέα. Οι γονείς μη γνωρίζοντας άλλο τρόπο για να εκφράσουν την αγάπη τους προς το παιδί οδηγούνται στην αγορά πολλών παιχνιδιών συνήθως αντικειμένων της σύγχρονης τεχνολογίας, ακόμα και όταν η οικονομική τους κατάσταση δεν τους το επιτρέπει. Έτσι, το παιδί καταλήγει να θεωρεί την προσφορά δεδομένη και γίνεται εγωκεντρικό.

Τα κίνητρα που οδηγούν τους γονείς στην αγορά δώρων ποικίλουν. Πρώτων, οι γονείς δυσκολεύονται να εκφράσουν την αγάπη τους. δεύτερον, αναπτύσσουν συναισθήματα ενοχής απέναντι στα παιδιά τους (είτε γιατί δεν αφιερώνουν αρκετό χρόνο στα παιδιά τους είτε γιατί είναι χωρισμένοι) και προσπαθούν με αυτό τον τρόπο να εξαγοράσουν την αγάπη τους. Επίσης, οι ίδιοι στερημένοι από τα παιδικά τους χρόνια και μη θέλοντας τα παιδιά τους να νιώσουν σαν εκείνους οδηγούνται στην αλόγιστη παροχή υλικών αγαθών. Τέλος, υπάρχουν και οι γονείς οι οποίοι βαριούνται την γκρίνια των παιδιών τους και τους αγοράζουν δώρα για να ηρεμούν. Γι' αυτούς τους λόγους τα παιδιά δεν γεννιούνται άπληστα αλλά γίνονται.

Η αλόγιστη προσφορά δώρων επηρεάζει τις διαπροσωπικές σχέσεις των παιδιών τόσο με τους γονείς όσο και με τους συνομηλίκους τους. Οι γονείς ενδίδουν στις πιέσεις των παιδιών τους για την αγορά νέων παιχνιδιών. Στις μέρες μας συχνά παρατηρούμε παιδιά να συγκρίνουν τους συνομηλίκους τους με κριτήριο την ποσότητα παιχνιδιών που διαθέτουμε με αποτέλεσμα να γίνονται υπεροπτικά.

Συνοψίζοντας, το παιδί θα καταλήξει να δίνει σημασία στην ποσότητα και όχι στην ποιότητα. Έτσι, θα γίνει ένας δυστυχημένος ενήλικας που θα νοιάζεται μόνο για τον εαυτό του. Ο ίδιος δεν θα μπορεί να νιώσει την ευτυχία μέσα από απλά πράγματα της καθημερινότητας

3.1.4 Οι σκλάβοι των παιχνιδιών

Μείζων θέμα στην υπόθεση παραγωγής παιχνιδιών δεν είναι οι συνθήκες εργασίας αλλά η απασχόληση ανηλίκων. Υπό την πίεση της κοινής γνώμης, διεθνών οργανισμών προστασίας των ανηλίκων αλλά και μη κυβερνητικών οργανώσεων, οι μεγάλες εταιρίες έσπευσαν να συστήσουν ανεξάρτητες επιτροπές για τον έλεγχο των συνθηκών εργασίας στα κινέζικα εργοστάσια, ενώ προσπάθεια γίνεται για την εφαρμογή του παγκόσμιου κώδικα, που προβλέπει αυστηρές προδιαγραφές λειτουργίας.

Σε έρευνα που έγινε από την χριστιανική επιτροπή βιομηχανίας του Hong Kong διαπιστώθηκε ότι στα 4 από τα 20 εργοστάσια οι συνθήκες εργασίας των εργατών είναι δύσκολες γιατί :

α) Οι εργάτες υπερβαίνουν τις 18 ώρες ημερησίως στη δουλειά .

β) Εντοπίζονται ανήλικα έως και 13 χρονών που δουλεύουν σκληρά και δουλεύουν 7 μέρες την εβδομάδα.



γ) Κάνουν υπερωρίες που δεν πληρώνονται.

δ) Οι θερμοκρασίες στο ν χώρο εργασίας φτάνουν μέχρι και τους 40 βαθμούς κελσίου.

ε) Γίνεται χρήση τοξικών χρωμάτων που προκαλούν δηλητηριάσεις.

στ) Σπανίως υπάρχουν μελέτες εγκατάστασης πυροσβεστήρων και γίνονται απολύσεις λόγω ασθένειας.

Το 90% των εργατών που ρωτήθηκαν είπαν πως δεν γνωρίζουν τίποτα για τον κώδικα, δηλαδή τις στοιχειώδεις υποχρεώσεις του εργοδότη απέναντι τους.

3.2 Το παιχνίδι στο πέρασμα του χρόνου

3.2.1 Αρχαία Ελλάδα

Οι αρχαίοι έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού. Το χρησιμοποιούσαν σαν ένα μέσο αυτοαγωγής του ατόμου. Ήταν οι πρώτοι που κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και είχαν την αντίληψη ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα έβαλαν στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Τα παιχνίδια είχαν πάντα κανόνες, που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό πίστευαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό που 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 κοινωνίας τους.

Στην αρχαία Ελλάδα υπήρχαν πολλά παιχνίδια που χωρίζονταν σε δυο μεγάλες κατηγορίες: στα **ομαδικά παιχνίδια** και στα **ατομικά**.

- Τα **ατομικά παιχνίδια** ήταν μια κατηγορία που δεν την προτιμούσαν και πολύ τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα. Ωστόσο υπήρχαν ατομικά παιχνίδια που χωρίζονταν σε δυο κατηγορίες στα αγορίστικα και στα κοριτσίστικα. Αρχικά τα **αγόρια** έπαιζαν με ομοιώματα αμαξών με παρόμοιο τρόπο όπως τα σημερινά παιδιά που έχουν τα αυτοκινητάκια. Επίσης έπαιζαν με πήλινα παιχνίδια σε μορφή ζώων, συνήθως αλόγων, συμπληρώνονταν με χωριστούς τροχούς, οι όποιοι προσαρμόζονταν σε δυο ξύλινους άξονες και τραβιόντουσαν με σχοινάκι, σαν ένα είδος ζωόμορφων αμαξιών. Από την άλλη τα **κορίτσια** έπαιζαν με κούκλες όπως και σήμερα. Έχουν σωθεί πήλινες, οστέινες ή ακόμα και μαρμάρινες κούκλες, ενώ έχουν βρεθεί και άλλες από πιο φθαρτά υλικά όπως ξύλο, κερί, γύψο ή ύφασμα. Μερικές από αυτές στατικές και άλλες με κινητά μελή [τα λεγόμενα νευρόσπαστα]. Οι δυο αυτές κατηγορίες κούκλων μπορεί είτε να είναι γυμνές ώστε τα κορίτσια να τις ντύνουν είτε το αντίθετο. Όπως όλα τα πήλινα ειδώλια έτσι και οι κούκλες έφεραν χρώματα. Επίσης έπαιζαν με διάφορα ομοιώματα ζώων, όπως σκυλιά, άλογα, βόδια, γουρούνια και χελώνες, όπως ακριβώς συμβαίνει και σήμερα. Τέλος έπαιζαν με τόπια, στεφάνια και μικροσκοπικά ειδή νοικοκυριού.
- Η δεύτερη κατηγορία παιχνιδιού είναι τα **ομαδικά παιχνίδια** που τα παιδιά τα προτιμούσαν περισσότερο

