

Γυμνάσιο- Λ.Τ. Κυριακίου

Παιδικά παιχνίδια: η αξία των παιχνιδιών και η διαδρομή τους στο χρόνο



Κυριάκι, Ιανουάριος 2016

Γυμνάσιο - Λυκειακές Τάξεις Κυριακίου Σχολικό Έτος 2015-2016

Α' τετράμηνο

**Παιδικά παιχνίδια: η αξία των παιχνιδιών και η διαδρομή τους στο χρόνο**

Τάξη: Α' λυκείου

Ομάδα 1η: Καραλής Χρήστος

Κατσούλης Νικόλαος

Σκόνδρα Όλγα

Ομάδα 2η: Καραλής Δημοσθένης

Καράντζαλης Διονύσιος

Κούπε Τζένη

Λίλιου Φωτεινή

Ομάδα 3η: Κασσάρας Βασίλειος

Λίλιος Δημήτριος

Φυτίλη Σουλτάνα

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Μαρία Μάγγα ΠΕ06 Αγγλικής Γλώσσας

## Περίληψη

Η παρούσα εργασία ασχολείται με το θέμα των παιδικών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, αφού ορίσει τι σημαίνει παιχνίδι, προσπαθεί να ερμηνεύσει την αξία του παιχνιδιού στη σωστή ανάπτυξη των παιδιών. Έπειτα, κάνει μια αναδρομή στην πορεία των παιδικών παιχνιδιών στο χρόνο, ξεκινώντας από τα παιχνίδια της ελληνικής αρχαιότητας, συνεχίζοντας στο Βυζάντιο και φτάνοντας μέχρι σήμερα. Αφού ολοκληρώσουμε τις κατηγορίες παιχνιδιών και την περιγραφή κάποιων ομαδικών παιχνιδιών, δεν ξεχνάμε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που κυριαρχούν στη σύγχρονη εποχή. Ακόμη, η εργασία αναφέρεται και στην οικονομική κρίση των ημερών μας και ψάχνει αν αυτή έχει επηρεάσει και το παιχνίδι. Τέλος, η εργασία κλείνει με τα συμπεράσματα της έρευνας που έγινε στους μαθητές του σχολείου σχετικά με τις απόψεις και τις συνήθειες τους πάνω στα παιχνίδια.

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή .....	5
1. Ορισμός: Τι ονομάζουμε παιχνίδι.....	6
2. Αξία Παιχνιδιού .....	7
3. Η διαχρονικότητα των παιχνιδιών .....	9
3.1 Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα.....	9
3.2 Τα παιχνίδια στο Βυζάντιο .....	12
3.3 Λατινική προέλευση παιχνιδιών .....	13
4. Παιχνίδια στη σύγχρονη εποχή.....	14
4.1 Παιχνίδια ατομικά- ομαδικά .....	14
4.1.1 Ατομικά παιχνίδια .....	14
4.1.2 Ομαδικά παιχνίδια .....	15
4.2 Παιχνίδια αγοριών-κοριτσιών.....	20
5. Ηλεκτρονικά παιχνίδια.....	22
5.1 Τα δημοφιλέστερα ηλεκτρονικά παιχνίδια .....	22
5.1.1 Space invaders .....	22
5.1.2 Pac-Man .....	23
5.1.3 Τέτρις .....	23
5.1.4 Duck Hunt.....	24
5.1.5 Super Mario Bros.....	24
5.1.6 Resident Evil.....	24
5.1.7 Age of Empires .....	25
5.2 Τα πλεονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών .....	26
5.3 Όταν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται άκρως επικίνδυνα .....	26
6. Πώς επηρεάζει το παιχνίδι η οικονομική κρίση .....	28
7. Έρευνα και αποτελέσματα .....	29
Βιβλιογραφία .....	31
Παράρτημα.....	33
1. Ερωτηματολόγιο .....	33
2. Αποτελέσματα Έρευνας .....	36

## Εισαγωγή

Οι μαθητές της τάξης μας, στο πρώτο τετράμηνο της σχολικής χρονιάς, στο μάθημα της ερευνητικής εργασίας, επιλέξαμε να ασχοληθούμε με το θέμα: «Παιδικά παιχνίδια: η αξία των παιχνιδιών και η διαδρομή τους στο χρόνο». Σκοπός της εργασίας μας είναι να κάνουμε έρευνα πάνω στο θέμα των παιδικών παιχνιδιών και πιο συγκεκριμένα να ασχοληθούμε με τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη των παιδιών, την πορεία των παιχνιδιών στο χρόνο, τις κατηγορίες παιχνιδιών που υπάρχουν, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αφού χωριστήκαμε σε τρεις ομάδες, αναζητήσαμε ιδέες και τον τρόπο με τον οποίο θα δουλέψουμε.

Στη συνέχεια της εργασίας μας παρουσιάζεται ο προβληματισμός και τα θέματα που επεξεργάστηκαν οι ομάδες:

1. Τι ονομάζουμε παιχνίδι;
2. Ποια είναι η αξία του παιχνιδιού; Τι προσφέρει το παιχνίδι στα παιδιά;
3. Ποια είναι η ιστορική διαδρομή των παιχνιδιών; Ποια παιχνίδια παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα; Ποια παιχνίδια παίζονταν στο Βυζάντιο;
4. Ποια παιχνίδια παίζουμε τη σύγχρονη εποχή; Πώς μπορούμε να τα χωρίσουμε; Υπάρχουν κατηγορίες όπως αγοριών-κοριτσιών, ομαδικά-ατομικά;
5. Ποια είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που κυριαρχούν στις μέρες μας; Τι προσφέρουν στα παιδιά; Υπάρχουν κίνδυνοι από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια;
6. Πώς επηρέασε το παιχνίδι η οικονομική κρίση της εποχής μας;

## 1. Ορισμός: Τι ονομάζουμε παιχνίδι

Παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα ελεύθερη, η οποία παύει να υπάρχει μόλις πάρει το χαρακτήρα υποχρέωσης ή ενταχθεί σε μια παραγωγική σκοπιμότητα. Η δραστηριότητα του παιχνιδιού υπακούει αυστηρά και μόνο στους δικούς της κανόνες, που δεν ενσωματώνονται υποχρεωτικά στους κανόνες και τα πρότυπα της καθημερινής ζωής. Παιχνίδι όμως μπορεί να είναι και ένα αντικείμενο που προορίζεται για ψυχαγωγία ή διασκέδαση και όχι για άμεση πρακτική χρήση. Ορισμένα παιδικά παιχνίδια μιμούνται την ζωή των ενηλίκων.

Στα τέλη του 19ου αιώνα οι ψυχολόγοι διατύπωσαν θεωρίες με σκοπό να εξηγήσουν γιατί τα μικρά ζώα και τα παιδιά επιδίδονται σε δραστηριότητες που δε σχετίζονται άμεσα με κάτι χρήσιμο. Κάποιοι θεωρητικοί υποστήριξαν πως το παιχνίδι είναι μία έκφραση της πλεονάζουσας ενέργειας και δεν σχετίζεται με τη διαδικασία της ανάπτυξης. Άλλοι μελετητές, όπως ο Freud και η Klein υποστηρίζουν πως τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού εκφράζουν τους ασυνείδητους φόβους και τις φαντασιώσεις τους.

Το παιχνίδι είναι απαραίτητο και χρήσιμο σε κάθε κοινωνία και τα μέλη της, για να μπορούμε να είμαστε μέσα στην κοινωνία. Είναι τρόπος λειτουργίας του ανθρώπινου όντος που του επιτρέπει να ζήσει, να μάθει, να λειτουργήσει, να δημιουργήσει, να ανακαλύψει, να ζήσει με άλλους, να συνεχίσει να είναι περίεργος για τον κόσμο, να έχει επιθυμία να ανακαλύψει και να μάθει και ταυτόχρονα να προχωρήσει.. Είναι πέρα από τη διασκέδαση, έχει προσαρμοστική και κοινωνική λειτουργία.

Παίζω – Ζω – Δρω, επιθυμία, συναισθήματα, απόλαυση, έκπληξη, ανακάλυψη, αυτή η ανθρώπινη πορεία έφερε τον πολιτισμό και την τεχνολογία του σήμερα. Νέες περιοχές, νέες ανακαλύψεις, νέες δεξιότητες. Το σήμερα δεν είναι μόνο ένα γενετικά προγραμματισμένο διάβημα. Οι μεγάλες ανακαλύψεις προέκυψαν μέσα από πειραματισμούς. Το παιχνίδι είναι πειραματισμός, άνοιγμα στο καινούργιο, το άγνωστο. Τολμώ να πω, πώς η εξέλιξη του ανθρώπου πάνω στη γη, μοιάζει με την εξελικτική πορεία του παιδιού προς την ενηλικίωση.

## 2. Αξία Παιχνιδιού

Ανθρωπολόγοι και αρχαιολόγοι, έχουν διαπιστώσει πως το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση που συναντάται σε όλες τις εποχές και σε όλους τους πολιτισμούς. Σε σπηλαιογραφίες φαίνεται ακόμη πως και οι πρωτόγονοι έπαιζαν και η θεματολογία των παιχνιδιών ήταν γύρω από το κυνήγι, τους πολέμους και τον χορό. Στην αρχαία Ελλάδα το παιχνίδι θεωρείτο μέσο αυτοαγωγής και γι' αυτό μικροί και μεγάλοι αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά παιχνίδια και αγώνες.

