

1^ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙΟΥ

ΘΕΜΑ: «ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ BYZANTIO»



τριάρα ή ντάμα



πήλινα αλογάκια και αμάξια



Το τσέρκι

Άννα Πιτσικάλη – Άννα-Μαρία Χιώτη

Σχ. Έτος 2016-2017

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Στο Βυζάντιο η παιδική ηλικία είχε σύντομη διάρκεια. Τα αγόρια θα ξεκινούσαν να ασκούνται σε κάποιο επάγγελμα και τα κορίτσια στις δουλειές του σπιτιού πριν από τα δέκα τους χρόνια. Και μετά από πολύ λίγα χρόνια τα περίμενε ο γάμος και οι οικογενειακές υποχρεώσεις. Μέχρι τότε όμως μπορούσαν να ΠΑΙΖΟΥΝ!!!!!! Για τα μωρά και τα νήπια, τα δημοφιλέστερα ήταν τα σείστρα (από το σείω = κουνώ), δηλαδή η σημερινή κουδουνίστρα, και ο καλαθίσκος, μικρό καλάθι στο οποίο τοποθετούσαν παιχνίδια ή μεταχειρίζονταν το ίδιο σαν παιχνίδι. Τα παιχνίδια των αγοριών ήταν ομαδικά ή επιτραπέζια και γίνονταν και εκτός σπιτιού.

Οι χώροι που έπαιζαν τα παιδιά, συνήθως τα αγόρια, ήταν οι αυλές και οι αλάνες. Αντίθετα, τα κορίτσια έμεναν κυρίως στο σπίτι και έπαιζαν με κέρινες, πήλινες ή γύψινες κούκλες, τα νινία ή πλαγγόνες. Ωστόσο, ο ποιητής των Ιουστινιάνειων χρόνων Αγαθίας, παριστάνει ένα κορίτσι να παραπονέται, διότι τα αγόρια επιτρέπεται να παίζουν στους δρόμους, ενώ τα κορίτσια είναι αναγκασμένα να μένουν σπίτι και να ασχολούνται με ανιαρές δουλειές.



Τα παιχνίδια που παίζονταν στα χρόνια του Βυζαντίου, και που τα περισσότερα από αυτά, εξακολουθούν να παίζονται μέχρι και σήμερα είναι:

Σείστρο

Πρόκειται για πανάρχαιο κρουστό όργανο, από ξύλο, μέταλλο, πηλό ή συνδυασμό τους, με ποικίλο, διατεραστικό και ακαθόριστο ήχο που συνόδευε το ρυθμό στις θρησκευτικές πομπές.

Αποτελούνταν συνήθως από μια χειρολαβή και ένα πεταλοειδές πλαίσιο που έφερε είτε μετακινούμενες (κρουστόμενες στα τοιχώματά του) παράλληλες ράβδους, είτε σταθερές ράβδους με μετακινούμενα διάτρητα ηχογόνα αντικείμενα

Η εκτελέστρια το κρατούσε σε κατακόρυφη στάση και το τίναζε ή το έσειε ρυθμικά.



Τυφλόμυγα



Επιλέγεται με κλήρο ένα από τα παιδιά και του κλείνουν τα μάτια με ένα πανί, για να μη βλέπει και το παιχνίδι αρχίζει. Τα υπόλοιπα παιδιά που συμμετέχουν, γυρίζουν γύρω - γύρω από το παιδί που κάνει την τυφλόμυγα και το πειράζουν.

Εκείνο προσπαθεί να πιάσει κάποιο από τα παιδιά και κερδίζει μόνο, αν καταλάβει ποιο είναι το παιδί που έπιασε. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμυγα.

Σβούρα

Η σβούρα ή σβούρος, γυριστάρι, στρουφουλίδα ή συστριπάνι ήταν παιδικό παιχνίδι σε σχήμα κώνου που περιστρέφεται γύρω από τον εαυτό του μετά από μια αρχική ώθηση που του δίνει ο παίκτης τραβώντας από το μακρύ της λεπτό μέρος της σκοινί της στην πλευρά της.



Κυνηγητό



'Ένα παιχνίδι που παίζουμε είναι το κυνηγητό. Πρέπει να κυνηγάει ένας και οι άλλοι να τρέχουμε και να μην κρυψόμαστε, το παιδί που κυνηγάει να μην κάνει κλεψιές.

Υπάρχει και "ξελέ", δηλαδή να πάει το παιδί που δεν κυνηγάει στο παιδί που είναι πιασμένο, να το ακουμπήσει και έτοι ελευθερώνεται.

Επίσης έχει και "μάνα", δηλαδή αυτό το παιδί που δεν κυνηγάει να πάει εκεί και έτοι αυτός που κυνηγάει δεν μπορεί να τον πάσει. Αυτό το παιχνίδι λέγεται κυνηγητό.

