

ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

*<< ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ
ΗΛΙΚΙΑ >>*



ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ

ΚΑΖΑΝΑ ΑΝΔΡΙΑΝΗ Α.Μ. 12093

ΚΡΙΤΣΙΛΙΓΚΟΥ ΕΛΕΝΗ Α.Μ. 11613

ΛΟΙΖΟΥ ΕΛΕΝΗ Α.Μ. 12333

ΠΑΧΙΤΣΑ ΒΑΓΙΑ Α.Μ. 12345

ΕΙΣΗΓΗΤΡΙΑ

ΚΑΡΑΒΙΔΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

ΙΩΑΝΝΙΝΑ

2013

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
---------------	---

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΟΡΙΣΜΟΣ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ – ΑΞΙΑ – ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1.1 Ορισμός του παιχνιδιού – Τι είναι το παιχνίδι.....	4
1.2 Χαρακτηριστικά γνωρίσματα του παιχνιδιού.....	5
1.3. Η αξία και η σημασία του παιχνιδιού στην ζωή του παιδιού.....	6
1.4. Ο σκοπός και ο στόχος του παιχνιδιού.....	8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

2.1 Η Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού.....	10
2.2 Το παιχνίδι στην προϊστορική εποχή.....	11
2.3 Το παιχνίδι στην Ελληνική κοινωνία.....	12
2.3.1 Αρχαία Ελλάδα.....	12
2.3.2 Στο Βυζάντιο.....	21
2.3.3 Στον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση.....	22
2.3.4 Στη Τουρκοκρατία.....	27
2.3.5 Στην Περίοδο της κατοχής και στην μεταπολεμική περίοδο.....	29
2.3.6 Στην σύγχρονη εποχή.....	34

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

3.1 Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.....	39
3.2 Η θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του <εγώ>.....	40
3.3 Η θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού.....	40
3.4 Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως.....	41
3.5 Η θεωρία κάθαρσης ή ψυχαναλυτική θεωρία.....	41
3.6 Η θεωρία της ανακούφισης ή αναψυχής.....	42
3.7 Η θεωρία της βιολογικής λειτουργίας.....	42
3.8 Νεότερες θεωρίες.....	42

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ

4.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού.....	45
4.1.1 Το ατομικό παιχνίδι.....	45
4.1.2 Το ομαδικό παιχνίδι.....	45
4.1.3 Το παράλληλο παιχνίδι.....	46
4.1.4 Το αυθόρμητο παιχνίδι.....	46
4.1.5 Το κατευθυνόμενο παιχνίδι.....	47
4.2 Τα είδη του παιχνιδιού.....	47
4.2.1 Το παιχνίδι ταχύτητας.....	48
4.2.2 Το πνευματικό παιχνίδι.....	48
4.2.3 Το φανταστικό παιχνίδι.....	48
4.2.4 Το δραματικό παιχνίδι.....	48
4.2.5 Το φυσικό παιχνίδι.....	49
4.2.6 Το παιχνίδι του ενστίκτου.....	49
4.2.7 Το συμβολικό παιχνίδι.....	49
4.2.8 Το παιχνίδι ισορροπίας.....	50
4.2.9 Το παιχνίδι μνήμης.....	50
4.2.10 Το παιχνίδι της άσκησης.....	50

4.2.11 Το μιμητικό παιχνίδι.....	51
4.2.12 Το θεατρικό παιχνίδι.....	51
4.2.13 Το μουσικό παιχνίδι.....	51
4.2.14 Το παιχνίδι δύναμης.....	52
4.2.15 Το παιχνίδι της προσοχής.....	52
4.2.16 Το παιχνίδι της επιδεξιότητας.....	52
4.2.17 Το παιχνίδι καρτερίας.....	53
4.2.18 Το παιχνίδι της πονηρίας.....	53
4.2.19 Το παιχνίδι ευκινησίας.....	53

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο

ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

5.1 Οργάνωση γωνιών δραστηριοτήτων στο βρεφονηπιακό και παιδικό σταθμό.....	54
5.2 Οργάνωση και τοποθέτηση γωνιών μέσα στο χώρο.....	55
5.3 Η γωνιά της μουσικής.....	56
5.4 Η γωνιά εικαστικών.....	57
5.5 Γωνιά μεταμπίεσης και κουκλοθέατρου.....	58
5.6 Η γωνιά της κουζίνας.....	58
5.7 Η γωνιά του οικοδομητικού υλικού.....	59
5.8 Η γωνιά παιδαγωγικού υλικού.....	60
5.9 Η γωνιά της παρατήρησης και των ανακαλύψεων.....	61
5.10 Η φυσική γωνιά.....	62

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗ ΒΡΕΦΙΚΗ ΕΩΣ ΤΗ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

6.1 Επιλογή παιχνιδιών - Καταλληλότητα ανάλογα με την ηλικία.....	66
6.1.1 Παιχνίδια για νεογέννητα έως βρέφη 1 έτους.....	67
6.1.2 Παιχνίδια για Βρέφη 1 έως 2 ετών	68

6.1.3 Παιδιά 2 έως 5 ετών, προσχολικής ηλικίας.....	68
---	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο

ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΒΡΕΦΙΚΗ ΕΩΣ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

7.1 Παιχνίδι και μάθηση.....	70
7.2 Παιχνίδι και ανάπτυξη.....	74
7.2.1 Ψυχο – κινητική ανάπτυξη.....	76
7.2.2 Γνωστική ανάπτυξη.....	78
7.2.3 Ψυχοκοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη.....	82
7.2.4 Γλωσσική ανάπτυξη.....	86

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ/ΤΗΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΟΚΟΜΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΓΟΝΕΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

8.1 Ο ρόλος του/της βρεφονηπιοκόμου απέναντι στο παιχνίδι.....	89
8.2 Ο ρόλος των γονέων απέναντι στο παιχνίδι.....	92
8.3 Η συνεργασία μεταξύ των βρεφονηπιοκόμων και των γονέων.....	94
8.4 Δίκαιο παιχνίδι και σεβασμός στους κανόνες.....	95
8.5 Ασφάλεια στο παιχνίδι.....	96

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	100
--------------------------	------------

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	101
--------------------------	------------

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πολλά έχουν γραφτεί από την αρχαιότητα μέχρι και σήμερα για το παιχνίδι, που αν για τον ηλικιωμένο είναι μια μορφή ευχάριστης απασχόλησης μετά την εργασία, για το παιδί είναι το καθαυτό περιεχόμενο της ύπαρξής του. Στα πρώτα χρόνια της ζωής και ανάπτυξης, το παιχνίδι είναι αυτό που δημιουργεί τις ιδανικές συνθήκες για την ψυχοκινητική εξέλιξη αλλά και την ανάπτυξη ευρύτερων δεξιοτήτων στο παιδί. (Αντωνιάδης, 1994). Μέσα από το παιχνίδι το παιδί έχει την ευκαιρία να κατανοήσει τον κόσμο, να αλληλεπιδράσει με τους άλλους γύρω του με κοινωνικό τρόπο, να εκφραστεί, να αναπαραστήσει τις σκέψεις και τις ιδέες του, να ελέγξει τα συναισθήματά του, να αναπτύξει την ικανότητα συμβολισμού, την φαντασία και δημιουργικότητά του (Κάππας, 2005). Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε ιδιαίτερα την επιβλέπουσα καθηγήτριά μας κ. Καραβίδα Βασιλική η οποία μας βοήθησε πάρα πολύ ώστε να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία. Την ευχαριστούμε πολύ για όλα όσα μας δίδαξε, για τις συμβουλές της, την συμπαράσταση της και τις ώρες που μας αφιέρωσε. Επίσης θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την Βιβλιοθήκη του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Ηπείρου- Ιωαννίνων, την Βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, την Βιβλιοθήκη των Χανίων, την Βιβλιοθήκη της Ρόδου, την Βιβλιοθήκη του Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Θεσσαλονίκης καθώς και τις οικογένειές μας για την στήριξη και την βοήθεια που μας παρείχαν.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείτε παιδί χωρίς παιχνίδι. Τα παιδιά περνούν περισσότερη ώρα παίζοντας από κάθε άλλη καθημερινή τους δραστηριότητα. Αναλυτικότερα, το παιχνίδι είναι ο καθρέπτης της ζωής. Η ιστορία του παιχνιδιού χάνεται στα βάθη των αιώνων και ο λόγος που άντεξε στο χρόνο, είναι η αυθόρμητη φύση του. Η δραστηριότητα αυτή, είναι η ένδειξη της ψυχικής υγείας και ανάπτυξης, καθώς το παιδί αναπτύσσει τη σκέψη του, μαθαίνει να ανταπεξέρχεται σε δυσκολίες, οξύνεται η κρίση του, εξερευνά τον κόσμο, ζει σε φανταστικούς κόσμους που τους κατασκευάζει όπως θέλει. Το παιδί παίζοντας αποκτά αντίληψη και αίσθηση του σώματος του, καταφέρνει να κυριαρχήσει στις κινήσεις του και να τις δαμάσει. Με το παιχνίδι αναπτύσσεται η καλαισθησία η οποία καθιστά το παιδί ικανό να κατανοεί το φυσικό, το κοινωνικό και το πνευματικό κόσμο και να το εκφράζει καλλιτεχνικός.

Η παρούσα εργασία πραγματεύεται το ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στους τομείς ανάπτυξης του παιδιού και πόσο σημαντικό είναι για τα παιδιά να παίζουν. Παρακάτω, αναφέρονται οι τίτλοι των κεφαλαίων αναλυτικότερα.

Στο πρώτο κεφάλαιο αναφέρουμε τι είναι το παιχνίδι. Ότι με το παιχνίδι εννοούμε όλες τις δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχει το παιδί και έχουν το στοιχείο της διασκέδασης μέσα τους. Ακόμα παραθέτουμε τα χαρακτηριστικά γνωρίσματά του παιχνιδιού, τα οποία μπορούν να θεωρηθούν αποφασιστικής σημασίας για τον ορισμό του κάθε παιχνιδιού. Στην συνέχεια αναλύουμε την σημασία και την αξία του παιχνιδιού στην καθημερινότητα του παιδιού, όπου σε αυτό το σημείο μας δείχνει ότι το παιχνίδι είναι ένας ουσιώδης παράγοντας στην ανάπτυξη, για τον λόγο ότι προσφέρει ερεθίσματα, παρατήρηση και πειραματισμό. Και τέλος αναφέρουμε την σκοπιμότητα και τον στόχο του, όπου ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να ξεκουράσει, να ευχαριστήσει καθώς και να απελευθερώσει την κίνηση, την φαντασία και την διατύπωση των σκέψεων και έκφραση των συναισθημάτων του παιδιού.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναφέρουμε την ιστορική αναδρομή και την εξέλιξη του παιχνιδιού. Το κεφάλαιο αυτό ξεκινάει με το παιχνίδι στην προϊστορική εποχή. Το παιχνίδι εκείνη την εποχή ήταν το στοιχείο της διασκέδασης για όλες τις ηλικίες. Έτσι συνεχίστηκε και στα επόμενα χρόνια, στα χρόνια της Αρχαίας Ελλάδας. Τότε πολλοί

φιλόσοφοι ασχολήθηκαν με την σημασία του παιχνιδιού, όπως ο Πλάτωνας, ο Αριστοτέλης και πολλοί άλλοι. Εκείνη την εποχή το παιχνίδι είχε ραγδαία εξέλιξη, για τον λόγο ότι όχι μόνο ανακαλύφθηκαν πολλά παιχνίδια, αλλά τα περισσότερα από αυτά ακόμα και σήμερα σώζονται και παίζονται. Εμφανίζεται στην συνέχεια και η εποχή του βυζαντίου, του μεσαίωνα και της αναγέννησης, όπου τα παιχνίδια ήταν εμπνευσμένα από την Ελλάδα, την Ρώμη και την Αίγυπτο. Έπειτα έρχεται η εποχή της Τουρκοκρατίας και της κατοχής του Β' παγκόσμιου πολέμου. Το παιχνίδι τότε δεν έλειπε από τη καθημερινότητα του παιδιού, παρά τις κακουχίες, το παιδί δεν άφησε ποτέ το παιχνίδι, ίσα- ίσα ήταν ένα στήριγμα και μια «ανάσα» ελπίδας για το ίδιο το παιδί. Τέλος βλέπουμε πως εξελίχθηκε το παιχνίδι στην σύγχρονη εποχή. Έχουν αλλάξει τα υλικά, ο τρόπος παιχνιδιού, καθώς και ο χώρος όπου παίζονται τα παιχνίδια, αλλά ποτέ δεν έχει αλλάξει η διάθεση, η θέληση, η ανάγκη αλλά και η αγάπη του παιδιού για το παιχνίδι.

Στο τρίτο κεφάλαιο, παρουσιάζονται διάφορες θεωρίες, που έχουν αναπτυχθεί κατά καιρούς από πολλούς επιστήμονες, για το παιχνίδι. Σύμφωνα με τις θεωρίες αυτές, το παιχνίδι είναι ένα μέσο για να εκτονώσει το παιδί την ενέργεια του και να ψυχαγωγηθεί, να δοκιμάσει τη χαρά της επιτυχίας, να αναπτύξει ατομικά ένστικτα, να εξωτερικεύσει υποσυνείδητες επιθυμίες, να εκφράσει τα συναισθήματά του, να γνωρίσει το περιβάλλον που ζει και να πειραματιστεί με τα αντικείμενα του.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρατίθενται οι κατηγορίες και τα είδη του παιχνιδιού. Αναλυτικότερα οι κατηγορίες είναι το ατομικό παιχνίδι, το ομαδικό παιχνίδι, το παράλληλο παιχνίδι, το αυθόρμητο παιχνίδι και το κατευθυνόμενο παιχνίδι. Τα είδη του παιχνιδιού είναι τα ταχύτητας, πνευματικό, φανταστικό, δραματικό, φυσικό, ενστίκτου, συμβολικό, ισορροπίας, μνήμης, άσκησης, μιμητικό, θεατρικό, μουσικό, δύναμης, προσοχής, επιδεξιότητας, καρτερίας, πονηρίας και ευκινησίας.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, γίνεται μια αναφορά στις γωνιές που διαμορφώνουν το χώρο ενός παιδικού σταθμού και στη σπουδαιότητά τους. Εφόσον αρχικά, παρουσιάζουμε τον ορισμό της γωνιάς, έπειτα αναλύουμε τις σημαντικότερες από τις γωνιές που μπορούμε να βρούμε σε ένα παιδικό ή βρεφικό σταθμό. Οι γωνιές αυτές, συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού, καθώς αναπτύσσουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, τη κίνηση, το λεξιλόγιο, τη νόηση και τις δεξιότητες του παιδιού.

Το έκτο κεφάλαιο, αναφέρεται στην εξέλιξη του παιχνιδιού, από τη βρεφική έως στη προσχολική ηλικία. Αναλυτικότερα, περιγράφονται τα είδη του παιχνιδιού,

σχετικά με την ηλικία την οποία εμφανίζονται. Επιπλέον, σε αυτό το κεφάλαιο, προτείνονται κάποια παιχνίδια, τα οποία είναι κατάλληλα για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Το επόμενο κεφάλαιο, αναφέρεται στο παιχνίδι και τη σχέση του με τη μάθηση και την ανάπτυξη του παιδιού. Όσο αφορά την μάθηση και την ανάπτυξη, που προκύπτει από το παιχνίδι, έχουν ασχοληθεί πολλοί γνωστοί ψυχολόγοι και παιδαγωγοί, καθώς το παιχνίδι αποτελεί το πιο σημαντικό μέσο μάθησης και ανάπτυξης. Το παιδί αναπτύσσεται ολόπλευρα με το παιχνίδι και αυτό περιγράφεται αναλυτικότερα στα υποκεφάλαια τα οποία αφορούν τους τέσσερις τομείς της ανάπτυξης, οι οποίοι είναι ο βιολογικός - ψυχοκινητικός, ο γνωστικός, ο ψυχοκοινωνικός - συναισθηματικός και ο γλωσσικός τομέας.

Στο τελευταίο κεφάλαιο, παρουσιάζεται ο ρόλος των ενήλικων απέναντι στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, αναλύεται ο ρόλος του/της βρεφονηπιοκόμου και των γονέων. Επίσης, αναφέρεται η συνεργασία μεταξύ του/της βρεφονηπιοκόμου και των γονέων. Τέλος, όσο αφορά την επιλογή των παιχνιδιών, υπάρχουν κάποιες οδηγίες η οποίες θα προστατέψουν τα παιδιά από τυχόν ατυχήματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο

ΟΡΙΣΜΟΣ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ – ΑΞΙΑ – ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

1.1. Ορισμός του παιχνιδιού – Τι είναι το παιχνίδι.

Με τον όρο παιχνίδια, εννοούμε όχι μόνο τα διάφορα ατομικά παιχνίδια, αλλά και τις σωματικές και πνευματικές παιγνιώδης ασκήσεις, όπως η λύση σταυρολέξων, γρίφων, η εργασία με μηχανικά παιχνίδια, οι λεκτικές ασκήσεις, οι εργασίες με ξύλο ή πύλο, το παιδικό θέατρο, οι σχολικές εορτές, η ζωγραφική όπως και το τραγούδι. Το παιδί και στην περίπτωση που δεν έχει στην διάθεση του τα απαραίτητα υλικά για να παίξει, τότε με την φαντασία του, δημιουργεί, φανταστικές περιπέτειες με ήρωα τον εαυτό του. Το φαινόμενο αυτό είναι επίσης παιχνίδι. Αυτές οι παιγνιώδης δραστηριότητες συνοδεύονται από μια αυθόρμητη, φυσική, αβίαστη και προ παντός χαρούμενη ψυχική συμμετοχή, που αντικατοπτρίζει την παιδική ζωή του ανθρώπου. (Αντωνιάδης, 1994). Γι' αυτό και με τη λέξη παιχνίδια εννοούμε όλες τις δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχει το παιδί και έχουν το στοιχείο της διασκέδασης μέσα τους.

Το παιχνίδι είναι ουσιώδες στοιχείο της πολιτιστικής ζωής μιας εποχής, ενός λαού. Είναι πρωταρχικός παράγοντας και εικόνα της κουλτούρας του. Το παιδί στα παιχνίδια του ανακεφαλαιώνει τον πολιτισμό του ανθρώπου. Πολιτισμός και παιχνίδι είχαν ανέκαθεν κοινή πορεία. Το παιχνίδι είναι ζωτικός πλούτος. Η μελέτη των παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει από ασφαλή δρόμο στη διάγνωση του πολιτιστικού επιπέδου ενός τόπου. Γι' αυτό και απασχόλησε πολλές επιστήμες: την ιστορία του πολιτισμού, τη λαογραφία, τη φιλοσοφία, την παιδαγωγική, την κοινωνιολογία, την εθνολογία και την ψυχανάλυση. (Προκόβας, 2010).

Το παιχνίδι δεν είναι μόνο ένας τρόπος για να περάσουν τα παιδιά ευχάριστα την ώρα τους, αλλά βοηθάει σε σημαντικό βαθμό στην ανάπτυξη του παιδιού. Δηλαδή, να αναπτύξει τις αισθήσεις του, την κοινωνικότητα του, την φαντασία του, την παραγωγή και χρήση της γλώσσας, καθώς και της γραφής. Το παιχνίδι έχει την ιδιότητα να σχετίζεται και σε ένα ακόμα σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης του παιδιού, στο να σχηματίσει το ίδιο το παιδί την αντίληψη για την πραγματικότητα,

την αυτογνωσία, καθώς και να το προετοιμάσει για την ικανότητά του να δημιουργήσει πολιτισμό. (C. Garvey, 1990.)

Είναι αλήθεια ότι το παιχνίδι είναι η πλέον σημαντική δραστηριότητα του παιδιού. Με αυτό μιλάει, εκφράζεται, κινείται, σκέπτεται, δημιουργεί, μεγαλώνει, ζει. Το παιχνίδι είναι η πιο σημαντική δουλειά που έχει να κάνει το παιδί. Μόνο τα παιδιά μπορούν να παίζουν ατελείωτα με πέτρες, ξύλα και οτιδήποτε δεν έχει για τους μεγάλους σημασία και μάλιστα χωρίς να πλήττουν. Με το παιχνίδι ποτέ τους δεν χορταίνουν και δεν κουράζονται. (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης)

Δεν είναι τυχαίο, πως το παιχνίδι σημαίνει για τα παιδιά γέλιο, ευθυμία, χαρά, ξεκούραση, απόλαυση, ξεφωνητά, δημιουργία, πάθος, ελευθερία. Ούτε είναι και χωρίς σημασία το γεγονός, πως ο άνθρωπος προχωρά στην ζωή, αρχίζοντας από το παιχνίδι. Μεγαλώνει μάλιστα, παίζοντας πριν γίνει ενεργό μέλος της κοινωνίας.

«Το παιδί δεν είναι νοητό 'λένε' παρά ως « παίζον όν» και πως αν μπορούσαμε να δώσουμε κάποιο όνομα στο επάγγελμα του παιδιού, αυτό θα ήταν το παιχνίδι».(Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης, σ.13)

1.2. Χαρακτηριστικά γνωρίσματα του παιχνιδιού.

Παραθέτονται εδώ συγκεκριμένα περιγραφικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, που μπορούν να θεωρηθούν αποφασιστικής σημασίας για τον ορισμό του. Καθένα από αυτά τα χαρακτηριστικά είναι κατά ένα μέρος τυπικό άλλων καταστάσεων, εκτός του παιχνιδιού. Κατά την C. Garvey τα κύρια χαρακτηριστικά του παιδικού παιχνιδιού είναι τα εξής:

- «Το παιχνίδι είναι ευχάριστο, διασκεδαστικό. Ακόμα και 'όταν στην πραγματικότητα δεν παρουσιάζει σημάδια φαιδρότητας, εξακολουθεί να εκτιμάται θετικά από αυτόν που παίζει.
- Το παιχνίδι δεν έχει καθόλου άσχετους στόχους. Τα κίνητρα του είναι ουσιαστικά και δεν εξυπηρετούν κανέναν άλλον αντικειμενικό σκοπό. Στην πραγματικότητα, πρόκειται περισσότερο για απόλαυση που διαρκεί όσο και το παιχνίδι, παρά για προσπάθεια αφιερωμένη σε κάποιον ιδιαίτερο στόχο. Με λίγα λόγια και πρακτικά το παιχνίδι από την φύση του είναι μη παραγωγικό.
- Το παιχνίδι είναι από αυθόρμητο και εθελοντικό. Δεν είναι υποχρεωτικό, αλλά επιλέγεται ελεύθερα από τον παίχτη.

- Το παιχνίδι απαιτεί αρκετή δραστηριότητα από την πλευρά του παίχτη.
- Το παιχνίδι έχει σαφή συγγένεια συστήματος με ότι δεν είναι παιχνίδι.».(1990,σ.σ.13-14)

Το τελευταίο χαρακτηριστικό είναι και αυτό που δίνει μια σημαντική έννοια στην σημασία του παιχνιδιού. Δηλαδή το παιχνίδι είναι μια μοναδική, μεμονωμένη εκδήλωση, μια δεδομένη, αλλά προσωρινή και ακίνδυνη παρεκτροπή της παιδικής ηλικίας, τότε θα ήταν ενδιαφέρον ίσως σαν ένα γεγονός, αλλά η μελέτη του παιχνιδιού θα είχε πολύ μικρή επιστημονική αξία.

Ωστόσο, το παιχνίδι έχει συνδεθεί με την δημιουργικότητα, τη λύση προβλημάτων, την εκμάθηση της γλώσσας, την ανάπτυξη των κοινωνικών ρόλων και με μία άλλη σειρά από άλλα γνωστικά και κοινωνικά φαινόμενα.(Γέρος, 1984).

1.3. Η αξία και η σημασία του παιχνιδιού στην ζωή του παιδιού.

Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ενισχύουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, έκφραση και επικοινωνία, δομώντας έτσι την εικόνα για τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο. Ο ρόλος του είναι ουσιώδης στη νοητική ανάπτυξη και μάθηση των παιδιών γιατί προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση, πειραματισμό, διερεύνηση, πρόβλεψη, σχεδιασμό, ερμηνεία, διατύπωση υποθέσεων, παραγωγή ερωτήσεων, κατανόηση, εκπλήρωση στόχων και λύση προβλημάτων. Επιπλέον, παίζοντας, αντιλαμβάνονται το σώμα τους, τα όρια και τις δυνατότητές τους, αναπτύσσουν δεξιότητες προσανατολισμού και προσαρμογής τους σώματός τους στις ανάγκες της κίνησης αλλά και στα αντικείμενα και στα πρόσωπα που το περιβάλλουν (Σιβροπούλου, 1998).

Όλες αυτές οι επιδράσεις του παιχνιδιού λειτουργούν ενοποιητικά σαν ένας ολιστικός μηχανισμός μάθησης και ανάπτυξης αφού ως δραστηριότητα:

- Ενσωματώνει γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα.
- Παρέχει το νόημα για την πρόσληψη νέων συνδέσεων και σχέσεων μεταξύ ιδεών, εμπειριών, ικανοτήτων και γνώσεων.
- Διευκολύνει τη μάθηση εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες, δραστηριότητες και ιδέες.
- Επιτρέπει στα παιδιά να δομούν νοήματα από τις εμπειρίες τους.

- Εντάσσει τα παιδιά στο κοινωνικό σύνολο, καθώς και τα βοηθάει στην αντίληψη της ομαδικότητας με τους κανόνες και τις αξίες της.
- Προσαρμόζει την ψυχосύνθεση του, με την δημιουργία του αυτοέλεγχου, του σεβασμού και τέλος της ωρίμανσης του. (Kernan, 2007).

Την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού έχουν αναγνωρίσει διάφοροι διεθνείς οργανισμοί που ασχολούνται με την εκπαίδευση των μικρών παιδιών, υιοθετώντας αναλυτικά προγράμματα βασισμένα στο παιχνίδι. Υποστηρίζουν ότι προκειμένου τα προγράμματα να διακρίνονται για την υψηλή τους ποιότητα, απαιτείται ένα ασφαλές και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον, το οποίο θα ενισχύει τη φυσική και κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των μικρών παιδιών, με το παιχνίδι να αποτελεί μια ουσιώδη και συνιστώσα αξία των αναπτυξιακά κατάλληλων πρακτικών. (Ντολιοπούλου, κ.σ. 2008).

Ειδικοί ερευνητές του παιχνιδιού υποστηρίζουν πώς «με περισσότερα χαρίσματα προικίζονται όσα όντα παίζουν περισσότερο» όπως επίσης λένε «Το παιχνίδι έχει μεγάλη σημασία για την ζωή του παιδιού, την ίδια ακριβώς που έχει για τον μεγάλο η δραστηριότητα, η εργασία, η υπηρεσία». Όπως θα είναι το παιδί κατά το παιχνίδι, έτσι θα είναι ως επί το πλείστον και στην εργασία όταν μεγαλώσει. (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης) . Γι' αυτό και η παιδική ηλικία υπάρχει ακριβώς για να παίζει ο άνθρωπος.

Μην απορούμε λοιπόν γιατί η λέξη «παιχνίδι» σχετίζεται με την λέξη «παιδί» και άρα και με την λέξη «παιδιά», δηλαδή με την παιδική ηλικία και το παιδαριώδες του τρόπου, με την λέξη «παιδιά», δηλαδή την αστειότητα, το σώμα, το παιχνιδιάρισμα, αλλά και με την λέξη «παιδεία», δηλαδή την άσκηση, την ανατροφή, την εκπαίδευση, τη μόρφωση και σαφώς την γνώση. Και συνεπώς με τον πολιτισμό ως τρόπος ζωής, που μαθαίνεται με το παράδειγμα και την πράξη. (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης).

Το παιχνίδι είναι δικαίωμα του παιδιού, θεμελιακή δραστηριότητα και ζωτική ανάγκη του μικρού οργανισμού. Με αυτό εκδηλώνει την ενεργητικότητά του, ασκεί την σωματική του δύναμη, εξελίσσει τις αισθήσεις του, την φαντασία του και αποκτά ευχέρεια και επιδεξιότητα. Με το παιχνίδι το παιδί βρίσκει ένα μέσο επικοινωνίας που δεν εκφράζεται με λόγια. Είναι μια άφωνη επικοινωνία, που ικανοποιεί μια εσωτερική του ανάγκη και αναπτύσσει ολόκληρο το παιδί.

Το παιχνίδι για το παιδί δεν είναι μόνο κάποιο χαρακτηριστικό για την ηλικία του, ούτε και κάποια απλή ανάγκη, αλλά είναι η ίδια του η ζωή.

1.4. Ο σκοπός και ο στόχος του παιχνιδιού.

Σε κάθε ζωντανό οργανισμό βρίσκουμε μια ανάγκη για κίνηση. Η ανάγκη αυτής της κίνησης, είναι κάτι που το υπαγορεύει η ίδια η φύση και έχει σχέση με τον μεταβολισμό, δηλαδή με τις χημικές διαδικασίες του οργανισμού για την θρέψη για την λειτουργία της οποίας απαραίτητη προϋπόθεση είναι η κίνηση. Στην προκειμένη περίπτωση το βασικό ερέθισμα για την κίνηση του παιδιού είναι το παιχνίδι.

Στο ελεύθερο και αυθόρμητο παιχνίδι, που υποβλέπει ασυνείδητα στο βιολογικό σκοπό της προαγωγής, της βαθύτερης λειτουργίας του οργανισμού, της θρέψης στο παιχνίδι, το οποίο αυτό το ένστικτο καθοδηγείται από την ένταση της εσωτερικής δύναμης. Όπου έχει ως αποτέλεσμα να παρουσιάζεται για την ευχαρίστηση και την ικανοποίηση του συναισθήματος που βιώνει εκείνη την στιγμή το παιδί, συνεπώς το παιδί όταν παίζει, παίζει διότι νοιώθει έντονη ανάγκη για το παιχνίδι. Οπότε έχουμε σαν αποτέλεσμα το παιδί να αναπληρώνει την ανάγκη για ευχαρίστηση του παιχνιδιού. Συνεπώς το παιχνίδι δεν ικανοποιεί κάποια ανάγκη, το παιχνίδι είναι η ανάγκη του. Το παιδί παίζει για να παίζει. Ο σκοπός του παιχνιδιού βρίσκεται στο ίδιο το παιχνίδι. (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης).

Το παιχνίδι θεωρείται σαν μια πράξη χωρίς σκοπό, αλλά έχει σκοπιμότητα στο νόμο της ζωής, όπως και ότι δεν γίνεται για πρακτικά οφέλη. Το παιχνίδι ξεχωρίζει από την σοβαρότητα της ζωής, δηλαδή το καθήκον και την εργασία. Όμως παρουσιάζεται σαν ξεκούραση, που γίνεται σε χρονικά διαστήματα για χαλάρωμα της ζωής, ξεγνοιασιά, απελευθέρωση κινήσεων, διατύπωση σκέψεων, έκφραση συναισθημάτων. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ανακουφίζει, να προετοιμάζει, να 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).

Πρέπει επίσης να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι είναι μια βασική αρχή της εκπαίδευσης και επιδρά στο πνεύμα, τις συγκινήσεις και κυρίως στο σώμα του παιδιού, με αποτέλεσμα η διδασκαλία να είναι αποτελεσματική αποκλειστικά με το παιχνίδι. Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι παίρνει παραστάσεις,

πληροφορίες, εικόνες, μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται, να συγκρίνει, να διακρίνει δυνατότητες εξέλιξης, να δημιουργεί, να κοινωνικοποιείται. Το σώμα του κυριαρχείται και ελέγχεται, τα χέρια του αποκτούν δεξιότητες, η υπομονή του και οι ευκαιρίες αυτό-απασχόλησης μεγαλώνουν, η διάθεση ολοκλήρωσης καλλιεργείται. Μέσα από την διασκέδαση, δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για την ανάπτυξη των δυνατοτήτων του. Γιατί αν παρατηρήσει κανείς όταν το παιδί παίζει, θα διαπιστώσει ότι μεγάλο μέρος των ενεργειών του απαιτεί προσοχή, σκέψη και πείραμα, είναι δηλαδή το παιχνίδι του, η δουλειά του, μια δουλειά πολύ σημαντική για εκείνο.

Για το παιδί το παιχνίδι, είναι το καθεαυτό περιεχόμενο της ύπαρξής του και το σπουδαιότερο μέσο για την αβίαστη, σωματική, πνευματική και συναισθηματική ανάπτυξη του.(Αντωνιάδης 1994)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο

Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

2.1 Η Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είχε «ανακαλυφθεί» αιώνες πριν, από την πρωτόγονη κοινωνία και έπειτα άρχισε να εξελίσσεται από την Αρχαία εποχή, στο βυζάντιο, την τουρκοκρατία μέχρι και σήμερα την νεότερη και σύγχρονη εποχή . Υπάρχουν πολλά παιχνίδια που «φυλάσσονται» στις ψυχές των παιδιών και τα ψυχαγωγεί όπως ψυχαγωγούσε τότε τα παιδιά των προηγούμενων αιώνων. Στις ανασκαφές έχουν αποκαλυφθεί πολλά παιχνίδια. Πολύ δημοφιλή ήταν οι κουδουνίστρες και οι μπάλες. Παραστάσεις αγγείων εικονίζουν παιδιά να παίζουν με αμαξάκια. Έχουν βρεθεί επίσης πολλές κούκλες. Συνήθως φτιάχνονταν από πηλό και είχαν κινητά μέλη. Αναμφίβολα, είναι πιο πιθανό να διασωθούν οι πήλινες κούκλες από ότι κούκλες από ξύλο ή ύφασμα, που ήταν χωρίς αμφιβολία συνηθισμένες. Καθώς θα μεγάλωναν, τα παιδιά θα μάθαιναν να παίζουν αστραγάλους και ζάρια. Σε ένα πρότυπο ανάγλυφο στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Αθήνας εικονίζονται αγόρια να παίζουν ένα παιχνίδι που μοιάζει πολύ με το χόκεϊ.(Κοντήρα,2002).