από τα ατομικά. Κάποια από τα παιχνίδια αυτά είναι τα εξής:

-Η Αιώρα (η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα).



-Ακινήτωντας (Παραλλαγή του σημερινού παιχνιδιού στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα και τα αγαλματάκια).



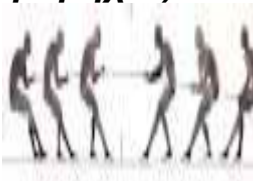
-Η Αμπάριζα (κυνηγητό, σήμερα το συναντάμε με το ίδιο όνομα και σαν σκλαβάκια).



-Η Βασιλίνδα (όμοιο με το κλεφτές και αστυνόμοι).



-Η Διελκυστίνδα (το σημερινό τράβηγμα του σχοινιού, το τραβηχτό).



-Η Κρικηλασία (παιχνίδι με κρίκο-τροχό, το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι).



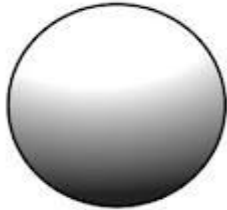
-Η Κρυπτίνδα (το γνωστό κρυφτό).



-Κώνος ή Στρόμβος (η γνωστή σβούρα).



-Η Σφαίρα (η μπάλα ,το τόπι. Όπως και σήμερα παίζονταν πολλά παιχνίδια με την μπάλα).



3.2.2 Βυζάντιο

Στα χρόνια του βυζαντίου και μέχρι τον 9ο αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για την θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στην τότε κοινωνία. Αν και βέβαια από τις λίγες πληροφορίες που έχουμε δείχνουν ότι γινόταν για λόγους ψυχαγωγίας και άσκησης του πνεύματος και του σώματος.

Στη βυζαντινή εκπαίδευση δεν υπήρχε η γυμναστική, γιατί η εκπαίδευση ήταν εκκλησιαστική και έτσι οι περισσότεροι νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Το παιχνίδι όμως από τα άλλα παιδιά δεν έλειπε (παιδιά που δεν πήγαιναν να μορφωθούν). Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αλάνες και στις αυλές της γειτονιάς παιχνίδια όπως 16αρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσίλικι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και αλλά. Αντίθετα τα κορίτσια έπαιζαν μέσα στο σπίτι με τις κούκλες.

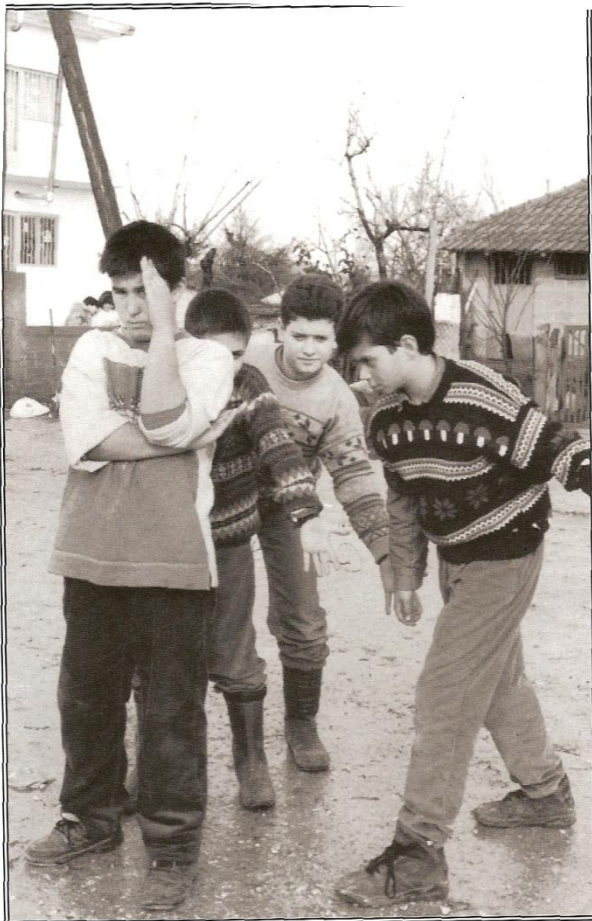
3.2.3 Τουρκοκρατία

Στην εποχή της τουρκοκρατίας οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιχνίδια είναι ότι κάποια είχαν αρχαιολογικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνότητες. Οι χώροι που έπαιζαν τα παιχνίδια ήταν στις αλάνες και στα σοκάκια στις γειτονιές. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν τα αγόρια ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Γενικά προτιμούσαν να παίζουν ομαδικά παιχνίδια και όχι ατομικά. Σε αυτή την εποχή τα κορίτσια φαίνεται να είναι πιο ελεύθερα από ό,τι παλιότερα που ήταν κλεισμένα μέσα στο σπίτι. Αυτό φαίνεται από τα παιχνίδια που έπαιζαν, γιατί όλα ήταν ομαδικά και όχι ατομικά, όπως η μέλισσα, το κουτσό, το μήλο, η πινακωτή, η τυφλόμυγα, το τσίλικι.

3.2.4 Νεότερα χρόνια

α. Το Μπιζζζ

Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα “φυλάει”. Αυτός κάθεται σ’ ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του. Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ’ αριστερά του και ένας απ’ αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στριφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας “Μπιζζζ!” όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.



β. Ο μαέστρος

Ένα παιδί κρύβεται όσο τα υπόλοιπα παιδιά ορίζουν ποιος από την ομάδα θα είναι ο “μαέστρος” και ποιο “όργανο” θα παίζουν. Αφού σχηματίσουν ένα κύκλο, έρχεται το παιδί που είχε κρυφτεί και τους παρατηρεί για να βρει το μαέστρο. Όλα τα παιδιά παίζουν το ίδιο όργανο με τον μαέστρο και τραγουδούν: – Ποιός είναι ο μαέστρος να το μάθεις δεν μπορείς.

