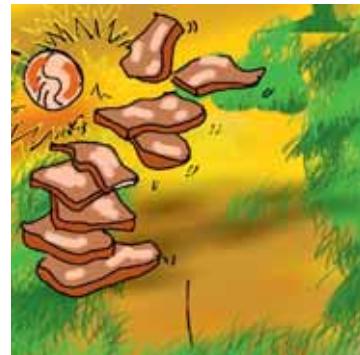
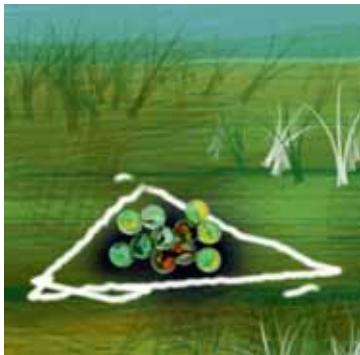




## Τα παιδιά μας, τα παιχνίδια μας



**Τίτλος:** Τα παιδιά μας, τα παιχνίδια μας

**ISBN 978-9963-8991-4-2**

**Συγγραφείς:**

Güven Uludağ

Χαρά Μακρυγιάννη

**Εικονογραφήσεις:** Mehmet İlkerli

© **Σχεδιασμός:** GRA.DES [www.gra-des.com](http://www.gra-des.com)

**Ευχαριστίες** στη Μαρία Μαυραδά

**Εκτύπωση:** Freebirds Ltd, Κύπρος

**Για πληροφορίες:**

**Όμιλος Ιστορικού Διαλόγου και Έρευνας (ΟΙΔΕ)**

**Ηλεκτρονική διεύθυνση:** [ahdr.mide@ahdr.info](mailto:ahdr.mide@ahdr.info)

**Ιστοσελίδα:** <http://www.ahdr.info>

© Όλα τα δικαιώματα παραμένουν με το **UNDP-ACT**, 2011



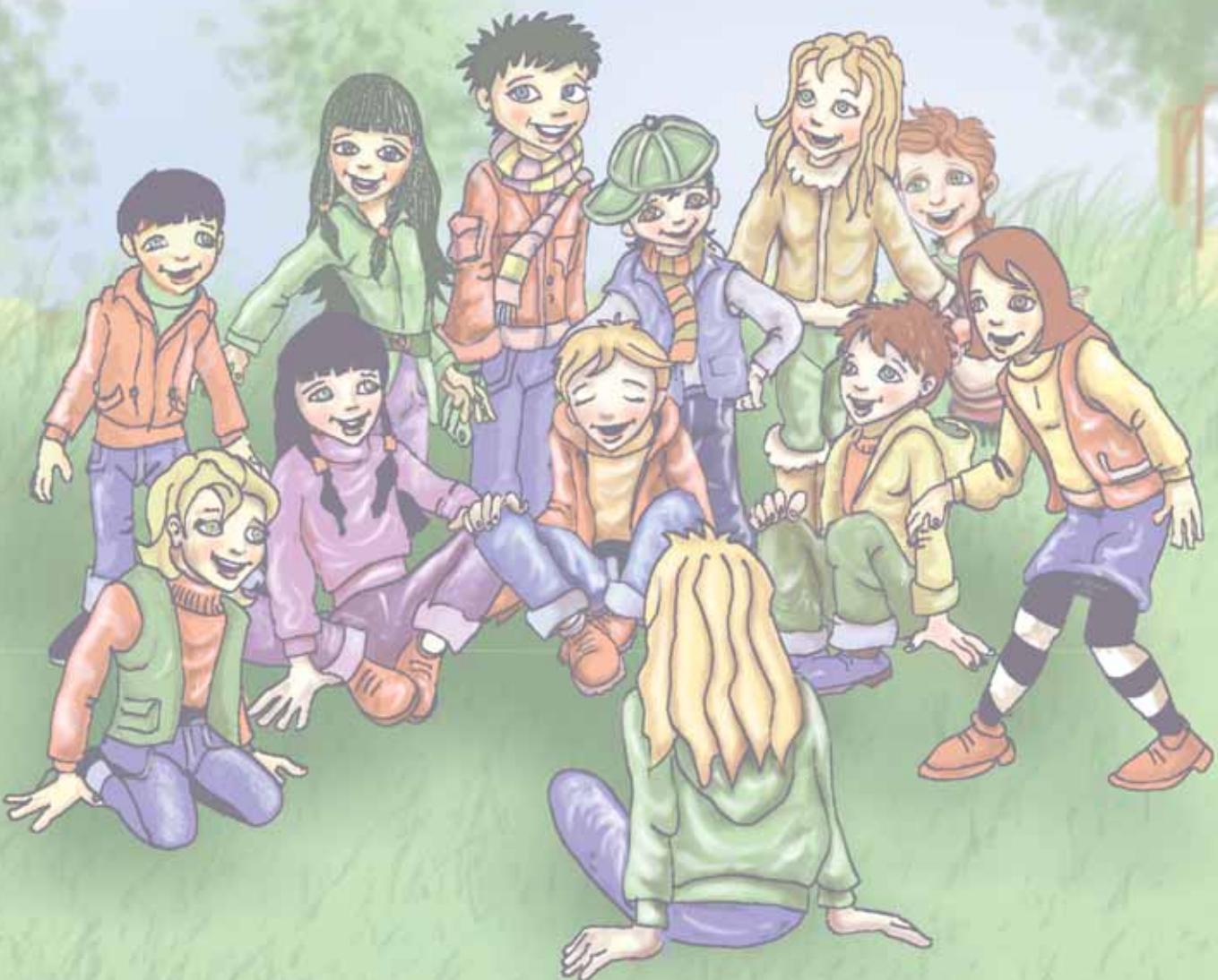
όμιλος ιστορικού διαλόγου  
και έρευνας **association  
for historical dialogue  
and research** tarihsel  
diyalog ve araştırmalar Derneği

Ο Όμιλος Ιστορικού Διαλόγου και Έρευνας είναι ένας διακοινοτικός οργανισμός του οποίου αποστολή είναι να συμβάλει στην ενίσχυση της ιστορικής κατανόησης ανάμεσα στο κοινό και ειδικότερα ανάμεσα στα παιδιά, νέους και εκπαιδευτικούς παρέχοντας πρόσβαση σε μαθησιακές ευκαιρίες σε άτομα κάθε ικανότητας, ανεξαρτήτως φυλής, χρώματος, φύλου, γλώσσας, θρησκείας, πολιτικής άποψης, εθνικής ή εθνοτικής προέλευσης, καταγωγής ή κοινωνικής θέσης στη βάση του σεβασμού της διαφορετικότητας και του διαλόγου των ιδεών. Ο Όμιλος αναγνωρίζει τις αξίες της Οικουμενικής Διακήρυξης για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα, της Ευρωπαϊκής Σύμβασης για τα Ανθρώπινα Δικαιώματα και Θεμελιώδεις Ελευθερίες, τους σκοπούς της ΟΥΝΕΣΚΟ για την Εκπαίδευση και των Συστάσεων του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη Διδασκαλία της Ιστορίας. Οι δραστηριότητες του ΟΙΔΕ περιλαμβάνουν έρευνα και διάχυση ερευνητικών ευρημάτων, ανάπτυξη προτάσεων για εκπαιδευτική πολιτική, εμπλουτισμό της βιβλιοθήκης και του αρχείακού υλικού, διοργάνωση σεμιναρίων για εκπαιδευτικούς, συζητήσεις και συνέδρια, παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, διοργάνωση επιτόπιων επισκέψεων και εκπαιδευτικών περιπάτων, ανάπτυξη εργαλείων διάχυσης και δημοσιοποίησης ιδεών και ευρημάτων και τέλος την καθιέρωση συνεργασίας μεταξύ ατόμων και οργανισμών σε τοπικό, ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο.



Η έκδοση αυτή, η οποία πραγματοποιήθηκε με χορηγία από τη Δράση για Συνεργασία και Εμπιστοσύνη του Προγράμματος Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών (UNDP-ACT), αποτελεί μέρος του εκπαιδευτικού υλικού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος Πολύπρισματικότητα και Διαπολιτισμικός Διάλογος του Ομίλου Ιστορικού Διαλόγου και Έρευνας (ΟΙΔΕ).

**Αποποίηση:** Οι απόψεις που εκφράζονται σε αυτό το έντυπο ανήκουν στους/στις συγγραφείς και δεν αντιπροσωπεύουν αυτές των Ηνωμένων Εθνών ή των κρατών μελών τους, του Προγράμματος Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών – Δράση για Συνεργασία και Εμπιστοσύνη (UNDP-ACT) ή του Οργανισμού Διεθνούς Ανάπτυξης των ΗΠΑ (USAID) ή του Ομίλου Ιστορικού Διαλόγου και Έρευνας (ΟΙΔΕ).



## Τα παιδιά μας, τα παιχνίδια μας



# Περιεχόμενα

Γεια σας! Χαιρόμαστε που σας γνωρίζουμε! Επιτρέψτε μας να σας συστηθούμε

σελ. 5

Γιατί, πού και πώς μαζέψαμε πληροφορίες γι' αυτά τα παιχνίδια;

σελ. 13

## Παιχνίδια από τα παλιά

Τα εννέα κεραμίδια	σελ. 15
Πινγκ-Πονγκ	σελ. 27
Μπάλα ή Μάππα	σελ. 41
Ππιριλιά ή Γιαλέττες	σελ. 47
Βασιλέας ή Κουτσό	σελ. 53
Σκατούλικα	σελ. 59
Το Παιχνίδι με τα Ραβδιά	σελ. 65
Πάγος-Φωτιά	σελ. 71
Το Παιχνίδι με τα Κόκαλα	σελ. 77

Αγαπητά παιδιά,

μετά από μια κουραστική μέρα κι αφού είχαμε πάρει τα αποτελέσματα μιας μακρόχρονης εκπαιδευτικής συνεργασίας και ξεκουραζόμασταν στις πολυθρόνες μας, οι γνώριμες φωνές των παιδιών που έπαιζαν στο δρόμο έμελλε να αποτελέσουν την έμπνευση για την εργασία που τώρα διαβάζετε. Μείναμε για λίγο να τα παρακολουθούμε από το παράθυρο. Κόντρα στις συνήθειες των καιρών των ηλεκτρονικών υπολογιστών, αυτά συνέχιζαν το παιχνίδι τους στο δρόμο. Όπως γινόταν παλαιοτέρα.

Έρευνες που αφορούν τα παιδικά παιχνίδια της Κύπρου έχουν γίνει και στο παρελθόν. Καθώς παρακολουθούσαμε τα παιδιά να παίζουν, αποφασίσαμε για μια νέα έρευνα, της οποίας τα ίδια τα παιδιά θα γίνονταν μέρος. Μια ομάδα θα ερευνούσε τα παιδικά παιχνίδια των Ελληνοκύπριων και μια άλλη τα παιδικά παιχνίδια των Τουρκοκύπριων, και φυσικά όλων των παιδιών της Κύπρου. Μετά θα συγκρίναμε τα αποτελέσματα της έρευνάς μας. Στόχος μας δεν ήταν να βρούμε κοινά παιχνίδια γιατί πιστεύουμε πως οι διαφορετικότητες μας είναι ο πλούτος μας. Όταν όμως έφτασε η ώρα να αποφασίσουμε ποια παιχνίδια θα συμπεριλάβουμε στο βιβλίο, μας περίμενε μια έκπληξη. Διαπιστώσαμε ότι είχαμε να κάνουμε με τα ίδια παιχνίδια. Από πιο αναλυτικές έρευνες που κάναμε αργότερα, καταλάβαμε ότι τα παιχνίδια, με παρόμοιο ή με λίγο διαφορετικό τρόπο, παίζονταν και σε άλλα σημεία του πλανήτη μας. Τελικά, όλα τα παιδιά του κόσμου μιλούν την ίδια γλώσσα.

Τα περισσότερα βιβλία που έχουν γραφτεί μέχρι σήμερα με θέμα τη χώρα μας έχουν ένα κοινό γνώρισμα<sup>+</sup> είναι όλα γραμμένα με τη γλώσσα του πόνου. Αυτό όμως το βιβλίο διαφέρει πολύ. Αυτό το βιβλίο γράφτηκε με την κοινή γλώσσα όλων των παιδιών, που είναι η αγάπη, η κατανόηση και η συνεργασία.

