

ΣΧΟΛΕΙΟ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ ΟΡΕΣΤΙΑΔΑΣ

Σχέδιο Δράσης Α' Κύκλου Σπουδών με Θέμα :

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Ορεστιάδα, 2014-2015



Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Κριτήρια Επιλογής Θέματος	σελίδα 3
Στάδια Υλοποίησης	σελίδα 4
Παραδοσιακά Παιχνίδια	
Αγαματάκια	σελίδα 6
Δαχτυλίδι	σελίδα 7
Κουζάκι	σελίδα 8
Κότσια	σελίδα 9
Κουτσό	σελίδα 10
Κρυφτό	σελίδα 11
Λάστιχο	σελίδα 12
Μακριά Γαϊδούρα	σελίδα 13
Μηλάκια	σελίδα 14
Μπας	σελίδα 15
Μπιζ	σελίδα 16
Τζαμί	σελίδα 17
Τρίλιζα	σελίδα 18
Τσιλίκι	σελίδα 19
Χαλασμένο Τηλέφωνο	σελίδα 20
Ψείρες	σελίδα 21
Ο πιο καλός Μαθητής	
Το δικό μας παιχνίδι	σελίδα 22
Υλικό Παιχνιδιού	σελίδα 23
Περιγραφή και Κανόνες του Παιχνιδιού	σελίδα 24
Αντί επιλόγου & Συντελεστές	σελίδα 25
Βιβλιογραφία	σελίδα 26

Κριτήρια επιλογής θέματος

Με το ξεκίνημα της σχολικής χρονιά και αφού χωριστήκαμε με βάση τον κύκλο σπουδών μας έπρεπε να επιλέξουμε το σχέδιο δράσης που θα δουλέψουμε καθ' όλη τη σχολική χρονιά.

Μεταξύ πολλών θεμάτων που προτάθηκαν από τους εκπαιδευόμενους, επιλέχτηκε κατόπιν ψηφοφορίας το θέμα μας, αφού πρώτα παρουσιάστηκαν με επιχειρήματα τα κριτήρια επιλογής του. Το θέμα που υπερψηφίστηκε ήταν «Παραδοσιακά Παιχνίδια»

Συγκεκριμένα, η απομάκρυνση του παιδιού από το παραδοσιακό παιχνίδι και ο τρόπος με τον οποίο οι κλειστοί χώροι πήραν τη θέση της αλάνας και η τεχνολογία τη θέση της παιδικής φαντασίας και εφευρετικότητας, ήταν οι πρώτοι μας προβληματισμοί. Ακριβώς για να συγκρίνουμε και να αναδείξουμε τα παλιά παιχνίδια σε αντιπαραβολή με τα σημερινά ηλεκτρονικά καθώς και την έντονη δραστηριότητα τους σε αντιδιαστολή με την παθητικότητα των σημερινών παιχνιδιών, υπήρξε το δεύτερο σημαντικό μας κριτήριο. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία θέλαμε να θυμηθούμε τα παλιά και να βγάλουμε το μικρό παιδί που κρύβουμε μέσα μας. Τέλος, θέλαμε να αναβιώσουμε παλιά παιχνίδια, ώστε να τα γνωρίσουν και οι νεότερες γενιές.



Στάδια Υλοποίησης

Στην πρώτη μας συνάντηση μετά την επιλογή του θέματος, χωριστήκαμε σε 3 ομάδες με τις παρακάτω ονομασίες:

1. ΔΙΑΣ
2. ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΕΣ
3. ΦΕΥΓΑΤΟΙ

Κατόπιν καθορίσαμε το πλάνο εργασιών. Δουλέψαμε ομαδικά, συνεργατικά και αρμονικά, αρχικά μέσα στο χώρο του σχολείου μας προσπαθώντας να θυμηθούμε τα παιχνίδια που παίζαμε στην παιδική και εφηβική μας ηλικία. Δανειστήκαμε βιβλία από τη Δημοτική Βιβλιοθήκη και μελετήσαμε.

Στόχος μας στα πλαίσια του σχεδίου δράσης ήταν να αναπτύξουμε δεξιότητες και ικανότητες, να αποκτήσουμε γνώσεις και να εργαστούμε ομαδικά.