- Ποιος είναι ο μαέστρος δεν μπορείς να βρεις!
- Τι κουτός που είσαι, τι κουτός που είσαι.
- Νάτος ο μαέστρος, νάτος ο μαέστρος!

γ. Λουκούι

Θέμα: Στόχευση

Υλικά – Μέσα : 1. Τρύπα στο χώμα δίπλα από τοίχο

2. 10 – 20 αμύγδαλα το κάθε παιδί

3. Σημάδι στο χώμα

Υπήρχε ένα παιχνίδι που έπαιζαν τα παλιά χρόνια όταν τα παιδιά δεν είχαν τα σημερινά παιχνίδια. Το παιχνίδι παίζεται ως εξής: Τα παιδιά έσκαβαν μια μικρή λακκούβα συνήθως δίπλα σε έναν τοίχο. Ένα παιδί παίζει το ρόλο του ταμιά. Αυτό αναλαμβάνει να δίνει τα κερδισμένα αμύγδαλα ή να παίρνει τα χαμένα. Τα υπόλοιπα παιδιά αφού αποφασίσουν πόσα αμύγδαλα θα ρίχνουν κάθε φορά ξεκινούν το παιχνίδι. Από μια συγκεκριμένη απόσταση ρίχνουν τα αμύγδαλα προς τη λακκούβα. Όποιος ρίξει τα περισσότερα αμύγδαλα στη λακκούβα παίρνει όλα τα αμύγδαλα που έβαλαν οι άλλοι παίχτες στη λακκούβα. Ο ταμίας αναλαμβάνει να πάρει τα χαμένα και να δώσει τα κερδισμένα αμύγδαλα. Όποιος μαζέψει τα περισσότερα αμύγδαλα είναι ο νικητής.

δ. Το λιγκρίν

Θέμα: Αντανακλαστικά

Υλικά – Μέσα : 1. Ξυλαράκι μήκους 20 εκατοστών

2. 2 πέτρες

3. Στενή σανίδα

Το λιγκρί ήταν ένα ξυλαράκι που είχε μήκος περίπου 20 εκατοστά και πάχος σαν δάκτυλο ανθρώπου. Το έβαζαν να ακουμπά πάνω σε δύο πέτρες που απείχαν λίγο η μια από την άλλη. Ένα παιδί κρατώντας μια στενή σανίδα προσπαθούσε να πετάξει μακριά το λιγκρί. Τα άλλα παιδιά προσπαθούσαν να το πιάσουν. Αν το έπιαναν με τα δύο χέρια κέρδιζαν 10 βαθμούς. Με το δεξί χέρι κέρδιζαν 20 βαθμούς, με το αριστερό 40 και αν κανένας το έπιανε ανάμεσα στα δυο δάκτυλα κέρδιζε 80 βαθμούς.

ε. Αυκά του Κολόκα

Θέμα: Δρομικό ψυχαγωγικό

Υλικά – Μέσα : 1. Μαντηλάκι

Σ' αυτό το παιχνίδι τα παιδιά κάθονταν σε ένα μεγάλο κύκλο. Ένα παιδί κρατούσε ένα μαντηλάκι κλεισμένο στα χέρια του και γύριζε γύρω από τα παιδιά τραγουδώντας: «Αυκά – αυκά πουλώ τα, του θκειού μου του Κολόκα που κάμνει κολοκούθκια να τρων τα κουπελλούθκια». Καθώς γύριζε, προσπαθούσε να ρίξει το μαντίλι πίσω από κάποιο παιδί, χωρίς να το πάρει χαμπάρι. Τα παιδιά είχαν δικαίωμα να ψάχνουν πίσω τους με τα χέρια αλλά δεν μπορούσαν να γυρίσουν το κεφάλι πίσω τους. Το παιδί που το έβρισκε πίσω του το έπαιρνε και έτρεχε. Το παιδί που του το έριξε

και το κτυπούσε με το μαντίλι μέχρι να κάτσει στη θέση εκείνου που πήρε το μαντίλι. Το παιχνίδι συνέχιζε με το νέο παιδί που κρατούσε



το μαντίλι. Αν ένα παιδί δεν το έβρισκε πίσω του, εκείνος που του το έριξε, αφού έκανε το γύρο των παιδιών το ξανάπιανε και κτυπούσε το παιδί που δεν το βρήκε μέχρι να κάνει ένα γύρο και να ξανακάτσει στη θέση του. Και συνέχιζε πάλι εκείνος που κρατούσε το μαντίλι.

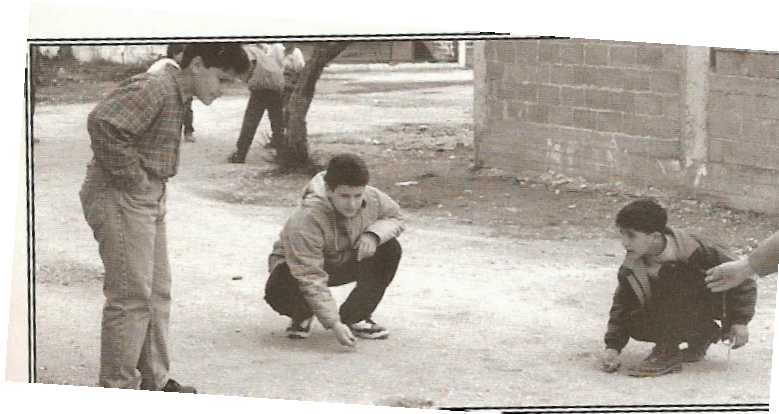
στ. Βαρελάκια



Το παιχνίδι είναι απλό. Χρειάζεται όμως το πολύ 5 παίκτες. Οι 4 παίκτες σκύβουν στη σειρά αλλά ο ένας αραιά από τον άλλον. Ο 5ος πηδάει από πάνω τους βάζοντας τα χέρια του στην πλάτη του μπροστινού του, μετά ανοίγει τα πόδια του και περνάει από πάνω. Όταν πηδήξει πάνω από όλους τον έναν μετά τον άλλον, ο τελευταίος πηδάει πάνω απ' τους άλλους. Χάνει αυτός που θα χάσει την ισορροπία του.