Τα παιδιά που χρησιμοποιούν ένα νέο αντικείμενο με πολλούς ευρηματικούς τρόπους έχουν υψηλότερο δείκτη δημιουργικότητας. Επίσης, όταν ένα παιδί παίζει μόνο του τις περισσότερες φορές το παιχνίδι είναι απλό, ενώ το παιχνίδι με τους άλλους σχεδόν τις μισές φορές είναι σύνθετο και προσφέρει πολλαπλάσια ερεθίσματα στο παιδί.

Τα παιδιά εκφράζουν μέσω του παιχνιδιού τους φόβους και τις φαντασιώσεις τους και εκτονώνουν τις συναισθηματικές τους συγκρούσεις. Με αυτό τον τρόπο προσπαθούν να καταπολεμήσουν τους φόβους τους ή να τους φέρουν στα μέτρα τους (πχ. φόβος γιατρού ή φόβος σχολείου) Επίσης, εκφράζουν το πώς νομίζουν ότι οι άλλοι άνθρωποι αισθάνονται για εκείνα και για τους άλλους ανθρώπους. Ακόμη, εκφράζουν πως θα ήθελαν να τους φέρονται οι άλλοι. Κάτι άλλο που πρέπει να σημειωθεί είναι πως τα παιδιά υποδύονται ρόλους για να καλύψουν τις συναισθηματικές τους ανάγκες. Εκφράζουν επιθετικότητα, δίχως να έχουν τύψεις και πραγματικό κίνδυνο.

Πολλοί ερευνητές υπογράμμισαν τη σημασία του παιχνιδιού για την ανάπτυξη και την ανατροφή του παιδιού. Το παιχνίδι βοηθάει στην ανάπτυξη της φαντασίας, είναι ένα χρήσιμο μέσο κοινωνικής μάθησης και αποτελεί μία καλή προετοιμασία για την είσοδο των παιδιών στον κόσμο των μεγάλων. Η σημαντική όμως αυτή ανάγκη συχνά παραμελείται από το φόρτο της σχολικής εργασίας. Χαρακτηριστική είναι η φράση των γονιών: «Πάνε τα παιχνίδια τώρα. Μεγάλωσες!».

Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί ασκεί και γυμνάζει το σώμα του, αλλά και αναπτύσσει τις αισθήσεις του. Το παιχνίδι βοηθά το παιδί να κατακτήσει κινητικά και νοητικά τον εαυτό του αλλά και το περιβάλλον. Ακόμη, του καλλιεργεί συναισθήματα, όπως επίσης και καλύπτει τις ανάγκες του για εκτίμηση, διάκριση. Μέσα από τα παιχνίδια τα παιδιά βρίσκουν διέξοδο στην δημιουργικότητά τους, γνωρίζουν την αποτυχία και την επιτυχία

Ειδικά σε ότι αφορά το ομαδικό παιχνίδι, μέσα από αυτό τα παιδιά ανακαλύπτουν την έννοια «εγώ» και ο «άλλος». Παίζοντας ένα ομαδικό παιχνίδι τα παιδιά ανιχνεύουν τα όρια του εαυτού τους με τον συμπαίκτη τους (πού συναντιούνται, πού συγκρούονται, πώς συνυπάρχουν), συνειδητοποιούν την έννοια του «μοιράσματος» σαν προϋπόθεση της συνεργασίας και αποδέχονται κανόνες. Επιπλέον, τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα στην σύγκρουση και την συνεργασία και να σχηματίσουν ηθικές έννοιες (καλό- κακό, ηθικό- ανήθικο, νόμιμο- παράνομο). Τέλος, τα παιδιά μαθαίνουν τον ρόλο της «παρέας» και κατακτούν βιωματικά την έννοια της «αντίπαλης ομάδας»



### 3. Η διαχρονικότητα των παιχνιδιών

Η διαχρονική παρουσία των παιχνιδιών είναι ένα γεγονός που εντυπωσιάζει από την έρευνα και την καταγραφή των παιχνιδιών μιας πολύ μεγάλης χρονικής περιόδου που αρχίζει από τα πολύ παλιά χρόνια και τελειώνει μετά την πτώση του Βυζαντίου. Η έρευνα αποκάλυψε ότι πάρα πολλά παιχνίδια που παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα μέσω του Βυζαντίου έρχονται έως εμάς. Άλλα παίζονται με τον ίδιο τρόπο ή με μικρές παραλλαγές και διατηρούν την ίδια αρχαία ονομασία ή αποκτούν διαφορετική ονομασία, αλλά παίζονται με τον ίδιο τρόπο.

#### 3.1 Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

Μέχρι τα επτά του χρόνια το παιδί έμενε στο σπίτι, όπου έπαιζε διάφορα παιχνίδια. Ο Πλάτων κι ο Αριστοτέλης συμβούλευαν τους γονείς να αφήνουν τα παιδιά τους να διασκεδάζουν ελεύθερα με τα παιχνίδια. Οι αγγειογραφίες μας δίνουν αρκετές πληροφορίες για τα παιχνίδια στην αρχαία Αθήνα, πολλά από τα οποία ήταν πήλινα.



Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιζαν τα μωρά στην αρχαιότητα ήταν «η πλαταγή», μια πήλινη κουδουνίστρα, που την έβαζαν στο χέρι του και με τον ήχο που έκαναν τα πετραδάκια που είχε μέσα, το έκαναν να ξεχνιέται και να σταματά τα κλάματα.

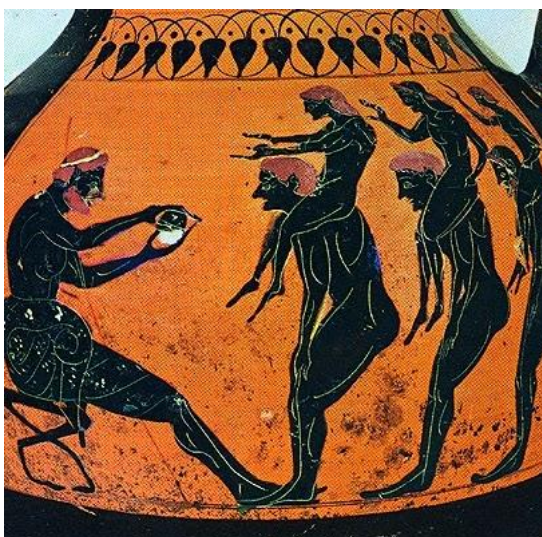


*Πλαταγή*

Επιπλέον, αγαπημένο παιχνίδι των μεγαλύτερων σε ηλικία αγοριών ήταν «το άθυρμα», ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν σε όλο το σπίτι. Το παιχνίδι όμως που λαχταρούσαν όλα τα αγόρια ήταν ένα «αμαξάκι με ρόδες». Συνήθως το έσερναν τα αγαπημένα τους σκυλιά κι όταν αυτά κουράζονταν το έσερναν τα παιδιά μόνα τους.



Ένα άλλο παιχνίδι ήταν «η απόρραξις». Παιζόταν με τη «σφαίρα», μπάλα από δέρμα ή κομμάτια ύφασμα, ραμμένα και παραγεμισμένα με αλογότριχες, άχυρο ή μαλλί. Τα αγόρια, πετώντας την μπάλα με τα χέρια, προσπαθούσαν να την περάσουν στο στόμιο ενός αγγείου, κάτι σαν τη σημερινή καλαθοσφαίριση. Ο νικημένος έπρεπε να πάρει στην πλάτη το νικητή. Αυτό ονομαζόταν «εφεδρισμός».



*Εφεδρισμός*

Ένα άλλο αγαπημένο παιχνίδι ήταν το «αστραγαλίζειν», δηλαδή τα παιχνίδια με τους αστραγάλους, τα κότσια. Τους αστραγάλους τους μάζευαν από τα πίσω πόδια των κατσικιών ή των αρνιών.



*Αστράγαλος*

Άλλο συνηθισμένο παιχνίδι ήταν τα «πεντέλιθα», τα σημερινά «πεντόβολα». Άλλο συνηθισμένο παιχνίδι ήταν τα «πεντέλιθα», τα σημερινά «πεντόβολα». Τα μεγαλύτερα παιδιά έπαιζαν το «εις ώμιλλαν» (σε άμιλλα).



*Τα πεντέλιθα*

Επιτραπέζιο παιχνίδι επιδεξιότητας και ευστροφίας ήταν οι πεσσοί που παίζονταν με πόνια πάνω σε πίνακα και ήταν οι πρόγονοι της ντάμας και του σκακιού.