Επισκεφτήκαμε το Ιστορικό και Λαογραφικό Μουσείο Νέας Ορεστιάδας, όπου ξεναγηθήκαμε στο χώρο και ενημερωθήκαμε για τα παιχνίδια που έπαιξαν οι πρόγονοί μας. Δε μείναμε όμως στα λόγια, καθώς αναλάβαμε και δράση. Παίξαμε διάφορα παραδοσιακά παιχνίδια με απλά και καθημερινά υλικά υπό της οδηγίες του υπεύθυνου του μουσείου. Στη συνέχεια πραγματοποιήσαμε επισκέψεις στα ΚΑΠΗ Νέας Βύσσας και Ορεστιάδας, για να πάρουμε συνέντευξη από ηλικιωμένους, οι οποίοι μας μίλησαν για τα παιχνίδια της παιδικής τους ηλικίας, τους κανόνες και τις ονομασίες τους.

Στη συνέχεια, περνώντας από τη θεωρία στην πράξη, πήγαμε στο γήπεδο της Σαγήνης και παίξαμε οι ίδιοι κάποια από τα παιχνίδια με τα οποία ασχοληθήκαμε στο σχέδιο δράσης μας. Κατά τη διάρκεια του παιξίματος μαγνητοσκοπήσαμε κάποια από τα παιχνίδια, τα οποία υπάρχουν στο παρόν ένθετο με τη μορφή DVD.

Μια ακόμη δραστηριότητά μας ήταν η δημιουργία ενός νέου, δικού μας επιτραπέζιου παιχνιδιού.



Αγαματάκια



Αλλιώς το παιχνίδι συναντάται και με το όνομα «αγαματάκια ακούνητα, ακίνητα κι αγέλαστα».

Η ομάδα των παιδιών κάνει το λάχνισμα για να δούνε ποιος τα φυλάει.

Αυτός που τα φυλάει στέκεται σε απόσταση με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: " αγαματάκια ακούνητα, αμίλητα και αγέλαστα". Μόλις αυτός γυρίσει προς τα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του και κάνουν διάφορες κινήσεις πρέπει να μείνουν ακίνητα.

Εκείνος τότε θα περιδιαβεί ανάμεσά τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιος κουνηθεί τον βγάζει από το παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος. Κατά την επόμενη γύρα καλείται να τα φυλάξει αυτός που έχει βγει πρώτος έξω από το παιχνίδι.

Δαχτυλίδι



Το παιχνίδι αυτό, όπως λέει και το όνομά του, για να το παίξεις χρειάζεται ένα δαχτυλίδι και μία βέργα.

Είναι καθαρά ατομικό παιχνίδι.

Στο παιχνίδι υπάρχουν διάφοροι ρόλοι. Υπάρχει ο «μπέης» που δίνει εντολές και η «βέργα» που τις εκτελεί. Το παιχνίδι ξεκινάει βάζοντας ένα δαχτυλίδι στην εξωτερική πλευρά του χεριού (όπως στην εικόνα). Όποιος καταφέρει με επιδέξιες κινήσεις, μόνο του χεριού που έχει πάνω το δαχτυλίδι, να το βάλει στον αντίχειρα, γίνεται «μπέης» και αποκτά το δικαίωμα να δίνει εντολές στη «βέργα». Εάν καταφέρει να το βάλει στο μικρό δάχτυλο γίνεται «βέργα» και εκτελεί εντολές. Εάν πάλι δεν καταφέρει τίποτα από τα δυο και του πέσει το δαχτυλίδι χάνει, οπότε περιμένει τι εντολή θα δώσει ο «μπέης» στη «βέργα» για να την υποστεί. Οι εντολές είναι συνήθως ξυλιές στο χέρι. Ο ρόλος του «μπέη» και της «βέργας» εναλλάσσεται ανάλογα με το ποιος από τους παίκτες καταφέρει να βάλει το δαχτυλίδι στον αντίχειρα ή στο μικρό δάχτυλο του χεριού του. Είναι παιχνίδι επιδεξιότητας, τακτικής και αντοχής στις ξυλιές.

Κουζάκι



Είναι ένα χειμωνιάτικο ατομικό παιχνίδι. Τα παιδιά κατά τους κρύους χειμερινούς μήνες τοποθετούσαν κάτω από τα πόδια τους δύο μεγάλα οστά ζώων, κυρίως από το μηρό του ζώου, τα δένανε με κάποιο σχοινί για να σταθεροποιηθούν και χρησιμοποιώντας δύο βέργες τσουλούσαν πάνω στον πάγο. Το παιδί που κατάφερε να κινηθεί πιο γρήγορα από τα υπόλοιπα ήταν ο νικητής. Το παιχνίδι αυτό έχει πολλές ομοιότητες το πατινάζ. Οι κύριοι που μας μίλησαν για το παιχνίδι αυτό μας είπαν ότι κάποιες φορές ο πάγος μπορεί να ήταν λεπτός σε κάποια σημεία και να έσπαγε με αποτέλεσμα να πέσουν στο νερό και να βραχούνε.