Αν όντως η κοινή γλώσσα του βιβλίου «Τα παιδιά μας, τα παιχνίδια μας» που είναι συνυφασμένη με τον κόσμο της αγάπης, καταφέρει να συμβάλει και στην αλλαγή του κόσμου των μεγάλων, η εικόνα της ζωής στο νησί μας και στον κόσμο θα γίνει καλύτερη.

Güven & Xará



**Γεια σας! Χαιρόμαστε που σας γνωρίζουμε!  
Επιτρέψτε μας να σας συστηθούμε.**

**Δέστε μας! Γνωρίστε μας!**

**Είμαστε: η Αγάπη, ο Αντρέας, η Αϊσιέ, η Μπερναντέτ,  
ο Τζέμρε, η Σίντυ, ο Τζιοβάννι, ο Χαγκόπ, ο Χαζάρ,  
η Μαρία, ο Χάρης, η Πινάρ.**





### **Γεια! Τ' όνομά μου είναι Τζέμρε.**

Είμαι 12 χρονών. Τα μαλλιά μου είναι κοντά, μοιάζουν με καρφάκια. Τα μάτια μου έχουν χρώμα ανοικτό καστανό. Χόμπι μου είναι το ποδόσφαιρο. Μ' αρέσει πάρα πολύ να παρακολουθώ κινούμενα σχέδια στην τηλεόραση, να παίζω ηλεκτρονικά παιχνίδια στο DVD και να σερφάρω στο διαδίκτυο. Τα αγαπημένα μου σχολικά μαθήματα είναι τα Μαθηματικά, η Επιστήμη, η Ιστορία και η Γυμναστική. Οι φίλοι μου λένε πως, παρόλο που δε μιλώ πολύ, είμαι πολύ καλός ακροατής. Αφιερώνω πολύ χρόνο στο να ακούω τα προβλήματα των φίλων μου και τους βοηθώ στο να βρίσκουν λύσεις. Θα ήθελα να γίνω ψυχολόγος ή μικροβιολόγος.

### **Τ' όνομά μου είναι Σίντυ.**

Είμαι 12 χρονών και πολύ μικροκαμωμένη. Έχω μακριά, μαύρα μαλλιά και μάτια και μια μικρή ελιά στο πάνω μέρος των χειλιών μου. Γεννήθηκα στη Μελβούρνη της Αυστραλίας, αλλά μεγάλωσα στην Κύπρο. Τα αγαπημένα μου σχολικά μαθήματα είναι οι Γλώσσες, η Ιστορία, τα Μαθηματικά και η Γυμναστική. Μ' αρέσει κι εμένα να διαβάζω βιβλία, να στέλλω ηλεκτρονικά μηνύματα στις φίλες και τους φίλους μου, να χορεύω και ν' ακούω μουσική. Δευτέρες, Τετάρτες και Παρασκευές κάνω μαθήματα μπαλέτου, και θα ήθελα να γίνω μια διάσημη μπαλαρίνα. Συχνά, διοργανώνω χορευτικές παραστάσεις, βασισμένες σε δικές μου χορογραφίες για τις φίλες και τους φίλους μου.



### **Είμαι η Αϊσιέ.**

Είμαι χορτοφάγος, αλλά τρώω και ψάρι. Τα μαλλιά μου είναι μακριά και ξανθά και το χρώμα των ματιών μου γαλανό. Αγαπώ να διαβάζω βιβλία, να στέλλω ηλεκτρονικά μηνύματα στις φίλες και τους φίλους μου και να παρακολουθώ ντοκιμαντέρ για ζώα στην τηλεόραση. Έχω τρεις γάτες κι ένα σκύλο, δυο παπαγάλους και μια χελώνα. Αγαπώ να είμαι με τις φίλες και τους φίλους μου και να φροντίζω τα ζώα μου. Όταν μεγαλώσω, θέλω να γίνω μια διάσημη κτηνίατρος, να ταξιδεύω σ' όλο τον κόσμο με τις φίλες και τους φίλους μου και να σώζω τα ζώα που κινδυνεύουν με εξαφάνιση.



### **Γεια σας. Είμαι ο Χαζάρ.**

Είμαι 11 χρονών. Έχω πολύ κοντά καφέ μαλλιά και τα μάτια μου είναι καστανά, σαν το χρώμα του φουντουκιού. Είμαι μύωπας, γι' αυτό φοράω ένα ζευγάρι γυαλιά με κόκκινο σκελετό. Από τα παιδιά της παρέας μας, είμαι ο πιο κοντός κι ο πιο γρήγορος στο τρέξιμο. Όταν ετοιμαζόμαστε να χωριστούμε σε ομάδες για να παίξουμε καλαθόσφαιρα ή άλλα ομαδικά παιχνίδια, η ταχύτητα μου με κάνει αρκετά περιζήτητο συμπαίχτη. Μ' αρέσει να διαβάζω βιβλία, να στέλλω ηλεκτρονικά μηνύματα στις φίλες και τους φίλους μου και να βοηθώ τους γονείς, τις γιαγιάδες και τους παππούδες μου. Τα άλλα μου ενδιαφέροντα είναι να παίζω κιθάρα και φλάουτο και να μαζεύω ψηφιακούς δίσκους (CD) με μουσική από διάφορες χώρες.



### **Γεια σας! Είμαι ο Αντρέας.**

Είμαι 11 χρονών και αγαπώ να διαβάζω βιβλία και να σερφάρω στο διαδίκτυο. Έχω κοντά μαλλιά και μάτια σκούρου καφέ χρώματος. Τρώω όλα τα φαγητά που είναι μαγειρεμένα με κρέας. Δε μ' αρέσει το σπανάκι, λατρεύω όμως το μπρόκολο. Μπορεί μερικές φορές οι φίλοι και οι φίλες μου να δυσκολεύονται πολύ να με τραβήξουν μακριά από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, ώστε να βγω έξω και να παίξω μαζί τους, αλλά στο τέλος ποτέ δεν τους απογοητεύω.

### **Είμαι η Πινάρ και είμαι 11 ετών.**

Έχω πράσινα μάτια και μαύρα μαλλιά μέχρι τους ώμους. Έχω δυο σκυλιά που φροντίζω μαζί με τον αδελφό μου. Αγαπώ να διαβάζω βιβλία και να στέλλω μηνύματα με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο στις φίλες και τους φίλους μου. Μ' αρέσουν επίσης τα κέικ και τα γλυκά, αλλά δεν ξεχνώ να βουρτσίζω μετά τα δόντια μου. Είμαι καλή στο πιάνο. Τα αγαπημένα σχολικά μου μαθήματα είναι η Ιστορία, τα Μαθηματικά, η Επιστήμη και η Μουσική.



**Η σειρά μου τώρα. Τ' όνομά μου είναι Μπερναντέτ** και είμαι 13 χρονών. Το αγαπημένο μου χόμπι είναι το κολύμπι, το αγαπημένο μου φαγητό είναι τα σουβλάκια με σαλάτα και το αγαπημένο μου μάθημα στο σχολείο, η Ιστορία. Από τότε που διάβασα ένα βιβλίο για αρχαιολόγους, οι οποίοι καταδύονται για να αναζητήσουν αρχαία αντικείμενα σε ναυάγια πλοίων στο βυθό της θάλασσας, συνειδητοποίησα αμέσως ότι αυτό ακριβώς ήθελα να γίνω: ένας αρχαιολόγος της θάλασσας.

Ο λόγος; Το επάγγελμα αυτό συνδυάζει δυο απ' τα κυριότερα ενδιαφέροντά μου: τη θάλασσα και τη μελέτη του παρελθόντος. Ευχηθείτε μου καλή τύχη!



### **Γεια σε όλες κι όλους! Τ' όνομά μου είναι Χάρης.**

Έχω σκούρα, καστανά μαλλιά και καστανά μάτια. Είμαι ντροπαλός και ήσυχος χαρακτήρας. Σπάνια μιλώ, εκτός κι αν κάποιος με ρωτήσει. Οι μόνες στιγμές που καταφέρνω και ξεπερνώ την ντροπαλότητα μου, είναι όταν οι φίλες και οι φίλοι μου με παρακαλούν να τραγουδήσω γι' αυτούς. Λένε ότι έχω καλή φωνή και είναι αλήθεια ότι γνωρίζω απ' έξω όλα τα νέα τραγούδια.

Τα αγαπημένα μου μαθήματα είναι η Ιστορία, η Μουσική, τα Μαθηματικά και η Πληροφορική.

Είμαι επίσης πολύ καλός στην επιδιόρθωση διαφόρων αντικειμένων, ειδικότερα ηλεκτρονικού εξοπλισμού.





### **Τ' όνομά μου είναι Αγάπη.**

Είμαι 11 χρονών και μ' αρέσει να παίζω τένις. Έχω ξανθά, μακριά μαλλιά και πράσινα μάτια. Είμαι χορτοφάγος και λατρεύω τις σαλάτες με ρόκα και ντομάτες. Σε περίπτωση που διερωτάστε τι δώρο να μου πάρετε στα γενέθλιά μου, επιτρέψτε μου να σας πω πως θα καλωσόριζα και θα εκτιμούσα πολύ ένα καλό βιβλίο.

Προειδοποίηση: Μ' αρέσει να κάνω πολλές ερωτήσεις, να προκαλώ τους γονείς, τους δασκάλους και τις δασκάλες μου και δεν ικανοποιούμαι με μια απλή απάντηση. Μ' αρέσει να ερευνώ, θέλω συνεχώς να μαθαίνω όλο και περισσότερα.



### **Τ' όνομά μου είναι Χαγκόπ.**

Είμαι 13 χρονών με σκούρα καστανά μαλλιά και μάτια. Μ' αρέσει η μουσική, και το να μαθαίνω για ανθρώπους απ' όλα τα μήκη και τα πλάτη της γης. Τα αγαπημένα μου μαθήματα είναι η Ιστορία και η Γεωγραφία. Το αγαπημένο μου φαγητό είναι το ρύζι που φτιάχνει η γιαγιά μου. Είμαι ενεργό μέλος του Ομίλου Συζητήσεων του σχολείου μου, όπου μαθαίνω πώς να ακούω και να δέχομαι την άποψη των άλλων, παρουσιάζοντας τα δικά μου επιχειρήματα και τεκμηρώνοντας τις απόψεις μου. Όταν μεγαλώσω θα ήθελα να γίνω πολιτικός ή πρέσβης της Κύπρου στα Ηνωμένα Έθνη.

### **Είμαι η Μαρία.**

Είμαι 13 χρονών. Έχω μάλλον μακριά, καστανά μαλλιά και μάτια. Οι φίλοι και οι φίλες μου λένε πως είμαι πάντα χαρούμενη και πως έχω το χάρισμα να τους κάνω να γελούν. Μ' αρέσει να κάνω τις φίλες και τους φίλους μου ευτυχισμένους λέγοντάς τους ανέκδοτα ή δείχνοντάς τους την ευχάριστη πλευρά των γεγονότων. Είμαι επίσης πολύ καλή στις μιμήσεις, αφού μπορώ να μιμηθώ τις φωνές διάφορων ανθρώπων. Μπορώ, ακόμα, να σχεδιάσω, κοιτάζοντας προσεκτικά το πρόσωπο ενός ανθρώπου ή να φτιάξω μια αστεία καρικατούρα του. Τα αγαπημένα μου σχολικά μαθήματα είναι η Τέχνη, το Δράμα, η Επιστήμη και η Ιστορία. Δεν έχω αποφασίσει ακόμα ποιο επάγγελμα θ' ακολουθήσω, αλλά σίγουρα θα είναι οπωσδήποτε κάτι που θα σχετίζεται με Τέχνη και Δράμα.



Τα μαλλιά μου είναι μακριά και ξανθά, τα μάτια μου γαλάζια και τα πόδια μου μακριά. Είμαι 12 χρονών, ψηλός, δυνατός και πολύ αθλητικός τύπος· ποδηλατώ καθημερινά περισσότερο από μια ώρα με τον Όμιλο Ποδηλασίας στον οποίο ανήκω. Ακολουθώ μια υγιεινή διατροφή, μια και πιστεύω ότι ένα υγιές μυαλό χρειάζεται ένα υγιές σώμα. Αγαπώ τη Γυμναστική, τα Μαθηματικά και τη Φυσική, την Τέχνη και την Ιστορία. Οι φίλοι και οι φίλες μου είναι οι μεγαλύτεροι θησαυροί μου.