ζ. Καρύδια

Τα καρύδια είναι ένα παραδοσιακό ομαδικό παιχνίδι που παίζουν τα παιδιά στην Ήπειρο. Οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν ως εξής: Κάποιο παιδί χαράζει στο χώμα μια ευθεία γραμμή. Πάνω σ' αυτή, κάθε παίκτης βάζει κι από ένα καρύδι στη σειρά. Μετά, ο κάθε παίκτης με τη σειρά του και από κάθετη απόσταση ενός με δύο μέτρα από τη γραμμή των καρυδιών, σημαδεύει σκυφτός, και με το μεγαλύτερο και το πιο στρογγυλό καρύδι του, κάποιο άλλο καρύδι. Όποιο καρύδι πετύχει και το βγάλει έξω από τη γραμμή το κερδίζει και δοκιμάζει ξανά σημαδεύοντας κάποιο άλλο καρύδι. Αν αστοχήσει, συνεχίζει ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να βγουν από τη γραμμή όλα τα καρύδια



3.2.5 Σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένα είδος παιχνιδιού που πάντοτε είχε ξεχωριστή θέση στην κοινωνία. Αρχικά, επιτραπέζιο ονομάζεται οποιοδήποτε ομαδικό παιχνίδι που παίζεται πάνω σε ένα ταμπλό, στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν δύο ή περισσότεροι παίκτες. Βασικός στόχος είναι η διασκέδαση, η νοητική άσκηση και πολλές φορές η απόκτηση γνώσεων των παικτών, συνδυάζοντας πάντα τον συναγωνισμό και τον ανταγωνισμό. Τα επιτραπέζια παιχνίδια χωρίζονται σε κλασικά, όπως το σκάκι, το τάβλι και η ντάμα, και σε σύγχρονα, όπως Monopoly, Scrabble, Taboo και Trivial Pursuit. Άλλη μια κατηγορία των επιτραπέζιων είναι και τα παιχνίδια ερωτήσεων.

Στη διάρκεια των αιώνων, το επιτραπέζιο παιχνίδι εξελίχθηκε κατά μεγάλο βαθμό. Ενώ πριν τον 18ο αιώνα αποτελούσε μόνο προνόμιο των ενήλικων ανώτερων κοινωνικών τάξεων, έπειτα γνώρισε μεγάλη άνθηση και όλοι μπορούσαν να το χρησιμοποιούν. Στις μέρες μας, παρατηρείται ότι, ενώ η κοινωνία μας έχει στραφεί στις νέες τεχνολογίες, σε ό,τι αφορά τα επιτραπέζια παιχνίδια, σημειώνουν ανοδική πορεία. Αιτία μπορεί να θεωρηθεί η ψυχική ανάγκη του ανθρώπου για την υπενθύμιση της απλής και σίγουρης ζωής του παρελθόντος, αφού σήμερα τα περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια παρουσιάζουν προγενέστερες μορφές ζωής και σκέψης και γενικά μια παραδοσιακή εικόνα.



3.2.6 Αφηγηματικά παιχνίδια

Τα αφηγηματικά παιχνίδια έχουν παίξει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των επιτραπέζιων καθώς και των διαδικτυακών παιχνιδιών . Τα παλαιότερα παιχνίδια δεν είχαν κανένα αφηγηματικό στοιχείο, χρειαζόταν μόνο να νικήσεις τον αντίπαλό σου (παιχνίδια σαν αυτά είναι τα: ντάμα ,σκάκι ,τάβλι , κ.α.) .Τα τελευταία χρόνια αναπτύχθηκαν τα παιχνίδια στρατηγικής και πολέμου. Πίσω από αυτά τα παιχνίδια κρύβεται μια στρατηγική που ο παίκτης δημιουργεί με στόχο την νίκη . Η ανάπτυξη των παιχνιδιών δεν σταμάτησε. Κατά την πάροδο του χρόνου άρχισαν να αναπτύσσονται τα παιχνίδια ρόλων όπου στόχος των παικτών είναι να υποδυθούν έναν ρόλο π. χ. παντομίμα. Επίσης εμφανίστηκαν τα ηλεκτρονικά και τα διαδικτυακά παιχνίδια, όπου η αφήγηση ήταν φανερή από την αρχή. Ουσιαστικά αφηγηματικά παιχνίδια ονομάζουμε αυτά που πίσω τους κρύβουν μια ιστορία μια αφήγηση, κάτι που απουσίαζε από τα παλαιότερα παιχνίδια .



3.3 Ηλεκτρονικό και διαδικτυακό παιχνίδι

Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα έπαιξαν φοιτητές και μέλη επιστημονικών κοινοτήτων σε ερευνητικά ιδρύματα στη δεκαετία του '60, σε «χρονομισθωμένους υπολογιστές». Αργότερα στη δεκαετία του '70 έκαναν τη εμφάνιση τους τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην αγορά σε σφαιριστήρια, μπιλιάρδαδικα, σταθμούς λεωφορείων και ειδικές αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών (τα λεγόμενα 'ουφάδικα'). Το 1980 καταφθάνει ο θρυλικός πια *Pack Man*, και στη συνέχεια το 1983 παρουσιάστηκαν οι πρώτες παιχνιδομηχανές (*Atari*).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χωρίζονται σε κατηγορίες :

1. Περιπέτειες
2. Στρατηγικής
3. Αστυνομικά
4. Διαστημικά
5. Θρίλερ
6. Εξομοιωτές



3.3.1 Τα πιο δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια

Περιπέτειας

- 1) *Roads of Rome* (φτιάξε τους περίφημους ρωμαϊκούς δρόμους)
- 2) *Epic Battle Fantasy* (πολέμησε με πάνω από 70 εχθρικά είδη, με περισσότερα από 80 είδη όπλων και πολλά μαγικά)

Στρατηγικής

- 1) *frontline defence* (τοποθέτησε τους πύργους σου και μην αφήσεις εχθρό να περάσει)
- 2) *miragine war* (διάλεξε προσεκτικά τις δυνάμεις που θα στείλεις στον εχθρό)

Διαστημικά

- 1) *Into space* (προσπάθησε να στείλεις τον πύραυλο όσο πιο ψηλά μπορείς)
- 2) *Star fire* (Είσαι πιλότος ενός υπερσύγχρονου διαστημικού μαχητικού διαστημόπλοιου)

Εξομοιωτές

- 1) *Kombat fighters* (Διάλεξε τον δικό σου ήρωα και αντιμετώπισε τον εχθρό σου χρησιμοποιώντας διάφορες επιθέσεις)
- 2) *sindicate* (σκοπός σου είναι να διευθύνεις μια κερδοφόρα επιχείρηση εγκλήματος)

Πολεμικά

- 1) *Alexander – dawn of an empire* (στείλε τον στρατό σου στον εχθρό και μην τον αφήσεις να μπει στην περιοχή σου)
- 2) *Heroes battle 3* (χιλιάδες πολεμιστές στον αγώνα για την παγκόσμια κυριαρχία)

3.3.2 Τα χαρακτηριστικά

Τα χαρακτηριστικά που κάνουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τόσο ελκυστικά είναι :

1. Ο ρεαλισμός και τα εξελιγμένα γραφικά
2. Οι κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίας . Π.χ. ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές , να πάρει πιο δύσκολες αποφάσεις , κ.α. Αυτό αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση , που παράγει κλιμακούμενη διέγερση.