Το παιχνίδι είχε μεγάλη παιδαγωγική αξία και σε άλλους αρχαίους αλλά και νεότερους πολιτισμούς, όπως στην Αρχαία Αίγυπτο. Επιτραπέζια παιχνίδια ήταν πολύ κοινά στην αρχαία Αίγυπτο τα οποία διαδραμάτισαν όλα τα επίπεδα της κοινωνίας των πολιτών. Έχουν βρεθεί πολλοί πίνακες που είχαν ολοκληρωμένη την εικόνα των παιχνιδιών που χρησιμοποιούσαν τότε. Η κάθε εποχή είχε και τα κοινά χαρακτηριστικά της στον θεσμό του παιχνιδιού. Από την Ομηρική στην ολυμπιακή, στην Ρωμαϊκή και βυζαντινή περίοδο, από τον Μεσαίωνα στην Αναγέννηση και εντέλει στην νεότερη και σύγχρονη εποχή.

Τα χνάρια του παιχνιδιού, είναι τα ίδια παντού όπου και αν έζησαν άνθρωποι. Μπορεί να διαφέρουν οι τρόποι έκφρασης, αλλά ένα μένει πάντα το ίδιο από εποχή σε εποχή, η αγάπη του παιδιού για το παιχνίδι. (Γέρος, 1984).

2.2 Το παιχνίδι στην προϊστορική εποχή.

Πρωταρχικός σκοπός της πρωτόγονης παιδείας ήταν η προσαρμογή. Ο πρωτόγονος πίστευε πως τα πνεύματα κρατούν τα πεπρωμένα, για αυτό όλη του η προσπάθεια ήταν να εξευμενίσει τα πνεύματα, που κυβερνούσαν την ζωή του και κρατούσαν την τύχη του. Το παιδί θα έπρεπε να προσαρμοστεί με τα ομαδικά θρησκευτικά έθιμα για να εξασφαλιστεί η συνολική ασφάλεια.

Με τον καιρό η λατρεία των πνευμάτων πήρε την μορφή τελετών. Σε αυτές τις τελετές που είχαν θρησκευτικό χαρακτήρα και απέβλεπαν να εξευμενίσουν τα πνεύματα, άρχισε σιγά-σιγά να ικανοποιείται μια βασική ανάγκη της ζωής του ανθρώπου, το παιχνίδι.

Οι ώρες σχολής της πρωτόγονης κοινωνίας: Οι άνθρωποι από τα πολύ παλιά χρόνια έβρισκαν καιρό για ψυχαγωγία. Στις θερμές χώρες, όπου ο αγώνας για την τροφή και την στέγη ήταν πιο εύκολος, οι άνθρωποι είχαν περισσότερο καιρό για διασκέδαση. Στις ψυχρές χώρες, έβρισκαν καιρό τον χειμώνα, ύστερα από επιτυχημένα κυνήγια, να οργανώσουν και την ψυχαγωγία τους.(Γέρος,1984)

Οι ανθρωπολόγοι και οι αρχαιολόγοι μας βοηθούν να αντιληφθούμε τις μορφές του παιχνιδιού στις πρωτόγονες κοινωνίες. Σημάδια βρήκαν παντού, στις ζωγραφιές, στα γλυπτά, στα εργαλεία και στα παιχνίδια. Το παιχνίδι φαίνεται ατομικό και πηγαίο, όχι οργανωμένο, αν και θα περίμενε κανείς να είναι συλλογικό, μιας και τα έθιμα και οι τελετές προϋποθέτουν ομαδική συμμετοχή. Μέσα στα καθήκοντα των ηλικιωμένων αντρών της φυλής ήταν και η εκγύμναση των παιδιών στα πολεμικά παιχνίδια: Να ρίχνουν το ακόντιο, το τόξο, το λιθάρι. Τα ομαδικά παιχνίδια όπως είπαμε είχαν πολύ λίγη οργάνωση, γιατί τα παιχνίδια ήταν κυρίως ατομικά. Τα πιο χαρακτηριστικά ατομικά παιχνίδια ήταν τα παρακάτω: 1) Ρυθμός και χορός. 2) Τραγούδι και μαγείες. 3) Παντομίμα. 4) Διήγηση και δραματοποίηση. 5) Κυνήγι. 6) Παιχνίδια μάχης.(Γέρος, 1984).

2.3 Το παιχνίδι στην Ελληνική κοινωνία.

2.3.1 Αρχαία Ελλάδα.

Οι αρχαίοι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιγνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αυτό-αγωγής. Πολλά από τα παιχνίδια που αρέσουν και σήμερα στα παιδιά, όπως οι κούκλες, οι σβούρες, τα γιο-γιο, η μπάλα κ.α. είναι ήδη γνωστά από τα αρχαία χρόνια. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και πίστευαν ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα εντάξανε στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Θεωρούσαν όμως ότι ήταν σημαντικά και για τους μεγάλους. Έτσι και οι μεγάλοι αφιέρωναν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερο χρόνο τους σε ομαδικά παιχνίδια και σε αγώνες. Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια . Τα έπαιζαν στο δρόμο και στις αυλές, και πάντα υπήρχαν κανόνες ,που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό ,επίσης ,έλεγαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες-νόμους του παιγνιδιού και έτσι, όταν μεγαλώσουν, να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους.

Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση , έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος.(Αντωνιάδης, 1994)

Ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν όσο γίνεται πιο πρωτότυπα παιχνίδια, για να αφοσιώνονται σ' αυτά και να ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν δημιουργική φαντασία.

Ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους μεγάλους να τρέχουν με τον κρίκο, (το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι), για να διατηρήσουν τη φόρμα τους και τους μικρούς για να παίζουν.

Ο Πολυδεύκης στο «Ονομαστικό» του περιγράφει πενήντα ομαδικά παιχνίδια και αναφέρεται σε παιχνίδια που έπαιζαν τα αγόρια και αυτά που έπαιζαν κορίτσια. Στα υπαίθρια ομαδικά παιχνίδια, όπως κυνηγητό, κρυφτό, τόπι, στεφάνι, κότσια, σβούρα, έπαιζαν αγόρια. Τα κορίτσια παίζανε μέσα στο σπίτι με πήλινες ή κέρινες

«πλαγγόνες» (κούκλες), που τις έντυναν με ρούχα. Ακόμα έπαιζαν με τόπια, στεφάνια, μικροσκοπικά είδη νοικοκυριού. (Pearson, 1992).

Σε αρχαίους τάφους βρέθηκαν διάφορα παιχνίδια από αυτά που συνήθιζαν να θάβουν μαζί με τους νεκρούς.

Για τα παιδικά παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα υπάρχουν πληροφορίες στο έργο "Ονομαστικόν" του λεξικογράφου Πολυδεύκη (2ος αιώνας π.Χ.), σε αγγειογραφικές παραστάσεις καθώς και στους κλασικούς συγγραφείς. Στην αρχαία Ελλάδα υπήρχαν παιχνίδια για παιδιά αλλά και για ενήλικες. Για τα μωρά, παιχνίδι στην αρχαιότητα ήταν η «σειστρα» (μεταλλικές κουδουνίστρες), τα τόπια, στεφάνια, βέργες και σβούρες. Εκτός από τα παραπάνω παιχνίδια, στην αρχαιότητα ήταν γνωστά και τα ενόργανα παιχνίδια (αθύρματα) που πραγματοποιούνταν με τη χρήση οργάνων. Τέτοια παιχνίδια χρησιμοποιούνταν από πολύ παλιά στην Άπω Ανατολή, στην Κίνα, στην Ιαπωνία και σε άλλες χώρες. Τα περισσότερα παιχνίδια κατασκευάζονταν από πηλό, μέταλλο, κερί και άλλα υλικά. (Pearson, 1992).

Πολλά παιδικά παιχνίδια είχαν αγωνιστικό χαρακτήρα και άλλα ήταν ατομικά ή ομαδικά. Τα ομαδικά παιχνίδια κατείχαν στην αρχαία Ελλάδα σημαντική θέση και τα αντιμετώπιζαν ως μέσο ψυχαγωγίας και ξεκούρασης. Τα καλλιέργησαν και ανέπτυσαν σε μεγάλο βαθμό τις διανοητικές τους ικανότητες.



Πάνω από 50 λαξευμένα παιχνίδια στα δάπεδα και στα σκαλιά των ναών της Ακρόπολης εντόπισαν οι αρχαιολόγοι κατά τις εργασίες αναστύλωσης. Τα «αρχαία» παιδιά κάθε ηλικίας έπαιζαν σημερινά επιτραπέζια παιχνίδια στα σκαλιά και στα δάπεδα των ναών του Ιερού Βράχου.

Οι αρχαίοι Αθηναίοι φαίνεται πως περνούσαν πολλές ώρες παίζοντας τρίλιζα, γουβίτσες και σκάκι στα σκαλιά του Παρθενώνα, όπως και στο δάπεδό του. Η Αθηνά και ο οίκος της ήταν κάτι πολύ δικό τους. Έτσι, χάραζαν στο δάπεδο και στα σκαλιά του παιχνίδια στρατηγικής και δεξιοτεχνίας. Το κακό είναι πως δεν μπορούμε να τα χρονολογήσουμε, αφού τα συγκεκριμένα παιχνίδια είναι διαχρονικά. Ξεκινούν από τα μυκηναϊκά χρόνια και φθάνουν μέχρι σήμερα. (Κροντήρα. 2002)

Στην Αρχαία Ελλάδα συναντάμε βαθμιαία αναγνώρισης της προσωπικότητας στην αγωγή. Στην *ομηρική κοινωνία* όπως αναφέρει η Ιλιάδα και η Οδύσεια μας δίνουν πολλά παραδείγματα αθλοπαιδιών και αγωνίσματα εκείνης της εποχής. Στην Ιλιάδα ο Όμηρος περιγράφει τους αγώνες που έγιναν για να τιμήσουν τον θάνατο του Πάτροκλου. Στις περιγραφές του ο Όμηρος δεν επεκτείνεται σε λεπτομερή ανάλυση των παιχνιδιών αλλά περιγράφει μονομαχίες και άλλα πολεμικά επεισόδια.(Αντωνιάδης,1994). Στην *Σπάρτη* η παιδεία είχε σαν σκοπό να δημιουργήσει πειθαρχικούς και γενναίους άντρες, για να αντέχουν στις κακουχίες και στους κινδύνους της μάχης. Έπαιρναν τα αγόρια από τα σπίτια και τα μεγάλωναν στους στρατώνες , τα οποία γυμνάζονταν στο κυνήγι και στα άλλα αγωνίσματα. Στην *Αθήνα* ο παιδοτρίβης ήταν ο δάσκαλος της γυμναστικής. Η παλαίστρα τους εξασφάλιζε τη γυμναστική και το διδασκαλείο, την μουσική και τον χορό. Στην παλαίστρα διδάσκονταν η πάλη, η πυγμαχία και όλες οι άλλες ασκήσεις. Οι Αθηναίοι διέθεταν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου στους αγώνες και στα γυμναστήρια.

Οι *ολυμπιακοί αγώνες* ήταν το επιστέγασμα της αγάπης τους στον αθλητισμό και στην γυμναστική. Τα μικρά παιδιά έπαιζαν πολλά παιχνίδια, που έφτασαν στα χρόνια μας με τους ίδιους κανόνες και τις ίδιες ζαβολιές, για παράδειγμα : το κρόταλον, ο αετός, το ξυλόβαθρον, οι κύβοι, το τρίγωνο, το κρυφτό και η τυφλόμυγα. Με τον πυλό έκαναν παλιάτσους με χωριστά μέλη που τα τραβούσαν με σπόγγους για να διασκεδάσουν. Ακόμα και τα παιδιά των Ρωμαίων έπαιζαν τα παιχνίδια που έως και σήμερα συνεχίζονται: στεφάνια, ροδάνια, κούκλες, άλογα, ξυλοπόδαρο, κύβους, ζάρια, σφαίρες, ρουλέτες. Έπαιζαν επίσης τόπια με τα χέρια, το τρίγωνο το οποίο παιζόταν με δύο τόπια και τρία άτομα.(Γέρος, 1984).

Παρακάτω αναφέρουμε κάποια παιχνίδια της αρχαιότητας, που έχουν φτάσει ως τις μέρες μας και παίζονται σήμερα, με τον ίδιο τρόπο ή με παραλλαγές. Επίσης αναφέρουμε τις ονομασίες που τα συναντάμε:

· Τα παιχνίδια αυτά είναι:

1) Άθυρμα, Κύλιντρο, Απόρραξις: Το παιχνίδι όμως που λαχταρούσαν όλα τα αγόρια ήταν ένα «αμαξάκι με ρόδες». Συνήθως το έσερναν τα αγαπημένα τους σκυλιά κι όταν αυτά κουράζονταν το έσερναν τα παιδιά μόνα τους. Συνηθισμένο παιχνίδι ήταν «ο τροχός». Το "κύλιντρο" των Λεριών.



Αγαπημένο παιχνίδι των μεγαλύτερων σε ηλικία αγοριών ήταν «το άθυρμα», ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν σε όλο το σπίτι.



Άλλο παιχνίδι ήταν «η απόρραξις». Παιζόταν από κορίτσια με τη «σφαίρα», μπάλα από δέρμα ή κομμάτια ύφασμα, ραμμένα και παραγεμισμένα με αλογότριχες, άχυρο ή μαλλί. Τα αγόρια, πετώντας την μπάλα με τα χέρια, προσπαθούσαν να την περάσουν στο στόμιο ενός αγγείου, κάτι σαν τη σημερινή καλαθοσφαίριση. Ο νικημένος έπρεπε να πάρει στην πλάτη το νικητή. Αυτό ονομαζόταν «εφεδρισμός», η "μπέτσα" των Λεριών. (Wikipedia, 2012).



2) Αιώρα: η γνωστή κούνια ή κρεμάστρα. Πήλινο μινωικό ομοίωμα κούνιας. Νανουρίζει τα νήπια και στα μεγαλύτερα προσφέρει την αίσθηση του πετάγματος. Είναι ένα από τα παιχνίδια που τα παιδιά απολαμβάνουν ιδιαίτερα από όλες τις ηλικίες. (Προκόβας, 2010).

3) Ακινήτινδα: στα νεώτερα χρόνια το παίζονταν με την ονομασία τ' Αγκούτς. Παραλλαγή του παιγνιδιού είναι τα σημερινά *στρατιωτάκια ακούνητα*, *αμίλητα*, *αγέλαστα* και τα *αγαλματάκια*, μόνο που υπάρχουν κάποιες διαφορές. Στην ακινήτινδα, οι παίχτες μόλις δοθεί το σύνθημα πρέπει να μείνουν ακίνητοι σε όποια στάση βρίσκονται. Εκείνος που θα κουνηθεί βγαίνει από το παιχνίδι. Στα αγαλματάκια, βρίσκονται όλα τα παιδιά στη γραμμή εκτός από ένα. Αυτό το παιδί βρίσκεται περίπου πέντε μέτρα μακριά από τα άλλα παιδιά και με γυρισμένη πλάτη λέει: "Αγαλματάκια ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα, μέρα ή νύχτα. Τα υπόλοιπα παιδιά όταν μιλάει κουνιούνται, όταν όμως ρωτάει απαντούν "μέρα" ή "νύχτα". Αν πουν "νύχτα" συνεχίζεται το παιχνίδι και αν πουν "μέρα" γυρνάει και μένουν όλοι αγάλματα. Τότε όποιος κουνηθεί μπαίνει στη θέση του παιδιού και ξαναρχίζει το παιχνίδι. (Δαράκη, 1986)

4) Αμπάριζα: κνηγητό, σήμερα το συναντάμε με το ίδιο όνομα και σαν *σκλαβάκια*.

5) Η αποδιδρασκίνδρα: Είναι το σημερινό κρυφτό, ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και οι άλλοι τρέχουν να κρυφτούν σε ορισμένο χρόνο. Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και ψάχνει να τους βρει. Κάθε φορά που βρίσκει έναν, πρέπει να προλάβει να τρέξει πρώτος στη θέση του, αλλιώς χάνει.

6) Εποστρακισμός: Έπαιρναν μια επίπεδη πέτρα και την πετούσαν στη θάλασσα με τρόπο που πριν βουλιάξει να κάνει πηδηματάκια πάνω στο νερό. Το παιχνίδι αυτό το λέμε σήμερα ψαράκια, ψωμάκια, ή πεταλίδα.

7) Ασκολιασμός: Παιγνίδι ισορροπίας, σήμερα το βρίσκουμε ως ασκί και με παραλλαγές στον τρόπο παιξίματος σαν το προζύμι, κουτσοκαλόγερος, αντζης, κουτσό. Στην αρχαιότητα το παιχνίδι αυτό ήταν ένα είδος ακροβασίας και παιζόταν κατά κύριο λόγο στις γιορτές του Διονύσου: Οι παίκτες ανέβαιναν με το ένα πόδι

πάνω σε ένα φουσκωμένο ασκί αλειμμένο με λάδι και ο καθένας φανέρωνε την επιδεξιότητά του στην ισορροπία και στην ευλυγισία . Τις περισσότερες φορές ο παίκτης έπεφτε κάτω, πράγμα που διασκεδάζε τους άλλους παίκτες, οι οποίοι αδιαφορούσαν για το αν θα γελούσαν το ίδιο και οι άλλοι μ' αυτούς, όταν σε λίγο ,που θ' ανέβαιναν κι αυτοί στο λαδωμένο ασκί θα πάθαιναν τα ίδια . Το παιχνίδι αυτό παίζεται και σήμερα στην στις απόκριες Ήπειρο με την ονομασία Ασκί το οποίο το υλικό του είναι από αρνί. Ακόμα στην Μάνη αντί για ασκί , προσπαθούσαν να κρατηθούν επάνω σε δυο κυλινδρικά κομμάτια ξύλο που επάνω τους τοποθετούσαν μια σανίδα.(Γκαζιάνη,1960).



8)Αστραγαλισμός: Τυχερό παιχνίδι,(ζάρια), παίζονταν με πεσσούς-κύβους (ζάρια) και κόττα (αστραγάλους-κότσια) .στους νεώτερους χρόνους έχουμε κάποιες παραλλαγές στον τρόπο παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας όμως τα κότσια, αλλά και αμύγδαλα, ποντιακά καρύδια (μικρά στο μέγεθος) και μεταλλικά νομίσματα.(Γκαζιάνη,1960).

9)Βασιλίδα: Όμοιο με το κλέφτες και αστυνόμοι

10)Δεντροβατείν: Δηλαδή το σκαρφάλωμα στα δέντρα.



11)Διελκυστίδα: Το σημερινό τράβηγμα του σχοινογιού, το *τραβηγτό*. Οι παίκτες καρφώνουν στο χώμα ένα δοκάρι που στο μέσο του έχει μια τρύπα από όπου περνούν ένα σκοινί. Στις δύο άκρες του, δένεται από ένας παίκτης, έτσι ώστε ο ένας να μην κοιτά τον άλλο, και προσπαθούν τραβώντας με δύναμη, να φέρουν ο ένας τον άλλον κοντά στη δοκό. Το παιχνίδι αυτό παίζεται και με ισάριθμους σε κάθε πλευρά παίκτες. (Αντωνιάδης, 1994).

12)Εφεδρισμός: Το συναντάμε σαν πλακίτσες, λούμπαρδα, τσουνιά.

13)Ιμαντελισμό: Το συναντάμε σήμερα σαν *λουρί*.



14)Καρύδια. Τα καρύδια αντικαθιστούν και τους σημερινούς βόλους. Στην αρχαία Ελλάδα ένα από τα πιο συνηθισμένα δώρα που έφερναν οι συγγενείς και οι φίλοι στα παιδιά ήταν τα καρύδια. Μάλιστα ένα από τα πιο γνωστά έθιμα της αρχαιότητας ήταν να πετάνε στον αέρα οι μεγάλοι στις διάφορες γιορτές (γεννήσεις, γενέθλια, γάμους) καρύδια που τα μάζευαν ύστερα τα παιδιά. Η λέξη *καρνατίζειν* σημαίνει ότι κάποιος έπαιζε με τα καρύδια. Ήταν πολλά τα παιχνίδια που έπαιζαν με τα καρύδια. Έβαζαν τρία καρύδια κάτω στη σειρά, και μ' ένα άλλο καρύδι σημάδευαν από ψηλά ή από χαμηλά ένα μόνο από αυτά. Αν το καρύδι που έπεφτε δεν κουνούσε από τη θέση τους τ' άλλα, αλλά μόνο το ένα που είχε σημαδέψει ο παίχτης , τότε κέρδιζε , και έπαιρνε όλα τα καρύδια. Προσπαθούσαν να ρίξουν από μακριά ένα καρύδι μέσα σε ένα αγγείο ή σε μια τρύπα που είχαν σκάψει στη γη . Έριχναν ένα καρύδι μέσα σε ένα τρίγωνο ή κύκλο ή τετράγωνο που είχαν χαραχτεί στο χώμα. Για να κερδίσει κανείς έπρεπε το καρύδι του χωρίς ν' αγγίζει τις γραμμές του κύκλου ή του τριγώνου ή του τετραγώνου, να φτάσει όσο γίνεται πιο κοντά στο κέντρο. (blogspot.gr 2012).

15)Κολλαβισμός: Το γνωστό μπιζ ή βτζ. Ένας παίκτης στέκεται όρθιος και με το χέρι του σκεπάζει τα μάτια του .Ένας άλλος τον κτυπά και συγχρόνως τον ρωτά με ποιο χέρι τον κτύπησε .



16)Κρικηλασία: Η κρικηλασία ήταν ο τροχός της Αρχαίας Ελλάδας. Είναι ένα παιχνίδι με κρίκο, τροχό, το σημερινό στεφάνι, το τσέρκι.

17)Κυνδαλισμός: Παίζεται το ίδιο και σήμερα, με άλλες ονομασίες: παλούκια, αλαμάνια, μπηχιές, καζίκια, καρφιά.

18)Κόνος ή στρόμβος, στρόβιλος, ρόμβος, βόμβυκας: Η γνωστή σβούρα.



19)Μπάλα: Αυτό το παιχνίδι παίζεται ως εξής: το ένα παιδί πετά με δύναμη, τη μπάλα και εκείνη σκάει στο έδαφος και τη πιάνει ένα άλλο παιδί. Αυτό γίνεται συνεχώς και έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι. Η μπάλα τους ήταν φτιαγμένη από δέρματα ζώων.(Γκαζιάνης,1960).

20)Πέταυρον: Η τραμπάλα με διάφορες ονομασίες, τράμπα, ξυλογαϊδάρια, νταντζαλαβίτσα, τους άρεσε να κινούνται ανεβοκατεβαίνοντας όπως αρέσει σε όλα τα παιδιά σε όλες τις εποχές.



21)Πεντέλιθα: Τα πεντόβολα, επίσης ονομάζεται: πετράδια, πενταπέτρια, πεντεκούκια, πεντεγούλια, στα βυζαντινά χρόνια το ονόμαζαν καλαλάτζια ή καλολαλάκια. (Γκαζιάνης,1960).

22)Πετροπόλεμος: Επικίνδυνο παιχνίδι παίζεται και σήμερα αλλά όχι τόσο έντονα όπως παλιά.



23)Πλαγγόνες: Λέγονται οι Πήλινες αρθρωτές κούκλες που έπαιζαν τότε τα κορίτσια.(Wikipedia,2012).



24)Πλαταγή: Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιζαν τα μωρά στην αρχαιότητα ήταν «η πλαταγή», μια πήλινη κουδουνίστρα, που την έβαζαν στο χέρι του και με τον ήχο που έκαναν τα πετραδάκια που είχε μέσα, το έκαναν να ξεχνιέται και να σταματά τα κλάματα. (Κοντήρα,2002).

25)Στρεπτινδα: Σήμερα το βρίσκουμε σαν γυριστάρι, πετράδι, βωλάκι. Τοποθετούσαν στο έδαφος ένα μεταλλικό νόμισμα, ή όστρακο και από μικρή απόσταση προσπαθούσαν να το ανατρέψουν, χτυπώντας το με άλλο νόμισμα ή όστρακο. (Δαράκη,1986).



26)Σφαίρα.: Η μπάλα, το τόπι. Όπως και σήμερα παίζονταν πολλά παιχνίδια με την μπάλα. Κάποια που τα ονόμαζαν *ουράνια σφαίρα* και ήταν το πέταγμα της στον αέρα, *απόρραξις* που ήταν το χτύπημα της στον τοίχο ή στο έδαφος, επίσης άλλοι τρόποι παιχνιδιού ήταν: το χτύπημα της με κάποιο αντικείμενο , όπως ξύλο ή ρακέτα, το να σημαδέψει κάτι με αυτήν ή να την ρίξει μέσα σε ένα αγγείο ή μια τρύπα . Όλες αυτές οι χρήσεις της μπάλας τις βρίσκουμε σε πολλά σημερινά παιχνίδια. (Wikipedia, 2012).



27)Σκοινάκι: Το γνωστό μας σχοινάκι που παίζεται από ένα η περισσότερα άτομα.

28)Σχοινοφιλίνδα : Παίζεται το ίδιο και σήμερα αλλάζει ονομασία ,όπως μαντιλάκι, λουρί, λουριδίτσα, πετρούλα, χτυπητό, βαρετό, βαλμάς.

29)Φωτιά: Το συναντάμε σαν αγιόργηδες, τζίφο, καστροπαρσιά, κάστρο.

30)Χυτρίνδα: παίζεται και σήμερα με τον ίδιο τρόπο. Το βρίσκουμε σαν γύρω-γύρω το ψητό, παπαδίτσα, φεσάς, μυζηθρούλα, μπλαγόμεσο, χύτρα.



31)Χαλκή μύια ή ψηλαφίνδα: Η λεγόμενη τυφλόμυγα, γνωστό παιχνίδι και σήμερα. Το συναντάμε σαν τυφλοπάννι, τυφλοπαννιάρια, τυφλοπάννα, τυφλός, ζουρλοπαννιάρια, μπούφος . (Κροντήρα, 2002).

2.3.2 Στο Βυζάντιο.

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9^ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιγνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιγνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων. (Γερος,1984).

Στην εκπαίδευση η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφείλονταν στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε .



Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονίας παιχνίδια όπως η 16άρα , κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα,

τυφλόμυγα , αλώνι, μήλο, μεγάλα ξύλινα κουνιστά άλογα και ξιφομαχία με βέργες και άλλα.



Τα κορίτσια έπαιζαν με κούκλες τις πλαγγόνες και τα νιννία και ήταν φτιαγμένες από κερί, πυλό ή γύψο. Στα κορίτσια άρεσε να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα όπως η βάπτιση και ο γάμος, όπως επίσης να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο σπίτι. Ακόμη, συνήθιζαν να χτίζουν σπίτια από χώμα. Υπήρχαν επίσης παιχνίδια με μπάλες (σφαίρες) που τις έφτιαχναν από πανιά καθώς και παιχνίδια μελωδικά που είχαν σχέση με δραστηριότητες όπως ο θερισμός και το όργωμα. (Δ.Σ. Ελευθερίου-Κορδελιού, 2012).

2.3.3 Στον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση.

Τα παιχνίδια της εποχής πριν από το 1600 και έπειτα είναι εμπνευσμένα από την Δυτική Ευρώπη, από την Ελλάδα, τη Ρώμη, και ακόμη και την Αίγυπτο, παιχνίδια επιτραπέζια ζάρια, κούκλες, ξύλινες κατασκευές. Τότε στις κατώτερες κοινωνικές τάξεις δεν είχαν την οικονομική δυνατότητα να αγοράζουν παιχνίδια ,ήταν πολύ δύσκολη και δεν είχαν τέτοιες πολυτέλειες για αγορά παιχνιδιού, περισσότερο βασιζόντουσαν στις κατασκευές. Οπότε τα παιδιά έπαιρναν διάφορα υλικά και έφτιαχναν δικά τους παιχνίδια. Κάποια από αυτά ήταν από ξύλο, πυλό, σπάγκοι, από παλιά έπιπλα, από ψωμί, κορδόνια, τρίχες ζώων, πανιά καθώς και κουρέλια ρούχων. Το παιδί τότε αντιμετώπιζε περιορισμούς στην χρήση του παιχνιδιού, δεν το επέτρεπαν να παίζει δημοσίως, για τον λόγω ότι είχαν το παιχνίδι τότε σαν ανάρμοστη συμπεριφορά και γενικά υπήρχε κακή αντίληψη για το παιχνίδι. Όμως τα παιδιά δεν έπαψαν ποτέ την προσπάθεια της χρήσης του και δεν ξεχνούσαν ποτέ την ύπαρξη του. Τα παιδιά τότε έπρεπε να βασίζονται στην φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Δυστυχώς, λίγα πραγματικά παιχνίδια έχουν διασωθεί από τη

μεσαιωνική περίοδο. Έχουν διασωθεί πίνακες που απεικονίζουν το παιδικό παιχνίδι τότε. (Prince, 1961)



- Κατηγορίες παιχνιδιών από τον 14^ο αιώνα έως τα τέλη του 17^{ου} αιώνα.

1) Μουσικά παιχνίδια

Τα παιδιά αγαπούν το να κάνουν θόρυβο, και να παίζουν με μουσικά παιχνίδια, όπως κουδουνίστρες, τύμπανα, σφυρίχτρες και ήταν πάντα δημοφιλής. Τα μουσικά παιχνίδια έχουν σε κάποιους πολιτισμούς και την ιδιαίτερη σημασία τους. Οι κουδουνίστρες ήταν πιθανώς αρχικά από αποξηραμένα κολοκύθες, και αυτό ήταν ακόμα κοινό στη μεσαιωνική περίοδο, ιδίως μεταξύ των κατώτερων τάξεων. Αυτοί που μπορούσαν να αντέξουν οικονομικά καλύτερα υλικά, χρησιμοποιούσαν ελεφαντόδοντο, πολύτιμα μέταλλα, κοράλλι, κέλυφος, ή κέρατο. Οι κουδουνίστρες εκείνη την εποχή είχαν απλά σχήματα για την διασκέδαση του παιδιού.

Για τους προληπτικούς, οι κουδουνίστρες ήταν κατασκευασμένες σε σχήμα δόντι ενός λύκου, ή είχαν δόντι ενός λύκου, έτσι ώστε να αποκρούσει τα κακά πνεύματα και τις ασθένειες. Κουδουνίστρες για τα νεογνά υψηλών κοινωνικών στρωμάτων θα μπορούσαν να είναι αρκετά περίτεχνα και δαπανηρά. Κατά τον Μεσαίωνα, η διάκριση μεταξύ των θρησκευτικών ειδών και παιχνιδιών ήταν ελάχιστη κατά καιρούς. Προσκυνητές συχνά αγόραζαν φθηνές σφυρίχτρες, κουδούνια, και κουδουνίστρες ως ενθύμιο του ταξιδιού τους, και πολλά από αυτά τα

μπιχλιμπίδια φυσικά κατέληξαν στα χέρια των παιδιών. Όχι μόνο αυτά τα στοιχεία θα χρησιμεύουν την ψυχαγωγία των παιδιών, ήταν επίσης πιθανά για να παρέχουν προστασία όποιον τα είχε στην κατοχή του. Για παράδειγμα, κουδούνια βουτηγμένα στο νερό του Ιορδάνη ποταμού έπρεπε να την προστασία του χρήστη από τις καταιγίδες. Οι κουδουνίστρες μερικές φορές ήταν κατασκευασμένες από κασσίτερο καθώς και από μερικά κοχύλια. Τις σφυρίχτρες, συχνά τις φορούσαν σε μια αλυσίδα γύρω από το λαιμό. (Fraser,1966).

2) Στρατιωτικά παιχνίδια

Τα στρατιωτάκια εκείνη την εποχή ήταν διαδεδομένο παιχνίδι, καθώς υπήρχαν οι γνωστές κονταρομαχίες με αληθινούς ιππότες. Τα παιδιά ταυτίζονταν με το παιχνίδι και ανυπομονούσαν να γίνουν αληθινοί ιππότες. Το παιχνίδι αυτό δεν το είχαν για πρωταρχικό ρόλο ως διασκεδαστικό αλλά ως εκπαιδευτικό. Δεν ήταν τόσο πολύ ως παιχνίδια, αλλά ως μέσα εκπαίδευσης. Ακόμα και παιχνίδια όπως σκάκι παίζονταν τόσο για την εκπαίδευση, όπως για ψυχαγωγία. Τα μαθήματα πολέμου τα έπαιζαν στον ελεύθερο χρόνο τους με τα παιχνίδια τους στρατιώτες, να σχεδιάζουν τις στρατηγικές που μπορεί κάποια μέρα να σώσουν τις ζωές τους. Υπάρχουν κάποιες ενδείξεις ότι οι κατακτητές εισήγαγαν στρατιώτες στο παιχνίδι έτσι ώστε να δείξουν στα παιδιά τι ακριβώς στρατηγικές χρησιμοποιούσαν στον πόλεμο. Για τις κατώτερες τάξεις, τα στρατιωτάκια τα έφτιαχναν από φορμαρισμένο πηλό ή από σκαλιστά ξύλα. Εκείνοι που θα μπορούσαν να έχουν την οικονομική ευχέρεια, έφτιαχνα στρατιωτάκια από χρυσό, ασήμι, ή μόλυβδο. Μαζί με τα στρατιωτάκια έφτιαχναν τα όπλα του πολεμιστή, όπως πανοπλίες, σπαθιά, αλογάκια και ξύλινα κανόνια.(Prince,1960).

