

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΠΑΝΤΡΑ
Α2 ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΜΩΛΟΥ

ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα δομημένη που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Οι κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση.
- Τα παιχνίδια εμφανίζονται από το 2600 π.Χ. Είναι παγκόσμιο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και παρατηρούνται σε όλους τους πολιτισμούς



ΤΙ ΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ «ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»

- Παραδοσιακά παιχνίδια ονομάζονται τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή επίδειξη των μεγαλύτερων προς τους μικρότερους.
- Κάθε παραδοσιακό παιχνίδι εκφράζει την εποχή και την κοινωνία που το δημιούργησε (κοινωνικές σχέσεις, οικονομική κατάσταση, πολιτιστικές αξίες, αντιλήψεις για την πολιτική, τον πολιτισμό, το φύλο, τις σχέσεις με τους άλλους λαούς).
- Πολλά παραδοσιακά παιχνίδια παραλλάσσονται και ξεπερνούν τα σύνορα των κρατών και εμφανίζονται σε διάφορους λαούς.
- Πολλά παραδοσιακά παιχνίδια έχουν πλέον αρχίσει να ξεχνιούνται εξαιτίας της έλλειψης χώρων και εξαιτίας της τάσης των γονιών να υπερπροστατεύουν τα παιδιά τους.

Παλαιότερα, με το που άνοιγε ο καιρός, τα πιτσιρικά ξεπόρτιζαν από τα σπίτια, για ατέλειωτο παιχνίδι σε δρόμους, πλατείες, αυλές και χωράφια μέχρι αργά το βράδυ. Με μέσα λιγοστά και με μόνους οδηγούς το κέφι, τη φαντασία και την ξενοιασιά, διασκέδαζαν ... Αξίζει ένα ταξίδι στο παρελθόν για να θυμηθούμε κάποια από εκείνα τα αγαπημένα παιχνίδια της γειτονιάς και της παρέας!



Περνά- περνά η μέλισσα

Ομαδικό παιχνίδι που παίζεται σε ανοιχτό χώρο από πολλά παιδιά. Δύο παιδιά που είναι οι «μάνες», στέκονται αντιμέτωπες με σηκωμένα χέρια και πλεγμένα δάχτυλα σχηματίζοντας μια «καμάρα». Χτυπούν τις παλάμες τους ρυθμικά και τραγουδούν: Περνά-περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα, με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα. Τα άλλα παιδιά σχηματίζουν μια ουρά και περνούν κάτω από την καμάρα. Όταν το τραγούδι σταματήσει, οι «μάνες» πιάνουν το τελευταίο παιδί της σειράς ανάμεσα στα χέρια τους και το ρωτούν χαμηλόφωνα.

Στο τέλος σχηματίζονται δύο ομάδες παιδιών καθεμιά με τη δική της μάνα. Οι ομάδες αυτές, τις περισσότερες φορές, δεν έχουν ίσο αριθμό παιδιών. Στο σημείο αυτό, τα παιδιά γίνονται δύο αλυσίδες αγκαλιάζοντας τις μάνες. Οι δύο μάνες πιάνονται από τα χέρια ή πιάνονται από ένα μικρό ραβδί και τραβιούνται από τα πίσω παιδιά. Όποια ομάδα τραβήξει την άλλη προς το μέρος της κερδίζει. Έπειτα αλλάζουν οι μάνες και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή.

Κορόιδο

Παίζεται από τουλάχιστον τρία παιδιά. Για το παιχνίδι χρειάζεται μια μπάλα. Τα παιδιά τα «βγάζουν» και ένα παιδί γίνεται το «κορόιδο». Το παιδί που κάνει το «κορόιδο» έχει σκοπό να πάρει την μπάλα. Τα υπόλοιπα παιδιά παίρνουν θέσεις τριγύρω του και όποιο παιδί κρατά την μπάλα την πετά σε άλλο μόλις πλησιάσει κοντά τους, λέγοντας δυνατά «κορόιδο». Αν το παιδί πιάσει την μπάλα που πέταξε ένα από τα άλλα παιδιά, παίρνει τη θέση αυτού που την πέταξε, και πλέον αυτό γίνεται το «κορόιδο» για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

Δεν περνας κυρα Μαρία

Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο και πιάνονται από το χέρι. Με λάχνισμα επιλέγεται ένα παιδί που στέκεται στη μέση. Είναι η κυρά Μαρία! Αρχίζουν να γυρίζουν περπατώντας γύρω γύρω και να τραγουδούν ενώ η...κυρα Μαρία προσπαθεί να περάσει ανάμεσά τους. Τότε λαμβάνει χώρα ο παρακάτω τραγουδιστός διάλογος:

ΠΑΙΔΙΑ: Δεν περνάς κυρα-Μαρία, δεν περνάς δεν περνάς,

Δεν περνάς κυρα-Μαρία, δεν περνάς, περνάς!

ΜΑΡΙΑ: Θε να πάω εις τους κήπους δεν περνώ, δεν περνώ.