*Παίχτες σκάκι λεπτομέρειες από μελανόμορφο αγγείο.*

### 3.2 Τα παιχνίδια στο Βυζάντιο

Στο Βυζάντιο παίζονταν πολλά τυχερά παιχνίδια. Όμως το ότι δεν αναφέρονται άλλα παιχνίδια δεν σημαίνει ότι δεν υπήρχαν, αφού αρχαιοελληνικά παίζονται ακόμη, αρκετά με την ίδια σημασία. Η διελκυστίνδα, ο αρχαίος ιμαντελιγμός είναι ένα άθλημα που παίζεται μεταξύ δύο ομάδων, οι οποίες τραβούν ένα σχοινί προσπαθώντας η μία να τραβήξει την άλλη προς το μέρος της, ήταν και αυτό παιχνίδι των βυζαντινών χρόνων.

Το τσέρκι ήταν μια κατασκευή για παιδιά. Προσπαθούσαν να κυλήσουν έναν τροχό από ξύλο ή μέταλλο με τα χέρια ή χτυπώντας τον με ένα ξύλο. Κέρδιζε το παιδί που θα έφτανε πρώτο στο προκαθορισμένο σημείο.



*Το τσέρκι*

Είναι σίγουρο επίσης ότι τα παιδιά αλλά και οι ενήλικες έπαιζαν με τη σφαίρα- μπάλα, που μπορεί να ήταν μαλακή και ελαστική, από πανί ή από δέρμα. Πώς ακριβώς έπαιζαν με τη σφαίρα και αν είχαν ανακαλύψει κάποιο παιχνίδι παρόμοια με τα σημερινά ομαδικά παιχνίδια δεν είναι εξακριβωμένο, εκτός βέβαια από το τζυκάνιο, το γνωστό πόλο με τα άλογα.

Με τις πέτρες – ψηφίδες έπαιζαν τη λεγόμενα τριάρα ή ντάμα. Με τα καρύδια ή και με πέτρες έπαιζαν τα παιχνίδια που παίζουν και σήμερα τα παιδιά με τους βόλους. Πρώτα χάραζαν στο χόμα μια ευθεία γραμμή και στη συνέχεια πάνω σ' αυτή, τοποθετούσαν καρύδια στη σειρά. Μετά, ο κάθε παίκτης με τη σειρά του και από κάθετη απόσταση ενός με δύο μέτρα από τη γραμμή των καρυδιών, σημάδευε σκυφτός και όποιο καρύδι πετύχαινε και το έβγαζε έξω από τη γραμμή, το κέρδιζε και δοκίμαζε ξανά σημαδεύοντας κάποιο άλλο καρύδι. Αν αστοχούσε, συνέχιζε ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι συνεχιζόταν μέχρι να βγουν από τη γραμμή όλα τα καρύδια.

### 3.3 Λατινική προέλευση παιχνιδιών

Η κατηγορία αυτή έχει να κάνει με τα παιχνίδια που έχουν προέλευση την λατινική δύση, τους Ρωμαίους και τους Φράγκους οι οποίοι ως γνωστόν είχαν λατινογενή πολιτισμό και γλώσσα. Έτσι βλέπουμε παιχνίδια όπως ο τάπης. Το παιχνίδι του τάπητα ήταν ένα παιχνίδι που έπαιζαν τα αγόρια αλλά και οι στρατιώτες. Έριχναν ένα παιδί σε ένα χαλί και μετά πιάνοντας το από όλες τις μεριές το τίναζαν το χαλί προς το πάνω με γέλια και κοροϊδευτικά σχόλια. Πολλές φορές επίτηδες ή από ατύχημα, το χαλί ακουμπούσε στο έδαφος και το παιδί που ήταν πάνω τραυματιζόταν, αλλά δεν τολμούσε να παραπονεθεί γιατί οι υπόλοιποι θα τον περιγελούσαν ακόμα περισσότερο. Ένα άλλο παιχνίδι ήταν η σκριμίδα, η γνωστή ξιφομαχία τα οποία κληρονομούνται στο Βυζάντιο από την Ρωμαϊκή αυτοκρατορία. Τα προερχόμενα από τους Φράγκους παιχνίδια όπως το τζικάνιον, η τζιόστρα, ο τερνεμές, η ώκα, το αμπαλί κ.α. ενσωματώθηκαν στα Ελληνικά παιχνίδια αφού οι Φράγκοι κατέκτησαν το ελλαδικό χώρο σε διαφορετικές περιόδους.



*Εύλινες μπάλες αμπαλί*

## 4. Παιχνίδια στη σύγχρονη εποχή

### 4.1 Παιχνίδια ατομικά- ομαδικά

Και το ατομικό αλλά και το ομαδικό παιχνίδι είναι εξίσου σημαντικά για ένα παιδί. Και τα δύο είναι αποτέλεσμα της έμφυτης τάσης του παιδιού και είναι απαραίτητα για την ανάπτυξή του, αφού το καθένα έχει τα δικά του οφέλη. Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το παιδί αναγνωρίζει την ύπαρξη και την προσωπική του αξία. Αποκτά υπομονή, εφευρετικότητα και δημιουργικότητα. Το ομαδικό παιχνίδι, με τη σειρά του, προσφέρει στο παιδί ψυχική επαφή.

#### 4.1.1 Ατομικά παιχνίδια

Μωρά και μικρά παιδιά αδιαφορούν την ύπαρξη άλλων παιδιών τριγύρω τους και προτιμούν να παίζουν μόνα τους. Κάποια ατομικά παιχνίδια είναι οι μπάλες, τα παζλ με μεγάλα κομμάτια, οι κούκλες, τα ζωάκια, τα τουβλάκια συναρμολόγησης, τα θεματικά παιχνίδια (φάρμα, σπίτι-οικογένεια) με μεγάλα εξαρτήματα, τα αυτοκινητάκια.



*Ατομικά παιχνίδια*

### 4.1.2 Ομαδικά παιχνίδια

Μετά την ηλικία των 3 χρονών το ομαδικό παιχνίδι αποκτάει σημαντικό ρόλο στην ζωή και εξέλιξη του παιδιού και γεμίζει ευχάριστα τις ώρες του. Μια κατηγορία ομαδικών παιχνιδιών είναι και τα επιτραπέζια παιχνίδια. Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ως κύριο εργαλείο ένα ταμπλώ, πάνω στο οποίο ακολουθείται η πορεία, η πρόοδος και τα κεκτημένα των παικτών, τα οποία δηλώνονται με πόνια. Τα περισσότερα περιλαμβάνουν ζάρια και κάρτες. Πολλά επιτραπέζια, περιέχουν προσομείωση πολέμου, με το ταμπλώ να αποτελεί στρατηγικό χάρτη. Άλλα ομαδικά παιχνίδια περιλαμβάνουν έντονη κίνηση. Κάποια από τα πιο γνωστά ομαδικά κινητικά παιχνίδια είναι και τα παρακάτω.

- Μήλα: Σπάνια ως παιδιά μιλούσαμε για μήλα εννοώντας τα γνωστά φρούτα. Περισσότερη όρεξη για το γνωστό παιχνίδι με την απειλητική μπάλα, τα «μηλαρόνια» και τις δέκα τελικές ρίψεις να «κάψουν» τον τελευταίο παίκτη ή να τους ξαναβάλουν όλους στο παιχνίδι.



*Τα μήλα*

• Ψείρες: Τα παιδιά χαράζουν ένα κύκλο, στέκονται γύρω απ' αυτόν και διαλέγουν ποια χώρα θα είναι το καθένα. Ένα παιδί στέκεται στο κέντρο του κύκλου και κρατάει την μπάλα. Την πετάει κατακόρυφα ψηλά και ταυτόχρονα λέει το όνομα μιας χώρας που αντιστοιχεί σε ένα παιδί. Τότε όλοι προσπαθούν να απομακρυνθούν εκτός από αυτόν που άκουσε τη χώρα του. Αυτός που άκουσε τη χώρα του τρέχει να πιάσει την μπάλα στον αέρα. Αν τα καταφέρει, την ξαναπετάει λέγοντας το όνομα άλλης χώρας. Διαφορετικά, αν η μπάλα πέσει κάτω, μόλις την πιάσει λέει: «1,2,3 στοπ» και τα παιδιά πρέπει να σταματήσουν. Μετά διαλέγει το παιδί που είναι πιο κοντά του, κάνει τρία βήματα και προσπαθεί να το πετύχει με την μπάλα και να το «κάψει». Αν τα καταφέρει, το παιδί εκείνο θα έχει μία ψείρα. Αν δεν τα καταφέρει, παίρνει το ίδιο μια ψείρα. Όποιο παιδί μαζέψει 5 ψείρες, του βγάζουν παρατσούκλι, ενώ όποιο φτάσει τις 10, του κρύβουν το παπούτσι.