3) Κούκλες

Ακριβώς όπως τα αγόρια είχαν στρατιωτικά παιχνίδια για να προετοιμάσουν για τον ρόλο τους αργότερα στη ζωή, έτσι έχουν και τα κορίτσια ενθαρρύνονται να μάθουν τις δεξιότητες τους με τις κούκλες τους. Η λατινική λέξη για κούκλα, "pupus" ή "νύμφη", σημαίνει "νεογέννητο παιδί". "Puppe" στα γερμανικά, και «roupée» στα γαλλικά. Η λέξη κούκλα δεν ήταν σε κοινή χρήση μετά τον Μεσαίωνα. Ήταν ένα

υποκοριστικό του το όνομα Dorothy. Στην περίοδο αυτή, οι κούκλες που αναφέρεται απλώς ως μωρά. Οι φτηνά ζωγραφισμένες ξύλινες κούκλες από τη βορειοδυτική Ευρώπη κλήθηκαν "μωρά ". Αυτά πωλούνταν στην Αγγλία ήταν γνωστό ως "Μωρά Βαρθολομαίου" για να τους διακρίνει από ζώντα ανθρώπινα μωρά.(King,1978).

Τα υλικά που χρησιμοποιούνταν για να κάνουν κούκλες ποικίλλουν ευρέως, και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό σχετικά με τις οικονομικές συνθήκες. Κάποια από αυτά είναι, πηλό, ξύλο και ήταν τα πιο κοινά χαρακτηριστικά υλικά και χρονολογούνται τουλάχιστον όσον αφορά την ελληνική και ρωμαϊκή εποχή. Δυστυχώς, αυτά υλικά αντέχουν σπάνια στη δοκιμασία του χρόνου. Άλλες ουσίες οι οποίες ήταν που χρησιμοποιούνταν περιλαμβάνουν: οστό, ελεφαντόδοντο, κερί, ο μόλυβδος, το καλαμπόκι ή το σιτάρι, μελόψωμο, ακόμα και κούκλες από χαρτί. Πάνινες κούκλες ήταν πιθανώς αρκετά πολυάριθμες στον Μεσαίωνα, αλλά λίγα παραδείγματα έχουν διασωθεί. Επίσης, δεν αντέχουν καλά σε υγρό καιρό. Μερικά αρχαία αιγυπτιακή πάνινες κούκλες έχουν βρεθεί, διατηρημένα σε ξηρά κλίματα, αλλά στα ευρωπαϊκά κλίματα οι κούκλες δεν άντεχαν με τον καιρό. Οι κούκλες έχουν πολλά πλεονεκτήματα έναντι των άλλων παιχνιδιών, λόγω των υλικών, είναι φθηνά και πολύ εύκολο να δημιουργηθεί μια . Αν σκεφτόμαστε πάνινες κούκλες υπήρχαν εξαιρέσεις σε αυτόν τον κανόνα. Μια "κουρέλι" κούκλα που άνηκε στην κόρη ενός πλούσιου ήταν πολύ όμορφες και σπάνιες. Υπάρχουν πολλές οι οποίες έχουν διασωθεί και χρονολογούνται από περίπου το 1590, οι οποίες είναι κατασκευασμένες από μεταξωτές κλωστές τυλιγμένες γύρω από μία επένδυση από σύρμα. Έχει κεντημένο το πρόσωπο, τα μαλλιά, φοράει ένα απλό λινό πουκάμισο κάτω από μια φούστα, μπούστο και δύο μεσοφόρια (ένα από τα κομμένα και άκοπα από βελούδο, μεταξύ άλλα από ταφτά). Ενώ τα μανίκια έχουν διακοσμηθεί με μικρά κεντημένα μαργαριτάρια.(Fraser, 1966).

Οι ξύλινες κούκλες τότε εξάγονταν από τη Βόρεια Ευρώπη. Άλλες ξύλινες κούκλες ήταν πιο περίτεχνα, με περίτεχνα σκαλισμένα τα μαλλιά και τα ρούχα, όμορφα ζωγραφισμένα, και συχνά με αρθρωτούς συνδέσμους και κινητές αρθρώσεις. Τέτοιου είδους κούκλες που έχουν διασωθεί χρονολογούνται από το 1490. (King, 1978)

Κούκλες από πηλό γενικά είχαν τις καλύτερες πιθανότητες επιβίωσης από αιώνα σε αιώνα. Κούκλες από πηλό βρέθηκαν κάτω από ένα πεζοδρόμιο το 1859. Πιστεύεται ότι χρονολογούνται από τον 15^ο αιώνα. Άλλες έχουν βρεθεί σε γαλλικούς και γερμανικούς τάφους εκείνης της περιόδου. Μερικές κούκλες απεικονίζεται ως

πριγκίπισσες με φανταχτερά σε όλες στολίδια. Άλλοι ήταν οι ιππότες με άλογο, μυθικά τέρατα, κυρίες με γεράκια σκαρφαλωμένο στους καρπούς τους, και πολλοί άλλοι. Αν και πολλά από τα σωζόμενα δείγματα είναι αρκετά απλές και δείχνουν ότι οι εν λόγω κούκλες συχνά λεπτές και έντονα βαμμένες. Ενώ οι κούκλες συχνά είχαν τις δικές τους σειρές από ρούχα, πρώιμα παραδείγματα των ξύλινων και πήλινα κούκλες είχαν τα ρούχα τους σκαλισμένα σε γλυπτά ή σαν ένα κομμάτι με την κούκλα. Αργότερα, στον Μεσαίωνα, από τον 15ο αιώνα τουλάχιστον, η ενδυμασία έγινε για να αφαιρούνται τα κομμάτια της. Προφανώς αυτό χρησιμοποιείται για να κρατήσει ένα φιορίνι (νόμισμα), για τον λόγο ότι οι κούκλες είχαν δοθεί στα παιδιά ως δώρα βάπτισης. Σε αυτή την περίπτωση, οι κούκλες ήταν πιο διακοσμητικά από λειτουργικές. (King, 1978)

Κούκλες από κερί δεν έγινε ευρέως διαθέσιμα μέχρι το 14ο αιώνα, με την άνοδο της μεσαιας τάξης. Η σύνθεση τους έγινε από έναν αριθμό διαφορετικών υλικών. Υπήρχαν κούκλες κατασκευασμένες από πάστα χαρτί. Αυτό πιέζεται σε καλούπια και στη συνέχεια απομακρύνεται σε ξηρό μέρος για να στεγνώσει. Άλλα υλικά που χρησιμοποιούνταν ήταν: πίτουρο, φυτικές ουσίες, πριονίδια, κόκκους από την συγκομιδή, σιτάρι και άλλα. Δεν υπάρχει καμία αμφιβολία ότι η κούκλα από μελόψωμο ήταν ένα από τα αγαπημένα των παιδιών σε όλο τον κόσμο. Αυτά ήταν συχνά διακοσμημένα με χρυσά ή σφραγίζονται με ειδικά καλούπια. (King, 1978)

Κούκλες μόδας αξίζει επίσης να αναφερθεί εδώ, αν και ήταν αρχικά για ενήλικες, είχαν περάσει έπειτα στα παιδιά. Κατά τη διάρκεια του πρόωρου Μεσαίωνα, δεν υπήρχε πολύ ενδιαφέρον για τις κούκλες που είχαν ρούχα και επιτραπέζια σκεύη. Μόνο στην Αναγέννηση ήταν οι κούκλες ενδιαφέρον οι οποίες είχαν περίτεχνα έπιπλα. (King, 1978).

4) Παιχνίδια με μπάλες.

Οι μπάλες είναι πάντα δημοφιλής, με σαφώς καθορισμένους κανόνες. Το παιχνίδι «οι εννέα πινέζες» ήταν γνωστή κατά τον Μεσαίωνα σε μια μορφή παρόμοια του μπόουλιγκ στο σήμερα. Υπήρχε επίσης ένα παιχνίδι που ονομαζόταν «η μπάλα», το αντικείμενο του παιχνιδιού ήταν να χτυπήσει μια μικρότερη μπάλα με στόχο τις μεγαλύτερες μπάλες.

Και τέλος, το παιχνίδι των μαρμάρων ήταν ένα αγαπημένο παιχνίδι στην μεσαιωνική περίοδο. Το παιχνίδι αυτό προερχόταν από τις χαμηλές χώρες. Οι μικρές

μπάλες που χρησιμοποιούνται για αυτό το παιχνίδι ήταν συχνά φτιαγμένα από πέτρα ή πηλό, ή αχάτη. (Prinse,1961).

5) Άλλα παιχνίδια

Υπάρχουν πολλά άλλα παιχνίδια από το Μεσαίωνα που εξακολουθούν να είναι οικεία σε μας σήμερα. Όπως τα στεφάνια από βαρέλια μύρας, όπου τα χρησιμοποιούσαν για να κυλιούνται στο έδαφος. Σαν τα σημερινό «χούλα- χούπ». Κάποια παιχνίδια ήταν σε διάφορα σχήματα ζώων. Τα άλογα ήταν ιδιαίτερα δημοφιλής. Ένα ακόμα δημοφιλές παιχνίδι ήταν αυτό σε σχήμα καραβιών. Κατά το τέλος του 16ου αιώνα οι σβούρες έπαιζαν συχνά εκείνη την εποχή, όπως επίσης και το σχοινάκι . (Prinse,1961)

2.3.4 Στη Τουρκοκρατία.

Στην εποχή της τουρκοκρατίας οι πληροφορίες που έχουμε για τα παιχνίδια την εποχή αυτή είναι ότι κάποια είχαν αρχαιολογικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από διαφορετικές εθνικότητες. Ήταν παιχνίδια που 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. Υπήρχαν υπαίθρια παιχνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό το μήλο, η πινακωτή η τυφλόμυγα το τσιλίκι.



Όπως επίσης έφτιαχναν κούκλες με παραδοσιακές στολές, από ξύλο, κερι, χάντρες, ύφασμα, πανί, χρωματιστά χαρτιά, βαμβάκι και χοντρό μαλλί.



Η πιο χαρακτηριστική κούκλα της εποχής εκείνης ήταν η Κουτσούνα. Ακόμα έφτιαχναν ξύλινα κουνιστά αλογάκια. (Αργυριάδη, 1997).

Στις γειτονιές τα παιδιά έπαιζαν τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Πολύ διαδεδομένο τότε ήταν το λεγόμενο *αστραγάλους ή κότσια*, οι σημερινές μπίλιες. Τις έφτιαχναν από κόκαλο ζώου. Όπου γίνεται ένας κύκλος και στο κέντρο του βάζει κάθε παιδί το κόκαλο του, με σκοπό να πάρουν όσα περισσότερα κόκαλα μπορούν. Ένα ακόμα αγαπητό παιχνίδι στα παιδιά ήταν το *πέντε με μια*. Σε μια πλευρά ενός τραπέζιού υψωνόταν μικρή κούφια κολόνα. Στην βάση της είχε μια τρύπα που επικοινωνούσε με το τραπέζι. Εριχναν από πάνω έναν βόλο και για να κερδίσουν έπρεπε ο βόλος να βγαίνοντας από το τραπέζι, να σταματήσει πάνω σε μια κάρτα με τον αριθμό πέντε. (Σιμόπουλος, 1988).



Η *γουμάρα* την έφτιαχνε η μητέρα το οποίο είναι ένα γαϊδουράκι με βέργες, που έσερνε το παιδί στο σπίτι και στο δρόμο. Άλλα παιχνίδια από την αρχαιότητα όπως το σκοινίν, το σύρσιμον, η λαϊστέρα (κούνια.), η τσαμούα η γνωστή τυφλόμυγα. Και κάποια άλλα όπως, μαγκάλα παιχνίδι με μικρά κοχύλια, το τζαμί και τα μήλα που παίζονται μέχρι και σήμερα. (Αργυριάδη, 1997).

2.3.5 Στην Περίοδο της κατοχής και στην μεταπολεμική περίοδο.

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 ήταν αδύνατα ,καχεκτικά, ρακένδυτα, και ψειριασμένα και ζούσαν με το φόβο του θανάτου. 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. Από την άλλη, μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν, όσο αυτό ήταν δυνατό, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματος τους. (Προκόβας,2010)

Αργότερα , μεταπολεμικά , οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Όμως πέρα από τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφεραν συχνά με την πρώτη ευκαιρία , να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομήλικους τους, στο δρόμο. Έτσι ,έστω και για λίγο, ζούσαν και εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφεραν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.



Τα παιδιά εκείνη την εποχή μαζί με την μητέρα ή τον πατέρα ή και μόνα του, έφτιαχναν τα δικά τους παιχνίδια με καθημερινά υλικά. Μάζευαν κουτιά από κονσέρβες και διάφορα τσίγκινα υλικά αλλά και κουτιά από πού περιείχαν γάλα. Άλλα υλικά όπως, από κλαδιά δέντρων και οτιδήποτε ξύλινο υλικό έβρισκαν, από πανιά, χαρτί, από πακέτα τσιγάρων και οποιοδήποτε πολεμικό υλικό έβρισκαν, όπως οβίδες που υπήρχαν διασκορπισμένες στους δρόμους. Βιομηχανικά παιχνίδια δεν υπήρχαν, τα περισσότερα παιχνίδια ήταν ομαδικά παιχνίδια όπου τα έπαιζαν στους δρόμους και στις αλάνες.



Ο τσίγκος θεωρείται ένα υλικό εύκολο στην χρήση του και μπορούσαν με την φαντασία τους τα παιδιά να φτιάξουν πολλά παιχνίδια. Κάποια από αυτά ήταν, καραβάκια, τρομπέτες, πεταλούδες, κουβαδάκια. (Αργυριάδη, 1997).



Τα κορίτσια έπαιζαν με τις κούκλες που έφτιαχναν με οτιδήποτε έβρισκαν στο σπίτι. Για τις χάρτινες κούκλες έφτιαχναν φορέματα από χαρτί γκοφρέ και άλλοτε από πεπιεσμένο χαρτί και ύφασμα. Το σώμα ήταν παραγεμισμένο με τζίβα και τα χαρακτηριστικά του προσώπου ζωγραφισμένα. Εξειδικεύονταν σε πήλινα είδη νοικοκυριού, καθώς και μικρογραφίες ζώων και πουλιών.

Τα αγόρια έφτιαχναν βόλους και γκαζάκια, από σφαίρες και βλήματα. Κάθε παιδί είχε πολλούς κάλυκες φυσιγγίων και βλήματα. Σέρνανε μία γραμμή στο έδαφος και καθένας έστηνε όρθια βόλια ή κάλυκες, ανάλογα με το παιχνίδι. Με την σειρά του κάθε παιδί από μία ορισμένη απόσταση με έναν κάλυκα που ήταν βαρύς, γιατί τον γέμιζαν με μολύβι. Ο σκοπός του παιχνιδιού ήταν να ρίξουν τους όρθιους κάλυκες η βλήματα και όσα έριχνε το κάθε παιδί τα έπαιρνε για δικά του. Το παιχνίδι αυτό συνεχιζόταν επ' άπειρον. Ένα ακόμα παιχνίδι ήταν τα *πατίνια*, όπου έβρισκαν ξύλα, ρουλεμάν για τις ρόδες. Μία παραλλαγή του πατινιού ήταν το *αεροπλάνο*, έμοιαζε με το πατίνι απλά εκεί έφτιαχναν διαφορετικό το τιμόνι και επέβαιναν τρία ή τέσσερα παιδιά μαζί. (Προκόβας, 2010)

Τα ομαδικά παιχνίδια ήταν πολλά και διάφορα. Όπως ο *κλίτσικας* και το *κλιτσικόπουλο*, το οποίο ήταν ένα ξύλινο ραβδί και το τοποθετούσαν στο έδαφος με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε όταν το χτυπούσαν να πεταγόταν στον αέρα ένα μέτρο ψηλά.



Το κλοτσοσκούφι, όπου έπαιρνε τον ρόλο της μπάλας.

Από υλικά που χρησιμοποιούσαν ήταν αντικείμενα από τα από το σπίτι. Αντί για το εξωτερικό δερμάτινο της μπάλας, έβαζαν μία χοντρή κάλτσα, την γέμιζαν με κουρέλια για να έχει βάρος, έτσι ώστε να μην την παίρνει ο αέρας. Άλλο ιδιαίτερο παιχνίδι ήταν το *μπάζ*. Τοποθετούσαν τους βόλους ή τις γκάζες σε μία σειρά από πέντε ο καθένας. Αυτός που αρχίζει πρώτος έπρεπε με την μπίλια του να χτυπήσει τη σειρά από γκάζες. Όσες χτυπούσε τις έπαιρνε ο νικητής.



Στην κατοχή επειδή δεν υπήρχαν βόλοι έπαιρναν πηλό, τον έκοβαν κομματάκια και ξέραιναν τους βόλους στις ταρατσες. Στην συνέχεια τους έβαζαν στον φούρνο του πλυσταριού, τους έψηναν και τους χρωμάτιζαν. Σε ένα ακόμα σημαντικό κομμάτι που τους χρησιμοποιούσαν, ήταν να δίνουν 50 βόλους στον τότε κάτοχο ποδηλάτων και τα νοίκιαζαν για μία ώρα. (Αργυριάδη, 1997).



Τα χαρτόνια ήταν ακόμα ένα ομαδικό παιχνίδι, μαζεύανε τα παιδιά χαρτόνια από τσιγάρα και τα μετρούσαν με αξιολογήσεις ανάλογα την σπανιότητά τους. Έφτιαχναν ομάδες και η ομάδα που θα έβγαζε τις ομάδες εκτός παιχνιδι ήταν και η νικήτρια.

Τα παιδιά τις κατοχής, οποιαδήποτε ηλικίας λάτρευαν να παίζουν τον *Καραγκιόζη*, όπου έφτασε το 1943 στην Ελλάδα. Έπαιζαν αυτοσχέδιες παραστάσεις σε πρόχειρους μπερντέδες. Έστηναν ένα σεντόνι, συγκέντρωναν όσα χρήματα μπορούσαν και πήγαιναν στο ψιλικατζίδικο και αγόραζαν χάρτινες φιγούρες, τις

κολλούσαν σε χοντρό χαρτονάκι και έπαιζαν τις ιστορίες. Και υπήρχαν και άλλα πολλά παιχνίδια, όπως, ο ντόκος, οι ρετσέλες, το κλειδί, το στριφτό, το κονσερβόκουτο. Το φημισμένο παιχνίδι γιο-γιο. Ήταν μια μπάλα την οποία κρεμούσαν από ένα λάστιχο και τα παιδιά την ανεβοκατέβαζαν με δεξιοτεχνία με το ένα χέρι. Άλλο χαρακτηριστικό παιχνίδι ήταν μέχρι το 1960 το γιρ-γιρ, ένας κύλινδρος από χαρτόνι και ένα ξυλάκι που ήταν το χερούλι του. Με μία πετονιά ένωναν το ξυλάκι με τον κύλινδρο και με την περιστροφική κίνηση έκανε θόρυβο. Αντίστοιχο θορυβώδες παιχνίδι ήταν η ροκάνα από ξύλο ή τσίγκο και αργότερα από πλαστικό. Ένα γρανάζι στη ροκάνα έκανε θόρυβο, καθώς γύριζαν το χερούλι. (Σιμόπουλος, 1988).

- Στην μεταπολεμική περίοδο περίπου στα μέσα του 20^{ου} αιώνα αλλά και μέχρι τα τέλη του, γέμιζαν τις γειτονιές για ακόμα μία φορά τα παιδιά και με άλλα διασκεδαστικά παιχνίδια. Όπως:



1) Το κουτσό: Παιζόταν από δύο και πάνω. Το πρώτο παιδί που άρχιζε, έριχνε μια στρογγυλή πέτρα στην άκρη του σχεδίου. Έπρεπε στηριγμένο στο ένα πόδι να σπρώξει με αυτό την πέτρα ώστε να βγει έξω από το σχέδιο στην αρχή. Στην συνέχεια έριχνε την πέτρα στο δεύτερο τετράγωνο και έμπαινε με το ένα πόδι στο σχέδιο και τετράγωνο-τετράγωνο έφτανε σε εκείνο που βρισκόταν η πέτρα.



2) Περνά περνά η μέλισσα: Τα παιδιά είναι από 6 και πάνω, διαλέγουν τα πιο μεγάλα και συγκεκριμένα τις δύο «μάνες». Η κάθε μια παίρνει με λάχνισμα τον ήλιο ή το φεγγάρι. Οι δύο μάνες σχηματίζουν με τα χέρια τους μια κάμαρα και στέκονται όρθιες στη μέση. Όπως έχουν σχηματίσει τη σειρά προχωρούν προς την κάμερα τραγουδώντας.

3)Λύκε λύκε είσαι εδώ: Ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά κρύβεται κάνοντας τον λύκο και στην συνέχεια τα παιδιά τραγουδώντας προσπαθούν να τον βρουν. Μετά ο λύκος βγαίνει και οποίο παιδί πιάσει βγαίνει από το παιχνίδι.

4)Γύρω γύρω όλοι: Τα παιδάκια σχηματίζουν ένα κύκλο και βάζουν το πιο μικρό στη μέση. Ύστερα πιάνονται από τα χέρια και γυρίζουν τραγουδώντας ένα τραγούδι.

5)Μουσικές καρτέκλες: Οι καρτέκλες ήταν σχηματισμένες σε κύκλο και ακουγόταν μουσική. Την ώρα που σταμάταγε τα παιδιά έπρεπε να κάτσουν. Το παιδί που έμενε όρθιο έχανε.

6)Λάστιχο: Δυο άτομα είχανε ένα λάστιχο γύρω από τα πόδια .Ο ένας πήδαγε είτε στο κενό είτε πατώντας σε κάθε μέρος ξεχωριστά.



7)Σκοινάκι: Παιζόταν από τρία άτομα, τα δύο άτομα κρατούσαν το σκοινί και το γυρνούσαν γύρω από το τρίτο παιδί. Έπρεπε να πηδάει το παιδί το σκοινάκι συνέχεια. Αν σταματούσε το παιδί ή πατούσε το σκοινί τότε άλλαζαν θέσεις.

8)Αμπάριζα: Τα παιδιά είναι από οχτώ έως δεκατέσσερα. Χωρίζονται σε δυο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει την μανά της. Γύρω από την αμπάριζα κάθε ομάδα χαράζει έναν κύκλο με περιφέρεια τρία ως τέσσερα μέτρα και εκεί φυλάσσονται τα σκλαβάκια. Αν η ομάδα καταφέρει να εισβάλει στην περιφέρεια της άλλης τότε νικάει. (Γκαζιάνη,1960).

9)Πετάει πετάει ο γάιδαρος: Τα παιδιά κάθονται όλα γύρω - γύρω και ένα από αυτά ρωτάει αν πετάει κάποιο ζώο ή πράγμα. Αν πετάει, τότε σηκώνουν τα χέρια, αν, όμως, δεν πετάει το ζώο ή το πράγμα που θα πει και σηκώνει κανένα από τα παιδιά το χέρι του, τότε χάνει. Τώρα αυτός που ρωτάει, για να τους ξεγελάσει, λέει γρήγορα ένα πουλί και μετά αμέσως ένα πράγμα, που να του μοιάζει στην εκφώνηση. Π.χ. Πετάει, πετάει το λελέκι, το λελέκι, το γελέκι. Τότε ξεγελιούνται και σηκώνουν το χέρι τους και χάνουν.

10)Σπασμένο τηλέφωνο: Ο ένας ξεκινάει λέγοντας μια φράση στον επόμενο και έτσι το μήνυμα περνάει από στόμα σε στόμα και ο τελευταίος ανακοινώνει την φράση.

11)Σακουλοδρομίες: Ήταν αγώνας τρεξίματος αλλά τα ποδιά ήταν μέσα σε σακουλές

12) Παντομίμα: Κάποιος μιμούταν και οι άλλοι έπρεπε να καταλάβουν τι ακριβώς παριστάνει.

13) Μακριά γαϊδούρα: Κάποια παιδιά ήταν σκυμμένα σε σειρά και κάποια αλλά παιδιά πηδάγανε από πάνω με σκοπό να τους ρίξουν κάτω.

14) Μπίτζ: Κάποιος ήταν με γυρισμένη πλάτη και προσπαθούσε να καταλάβει ποιος είναι αυτός που τον χτύπησε από πίσω.

15) Δεν περνάς κυρά Μαρία: Πιάνονται απ' το χέρι και σχηματίζουν κύκλο, ενώ ένα κορίτσι απ' τα μεγαλύτερα, η κυρά-Μαρία, στέκεται στη μέση. Αρχίζουν να γυρίζουν γύρω-γύρω και τραγουδούν, ενώ η κυρά-Μαρία προσπαθεί να περάσει ανάμεσά τους.

16) Η μικρή Ελένη: Τα κοριτσάκια σχηματίζουν έναν κύκλο, που κοιτάζει προς τα μέσα. Στο κέντρο κάθετα ένα κοριτσάκι, που κάνει τάχα ότι κλαίει. Τα άλλα γυρίζουν γύρω-γύρω και τραγουδούν.

2.3.6 Στην σύγχρονη εποχή

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως 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 παιγνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Τα παιδιά είναι στερημένα από το φυσικό περιβάλλον και είναι εγκλωβισμένα στα διαμερίσματα των πολυκατοικιών. Έτσι έχουν χάσει την επαφή τους με την φύση, την εξοχή, το δάσος, τους δρόμους, ακόμη και από την γειτονιά. Ο λόγος είναι ότι στον δρόμο έχουν αυξηθεί τα αυτοκίνητα, τα πάρκα έχουν λιγοστέψει και οι γειτονιές έχουν γίνει επικίνδυνες ή ενοχλούνται οι περίοικοι. Στην πολυκατοικία οι ώρες είναι περιορισμένες όπου θα βγουν στο μικρό μπαλκόνι να παίξουν, το οποίο είναι κλεισμένο με κάγκελα και συρματόπλεγμα. Γυμναστήρια, κέντρα νεότητας ή άλλοι χώροι δεν υπάρχουν ή είναι απρόσιτοι στα παιδιά. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιγνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιγνίδια και να καθηλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας. (Παπαδημητρακόπουλος ,χωρίς έτος έκδοσης).

Το παιχνίδι είναι στοιχείο και προϊόν του κάθε πολιτισμού. Σήμερα έχει διαφοροποιηθεί η έννοια του παιχνιδιού. Η σύγχρονη εποχή είναι η εποχή της

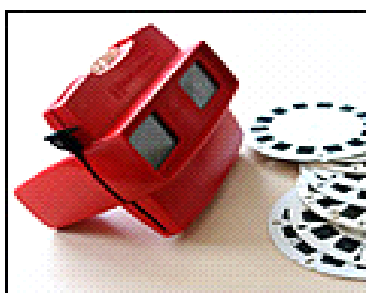
βιομηχανοποίησης, της παγκοσμιοποίησης, της διαφήμισης, της αφθονίας, του καταναλωτισμού και του υλικού. Είμαστε στην εποχή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, όπως το Nintendo, το gameboy, και το playstation. Από τον 20^ο αιώνα, άρχισαν οι εισαγωγές παιχνιδιών.



Χαρακτηριστικό βιομηχανοποιημένο είδος παιχνιδιού ήταν οι κούκλες που ξεχώριζαν με κάποια αληθοφανή έκφραση, όπως το κλάμα, το γέλιο και γενικά τις γκριμάτσες ενός παιδιού. (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος έκδοσης).

Ευτυχώς το παιχνίδι στους παιδικούς σταθμούς κρατάει ακόμα την αθωότητα και την παιδικότητα στις ψυχές των παιδιών. Το παιχνίδι πλέον είναι μέσο μάθησης και τα παιδιά επικοινωνούν, εκφράζονται, βγάζουν τις επιθυμίες και τα συναισθήματά τους. Μπορεί να μην παίζουν τα παιχνίδια των προγόνων τους, αλλά κάποια παιχνίδια ακόμα διασκεδάζουν τα μικρά παιδιά χωρίς βία και χωρίς τον φόβο, να τραυματίσουν τον αθώο και πολύτιμο κόσμο τους. Κάποια από αυτά είναι τα παρακάτω:

1) Τρελόμπαλες : Οι γνωστές τρελόμπαλες που βρίσκουν διασκέδαση μικροί και μεγάλοι. Αναπηδώντας μόνο, δίνουν χαρά σε χιλιάδες παιδιά. Καθώς είναι τα πιο δημοφιλείς παιχνίδια σε όλο τον κόσμο.



2) Viewmaster: Είναι ένα από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια σήμερα. Αξιοποιείται από έναν φωτογράφο ή αυτόματη λήψη από δύο φωτογραφικές μηχανές, από την οποία προκύπτει το «στερεοσκοπικό» αποτέλεσμα του viewmaster. Στροφή προς το φως, τα παιδικά μάτια στο μαγικό κουτάκι, και η προσωπική προβολή slides ξεκινάει. (Παιδείας Απάνθισμα.blogspot.gr 2012).



3) Ευχούλης: Ένας Δανός έφτιαξε αυτό το ομολογουμένως άσχημο κουκλάκι για την κόρη του το 1959. Για έναν περίεργο λόγο, οι φίλες της ζήλεψαν πολύ και ζήτησαν να φτιάξει κι άλλα. Και έφτιαξε εκατομμύρια. Οι ευχούληδες αναβίωσαν για τα καλά στα '90s και τα χρωματιστά μαλλιά τους και η περίεργα χαριτωμένη φιγούρα τους έντυσε πολλά μαθητικά μολύβια. (Παιδείας Απάνθισμα, blogspot.gr2012)

4) Σαπουνόφουσκες: Ο θαυματουργός κύλινδρος, στον οποίο περιέχει νερό και απορρυπαντικό. Είναι τα δύο απαραίτητα και καθημερινά υλικά τα οποία τα αναμίγνυες και τα παιδιά διασκεδάζαν απλώς γεμίζοντας το δωμάτιο με σαπουνόφουσκες, προσπαθώντας να τις κάνουνε όσο πιο μεγάλες μπορούσαν. Είναι που σίγουρα έχει περάσει από τα χέρια κάθε παιδιού. Αφενός γιατί είναι πολύ φθηνό, και αφετέρου γιατί, για να εντυπωσιαστεί η παιδική αθωότητα δεν χρειάζονται πολλά. Αρκούν μερικές φουσκάλες που αιωρούνται στον αέρα..

5) Βαβουροπατάτες: Ο εφευρέτης παιχνιδιών George Lerner βρήκε στα 50s έναν πρωτότυπο τρόπο να κάνει τα λαχανικά δημοφιλή στα παιδιά: τα μετέτρεψε σε παιχνίδια. Οι βαβουροπατάτες είναι πολύ αγαπητές στα παιδιά και έγιναν πολύ διάσημες από την ταινία Toy Story. (Wikipedia).



6) Μικρό μου πόνυ: Μπαίνουμε στην μαγική δεκαετία του '80, η οποία συνέδεσε άρρηκτα τα παιχνίδια της με τηλεοπτικές σειρές. Μία από αυτές, το «Μικρό μου πόνυ», συγκίνησε κάθε κοριτσάκι που μεγάλωσε εκείνη την δεκαετία και τα αντίστοιχα χρωματιστά αλογάκια με τα χαριτωμένα ονόματα, τις καρδούλες και το glitter πάνω τους έγιναν αχώριστοι φίλοι τους, ενώ το τραγουδάκι που τα συνόδευε ακούγεται με νοσταλγία ακόμη και σήμερα. (Παιδείας Απάνθισμα, blogspot.gr 2012)

7) Αυτοκινητάκια και τρενάκια: Το κλασικό παιχνίδι αγοριών και κοριτσιών. Τα αγόρια παίζουν με αυτό κάνοντας αγώνες και τα κορίτσια βάζοντας επάνω σε αυτά τις κούκλες τους.

8) PolyPocket: Ολόκληρος μικρόκοσμος, κλεισμένος σε ένα κουτάκι που χωράει σε μια κοριτσίστικη τσέπη. Αυτή ήταν η «επανάσταση» που έφεραν τα σέτ της Poly Pocket, αφήνοντας τα μικρά κορίτσια να σκαρώνουν τις δικές τους ιστορίες πάνω από τα μικροσκοπικά σπιτάκια τους.



9) Φωτεινούλης: Οι φωτεινούληδες δεν είναι παρά σκουληκάκια ή άλλα χαριτωμένα ζώακια που με την αγκαλιά και το ζούληγμα αυτά λάμπουν. Τα φωσφορίζοντα πρόσωπα των φωτεινούληδων έχουν κάνει πολλά παιδικά πρόσωπα να χαμογελάσουν και δεν θα μπορούσαν να λείπουν από την ώρα του ύπνου. Καθώς τα παιδιά ηρεμούν με την υφή, την ζεστασιά τους και φυσικά με το πράσινο χαρακτηριστικό φωτισμό τους.



10) Πλαστικά τουβλάκια: Τα λεγόμενα Lego ή Playmobil στην αγορά. Μιλάμε για τα αγαπημένα τουβλάκια και για τα μικροσκοπικά ανθρωπάκια. Τα οποία τα παιδιά περνάνε την ώρα τους με το να τα ενώνουν και να φτιάχνουν διάφορες φιγούρες ανθρώπων ή και πραγμάτων, όπως τρενάκια, αυτοκινητάκια, αλλά και ανθρωπάκια.



11) Χούλα χούπ: Τα χούλα χουπ έβαλαν πολλά παιδιά στην διαδικασία να κουνήσουν την μέση τους και αργότερα πολλούς ενήλικες να τα χρησιμοποιήσουν στα γυμναστήρια. Λίγο φανταχτερό πλαστικό σε κυκλικό σχήμα.

Το παιδί δεν περνάει μόνο ευχάριστα η ώρα του με το παιχνίδι αυτό, αλλά ταυτόχρονα γυμνάζεται με διασκεδαστικό τρόπο.

12)Πάζλ: Το πάζλ είναι πλέον από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια οποιασδήποτε ηλικίας. Αποτελείται από διάφορα ανομοιόμορφα κομμάτια τα οποία τα παιδιά πρέπει να τα ενώσουν με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε να εμφανιστεί το αποτέλεσμα μιας εικόνας, συγκεκριμένα φιγούρες αγαπημένων ηρώων, ή διαφόρων ζώων. Είναι ένα πνευματικό παιχνίδι, καθώς το παιδί πρέπει να αντιληφθεί την σωστή θέση των κομματιών.