Δε θα ήμουν το πρόσωπο που είμαι σήμερα, αν δεν είχα τους φίλους μου (και φυσικά τους γονείς μου).

**Τ' όνομά μου είναι Τζιοβάννι.**



Μακριά ή κοντά, ξανθά, καστανά ή κόκκινα μαλλιά,  
μαύρα, καφετιά, πράσινα ή γαλάζια μάτια,  
χορτοφάγοι ή μη,  
είμαστε όλα παιδιά.

## Ζούμε και αγαπάμε την Κύπρο μας.

Εμείς, αλλά και οι οικογένειές μας είμαστε φίλοι. Επισκεπτόμαστε ο ένας τον άλλο, περνάμε μαζί αρκετό από τον ελεύθερο μας χρόνο και παίζουμε μαζί. Όταν δεν μπορούμε να συναντηθούμε, μιλούμε τις περισσότερες φορές στο τηλέφωνο. Συνήθως, επικοινωνούμε μέσω ηλεκτρονικών μηνυμάτων. Πρόσφατα, ενώσαμε τις δυνάμεις μας προκειμένου να ερευνήσουμε τα παραδοσιακά παιχνίδια της Κύπρου.

Ελάτε μαζί μας σ' αυτή την εξερεύνηση, είμαστε βέβαιες και βέβαιοι ότι όχι μόνο θα μάθουμε πολλά μαζί, αλλά θα διασκεδάσουμε κιόλας!



Πήραμε την απόφαση να ψάξουμε και να βρούμε παιχνίδια που παίζονταν παλιά στην Κύπρο, όταν η δασκάλα και ο δάσκαλος κάποιων από τα παιδιά της παρέας το έβαλαν ως θέμα έρευνας. Οι υπόλοιποι θέλοντας να βοηθήσουμε, αναλάβαμε δράση. Συζητήσαμε τους τρόπους με τους οποίους θα συγκεντρώναμε πληροφορίες και αποφασίσαμε να ψάξουμε σε βιβλία και στο διαδίκτυο, και επίσης να ρωτήσουμε γονείς, παππούδες και γιαγιάδες.

Μετά από τρεις μέρες, η παρέα ξανασυναντήθηκε με τις πληροφορίες που είχε μαζέψει. Η μεγαλύτερη δυσκολία που είχαμε να αντιμετωπίσουμε ήταν η μετάφραση των κειμένων, μια και σχεδόν οι περισσότεροι από τους παππούδες και τις γιαγιάδες μας δεν μιλούν αγγλικά. Εδώ μας βοήθησαν λίγο και κάποιοι από τους γονείς μας, οι οποίοι μας μετάφρασαν και μας εξήγησαν τα παιχνίδια. Ανταλλάξαμε σημειώσεις και βοηθήσαμε τους φίλους μας να παρουσιάσουν από μια πάρα πολύ καλή και πλούσια σε πληροφορίες έρευνα. Και φυσικά, βγήκαμε όλοι κερδισμένοι μια και μάθαμε και δοκιμάσαμε όλα τα παιχνίδια, από το πρώτο μέχρι το τελευταίο.

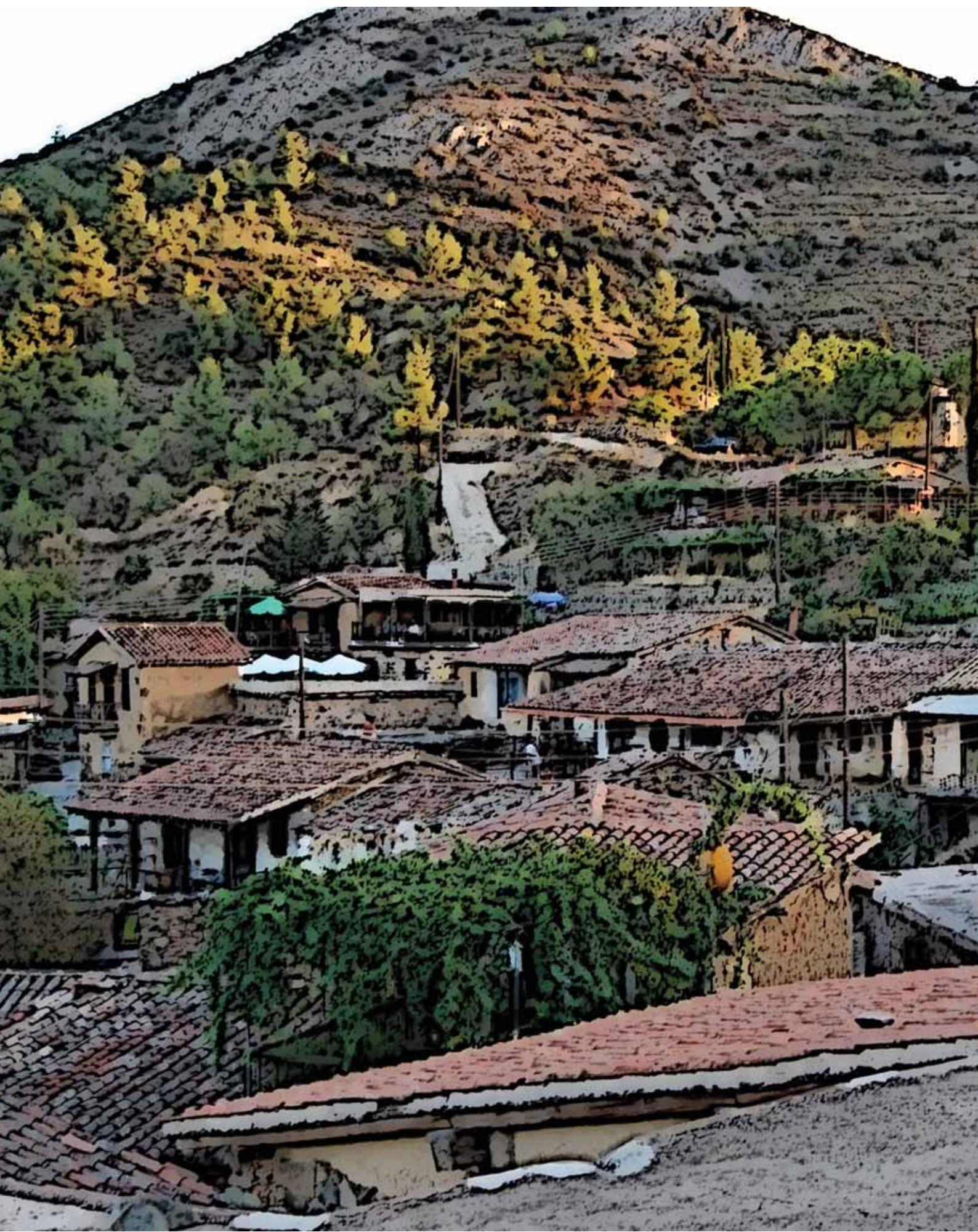
**Μαζί με τα διάφορα παιχνίδια, μάθαμε και έξυπνους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να επιλέξουμε τα μέλη μιας ομάδας ή να αποφασίσουμε ποια ομάδα θα παίξει πρώτη.**

Πώς; Υπάρχουν διάφορα λογοπαίγνια, με τα οποία μπορούμε να αποφασίσουμε ποια ομάδα θα ξεκινήσει το παιχνίδι ή πώς θα χωριστούμε σε ομάδες. Ένα από τα λογοπαίγνια, είναι κι αυτό:

Ανα, μα να  
πορ το, κα λα  
ντι να, μι να  
πε ντε, ντε κα, πουφ  
γα, λαν, πουφ

Το τελευταίο παιδί στο οποίο αντιστοιχεί η τελευταία συλλαβή, «βγαίνει», δηλαδή επιλέγεται.

**Στις σελίδες που ακολουθούν περιγράφουμε 9 παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς, οι παππούδες και οι γιαγιάδες μας όταν ήταν παιδιά, στην Κύπρο του χτες ...**





# Τα ευνέα κεραμίδια

Τα υλικά που θα χρειαστούμε για το παιχνίδι αυτό είναι: κομμάτια από κεραμίδια\*, ένας άδειος τενεκές και μια μπάλα. Καταρχήν, ελάτε να χωριστούμε σε δύο ομάδες και να διαλέξουμε τους αρχηγούς της κάθε ομάδας με το «**μπο, μπο ταπί**».

Έτοιμοι;

Nai!

\* Τα **κεραμίδια** τα συναντούμε στις στέγες πολλών σπιτιών ακόμη και σήμερα, μιας και ομορφαίνουν το σπίτι και το θωρακίζουν από τα καιρικά φαινόμενα. Στα πολύ παλιά χρόνια, τα κεραμίδια κατασκευάζονταν από πηλό («πλινθοκέραμοι»). Στη συνέχεια, τα κύρια συστατικά τους έγιναν ο άργιλος και το νερό. Σήμερα, κατασκευάζονται διάφορα είδη κεραμιδιών από φυσικά, αλλά και τεχνητά υλικά.



Θα διαλέξουμε αρχηγούς  
με αυτό το λογοπαίγνιο:

**Μπο μπο, μπο τα πι  
τα πι τα πι κρου ζι  
μπο μπο μπο τα πι  
τα πι τα πι κρουζ**

Άρα, οι αρχηγοί των δύο ομάδων  
είναι η Μαρία και η Σίντυ. Εσείς θα  
διαλέξετε με τη σειρά ποια παιδιά θα  
είναι στην ομάδα σας.

Ποια διαλέγει πρώτη;





Ο παππούς μου μού είπε κάτι που έκαναν αυτός  
και οι φίλοι του όταν ήταν μικροί για να δουν  
ποιος θα διαλέξει πρώτος: βρέχουμε τη μια  
μεριά ενός κεραμιδιού φτύνοντας πάνω της.



Η Σίντυ και η Μαρία θα πούνε ποια πλευρά από το κεραμίδι προτιμούν: την υγρή ή τη στεγνή. Κατόπιν, θα ρίξουμε το κεραμίδι ψηλά. Σε ποια πλευρά έχει προσγειωθεί το κεραμίδι; Αν είναι στην υγρή, διαλέγει πρώτη η Σίντυ. Αν έχει προσγειωθεί στη στεγνή πλευρά, τότε διαλέγει πρώτη η Μαρία.

Σύμφωνοι;

Σύμφωνοι, αλλά δεν μας είπες ακόμα  
τι παιχνίδι είν' αυτό, το οποίο θα  
παίξουμε στη συνέχεια.



Βάζουμε εννέα κεραμίδια το ένα πάνω από το άλλο. Ακριβώς όπως σ' έναν πύργο φτιαγμένο από LEGO. Εν τω μεταξύ δημιουργούμε ένα κέντρο με τον τενεκέ, 3-4 μέτρα μακριά από τον πύργο. Ο τενεκές μας δείχνει το σημείο από όπου θα ρίχνουμε την μπάλα.

Τα παιδιά της μιας ομάδας στέκονται απέναντι από τα παιδιά της άλλης ομάδας, πρόσωπο με πρόσωπο. Είναι η στιγμή που θα εργαστούν από κοινού. Δύο παιδιά, ένα από κάθε ομάδα, στοχεύουν με τη σειρά τα κεραμίδια και προσπαθούν να ρίξουν με την μπάλα όσα πιο πολλά μπορούν. Με όποιο τρόπο θέλουν.

Η ομάδα του παιδιού που θα ρίξει κάτω τα περισσότερα κεραμίδια, παίζει πρώτη. **Τι θα κάνει;** Θα προσπαθήσει να ξαναφτιάξει τον πύργο. Η άλλη ομάδα θα προσπαθεί αμέσως να το εμποδίσει αυτό. **Πώς;** Ρίχνοντας την μπάλα πάνω στα παιδιά που προσπαθούν να ξαναβάλουν, το ένα πάνω στο άλλο, τα εννέα κεραμίδια.

Το παιχνίδι αυτό είναι παιχνίδι συνεργασίας, συγκέντρωσης και ετοιμότητας.

Να το δοκιμάσουμε; Άτε!







Λοιπόν, ο Τζιοβάννι έριξε κάτω 5 κεραμίδια. Ο Χάρης πέτυχε περισσότερα, σύνολο 6.  
Άρα, η ομάδα του θ' αρχίσει το παιχνίδι πρώτη.