Υπάρχει και μία παραλλαγή του παιχνιδιού. Όταν χιόνιζε έπαιρναν ένα πλαστικό τσουβάλι το οποίο γέμιζαν με λίγο άχυρο και ανέβαιναν σε κάποια πλαγιά, καθόταν πάνω στο τσουβάλι και κατέβαιναν την πλαγιά με ταχύτητα.

Κότσια



Τα υλικά που χρειαζόμαστε είναι 3 έως 5 κότσια και ένα μικρό μπαλάκι 9 (όσο το μέγεθος που έχει ένα μπαλάκι του Πικ- Πονγκ). Τα κότσια είναι οστά από τον αστράγαλο του αρνιού, τα οποία βάφουμε αν θέλουμε με πλαστικό χρώμα της επιλογής μας. Γι' αυτό, άλλωστε και στην αρχαιότητα το παιχνίδι αυτό ονομαζόταν «αστραγαλίζειν». Το παιχνίδι είναι ατομικό και παίζεται τόσο στην Θράκη, όσο και τη Μακεδονία. Ο κάθε παίχτης έχει 3 ή 5 κότσια, ανάλογα με τη συμφωνία που θα κάνουν οι παίχτες αρχικά.

Ο κάθε παίχτης πρέπει να πάρει στο ένα χέρι τα κότσια και στο άλλο το μπαλάκι. Αφού καθίσει κοντά στο έδαφος πρέπει να πετάξει το μπαλάκι ψηλά και ταυτόχρονα να αφήσει τα κότσια στο έδαφος και να πιάσει το μπαλάκι πριν αυτό ακουμπήσει κάτω, γιατί αν το μπαλάκι ακουμπήσει κάτω τότε ο παίχτης χάνει. Στη συνέχεια θα πρέπει με τα δύο δάκτυλα του χεριού του (δείκτη και αντίχειρα) να σχηματίσει ένα ημικόκλιο – καμάρα στο έδαφος και κοντά στα κότσια. Αφού πετάξει και πάλι το μπαλάκι ψηλά πρέπει να περάσει τα κότσια ένα ένα στην αρχή κάτω από την καμάρα και να ξαναπιάσει το μπαλάκι. Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι να χάσει ο παίχτης. Αρχικά τα κότσια πρέπει να περνάνε ένα ένα μέσα από την καμάρα, μετά δύο δύο, τρία τρία και πάει λέγοντας. Ο παίχτης χάνει και όταν δεν μπορεί να περάσει με επιτυχία τα κότσια μέσα από την καμάρα που σχηματίζουν τα δάχτυλά του.

Κουτσό



Ο εξοπλισμός του παιχνιδιού ήταν μια απλή πέτρα και ένα σχέδιο με αριθμημένα τετράγωνα που χαρασσόταν από τους ίδιους τους παίκτες είτε σε χώμα, με κάποιο ξύλο είτε σε τσιμέντο, με κάποια πέτρα. Υπήρχαν πολλές παραλλαγές σχεδίων, με πιο συνηθισμένη αυτή της εικόνας.

Το κουτσό παιζόταν από όλη την παρέα των παιδιών, ανεξάρτητα από τον αριθμό τους. Το πρώτο παιδί έριχνε την πέτρα του στο πρώτο τετράγωνο. Έπειτα έπρεπε να πατήσει σε όλα τα άλλα τετράγωνα, εκτός από αυτό που βρισκόταν η πέτρα του, με το ένα πόδι στα μονά τετράγωνα όπως το 1, το 4 και το 7 ή με τα δύο πόδια στα διπλά όπως το 2 και το 3. Αφού έφτανε στο τελευταίο τετράγωνο, έπρεπε να κάνει στροφή και με τον ίδιο τρόπο να επιστρέψει στην αρχή, φροντίζοντας κατά την επιστροφή του, να πάρει και την πέτρα του από το τετράγωνο που βρισκόταν. Μετά συνέχιζε ρίχνοντάς την στο τετράγωνο με τον επόμενο αριθμό και αυτό επαναλαμβανόταν μέχρι να καταφέρει να την ρίξει σε όλα τα τετράγωνα. Αν η πέτρα του δεν έπεφτε στο σωστό τετράγωνο, αν έβγαινε έξω από το σχέδιο, αν δεν κατάφερε να περάσει με κουτσό απ' όλα τα τετράγωνα και να πάρει και την πέτρα του μαζί κατά την επιστροφή του, έχανε τη σειρά του και έπαιζε ο επόμενος παίκτης που είχε σειρά. Νικητής ήταν αυτός που περνούσε απ' όλα τα τετράγωνα πρώτος.