13)Παιχνίδια με ήχους: Είναι πολύ γνωστά παιχνίδια τα οποία συνοδεύουν την βρεφική και την νηπιακή ηλικία. Τα παιχνίδια αυτά αποτελούνται από διάφορα κουμπάκια, όπου τα οποία έχουν εικόνες ζώων και αντικειμένων. Τα παιδιά πατάνε το κουμπί και βγαίνει ο αντίστοιχος ήχος. Από καθημερινούς ήχους, όπως, το τρένο, την κόρνα, τον σκύλο, την γάτα. Είναι επιμορφωτικά παιχνίδια καθώς τα παιδιά αντιλαμβάνονται και μαθαίνουν να ξεχωρίζουν με τα χαρακτηριστικά αυτά ότι το κάθε πράγμα ή ζώο έχει τον δικό του ήχο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι ένα από τα σημαντικότερα μέσα που βοηθούν στην ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι, το παιδί μπορεί να ενεργοποιεί την φαντασία και τη δημιουργικότητα του. Για την καλύτερη αξιολόγηση του παιχνιδιού, υπάρχουν διάφορες θεωρίες, που κυριαρχούν και δείχνουν τη σπουδαιότητά του. Το κύριο στοιχείο τους είναι ότι παίζουμε για να καταναλώσουμε την ενέργειά μας και να ψυχαγωγηθούμε, γεγονός που πολλές φορές το έχουμε περισσότερο ανάγκη από την ίδια την ανάπαυση (Αντωνιάδης, 1994).

3.1 Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.



Οπαδός της θεωρίας αυτής υπήρξε ο Spencer, όπου υποστηρίζει ότι ένα μικρό παιδί έχει πολλά αποθέματα ενέργειας μέσα του, τα οποία θέλει να αποβάλλει. Το παιχνίδι λοιπόν, είναι ο τρόπος με τον οποίο το παιδί εκφράζει την ενέργεια αυτή. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, όταν το παιδί δεν έχει να κάνει μια συγκεκριμένη δουλειά, θέλει να ασχοληθεί με το παιχνίδι. Κανείς όμως μέχρι σήμερα, δεν έχει καταφέρει να εξηγήσει γιατί ένα παιδί συνεχίζει να παίζει ακόμα και αν είναι κουρασμένο. Ωστόσο, η συγκεκριμένη θεωρία, συνδέει τους βιολογικούς με τους ψυχολογικούς παράγοντες, διότι η αλλαγή παιχνιδιών είναι αρκετή για να αναζωογονηθεί το παιδί, όσο και αν έχει κουραστεί.

Η θεωρία αυτή, μπορεί να ερμηνεύσει πολλές κατηγορίες παιχνιδιών, καθώς επίσης, είναι επαρκής και για πολύπλοκα παιχνίδια, δε μπορεί όμως, να ερμηνεύσει απόλυτα το παιχνίδι. (Μετοχιανάκη, 2008).

3.2 Η θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του <εγώ>.

Οπαδοί της θεωρίας αυτής είναι ο Janet P. και Chateu J. Το παιδί αποφασίζει να παίζει διάφορα παιχνίδια έτσι ώστε να δοκιμάζει τη χαρά της επιτυχίας, να αναδεικνύει τις δυνατότητες του και να ικανοποιεί την επιθυμία του για ατομική επιβεβαίωση, μέσα από τις φανταστικές ιστορίες και νίκες που μπορεί να πλάσει. Έτσι, σύμφωνα με την άποψη του Chateu, το παιδί αποκτά θάρρος για τη ζωή και επιζητά να φτάσει το επίπεδο των μεγαλύτερων όσο πιο γρήγορα μπορεί.

Η συγκεκριμένη θεωρία αδυνατεί να ερμηνεύσει όλα τα είδη παιχνιδιών, κυρίως τα μιμητικά, διότι, στα παιχνίδια αυτά υπάρχει ο αυθορμητισμός, σε αντίθεση με τα ανταγωνιστικά παιχνίδια που επιβεβαιώνεται το "εγώ" (Αντωνιάδης, 1994).

3.3 Η θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού.



Οπαδός της θεωρίας αυτής είναι ο Hall St. όπου υποστηρίζει, επηρεασμένος από τον βιογενετικό νόμο του Haeckel, ότι το παιδί μέσα από τη θέλησή του για παιχνίδι, εξωτερικεύει την ενέργειά του και επομένως απαλλάσσεται από φυλετικές πιέσεις και λειτουργίες του υποσυνείδητου, οι οποίες είναι περιττές. Σύμφωνα με τον νόμο αυτό, η ανάπτυξη του παιδιού αποτελεί ανακεφαλαίωση της εξέλιξης της ανθρωπότητας και αυτή η ανακεφαλαίωση πραγματοποιείται με το παιχνίδι.

Η θεωρία αυτή, δεν ανταποκρίνεται στη πραγματικότητα διότι, το παιχνίδι δε μπορεί να αποβάλλει όλες τις λειτουργίες στις οποίες απευθύνεται, γι' αυτό το λόγο, έχει περιορισμένο πεδίο εφαρμογής (Αντωνιάδης, 1994).

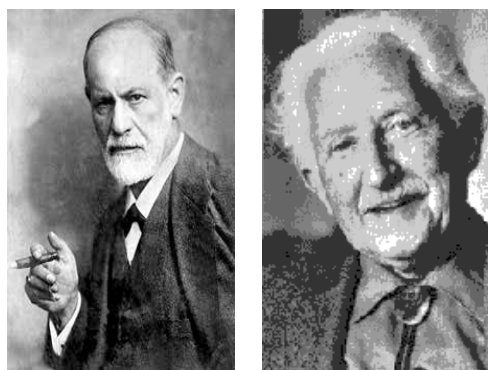
3.4 Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως.



Θεμελιωτής της θεωρίας αυτής είναι ο Karl Groos, όπου ασχολήθηκε με τα παιχνίδια των ζώων και αργότερα των ανθρώπων και υποστηρίζει ότι σκοπός του παιχνιδιού είναι η άσκηση και η ανάπτυξη των ζωτικών και ατομικών ενστίκτων. Το παιδί παίζει για να ασκήσει τις σωματικές και πνευματικές του λειτουργίες, για να φέρει ένστικτα του στην επιφάνεια, που θα προετοιμάσουν το παιδί για την ηλικία της ωριμότητας.

Η συγκεκριμένη θεωρία απευθύνεται κυρίως στα λειτουργικά παιχνίδια. Στα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών όπως τα μιμητικά, ανταγωνιστικά και πατροπαράδοτα βρίσκει κανείς αντιφάσεις. Αδυναμία της θεωρίας αυτής, είναι γιατί δε παίζουν μόνο τα παιδιά, αλλά και οι μεγάλοι, εφόσον το παιχνίδι αποτελεί μέσο προετοιμασίας για την ενήλικη ζωή του ανθρώπου (Μετοχιανάκη, 2008).

3.5 Η θεωρία κάθαρσης ή ψυχαναλυτική θεωρία.



Η θεωρία κάθαρσης του Αριστοτέλη ενέπνευσε μερικούς ψυχαναλυτές, όπως τον Freud και τον Erickson, που υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι ικανοποιεί υποσυνείδητες επιθυμίες του παιδιού, τις οποίες θέλει να εξωτερικεύσει. Το παιδί με αυτό το τρόπο, προσπαθεί να αντιμετωπίσει τραυματικές εμπειρίες, που υπήρξε παθητικός δέκτης, έτσι ώστε, να μπορεί να ελέγχει την κατάσταση. Ένα τέτοιο αθώο είδος παιχνιδιού είναι ο χορός.

Με αυτό το τρόπο, το παιδί καταφέρνει να αποβάλλει από μέσα του τα συναισθήματα φόβου και έντασης που μπορεί να έχει. Η συγκεκριμένη θεωρία αδυνατεί να ερμηνεύσει πολλά είδη παιχνιδιών. (Μετοχιανάκη, 2008).

3.6 Η θεωρία της ανακούφισης ή αναψυχής.

Υποστηρικτές της θεωρίας αυτής ήταν ο Πλούταρχος και αργότερα ο Lazarus, όπου ισχυρίστηκαν ότι τα παιδιά έχουν ανάγκη από παιχνίδι για να αποκτήσουν δυνάμεις και να αποβάλλουν τη ρουτίνα και τη καθημερινή ένταση τους. Η θεωρία αυτή όμως έχει πολλές ελλείψεις, εφόσον δε μας εξηγεί για ποιο λόγο παίζουν τα ξεκούραστα άτομα ή γιατί υπάρχει ανταγωνισμός στις δραστηριότητες που επιλέγουν να κάνουν τα παιδιά (Αντωνιάδης, 1994).

3.7 Η θεωρία της βιολογικής λειτουργίας.

Ο Ελβετός ψυχολόγος Claparede E. αναφέρει ότι η βιολογική λειτουργία ενός ατόμου επιτυγχάνεται με το παιχνίδι και διαμορφώνεται από τα όργανα του ανθρώπινου σώματος. Το παιχνίδι είναι αυτό που δίνει την αναγκαία διέγερση για ανάπτυξη και το παιδί παίζει εξ αιτίας της κατασκευής του σώματός του. Η συγκεκριμένη θεωρία αδυνατεί να εξηγήσει γιατί παίζει ένα παιδί ή γιατί παίζει ο ώριμος άνθρωπος όπου το σώμα του έχει ήδη αναπτυχθεί; Παρόλα αυτά, η θεωρία αυτή κρύβει πολλές αλήθειες (Αντωνιάδης, 1994).

3.8 Νεότερες θεωρίες.



1. Η θεωρία του Piaget: Σύμφωνα με την θεωρία αυτή, μέσα από το παιχνίδι το παιδί αφομοιώνει στη σκέψη του το υλικό της εμπειρίας που προέρχεται από τη γνώση των αντικειμένων και των καταστάσεων. Έτσι, μεταβάλλει την πραγματικότητα, εκφράζει τα συναισθήματά του και αναπτύσσει τη σχέση του με το περιβάλλον. Ο Piaget διακρίνει τρεις μορφές παιχνιδιού:

- το παιχνίδι της άσκησης όπου εμφανίζεται από τους πρώτους μήνες ζωής, ανήκει στα λειτουργικά παιχνίδια και εκδηλώνεται μέσα από απλές φωνητικές και κινητικές εκδηλώσεις, αλλά και απλές κινήσεις μέσα από τη χρήση αντικειμένων του εξωτερικού κόσμου.
- το συμβολικό παιχνίδι που εμφανίζεται στο τέλος της βρεφικής ηλικίας. Το παιδί μέσα από αυτό, μιμείται πράγματα και καταστάσεις που υπάρχουν μόνο στη φαντασία του. Αναπαριστά δηλαδή αντικείμενα που τον ενδιαφέρουν, χωρίς να υπάρχουν κοντά του. Με αυτό το τρόπο το παιδί ανακαλύπτει σιγά- σιγά το "εγώ" του.
- το παιχνίδι των κανόνων όπου εμφανίζεται στη νηπιακή και παιδική ηλικία και διέπεται από κανόνες. Το παιχνίδι αποκτά τέλεια οργάνωση κι έτσι το παιδί έχει μεγαλύτερη αυτοπειθαρχία γεγονός που το βοηθάει να σέβεται τους κανόνες (Μετοχιανάκη, 2008).



2. Η θεωρία του Vygotsky : Ο Vygotsky υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι μια κατάσταση φανταστική, όπου το παιδί μπορεί να αποβάλλει την ενέργεια που νιώθει με βάση τις συναισθηματικές του ανάγκες, οι οποίες αδυνατούν να εκπληρωθούν μέσα στη κοινωνία. Το παιχνίδι είναι επομένως, σπουδαίο μέσο αποκατάστασης και ικανοποίησης του παιδιού (Μετοχιανάκη, 2008).



3. Η θεωρία του Bruner J. : Ο Bruner πιστεύει ότι το παιχνίδι

είναι πολύ σημαντικό στην ανάπτυξη του παιδιού, καθώς μέσα απ αυτό, το παιδί μπορεί να αναπτύξει τη δημιουργικότητα του, να γνωρίσει άλλες πτυχές για τη ζωή και να πειραματιστεί με τα διάφορα αντικείμενα χωρίς παρεμβάσεις άλλων. Έτσι, το παιδί μπορεί να μάθει να χειρίζεται με νέους τρόπους τα αντικείμενα και να ικανοποιεί πιο περίπλοκες καταστάσεις (Χατζηγεοφύτου, 2009).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ

4.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού.

4.1.1 Το ατομικό παιχνίδι

Ατομικά είναι συνήθως τα παιχνίδια του νηπίου μέχρι και το τρίτο έτος. Συνήθως τα μικρά παιδιά παίζουν μόνα τους τον περισσότερο καιρό, αδιαφορώντας αν υπάρχουν γύρω τους άλλα άτομα. Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το παιδί μπορεί και αναγνωρίζει την ύπαρξη και την προσωπική του αξία. Αποκτά επίσης υπομονή, εφευρετικότητα και δημιουργικότητα. Όταν το παιδί παίζει μόνο του, μπορεί να εξασκήσει τις καινούργιες δεξιότητες που έχει κατακτήσει, να δοκιμάσει ενστικτωδώς τις υπάρχουσες φυσικές και πνευματικές του ιδιότητες, αλλά και να νιώσει ελεύθερο, αφού μπορεί να αναπαράγει τις καθημερινές του εμπειρίες όπως εκείνο θέλει, χωρίς να το παρατηρεί και να το επιβλέπει κανείς, νιώθει δηλαδή ανεξάρτητο. (Κάππας, 2005)

4.1.2 Το ομαδικό παιχνίδι

Το ομαδικό παιχνίδι αρχίζει συνήθως από τριών χρονών και τα παιδιά παίζουν σε μικρές παρέες ή δύο- δύο. Η ανάγκη του παιδιού για αυτή την μορφή κάνει την παιδική συντροφιά αρκετά σημαντική και απαραίτητη και έτσι η ομάδα των συνομηλίκων παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη και κοινωνικοποίηση του παιδιού. Στο ομαδικό παιχνίδι, το παιδί δοκιμάζει τις δυνάμεις του και αυτό γιατί συγκρίνοντας τες αποκτά αυτοπεποίθηση. Μέσα από το ομαδικό παιχνίδι το παιδί αναπτύσσει τις σωματικές και πνευματικές του ικανότητες, ασκείται στην πειθαρχία, στην αλληλοβοήθεια, στην φιλία καθώς επίσης στη συνεργασία και την δικαιοσύνη. Το παιδί με το ομαδικό παιχνίδι, ζει μέσα σε ένα κλίμα ελευθερίας, μαθαίνει να συγκρατιέται, να περιμένει την κατάλληλη στιγμή, να θυσιάζει τις ατομικές χαρές ή προτιμήσεις, για τα συμφέροντα της ομάδας. Το παιδί παίζοντας έχει την ικανότητα

να εκτονώνεται και να εξισορροπεί διοχετεύοντας στο παιχνίδι πολλά επιβλαβή ένστικτά του. Μέσω του ομαδικού παιχνιδιού, το παιδί παίρνει πρακτικά μαθήματα αυτογνωσίας και αυτό γιατί διαπιστώνει ότι μέσα από τη δράση οι προσωπικές του δυνάμεις, έχουν όριο αντοχής και απόδοσης. (Αντωνιάδης, 1994)

4.1.3 Το παράλληλο παιχνίδι

Περίπου στην ηλικία των δύο χρονών, τα παιδιά αρχίζουν να απολαμβάνουν το παιχνίδι κοντά στα άλλα τα παιδιά, έστω και αν δεν παίζουν μαζί και το καθένα ασχολείται με κάτι διαφορετικό. Για τα παιδιά αυτό αποτελεί μια πηγή διασκέδασης και ευχαρίστησης.

4.1.4 Το αυθόρμητο παιχνίδι

Το αυθόρμητο παιχνίδι ως δραστηριότητα αποτελεί το νόημα ή τη διαδικασία μέσα από την οποία τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο και μιλούν γι' αυτόν. Η φανταστική κατάσταση που δημιουργεί ένα παιδί κατά τη διάρκεια του αυθόρμητου παιχνιδιού είναι μια απαραίτητη μετάβαση ή ζώνη επικείμενης ανάπτυξης η οποία βοηθά το παιδί στην κατανόηση του συνδέσμου μεταξύ συμβόλων, αντικειμένων και πράξεων που αναπαριστούν. Όταν το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως «εργασία» και «φυσική προδιάθεση» των παιδιών, τους παρέχει ευκαιρίες για εξάσκηση, αναπαράσταση και εσωτερίκευση της γλώσσας και άλλων αναπαραστατικών λειτουργιών που αποτελούν μέρος της βιολογικής τους και πολιτιστικής τους κληρονομιάς. Όταν όμως δεν αναγνωρίζεται ή δεν υποστηρίζεται από το φυσικό και κοινωνικό πλαίσιο η επιρροή του στη μάθηση και ανάπτυξη μπορεί να εξασθενήσει. Τα αυθόρμητα ή αλλιώς ελεύθερα παιχνίδια έχουν την ιδιότητα να ανακαλύπτουν τη φύση, το χαρακτήρα καθώς και την προσωπικότητα του παιδιού. Κατά τη διάρκεια ενός ελεύθερου παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να ικανοποιήσουν τις ατομικές τους ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους, μπορούν να εξερευνήσουν το περιβάλλον και τα πράγματα κατά το δικό τους τρόπο και μπορούν να παίξουν μόνο τους ή παρέα με τους συνομηλίκους τους. Σημαντικό είναι το ότι στο ελεύθερο παιχνίδι μπορούν να μιλήσουν είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες. (Κάππας, 2005).

4.1.5 Το κατευθυνόμενο παιχνίδι

Το κατευθυνόμενο παιχνίδι ή αλλιώς το παιχνίδι των κανόνων, που αποτελεί και την τελειότερη έκφραση του παιχνιδιού, εμφανίζεται στη προσχολική ηλικία αλλά και στη παιδική και διέπεται από καθορισμένους κανόνες, τους οποίους το παιδί πρέπει να εφαρμόζει και να τους τηρεί. Παρόλο που τα παιδιά προτιμούν το ελεύθερο παιχνίδι είναι προτιμότερο να υπάρχει συνύπαρξη και των δύο παιχνιδιών και αυτό γιατί όταν τα παιδιά αρχίζουν και μαλώνουν ή δείχνουν να βαριούνται, και αρκετές φορές θέλουμε να τα κρατήσουμε απασχολημένα τους προτείνουμε εμείς κάποια κατευθυνόμενα παιχνίδια, με την προϋπόθεση πάντα ότι αυτά τα παιχνίδια τους προσφέρουν ερεθίσματα. Το κατευθυνόμενο παιχνίδι μας βοηθάει να εποπτεύουμε τα παιδιά και αρκετές φορές να συμμετέχουμε και εμείς οι ίδιοι, είναι δηλαδή το παιχνίδι που οργανώνουμε εμείς. Με την εξέλιξη της ηλικίας το παιχνίδι γίνεται και πιο οργανωμένο, όπου οι συμπαίχτες προσπαθούν καλύτερα και μπορούν από μόνοι τους να εντάσσονται στους κανόνες του παιχνιδιού.(Γέρου,1984)

4.2 Τα είδη του παιχνιδιού

Η ευχαρίστηση αποτελεί το πρωταρχικό και κυριότερο στοιχείο του παιχνιδιού διότι χωρίς αυτήν δε νοείται παιχνίδι. Η λειτουργία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού είναι πολλαπλή και αποτελεσματική. Το παιχνίδι ικανοποιεί την ανάγκη του νηπίου για κίνηση και αποτελεί αναμφίβολα τη μεγαλύτερη πηγή μάθησης, φαντασίας και δημιουργικότητας. Επίσης, αποτελεί αναντικατάστατο μέσο για την κοινωνικοποίηση του παιδιού. Στην αρχή το νήπιο θέλει να παίζει μόνο του, έπειτα συνεργάζεται με τον συμπαίχτη του, τον οποίο στην αρχή τον βλέπει ως εμπόδιο και έπειτα ως συνεργάτη, και αργότερα συμμετέχει και σε ομάδες. (Γέρου, 1984) Το παιχνίδι κατά κύριο ρόλο μπορεί να είναι είτε ατομικό είτε ομαδικό. Το παιδί μέσα στο παιχνίδι προβάλλει τον εαυτό του στις δραστηριότητες των ενηλίκων μέσα στο συγκεκριμένο πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο ζει. Ακόμα προβάλλει τους μελλοντικούς ρόλους και τις αξίες όπως το ίδιο τις αντιλαμβάνεται μέσα από τις δραστηριότητες και τις σχέσεις των

ενηλίκων. Το παιχνίδι προηγείται της ανάπτυξης, γιατί το παιδί μέσα από το παιχνίδι αποκτά δεξιότητες, κίνητρα και στάσεις απαραίτητα για την κοινωνική του προσαρμογή και συμμετοχή. Όπως τονίζει ο Πανταζής (2004), <<όλα τα παιχνίδια είναι συγχρόνως και μάθηση, καθώς όταν το παιδί ασχολείται με τα παιχνίδια ταυτίζεται ψυχικά και φυσικά με τη διαδικασία της εργασιακής και δημιουργικής ασχολίας και αποκτά γνώσεις, επιτηδειότητες και συμπεριφορές, οι οποίες είναι σημαντικές για την εκπαίδευση του ανθρώπου>> .(σελ.19) Στη συνέχεια παρατίθενται τα είδη των παιχνιδιών τα οποία είναι:

4.2.1 Το παιχνίδι ταχύτητας

Τα παιχνίδια ταχύτητας προσελκύουν τα παιδιά γιατί έχουν να κάνουν με τη φυσική δύναμη και αγωνιούν για το ποιος θα φτάσει πρώτος ή ποιος θα φτάσει τον άλλον.

4.2.2 Το πνευματικό παιχνίδι

Τα πνευματικά παιχνίδια τα οποία ευχαριστούν ιδιαίτερα το παιδί που καταβάλλει επίμονη προσπάθεια να τα λύσει. Τα παιχνίδια αυτά έχουν να κάνουν με τις πνευματικές τους ικανότητες και υπάρχουν διάφορες κατηγορίες, όπως είναι : τα παιχνίδια εφευρέσεως, παιχνίδια με ομοιώματα, η παρατήρηση εικονογραφημένων βιβλίων καθώς και παιχνίδια με κύβους. (Αντωνιάδης,1994)

4.2.3 Το φανταστικό παιχνίδι

Η δημιουργία ενός φανταστικού φίλου είναι και αυτό ένα είδος παιχνιδιού, και μάλιστα φανταστικού. Ξεκινάει συνήθως από το δεύτερο έτος της ηλικίας και στην αρχή είναι μιμητικό. Πολλές φορές το φανταστικό παιχνίδι αποζημιώνει τις αποτυχίες του παιδιού και έτσι εκδηλώνει τις ανησυχίες του. Δυσκολεύεται να αντιμετωπίσει τον πραγματικό κόσμο και έτσι καταφεύγει σε αυτό το είδος παιχνιδιού. (Γέρου,1984)

4.2.4 Το δραματικό παιχνίδι

Το δραματικό παιχνίδι το οποίο μπορεί να ενταχθεί και σαν φανταστικό. Όταν ένα παιδί παίζει κάποιο ρόλο, όπως της μητέρας ή του πατέρα, εξωτερικεύει το

δράμα που κρύβει μέσα του. Δεν περιμένει να το φωνάξουν για κάποιο ρόλο, ξεκινάει μόνο του και πολλές φορές αναστρέφει τους ρόλους με τη φαντασία του.(Κάππας,2005)

4.2.5 Το φυσικό παιχνίδι

Τα φυσικά παιχνίδια, στα οποία δοκιμάζονται οι σωματικές δεξιότητες του παιδιού, είναι δηλαδή παιχνίδια δύναμης, σκληραγωγίας, ταχύτητας, ισορροπίας και επιδεξιότητας.(Κάππας,2005)

4.2.6 Το παιχνίδι του ενστίκτου

Η πρώτη δύναμη που κινεί κάθε έμψυχο ον είναι χωρίς άλλο ένστικτο. Το κύμα ενέργειας το οποίο παράγεται από το ένστικτο του νηπίου, το πιέζει και έτσι το οδηγεί στη κίνηση, η οποία γίνεται ασυνείδητα. Εκτός από τα κύρια ένστικτα που διακρίνουν το φύλο, υπάρχουν και τα δευτερεύοντα ένστικτα, που διακρίνουν τα πρόσωπα, τα οποία φαίνονται καθαρά στο παιχνίδι. Από τις πρώτες εκδηλώσεις του παιδιού μπορεί να διακρίνει κανείς το αυταρχικό, το σκληρό, το εγωιστικό, το γενναίο. Ως ενστικτώδη παιχνίδια μπορούμε να αναφέρουμε το τρέξιμο ή τη μίμηση και γύρω στο τέταρτο έτος της ηλικίας ακόμα και τη φαντασία η οποία έρχεται με ροπή προς το μυώδες και θαυμαστό.(Κάππας,2005)

4.2.7 Το συμβολικό παιχνίδι

Το παιδί από την ηλικία των τριών ετών και μετά ξεκινά το μαγικό ταξίδι του συμβολικού παιχνιδιού, όπου κάθε τι γύρω του αποκτά ζωή και συμμετέχει σε έναν εντελώς ξεχωριστό κόσμο που το παιδί δημιουργεί με τη φαντασία του. Το είδος αυτό το προτιμούν κυρίως τα παιδιά της προσχολικής αλλά και της βρεφικής και αυτό γιατί το παιδί μέσα από αυτό το είδος βλέπει την πραγματικότητα όπως αυτό επιθυμεί. Με το συμβολικό παιχνίδι το παιδί έχει την ευκαιρία να ζήσει μια σειρά από εκπληκτικές εμπειρίες, οι οποίες το συνεπαίρνουν και το ενθουσιάζουν παρόλο που συμβαίνουν αποκλειστικά και μόνο στη φαντασία του. Το συμβολικό παιχνίδι παρουσιάζεται σε μία περίοδο της συμβολικής νοημοσύνης του παιδιού. Στην προσπάθειά του να αντιληφθεί την πραγματικότητα και να ξεφύγει από αυτήν το καταφέρνει μέσω του συμβολικού παιχνιδιού. Είναι δηλαδή για το παιδί σαν μια δύναμη που μπορεί να του δίνει ώθηση να ξεπεράσει τα εμπόδια και τις δυσκολίες της πραγματικότητας.

Χαρακτηρίζεται ως ατομικό παιχνίδι, κατά την εκτέλεση του οποίου το παιδί αποδίδει φανταστικές ιδιότητες σε ένα αντικείμενο ή παίζοντας διάφορους ρόλους προσποιούμενο κάποιο άλλο πρόσωπο. (Γέρου, 1984)

4.2.8 Το παιχνίδι ισορροπίας

Στα παιχνίδια ισορροπίας ο σημαντικότερος παράγοντας είναι η προσοχή που πρέπει να δείξουν τα παιδιά και πιο συγκεκριμένα η μυϊκή. Στα παιχνίδια ισορροπίας τα παιδιά πρέπει να αποφεύγουν το πέσιμο και να συνδέουν προτάσεις και κινήσεις.(Κάππας,2005)

4.2.9 Το παιχνίδι μνήμης

Τα παιχνίδια είναι μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης και των άλλων γνωστικών δεξιοτήτων. Έτσι λοιπόν σημαντικό ρόλο παίζουν και τα παιχνίδια μνήμης σε αυτή την ηλικία. Παίζοντας ένα παιχνίδι που το παιδί είναι αναγκασμένο να χρησιμοποιήσει τη μνήμη του αναπτύσσεται όχι μόνο νοητικά αλλά και πνευματικά.(Αντωνιάδης,1994)

4.2.10 Το παιχνίδι της άσκησης

Το παιχνίδι της άσκησης, το οποίο ανήκει στα λειτουργικά παιχνίδια λόγω της σημασίας του για την ψυχοσωματική εξέλιξη του παιδιού. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει βιολογική σημασία για το παιδί, αφού ασκεί τα όργανα και τις λειτουργίες του. Μέσω αυτού του είδους, οι σωματικές κινήσεις συμβάλλουν στη λειτουργική άσκηση του σώματος και των μελών του παιδιού. Το παιχνίδι της άσκησης, αρχικά εκδηλώνεται με κινητικές και απλές φωνητικές εκδηλώσεις και σιγά-σιγά το παιδί συνδυάζει τις απλές κινήσεις με τη χρήση διάφορων αντικειμένων του εξωτερικού χώρου. Το παιδί εκτελεί επαναληπτικές ασκήσεις του σώματος με τη χρήση, συνήθως, υλικών παιχνιδιών. Επιτυγχάνεται μέσω του παιχνιδιού της ασκήσεως, ο πληρέστερος συντονισμός των μυών του παιδιού, ο έλεγχος του περιβάλλοντος του και η ορθότερη ερμηνεία των αισθητηρίων δεδομένων.

Η τεχνική εκτέλεση του παιχνιδιού δεν αποτελεί προϋπόθεση ενασχόλησης του παιδιού μ' αυτό, αλλά αντίθετα το παιδί υποβοηθείται στην τροποποίηση των νοητικών του σχημάτων. (Αντωνιάδης,1994)

4.2.11 Το μιμητικό παιχνίδι

Στα μιμητικά παιχνίδια τα παιδιά μιμούνται οτιδήποτε τα περιβάλλει, αλλά κυρίως τη συμπεριφορά της ζωής των ενηλίκων. Έχει μεγάλη σημασία το μιμητικό παιχνίδι στη ζωή του παιδιού, γιατί δεν μπορεί να ξεχωρίσει το φανταστικό από το πραγματικό και έχει την ικανότητα να ταυτίζεται απόλυτα με το πρόσωπο το οποίο υποδύεται.

4.2.12 Το θεατρικό παιχνίδι

Μέσα από το παιχνίδι μπορούμε να φέρουμε το παιδί σε κάποια επαφή με την τέχνη και ιδιαίτερα με το θέατρο. Το παιχνίδι είναι ένα μέσο οικείο για το παιδί και αποτελεί ένα τρόπο προσέγγισης του παιδιού με την τέχνη. Μόνο μέσω του παιχνιδιού το παιδί μπορεί να διοχετεύσει τη βαθιά παρόρμηση που έχει για εσωτερική έκφραση και συμμετοχή στα κοινά. Το παιδί παίζοντας ερμηνεύει κάποιο ρόλο και ερμηνεύοντας αυτό το ρόλο ανακαλύπτει καινούριους τρόπους έκφρασης και πληροφόρησης. Μέσω του θεατρικού παιχνιδιού, το παιδί έχει τη δυνατότητα ελεύθερης έκφρασης, και μπορεί να ανακαλύπτει καινούριους τρόπους σχέσης και έκφρασης που το βοηθάνε να επικοινωνήσει με το περιβάλλον του. Το θεατρικό παιχνίδι λοιπόν, κινείται σε επίπεδα ψυχολογικά, κοινωνικά, εκπαιδευτικά καθώς και καλλιτεχνικά. Αυτό που κάνει ξεχωριστό το θεατρικό παιχνίδι είναι ότι τις περισσότερες φορές το θέμα το καθορίζουν τα ίδια τα παιδιά. Στήνουν το σκηνικό, επιλέγουν το χώρο δράσης, μεταμφιέζονται και παίρνουν τους ρόλους που θέλουν. (Κουρετζής,2008)

4.2.13 Το μουσικό παιχνίδι

Τα μουσικά παιχνίδια μπορούμε να πούμε ότι είναι δραστηριότητες που οργανώνονται για ψυχαγωγικούς και ψυχοκινητικούς σκοπούς τα οποία περιέχουν κίνηση και μουσική. Αυτά τα παιχνίδια εξυπηρετούν βέβαια πάντα και κοινωνικούς σκοπούς, συμβάλλουν δηλαδή στην κοινωνικοποίηση των παιδιών εφόσον ο ρόλος του άλλου είναι σημαντικός, και χωρίς να συνεργαστεί δεν μπορεί να παίξει. Ένα μουσικό παιχνίδι έχει δομή πάντα, δηλαδή αρχή, μέση και τέλος. Σημαντικό είναι να γνωρίζουμε ωστόσο, ότι για ένα μουσικό παιχνίδι δεν είναι απαραίτητο να έχουμε μουσική. Μπορεί να έχουμε μόνο ήχους κάτι που είναι αρκετά διασκεδαστικό για τα παιδιά. Επίσης πρέπει να γνωρίζουμε ότι δεν

Ξεκινάμε απότομα δίνοντας οδηγίες στα παιδιά. Ξεκινάμε με μια αφόρμηση, δηλαδή εισαγωγή-προετοιμασία των παιδιών. Πριν παίξουμε προετοιμάζουμε τα παιδιά γι αυτό που θα ακολουθήσει διαβάζοντας καμιά φορά ένα παραμύθι, συζητώντας για το θέμα του παιχνιδιού στον κύκλο, γενικά με οποιοδήποτε τρόπο μπορούμε να προκαλέσουμε το ενδιαφέρον τους ώστε να εισαχθούν ομαλά στο παιχνίδι και να συμμετέχουν.(Κυνηγού- Φλάμπουρα,2006)

4.2.14 Το παιχνίδι δύναμης

Τα παιχνίδια δύναμης χαρακτηρίζουν περισσότερο τα αγόρια παρά τα κορίτσια και αυτό γιατί βρίσκουν την ευχαρίστηση στο να δοκιμάζουν τη δύναμή τους και να επιδεικνύουν το μπράτσο τους αρκετές φορές. Τα παιδιά έχουν την αόριστη επιθυμία να μιμούνται από νωρίς τους μεγάλους για αυτό και αρκετές φορές θα αναπαραστήσουν κάποιον μεγαλόσωμο και δυνατό ήρωα. Πρέπει να είμαστε πολύ προσεχτικοί σε αυτού του είδους τα παιχνίδια γιατί πολλές φορές τα παιδιά χτυπάνε άθελά τους.(Κάππας,2005)

4.2.15 Το παιχνίδι της προσοχής

Τα παιχνίδια προσοχής έχουν ως στόχο να κάνουν τα παιδιά πολύ παρατηρητικά, να διατηρούν δηλαδή την προσοχή τους και να μπορούν να δίνουν αμέσως απαντήσεις όταν τους ζητηθεί. Εάν έστω και ένα δευτερόλεπτο δεν προσέξουν τότε χάνουν.(Κάππας,2005)

4.2.16 Το παιχνίδι της επιδεξιότητας

Για την επιτυχία ενός παιχνιδιού επιδεξιότητας χρειάζεται καλή ευκινησία του σώματος σε συνδυασμό με ένα πνευματικό στοιχείο ώστε να προσαρμοστούν τα παιδιά σε κάποιο εξωτερικό αποτέλεσμα. Το στοιχείο αυτό λοιπόν είναι η κατεύθυνση των κινήσεων ή η κατάλληλη περίσταση από τις οποίες θα γίνουν. Η πρώτη μορφή είναι το σημάδεμα και σε αυτό ανταποκρίνονται σχεδόν όλα τα παιχνίδια με τη μπάλα. Μπορεί να σημαδέψουν τον αντίπαλό τους, να ξεφύγουν από το χτύπημα ή να αρπάξουν τη μπάλα στον αέρα. Παρόλο που τα περισσότερα φυσικά παιχνίδια όμως είναι για τα αγόρια, τα κορίτσια εκδηλώνονται πιο πολύ με την ευκινησία παρά με τη σωματική δύναμη.(Κάππας,2005)

4.2.17 Το παιχνίδι καρτερίας

Τα παιχνίδια καρτερίας τα οποία μπορεί να μοιάζουν με τα παιχνίδια δύναμης αλλά στην ουσία εισάγουν ένα ηθικό στοιχείο, που είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τα παιδιά, την επιμονή. Ορισμένα παιδιά θα εξακολουθήσουν να παίζουν μέχρι να εξαντληθούν οι δυνάμεις τους ενώ άλλα όταν θα κουραστούν τα αφήνουν αμέσως, επειδή έχουν λιγότερο θάρρος. Στο εξακολουθητικό τρέξιμο, που είναι τύπος του παιχνιδιού καρτερίας, το παιδί δεν δείχνει μόνο τη δύναμή του αλλά και την επιμονή του στις αντοχές που έχει.