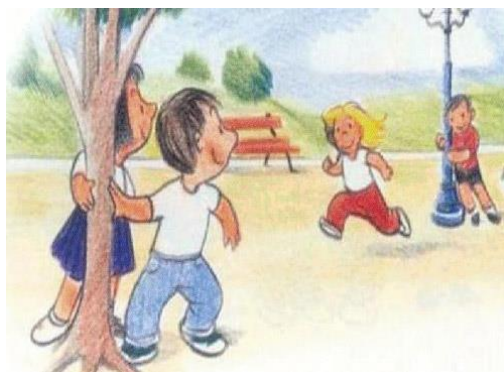
• Τα Κεραμιδάκια (ή τζαμί): Τα παιδιά χαράζουν ένα κύκλο και στο κέντρο στήνουν το ένα πάνω στο άλλο, πέντε κεραμιδάκια. Ύστερα σε απόσταση 5-6 μέτρων, χαράζουν μια γραμμή και χωρίζονται σε δύο ομάδες. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, ένα, ένα, πατώντας στη γραμμή, σημαδεύουν με ένα μικρό τοπάκι τα κεραμιδάκια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



*Τα κεραμιδάκια*



• Η αμπάριζα: Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες κι η κάθε μία διαλέγει την «αμπάριζά» της, δηλαδή το σημείο (δένδρο, κολώνα) που θα υπερασπίζεται. Οι δύο αμπάριζες πρέπει να απέχουν όσο το δυνατόν περισσότερο. Ένα παιδί από την ομάδα που παίζει πρώτη, ακουμπάει την αμπάριζα και φωνάζει: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω!». Και τρέχει κατά την αντίπαλη αμπάριζα με σκοπό να την ακουμπήσει (οπότε την κυριεύει). Αλλά, αμέσως, απαγγέλλοντας τα ίδια λόγια, ξεκινάει και από την αμυνόμενη ομάδα ένας παίκτης, με σκοπό, ή να προλάβει να κυριεύσει αυτός πρώτος την αμπάριζα των άλλων, ή να ακουμπήσει τον πρώτο παίκτη (οπότε τον αιχμαλωτίζει). Τότε διαδοχικά, συμπαίχτες των πρώτων ξεκινούν, με τα ίδια λόγια, για να τους ενισχύσουν αλλά και για να νικήσουν τους φύλακες και να ελευθερώσουν τους δικούς τους (με άγγιγμα). Νικάει η ομάδα που κυριεύει την αμπάριζα των άλλων.



*Η αμπάριζα*

• Πετάει-πετάει: Ένα παιδί κάνει τη μάνα. Τα άλλα παιδιά μαζεμένα γύρω από τη μάνα, ακουμπάνε το δείκτη τους στο τραπέζι, στο πεζούλι κλπ. Η «μάνα» ακουμπάει κι αυτή το δείκτη της και λει: « Πετάει, πετάει ο αετός;» Ο αετός πράγματι πετάει, ενώ δεν πρέπει να σηκώσουν το χέρι τους, σε κάτι που δεν πετάει πχ ο Τοτος. Όποιος ξεγελαστεί χάνει και πρέπει να κάνει κάποια αστεία μίμηση που θα του ζητήσει η «μάνα».

- Σπασμένο τηλέφωνο: Το παιχνίδι παίζεται με όσους παίχτες θέλετε. Τα παιδιά κάθονται στη σειρά και ο πρώτος λέει μία λέξη στο αυτί του δεύτερου, ο δεύτερος στον τρίτο, έτσι ώστε να φτάσει στον τελευταίο. Αν ο τελευταίος βρει την αρχική λέξη, τότε πηγαίνει μπροστά και λέει τη δική του.



*Σπασμένο τηλέφωνο*

- Τυφλόμυγα: Ένα παιδί έχει το ρόλο της τυφλόμυγας. Δένουμε γύρω από τα μάτια ένα μαντήλι ή μια πετσέτα ώστε να μην μπορεί να βλέπει. Μετά τα υπόλοιπα παιδιά κινούνται γύρω του κάνοντας κύκλους και το αγγίζουν ώστε να του αποσπάσουν την προσοχή. Μόλις το παιδί - τυφλόμυγα πιάσει ένα άλλο παιδί τότε αφού το ψηλαφήσει προσπαθεί να μαντέψει ποιο παιδί είναι φωνάζοντας δυνατά το όνομά του. Αν καταφέρει να μαντέψει σωστά το όνομα του παιδιού που έπιασε τότε το παιδί που πιάστηκε γίνεται αυτό τυφλόμυγα. Αν όμως μαντέψει λάθος τότε το παιχνίδι συνεχίζεται και τυφλόμυγα παραμένει το πρώτο παιδί.



*Τυφλόμυγα*

- Κουτσό: Για να παίξεις "κουτσό" χρειάζεσαι μια πέτρα (μικρή συνήθως). Ρίχνεις την πέτρα μέσα σε ένα από τα τετραγωνάκια. Εάν η πέτρα πέσει σε τετραγωνάκι που δεν έχει άλλο δίπλα του, τότε πατάς επάνω του με το ένα σου πόδι. Εάν πέσει σε τετραγωνάκι που έχει κι άλλο από δίπλα του, τότε πατάς με το ένα πόδι στο ένα τετραγωνάκι και με το άλλο πόδι στο άλλο τετραγωνάκι. Το κουτσό μπορεί να παιχτεί με πολλούς παίκτες. Στο κουτσό χάνεις μόνο εάν κατά την επιστροφή σου από το τετραγωνάκι με την πέτρα, πατήσεις κάτω. Νικητής του παιχνιδιού είναι όποιος καταφέρει πρώτος να φτάσει στο "τέρμα".



*Το κουτσό*

• Το μαντίλι: Το μαντίλι είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με πάνω από έξι παίχτες-παιδιά. Για το παιχνίδι αυτό χρειάζεται ένα μαντίλι και αρκεί να σχεδιαστεί με κιμωλία ένας κύκλος στη μέση και δύο γραμμές, στη δεξιά και στην αριστερή μεριά. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και κάθε παιδί από την κάθε ομάδα έχει έναν αριθμό: 1, 2, 3, κλπ. Ένα άλλο παιδί κάνει τη μάνα, κρατάει το μαντίλι και καλεί τους παίχτες φωνάζοντας ένα ή περισσότερα νούμερα να έρθουν στο κέντρο. Για παράδειγμα λέει: «να έρθει, να έρθει ο αριθμός, π.χ. 7». Τότε οι παίχτες που έχουν τον αριθμό "7" τρέχουν προς το μαντίλι και προσπαθούν να το πάρουν. Ο παίχτης που θα πάρει το μαντίλι από το κέντρο (μάνα) πρέπει δίχως να βγει από τις πλαϊνές γραμμές να περάσει την γραμμή ασφάλειας της ομάδας του χωρίς να τον ακουμπήσει ο αντίπαλος. Αν τα καταφέρει, ο πόντος μετράει για την ομάδα του. Αν όμως δεν τα καταφέρει και ο αντίπαλός του τον πιάσει, τότε ο πόντος μετράει για την ομάδα του αντιπάλου. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που στο τέλος του παιχνιδιού συγκεντρώνει τους περισσότερους πόντους. Συνήθως μπαίνει ένα ανώτατο όριο επιτυχιών, το οποίο συμφωνούν από πριν οι δύο ομάδες.



*Το μαντίλι*

## 4.2 Παιχνίδια αγοριών-κοριτσιών

Μια βόλτα στα παιχνιδάδικα ή σε πολυκαταστήματα ή μια περιδιάβαση στο διαδίκτυο αρκεί για να διαπιστώσουμε ότι πολύ συχνά τα παιχνίδια παρουσιάζονται ως κατάλληλα για αγόρια ή για κορίτσια, πωλούνται σε διαφορετικά τμήματα ή διαδρόμους, έχουν διαφορετικό περιτύλιγμα και χρώμα, διαφορετικές απεικονίσεις και λεζάντες. Αυτό δημιουργεί την εντύπωση ότι μερικά παιχνίδια είναι κυρίως για αγόρια, μερικά κυρίως για κορίτσια.



*Παιχνίδια για αγόρια*

Τα αγόρια συνήθως διαλέγουν φορτηγά, όπλα, στρατιωτάκια, δηλαδή αγορίστικα παιχνίδια, όπως συνηθίζουν να τα αποκαλούν οι γονείς. Αντίθετα, το ροζ κυριαρχεί στα παιχνίδια που διατίθενται στο εμπόριο για τα κορίτσια. Σε γενικές γραμμές, σύμφωνα με τα ερευνητικά δεδομένα, τα παιχνίδια που απευθύνονται κυρίως στα κορίτσια έχουν σχέση με την ελκυστική εμφάνιση, την ανατροφή και τις δεξιότητες οικιακής φροντίδας. Τα περισσότερα «κοριτσίστικα» παιχνίδια μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε παιχνίδια, σε παιχνίδια που αναπαράγουν τις δουλειές του σπιτιού και σε παιχνίδια διαπροσωπικών σχέσεων. Παράλληλα διδάσκουν στα κορίτσια πόσο σημαντική είναι η εμφάνιση για την κοινωνική αποδοχή. Τα παιχνίδια αυτά προωθούν ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς. Η παγκοσμίου φήμης Barbie, είναι ένα πρότυπο ομορφιάς που δεν είναι αντιπροσωπευτικό των περισσότερων γυναικών, αλλά είναι κοινωνικά αποδεκτό. Η κούκλα Barbie ή τύπου Barbie συνήθως συνοδεύεται με ποικίλα αξεσουάρ που έχουν σχέση με την εμφάνιση για να τα χρησιμοποιούν τα παιδιά πάνω στην κούκλα και όχι για να τα χρησιμοποιεί η ίδια η κούκλα για κάποιο σκοπό. Οι συσκευασίες των κοριτσίστικων παιχνιδιών έχουν παστέλ χρώματα και δείχνουν κοριτσάκια να παίζουν με τις κούκλες, να τις κρατούν, να τις κοιμίζουν, να τις βλέπουν κ.ά.



