

Τα βυζαντινά παιχνίδια

Ελένη Σπιταδάκη Β3

Ο ρόλος του παιχνιδιού στο Βυζάντιο

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για το ρολό του παιχνιδιού στο βυζάντιο. 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. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονιάς παιχνίδια όπως η 1 δάρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.

Παιχνίδια στο Βυζάντιο

ΚΟΤΣΙΑ



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

ΣΤΡΑΤΙΩΤΑΚΙΑ ΑΚΟΥΝΗΤΑ



Η ομάδα των παιδιών τα βγάζει για να δούνε ποιος τα φυλάει και αυτό στέκεται σε απόσταση με το πρόσωπο στον τοίχο λέγοντας: "Στρατιωτάκια ακούνητα, αμίλητα και αγέλαστα". Μόλις αυτός γυρίσει προς τα παιδιά που βρίσκονται σε απόσταση πίσω από την πλάτη του και κάνουν διάφορες κινήσεις πρέπει να μείνουν ακίνητα. Εκείνος τότε θα περιδιαβεί ανάμεσά τους με σκοπό να τα κάνει να κουνηθούν ή να γελάσουν, χωρίς όμως να τ' ακουμπήσει. Αν κάποιος κουνηθεί τον βγάζει από το παιχνίδι. Το ίδιο επαναλαμβάνεται μέχρι να μείνει ο τελευταίος, ο οποίος και καλείται να τα φυλάξει

ΚΥΝΗΓΗΤΟ



Ένα παιχνίδι που παίζουμε είναι το κυνηγητό. Πρέπει να κυνηγάει ένας και οι άλλοι να τρέχουμε και να μην κρυβόμαστε, το παιδί που κυνηγάει να μην κάνει κλεψιές. Υπάρχει και "ξελέ", δηλαδή να πάει το παιδί που δεν κυνηγάει στο παιδί που είναι πιασμένο, να το ακουμπήσει και έτσι ελευθερώνεται. Επίσης έχει και "μάννα", δηλαδή αυτό το παιδί που δεν κυνηγάει να πάει εκεί και έτσι αυτός που κυνηγάει δεν μπορεί να τον πιάσει. Αυτό το παιχνίδι λέγεται κυνηγητό.

ΑΜΠΑΡΙΖΑ



Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα ορίζει ένα δέντρο ή μια κολόνα για μάννα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να προστατεύει η κάθε ομάδα τη μάννα της. Τα παιδιά αποφασίζουν ή βάζουν κλήρο, για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Ένα από τα παιδιά της ομάδας βγαίνει στο χώρο ανάμεσα από τις μάννες (συνήθως στην αρχή παίζουν πιο αδύνατοι παίκτες) και παράλληλα βγαίνει και από την άλλη ομάδα ένα παιδί. Συναντιούνται και προσπαθούν να αγγίξουν ο ένας τον άλλο. Όποιος προλάβει να χτυπήσει τον άλλο, τον αιχμαλωτίζει και τον οδηγεί στη μάννα του. Ύστερα βγαίνει ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη. Παίζουν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη. Ο τελευταίος που μένει, προσπαθεί να προστατεύσει τη μάννα. Από την άλλη ομάδα μπορούν να του επιτεθούν δύο αντίπαλοι, όχι περισσότεροι. Μπορεί να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα. Τότε αυτοί φωνάζουν: "Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανένα δεν το λέω."

Σείστρο



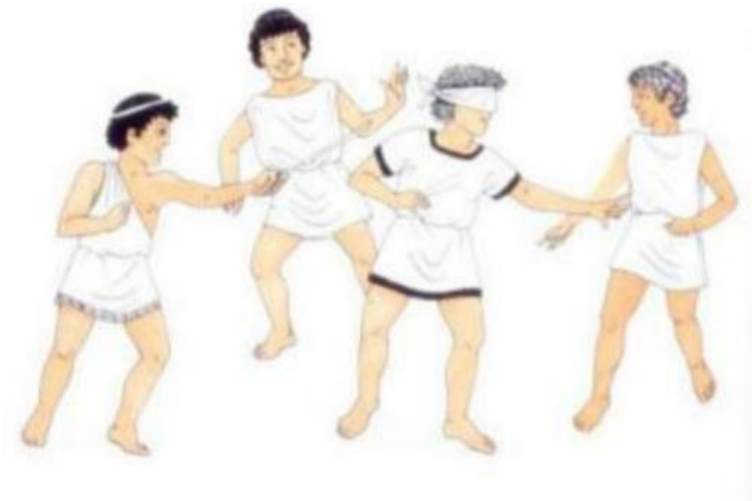
Πρόκειται για πανάρχαιο κρουστό όργανο, από ξύλο, μέταλλο, πηλό ή συνδυασμό τους, με ποικίλο, διαπεραστικό και ακαθόριστο ήχο που συνόδευε το ρυθμό στις θρησκευτικές πομπές. Αποτελούνταν συνήθως από μια χειρολαβή και ένα πεταλοειδές πλαίσιο που έφερε είτε μετακινούμενες (κρουόμενες στα τοιχώματά του) παράλληλες ράβδους, είτε σταθερές ράβδους με μετακινούμενα διάτρητα ηχογόνα αντικείμενα. Η εκτελέστριά το κρατούσε σε κατακόρυφη στάση και το τίναζε ή το έσειε ρυθμικά.