3.3.3 Θετικές και αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισχωρήσει για τα καλά στις ζωές μας και πιο συγκεκριμένα στα παιδιά .Τέτοιου είδους παιχνίδια ωφελούν τα παιδιά αλλά συγχρόνως μπορεί να γίνουν επιζήμια για αυτά .

Τα θετικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι αρκετά :

- Αρχικά το παιδί μπορεί να συνδυάσει τη διασκέδαση με την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων
- . Ταυτόχρονα , έχει τη δυνατότητα να εξοικειωθεί με τη τεχνολογία.
- Οι θετικές αυτές επιδράσεις έχουν ως αποτέλεσμα την αύξηση παρατηρητικότητας και ικανότητας να επιλύουν προβλήματα .
- Επίσης , το παιδί μπορεί να καλλιεργήσει τη φαντασία του. Αυτό συμβαίνει καθώς το εξερευνητικό παιχνίδι δεν υπάρχει σε ανοιχτούς χώρους .

Τα αρνητικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι τα εξής:

- Το παιδί δεν ξεχωρίζει το πραγματικό από το ψεύτικο .
- Ακόμη ένα αρνητικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι η επιρροή τους . Αυτά τα παιχνίδια συνήθως έχουν βίαιο περιεχόμενο , έτσι η συμπεριφορά τους γίνεται επιθετική .
- Επίσης τα παιδιά μέσω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είναι ικανά να αποκτήσουν πρακτικές γνώσεις . Για παράδειγμα δεν ξέρουν να προστατεύονται , να αντιμετωπίζουν τον αληθινό κίνδυνο , να αποκτούν εμπειρίες και να σέβονται τους άλλους .
- Τέλος , το πιο σημαντικό είναι πως τα παιδιά εθίζονται και εξαρτώνται από αυτά .

4. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

4.1 Συμπεράσματα Συνεντεύξεων

Από τις 11 συνεντεύξεις (6 γυναικών και 5 ανδρών) που συγκεντρώθηκαν από μέλη των οικογενειών των παιδιών της ομάδας (γονείς και παππούδες) παρέχονται πληροφορίες για την παιδική ηλικία σε συνάρτηση με τα παιχνίδια. Έτσι συμπεραίνουμε ότι εμφανίζονται αρκετές διαφορές ανάμεσα στις ηλικίες των 40-55 και 60-80.

Αρχικά τα παιδιά χρειάζονται ελεύθερο χρόνο για να αφιερώσουν στα παιχνίδια, ο οποίος ήταν λιγοστός στο παρελθόν.

Αναλυτικότερα, οι γονείς μετά το τέλος του πρωινού σχολείου, βοηθούσαν τους γονείς τους στις δουλειές του σπιτιού. Έπειτα είχαν τη δυνατότητα να παίξουν ως τη δύση του ηλίου. Αντιθέτως, οι παππούδες στην παιδική τους ηλικία, και ειδικά στα ορεινά χωριά, έκαναν μαζί με τους γονείς τους τις γεωργικές και τις κτηνοτροφικές εργασίες καθώς και τις δουλειές του σπιτιού. Στα πεδινά χωριά βοηθούσαν τους γονείς τους κι έπειτα να αφιερώσουν την υπόλοιπη ημέρα στο παιχνίδι.

Παράλληλα τα παιχνίδια παίζονταν σε ποικίλα μέρη. Ειδικότερα, οι γονείς έπαιζαν σε αλάνες, δρόμους αλλά περισσότερο στην πλατεία του χωριού και στο σχολείο. Απεναντίας, οι ηλικιωμένοι στις ορεινές περιοχές έπαιζαν επίσης σε αλάνες, πλατείες και γειτονιές καθώς και σε στάβλους, χωράφια και βοσκοτόπια. Τα παιδιά στις πεδινές περιοχές εμφανίζουν ομοιότητες με τους γονείς.

Επιπλέον, όλοι ξέρουμε ότι τα παιχνίδια χωρίζονται σε ομαδικά και ατομικά. Από τη μία πλευρά, την εποχή των γονέων υπήρχαν ομαδικά και ατομικά παιχνίδια όπως και την εποχή των παππούδων, μόνο όμως στα πεδινά χωριά. Από την άλλη πλευρά, οι παππούδες, οι οποίοι ζούσαν στα ορεινά χωριά, έπαιζαν μόνο ομαδικά παιχνίδια γιατί δεν άφηναν κανένα παιδί να παίζει μόνο του. Ωστόσο και τα ατομικά παιχνίδια εμφανίζονταν, αν και σπάνια, και ειδικότερα στα κορίτσια που έβγαιναν για λιγοστές ώρες από το

σπίτι. Συγχρόνως, η πλειονότητα των παιχνιδιών απαιτούσαν ατομική άσκηση και στις δύο γενιές, ανεξαρτήτως τόπου.

Αξιοσημείωτη είναι ακόμη η διαφορά των ηλικιακών κριτηρίων. Όσο στους γονείς δεν υπήρχαν ηλικιακά κριτήρια, τόσο διαφορετικές ήταν οι συνθήκες, σε ό,τι αφορούσε το παιχνίδι στην εποχή των ηλικιωμένων. Με άλλα λόγια, τα παιδιά προτιμούσαν να παίζουν με τους συνομηλίκους τους λόγω της αλλαγής των ενδιαφερόντων. Ορισμένες φορές έπαιζαν μαζί παιδιά ηλικίας έως δεκαπέντε ετών.

Πρέπει να τονιστεί η διάκριση των αγοριών και των κοριτσιών στα παιχνίδια. Αν και στους γονείς δεν υπήρχε διαχωρισμός ανάμεσα στα φύλα, δεν συμβαίνει το ίδιο και στους παππούδες. Ενώ στα πεδινά χωριά υπήρχαν περιπτώσεις που τα αγόρια και τα κορίτσια έπαιζαν μαζί, στα ορεινά δεν είχαν καμία κοινωνική επαφή.