Κρυφτό



Το **κρυφτό** ή **κρυφτούλι** είναι παιδικό ομαδικό παιχνίδι, στο οποίο ο ένας παίκτης της ομάδας προσπαθεί να βρει τους υπόλοιπους οι οποίοι έχουν κρυφτεί.

Στο κρυφτό ένα παιδί μετράει με κλειστά τα μάτια και τα άλλα κρύβονται. Μόλις το παιδί τελειώσει το μέτρημα ανοίγει τα μάτια του και αρχίζει να ψάχνει που έχουν κρυφτεί τα άλλα παιδιά. Το παιδί που φυλάει πρέπει μόλις δει ένα από τα παιδιά που κρύβονται να τρέξει στο μέρος όπου μετρούσε και να πει "φτου + το όνομα του παιδιού" πριν προλάβει να έρθει το παιδί που κρύβεται και πει αυτό "φτου για μένα" που σημαίνει ότι εγώ έφτυσα τον εαυτό μου και δεν κινδυνεύω να μπω στη θέση αυτού που φυλάει στον επόμενο γύρο. Το παιδί το οποίο θα το βρει πρώτο, το παιδί που φυλάει, θα πάρει την θέση του στον επόμενο γύρο. Από αυτό όμως μπορεί να τον απαλλάξει το τελευταίο παιδί που έχει μείνει χωρίς να το φτύσουν λέγοντας και αυτό "φτου ξελευθερία για όλους" που σημαίνει ότι τα παιδιά που βρέθηκαν δεν μπορούν να φυλάξουν στον επόμενο γύρο και φυλάει πάλι ο ίδιος. Ο παίκτης που φυλάει χαρακτηρίζεται "κολωνάκι" ή "περιπτεράκι" όταν στέκεται συνέχεια μπροστά από το μέρος που φυλάει και δεν αφήνει στους άλλους περιθώριο να βγουν.

Λάστιχο



Το λάστιχο είναι ένα παιχνίδι που έπαιζαν κυρίως τα κορίτσια. Δύο άτομα, κρατούσαν το λάστιχο στα πόδια τους, πρώτα με ανοιχτά πόδια, και στον αστράγαλο -> γόνατο -> μπούτι.

Μετά με κλειστά πόδια, η ίδια σειρά.

Και τέλος με το ένα πόδι.

Το κορίτσι που έπαιζε, έπρεπε, να κάνει μια σειρά από κινήσεις, για να περάσει στην επόμενη και κάθε φορά δυσκολότερη φάση του παιχνιδιού. Οι κινήσεις ήταν : Με μια κίνηση, έβαζε το ένα πόδι, ανάμεσα στο λαστιχάκι, μετά ταυτόχρονα, έβαζε το άλλο, βγάζοντας το πρώτο. Μετά, και τα δυο μέσα, και τέλος έξω.

Ήταν το πιο αγαπημένο των κοριτσιών. Όταν τα άτομα που κρατούσαν το λάστιχο είχαν αδύνατα πόδια, ήταν δύσκολο. Όταν τελείωνε με επιτυχία όλα τα στάδια η παίκτρια κέρδιζε. Αν δεν τα κατάφερνε, αντάλλαζε τη θέση της με ένα από τα κορίτσια που κρατούσε το λάστιχο στα πόδια του.

Μακριά Γαϊδούρα



Παιζόταν από 10 τουλάχιστον αγόρια που χωριζόταν σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα έφτιαχνε την μακριά γαϊδούρα. Ένα παιδί στεκόταν στον τοίχο σκυμμένο και με το πρόσωπο γυρισμένο σ' αυτόν. Το άλλο παιδί με τα δύο του χέρια κρατούσαν από τη μέση του πρώτου παιδιού. Στα πιασινά του δεύτερου παιδιού έπιανε άλλο παιδί και ούτω καθεξής, ώσπου να σχηματιστεί ένα μακρύ ανθρώπινο σκυμμένο σώμα. Τα παιδιά της άλλης ομάδας έπαιρναν φορά και πηδούσαν πάνω από τα παιδιά της πρώτης ώσπου να ανέβουν όλα στην πλάτη της "γαϊδούρας". Εάν δεν τα κατάφερναν, τότε ήταν χαμένοι. Εάν όμως τα κατάφερναν, η ομάδα της μακριάς γαϊδούρας κουνιόταν, προσπαθώντας να ρίξει κάτω αυτούς που ήταν καβάλα. Και κατέβαιναν νικητές, εάν κατόρθωναν να παραμείνουν καβάλα. Η μακριά γαϊδούρα είναι παιδικό παιχνίδι που παίζονταν από αγόρια με διάφορες παραλλαγές σε όλη την Ελλάδα.