4.2.18 Το παιχνίδι της πονηρίας

Τα παιχνίδια αυτά συνδέονται αρκετές φορές με τα παιχνίδια της κίνησης, προσθέτοντας όμως ένα νέο ενδιαφέρον που είναι η συμμετοχή της νοημοσύνης. Τέτοια παιχνίδια είναι το κρυφό ή παιχνίδια προσποίησης στα οποία τα παιδιά τις περισσότερες φορές προσποιούνται ή κάνουν τον αφηρημένο. (Κάππας,2005)

4.2.19 Το παιχνίδι ευκινησίας

Τα παιχνίδια ευκινησίας τα οποία βοηθάνε στην ανάπτυξη της ταχύτητας των κινήσεων καθώς και στην καλύτερη ευκαμψία των οργάνων .

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5^ο

ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

5.1 Οργάνωση γωνιών δραστηριοτήτων στο βρεφονηπιακό και παιδικό σταθμό.

Η διαμόρφωση του χώρου ενός βρεφονηπιακού και ενός παιδικού σταθμού, πρέπει να γίνεται σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες των παιδιών. Είναι αναγκαίο να προσφέρονται στα παιδιά ποικίλα ερεθίσματα, γεγονός που συμβάλλει στην ανάπτυξη της αυτονομίας τους.

Ένας τρόπος διαμόρφωσης του χώρου που δίνει πολλές εναλλακτικές στα παιδιά είναι η δημιουργία γωνιών.

"Γωνιές είναι κατάλληλα διαμορφωμένα λειτουργικά τμήματα μέσα στην τάξη, που διαχωρίζονται ευδιάκριτα το ένα από το άλλο και είναι εξοπλισμένα από διαφορετικό παιδαγωγικό υλικό, το οποίο εξυπηρετεί τη συγκεκριμένη δραστηριότητα που επιτελείται στη συγκεκριμένη γωνιά" (Καρτασίδου κ.σ, 2003, σελ. 77).

Οι γωνίες αυτές καλύπτουν μια σειρά από ανάγκες που είναι οι εξής:

- Συναισθηματικές ανάγκες: ικανοποιούνται μέσω της ενασχόλησης τους με τα αγαπημένα τους παιχνίδια και την αλληλεπίδρασή τους με άλλα παιδιά.
- Ανάγκη για κίνηση: Τα παιδιά μπορούν να κινούνται ελεύθερα στο χώρο, μέσα σε μια συγκεκριμένη γωνία ή από γωνία σε γωνία, αλλάζοντας αντικείμενο ενασχόλησης.
- Ανάγκη για παιχνίδι: Τα παιδιά έχουν ανάγκη από ευχαρίστηση και χαρά, δύο πράγματα που μπορεί να προσφέρει κυρίως, η ενασχόληση των παιδιών με το παιχνίδι.
- Ανάγκη για κοινωνικοποίηση: Τα παιδιά κυρίως μετά την ηλικία των δύο ετών, τους αρέσει και μπορούν να συνεργάζονται και να παίζουν ομαδικά με άλλα παιδιά.
- Ανάγκη για ηρεμία: Τα πολλά ερεθίσματα και ο θόρυβος που επικρατεί πολλές φορές σε ένα τμήμα, αναστατώνουν την ηρεμία και τη γαλήνη του παιδιού, το οποίο έχει την ανάγκη να "ησυχάσει" σε μια από τις γωνίες που θα του προσφέρει ηρεμία, όπως αυτή της βιβλιοθήκης.

- Ανάγκη για αυτονομία: Το παιδί επιλέγει από μόνο του με ποιά γωνία θα ασχοληθεί, τί παιδαγωγικό υλικό θα χρησιμοποιήσει και πώς. Έτσι, αναπτύσσει σημαντικά την πρωτοβουλία, την υπευθυνότητα και την αυτονομία του.
- Ανάγκη τοποθέτησης του εαυτού στο χώρο και στο χρόνο: Το παίξιμο ρόλων στη γωνία του κουκλόσπιτου, βοηθάει σημαντικά τα παιδιά να γνωρίσουν τον εαυτό τους αλλά και τους άλλους. Επίσης παιδιά που χρησιμοποιούν τα ίδια αντικείμενα συνεχώς είναι επειδή νιώθουν σιγουριά με αυτά και μπορούν να προσδιορίσουν καλύτερα την έννοια του χρόνου. Τα παιδιά κάνοντας συχνές εναλλαγές στις γωνίες, μπορούν να γνωρίσουν καλύτερα το χώρο που κινούνται.
- Ανάγκη για δημιουργικότητα και ανάπτυξη της φαντασίας: Το παιδί μέσα από πολλές γωνίες μπορεί να εκφράσει τις καλλιτεχνικές του τάσεις ή να αναπτύξει τη φαντασία του, όπως στη γωνία των εικαστικών ή της βιβλιοθήκης μέσα από την τροποποίηση μιας ιστορίας.
- Ανάγκη ικανοποίησης της έμφυτης περιέργειας: Μέσα από την γωνία της φυσικής ή της παρατήρησης, το παιδί μπορεί να εκφράσει απορίες του για διάφορα υλικά, ιδιότητες και σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ τους (Αυγητίδου, 2001).

5.2 Οργάνωση και τοποθέτηση γωνιών μέσα στο χώρο

Οι γωνιές τοποθετούνται στο δωμάτιο του παιχνιδιού. Σκοπός των γωνιών είναι να προσφέρουν στα παιδιά ένα χώρο οικειότητας και ασφάλειας, περιορίζοντας το αχανές και τεράστιο μέγεθος της αίθουσας (Αυγητίδου, 2001). Έτσι:

- Τα έπιπλα στις γωνιές πρέπει να είναι στο ύψος των παιδιών και να τοποθετούνται σε χώρο που δε κλείνουν πολύ το χώρο της αίθουσας, όπως για παράδειγμα κάτω από τα παράθυρα ή να χρησιμοποιούνται σαν διαχωριστικά άλλων γωνιών. Είναι καλό να επιτρέπεται η ελεύθερη μετακίνησή τους, εάν χρειαστεί.
- Το υλικό κάθε γωνιάς θα πρέπει να είναι τοποθετημένο χαμηλά σε προσβάσιμο σημείο για τα παιδιά. Είναι απαραίτητο τα υλικά να είναι τοποθετημένα με οργάνωση, ώστε να παρακινούν το παιδί τόσο να τα χρησιμοποιήσει, όσο και να τα τακτοποιήσει και το ίδιο, μετά τη χρήση τους. Τα υλικά θα πρέπει να είναι τοποθετημένα στη γωνιά που ταιριάζουν και να υπάρχει

δυνατότητα μετακίνησής τους σε άλλη γωνιά με την οποία υπάρχει συνεργασία μεταξύ τους.

- Διάφορα άχρηστα υλικά μπορεί να φανούν χρήσιμα σε κάθε γωνιά. Μεγάλα χαρτόκουτα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αποθηκευτικοί χώροι στη γωνιά φυσικής ή ως ράφια για το μπακάλικο. Τα παιδιά μέσα από τη συμμετοχή τους στη διαδικασία αυτή, αναπτύσσουν το ενδιαφέρον τους για τα υλικά αλλά και για τις γωνιές. Έτσι μπορούν να εξοπλιστούν οι γωνιές ανέξοδα και απλά (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

- Οι γωνιές διακρίνονται σε μόνιμες και ευκαιριακές. Οι μόνιμες είναι αυτές που λειτουργούν καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου και οι ευκαιριακές είναι αυτές που λειτουργούν για μικρότερο χρονικό διάστημα. Η διάρκεια τους εξαρτάται από την ηλικία των παιδιών, το ενδιαφέρον τους, την εποχή, το χρόνο αλλά και το παιδαγωγικό υλικό που είναι διαθέσιμο.

- Οι γωνιές θα πρέπει να προσαρμόζονται στην ηλικία των παιδιών. Παιδιά μεγαλύτερα του ενός έτους μπορούν να παίξουν πιο εύκολα σε μια γωνιά απ ό τι παιδιά μικρότερης ηλικίας. Βέβαια τα υλικά που θα χρησιμοποιούνται, θα πρέπει να ανταποκρίνονται στην ηλικία των παιδιών.

5.3 Η γωνιά της μουσικής.

Είναι από τις σημαντικότερες γωνιές του παιδικού σταθμού. Το παιδί χαίρεται πολύ να συμμετέχει σε αυτή τη γωνιά γιατί έρχεται σε επαφή με την κίνηση και τον ήχο. Για τη δημιουργία αυτής της γωνιάς, πρέπει να υπάρχει αρκετός χώρος ώστε τα παιδιά να μπορούν να χορεύουν, μια μοκέτα για να ξαπλώνουν, μπάλες και μουσικά όργανα, όπως ταμπουρίνα, ντέφια, πνευστά, τύμπανα, κουδουνάκια και άλλα μουσικά όργανα.

Στόχοι της γωνιάς της μουσικής είναι:

- Δημιουργία κινήτρων για τραγούδι και χορό.
- Ανάπτυξη ακουστικής αντίληψης.
- Απόκτηση μουσικής παιδείας και μουσικών εννοιών.
- Δημιουργική ελεύθερη έκφραση.

- Ενίσχυση κινητικής, γλωσσικής, νοητικής, συναισθηματικής ανάπτυξης του παιδιού.
- Μίμηση χορευτικών κινήσεων και ήχων (Καρτασίδου, κ.σ, 2003).



5.4. Η γωνιά εικαστικών

Η γωνιά των εικαστικών περιλαμβάνει δραστηριότητες που σχετίζονται με τη ζωγραφική, την πλαστική και τις κατασκευές. Τα παιδιά μπορούν να κολλάνε, να διπλώνουν, να κόβουν με ψαλίδι, να ζυμώνουν. Επομένως μέσα από τη γωνιά αυτή τα παιδιά αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους, αλλά εκφράζουν και τα συναισθήματα τους βλέποντας και τα ίδια τις δυνατότητές τους μέσα από τις δραστηριότητες.

Οι στόχοι της γωνιάς των εικαστικών είναι οι εξής:

- Ενίσχυση αυτοεκτίμησης και αυτοπεποίθησης
- Ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας
- Βελτίωση παρατηρητικότητας
- Καλλιέργεια αισθητικής αγωγής
- Ανάπτυξη κοινωνικοποίησης (Καρτασίδου, κ.σ, 2003).



5.5 Γωνιά μεταμφίεσης και κουκλοθέατρου

Η γωνιά μεταμφίεσης και κουκλοθέατρου αποτελεί μορφή ψυχαγωγίας για τα παιδιά. Η πρώτη εξυπηρετεί δραστηριότητες που αφορούν τη δραματοποίηση και το συμβολικό παιχνίδι και η δεύτερη δραστηριότητες από την παιδική λογοτεχνία. Τη πρώτη γωνιά μπορούν να την κατανοήσουν ευκολότερα τα παιδιά νηπιακής ηλικίας, γι αυτό στα μικρότερα παιδιά αποφεύγονται τέτοιου είδους δραστηριότητες, αντιθέτως με την δεύτερη που αποτελεί μέρος ψυχαγωγίας τόσο για τα νήπια όσο για τα βρέφη.

Οι στόχοι της γωνιάς αυτής είναι οι εξής:

- Αισθητική καλλιέργεια του νηπίου.
- Έκφραση σώματος, προσώπου και φωνής.
- Αντίληψη του κουκλοθέατρου.
- Ψυχαγωγία.
- Ενίσχυση ομαδικότητας, φαντασίας και δημιουργικότητας.
- Γλωσσική και γνωστική ανάπτυξη. (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

5.6 Η γωνιά της κουζίνας

Είναι μια μεγάλη γωνιά, όπου τα ίδια τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν και μόνα τους. Σκοπός της είναι να φέρει το παιδί σε επαφή με την οργάνωση και τη διεκπεραίωση δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τη λειτουργία του νοικοκυριού. Εδώ τα παιδιά παίζουν μιμητικά παιχνίδια, εφόσον τους δίνει την ευκαιρία να μάθουν ποικίλα πράγματα όπως να πλένουν πιάτα, να φτιάχνουν φαγητά, να τακτοποιούν ποτήρια, να μαγειρεύουν.

Ο αριθμός των ομάδων που συμμετέχουν στη γωνιά αυτή θα πρέπει να είναι περιορισμένος. Μπορούν να συμμετέχουν τόσο αγόρια, όσο και κορίτσια όπου θα αναπτύσσουν διάλογο και συζήτηση μεταξύ τους (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

Στόχοι της γωνιάς της κουζίνας είναι:

- Εκπαίδευση του παιδιού σε προ-μαθηματικές έννοιες (φτιάχνοντας μια συνταγή)
- Ανάπτυξη της γεύσης και της όσφρησης.
- Προσανατολισμός στην υγιεινή διατροφή.
- Εξασφάλιση συνθηκών υγιεινής και καλής χρήσης τροφίμων και σκευών.
- Εκμάθηση επαγγελμάτων που σχετίζονται με την κουζίνα (ζαχαροπλάστης, μάγειρας).
- Κοινωνικοποίηση.
- Ανάπτυξη πειθαρχίας και τάξης.



5.7 Η γωνιά του οικοδομητικού υλικού

Η γωνιά του οικοδομητικού υλικού, δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να συνεργάζονται, να εξασκούν την λεπτή και αδρή κινητικότητά τους, να αναπτύσσουν την λογικό-μαθηματική τους σκέψη.

Οι κυρίως στόχοι της γωνιάς αυτής είναι:

- ανάπτυξη ψυχοκινητικής άσκησης
- ανάπτυξη οπτικοκινητικού συντονισμού
- ανάπτυξη δημιουργίας και αυτό-έκφρασης
- καλλιέργεια προφορικού λόγου
- καλλιέργεια κρητικής σκέψης (Καρτασίδου κ.σ, 2003).



5.8 Η γωνιά παιδαγωγικού υλικού.

Κάθε βρεφονηπιακός σταθμός πρέπει να διαθέτει τη γωνιά αυτή. Στη γωνιά αυτή περιέχεται παιδαγωγικό υλικό όπως: πάζλ, παιχνίδια μνήμης ή συναρμολόγησης, ντόμινο, τα οποία είναι είτε αγορασμένα από το παιδικό ή τους γονείς, είτε φτιαγμένα από τη νηπιαγωγό και τα παιδιά. Σκοπός της γωνιάς αυτής είναι η ανάγκη των παιδιών για μάθηση (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

Οι στόχοι της γωνιάς του παιδαγωγικού υλικού είναι:

- διεύρυνση της σκέψης.
- ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας.
- καλλιέργεια μνήμης και προσοχής.
- ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας.
- καλλιέργεια δεξιοτήτων.
- νοητική ανάπτυξη. (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

Η γωνιά οικοδομικού υλικού είναι πολύ σημαντική για τη διανοητική ανάπτυξη του παιδιού γιατί το βοηθά να μάθει έννοιες όπως το βάρος, το μέγεθος, το σχήμα αναπτύσσοντας έτσι τη λογικο-μαθηματική του σκέψη (Παπανικολάου, Ρ., 1994. *Οργάνωση και Τακτοποίηση των Γωνιών στο Νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτης, σ.111.).



5.9 Η γωνιά της παρατήρησης και των ανακαλύψεων

Η γωνιά αυτή διοργανώνεται στα τμήματα κυρίως των μεγαλύτερων παιδιών. Σκοπός της γωνιάς αυτής είναι η ανακάλυψη φυσικών φαινομένων από τα ίδια τα παιδιά μέσα από την παρατήρηση, το πείραμα και την άσκηση. Ο χώρος αυτός, ενισχύει την οπτική αντίληψη, τη παραστατικότητα και την κριτική σκέψη των παιδιών μέσα από δραστηριότητες που τους προσφέρουν χαρά και τους κινούν το ενδιαφέρον. Τα παιδιά μαθαίνουν να συγκρίνουν και να εξερευνούν διάφορα αντικείμενα και φαινόμενα λεπτομερώς.

Στόχοι της γωνιάς των ανακαλύψεων είναι:

- Η ανακάλυψη απλών φυσικών φαινομένων
- Ενίσχυση οπτικής αντίληψης και παρατήρησης
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης
- Ενθάρρυνση ικανοτήτων εξερεύνησης και σύγκρισης
- Καλλιέργεια λογικό-μαθηματικής σκέψης (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

Το παιδί θα πρέπει να έχει το χρόνο να ανακαλύψει και να παρατηρήσει από μόνο του το αντικείμενο, πριν προχωρήσει στην επίλυση της απορίας του από την παιδαγωγό (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

5.10 Η φυσική γωνιά

Η γωνιά αυτή, είναι μία από τις πιο αγαπημένες των παιδιών, καθώς τα παιδιά αγαπάνε πολύ το περιβάλλον και τη φύση και θέλουν να μαθαίνουν όσα πιο πολλά μπορούν γι αυτά. Στόχος της γωνιάς αυτής λοιπόν, είναι τα παιδιά να ανακαλύψουν το περιβάλλον στο οποίο ζουν, να έρθουν σε επαφή με τις αλλαγές που συμβαίνουν σε αυτό και να μάθουν να το σέβονται.

Η γωνιά θα πρέπει να είναι φτιαγμένη σε μεγάλο χώρο που θα δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να παρατηρούν τα φυσικά αντικείμενα (Καρτασίδου κ.σ, 2003).

Οι στόχοι της γωνιάς αυτής είναι οι εξής:

- εμπλουτισμός γνώσεων και λεξιλογίου
- κατανόηση της εξέλιξης του χρόνου και των εποχών
- επαφή και γνωριμία με το φυσικό περιβάλλον
- απόκτηση σεβασμού προς το περιβάλλον



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6^ο

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗ ΒΡΕΦΙΚΗ ΕΩΣ ΤΗ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Τα βρέφη, από την αρχή κιόλας της ζωής τους, εξερευνούν το εξωτερικό τους περιβάλλον με το σώμα τους, όπως αναφέρει ο Σίγκμουντ Φρόιντ και η Μέλανι Κλέιν. Η μάθηση που προσαρμόζεται στην πορεία εξέλιξης του παιδιού, στην ηλικία και τις ικανότητες του, αποτελεί σπουδαιότατο μέσο αγωγής (Μετοχιανάκη, 2008). Ο άνθρωπος αρχίζει να μαθαίνει από την γέννηση του και μπορεί να αντιμετωπίζει τις ανάγκες που παρουσιάζονται προβλήματα σε όλες τις φάσεις του εξελικτικού του σταδίου.

Αρχικά ο πρώτος τρόπος του μωρού να παίζει είναι ανακαλύπτοντας το σώμα του, πιπιλίζοντας τα δάχτυλά του. Με αυτές τις αισθήσεις που προκάλεσε μόνο του στον εαυτό του κατά τύχη, θα προσπαθήσει να τις αναπαράγει εκούσια.

Αργότερα, στους επόμενους τρεις μήνες, οι ήχοι που εκπέμπει, οι θόρυβοι του στόματος του, τα λογάρια του, θα αποτελέσουν μια νέα έκπληξη για το μωρό. Όλα αυτά τα ηχητικά παιχνίδια είναι πρόδρομοι της ομιλίας. Έτσι, το μωρό αντιλαμβάνεται την επιρροή που έχει σε εκείνους που το περιβάλλουν, όταν χαμογελά. Μεγαλώνοντας υποβάλλει τον εαυτό προοδευτικά σε πιο δύσκολες δραστηριότητες.

Στην ηλικία των τεσσάρων μηνών, το μωρό αρχίζει να παίζει με το χέρι του και διάφορα αντικείμενα που του προκαλούν το ενδιαφέρον. Δεν εξαρτάται πλέον από το τυχαίο και γίνεται πιο ενεργητικό όσον αφορά τις συνθήκες του παιχνιδιού (Carvey, 1990).

Έπειτα, μετά τους έξι μήνες, το αντικείμενο (κουδουνίστρα, υφασμάτινη μπάλα) γίνεται μια πηγή απόλαυσης που του επιτρέπει να περιμένει τις παρεχόμενες από τη μητέρα του απολαύσεις (φαγητό, λόγια, χάδια). Σε αυτή την περίοδο, το μωρό καταφέρνει να κάνει τη διάκριση ανάμεσα στο αντικείμενο, τη μητέρα του και τον εαυτό του. Εξάλλου, στην ηλικία αυτή, έχει την ικανότητα να κάθεται, να μπουσουλάει και αρχίζει να μετακινείται. Μπορεί, λοιπόν, να παίζει με μαλακά

αντικείμενα, να τα σπρώξει, να τα δεχτεί. Τα αντικείμενα παίρνουν χαρακτήρα παιχνιδιού.

Γύρω στους οχτώ μήνες, εμφανίζεται το << **στάδιο του καθρέφτη**>>, όπως το όρισε ο Ζακ Λακάν. Αυτό το στάδιο σηματοδοτεί κινδύνους σημαντικών διαχωρισμών. Το μωρό αρχίζει να διακρίνει τον εαυτό του από την υπόλοιπη οικογένεια και τους ξένους. Το στάδιο αυτό του καθρέφτη αφήνει βεβαίως και χώρο για παιχνίδια. Το μωρό πετάει από την χαρά του προσπαθώντας να αιφνιδιάσει την εικόνα και παίζει με την έκπληξη αυτή. Αν δεν υπάρξουν προβλήματα σύνδεσης με τη μητέρα του, το μωρό δείχνει αισιόδοξο και διαθέσιμο για παιχνίδι με πλήρη ηρεμία. Το παιχνίδι δεν είναι πλέον υποκατάστατο αλλά και απόλαυση, όπως να αγγίζει, να βάζει στο στόμα του, να πετάει κάτι, να κοιτάει, να ακούει, να εξερευνά.

Υπάρχουν μερικές περιπτώσεις όπου το παιχνίδι δεν είναι παρά ένας τρόπος να αντισταθμιστεί κάτι που λείπει στο μωρό (έλλειψη προσοχής, υποστήριξης, τρυφερότητας). Το μωρό μπορεί να αναπτύξει σχέση εξάρτησης από ένα αντικείμενο, με την ελπίδα ότι αυτό θα καλύψει τις ανάγκες του, θα αναπληρώσει τη γονική ανεπάρκεια, έστω και αν αποκοπεί από τον εξωτερικό κόσμο. Ο πρώτος χρόνος ανάπτυξης του παιδιού, είναι καθοριστικός. Οι συνθήκες που θα συναντήσει το παιδί για τη ικανοποίηση μέσω του παιχνιδιού παγιώνονται κατά την διάρκεια αυτού του χρόνου.

Κατά την διάρκεια του πρώτου έως και τον δεύτερο χρόνο ζωής των παιδιών εμφανίζεται το **παιχνίδι άσκησης**, το οποίο ανήκει στα λειτουργικά παιχνίδια, λόγω της σημασίας του για την ψυχοσωματική εξέλιξη του παιδιού. Το παιχνίδι της άσκησης εκδηλώνεται αρχικά με απλές φωνητικές και κινητικές εκδηλώσεις , ενώ σε αυτό συνδυάζει προοδευτικά το παιδί απλές κινήσεις με τη χρήση διάφορων αντικειμένων του εξωτερικού κόσμου (Μετοχιανάκη, 2008). Το παιδί επαναλαμβάνει πολλές φορές μια δραστηριότητα, όπως συμβαίνει με τις ανακυκλωτικές αντιδράσεις (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης).

Η πρωτόγονη ικανότητα για μάθηση τελειοποιείται με αργό ρυθμό και μετά τον 1ο χρόνο έχοντας κατανοήσει την μονιμότητα των αντικειμένων εξερευνά τα πάντα, χρησιμοποιεί τη διασκεδαστική ασχολία «κρύβω- βρίσκω» και προτιμά παιχνίδια συναρμολόγησης (κύβους, στεφάνια, γεωμετρικά σχήματα και αυτοκινητάκια) που βοηθούν στην ανάπτυξη λεπτών κινητικών δεξιοτήτων. Όσο αφορά την αδρή κινητικότητα, παιχνίδια όπως ένα μετακινούμενο όχημα, θα το βοηθήσουν ώστε να αρχίσει να μετακινείται μόνο του.



Κάποια στιγμή τα βρέφη αρχίζουν ν' αντιμετωπίζουν ένα **αντικείμενο** σαν να ήταν κάτι άλλο. Ανακατεύουν τον «καφέ» τους με ένα κλαράκι και χτενίζουν την κούκλα τους με μια ειδική τσουγκράνα. Αυτού του είδους η συμπεριφορά ονομάζεται **συμβολικό παιχνίδι**, το παιδί δηλαδή μιμείται τη χρήση των αντικειμένων, τη συμπεριφορά των ενηλίκων καθώς και το παιχνίδι με τις κούκλες (Μετοχιανάκη, 2008). Το συμβολικό παιχνίδι είναι ατομικό και φανταστικό και συντελεί στην εξέλιξη του παιδιού και στην ανακάλυψη του Εγώ.

Την ίδια περίοδο που ξεκινάει το συμβολικό παιχνίδι, ξεκινάει και η διαφοροποιημένη μίμηση, όπως αναφέρει και ο J. Piaget. Πίστευε ότι οι δύο διεργασίες συνδέονται και υποδηλώνουν την ίδια υποκείμενη αλλαγή των γνωστικών ικανοτήτων αποτελώντας, ουσιαστικά, δύο πλευρές του ίδιου αναπτυξιακού νομίσματος. Το παιδί, κατά την περίοδο αυτή, παίζοντας, δεν ενοχλείται από τη σκληρή πραγματικότητα της ζωής αλλά ζει αμέριμνο στον φανταστικό κόσμο της αυταπάτης (Κάππας, 2005). Ακόμα πίστευε ότι η μίμηση είναι στενά συνδεδεμένη με την αφομοίωση γιατί προσαρμόζει τη συμπεριφορά σε ότι βρίσκεται στο περιβάλλον και δεν διαμορφώνει τον κόσμο σύμφωνα με ήδη υπάρχοντα εσωτερικά σχήματα, όπως κάνει το παιχνίδι. Στις αρχές του 2ου έτους της ζωής, το συμβολικό παιχνίδι γίνεται όλο και πιο σύνθετο.



Έπειτα, κατά τη διάρκεια του τρίτου χρόνου, εμφανίζεται το **παραστατικό παιχνίδι**. Σε αυτόν τον τύπο παιχνιδιού, ανήκουν και οι μεταμφιέσεις, οι μαριονέτες και το κουκλοθέατρο. Μέσω του παραστατικού παιχνιδιού, ξαναζεί τις χαρές και τις λύπες του, αντισταθμίζοντας και συμπληρώνοντας την πραγματικότητα μέσω της φαντασίας. Το παραστατικό –φανταστικό παιχνίδι παράγει τη συμβολική επικοινωνία

ενώ παίζοντας με τις λέξεις και την ομοιοκαταληξία επεκτείνεται το λεξιλόγιο, η γραμματική και η ταύτιση αντικειμένων- εννοιών (Carvey, 1990).

Επιπλέον, κατά την διάρκεια του τρίτου χρόνου, το παιδί συμμετέχει στο παιχνίδι με τα άλλα παιδιά, αλλά μόνο ως παρατηρητής. Παίζει ανεξάρτητα, αλλά η δραστηριότητα που επιλέγει το φέρνει αβίαστα κοντά στα παιδιά. Παίζει με **παιχνίδια – αντικείμενα** που χρησιμοποιούν και τα άλλα παιδιά, αλλά όπως αυτό νομίζει χωρίς να παρεμβαίνει στις δραστηριότητες των άλλων παιδιών. Στην ηλικία των τριών χρόνων αγαπά να ζωγραφίζει με τα δάκτυλα, να παίζει με το νερό, τη λάσπη, την άμμο (οπτικό ερέθισμα), να παλεύει με τα άλλα παιδιά, να κάνει ποδήλατο και να το σπρώχνουν δυνατά όταν κάνει κούνια. Διαπιστώνεται ότι συγκεκριμένα παιχνίδια βοηθούν στην ολοκλήρωση ανάλογων αισθήσεων.

Τον τέταρτο χρόνο, εμφανίζεται το **συντροφικό παιχνίδι**, όπου το παιδί παίζει με τα άλλα παιδιά. Ανταλλάσσει μαζί τους παιχνίδια – αντικείμενα. Επίσης, συμμετέχει σε κοινές δραστηριότητες, στις οποίες όμως δεν υπάρχει σαφής διαχωρισμός ρόλων και κατανομή των εργασιών (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης).

Στη νηπιακή ηλικία, το παιχνίδι είναι καθαρά βιολογικό. Σε αυτή την ηλικία εμφανίζεται και λειτουργικό παιχνίδι και το παιχνίδι των κανόνων. Η μορφή αυτή, που αποτελεί την τελειότερη έκφραση του παιχνιδιού, διέπεται από καθορισμένους κανόνες. Με την εξέλιξη της ηλικίας το παιχνίδι αποκτά άρτια οργάνωση, όπου οι συμπαίκτες έχουν μεγαλύτερη αυτοπειθαρχία και συνηθίζουν αυτοβούλως να υποτάσσονται στους κανόνες του παιχνιδιού (Μετοχιανάκη, 2008). Το παιδί δοκιμάζει τις υπάρχουσες φυσικές και πνευματικές δυνατότητες και προσπαθεί να ανακαλύψει ευνοϊκές συνθήκες εξέλιξης τους, μέχρι να τις τελειοποιήσει. (Κάππας, 2005).

6.1 Επιλογή παιχνιδιών - Καταλληλότητα ανάλογα με την ηλικία

Τα παιδικά παιχνίδια – αντικείμενα θα πρέπει να καλύπτουν όλους τους τομείς ανάπτυξης και τις ανάγκες των παιδιών : τη σωματική, την κινητική, την κοινωνική και γλωσσική ανάπτυξη, την ανάπτυξη των αισθήσεων, την ανάπτυξη των λεπτών και αδρών χειρισμών, την ανάγκη τους για εξερεύνηση, πειραματισμό και δημιουργία και

την ανάγκη τους για να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους και να βρεθούν σε ένα κόσμο ξεχωριστό από αυτό των ενηλίκων.

6.1.1 Παιχνίδια για νεογέννητα έως βρέφη 1 έτους

Επιλέξτε ελαφρά παιχνίδια με ζωντανά χρώματα που έλκουν το βλέμμα, την ακοή και την αφή του παιδιού.

· Παιχνίδια για 0 έως 3 μηνών

1. Κουδουνίστρες
2. Παιχνίδια που όταν το μωρό τα πιέζει βγάζουν ήχο (μουσικά παιχνίδια)
3. Μαλακά παιχνίδια με έντονα χρώματα και σχήματα (Steven, Tanya, 2012)
4. Μόμπιλ
5. Άθραυστος καθρέφτης (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης).

· Παιχνίδια για 4 έως 5 μηνών

1. Βιβλία με μεγάλες εικόνες, από ύφασμα, πλαστικό ή πεπιεσμένο χαρτί
2. Μεγάλα ξύλινα ή πλαστικά κομμάτια
3. Δοχεία και κύπελλα
4. Μαλακά ζωάκια, κούκλες ή μπάλες, που να πλένονται
5. Παιχνίδια με εσοχές για τα δάχτυλα του μωρού (Steven, Tanya, 2012)
6. Φωτεινά, κινούμενα αντικείμενα, τα οποία δεν φτάνει όμως το μωρό
7. Πίνακες δραστηριοτήτων
8. Παιχνίδια που επιπλέουν στο μπάνιο
9. Κουβέρτες αφής ή ερεθισμάτων (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης).