Ο Χάρης κέρδισε το δικαίωμα ν' αρχίσει το παιχνίδι, άρα στοχεύει και προσπαθεί να ρίξει κάτω τα εννέα κεραμίδια που είναι τοποθετημένα το ένα πάνω από το άλλο. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του στέκονται δίπλα του σε μια γραμμή πίσω από το κέντρο.

A colorful illustration of a young girl with long dark hair, wearing a green tank top and a green skirt, playing with a yellow and red ball in a park. She is smiling and looking towards the right. In the background, there's a large tree with green leaves, a blue sky, and a grassy field.

**Τι γίνεται αν η μπάλα  
δεν κτυπήσει τα κεραμίδια:**

**Προσοχή!** Το δικαίωμα ν' αρχίσει πρώτη το παιχνίδι το έχει η ομάδα του Χάρη. Αυτό σημαίνει πως η ομάδα του Χάρη πρέπει αμέσως να αντιδράσει και να προσπαθήσει να πετύχει με την μπάλα το Χάρη ή τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του. Διαφορετικά, η ομάδα του Χάρη θα παίζει πάντα πρώτη.

**Τι γίνεται αν η βολή είναι επιτυχημένη και η μπάλα ρίξει κάτω τα κεραμίδια:**

- Ο Χάρης και οι συμπαίχτες του θα σκορπιστούν στο χώρο του παιχνιδιού.
- Τα παιδιά της άλλης ομάδας θα προσπαθήσουν να τοποθετήσουν τα κεραμίδια το ένα πάνω από το άλλο, αποφεύγοντας τις βολές της ομάδας του Χάρη.
- Εάν ένα παιδί χτυπηθεί από την μπάλα καθώς προσπαθεί να ξαναχτίσει τον πύργο με τα κεραμίδια, τότε το παιδί αυτό βγαίνει από το παιχνίδι.
- Εάν ο Χάρης και οι συμπαίχτες του κατορθώσουν να ξαναφτιάξουν τον πύργο, τοποθετώντας και τα εννέα κεραμίδια το ένα πάνω στο άλλο, χωρίς να αγγίξει κανένα τους η μπάλα, τότε έχουν νικήσει.







Πινγκ-Πονγκ

Η μέρα και σήμερα προβλέπεται πολύ ενδιαφέρουσα μια και θα παίξουμε ένα παιχνίδι που έπαιζαν οι μητέρες και οι πατέρες μας, οι γιαγιάδες και οι παππούδες μας όταν ήταν κι αυτοί παιδιά. Το παιχνίδι αυτό, γνωστό ως **Πινγκ-Πονγκ**, το μάθαμε από τον πατέρα της Αϊσιέ.



Αυτό το παιχνίδι, αν και δεν είναι πολύ γνωστό στην Κύπρο, το συναντούμε σε πολλές χώρες. Στην Κύπρο ήλθε με την άφιξη των κυανόκρανων του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών (ΟΗΕ)\*, που διατηρεί ακόμα και σήμερα ειρηνευτική δύναμη στο νησί.

Το έχουμε μάθει από τους στρατιώτες των Ηνωμένων Εθνών;

\* **Κυανόκρανοι** ονομάζονται οι στρατιώτες που ανήκουν στην ειρηνευτική δύναμη των Ηνωμένων Εθνών λόγω του γαλάζιου (κυανού) χρώματος που έχουν τα στρατιωτικά τους κράνη. Η ειρηνευτική αυτή δύναμη στην Κύπρο, γνωστή ως UNFICYP, είναι μια από τις μεγαλύτερες σε διάρκεια αποστολές διατήρησης της ειρήνης των Ηνωμένων Εθνών. Δημιουργήθηκε το 1964 για να αποτρέψει περαιτέρω ταραχές ανάμεσα σε Ελληνοκύπριους και Τουρκοκύπριους και να βοηθήσει στο να ξαναβρούν οι κάτοικοι του νησιού τους κανονικούς τους ρυθμούς. Οι ευθύνες της Αποστολής αυξήθηκαν και επεκτάθηκαν το 1974, με τις συνέπειες του πραξικοπήματος και της στρατιωτικής παρέμβασης από την Τουρκία, της οποίας τα στρατεύματα επέβαλαν τον ελεγχό της βόρειας περιοχής του νησιού. Από την *de facto* εκεχειρία που έγινε τον Αύγουστο του 1974, η UNFICYP ελέγχει τις γραμμές εκεχειρίας, παρέχει ανθρωπιστική βοήθεια και διατηρεί μια ουδέτερη ζώνη μεταξύ των τουρκικών και τουρκοκύπριων δυνάμεων στο βορρά και των ελληνοκύπριων δυνάμεων στο νότο. [Τα στοιχεία αυτά τα έχουμε μεταφράσει από την επίσημη ιστοσελίδα της UNFICYP <http://www.unric.org/el/united-nations-in-cyprus>]

Δεν είμαι σίγουρος, αλλά είναι πιθανόν. Μπορεί ακόμη το παιχνίδι αυτό να έχει δημιουργηθεί μετά που κάποιοι Κύπριοι είδαν διάφορα παιχνίδια των ειρηνευτών. Πάντως, δεν έχει σύνθετους κανόνες. Όπως και άλλα παιχνίδια, παίζεται σε γήπεδο και είναι ένα διασκεδαστικό, ομαδικό παιχνίδι. Θα σχηματίσουμε δύο ομάδες και θα συνεργαστούμε. Θα πετύχουμε ανάλογα με το βαθμό που θα μπορέσουμε να συνεργαστούμε. Χρειαζόμαστε δύο αρχηγούς για να φτιάξουμε τις ομάδες μας.



Πορ το κά λι, σοη νταμ  
πας ουσου μα, κοη νταμ  
μπεν, μπιρ, για λαν, σι, λικ,  
ουη ντουρ νταμ  
ντου μα, ντουμα, ντουμ  
κιρ μι ζι, μαμ.

Μένουν η Αγάπη και η Πινάρ, άρα αυτές  
διαλέγουν τους συμπαίχτες τους.



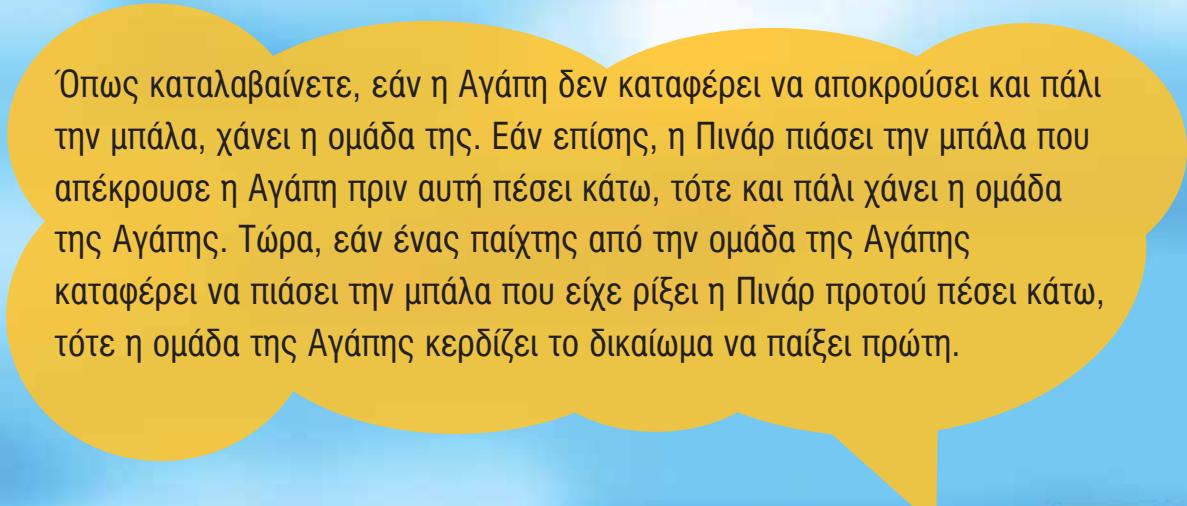
Για να παίξουμε αυτό το παιχνίδι, χρειαζόμαστε μια μικρή, μαλακή λαστιχένια μπάλα. Πρώτα, πρέπει να ετοιμάσουμε το χώρο όπου θα παίξουμε το παιχνίδι. Σχηματίζουμε τέσσερις μεγάλους κύκλους στο χώμα. Ένα τενεκεδάκι ανάμεσα στους δύο από τους τέσσερις κύκλους θα αποτελέσει τη βάση μας. Τέλος, απέναντι από τον τενεκέ σχηματίζουμε μια ευθεία γραμμή περίπου στη μέση του χώρου που σχηματίζουν οι τέσσερις κύκλοι.



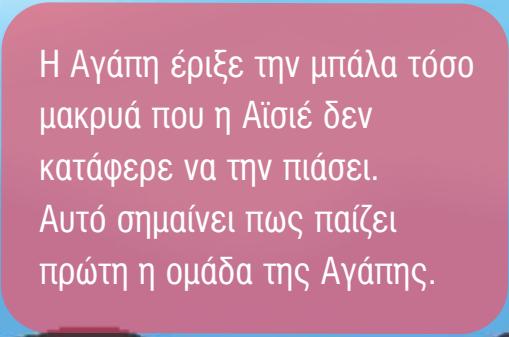
Θ' αποφασίσουμε ποια ομάδα θ' αρχίσει το παιχνίδι με μια δραστηριότητα, η οποία θα μας δώσει και μια ιδέα για το πώς θα παιξουμε το παιχνίδι. Θα σας πω τους κανόνες μετά. Λοιπόν, κάθε ομάδα θα επιλέξει έναν παίχτη και θα τον στείλει κοντά στην εστία. Απ' ότι βλέπω οι ομάδες επέλεξαν να στείλουν τις αρχηγούς τους.

Η Πινάρ πάει στην ευθεία γραμμή και η Αγάπη κοντά στην εστία. Η Πινάρ σφίγγει τα δάκτυλα του ενός χεριού σε γροθιά, γέρνει προς τα μπροστά την πλάτη της και ετοιμάζεται. Μετά ρίχνει την μπάλα στην Αγάπη σε κάποιο ύψος και με ταχύτητα. Η Αγάπη αποκρούει δυνατά την μπάλα, χτυπώντας την με τη γροθιά της. Η Πινάρ προσπαθεί να πιάσει την μπάλα.





Όπως καταλαβαίνετε, εάν η Αγάπη δεν καταφέρει να αποκρούσει και πάλι την μπάλα, χάνει η ομάδα της. Εάν επίσης, η Πινάρ πιάσει την μπάλα που απέκρουσε η Αγάπη πριν αυτή πέσει κάτω, τότε και πάλι χάνει η ομάδα της Αγάπης. Τώρα, εάν ένας παίχτης από την ομάδα της Αγάπης καταφέρει να πιάσει την μπάλα που είχε ρίξει η Πινάρ προτού πέσει κάτω, τότε η ομάδα της Αγάπης κερδίζει το δικαίωμα να παίξει πρώτη.



Η Αγάπη έριξε την μπάλα τόσο μακριά που η Αϊσιέ δεν κατάφερε να την πιάσει. Αυτό σημαίνει πως παίζει πρώτη η ομάδα της Αγάπης.



**Και τώρα στο παιχνίδι.**

**Τι πρέπει να ξέρουμε για να το παίξουμε;**

Η ομάδα της Αγάπης παίζει πρώτη, άρα θα πάνε όλα τα παιδιά της ομάδας της κοντά στον τενεκέ. Με τη σειρά, ένα, ένα τα παιδιά θα προσπαθήσουν να αποκρούσουν χτυπώντας με τη γροθιά τους την μπάλα που θα ρίχνουν, και πάλι με τη σειρά, ένα-ένα τα μέλη της ομάδας της Πινάρ.

**Τι κάνει ο παίχτης που καταφέρνει να αποκρούσει χτυπώντας μακριά την μπάλα;**  
Μόλις χτυπήσει την μπάλα, ο παίχτης θ' αρχίσει να τρέχει, ξεκινώντας από τα δεξιά. Στόχος του είναι να τρέξει περνώντας μέσα από τους κύκλους, έναν ολόκληρο γύρο. Ανάλογα με τη στρατηγική που έχει αποφασίσει η ομάδα, ένας παίχτης είτε θα συνεχίσει να τρέχει μέχρι να ολοκληρώσει το γύρο, ή μέχρι που αυτός ή κάποιος συμπαίχτης του χτυπήσει την μπάλα.