*Παιχνίδια για κορίτσια*

## 5. Ηλεκτρονικά παιχνίδια

Στη σημερινή εποχή το παιχνίδι έχει πάψει να υπάρχει με την μορφή που σκιαγραφείται στο πέρασμα των αιώνων. Απεναντίας έχει κάνει την εμφάνιση του μια νέα γενιά παιχνιδιών (ηλεκτρονικά παιχνίδια, βιντεοπαιχνίδια κ.α) άκρως τεχνοκρατική και βιομηχανική που συμβαδίζει με τις νέες τάσεις της μόδας. Το βιντεοπαιχνίδι (αγγλ. video game) είναι ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πλέον εξελιχθεί σε μία μορφή τέχνης και σε βιομηχανία.

### 5.1 Τα δημοφιλέστερα ηλεκτρονικά παιχνίδια

#### 5.1.1 Space invaders

Οι «Εισβολείς του Διαστήματος» προέρχονταν από την Ιαπωνία. Το παιχνίδι πρωτοκατασκευάστηκε από την Taito το 1978 και οι πιξελρισμένοι εξωγήινοι έγιναν σύμβολα στην ιστορία των videogames.



### 5.1.2 Pac-Man

Το παιχνίδι πρωτοκυκλοφόρησε το 1980, ενώ ακόμη υπάρχουν φανατικοί που δεν μπορούν να ξεκολλήσουν από την κίτρινη, αχόρταγη σφαίρα που δεν σταματά να «μασουλάει» και τα πολύχρωμα φαντάσματα που βρίσκονταν πάντα (ή έστω σχεδόν πάντα) στο κατόπι του.



### 5.1.3 Τέτρις

Το σοβιετικό παιχνιδάκι που έμελε να αναδειχθεί σε παγκόσμια μανία, σχεδιάστηκε το 1984 από τον Alexey Pajitnov, αλλά έπρεπε να φτάσουμε στο σωτήριο έτος 1989 ώστε να κυκλοφορήσει για το περίφημο Game Boy της Nintendo και να καθιερωθεί στη συνείδηση μικρών και μεγάλων.



### 5.1.4 Duck Hunt

Το Duck Hunt θεωρείται από πολλούς ως ένα από τα καλύτερα games όλων των εποχών. Κυκλοφόρησε το 1984 από τη Nintendo και «προέτρεπε» τους παίκτες να ριχτούν στο κυνήγι της πάπιας!



### 5.1.5 Super Mario Bros

Ο Μάριο, ο Λουίτζι και όλη η παλιοπαρέα τριγυρνούν σε ένα κόσμο με γιγαντιαίους σωλήνες, εγκαθιδρύοντας την αυτοκρατορία που ακούει στο όνομα Nintendo και αφήνοντας ξάγρυπνα εκατομμύρια παιδιά και ενήλικες προκειμένου να τελειώσουν... την πίστα!





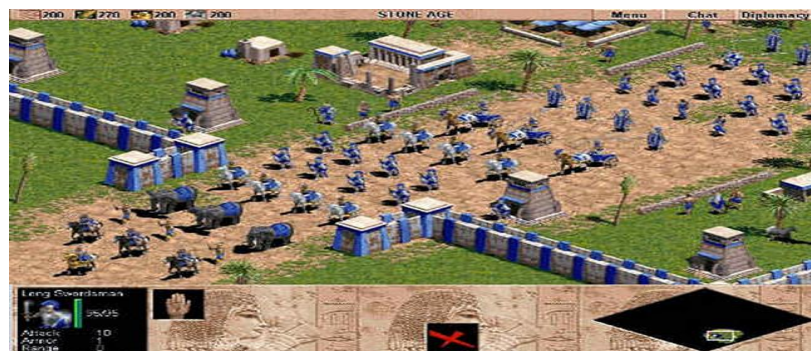
### 5.1.6 Resident Evil

Η περίφημη σειρά παιχνιδιών τρόμου που στη συνέχεια μεταφέρθηκε σε κόμικ, βιβλία, σειρές και ταινίες, αξίζει μια τουλάχιστον αναφορά. Ο παίκτης μεταφέρεται σε ένα τρομακτικό σύμπαν όπου παρελαύνουν ζόμπι και άλλα πλάσματα της φαντασίας, πίσω από τα οποία κρύβεται μια εταιρεία που ακούει στο όνομα Umbrella Corporation.



### 5.1.7 Age of Empires

Η ανάπτυξη ενός πολιτισμού σε «πραγματικό χρόνο» και η μετάβαση από την μια εποχή στην επόμενη, καθήλωσε πλήθος παικτών μπροστά στις οθόνες των υπολογιστών τους, εξελίχτηκε σε εμπορική επιτυχία και άσκησε μεγάλη επιρροή σε επόμενους τίτλους του είδους.



## 5.2 Τα πλεονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Χωρίς να αμφισβητούμε την πληθώρα των ερευνών που αποδεικνύουν τις αρνητικές επιπτώσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά δεν μπορούμε να παραβλέψουμε και τα πλεονεκτήματά τους, τα οποία συνοψίζονται στα ακόλουθα. Αρχικά, είναι μια αστείρευτη πηγή διασκέδασης και ψυχαγωγίας για τα παιδιά. Κάποια από αυτά είναι δημιουργικά και βοηθούν τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους, ενώ πετυχαίνουν να τονώσουν και την αυτοπεποίθηση των παιδιών κάθε φορά που καταφέρνουν έναν στόχο ή κερδίζουν. Επιπλέον, οι παιδοψυχολόγοι πιστεύουν πως συντελούν στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων και των διανοητικών λειτουργιών των παιδιών. Υποστηρίζουν ακόμη πως τα παιδιά δεν γίνονται αντικοινωνικά. Τα παιδιά παίζουν με τους φίλους τους αφού τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια επιτρέπουν την ταυτόχρονη συμμετοχή πολλών παιχτών.

Εξάλλου, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βοηθάνε τα παιδιά να εξοικειωθούν με την τεχνολογία και να την χρησιμοποιούν με μαεστρία. Έτσι, προετοιμάζονται για τον πρωταγωνιστικό ρόλο τους σε έναν αυστηρά τεχνολογικό κόσμο. Και φυσικά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν είναι μόνο για αγόρια. Έρευνες αποδεικνύουν ότι η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από κορίτσια οξύνει τις διανοητικές τους ικανότητες κυρίως σε θέματα στρατηγικής και επίλυσης προβλημάτων, τομείς που το γυναικείο φύλο από την φύση του υστερεί.

## 5.3 Όταν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γίνονται άκρως επικίνδυνα

Η υπερβολική έκθεση όμως σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργεί τον κίνδυνο να αυξηθεί η επιθετική συμπεριφορά του παιδιού, αλλά και να γίνει σταδιακή απευαισθητοποίησή του μπροστά σε βίαιες εικόνες. Η απευαισθητοποίηση αυτή μπορεί να οδηγήσει είτε σε έλλειψη αντίδρασης μπροστά σε βίαιες σκηνές στον πραγματικό κόσμο είτε, στη χειρότερη περίπτωση, στη διάπραξη μιας βίαιης πράξης με λιγότερους ενδοιασμούς. Ο κίνδυνος μάλιστα να συμβεί αυτό αυξάνεται, αν το παιδί είναι ήδη εσωστρεφές ή μεγαλώνει σε βίαιο περιβάλλον.

Επίσης, η συνεχής ενασχόληση του παιδιού με κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, μπορεί να οδηγήσει σε εσωστρέφεια και στην κοινωνική απομόνωσή του. Ακόμη, από έρευνες έχει βρεθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως και η τηλεόραση, αποτελούν το δεύτερο παράγοντα πρόκλησης παχυσαρκίας μετά την κατανάλωση πρόχειρου φαγητού. Τέλος, υπάρχει και η περίπτωση για ένα παιδί να εθιστεί στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

## 6. Πώς επηρεάζει το παιχνίδι η οικονομική κρίση

Η λεγόμενη οικονομική κρίση έχει πλέον εισέλθει στις ρουτίνες όλων μας. Τις επιπτώσεις της τις βλέπει κανείς παντού: στις απροσδόκητα χαμηλές τιμές διάφορων προϊόντων, στην κατακόρυφη αύξηση των ανέργων, στα ανήσυχα και προβληματισμένα βλέμματα των προέδρων πολυεθνικών εταιριών. Τι γίνεται όμως με τη βιομηχανία των παιχνιδιών; Μπορεί να μείνει ανεπηρέαστη από αυτήν την ύφεση; Το μειωμένο εισόδημα και η αρνητική ψυχολογία των καταναλωτών λόγω της οικονομικής κρίσης έχει οδηγήσει πολλούς γονείς στο να περιορίσουν αισθητά την αγορά παιχνιδιών στα παιδιά τους. Η οικονομική κρίση έχει υποχρεώσει τους γονείς να προσαρμόσουν τα δώρα τους στις περιορισμένες πια οικονομικές δυνατότητές τους. Οι γονείς αγοράζουν δώρα για τα παιδιά τους φροντίζοντας όμως είτε να είναι πιο οικονομικά είτε εκπαιδευτικού περιεχομένου.