· Παιχνίδια για 9 – 12 μηνών

1. Παιχνίδια που σπρώχνονται και τραβιούνται
2. Παιχνίδια όπου τα παιδιά προσπαθούν να ταιριάξουν τα χρώματα
3. Κύβοι μεγάλων διαστάσεων

4. Παιχνίδια που στοιβάζονται σε διάφορα μεγέθη, σχήματα και χρώματα
5. Παιχνίδια που ζουλιούνται
6. Μεγάλες κούκλες και μαριονέτες (Steven, Tanya, 2012).

6.1.2 Παιχνίδια για Βρέφη 1 έως 2 ετών

Τα παιχνίδια γι' αυτή την ηλικιακή ομάδα θα πρέπει να είναι ασφαλή και ικανά να αντέξουν την περιέργεια του νηπίου χωρίς να διαλυθούν.

- Βιβλία με μεγάλες εικόνες, από ύφασμα, πλαστικό ή πεπιεσμένο χαρτί (Steven, Tanya, 2012)
- Κούκλες γερής κατασκευής
- Παιδικά αυτοκίνητα
- Μουσικές πλατφόρμες
- Κομμάτια που μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο
- Παιχνίδια που σχηματίζουν στοιβες
- Παιχνίδια – τηλέφωνα (χωρίς καλώδια)
- Μουσικά όργανα
- Παπάκια για την μπανιέρα
- Πίνακας έκθεσης (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης)
- Παιχνίδια που προάγουν το μιμητικό παιχνίδι (παιχνίδι – μηχανή κουρέματος του γκαζόν, σκούπα κ.α.)
- Άθραυστοι καθρέφτες κάθε σχήματος και μεγέθους

6.1.3 Παιδιά 2 έως 5 ετών, προσχολικής ηλικίας

Τα παιχνίδια γι' αυτή την ηλικιακή ομάδα μπορούν να είναι δημιουργικά ή να μιμούνται τις δραστηριότητες των γονιών και των μεγαλύτερων παιδιών.

- Πάνινα ή χαρτονένια βιβλία (μεγάλες εικόνες, σύντομες και απλές ιστορίες)
- Παιχνίδια που στοιβάζονται
- Μαυροπίνακας και κιμωλία

- Τουβλάκια
- Μπογιές, μη τοξικές δαχτυλομπογιές (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009)
- Παιχνίδια που αποτελούνται από ένα σφυρί και μια επιφάνεια όπου το παιδί εφαρμόζει κομμάτια
- Παιχνίδια οικοκυρικών – πλαστικό σερβίτσιο τσαγιού (Τριανταφυλλόπουλος, 2006)
- Παιχνίδια εξωτερικού χώρου: κουτί με άμμο (με καπάκι), τσουλήθρα, κούνια, σπιτάκι
- Παιχνίδια – μεταφορικά μέσα
- Κασετόφωνο ή μαγνητόφωνο (μουσικά παιχνίδια)
- Απλά πάζλ με μεγάλα κομμάτια
- Ρούχα μεταμφίεσης (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009)
- Παιχνίδια - σκεύη κουζίνας
- Κουβαδάκι και φτυάρι για την άμμο (Νικολακάκη, κ.σ., χωρίς έτος δημοσίευσης)
- Αλληλοσυνδεόμενα τουβλάκια (Lego)
- Παιδικές εργαλειοθήκες
- Πλαστελίνη και πηλός.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7^ο

ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΒΡΕΦΙΚΗ ΕΩΣ ΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

7.1 Παιχνίδι και μάθηση.

“ Η μάθηση είναι απόκριση σε βιολογικά, πνευματικά, ψυχολογικά ή κοινωνικά κίνητρα, σε εξωτερικούς ή εσωτερικούς ερεθισμούς. Είναι μια ενεργητική πορεία, που οδηγεί, μέσα από την προσωπική εμπειρία και δράση, στην απόκτηση δεξιοτήτων, έξεων, αντιλήψεων, πληροφοριών, εννοιών και κρίσεων . Και εάν οι εμπειρίες και οι έξεις που αποκτήθηκαν είναι ωφέλιμες, η μάθηση είναι θετική. Διαφορετικά, είναι αρνητική και βλαβερή ” (Κυριαζόπουλος, 1990, σελ. 19) .

“ Η μάθηση είναι μια από τις βασικές διαδικασίες μέσα από τις οποίες οι ατομικές εμπειρίες επηρεάζουν η αποτελούν μηχανισμούς ενεργοποίησης της ανάπτυξης. Η μάθηση είναι αποτέλεσμα εξωτερικών επιδράσεων και οδηγεί σε αλλαγές στη συμπεριφορά ” (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009, σελ. 44).

“ Η μάθηση είναι η μόνιμη αλλαγή στη συμπεριφορά, που προκύπτει από την εμπειρία και έχει ως αποτέλεσμα την ικανότητα του ανθρώπου να προσαρμόζεται στις απαιτήσεις του περιβάλλοντος. Η μάθηση είναι μια κοπιώδης διαδικασία άσκησης των ανώτερων γνωστικών λειτουργιών του ανθρώπου, που επιτρέπει την ψυχο - κοινωνική προσαρμογή ” (Μακρόγλου, και συνεργάτες, 2004, σελ. 36).

Ο J. Piaget αποσυνδέει τη μάθηση από τους ερεθισμούς και τις αντιδράσεις και τη θεωρεί ως αποτέλεσμα των συγκρούσεων της πνευματικής ωριμότητας με το φυσικό και το κοινωνικό περιβάλλον. Σύμφωνα με τον J. Piaget, η “μάθηση είναι μια συνεχής και αδιάκοπη πορεία”. (Κυριαζόπουλος, 1990, σελ. 18). Η μάθηση λοιπόν, κατά τα προσχολικά χρόνια είναι φυσική. Το παιδί έχει έμφυτη την ανάγκη για μάθηση και οι ενασχολήσεις του πρέπει να στηρίζονται στην πραγματική ζωή και στα παιδικά διαφέροντα.

Δεν είναι ωφέλιμο κάθε είδος μάθησης, αλλά εκείνη που βοηθάει στην πρόσκτηση αρετών και στην απόκτηση κατάλληλων εφοδίων για τη ζωή. Σημασία έχει ακόμη ο τρόπος της μαθήσεως και όχι μόνο το περιεχόμενο αυτής. Ο σύγχρονος τρόπος

μάθησης, είναι η αυτενεργός μάθηση, η οποία βοηθάει στην ανάπτυξη πρωτοβουλίας και της δράσεως του μαθητή (Μετοχιανάκη, 2008).

Η μάθηση αναλύεται σε στάδια, κατά τα οποία επιτυγχάνεται η αλλαγή στη συμπεριφορά (Μακρόγλου, και συνεργάτες, 2004). Πρώτο στάδιο είναι η φάση της πρόσληψης. Σε αυτό το στάδιο προσλαμβάνουμε ένα ερέθισμα. Με άλλα λόγια, παρατηρούμε και ερμηνεύουμε μέσω της προσοχής και της αντίληψης κάτι που τραβάει την προσοχή μας. Έπειτα, ακολουθεί η φάση της απόκτησης της νέας συμπεριφοράς. Μέσα από άσκηση αποκτούμε την καινούργια δεξιότητα η οποία θα μας επιτρέψει μια νέα αντίδραση και προσαρμογή στις απαιτήσεις του περιβάλλοντος. Στην φάση της εναποθήκευσης, οι νεοαποκτηθείσες δεξιότητες συγκρατούνται μέσω των μνημονικών διεργασιών. Αυτή η φάση είναι σημαντική καθώς χωρίς τις μνημονικές λειτουργίες δεν γίνεται αναπαραγωγή καμίας γνώσης και μάθησης. Τέλος, η μάθηση ολοκληρώνεται κατά τη διάρκεια της φάσης της ανάκλησης, στην οποία εφαρμόζουμε την καινούργια δεξιότητα.

Η συστηματική μελέτη της διαδικασίας της μάθησης έχει πολύ μακρινή ιστορία. Σταθμό στην εξελικτική πορεία της αποτελούν οι προσπάθειες για τη δημιουργία μιας θεωρίας που θα ερμήνευε το φαινόμενο της μάθησης. Οι γνωστότερες θεωρίες για τη μάθηση είναι :

- Του Thorndike (1874 – 1949), ο οποίος διατύπωσε στους γνωστούς νόμους του Thorndike (νόμο του αποτελέσματος και της άσκησης). Και τις καινούργιες αρχές του (εξάρτηση, επέκταση του αποτελέσματος).
- Του Pavlov (1849 – 1936), κατά τον οποίο η συμπεριφορά του οργανισμού είναι μια ροή ενέργειας που διέπεται από ορισμένους κανόνες (αρχή ισορροπίας, αρχή ενεργητισμού, συγκέντρωσης, διέργεσης, επαγωγής, αγωγιμότητας, και σύνδεσης)
- Του ιδρυτή της ψυχολογίας της συμπεριφοράς, Watson (1878 – 1958).
- Του Guthrie (1886 – 1959).
- Του Skinner (1904), την αντανεκλαστική και ενεργό συμπεριφορά (Βοσνιάδου, 2001).



Αυθόρμητα, φυσικά και αβίαστα, το παιδί έρχεται σε επαφή με τα αντικείμενα του περιβάλλοντος και αυτο-εκπαιδύεται. Το παιδί ως γνωστόν, *«Είναι ένα όν ενεργητικό, που η δράση του ορίζεται από το νόμο του ενδιαφέροντος ή της ανάγκης»* (Κάππας, 2006, σελ. 51). Το παιδί έχει τις δικές του διανοητικές και ηθικές δομές και ιδιαίτερα στάδια ανάπτυξης.

Επίσης, για την διαμόρφωση και την εφαρμογή της διδακτικής μεθόδου κάθε παιδαγωγού, πρέπει να ληφθούν υπόψη κάποιοι παράγοντες της μάθησης. Οι παιδαγωγοί θα ήταν καλό να προσαρμόσουν αυτούς τους παράγοντες στις τοπικές και χρονικές περιστάσεις. Για την επιτυχημένη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων στον βρεφονηπιακό σταθμό, απαιτείται η τήρηση ορισμένων θεμελιακών αρχών. Οι κυριότερες αρχές είναι οι εξής : Η εποπτεία (Pestalozzi), η κατασκευή (Froebel), και η αυτενέργεια (Rousseau, Pestalozzi, Froebel).

Ως μάθηση δεν εννοούμε μόνο την πείρα που αποκτά ο μαθητής κατά τη διδασκαλία των διαφόρων μαθημάτων, αλλά και αυτή που αποκτά πέραν της διδασκαλίας (Μετοχιανάκη, 2008). Το πιο σημαντικό μέσο της μάθησης είναι το παιχνίδι και η ευχάριστη εσωτερική διάθεση. Η αυτο-μόρφωση αυτή ακολουθεί μια πορεία, που αποτελείται από τρία στάδια. Κατά το πρώτο στάδιο, το παιδί χρησιμοποιεί τις αισθήσεις του. Στο δεύτερο ακολουθεί η επεξεργασία με την διανόηση και στο τρίτο το αξιοποιεί χρησιμοποιώντας το στη ζωή. Ως ανώτερο επίπεδο μάθησης, χαρακτηρίζεται η «παιγνιώδη μάθηση», όπως αναφέρει και ο Scheuerl (Πανταζής, 2004). Η μάθηση η οποία επιτυγχάνεται μέσα από το παιχνίδι, θεωρείται ως μια δοκιμαστική χρήση, άσκηση και εξάσκηση, μια μη ολοκληρωμένη προκαταρκτική μορφή της «κύριας μάθησης». Τονίζεται ιδιαίτερα η σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση, ως μορφή ζωής ή μορφή τέχνης. Ο Twellmann αποδίδει αυτή τη σχέση λέγοντας πως πρέπει να μάθει κανείς κάτι, για να μπορεί να παίξει. Δεν υπάρχει δημοσίευση που να σχετίζεται με το παιχνίδι και να μην υποστηρίζει την άποψη πως **«όλα τα παιχνίδια είναι συγχρόνως και μάθηση»** (Πανταζής, 2004).

Επίσης, η σχέση ανάμεσα στη διαδικασία του παιχνιδιού και της μάθησης αποδίδεται με ένα τριπλό τρόπο. Αναλυτικότερα: για να παίξει κανείς, πρέπει πρώτα να μάθει. Το παιχνίδι βοηθάει ώστε να κατανοηθεί σαφέστερα και να διασφαλιστεί αυτό που έχει μάθει κάποιος και η διαδικασία μάθησης τελειώνει με μια φάση στην οποία ό, τι έχει μάθει κανείς διασφαλίζεται κατά φορά στη διάθεση του με τη «μορφή παιχνιδιού».

Το παιχνίδι ενεργοποιεί σφαιρικά την προσωπικότητα του παιδιού, την οργανώνει και την πλαισιώνει στην πορεία του προς την ωριμότητα. Έχει όλες τις ιδιότητες ενός εργαλείου μάθησης, είναι δηλαδή ένα «φυσικό παιδαγωγικό μέσο» (Χατζηκαμάρη, 2004). Όμως, η ύπαρξη αυτών των ιδιοτήτων δε σημαίνει πως το παιχνίδι αποτελεί συνέχεια μια διαδικασία μάθησης. Στο αυθόρμητο παιχνίδι, οι διεργασίες αφομοίωσης και ταξινόμησης που χαρακτηρίζουν μια πραγματικά κατακτημένη γνώση, δεν είναι αυτονόητο ότι επιτελούνται σωστά από το παιδί. Οι διαδικασίες κοινωνικής μάθησης και συναισθηματικής ωρίμανσης την ώρα του παιχνιδιού κινδυνεύουν να εμπλακούν σε ατομικές ή διαπροσωπικές δυσκολίες, τις οποίες το παιδί δεν είναι πάντα σε θέση να ξεπεράσει μόνο του.

Ένα άλλο σημαντικό γεγονός, είναι η παιδαγωγική ποιότητα του παιχνιδιού, μέσω της εκπαιδευτικής επεξεργασίας και τη συνάρτηση με διαδικασίες αγωγής. Τα παιδιά πρέπει να ενισχύονται με σκόπιμες προσφορές παιχνιδιών και με την κατάλληλη διαφοροποίηση του χώρου στον οποίο παίζουν. Η επιλογή των παιχνιδιών είναι λιγότερο σημαντική, ένα αυτά στοχεύουν στον ωφελμιστικό τρόπο συμπεριφοράς της καθημερινής ζωής, από το αν ανταποκρίνονται στις δημιουργικές δυνάμεις των παιδιών, ώστε αυτά να είναι σε θέση να διερευνούν τις δυνατότητές τους.

Είναι υποχρέωση και σκοπός της «καλής» παιδαγωγικής του παιχνιδιού να αποκαλύψει την πολυμέρεια του παιχνιδιού. «Για μια θεωρία παιχνιδιού ή για μια παιδαγωγική παιχνιδιού μπορεί πραγματικά να γίνει παραγωγικό (παράλληλα με τη συνειδητή μάθηση στην υπηρεσία του παιχνιδιού) μόνο εκείνο το είδος της ασυνείδητης μάθησης, το οποίο συμβαδίζει οπωσδήποτε με την προώθηση των παιχνιδιών» (Πανταζής, 2004, σελ. 22).

7.2 Παιχνίδι και ανάπτυξη.

Η ανάπτυξη ορίζεται ως “ οι μεταβολές που συντελούνται στις φυσικές και νευρολογικές δομές, τη συμπεριφορά και τα χαρακτηριστικά ενός ανθρώπου. Πρόκειται για αλλαγές διάρκειας που γίνονται προοδευτικά, με τρόπο συστηματικό και καθορισμένο, και τείνουν προς έναν ορισμένο σκοπό ” (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009, σελ. 25).

Η πορεία εξέλιξης του ανθρώπου, χωρίζεται σε διάφορες περιόδους ανάπτυξης, όπου παρουσιάζονται ορισμένα χαρακτηριστικά αναπτυξιακά γνωρίσματα (αναπτυξιακοί στόχοι, μορφές συμπεριφοράς, ικανότητες και δεξιότητες). Η πορεία της ανάπτυξης χωρίζεται στις εξής περιόδους : α) προγεννητική περίοδος (από τη σύλληψη ως τη γέννηση), β) νεογνική περίοδος (από τη γέννηση ως την 3^η εβδομάδα), γ) Βρεφική ηλικία (από τον 1^ο ως τον 18^ο μήνα), δ) Νηπιακή ηλικία (από τον 18^ο μήνα ως 3 ετών), ε) Πρώτη παιδική ή προσχολική ηλικία (από 3 1/2 ετών ως 6 ετών) (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009).

Η σύγχρονη ψυχολογία του παιδιού βλέπει την ανάπτυξη να προσδιορίζεται από τη δυναμική αλληλεπίδραση των κληρονομικών και περιβαλλοντικών παραγόντων από τη στιγμή της σύλληψης. Η σχέση των δυο αυτών παραγόντων είναι πολλαπλασιαστική δηλαδή, οι γενετικές δομές προϋπάρχουν και δραστηριοποιούνται μόνο κάτω από την επίδραση των κατάλληλων περιβαλλοντικών συνθηκών. Τονίζεται, επίσης ο σημαντικός ρόλος των πολιτισμικών επιδράσεων που θέτουν το πλαίσιο για την ανάπτυξη όπως επίσης και το γεγονός ότι το παιδί είναι περισσότερο ενεργό παρά παθητικό στοιχείο στην αναπτυξιακή του πορεία.

Όσο αφορά την ανάπτυξη του παιδιού, πολλοί θεωρητικοί κάνουν το σφάλμα να μη λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες του παιδιού, που περιλαμβάνουν οτιδήποτε αποτελεί κίνητρο για δράση. Τα παιδιά, παίζοντας ικανοποιούν τις ανάγκες τους (Vygotsky, 2000). Η ανάπτυξη του παιδιού περιγράφεται με την ανάπτυξη των διανοητικών του λειτουργιών : κάθε παιδί αντιμετωπίζεται σα θεωρητικός που μεταβαίνει από το ένα επίπεδο στο άλλο και χαρακτηρίζεται από ένα υψηλό ή χαμηλό επίπεδο πνευματικής ανάπτυξης. Εάν κατά τα σχολικά χρόνια δεν αναπτύσσονται οι μη άμεσα πραγματοποιήσιμες ανάγκες, δε θα υφίστατο παιχνίδι,

αφού το παιδί ανακαλύπτει το παιχνίδι όταν αρχίζει να βιώνει απραγματοποίητες τάσεις.

Στον ψυχισμό του παιδιού προσχολικής ηλικίας, συμβαίνουν σημαντικές αλλαγές μέσω του παιχνιδιού. Αυτές οι αλλαγές προετοιμάζουν το έδαφος για τη μετάβαση του παιδιού σε ένα νέο επίπεδο ανάπτυξης (Αυγητίδου, 2001). Με το παιχνίδι, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να κατακτούν ιδέες και να φέρουν σε πέρας πράξεις περισσότερο εξελιγμένες από όσο θα τους ήταν εφικτό σε καταστάσεις εκτός παιχνιδιού, δηλαδή, το παιδί αυξάνει τις απαιτήσεις από τον εαυτό του και με αυτό τον τρόπο μεταφέρεται στη ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης.

Η συμπεριφορά του παιδιού στο παιχνίδι, είναι αντίθετη σε σχέση με τις καθημερινές καταστάσεις. Στο παιχνίδι, η δράση υποτάσσεται στο νόημα, ενώ στην πραγματικότητα η πράξη κυριαρχεί στο νόημα. Ο Koffka θεωρεί το παιχνίδι σαν τον άλλο κόσμο του παιδιού. Ένα συγκεκριμένο αντικείμενο έχει άλλο νόημα στο παιχνίδι και άλλο έξω από αυτό (Vygotsky, 2000). Στον κόσμο του παιδιού κυριαρχεί η πραγματικότητα του παιχνιδιού, ενώ στον κόσμο των ενήλικων είναι η σοβαρή πραγματικότητα. Η φανταστική φύση του παιχνιδιού μεταφέρεται και στη ζωή.

Υπάρχουν διάφορες απόψεις σχετικά με αυτό το θέμα, καθώς το παιχνίδι δεν είναι η κυρίαρχη μορφή της παιδικής δραστηριότητας. Το παιχνίδι δεν αποτελεί το μοναδικό είδος δραστηριότητας στην προσχολική ηλικία. Αντιθέτως, άλλη άποψη που δόθηκε, είναι πως το παιχνίδι δημιουργεί μια ζώνη επικείμενης ανάπτυξης. Η υποταγή στους κανόνες είναι αδύνατη στη ζωή, ενώ στο παιχνίδι γίνεται δυνατή. Τα παιδιά οργανώνουν ελεύθερα το παιχνίδι τους επιλέγοντας το θέμα, την ώρα, τον τρόπο και τον τόπο. Ωστόσο, το παιχνίδι εξελίσσεται σύμφωνα με βήματα, κριτήρια και κανόνες που είναι απαραίτητοι. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί ξεπερνάει το μέσο όρο της ηλικίας του. Το παιχνίδι αποτελεί μια μέγιστη πηγή ανάπτυξης (Αυγητίδου, 2001).

Κατά την διάρκεια της προσχολικής ηλικίας, θεωρείται πως η δράση στη σφαίρα φαντασίας, η δημιουργία των εκούσιων προθέσεων και των σχεδίων της πραγματικής ζωής, των εκούσιων κινήτρων, μέσω του παιχνιδιού αποτελούν ένα υψηλό επίπεδο ανάπτυξης. Μέσα από διάφορες δραστηριότητες που απασχολείται το παιδί, εξελίσσεται ουσιαστικά. Το παιχνίδι είναι μια κυρίαρχη δραστηριότητα που καθορίζει την ανάπτυξη του παιδιού και παίζει σημαντικό ρόλο στη γνωστική, σωματική, κοινωνική και συναισθηματική εξέλιξη του παιδιού καθώς και στην ανάπτυξη του λόγου.

Η ανάπτυξη αποτελεί την πρώτη φάση της εξέλιξης. Η ανθρώπινη ανάπτυξη μπορεί να πάρει διάφορες μορφές. Υπάρχουν, λοιπόν, τέσσερις τομείς ανάπτυξης : α) το βιοσωματικός - ψυχοκινητικός β) ο γνωστικός γ) ο ψυχοκοινωνικός δ)ο συναισθηματικός ε) και τέλος ο γλωσσικός τομέας. Καθώς μεταξύ τους υπάρχει μια συνεχής αλληλεπίδραση (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009).

Πρωταρχικό κίνητρο του παιχιδιού είναι η εσωτερική ανάγκη που νιώθει το παιδί για να χαρεί, να ψυχαγωγηθεί και να διασκεδάσει. Θέλει να χαρεί την ζωή με το παιχνίδι , αλλά με το παιχνίδι θέλει να γνωρίσει την ζωή. (Αντωνιάδης, 1994).

7.2.1 Ψυχο - κινητική ανάπτυξη.

Το παιδί καθώς μεγαλώνει, εξελίσσεται στον τομέα της κίνησης, της νόησης και του συναισθήματος. Κινητικά, αποκτά μεγαλύτερες δεξιότητες τόσο στην αδρή κινητικότητα, αρχίζοντας από το μπουσούλημα και περπατώντας όσο και στη λεπτή κινητικότητα με το να χρησιμοποιεί τον καρπό, την παλάμη και τα δάκτυλά του (Νικολακάκη, κ. ο., χωρίς έτος δημοσίευσης, σελ. 146).

“ Η κινητική ανάπτυξη είναι μία περιοχή έρευνας που μελετά τις προσαρμοστικές αλλαγές του παιδιού, στόχος των οποίων είναι η βελτίωση της κινητικής ικανότητας και αποδοτικότητα ” (Τραυλός, 1998, σελ. 9).

“ Η ψυχοκινητική ικανότητα ορίζεται ως η δυνατότητα που έχει το άτομο να εκτελεί κινητικές δεξιότητες με μέγιστο βαθμό βεβαιότητας, καταναλώνοντας την ελάχιστη δυνατή ενέργεια σε όσο το δυνατό μικρότερο χρονικό διάστημα ” (Τραυλός, 1998, σελ. 8 - 9).

Καθώς το σώμα αναπτύσσεται και ωριμάζει, παρατηρούμε ανάπτυξη και αλλαγές στις ικανότητες και το συντονισμό των κινήσεων του σώματος. Αρχικά, οι κινήσεις του εμβρύου είναι μαζικές και έπειτα στο νεογέννητο γίνονται μερικές και εξειδικευμένες. Έτσι, οι κινήσεις του βρέφους παύουν να περιλαμβάνουν πληθωρική μυϊκή δράση και εντοπίζονται σταδιακά μόνο στους απαραίτητους μύες.

Οι εκούσιες και σκόπιμες κινήσεις του σώματος ή ορισμένων μερών του ονομάζονται κινητικές δεξιότητες, οι οποίες χωρίζονται σε δυο ομάδες, την αδρή και τη λεπτή κινητικότητα. Όσο αφορά την αδρή κινητικότητα, είναι οι κινητικές δεξιότητες που περιλαμβάνουν τους μεγάλους μύες των βραχιόνων, του κορμού και των ποδιών. Η λεπτή κινητικότητα αφορά τις κινητικές δεξιότητες που περιλαμβάνουν μικρότερους μύες των δαχτύλων.

Μέρος των αδρών κινήσεων, όπως η ικανότητα του παιδιού να κάθεται μόνο του, να στέκεται όρθιο, είναι στενά συνυφασμένες με την ωρίμανση. Το παιδί αναπτύσσεται και ακολουθεί μια εξελικτική πορεία μέσα από μια προοδευτική αλληλουχία κινήσεων (Δημητρίου – Χατζηγεοφύτου, 2009).



Βέβαια, υπάρχουν μεγάλες διαφορές στο ρυθμό ψυχοκινητικής ανάπτυξης από παιδί σε παιδί, οι οποίες είναι απόλυτα φυσιολογικές. Έτσι, δεν είναι ανησυχητικό αν διαπιστωθεί ότι σε αντίστοιχη ηλικία το παιδί μιας φίλης ή ακόμη και το δίδυμο αδελφάκι του παιδιού έχει διαφορετική συμπεριφορά.

Παλαιότερα θεωρήθηκε ως δεδομένο ότι οι διάφορες κινητικές ικανότητες του παιδιού ήταν καθαρά θέμα ωρίμανσης και ότι η εμπειρία δε διαδραμάτιζε κανένα απολύτως ρόλο. Πάνω στην άποψη αυτή στηρίχθηκε και η ιδέα της μαθησιακής ετοιμότητας. Σήμερα υπάρχει μια μεταστροφή και οι επιστήμονες διερευνούν το ρόλο της εμπειρίας και τους τρόπους αλληλεπίδρασης της με την ωρίμανση στην ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων.

Σύμφωνα με τον Graham, η μάθηση των βασικών κινητικών δεξιοτήτων είναι καθοριστικής σημασίας, γιατί σχηματοποιεί τη βάση για την επιτυχία στις αθλητικές δεξιότητες κατά την διάρκεια της εφηβείας και της ενήλικης ζωής, τα μικρά παιδιά απολαμβάνουν τη μάθηση και όταν οι κινητικές δεξιότητες μαθευτούν διατηρούνται δια βίου (Ζαχοπούλου, 2009)

Κατά την διάρκεια της προσχολικής ηλικίας, τα παιδιά έχουν την ανάγκη για κίνηση. Αυτή η ικανοποίηση, της κίνησης, θεωρείται σημαντική για τη βιολογική ανάπτυξη και επηρεάζει αποφασιστικά τη γενική εξέλιξη των παιδιών. Μέσω της κίνησης, προάγεται η υγεία, η ενεργητικότητα και στα πλαίσια διαδικασιών μάθησης, αναπτύσσεται νοητικά και κοινωνικο-συναισθηματικά το παιδί.

Το παιχνίδι είναι ένας τρόπος με τον οποίο δίνεται η ευκαιρία στο παιδί να εξερευνήσει τον κόσμο του από «πρώτο χέρι». Το παιχνίδι είναι ελεύθερο και αυθόρμητο. Το παιδί δεν έχει υποχρεώσεις όταν παίζει. Είναι διασκεδαστική και ευχάριστη ενασχόληση, είναι ελκυστικό και προσφέρει χαρά. Τα χαρακτηριστικά

αυτά υποδηλώνουν πως το παιχνίδι είναι προσωπικό, αυτοδύναμο και εμπεριέχει υψηλά ποσοστά κινήτρου και ευχαρίστησης, όταν επιτυγχάνεται ο στόχος.

Το παιδί απολαμβάνει τις ίδιες κινήσεις χωρίς απαραίτητα να καθοδηγείται από το σκοπό να μάθει κάτι. Ωστόσο με το παιχνίδι το παιδί αφομοιώνει τον κόσμο και τροποποιεί τα γνωστικά του σχήματα. Το παιχνίδι, επίσης, βοηθά στη βελτίωση του κινητικού συντονισμού, στην ενδυνάμωση του μυϊκού τόνου, στην ισορροπία και στον καλύτερο έλεγχο των κινήσεων, καθώς και στην ανάπτυξη του οπτικό - κινητικού συντονισμού. Καθώς συμπληρώνεται ο πρώτος μήνας της ζωής, το βρέφος είναι έτοιμο για το πρώτο του παιχνίδι, το οποίο του δίνει οπτικό – ακουστικά ερεθίσματα.

Ένα αρνητικό σημείο είναι πως ο χώρος κίνησης και παιχνιδιού των παιδιών που μεγαλώνουν σε πόλεις, περιορίζεται σημαντικά και δεν επιτρέπει στα παιδιά να αποκτήσουν εμπειρίες κίνησης. Όσο αφορά τα παιδιά που ζουν σε πόλεις δυστυχώς η φαντασία τους μειώνεται, αφού αντί να παίζουν κινητικά παιχνίδια, παρακολουθούν τηλεόραση με αποτέλεσμα όταν ξεκινήσουν το δημοτικό σχολείο παρουσιάζουν αδύνατη συμπεριφορά.

Στα νηπιαγωγεία όμως, καθώς και τους παιδικούς σταθμούς το παιχνίδι είναι ένα σημαντικό κομμάτι για την κινητική εξέλιξη, καθώς παίζει μεγάλο ρόλο στην προσέγγιση του παιδιού. Ο Jean Piaget την κινητική αυτή εξέλιξη την ονομάζει «φυσική γνώση». Τονίζει τον ρόλο φυσικής και νοητικής δραστηριότητας του παιδιού πάνω στα αντικείμενα, δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση στα παιχνίδια. Σπρώχνοντας, κυλώντας, πετώντας, τραβώντας, ζυγίζοντας τα παιχνίδια, το παιδί μπορεί να παρατηρεί τις αντιδράσεις των αντικειμένων στις δικές του αντιδράσεις. (Kamii, κ. ο. 1979)

7.2.2 Γνωστική ανάπτυξη.

“ Ο όρος γνωστική ανάπτυξη αναφέρεται στις μεταβολές που συμβαίνουν στις γνωστικές ικανότητες με την πάροδο της ηλικίας ” (Δημητρίου, Χατζηνεοφύτου, 2001, σελ. 320).

Αναλυτικότερα, αναφερόμαστε στο σύνολο των νοητικών δραστηριοτήτων ενός ανθρώπου σε ικανότητες με τις οποίες το άτομο γνωρίζει και κατανοεί τον κόσμο

γύρω του. Η γνωστική ανάπτυξη, προέρχεται κυρίως από : τη μελέτη των λειτουργιών της αντίληψης και της μάθησης, από πορίσματα μελετών του Jean Piaget, ο οποίος περιέγραψε τους τρόπους, τις στρατηγικές που χρησιμοποιούν τα παιδιά στις διάφορες ηλικίες για να λύσουν γνωστικά προβλήματα και από τα τεστ νοημοσύνης (Δημητρίου, Χατζηνεοφύτου, 2001).

Το πρώτο μέρος του εγκεφάλου που αναπτύσσεται, είναι εκείνο που ελέγχει τις αισθήσεις και την κίνηση. Το μέρος του εγκεφάλου που επεξεργάζεται την κίνηση συμμετέχει και αυτό στη μάθηση. Και ακριβώς γι' αυτό το λόγο το πρώτο είδος παιχνιδιού στο οποίο συμμετέχουν παιδιά βρεφικής και προσχολικής ηλικίας ονομάζεται «παιχνίδι- άσκηση». Ο τύπος αυτός παιχνιδιού πραγματοποιείται στο αισθητικό-κινητικό στάδιο ανάπτυξης. Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την επανάληψη ενεργειών με στόχο την κατανόησή τους, την πρόκληση αποτελεσμάτων και την απόκτηση νέων ικανοτήτων.

Από τον 18^ο μήνα της ζωής του βρέφους, η περίοδος χαρακτηρίζεται ως προσυλλογιστική ή προλογική. Σύμφωνα με τον J. Piaget, αυτό το αναπτυξιακό στάδιο χωρίζεται σε δύο περιόδους, της προ-εννοιολογικής (18 μηνών – 4 ετών) και της διαισθητικής σκέψης τεσσάρων με επτά (4 – 7) ετών. (Νικολακάκη, και συνεργάτες, χωρίς έτος δημοσίευσης). Αυτή τη περίοδο οι ορίζοντες του παιδιού διευρύνονται και ο κόσμος του εμπλουτίζεται μέσα από πειραματισμό και εμπειρίες.