ΤΣΙΛΙΚΙ



Το τσιλικί παίζεται με δύο ή περισσότερα παιδιά. Για να παιχτεί το παιχνίδι χρειάζονται δύο ξύλινες βέργες, μια μακριά 60-70 εκ. περίπου (τσιλικά) και μια μικρή 10-20 εκ. περίπου (τσιλίκι), που είναι ξυσμένο όπως το μολύβι μας στις δυο άκρες του. Τα παιδιά βάζουν σημάδι ρίχνοντας πέτρες και όποιος το πλησιάσει περισσότερο αρχίζει πρώτος. Αυτός λοιπόν βάζει πάνω από μια μικρή σκαμμένη εσοχή στο έδαφος το τσιλικί, παράλληλα προς το έδαφος, κι έχοντας τα άλλα παιδιά απέναντί του, ρίχνει με την τσιλικά το τσιλικί, όσο πιο μακριά μπορεί, προσέχοντας όμως να μην το πιάσουν τα άλλα παιδιά. Αν το πιάσει ένα απ' τα παιδιά, τότε πηγαίνει αυτό το παιδί να ρίξει το τσιλικί και εκείνος που το έριξε πριν, αλλάζει θέση και πηγαίνει απέναντι με τα άλλα παιδιά. Αν δεν το πιάσει κανείς, τότε κάποιος απ' τους απέναντι ρίχνει το τσιλικί για να χτυπήσει την τσιλικά, που την τοποθετεί εκείνος που έριξε το τσιλικί οριζόντια στο έδαφος και αν τη χτυπήσει αυτός παίρνει τη θέση αυτού που έριχνε και αλλάζουν θέσεις. Αν δε χτυπήσουν τη τσιλικά, τότε ο κύριος παίχτης βάζοντας το τσιλικί σε ένα σημείο κοντά στην εσοχή, χτυπάει το τσιλικί με τη τσιλικά του σε μία άκρη του και αυτό ανασηκώνεται ψηλά. Κατόπιν ο παίχτης αν το χτυπήσει μία φορά δυνατά τότε μετράει την απόσταση από το μέρος που το 'ριξε μέχρι το σημείο που έπεσε με τη τσιλικά του και όποιο νούμερο βρει, αυτό είναι οι πόντοι που κέρδισε. Επίσης αν πριν χτυπήσει το τσιλικί του για να το στείλει μακριά, το χτυπήσει άλλη μια φορά (συνολικά 2) τότε τους πόντους, τους μετράει με το τσιλικί και όχι με την τσιλικά. Και αν το χτυπήσει 2 φορές (συνολικά 3), τότε οι πόντοι μετράνε με το διπλάσιο νούμερο που βρίσκεται μετρώντας την απόσταση με το τσιλικί κ.ο.κ.

ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ



Επιλέγεται με κλήρο ένα από τα παιδιά και του κλείνουν τα μάτια με ένα πανί, για να μη βλέπει και το παιχνίδι αρχίζει. Τα υπόλοιπα παιδιά που συμμετέχουν, γυρίζουν γύρω - γύρω από το παιδί που κάνει την τυφλόμυγα και το πειράζουν. Εκείνο προσπαθεί να πιάσει κάποιο από τα παιδιά και κερδίζει μόνο, αν καταλάβει ποιο είναι το παιδί που έπιασε. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμυγα.

Πηγές

<http://gym-mous-trikal.tri.sch.gr/wp/wp-content/uploads/2017/05/games.pdf>

<https://www.slideshare.net/vanpap/ss-70280830>

ΤΕΛΟΣ