Συγκρίνοντας τις εποχές, συμπεραίνουμε ότι εμφανίζονται διαφορές ανάμεσα στις δύο προαναφερόμενες γενιές, σε σύγκριση με το σήμερα. Τα ιδεώδη και τα ιδανικά των σημερινών ανθρώπων έχουν αλλάξει ριζικά, έτσι και τα παιχνίδια έχουν υποστεί αρκετές αλλαγές, ειδικά με την εισχώρηση των ηλεκτρονικών και των διαδικτυακών παιχνιδιών. Πλέον ο ελεύθερος χρόνος των παιδιών έχει περιοριστεί λόγω της πολυάσχολης καθημερινότητας με αποτέλεσμα να αξιοποιούν το χρόνο τους παίζοντας μόνα τους και βγαίνοντας λιγότερο έξω.

Συνοψίζοντας παρατηρούμε ότι το παιχνίδι και τα χαρακτηριστικά του έχουν αλλάξει και σε ορισμένες περιπτώσεις αλλοιωθεί κατά τη διάρκεια των χρόνων. Εκτός από αυτό παρουσιάζονται γενικά ομοιότητες στον τρόπο με τον οποίο παίζονταν τα παιχνίδια την εποχή των γονέων και των παππούδων στις πεδινές περιοχές. Τέλος, συμπεραίνουμε ότι, κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες, το παιχνίδι θα συνεχίσει να υπάρχει.

4.1.1 Σχόλια για την περιθωριοποίηση των παλιών παιχνιδιών

Τα παιχνίδια έχουν αλλάξει αρκετά σε σχέση με το παρελθόν. Ορισμένα έχουν σταματήσει να παίζονται ενώ άλλα συνεχίζουν να υπάρχουν με αλλαγές στους κανόνες. Πλήθος αιτιών οδηγεί στην εξαφάνιση ή στην αλλοίωση τους.

Αρχικά η πιο βασική αιτία είναι η ανάπτυξη της βιομηχανίας και της τεχνολογίας. Τα παιδιά στο παρελθόν κατασκεύαζαν μόνα τους τα παιχνίδια τους από απλά υλικά, όπως για παράδειγμα ξύλα και πέτρες, ενώ τώρα σχεδόν όλα κατασκευάζονται σε βιομηχανικές μονάδες. Έτσι σήμερα προτιμούν να αγοράζουν τα έτοιμα παιχνίδια από το να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους.

Επιπλέον η οικονομική κατάσταση των ανθρώπων εκείνη την εποχή δεν τους επέτρεπε να αγοράζουν παιχνίδια εργοστασιακά και γι' αυτό επέλεγαν τα ομαδικά. Αντίθετα τα παιδιά σήμερα δεν εμφανίζουν κανένα ενδιαφέρον για τα παιχνίδια του παρελθόντος και αγοράζουν αυτά των εργοστασίων με τις άπειρες λειτουργίες.



Επίσης η αλλαγή της νοοτροπίας και της καθημερινότητας έχει οδηγήσει τα παιδιά στα έτοιμα παιχνίδια καταφέροντας να τα απομακρύνει από τα απλά. Τα παιδιά έχουν άλλες υποχρεώσεις σήμερα που δεν είχαν στο παρελθόν. Ασχολούνται περισσότερο με τα μαθήματα και τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες και τους

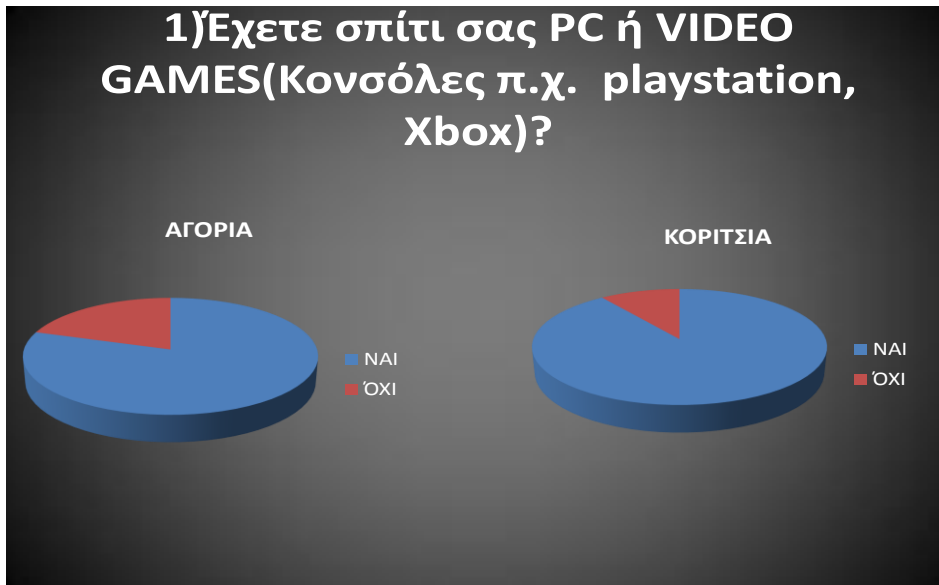
μένει λιγοστός χρόνος για να αφιερώσουν στα παιχνίδια. Έτσι προτιμούν να παίζουν μόνο τους κυρίως παιχνίδια που δε χρειάζονται σωματική άσκηση.

Συνοψίζοντας, παρατηρούμε ότι υπάρχουν αλλαγές στα παιχνίδια που παίζανε τα παιδιά στο παρελθόν σε σύγκριση με αυτά που παίζουν τώρα. Είναι λογικό να συμβαίνει με το πέρασμα των χρόνων, καθώς η καθημερινότητα, η νοοτροπία και οι συνθήκες ζωής έχουν αλλάξει.