Μηλάκια



Χωριζόμαστε σε ομάδες

Χαράζουμε σε απόσταση 15 μέτρων 2 γραμμές και οριοθετούμε το χώρο.

Η μια ομάδα στέκεται αντικριστά πατώντας πάνω στις 2 γραμμές, ενώ τα παιδιά της άλλης ομάδας στέκονται στη μέση των δύο γραμμών

Η ομάδα που είναι έξω προσπαθεί με τη μπάλα να χτυπήσει κάποιο από τα παιδιά που είναι μέσα, οπότε αυτό καίγεται και βγαίνει έξω από το παιχνίδι

Αν κάποιο παιδί όμως καταφέρει να πιάσει τη μπάλα, χωρίς αυτή να ακουμπήσει κάτω, τότε κερδίζει ένα μήλο, το οποίο θα του επιτρέψει αν κάποια στιγμή καεί, να μη βγει έξω. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιήσει το μήλο, δίνοντάς το σε κάποιον συμπαίκτη του που κάηκε, ώστε να ξαναμπεί στο παιχνίδι.

Όταν απομείνει μόνον ένα παιδί στη μέση, οι παίχτες που είναι έξω στις γραμμές έχουν μόνον 10 προσπάθειες για να τον κάψουν. Αν δεν μπορέσουν, τότε ξαναμπάνουν μέσα όλοι οι καμένοι συμπαίχτες και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή.

Μπας



Το μπας είναι ένα παιχνίδι που παιζόταν με πήλινες, γυάλινες ή σιδερένιες μπίλιες και κέρματα

Είναι ατομικό παιχνίδι αλλά πολλές φορές γινόταν και ομαδικό.

Η διαδικασία παιχνιδιού είναι εύκολη. Οι παίκτες τοποθετούν σε μια ευθεία γραμμή πάνω στο χώμα τις μπίλιες που συμφωνούσαν, π.χ. 4 παίκτες x 4 μπίλιες=16 μπίλιες. Ως πρώτη έβαζαν μια σιδερένια μπίλια, ήταν το μπας. Οι συμμετέχοντες ρίχνοντας ένα νόμισμα προς τη γραμμή που τοποθετούσαν τις μπίλιες, έπαιρναν τη θέση του πρώτου, δεύτερου, τρίτου και τέταρτου παίχτη, ανάλογα με το πόσο κοντά στη γραμμή πλησίαζε το νόμισμά τους. Προσπαθούσαν στη συνέχεια, με σειρά προτεραιότητας, με μια δική τους σιδερένια μπίλια να πετύχουν, από μια απόσταση δέκα περίπου μέτρων, τις τοποθετημένες σε σειρά πάνω στο χώμα μπίλιες. Ο παίχτης μόλις πετύχαινε τη σειρά κέρδιζε όλες όσες έκοβε δεξιά, ενώ όταν χτυπούσε την πρώτη σιδερένια μπίλια, το μπας (τη μάνα), τις κέρδιζε όλες. Όταν ο πρώτος δεν κέρδιζε όλες τις μπίλιες ή αποτύγχανε, συνέχιζε ο δεύτερος για να χτυπήσει τις υπόλοιπες, έπειτα ο τρίτος και ούτω καθεξής.

Το παιχνίδι μοιάζει με το σημερινό bowling (μπόουλινγκ).

Μπιζ



Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα “φυλάει”. Αυτός λοιπόν κάθεται σ’ ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του.

Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ’ αριστερά του και ένας απ’ αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στριφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας “Μπιζζ!” όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.

Είναι ένα παιχνίδι ευχάριστο και διασκεδαστικό.

Τζαμί



Για να παίξουμε το παιχνίδι χρειαζόμαστε κεραμίδια ή πέτρες και μία μπάλα.