## 7. Έρευνα και αποτελέσματα

Στα πλαίσια της ερευνητικής εργασίας πραγματοποιήθηκε έρευνα με σκοπό να ανακαλύψουμε τις απόψεις αλλά και τις συνήθειες των μαθητών του σχολείου μας (Γυμνάσιο, Λυκειακές Τάξεις) σχετικά με τα παιχνίδια. Για το σκοπό αυτό δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο που περιελάμβανε δεκαπέντε (15) ερωτήσεις κλειστού τύπου και μοιράστηκε στους μαθητές του Γυμνασίου αλλά και των Λυκειακών Τάξεων Κυριακίου. Στο ερωτηματολόγιο απάντησαν 52 μαθητές (σε σύνολο 52 μαθητών του σχολείου). Ακολουθεί ένας σχολιασμός των αποτελεσμάτων της έρευνας.

Αρχικά, η συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών του σχολείου πιστεύει ότι για να θεωρείται μια δραστηριότητα παιχνίδι πρέπει αυτή η δραστηριότητα να είναι και ευχάριστη. Ακόμη, οι περισσότεροι μαθητές του σχολείου προτιμούν τα ομαδικά από τα ατομικά παιχνίδια και μάλιστα οι περισσότεροι μαθητές παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια αρκετά ή πολύ συχνά. Επιπλέον, το μεγαλύτερο μέρος των μαθητών πιστεύει ότι το παιχνίδι είναι σημαντικό για την εξέλιξη των παιδιών, ενώ ένα αντίστοιχο ποσοστό θεωρεί πως το παιχνίδι τους βοηθά να σε τι είναι καλοί και σε τι όχι. Συνεχίζοντας, οι μισοί περίπου μαθητές υποστηρίζουν πως μέσω του παιχνιδιού παίρνουν αρκετή συναισθηματική και ψυχική ικανοποίηση. Στην ίδια ερώτηση εξάλλου, περίπου το ένα τρίτο των μαθητών απάντησε πως η ικανοποίηση που κερδίζει είναι πολύ μεγάλη. Αντίστοιχος είναι και ο αριθμός των μαθητών που απάντησε ότι το παιχνίδι βοηθά σε μεγάλο ή αρκετό βαθμό να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους σχέσεις.

Σύμφωνα με τις απαντήσεις τους οι περισσότεροι μαθητές γνωρίζουν παιχνίδια που παίζανε οι γονείς τους με τα πιο δημοφιλή να είναι οι ψείρες και η τυφλόμυγα. Προχωρώντας, οι περισσότεροι μαθητές θεωρούν πως η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει επηρεάσει και τα παιδικά παιχνίδια. Ειδικά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η συντριπτική πλειοψηφία πιστεύει πως κάποιος μπορεί να εθιστεί στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών και αντίστοιχα πως η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζει τα παιδιά. Ακόμη, περισσότεροι μαθητές απάντησαν πως καθημερινά παίζουν κιότιρο από μία ώρα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή καθόλου. Τέλος, σχετικά με την οικονομική κρίση και αν αυτή έχει επηράσει επιλογή και αγορά παιχνιδιών, οι απαντήσεις είναι μορασμένες. Οι περισσότεροι μαθητές όμως επιλέγουν τα παιχνίδια

τους με βάση όχι μόνο το χαρακτήρα τους, παιδαγωγικό ή ψυχαγωγικό, αλλά και την τιμή τους.

## Βιβλιογραφία

### Ηλεκτρονικές Πηγές

1. [http://www.istorikathemata.com/2011/11/blog-post\\_21.html](http://www.istorikathemata.com/2011/11/blog-post_21.html)
2. <http://www.paidorama.com/i-therapeutiki-aksia-tou-paixnidιου.html>
3. <http://www.mama365.gr/7550/h-shmasia-toy-paihnidoy-gia-to-paidi.html>
4. <http://www.iatrikathemata.gr/paidipaixnidi.htm>
5. <http://www.imommy.gr/nipia/anaptiksi/article/2244/h-shmasia-toy-paixnidιoy-sthn-anaptyksh-toypaidιoy-sas/>
6. [http://diktyoakeso.blogspot.gr/2012/12/blog-post\\_24.html](http://diktyoakeso.blogspot.gr/2012/12/blog-post_24.html)

### Βιβλία

1. *Οδηγίες για τη διδασκαλία της Ερευνητικής Εργασίας*, ΥΠΕΠΘ
2. Ματσαγγούρας Η. *Η καινοτομία των ερευνητικών εργασιών στο Νέο Λύκειο – Βιβλίο του εκπαιδευτικού για τις ερευνητικές εργασίες*
3. *Οι ερευνητικές εργασίες της Α τάξης του Λυκείου Οδηγός Επιμορφούμενου Επιμορφωτή*, ΥΠΕΠΘ
4. *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό Τόμος Δ' - Θέματα Αξιοποίησης της Ομάδας στη Σχολική Τάξη (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης)*
5. *Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό Τόμος Α' - Γενικό Μέρος (Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης)*
6. Γκαζιάνης, Αδρ. *Το παιχνίδι : Ιστορική εξέλιξις-Τα παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων Οι νεώτερες αθλοπαιδιές-Παιδαγωγική ψυχολογία-300 παιδαγωγικά παιχνίδια*
7. Λάζος, Χ. *Παίζοντας στο χρόνο, Αρχαία Ελληνικά και Βυζαντινά Παιχνίδια*, Αίολος, Αθήνα, 2002
8. Πολυμενάκου -Παπακυριάκου, Φ. *Το παιχνίδι : στην άσκηση και μάθηση*, Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη, 1985
9. Ταρσούλη, Γ. *Τα παιχνίδια μας : Συλλογή παραδοσιακών παιχνιδιών απ' όλη την Ελλάδα*, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, Αθήνα, 1979

10. Barbarash, L. *Παιχνίδια από όλο τον κόσμο*, SALTO, Θεσσαλονίκη, 1998
11. Winnicott, D.W., *Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα*, Καστανιώτης, Αθήνα, 1980



## Παράρτημα

### 1. Ερωτηματολόγιο

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Α' ΛΥΚΕΙΟΥ – Λ.Τ. ΚΥΡΙΑΚΙΟΥ 2015-2016

#### ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Τάξη: .....

Βάλε ✓ στην απάντηση που σου ταιριάζει. Δεν υπάρχει σωστό και λάθος!

1. Για να θεωρείται μια δραστηριότητα παιχνίδι πρέπει να είναι ευχάριστη.

Ναι  Όχι

2. Προτιμάς τα ομαδικά ή τα ατομικά παιχνίδια;

Ομαδικά  Ατομικά

3. Πόσο συχνά παίζεις επιτραπέζια παιχνίδια;

Καθόλου  Σπάνια  Αρκετά συχνά  Πολύ συχνά

4. Θεωρείς ότι το παιχνίδι είναι σημαντικό για την εξέλιξη του παιδιού;

Ναι  Όχι

5. Μέσω του παιχνιδιού ανακαλύπτεις σε τί είσαι καλός και σε τι όχι;

Ναι  Όχι

6. Πόσο θεωρείς ότι το παιχνίδι σου παρέχει συναισθηματική και ψυχική ικανοποίηση;

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ

7. Πόσο θεωρείς ότι το παιχνίδι σε βοηθάει να αναπτύξεις τις κοινωνικές σου σχέσεις;

Καθόλου  Λίγο  Αρκετά  Πολύ

8. Γνωρίζεις παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς σου μικροί;

Ναι  Όχι

9. Ποια από τα παρακάτω παιχνίδια γνωρίζεις;

Οι ψείρες  Τα μήλα  Τα στρατιωτάκια  Το μαντίλι

Η τυφλόμυγα  Το κουτσό

10. Έχει επηρεάσει η εξέλιξη της τεχνολογίας το παιχνίδι;

Ναι  Όχι

11. Πιστεύεις ότι κάποιος μπορεί να εθιστεί στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;

Ναι  Όχι

12. Νομίζεις πως η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζει τα παιδιά;

Ναι  Όχι

13. Πόσες ώρες την ημέρα παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;

Καθόλου

Λιγότερο από 1 ώρα

1 με 2 ώρες

3 με 4 ώρες

Περισσότερες από 5 ώρες

14. Σας έχει επηρεάσει η οικονομική κρίση στην επιλογή και αγορά παιχνιδιών;

Ναι

Όχι

15. Με ποιο κριτήριο επιλέγεις τα παιχνίδια σου;