Η σκέψη του νηπίου των 15 – 36 μηνών καθίσταται μεν ικανή να αναπαριστά, ενώ ταυτόχρονα είναι έκδηλος ο προλογικός της χαρακτήρας. Με την εμφάνιση της συμβολικής λειτουργίας το νήπιο μπορεί να δημιουργεί αυθαίρετες σχέσεις μεταξύ ενός αντικειμένου και μιας ιδέας που απέχει αρκετά από τις φυσικές ιδιότητες του αντικειμένου (Δημητρίου – Χατζηνεοφύτου, 2009).

Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί η σκέψη των παιδιών αποκαλύπτεται συχνά μέσα από το παιχνίδι, το οποίο εξ ορισμού αυθόρμητο, δεν εξυπηρετεί κανένα προκαθορισμένο σκοπό παρά μόνο την απόλαυση του παίχτη και διέπεται από τους δικούς του εσωτερικούς κανόνες. Έχουν δοθεί κατά καιρούς ποικίλες επεξηγήσεις για τους λόγους που παίζουν τα παιδιά.

Ένα μεγάλο μέρος των δραστηριοτήτων, που εμείς χαρακτηρίζουμε απλά σαν παιχνίδι, δεν είναι παρά η εφαρμογή πάνω σε αντικείμενα των γνωστικών σχημάτων, των τρόπων και μεθόδων έρευνας, που διαθέτει το παιδί (Κάππας, 2005). Το παιδί ενεργεί πάνω σε αντικείμενα και αντλεί γνώσεις από τον τρόπο με τον οποίο αυτά ανταποκρίνονται στις ενέργειές του. Με τα λειτουργικά ή κινητικά παιχνίδια όπου

προέρχονται από την επιθυμία κίνησης του παιδιού και την χαρά που αισθάνεται σε αυτή. Για παράδειγμα το παιχνίδι με την μπάλα δίνει χαρά με την κίνηση. Εξάλλου το παιδί, παίζοντας με πράγματα του περιβάλλοντος, μαθαίνει το μέγεθος, το βάρος, το χρώμα και το σχήμα των υλικών. Έτσι το παιχνίδι γίνεται ένας ενεργητικός τρόπος μάθησης, μια ενεργητική επικοινωνία με τον κόσμο. (Παπαδόπουλος, 1997)

Όσο αφορά το συμβολικό παιχνίδι, συμπίπτει με την εμφάνιση της συμβολικής λειτουργίας. Με το συμβολικό παιχνίδι, το νήπιο μπορεί να μιμείται πράγματα και γεγονότα που δεν είναι άμεσα παρόντα και να αναπαριστά ένα αντικείμενο που τυγχάνει να είναι απόν με ένα άλλο που υπάρχει. Οι εναλλαγές ανάμεσα στη πραγματικότητα και τη φαντασία που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι της προσποίησης, δίνουν στο παιδί την ευκαιρία να παίζει με το πραγματικό και το φανταστικό και να κατανοήσει καλύτερα τη διάκριση ανάμεσά τους (Κάππας, 2005).

Το παιχνίδι της προσποίησης είναι η πρώτη ένδειξη πρακτικής εφαρμογής της φαντασίας του παιδιού και χαρακτηρίζεται από επιστήμονες ως ένδειξη εξυπηρέτησης σημαντικών λειτουργιών της ανάπτυξης. Γύρω στο τέλος του 2^{ου} έτους της ζωής του παιδιού, διακρίνουμε τις πρώτες αναλαμπές. Έπειτα, εξελίσσεται ραγδαία και γύρω στην ηλικία των 4 ετών, το παιχνίδι της προσποίησης γίνεται δημιουργικό και περιλαμβάνει πράξεις προσποίησης, συνδυασμένες ή μια με την άλλη.

Στην ηλικία των τριών ετών κυριαρχεί το μοναχικό ή παράλληλο παιχνίδι, στο οποίο το παιδί χρησιμοποιεί πολύ χρόνο για να παρατηρήσει πως παίζουν τα άλλα παιδιά. Από το τέλος του τρίτου χρόνου η συμμετοχή στο παιχνίδι αυξάνεται. Το παιχνίδι τότε γίνεται μέσο επικοινωνίας και επίδοσης. Ήδη στην προσχολική ηλικία το παιδί δείχνει γνήσια τάση για επίδοση. Η χαρά της επιτυχίας συνοδεύεται κιόλας σε αυτή την ηλικία από την τάση να θέλει να κάνει κάτι μόνο του, για το οποίο νιώθει ιδιαίτερη ικανοποίηση και το δείχνει. Η μάθηση και η επίδοση έχουν ενδιαφέρον για αυτό, αν διατηρούν τουλάχιστον αρχικά το χαρακτήρα του παιχνιδιού, αν είναι δηλαδή αυθόρμητη και ευχάριστη η άσκηση και η ασχολία. (Παπαδόπουλος, 1997)

Τα συνθετικά ή δημιουργικά παιχνίδια, που αναφέρονται στο τυχαίο συνήθως δημιούργημα μιας οργανικά σκόπιμης δραστηριότητας του παιδιού(ως κίνησης και άσκησης), για παράδειγμα ζωγραφιές, κατασκευές με διάφορα υλικά, έτσι που μοιάζει με πραγματικό αντικείμενο. Γι' αυτό και αποκτά τότε το παιχνίδι σοβαρότητα για το παιδί, όπως άλλωστε κάθε παιχνίδι του, και το σχεδιάζει, το ονομάζει, το εφαρμόζει και το αναγνωρίζει με μεγάλη ικανοποίηση. Το παιδί αποκτά μια

επιθυμητή στάση απέναντι στην εργασία γενικά . Συγκεκριμένα ενισχύουν στο άτομο την ικανότητα προσοχής , συγκέντρωσης, τη επιμονή και το συναίσθημα της υποχρέωσης και της συνέπειας απέναντι στο έργο που του ανατίθεται ή που μόνο του αναλαμβάνει να διεκπεραιώσει. (Παπαδόπουλος,1997)

Το παιδί ότι μπορεί να φανταστεί, μπορεί και να «το παίξει», μετασχηματίζοντας το περιβάλλον ανάλογα με τη δύναμη του νου. Επίσης, μέσω του παιχνιδιού αυτού, το παιδί αναπτύσσει τη δημιουργικότητα του, καθώς μέσα από αλληπάλληλους πειραματισμούς το παιδί παράγει συνεχώς ένα μεγάλο αριθμό πιθανών λύσεων για διάφορα προβλήματα.

Το παιχνίδι της προσποίησης, προσφέρει στο παιδί περισσότερη πρωτοβουλία, ετοιμότητα και θάρρος, με αποτέλεσμα να το καθιστά ικανό να αντεπεξέλθει καλύτερα σε καταστάσεις της πραγματικότητας, εξάσκηση σε ρόλους και δραστηριότητες που θα χρησιμοποιηθούν αργότερα στη ζωή. Επιπλέον, το παιχνίδι προσποίησης, εξασφαλίζει στους ενήλικες ευκαιρίες για να κατανοήσουν ή να τροποποιήσουν τα διάφορα κοινωνικά σενάρια και προσδοκίες των παιδιών τους. Μπορεί εξάλλου να χρησιμοποιηθεί πολύ αποτελεσματικά για να προετοιμαστεί και να εξοικειώσει το παιδί με μια καινούργια κατάσταση που θα έχει να αντιμετωπίσει στο μέλλον.

Κατά την προσχολική ηλικία, οι βελτιωμένες κινητικές δεξιότητες καθώς και η ικανότητα του παιδιού να συγκεντρώνεται, για μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα, διευρύνουν τις προοπτικές του για πολύπλοκα παιχνίδια. Το παιδί εξάλλου είναι έτοιμο να παίξει τα παιχνίδια εκείνα τα οποία προϋποθέτουν τη συνεργασία άλλων παιδιών, όπως για παράδειγμα παιχνίδια με κανόνες, παιχνίδια με κίνηση, παιχνίδια κατασκευών και χειροτεχνίες αποσπούν αμέριστο το ενδιαφέρον του παιδιού της προσχολικής ηλικίας (ξοδεύει πολλές ώρες εξωτερικεύοντας μέσα από το παιχνίδι με τους φίλους του την αντίληψη που έχει για τον κόσμο που το περιβάλλει). Το παιχνίδι αυτό βοηθά να οικοδομεί το παιδί το δικό του «μοντέλο» του κόσμου.

Το ομαδικό παιχνίδι προσποίησης αποκτά κατά την περίοδο αυτή ιδιαίτερη σημασία. Οδηγεί στην κοινωνικοποίηση, συμβάλει ηθική του ανάπτυξη και προσφέρει στοιχεία για την αυτογνωσία του. Όσο περισσότερες είναι οι ευκαιρίες που παρέχονται για παιχνίδι, τόσο αυξάνονται οι πιθανότητες το παιδί θα μαθαίνει καινούργια πράγματα, για τον λόγο ότι ο κόσμος του κατά την προσχολική ηλικία διευρύνεται περισσότερο. (Κάππας, 2005) Είναι πολύ σημαντικό, από πολύ νωρίς, να

διεγείρετε τη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, προσφέροντάς του πολλές ευκαιρίες για ενεργό παιχνίδι.

Τέλος, άλλος ένας λόγος για τον οποίο πρέπει το παιδί να παίζει και υποστηρίζει έμμεσα την πνευματική ανάπτυξη του είναι πως το παιχνίδι ξεκουράζει και ψυχαγωγεί το παιδί. Του δίνει την δυνατότητα να ξεφύγει από όλα αυτά που το καταπιέζουν, το φοβίζουν και το κουράζουν. Είναι σημαντική η συμβολή του παιχνιδιού 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 (Κάππας, 2005).

7.2.3 Ψυχοκοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη.

□ “ Κοινωνικοποίηση, είναι η διαδικασία μέσα από την οποία οι άνθρωποι γίνονται αποδεκτά μέλη του κοινωνικού συνόλου στο οποίο ανήκουν μαθαίνοντας τις αξίες, τα πιστεύω, τα ήθη και κανόνες συμπεριφοράς της εν λόγω κοινωνίας ” (Δημητρίου – Χατζηγεοφύτου, 2009, σελ. 846).

“ Τα συναισθήματα είναι υποκειμενικές καταστάσεις που συνοδεύονται από πολύπλοκες σωματικές αλλαγές, όπως αλλαγές στους χτύπους της καρδιάς και αλλαγές στις εκφράσεις του προσώπου ” (Βοσνιάδου, 2001, σελ. 275 - 276).

Ο ψυχοκοινωνικός τομέας επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στις αλλαγές στα συναισθήματα και τους τρόπους με τους οποίους το παιδί αποκτά σχέσεις με άλλους ανθρώπους, την κοινωνική του ανάπτυξη (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009). Πρωταρχική σημασία για την ανάπτυξη του παιδιού έχει το είδος της αλληλεπίδρασής του με τα πρόσωπα του περιβάλλοντος. Σημαντικό ρόλο λοιπόν στην ανάπτυξη του παίζει όχι μόνο η παρουσία του γονέα αλλά και η στάση του απέναντι στις πρώτες προσπάθειές του για εξερεύνηση του περιβάλλοντος, οι ευκαιρίες που του παρέχονται για επιτεύγματα όσο και η ικανοποίηση που του δείχνουν στις ικανότητές του.

Στη διαδικασία της κοινωνικοποίησης εμπλέκονται πολλά άτομα, όπως οι γονείς, τα αδέρφια, οι φίλοι. Αλλά και θεσμοί, όπως η εκκλησία, το σχολείο καθοδηγούν το άτομο σε όλη τη διαδικασία της κοινωνικοποίησής του μέσα από την εκπαίδευση, την αποδοχή ή την απόρριψη και πιο πλατιές ιστορικές επιδράσεις κοινωνικών και πολιτισμικών κανόνων, προτύπων και αξιών (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009).

Κοινωνιολόγοι υποστηρίζουν, ότι τα παιχνίδια είναι στοιχεία, που διαμορφώνουν τόσο την ηθική του παιδιού, όσο και τα ήθη της κοινωνίας. Για να βοηθούν την ορθή ανάπτυξη της φαντασίας και του ήθους των παιδιών, τα παιχνίδια θα πρέπει να:

- Να διδάσκουν και να ψυχαγωγούν.
- Να προωθούν τη δημιουργική έκφραση συναισθημάτων σκέψεων και ιδεών.
- Να μην περιέχουν αντί- μηνύματα.
- Να ενισχύουν τις καλές σχέσεις με τους ανθρώπους.
- Να ενισχύουν και όχι να αντιμάχονται στις θετικές αξίες (Παπαδημητρακόπουλος, χωρίς έτος δημοσίευσης).

Ο L. Vygotsky , ασχολήθηκε ιδιαίτερα με τη γνωστική ανάπτυξη, η οποία δίνει έμφαση στο κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού. Μέσω των κοινωνικών επαφών και των διαλόγων που γίνονται μεταξύ του παιδιού και των εκπροσώπων του πολιτισμού, εξελίσσονται οι νοητικές του λειτουργίες. Οι ευκαιρίες για μάθηση και καθοδήγηση που προσφέρονται από το περιβάλλον, αναπτύσσουν τις γνωστικές ικανότητες και οι εκπρόσωποι του κάθε πολιτισμού αποτελούν πηγή όλων των εννοιών, ιδεών, δεξιοτήτων και στάσεων του παιδιού (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009).

Κατά τον Jean Piaget στις παιδαγωγικές προεκτάσεις που έχει ασχοληθεί, τονίζει για το κοινωνικό- συναισθηματικό τομέα και το πόσο σημαντικό είναι το παιχνίδι σε αυτόν. Ο Jean Piaget είχε ασχοληθεί με τις βασικές αρχές της διδασκαλίας, η μία εκ των τριών αρχών υποστηρίζει και συνθέτουν το γνωστικό κομμάτι που εμπεριέχει το παιχνίδι καθώς ότι ο Jean Piaget τονίζει ρητά “ να διδάσκεις με το παιχνίδι ” (C.Kamii κ.ο., 1979, σελ. 62).

Η θεωρία των οικολογικών συστημάτων του Urie Bronfenbrenner, τονίζει την σημασία του περιβάλλοντος χωρίς να αγνοεί τη μοναδικότητα του κάθε ατόμου. Επίσης, τονίζει τη σημασία του εξελισσόμενου ατόμου μέσα από το περιβάλλον που ζει, προτείνοντας ότι το πλαίσιο ύπαρξης του αναπτυσσόμενου ανθρώπου, οι γνωστικές, κοινωνικό – συναισθηματικές και παρωθητικές του ικανότητες και ιδιότητες αλλά και η ενεργός συμμετοχή του είναι τα βασικά στοιχεία που συνθέτουν τις αναπτυξιακές μεταβολές (Δημητρίου, Χατζηγεοφύτου, 2009).

Η ξεχωριστή και ιδιαίτερη αναπτυξιακή πορεία του κάθε ατόμου επηρεάζεται από τα εξής τρία είδη : τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας, τα γνωρίσματα που οικοδομούν την ανάπτυξη και τα φυσικά χαρακτηριστικά. Αυτά τα πλαίσια ανάπτυξης, καθορίζουν τις επαφές και τις πράξεις του παιδιού.

Το παιδί, κατά το δεύτερο έτος της ζωής του, θα αναπτύξει μια συγκεκριμένη εικόνα του κοινωνικού του κύκλου, των φίλων και των γνωστών του. Θεωρεί πως βρίσκεται στο κέντρο αυτού του κύκλου και πως όλοι σκέφτονται όπως εκείνο. Αυτή η περίοδος χαρακτηρίζεται ως εγωκεντρική. Η άποψή του για τον κόσμο το δυσκολεύει να συνυπάρξει με άλλα παιδιά. Αν και παίζει μαζί με τα άλλα παιδιά και υπάρχει ανταγωνισμός για τα παιχνίδια, το παιδί δεν συμμετέχει σε ομαδικά παιχνίδια με ευκολία. Επιπλέον, το παιδί αδυνατεί να μοιραστεί παιχνίδια με άλλα παιδιά. Δυστυχώς, ο ανταγωνισμός για τα παιχνίδια και την προσέλευση της προσοχής καταλήγει σε χτυπήματα μεταξύ των παιδιών και κλάματα. Το παιδί, πιθανώς θα αρχίσει να γίνεται κτητικό με τα παιχνίδια που ξέρει ότι του ανήκουν.

Τα παιδιά σε αυτή την ηλικία, βλέπουν τον κόσμο αποκλειστικά μέσα από τις δικές τους ανάγκες και επιθυμίες. Σκέφτονται πως όλοι νοιώθουν όπως νοιώθει και το ίδιο. Παρότι το παιδί ενδιαφέρεται μόνο για τον εαυτό του, στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού του, μιμείται τους τρόπους και τις πράξεις των άλλων ανθρώπων. Για παράδειγμα, την ώρα που βάζει το παιδί το αρκουδάκι του για ύπνο, επαναλαμβάνει τα λόγια και τον τόνο της φωνής των γονιών του όπως αυτοί των βάζουν για ύπνο. Αυτή η παιγνιώδη δραστηριότητα, βοηθούν το παιδί να μάθει την εν-συναίσθηση και χρησιμεύει ως πολύτιμη πρόβα για την μελλοντική κοινωνικοποίηση του. Το παιχνίδι είναι ένας από τους βασικούς παράγοντες της κοινωνικής εξέλιξης του παιδιού. Ότι βλέπει το παιδί στο περιβάλλον, αμέσως το μιμείται. Με τον τρόπο αυτό ιδιοποιείται τις γνώσεις και τις ικανότητες του περιβάλλοντος του (Shelton, 2012).

Το παιδί μπαίνει μέσα στο περίπλοκο περιβάλλον και παίζοντας δοκιμάζει στάσεις, ενέργειες και κοινωνικούς ρόλους, τους οποίους αργότερα θα διαλέξει πια «στα σοβαρά» σαν καθήκον στη ζωή του. Ο Bandura μίλησε για την “εσωτερίκευση των συμπεριφορών” και πιο πρόσφατες μελέτες υπογράμμισαν τη σημασία της αντιγραφής και της μίμησης συμπεριφορών για την ενίσχυση θετικών κοινωνικών σχέσεων (Ζαχοπούλου, 2009).

Σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη της κοινωνικότητας του παιδιού, διαδραματίζει και η εμπειρία. Από το τέλος της βρεφικής ηλικίας το παιδί που έρχεται σε επαφή με άλλα παιδιά, μέσα από οργανωμένες ομάδες παιχνιδιού, δείχνει αυξημένο ενδιαφέρον για ανάμειξη σε ομάδες συνομήλικων. Πιο συγκεκριμένα, το παιδί αφού συμπληρώσει το πρώτο έτος της ζωής του, όσο περισσότερο χρόνο περνά με άλλα παιδιά, τόσο πιο κοινωνικό γίνεται, ίσως λόγω ότι η εμπειρία έχει ως αποτέλεσμα τη

μάθηση. Με άλλα λόγια, το παιδί μαθαίνει να παίζει, να μοιράζεται τα πράγματά του και να προβλέπει ως ένα βαθμό τις αντιδράσεις των άλλων παιδιών.

Η περίοδος του εγωκεντρισμού υποχωρεί σιγά – σιγά στην ηλικία των τριών ετών. Το παιδί αρχίζει να παίζει κανονικά με τα άλλα τα παιδιά και συνεργάζεται αντί να παίζει απλώς δίπλα τους. Το ενδιαφέρον για τους συνομηλίκους, παρουσιάζει κατά τη διάρκεια αυτού του έτους, συνεχώς μια αυξητική τάση και το παιδί εξοπλισμένο με καινούργιες κοινωνικές, γλωσσικές, και νοητικές δεξιότητες είναι έτοιμο να συγκεντρωθεί στο παιχνίδι με άλλα παιδιά όλο και μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα (Δημητρίου, Χατζηνεοφύτου, 2009). Επιπροσθέτως, καταλαβαίνει πως ότι δεν σκέφτονται όλοι όπως αυτό και ότι κάθε σύντροφός του στο παιχνίδι έχει μοναδικά χαρακτηριστικά. Ένα σημαντικό γεγονός σε αυτή τη χρονική περίοδο είναι πως το παιδί αποκτά φίλιες και θα ανακαλύψει πως και το ίδιο έχει κάποια χαρακτηριστικά που το κάνουν αρεστό στους άλλους. Έτσι, του δίνεται ζωτικής σημασίας ώθηση στην αυτοεκτίμηση του.

Στην ηλικία των τεσσάρων ετών, το παιδί αποκτά μια ενεργό ζωή γεμάτη φίλους. Οι φίλοι του παιδιού δεν είναι απλώς σύντροφοι στο παιχνίδι, αλλά επηρεάζουν ενεργά τη σκέψη και τη συμπεριφορά του. Ο άνθρωπος χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να τα «βγάλει πέρα» στις σχέσεις του με τους άλλους, όλες οι καταστάσεις οι σχετικές με μια ομάδα ανθρώπων αποτελούν πεδίο εξάσκησης, όπου το παιδί μαθαίνει να φροντίζει για το δικό του συμφέρον χωρίς να βλάπτει εκείνο των άλλων. Για να το καταφέρει αυτό, πρέπει να αποκτήσει κάποιες ικανότητες που αφορούν τις σχέσεις (Shelton, 2012).

Το παιδί βλέπει τώρα ότι υπάρχουν και άλλες αξίες πέρα από αυτές των γονιών του και ίσως δοκιμάσει αυτή τη νέα του ανακάλυψη ζητώντας πράγματα τα οποία δεν του επιτρέπονται όπως κάποια παιχνίδια, φαγητά, ρούχα. Η συμπεριφορά του παιδιού αλλάζει προς τους γονείς του. Μπορεί να φερθεί με αγένεια για πρώτη φορά στη ζωή του. Αυτό το θράσος όμως είναι θετικό, καθώς σημαίνει πως αρχίζει να αμφισβητεί τις αυθεντίες και να δοκιμάζει τα όρια της ανεξαρτησίας του.

Το παιδί προσχολικής ηλικίας, κατανοεί καλύτερα τα κίνητρα και τα συναισθήματα των άλλων και προσαρμόζει σε αρκετά μεγάλο βαθμό τα συναισθήματα του. Σιγά – σιγά το παιδί αρχίζει να κατανοεί καλύτερα τον εαυτό του και αρχίζει να έχει συναίσθηση των ικανοτήτων του και αδυναμιών του.



Για να μπορέσει το παιδί να ζήσει μια χαρούμενη ζωή, για να γίνει ικανό να προσαρμόζεται στην κοινότητα όπου ζει, να δημιουργήσει σχέσεις με άλλους, να σέβεται τα δικαιώματα του και τις προτιμήσεις, να παραδέχεται τις απόψεις του, τους περιορισμούς της ομάδας, πρέπει να μάθει στην κατάλληλη στιγμή της ωρίμανσής του να συνάπτει κοινωνικές σχέσεις. Το παιχνίδι συμβάλλει στην ελάττωση του εγωκεντρισμού, στην κατανόηση του ρόλου και της αναγκαιότητας των κοινωνικών κανονισμών και την ανάπτυξη εμπάθειας. Παρέχει στο παιδί την ευκαιρία να υποδυθεί διάφορους κοινωνικούς ρόλους, δραστηριότητα που απαιτεί γνώση του συγκεκριμένου ρόλου και των σχέσεων του με τους ρόλους που παίζουν τα άλλα παιδιά. Δοκιμάζει μορφές συμπεριφοράς, χωρίς να εκτίθεται στους κινδύνους, που τυχόν ενέχουν οι ενέργειες αυτές στην πραγματικότητα.

Τέλος, το παιχνίδι είναι αστείρευτη πηγή χαράς και εκπαίδευσης. Είναι αναζήτηση και δοκιμή των δυνάμεων και δυνατοτήτων που κρύβει μέσα του ο άνθρωπος και που προσφέρει η φύση και το κοινωνικό περιβάλλον. Το παιχνίδι αναδεικνύεται άριστο μέσο αγωγής, για να χαρίσει το παιδί την ομαλή, μελλοντική του ένταξη στην κοινωνία.

7.2.4 Γλωσσική ανάπτυξη.

Η γλώσσα είναι ένα πολύπλοκο συμβολικό σύστημα που αντιπροσωπεύει αντικείμενα, ιδέες, συναισθήματα και γεγονότα. Για να μάθει το παιδί την μητρική του γλώσσα θα πρέπει να καταλάβει ότι υπάρχουν γύρω μας ορισμένα σταθερά πρόσωπα και αντικείμενα, στα οποία οι λέξεις αναφέρονται και να έχει

συνειδητοποιήσει μερικές από τις σχέσεις αλληλεπίδρασης και αλληλεξάρτησης ανάμεσα σε αυτά τα αντικείμενα και στους ανθρώπους. (Βοσνιάδου, 2001)

Όταν το παιδί προσποιείται ότι ταΐζει, ντύνει ή πλένει την κούκλα του, αναπαριστά τις ανθρώπινες δραστηριότητες που παρατηρεί στον κόσμο γύρω του. Αρχικά η αναπαραστατική σκέψη είναι πολύ απλή, το παιδί μπορεί να αναπαραστήσει μόνο μια δραστηριότητα. Καθώς το παιδί μεγαλώνει, η αναπαραστατική ικανότητα του αναπτύσσεται. Μπορεί να συμβολίζει μια σειρά από δραστηριότητες οι οποίες σιγά – σιγά συνδέονται με πολύπλοκα συμβολικά παιχνίδια. Τα συμβολικά παιχνίδια αναφέρονται στις δραστηριότητες οικείων προσώπων, όπως για παράδειγμα την μαμά, τον μπαμπά, τον γιατρό και αντικατοπτρίζουν το επίπεδο κατανόησης της κοινωνικής πραγματικότητας μέσα στην οποία μεγαλώνει. Η εμφάνιση της αναπαραστατικής σκέψης κάνει δυνατή την εκμάθηση της γλώσσας. (Βοσνιάδου, 2001)

Η χρησιμοποίηση νέο-αποχτημένων μέσων στη παιχνιδιάρικη έκφραση είναι περισσότερο εντυπωσιακή στο παιχνίδι των παιδιών με την γλώσσα. Σχεδόν όλα τα επίπεδα οργάνωσης της γλώσσας (φωνολογία, γραμματική, έννοια) και τα περισσότερα φαινόμενα του λόγου και της ομιλίας, όπως οι εκφραστικοί ήχοι, η ποικιλία στο χρόνο και την ένταση, η κατανομή ομιλίας ανάμεσα στους συμμετέχοντες στη συζήτηση, οι στόχοι της ομιλίας, δηλαδή τι προσπαθούμε να πετύχουμε μιλώντας, είναι δυναμικά μέσα για παιχνίδι.

Το πρωτόγονο επίπεδο στο οποίο διεξάγεται το λεκτικό παιχνίδι είναι αυτό της άρθρωσης και του φωνήματος, δηλαδή η πραγματική διαδικασία παραγωγής ήχων. Στο στάδιο της φλυαρίας, συνήθως στο σημείο κορύφωσης του, ανάμεσα στους έξι με δέκα (6-10) μήνες της ζωής του, το παιδί παράγει μια ποικιλία ήχων και σε αυτή την ηλικία είναι δυνατό να αναγνωρίσουμε περιπτώσεις λεκτικού (προφορικού) παιχνιδιού. (Garvey, 1977)

Τα σχήματα των συλλαβών και αυτά της προσωδίας, όπως ο τονισμός και το μέτρο, παρέχουν την πρώτη ύλη για το πρώιμο παιχνίδι με την γλώσσα. Η παραγωγή θορύβων προκαλεί απόλαυση στο παιδί καθώς χρησιμοποιείται για την δημιουργία ενός παιχνιδιού όπως τα ειδικά ηχητικά εφέ (για παράδειγμα ο θόρυβος μιας μηχανής). Με αυστηρό έλεγχο του ρυθμού, οι φωνητικοί ήχοι μπορούν να αποτελέσουν το ρυθμικό συμπλήρωμα του παιχνιδιού με κίνηση, δηλαδή το βούισμα ή το πλατάγισμα της γλώσσας που μπορούν να συνοδέψουν το χοροπηδητό ή το στρίψιμο ή το βρόντηγμα κάποιου αντικειμένου.

Το μοναχικό τραγούδι είναι ένα είδος παιχνιδιού για το παιδί. Σε αυτή την περίπτωση το παιδί χρησιμοποιεί τον ήχο για παιχνίδι, οι ήχοι αυτοί περιέχουν περισσότερο σαφή γλωσσολογικά στοιχεία και οι μορφές τονισμού μοιάζουν και αποτελούν τμήμα του φωνολογικού συστήματος του λόγου που χρησιμοποιείται στην επικοινωνία. Ως αποτέλεσμα το μοναχικό παιχνίδι, είναι μεταβατικό ανάμεσα στα παιχνίδια με τους θορύβους και τους ήχους και στο παιχνίδι με στοιχεία του γλωσσολογικού συστήματος. (Garvey, 1977)

Τα παιδιά όταν είναι μόνα τους παρουσιάζουν παίζοντας ένα είδος εξερεύνησης και εξάσκησης της γλώσσας με το γλωσσικό του παιχνίδι. Στις περιπτώσεις των μοναχικών μονολόγων του και στις ιδιωτικές εξερευνήσεις του το παιδί αρχίζει να αντιλαμβάνεται τα δομικά χαρακτηριστικά της γλώσσας του και βαθμιαία γίνεται όλο και πιο ικανό στη ευχερή παραγωγή του φυσιολογικού λόγου. (Garvey, 1977)

Καθώς μεγαλώνει το παιδί και συγκεκριμένα στην ηλικία των δύο με έξι ετών, αρχίζει η ανεξαρτητοποίηση του και η επέκταση των εμπειριών του. Οι γλωσσικές του ικανότητες επεκτείνονται και το παιχνίδι είναι η πιο σημαντική του έκφραση και προετοιμασία για την ζωή και την εργασία, καθώς και το μέσω ανάπτυξης της γλώσσας και της επικοινωνίας του. (Παπαδόπουλος, 1997)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8^ο

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ/ΤΗΣ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΟΥ ΚΑΙ ΤΩΝ ΓΟΝΕΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

8.1 Ο ρόλος του/της βρεφονηπιοκόμου απέναντι στο παιχνίδι.

<< Ο/Η βρεφονηπιοκόμος οργανώνει το περιβάλλον της τάξης έτσι, ώστε μέσα από τις γωνιές δραστηριοτήτων και γενικότερα μέσα από την οργάνωση του χώρου και του υλικού να δημιουργήσει κατάλληλες συνθήκες, οι οποίες να παρέχουν πλούσια ερεθίσματα στα νήπια και να δημιουργούν τις απαραίτητες καταστάσεις προβληματισμού, τέτοιες που να συμβάλουν αποφασιστικά στην κινητοποίηση της σκέψης των παιδιών, στην ανάπτυξη της φαντασίας τους, καθώς και στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας τους>> (Κιτσάρας, 2004, σελ. 69).

Ένας από τους βασικούς ρόλους των βρεφονηπιοκόμων είναι η παρατήρηση συμπεριφοράς των παιδιών καθώς παίζουν (Νικολακάκη, κ.ο., χωρίς ημερομηνία έκδοσης). Την ώρα του παιχνιδιού παρατηρεί όλα τα παιδιά προκειμένου να αντιληφθεί μέσα από το αυθόρμητο παιχνίδι τους τον τρόπο σκέψης τους, το μέγεθος της φαντασίας τους, τα ενδιαφέροντα τους, τη συμπεριφορά τους απέναντι σε καταστάσεις, τις αδυναμίες, προκειμένου να επέμβει ώστε να βελτιώσει το παιχνίδι.

Καλό είναι, επίσης, να συμμετέχει στο παιχνίδι των παιδιών. Παίρνοντας μέρος διευκολύνει τη δομή και την εφαρμογή των κανόνων, συντελεί στην αποτελεσματικότερη κατανόηση του παιχνιδιού και δρα σαν ένα πρότυπο αντιγραφής. Ακόμη συμμετέχει στο παιχνίδι όχι για να το επηρεάσει αλλά για να το βοηθήσει λόγω ηλικίας. Ο/Η βρεφονηπιοκόμος, πρέπει να ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα των παιδιών, ενισχύοντας την ανάληψη πρωτοβουλιών και την ευέλικτη χρήση αντικειμένων, υλικών (Πανταζής, Σακελλαρίου, 2005). Επιπλέον, αναγνωρίζοντας την αξία του συλλογικού παιχνιδιού είναι σωστό να παρέχει ευκαιρίες στα παιδιά να εργάζονται σε μικρές ομάδες τις οποίες τις οργανώνει η ίδια ή τις σχηματίζουν τα παιδιά. Να δίνει στα παιδιά ευκαιρίες να προγραμματίζουν και να επιλέγουν τα ίδια τις δραστηριότητες ανάμεσα σε πολλές γωνιές λαμβάνοντας υπόψη τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες των παιδιών. Τα παιδιά ακολουθώντας τα

ενδιαφέροντα τους έχουν την δυνατότητα να επιλέγουν ανάμεσα από διάφορες δραστηριότητες που περιλαμβάνουν (χωρίς να περιορίζονται σε αυτές) κατασκευές, συμβολικό παιχνίδι, παιδαγωγικά παιχνίδια και πάζλ (Αυγητίδου, 2001).



Ο/Η βρεφονηπιοκόμος, πρέπει να λειτουργεί ως διαμεσολαβητής δίνοντας τη δυνατότητα στα παιδιά να συνεχίσουν το παιχνίδι τους και να δημιουργεί μια καινούργια περιοχή μάθησης χωρίς να μειώνει την αυτονομία των παιδιών. Το παιχνίδι στο σύνολό του να ανήκει στα παιδιά αξιοποιώντας τις ιδέες τους και δημιουργώντας τις κατάλληλες συνθήκες για την καλύτερη πραγματοποίησή του. Ο προσδιορισμός των διδακτικών διαδικασιών στην προσχολική αγωγή, θα ήταν καλό να παρέχει συνδυασμό διαφορετικών μεθόδων διδασκαλίας. Μέσω αυτού του συνδυασμού, προάγεται η κοινωνικοποίηση των παιδιών, οι ανάγκες και το επίπεδο ανάπτυξης των παιδιών.