Το παιχνίδι είναι ομαδικό. Χωριζόμαστε σε ομάδες. Χαράζουμε έναν κύκλο ακτίνας 1,5 μέτρο περίπου και στο κέντρο τοποθετούμε το ένα πάνω στο άλλο 7 κομμάτια κεραμίδι (κεραμιδάκια). Σε απόσταση 5 – 6 μέτρων χαράζουμε μια γραμμή. Τα παιδιά της ομάδας που θα επιλεγεί να παίξει πρώτη, πατώντας στη γραμμή, σημαδεύουν με τη μπάλα τα κεραμιδάκια, με σκοπό να τα γκρεμίσουν. Αν αποτύχουν σε 3 προσπάθειες έρχεται η σειρά της δεύτερης ομάδας. Όταν κάποιο παιδί τα γκρεμίσει η αντίπαλη ομάδα τα διασκορπίζει μέσα στον κύκλο με σκοπό να δυσκολέψει τους παίκτες να ξαναστήσουν το τζαμί. Ενώ οι παίκτες της πρώτης ομάδας προσπαθούν να ξαναστήσουν τα κεραμιδάκια για να κερδίσουν, η άλλη ομάδα προσπαθεί να τους χτυπήσει με τη μπάλα για να τους κάψει και να τους βγάλει έξω από το παιχνίδι. Τότε, συχνά κάποια παιδιά στέκονται επίτηδες να καούν και να παρασύρουν μακριά τη μπάλα, για να προλάβουν οι υπόλοιποι συμπαίχτες τους να ξαναστήσουν το τζαμί. Αν έστω και ένας παίχτης στήσει όλα τα κεραμιδάκια συνεχίζει πάλι η ομάδα του να ρίχνει από την αρχή. Αν όμως καούν όλοι, τότε αλλάζουν πλευρά (ρόλους).

Το παιχνίδι μοιάζει κάπως με το σημερινό bowling (μπόουλινγκ) ή με τα τενεκεδάκια σε λούνα παρκ.

Τρίλιζα



Παίζεται με δύο παίκτες. Χαράζουμε ή σχεδιάζουμε σε επίπεδη επιφάνεια όπως πεζούλι ή δάπεδο ένα τετράγωνο με πλευρές 70 έως 100 εκατοστά. Σχηματίζουμε τις δύο διαγώνιες γραμμές και τα ευθύγραμμα τμήματα που ενώνουν τα μέσα των απέναντι παράλληλων πλευρών.

Ο κάθε παίκτης παίρνει τρία πούλια, συνήθως χαλίκια διαφορετικού χρώματος ή κουμπιά ή διαφορετικά όσπρια). Οι παίκτες ρίχνουν λαχνό για να επιλεγεί ο παίκτης που θα ξεκινήσει να παίζει πρώτος. Το παιχνίδι αρχίζει με τον ένα παίκτη να τοποθετεί ένα του πούλι σε οποιοδήποτε κόμβο γραμμών. Συνήθως η πρώτη τοποθέτηση γίνεται για λόγους τακτικής στον κεντρικό κόμβο. Στη συνέχεια οι παίκτες τοποθετούν τα πούλια τους εναλλάξ ο καθένας προσπαθώντας να φέρουν και τα τρία πούλια τους σε οποιαδήποτε οριζόντια, κάθετη ή διαγώνια γραμμή, να κάνουν δηλαδή τριάρα ή τρίλιζα. Αν κατά την τοποθέτηση δεν πετύχει κανείς τριάρα, το παιχνίδι συνεχίζεται με την ίδια σειρά και οι παίκτες μετακινούν κατά μια θέση κάθε φορά κάποιο από τα πούλια τους. Οι μετακινήσεις συνεχίζονται μέχρι κάποιος να πετύχει το στόχο του, δηλαδή τριάρα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες νιώθουν αγωνία και χαρά, όταν καταφέρουν να δημιουργήσουν τρίλιζα. Ενώ ψυχαγωγούνται αναπτύσσεται παράλληλα και η ευστροφία των παικτών.

Τσιλίκι



Παίζεται με δύο ξύλα, ένα μικρό, μήκους περίπου δέκα εκατοστών (τσιλίκι) και ένα αρκετά μεγαλύτερο και μυτερό (τσιλικόβεργα).

Χωριζόμαστε σε 2 ομάδες. Χαράζουμε στο έδαφος έναν κύκλο και στο κέντρο σκάβουμε μια μικρή λακκούβα, όπου θα τοποθετήσουμε το μικρό ξυλάκι, το τσιλίκι. Ένας από τους παίκτες της ομάδας που θα παίξει πρώτη, μπαίνει στον κύκλο και προσπαθεί να πετάξει όσο πιο μακριά μπορεί το τσιλίκι, χτυπώντας το στον αέρα με την τσιλικόβεργα. Οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας στέκονται απέναντι του και μακριά, προσπαθώντας να πιάσουν στον αέρα το τσιλίκι.

Αν κάποιος από αυτούς καταφέρει να πιάσει το τσιλίκι στον αέρα, τότε η πρώτη ομάδα χάνει και αλλάζουν ρόλους. Αν δεν τα καταφέρει τότε έχει μια ακόμα ευκαιρία να "κάψει" τον αντίπαλό του, αν πετύχει να βάλει μέσα στον κύκλο το τσιλίκι που θα πετάξει από το σημείο στο οποίο βρίσκεται.