**Τι κάνουν οι συμπαίχτες εκείνου που έριξε την μπάλα;**

Θα σκορπιστούν στο γήπεδο και θα προσπαθήσουν να πιάσουν την μπάλα προτού πέσει κάτω. Εάν τα καταφέρουν, ο παίχτης της αντίπαλης ομάδας που απέκρουσε την μπάλα βγαίνει από το παιχνίδι. Χρειάζεται βέβαια πολλή συνεργασία για να το πετύχουν αυτό.



**Πότε βγαίνει ένας παιχτης  
έξω από το παιχνίδι;**  
Ένας παιχτης βγαίνει έξω από  
το παιχνίδι όταν:

- αποτύχει να αποκρούσει  
χτυπώντας με τη γροθιά του  
την μπάλα,
- δεν περάσει μέσα από τους  
κύκλους,
- δεν σταματήσει σε κύκλο  
την κατάλληλη στιγμή.

Ο κύκλος είναι σαν δικλείδα ασφαλείας. Για να μπορεί  
όμως να χρησιμοποιήσει ένας παιχτης την προστασία  
που του προσφέρει ο κύκλος, πρέπει να σκεφτεί και να  
εφαρμόσει ένα σχέδιο στρατηγικής. Καλό είναι ο  
παιχτης που τρέχει να σταματήσει στον πιο κοντινό  
κύκλο, όταν δει πως η αντίπαλη ομάδα έχει ρίξει την  
μπάλα κοντά στον τενεκέ.

#### **Τι γίνεται μετά:**

Όταν ο επόμενος στη σειρά για να αποκρούσει  
(από την ομάδα της Αγάπης), κατορθώσει να χτυπήσει  
την μπάλα, τότε αυτός και ο συμπαίχτης του, που  
περιμένει στον κύκλο αρχίζουν να τρέχουν. Ο παιχτης  
που θα ολοκληρώσει τρέχοντας ολόκληρο το γύρο, θα  
δικαιούται να ξαναμπεί στο παιχνίδι πάλι.



Εάν όλοι οι παιχτες της ομάδας της Αγάπης βγουν από το παιχνίδι, τότε θα είναι η σειρά της ομάδας της Πινάρ να χτυπήσει την μπάλα.

### Να Θυμάστε:

Ένας παιχτης βγαίνει έξω από το παιχνίδι όταν:

1. η μπάλα, που απέκρουσε πιαστεί, προτού πέσει κάτω, από παιχτη της αντίπαλης ομάδας.
2. προτού μπει μέσα σε ένα κύκλο για να προστατευθεί, ο παιχτης της αντίπαλης ομάδας ρίξει την μπάλα προς τον τενεκέ.

Μπορεί ένας παιχτης που βγήκε  
έξω από το παιχνίδι να ξαναμπεί με  
τη βοήθεια των συμπαιχτών του;

Ναι, μπορεί. Ένας παιχτης που αποκρούει την μπάλα ή περιμένει σ' έναν από τους κύκλους, μπορεί να δώσει την ευκαιρία σε ένα συμπαίχτη του να ξαναμπεί στο παιχνίδι, εάν τρέξει έναν επιπρόσθετο γύρο. Εάν δεν υπάρχει συμπαίχτης εκτός παιχνιδιού, τότε ο παιχτης αυτός θα έχει ένα πλεονέκτημα.

**Προσοχή:** Ο παιχτης πρέπει να τελειώσει τον επιπλέον γύρο χωρίς οποιαδήποτε στάση.

Δηλαδή, δεν μπορεί να σταματήσει σε κανένα κύκλο, αλλιώς θα βγει από το παιχνίδι.

**Στρατηγικό σχέδιο:** Είσαι έτοιμη να τρέξεις έναν ολόκληρο γύρο;  
**Σκέψου:** Έχεις εκτός παιχνιδιού συμπαίχτη σου; Πού είναι ή μπάλα;  
Είναι καλά να περιμένεις στον κύκλο; Εάν ο συμπαίχτης, που  
απέκρουσε την μπάλα κατορθώσει να τη ρίξει πολύ μακριά, ενώ  
περιμένετε στον τελευταίο κύκλο, τότε η καλύτερη λύση είναι να  
τρέξεις έναν ολόκληρο γύρο χωρίς στάση.

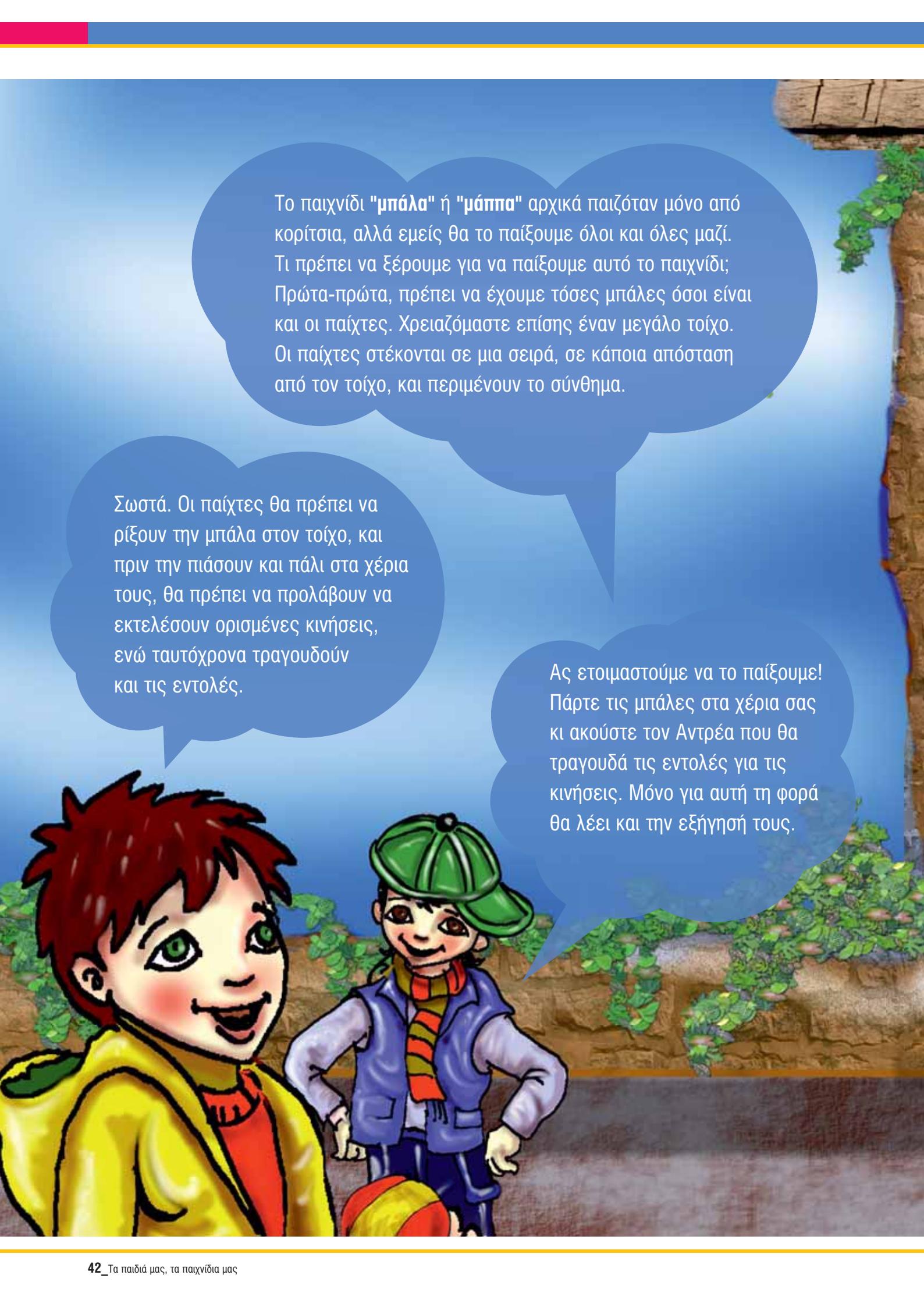
Αρχίζουμε  
το παιχνίδι!





# Μπάλα ή Μάτια





Το παιχνίδι "μπάλα" ή "μάππα" αρχικά παιζόταν μόνο από κορίτσια, αλλά εμείς θα το παίξουμε όλοι και όλες μαζί. Τι πρέπει να ξέρουμε για να παίξουμε αυτό το παιχνίδι; Πρώτα-πρώτα, πρέπει να έχουμε τόσες μπάλες όσοι είναι και οι παίχτες. Χρειαζόμαστε επίσης έναν μεγάλο τοίχο. Οι παίχτες στέκονται σε μια σειρά, σε κάποια απόσταση από τον τοίχο, και περιμένουν το σύνθημα.

Σωστά. Οι παίχτες θα πρέπει να ρίξουν την μπάλα στον τοίχο, και πριν την πιάσουν και πάλι στα χέρια τους, θα πρέπει να προλάβουν να εκτελέσουν ορισμένες κινήσεις, ενώ ταυτόχρονα τραγουδούν και τις εντολές.

Ας ετοιμαστούμε να το παίξουμε! Πάρτε τις μπάλες στα χέρια σας κι ακούστε τον Αντρέα που θα τραγουδά τις εντολές για τις κινήσεις. Μόνο για αυτή τη φορά θα λέει και την εξήγησή τους.

**"Κόμα Ζε"** (ρίξτε την μπάλα μια φορά στον τοίχο και πιάστε την πίσω).

**"Σια μπουζιέ"** (ρίξτε την μπάλα μια φορά στον τοίχο και, χωρίς καθόλου να κινήσετε τα πόδια, πιάστε την πίσω).

**"Σια μπαρλέ"** (ρίξτε την μπάλα μια φορά στον τοίχο, αγγίξτε το στόμα σας και με τα δυο χέρια και πιάστε την πίσω).

**"Τα πο"** (ρίξτε την μπάλα μια φορά στον τοίχο, χτυπήστε παλαμάκια και πιάστε την πίσω).

**"Ντούμπλε τα πο"** (ρίξτε την μπάλα μια φορά στον τοίχο, χτυπήστε παλαμάκια μια φορά μπροστά και πίσω από την πλάτη σας και πιάστε την πίσω).

**"Άλέ κομβιέ"** (ρίξτε την μπάλα στον τοίχο με το δεξί χέρι σας και πιάστε την πίσω με το ίδιο χέρι).



**"Άλε τροπιέ"** (ρίξτε την μπάλα στον τοίχο με το αριστερό χέρι σας και πιάστε την πίσω με το ίδιο χέρι).

**"Πετί τουρ"** (ρίξτε την μπάλα στον τοίχο, σχηματίστε με τα χέρια στον αέρα ένα φανταστικό κύκλο και πιάστε την πίσω και με τα δύο χέρια).

**"Μασσονέζ"** (Ρίξτε την μπάλα στον τοίχο, χτυπήστε και με τα δυο σας χέρια τους ώμους και πιάστε την πίσω και με τα δύο χέρια).