Ο/Η βρεφονηπιοκόμος, επιλέγει τις μεθόδους που είναι κατάλληλες για τις ιδιαιτερότητες που παρουσιάζει το αντικείμενο διδασκαλίας, το περιβάλλον και ο διαθέσιμος χρόνος. Επιπλέον, οι προσπάθειες που γίνονται, πρέπει να στοχεύουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών στο παιδικό σταθμό και το νηπιαγωγείο, οφείλεται στα διδακτικά μοντέλα μάθησης που χρησιμοποιούνται. Ο/Η βρεφονηπιοκόμος, οικοδομεί την κατάλληλη κουλτούρα μάθησης η οποία θα προωθεί ευρύτερες στάσεις μάθησης (όπως για παράδειγμα, η περιέργεια, η φαντασία, η δημιουργικότητα, η εφευρετικότητα, η επιμονή, η επιθυμία για πειραματισμό, η εποικοδομητική επιδεκτικότητα στο λάθος, το ρίσκο, την αποτυχία και την κριτική). Οι καταστάσεις μάθησης θα ήταν καλό να έχουν τη μορφή «ελεύθερου παιχνιδιού» (ο/η βρεφονηπιοκόμος φύλακας από φυσικές/ψυχικές συνέπειες) ή «άσκησης» (ο/η βρεφονηπιοκόμος καθοδηγητής) ή και «project» (ο/η βρεφονηπιοκόμος ως σύντροφος σε κοινές δραστηριότητες. Οι βρεφονηπιοκόμοι

παίζουν ένα ρόλο κλειδί, ώστε να βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν το παιχνίδι τους (Αυγητίδου, 2001).

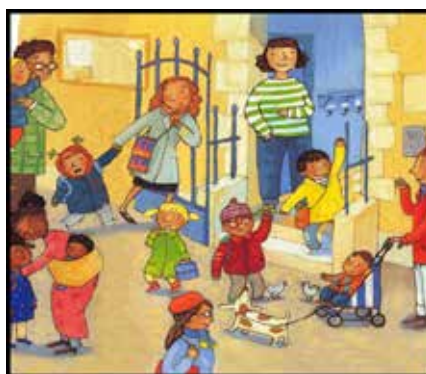
Επίσης ενδέχεται και ο συνδυασμός των διαφορετικών καταστάσεων μάθησης (ελεύθερο παιχνίδι, άσκηση, project). Όσο αφορά την επιλογή των παιχνιδιών, ο/η βρεφονηπιοκόμος βλέπει πρώτα τις ανάγκες κάθε παιδιού και κάθε ομάδας. Οι δραστηριότητες διαμορφώνονται έτσι ώστε να προσφέρουν δυνατότητες ατομικά αλλά και ομαδικά. Ακόμα ο/η βρεφονηπιοκόμος λαμβάνει υπόψη τα πολύμορφα ερεθίσματα ανάπτυξης, για να προαχθεί η ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Σημαντικό ρόλο παίζουν οι γνώσεις του/της βρεφονηπιοκόμου, καθώς εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας. Επίσης, θα ήταν καλό να συνεργάζεται με όλους του εμπλεκόμενους στη σχολική μονάδα (όπως για παράδειγμα άλλους/άλλες βρεφονηπιοκόμους, διευθύντρια, βοηθούς, λογοθεραπεύτρια, ψυχολόγο και άλλα) και κυρίως με τους γονείς και τις οικογένειες των παιδιών για την αποτελεσματικότερη εμπειρία των παιδιών καθώς και του προγράμματος της.



Ο παιδικός σταθμός και το νηπιαγωγείο είναι οι πρώτες μικρές ομάδες κοινωνίας που συναντά το παιδί, καθώς μεγαλώνει. Και τα δυο αποτελούν μέρος της προσχολικής αγωγής στη χώρα μας, που συμβάλλουν στη σωστή και ολοκληρωμένη ανάπτυξη του παιδιού. Ένα οργανωμένο και σωστά δομημένο πρόγραμμα μέσα σε ένα λειτουργικό περιβάλλον προσφέρει στα παιδιά πλούσιες εμπειρίες μέσα από εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες. Επιπροσθέτως, το παιδί μέσα από τη συνύπαρξή του με άλλα παιδάκια, αλλά και με τον/την βρεφονηπιοκόμο εντάσσεται σε μια μικρή, όμως σημαντική κοινωνία, όπου μαθαίνει να επικοινωνεί με τους άλλους, να μοιράζεται, να συνεργάζεται, να ακολουθεί κανόνες και να πειθαρχεί.

Το νηπιαγωγείο, θα πρέπει να παραχωρήσει χρόνο και χώρο στην ανάγκη του παιδιού για κίνηση και, εφόσον η κινητική αγωγή είναι αναπόσπαστο μέρος της

παιδαγωγικής πράξης, μπορεί αυτή να αποκαλύψει στο παιδί δυνατές μορφές έκφρασης μέσω της κίνησης (Πανταζής, Σακελλαρίου, 2005). Ο/Η βρεφονηπιοκόμος δημιουργεί και οργανώνει διάφορες δυνατότητες για κίνηση και παιχνίδι, (για την ελεύθερη και την κατευθυνόμενη άσκηση) τόσο στον εξωτερικό όσο στον εσωτερικό χώρο του νηπιαγωγείου (στην παιδική χαρά, στο γρασίδι, στο χώρο της ομάδας).



8.2 Ο ρόλος των γονέων απέναντι στο παιχνίδι.

Οι συνθήκες ζωής μέσα στην οικογένεια έχουν αλλάξει πολύ τις τελευταίες δεκαετίες. Το κύτταρο της οικογένειας διασπασμένο, οι γονείς αγχωμένοι με υπερφορτωμένα προγράμματα ή άνεργοι, παιδιά πνιγμένα στις εξωσχολικές δραστηριότητες. Μέσα σε αυτό το περιβάλλον, τα διαστήματα που μοιράζονται οι οικογένειες για να παίξουν γίνονται, δυστυχώς όλο και πιο δύσκολα (Ιέρ, 2009).

Ορισμένοι γονείς, μη έχοντας πολλές προσφορές για παιχνίδι στην παιδική του ηλικία, θέλουν πολύ να αντισταθμίσουν αυτό που του έλειψε και να προσφέρουν στα δικά τους παιδιά ευκαιρίες για παιχνίδι. Άλλοι αντίθετα, δεν είναι ικανοί για κάτι τέτοιο. Επίσης, υπάρχουν γονείς οι οποίοι δείχνουν να έχουν πληγεί από κάποιο είδος αμνησίας. Το παιδικό τους παρελθόν που σχετίζεται με το παιχνίδι, έχει εξαφανιστεί προς όφελος ενός όσο δυνατόν πιο σοβαρού παρόντος. Ύστερα, υπάρχουν γονείς, που ζηλεύουν το παιδί τους βλέποντας το να παίζει, να αντλεί από το παιχνίδι έντονη ευχαρίστηση, ενώ οι δικές τους ευκαιρίες για διασκέδαση είναι σπάνιες. Οι γονείς οδηγούνται στο να κάνουν απολογισμό της δικής τους ζωής (Ιέρ, 2009). Οι παιδικές εμπειρίες παιχνιδιού των γονιών, τους παρακινούν λιγότερο ή περισσότερο να μεταδώσουν στο παιδί τους την επιθυμία για παιχνίδι. Οι γονείς, θα πρέπει να

σέβονται το δικαίωμα των παιδιών να παίζουν να διασκεδάζουν και να χαίρονται την ελευθερία της έκφρασης στο δικό τους κόσμο.



Κατά βάθος, στην καθημερινή ζωή, το να αποδεσμεύσουμε ελεύθερο χρόνο χωρίς να έχουμε το συναίσθημα ότι πρόκειται για χαμένο χρόνο, γίνεται πολύ δύσκολο. Οι γονείς, θα ήταν καλό να προβληματιστούν για τον χρόνο που αφιερώνουν πραγματικά σε οικογενειακές δραστηριότητες παιχνιδιού και να αναρωτηθούν πώς να φανούν περισσότερο διαθέσιμοι. Το παιχνίδι πρέπει να είναι μια ευκαιρία ανταλλαγών μεταξύ των μελών μια οικογένειας. Επίσης, σημαντικό είναι να μετατραπεί η κάθε δραστηριότητα σε παιχνίδι, ακόμα και αν οι γονείς επιβαρυνθούν χρονικά (Shelton, 2012).

Ο ποιοτικός χρόνος και η συμπεριφορά μεταξύ του παιδιού και των γονιών, παίζει αρκετά σημαντικό ρόλο, καθώς τα παιδιά που οι γονείς τους προσφέρουν τα κατάλληλα κοινωνικά ερεθίσματα, φαίνεται να έχουν αναπτυγμένες ικανότητες (Χατζηνεοφύτου, 2009). Οι γονείς είναι καλό να υποστηρίζουν και να ενθαρρύνουν την περιέργεια των παιδιών τους και την επιθυμία τους για εξερεύνηση του κόσμου γύρω τους και να τους προσφέρουν πλούσια ποικιλία παιχνιδιών και εμπειριών. Επιπλέον, εξίσου σημαντική είναι η ενθάρρυνση για την ολοκλήρωση των έργων που αρχίζουν τα παιδιά και η καθοδήγηση στην εκτέλεση των έργων. Η πολιτική αυτή συνεπάγεται πολύ χρόνο και υπομονή καθώς και την ικανότητα να ανέχεται κανείς τις αντιδράσεις του παιδιού, όταν αισθάνεται ματαίωση των σχεδίων του.

Παράλληλα, ο ενήλικας πρέπει να αποτελεί υπόδειγμα για το παιδί, καθώς παρέχει στο παιδί πιθανούς κανόνες συμπεριφοράς. Το παιδί χρειάζεται επίσης να βρίσκεται σε ένα περιβάλλον που θα του επιτρέπει να εκφράζεται ελεύθερα και να νιώθει ασφάλεια, ώστε να μπορεί να αναπτύσσεται σε καθημερινή βάση. Πρέπει, ωστόσο, οι γονείς να έχουν πάντα υπόψη ότι ένα από τα σημαντικότερα έργα που έχουν να επιτελέσουν είναι να καλλιεργήσουν στο παιδί το αίσθημα της

αυτοεκτίμησης στο βαθμό που θα μπορεί να ξεπερνά τα συναισθήματα της ματαιώσης, της ανεπάρκειας ή της αποτυχίας που θα κυριεύουν κατά διαστήματα καθώς προσπαθεί να κατακτήσει νέους και δυσκολότερους τομείς δράσεις.



Οι γονείς πρέπει να παροτρύνουν το παιδί να εξερευνά τις σκέψεις και τα συναισθήματά του μέσω του παιχνιδιού, φροντίζοντας να δημιουργούν μια ατμόσφαιρα ζεστασιάς, κατανόησης και εμπιστοσύνης στις ικανότητες του παιδιού, ώστε να κάνουν το παιδί να νιώσει σημαντικό, να μάθει να εκτιμά τις προσωπικές του εμπειρίες και να αποκτήσει σιγά-σιγά αυτοεκτίμηση. Επίσης, το παιχνίδι διευκολύνει την επικοινωνία των γονέων με τα παιδιά και ενδυναμώνει τη σχέση τους. Όταν οι γονείς παρατηρούν τα παιδιά τους να παίζουν ή συμμετέχουν στο παιχνίδι τους, αποκτούν μία μοναδική ευκαιρία ώστε να καταλάβουν το πώς τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο γύρω τους. Έτσι, μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα τις ανάγκες τους, τα συναισθήματά τους και τις σκέψεις τους και με αυτόν τον τρόπο να συνεργαστούν αποτελεσματικά μαζί τους και να έρθουν πιο κοντά τους.

Καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν και το παιχνίδι τους αποκτά κανόνες, ο ρόλος του ενήλικα παραμένει εξίσου σημαντικός. Συχνά τα παιδιά αποστρέφονται στον ενήλικα, για να τους λύσει τις διαφορές τους και να τους εξηγήσει τι είναι δίκαιο και τι όχι (Νικολακάκη, και συνεργάτες, χωρίς ημερομηνία έκδοσης).

8.3 Η συνεργασία μεταξύ των βρεφονηπιοκόμων και των γονέων.

«Στη διαδικασία αγωγής των παιδιών θα πρέπει οι βρεφονηπιοκόμοι και οι γονείς να λειτουργούν σαν μια αρμονική συντροφική δύαδα, η οποία θα έχει ως αφετηρία οικογενειακά δεδομένα της ζωής του παιδιού» (Πανταζής, κ.σ. 2005).

Οι βρεφονηπιοκόμοι και οι γονείς πρέπει να συνεργαστούν για το μεγαλύτερο δυνατό όφελος των παιδιών. Η συνεργασία αυτή είναι επιβεβλημένη για την

ολοκλήρωση του έργου της αγωγής και τον εμπλουτισμό της ζωής του παιδιού με ιδανικά και αξίες (Μετοχιανάκη, 2008). Ο/Η βρεφονηπιοκόμος γνωρίζει το παιδί στην κατάσταση του παιδικού σταθμού σε σύγκριση με τα άλλα παιδιά. Οι γονείς γνωρίζουν τα ενδιαφέροντα και τις δραστηριότητες του παιδιού στην εξωσχολική ζωή του και πως συμπεριφέρεται με τα άλλα παιδιά της οικογένειας. Όταν η βρεφονηπιοκόμος και οι γονείς ανταλλάσσουν πληροφορίες, επιτυγχάνουν να κατανοήσουν το παιδί πληρέστερα και να εργάζονται πιο αποδοτικά μαζί του. Όταν οι γονείς επισκέπτονται τον παιδικό σταθμό για να παρατηρήσουν ορισμένες πλευρές της συμπεριφοράς των παιδιών, έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν τις παρατηρήσεις τους καθώς και ο/η βρεφονηπιοκόμος μαθαίνει τι πράγματι σκέφτονται οι γονείς για τα παιδιά.

Οι γονείς επωφελούνται από τις ομαδικές συγκεντρώσεις καθώς και από τις ατομικές συνεντεύξεις με τον/την βρεφονηπιοκόμο. Στις συνεντεύξεις αυτές συζητούν τις παρατηρήσεις του/της βρεφονηπιοκόμου για το παιδί στον παιδικό σταθμό ή αναλύουν τα προσωπικά τους προβλήματα. Με τους τρόπους αυτούς οι γονείς και η παιδαγωγός επικοινωνούν μεταξύ τους και συνεργάζονται για το καλό των παιδιών του παιδικού σταθμού (Δημητρίου, κ.σ. 2009).

8.4 Δίκαιο παιχνίδι και σεβασμός στους κανόνες.

Τα μικρά παιδιά μαθαίνουν να έχουν δίκαιη συμπεριφορά ενώ παίζουν με την εκμάθηση και τον σεβασμό των κανόνων καθώς και παρατηρώντας και μαθαίνοντας από τους ενήλικους και τα μεγαλύτερα παιδιά στις οικογένειες και τις κοινότητές τους. Η δίκαιη συμπεριφορά στο παιχνίδι δεν είναι έμφυτη, διδάσκεται.

Το δίκαιο παιχνίδι διδάσκεται όταν :

- Αναδεικνύεται πάντα ο σεβασμός προς τους άλλους ανθρώπους και απαιτείται το παιδί να σέβεται τους άλλους. Αυτό σημαίνει ότι κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού καταδεικνύεται ο σεβασμός προς όλους τους συμμετέχοντες.
- Η συμπεριφορά είναι κατάλληλη πριν από, κατά τη διάρκεια και μετά από μια δραστηριότητα. Η συζήτηση με το παιδί για κατάλληλες και ακατάλληλες συμπεριφορές είναι σημαντική. Με την λήψη μέτρων αποτρέπεται από άλλους ανθρώπους να διδάξουν στο παιδί σας αξίες και συμπεριφορές που δεν είναι

δίκαιες (Μάστορα, 2009). Επιπλέον, Θα ήταν καλό τα παιδιά, αλλά και οι ενήλικες, να είναι μετριοφρονες στη νίκη και συγκρατημένοι στην ήττα.

- Ο ενήλικας σιγουρευτεί πως το παιδί και οι άλλοι συμμετέχοντες σε ένα παιχνίδι ή μια δραστηριότητα καταλαβαίνουν τους κανόνες και να δείχνει επιθυμία στο σεβασμό προς τους κανόνες.
- Το παιχνίδι είναι για όλους, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, πολιτισμικών παραδόσεων ή επιπέδου ικανότητας. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να υποστηρίζεται και να ενθαρρύνεται το παιδί να συμμετέχει στις δραστηριότητες που περιλαμβάνουν ανθρώπους από διαφορετικές πολιτισμικές και θρησκευτικές παραδόσεις. Αυτό είναι δίκαιο παιχνίδι σε έναν πολυπολιτισμικό κόσμο.
- Ενθαρρύνεται το παιδί να διασκεδάσει, να κάνει φίλους, να βελτιώσει τις δεξιότητές του και να δώσει τον καλύτερό του εαυτό και όχι να αναδεικνύει τη επιθυμία του να νικήσει.

8.5 Ασφάλεια στο παιχνίδι.

Η ασφάλεια ενός παιχνιδιού αποτελεί το σημαντικότερο κριτήριο που θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά την επιλογή ή την δημιουργία ενός παιχνιδιού. Τα παιχνίδια που προορίζονται για τα πολύ μικρά βρέφη πρέπει να σχεδιάζονται με προσοχή, καθώς αυτά δεν έχουν την ικανότητα να αντιδρούν και να ξεφεύγουν από κινδύνους που μπορεί να υπάρχουν. Οι περισσότεροι κατασκευαστές παιχνιδιών, φροντίζουν να προσφέρουν ασφαλή παιχνίδια. Δεν μπορούν, όμως να προβλέψουν με ποιο τρόπο με τον οποίο ένα παιδί θα χρησιμοποιήσει το προϊόν τους (Shelton, 2012).

Όταν ένας ενήλικας επιλέγει ή χρησιμοποιεί παιχνίδια, θα ήταν καλό να τηρεί κάποιες οδηγίες :

Μπαούλα παιχνιδιών :

Μπορεί να είναι επικίνδυνα γιατί :

- Το παιδί μπορεί να παγιδευτεί μέσα σε αυτό.
- Το καπάκι μπορεί να τραυματίσει το παιδί.

Τι πρέπει να κάνουμε :

- Προτιμάμε όσα δεν έχουν καπάκι ή έχουν αποσπώμενο σκέπασμα.
- Να έχει στρογγυλεμένες γωνίες για να αποφεύγονται οι τραυματισμοί.
- Να έχει τρύπες εξαερισμού.
- Να μην έχει μάνταλο ή σύρτη.



Παιχνίδια :

- Όλα τα παιχνίδια πρέπει να ανταποκρίνονται στην ηλικία του παιδιού. Σε αυτό βοηθούν οι οδηγίες των κατασκευαστών που αναγράφονται πάνω στη συσκευασία (Shelton, 2012).
- Πρέπει να έχουν μεγάλη αντοχή.
- Στα πάνινα παιχνίδια βεβαιωνόμαστε ότι δεν αποκολλάται κάποιο μέρος τους.
- Οι κουδουνίστρες να έχουν διάμετρο + - 5 εκατοστά.
- Αν υπάρχει παιδί μεγαλύτερης ηλικίας στο σπίτι, φυλάμε χωριστά τα παιχνίδια του.
- Δεν επιτρέπουμε το παιχνίδι με τα μπαλόνια.
- Τα ελέγχουμε τακτικά για φθορές.
- Αποφεύγουμε παιχνίδια που εκτοξεύονται, κυρίως σε εσωτερικό χώρο.
- Αποφεύγουμε τα παιχνίδια που κάνουν πολύ θόρυβο.

- Αποφεύγουμε να δίνουμε στο παιδί (<10 ετών) παιχνίδια που μπαίνουν στην πρίζα.
- Δεν αγοράζουμε παιχνίδια με αποσπώμενα κομμάτια στα παιδιά <3 ετών.
- Απομακρύνεται τις συσκευασίες μετά το άνοιγμα.
- Προμηθευτείτε τα παιχνίδια από μια ευπόληπτη πηγή.
- Όλα τα παιχνίδια θα πρέπει να έχουν το ειδικό σήμα ασφάλειας CE.
- Να χρησιμοποιείτε μη – τοξικές μπογιές ή μαρκαδόρους.
- Μην αγοράζεται παιχνίδια από δεύτερο χέρι : μπορεί να έχουν χρωματιστεί με μπογιές που περιέχουν μόλυβδο.
- Μην μπερδεύεται τις μπαταρίες. Να τις αλλάζετε όλες μαζί, αλλιώς οι καινούργιες μπαταρίες θα υπερθερμάνουν τις παλιές.
- Βεβαιωθείτε ότι τα παιχνίδια που αυξάνουν την κινητικότητα είναι σταθερά.
- Δέστε τα παιχνίδια στην κούνια με ένα πολύ κοντό σπάγκο και απομακρύνετε τα μόλις το παιδί σας μπορεί να σταθεί όρθιο.
- Απομακρύνετε τα ογκώδη παιχνίδια από την κούνια όταν το παιδί σας μπορεί πλέον να στέκεται, καθώς μπορεί το παιδί να τα χρησιμοποιήσει για να σκαρφαλώσει έξω από την κούνια.
- Μην αφήνεται το παιδί σας να μασάει τα τριχωτά παιχνίδια. Η γούνα τους μπορεί να προκαλέσει πνιγμονή.
(Χρούσος, 2006).
- Να είναι αρκετά ελαφριά, έτσι ώστε να μην υπάρχει ο κίνδυνος τραυματισμού όταν το βρέφος αναπόφευκτα κτυπά τον εαυτό του με αυτά (όπως οι κουδουνίστρες).
- Να μην έχουν μικρές τρύπες που να παγιδεύουν τα δάκτυλα του βρέφους.
- Τα παιχνίδια κήπου (τσουλήθρες, κούνιες) να τοποθετούνται σε γρασίδι, μαλακή επιφάνεια - ποτέ σε τσιμέντο - και να ελέγχονται και να συντηρούνται συχνά.
- Δεν θα πρέπει να υπάρχει οτιδήποτε πάνω στα παιχνίδια ή στα εκτεθειμένα σύνεργα που να προκαλεί πληγές.
- Το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένα τα παιδικά σπιτάκια, τα τούνελ και τα λοιπά, θα πρέπει να μην είναι εύφλεκτο.
- Δοχεία με άμμο, τάφροι θα πρέπει να σκεπάζονται για να μην χρησιμοποιούνται από κατοικίδια ζώα.

- Ένας γενικός κανόνας είναι ότι τα βρέφη και τα μικρά παιδιά πρέπει πάντα να παίζουν υπό την επίβλεψη ενήλικα.

Για τα μαλακά παιχνίδια (αρκουδάκια) θα πρέπει, να τηρούνται οι εξής προϋποθέσεις:

- Να πλένονται στο πλυντήριο.
- Να μην ξεβάφουν όταν το μωρό το βάζει, στο στόμα του ή όταν το κρατά με βρεγμένα χέρια (οι βαφές είναι τοξικές ουσίες).
- Να αφαιρείτε τις κορδέλες ή τα μικρά μέρη.
- Το γέμισμα τους να είναι, από ενιαίο υλικό (όχι φελιζόλ) και να μην έχουν πλούσια γούνα που να βγαίνει, εύκολα (χνούδια). Υπάρχει ο κίνδυνος κατάποσης.
- Τα σκληρά μέρη τους (μάτια, μύτες, κουμπιά να είναι καλά εφαρμοσμένα



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Πολλές και ποικίλες έρευνες και μελέτες από σύγχρονους ψυχολόγους και παιδαγωγούς κατέληξαν σε πολύ σπουδαία συμπεράσματα για το παιχνίδι, που αποτελούν τη βάση για τους νέους προσανατολισμούς της οικογένειας και της σχολικής αγωγής. Σύμφωνα με τα συμπεράσματα αυτά το παιχνίδι είναι μια αυθόρμητη και έμφυτη δραστηριότητα, χωρίς σκοπό έξω από τον εαυτό της και χωρίς πρακτική χρησιμότητα. Είναι μια δραστηριότητα που ταυτόχρονα συνοδεύεται από συναισθήματα ευχάριστα. Αν όμως το παιχνίδι δεν έχει άμεση σκοπιμότητα και δεν είναι άμεσα βιο-συντηρητικό, όπως το ένστικτο, έχει ωστόσο σε συσχετισμό με τη συνολική εξέλιξη του ανθρώπου μια ευρύτερη και βαθύτερη σκοπιμότητα, προωθεί αβίαστα τη σωματική και ψυχο-πνευματική εξέλιξη του ατόμου και σε όλες τις βαθμίδες της παιδικής και εφηβικής ηλικίας και ευνοεί την αβίαστη κοινωνική προσαρμογή του. Το λειτουργικό παιχνίδι με ή χωρίς υλικά και όργανα ασκεί τις σωματικές και πνευματικές λειτουργίες και πλουτίζει τις εμπειρίες του παιδιού (Decroly κ.σ., 1975) Τα αναρίθμητα παιχνίδια καθιστούν το παιδί συνήθως ευερέθιστο, καταστρεπτικό, άστατο και ακατάστατο. Ο μετρημένος αριθμός παιχνιδιών, σε μια ορισμένη ποικιλία, είναι ότι ακριβώς απαιτείται. Το παιδί στα πρώτα χρόνια της ζωής του, αντιλαμβάνεται τα πράγματα και το περιβάλλον καθώς και τους ανθρώπους, ανάλογα με τη συγκίνηση που του προκαλούν. Εξελίσσονται οι ψυχικές λειτουργίες του και δέχεται ερεθίσματα μέσα από πολλά πράγματα που βρίσκονται σε στενή σχέση μαζί του. Γι' αυτό κάθε ψεύτικος μηχανισμός του εμπορίου ή λάθος παιχνίδι, αποβαίνει σε βάρος του παιδιού (Αντωνιάδης, 1994).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αντωνιάδης, Α., (1994). *Το παιχνίδι*, Θεσσαλονίκη, university studio press.
- Αργυριάδη, Μ. (1997), «Ο κόσμος του λαϊκού παιχνιδιού - Αφιέρωμα Έλληνες αεί παίδες εστέ». Αθήνα. Εκδότης: Η Καθημερινή Εφημερίδα.
- Αυγητίδου, Σ., (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*, Αθήνα, Τυπωθητώ.
- Βοσνιάδου, Σ., (2001). *Εισαγωγή στην ψυχολογία*, Τόμος Α', Αθήνα, Gutenberg.
- Βίννικοτ, Ν., (1979). *Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα*, Αθήνα, Καστανιώτη.
- Carvey, C., (1990). *Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού*, Αθήνα, Κουτσομπός Α.Ε.
- Fraser. Α.,(1966). «A History of toy's». New York: Mallard Press.
- Γέρου, Θ., (1984). *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, Αθήνα, Δίπτυχο.
- Decroly, O., Monchamp, M., (1975). *Παιδαγωγικά παιχνίδια για μικρά παιδιά*, Β' Έκδοση, Αθήνα, Δίπτυχο.
- Dewey John, (1915). « *The school of tomorrow* », London.
- Δημητρίου. Λ., Χατζηγεοφύτου, (2009). *Τα πρώτα έξι χρόνια της ζωής*, 6^η έκδοση, Αθήνα, Ελληνικά γράμματα.
- Ζακοπούλου Α., (1999). *Παιχνίδια με το χρόνο για μεγαλύτερα και μικρότερα παιδιά*, Β' έκδοση, Εκκρεμές.
- Ζαχοπούλου, Ε., (2009). *Η φυσική αγωγή στην αρχή του 21^{ου} αιώνα*, Θεσσαλονίκη, Χριστοδουλίδη.

- Ιέρ, Π., (2009). *Τόπος στο παιχνίδι! Μαθαίνω να παίζω, μαθαίνω να ζω* , Αθήνα, Μεταίχμιο.
- Kamii.C. & Devries. R., (1979). «*Η θεωρία του Jean Piaget και η προσχολική αγωγή*». Αθήνα: Δίπτυχο.
- Κάππας, Χ., (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία* ,Αθήνα, Ατραπος.
- Καρτασίδου, Λ., Λιώνη Σ., Μακρή Ε., (2003). *Οργάνωση βρεφονηπιακών τμημάτων και μορφές δραστηριοτήτων προσχολικής ηλικίας* , 2ος κύκλος, Αθήνα, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων.
- King, C.E., (1978), «*The collectors History of Dolls*». New York: St, Martin press.
- Κροντήρα Λήδα, (2002) «*Ελάτε να παίξουμε μέσα στο χρόνο*». Αθήνα: Φυτράκη
- Κοντογιάννη, Α., Βάος Α., (2002). *Αισθητική αγωγή* , 2ος κύκλος, Αθήνα, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων.
- Κουρετζής, Λ. (2008). *Το θεατρικό παιχνίδι και οι διαστάσεις του* , Αθήνα, Ταξιδευτής.
- Κυνηγού – Φλάμπουρα, Μ., (2006). *Μουσικά Ρυθμικά και κινητικά παιχνίδια* , Διάπλαση.
- Κυριαζόπουλος, Γ., (1990). *Παιδική ηλικία : Ενδιαφέροντα και κίνητρα για μάθηση* , Αθήνα, Κουτσούμπος Α.Ε.
- Μακρόγλου, Μ., Σφυρίδου, Π., Τσέργας, Ν., (2004). *Στοιχεία γενικής και εξελικτικής ψυχολογίας* , Γ΄ Έκδοση, Αθήνα, Ο.Ε.Δ.Β.
- Μάστορα, Ι., (2009). *Η κοινωνικοποίηση των παιδιών στη νηπιακή ηλικία, Εκπαιδευτικές οδηγίες για γονείς* , Εγκέφαλος.
- Μετοχιανάκη, Η., (2008). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική* , Τρίτη έκδοση, Ηράκλειο.

- Νικολακάκη, Μ., Σώφρονα, Ε., Κιαμίλη, Φ., (Χωρίς ημερομηνία έκδοσης). *Αγωγή προσχολικής ηλικίας*, Αθήνα, Ο.Ε.Δ.Β.
- Ντολιοπούλου, Ε. & Γουργιώτου, Ε. (2008). « *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση. Με έμφαση στην προσχολική* ». Αθήνα: Gutenberg.
- Πανταζής, Σ., (2004). *Η παιδαγωγική και το παιχνίδι – αντικείμενο στο χώρο του νηπιαγωγείου*, Αθήνα, Gutenberg.
- Πανταζής, Σ., Σακελλαρίου, Ι., (2005). *Προσχολική παιδαγωγική : Προβληματισμοί – προτάσεις*, Αθήνα, Άτραπος.
- Παπαδημητρακόπουλος, Κ.Γ. (1996). « *Πίσω από την βιτρίνα των παιχνιδιών* ». Αθήνα: Φωτοδότες.
- Παπαδόπουλος, Ν.Γ., (1997). «*Ψυχολογία*». Έκδοση Ε', Αθήνα.
- Προκόβας, Κ.Ε. (2010). « *Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια*» Θεσσαλονίκη: Γράμμα Βαρθολομαίος.
- Pearson, Α. (1992). « *Η αρχαία Ελλάδα* ». Αθήνα: Δελιθανάσης
- Σιβροπούλου, Ρ. (1998). « *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου στο πλαίσιο του παιχνιδιού* ». Αθήνα: Πατάκης
- Prince, C., (1961), «*Made in Middle Ages*». New York : Dutton press.
- Σιμόπουλος, Κ. (1988). «*Ξένοι ταξιδιώτες στην Ελλάδα*». Τόμος Β'. Αθήνα.
- Shelon, S., Altmann, T., (2012). *Η φροντίδα του μωρού και του μικρού παιδιού : Από τη γέννηση έως τα πέντε του χρόνια*, Αθήνα, Πασχαλίδης.
- Τραυλός, Α., (1998). *Ψυχοκινητική ανάπτυξη παιδιών ηλικίας 2 – 7 χρονών*, Αθήνα, Σαββάλας.
- Τριανταφυλλόπουλος, Γ., (2006). *Μωρό και νήπιο : Πρακτικός οδηγός με ερωτήσεις και απαντήσεις*, Αθήνα, Σαββάλας.
- Χρούσος, Γ., (2010). *Πρώτες βοήθειες για μωρά και παιδιά*, Πασχαλίδη.
- Vygotsky, L.S., (2000). *Νους στην κοινωνία : Η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών*, (μτφ. Μπίμπου Α., Βοσνιάδου Σ.), Αθήνα, Gutenberg.

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

- <http://www.familylife.gr/el/mwro-0-2/anaptyksh>
- http://www.eulegein.net/Pages/Paixnidi_kai_mathisi.aspx
- <http://www.parents.gr/psych/a137>
- <HTTP://EUREKA.LIB.TEITHE.GR:8080/BITSTREAM/HANDLE/10184/246/ATMATZAKIS.PDF?SEQUENCE=4>
- <http://www.paidorama.com> «Μαζί για το παιδί»
- http://el.wikipedia.org/wiki/παιχνίδια_στην_Αρχαία_Ελλάδα. (2012)
- <http://diadiktiomenoi.blogspot.gr>. (2012).
- Ηλεκτρονική Σχολική Εφημερίδα του 8ου Δ.Σ. Ελευθερίου-Κορδελιού.(2012) Θεσσαλονίκη.
- <http://wwk.kathimerini.gr/kath/7days/1997/12/21121997.pdf>
- http://www.psychologyinfo.gr/joomla/index.php?option=com_content&view=article&id=80:2011-10-03-22-08-02&catid=36:2010-11-29-15-50-37&Itemid=53

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΥΛΙΚΟ

- <http://www.benaki.gr/>
- <http://5dimcholarg.files.wordpress.com/2009>