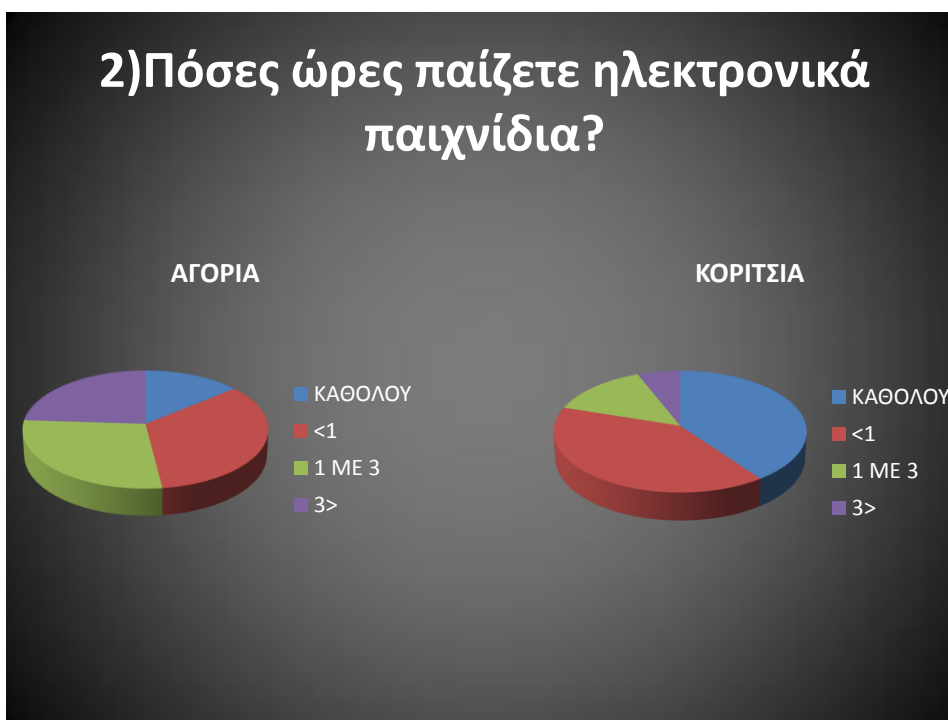


4.2 Συμπεράσματα Ερωτηματολογίου

Για το ερωτηματολόγιο που ακολουθεί ρωτήθηκαν συνολικά 54 άτομα (33 κορίτσια και 21 αγόρια). Οι ερωτήσεις με την επεξεργασία των απαντήσεων παρατίθενται στη συνέχεια:

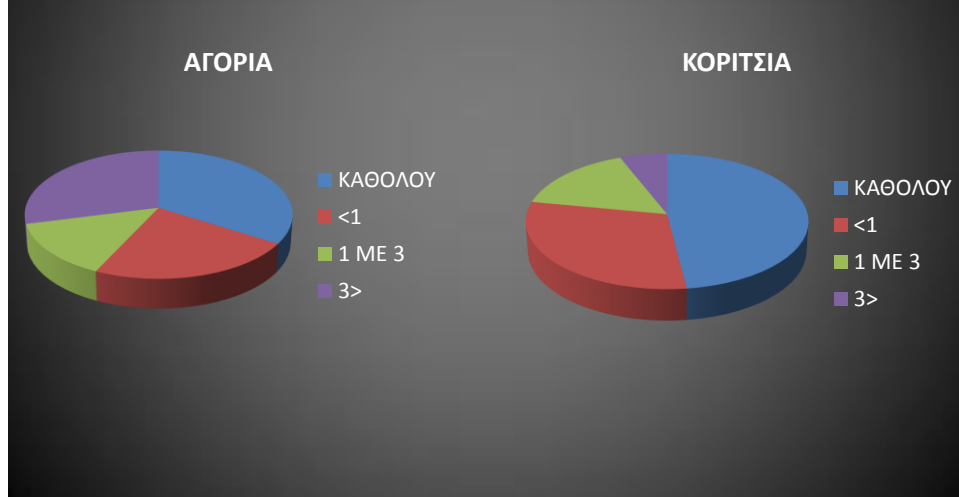


Τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια σε συντριπτική πλειοψηφία διαθέτουν υπολογιστή ή παιχνίδια ηλεκτρονικά



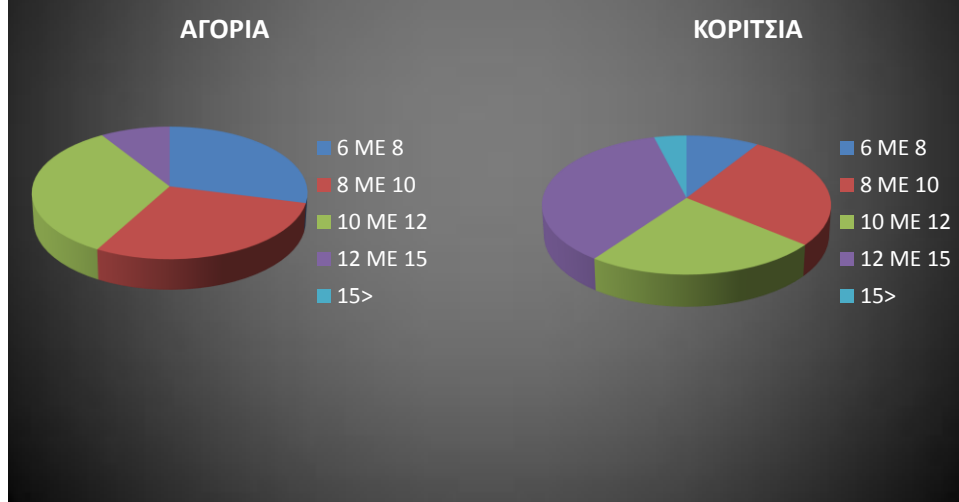
Βλέπουμε πως το μεγαλύτερο ποσοστό των αγοριών και των κοριτσιών παίζουν λιγότερο από μία ώρα.

3) Πόσες ώρες παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια?



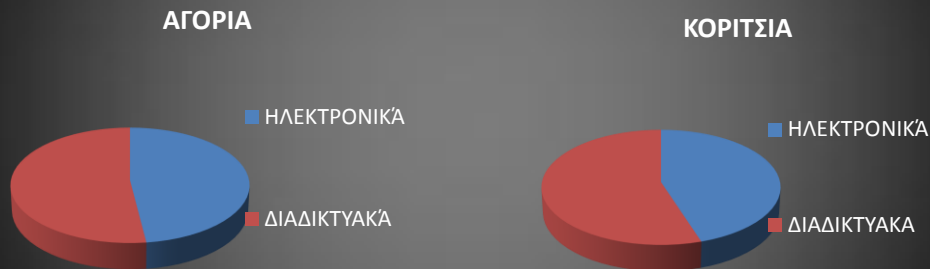
Στα αγόρια ένα 34% ισχυρίζεται ότι δεν παίζει διαδικτυακά παιχνίδια ενώ το 29% παίζει περισσότερες από 3 ώρες. Στα κορίτσια πάλι ένα 48% απαντά ότι δεν παίζει τέτοια παιχνίδια

4) Από ποια ηλικία ξεκινάτε να παίζετε ηλεκτρονικά ή διαδικτυακά παιχνίδια?