Ο πρώτος παίκτης τώρα δεν κάθεται να δεχτεί μοιρολατρικά το χτύπημα του αντίπαλου. Με την τσιλικόβεργα προσπαθεί να χτυπήσει το τσιλίκι και να το επιστρέψει πίσω και μάλιστα όσο πιο μακριά γίνεται.

Κι αυτό γιατί στη συνέχεια μετράμε πόσο μακριά από τον κύκλο θα καταλήξει το τσιλίκι. Η απόσταση καθορίζει το νικητή και μετριέται με το μήκος της τσιλικόβεργας.

Το παιχνίδι έχει αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με το σημερινό baseball (μπέισμπολ).

Χαλασμένο Τηλέφωνο



Τα παιδιά κάθονται το ένα δίπλα στο άλλο. Το παιδί που κάθεται στην άκρη λέει μια δύσκολη λέξη στο αυτί του διπλανού του. Αυτός στο διπλανό του κ.λ.π. Ο τελευταίος φωνάζει τη λέξη. Τις περισσότερες φορές δεν έχει καμία σχέση με την αρχική λέξη. Όλοι γελάνε . Αν ο τελευταίος πει σωστά τη λέξη, κάθεται πρώτος και λέει τη δική του λέξη. Εάν ο τελευταίος παίχτης δεν πει τη λέξη σωστά πάνε προς τα πίσω και λένε ο καθένας τί άκουσε για να βρεθεί που έγινε το λάθος. Ο παίχτης που την είπε λάθος βγαίνει από το παιχνίδι. Έτσι προχωράει το παιχνίδι μέχρι να μείνει ένας παίκτης που θα είναι και ο νικητής.

Ψείρες



Οι ψείρες είναι ένα παιχνίδι που παίζεται από πολλά παιδιά.

Τα παιδιά μετριούνται και έχουν το καθένα από ένα νούμερο. Στη συνέχεια με λάχνισμα επιλέγεται ο παίκτης που θα κρατά τη μπάλα. Ο παίκτης που έχει τη μπάλα, την πετάει ψηλά και λέει: "Να την πιάσει το", λέγοντας τον αριθμό που αντιστοιχεί σε κάποιο παιδί που παίζει. Το παιδί αυτό πρέπει να πιάσει τη μπάλα και να πει αμέσως: "Ένα, δύο, τρία, στοπ!" Αμέσως πρέπει να σταματήσουν όλοι. Αυτός που έχει τη μπάλα κάνει τρία βήματα για να πλησιάσει αυτόν που θέλει να κάψει (πετύχει). Αν δεν τον κάψει, τότε παίρνει μια ψείρα (πόντο). Αν τον κάψει όμως παίρνει την ψείρα ο άλλος. Όποιος συμπληρώσει 2 ή 3 ψείρες, ανάλογα πως θα το συμφωνήσουν από την αρχή του παιχνιδιού φεύγει από το παιχνίδι. Κερδίζει εκείνος που θα μείνει τελευταίος.

Το δικό μας...παιχνίδι

Στα πλαίσια του σχεδίου δράσης σκεφτήκαμε να δημιουργήσουμε ένα δικό μας παιχνίδι εμπνευσμένο από τη φοίτησή μας στο ΣΔΕ. Είχαμε την ιδέα και αυτό που έμενε ήταν να την υλοποιήσουμε. Κατασκευάσαμε τα πιόνια, φτιάξαμε τις ερωτήσεις και το ταμπλό του παιχνιδιού το οποίο διακοσμήσαμε με διάφορες φωτογραφίες σχετικές με τους γραμματισμούς που διδασκόμαστε και ορίσαμε τους κανόνες. Τέλος έπρεπε να δώσουμε ένα όνομα στο νέο μας παιχνίδι, καταλήξαμε ότι θα ονομάζεται.... **«Ο πιο καλός μαθητής»**.



Υλικά παιχνιδιού

- 1 Ζάρι
- 12 Πιόνια
- Ερωτήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας αριθμημένες από το 1 μέχρι το 3
 - Οι ερωτήσεις με αριθμό 1 είναι εύκολες και δίνονται 2 απαντήσεις
 - Οι ερωτήσεις με τον αριθμό 2 είναι μέτριας δυσκολίας και δίνονται 4 απαντήσεις
 - Οι ερωτήσεις με τον αριθμό 3 είναι λίγο δύσκολες και δεν δίνεται καμιά απάντηση
- Ερωτήσεις προαγωγής από τον Α' κύκλο στο Β' και αποφοίτησης με τη σήμανση ☆ (αστέρι).