Κλέφτες και αστυνόμοι

Για το παιχνίδι αυτό χρειάζονται τουλάχιστον έξι παιδιά. Είναι ένα πολύ συναρπαστικό παιχνίδι και απαιτείται μια ανοικτή επίπεδη έκταση. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η πρώτη, με τα περισσότερα παιδιά, είναι οι κλέφτες και η δεύτερη, με τα λιγότερα, είναι οι αστυνόμοι. Το παιχνίδι κυλά σαν κυνηγητό ανάμεσα στα μέλη των δύο ομάδων

Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν αρκετά παιδιά, αγόρια και κορίτσια, ενώ χρειάζεται και ένα μαντίλι. Τα παιδιά βγάζουν με κλήρο τη «μάννα» και, έπειτα, κάθονται κάτω σταυροπόδι σε κύκλο. Έχουν τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοικτές. Το παιδί που κάνει τη «μάννα» στέκεται αρχικά έξω από τον κύκλο και κρατά το μαντίλι. Αρχίζει κατόπιν να κινείται γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

*Αλάτι ψιλό, αλάτι χοντρό,
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω,
παπούτσια δε μου πήρε να πάω στον χορό.*



Κουτσό

Χαράζουμε με κιμωλία σε στέρεο έδαφος μερικά συνεχόμενα αριθμημένα τετράγωνα. Η σειρά με την οποία θα παίξουν οι παίκτες καθορίζεται με διάφορους τρόπους. Συνήθως ρίχνουν από μία πέτρα προσπαθώντας να πλησιάσουν ένα συγκεκριμένο σημείο που έχουν προκαθορίσει. Η σειρά βγαίνει με βάση το ποια ομάδα πλησίασε πιο κοντά. Άλλος τρόπος είναι το κλασικό “αμπεμπαμπλόμ”. Ο κάθε παίκτης, όταν έρθει η σειρά του, ρίχνει μια μικρή επίπεδη πέτρα ή ένα καπάκι από αναψυκτικό, την “αμάδα” ή “ομάδα” όπως πολύ συχνά παραφράζεται, στο πρώτο τετράγωνο. Μετά πηδάει στο τετράγωνο αυτό στηριζόμενος μόνο στο ένα πόδι. Από την κίνηση αυτή προέρχεται και η ονομασία.

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.

Τα Κεραμιδάκια

Τα παιδιά χαράζουν ένα κύκλο και στο κέντρο στήνουν το ένα πάνω στο άλλο, πέντε κεραμιδάκια. Ύστερα σε απόσταση 5-6 μέτρων, χαράζουν μια γραμμή και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, ένα, ένα, πατώντας στη γραμμή, σημαδεύουν με ένα μικρό τοπάκι τα κεραμιδάκια για να τα γκρεμίσουν. Αν αποτύχουν, έρχεται η σειρά της δεύτερης ομάδας.

Μπιζ

Τα παιδιά μαζεύονται και αποφασίζουν ποιος θα τα “φυλάει”. Αυτός λοιπόν κάθεται 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 “Μπιζζι!” 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.

Αμπάριζα

Για το παιχνίδι αυτό χρειάζονται τουλάχιστον οκτώ παιδιά, τα οποία χωρίζονται σε δύο ομάδες. Απαιτείται ανοικτός χώρος και δύο δέντρα ή κολόνες στις άκρες του. Η κάθε ομάδα ορίζει το ένα δέντρο ή τη μία κολόνα σαν το μέρος της, την αμπάριζα. Σ’ αυτήν βρίσκονται οι παίκτες της ομάδας αλλά και οι αιχμάλωτοι παίκτες της άλλης ομάδας. Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι παίκτες κάθε ομάδας να προστατεύσουν την αμπάριζά τους.



Τυφλόμυγα

Για το παιχνίδι αυτό χρειάζονται τουλάχιστον τέσσερα παιδιά ενώ απαιτείται και ένα μαντίλι. Μπορεί να εξελιχθεί τόσο σε εσωτερικό όσο και σε εξωτερικό χώρο. Τα παιδιά τα «βγάζουν» και στο παιδί που θα χάσει του δένονται τα μάτια με το μαντίλι. Στη συνέχεια, τα υπόλοιπα παιδιά κινούνται γύρω από αυτό, του μιλάνε, του ζητάνε να τα πιάσει κ.λπ. Όταν πιαστεί κάποιος, το παιδί που κάνει την «τυφλόμυγα» προσπαθεί, με τα μάτια κλειστά λόγω του μαντιλιού, να το αναγνωρίσει ψηλαφίζοντας. Αν το καταφέρει, τότε το παιδί που πιάστηκε γίνεται η «τυφλόμυγα» και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Πούν' το δαχτυλίδι

Τα παιδιά μπαίνουν σε κύκλο. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δαχτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δαχτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι:

Πουν' το, πουν' το

το δαχτυλίδι,

ψάξε, ψάξε

δεν θα το βρεις!

δεν θα το βρεις,

δεν θα το βρεις,

το δαχτυλίδι που ζητείς.

Το κάθενα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.