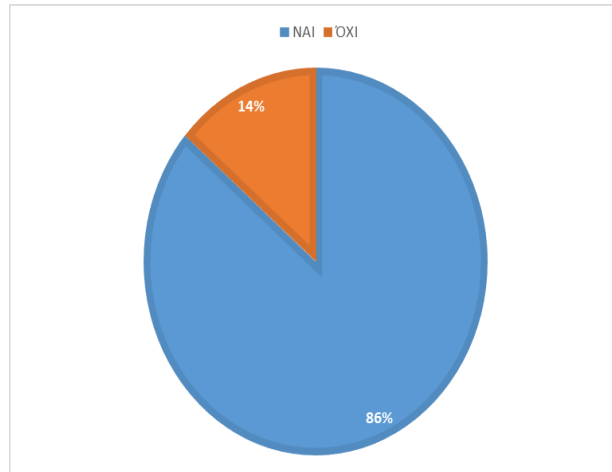
Την τιμή τους

Το χαρακτήρα τους (παιδαγωγικό, ψυχαγωγικό)

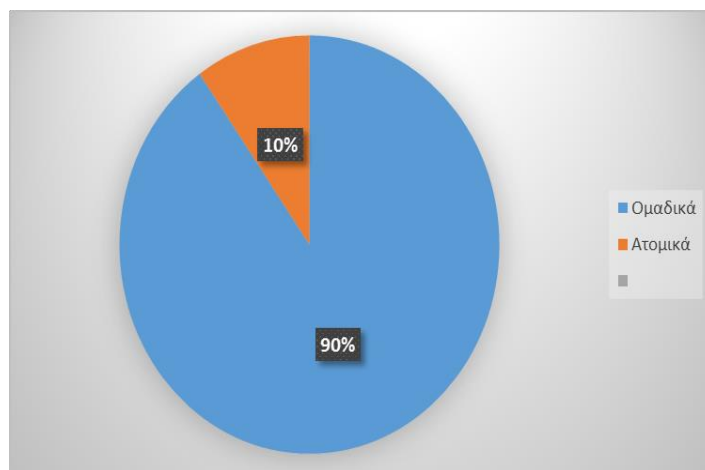
Και τα δύο

## 2. Γραφήματα ερωτηματολογίου

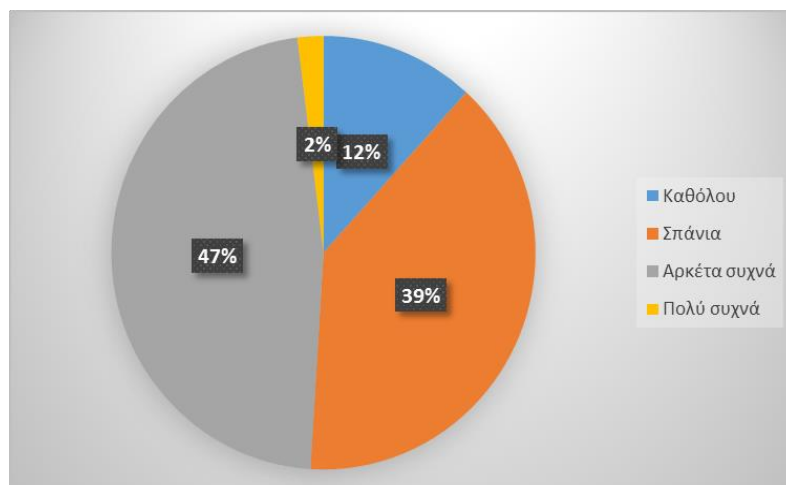
1. Για να θεωρείται μια δραστηριότητα παιχνίδι πρέπει να είναι ευχάριστη.



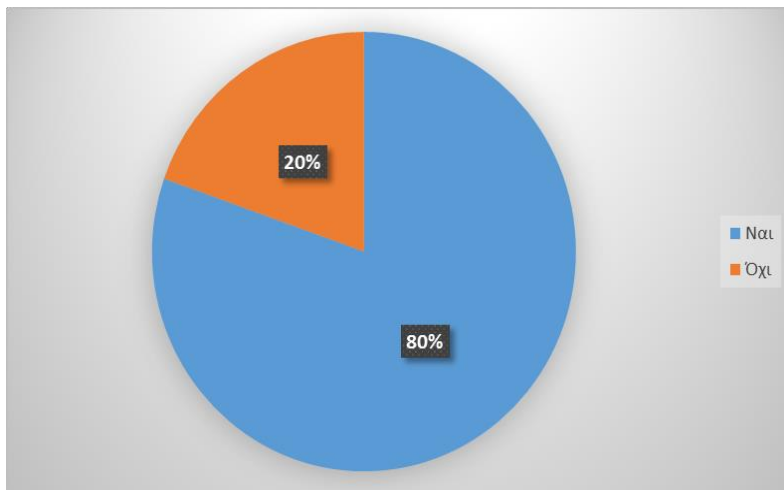
2. Προτιμάς τα ομαδικά ή τα ατομικά παιχνίδια;



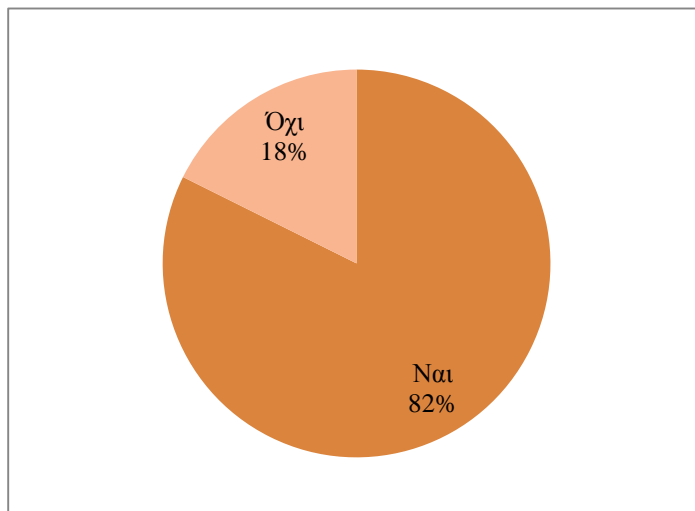
3. Πόσο συχνά παίζεις επιτραπέζια παιχνίδια;



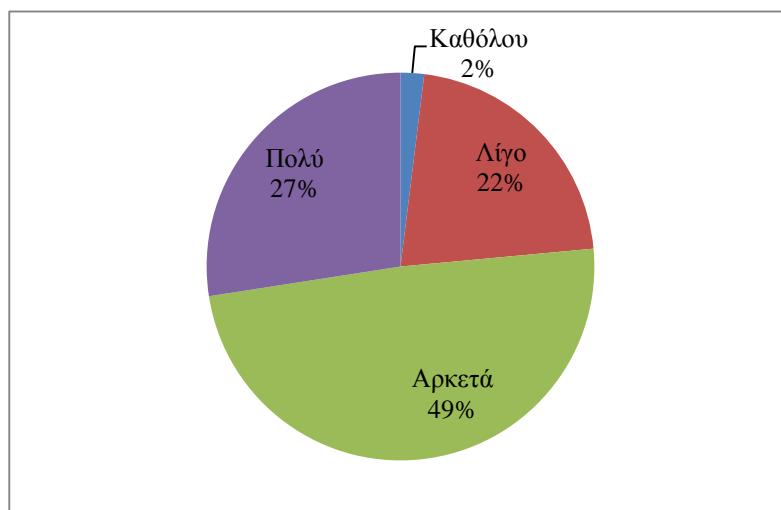
4. Θεωρείς ότι το παιχνίδι είναι σημαντικό για την εξέλιξη του παιδιού;



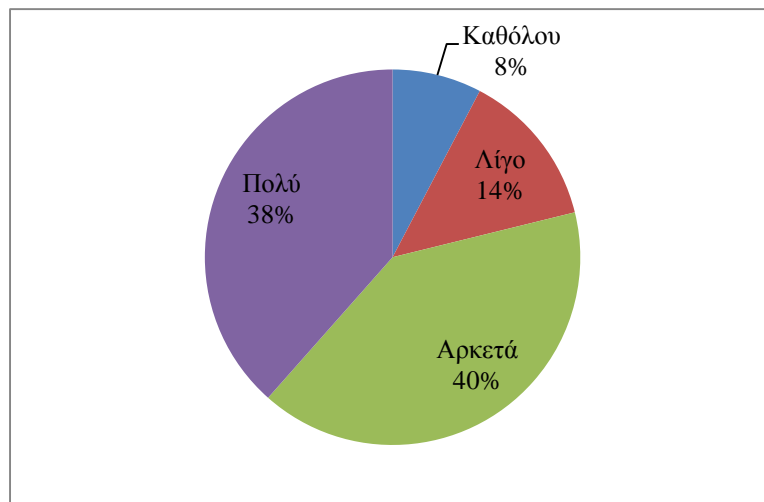
5. Μέσω του παιχνιδιού ανακαλύπτεις σε τι είσαι καλός και σε τι όχι;