**"Κυκλονέζ"** (Ρίξτε την μπάλα στον τοίχο, κάντε μια στροφή γύρω και πιάστε την πίσω και με τα δύο χέρια).





**Κόμα Ζε, Σια μπουζιέ,  
Σια μπαρλέ, Τα πο,  
Ντούμπλε τα πο,  
Αλέ κομβιέ, Αλέ τροπιέ,  
Πετί τουρ, Μασσονέζ,  
Κυκλονέζ.**

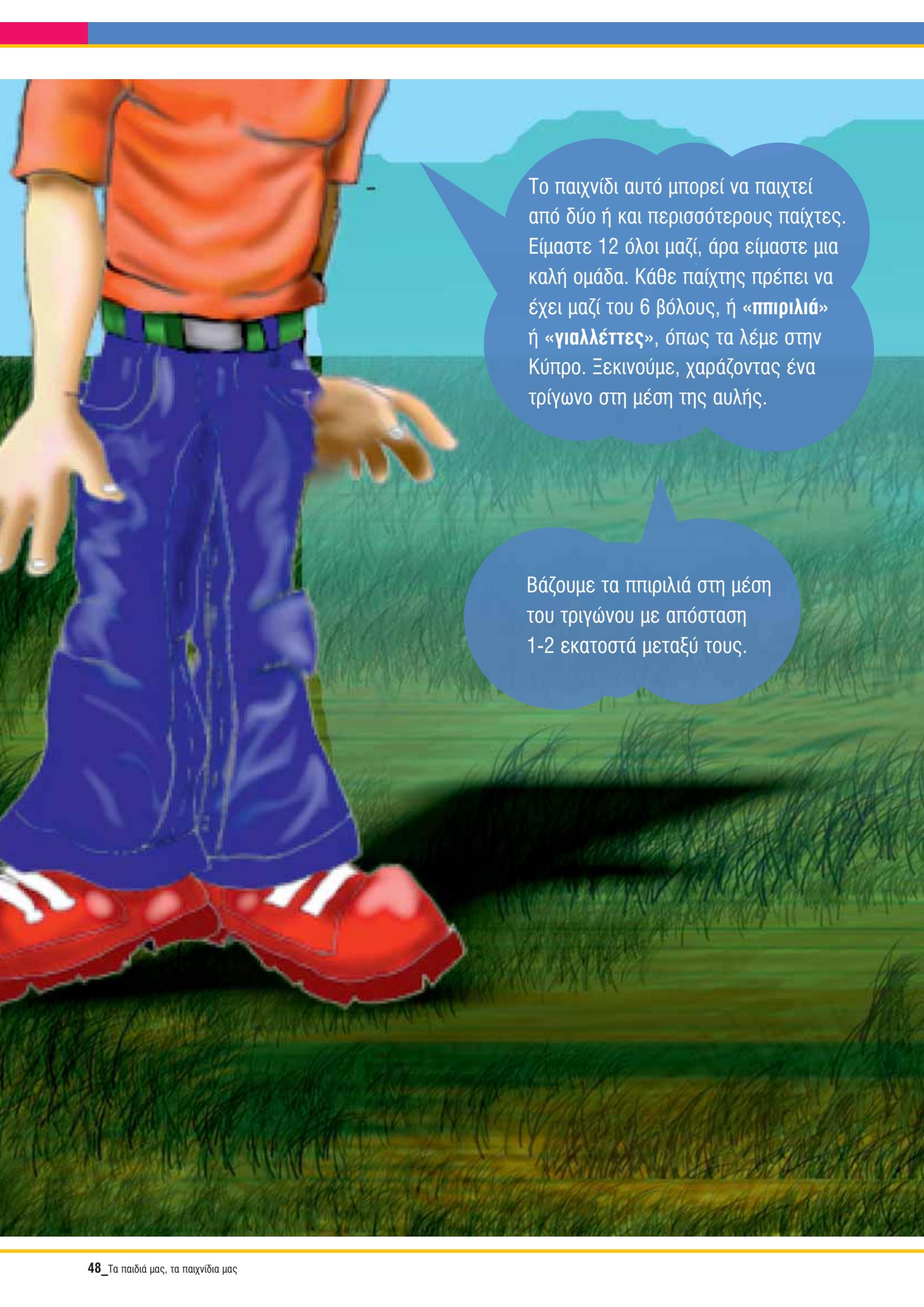
Το παιδί που ξεχνά τις εντολές ή του πέφτει η μπάλα, βγαίνει από το παιχνίδι. Άρα, πρέπει να προσπαθήσουμε να θυμόμαστε τι σημαίνει κάθε λέξη, καθώς και τι πρέπει να κάνουμε όταν ακούμε την καθεμιά. Θα μας πάρει λίγο χρόνο, αλλά θα έχει πλάκα.

Έλα, Χαγκόπ, βοήθησέ μας: Τραγούδα ακόμη μια φορά τις εντολές με την εξήγησή τους. Πού θα πάει; Αργά ή γρήγορα θα τις μάθουμε.



# Πιπύλιά η Γιαλέττες



A close-up illustration of a child's lower body. The child is wearing an orange t-shirt, blue pants, a green belt, and red sneakers with white stripes. They are standing in a field of tall, green grass. Two blue speech bubbles are overlaid on the image. The first bubble is larger and positioned to the right of the child's torso, containing text about playing football. The second bubble is smaller and positioned below the first, containing text about the number of balls used.

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να παιχτεί από δύο ή και περισσότερους παίχτες. Είμαστε 12 όλοι μαζί, άρα είμαστε μια καλή ομάδα. Κάθε παίχτης πρέπει να έχει μαζί του 6 βόλους, ή «ππιριλιά» ή «γιαλλέττες», όπως τα λέμε στην Κύπρο. Ξεκινούμε, χαράζοντας ένα τρίγωνο στη μέση της αυλής.

Βάζουμε τα ππιριλιά στη μέση του τριγώνου με απόσταση 1-2 εκατοστά μεταξύ τους.



Κατόπιν απομακρυνόμαστε περίπου 4-5 μέτρα από το τρίγωνο. Μπορούμε να συζητήσουμε και να αποφασίσουμε πόσο μεγάλη πρέπει να είναι η απόσταση, ανάλογα με το πόσο δύσκολο θέλουμε να κάνουμε το παιχνίδι. Στα 4-5 μέτρα χαράζουμε μια γραμμή. **Το παιχνίδι αρχίζει!**

**Πώς και προς ποια κατεύθυνση;**  
Ο καθένας από μας παίρνει ένα πιπιριλί από το τρίγωνο. Με τη σειρά, ρίχνουμε το πιπιριλί όσο πιο κοντά μπορούμε στη γραμμή.

Αρχικά, πρέπει να επιστρέψουμε στο τρίγωνο και από εκεί να ρίξουμε μακριά ένα από τα πιπιριλιά μας.



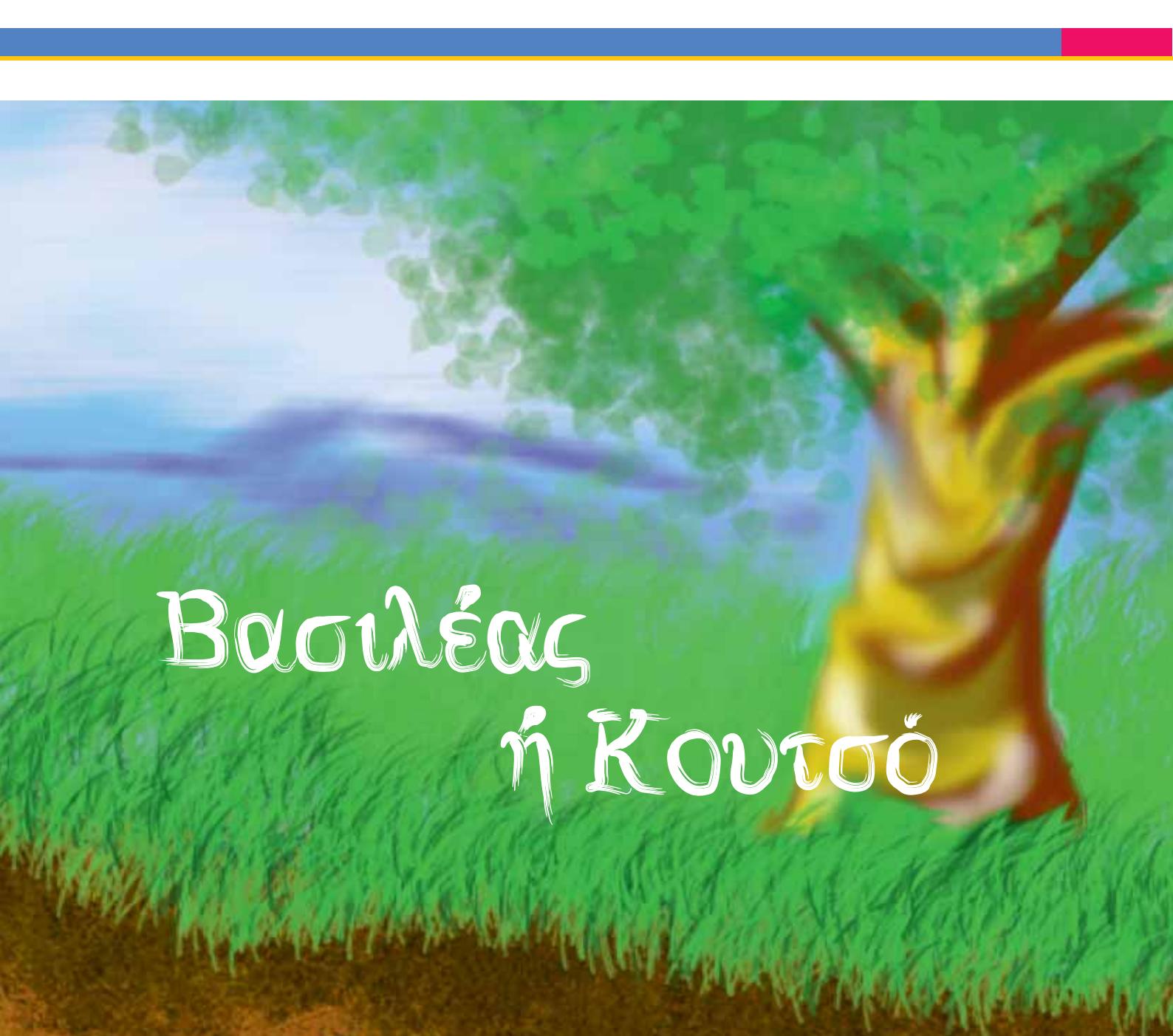
Αφού ρίξουν όλα τα παιδιά, τότε ο παίχτης, του οποίου η γιαλλέττα πλησίασε πιο κοντά τη γραμμή, παίζει πρώτος.

Τα ππιριλιά που βγάζει από το τρίγωνο τα κρατά. Νικητής ή νικήτρια του παιχνιδιού είναι το παιδί που καταφέρνει να πάρει τα περισσότερα ππιριλιά!

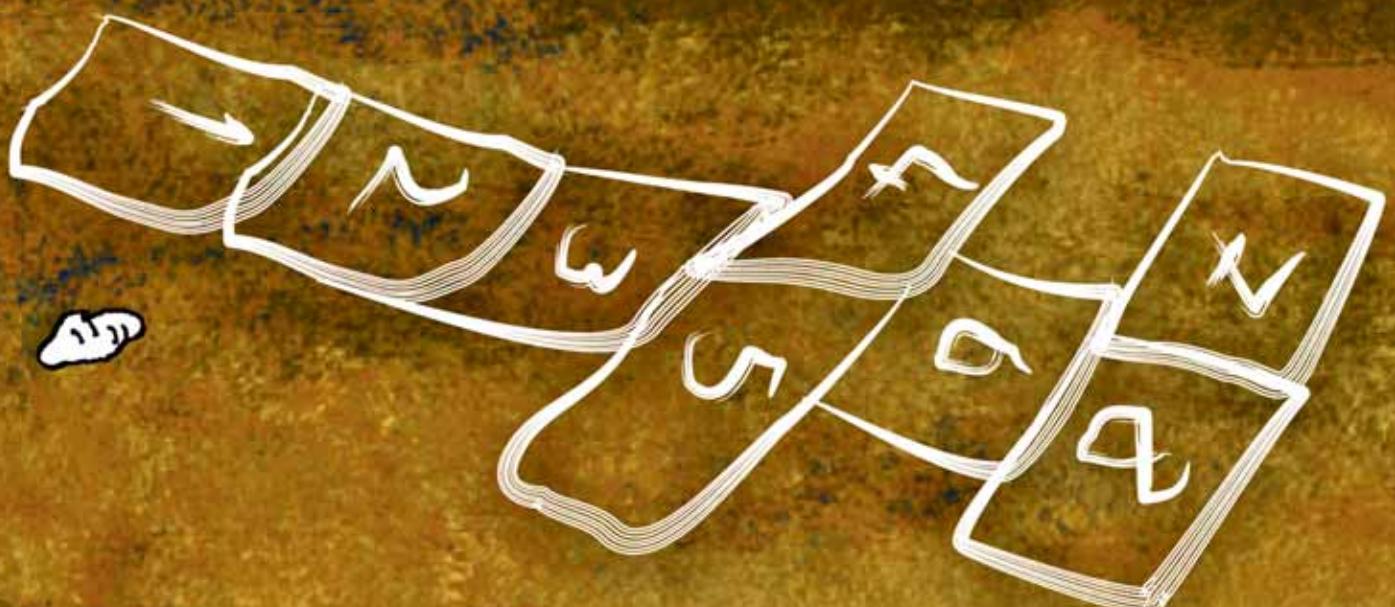
Στόχος του κάθε παίχτη είναι να ρίξει το ππιριλί του με τέτοιο τρόπο, ώστε να βγάλει έξω από το τετράγωνο όσα πιο πολλά ππιριλιά μπορεί.