Αμπάριζα



Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα ορίζει ένα δέντρο ή μια κολόνα για μάνα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύει η κάθε ομάδα τη μάνα της. Τα παιδιά αποφασίζουν ή βάζουν κλήρο, για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη.

'Ένα από τα παιδιά της ομάδας βγαίνει στο χώρο ανάμεσα από τις μάνες (συνήθως στην αρχή παίζουν πιο αδύνατο παικτες) και παράλληλα βγαίνει και από την άλλη ομάδα ένα παιδί. Συναντιούνται και προσπαθούν να αγγίξουν ο ένας τον άλλο. Όποιος προλάβει να χτυπήσει τον άλλο, τον αιχμαλωτίζει και τον οδηγεί στη μάνα του.

Υστερα βγαίνει ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη. Παίζουν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη. Ο τελευταίος που μένει, προσπαθεί να προστατεύσει τη μάνα.

Από την άλλη ομάδα μπορούν να του επιτεθούν δύο αντίταλοι, όχι περισσότεροι. Μπορεί να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα.

Τότε αυτοί φωνάζουν: "Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανένα δεν το λέω."

Στρατιωτάκια ακούνητα



Η ομάδα των παιδιών τα βγάζει για να δούνε ποιος τα φυλάει και αυτό στέκεται σε απόσταση με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: "Στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα και αγέλαστα". Μόλις αυτός γυρίσει προς τα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του και κάνουν διάφορες κινήσεις πρέπει να μείνουν ακίνητα.

Εκείνος τότε θα περιδιαβεί ανάμεσά τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιος κουνηθεί τον βγάζει από το παιγνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει.

Κότσια - Βεζύρης, βασιλιάς



Γι' αυτό το παιχνίδι χρησιμοποιούσαν μικρά κοκαλάκια από τα πόδια κατσικιών. Αυτά έχουν τέσσερις πλευρές. Δυο πιο φαρδιές και δυο πιο στενές. Αυτές οι πλευρές δεν είναι όλες ίδιες. Από τις στενές πλευρές η μια είναι πιο ομαλή (βεζύρης) και η άλλη έχει δυο βαθούλωματα (Βασιλιάς). Οι φαρδιές πλευρές έχουν πάλι η μια βαθούλωμα (κλέφτης) και η άλλη εξόγκωμα (ψωμάς). Τα παιδιά έριχναν τους αστραγάλους και ανάλογα από την πλευρά που θα έφερναν γίνονταν Βασιλιάς, Βεζύρης, Κλέφτης και Ψωμάς. Αν έφερνες "κλέφτη" τότε περίμενες την τιμωρία που αποφάσιζε ο "Βασιλιάς" και εκτελούσε ο "Βεζύρης". Η τιμωρία ήταν συνήθως ξυλιές με ένα λουρί. Κάθε παιδί έριχνε με τη σειρά του. Γι' αυτό και οι ρόλοι εναλλάσσονταν αφού αν κάποιος έφερνε "Βασιλιά" ή "Βεζύρη" έπαιρνε τον τίτλο από εκείνον που τον είχε πιο πριν. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν και στην αρχαιότητα σαν παραλλαγή των αστραγάλων με την ονομασία "πλειστοβολίνδα".

Σκάκι



Στο Βυζάντιο, εκτός από το αρχαιοελληνικό όνομα Ζατρίκιον χρησιμοποιούσαν και το όνομα σκάκους, το οποίο διασώθηκε για αιώνες. Αναφέρεται π.χ. και από τον συγγραφέα Γρηγόριο Ξενόπολο, ο οποίος σε έργο του γράφει την έκφραση «παίξαμε τους σκάκους».

Στο Βυζάντιο το Ζατρίκιον ονομαζόταν και Κιόσα και σε παράφραση Ζατριζάν, εξ ου πιθανόν και το Σαντράζ. Στα λατινικά scacco σημαίνει τετράγωνη εικόνα.

Αλώνι



Έφτιαχναν ένα μικρό κύκλο (αλώνι) μέσα στο οποίο έβαζαν μία κουκουνάρα. Με στρογγυλές πέτρες (ομάδες) που τις έριχγαν από μία μικρή απόσταση, προσπαθούσαν να βγάλουν την κουκουνάρα έξω από τον κύκλο (αλώνι). Αν το κατάφερναν, κέρδιζαν. Μπορούμε να πούμε και για αυτό το παιχνίδι πως έχει τις ρίζες του στο αρχαίο παιχνίδι «εις ώμιλλαν»

Εκτός αυτών, τα αγόρια έπαιζαν με πήλινα αλογάκια και αμάξια, με σβούρες ή κατασκεύαζαν με χώμα σπιτάκια.
Τα κορίτσια έμεναν στο σπίτι και έπαιζαν με κέρινες, πήλινες ή γύψινες κούκλες, τα «νινίλα».

Στα κορίτσια άρεσε τέλος να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα (όπως η βάπτιση και ο γάμος) και επίσης να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο σπίτι.

./.