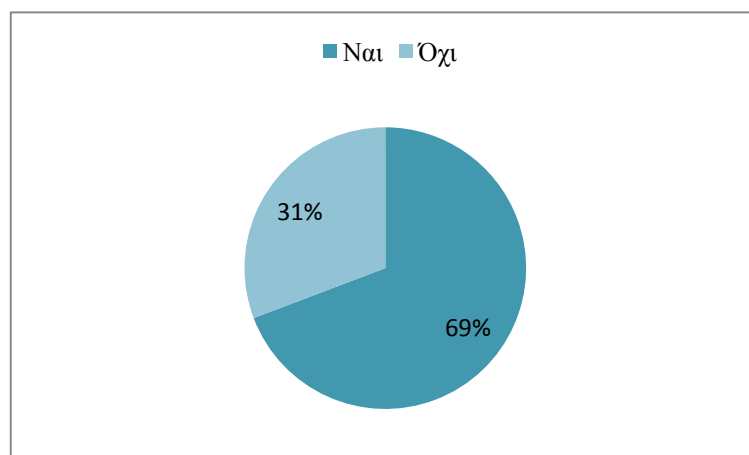
6. Πόσο θεωρείς ότι το παιχνίδι σου παρέχει συναισθηματική και ψυχική ικανοποίηση;



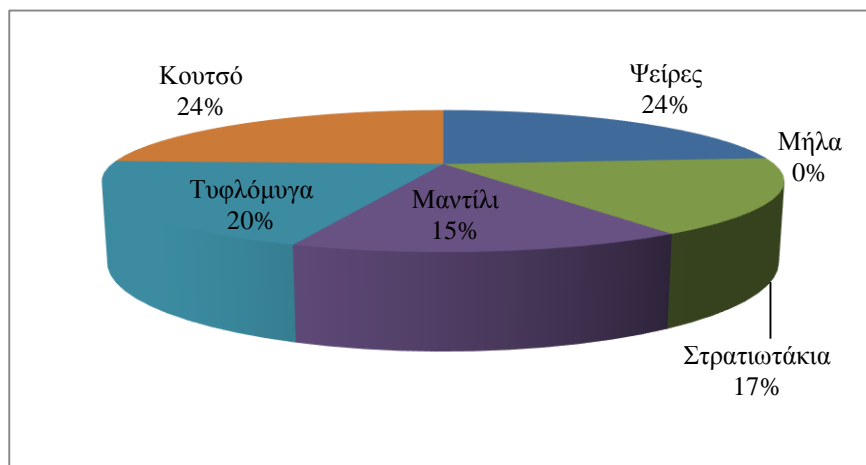
7. Πόσο θεωρείς ότι το παιχνίδι σε βοηθάει να αναπτύξεις τις κοινωνικές σου σχέσεις;



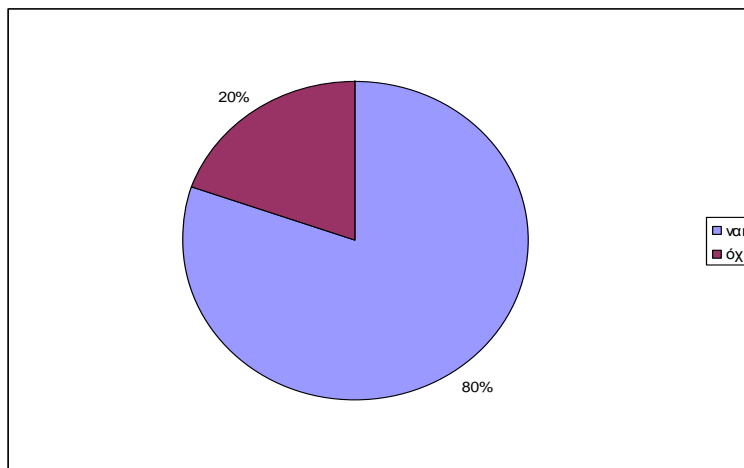
8. Γνωρίζεις παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς σου μικροί;



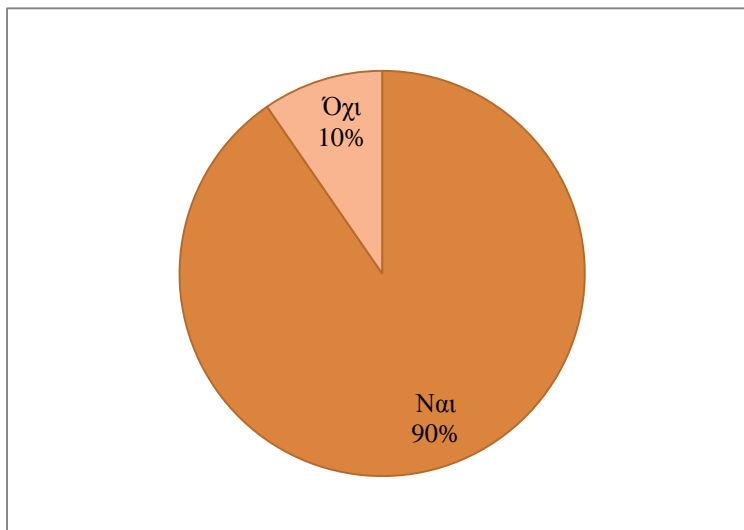
9. Ποια από τα παρακάτω παιχνίδια γνωρίζεις;



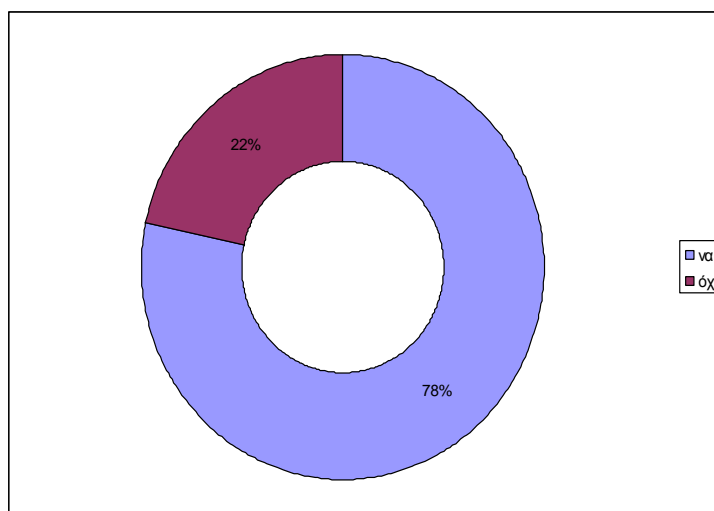
10. Έχει επηρεάσει η εξέλιξη της τεχνολογίας το παιχνίδι;



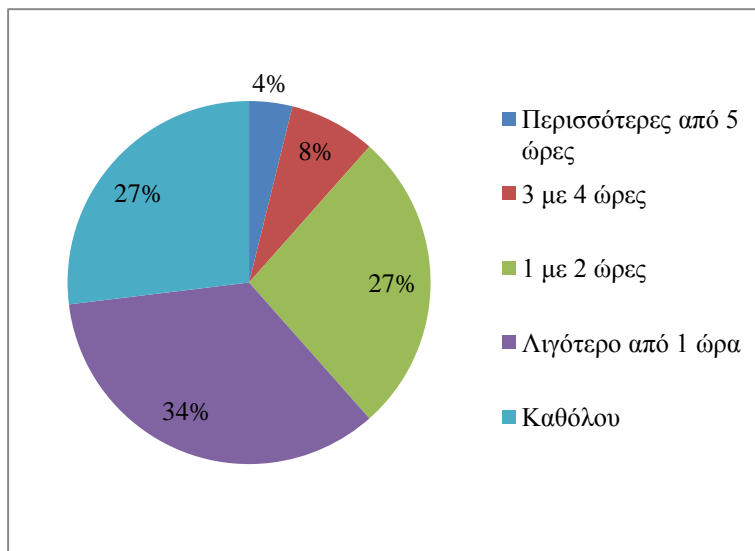
11. Πιστεύεις ότι κάποιος μπορεί να εθιστεί στη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών;



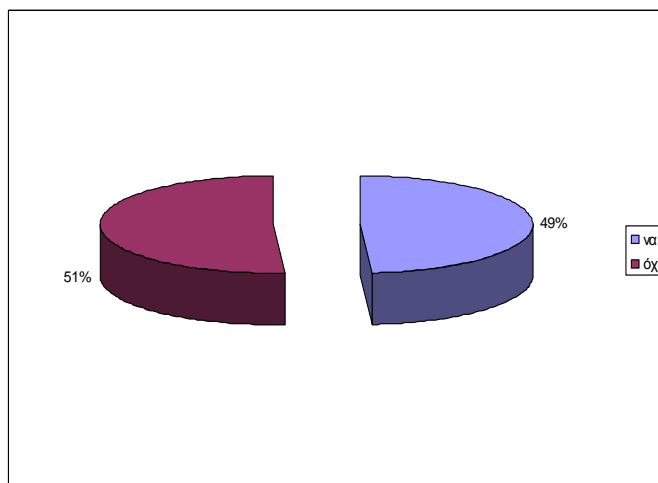
12. Νομίζεις πως η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζει τα παιδιά;



13. Πόσες ώρες την ημέρα παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;



14. Σας έχει επηρεάσει η οικονομική κρίση στην επιλογή και αγορά παιχνιδιών;



15. Με ποιο κριτήριο επιλέγεις τα παιχνίδια σου;