# Βασιλέας ἡ Κουτσό





Είμαι βέβαιη ότι όλοι και όλες έχετε ακούσει γι' αυτό το παιχνίδι. Παίζεται σε πολλές χώρες του κόσμου. Στην Κύπρο το έπαιζαν σχεδόν παντού, από τις αυλές των σχολείων μέχρι τους δρόμους των χωριών και τα πεζοδρόμια.

Για να παίξουμε το «βασιλέα» ή αλλιώς «κουτσό», χρειαζόμαστε επίπεδες πέτρες, ένα κομμάτι κιμωλίας κι ένα ήσυχο μέρος στην αυλή. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παίχτεί από δύο ή περισσότερους παίχτες.

Ας αποφασίσουμε ποιος θα παίξει πρώτα. Γι' αυτό το παιχνίδι θα χρησιμοποιήσουμε το "Μπο-μπο, μπο-τάπι" για ν' αποφασίσουμε τη σειρά που θα παίξει ο καθένας μας:  
Μπο-μπο, μπο-τάπι,  
τάπι-τάπι ρούσι  
μπο-μπο, μπο-τάπι  
τάπι τάπι κλικ.

Βγήκες. Μένει η Αϊσιέ και παίζει πρώτη.

#### Λίγα λόγια τώρα για τους κανονισμούς του παιχνιδιού:

- Ξεκινούμε με το να ρίξει ο παίχτης που παίζει πρώτος την επίπεδη πέτρα στο τετράγωνο που γράφει τον αριθμό 1.
- Η πέτρα πρέπει να προσγειωθεί στο τετράγωνο αυτό και να μείνει μέσα – σημάδι ότι έφτασε μέχρι εκεί.
- Αν η πέτρα προσγειωθεί σε λανθασμένο τετράγωνο, δυστυχώς το παιδί χάνει τη σειρά του κι ο επόμενος παίχτης παίζει δύο φορές.

- Αν η πέτρα προσγειωθεί στο σωστό τετράγωνο, τότε πρέπει να πηδήσεις με το ένα πόδι πάνω από το τετράγωνο με τον αριθμό 1, στο επόμενο τετράγωνο.
- Στα τετράγωνα με τους αριθμούς 4 και 5 που είναι δίπλα-δίπλα, και στα τετράγωνα με τους αριθμούς 7 και 8, πρέπει να προσγειωθείς με τα δύο πόδια ταυτόχρονα:  
με το αριστερό πόδι στο αριστερό τετράγωνο και με το δεξί πόδι στο δεξί τετράγωνο.
- Να θυμάστε ότι στα τετράγωνα με τους αριθμούς: 1, 2, 3, και 6, θα πηδάτε στο ένα πόδι.
- Όταν θα φθάνετε στα τετράγωνα με τους αριθμούς 7 και 8, θα κάνετε στροφή και θα επιστρέψετε πηδώντας με τον ίδιο τρόπο, πίσω.
- Να θυμάστε να παίρνετε την πέτρα – σημάδι μαζί σας στην επιστροφή.





Νομίζω ότι ξέρω τι πρέπει να κάνω μετά.  
Πρέπει να ρίξω την πέτρα-σημάδι μου στο  
τετράγωνο με τον αριθμό δύο και  
ν' ακολουθήσω την ίδια διαδικασία.



Ακριβώς, πρέπει επίσης να λάβεις υπόψη ότι αν πατήσεις στη γραμμή, ή εάν χάσεις ένα τετράγωνο ή την ισορροπία σου και πέσεις, τελειώνει η σειρά σου και παίζει η επόμενη παίχτρια. Όταν έρθει και πάλι η σειρά σου, πρέπει ν' αρχίσεις από το τετράγωνο όπου σταμάτησες πριν και άφησες την πέτρα-σημάδι σου.

Άρα, η νικήτρια είναι η παίχτρια που καταφέρνει πρώτη να πηδήξει από τον αριθμό 1 ως τον αριθμό 8, βάζοντας την πέτρα σε όλα τα τετράγωνα με τη σειρά, και ξανά πίσω στον αριθμό 1, ολοκληρώνοντας το «γύρο του βασιλέα», έτσι;

Ακριβώς!  
Καλή επιτυχία!



# Σκατούλικα





«Σκατούλικα»;

Έχω ξανακούσει το όνομα αυτού  
του παιχνιδιού, αλλά δεν ξέρω  
πώς ακριβώς παίζεται.

Πρώτα-πρώτα έχουμε να  
στοιβάξουμε, το ένα πάνω  
από το άλλο, τουλάχιστον  
5 άδεια τενεκεδάκια.





Ξέρω, ξέρω! Ένα παιδί αναλαμβάνει «σκατουλιέρης», δηλαδή υπεύθυνος για τα τενεκεδάκια. Ο «σκατουλιέρης» στέκεται σε μια γραμμή, που σχηματίζει ακριβώς πίσω από τη στοίβα με τα τενεκεδάκια.

Οι υπόλοιποι παιχτες στέκονται απέναντι από το «σκατουλιέρη», αρκετή απόσταση μακριά και πίσω από μια άλλη γραμμή. Κάθε παιδί διαλέγει μια επίπεδη πέτρα. Όταν έρθει η σειρά του, τη ρίχνει στοχεύοντας τη στοίβα με τα τενεκεδάκια. Το παιδί που αστοχεί, δηλαδή που η πέτρα του δεν χτυπά πάνω στα τενεκεδάκια, πηγαίνει και στέκεται στο σημείο όπου η πέτρα του έχει προσγειωθεί.



Μόλις κάποιο παιδί πετύχει με την πέτρα του τη στοίβα και ρίξει κάτω τα τενεκεδάκια, τότε όλα τα παιδιά παίρνουν την πέτρα τους και τρέχουν να βρουν «**καταφύγιο**» πίσω από τη γραμμή τους.

Ο «σκατουλιέρης» πρέπει αμέσως να μαζέψει τα τενεκεδάκια, να τα τοποθετήσει ξανά όπως ήταν, το ένα πάνω στο άλλο, και μετά να συλλάβει ένα τουλάχιστον παιδί προτού διασχίσει τη γραμμή του. Εάν το πετύχει, τότε, το παιδί που συνελήφθη παίρνει τη θέση του «σκατουλιέρη» και αυτός ενώνεται με τ' άλλα παιδιά πίσω από την απέναντι γραμμή.

Δηλαδή, αν ο «σκατουλιέρης» δεν καταφέρει να συλλάβει κανένα παιδί, τότε παραμένει στη θέση του;





Ακριβώς έτσι.  
Το παιχνίδι συνεχίζεται με  
τον ίδιο τρόπο, με το νέο  
«σκατουλιέρη» να  
προσπαθεί να προλάβει τα  
παιδιά και αυτά να τρέχουν  
να ξεφύγουν.

Νομίζω κατάλαβα τους  
κανόνες αυτού του  
παιχνιδιού.

Να το δοκιμάσουμε;

Πάμε! Ας  
ξεκινήσει το  
παιχνίδι!



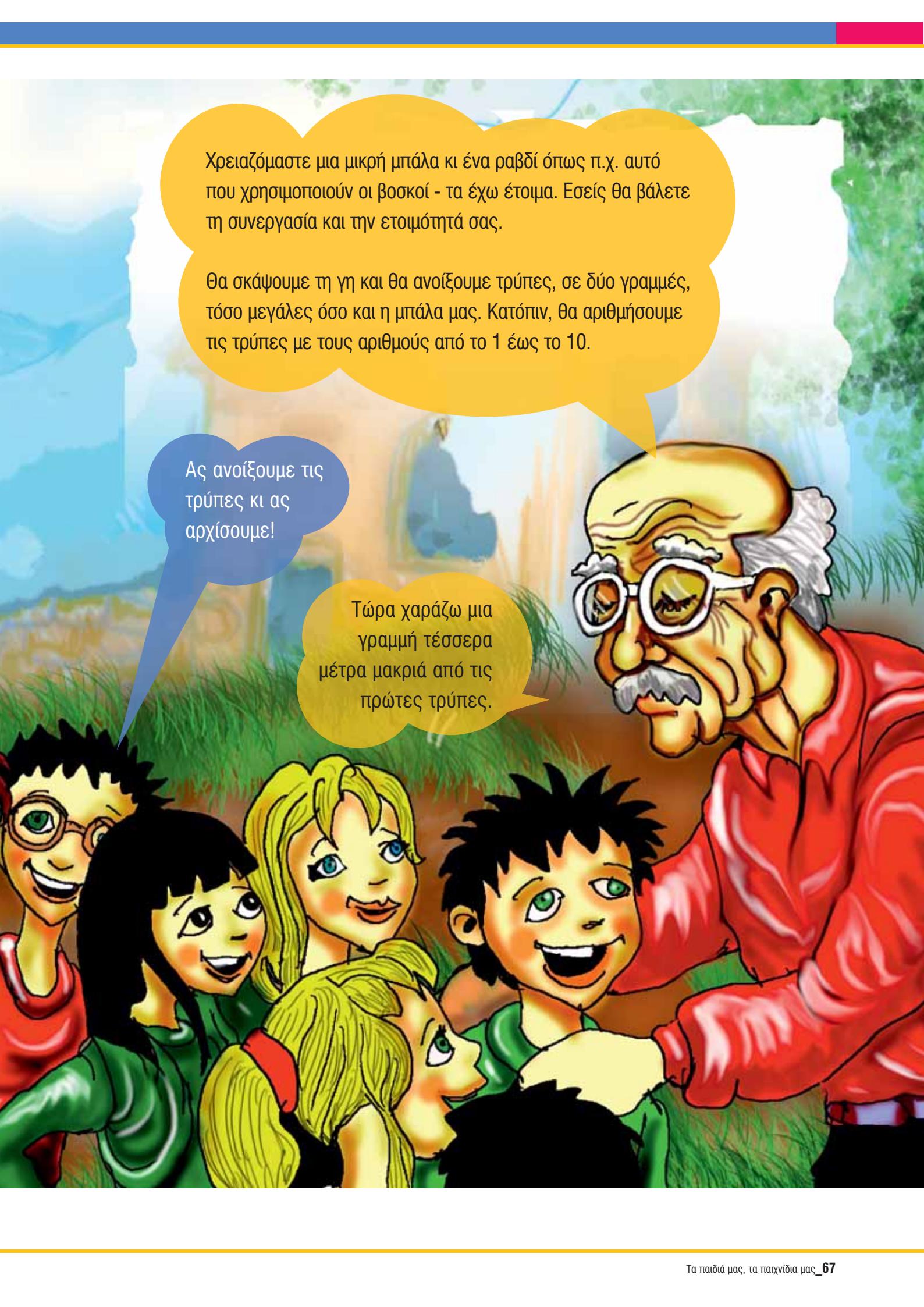


# Το Παιχνίδι με τα Ραβδιά

Άνοιξη, η φύση στα καλύτερά της. Παντού, όλα καταπράσινα, από την οροσειρά του Τροόδους μέχρι και την οροσειρά του Πενταδακτύλου. Ο καιρός ζεστός, το αεράκι δροσερό. Σήμερα, σειρά έχει ένα παιχνίδι ηλικίας περίπου 60 ετών, ακόμα μια ενδιαφέρουσα εμπειρία.

Μαζευτήκαμε πρώτα στο σπίτι του Τζέμρε για μεσημεριανό. Η μητέρα του μας είχε ετοιμάσει μιλοχία\*. Αφού φάγαμε και ξεκουραστήκαμε παιζόντας παιχνίδια στον υπολογιστή, πήγαμε στο χωράφι απέναντι από το σπίτι. Ήταν το μόνο ασφαλισμένο μέρος, μακριά από την τροχαία κίνηση. Εκεί μας περίμενε ο παππούς του Τζέμρε για να μας μιλήσει για **το παιχνίδι με τα ραβδιά**.

\* **Μιλοχία:** Η μιλοχία είναι ένα είδος χόρτου, το οποίο μαγειρεύεται με ρύζι, κρέας αρνιού ή κοτόπουλου. Αποτελεί βασικό πιάτο σε κουζίνες πολλών περιοχών (π.χ. Αίγυπτος, Συρία, Κύπρος) και το συναντούμε τόσο στο τραπέζι του πλούσιου όσο και του φτωχού.



Χρειαζόμαστε μια μικρή μπάλα κι ένα ραβδί όπως π.χ. αυτό που χρησιμοποιούν οι βοσκοί - τα έχω έτοιμα. Εσείς θα βάλετε τη συνεργασία και την ετοιμότητά σας.

Θα σκάψουμε τη γη και θα ανοίξουμε τρύπες, σε δύο γραμμές, τόσο μεγάλες όσο και η μπάλα μας. Κατόπιν, θα αριθμήσουμε τις τρύπες με τους αριθμούς από το 1 έως το 10.

Ας ανοίξουμε τις τρύπες κι ας αρχίσουμε!

Τώρα χαράζω μια γραμμή τέσσερα μέτρα μακριά από τις πρώτες τρύπες.

**Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι οι ακόλουθοι:**

- Θα χτυπήσετε την μπάλα και θα προσπαθήσετε να τη βάλετε σε μιαν από τις τρύπες.
- Αν τα καταφέρετε, τότε η ομάδα σας θα κερδίσει τόσους βαθμούς ίσους με τον αριθμό που έχει δοθεί σ' εκείνη την τρύπα και θα έχει το δικαίωμα να προσπαθήσει και πάλι. Το αποτέλεσμα καταγράφεται.



- Οι παίχτες της μιας ομάδας συνεχίζουν να παιζουν. Αν δεν πετύχουν την επόμενη τρύπα, τότε, θα είναι η σειρά της άλλης ομάδας να παίξει.
- Το παιχνίδι θα τελειώσει όταν μπει η μπάλα της μιας ομάδας σε όλες τις τρύπες.
- Η ομάδα με τους περισσότερους βαθμούς είναι η νικήτρια.

Μετά απ' αυτό....

**Οι παίχτες της ηττημένης ομάδας θα μεταφέρουν τους παίχτες της ομάδας των νικητών στην πλάτη τους από τις τρύπες στη γραμμή.**

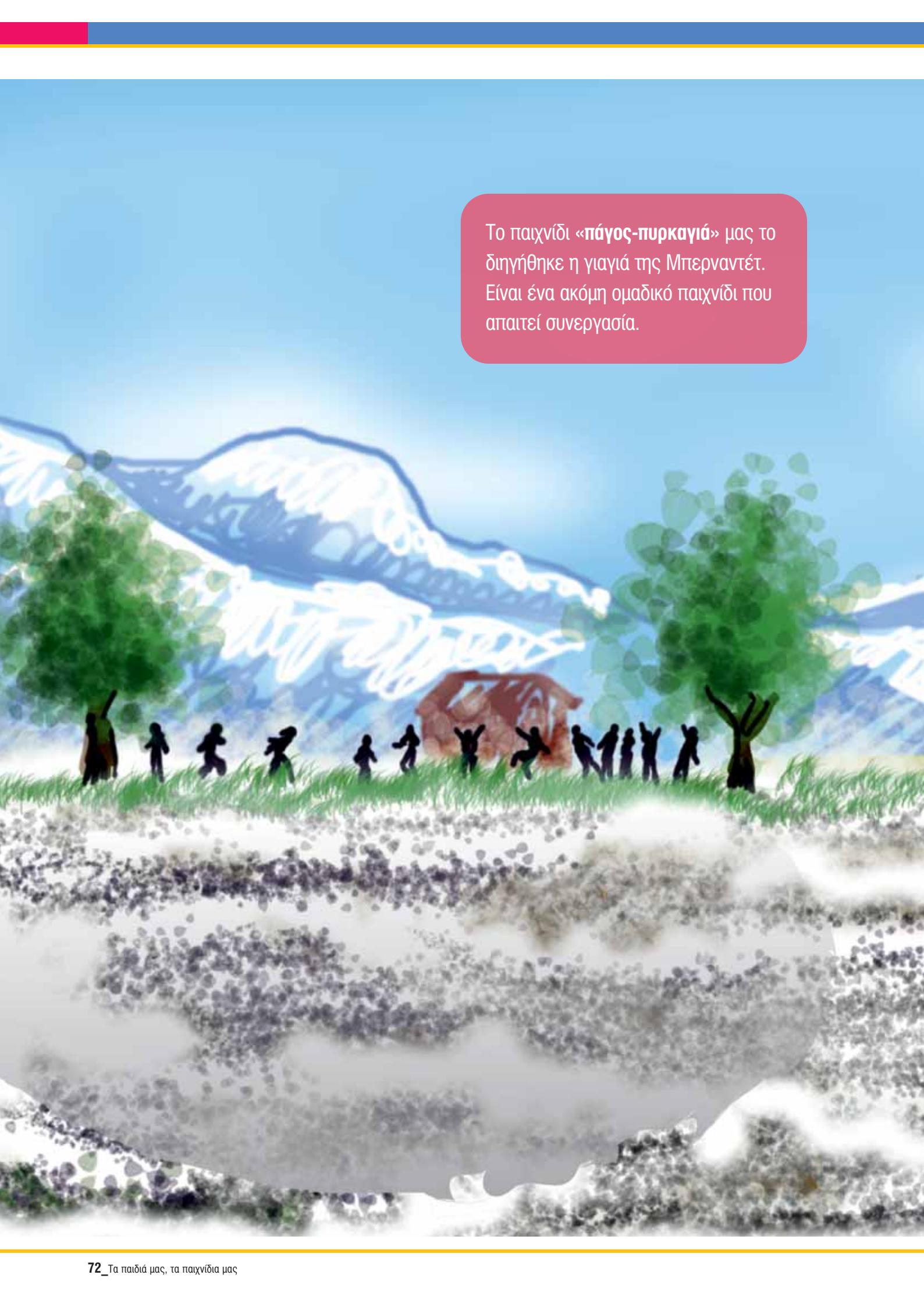
**Ας αρχίσουμε  
το παιχνίδι!**





# Πάγος - Φωτιά





Το παιχνίδι «πάγος-πυρκαγιά» μας το διηγήθηκε η γιαγιά της Μπερναντέτ. Είναι ένα ακόμη ομαδικό παιχνίδι που απαιτεί συνεργασία.



Θα χωριστούμε σε δύο ομάδες.  
Η μια ομάδα θα ονομαστεί  
«πάγος» και η άλλη  
«πυρκαγιά». Ας ονομάσουμε  
την ομάδα της Μαρίας  
«πυρκαγιά» και την ομάδα του  
Τζιοβάννι «πάγο».

Είναι εύκολο να παιχτεί το παιχνίδι!

- Η ομάδα «πάγος» θα κυνηγήσει την ομάδα «πυρκαγιά».
- Όταν ένα παιδί του πάγου αγγίξει ένα παιδί της πυρκαγιάς, τότε το παιδί της πυρκαγιάς παγώνει και μένει επιτόπου, ακίνητο.
- Αυτό το παιδί μπορεί να ξαναμπεί στο παιχνίδι, αν ένα από τα παιδιά της πυρκαγιάς, της δικής του δηλαδή ομάδας, το αγγίξει. Κι αυτό γιατί η φωτιά-πυρκαγιά λιώνει τον πάγο και κάνει τον παιχτη ενεργό.



- 
- Εάν η ομάδα του πάγου καταφέρει να μετατρέψει όλους τους παίχτες της ομάδας πυρκαγιάς σε πάγο, τότε αυτή θα είναι η νικήτρια ομάδα.
  - Οι ομάδες στη συνέχεια αλλάζουν ονόματα και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

Το παιχνίδι  
αρχίζει!





# Το Πανχνίδι με τα Κόκκαλα



Έφτασε η στιγμή να αξιολογήσουμε τι έχουμε κάνει και να σκεφτούμε τι άλλο θα μπορούσαμε να ανακαλύψουμε. Συμφωνούμε όλοι και όλες πως ο χρόνος που έχουμε περάσει συγκεντρώνοντας πληροφορίες και θύμησες για μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς, οι παππούδες και οι γιαγιάδες ήταν παραγωγικός. Έχουμε παίξει διάφορα παιχνίδια, κάποια από τα οποία είναι σήμερα εντελώς ξεχασμένα, ενώ κάποια παραμένουν δημοφιλή. Έχουμε επίσης περάσει μαζί πολλές ώρες ευχάριστα και δημιουργικά. Όλοι είμαστε ικανοποιημένοι με τα όσα ανακαλύφθηκαν, μέχρι που ο Χαγκόπ κάνει την ερώτηση.

Καλά, και τι έκαναν παλαιότερα τα παιδιά  
όταν έπεφτε το σκοτάδι; Δεν έχουμε βρει  
κανένα παιχνίδι που να παίζεται νύχτα.  
Πρέπει να υπάρχει κάποιο παιχνίδι που  
να χρησιμοποιεί το μυστήριο του  
σκοταδιού.



Συνωμοτικά χαμόγελα σχηματίζονται στα πρόσωπά μας στο άκουσμα της ερώτησης αυτής. Ο Αντρέας έχει δίκαιο. Όλα όσα έχουμε ανακαλύψει ως τώρα είναι μόνο ένα μικρό μέρος των παιχνιδιών του παρελθόντος – κάποια θα μείνουν για πάντα άγνωστα σε μας, χαμένα στο παρελθόν. Παρόλα αυτά, το ενδιαφέρον μας έχει πια κεντριστεί – αυτή ήταν μια έλλειψη, άρα η έρευνα θα πρέπει να συνεχιστεί. Το κάθε παιδί θα πρέπει να ψάξει τώρα στις τοπικές βιβλιοθήκες και να ρωτήσει γονείς, παππούδες και γιαγιάδες, προσπαθώντας να συμπληρώσει ό,τι λείπει.



Την επόμενη ημέρα, η παρέα είναι και πάλι μαζί. Σχεδόν όλα τα παιδιά έχουμε βρει και από ένα, ή και δύο παιχνίδια που παίζονταν με τη βοήθεια του σκοταδιού. Στην αρχή, μοιραζόμαστε τις πληροφορίες μεταξύ μας. Είναι φανερό πως τα νυχτερινά παιχνίδια δεν είναι λιγότερα σε αριθμό από τ' άλλα. Δεν μας είναι καθόλου δύσκολο να διαλέξουμε ποιο από τα παιχνίδια θα παίξουμε για να σας αποχαιρετήσουμε: είναι το παιχνίδι που προάγει περισσότερο τη συνεργασία.

Το παιχνίδι ονομάζεται «**το παιχνίδι με τα κόκαλα**» και το έχουμε μάθει από τη μητέρα του Χαζάρ. Μπορεί να το παίξει ένα παιδί ή μια ομάδα παιδιών. Η καλύτερη ώρα γι' αυτό το παιχνίδι είναι μόλις νυχτώσει για τα καλά. Μπορεί βέβαια να παιχτεί και τη μέρα σ' ένα χώρο γεμάτο με γρασίδι, φτάνει να είναι χειμώνας.

Γιατί:

Καταρχήν πρέπει να χωριστούμε σε δύο ομάδες. Κατόπιν πρέπει να επιλέξουμε ένα παιδί από μας για να είναι αυτό που θα ρίξει το κόκαλο. Το καθήκον αυτού του παιδιού είναι να ρίξει το κόκαλο όσο πιο μακριά μπορεί, με όλη τη δύναμή του.

Τα μέλη της ομάδας θα σταθούν μπροστά από το συμπαίχτη που πρόκειται να ρίξει το κόκαλο κοιτάζοντας από την άλλη μεριά. Όπως μπορείτε να υποθέσετε, αυτό γίνεται για να μη δουν πού θα πέσει το κόκαλο. Το παιδί που έριξε το κόκαλο, ενημερώνει τα άλλα παιδιά που σκορπίζονται για να το βρούν.

Το κόκαλο πρέπει να επιστραφεί, με κάποιο τρόπο, πίσω σ' αυτό που το έριξε. Αυτό είναι το κύριο σημείο του παιχνιδιού. Όταν το παιδί που το έριξε ξαναπάρει πίσω το κόκαλό του, τότε η ομάδα που το βρήκε και το παρέδωσε, κερδίζει βαθμούς. Όμως το παιδί που θα βρει το κόκαλο δεν πρέπει ν' αφήσει κανέναν να το αντιληφθεί.

Τι θα συμβεί όταν κάποιο παιδί βρει το κόκαλο;