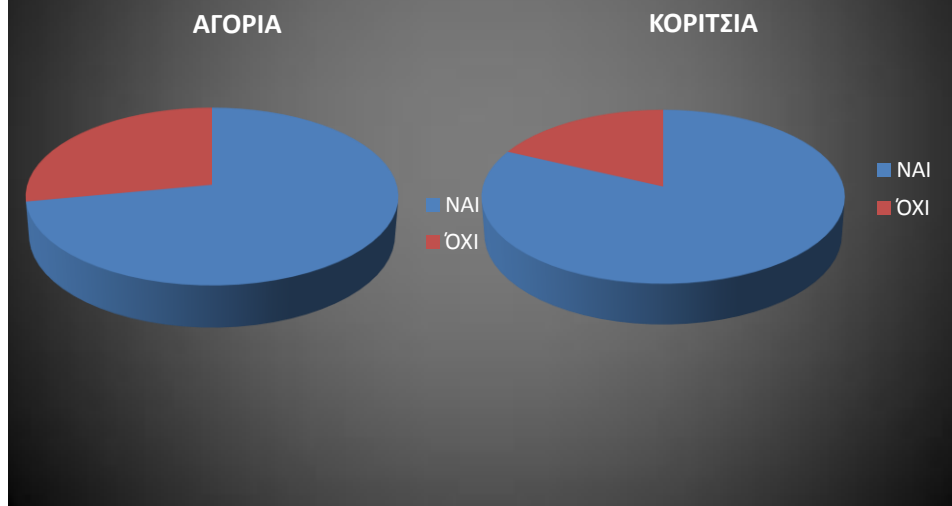
Τα αγόρια σε ποσοστό 33% ξεκινούν στην ηλικία των 10 με 12, ενώ τα κορίτσια σε ποσοστό 36% μετά τα 12.

5) Τι παιχνίδια προτιμάτε: ηλεκτρονικά ή διαδικτυακά παιχνίδια?



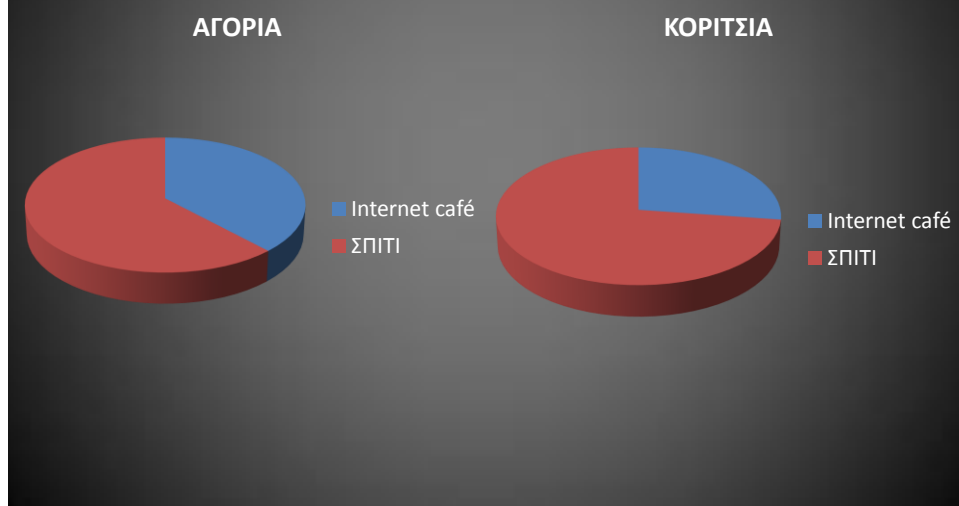
Περισσότερο από το 50% των αγοριών και των κοριτσιών προτιμούν τα διαδικτυακά παιχνίδια.

6) Έχετε internet?



Αναμφισβήτητα η πλειοψηφία των παιδιών έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο στο σπίτι του.

7) Πού παίζετε περισσότερο?



Λογικά λοιπόν προτιμούν να παίζουν διαδικτυακά παιχνίδια στο σπίτι τους

8) Τι είδους παιχνίδια προτιμάτε?



Το 24% των αγοριών προτιμούν τα πολεμικά και ακολουθεί το 20% με τα παιχνίδια περιπέτειας. Στα κορίτσια το 43% επιλέγει παιχνίδια περιπέτειας.

9) Προτιμάτε να ασχοληθείτε με παιχνίδια στο διαδίκτυο ή να πάτε έξω να παίξετε?



Ευτυχώς συντριπτικό ποσοστό των παιδιών επιλέγουν να παίζουν με τους φίλους τους παρά να απομονώνονται μπροστά στον υπολογιστή.

5. Δημιουργικό Μέρος







6.ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1)<http://4gym-kozan.koz.sch.gr/sab4agogi-paixnidi.htm>
- 2)<http://www.e-toyshop.gr/category>
- 3)<http://www.paidorawa.com/δραστηριότητες/παιχνίδι/επιλέγοντας-παιχνίδι/κριτήρια-επιλογής-παιχνιδιών.htm>
- 4)<http://www.akappatoy.gr>
- 5)<http://www.google.gr>
 - ηλεκτρονικό παιχνίδι: θετικές και αρνητικές επιδράσεις-νέο
 - 4^ο γυμνάσιο Κοζάνης-αγωγή υγείας-παιδί και παιχνίδι
 - εθισμός στο διαδίκτυο
 - εθισμός στο διαδικτυακά παιχνίδια-webvistas
- 6)http://ellinwnparados.blogspot.com/2010/10/blog-post_13.htm
- 7)<http://www.topaliatsidiko.gr>
- 8)<http://www.paidika.gr>
- 9)<http://www.sypa.gr/forums/713u/ta-xexasmenu-pulia-paixnidia.htm>
- 10)αρθροελευθεροτυπια-23/12/2003/Δημήτρης Τζάντζης
- 11)3/yk-polichn.thess.sch.gr/.../paixnidia/paixnidia...
- 12)<http://www.paidorama.com>
- 13)<http://babytips.gr/>
- 14)<http://fantastikosorizontas.gr>
- 15)http://3lyk-polichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm
- 16)<http://el.wikipedia.org>
- 17)Φώφη Πολυμενάκου – Παπακυριάκου, Το παιχνίδι στην άσκηση και στη μάθηση, Μέρος Α' και Β', Θεσσαλονίκη, 1985.
- 18) Το παιχνίδι μας από χθες ως αύριο, 26^ο Δημοτικό Σχολείο, Τρίκαλα, 1996.