Παραδοσιακά παιχνίδια Γιώργος Χατζημιχαήλ

Το παιχνίδι παιζόταν από δύο ομάδες. Τα μέλη της μίας σχημάτιζαν μια σειρά σκυμμένα, με το ένα να έχει γυρισμένη την πλάτη του στο άλλο. Τα παιδιά της άλλης ομάδας έπαιρναν φορά και πηδούσαν πάνω από τα παιδιά της πρώτης ώσπου να ανέβουν όλα στην πλάτη της "γαϊδούρας". Εάν τα κατάφερναν χωρίς να τους ρίξουν τα παιδιά της άλλης ομάδας κάτω, κέρδιζαν. Το έπαιζαν λόγω το ότι δεν χρειαζόταν υλικά, ήταν εύκολο και διασκεδαστικό.

Τυφλόμυγα

Για να αρχίσει η τυφλόμυγα επιλέγεται με κλήρο ή με λίχνισμα (όπως το αμπεμπαμπλόμ ή τα αριθμάκια) ένα από τα παιδιά. Ένας από τους συμπαίκτες του του δένει τα μάτια με ένα πανί, συνηθέστερα ένα μαντήλι ή φουλάρι, για να μη βλέπει, και το [παιχνίδι](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%28%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1%29) αρχίζει. Τα υπόλοιπα παιδιά 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 μαντέψει σωστά ποιο είναι το παιδί που έπιασε. Για να το αναγνωρίσει ψηλαφεί τα χαρακτηριστικά του προσώπου, τα ρούχα, τα μαλλιά κ.ά. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμυγα. Αν δεν γίνει σωστά η ταύτιση, τότε το ίδιο παιδί παραμένει ως "τυφλόμυγα" για άλλον ένα γύρο.[[1]](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CF%85%CF%86%CE%BB%CF%8C%CE%BC%CF%85%CE%B3%CE%B1#cite_note-1)

Μπίζ
Παίζεται από 2 ή περισσότερα παιδιά ή από 2 ομάδες παιδιών, όταν τα παιδιά είναι από 4 και πάνω. Κάθε παιδί διαλέγει την πέτρα του, που πρέπει να είναι πλακέ και ελαφριά. Χαράζουν στο χώμα ή ζωγραφίζουν στο πεζοδρόμιο ή στην αυλή με κιμωλία το σχήμα του κουτσού και αριθμούν τα τετράγωνα.

Αμπάριζα
Οι ομάδες ρίχνουν ένα κέρμα για να δουν ποια από τις δύο θα ξεκινήσει πρώτη. Αυτή που προκύπτει, στέλνει έναν παίκτη της να βγει από τη θέση του. Αυτός, φωνάζοντας "παίρνω αμπάριζα και βγαίνω", βγαίνει τρέχοντας προς το χώρο ανάμεσα στις 2 αμπάριζες. Κάποιος παίκτης της αντίπαλης ομάδας βγαίνει και αυτός και τρέχει να τον πιάσει για να τον φυλακίσει. Ο πρώτος υποχωρεί, επειδή φοβάται μήπως σκλαβωθεί αν πιαστεί από τον παίκτη που έφυγε μετά από αυτόν. Τότε, ένας ακόμη παίκτης της πρώτης ομάδας βγαίνει να καλύψει τον συμπαίκτη του, προσπαθώντας παράλληλα να φοβίσει αυτός τον αντίπαλο ή, ακόμη καλύτερα, να τον πιάσει πρώτος. Έτσι, ο ένας μετά τον άλλον, βγαίνουν από την αμπάριζά τους και προσπαθούν να πιάσουν όσους έχουν απομείνει, ενώ κάποιοι ξαναγυρίζουν για να πάρουν δυο ανάσες και να σκεφτούν την επόμενη στρατηγική τους.

Όποιος πιαστεί σκλαβώνεται και πηγαίνει στην αντίπαλη φυλακή, δηλαδή στον αντίστοιχο χώρο που έχει φτιαχτεί για τους σκλάβους. Εκεί περιμένει κάποιον από την ομάδα του, να τον ξεσκλαβώσει. Για να γίνει αυτό αρκεί να τον ακουμπήσει κάποιος συμπαίκτης του. Συνήθως η ομάδα που έχει μερικούς φυλακισμένους βάζει έναν από τους παίκτες της να τους προσέχει.

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να μείνει ένας παίκτης, σε κάποια από τις δύο ομάδες. Αν αυτός ο τελευταίος καταφέρει, χωρίς να τον ακουμπήσουν, να φτάσει στην αμπάριζα της αντίπαλης ομάδας, τότε ελευθερώνει και παίρνει πίσω όλη την ομάδα του και το παιχνίδι αρχίζει από την αρχή. Αν δεν τα καταφέρει, το παιχνίδι σταματάει με νικήτρια την ομάδα που φυλάκισε όλους τους αντίπαλους παίκτες της.

Κρυφτό
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 πού έχουν κρυφτεί τα άλλα παιδιά. Ο αριθμός που θα του τύχει θα είναι και οι φορές που θα μετρήσει το παιδί έως το εκατό. Το παιδί που φυλάει πρέπει μόλις δει ένα από τα παιδιά που κρύβονται να τρέξει στο μέρος όπου μετρούσε και να πει μια συγκεκριμένη φράση πριν προλάβει να έρθει το παιδί που κρύβεται και πει αυτό την άλλη συγκεκριμένη φράση. 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 μια συγκεκριμένη φράση.