Περιγραφή και κανόνες παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελείται από 60 αριθμημένα τετράγωνα, χωρισμένα σε 2 κύκλους “σπουδών”. Από τον αριθμό 1 μέχρι το 30 είναι ο Α΄ κύκλος σπουδών και από το 31 μέχρι το 60 ο Β΄ κύκλος σπουδών. Ορισμένα τετράγωνα είναι χρωματισμένα, αυτό σημαίνει ότι όταν πηγαίνει το πιόνι μας στο συγκεκριμένο τετράγωνο πρέπει να πάρουμε μία από τις αριθμημένες ερωτήσεις, αν απαντήσουμε σωστά τότε έχουμε «μπόνους», κινούμαστε μπροστά τόσα τετράγωνα όσα και ο αριθμός που αναγράφεται στο πίσω μέρος της ερώτησης. Ακόμη κι αν το πιόνι μας πάει σε χρωματισμένο τετράγωνο μετά από σωστή μας απάντηση, δεν συνεχίζουμε να παίζουμε εμείς. Αν απαντήσουμε λανθασμένα έχουμε «ποινή», μετακινούμε το πιόνι μας προς τα πίσω ανάλογα πάλι με τον αριθμό που αναγράφεται στην πίσω πλευρά της ερώτησης. Για να περάσει κάποιος παίχτης στο Β΄ κύκλο σπουδών, δηλαδή να περάσει πάνω από το τετράγωνο με τον αριθμό 30 πρέπει οπωσδήποτε να απαντήσει σωστά σε μία από τις δύσκολες ερωτήσεις που έχουν τη σήμανση με το αστέρι, το ίδιο ισχύει και όταν κάποιος παίχτης φτάσει στον αριθμό 60. Ο πρώτος που θα φτάσει στον αριθμό 60 και απαντήσει σωστά στη δύσκολη ερώτηση είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Οι υπόλοιποι παίχτες συνεχίζουν το παιχνίδι.

Στην απάντηση των ερωτήσεων υπάρχει χρονικό όριο ενός λεπτού. Αν κάποιος ξεπεράσει αυτό το όριο θεωρείται ότι απάντησε λανθασμένα.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί είτε ατομικά, είτε ομαδικά. Ατομικά μπορούν να λάβουν μέρος μέχρι 12 παίχτες, ενώ όταν παίζεται σε ομάδες μέχρι 4.

Οι ερωτήσεις τοποθετούνται σε δύο διαφορετικές στοίβες, μία είναι οι αριθμημένες και μία οι ερωτήσεις με το αστέρι. Ανακατεύουμε τις ερωτήσεις πριν τις τοποθετήσουμε.

Αντί επιλόγου.....

«Τα παιχνίδια σε ένα λαό βοηθούν να ανακαλύψουμε την ποιότητα του, και την αξία της τέχνης του.»
Φρήντριχ Σίλερ



Εκπαιδευόμενοι Α' Κύκλου

Ομάδα Δίας

Εμμανουηλίδης Βασίλης
Ισμαήλογλου Τσεμάλ
Μιλκονίδης Ηλίας
Πάλλα Χριστίνα
Selman Lindita

Ομάδα Επιστήμονες

Ισμαήλογλου Σινάν
Πάλλας Δημήτρης
Selman Sokol
Χασάνογλου Ντιλέκ

Ομάδα Φευγάτοι

Galben Liuba
Καραηλίας Αθανάσιος
Μπουζινά Ισά
Τοπούζ Ιμπράμογλου Φερδίν
Χασάνογλου Φερδούν

Εκπαιδευτές

Κεραμιτσής Δημήτριος
Μπεχτσούδη Αναστασία
Ράλλη Δέσποινα
Στεφάνου Ασημένια Βασιλική
Τσιμπλιαράκη Μάρθα
Τσιτσικλή Παναγιώτα

Βιβλιογραφία

1. **Βαλάση Ζωή – Κλιάφα Μαρούλα** : Ας παίξουμε πάλι Εκδόσεις Κέδρος
2. **Καραϊσκού Χρυσάνθη** : 100 Παραδοσιακά Παιχνίδια
3. **Λουκόπουλος Δημήτριος** : Ποια παιχνίδια παίζουν τα Ελληνόπουλα
4. **Μακρή Ελένη** : Παραδοσιακά Παιχνίδια
5. **Μέγας Γεώργιος** : Ζητήματα Ελληνικής Λαογραφίας
6. **Ρωμαίος Κώστας** : Κοντά στις ρίζες - έρευνα στον ψυχικό κόσμο του ελληνικού λαού Εκδόσεις Εστία
7. **Χρυσικόπουλος Μιχάλης** : Ελληνικά Παραδοσιακά Παιχνίδια Εκδόσεις Σάλτο