Μπίλιες

Τα παιδιά που θα παίξουν, πρέπει να έχουν έναν ορισμένο αριθμό από μπίλιες – βώλους. Χαράσσουν μια γραμμή για αφετηρία και σε απόσταση περίπου μισό μέτρο καθορίζουν έναν κύκλο και μέσα σ' αυτό, το κάθε παιδί, τοποθετεί κι από μια μπίλια, ενώ μια άλλη κρατάει στο χέρι του.

Με ψηφοφορία εκλέγεται ο πρώτος, δευτερος κτλπ. παίκτης που θα σημαδέψει τις μπίλιες με σκοπό να βγάλει μια έξω από τον κύκλο, για να τις κερδίσει όλες μετά. Έτσι κάθε φορά που κάποιος κερδίζει, στήνονται άλλες.

Τσιγκολέτα – Τσιγκολελέτα

Τα κορίτσια σχηματίζουν ζευγάρια με μέτωπο μπροστά και δεμένα χέρια σταυρωτά. Αρχίζουν με πηδηχτές εναλλαγές στη φορά, πάνω στο ρυθμό του τραγουδιού.”

Ένα φράγκο η βιολέττα, τσιγκολελέτα – τσιγκολελέτα ”Στη φράση τσιγκολελέτα – τσιγκολελέτα, αλλάζουν μέτωπο δυο φορές πηδώντας στο ίδιο μέρος. Επαναλαμβάνουμε μέχρι να κουραστούν τα ζευγάρια και να μείνει μόνο ένα!

Τ' αγάλματα

Ένα παιδί αναλαμβάνει αρχηγός για τον συντονισμό του παιχνιδιού. Με ένα σύνθημα ή μια εντολή π.χ. “Στοπ” – “Πάμε” τα παιδιά τρέχουν προς όλες τις κατευθύνσεις. Με την δεύτερη εντολή τα παιδιά σταματούν απότομα και κάνουν τα αγάλματα. Όποιο παιδί δεν καταφέρει να μείνει ακίνητο, αλλάζει θέση με τον αρχηγό.

Μήλα

Το κλασικό παιχνίδι που όλοι το λέμε “μήλα”. Μια μπάλα, ένας κύκλος και 2 παιδιά εκτός κύκλου.

Τα δυο παιδιά εκτός κύκλου προσπαθούν να πετύχουν τα παιδιά που είναι μέσα στον κύκλο μέχρι να τα βγάλουν όλα έξω. Μπορεί να παιχτεί σε πολλές παραλλαγές. Είναι ένα φανταστικό παιχνίδι που ακόμα και σήμερα είναι αγαπημένο πολλών παιδιών δημοτικού.



Κολοκυθιά

Τα παιδιά κάθονται οκλαδόν σε ημικύκλιο και ορίζουν έναν αρχηγό. Ο αρχηγός δίνει αριθμούς στα παιδιά τυχαία ανάλογα πόσα παιδιά είναι στην ομάδα. Τα παιδιά πρέπει να θυμούνται τους αριθμούς που τους δόθηκαν με προσοχή! Το παιχνίδι αφού δόθηκαν οι αριθμοί ξεκινά με τον αρχηγό να λέει: "Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 2 κολοκύθια." Το παιδί που έχει το δύο πρέπει να απαντήσει αμέσως λέγοντας: "Γιατί να κάνει δυο;"

Ο αρχηγός απαντά: "Μα πόσα να κάνει;" Το παιδί με το νούμερο 2 λέει: "Να κάνει 7" Το παιδί με τον αριθμό που έχει τον αριθμό 7 πρέπει να απαντήσει αμέσως με τον ίδιο τρόπο στον αρχηγό κ έτσι το παιχνίδι συνεχίζεται. Αν κάποιος δεν απαντήσει ή αφαιρεθεί, θα χρειαστεί να κάνει ένα ζώο ή αντικείμενο με παντομίμα!

Κυνηγητό

Τα παιδιά ορίζουν κάποιον που θα φυλάει μια βάση. Ο φύλακας της βάσης μετράει δυνατά μέχρι το 10 και τα παιδιά τρέχουν σε μια συγκεκριμένη ακτίνα. Ο φύλακας μετά το 10 αρχίζει να κυνηγάει τα παιδιά. Όποιο πιάσει γίνεται ο φύλακας.

Κρυφτό

Το κλασσικό και παραδοσιακό παιχνίδι που όλοι αγαπήσαμε! Κάποιος γίνεται φύλακας και με κλειστά μάτια μετράει ανά 5 μέχρι να φτάσει στο 100. Τα υπόλοιπα παιδιά κρύβονται σε μια συγκεκριμένη ακτίνα. Ο φύλακας αφού τελειώσει το μέτρημα φωνάζει "Φτού και βγαίνω".

Όταν δει που είναι κρυμμένο κάποιο παιδί πρέπει να πάει στη βάση και να πει "Φτού ο τάδε" ανάλογα το όνομα του παιδιού. Αν κάποιο παιδί φτάσει πιο γρήγορα στη βάση από τον φύλακα είναι ασφαλές και δεν κινδυνεύει να φυλάξει αυτό την επόμενη φορά.



**ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΥ
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ !**