

ΦΤ.Ε.Ι ΗΠΕΙΡΟΥ

ΣΧΟΛΗ Ε.Υ.Π.

ΤΜΗΜΑ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΙΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

“ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΗΛΙΚΙΑΣ ΔΥΟ ΕΩΣ
ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΕΤΩΝ”



ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥ ΕΛΕΝΗ

ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ

ΒΡΑΝΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ, Α.Μ. 11438

ΚΟΤΕΝΙΔΟΥ ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ, Α.Μ: 11660

ΙΩΑΝΝΙΝΑ 2013

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία μελετάμε το παιχνίδι, τη φύση του, τη συμβολή του στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού στη νηπιακή ηλικία, την οργάνωσή του στο χώρο του παιδικού σταθμού, καθώς επίσης και το ρόλο του παιδαγωγού αλλά και το ρόλο του γονέα.

Η μέθοδος που χρησιμοποιήσαμε είναι η ανασκόπηση της βιβλιογραφίας.

Το παιχνίδι έχει πολύ σημαντικό ρόλο στη νηπιακή ηλικία του παιδιού καθώς συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξή του. Επίσης, η οργάνωση του παιχνιδιού στον παιδικό σταθμό έχει ιδιαίτερη σημασία επειδή από αυτή εξαρτάται η αποτελεσματικότητα και η επίδρασή του στο παιδί. Επιπλέον, ο ρόλος του παιδαγωγού είναι εξίσου σημαντικός εφόσον με αυτό τον τρόπο γίνεται πιο σωστή η καθοδήγηση του παιδιού πάνω στο παιχνίδι. Τέλος, η συμμετοχή των γονέων στο παιχνίδι του παιδιού τους είναι καθοριστική στη ψυχολογία του, καθώς με αυτόν τον τρόπο το παιδί αποκτά ένα συνοδοιπόρο στο παιχνίδι ολοκληρώνοντας έτσι πιο σωστά τη διαδικασία του παιχνιδιού και ταυτόχρονα πιο ευχάριστα και πιο διασκεδαστικά.

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	2
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	8
ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	8
1.1 Ορισμός του Παιχνιδιού.....	8
1.2 Ιστορική αναδρομή.....	12
1.2.1. Το παιχνίδι στους αρχαίους Ανατολικούς Λαούς.....	13
1.2.2. Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα.	14
1.2.3 Το παιχνίδι στη ρωμαϊκή και βυζαντινή περίοδο	15
1.2.4. Το παιχνίδι στον Μεσαίωνα	16
1.2.5 Το παιχνίδι στη Τουρκοκρατία.....	16
1.2.6. Το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους.....	17
1.2.7. Το παιχνίδι στη Σημερινή Εποχή.	17
1.3 Παιχνίδια της Αρχαιότητας που παίζονται μέχρι και σήμερα.....	18
1.4. Θεωρίες για το παιχνίδι.	19
1.4.1. Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.....	19
1.4.2. Η θεωρία της ανάπαυσης.....	20
1.4.3. Η ψυχαναλυτική θεωρία ή η θεωρία της κάθαρσης.....	21
1.4.4. Η θεωρία του αταβισμού	22
1.4.5. Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης ή της αυτομόρφωσης.....	22
1.4.6. Η θεωρία της προβολής του Εγώ ή ψυχολογική θεωρία.....	23
1.4.7. Η θεωρία της πολιτιστικής διαπραγμάτευσης του J. Huizinga	23
1.4.8. Η θεωρία της υπαρξιακής διέγερσης	24
1.4.9. Η θεωρία της άμιλλας.....	24
1.4.10. Η θεωρία της κοινωνικο-γνωστικής ανάπτυξης του J. Piaget και L. Vygotsky	24
1.4.11. Η πολιτιστική θεωρία.....	25

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	27
ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	33
Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΟΛΟΠΛΕΥΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ	33
3.1. Παιχνίδι και γνωστική ανάπτυξη.....	33
3.2. Παιχνίδι και γλωσσική ανάπτυξη.....	37
3.3. Παιχνίδι και κινητική ανάπτυξη.....	38
3.4. Παιχνίδι και ανάπτυξη της προσωπικότητας.....	42
3.5. Παιχνίδι και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη.....	44
3.6. Παιχνίδι και νοητική ανάπτυξη.....	48
3.7. Παιχνίδι και κοινωνική ανάπτυξη.....	50
3.8. Παιχνίδι και σωματική ανάπτυξη.....	53
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	55
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ	55
4.1. Γενικά για την οργάνωση του νηπιαγωγείου.....	55
4.2. Γενικά για τις γωνιές του νηπιαγωγείου.....	56
4.2.1 Η γωνιά της παρατήρησης-συζήτησης.....	56
4.2.2. Η γωνιά του κουκλόσπιτου.....	58
4.2.3. Η γωνιά των μεταμφιέσεων.....	59
4.2.4. Η γωνιά με το μαγαζάκι.....	61
4.2.5. Η γωνιά της βιβλιοθήκης.....	63
4.2.6. Η γωνιά της μουσικής.....	66
4.2.7. Γωνιά παιδαγωγικών παιχνιδιών.....	67
4.2.8. Η γωνιά του οικοδομικού υλικού.....	69
4.2.9. Η γωνιά του κουκλοθέατρου.....	71
4.2.10. Η γωνιά των εικαστικών ή καλλιτεχνική γωνιά.....	73

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	77
ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΦΥΛΟ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	77
5.1. Παιχνίδι και γονείς.....	77
5.2. Διαφορά φύλων	78
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	80
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	80
6.1 Το παιχνίδι ως μέθοδος διάγνωσης.....	80
6.2 Το παιχνίδι ως μέσο θεραπείας- παιγνιοθεραπεία.	81
6.3. Μορφές παιγνιοθεραπείας.	84
6.4. Ο ρόλος του παιγνιοθεραπευτή.....	85
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	88
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	91
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	95

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι αποτελεί ουσιώδη παράγοντα για την ομαλή εξέλιξη του παιδιού και τη φυσιολογική προσαρμογή του στη ζωή. Το παιχνίδι είναι απόλυτα συνυφασμένο με τη ζωή του παιδιού. Το παιδί μέσα από το παιχνίδι αντιλαμβάνεται καλύτερα τη ζωή καθώς εκείνο εκφράζει την ίδια την ζωή. Παίζοντας το παιδί βρίσκεται στο δικό του κόσμο, ο οποίος τοποθετείται μεταξύ της φαντασίας και της πραγματικότητας (Μετοχιανάκη,2000).

Αν το παιχνίδι ήταν απλώς μια μοναδική, μεμονωμένη εκδήλωση, μια διαδεδομένη, αλλά προσωρινή και ακίνδυνη παρεκτροπή της παιδικής ηλικίας, τότε θα ήταν ενδιαφέρον ίσως σαν γεγονός, αλλά η μελέτη του παιχνιδιού θα είχε πολύ μικρή επιστημονική αξία. Ωστόσο, το παιχνίδι έχει συνδεθεί με τη δημιουργικότητα, τη λύση προβλημάτων, την εκμάθηση της γλώσσας, την ανάπτυξη των κοινωνικών ρόλων και με μια σειρά από άλλα γνωστικά και κοινωνικά φαινόμενα (Garvey, 1990:14).

Τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού εξέφραζαν ανέκαθεν αξιόλογοι φιλόσοφοι, παιδαγωγοί, και ψυχολόγοι, οι οποίοι ασχολήθηκαν με τη μελέτη και την ανάλυσή του.

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας μας αναφερόμαστε στον ορισμό του παιχνιδιού, στην ιστορική αναδρομή του καθώς και σε ορισμένες θεωρίες όπως: η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας, η θεωρία της κοινωνικογνωστικής ανάπτυξης του Piaget και του Vygotsky, η θεωρία της προβολής του εγώ, η θεωρία της ανάπαυσης κ.α.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, αναφερόμαστε στα είδη του παιχνιδιού όπως τα κινητικά, πνευματικά, τα κοινωνικά, τα παιχνίδια πονηρίας και φαντασίας.

Στο τρίτο κεφάλαιο, αναφέρουμε τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού και πιο συγκεκριμένα στην νοητική, γνωστική, κοινωνική, κινητική, συναισθηματική, γλωσσική, σωματική, και στην ανάπτυξη της προσωπικότητας.

Στο τέταρτο αναφερόμαστε στην οργάνωση του παιχνιδιού στον παιδικό σταθμό, και πιο συγκεκριμένα στις γωνιές του παιδικού σταθμού όπως η γωνιά της βιβλιοθήκης, της μουσικής, των εικαστικών, του κουκλοθέατρου, των μεταμφιέσεων, της συζήτησης και των παιδαγωγικών παιχνιδιών.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, αναφέρουμε τη σημασία του ρόλου των γονέων στο παιχνίδι των παιδιών, καθώς επίσης και τις διαφορές που παρουσιάζονται στη διαδικασία του παιχνιδιού ανάμεσα στα δύο φύλα.

Τέλος, στο έκτο και τελευταίο κεφάλαιο, αναφερόμαστε στο παιχνίδι ως μέσο διάγνωσης και θεραπείας προβλημάτων στην ανάπτυξη του παιδιού, δηλαδή την παιγνιοθεραπεία, καθώς επίσης τις μορφές της και τον ρόλο του παιγνιοθεραπευτή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1.1 Ορισμός του Παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είναι ταυτόσημο με το παιδί, γιατί από αυτό αρχίζει και αυτό περισσότερο ενδιαφέρει κατά τη βιολογική του ανάπτυξη. Από τη γέννησή του κινείται χωρίς εξωτερικό σκοπό, χρησιμοποιώντας όλες του τις σωματικές και ψυχοπνευματικές λειτουργίες, παίζοντας κάθε στιγμή (Αντωνιάδης, 1994).

Έχουν γίνει πολλές προσπάθειες για τη διατύπωση ενός ακριβή ορισμού για το παιχνίδι.

Αρχικά, μιλώντας για το παιχνίδι, εννοούμε την περιεκτική έννοια της λέξης όπως χρησιμοποιείται και περιλαμβάνει: α) γενική έννοια του παίξιν (play), β) το περιεχόμενο της παιγνιώδους δράσης (π.χ. παιχνίδια κανόνων, συμβολικό παιχνίδι) και γ) το μέσο με το οποίο πραγματοποιείται το παίξιμο (toy) (Γκουγκουλή, 2000).

Ο Freud θεωρούσε το παιχνίδι ως ένα ασφαλές πλαίσιο μέσω του οποίου τα παιδιά μπορούν να εκφράσουν αρνητικά ή απαγορευμένα συναισθήματα. Ο Piaget και ο Vygotsky, από την άλλη μεριά, θεωρούσαν το παιχνίδι ως ένα τρόπο ανάπτυξης. Κάθε μια από τις απόψεις περιέχουν ένα κομμάτι αλήθειας, αλλά καμιά τους δεν μπορεί να θεωρηθεί πλήρης. Η James παρατηρεί ότι η έννοια «παιχνίδι» διαφεύγει ενός σταθερού ορισμού, γεγονός που οδηγεί σε εννοιολογικό αδιέξοδο, ενώ η Garvey υποστηρίζει ότι το παιχνίδι υπήρξε πάντα μια απείθαρχη έννοια και ότι η καθημερινή χρήση του όρου, η κεντρική ιδέα μοιάζει αρκετά σαφής, αλλά οι λεπτομέρειες της ιδέας είναι θαμπές. Παράλληλες είναι και οι απόψεις του Huizinga, ο οποίος υποστηρίζει ότι: «το παιχνίδι είναι μια λειτουργία της ζωής, αλλά δεν επιδέχεται ακριβή ορισμό από λογική, βιολογική είτε αισθητική άποψη». Ο Bundy καταλήγει ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο να οριστεί λόγω της πολυδιάστατης φύσης του, ενώ οι Hutt et al. υποστηρίζουν την πολυπλοκότητά του και αναγνωρίζουν ότι η λέξη «παιχνίδι» είναι απλώς ένας όρος για πολλά και διάφορα είδη

συμπεριφοράς. Η αδυναμία αυτή του προσδιορισμού της έννοιας «παιχνίδι» αποτελεί παράγοντα που αναγκάζουν τους ερευνητές να εξετάζουν το παιχνίδι περισσότερο σαν μέσο για να μελετήσουν άλλα χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς του παιδιού, όπως την προσοχή ή τις κινητικές δεξιότητες και όχι το παιχνίδι σαν αυτοτελή συμπεριφορά (Χατζηδήμου, Τατατόρη, 2011).

Το παιχνίδι δεν είναι απλώς μια δραστηριότητα, αλλά μια γεμάτη με νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν τον κόσμο τους με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με τους φίλους (Αυγητίδου, 2001).

Το παιχνίδι αποτελεί ουσιώδη παράγοντα για την ομαλή εξέλιξη του παιδιού και τη φυσιολογική του προσαρμογή στη ζωή. Χαρακτηρίζεται ως ένα «γενικό φαινόμενο που παρατηρούμε κυρίως στον αναπτυσσόμενο άνθρωπο, το οποίο εκδηλώνεται ελεύθερα, αυτόβουλα και αβίαστα ως ακαταμάχητη εσωτερική παρόρμηση για ελεύθερη κίνηση και χαροποιό δράση» (Μετοχιανάκη, 2000).

Με τον όρο «παιχνίδι» εννοούμε όχι μόνο τα διάφορα ομαδικά και ατομικά παιχνίδια, αλλά και τις σωματικές και πνευματικές παιχνιδώδεις ασκήσεις, όπως η λύση σταυρολέξων, γρίφων, η εργασία με μηχανικά παιχνίδια, οι λεκτικές ασκήσεις, οι εργασίες με ξύλο και πηλό, το παιδικό θέατρο, οι σχολικές γιορτές, η ιχνογραφία, η ζωγραφική, το τραγούδι κ.λ.π. Το παιδί, ακόμα και στην περίπτωση που δεν έχει στην διάθεση τα απαραίτητα ή άλλα υλικά για να παίξει, τότε με τη φαντασία του, δημιουργεί φανταστικές περιπέτειες με ήρωα τον εαυτό του. Το φαινόμενο αυτό είναι επίσης παιχνίδι (Αντωνιάδης, 1994:25).

Πρωταρχικό κίνητρο του παιχνιδιού είναι η εσωτερική ανάγκη που νιώθει το παιδί για να χαρεί, να ψυχαγωγηθεί και να διασκεδάσει. Με το παιχνίδι, το παιδί θέλει να χαρεί αλλά και να γνωρίσει τη ζωή.

Οι παιγνιώδης δραστηριότητες συνοδεύονται από μία αυθόρμητη, φυσική, αβίαστη και κυρίως χαρούμενη ψυχική συμμετοχή, που αντικατοπτρίζει την παιδική ζωή του ανθρώπου.

Εδώ παραθέτονται συγκεκριμένα περιγραφικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία μπορούν να θεωρηθούν σημαντικά για τον ορισμό του. Οι περισσότεροι μελετητές του παιχνιδιού παρατήρησαν και κατέγραψαν τα ακόλουθα:

Το παιχνίδι είναι ευχάριστο, διασκεδαστικό. Ακόμα κι όταν στην πραγματικότητα παρουσιάζει σημάδια φαιδρότητας, εξακολουθεί να εκτιμάται θετικά από αυτόν που παίζει.

Το παιχνίδι είναι αυθόρμητο και εθελοντικό. Δεν είναι υποχρεωτικό, αλλά επιλέγεται ελεύθερα από τον παίκτη.

Το παιχνίδι απαιτεί αρκετή δραστηριότητα από τη πλευρά του παίκτη. (Garvey, 1990:13)

Το παιχνίδι μοιάζει με τις δραστηριότητες της πραγματικότητας, διαφέρει ωστόσο από αυτές στο ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού η πραγματικότητα «αναιρείται» και δεν ισχύουν οι συνήθεις συνέπειες μιας πράξης. Το συμβολικό παιχνίδι περιλαμβάνει διαφορετικές συμπεριφορές από εκείνες της πραγματικότητας, όπως π.χ. μια πάλη στα πλαίσια του παιχνιδιού η οποία πραγματοποιείται με χαμόγελα ή ξεκαρδιστικά γέλια και διαφέρει κατά πολύ από έναν αληθινό καυγά.

Το παιχνίδι διέπεται από τους δικούς του, εσωτερικούς κανόνες οι οποίοι καθορίζονται κατά τη διάρκειά του και μπορεί να διαφοροποιούνται κάθε φορά ανάλογα με τις προτιμήσεις και τις διαθέσεις των ατόμων που συμμετέχουν (Δημητρίου, Χατζηνεοφύτου, 2001).

Σχεδόν όλες οι θεωρίες βλέπουν το παιχνίδι σαν χρήσιμη ενέργεια και συχνά το συσχετίζουν με το γέλιο και τη διασκέδαση. Διότι τα παιδιά όταν παίζουν συχνά είναι πολύ προσηλωμένα και σοβαρά σε αυτό και φαίνεται ότι διασκεδάζουν, επειδή δεν είναι υποχρεωμένα να το κάνουν. Έτσι η ελευθερία επιλογής μια δραστηριότητας είναι ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (Αντωνιάδης, 1994:30).

Θα μπορούσαμε, επιπλέον, να ορίσουμε το παιχνίδι σαν μια δραστηριότητα:

Ελεύθερη: στην οποία ο παίκτης δεν μπορεί να υποχρεωθεί να πάρει μέρος, αλλιώς το παιχνίδι χάνει αυτόματα τη φύση του σαν ελκυστική και χαρούμενη ψυχαγωγία.

Αβέβαιη: η εξέλιξή του δεν μπορεί να είναι προκαθορισμένη, ούτε το αποτέλεσμα να είναι προκαταβολικά γνωστό-καθώς μια ορισμένη ελευθερία, ως προς την ανάγκη επιπόνησης ανταπαντήσεων, επαφίεται υποχρεωτικά στην πρωτοβουλία του παίκτη

Μη παραγωγική: δεν δημιουργεί ούτε αγαθά, ούτε πλούτο, ούτε κανενός είδους νέο στοιχείο και, πέρα από τη μετατόπιση ιδιοκτησίας μέσα στο κύκλο των παικτών, καταλήγει σε μια κατάσταση ίδια με εκείνη που υπήρχε στην αρχή του παιχνιδιού

Ρυθμισμένη από κανόνες: υπόκειται σε συμβάσεις που αναστέλλουν τους κανονικούς νόμους και δημιουργούν προσωρινά μια νέα νομοθεσία, τη μοναδική που ισχύει.

Μυθοπλαστική: συνοδευόμενη από μια ειδική συνείδηση δευτερεύουσας πραγματικότητας ή καθαρής μη-πραγματικότητας σε σχέση με τη τρέχουσα ζωή (Παπαθανασίου, Πιάνου, 1993:48).

Εκτός από τον ορισμό του παιχνιδιού ως έννοια, χρειάζεται να αναφέρουμε και το παιχνίδι ως υλικό.

Τι είναι, λοιπόν, αυτό που προσδίδει σε ένα αντικείμενο την ιδιότητα του παιχνιδιού; Κάθε αντικείμενο ή στήριγμα, ανάλογα με το πώς χρησιμοποιείται, μπορεί δυνητικά να θεωρηθεί παιχνίδι. Ένα χαλίκι, ένα κομμάτι σπάγγου, ένα ραβδί μπορεί να ονομαστεί «παιχνίδι», όπως ακριβώς και ένα κατασκευασμένο αντικείμενο που βρίσκουμε σε ένα πολύ εξειδικευμένο κατάστημα παιχνιδιών. Αντιστρόφως, τα πολύ εξεζητημένα παιχνίδια με τα οποία δεν παίζει το παιδί, δεν είναι παρά άψυχα αντικείμενα. Υπάρχουν αντικείμενα που έχουν ονομαστεί παιχνίδια και βρίσκονται στην υπηρεσία της εκμάθησης, ενώ καθόλου δεν χρησιμεύουν ως παιχνίδια, και άλλα, τα οποία ποτέ δεν προορίζονταν για παιχνίδι και παρόλα αυτά θα αποτελέσουν το επίκεντρό του (Berthe, 2004).

Τελικά μπορεί να εξακολουθεί να μας διαφεύγει ο ακριβής ορισμός, ωστόσο, θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε το παιχνίδι σαν μια διαδικασία η οποία περιλαμβάνει μια σειρά συμπεριφορών, κινήτρων, ευκαιριών, πρακτικών ικανοτήτων και αντιλήψεων που ενισχύουν τη συνεργασία, τη ψυχαγωγία και τη μάθηση (Χατζηδήμου, Ταράτορη, 2011).

1.2 Ιστορική αναδρομή.

Το παιχνίδι στην αρχική του μορφή, χάνεται μέσα στη προϊστορία. Τα πρώτα, απλά παιχνίδια, δημιουργία του παιδιού, ακολούθησαν μια παράδοση από γενιά σε γενιά και είχαν μια ραγδαία, ανοδική και εξελικτική πορεία, παράλληλα προς τη πολιτική, ιστορική και πολιτιστική εξέλιξη των λαών. Όσο ο άνθρωπος εξελίσσονταν βιολογικά και πνευματικά, τόσο τα παιχνίδια έπαιρναν σύνθετη μορφή, γίνονταν περισσότερα, πνευματικότερα και πλούσια σε ποικιλία ως προς το περιεχόμενο.

Η προσπάθεια, ο αγώνας για τη ζωή και η γεύση της χαράς του παιχνιδιού εμφανίστηκαν μαζί με τον άνθρωπο και ο πρωτόγονος είναι το πρώτο δείγμα του. Από τα διάφορα αρχαιολογικά ευρήματα, σκαλιστές πέτρες, εργαλεία και γλυπτά φαίνεται ότι τα παιχνίδια των πρωτόγονων ήταν περισσότερο ατομικά παρά ομαδικά. Στη πορεία, ωστόσο, με την λατρεία των πνευμάτων έκαναν τελετές με τραγούδι, χορό και διήγηση, που είχαν σαν αποτέλεσμα να δημιουργηθούν μορφές ομαδικών παιχνιδιών, σαν μια βασική ανάγκη της ζωής τους. Έτσι προκύπτει ότι το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση όλων των εποχών, έχει παρακινήσει την προσοχή και την σκέψη των ανθρώπων από αρχαιότατους χρόνους, έχει γίνει αντικείμενο παράστασης στην τέχνη και έχει περιγραφεί στην λογοτεχνία και την ποίηση.

Πρώτοι οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι, μεταξύ των οποίων ο Πλάτων και ο Αριστοτέλης, ήταν υπέρμαχοι των παιχνιδιών. Πίστευαν στη μεγάλη αξία και την αποτελεσματικότητά τους στην άσκηση του σώματος, την τέρψη της ψυχής, την εξύψωση του ανθρώπου, καθώς θεωρούσαν επίσης ότι εξευγενίζουν τον άνθρωπο, τον προετοιμάζουν για τη ζωή και επιδρούν υγιεινά στον ανθρώπινο οργανισμό. Άλλωστε από το παιχνίδι προήλθε η γυμναστική και οι αγώνες, οι οποίοι εξελίχθηκαν και έτυχαν την

στοργή και αγάπη των αρχαίων Ελλήνων, οι οποίοι δεν αισθάνονταν μόνο την ανάγκη να παίζουν, να γυμνάζονται ή να αγωνίζονται οι ίδιοι, αλλά και την ανάγκη να βλέπουν άλλους να αγωνίζονται, απολαμβάνοντας τις ωραίες και «πλαστικές» κινήσεις (Αντωνιάδης, 1994).

1.2.1. Το παιχνίδι στους αρχαίους Ανατολικούς Λαούς.

Σύμφωνα με διάφορες έρευνες και μελέτες, οι αρχαίοι λαοί της Ανατολής, δηλαδή οι Αιγύπτιοι, οι Ινδοί, οι Κινέζοι, οι Ιάπωνες, οι Πέρσες και οι Ασσύριοι, είχαν αναπτύξει πολλά αθλήματα και παιχνίδια ανάλογα με τα έθιμά τους. Τα παιχνίδια ήταν προάσκηση για θρησκευτικές τελετές και για απόκτηση ικανοτήτων του κυνηγιού και του πολέμου. (Αντωνιάδης, 1994).

Όπως είναι φανερό σε τοιχογραφίες, τα παιχνίδια των Αιγυπτίων ήταν χορευτικά, παλαιστικά, γυμναστικά, σφαιριστικά και ακροβατικά. Επίσης, πάνω σε διάφορα ευρήματα και ιδίως λαξευμένες παραστάσεις απεικονίζονται χοροί, αρματοδρομίες, πάλη, ακοντιστές, κωπηλασία κ.α. (Αντωνιάδης, 1994). Τα παιδιά έπαιζαν παιχνίδια σαν τα σημερινά, όπως με κούκλες, τόπια, ομάδες κ.α. (Παπαδόπουλος, 2001).

Οι Κινέζοι θεωρούνται ότι επινόησαν το ποδόσφαιρο, καθώς επίσης αναπτύχθηκαν παιχνίδια, όπως χιονοδρομίες, κωπηλασία, πέταγμα χαρταετών, έφιππη σφαίριση, πυγμαχία κ.α. (Αντωνιάδης, 1994). Στη Κίνα, τα περισσότερα παιχνίδια είχαν πολεμική σημασία (Παπαδόπουλος, 2001).

Οι Ασσύριοι και οι Βαβυλώνιοι επιδίδονταν στη πάλη, τοξοβολία, ιππασία, κολύμβηση, αρματοδρομίες, σφαιριστικά παιχνίδια κ.α.

Οι Ινδοί έβρισκαν ευχαρίστηση στην πάλη, στις βοοδρομίες, στη πυγμαχία, στις κονταρομαχίες, στις ιπποδρομίες, καθώς και στα τυχερά ζάρια και τους θρησκευτικούς χορούς. Επίσης, μετά τη κατάκτησή τους από τον Μ. Αλέξανδρο, επηρεάστηκαν και από τα ελληνικά παιχνίδια.

Οι Πέρσες, επειδή ήταν πολεμική φυλή, έδιναν μεγάλη σημασία, στην διάπλαση των παιδιών, με στρατιωτικά γυμνάσματα, καθώς τους ήθελαν καλούς πολεμιστές. Επιδίδονταν στην ιππασία, τοξοβολία, έφιππη ραβδοσφαίριση, μορφές τάβολης, ζατρίκιο κ.α.

Τα περισσότερα παιχνίδια, ωστόσο, καλλιεργήθηκαν με σκοπό την πολεμική τέχνη. Οι πρώτοι που εμπνεύστηκαν και εφάρμοσαν την σωματική άσκηση με παιχνίδια ως μέσο αγωγής των παιδιών και της νεολαίας, ήταν οι αρχαίοι Έλληνες, οι οποίοι πίστευαν ότι η ισόρροπη καλλιέργεια του σώματος και της ψυχής πλάθει μία ολοκληρωμένη προσωπικότητα (Αντωνιάδης, 1994).

Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αυτοαγωγής. Πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών καθώς πίστευαν ότι με αυτά ο άνθρωπος μπορεί να τελειοποιηθεί. Γι' αυτό τα εντάξανε στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών (Κροντηρά, 2002).

1.2.2. Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα.

Στην Ομηρική Εποχή, ο κόσμος επιδίδονταν στα παιχνίδια με άριστο φίλαθλο πνεύμα, διότι πίστευε ότι εξυπηρετούσαν ευγενείς σκοπούς και ιδεώδη. Πληροφορίες για τα παιχνίδια αντλούμε κυρίως από τα δύο Ομηρικά έπη, την Οδύσσεια και την Ιλιάδα.

Ο Όμηρος στις περιγραφές του δεν επεκτείνεται σε λεπτομερή ανάλυση των παιχνιδιών, ωστόσο περιγράφει μονομαχίες και άλλα πολεμικά επεισόδια. Οι ήρωες ασχολούνται αποκλειστικά με αγωνιστικές και πολεμικές ασκήσεις, ρίχνοντας δίσκο, ακόντιο και κάνοντας τοξοβολία.

Όσον αφορά τα σφαιριστικά παιχνίδια, φαίνεται ότι είχαν μεγάλη διάδοση, όπως περιγράφονται δύο στην Οδύσσεια τα οποία έχουν χορευτική κίνηση και ένα τρίτο στην Ιλιάδα. Στα σφαιριστικά παιχνίδια έπαιρναν μέρος αγόρια και κορίτσια, κυρίως παιδιά βασιλιάδων, όπου η δεξιότητα θεωρούταν αρετή, την οποία έδειχναν σε γιορταστικές εκδηλώσεις, ενώ οι θεατές κρατούσαν τον ρυθμό με παλαμάκια. Τέλος, η Ελληνική μυθολογία σχετίζει τη μπάλα με τους θεούς του Ολύμπου (Αντωνιάδης, 1994).

Μετά την ομηρική εποχή, οι αρχαίοι φιλόσοφοι τόνισαν τη μεγάλη σημασία των παιχνιδιών, στη σωματική και ψυχική κατάσταση των παιδιών. Με τη καθιέρωση των Ολυμπιακών Αγώνων (776 π. Χ.), η

δημοτικότητα των παιχνιδιών, η τεχνική τους, καθώς και η θέση τους στη ζωή όλων των τάξεων πήρε μεγάλες διαστάσεις.

Την μεγάλη σημασία και αξία του παιχνιδιού πάνω στη μάθηση, τόνιζαν ο Σωκράτης, ο Σόλωνας και ο Λυκούργος. Πίστευαν ότι η διδασκαλία πρέπει να εμπλουτίζεται και να προσφέρεται με διάφορα παιχνίδια, γυμναστική και χορό. Οι Έλληνες αυτής της περιόδου προτιμούσαν τα σφαιριστικά παιχνίδια, για αυτό κατασκεύαζαν ιδιαίτερους χώρους, τα σφαιριστήρια.

Στην αρχαία Σπάρτη, μέσα στα πλαίσια της αυστηρής στρατιωτικής άσκησης, το παιχνίδι δεν έχασε τη θέση του, που είχε σκοπό την τέρψη των παικτών, την ανακούφιση από τις διδασκαλίες και τις εργασίες, καθώς και την ανάπτυξη άμιλλας και ομαδικού πνεύματος. Αντίθετα, στην Αθήνα το παιχνίδι είχε θέση στην αγωγή των παιδιών από πολύ νωρίς, στα πλαίσια της διάπλασης του καλού και αγαθού πολίτη (Αντωνιάδης, 1994).

1.2.3 Το παιχνίδι στη ρωμαϊκή και βυζαντινή περίοδο

Σε αντίθεση με τις προηγούμενες εποχές, το παιχνίδι στη Ρωμαϊκή εποχή είχε πολεμικό χαρακτήρα και εμφανιζόταν μέσα σε πολεμοχαρείς μονομαχίες και σε ανατριχιαστικές ιπποδρομιακές επιδείξεις. (Αντωνιάδης, 1994)

Κατά τη Βυζαντινή περίοδο οι Βυζαντινοί έπαιζαν πολλά παιχνίδια, κάποια από τα οποία συνεχίζουν να παίζονται μέχρι σήμερα σε όλες τις βαλκανικές χώρες και ιδιαίτερα στην Ελλάδα. Τα παιχνίδια που παίζονταν από τον λαό, ειδικότερα τα παιχνίδια των κοριτσιών, σχετίζονταν με τις διάφορες εργασίες της γυναίκας. Δηλαδή, έπαιζαν με κούκλες και τις έντυναν με ρούχα που έφτιαχναν, ενώ έπαιζαν και κινητικά παιχνίδια όπως το κουτσό και το μήλο (Γιάτσης, 2006).

Επίσης, έπαιζαν πολλά παιχνίδια με αυτοσχέδιες σφαίρες (από πανί), καθώς και με βέργες, μιμούμενα ίσως ξιφομαχίες. Άλλα παιχνίδια ήταν τα μελωδικά που συμβόλιζαν τον θερισμό, το όργωμα και άλλες δραστηριότητες ενώ και ο χορός κατείχε σημαντική θέση (Γιάτσης, 2006: 234-235).

1.2.4. Το παιχνίδι στον Μεσαίωνα

Κατά τη περίοδο του Μεσαίωνα, το παιχνίδι, όπως και η γυμναστική, έχασε την παιδαγωγική του αξία, καθώς οι θεοκράτες θεώρησαν πως το σώμα είναι ο εχθρός της ψυχής και έτσι το παιχνίδι, που αναπτύσσει σώμα και ψυχή, θεωρήθηκε ανώφελο, βλαβερό, ακόμα και ασέβεια και πηγή ανηθικότητας. Ειδικά με τη κατάργηση των Ολυμπιακών Αγώνων από τον αυτοκράτορα Θεοδόσιο Β', προκύπτει ότι ο Μεσαίωνας ήταν μια στείρα και εχθρική περίοδος για το παιχνίδι και τον αθλητισμό (Αντωνιάδης, 1994).

1.2.5 Το παιχνίδι στη Τουρκοκρατία.

Στην Αναγέννηση, οι Έλληνες λόγιοι που κατέφυγαν στη Δύση μετά την άλωση της Κωνσταντινούπολης, μετέφεραν και τα αρχαία παιχνίδια και αγωνίσματα, τα οποία αποτέλεσαν μια σωστή βάση για καινούργιες επινοήσεις και εξελίξεις παιχνιδιών. Κυρήχτηκε παντού η αξία και η σημασία του παιχνιδιού στη σωματική και ψυχική ανάπτυξη του παιδιού, κατασκευάστηκαν γυμναστήρια και αργότερα ιδρύθηκαν σύλλογοι. Ο J.J Rousseau τόνισε ότι το παιδί πρέπει να αποκτά τις εμπειρίες παίζοντας και ο Dewey υποστήριξε ότι τα παιχνίδια και οι χειροτεχνικές παιγνιώδεις ενασχολήσεις είναι οι καλύτεροι σκοποί αγωγής για τη παιδική ηλικία.

Οι κλέφτες και οι αρματωλοί της Επανάστασης του 1821 διακρίνονταν στα αγωνιστικά παιχνίδια, τις σημερινές σκυταλοδρομίες (Αντωνιάδης, 1994).

Κατά τη διάρκεια της Τουρκοκρατίας, οι πληροφορίες που υπάρχουν αναφέρουν ότι τα παιδιά συνέχιζαν να παίζουν διάφορα ομαδικά παιχνίδια. Ήταν παιχνίδια εκ των οποίων άλλα είχαν αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Από αυτή την εποχή άρχισαν να υπάρχουν υπαίθρια παιχνίδια και για τα κορίτσια, όπως η μέλισσα, το κουτσό το μήλο, η πινακωτή, η τυφλόμυγα και το τσιλίκι (Νόου, 2003).

Τέλος, η Αναγέννηση και οι μετέπειτα χρόνοι ήταν η αφετηρία για την ανάπτυξη και διάδοση των παιχνιδιών και των αγώνων. Αποτέλεσμα αυτής

της ανάπτυξης ήταν η Αναβίωση των Ολυμπιακών Αγώνων το 1896 στην Αθήνα (Αντωνιάδης, 1994).

1.2.6. Το παιχνίδι στους νεότερους χρόνους.

Στους νεώτερους χρόνους, τα παιχνίδια έπαιξαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας. Τα χρόνια της Κατοχής (1940-1944) ήταν πολύ δύσκολα για όλους. Οι ελλείψεις σε ρούχα και τρόφιμα, η εξαθλίωση και η φτώχεια κυριαρχούσαν σε όλη τη χώρα. Τα παιδιά κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους και με το παιχνίδι. Το παιχνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση και χαρά. Επιπλέον, μέσα από τη κίνηση διασφάλιζαν, όσο αυτό ήταν δυνατό, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματός τους.

Στη διάρκεια της μεταπολεμικής περιόδου, οι συνθήκες διαβίωσης ήταν, και πάλι, πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Παρά τις δυσκολίες, όμως, που αντιμετώπιζαν, κατάφερναν συχνά, με τη πρώτη ευκαιρία, να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομηλίκους τους, στον δρόμο. Έτσι, έστω και για λίγο, μπορούσαν να ζουν και να εκφράζονται σαν παιδιά. Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματά και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφερναν να μη χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για τη ζωή και για ένα καλύτερο αύριο (Παπαγεωργίου- Τζικούδη, 2004).

1.2.7. Το παιχνίδι στη Σημερινή Εποχή.

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί έως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιχνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν

και θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας (Παπαγεωργίου- Τζικουδη, 2004).

1.3 Παιχνίδια της Αρχαιότητας που παίζονται μέχρι και σήμερα.

Πολλά από τα παιχνίδια που έπαιζαν οι αρχαίοι παίζονται ακόμη και σήμερα σε ολόκληρο τον κόσμο, με παραλλαγές ή αυτοσχέδιες τροποποιήσεις από τα παιδιά και τους μεταγενέστερους συγγραφείς.

«Αιώρα» ή κούνια: Η κούνια ήταν γνωστή από τους μυθολογικούς χρόνους και αργότερα έγινε και Βακχική εορτή των Αθηναίων.

«Διελκυστίνδα» ή «Ελκυστίνδα» : Παιχνίδι ομαδικό συναγωνιστικό, όπου χρησιμοποιείται ένα χοντρό σκοινί . Χάραζαν μια γραμμή στο έδαφος και τοποθετούσαν από τη μία πλευρά την μία ομάδα ή άτομο και από την άλλη, την αντίπαλο. Έτσι προσπαθούσαν να τραβήξουν τους αντιπάλους προς το μέρος τους.

«Κώνος» ή σβούρα ή βέμβιξ ή στρόβιλος ή ρόμβος ή στρόμβος: Οι παίκτες διαγωνίζονταν για τη σβούρα που θα γύριζε τη περισσότερη ώρα και ανάλογα με το μέγεθος έπαιρνε και το αντίστοιχο όνομα.

«Μυίνδα» ή «φυγίνδα»: Το σημερινό κρυφτό όπου ο κρυμμένος παίκτης πρέπει να βρεί ευκαιρία να τρέξει στη «φωλιά» και να «φτύσει» πριν τον «φύλακα».

«Οστρακίνδα» : Ενδεικτικός τρόπος για το ποια ομάδα ή ποιος παίκτης θα παίξει πρώτος. Έριχναν προς τα πάνω ένα όστρακο ή νόμισμα ή πλατιά πέτρα, που από τη μία πλευρά το είχαν φτύσει, λέγοντας «νύχτα-μέρα», ή «μαύρο - άσπρο», ή «ήλιος- βροχή», κ.ά.

«Σφαίρα» ή «πάλλα»: Παιχνίδι αγοριών και κοριτσιών που παίζεται με σφαίρα ή μπάλλα. Την σφαίρα κατασκεύαζαν από νήματα και έπαιρνε διάφορα ονόματα, ανάλογα με το χρώμα, μέγεθος, τον τρόπο κατασκευής της και την ιδιότητά της. Στα γυμναστήρια υπήρχε ιδιαίτερος χώρος, όπου έπαιζαν με τη σφαίρα και τον ονόμαζαν «σφαιριστήριο». Το παιχνίδι αυτό εμφανίζεται με πολλές ποικιλίες και παραλλαγές.

«Αρτιασμός»: ήταν το παιχνίδι «μονά- ζυγά» και παιζόταν ακριβώς όπως σήμερα. Έκρυβαν στη παλάμη τους αμύγδαλα, καρύδια, κουκκιά ή αστραγάλους και έπαιζαν το «μονά- ζυγά».

«Πέταυρον» ή «Πέτευρον» ή τραμπάλα: Είναι η γνωστή σανίδα που στηρίζεται στη μέση, σε κάθετο άξονα ή σε κορμό δέντρου και την χρησιμοποιούσαν για διασκέδαση και ακροβασίες.

Επιπλέον, ο Πausanίας αναφέρει ότι τους κύβους (ζάρια) επινόησε ο Παλαμήδης και τους αφέρωσε στον Ναό της Τύχης. Με αυτά παίζονται διάφορα τυχερά παιχνίδια, όπου και στην αρχαία εποχή ήταν μεγάλος πειρασμός για μικρούς και μεγάλους.

Από τη περιγραφή και σύγκριση ανάμεσα στα αρχαία και στα σημερινά παιχνίδια, γίνεται φανερό και αποδεικνύεται ότι η αρχαία κληρονομιά συνεχίζεται, καθώς, αν και πέρασαν τόσοι αιώνες, πολλά παιχνίδια διασώθηκαν ακέραια ή με τις παραλλαγές, τις ίδιες ή διαφορετικές ονομασίες (Αντωνιάδης, 1994: 26).

1.4. Θεωρίες για το παιχνίδι.

Τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού εξέφραζαν ανέκαθεν αξιόλογοι φιλόσοφοι, παιδαγωγοί και ψυχολόγοι, οι οποίοι ασχολήθηκαν με τη μελέτη και την ανάλυσή του (Μετοχιανάκη, 2000). Άλλοι από αυτούς θεωρούν το παιχνίδι σαν μια αυθόρμητη απασχόληση του παιδιού, χωρίς κάποιο σκοπό, που απλώς τέρπει και ψυχαγωγεί. Άλλοι πιστεύουν ότι στο παιχνίδι παίζουν ρόλο δύο τάσεις, εκείνη της μίμησης και εκείνη για απασχόληση. Εκείνο όμως που φαίνεται κοινό σε όλους τους επιστήμονες είναι ότι το παιχνίδι συνδέεται πολύ στενά με τη παιδική ζωή και αποτελεί το κύριο γνώρισμα της παιδικής ηλικίας (Κάππας, 2005).

Οι σπουδαιότερες θεωρίες παιχνιδιού που έχουν διατυπωθεί είναι οι εξής:

1.4.1. Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.

Τη θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας διατύπωσε ο Spencer και κατά την άποψή του, στο παιχνίδι καταναλώνονται και απορροφώνται όλα τα περισσεύματα της ενέργειας που διαθέτει το άτομο. Η ενεργητική

εκτόνωση που συνεπάγεται το παιχνίδι είναι αυτή που επιφέρει ανακούφιση στο παιδί. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, το παιδικό παιχνίδι αποτελεί δίοδο για την πιεστική πλεονάζουσα ενεργητικότητα που συσσωρεύεται στον παιδικό οργανισμό και ξεχειλίζει, και πρέπει οπωσδήποτε να καταναλωθεί κάπου.

Η κριτική που δέχτηκε η θεωρία αυτή εστιάζεται κυρίως στο γεγονός ότι το παιδί παίζει, όχι μόνο μέχρι να εκτονωθούν τα πλεονάσματα των δυνάμεών του αλλά μέχρι πλήρους καταπόνησης (Κάππας, 2005:29).

Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας παραμένει κυρίαρχη στις αντιλήψεις εκπαιδευτικών και γονέων, οι οποίοι την επικαλούνται για να υποστηρίξουν την αναγκαιότητα του παιχνιδιού γενικότερα και του σχολικού διαλείμματος ειδικότερα (Ματσαγγούρας, 2003).

1.4.2. Η θεωρία της ανάπαυσης.

Πρώτος διατύπωσε τη θεωρία της ανάπαυσης ο Αριστοτέλης στο βιβλίο του «Πολιτικά», ο οποίος μαζί με τον Πλάτωνα αναφέρθηκε στα “αυτοφυή παιδιά”. Ο Scaller κάνει διάκριση μεταξύ πλήρους κόπωσης ολόκληρου του σώματος και μερικής κόπωσης ορισμένων οργάνων. Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, το παιχνίδι εκπληρώνει μια λειτουργία ανακούφισης στη περίπτωση της μερικής κόπωσης (Ζάχαρης 1998).

Η θεωρία αυτή, ωστόσο, ισχύει κυρίως κατά πολύ στα παιχνίδια των ενηλίκων, οι οποίοι χαλαρώνουν από τη πνευματική τους κόπωση με κινητικά παιχνίδια και από τη σωματική τους κόπωση με πνευματικά (επιτραπέζια συνήθως) παιχνίδια. (Κάππας,2005:31)

1.4.3. Η ψυχαναλυτική θεωρία ή η θεωρία της κάθαρσης.

Η Ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία της Κάθαρσης έχει τις ρίζες της στην θεωρία της κάθαρσης του Αριστοτέλη. Κύριος εκπρόσωπος αυτής της θεωρίας είναι ο J. Freud, ο οποίος θεωρεί ότι το παιχνίδι δεν είναι απλώς ένα αναπτυξιακό επίτευγμα ή ένα μέσο για να περάσει το παιδί την ώρα του αλλά είναι σημαντικό αφού απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα. Αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα του παιδιού. Το παιχνίδι παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει αγχώδεις καταστάσεις με συμβολικό τρόπο (Hoxter, 1996: 95).

Η θεωρία αυτή ενέπνευσε μερικούς ψυχολόγους να δώσουν μια παρόμοια ερμηνεία του παιχνιδιού μ' αυτή των Lange και Adler. Πιστεύουν ότι με το παιχνίδι γίνεται διέξοδος στις καταπιεστικές από τη συνείδηση έμφυτες τάσεις και παρορμήσεις και ότι το άτομο κατορθώνει να αντιμετωπίσει επώδυνες εμπειρίες που το απειλούν (Κάππας, 2005:30).

Για τους υποστηρικτές της θεωρίας αυτής, το παιχνίδι ικανοποιεί χωρίς κίνδυνο, για τα άτομα και τη κοινωνία, ορισμένες επιθυμίες ή και βίαια ακόμα πάθη, τα οποία η συνείδηση τα απωθεί και ο πολιτισμός τα κατακρίνει. Τα πολεμικά παιχνίδια, για παράδειγμα, προσφέρουν πράγματι διέξοδο σε βίαιες ορμές, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι όλα τα παιχνίδια αποτελούν συμβολική έκφραση καταπιεζόμενων επιθυμιών. Οι κριτικοί αναγνωρίζουν τη σπουδαιότητα των ψυχαναλυτικών θεωριών, αλλά υπογραμμίζουν παράλληλα την αδυναμία τους να εξηγήσουν μερικούς τύπους παιχνιδιών, όπως π.χ. τα μιμητικά παιχνίδια (Ματσαγγούρας, 2003: 110).

Τέλος, στη θεωρία της κάθαρσης, ο Freud, ο Erikson κ.α, οπαδοί υποστήριζαν ότι το παιδί προσπαθεί με το παιχνίδι να αντιμετωπίσει τραυματικές εμπειρίες και να ελέγξει μια κατάσταση, στην οποία υπήρξε παθητικός δέκτης. Το παιχνίδι αποκτά έτσι ένα καθαρτικό ρόλο που βοηθά το παιδί στην άμβλυση των συναισθημάτων φόβου και έντασης. Η ψυχαναλυτική θεωρία χαρακτηρίζεται ανεπαρκής για μια λογική ερμηνεία του παιχνιδιού (Μετοχιανάκη, 2000).

1.4.4. Η θεωρία του αταβισμού

Η θεωρία αυτή στηρίζεται στον βιογενετικό νόμο του Haeckel, σύμφωνα με τον οποίο η ανάπτυξη του παιδιού αποτελεί σύντομη ανακεφαλαίωση της εξέλιξης της ανθρωπότητας (Μετοχιανάκη, 2000). Κατά τη θεωρία αυτή το παιχνίδι δεν αποτελεί λειτουργία ωφέλιμη στο άτομο αλλά στο είδος. Σύμφωνα με τον Hall, το παιδί κατά τη διάρκεια της εξέλιξής του, φέρνει πάλι στην επικαιρότητα με το παιχνίδι όλη την προηγούμενη εμπειρία του είδους του, δηλαδή του ανθρωπίνου γένους (Κιτσαράς, 1988). Επαναλαμβάνει επομένως τις διάφορες φάσεις της ανθρώπινης εξέλιξης (κατασκευάζει καλύβες, παίζει κυνηγητό, οργανώνει ομάδες, κάνει «πολέμους» κ.α.).

Ο Hall υποστηρίζει ότι το παιδί με το παιχνίδι επαναλαμβάνει την ιστορία της φυλής του, δηλαδή περνά μέσα από την οποία πέρασε η φυλή του από την εμφάνισή της ως σήμερα, όπως την πρωτόγονη περίοδο, τη νομαδική, τη γεωργική κ.λ.π. (Γέρου, 1984).

1.4.5. Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης ή της αυτομόρφωσης.

Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, η οποία αναπτύχθηκε από τον Karl Groos, το παιχνίδι είναι παράγωγο των ατομικών ενστίκτων. Είναι, δηλαδή, κάτι που φέρνει τα ένστικτα του ανθρώπου στην επιφάνεια, τα σταθεροποιεί και τα γυμνάζει, για να προετοιμάσει το παιδί για την ηλικία της ωριμότητας (Αντωνιάδης, 1994:29).

Στη περιγραφή της θεωρίας του, ο Groos ανέφερε: Το παιχνίδι είναι ένα ένστικτο που εξυπηρετεί έναν ορισμένο σκοπό στη ζωή. Με το παιχνίδι, η φύση προπαρασκευάζει το παιδί για τη ζωή. Το παιχνίδι προπαιδεύει το παιδί για μελλοντικές ασχολίες του ως ενήλικου (Παπαδόπουλος, 2001).

Ως παράδειγμα φέρει το γατάκι, το οποίο παίζει με τεμάχιο υφάσματος ή με άλλο αντικείμενο για να ασκηθεί στη σύλληψη των ποντικών. Έτσι και το παιδί παίζει για να ασκηθεί στις απαραίτητες για τη ζωή σωματικές και πνευματικές λειτουργίες. Η θεωρία αυτή αποκτά μεγάλη αξία επειδή θεωρεί το παιχνίδι ως μέσο φυσικής, πνευματικής και ηθικής ανάπτυξης του παιδιού. Ιδιαίτερη σημασία έχει η θεωρία αυτή για την ερμηνεία των

λειτουργικών παιχνιδιών. Οπωσδήποτε, όμως, δεν μπορεί το παιχνίδι να θεωρηθεί όργανο εξειδίκευσης των θεμελιωδών τάσεων και για αυτό η θεωρία αυτή βρίσκει μερική εφαρμογή (Μετοχιανάκη, 2000).

Με άλλα λόγια, η θεωρία της προπαρασκευής αναφέρει ότι το παιχνίδι είναι ένα φαινόμενο, το οποίο φέρνει στην επιφάνεια τα πρωτόγονα ένστικτα, τα καλλιεργεί και συντελεί στην ανάπτυξή τους, προετοιμάζοντας έτσι το παιδί για την ηλικία της ωριμότητας (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, Μιχαλόπουλος, 2000).

1.4.6. Η θεωρία της προβολής του Εγώ ή ψυχολογική θεωρία.

Ονομάστηκε ακόμα και θεωρία της επιτυχίας του Janet ή Chateau. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, το παιχνίδι χρησιμοποιείται για να προσδώσει στο παιδί συναισθήματα χαράς τα οποία συνοδεύουν τις επιτυχίες (Κάππας, 2005: 32). Το παιδί με το παιχνίδι επιζητεί να επιβεβαιώσει το Εγώ του, να εξάρει τις δυνατότητές του και να φτάσει όσο το δυνατόν νωρίτερα στο επίπεδο των μεγάλων (Αντωνιάδης, 1994).

Ο Chateau, που θεωρείται από τους καλύτερους ψυχολόγους του παιχνιδιού και ο οποίος ερεύνησε το παιχνίδι από την ψυχολογική κυρίως πλευρά, θεωρεί ότι το παιχνίδι πηγάζει από μια ισχυρή επιθυμία που νιώθει το παιδί να επιβεβαιώσει με αυτό την ύπαρξή του. Επομένως το παιδί θέλει με το παιχνίδι να προβάλει το Εγώ του, καθώς επίσης επιθυμεί πολύ να αποδείξει τις δυνατότητες που έχει για να σταθεί μέσα στο κοινωνικό σύνολο σαν μια υπολογίσιμη μονάδα (Κάππας, 2005).

1.4.7. Η θεωρία της πολιτιστικής διαπραγμάτευσης του J. Huizinga

Η πολιτιστική θεώρηση του παιχνιδιού δεν επικεντρώνει την προσοχή της στον αναπτυξιακό ρόλο που παίζει το παιχνίδι στην εξέλιξη και την ψυχική ισορροπία του ατόμου, αλλά στο ρόλο που παίζει το παιχνίδι στην ανάπτυξη του πολιτισμού (Ματσαγγούρας, 2003:112). Ο Huizinga θεωρεί ότι μέσα από το παιχνίδι η συλλογική συνείδηση θεμελίωσε και ανέπτυξε πλευρές του πολιτισμού όπως η ποίηση, η μουσική, ο χορός, η επιστήμη κ.λπ. Τα σύγχρονα παιχνίδια προετοιμάζουν τα παιδιά για τη πολυπλοκότερη κοινωνία του μέλλοντος.

1.4.8. Η θεωρία της υπαρξιακής διέγερσης

Ο Haigris δεν δέχεται την ερμηνεία του παιχνιδιού ως διάθεση για δραστηριότητα, αλλά αναζητά το υποκείμενο κέρδος από το παιχνίδι. Το κέρδος αυτό, κατά τη γνώμη του, βρίσκεται στο βίωμα της βιολογικής διακινδύνευσης. Το παιδί θεωρεί ολόκληρο τον κόσμο ως έμπυχο, όπως ακριβώς και τα αντικείμενα με τα οποία παίζει. Η υπαρξιακή διακινδύνευση των παιχνιδιών του βιώνεται ως διακινδύνευση της δικής του ύπαρξης. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να αισθάνεται έντονα την ύπαρξή του . Το παιχνίδι είναι πάντα ένα παιχνίδι με τη ζωή (Ζάχαρης, 1998).

1.4.9. Η θεωρία της άμιλλας

Στη θεωρία του αυτή, ο Dougall, παραδέχεται ότι το παιχνίδι έχει τη πηγή του σε ένα κίνητρο συναγωνισμού, άμιλλας. Είναι η αγωνία του να ξεπεράσει τους άλλους και να τους συναγωνιστεί. Από το τέταρτο, όμως, έτος κυριαρχεί στη ζωή του σε όλες τις αυθόρμητες εκδηλώσεις του (Κάππας, 2005).

1.4.10. Η θεωρία της κοινωνικο-γνωστικής ανάπτυξης του J. Piaget και L. Vygotsky

Ο Piaget και ο Vygotsky θεωρούν το παιδικό παιχνίδι μία αναγκαία συνθήκη για την ανάπτυξη του παιδιού. Ο Piaget επισημαίνει ότι ο ρόλος του παιχνιδιού στη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού είναι πολύπλευρος και καθορίζεται κάθε φορά από το επίπεδο ανάπτυξης στο οποίο βρίσκεται το παιδί (Κάππας, 2005:34). Επίσης ταξινομεί τα παιχνίδια σε τρεις τύπους:

Παιχνίδια ασκήσεων

Συμβολικά παιχνίδια

Παιχνίδια κανόνων

Σύμφωνα με τον Piaget το παιχνίδι είναι μια πράξη αφομοίωσης , «assimilation» (Μετοχιανάκη, 2000). Μελετώντας τη γνωστική εξέλιξη του παιδιού, ο Piaget συνειδητοποίησε και υποστήριξε την άποψη ότι το παιχνίδι είναι το μέσο, το εργαλείο της λειτουργίας της αφομοίωσης. Σύμφωνα με τη θεωρία του, η αφομοίωση είναι μια διαδικασία κατά την οποία το παιδί δρα πάνω στην πραγματικότητα, αποκτά εμπειρίες τις

οποίες επαναλαμβάνει, τις επεξεργάζεται και στη συνέχεια τις αφομοιώνει, δηλαδή τις κάνει μέρος του εαυτού του. Όλες αυτές οι ενέργειες του παιδιού πραγματοποιούνται κυρίως με μεσολαβητή το παιχνίδι. Άρα κατέληξε στο συμπέρασμα ότι ανάμεσα στην ανάπτυξη της παιδικής νοημοσύνης και την ανάπτυξη της παιγνιώδους συμπεριφοράς υπάρχει αλληλεπίδραση (Πανταζής, 2004).

Ο Piaget πίστευε ότι το παιχνίδι οικοδομεί τη γνώση στην αισθητηριοκινητική και προενεργητική περίοδο. Επίσης, γι' αυτόν το παιχνίδι είναι μια βιολογική λειτουργία με την έννοια ότι όλα τα όργανα, όλες οι ικανότητες πρέπει να ασκούνται για να μην ατροφήσουν. Τα πιο εξελιγμένα ζώα έχουν, λοιπόν, τη βιολογική ανάγκη να εκδηλώνουν την ενεργητικότητά τους με δική τους πρωτοβουλία.

Δυνατότητες συμβολής του παιχνιδιού στην ανάπτυξη τόσο της σκέψης όσο και της γλώσσας αναγνωρίζει ο Vygotsky σε όλες τις μορφές του. Στο ατομικό παιχνίδι με τα πράγματα, το παιδί παρωθείται σε δράση που δεν συμβάλλει μόνο στην ψυχοκινητική ανάπτυξή του αλλά και στη νοητική (Κάππας 2005). Ο Vygotsky παρατηρεί ότι το παιχνίδι ερμηνεύεται ως «δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης και θεωρεί ότι δίνει διέξοδο στην ένταση που δημιουργείται από την επιθυμία του παιδιού για εκπλήρωση γενικών και μακροπρόθεσμων συναισθηματικών αναγκών, που δεν μπορούν να εκπληρωθούν στην κοινωνία». Εδώ το παιχνίδι αποτελεί ένα σπουδαίο μέσο ικανοποίησης και αποκατάστασης του παιδιού (Μετοχιανάκη, 2000).

1.4.11. Η πολιτιστική θεωρία

Ο Rainwater, υποστήριζε ότι το παιχνίδι είναι μια προσπάθεια να βρίσκεται το άτομο σε καλή διάθεση, πράγμα που ο καθένας επιδιώκει καθώς αναπτύσσεται. Είναι κάτι χαρούμενο, σχετικά αυθόρμητο, είναι μια κινητήρια δύναμη που βρίσκει έκφραση στη τέχνη, αλλά και που όταν εμποδιστεί, μπορεί να πάρει τη μορφή αντικοινωνικής συμπεριφοράς (Γέρου, 1984: 26).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μια πρώτη διάκριση μπορεί να γίνει μεταξύ ατομικών και ομαδικών παιχνιδιών. Ατομικά είναι τα παιχνίδια του νηπίου μέχρι το 5ο έτος. Όσο το παιδί μεγαλώνει τόσο η ανάγκη του παιδιού για το ομαδικό παιχνίδι καθίσταται επιτακτικότερη. Επειδή όμως κύρια προϋπόθεση του ομαδικού παιχνιδιού είναι η πειθαρχία στους κανόνες και η αμοιβαιότητα, ουσιαστικά το παιδί καθίσταται ικανό για επιτυχή συμμετοχή στα ομαδικά παιχνίδια μόνο όταν απαλλαγεί εγωκεντρισμό του δηλαδή περί το 7ο – 8ο έτος της ηλικίας του (Κάππας Χρήστος, 2005).

Ως προς τη φύση και το περιεχόμενο του παιχνιδιού, στην πορεία της παιδικής ανάπτυξης διακρίνουμε τα ακόλουθα είδη παιχνιδιών:

Α) Το παιχνίδι του ενστίκτου. Η πρώτη δύναμη που κινεί κάθε έμψυχο ον είναι χωρίς άλλο το ένστικτο. Το ένστικτο είναι μια ώθηση και μαζί ένα πρόγραμμα. Η κίνηση του νεογέννητου δεν επινοείται ούτε μελετάται, είναι υποκείμενη. Ένα κύμα ενεργειών, που πηγάζει από τους προγόνους το πιέζει και το ρίχνει στη δράση. Το ένστικτο είναι σαν ένας πλούτος, που αν και δίνεται, μονομιάς, δεν μπορεί να ξοδευτεί παρά λίγο-λίγο. Αυτό το κεντρί του ενστίκτου το λέμε ανάγκη. Αν όλα τα έμψυχα, χωρίς εξαίρεση έχουν ένα ένστικτο, είναι φανερό πως αυτό δεν είναι ίδιο σε όλα, αλλιώς θα τα έκανε να ζουν με τον ίδιο τρόπο. Υπάρχουν διαφορετικά είδη γιατί υπάρχουν διαφορετικά ένστικτα, που σε αυτά φυσικά ανταποκρίνονται προσαρμοσμένοι οργανισμοί.

Στα παιχνίδια που κατευθύνονται από την ενστικτώδη ροπή για δράση καταλέγονται το τρέξιμο, ο θόρυβος, οι κατασκευές, τα σχεδιαγράμματα κ.α. Εκτός από τα κύρια ένστικτα που διακρίνουν το φύλο, υπάρχουν και τα δευτερεύοντα ένστικτα, που διακρίνουν τα πρόσωπα. Και αυτά φαίνονται καθαρά στο παιχνίδι. Από τις πρώτες εκδηλώσεις του παιδιού διακρίνει κανείς το σκληρό, το αυταρχικό, το βρόμικο, το εγωιστικό, το γενναίο. Σε αυτές ακόμα αποκαλύπτεται η φύση.

Β) Τα φυσικά παιχνίδια. Πρόκειται για την κατηγορία εκείνη των παιχνιδιών, στα οποία κατ'εξοχήν δοκιμάζονται οι σωματικές δεξιότητες. Αυτά είναι κυρίως τα ακόλουθα: παιχνίδια δύναμης, καρτερίας, ταχύτητας, ευκινησίας, ισορροπίας και επιδεξιότητας.

Παιχνίδια δύναμης: Αυτά χαρακτηρίζουν πιο πολύ το αγόρι παρά το κορίτσι. Δεν γεννιούνται μόνο από τον πλεονασμό νέων ενεργειών, που βρίσκουν ευχαρίστηση στο να δοκιμάζουν τη δύναμή τους, αλλά επίσης από την αόριστη επιθυμία που έχουν τα παιδιά να μιμούνται από νωρίς τις ενέργειες των μεγάλων, και πιο συνειδητά ακόμα από τη μέριμνα να παλέψουν με τους συντρόφους τους δείχνοντας σε αυτούς τη δύναμή τους.

Το παιδί παίζει τον “Ηρακλή” πάντα μπροστά σε κάποιον. Θα δείξει τη σωματική υπεροχή του με όλα σχεδόν τα μέλη του. Θα επιδείξει τη δύναμη του μπράτσου του ρίχνοντας όσο μπορεί πιο μακριά μια βαριά πέτρα ή θα πετάξει ένα τόπι πολύ ψηλά. Με το πήδημα θα δείξει τη δύναμη των ποδιών του.

Παιχνίδια καρτερίας: Αυτά είναι μία ποικιλία του πρώτου παιχνιδιού με τη διαφορά ότι εισάγουν ένα ηθικό στοιχείο, την επιμονή. Ένα παιδί από φιλοτιμία θα εξακολουθήσει το παιχνίδι ως το ανώτατο σημείο των δυνάμεών του, ενώ ένα άλλο το αφήνει αμέσως όταν θα κουραστεί, επειδή έχει λιγότερο θάρρος. Τύπος παιχνιδιού καρτερίας είναι το εξακολουθητικό τρέξιμο. Το παιδί δεν δείχνει σε αυτό μόνο τη δύναμή του, αλλά και την επιμονή του και την τέχνη να εξοικονομεί αντοχές. Όλα αυτά είναι κατά βάθος ασκήσεις εξουσίας και δύναμης.

Παιχνίδια ταχύτητας: Τα περισσότερα παιχνίδια στην κατηγορία του τρεξίματος π.χ τρέξιμο με νικητή εκείνον που φτάνει πρώτος στο τέρμα, τρέξιμο για να πιάσει τους άλλους ή να τους ξεφύγει. Για αυτό τα παιδιά μιμούνται τη γάτα ή το σκύλο κ.λπ.

Παιχνίδια ευκινησίας: Αυτά καλλιεργούν πιο πολύ την ταχύτητα των κινήσεων παρά την ευκινησία των οργάνων. Το παιδί παίζει για να δώσει στα χέρια και στα δάχτυλά του το ανώτατο σημείο της ευλυγισίας και είναι περήφανο αν λυγίσει τις αρθρώσεις του περισσότερο από ένα σύντροφό

του. Η νίκη εδώ ανήκει λιγότερο στον πιο δυνατό και περισσότερο στον πιο ευκίνητο και τον πιο ελαφρύ.

Παιχνίδια ισορροπίας: Είναι ένας συνδυασμός από τα προηγούμενα, μόνο που σε αυτά εδώ παρουσιάζεται ένα είδος υπολογισμού και προσοχής των μυών. Πρέπει για να αποφεύγουν το πέσιμο και να συνδέουν προσπάθειες και κινήσεις. Η πρώτη απόπειρα εκδηλώνεται με τα κάγκελα της σκάλας, που τα κατεβαίνουν πρώτα ξαπλωμένοι με την κοιλιά και ύστερα καβάλα. Οι πιο επιδέξιοι θα στηριχτούν και θα προχωρήσουν με τα χέρια. Τέλος, θα αποκτήσει το παιδί ισορροπία πάνω στο ποδήλατο.

Παιχνίδια επιδεξιότητας: Γι' αυτά χρησιμοποιούν την ευκινησία του σώματος σε συνδυασμό με ένα πνευματικό στοιχείο για την προσαρμογή σε κάποιο εξωτερικό αποτέλεσμα. Το στοιχείο αυτό είναι η κατεύθυνση των κινήσεων ή η κατάλληλη περίσταση κάτω από τις οποίες αυτές θα γίνουν. Η πρώτη μορφή είναι ακριβώς το σημάδεμα. Σε αυτό ανταποκρίνονται σχεδόν όλα τα παιχνίδια με το τόπι. Σημαδεύουν για να χτυπήσουν το σύντροφό τους. Σημαδεύουν για να ξεφύγουν το χτύπημα ή για να αρπάξουν το τόπι στο πέταγμά του. Όπως είπαμε, τα περισσότερα από τα φυσικά παιχνίδια είναι παιχνίδια αγοριών. Τα κορίτσια εκδηλώνονται περισσότερο με την ευκινησία παρά με τη σωματική δύναμη.

Γ) Τα παιχνίδια πονηρίας: Τα παιχνίδια αυτά συνήθως συγχέονται με τα παιχνίδια κίνησης, προσθέτοντας σε αυτά ένα νέο διαφέρον, χάρη στη συμμετοχή της νοημοσύνης. Τέτοια παιχνίδια είναι το κρυφτό, η τυφλόμυγα και τα παιχνίδια προσποίησης, στα οποία μέσω κάποιου τεχνάσματος, λ.χ. μιας απότομης αλλαγής τακτικής, εξουδετερώνεται ο αντίπαλος. Ο παίχτης προσποιείται τον αφηρημένο ή ότι παρατηρεί άλλο πρόσωπο και έτσι επιτυγχάνει να αρπάξει το τόπι από τον "κυνηγό".

Δ) Τα πνευματικά παιχνίδια: Σε αυτή την κατηγορία περιλαμβάνονται τα κυριότερα παιχνίδια που ασκούν τις πνευματικές ικανότητες του παιδιού. Τα παιχνίδια αυτά τα χωρίζουμε σε πέντε είδη: παιχνίδια προσοχής, μνήμης, λογισμού, εφευρετικότητας, λογοπαίγνια.

Παιχνίδια προσοχής: Έχουν σκοπό να κάνουν τα παιδιά να διατηρούν συνεχώς την προσοχή τους, να τα κάνουν να μπορούν να δίνουν αμέσως απάντηση. Ένα δευτερόλεπτο να μην προσέξει, χάνει.

Παιχνίδια μνήμης: Όταν αφοσιώνεται το παιδί ένα λεπτό για να συγκρατήσει τα δέκα αντικείμενα που έχουν τοποθετήσει πάνω στο τραπέζι χωρίς να κάνει λάθος, ασκεί τη μνήμη του.

Παιχνίδια λογισμού: Αυτά είναι πολλά μικρά προβλήματα, που αρέσουν στο παιδί και μηχανεύεται να τα λύσει. Και αυτά ζητούν να χρησιμοποιήσει όλες του τις πνευματικές ικανότητες. Πρέπει να σκέφτεται και να υπολογίζει για να περάσει με τη βάρκα από τη μια όχθη του ποταμού στην άλλη, το λύκο, το χόρτο και το αρνί χωρίς να κάνει λάθος.

Παιχνίδια εφευρετικότητας: Αυτά τα αγαπά πολύ το παιδί. Πόσο το ελκύουν αυτά τα κομμάτια του παζλ, που είναι κομμένα ιδιόρρυθμα! Εξετάζοντας το κάθε κομμάτι πετυχαίνει να ξαναφτιάξει το σχέδιο. Η “κάρτα-γρίφος” προκαλεί την περιέργειά του. Δεν την αφήνει αν δεν βρει το πρόσωπο που κρύβει. Το ίδιο κάνει με κάθε μάντεμα.

Τα λογοπαίγνια: Αυτά αξίζουν ειδικά να αναφερθούν, γιατί έχει μεγάλη σημασία ο λόγος στη ζωή του παιδιού. Πρώτα πρώτα το διασκεδάζουν οι γλωσσοδέτες. Αυτά τα παιχνίδια τού τροχίζουν το μυαλό πολύ.

Ε) Τα κοινωνικά παιχνίδια: Τα κοινωνικά παιχνίδια αρχίζουν από την ηλικία των 6 ετών και μετά. Σ'αυτά πρέπει να σχηματιστούν διάφορες κοινωνικές ομάδες όπως π.χ. η αθλητική. Είναι σημαντικό για το παιδί, το συνηθίζουν στην κοινωνική ζωή, του δίνουν την ευκαιρία να κατανοήσει τις αντικοινωνικές του τάσεις και να υποτάσσει τον εγωκεντρισμό του στο ομαδικό συμφέρον. Κοινωνικά παιχνίδια χαρακτηρίζουμε τα παιχνίδια της συνεργασίας και της άμιλλας.

ΣΤ) Άλλα παιχνίδια: παιχνίδια φαντασίας. Το παιδί προσπαθεί να μιμηθεί τη συμπεριφορά των άλλων, συνήθως των μεγαλύτερων. Εμφανίζονται στο 3ο έτος και διαρκούν ως το 10ο.

1. Παιχνίδια νοητικά και συναισθηματικά. Εντοπίζονται χρονικά από το 10ο έως το 12ο έτος και είναι παιχνίδια με διάφορες καρτέλες ή με εικόνες, η λύση σταυρόλεξων, η μουσική και η ιχνογραφία.

2. Συμβολικά παιχνίδια. Το παιχνίδι είναι η μίμηση πράξεων και εμφανίζονται μετά το λειτουργικό στάδιο. Το παιδί προσποιείται τον πατέρα ή την μητέρα της κούκλας και άλλα πρόσωπα που συναναστρέφεται στην καθημερινή του ζωή. Το ιχνογράφημα είναι μορφή παιχνιδιού. Η αυτοέκφραση είναι έμφυτη ανάγκη στον άνθρωπο. Η εξωτερίκευση του εσωτερικού κόσμου είναι η λύτρωσή του, η επικοινωνία του με τον συνάνθρωπο, είναι διάλογος.

3. Το παιχνίδι των κανόνων. Εκδηλώνεται από τα 7-11 χρόνια της ζωής του παιδιού. Αν και αργεί να εμφανιστεί, συνεχίζει την εξέλιξή του σε όλη τη ζωή. Θα είναι το παιχνίδι του κοινωνικοποιημένου ανθρώπου. Θα είναι η δραστηριότητα που θα δίνει ένα ξεχωριστό χρώμα στην ομαδική ζωή. Το παιχνίδι αυτό απαιτεί τουλάχιστον δύο πρόσωπα και μία σειρά κανόνων δράσης. Ο κανόνας γεννάται από τις κοινωνικές και τις διαπροσωπικές σχέσεις. Δεν επιβάλλεται, αλλά πηγάζει αυθόρμητα από την ανάγκη της συνεργασίας. Το παιδί που παίζει ένα παιχνίδι κανόνων έχει πλήρη συνείδηση του αντιπάλου του. Τον αναγνωρίζει ως ανώτερο όταν όταν κερδίζει. Αλλά και όταν χάνει, δεν παύει να τον θεωρεί φίλο. Ο ανταγωνισμός τους είναι περιστασιακός, τεχνητός. Από το 7ο έτος της ηλικίας του, το παιδί αρχίζει να μπαίνει στο νόημα του ανταγωνισμού. Καταλαβαίνει ότι έχει να αντιμετωπίσει αντιπάλους, από τους οποίους μπορεί και να νικηθεί. Και ακόμα συνειδητοποιεί ότι οι κανόνες είναι όροι απαραίτητοι για την καλή λειτουργία των ομάδων.

Από το 10ο έτος και εξής η ετερονομία των κανόνων του παιχνιδιού παραχωρεί τη θέση της σε μια αυτονομία δράσης. Ο κανόνας γίνεται εσωτερικός, αυθόρμητος και όχι επιβαλλόμενος, εξωτερικός. Αυτά τα ομαδικά παιχνίδια και μάλιστα τα σπορ, προϋποθέτουν υπεύθυνη αντιμετώπιση, ορθή κατανομή της εργασίας και προπάντων σεβασμό του εαυτού τους και των αντιπάλων. Ο J.Chateau έγραψε ότι παιχνίδι για τα

μεγάλα παιδιά σημαίνει σεβασμός ορισμένων κανόνων, υπακοή σε μια ιεραρχία (Κρασανάκη,1987).

Από τον Piaget εξάγεται ιδιαίτερα η εξέλιξη της ηθικής συνείδησης του παιδιού με την τήρηση των κανόνων του παιχνιδιού. Δίνει μεγάλη σημασία στο σεβασμό των κανόνων, τους οποίους δέχεται το παιδί από τους μεγαλύτερους. Ο Piaget διακρίνει τρία στάδια στην πορεία της συνειδητοποίησης των κανόνων. Στο πρώτο, ο κανόνας δεν είναι υποχρεωτικός και γίνεται αποδεκτός σαν παράδειγμα, χωρίς να αποτελεί υποχρέωση. Στο δεύτερο, ο κανόνας θεωρείται αιώνιος, ιερός και απαραβίαστος και προέρχεται από τους μεγαλύτερους. Στο τρίτο στάδιο ο κανόνας θεωρείται σαν να προέρχεται από αμοιβαία συναίνεση, ενώ ο σεβασμός του είναι υποχρεωτικός για αυτόν που επιθυμεί να παραμείνει στο παιχνίδι (Δανασσή-Αφεντάκη,1980).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΟΛΟΠΛΕΥΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

3.1. Παιχνίδι και γνωστική ανάπτυξη

Γνωστική ανάπτυξη αποκαλείται η ανάπτυξη διεργασιών οι οποίες εμπλέκονται σε σημαντικές λειτουργίες του ανθρώπου όπως είναι η αντίληψη, η αναπαράσταση, ο λόγος, η μνήμη, η προσοχή, η μάθηση, η νόηση και η σκέψη. Η γνωστική ανάπτυξη αρχίζει από την πρώτη στιγμή της ζωής του παιδιού με την επεξεργασία αισθητηριακών και αντιληπτικών δεδομένων. Μέσα από την απαρίθωση των παραπάνω δεδομένων, η γνωστική ανάπτυξη συνεχίζεται πιο οργανωμένη ιδίως εάν προχωρούν οι κατακτήσεις σε όλους τους προαναφερθέντες αναπτυξιακούς τομείς (Πανοπούλου- Μαράτου- Παπαδοπούλου, 1999) .

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι συνεχώς ενεργά, προσπαθώντας να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Τα παιδιά κατασκευάζουν τις γνώσεις τους μέσω επαναλαμβανόμενων εμπειριών, που περιλαμβάνουν την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα και αντικείμενα. Η γνώση οικοδομείται ως αποτέλεσμα των δυναμικών αλληλεπιδράσεων ανάμεσα στα άτομα και το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον (Ζαχοπούλου, 2009).

Τα διάφορα είδη παιχνιδιού των μικρών παιδιών είναι αποτελεσματικά εργαλεία προώθησης της μάθησης. Το αυθόρμητο παιχνίδι των παιδιών, κινητικό ή συμβολικό, παρέχει ευκαιρίες για εξερεύνηση και πειραματισμό, νοητικές διεργασίες οι οποίες οδηγούν στη κατασκευή της γνώσης. (Ζαχοπούλου, 2009:12)

Στο σημείο αυτό, είναι σημαντικό να τονιστεί ο ρόλος που παίζει η μάθηση στην ανάπτυξη του εγκεφάλου.

Η ανάπτυξη του εγκεφάλου αρχίζει κατά τη διάρκεια του πρώτου μήνα από τη σύλληψη, όταν ο εγκέφαλος και ο νωτιαίος μυελός ξεκινούν να παίρνουν σχήμα μέσα στο έμβρυο. Μέχρι τον έκτο μήνα της κύησης έχουν δημιουργηθεί όλα, σχεδόν, τα δισεκατομμύρια νευρώνων (νευρικών

κυττάρων) που αποτελούν το ώριμο μυαλό. Αφού δημιουργηθούν οι νευρώνες, μετακινούνται γρήγορα στην περιοχή του εγκεφάλου όπου θα λειτουργήσουν. Οι νευρώνες διαφοροποιούνται για να αναλάβουν εξειδικευμένους ρόλους και δημιουργούν συνδέσεις (συνάψεις) με άλλους νευρώνες, που τους επιτρέπουν να επικοινωνούν και να αποθηκεύουν πληροφορίες. Ο εγκέφαλος παράγει διπλάσιο αριθμό κυττάρων από αυτόν που τελικά θα κρατήσει. Ο στόχος αυτών είναι να συνδεθούν με άλλα κύτταρα προκειμένου να δημιουργήσουν δίκτυα για συγκεκριμένες λειτουργίες. Ανάλογα με την ποσότητα και την ισχύ των ερεθισμάτων που δέχονται από το περιβάλλον, κάποιες από τις συνδέσεις αυτές ισχυροποιούνται, ενώ άλλες ατροφούν ή νεκρώνονται λόγω έλλειψης αλληλεπίδρασης με το εξωτερικό περιβάλλον (Χατζηδήμου, Ταρατόρη, 2011).

Οι εγκεφαλικές αυτές συνάψεις αρχίζουν να μειώνονται περίπου προς το τέλος του πρώτου χρόνου της ζωής, σταθεροποιούνται γύρω στην ηλικία των δώδεκα χρόνων και παραμένουν έτσι περίπου ως το εβδομηκοστό δεύτερο έτος της ηλικίας. Τα τρισεκατομμύρια των συνδέσεων που επιβιώνουν οφείλουν την ύπαρξή τους κατά ένα μεγάλο μέρος σε αυτά τα οποία ένα παιδί μαθαίνει κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων της ζωής του.

Η μάθηση αλλάζει τη δομή του νεαρού εγκεφάλου οργανώνοντας συνέχεια νευρικά δίκτυα και συνδέσεις. Οι δραστηριότητες παιχνιδιού μπορεί να βοηθούν τα παιδιά να αναπτύσσουν και να εκλεπτύνουν αυτά τα δίκτυα. Για παράδειγμα, κατά την ανάπτυξη της μνήμης, η μεταφορά από την αισθητήρια καταχώρηση στη βραχυπρόθεσμη ή μακροπρόθεσμη μνήμη εξαρτάται από το παιδί που παρακολουθεί διαφορετικά ερεθίσματα και χρησιμοποιεί ορισμένες μαθησιακές στρατηγικές για να βοηθήσει την απομνημόνευση, την οργάνωση και την εσωτερίκευση. Οι στρατηγικές απομνημόνευσης αποτελούν μαθησιακές δραστηριότητες που περιλαμβάνουν την αντίληψη, την προσοχή, τη συγκέντρωση, τη δοκιμή, την ανάκληση και την επανάληψη, οι οποίες επιβάλλουν κάποια δομή σε ό, τι μαθαίνεται ή δοκιμάζεται. Παρατηρήσεις παιδιών την ώρα του παιχνιδιού αποκαλύπτουν πως χρησιμοποιούν αυτές τις στρατηγικές τόσο αυθόρμητα,

όσο και σκόπιμα, Συχνά θυμούνται με αρκετή ακρίβεια πώς να φτιάξουν ένα ανατρεπόμενο φορτηγό ή τις λεπτομέρειες θεμάτων παιχνιδιού που τους ενδιαφέρουν τη συγκεκριμένη περίοδο. Παρατηρούμε ακόμη ότι όλες οι διαδικασίες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι όπως η εξερεύνηση, οι επαναλαμβανόμενες πράξεις, οι συσχετισμοί, η επέκταση των δεξιοτήτων, ο συνδυασμός υλικών, η αντιμετώπιση κινδύνων φαίνεται να καθρεφτίζουν ακριβώς αυτό που χρειάζεται ο εγκέφαλος για να αναπτυχθεί και να λειτουργήσει αποτελεσματικά (Χατζηδήμου, Ταρατόρη, 2011).

Με δεδομένα τα ενδιαφέροντα και τα βασικά χαρακτηριστικά της συμπεριφοράς του νηπίου-την ανεξάντλητη ενεργητικότητά του, την περιέργεια και δίψα να μάθει, την επιθυμία του για καινούργιες εμπειρίες και την αποφασιστικότητά του να τα κάνει όλα μόνο του, δεν πρέπει να μας εκπλήσσει καθόλου το γεγονός ότι το παιδί της νηπιακής ηλικίας θέλει να τριγυρνά σε όλους τους διαθέσιμους χώρους και να ασχολείται με όλα τα πράγματα που βρίσκονται μπροστά του (Δημητρίου- Χατζηνεοφύτου, 2001).

Όπως έχουμε ήδη αναφέρει σε προηγούμενο κεφάλαιο, ο Piaget θεωρούσε το παιχνίδι ως μία πράξη αφομοίωσης (assimilation). Το παιδί, δηλαδή, ενσωματώνει αντικείμενα, γεγονότα ή καταστάσεις σε προϋπάρχουσες νοητικές δομές ανάλογα με το γνωστικό στάδιο ανάπτυξής του (Χατζηδήμου, Ταρατόρη, 2011). Δηλαδή, σύμφωνα με τον Piaget η γνωστική ανάπτυξη του παιδιού διέρχεται από πέντε ευδιάκριτα στάδια, καθένα από τα οποία χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερες ικανότητες που επηρεάζουν τις δομές της σκέψης του. Τα στάδια ανάπτυξης γίνονται σημεία αναφοράς για τη συγκρότηση ενός συστήματος κατηγοριοποίησης τύπων παιχνιδιού (αισθητηριακά, συμβολικά, παιχνίδια με κανόνες) γιατί το παιχνίδι θεωρείται εξελικτικό φαινόμενο με τις δικές του αλληλουχίες και βρίσκεται σε συνάρτηση με ένα νοητικό στάδιο από το ποίο το παιδί αναγκαστικά θα περάσει (Μακρυγιάννη, 2000). Επιπλέον κατά τον Piaget, η διανοητική ανάπτυξη του παιδιού οφείλεται στην ικανότητά του αφενός να μεταχειρίζεται αντικείμενα, αφετέρου να κινείται ενεργητικά στο περιβάλλον (Τριλλιανός, 2003).

Το παιδί μπορεί μέσα από το παιχνίδι να εξερευνήσει τον περιβάλλοντα κόσμο και να τον γνωρίσει καλύτερα. Όταν παίζουν, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με πλήθος ερεθισμάτων, όπως ήχους, χρώματα, σχήματα κ.α. όλα αυτά τα στοιχεία το παιδί τα ενσωματώνει πολύ γρήγορα στα ήδη υπάρχοντα γνωστικά του σχήματα, με αποτέλεσμα να υπάρχει ένας διαρκής και σταθερός εμπλουτισμός του γνωστικού του συστήματος. Παράλληλα, πολλά παιχνίδια δίνουν στο παιδί τη δυνατότητα να πειραματιστεί και να επιλύσει προβλήματα, συντελώντας σημαντικά στην ανάπτυξη της σκέψης (Κιάφα, 2007).

Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι λαμβάνει πληροφορίες, παραστάσεις, εικόνες, μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται, να συγκρίνει, να διακρίνει δυνατότητες εξέλιξης, να δημιουργεί. (Αντωνιάδης, 1994:340)

Το παιδί δρα ελεύθερα, αναπτύσσει τη σκέψη του, μαθαίνει να αντιμετωπίζει προβλήματα, οξύνει την κρίση του, αναπτύσσει τη γλωσσική του ικανότητα, αναπτύσσει διαπροσωπικές σχέσεις, εκφράζει τα συναισθήματά του και ανακουφίζει μια στενοχώρια ή δυσφορία. Επιπλέον, το παιχνίδι δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να δημιουργήσει και να εξουσιάσει έναν κόσμο φανταστικό, όπου δεν ισχύουν οι κανόνες της πραγματικότητας και όπου μπορεί να δοκιμάσει τα όριά του, καινούργιες συμπεριφορές και κοινωνικούς ρόλους σε ένα ασφαλές πλαίσιο. (<http://www.evrytanika.com/article.php?id=4780>)

Για το άτομο που περνά τις περισσότερες ώρες με το νήπιο η περίοδος αυτή είναι αφενός εξαντλητική και αφετέρου μια περίοδος γεμάτη προκλήσεις, εφόσον τα χαρακτηριστικά που το καθιστούν τόσο κουραστικό είναι κι εκείνα που κάνουν τη παραμονή μαζί του τόσο ενδιαφέρουσα και ευχάριστη. Εξάλλου η ενεργητικότητα, η περιέργεια, η θέλησή του να κάνει πράγματα μόνο του και να ελέγχει κάποιες καταστάσεις είναι ακριβώς εκείνα τα γνωρίσματα του νηπίου που χρειάζονται ενθάρρυνση από τους ενηλίκους, καθώς αποτελούν τα κυριότερα εφόδια του παιδιού για τη μελλοντική του σχολική προσαρμογή και επιτυχία. Καθώς παίζει, το νήπιο μαθαίνει να χειρίζεται και να ελέγχει τα πράγματα γύρω του και κάθε

επιτυχία του δίνει την αυτοπεποίθηση να προχωρά σε όλο και περισσότερα και ποιοτικά ανώτερα επιτεύγματα (Δημητρίου- Χατζηνεοφύτου, 2001).

Το παιχνίδι παρέχει, επίσης, ευκαιρίες στα παιδιά να εξασκήσουν τις νεοαποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις σε μία ποικιλία καταστάσεων. Αυτή η αυτοδιαχειριζόμενη εξάσκηση αποτελεί μέρος της διαδικασίας αναζήτησης πληροφοριών. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά εξετάζουν και βελτιώνουν τις γνώσεις τους με βάση την ανατροφοδότηση που λαμβάνουν από το περιβάλλον και από άλλα άτομα. Από τη φύση τους τα παιδιά ενδιαφέρονται να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που ισχυροποιούν τις δεξιότητές τους και εμβαθύνουν στην κατανόηση εννοιών (Ζαχοπούλου, 2009 :12).

3.2. Παιχνίδι και γλωσσική ανάπτυξη.

Στη γλωσσική ανάπτυξη, το παιχνίδι ενθαρρύνει τα παιδιά να φτιάχνουν ιστορίες, να μεταχειρίζονται περιγραφική γλώσσα και να επικοινωνούν με ιδέες και συναισθήματα. Το παιχνίδι προάγει τη γλωσσική ικανότητα των παιδιών, δεδομένου ότι και στην ατομική του ακόμη μορφή συνοδεύεται από (αυτό-) συζήτηση και ταυτόχρονα εμπλουτίζει τις γνώσεις τους, που αφορούν τις αμοιβαίες προσδοκίες και τους κανόνες διεξαγωγής της γλωσσικής επικοινωνίας (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, Μιχαλόπουλος, 2000).

Για παράδειγμα, τα παιδιά που συμμετέχουν στο φανταστικό παιχνίδι ακούν λόγια που είναι συνυφασμένα με πράξεις και συζητούνται εκείνη τη στιγμή. Όταν στη πορεία ενός φανταστικού παιχνιδιού προκύπτουν νέες λέξεις και εκφράσεις τα παιδιά είναι εύκολο να μαντέψουν τις έννοιες των λέξεων από συγκεκριμένα πρότυπα κατάστασης. Στη συνέχεια, καθώς τα παιδιά συμμετέχουν στη συζήτηση συχνά διορθώνουν το ένα τα λάθη του άλλου είτε άμεσα είτε υποδεικνύοντας τον αποδεκτό τρόπο ομιλίας. Το λεξιλόγιο επεκτείνεται επίσης στη διάρκεια της προσποίησης, καθώς τα παιδιά εισάγουν νέες λέξεις που άκουσαν στη διάρκεια πρόσφατων εμπειριών.

Επιπλέον, οι γλωσσικές δεξιότητες που απαιτούνται για να διατυπωθούν διαφορετικές απόψεις, να επιλυθούν διαφορές και να

πειστούν οι συνομήλικοι να συνεργαστούν ώστε να συνεχιστεί το παιχνίδι είναι πολυάριθμες. Έτσι, το παιχνίδι προσφέρει ένα πεδίο μέσα στο οποίο μπορούν να επεκταθούν όλες οι πλευρές του διαλόγου (Χατζηδήμου, Χρ.-Ταρατόρη, 2011)

Τέλος, μερικά είδη παιχνιδιών, όπως είναι για παράδειγμα τα παιχνίδια με κούκλες, έχουν μεγαλύτερη «διαλογική αξία» και προκαλούν τα παιδιά περισσότερο για «συζήτηση». Γι' αυτό μερικοί παιδαγωγοί συνιστούν τη χρήση τέτοιου υλικού για τη γλωσσική ενίσχυση των παιδιών με προβλήματα λόγου (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, Μιχαλόπουλος, 2000).

3.3. Παιχνίδι και κινητική ανάπτυξη.

Η προσχολική και η πρώτη σχολική ηλικία θεωρούνται οι πιο κρίσιμες περίοδοι για την ανάπτυξη των βασικών κινητικών δεξιοτήτων. Η μάθηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων είναι καθοριστικής σημασίας, καθώς α) σχηματοποιεί τη βάση για την επιτυχία στις αθλητικές δεξιότητες κατά τη διάρκεια της εφηβείας και της ενήλικης ζωής, β) τα μικρά παιδιά απολαμβάνουν τη μάθηση και γ) όταν οι κινητικές δεξιότητες μαθευτούν, διατηρούνται δια βίου. Αν τα παιδιά αποτύχουν να αναπτύξουν αυτές τις δεξιότητες κατά τη διάρκεια της προσχολικής ηλικίας, βιώνουν συχνά την αποτυχία κατά τη μελλοντική συμμετοχή τους στα διάφορα αθλήματα. Η κινητική ανάπτυξη πετυχαίνεται μέσω της συμμετοχής σε δραστηριότητες που περιλαμβάνουν εξάσκηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων, όπως ρίψη μπάλας σε στόχο, υποδοχής μπάλας, βάδισμα, τρέξιμο και αναπηδήσεις, και όλων των δεξιοτήτων που θεωρούνται απαραίτητες για τη συμμετοχή των παιδιών σε παιχνίδια και αθλήματα. (Ζαχοπούλου, 2009 :17)

Οι βασικοί άξονες της ψυχοκινητικής και φυσικής αγωγής περιλαμβάνουν την καλλιέργεια του σωματικού σχήματος, της αδρής κινητικότητας, της αμφιπλευρικότητας, της λεπτής κινητικότητας, την αντίληψη της έννοιας και του ρυθμού. (Τζώρτζη, 1999 :280)

Οι γενικότεροι στόχοι της φυσικής αγωγής στην προσχολική εκπαίδευση είναι:

Παροχή κινητικών εμπειριών για ανακάλυψη και πειραματισμό.

- Σχεδιασμός δραστηριοτήτων που αναπτύσσουν τα στοιχεία της κίνησης (γνώση του σώματος, γνώση του χώρου, ποιότητα της κίνησης) και τις βασικές κινητικές δεξιότητες (μετακίνησης και χειρισμού).
- Βελτίωση της αυτοπεποίθησης μέσω της συμμετοχής σε αναπτυξιακά κατάλληλα προγράμματα φυσικής αγωγής.
- Ενεργοποίηση της φαντασίας μέσω του παιχνιδιού και του δραματικού παιχνιδιού.
- Ενίσχυση των νοητικών ικανοτήτων μέσω της συμμετοχής σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων.
- Διευκόλυνση της καλλιέργειας του προφορικού λόγου μέσω ορολογίας που είναι σχετική με τη κίνηση.
- Ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω δραστηριοτήτων που στοχεύουν στην ενίσχυση θετικών διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων (Ζαχοπούλου, 2009).

Το παιχνίδι συμβάλλει στη σωματική ανάπτυξη, τη καλλιέργεια των σωματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων, καθώς και στην καλή υγεία και ευρωστία του παιδιού. Διότι με τα παιχνίδια και ιδιαίτερα τα κινητικά, δραστηριοποιούνται όλα τα μέλη του σώματος και ικανοποιούνται οι λειτουργίες του οργανισμού (Μετοχιανάκη, 2000).

Συγκεκριμένα, όσο αφορά την μυοκινητική ανάπτυξη, ο ρόλος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικός, καθώς μέσω αυτού ασκείται όλο το μυϊκό σύστημα. Μια μεγάλη ποικιλία από παιχνίδια ασκεί όλα τα μέρη του σώματος αναπτύσσοντας το συντονισμό των μυϊκών κινήσεων. Οι μυϊκές συστολές επιδρούν στην κυκλοφορία του αίματος, στην διαδικασία της αναπνοής, στις λειτουργίες της αφομοίωσης και της παραγωγής θερμότητας. Όσο πιο έντονες είναι οι προσπάθειες των παιδιών που συμμετέχουν σε ένα κινητικό παιχνίδι τόσο πιο έντονες είναι και οι μυϊκές συστολές μέσω των οποίων προκαλείται: διεύρυνση των αγγείων των μυών, προσαγωγή μεγαλύτερης ποσότητας αίματος, περισσότερες θρεπτικές ουσίες, περισσότερο οξυγόνο, μεγαλύτερη παραγωγή

θερμότητας, μεγαλύτερο μηχανικό έργο και αύξηση των καύσεων. Κατά την περίοδο ανάπτυξης των μυών θα πρέπει να αποφεύγεται να φορτίζονται με ισχυρά κινητικά ερεθίσματα γι' αυτό και τα παιχνίδια των νηπίων αλλά και των μεγαλύτερων παιδιών θα πρέπει να περιέχουν πλήθος φυσικών κινήσεων. Ο λεπτός συντονισμός των μυϊκών κινήσεων αποτελεί σπουδαία παράμετρο της γενικής ανάπτυξης του παιδιού και η αρμονική μουσική ανάπτυξη ενισχύει ψυχοσωματικά το άτομο και του προσφέρει δυνάμεις για περαιτέρω κατακτήσεις και επιτεύξεις. Η άσκηση που προκύπτει μέσω των παιχνιδιών μπορεί να χαρακτηριστεί ως διαδοχική και εναλλασσόμενη με αποτέλεσμα να έχει την δυνατότητα να εξασφαλίσει γρήγορη μουσική ανάληψη γι' αυτό και συχνά παρατηρείται το φαινόμενο τα παιδιά να παίζουν χωρίς να κουράζονται (Πολυμενάκου-Παπακυριάκου, 1988).

Στον παιδικό σταθμό τα παιδιά έρχονται σε επαφή με οργανωμένες μορφές φυσικών δραστηριοτήτων, με στόχο να γνωρίσουν, πρώτα απ' όλα το σώμα τους. Μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα μέρη του σώματος τους, ποιες κινήσεις μπορεί να κάνει το σώμα, πού και πώς μπορεί να κινηθεί. Ακόμη εξερευνούν και αναγνωρίζουν τα στοιχεία του χώρου (προσωπικός και γενικός χώρος, επίπεδα, διαδρομές, κατευθύνσεις), κατανοούν τις σχέσεις με τα αντικείμενα (πάνω, πίσω, ανάμεσα) και εκφράζουν τα στοιχεία του ρυθμού μέσω της κίνησης. Παράλληλα μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τη δεξιά και την αριστερή πλευρά, να εκτελούν δραστηριότητες που απαιτούν το συντονισμό ματιού – χεριού και ματιού – ποδιού και να αντιδρούν κινητικά σε διάφορα ερεθίσματα, διακρίνοντας τα διάφορα ηχητικά και οπτικά ερεθίσματα. Η εκμάθηση των προαναφερόμενων στοιχείων έχει ως αποτέλεσμα την επιτυχημένη εκτέλεση των καθημερινών δραστηριοτήτων αυτοεξυπηρέτησής τους.

Σ' αυτό το στάδιο ανάπτυξης, τα παιδιά μαθαίνουν να εκτελούν τις κινητικές δεξιότητες του βαδίσματος, του τρεξίματος και του άλματος, να εφαρμόζουν την κατάλληλη τεχνική για τον έλεγχο της πτήσης και της προσγείωσης κατά την εκτέλεση αλμάτων, καθώς και να επιλέγουν ασφαλείς τρόπους απογείωσης και προσγείωσης και να εκτελούν κινητικές δεξιότητες μετακίνησης σε συγχρονισμό με ηχητικά ερεθίσματα. Αυτές οι δεξιότητες εκτελούνται χωρίς την ύπαρξη ποιοτικών και ποσοτικών

απαιτήσεων κατά την εκτέλεσή τους. Ακόμη, μαθαίνουν να εκτελούν τις κινητικές δεξιότητες της κάμψης, της έκτασης, της αιώρησης, της ταλάντευσης, της ώθησης και της έλξης και να ισορροπούν, στατικά και δυναμικά, με διάφορους τρόπους (μέλη που συμμετέχουν, έκταση χρησιμοποιούμενης επιφάνειας, με ή χωρίς αντικείμενα). Επιπλέον, μαθαίνουν να ρίχνουν και να υποδέχονται μία μπάλα, χωρίς αυτή να αναπηδήσει, να επιδεικνύουν τρόπους ρίψης και υποδοχής ενός αντικειμένου, χρησιμοποιώντας διάφορα μέρη του σώματος και διάφορα αντικείμενα, να προσαρμόζουν την κίνησή τους στα χαρακτηριστικά της μπάλας (μέγεθος, βάρος) και να εκτελούν λάκτισμα με σταθερή μπάλα, από στάση και μετά από τρέξιμο. Η ανάπτυξη των προαναφερόμενων κινητικών δεξιοτήτων θα αποτελέσει τη βάση για τη μετέπειτα κινητική ανάπτυξη των παιδιών, καθώς η νηπιακή ηλικία είναι η κρίσιμότερη και καθοριστικότερη περίοδος στη ζωή ενός παιδιού, θέτοντας τις βάσεις για τη πορεία της μετέπειτα εξέλιξής του (Ζαχοπούλου, 2009:35-36).

Κύριο χαρακτηριστικό των δραστηριοτήτων πρέπει να είναι η έντονη «παιγνιώδης μορφή» τους. Αυτός είναι ένας έμμεσος τρόπος εξάσκησης φυσικών και κινητικών ικανοτήτων, κατάλληλος για παιδιά τριών έως τεσσάρων ετών, ο οποίος είναι ευχάριστος, αλλά και πολύ αποτελεσματικός. Με τον όρο «παιγνιώδης μορφή» εννοείται:

1. Οι περισσότερες δραστηριότητες να πραγματοποιούνται μέσω μιμητικών κινήσεων ζώων, ηρώων, φανταστικών προσώπων κτλ.
2. Να δίνονται περισσότερες ευκαιρίες για έκφραση συναισθημάτων μέσα από τη κίνηση.
3. Τα παιδιά να υποκινούνται με λόγο ή μουσικά ερεθίσματα, ώστε να δραματοποιούν μια ιστορία με κινήσεις.
4. Τα παιδιά να ωθούνται, ώστε να επινοούν κινήσεις μέσα από φανταστικές συνθήκες εξερεύνησης («κινηθείτε σαν ρομπότ», «κουνήστε τα χέρια σας σαν μαριονέτες» κ.τ.λ.)
5. Να γίνεται χρήση ποικιλόμορφων υλικών και μουσικής, έτσι ώστε το μάθημα να είναι πιο πλούσιο σε ερεθίσματα (Ζαχοπούλου, 2009).

Τα σωματικά παιχνίδια προάγουν τον έλεγχο του σώματος, την ισορροπία, τις ποικίλες δεξιότητες και χαρίζουν ένα υγιές σώμα. Μέσω των σωματικών παιχνιδιών ασκούνται όλα τα μέλη του σώματος και αποκτιέται ευκαμψία και χάρη κινήσεων, ενδυναμώνεται το νευρικό σύστημα, διευκολύνεται η αναπνοή και η κυκλοφορία του αίματος (Χαραλαμπίδης, 1984).

Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να πούμε, ότι το κινητικό παιχνίδι είναι αυτό που συμβάλλει στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς βοηθά στη προαγωγή του σωματικού ελέγχου, της ισορροπίας και των σωματικών δεξιοτήτων. Με τα κινητικά παιχνίδια ασκούνται όλα τα μέλη του σώματος, αναπτύσσονται διάφορες δεξιότητες, ενδυναμώνεται το νευρικό σύστημα και διευκολύνονται διάφορες λειτουργίες του οργανισμού. Επίσης αυξάνεται η ζωτικότητα, η δύναμη και η αντοχή του οργανισμού και επιτυγχάνεται συντονισμός των αισθήσεων όπως της αφής, της ακοής και της όρασης. Η ανάπτυξη του μυϊκού συστήματος που εξασφαλίζεται με το παιχνίδι, είναι σπουδαιότατη για την ευτυχία του παιδιού και συντελεί στη διάπλαση ενός καλού χαρακτήρα. Με το ομαδικό κινητικό παιχνίδι καλλιεργείται το ανταγωνιστικό πνεύμα και το παιδί νιώθει χαρά και ικανοποίηση από τις επιτυχίες του, την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του και τη δράση του. Έτσι αυξάνεται η αυτοπεποίθησή του, δυναμώνει η θέλησή του και γίνεται κύριος του σώματος και του εαυτού του (Παπαδόπουλος, 2001).

3.4. Παιχνίδι και ανάπτυξη της προσωπικότητας.

Το παιδί δεν παίζει για να μάθει, αντιθέτως παίζει κυρίως για τον εαυτό του. Σύμφωνα με τον Hofstatter στο παιχνίδι μπορούμε να μελετήσουμε τον άνθρωπο, δηλαδή το παιδί στα πλαίσια της συμπεριφοράς, του βιώματος και του δημιουργήματός του.

Χαρακτηριστικές μορφές βιωμάτων των παιδιών εκδηλώνονται, κυρίως, σε παιχνίδια που σχετίζονται με κανόνες. Αποκτούν τη δυναμική τους είτε εξαιτίας των εκπλήξεων και των αλλαγών, είτε εξαιτίας των προσδοκιών. Δηλαδή, από την αύξηση ή τη μείωση της ψυχικής έντασης η οποία δημιουργείται μέσω του παιχνιδιού με παιχνίδια-αντικείμενα. Το παιδί, όταν παίζει, βρίσκεται σε μια διαρκή εναλλαγή της πραγματικότητας

του κόσμου και της πραγματικότητας του κόσμου των παιχνιδιών (Πανταζής, 2004).

Το παιχνίδι ξεκουράζει, ανακουφίζει, προετοιμάζει και βοηθά το παιδί να ολοκληρωθεί και να αναπτυχθεί σε αυτόνομη προσωπικότητα, θέτει σε κίνηση το σύνολο των σωματικών και πνευματικών λειτουργιών του παιδιού. (Αντωνιάδης, 1994:31)

Σύμφωνα με τη θεωρία του Vygotsky, το παιχνίδι αποτελεί μια σημαντική δραστηριότητα στη ζωή του παιδιού, γιατί συμβάλλει ουσιαστικά στη συγκρότηση της υποκειμενικότητας και της προσωπικότητάς του. Συμβάλλει στην απελευθέρωση του παιδιού από τους περιορισμούς, στη χειραφέτησή του από το περιβάλλον, στην απόκτηση αφηρημένης σκέψης, στην απόκτηση αυτοελέγχου καθώς και στη γλωσσική και εννοιολογική του αυτονόμηση. Συμβάλλει επίσης στην απόκτηση γνώσεων, κινήτρων, δεξιοτήτων και στάσεων, που είναι αναγκαία για την κατανόηση του ιστορικο-κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο ζει, αλλά και για την κοινωνική του προσαρμογή και συμμετοχή. Μπορούμε λοιπόν να πούμε, ότι το παιχνίδι όχι μόνο αποτελεί μια ουσιαστική λειτουργία στη ζωή του παιδιού αλλά καθοδηγεί την ανάπτυξη (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, Μιχαλόπουλος, 2000).

Υπάρχει η άποψη ότι κάθε υλικό παιχνίδι είναι συγχρόνως και υλικό μάθησης, κάθε μορφή παιχνιδιού είναι και μορφή μάθησης. Μπορεί, βέβαια, αυτό να μην ευσταθεί, όμως έχουν παιδαγωγική σημασία, όχι μόνο τα παιχνίδια μάθησης, αλλά όλες οι μορφές και τα μέσα παιχνιδιών. Μάθηση, στα πλαίσια αυτής της έννοιας, σημαίνει τότε όχι μόνο την παρώθηση για πληροφόρηση και ανακάλυψη του περιβάλλοντος, αλλά και αυτοπληροφόρηση, διεύρυνση της συνείδησης, σημασία και επεξεργασία των βιωμάτων. Εάν συγκλίνουν στα πλαίσια αυτής της θεωρητικής κατεύθυνσης αυτοκαθοδηγούμενες δραστηριότητες και μάθηση, τότε φαίνεται ότι η έννοια παιχνίδι είναι πιο κατάλληλη να παρουσιάσει τις καταστάσεις, τις μορφές και τα υλικά μέσα, τα οποία είναι αναγκαία, δηλαδή κατάλληλα να προάγουν θετικά τη διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιδιού (Πανταζής, 2004).

Τέλος, το παιχνίδι αποτελεί μέσω διάγνωσης του χαρακτήρα του παιδιού, διότι μέσα από αυτό φαίνεται αν είναι δίκαιο, τίμιο, φιλικό και ενάρετο ή αν διακατέχεται από αντικοινωνικές τάσεις ή δημιουργεί προβλήματα. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει κάθε παιδί, έτσι ώστε μέσα από το παιχνίδι να βελτιώσει το χαρακτήρα του και να αποκτήσει ηθικές συνήθειες και αρετές, για να μπορεί να γίνεται αποδεκτό από την ομάδα των συνομηλίκων του (Μετοχιανάκη, 2000).

3.5. Παιχνίδι και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη

Σύμφωνα με τον Freud, το παιχνίδι είναι ένα ασφαλές πλαίσιο μέσω του οποίου τα παιδιά μπορούν να εκφράσουν αρνητικά ή απαγορευμένα συναισθήματα (Χατζηδήμου, Ταρατόρη, 2011).

Αρχικά, το παιχνίδι αποτελεί το σπουδαιότερο μέσο ψυχαγωγίας για το παιδί και ικανοποιεί τη βαθύτερη εσωτερική του ανάγκη. Το παιδί όταν παίζει βρίσκεται στον δικό του κόσμο, όπως το ίδιο τον θέλει και αισθάνεται ανυπέρβλητη χαρά και αγαλλίαση (Μετοχιανάκη, 2000).

Η Εξελικτική Ψυχολογία θεωρεί το παιχνίδι ως ψυχική λειτουργία. Το παιχνίδι είναι αυτοσκοπός, δεν τίθεται δηλαδή στην υπηρεσία κάποιου εξωτερικού - αντικειμένου σκοπού. Το παιδί παίζει, διότι το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με την ευχαρίστηση. Αναπτύσσεται και εξελίσσεται ως λειτουργία από τα πλέον πρωτόγονα στάδια στα πλέον διαφοροποιημένα. Το παιδί, μέσω του παιχνιδιού ζει την ικανοποίηση και μ' αυτό το τρόπο εξελίσσεται και η συναισθηματική του ωρίμανση. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα διοχέτευσης των αισθημάτων της οργής, της ζηλοτυπίας, της μνησικακίας και άλλων βίαιων συναισθημάτων (Πανταζής, 2004).

Η επίδραση που ασκεί το παιχνίδι στην συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού έχει μεγάλη σημασία για την γενικότερη ψυχική ισορροπία και ψυχική κάθαρση του ανθρώπου, γιατί βοηθάει στην ισόρροπη ανάπτυξη των συναισθημάτων, που συντελεί στην εσωτερική σταθερότητα. (Πολυμενάκου- Παπακυριάκου, 1984)

Καθώς το νήπιο δεν είναι ικανό να ελέγχει τα συναισθήματά του και να καθορίζει τον τρόπο εκδήλωσής τους. Έτσι, όταν το νήπιο θυμώνει,

κοκκινίζει ολόκληρο, φωνάζει και δεν ξέρει τι να κάνει. Όταν, αντιθέτως, χαίρεται ακτινοβολεί ολόκληρο από τη χαρά του. Ένα φυσιολογικό νήπιο είναι κατά κανόνα εύθυμο, χαρούμενο και γελαστό. Όταν διαταράσσεται ψυχικά, σύντομα επανακτά τη ψυχική του ισορροπία και επαναφέρεται στην πρωταρχική του κατάσταση. Το παιδί της προσχολικής ηλικίας παίζοντας αισθάνεται τη χαρά της επιτυχίας, που αποτελεί πολύτιμο κίνητρο για τις μετέπειτα προσπάθειές του. Με το παιχνίδι το παιδί αποκτά καθημερινά μεγαλύτερη εμπιστοσύνη στις δυνάμεις του και αυτοπεποίθηση, καθώς έτσι διαπιστώνει πως οι δοκιμές του δεν πηγαίνουν χαμένες. (Γαβαλάς, 1976)

Η σημασία του παιχνιδιού για τη φυσιολογική συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική, καθώς:

- Με την επανάληψη ενός δυσάρεστου περιστατικού στο παιχνίδι μειώνεται η συγκινησιακή του επίδραση και κατά συνέπεια η ένταση, το άγχος και η αγωνία του παιδιού.
- Το παιδί μέσα από το παιχνίδι εκφράζει απωθημένες επιθυμίες. Αναπαριστώντας διαμάχες και δυσάρεστα περιστατικά, καταφέρνει να τα ξεπεράσει επαναλαμβάνοντάς τα στο φανταστικό παιχνίδι.
- Τα παιδιά έχουν την ανάγκη να παίξουν για να κερδίσουν τον έλεγχο των καταστρεπτικών και επιθετικών τους διαθέσεων, καθώς αυτά τα συναισθήματα συχνά τους προκαλούν φόβο όταν τα συνειδητοποιήσουν.
- Στο παιχνίδι το παιδί μπορεί να δείξει συμπεριφορές που του έχουν απαγορευτεί στην καθημερινή ζωή.
- Μέσα από το παιχνίδι το παιδί μιμείται τους μεγάλους και διευκολύνεται στη προσπάθειά του να ταυτιστεί μαζί τους.
- Παίζει έντονα σκηνές της πραγματικής ζωής, φωνάζει, γελάει, διατάζει, απαγορεύει.
- Μέσα από το παιχνίδι του δίνεται η ευκαιρία να σκέφτεται, να αναπολεί σχέσεις και προηγούμενες εμπειρίες.
- Μπορεί να φέρει στην επιφάνεια τάσεις που δεν είναι κοινωνικά αποδεκτές.

- Κάνει ανταλλαγή καθημερινών ρόλων της ζωής.
- Εκδηλώνει την ανάπτυξή του.
- Λύνει προβλήματα και πειραματίζεται προσπαθώντας να δώσει λύσεις.

Το παιχνίδι προσφέρει στο παιδί και τη δυνατότητα να αισθάνεται επιτυχημένο. (Τσιάντης, 2004: 63-64)

Για παράδειγμα, στο συμβολικό παιχνίδι, καθώς το παιδί υποδύεται ρόλους, εκδηλώνει τα βιώματα και τις πτυχές του χαρακτήρα του, ενώ παράλληλα διοχετεύει την επιθετικότητά του σε δημιουργικές δραστηριότητες. Παίζοντας και χρησιμοποιώντας συμβολισμούς, το παιδί καταφέρνει να αναπτύξει τον συναισθηματικό του κόσμο και να τον ισορροπήσει. Εκφράζοντας τα συναισθήματά του, διώχνει πολλές φορές τη λύπη του, τη μελαγχολία, τις στενοχώριες, τον θυμό, τη ζήλια, το μίσος, το φόβο του κ.λ.π. Με άλλα λόγια, αποκαλύπτει ελεύθερα τη ψυχοσύνθεσή του και παράλληλα λυτρώνεται η ψυχή του από συμπλέγματα ενοχής και συντελείται η ψυχική του κάθαρση (Παπαδόπουλος, 2001).

Ανάμεσα στα δύο και στα τέσσερα έτη, ο εσωτερικός κόσμος του παιδιού εκλεπτύνεται, η φαντασία του αναπτύσσεται, εμφανίζονται νέες σκέψεις, και μαζί με αυτές και φόβοι. Φόβοι με τους οποίους το παιδί παίζει. Μπορούμε να δούμε ξεκάθαρα πώς του παιχνίδι του χρησιμεύει στη μεταστροφή ορισμένων φόβων ώστε να τους τιθασεύει καλύτερα. Εξού και τα παιχνίδια που περιλαμβάνουν κρυφτό, τα οποία έχουν σκοπό να περιορίσουν τον φόβο του παιδιού ότι ο άλλος θα εξαφανιστεί και θα γίνει καπνός. Δεν κρυβόμαστε πια πίσω από ένα ύφασμα ή ένα έπιπλο, αλλά σε ολόκληρο σπίτι και συνεπώς το πεδίο του παιχνιδιού διευρύνεται (Cole, Cole, 2001).

Σε αυτή την ηλικία, τα συμβολικά παιχνίδια πολλαπλασιάζονται. Το παιδί έχει ανάγκη να μεγαλώσει, να γίνει όπως ο μπαμπάς ή όπως η μαμά. Μιμείται υπερβολικά. Όλα τα παιχνίδια- κουζινικά, αμαξάκι για μωρά, μικρή κούκλα, πάγκος εργασίας- τα οποία προσομοιάζουν μια κατάσταση των ενηλίκων του αποφέρουν μια ειλικρινή αίσθηση επιτυχίας. Οι δυνατότητες που προσφέρονται στους «μεγάλους» εξιδανικεύονται. Το παιδί παίζει

επίσης με κούκλες, στήριγμα με το οποίο μπορεί να συζητήσει για τα βάσανα, τις πίκρες του, τους φόβους του. Τις θεωρεί μάρτυρες και τους διηγείται ιστορίες.

Επιπλέον, το παιχνίδι μπορεί να υποβοηθήσει την υγιή συναισθηματική ανάπτυξη, επειδή επιτρέπει στα παιδιά να εκφράσουν συναισθήματα που τα ενοχλούν ή να επιλύσουν συναισθηματικές συγκρούσεις. Αν η Jennie, παράδειγμα, έφαγε κασάδα το μεσημέρι, γιατί δεν έφαγε τον αρακά της, μπορεί να ξαναπάρει τον έλεγχο της κατάστασης μέσα από το παιχνίδι μαλώνοντας τη κούκλα της που δεν τρώει σωστά ή προσπαθώντας να πείσει τη κούκλα να «τρώει υγιεινά» και να φάει τον αρακά της. (Shatter, D, 2004)

Είναι φανερό ότι το παιδί στο παιχνίδι του επαναλαμβάνει οτιδήποτε του έκανε μεγάλη εντύπωση στην πραγματική ζωή και με τον τρόπο αυτό, απενεργοποιεί τη δύναμη της εντύπωσης, κάνοντας τον εαυτό του κυρίαρχο της κατάστασης. Αρχικά το παιδί βρίσκεται σε μια παθητική κατάσταση, "συντετριμμένο" από την εμπειρία. Καθώς όμως την επαναλαμβάνει μέσα στο παιχνίδι του, όσο δυσάρεστη κι αν ήταν, αναλαμβάνει έναν ενεργητικό ρόλο και προσπαθεί να χειριστεί την κατάσταση (Braun, 1991).

Η επίλυση τέτοιων συναισθηματικών συγκρούσεων μέσα από το παιχνίδι μπορεί να είναι, επίσης, ένας σημαντικός παράγοντας που συμβάλλει στο να κατανοήσουν τα παιδιά την εξουσία και τις λογικές εξηγήσεις όλων αυτών των κανόνων που πρέπει να ακολουθούν. (Shatter, D, 2004)

Συνεπώς, το παιχνίδι βοηθάει στη καλλιέργεια του συναισθήματος του παιδιού. Η χαρά της επιτυχίας, η αναγνώριση των ικανοτήτων του παιδιού από τους άλλους, το φιλικό κλίμα που δημιουργείται με το παιχνίδι και η αισιοδοξία που αποκτά το παιδί για τις ικανότητές του, του τονώνουν πράγματι το συναίσθημα και αυξάνουν το αγωνιστικό τους πνεύμα (Μετοχιανάκη, 2000).

Τέλος, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την ομαλή συναισθηματική ανάπτυξη του νηπίου, καθώς αποτελεί έκφραση χαράς. Το παιχνίδι πολλές φορές συνοδεύεται από γέλια. Το γέλιο δεν είναι απλώς μια ευχαρίστηση, είναι αντανάκλαση σωματικής και ψυχικής υγείας. Ελευθερώνει την ένταση του διαφράγματος και, κατά συνέπεια, αποτελεί εξαιρετική άσκηση χαλάρωσης. Μια καλή δόση γέλιου μπορεί να αποτρέψει πολλά κλάματα. Η χαρά που αισθάνεται το παιδί όταν παίζει είναι πολύ σημαντική καθώς το νήπιο έχει ανάγκη να αισθάνεται χαρούμενο, να νιώθει ελεύθερο, να υπάρξει και να μεγαλώσει. Άλλωστε, η χαρά είναι συνώνυμη της ευτυχίας, της ικανοποίησης, της ευφορίας και του ενθουσιασμού (Καραμανιάν, 2008).

3.6. Παιχνίδι και νοητική ανάπτυξη

Έχει τονιστεί και θεμελιωθεί από τα ευρήματα της επιστήμης, ότι η αρμονική ψυχοσωματική ανάπτυξη και η αισθητηριακή και μυοκινητική αρτιότητα αποτελούν απαραίτητες προϋποθέσεις για την ομαλή νοητική εξέλιξη. Το «νους υγιής εν σώματι υγείη» βρίσκει σήμερα τη μεγαλύτερη δικαίωσή του. Η άσκηση και η κίνηση, το παιχνίδι και ο αθλητισμός δεν πρέπει να αντιμετωπίζονται σαν απασχολήσεις που απλά προσφέρουν ευχάριστες στιγμές και σωματική υγεία, αλλά κυρίως σαν δραστηριότητες που βάζουν τα θεμέλια της σωστής νοητικής ανάπτυξης (Χρήστος Κάππας, 2005).

Ένα μεγάλο μέρος των δραστηριοτήτων, που εμείς χαρακτηρίζουμε απλά σαν ένα παιχνίδι, δεν είναι παρά η εφαρμογή πάνω στα αντικείμενα των γνωστικών σχημάτων, των τρόπων και μεθόδων έρευνας, που διαθέτει το παιδί. Το παιδί ενεργεί πάνω στα αντικείμενα και αντλεί γνώσεις από τον τρόπο με τον οποίο αυτά ανταποκρίνονται στις ενέργειές του. Ταυτόχρονα με το φυσικό όμως, έχουμε την εκδήλωση και μιας άλλης δραστηριότητας που χωρίς να είναι συνειδητή, αποτελεί απαραίτητο υπόβαθρο για τη συγκρότηση και οργάνωση του γνωστικού τομέα που καλύπτει τις λογικομαθηματικές έννοιες. Η δραστηριότητα αυτή που ο Piaget ονομάζει «λογικομαθηματικό πείραμα», συνίσταται στην άντληση των γνώσεων από χαρακτηριστικά και συνδυασμούς χαρακτηριστικών που η δράση του παιδιού επιβάλλει στα αντικείμενα και δεν έχουν σχέση με τις φυσικές τους ιδιότητες. Πρόκειται για τις

ομαδοποιήσεις, ταξινομήσεις, διαχωρισμούς, κατατάξεις κλπ., που τόσο συχνά εμφανίζονται στο παιδικό παιχνίδι και τόση σημασία έχουν για τη συγκρότηση των μαθηματικών γνώσεων. «τα μαθηματικά βρίσκονται μέσα στη φύση» (Μπρενγκιέ, 1986:90) και το παιδί ενεργώντας και τροποποιώντας την πραγματικότητα, γνωρίζοντας τον γύρω κόσμο, παίζοντας, φτάνει μέσα από τον αυθόρμητο και δημιουργικό δρόμο της ανακάλυψης σε μία ποιοτική δόμηση των βασικών μαθηματικών εννοιών χωρίς ιδιαίτερη διδασκαλία. Οι βασικές μαθηματικές έννοιες (διατήρηση του αμετάβλητου της ποσότητας, περισσότερο από, λιγότερο από, ίσο με κλπ.) συγκροτούνται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν το παιδί βάζει τα φορτηγά του μαζί με τις κούρσες του και τα ονομάζει όλα μαζί αυτοκίνητα, όταν ξεχωρίζει τα καλά από τα χαλασμένα στρατιωτάκια του, όταν βάζει στην τσέπη του τόσα και άλλα τόσα καρύδια, όταν μοιράζει τις καραμέλες με το φίλο του (μία εσύ, μία εγώ κλπ.). «Η μελέτη της ανάπτυξης των ενεργημάτων στο παιδί μάς επιτρέπει να κάνουμε μία πολύ διδακτική διαπίστωση: οι ενέργειες που επιτρέπουν την ένωση ή τον διαχωρισμό των τάξεων και των σχέσεων είναι κυριολεκτικά πράξεις πριν γίνουν ενεργήματα της σκέψης», γράφει ο piaget (Piaget,1979:170).

Προϋπόθεση φυσικά για να έχουμε την ενεργητική συμμετοχή του παιδιού και την πραγματική δημιουργία, είναι η γνησιότητα του παιχνιδιού που θα πηγάζει από τα πραγματικά ενδιαφέροντά του. Επομένως το παιδί παίζοντας φτάνει σε μία ανακάλυψη των γενικών αρχών των βασικών μαθηματικών εννοιών και ότι «καθώς έχει χειριστεί αριθμούς ή επιφάνειες πριν τις γνωρίσει με τη σκέψη, η έννοια που αποκτά ύστερα συνίσταται αληθινά σε μια συνειδητοποίηση ενεργητικών σχημάτων που του είναι ήδη οικεία» (Piaget, 1979:175).

Στερώντας λοιπόν από το παιδί την ευκαιρία για αυθόρμητο, δημιουργικό παιχνίδι, του στερούμε την ευκαιρία να ανακαλύψει μόνο του τις γενικές αρχές των βασικών μαθηματικών εννοιών, με αποτέλεσμα στο σχολείο να είναι αναγκασμένο να τις δεχτεί ως έτοιμα προϊόντα της ενήλικης σκέψης και φυσικά να δυσκολευτεί πολύ να τις καταλάβει. Σημαντικό ρόλο στο σημείο αυτό παίζει το συμβολικό παιχνίδι, η ικανότητα δηλαδή αναπαράστασης ενός πράγματος ή γεγονότος με ένα άλλο. Το

συμβολικό παιχνίδι, που εμφανίζεται περίπου στα 2 έτη και βρίσκεται σε πλήρη άνθηση στα 4-6 έτη, βοηθά το παιδί να ανταποκριθεί στις ειδικές λειτουργικές ανάγκες της νόησής του, που είναι ίδιες με τις δικές μας και αναφέρονται στη συνοχή, ταξινόμηση, αιτιολόγηση, συσχετισμό των εμπειριών (Χρήστος Κάππας, 2005).

Σημαντικό επίσης ρόλο για τη διανοητική εξέλιξη του παιδιού παίζουν τα ομαδικά παιχνίδια. Οδηγούν στην κοινωνικοποίηση, συμβάλλουν στην ηθική του ανάπτυξη και προσφέρουν ακόμη και στοιχεία για την αυτογνωσία του. Τέλος υπάρχει και ένας άλλος λόγος για τον οποίο το παιδί πρέπει να παίζει και υποστηρίζει έμμεσα την πνευματική ανάπτυξη και εξέλιξή του. Μας είναι γνωστό ότι το παιχνίδι ξεκουράζει και ψυχαγωγεί το παιδί περισσότερο και από την απόλυτη ανάπαυση. Του δίνει τη δυνατότητα να ξεφύγει από όλα όσα το καταπιέζουν, το φοβίζουν και το κουράζουν, και από αυτή την άποψη είναι σημαντική η συμβολή του στην επίτευξη μιας θετικής πνευματικής και ψυχικής κατάστασης, που ευνοεί το ξεδίπλωμα των νοητικών ικανοτήτων και της δεκτικότητας του παιδιού στις περιπτώσεις της υποχρεωτικής μάθησης(Χρήστος Κάππας,2005).

Τέλος δεν πρέπει να ξεχνάμε και το ρόλο του παιχνιδιού ως στήριγμα του ψυχισμού των παιδιών που τυχαίνει να έχουν αδυναμίες σε ορισμένες πτυχές της προσωπικότητάς τους ή αποτυχίες σε κάποιες προσπάθειές τους. Η επιτυχία και η προβολή μέσω του παιχνιδιού ισοσταθμίζουν πολλές φορές στην κοινωνική εικόνα, αλλά κυρίως στο αυτοσυναίσθημα του παιδιού, τυχόν αποτυχίες σε άλλους τομείς. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη βελτίωση της εικόνας για τον εαυτό, την άνοδο της αυτοπεποίθησης και τέλος την καταβολή προσπαθειών για λύση των προβλημάτων και κατάκτηση των στόχων που οδηγούν σε μια πληρέστερη εικόνα για τον κόσμο και καλύτερη προσαρμογή του ατόμου στο περιβάλλον του.

3.7. Παιχνίδι και κοινωνική ανάπτυξη

Σύμφωνα με τον Vygotsky, η ανάπτυξη του παιδιού παρουσιάζεται ως μια κυματοειδής καμπύλη με ανόδους και καθόδους, της οποίας τα ξεχωριστά επίπεδα είναι οι διαφορετικές ηλικίες και αναπτυξιακές φάσεις. Η κάθε αναπτυξιακή φάση έχει τους δικούς ιδιαίτερους ρυθμούς και το δικό

της περιεχόμενο ανάπτυξης, που βασίζεται και διαμορφώνεται από τις προηγούμενες φάσεις (Vygotsky,1978).

Βασικά στοιχεία της αναπτυξιακής θεωρίας του Vygotsky (1978) είναι τα ακόλουθα: 1) η ανθρώπινη ανάπτυξη είναι μία διαδικασία με σπειροειδή μορφή. 2) υπάρχει μια δυσανάλογη ανάπτυξη των διαφορετικών στοιχείων στην προσωπικότητα. 3) πολλοί διαφορετικοί παράγοντες, όπως οι βιολογικοί και οι πολιτισμικοί-κοινωνικοί αναμειγνύονται σε αυτή τη διαδικασία. Ο Vygotsky θεωρεί τη μελέτη της ανθρώπινης ανάπτυξης ως «μία διαλεκτική ενότητα δύο κυρίως διαφορετικών γραμμών: της βιολογικής και της πολιτισμικής»(Vygotsky,1978:123). Η βιολογική γραμμή παρέχει «ακατέργαστο υλικό» που στη συνέχεια μεταλλάσσεται από τους πολιτισμικούς παράγοντες. Γι 'αυτό και η αγωγή αφορά στην ανάπτυξη όχι των φυσικών χαρακτηριστικών και των εξειδικευμένων τεχνικών δεξιοτήτων, αλλά των ιστορικών χαρακτηριστικών των ανθρώπων, που διαμορφώνονται κατά την αφομοίωση της κοινωνικής εμπειρίας. Επομένως η κοινωνία πρέπει να θεωρείται ως ο καθοριστικός παράγοντας της ανθρώπινης συμπεριφοράς (Vygotsky,1981). Στοιχεία της κοινωνικής γνώσης εμφανίζονται από τη νηπιακή ηλικία, όπου οι άνθρωποι βρίσκονται σε διαρκή κοινωνική συνδιαλλαγή με το παιδί, βοηθώντας το να δημιουργήσει και να χρησιμοποιήσει βοηθητικά ή «τεχνητά» κίνητρα πραγματοποίησης μιας εργασίας, αντιδρώντας στις πράξεις και στις εκφράσεις του. Αυτές οι αντιδράσεις και οι αντίστοιχες που συμβαίνουν ανάμεσα στους ενήλικους που περιβάλλουν το παιδί, είναι σημεία που φανερώνουν μια συγκεκριμένη κοινωνικο-πολιτισμική κατάσταση και κοινωνικές σχέσεις τις οποίες το παιδί εσωτερικεύει. Αυτά τα σημεία ρυθμίζουν το λόγο και τις πράξεις του και παράλληλα απευθύνονται σε αυτό και το καθοδηγούν. Έτσι το παιδί διαμορφώνει τις λειτουργίες και τις αρχές που διέπουν τις κοινωνικές σχέσεις. Η ενεργός ανθρώπινη επέμβαση δηλαδή, διαφοροποιεί μία κατάσταση μέσω ενός ερεθίσματος, που δεν έχει εγγενή σχέση με την υπάρχουσα κατάσταση. Οι άνθρωποι εισάγουν αυτά τα τεχνητά ερεθίσματα σαν ένα τρόπο ενεργού προσαρμογής. Ο Vygotsky θεωρεί τα τεχνητά ερεθίσματα ως πολυποίκιλα: περιλαμβάνουν τα εργαλεία του πολιτισμού μέσα στον οποίο γεννιέται το

παιδί, τη γλώσσα αυτών που σχετίζονται με το παιδί και τα μεγαλοφυή μέσα που επινοεί το ίδιο, συμπεριλαμβανομένης και της χρήσης του ίδιου του σώματός του.

Καθοριστικός είναι ο ρόλος του παιχνιδιού στην κοινωνική και προσωπική ανάπτυξη του ατόμου. Σε κάθε επίπεδο ανάπτυξης το παιδί έχει διαφορετικές ανάγκες και κίνητρα για δράση, τα οποία αποτελούν ερέθισμα για δράση και ικανοποιούνται μέσα από το παιχνίδι. Η κατανόηση των διαφορετικών κάθε φορά αναγκών και κινήτρων βοηθά στην κατανόηση του παιχνιδιού ως μορφής δραστηριότητας (Vygotsky, 1978). Το παιδί κάτω των τριών ετών απαιτεί την άμεση ικανοποίηση των αναγκών του. Η επιθυμία για την εκπλήρωση των μη εφικτών αναγκών, όταν μπαίνει στην προσχολική ηλικία των 3-7 ετών, δύναται να αποτελέσει κίνητρο για τη δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης, μέσα στην οποία αυτές πραγματοποιούνται. Αυτή η φανταστική κατάσταση αποτελεί ό,τι ονομάζουμε παιχνίδι. Κάθε παιχνίδι εμπεριέχει μια φανταστική κατάσταση και ορισμένους κανόνες συμπεριφοράς που πηγάζουν από αυτή και έχουν τεθεί από το ίδιο το παιδί. Αντίστοιχα, κάθε παιχνίδι που έχει σαφείς καθορισμένους κανόνες εμπεριέχει μια φανταστική κατάσταση με την έννοια ότι αυτή καθορίζεται από συγκεκριμένους κανόνες και ένα συγκεκριμένο πλαίσιο δράσης. Επομένως το παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού έχει μια ψευδαίσθηση ελευθερίας, καθώς στην πραγματικότητα η συμπεριφορά του καθορίζεται από αυστηρούς κανόνες που θέτει το ίδιο το παιχνίδι και εμπεριέχουν αφομοιωμένα μοντέλα συμπεριφοράς του κοινωνικού περιβάλλοντός του (Μάριος Α. Πουρκός, 2009).

Στο παιχνίδι, το παιδί καθοδηγείται από τη φανταστική κατάσταση μέσα στην οποία δρα. Τα αντικείμενα αλλάζουν σημασία και ρόλο. Για παράδειγμα, ένα κομμάτι ξύλο γίνεται κούκλα ή ένα σκουπόξυλο γίνεται άλογο, λειτουργούν δηλαδή ως μέσα, ως εργαλεία. Κατ'αυτό τον τρόπο, οι ιδέες καθοδηγούν τη δράση, όχι τα αντικείμενα τα οποία καθίστανται αρωγοί της. Αυτό είναι το μεταβατικό στάδιο, όπου το παιδί αρχίζει να λειτουργεί με νοήματα. Το σημαντικό είναι ότι επειδή το κάνει παίζοντας δεν συνειδητοποιεί ότι το κάνει. Η συνειδητοποίηση της πράξης θα γίνει πολύ αργότερα, όταν ήδη έχει κατακτήσει τη συγκεκριμένη λειτουργία. Η

διαδικασία αυτή δεν είναι ακόμη καθαρά συμβολική, αφηρημένη σκέψη, καθώς τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται διατηρούν βασικά χαρακτηριστικά της πραγματικότητας που αντιπροσωπεύουν. Ό,τι συμβαίνει με τα αντικείμενα, συμβαίνει αντίστοιχα και με τις πράξεις, τη δράση του παιδιού. Στο παιχνίδι η δράση υποτάσσεται στο νόημα ενώ παράλληλα διατηρεί τα δομικά της χαρακτηριστικά. Ως προς το παράδειγμα με το άλογο και το σκουπόξυλο, το παιδί «ιππεύει» το άλογο, δηλαδή το νόημα (το ότι ιππεύει) υπερισχύει της πράξης. Η πράξη λειτουργεί ως αρωγός του νοήματος, δηλαδή ό,τι ακριβώς γινόταν πιο πριν με το αντικείμενο (Πουρκός Μ.,2009).

Η κυριαρχία του νοήματος συνδέεται με τα κίνητρα του παιδιού για δράση, που είναι πάντα ο σκοπός του παιχνιδιού, αναγνωρίζεται εκ των προτέρων και στοχεύει στην εκπλήρωση των αναγκών του. «Στο παιχνίδι το παιδί συμπεριφέρεται πάντα πάνω από το μέσο όρο, ένα επίπεδο ανώτερο από την καθημερινή του συμπεριφορά» (Vygotsky,1978:102). Όταν το νόημα υπερισχύει ως προς τις πράξεις, αναπτύσσεται η θέληση και η συνειδητή επιλογή αποφάσεων, στοιχείο που τονίζει ότι «το παιχνίδι περιέχει όλες τις αναπτυξιακές τάσεις σε μια συμπυκνωμένη μορφή και αποτελεί από μόνο του μια τεράστια πηγή ανάπτυξης» (Vygotsky,1978:102). Στην προχολική ηλικία, η φανταστική κατάσταση είναι κατώτερη των κανόνων και ως εκ τούτου το παιχνίδι είναι σοβαρό με την έννοια πως ό,τι το παιδί παίζει, δεν διαχωρίζει τη φανταστική κατάσταση από την πραγματική(Πουρκός Μ.,2009).

3.8. Παιχνίδι και σωματική ανάπτυξη

Επιστήμονες που έχουν ασχοληθεί με το ρόλο του παιχνιδιού στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού έχουν επανειλημμένα μιλήσει για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη:

- του αναπνευστικού συστήματος
- της καρδιάς και του κυκλοφοριακού συστήματος γενικά
- του αιμοποιητικού συστήματος
- του νευρικού συστήματος
- του πεπτικού συστήματος

Είναι σαν να λέμε ότι το παιδί πρέπει να παίξει για να αναπτυχθεί και να ζήσει (Τσιάντης Γιάννης, 1988:65).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ

4.1. Γενικά για την οργάνωση του νηπιαγωγείου

Ως κύριο σκοπό η οργάνωση του νηπιαγωγείου πρέπει να έχει την αυτοεξυπηρέτηση των παιδιών, την ανάπτυξη της πρωτοβουλίας τους και την υπευθυνότητα για πολλές από τις πράξεις τους. Παράλληλα θα πρέπει να ικανοποιεί τις ανάγκες των παιδιών, όπως την ανάγκη για κίνηση και δράση, για έκφραση και δημιουργικότητα, για μάθηση και γνώση, για ασφάλεια, για αυτονομία, για βίωση του ωραίου και αισθητική απόλαυση.

Η οργάνωση του νηπιαγωγείου απαιτεί γνώση, σκέψη και μεράκι και είναι ένα από τα κυριότερα μελήματα της νηπιαγωγού που δεν εξαντλούνται ποτέ. Η νηπιαγωγός πριν προχωρήσει σε αυτή θα πρέπει να ξεκαθαρίσει τους στόχους της. Οι διάφορες θεωρίες και τεκμηριωμένες έρευνες για την ανάπτυξη του παιδιού θα αποτελέσουν τη βάση για τις επιλογές της.

Σύμφωνα με τα πρόσφατα ψυχολογικά δεδομένα, η γνώση και η ικανοποίηση των διαφόρων αναγκών του παιδιού πηγάζουν από τις κινητικές του πράξεις. Τα νήπια όπως ξέρουμε διαθέτουν μεγάλη ενεργητικότητα. Δεν μπορούν όμως να αφοσιωθούν για μεγάλο χρονικό διάστημα στην ίδια δραστηριότητα. Για αυτό χρειάζονται μια ποικιλία από δραστηριότητες που θα έχουν τη δυνατότητα να την αλλάζουν συχνά. Ο αριθμός και τα είδη των δραστηριοτήτων, εκτός από τους στόχους του προγράμματος, τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των παιδιών, εξαρτώνται από τον αριθμό των νηπίων, το χώρο και τα διαθέσιμα μέσα (Παπανικολάου Ρ., 1999).

Η καλή οργάνωση καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την επιτυχία όλων των δραστηριοτήτων που γίνονται στο νηπιαγωγείο και τη μορφή των εμπειριών που θα αποκτήσουν τα παιδιά, ενώ για τη νηπιαγωγό που εργάζεται σε ένα καλά οργανωμένο νηπιαγωγείο σημαίνει οικονομία δυνάμεων και οικονομία χρόνου, με μεγαλύτερα και καλύτερα αποτελέσματα. Για αυτό αξίζει να αφιερωθεί σημαντικός χρόνος για το σκοπό αυτό.

4.2. Γενικά για τις γωνιές του νηπιαγωγείου

Η οργάνωση του νηπιαγωγείου για διάφορες δραστηριότητες, σε «γωνιές» όπως επεκράτησε να λέγεται, δεν υλοποιεί μόνο τους στόχους του προγράμματος, αλλά παράλληλα απλοποιεί τη λειτουργία του νηπιαγωγείου. Τα παιδιά σκορπίζονται αποτελεσματικά στην τάξη, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα που έχουν.

Οι γωνιές μπορούμε να πούμε ότι είναι η κοινωνία σε σμίκρυνση, όπου τα παιδιά μεταφέρουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει και παίζουν με τις εμπειρίες τους. Στις γωνιές εργασία και παιχνίδι δεν διαχωρίζονται.

Μια τάξη νηπιαγωγείου μπορεί να περιλαμβάνει τις παρακάτω γωνιές: γωνιά παρατήρησης-συζήτησης, γωνιά βιβλιοθήκης, γωνιά μουσικής, γωνιά του κουκλόσπιτου, γωνιά με το μαγαζάκι, γωνιά μεταμφιέσεων, γωνιά οικοδομικού υλικού, γωνιά παιδαγωγικών παιχνιδιών, γωνιά εικαστικών, γωνιά κουκλοθέατρου, γωνιά με άμμο/ με νερό, γωνιά της φύσης, γωνιά του μαραγκού, γωνιά των επιστημών και των εξερευνήσεων, γωνιά του ιατροείου, γωνιά του φούρναρη, γωνιά καθαριότητας.

Τις γωνιές θα μπορούσαμε να τις χωρίσουμε σε μόνιμες και εποχιακές ή περιοδικές. Μόνιμες είναι αυτές που υπάρχουν σταθερά στην αίθουσα σε όλη τη διάρκεια της χρονιάς, όπως η γωνιά με το σπιτάκι, η γωνιά της βιβλιοθήκης, η γωνιά του οικοδομικού υλικού. Εποχιακές είναι αυτές που αλλάζουν, ανάλογα με την εποχή που έχουμε ή ανάλογα με την ενότητα που επεξεργαζόμαστε την εποχή εκείνη(Χριστίνα Βαλασάκη,1991).

Η σωστή και καλαίσθητη οργάνωση του νηπιαγωγείου σε γωνιές δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να οικοδομούν μέσα τους τις διάφορες γνώσεις, να αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους και γενικά ικανοποιεί τις πνευματικές, κινητικές, αισθητικές, συναισθηματικές και κοινωνικές ανάγκες τους.

4.2.1 Η γωνιά της παρατήρησης-συζήτησης

Η γωνιά της παρατήρησης-συζήτησης είναι ένα μέρος της τάξης όπου τα παιδιά μαζεύονται μόνα τους ή με την νηπιαγωγό, για να παρατηρήσουν και να συζητήσουν κάποια πράγματα. Για να είναι η γωνιά αυτή ελκυστική

και αποτελεσματική στους στόχους της, θα πρέπει να είναι εφοδιασμένη με τα εξής:

Ένα ταμπλό στερεωμένο στον τοίχο, όπου θα μπορεί η νηπιαγωγός να καρφισώνει εικόνες και αφίσες. Αν δεν υπάρχει διαθέσιμος τοίχος για το ταμπλό, θα εξυπηρετούσε και ένα κινητό πανό, σε τέσσερις τροχούς, με ξύλινο σκελετό και επιφάνεια από φελλό, για το στερέωμα των εικόνων. Το κινητό πανό θα διευκόλυνε και στην οριοθέτηση της μιας γωνιάς από την άλλη.

Ένα χαμηλό τραπέζι, τοποθετημένο κάτω από το ταμπλό, για να μπορεί η νηπιαγωγός να ακουμπήσει κάποια μακέτα και τα διάφορα πράγματα και υλικά, τα σχετικά με το θέμα συζήτησης. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ένα ενιαίο έπιπλο για εικόνες και μακέτα.

Πάγκοι ή καρέκλες, όπου θα κάθονται τα παιδιά. Εφόσον πρόκειται για πάγκους, καλό είναι να έχουν πλάτη, για να κάθονται σωστά τα παιδιά. Ένα χαλί ή μοκέτα συμπληρώνει την οργάνωση της γωνιάς αυτής.

Η γωνιά παραμένει φτιαγμένη σε όλη τη διάρκεια της συζήτησης και επεξεργασίας ενός θέματος. Με την αλλαγή του θέματος συζήτησης αλλάζει και το ντεκόρ της γωνιάς.

Όταν η γωνιά είναι καλά οργανωμένη και τα μέσα που χρησιμοποιεί η νηπιαγωγός προσεγμένα και ελκυστικά, τα παιδιά παρακολουθούν με μεγάλο ενδιαφέρον το κάθε θέμα για το οποίο γίνεται συζήτηση. Πολλές φορές, στη διάρκεια των ελεύθερων δραστηριοτήτων, κάποια παιδιά συγκεντρώνονται γύρω στη γωνιά, κάνουν τις παρατηρήσεις τους, συζητούν μεταξύ τους. Άλλοτε πάλι μεταφέρουν στο σπίτι απορίες και σχετικές με το θέμα συζητήσεις, εμπλέκοντας έτσι και τους γονείς στα θέματα επεξεργασίας του νηπιαγωγείου.

Για διευκόλυνση και πιθανόν καλύτερη προετοιμασία ενός θέματος, η νηπιαγωγός, σε έναν πίνακα που θα βρίσκεται στο διάδρομο του νηπιαγωγείου, ενημερώνει τους γονείς για τα θέματα που θα δουλεύουν στο νηπιαγωγείο κάθε εποχή. Έτσι οι γονείς μπορούν να συμμετέχουν και να διευκολύνουν το έργο της νηπιαγωγού, με διάφορα εποπτικά μέσα.

4.2.2. Η γωνιά του κουκλόσπιτου

Μια από τις πιο ευχάριστες γωνιές της τάξης είναι η γωνιά του κουκλόσπιτου. Η γωνιά αυτή τραβάει τα παιδιά από την πρώτη στιγμή, γιατί περιλαμβάνει αντικείμενα γνωστά και προσφιλή σε αυτά. Είναι η γωνιά που γεφυρώνει το κενό που υπάρχει ανάμεσα στο σπίτι και στο νηπιαγωγείο (Ε.Παπαϊωάννου-Δαχρή, 1981:54). Τα παιδιά εύκολα εισχωρούν εδώ στην παρέα των άλλων παιδιών και καταπιάνονται με κάτι γνωστό. Εδώ μιμούνται σκηνές της καθημερινής ζωής, ταυτίζονται με διάφορα πρόσωπα, υποδύονται ρόλους, αναπαριστούν εργασίες των μεγάλων. Εδώ μπορούν να αναπαραστήσουν και μία εμπειρία που τα τρόμαξε, που τα στενοχώρησε, να δείξουν τη ζήλια που αισθάνονται για το μωρό αδελφάκι τους. Στη γωνιά αυτή τα παιδιά θα έχουν και μαθηματικές εμπειρίες, ντύνοντας τις κούκλες με το μέγεθος των ρούχων που τους ταιριάζει, ταξινομώντας και τοποθετώντας στις θέσεις που πρέπει τα διάφορα αντικείμενα της γωνιάς, βάζοντας στο τραπέζι πιάτα και ποτήρια αυτών που θα φάνε κτλ.

Διευκολύνει την οργάνωση της γωνιάς το έπιπλο-σπιτάκι, που μπορεί να είναι με σκεπή και με μεγάλα ανοίγματα (πόρτα, παράθυρα), ώστε η νηπιαγωγός να παρακολουθεί τα παιδιά όταν παίζουν σε αυτό. Η γωνιά μπορεί να οροθετηθεί και με ξύλινα κάγκελα, φτιαγμένα για αυτό το σκοπό.

Για τον καλό εξοπλισμό της γωνιάς χρειάζονται:

Μικροέπιπλα, όπως εταζέρες, τραπεζάκι, καρεκλάκια, ηλεκτρική κουζίνα, ψυγείο, πλυντήριο, νεροχύτης.

Μια κούκλα-μωρό που να πλένεται και να μπορεί να το νήπιο να κινεί τα μέλη του, όπως και διάφορα άλλα κουκλάκια.

Ρούχα για τις κούκλες, σεντονάκι, κουβερτούλα, εσώρουχα και ρουχαλάκια για το άλλαγμα του μωρού, μπιμπερό, κουδουνίστρα.

- Ένα καροτσάκι για τον ύπνο και τη βόλτα του μωρού.
- Ένα καλό παιδικό σερβίτσιο.
- Μια μικρή απλώστρα με μανταλάκια για το άπλωμα των ρούχων.

- Μικρή σιδερώστρα και σίδερο.
- Τσάντα για τα ψώνια και πορτοφόλι.
- Ποδιά, σκουπάκι, ξεσκονόπανο.
- Ένα τηλέφωνο.
- Μερικές εφημερίδες και περιοδικά.
- Όλα τα παραπάνω τακτοποιούνται με προσοχή.

Ένα καλά οργανωμένο σπιτάκι δίνει πολλές ευκαιρίες στα παιδιά να παίξουν ευχάριστα, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους. Μαθαίνουν όμως μετά το τέλος του παιχνιδιού, να βάζουν τα πάντα στη θέση τους. Για να γίνει αυτό στην πράξη θα πρέπει η νηπιαγωγός, από την αρχή λειτουργίας της γωνιάς, να εξηγήσει στα παιδιά ότι μπορούν να παίξουν με όλα τα πράγματα, δεν μπορούν όμως να τα χαλούν και να τα καταστρέφουν ή να τα μεταφέρουν σε άλλες γωνιές και να τα αφήνουν εκεί(Παπανικολάου Ρ.,1999).

Ο ρόλος της νηπιαγωγού σε αυτή τη γωνιά, εκτός από την καλή οργάνωση, είναι να παρακολουθεί διακριτικά τα παιδιά και να επεμβαίνει όταν χρειάζεται. Κάποιες φορές επισκέπτεται το σπιτάκι και πίνει καφέ ή πορτοκαλάδα που της προσφέρουν τα νήπια.

4.2.3. Η γωνιά των μεταμφιέσεων

Αν δεν υπάρχει αρκετός χώρος η γωνιά αυτή μπορεί να οργανωθεί στον ίδιο χώρο με το κουκλόσπιτο ή να γίνει δίπλα σ'αυτό. Παίρνοντας ρούχα και διάφορα άλλα πράγματα από εδώ, τα νήπια μπορούν να παίξουν ένα δραματικό και θεατρικό παιχνίδι ή να δραματοποιήσουν ένα παραμύθι(Παπανικολάου Ρ., 1999).

Τα παιδιά έχουν ανάγκη να υποδυθούν διάφορους ρόλους και να εκφράσουν μέσα από αυτούς τα αισθήματα, τους φόβους, τις ελπίδες και γενικά τις ιδέες τους. Η νηπιαγωγός γνωρίζοντας αυτή την ανάγκη, οργανώνει μια γωνιά που να ενθαρρύνει και να διευκολύνει τα δημιουργικά αυτά παιχνίδια των παιδιών.

Η οικογένεια είναι ένα από τα πιο αγαπητά και πιο ενδιαφέροντα πράγματα στη ζωή των παιδιών. Για αυτό όπως ήδη αναφέραμε, οι ρόλοι

των μελών της οικογένειας αποτελούν συνήθως την πρώτη επιλογή τους. Συχνά όμως τους αρέσει να αναπαριστούν και ρόλους όπως του γιατρού, της νοσοκόμας, του πυροσβέστη, του φούρναρη, του αστυνομικού, του βασιλιά, της βασίλισσας και άλλων ηρώων (σούπερμαν) κτλ.

Για να αναπαραστήσουν διάφορους ρόλους και να ζωντανέψουν τις καταστάσεις που θέλουν, πρέπει τα παιδιά να έχουν στη διάθεσή τους διάφορα ρούχα όπως φορέματα, φούστες, ρόμπες, εσάρπες, παντελόνια, πουκάμισα, γραβάτες, ρούχα του γιατρού, του αστυνομικού, της χορεύτριας κτλ., αλλά επίσης και σκέτα υφάσματα σε διάφορα μεγέθη και χρώματα.

Τα ρούχα αυτά που μπορεί να είναι μεταχειρισμένα αλλά καθαρά και περιποιημένα, κρεμιούνται σε κρεμάστρες στο ύψος των παιδιών ή τοποθετούνται σε ανοιχτά χαμηλά ράφια. Έτσι τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να τα πάρουν και να τα χρησιμοποιήσουν εύκολα. Ρούχα τσαλακωμένα, λερωμένα, σχισμένα, τοποθετημένα σε συρτάρια ή βαθιά κουτιά δεν προσελκύουν τα παιδιά, ούτε μπορούν να χρησιμοποιηθούν εύκολα.

Εκτός από τα ρούχα, χρήσιμα αντικείμενα για τον εξοπλισμό της γωνιάς είναι διάφορα μπιζού(σκουλαρίκια, βραχιόλια, κολιέ), ομπρέλες, καπέλα, γάντια, ζώνες, γραβάτες, τσάντες, ειδικά κραγιόνια για το πρόσωπο, μαντίλες, κασκόλ, γυαλιά, μπαστούνια, παπούτσια, περούκες κτλ.

Ένας καθρέφτης στο ύψος και στο μέγεθος των παιδιών, είναι επίσης απαραίτητο εξάρτημα της γωνιάς αυτής. Η γωνιά μπορεί να στολιστεί με φωτογραφίες που δείχνουν ανθρώπους με χαρακτηριστικές ενδυμασίες, σκηνές από διάφορα παιδικά θεατρικά έργα, φωτογραφίες από μεταμφιέσεις παιδιών.

Μετά το τέλος του παιχνιδιού, τα παιδιά μαθαίνουν να τακτοποιούν τα ρούχα και διάφορα άλλα πράγματα στη θέση τους.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού στη γωνιά αυτή είναι να την οργανώσει με φαντασία, να δίνει ιδέες, εφόσον τα παιδιά της το ζητήσουν, να τα ενθαρρύνει εκεί που χρειάζεται και να επεμβαίνει σε δυσκολίες και

προβλήματα που προκύπτουν στη διάρκεια του παιχνιδιού. Γενικά να αφήνει τα παιδιά να αυτοσχεδιάσουν και να παίξουν μόνα τους, παρακολουθώντας βέβαια την πορεία του παιχνιδιού και επεμβαίνοντας όταν είναι απαραίτητο.

4.2.4. Η γωνιά με το μαγαζάκι

Το μαγαζάκι του νηπιαγωγείου δίνει αμέτρητες ευκαιρίες στα παιδιά να παίξουν, να μάθουν, να πειραματιστούν. Σ'αυτό «αγοράζουν» και «πωλούν», μιμούνται τις συνομιλίες πελατών και πωλητών, υιοθετούν κοινωνικά αποδεκτούς τρόπους, κατανοούν την έννοια του βάρους, της ποσότητας, του όγκου αλλά και των χρημάτων, αναπτύσσοντας έτσι την αριθμητική σκέψη τους.

Η νηπιαγωγός έχει την ευκαιρία εδώ να διακρίνει την ποιότητα της σκέψης των παιδιών, την έλλειψη ή τον πλούτο του λεξιλογίου τους, τη δύναμη της γλωσσικής τους επικοινωνίας και τα αισθήματα που συνοδεύουν τις γλωσσικές τους διαχύσεις (Παπαϊωάννου-Δαχρή Ε.,1981). Παρατηρώντας τα όλα αυτά ενεργεί ανάλογα.

Το μαγαζάκι του νηπιαγωγείου μπορεί να μετατραπεί σε σούπερ μάρκετ, μανάβικο, φαρμακείο, ζαχαροπλαστείο, μαγαζί παιχνιδιών, ανθοπωλείο, ταχυδρομείο, ψαράδικο, περίπτερο, ψιλικατζίδικο κτλ., ανάλογα με τα γνωστικά ενδιαφέροντα των παιδιών. Ό, τι αποφασιστεί να είναι, οργανώνεται προσεχτικά, ώστε να είναι ελκυστικό και λειτουργικό.

Διευκολύνουν στην καλή οργάνωση, εκτός από το έπιπλο-μαγαζάκι, και τα εξής:

Δύο ταμπέλες: Η μία θα προσδιορίζει το είδος του καταστήματος π.χ σούπερ μάρκετ «η φθηνία». Η άλλη ταμπέλα θα γράφει από τη μία τη λέξη «ΚΛΕΙΣΤΟ» και από την άλλη «ΑΝΟΙΧΤΟ», ώστε να μην πηγαίνουν τα παιδιά εκεί οποιαδήποτε ώρα, παρά μόνο όταν είναι «ανοιχτό» το μαγαζί.

- Μια ζυγαριά σε καλή κατάσταση, για να ενθαρρύνονται οι συγκρίσεις.
- Ένα τηλέφωνο για τις παραγγελίες.
- Ένα κουδουνάκι στην πόρτα που να αναγγέλλει τον πελάτη.

- Σακούλες χάρτινες και νάιλον. Διάφορα χαρτιά περιτυλίγματος.

Ένα καπέλο ή ποδιά, που θα φοράει ο πωλητής, ώστε να ξεχωρίζει από τους πελάτες. Για να αποφεύγονται οι φασαρίες, καλό είναι να μπαίνει κάθε φορά ένας πωλητής.

Ποικιλία εμπορευμάτων. Πολλά εμπορεύματα μπορούν να τα φέρουν τα παιδιά από το σπίτι, όπως άδεια κουτιά από γάλα, από σκόνες καθαρισμού, από μπισκότα κτλ. Μπορούν ακόμα και τα ίδια τα παιδιά να ασχοληθούν με τη συσκευασία και το αμπαλάρισμα εμπορευμάτων, αναπτύσσοντας έτσι την επιδεξιότητα των χεριών τους.

Πάνω σε όλα τα είδη του μαγαζιού υπάρχουν τιμές. Στην αρχή έχουμε αριθμούς από το 1 έως το 3, μετά προσθέτουμε το 4 και το 5, και έτσι φτάνουμε σιγά- σιγά, ανάλογα με την πρόοδο των παιδιών, μέχρι τον αριθμό 10.

χρήματα: για τις αγοραπωλησίες του μαγαζιού, απαραίτητο είναι ο μαγαζάτορας αλλά και οι πελάτες να έχουν χρήματα. Για αυτό το σκοπό αρχικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν καπάκια από ποτά. Οι πελάτες σε αυτή την περίπτωση, για να πάρουν π.χ., ένα προϊόν που γράφει επάνω 3, πρέπει να δώσουν 3 καπάκια. Αργότερα όμως για να κατανοήσουν τα παιδιά την πραγματική έννοια των χρημάτων, μπορούν να χρησιμοποιήσουν χάρτινα νομίσματα (για να φτιάξουμε χάρτινα χρήματα, τοποθετούμε λεπτό χαρτί πάνω σε κέρματα και βγάζουμε με ένα μολύβι το γραφικό τους ομοίωμα και από τις δύο πλευρές. Έπειτα τα κόβουμε και τα κολλάμε ανάλογα, αντικριστά. Τα χάρτινα νομίσματα έχουν μεγαλύτερη αντοχή, όταν τα κολλήσουμε σε χαρτόνι και τα κόψουμε στο σχήμα τους). Φτιάχνουμε πολλά χάρτινα χρήματα και τα τοποθετούμε ανάλογα με την αξία τους σε κουτάκια. Τέλος μπορούν να χρησιμοποιηθούν και πλαστικά ή αληθινά κέρματα.

Η νηπιαγωγός, εκτιμώντας τις δυνατότητες που παρέχει η γωνιά, την οργανώνει κατάλληλα. Για να κατανοήσουν τα παιδιά τον τρόπο παιχνιδιού, παίρνει η ίδια τότε το ρόλο του μαγαζάτορα και τότε του αγοραστή. Όταν καταλάβει ότι τα παιδιά μπορούν να παίξουν μόνα τους,

αποσύρεται. Πάντα όμως προσέχει πως συνδιαλέγονται και παρακολουθεί την πρόοδό τους στους υπολογισμούς για την πληρωμή των προϊόντων. Μετά το τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά τακτοποιούν όλα τα πράγματα στην αρχική τους θέση και γυρίζουν την ταμπέλα στη λέξη «κλειστό».

4.2.5. Η γωνιά της βιβλιοθήκης

Από τη στιγμή που η νηπιαγωγός θα αρχίσει να διαβάζει επιλεγμένες ιστορίες, παραμύθια και ποιήματα στα παιδιά, εκείνα θα αρχίσουν με τη σειρά τους να εντυπωσιάζονται ακόμα και να γοητεύονται, από τη μαγεία των βιβλίων με το συναρπαστικό περιεχόμενο και τις ωραίες εικόνες. Θα θελήσουν λοιπόν και μόνο τους να ξεφυλλίσουν τα βιβλία αυτά. Γι' αυτό χρειάζεται ένα μέρος, μια γωνιά της τάξης, όπου θα μπορούν να πηγαίνουν να τα απολαμβάνουν (Παπανικολάου Ρ., 1999).

Η γωνιά της βιβλιοθήκης μπορεί να γίνει, αν οργανωθεί καλά, μια από τις πιο ενδιαφέρουσες στο νηπιαγωγείο.

Αρχικά θα πρέπει να επιλεγεί το μέρος της τάξης που θα τη φιλοξενήσει. Η ήσυχη αυτή γωνιά καλό είναι να βρίσκεται σε ένα φωτεινό μέρος της αίθουσας μακριά από θορυβώδεις δραστηριότητες.

Για την οργάνωσή της χρειάζονται:

- το έπιπλο της βιβλιοθήκης ή ράφια στο ύψος των παιδιών.
- Ένα μικρό τραπέζι με δύο καρέκλες ή στρώμα και μαξιλαράκια.
- Ένα χαλάκι ή μοκέτα.

Βιβλία (διάφορα παραμύθια, ιστορίες, μύθοι, ποιήματα, βιβλία γνώσεων, βιβλία με κατασκευές), περιοδικά, άλμπουμ, κασέτες με παραμύθια και ποιήματα, λευκώματα με έργα μεγάλων Ελλήνων και ξένων ζωγράφων.

Η γωνιά μπορεί να διακοσμηθεί με πρασινάδες και λουλούδια, με φωτογραφίες συγγραφέων και ποιητών, με αφίσες που αναφέρονται σε εκθέσεις βιβλίου και ζωγραφικής, στην παγκόσμια ημέρα του βιβλίου κτλ. Μπορεί δηλαδή η γωνιά αυτή να εξελιχθεί και να λειτουργήσει σαν ένα μικρό πολιτιστικό κέντρο.

Εκείνο που θα πρέπει να προσέξει ιδιαίτερα η νηπιαγωγός, είναι η επιλογή των βιβλίων που θα κάνει με βάση τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες των παιδιών, την ποιότητα και την αισθητική αξία των βιβλίων. Αν υπάρχουν στη γωνιά κάποια βιβλία σχισμένα, ελλιπή ή ευτελούς αξίας και αν πράγματι η νηπιαγωγός θέλει να οργανώσει μια αξιολογη γωνιά, δεν θα διστάσει να τα απομακρύνει. Καλύτερα δηλαδή είναι να υπάρχουν στη γωνιά της βιβλιοθήκης πέντε αξιόλογα βιβλία παρά πολλά αλλά χωρίς αισθητική αξία.

Καλό είναι, για να προστατευτούν τα βιβλία από τη φθορά, να ντυθούν, πριν μπουν στη βιβλιοθήκη, με διαφανές αυτοκόλλητο (Παπανικολάου Ρ., 1999).

Τα βιβλία ταξινομούνται και τοποθετούνται έτσι ώστε να φαίνεται το εξώφυλλό τους. Κάθε εβδομάδα ανανεώνονται, τουλάχιστον μερικά από αυτά. Τα παιδιά δεν ενδιαφέρονται εύκολα για βιβλία που είναι στοιβαγμένα σ'ένα ράφι και που παραμένουν τα ίδια για πολύ καιρό.

Η ταξινόμηση των βιβλίων μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Μπορεί πχ., να ξεχωρίσει το κάθε είδος των βιβλίων με μία μονόχρωμη κολλητική ταινία, που θα μπει στο κάτω μέρος του βιβλίου. Έτσι τα βιβλία με τα ζώα μπορεί να έχουν κίτρινη ταινία, τα βιβλία με τα φυτά και λουλούδια πράσινη, τα ποιήματα με γαλάζια κτλ.

Για να εξοικειωθούν τα παιδιά στην οργάνωση και λειτουργία μιας αληθινής βιβλιοθήκης, αυτή μπορεί να λειτουργήσει και σαν δανειστική. Μπορεί δηλαδή κάθε Παρασκευή μια ομάδα παιδιών να δανείζεται μερικά βιβλία που θα πρέπει να τα επιστρέψει τη Δευτέρα. Σ' αυτή την περίπτωση είναι απαραίτητο ένα παιδί να παίξει το ρόλο του βιβλιοθηκάρου.

Ο τρόπος που γίνεται ο δανεισμός βιβλίων από τα παιδιά είναι ο εξής: πρώτα πρώτα όλα τα παιδιά πρέπει να αποκτήσουν τη σφραγίδα τους, το σημαδάκι τους. Αυτό μπορεί να είναι κάποια έτοιμη σφραγίδα (πχ. μια μαργαρίτα) ή για άλλα παιδιά το αρχικό του ονόματός τους ή ολόκληρο το όνομα εφόσον γνωρίζουν να το γράφουν. Άλλα παιδιά μπορούν να επινοήσουν μόνα το σημαδάκι τους, πχ., ένα σπίτι, ένα τετράγωνο, ένα

λουλούδι. Τα σημαδάκια αυτά η νηπιαγωγός τα καταγράφει στο πίσω μέρος ενός τετραδίου, πλάι στο ονοματεπώνυμο του κάθε παιδιού. Έτσι αν κάποιο παιδί ξεχάσει το σημάδι του, μπορεί εύκολα να το θυμηθεί.

Στο τετράδιο δανεισμού η νηπιαγωγός γράφει σε κάθε σελίδα τον τίτλο του βιβλίου που θα δανειστεί πχ., η Μαρία. Η Μαρία με τη σειρά της θα γράψει το σημάδι της δίπλα ή κάτω από τον τίτλο του βιβλίου. Ο βιβλιοθηκάριος παρακολουθεί την όλη διαδικασία και τέλος βάζει τη σφραγίδα που δείχνει την ημερομηνία δανεισμού. Όταν επιστραφεί το βιβλίο, το παιδί θα πρέπει να αναγνωρίσει το σημάδι του, να το δείξει στο βιβλιοθηκάριο και αυτός να διαγράψει με ένα Χ τη σελίδα. Μετά βιβλιοθηκάριος και παιδί επανατοποθετούν το βιβλίο στη σωστή του θέση στη βιβλιοθήκη (Ρ. Παπανικολάου- Τ. Τσιλιμένη, 1992).

Η νηπιαγωγός από την αρχή της χρονιάς δείχνει στα παιδιά πως να ξεφυλλίσουν ένα βιβλίο και πως θα συμπεριφέρονται γενικά στη γωνιά της βιβλιοθήκης. Μαθαίνουν ότι για να καθίσουν εκεί, πρέπει να τηρούν ορισμένους κανόνες, όπως να προσέχουν τα βιβλία και να μην τα σχίζονται θυμίζοντας πόσο απογοητεύονται όταν θέλουν να διαβάσουν ένα παραμύθι που του λείπουν- να τα ξεφυλλίζουν προσεχτικά χωρίς να τα λερώνουν ή να τα τσαλακώνουν, να τα ξαναβάζουν στη θέση τους όταν τελειώσουν.

Αν κάποιο βιβλίο σκιστεί, διορθώνεται αμέσως. Για το σκοπό αυτό μπορεί να γίνει στη γωνιά αυτή, ένα «νοσοκομείο βιβλίων», εφοδιασμένο με απαραίτητα «ιατρικά υλικά», όπως ψαλίδια, σελοτέιπ, κόλλες, χαρτιά διαφόρων χρωμάτων και σελοφάν. Εκεί, μία ομάδα παιδιών «γιατρεύει» τα φθαρμένα, σχισμένα ή τσαλακωμένα βιβλία. Μέσα από αυτή τη διαδικασία αναπτύσσεται μία συναισθηματική σχέση μεταξύ παιδιών και βιβλίου.

Στη γωνιά της βιβλιοθήκης τα παιδιά καταφεύγουν την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων. Εκεί ξεφυλλίζουν τα βιβλία που θέλουν, συζητούν γι' αυτά, ακούνε κασέτες με παραμύθια και ποιήματα, διορθώνουν χαλασμένα βιβλία. Καμιά φορά κάποιο παιδί μπορεί να αφηγηθεί ένα παραμύθι και τα άλλα να ακούν. Η νηπιαγωγός πλησιάζει,

παρακολουθεί, λύνει απορίες, συζητάει, διαβάζει και ακούει τα παιδιά να «διαβάζουν».

Ίσως δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι η σωστή οργάνωση της βιβλιοθήκης μπορεί να καθορίσει τις μελλοντικές τάσεις των παιδιών στην επαφή τους με το καλό βιβλίο. Πιστεύουμε όμως ότι μπορεί να τα βοηθήσει να ξεκινήσουν σωστά (Παπανικολάου Ρ., 1999).

4.2.6. Η γωνιά της μουσικής

Η μουσική είναι ένα ισχυρό μέσο αισθητικής αγωγής στο νηπιαγωγείο. Για να εκπληρώσει όμως το σπουδαίο αυτό ρόλο της, θα πρέπει το νηπιαγωγείο να δώσει ευκαιρίες στα παιδιά να εξοικειωθούν με τα μουσικά όργανα και τις βασικές έννοιες της μουσικής, να κατανοήσουν του ήχους και να ευαισθητοποιήσουν την ακοή τους. Για αυτό εκτός από τις δραστηριότητες που προγραμματίζει η νηπιαγωγός, θα πρέπει τα παιδιά στη διάρκεια των ελεύθερων απασχολήσεών τους, να έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν μόνα τους με τη μουσική.

Μια γωνιά μουσικής στην τάξη ή σε κοντινό βοηθητικό χώρο είναι ένα εξαιρετικό μέσο για να προκαλέσει και να ικανοποιήσει το ενδιαφέρον των παιδιών. Αν η νηπιαγωγός αισθάνεται ότι δεν μπορεί να λειτουργήσει σωστά τη γωνιά αυτή, είναι προτιμότερο να μην την έχει.

Η γωνιά της μουσικής οργανώνεται προσεχτικά. Πρώτα επιλέγεται η θέση της, που βολεύει να βρίσκεται μακρύτερα από τις ήσυχες γωνιές της τάξης.

Διάφορα όργανα, αυθεντικά και αυτοσχέδια (ταμπουρίνα, τρίγωνα, ξυλάκια, καστανιέτες, πιατίνια, μαράκες, κουδούνια κ.α.), κασέτες, βιβλία με τραγούδια και μουσικά όργανα είναι απαραίτητα για το στήσιμο της γωνιάς. Επίσης ένα μαγνητόφωνο είναι πολύτιμο παιδαγωγικό μέσο για το νηπιαγωγείο, αν χρησιμοποιηθεί σωστά και στις δύο χρήσεις του, την εγγραφή και την απόδοση του ήχου.

Κάποιες αφίσες που απεικονίζουν μουσικά όργανα, ορχήστρα κτλ., φωτογραφίες από δραστηριότητες των παιδιών γύρω από τη μουσική, άλμπουμ όπου τα παιδιά κολλούν εικόνες με όργανα ή ορχήστρες που

κόβουν από περιοδικά, καθώς και γλάστρες με πρασινάδα, ομορφαίνουν το χώρο αυτό.

Η συγκέντρωση των οργάνων σε ένα βολικό μέρος ενθαρρύνει τα παιδιά να παίζουν όργανα ατομικά ή σε μικρές ομάδες. Απαραίτητο είναι όλα τα όργανα όχι μόνο να είναι συγκεντρωμένα σε ένα μέρος αλλά να εξασφαλιστεί και μία θέση για το καθένα από αυτά. Ένα ταμπλό με σταθερά στηρίγματα είναι αρκετά αποτελεσματικό για την έκθεση των περισσοτέρων οργάνων. Στο ταμπλό μπορεί να σχεδιαστεί το σχήμα των οργάνων, ώστε τα παιδιά να τα τοποθετούν αφού τελειώσουν, στη σωστή θέση. Ακόμα μία εταζέρα κάτω από το ταμπλό χρησιμεύει ώστε να τοποθετηθούν, άνετα και σίγουρα το μαγνητόφωνο, οι θήκες με τις κασέτες για τις ακροάσεις, τα σχετικά βιβλία και τα όργανα, που δύσκολα κρεμιούνται στο ταμπλό.

Τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται προσεχτικά το μαγνητόφωνο, να χρησιμοποιούν υπεύθυνα τα όργανα που παίρνουν και να τα ξαναβάλουν, αφού τελειώσουν στη θέση τους. Μαθαίνουν ότι τα μουσικά όργανα δεν είναι παιχνίδια, δεν τα χτυπάμε άσκοπα και δεν τα καταστρέφουμε. Ένα χαλασμένο όργανο είναι καλύτερα να αποσύρεται από τη γωνιά μέχρι να διορθωθεί.

Η νηπιαγωγός προσέχει ιδιαίτερα την επιλογή των κασετών που θα κάνει για τις μουσικές ακροάσεις των παιδιών. Η υπευθυνότητα και η φροντίδα της για την οργάνωση αλλά και για τη διατήρηση των οργάνων και των άλλων αντικειμένων της γωνιάς σε καλή κατάσταση επηρεάζει άμεσα και τη συμπεριφορά των παιδιών (Παπανικολάου Ρ., 1999).

4.2.7. Γωνιά παιδαγωγικών παιχνιδιών

Κάθε νηπιαγωγείο διαθέτει διάφορα παιδαγωγικά παιχνίδια, όπως puzzle, ενσφηνώματα, χάντρες, memory, διάφορες κατασκευές, συναρμολογήσεις, τόμπολες, ντόμινο κτλ., αγορασμένα από το εμπόριο ή φτιαγμένα από τη νηπιαγωγό. Όλα αυτά τα παιχνίδια πρέπει να είναι συγκεντρωμένα σε μια γωνιά και τακτοποιημένα σε ράφια, ώστε τα παιδιά να μπορούν να τα παίρνουν και να τα χρησιμοποιούν εύκολα. Μετακινούνται τα παιδιά και ποτέ τα παιχνίδια (Ρ.Παπανικολάου, 1999).

Στη γωνιά των παιδαγωγικών παιχνιδιών είναι απαραίτητο ένα τραπέζι πάνω στο οποίο τα παιδιά θα παίζουν τα παιχνίδια. Το τραπέζι μπορεί να καλυφθεί με ένα τραπεζομάντιλο από τσόχα ή φανέλα. Έτσι τα παιχνίδια δεν θα γλιστρούν και τα παιδιά θα παίζουν ευχάριστα, χωρίς να κουράζουν τα μάτια τους.

Η διαδικασία που ακολουθείται συνήθως σε αυτή τη γωνιά είναι η εξής: τα παιδιά παίζουν την ώρα των ελεύθερων απασχολήσεων, διαλέγουν ένα παιχνίδι και το παίζουν μόνο τους ή με άλλα παιδιά. Η νηπιαγωγός, εφόσον είναι καινούριο το παιχνίδι, κάνει ορισμένες επεξηγήσεις για τον τρόπο παιχνιδιού. Φροντίζει να τηρούνται οι κανόνες των παιχνιδιών και συζητά με τα παιδιά για το αποτέλεσμα των παιχνιδιών τους. Σέβεται το ρυθμό εργασίας κάθε παιδιού. Δεν επεμβαίνει και δεν σπεύδει να βοηθήσει, χωρίς το παιδί να ζητήσει τη βοήθειά της. Παρακολουθεί διακριτικά πιο παιδί υστερεί και πιο προηγείται, αν ένα παιδί εργάζεται με κέφι ή στην πρώτη δυσκολία λυγίζει, αν χαζεύει γιατί είναι δύσκολο το παιχνίδι κτλ. Ελέγχει πάντα την εργασία του παιδιού, έτσι ώστε αυτό να βεβαιώνεται για τη σοβαρότητα της εργασίας που κάνει. Πέρα από αυτά η νηπιαγωγός αφήνει τα παιδιά να αναπτύξουν πρωτοβουλία και με κανένα τρόπο δεν τους επιβάλλει τα παιδαγωγικά παιχνίδια. Γιατί από τη στιγμή που θα γίνει κάτι τέτοιο, αυτά θα χάσουν την αξία τους (P. Παπανικολάου, 1999).

Αφού τα παιδιά τελειώσουν, πρέπει απαραίτητα να τακτοποιήσουν προσεχτικά τα παιχνίδια μέσα στο κουτί τους και να τα τοποθετήσουν στην αρχική τους θέση. Μόνο τότε μπορούν να πάρουν κάτι άλλο ή να πάνε σε άλλη γωνιά.

Για να είναι τα παιχνίδια σε καλή κατάσταση, η νηπιαγωγός πρέπει να εξηγήσει στα παιδιά ότι τα παιχνίδια μπορούν να τα παίξουν αλλά δεν μπορούν να τα τσαλακώνουν, να τα δαγκώσουν ή να τα χαλάσουν με οποιοδήποτε τρόπο. Αν χαλάσει κάποιο παιχνίδι πρέπει να το επιδιορθώσουμε. Αν χαθεί κάτι από τα παιχνίδια πρέπει να ψάξουμε να το βρούμε και να το βάλουμε στη θέση του. Όλη αυτή η προσοχή και το ενδιαφέρον που δείχνουμε

δημιουργεί υπευθυνότητα στα παιδιά. Διατηρούμε τα κουτιά των παιχνιδιών σε καλή

κατάσταση. Γενικά συντηρούμε και διατηρούμε σε καλή κατάσταση τα παιχνίδια, γιατί παιχνίδια φθαρμένα, βρώμικα και ελλιπή δεν είναι δυνατόν να εμπνεύσουν τα παιδιά ούτε να τα συνηθίσουν στην τάξη και στην καθαριότητα.

Σημαντικό παράγοντα επιτυχίας της γωνιάς αποτελούν τα ίδια τα παιχνίδια. Η νηπιαγωγός τα επιλέγει με σκέψη και φροντίδα, ώστε να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες, στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Βασικά γνωρίσματα των καλών παιδαγωγικών παιχνιδιών θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι: η αντοχή, το κατάλληλο μέγεθος, η δυνατότητα να διεγείρουν τη φαντασία και την ευαισθησία του παιδιού, να ικανοποιήσουν την περιέργειά του, να δώσουν διέξοδο στην επινοητικότητά του(Ρ.Παπανικολάου,1999).

Τα παιδαγωγικά παιχνίδια καλλιεργούν τη σκέψη, τις αισθήσεις και τον προφορικό λόγο του παιδιού. Συμβάλλουν στον συντονισμό χεριού-ματιού. Ασκούν την προσοχή, τη μνήμη, την περιγραφική ικανότητα, τις δεξιότητες του παιδιού. Το χαλαρώνουν και το ξεκουράζουν. Δίνουν διέξοδο στην πρωτοβουλία και στην επινοητικότητά του. Παράλληλα αποτελούν ένα εργαλείο στα χέρια της νηπιαγωγού, γιατί της δίνουν τη δυνατότητα να καταλάβει, μέσα από το παιχνίδι, τον τρόπο σκέψης των παιδιών. Ακόμα, της δίνουν την δυνατότητα, να μελετήσει τη συμπεριφορά τους, βλέποντας τα ενδιαφέροντα, τις ικανότητες και τις αδυναμίες τους(Ρ.Παπανικολάου,1999).

4.2.8. Η γωνιά του οικοδομικού υλικού

Περιλαμβάνει ξύλινα ή πλαστικά τουβλάκια σε διάφορα χρώματα, σχήματα και μεγέθη. Ακόμα μπορεί να περιλαμβάνει διάφορες φιγούρες, όπως ανθρωπάκια, ζώακια, μέσα συγκοινωνίας, σήματα τροχαίας, δέντρα κτλ., που θα δώσουν ζωή και διάσταση στις κατασκευές των παιδιών(Ρ.Παπανικολάου,1999).

Η νηπιαγωγός επιλέγει τη θέση της γωνιάς, που πρέπει να είναι άνετη και να βρίσκεται μακριά από τις ήσυχες γωνιές της τάξης. Αποφεύγονται τα σημεία μετακινήσεων των παιδιών, έτσι ώστε μία κατασκευή να μην κινδυνεύει να πέσει από το καροτσάκι βόλτας του <<μωρού>> ή από την αλλαγή γωνιάς ενός παιδιού. Η οργάνωσή της δίπλα στη γωνία παρατήρησης επιτρέπει στα παιδιά να χρησιμοποιούν όλο το χώρο της. Η άνεση χώρου εξασφαλίζει στα παιδιά τη δυνατότητα να επεκτείνουν τις κατασκευές τους όσο θέλουν.

Τακτοποιημένο το οικοδομικό υλικό είναι τακτοποιημένο σε ανοιχτά και χαμηλά ράφια, ώστε τα παιδιά να μπορούν να το παίρνουν και να το χρησιμοποιούν εύκολα. Η τακτοποίησή του σε μεγάλα ξύλινα κιβώτια με ρόδες διευκολύνει επίσης τη χρήση του. Ακόμα είναι εξυπηρετική η παρουσίαση υλικού από μερικούς κατασκευαστές, μέσα σε σακούλες από λινάτσα ή άλλο ύφασμα και σε σκληρά χαρτονένια ή πλαστικά κυλινδρικά κουτιά. Η ταξινόμηση του οικοδομικού υλικού κατά είδος διευκολύνει τη χρήση του αλλά παράλληλα και την τακτοποίησή του από τα παιδιά (Ρ. Παπανικολάου, 1999).

Καθώς το παιχνίδι εδώ γίνεται συνέχεια στο πάτωμα, η γωνιά πρέπει να είναι στρωμένη με μονόχρωμη μοκέτα. Η μοκέτα, εκτός από τη στεγανότητα που εξασφαλίζει, σβήνει το θόρυβο. Αν δηλαδή πέσει μια κατασκευή που έκαναν τα παιδιά δεν θα ακουστεί τόσο πολύ. Κάποιες αφίσες ή φωτογραφίες με γέφυρες, σπίτια, δρόμους κτλ., ομορφαίνουν και δίνουν κίνητρα στο χώρο αυτό.

Για να διατηρείται κάποια τάξη στη γωνιά και να εξελίσσονται ομαλά τα παιχνίδια των παιδιών, η νηπιαγωγός από την αρχή της λειτουργίας της, συγκεντρώνει τα παιδιά γύρω από αυτή και τους εξηγεί ότι μπορούν να φτιάξουν ό,τι θέλουν με το υλικό της. Δεν μπορούν όμως να χαλούν τις κατασκευές των άλλων παιδιών, να πετούν μακριά τα τουβλάκια ή να κάνουν πολύ θόρυβο. Αργότερα ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι να παρακολουθεί και να επεμβαίνει διακριτικά στα παιχνίδια. Δεν καθοδηγεί τα παιδιά στο τι θα κάνουν, αλλά τα βοηθάει να εκτιμήσουν μόνα τους αυτό που έκαναν. Μετά το τέλος του παιχνιδιού τα παιδιά οφείλουν να

συμμαζέψουν όλο το υλικό της γωνιάς και να το τακτοποιήσουν στην αρχική του θέση(P.Παπανικολάου,1999).

Συνοπτικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι στη γωνιά αυτή το παιδί αποκτά αβίαστα δεξιότητες, ασκεί τα χέρια και ολόκληρο το σώμα του, εξασκείται στο συντονισμό χεριού-ματιού, αναπτύσσει την αριθμητική σκέψη του, διευκρινίζοντας σχήματα, μεγέθη, βάρη, αποκτά αυτοπεποίθηση, εκφράζει διάφορα συναισθήματα μέσα από το δραματικό παιχνίδι που εξελίσσεται εδώ, όπως εχθρικότητα, επιθετικότητα, φόβο, ικανοποίηση, καλλιεργεί τον προφορικό του λόγο, φτάνει σε συμπεράσματα μέσα από δικούς του υπολογισμούς.

Μια καλά οργανωμένη γωνιά οικοδομικού υλικού, εκτός από τις άλλες χρήσεις της, προκαλεί μεγάλη ευχαρίστηση στα παιδιά. Και αυτό γιατί δεν υπάρχουν κανόνες ή ένας ορισμένος τρόπος παιχνιδιού, τα παιδιά νιώθουν ελεύθερα να δημιουργήσουν ό,τι θέλουν. Η ελευθερία για δημιουργία κάνει τη γωνιά ευχάριστη.

4.2.9. Η γωνιά του κουκλοθέατρου

Για να δημιουργηθεί μία υποβλητική και κατάλληλη ατμόσφαιρα, απαραίτητα για την επιτυχία μιας κουκλοθεατρικής παράστασης στο νηπιαγωγείο, πρέπει να υπάρχει τάξη και αρμονία σ' όλο το σκηνικό διάκοσμο και στα διάφορα τεχνικά μέσα που χρησιμοποιούνται.

Το έπιπλο του κουκλοθέατρου πρέπει να είναι σε καλή κατάσταση, καλοβαμμένο ή λουστραρισμένο. Στήνεται σε τέτοιο μέρος, ώστε όταν καθίσουν τα παιδιά, να βλέπουν όλα καλά. Τα κουρτινάκια, καθαρά και περασμένα σε σιδερένια βέργα ή σιδηρόδρομο, να ανοίγουν και να κλείνουν εύκολα. Αν η έλλειψη χώρου εμποδίζει το στήσιμο ενός μόνιμου κουκλοθέατρου, ένα πρόχειρο παραβάν από χαρτόνι ή οτιδήποτε άλλο μπορεί να το αντικαταστήσει. Ο χώρος των θεατών εξυπηρετεί να είναι στρωμένος με μοκέτα, για να σβήνει τους θορύβους, αλλά και να διευκολύνει την εύκολη παρακολούθηση του κουκλοθέατρου από τα παιδιά, που έτσι μπορούν να καθίσουν κάτω, χωρίς να μετακινήσουν καρέκλες ή πάγκους(P.Παπανικολάου,1999).

Οι κούκλες φυλάγονται μέσα στο χώρο του κουκλοθέατρου με τέτοιο τρόπο, ώστε εύκολα η νηπιαγωγός ή τα παιδιά να τις επιλέγουν και να τις χρησιμοποιούν. Προτιμότερο είναι να κρεμιούνται ανάποδα από ένα στρογγυλό κρίκο, που θα έχει ραφτεί στο κάτω μέρος του φορέματος της κούκλας, σε κρεμάστρες-καρφιά που θα υπάρχουν στο κάτω μέρος της σκηνής και πλαϊνά κομμάτια του παραπήγματος. Αυτό βοηθάει τον παίχτη να φοράει γρήγορα και άνετα τις κούκλες που του χρειάζονται. Κούκλες στοιβαγμένες σε κουτιά είναι δύσκολο να τις χειριστεί κανείς, γιατί χάνει χρόνο ώσπου να τις βρει, αλλά και γιατί είναι αντιαισθητικό να βλέπεις τους ήρωες τσαλακωμένους και ατημέλητους (Ρ. Παπανικολάου-Τ.Τσιλιμένη,1992).

Τα σκηνικά κρεμιούνται από την οροφή του παραπήγματος με κρίκους περασμένους σε ξύλινη βέργα ή με άλλους τρόπους που έχουν οπωσδήποτε εξασφαλιστεί. Φυλάγονται ανοιχτά ή σε ρολά, είτε είναι φτιαγμένα από ύφασμα είτε από μουσαμά ή χαρτί. Για να μην ανοίγει άσκοπα η νηπιαγωγός τα ρολά, στο έξω μέρος κάθε ρολού γράφεται ο τίτλος του σκηνικού, όπως «Δάσος», «Εσωτερικό σπιτιού», «Δρόμος» κτλ.

Ραφάκια στερεωμένα στο μέσα μέρος του παραπήγματος ή τσέπες ραμμένες στο εσωτερικό και κάτω μέρος των κουρτινών διευκολύνουν ώστε να τοποθετούνται τα διάφορα αξεσουάρ του έργου (επιπλάκια, πιατικά, διάφορα ρούχα των ηρώων, καπέλα, ομπρέλες κ.α.).

Αν είναι μόνιμη η θέση του κουκλοθέατρου, μπορεί στον τοίχο, πίσω από τη θέση της σκηνής, να υπάρχουν ντουλαπάκια ή ανοιχτά ράφια για την αποθήκευση και ταχτοποίηση όλων των πραγμάτων και υλικών που χρειάζονται για τις διάφορες παραστάσεις. Η καθορισμένη θέση και η καλή ταχτοποίηση των σκηνικών, των κουκλών και των διαφόρων αξεσουάρ διευκολύνουν τη νηπιαγωγό και τα παιδιά στο στήσιμο μιας παράστασης(Ρ.Παπανικολάου,1999).

Στα παιδιά αρέσει να ακούγεται λίγη μουσική την ώρα της παράστασης. Η μουσική ζωντανεύει τα παιδιά, τα κάνει να χαίρονται, καλλιεργεί το μουσικό τους αίσθημα και συγχρόνως ανεβάζει το επίπεδο της παράστασης. Το είδος της καθορίζει το ίδιο το έργο. Η μουσική για κάθε

έργο γράφεται από προηγούμενως στο κασετόφωνο. Μπορεί δηλαδή να έχουμε κασέτες που καλύπτουν διάφορες κουκλοθεατρικές παραστάσεις, μουσική που να ακούγεται σε κάθε έργο, προτού ανοίξει η αυλαία, μουσική για τα διαλείμματα. Όλες οι κασέτες είναι ταχτοποιημένες σε κασετοθήκη. Επίσης, σε μία παράσταση μπορούν να χρησιμοποιηθούν μουσικά όργανα για διάφορα ηχητικά εφέ. Ένα χαμηλό τραπεζάκι για την τοποθέτηση του κασετόφωνου και κασετών την ώρα της παράστασης είναι αρκετά χρήσιμο. Οι παραστάσεις θα μπορούσαν να γίνουν πιο εντυπωσιακές, αν το μέρος της σκηνής φωτιζόταν με ένα μικρό προβολέα(P.Παπανικολάου,1999).

Είναι αλήθεια ότι κανένα τεχνικό μέσο δεν μπορεί να αντικαταστήσει ένα καλό παίξιμο. Αλλά όπως γράφει η Ειρήνη Παϊδούση, «η τάξη και η καλή ταχτοποίηση των διαφόρων αντικειμένων αποτελούν σημαντικότερο συντελεστή για την επιτυχία μιας παράστασης» (Ειρήνη Παϊδούση,χ.χ.:41).

Η παρακολούθηση ενός κουκλοθέατρου βοηθάει άμεσα στην κοινωνικοποίηση των παιδιών και επιδρά ηθοπλαστικά στην ψυχή και στον χαρακτήρα τους. Τους μεταδίδει αξίες πανανθρώπινες, όπως αγάπη, ειρήνη, αλληλοβοήθεια, συνεργασία. Τα κινητοποιεί συναισθηματικά και τα βοηθάει να ξεχωρίσουν το καλό από το κακό, το δίκαιο από το άδικο. Συμβάλλει στην ικανοποίηση και εκτόνωση των συναισθημάτων τους. Πλουτίζει το λεξιλόγιό τους, τα βοηθάει να εκφραστούν, καλλιεργεί την σκέψη τους. Διαμορφώνει το χαρακτήρα τους. Βλέποντας διάφορα έργα βγάζουν δικά τους συμπεράσματα, εξασφαλίζοντας αυτοπεποίθηση, ισορροπία, ψυχική και σωματική υγεία, αυτογνωσία, τάση δημιουργικότητας. Τα γεμίζει χαρά και ευχαρίστηση, τα ψυχαγωγεί και τα διασκεδάζει.

Γι 'αυτό είναι μεγάλο το κέρδος για το παιδί από ένα σωστά οργανωμένο κουκλοθέατρο (Δαράκη Πέπη,1986).

4.2.10. Η γωνιά των εικαστικών ή καλλιτεχνική γωνιά

Όπως για κάθε γωνιά του νηπιαγωγείου, έτσι και για αυτή των εικαστικών, ο τρόπος οργάνωσης και η φροντίδα των διαφόρων εργαλείων και υλικών καθορίζει την απρόσκοπτη και αποδοτική λειτουργία της.

Τα παιδιά πρέπει να μπορούν να βρουν σε αυτή τη γωνιά μπογιές, πινέλα, χαρτιά, ψαλίδια κτλ., για να ζωγραφίσουν, να κόψουν, να κολλήσουν, να πλάσουν, να δημιουργήσουν. Χαίρονται και αποδίδουν περισσότερο όταν τα υλικά και τα εργαλεία που θα χρειαστούν μπορούν να τα βρουν και να τα διαλέξουν μόνο τους. Για αυτό όλα τα σχετικά με αυτή τη γωνιά τακτοποιούνται σε ανοιχτά χαμηλά ράφια, κοντά στο τραπέζι των εικαστικών.

Η ποικιλία των υλικών έχει επίσης μεγάλη σημασία, γιατί εμπνέει και διεγείρει τη φαντασία και το συναίσθημα των παιδιών. Η δημιουργία μπορεί να γεννηθεί από τη συνάντηση με τα υλικά. Καλό είναι βέβαια να μην τοποθετηθούν όλα μαζί τα υλικά στη γωνιά των εικαστικών, γιατί τα νήπια μπερδεύονται και δεν ξέρουν τι να πρωτοδιαλέξουν. Απλώς φροντίζουμε να υπάρχει πάντα μια μικρή ποικιλία που κατά διαστήματα εμπλουτίζουμε και ανανεώνουμε. Τα υλικά που κάθε φορά τοποθετούνται στη γωνιά των εικαστικών θα πρέπει να είναι ήδη γνωστά στα παιδιά, μέσα από οργανωμένες δραστηριότητες που έχουν γίνει. Έτσι, γνωρίζοντας τα παιδιά τη χρήση των διαφόρων υλικών και εργαλείων που βλέπουν στη γωνιά, κάνουν τις επιλογές τους (Ρ.Παπανικολάου,1999).

Τις πρώτες μέρες που έρχονται τα νήπια στο νηπιαγωγείο, καλό είναι να μην χρησιμοποιηθούν πινέλα. Η ζωγραφική μπορεί να γίνει με κηρομπογιές, λαδοπαστέλ, μαρκαδόρους. Κι αυτό γιατί η νηπιαγωγός είναι ιδιαίτερα απασχολημένη τις πρώτες μέρες και δεν έχει τον χρόνο και την ευχέρεια να δείξει την προσοχή που χρειάζεται. Μετά από λίγες μέρες όταν τα παιδιά θα έχουν προσαρμοστεί όταν κρίνει η ίδια ότι ελέγχει την τάξη και τις γωνιές της, δίνει στα παιδιά πινέλα. Και εδώ η διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα κρίνει κατά μεγάλο μέρος την ομαλή αλλά και αποδοτική λειτουργία της γωνιάς. Η νηπιαγωγός πρέπει να δείξει σε κάθε παιδί χωριστά πως θα πιάσει το πινέλο, πως θα πάρει την μπογιά, πως θα στραγγίσει το πινέλο, πως θα αλλάξει χρώμα. Στην αρχή οι κινήσεις των παιδιών είναι αδέξιες, αλλά σιγά- σιγά καθώς εξοικειώνονται με διάφορα εργαλεία και υλικά, αποκτούν ευχέρεια και η γωνιά λειτουργεί θαυμάσια, σχεδόν χωρίς καθοδήγηση. Για να γίνει αυτό, πρέπει η νηπιαγωγός να

επιμένει υπομονετικά σε αυτά που λέει, μέχρι να έχει το αποτέλεσμα που πρέπει (Ρ.Παπανικολάου,1999).

Τα παιδιά πολύ εύκολα μαθαίνουν να ετοιμάζουν τα τραπέζια όπου θα δουλέψουν στρώνοντας εφημερίδες ή τραπεζομάντιλα, να φορούν ποδιές, να φέρνουν στα τραπέζια τα εργαλεία και τα υλικά που θα χρειαστούν. Μετά το τέλος των δραστηριοτήτων βάζουν κάπου τα έργα τους να στεγνώσουν, κλείνουν τις μπογιές, πλένουν τα πινέλα, μαζεύουν τις εφημερίδες και τα εργαλεία που χρησιμοποίησαν. Η νηπιαγωγός επιβλέπει, καθοδηγεί, βοηθάει.

Στη γωνιά των εικαστικών τοποθετείται και το καβαλέτο, σε φωτεινό μέρος και κοντά σε βρύση, αν υπάρχει στην αίθουσα. Πριν αρχίσουμε να λειτουργούμε το καβαλέτο, μαζεύουμε τα παιδιά γύρω από αυτό και εξηγούμε για καθένα από τα υλικά και τα εργαλεία του, τι είναι, σε τι χρησιμεύει και πως το χρησιμοποιούμε. Διευκολύνει να δουλέψει στην αρχή ένα παιδί, ώστε να ελέγχεται καλύτερα και να του δίνονται ήρεμα όλες οι εξηγήσεις που χρειάζονται. Τα παιδιά μαθαίνουν εδώ να βάζουν μόνα τους το χαρτί που θα ζωγραφίσουν, να το πιάνουν με ειδικά πιαστράκια, να φορούν ποδιά, να συμπληρώνουν μπογιές στα βαζάκια, να πλένουν τα πινέλα, να γράφουν το όνομά τους με ένα χοντρό μαρκαδόρο που θα είναι κρεμασμένος με σκοινάκι από τη μια του καβαλέτου. Εκτός από το πινέλο που υπάρχει σε κάθε βάζο, έχουμε σε ένα καθαρό βάζο, επιπλέον πινέλα, λεπτότερα και χοντρότερα, που τα παιδιά μπορούν να χρησιμοποιούν ανάλογα με τις ανάγκες τους. Με απλό τρόπο ελέγχεται από την νηπιαγωγό πόσες φορές το μήνα κάθε παιδί περνάει από το καβαλέτο. Έτσι, παροτρύνονται διακριτικά τα παιδιά που δεν περνούν καθόλου από τη γωνιά, να την πλησιάσουν και να ασχοληθούν (Ρ.Παπανικολάου,1999).

Η νηπιαγωγός εκτός από την καλή οργάνωση, βρίσκει διάφορους τρόπους για να διεγείρει τη φαντασία των παιδιών, όπως: επιλογή βιβλίων με εκλεκτές εικόνες και διάφορα βιβλία εικαστικών που θα υπάρχουν στη γωνιά της βιβλιοθήκης, περίπατοι συνδυασμένοι με παρατήρηση και συζήτηση, επισκέψεις σε μουσεία, σε εργαστήρια καλλιτεχνών και εκθέσεις

ζωγραφικής, επίσκεψη ενός καλλιτέχνη στο νηπιαγωγείο κτλ.(Ρ.Παπανικολάου,1999).

Μέσα από τις δραστηριότητες της γωνιάς αυτής το παιδί εκφράζει τα αισθήματα και τις ιδέες του, ανακαλύπτει και ασκεί τις δημιουργικές του ικανότητες, παρατηρεί και γνωρίζει τον κόσμο που το περιβάλλει, κοινωνικοποιείται, μαθαίνει να συνεργάζεται, αποκτά ακρίβεια στο μάτι και επιδεξιότητα στο χέρι, καλλιεργεί τη φαντασία του, νιώθει χαρά και ευχαρίστηση, αποκτά εμπιστοσύνη στο εαυτό του, αναπτύσσει την καλαισθησία του.

Έχουμε όμως τα παραπάνω αποτελέσματα μόνο όταν οι δραστηριότητες των εικαστικών γίνονται μέσα σε μία ατμόσφαιρα χαράς, ενθουσιασμού και ελευθερίας. Τα μαλώματα και η δυσαρέσκεια της νηπιαγωγού για μία ζημιά ή παράλειψη των παιδιών μπορεί να αποτελέσουν σοβαρό ανασταλτικό παράγοντα για δημιουργία. Τα παιδιά χάνουν εύκολα το θάρρος, τον ενθουσιασμό, τη διάθεσή τους. Ένας τελευταίος παράγοντας που τονώνει την αυτοαξία των παιδιών είναι η σωστή φύλαξη και ταχτοποίηση των παιδικών έργων (Ρ.Παπανικολάου,1999).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΦΥΛΟ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

5.1. Παιχνίδι και γονείς

Ο ρόλος του ενήλικου που έχει αντιληφθεί τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού για την ανάπτυξη του παιδιού θα είναι εποικοδομητικός αν:

- Δεχτεί ότι το παιδί ευχαριστείται να κινείται γύρω από παιχνίδι σε παιχνίδι, αφιερώνοντας λίγο χρόνο κάθε φορά.
- Δεν υποχρεώνει το παιδί να τελειώσει αυτό που άρχισε, μιας και συχνά η διαδικασία έχει γι' αυτό μεγαλύτερη αξία από το αποτέλεσμα.
- Ανεχθεί χωρίς να βαρυγκομήσει τη φασαρία που κάνει το παιδί παίζοντας.
- Υπερνικήσει την επιθυμία του για ρεαλισμό την ώρα του παιχνιδιού και αφήσει το παιδί να χρησιμοποιήσει τη φαντασία του χωρίς κριτική.
- Αφήσει το παιδί να είναι αυθόρμητο στο παιχνίδι, χωρίς οδηγίες και κανόνες.
- Δεν επεμβαίνει από φόβο ότι το παιδί είναι άρρωστο, όταν το παιδί παίζει ήσυχα και σκεφτικά ή ονειροπολώντας.
- Παίζει μαζί του σαν ίσος προς ίσο όσο γίνεται, χωρίς να παίζει τον παθητικό αντίπαλο που δίνει στο παιδί την ευκαιρία να κερδίζει πάντα, γλιτώνοντας έτσι το γονέα από τα ξεσπάσματα θυμού.
- Μιλάει κανονικά όταν παίζει μαζί του χωρίς να μιμείται ότι είναι παιδί, εφόσον ο ενήλικος είναι το πρότυπο για το παιδί.
- Δεν το επαινεί διαρκώς, γιατί αυτό σε τελική ανάλυση καλλιεργεί την εξάρτηση.
- Δεν ντρέπεται επειδή νομίζει ότι, παίζοντας με τον τρόπο που ζητάει το παιδί, χάνει το κύρος του και γίνεται ανόητος.

Συχνά ακούει κανείς γονείς που λένε: «το παιδί μας έχει ένα δωμάτιο παιχνίδια, αλλά δεν παίζει». Εκτός από ειδικές περιπτώσεις στις οποίες

μπορεί να υπάρχει ένα πρόβλημα του παιδιού, τις περισσότερες φορές αυτό που γίνεται είναι ότι οι γονείς αγοράζουν τα παιχνίδια σαν ένα μέσο να απαλλαγούν από την ενοχλητική παρουσία του παιδιού, όταν θέλουν να διαβάσουν οι ίδιοι ήσυχα την εφημερίδα τους ή να δουν τηλεόραση. Εκείνου έχει τεράστια σημασία είναι να αντιληφθούν οι γονείς ότι το παιδί θέλει και χρειάζεται ένα σύντροφο στο παιχνίδι του. Πρέπει δηλαδή και οι ίδιοι να γονατίσουν κάτω και να παίξουν, και να το κάνουν αυτό ευχάριστα και όχι σαν ένα είδος αγγαρείας (Τσιάντης Γιάννης, 1988).

Επίσης κάτι άλλο που παρατηρείται είναι ότι τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται σαν ένα μέσο δωροδοκίας ή και σαν ένας τρόπος για να ξεφορτωθούν οι γονείς την ενοχή που τυχόν αισθάνονται σε σχέση με το παιδί τους. Το τελικό βέβαια αποτέλεσμα είναι ότι δημιουργείται ένας φαύλος κύκλος στη σχέση γονέων-παιδιών και το μεν παιδί ζητάει συνέχεια παιχνίδια, ο δε γονέας δεν ξέρει πού να σταματήσει (Τσιάντης Γιάννης, 1988).

5.2. Διαφορά φύλων

Υπάρχουν διαφορές στο παιχνίδι μεταξύ αγοριών και κοριτσιών. Έρευνες έχουν δείξει ότι:

Τα κορίτσια:

- είναι φλύαρα
- χασκογελάνε
- μιλάνε πολύ με διάφορες εκφράσεις και αισθήματα

αναπτύσσουν γρηγορότερα τις λεπτές κινήσεις και παίζουν κατά συνέπεια με μεγαλύτερη ευκολία ήσυχα παιχνίδια, π.χ, κέντημα, ζωγραφική, κούκλες. Περίπου στα τέσσερα χρόνια τα κορίτσια αρχίζουν να παίζουν παιχνίδια με έντονη δραστηριότητα.

Τα αγόρια:

- Κινούνται με πιο δραστήριο τρόπο.
- Φωνάζουν περισσότερο.
- Αλληλοχτυπιούνται περισσότερο.

- Μιλάνε λιγότερο για τα συναισθήματά τους.
- Παίζουν περισσότερα παιχνίδια που εξασκούν τους μεγάλους μας.
- Είναι πιο επιθετικά.
- Το παιχνίδι γύρω στα τέσσερα χρόνια γίνεται πιο ήσυχο.

Θα έπρεπε και τα αγόρια και τα κορίτσια να είναι εξίσου ελεύθερα και να παίζουν όλα τα παιχνίδια. Οι παραπάνω διαφορές οφείλονται στη διαφορετική σωματική κατασκευή και στις επικρατούσες κοινωνικές συνθήκες και κοινωνικά στερεότυπα αναφορικά με τους ρόλους και τις προσδοκίες. Το παιδί παίζει για να κοινωνικοποιηθεί, αλλά οι ρόλοι που τα αγόρια ή τα κορίτσια παίζουν μέσα από το παιχνίδι τους είναι αποτέλεσμα της κοινωνικοποίησής τους. Γενικά ο τρόπος παρά το είδος του παιχνιδιού είναι που παρουσιάζει διαφορά ανάμεσα στα δύο φύλα (Τσιάντης, 1988).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

6.1 Το παιχνίδι ως μέθοδος διάγνωσης.

Το παιχνίδι, εκτός από την αξία που έχει, όπως αναλύσαμε στα παραπάνω κεφάλαια, στην εξέλιξη και την ανάπτυξη του παιδιού, μπορεί να αποτελέσει και ένα σημαντικό μέσο διάγνωσης και θεραπείας.

Το παιχνίδι σαν διαγνωστικό μέσο είναι μια πολύ καλή μέθοδος προκειμένου να πλησιάσουμε τη ψυχή των παιδιών προσχολικής ηλικίας, εφόσον αυτά εκφράζονται όχι τόσο λεκτικά, όσο κυρίως αυθόρμητα μέσα από αυτό (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, Μιχαλόπουλος, 2000).

Αν και οι περισσότεροι ενήλικες είναι ικανοί να τοποθετήσουν τα συναισθήματά τους, τις απογοητεύσεις τους, τα άγχη τους και τα προσωπικά τους προβλήματα μέσα σε μια μορφή λεκτικής έκφρασης, τα παιδιά δεν είναι ικανά να εκφραστούν πλήρως μέσω της λεκτικής απόδοσης. Το παιχνίδι, λοιπόν, είναι για τα παιδιά ότι είναι η λεκτική έκφραση για τον ενήλικα. Το παιχνίδι αποτελεί ένα αναπτυξιακά αποκριτικό μέσο για έκφραση σκέψεων και συναισθημάτων, εξερεύνηση σχέσεων, κατανόηση εμπειριών, φανέρωση επιθυμιών και ανάπτυξη στρατηγικής αντιμετώπισης (Landreth, 2012).

Καθώς, λοιπόν, το παιχνίδι εκφράζει τις βαθύτερες τάσεις, τις σκέψεις, τα ένστικτα, τα συναισθήματα και τις επιθυμίες του παιδιού, είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί ως μέσο διάγνωσης (Ασπιώτης, 1960).

Για παράδειγμα, έρευνες έχουν δείξει ότι το παιδικό κοινωνικό παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως προγνωστικό κριτήριο για την μετέπειτα ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού. Άτομα που παρουσιάζουν στην πρώιμη ηλικία τους ψυχολογικά προβλήματα, είχαν κατά την παιδική τους ηλικία δυσκολίες συμμετοχής σε ομαδικά παιχνίδια και γενικότερα δυσκολίες ομαλής επικοινωνίας με του συνομηλίκους τους (Ματσαγγούρας, 2003).

Πρώτοι που παρατήρησαν την συμβολική έννοια του παιχνιδιού ήταν οι Freud και Jung. Οι ίδιοι καθώς μετέπειτα και οι Anna Freud, Melanie

Klein, Susan Isaacs, Margaret Lowenfeld και πολλοί άλλοι, πρόσεξαν τη διαγνωστική και θεραπευτική υπόσταση του παιχνιδιού και τη χρησιμοποίησαν ως μέσο θεραπείας (Ασπιώτης, 1960).

Η κόρη του Freud, η Anna Freud, χρησιμοποίησε το παιδικό παιχνίδι κατά τρόπο ανάλογο με αυτόν που χρησιμοποιούσαν οι ψυχαναλυτές την ερμηνεία των ονείρων στους ενήλικους. Τα δρώμενα στο παιχνίδι αναλύονται έτσι, ώστε να αποκαλυφθούν ασυνείδητες εσωτερικές συγκρούσεις. Η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει την ερμηνεία των συμβολικών σημασιών και των ασυνείδητων κινήτρων που κρύβονται πίσω από τα εικονιστικά σχέδια, τις ζωγραφιές και τις άλλες μορφές συμβολικού παιχνιδιού. Η Anna Freud ήταν η πρώτη θεωρητικός που συστηματικά μετασχημάτισε την κλασική ψυχαναλυτική θεωρία σε ένα σύστημα βαθυψυχολογικής ανάλυσης του παιδιού. (Herbert, 1996).

Πολλοί ερευνητές θεωρούν ότι μέσα από το παιχνίδι είναι δυνατό να επιτευχθεί η θεραπεία ψυχολογικών διαταραχών, που πηγάζουν από τις συγκρουσιακές καταστάσεις (Αλεξανδρίδης και συνεργάτες, 2008).

Οι ψυχαναλυτές χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως θεραπευτικό και διαγνωστικό μέσο καθώς η επιστροφή κατά καιρούς στο φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού δεν ρυθμίζει μόνο το συμβολικό ξεπέραςμα των πραγματικών φόβων, αλλά βοηθάει και στη συμβολική εκπλήρωση πραγματικών ανεκπλήρωτων επιθυμιών (Πανταζής, 2004).

6.2 Το παιχνίδι ως μέσο θεραπείας- παιγνιοθεραπεία.

Οι συνήθεις μέθοδοι ψυχοθεραπείας που χρησιμοποιούνται στους ενήλικους δεν είναι κατάλληλες για παιδιά. Το παιδί δεν είναι πάντα ικανό να εκφράσει με λόγια τα άγχη του. Δεν συνεργάζεται πάντα στην εφαρμογή του ελεύθερου συνειρμού. Η κύρια δυσκολία είναι ότι του λείπει το κίνητρο για να συμμετάσχει στη θεραπεία, επειδή συχνά το παιδί το φέρνουν στο ψυχολογικό κέντρο παρά τη θέλησή του.

Μια ειδική μορφή ψυχοθεραπείας είναι η παιγνιοθεραπεία. Είναι μια αρκετά πρόσφορη μέθοδος για παιδιά, καθώς χρησιμοποιεί τον τόσο οικείο και αυθόρμητο τρόπο έκφρασης του παιδιού, το παιχνίδι. Το παιχνίδι

παρέχει το πλαίσιο μέσα στο οποίο ο θεραπευτής μπορεί εύκολα να αρχίσει τη συζήτηση με το παιδί και να διερευνήσει τα προβλήματά του (Herbert, 1996:226).

Η παιγνιοθεραπεία ορίζεται ως μια δυναμική διαπροσωπική σχέση μεταξύ ενός παιδιού και ενός θεραπευτή, εκπαιδευμένο σε μεθόδους παιγνιοθεραπείας, ο οποίος παρέχει επιλεγμένο υλικό παιχνιδιού και διευκολύνει την ανάπτυξη μιας ασφαλούς σχέσης για το παιδί με σκοπό εκείνο να εκφράσει και να διερευνήσει πλήρως τον εαυτό του (συναισθήματα, σκέψεις, εμπειρίες και συμπεριφορές) μέσω του παιχνιδιού, το φυσικό μέσο του παιδιού για επικοινωνία, για βέλτιστη εξέλιξη και ανάπτυξη (Landreth, 2012).

Η παιγνιοθεραπεία στηρίζεται στη βασική αρχή ότι το παιχνίδι αποτελεί μέσο εκτόνωσης των ψυχικών συγκρούσεων και τρόπο ακίνδυνης ικανοποίησης υποσυνείδητων επιθυμιών, ενώ ταυτόχρονα βοηθά τα παιδιά να κατανοούν τον κόσμο. Εφόσον, λοιπόν, το παιχνίδι αποτελεί φυσικό μέσο έκφρασης των παιδιών, είναι αυτονόητο πως μέσω αυτού οι ενήλικες μπορούν να επικοινωνήσουν καλύτερα μαζί τους, να κατανοήσουν πώς αυτά αισθάνονται στη πραγματικότητα και συνεπώς να τα βοηθήσουν αποτελεσματικότερα. Ταυτόχρονα τα παιδιά, στο πλαίσιο της παιγνιοθεραπείας, κατορθώνουν να αποστασιοποιηθούν από τα βιώματά τους και να αντιμετωπίσουν πιο ψύχραιμα τις τραυματικές τους εμπειρίες (Cattanach, 2003).

Οι ψυχαναλυτές ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για την έκφραση αρνητικών ή απαγορευμένων συναισθημάτων μέσω του παιχνιδιού, ώστε το παιδί να είναι ικανό να αντιμετωπίσει το άγχος και την αγωνία που του προκαλούν ορισμένες καταστάσεις, καθιστώντας τον εαυτό του ενεργητικό κυρίαρχο παρά παθητικό θύμα μιας κατάστασης (Αυγητίδου, 2001:16).

Η ικανότητα απόδοσης της φαντασίας σε πολλές περιπτώσεις βοηθά να ξεπεραστούν οι εντάσεις που προκύπτουν τόσο με συνομηλίκους όσο και με ενήλικες.(Πανταζής, 2004). Ο Singer αναφέρει ότι τις περισσότερες φορές στην παιγνιοθεραπεία τα παιδιά, μέσα από φανταστικές καταστάσεις, θα αποκαλύψουν, είτε άμεσα είτε με κάποια συμβολική

μορφή, τις συγκρούσεις, τις ανεκπλήρωτες επιθυμίες και τους φόβους τους. Ερευνητικά δεδομένα γύρω από την ανάπτυξη της φαντασίας υποστηρίζουν την άποψη αυτή, ότι δηλαδή το παιδί εντάσσει ενεργά στο παιχνίδι του, ξανά και ξανά, περίπλοκα θέματα παρμένα από το περιβάλλον και προσπαθεί να τους δώσει αφομοιώσιμη μορφή, προκειμένου να μειώσει τις αρνητικές επιπτώσεις του θυμού, της θλίψης-δυστυχίας ή της ντροπής-ταπείνωσης (Cattanach, 2003). Έτσι, για παράδειγμα, μπορεί στα νήπια το συναίσθημα της απογοήτευσης ή της αδυναμίας απέναντι στο κόσμο και τις απαιτήσεις των ενηλίκων να ξεπεραστεί μέσω της επαναλαμβανόμενης προσέγγισης ενός θέματος, όπως σε ένα παιχνίδι με ρόλους. Η κατάλληλη οργάνωση του παιχνιδιού εμπνέει το παιδί να μεταφέρει πάνω σε ένα αντικείμενο ή πάνω σε μια τεχνητή περιπέτεια τους τραυματισμούς, τις συγκρούσεις ή τα γεγονότα που το προβληματίζουν και το στεναχωρούν. Ανάλογα με την ξεχωριστή περίπτωση κάθε φορά το νήπιο αποκτά την αντίστοιχη ταύτιση με το παιχνίδι (Πανατζής, 1999). Η μορφή του φανταστικού παιχνιδιού εξαρτάται από τις γνωστικές ικανότητες ή το επίπεδο ανάπτυξης της φαντασίας του παιδιού (Cattanach, 2003:22).

Συμπερασματικά λοιπόν, η θεραπεία μέσω παιχνιδιού βοηθάει τα παιδιά (Cattanach, 2003):

- να γίνονται πιο υπεύθυνα και να αναπτύσσουν πιο επιτυχείς στρατηγικές,
- να αναπτύσσουν νέες και δημιουργικές λύσεις στα προβλήματά τους,
- να αναπτύσσουν σεβασμό και αποδοχή του εαυτού τους και των άλλων,
- να μάθουν να βιώνουν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους,
- να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση και το σεβασμό για τις σκέψεις και τα
- αισθήματα των άλλων,
- να μάθουν νέες κοινωνικές δεξιότητες και σχετικές δεξιότητες με την οικογένεια,

- να αναπτύξουν αποτελεσματικότητα και άρα μια καλύτερη γνώση και βεβαιότητα
- για τις ικανότητές τους και
- να βελτιώσουν την αυτοεκτίμησή τους και να μειώσουν το άγχος τους.

6.3. Μορφές παιγνιοθεραπείας.

Υπάρχουν αρκετές παραλλαγές της ψυχαναλυτικής παιγνιοθεραπείας, όπως, για παράδειγμα, οι ενεργητικές μορφές παιγνιοθεραπείας και η μη-κατευθυνόμενη, πελατοκεντρική θεραπεία του Rogers.

Η ψυχοθεραπευτική προσέγγιση της μη-κατευθυνόμενης μορφής παιγνιοθεραπείας βασίζεται στο γεγονός ότι το παιχνίδι είναι το φυσικό μέσο αυτοέκφρασης του παιδιού. Δίνεται στο παιδί η ευκαιρία να εκφράσει τα συναισθήματα και τα προβλήματά του μέσα από το παιχνίδι, όπως ακριβώς σε ορισμένα είδη θεραπειών ενηλίκων, το άτομο εκφράζει με τον λόγο ή ξεπερνά τις δυσκολίες του με εργασιοθεραπεία. Η μη-κατευθυνόμενη θεραπεία βασίζεται στην άποψη ότι το άτομο έχει μέσα του, όχι μόνο την ικανότητα να επιλύσει τα προβλήματά του θετικά, αλλά και μια αναπτυξιακή παρώθηση να θεωρεί την ώριμη συμπεριφορά πιο ικανοποιητική από την ανώριμη (Herbert, 1996).

Οι μύθοι έχουν επίσης χρησιμοποιηθεί ως μέσο θεραπείας. Για παράδειγμα, υπάρχουν πολλοί μύθοι στους οποίους ο μικρότερος, ο ασθενέστερος, ο πιο ταπεινός στο τέλος υπερισχύει λόγω μεγαλύτερης επιδεξιότητας και ευφυΐας. Οι μύθοι βοηθούν το παιδί, του οποίου η ιδιαίτερη συμπεριφορά οφείλεται σε κάποιο σωματικό πρόβλημα, να αντιληφθεί ότι ο ασθενέστερος είναι δυνατό με τις προσπάθειές του, καθώς και με την ευφυΐα και την επιδεξιότητά του συχνά να υπερτερεί των άλλων (Ασπιώτης, 1960).

Στη παιγνιοθεραπεία μπορούν, χρησιμοποιούνται, επίσης, ως μέθοδοι, τα παρακάτω είδη παιχνιδιών:

Δημιουργικό, ελεύθερο παιχνίδι: αυτή είναι η μέθοδος που χρησιμοποιείται πιο συχνά στη παιγνιοθεραπεία, κατά την οποία το παιδί είναι ελεύθερο να παίξει και να διαλέξει παιχνίδια, αντικείμενα και υλικά.

Δραματικό παιχνίδι: χρησιμοποιείται στη παιγνιοθεραπεία για κατανόηση του κοινωνικού κόσμου του παιδιού.

Δημιουργική φαντασία: προφέρεται στο παιδί κατάλληλο περιβάλλον και ερεθίσματα για να το βοηθήσει να δημιουργήσει φανταστικούς κόσμους και να έρθει σε επαφή με αυτούς (Cattanach, 2003).

6.4. Ο ρόλος του παιγνιοθεραπευτή.

Οι βασικές αρχές, που πρέπει να ακολουθεί ο θεραπευτής στη μη-κατευθυνόμενη παιγνιοθεραπεία, για την οποία αναφερθήκαμε παραπάνω, είναι οι ακόλουθες:

Ο θεραπευτής πρέπει να αναπτύσσει μια ζεστή, φιλική σχέση με το παιδί.

Πρέπει να αποδέχεται το παιδί όπως ακριβώς είναι.

Πρέπει να καθιερώνει, στη σχέση του με το παιδί, ένα κλίμα συμπαθητικής ανεκτικότητας, ώστε το παιδί να νιώθει τελείως ελεύθερο να εκφράσει τα συναισθήματά του.

Πρέπει να έχει απόλυτη πεποίθηση ότι το παιδί εγκλείει μέσα του την ικανότητα να λύνει μόνο του τα προβλήματά του, αν του δοθεί η ευκαιρία να το κάνει.

Ο θεραπευτής δεν πρέπει να δείχνει βιασύνη και να μην επισπεύδει την διαδικασία. Η θεραπεία είναι μια βαθμιαία-σταδιακή διαδικασία.

Δεν πρέπει να επιχειρεί να κατευθύνει τις πράξεις του παιδιού ή τη συζήτηση μαζί του, με κανέναν τρόπο. Το ίδιο το παιδί ανοίγει τον δρόμο και ο θεραπευτής ακολουθεί.

Ο θεραπευτής θέτει στη συμπεριφορά του παιδιού εκείνους μόνο τους περιορισμούς που θα κρατούν τη θεραπευτική διαδικασία σε πλαίσια ρεαλιστικά, μέσα στον κόσμο της σκληρής πραγματικότητας και που θα

κάνουν το παιδί να συνειδητοποιήσει την ευθύνη που έχει σε αυτή τη θεραπευτική σχέση (Herbert, 1996:227).

Στον χώρο του παιχνιδιού, το παιδί μπορεί να εξερευνήσει έναν φανταστικό κόσμο, ελεύθερο από τους περιορισμούς της πραγματικότητας. Εκεί μπορεί να αναπτύξει νέα νοήματα για τον εαυτό του, ελεύθερο από τις πιέσεις της πραγματικής του ιστορίας. Συνεπώς, το έργο του θεραπευτή είναι να εισαγάγει αυτόν τον κόσμο και να διαφυλάξει την ασφάλεια του χώρου του παιχνιδιού. Για να διατηρήσει τον κόσμο αυτό, ο θεραπευτής πρέπει να ξέρει να παίζει με παιδιά. Χρειάζεται φαντασία στην επιλογή παιχνιδιών και αντικειμένων που θα αποτελέσουν ερεθίσματα για το παιδί, καθώς επίσης να ξέρει να υποδύεται ρόλους και να συμμετέχει στο δραματικό παιχνίδι, αλλά και να είναι σε θέση να δείξει στο παιδί πώς να αποκτήσει αυτές τις δεξιότητες για το παιχνίδι (Cattanach, 2003:68).

Ο θεραπευτής πρέπει να βοηθά το παιδί να αναπτύξει τις δημιουργικές ικανότητές του, έτσι ώστε οι φανταστικές καταστάσεις που δημιουργούνται να μετασχηματίσουν την εμπειρία του παιδιού. Καθώς τα παιδιά συχνά επιμένουν να χρησιμοποιούν μια εικόνα στη θεραπεία, η οποία έχει προσωπική σημασία για αυτά, αλλά όχι σαφές νόημα, ο θεραπευτής μπορεί να βοηθήσει το παιδί να μελετήσει και να διευκρινίσει την εικόνα αυτή, έτσι ώστε να αναδυθεί ένα ικανοποιητικό νόημα για το παιδί.

Είναι σημαντικό να αναγνωρίζει ο θεραπευτής ότι τα παιδιά θα επιλέξουν να παίξουν με διάφορους τρόπους και ότι θα πρέπει να ενθαρρύνονται προκειμένου να διερευνούν στυλ παιχνιδιού που αποτελούν κομμάτι του προσωπικού τους στυλ (Cattanach, 2003).

Όποιο, πάντως, και αν είναι το θεωρητικό πλαίσιο της διαγνωστικής και θεραπευτικής εργασίας που προσφέρει το κάθε παιδοψυχολογικό κέντρο, ο θεραπευτής πρέπει να κάνει το παιδί να νιώθει άνετα μέσα στο συμβουλευτικό δωμάτιο, στο οποίο το παιδί μπορεί να ζωγραφίσει, να κάνει κατασκευές, να παίζει θέατρο με κούκλες και μαριονέτες και γενικότερα, μέσω των δραστηριοτήτων, να δίνει έκφραση σε έναν ευρύ κύκλο συναισθημάτων και φαντασιώσεων. Ο επιδέξιος θεραπευτής μπορεί να

ανιχνεύσει, μέσα από το παιχνίδι του παιδιού, θέματα και προβληματισμούς που δείχνουν συγκρούσεις ή περιοχές έντασης στην οικογένεια, στο σχολείο ή σε άλλους τομείς της ζωής του παιδιού (Herbert, 1996).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι ήταν ανέκαθεν σημαντικό, ακόμα και από την αρχαιότητα. Κατά καιρούς, το παιχνίδι έχει απασχολήσει πολλούς ερευνητές, φιλόσοφους και ψυχολόγους, οι οποίοι με τις θεωρίες που διατύπωσαν αποδεικνύουν τη σπουδαιότητα και την ανεκτίμητη αξία του, ιδιαίτερα κατά τη νηπιακή ηλικία.

Για πολλά χρόνια, οι μελετητές του παιχνιδιού προσπαθούσαν να διατυπώσουν έναν ακριβή ορισμό ο οποίος να περιγράφει απόλυτα την έννοια του παιχνιδιού, λόγω όμως της περιπλοκότητάς της φύσης του, αυτό δεν ήταν εύκολο. Ωστόσο, παρόλο που δεν μπορούμε να αναφέρουμε έναν απόλυτο ορισμό, συμπεραίνουμε ότι το παιχνίδι έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό, καθώς επίσης και αυθόρμητο και εθελοντικό. Διέπεται από τους δικούς του εσωτερικούς κανόνες. Επιπλέον, μοιάζει με τις δραστηριότητες της πραγματικότητας, αν εξαιρέσουμε ότι στο παιχνίδι αναιρούνται οι συνήθεις συνέπειες μιας πράξης. Τέλος, το πρωταρχικό κίνητρο του παιχνιδιού είναι η ανάγκη του παιδιού για χαρά και ψυχαγωγία.

Υπάρχουν πολλά είδη παιχνιδιού, όπως: Το παιχνίδι του ενστίκτου, στο οποίο το παιδί δρα αυθόρμητα. Τα φυσικά παιχνίδια όπως: παιχνίδια δύναμης, καρτερίας, ταχύτητας, ευκινησίας, ισορροπίας και επιδεξιότητας. Τα παιχνίδια πονηρίας στα οποία συμμετέχει η νοημοσύνη την οποία χρησιμοποιεί το παιδί για να κερδίσει το παιχνίδι. Τα πνευματικά παιχνίδια τα οποία είναι παιχνίδια που ακούν τις πνευματικές ικανότητες του παιδιού. Τα κοινωνικά παιχνίδια, τα οποία είναι τα παιχνίδια συνεργασίας που βοηθάει το παιδί να κοινωνικοποιηθεί. Τέλος τα παιχνίδια φαντασίας, όπως είναι το συμβολικό παιχνίδι.

Κατά τη νηπιακή ηλικία η σημασία του παιχνιδιού είναι μεγάλη, διότι μέσω αυτού το παιδί εκτελεί τα πάντα και προετοιμάζεται για κάθε σοβαρή προσπάθεια. Το παιχνίδι τροφοδοτεί το συναίσθημα του νηπίου, του καλλιεργεί τη σκέψη, το βοηθά στο συντονισμό των κινήσεων, και διευκολύνει τη γλωσσική και κοινωνική εξέλιξη. Αποδεικνύεται πράγματι ως το πρώτο και φυσικό μέσο αγωγής και μόρφωσης του ανθρώπου.

Από αυτά που αναφέραμε στην εργασία μας διαπιστώνουμε, επίσης, τον καθοριστικό ρόλο που παίζει η οργάνωση του παιχνιδιού στον παιδικό σταθμό. Γιατί το παιχνίδι με αυτόν τον τρόπο γίνεται πιο σωστό και πιο διασκεδαστικό στα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Συμπεραίνουμε επίσης το σημαντικό ρόλο της παιδαγωγού στο παιχνίδι του παιδιού, καθώς με το ρόλο της η διαδικασία του παιχνιδιού γίνεται πιο σωστά, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να επιδρά πιο σωστά στο παιδί.

Στη συνέχεια, συμπεραίνουμε πόσο ιδιαίτερη σημασία έχει η συμμετοχή του γονέα στο παιχνίδι του παιδιού του γιατί το παιδί αισθάνεται πιο σίγουρο και πιο χαρούμενο στο παιχνίδι του. Είναι επομένως, σημαντικό να γίνει κατανοητό από τους γονείς ότι το να παίζουν με το παιδί τους είναι πολύ ωφέλιμο για την ύπαρξη της καλής του ψυχολογίας.

Στη διαδικασία του παιχνιδιού παρουσιάζονται διαφορές μεταξύ των δύο φύλων. Τα αγόρια, για παράδειγμα είναι πιο επιθετικά και το παιχνίδι τους είναι πιο έντονο, σε αντίθεση με των κοριτσιών.

Το παιχνίδι μπορεί, επιπλέον, να αποτελέσει ένα αξιόλογο μέσο διάγνωσης προβλημάτων που σχετίζονται με τη ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Έτσι, για παράδειγμα, ένα παιδί το οποίο δεν παίζει ή το παιχνίδι του παρουσιάζει κάποιες αξιοσημείωτες ιδιαιτερότητες, είναι γεγονός που αποδεικνύει κάποιο πρόβλημα που διαταράσσει την ομαλή ανάπτυξή του.

Λόγω της σπουδαιότητας του παιχνιδιού στην ολόπλευρη, υγιή ανάπτυξη του παιδιού, όπως προαναφέρθηκε, ο τομέας της παιγνιοθεραπείας έχει αναπτυχθεί ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια καθώς συμβάλλει στη δραστική αντιμετώπιση των προβλημάτων, κυρίως αυτών που αφορούν τη ψυχοσύνθεση του παιδιού, καθώς το παιδί εκφράζεται μέσα από το παιχνίδι. Έτσι, μέσα στα πλαίσια της παιγνιοθεραπείας, μπορούν να ανιχνευθούν θέματα που αφορούν εντάσεις και προβληματισμούς του παιδιού και στη πορεία να αντιμετωπιστούν.

Τέλος, λόγω της ιδιαίτερης φύσης του, πιστεύουμε ότι υπάρχει περιθώριο για περαιτέρω μελέτη και έρευνα του παιχνιδιού στα πλαίσια της επιστήμης της παιδαγωγικής.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Αλεξανδρίδης, Α. και συνεργάτες., (2008). *Θέματα ψυχοδυναμικής παιδοψυχιατρικής*, Αθήνα. Καστανιώτης
2. Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*, Θεσσαλονίκη. University Studio Press
3. Ασπιώτης, Α. (1960). *Το παιδί και το παιχνίδι*. Αθήνα.
4. Αυγητίδου, Σ., (2001). *Το παιχνίδι : σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*, Αθήνα. Τυπωθήτω
5. Βαλασάκη, Χ. (1991), *Προσχολική αγωγή-Οργάνωση- Πρόγραμμα*, Θεσσαλονίκη: Σφακιανάκη.
6. Γαβαλάς, Λ. (1976). *Το ελληνικό νηπιαγωγείο, πρώτο σχολείο ζωής: η ελληνίδα νηπιαγωγός και το έργο της*. Αθήνα. Δίπτυχο
7. Γέρου, Θ. (1984). *Το συμβολικό παιχνίδι*, Αθήνα. Δίπτυχο
8. Γιάτσης, Σ., (2006). *Ιστορική επισκόπηση της Φυσικής Αγωγής και του Αθλητισμού στον Ελληνικό κόσμο*, Θεσσαλονίκη. Χριστοδουλίδης
9. Γκουγκούλη, Κ. (2000). *Παιδί και παιχνίδι στην νεοελληνική κοινωνία Ίδρυμα ερευνών για το παιδί*, Αθήνα, Θυμάρι
10. Δανασσής-Αφεντάκης, (1980), *Θεματική της παιδαγωγικής επιστήμης*, Αθήνα
11. Δαράκη Π., (1986), *Κουκλοθέατρο*, Αθήνα. Gutenberg.
12. Δημητρίου- Χατζηνεοφύτου, Λ., (2001). *Τα 6 πρώτα χρόνια της ζωής*, Αθήνα. Ελληνικά Γράμματα
13. Ζάχαρης, (2003). *Ψυχολογία της βρεφικής και νηπιακής ηλικίας*, Αθήνα. Άτραπος
14. Ζαχοπούλου, Ε., (2009). *Η φυσική αγωγή στην αρχή του 21ου αιώνα*, Θεσσαλονίκη. Χριστοδουλίδης
15. Κάππας, Χ., (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στη παιδική ηλικία*, Αθήνα. Άτραπος
16. Καραμανιάν , Α. , (2008). *Η χαρά*. Παράθυρο, Τεύχος 50
17. Κιάφα, Α., (2007). *Η συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη των παιδιών*, Η ΕΡΕΥΝΑ, αρ. φύλλου 14682, σελίδα 27

18. Κιτσαράς, Γ., (1988). *Εισαγωγή στην προσχολική παιδαγωγική*, Αθήνα. Παπαζήσης
19. Κοτσακώστα Μ., Καρανταΐδου Στ., Μιχαλόπουλος Γ., & Σωμαράκης Σ. (2000). *Το παιχνίδι στη θεωρία του Βυγκότσκι*. Virtual School, The sciences of Education Online, τόμος 2, τεύχος 1
20. Κρασανάκη,Γ. (1987), *Ψυχολογία του παιδιού*, Αθήνα: Κρασανάκη
21. Κροντηρά, Λ., (2002). *Ελάτε να παίξουμε μέσα στο χρόνο* , Αθήνα.
22. Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2003). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, τ. Β΄. Στρατηγικές Διδασκαλίας*. Αθήνα. Gutenberg.
23. Ματσaniώτης Ν. (1982), *Εμείς και το παιδί μας*, Αθήνα. Χριστάκης
24. Μετοχιανάκη, Η., (2000). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική Α*, Ηράκλειο.
25. Νόου, Ν., (2001). *Τα παιχνίδια της γειτονιάς*, Αθήνα. Γρηγόρης
26. Παϊδούση Ειρήνη (χ.χ.), *Το κουκλοθέατρο*, Εκδόσεις: Ατλαντίς.
27. Πανοπούλου – Μαράτου Ο., Παπαδοπούλου Κ., (1999). *Η γνωστική ανάπτυξη κατά τα τρία πρώτα χρόνια*, Αθήνα, Καστανιώτη
28. Πανταζής, Σ. (2004). *Η παιδαγωγική και το παιχνίδι- Αντικείμενο στο χώρο του Νηπιαγωγείου*, Αθήνα. Gutenberg
29. Παπαδόπουλος, Ε. (2001). *Το παιχνίδι και η στάση της οικογένειας απέναντι στο παιχνίδι του παιδιού*. Παιδαγωγικό Βήμα Αιγαίου, τεύχος 41 , σελ. 55-64.
30. Παπαθανασίου, Α. , Πιάνου, Α. (1993) *Παιδαγωγικές πρακτικές στον παιδικό σταθμό*, Ιωάννινα
31. Παπαϊωάννου-Δαχρή (1981), *Ειδική μεθοδολογία των απασχολήσεων του νηπιαγωγείου*, Αθήνα: Παπαϊωάννου.
32. Παπανικολάου Ρ.-Τσιλιμένη Τ.(1992), *Παιδική λογοτεχνία και νηπιαγωγείο*, Αθήνα: Καστανιώτης.
33. Παπανικολάου Ρ. (1999), *Οργάνωση και διαμόρφωση του χώρου στο νηπιαγωγείο*, Αθήνα: Καστανιώτης.
34. Πουρκός Μ. (2009), *Τέχνη, Παιχνίδι, Αφήγηση: Ψυχολογικές και ψυχοπαιδαγωγικές διαστάσεις*, Εκδόσεις: Τόπος.
35. Τζώρτζη, Α. (1999). *Ψυχοκινητική αγωγή και νηπιαγωγείο*, Σύγχρονο Νηπιαγωγείο, Τεύχος 9
36. Τριλιανός, Α., (2003). *Μεθοδολογία της σύγχρονης διδασκαλίας Ι*, Αθήνα. Περιβολάκι και Ατραπός

37. Τσιάντης, Γ., (2004). *Ψυχική υγεία του παιδιού και της οικογένειας, Τεύχος Α'*, Αθήνα. Καστανιώτη
38. Χαραλαμπόπουλος, Γ., (1984). *Θεωρία της παιδείας (Γενική παιδαγωγική)*, Αθήνα. Gutenberg
39. Χατζηδήμου, Δ., Χρ., Ταρατόρη., Ε. (2011). *Αρχές και προοπτικές της προσχολικής εκπαίδευσης*, Θεσσαλονίκη. Αδελφών Κυριακίδη Α.Ε
40. Πολυμενάκου- Παπακυριάκου, Φ. (1984). *Το παιχνίδι στην άσκηση και μάθηση*, Α και Β μέρος, Θεσσαλονίκη, Παρατηρητής

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Berthe, R., R. (2004). *Η κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού*, (μτφρ. Ντεκάστρο, Μ.), Αθήνα. Καστανιώτης
2. Braun K., (1991). □ *Play and Ontogenesis* in Tolman W. and W. Maiers eds., *Critical Psychology. Contribution to an □ Historical Science of the Subjects*, Cambridge University Press, Cambridge.
3. Cole, S., Cole, M. (2001). *Η ανάπτυξη των παιδιών, Β τόμος, Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία*, Αθήνα. Τυπωθήτω
4. Cattanach, A., *Θεραπεία μέσω του παιχνιδιού*, (μτφρ. Μεγαλούδη, Φ.), Αθήνα, Σαββάλας
5. Garvey, K., (1990). *Το παιχνίδι: Η επίδραση του στην εξέλιξη του παιδιού*, (μτφρ. Σταυροπούλου, Σ.), Αθήνα. Κουτσουμπός Π. Α. Ε.
6. Herbert , M. (1996). *Ψυχολογικά Προβλήματα παιδικής ηλικίας* , Αθήνα. Ελληνικά Γράμματα.
7. Hoxter, S., (1996). *Παιχνίδι και Επικοινωνία*, (μτφ. Τσαρμακλή Δ. και Ι. Τετέρη), Αθήνα. Καστανιώτης
8. Landreth, G., L., L. (2012). *Play Therapy: The Art of the Relationship*,. New York. Taylor & Francis Group, LLC
9. Shatter, D., R. (2004). *Εξελικτική Ψυχολογία*, (Μτφρ. Αντωνοπούλου, Μ.), (χ. τ.). Έλλην
10. Vygotsky, L. (1987), *Νους στην κοινωνία: Η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*, (χ. τ.), Gutenberg.

INTERNET

1. Παπαγεωργίου- Τζικούδη, Χ. (2004). *Παραδοσιακά Παιχνίδια*. Ανάκτηση από το Λύκειο Πολίχνης Θεσσαλονίκης: http://3lykpolichn.thess.sch.gr/Olympiaki_paideia/paixnidia/paixnidia.htm
2. <http://www.evrytanika.com/article.php?id=4780>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Ο καθένας με το όνομά του!

Στόχος: να γνωριστούν τα παιδιά μεταξύ τους.

Ηλικία: όλες.

Χρόνος: 10 λεπτά.

Αριθμός: ομάδα.

Διαδικασία: τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο. Ένα παιδί λέει το μικρό του όνομα. Όλη η τάξη το επαναλαμβάνει χτυπώντας τα χέρια στο ρυθμό των συλλαβών. Καθένας παρουσιάζεται με τη σειρά του.

Πως να διακοσμήσουν το αρχικό του ονόματός τους

Στόχος: εξοικείωση με τη γραφή του ονόματός τους.

Ηλικία: όλες.

Χρόνος: 10 λεπτά.

Αριθμός: ένα παιδί.

Υλικά: χαρτί ζωγραφικής, χρωματιστοί μαρκαδόροι ή πινέλα και τέμπερες.

Προετοιμασία: χωρίστε τα φύλλα στα 4. σχεδιάστε το αρχικό κάθε παιδιού αφήνοντας κάποιο χώρο για να γράψετε ολόκληρο το όνομά του.

Διαδικασία: τα μικρά παιδιά διακοσμούν το γράμμα με μαρκαδόρους ή με πινέλα που βουτάνε μέσα στα χρώματα. Τα μεγαλύτερα θα ζωγραφίσουν, θα χωρίσουν το γράμμα σε διάφορες ζώνες κ.λπ.

Χρήση: βάλτε το χαρτί στην κρεμάστρα του παιδιού, στο γραφείο, στο τετράδιό του ή στο σπίτι στην πόρτα του δωματίου του.

Το παιχνίδι του σκίουρου!

Ηλικία: 3-4 ετών.

Χρόνος: 10 λεπτά.

Αριθμός: ομάδα.

Υλικά: ένα ντέφι.

Στόχος: ομαδικότητα.

Προετοιμασία: δείξτε το ντέφι και εξηγήστε ότι με το σύνθημα οι σκίουροι θα πρέπει να βρουν ένα σπίτι.

Διαδικασία: τα παιδιά σε ομάδες των δύο, σχηματίζουν ένα σπίτι ενώνοντας τα χέρια. Τα υπόλοιπα είναι οι σκίουροι και περνούν μέσα από τα σπίτια. Υπάρχουν λιγότερα σπίτια απ'ότι σκίουροι. Με το σύνθημα όλοι οι σκίουροι πρέπει να βρουν ένα σπίτι. Οι σκίουροι χωρίς σπίτι αποκλείονται από το παιχνίδι. Αλλάξτε ρόλους!

Το ημερολόγιο της κάμπιας!

Ηλικία: όλες.

Υλικά: 13 φύλλα με ζωηρά χρώματα, οι φωτογραφίες των παιδιών, 12 λωρίδες χαρτιού μήκους 12 εκ.

Κατασκευή: κόψτε 13 κύκλους διαμέτρου 20 εκ. Ζωγραφίστε ένα κεφάλι στον πρώτο κύκλο. Κολλήστε στον τοίχο το κεφάλι και τους 12 κύκλους στη σειρά. Γράψτε τους μήνες στις λωρίδες του χαρτιού και κολλήστε τες πάνω από τους κύκλους.

Χρήση: σε κάθε κύκλο, που αντιστοιχεί σε ένα μήνα, γράψτε την ημερομηνία των γενεθλίων του κάθε παιδιού. Κολλήστε δίπλα τη φωτογραφία του.

Αστείο κεφάλι!

Ηλικία: 3-4 ετών.

Χρόνος: 20 λεπτά.

Αριθμός: ομάδα των 5-6 παιδιών.

Υλικά: φωτογραφίες των παιδιών(πορτρέτα).

Προετοιμασία: φωτοτυπήστε τα πορτρέτα και μεγεθύνετέ τα. Κόψτε τα στα 4 για τα μικρά παιδιά και στα 8 για τα μεγάλα παιδιά.

Διαδικασία: το παιδί πρέπει να προσπαθήσει να ξαναενώσει το πορτρέτο του.