

## Τα παιχνίδια που παίζαμε μικροί στις γειτονιές!

**Γιάννης Γεωργόπουλος**

**Από την «μπουκάλα» και την «Πυθία» στην «Αμπάριζα», τα «Μήλα» και το «Κρυφτό». Το G-Weekend Journal θυμίζει τα παιχνίδια που παίζαμε στη γειτονιά και χάθηκαν στο χρόνο!**

«Όλα έχουν παιχθεί προτού γίνουμε δώδεκα χρονών», σύμφωνα με τον Γάλλο δοκιμιογράφο και ποιητή, Σαρλς Πεγκί. Άποψη που δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Ειδικά, για τους 30+, οι οποίοι στην πλειονότητα τους έχουν ζήσει ένδοξα παιδικά χρόνια.

Η εποχή εκείνη για πολλούς μπορεί να μοιάζει πολύ μακρινή, αλλά οι γλυκές θύμησες ξαναζωντανεύουν τις εικόνες.

Κλείσε τα μάτια σου και θυμήσου το διάλειμμα στο σχολείο όταν έπαιζες αμπάριζα.

Το κρυφτό και το κυνηγητό στη γειτονιά. Άκου ξανά τους ακατανόητους στίχους με τους οποίους ξεκινούσες τα παιχνίδια για να αποφασιστεί ποιος θα κάνει την αρχή. «Άκατα μάκατα σούκουτου μπε, άμπε φάμπε ντόμινέ, άκατα μάκατα σούκουτου μπε άμπε φάμπε βγε» ήταν η μια εκδοχή. Υπάρχει και η κλασική:

«Α μπε μπα μπλομ, του κίθε μπλομ, α μπε μπα μπλομ του κίθε μπλομ μπλιμ μπλομ» ή το «Ω μαριάμ μαριάμ μαριάμ σι ντορεμί μακαρό μακαρό λέο λέο πτι πτι πτι λέο λέο πτι πτι πτι πτι, ουάν του θρι».

Αποκλείεται να μην έχεις πει και το: «Πού θα πας εκεί; Στη Βόρεια Αμερική να βρεις και τον Ερμή να παίζει μουσική». Μπορεί να μην έβγαζε νόημα, αλλά τουλάχιστον μιλούσες ελληνικά!

Ένα σημαντικό ποσοστό των παρακάτω παιχνιδιών έκαναν θραύση στη δεκαετία του '80. Πλέον πολλά εξ αυτών μοιάζουν με άγνωστες λέξεις για τη σημερινή γενιά.

Η επέλαση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η καθιέρωση του διαδικτύου και των κινητών τηλεφώνων, η έλλειψη χώρων και αύξηση της εγκληματικότητας συνετέλεσαν στο να δημιουργηθεί ένα αποστειρωμένο περιβάλλον για τα παιδιά.

Το **G-Weekend Journal** παραθέτει μια σειρά από παιχνίδια που τιμούσαν τα παιδιά μιας άλλης εποχής!

### **Αμπάριζα**

Τα παιδιά που συμμετέχουν στο παιχνίδι, χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες. Το παιχνίδι παίζεται τουλάχιστον με τέσσερις παίκτες (2+2), αλλά είναι πιο διασκεδαστικό με μεγάλη παρέα.

Κάθε ομάδα ετοιμάζει την αμπάριζά της η οποία σχεδιάζεται με ένα κύκλο που έχει 3-4 μέτρα διάμετρο. Δίπλα σε αυτήν, με ένα μικρότερο τετράγωνο 2-3 μέτρων, σχεδιάζεται η φυλακή, δηλαδή ο χώρος όπου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όποτε πιαστούν, φυλακίζονται οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας.

Οι δύο αμπάριζες απέχουν μεταξύ τους 20-40 μέτρα.

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 δύο 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».



**Αγαλματάκια**

Παιχνίδι με απλοϊκό concept που απαιτεί τη συμμετοχή μίνιμουμ τριών ατόμων. Ένα παιδί κλείνει τα μάτια και λέει «Αγαλματάκια ακούνητα, μέρα ή νύχτα;». Όσο το λέει, τα άλλα παιδιά κινούνται. Αν όμως ανοίξει τα μάτια του και κάποιιο παιδί κουνιέται ακόμα, τότε παίρνει την θέση του και «φυλάει» εκείνο.



### Μακριά γαϊδούρα

Η μακριά γαϊδούρα είναι παιδικό παιχνίδι που παίζονταν από αγόρια με διάφορες παραλλαγές. Το παιχνίδι παίζονταν 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, κέρδιζαν.

### Κουτσό

Από τα πρώτα παιχνίδια που παίζει ένα παιδί ακόμη και σε προσχολική ηλικία. Για να παίξεις «κουτσό» χρειάζεσαι μια πέτρα. Ρίχνεις την πέτρα μέσα σε ένα από τα τετραγωνάκια. Εάν η πέτρα πέσει σε τετραγωνάκι που δεν έχει άλλο δίπλα του, τότε πατάς πάνω του με το ένα σου πόδι. Εάν πέσει σε τετραγωνάκι που έχει κι άλλο από δίπλα του, τότε πατάς με το ένα πόδι στο ένα τετραγωνάκι και με το άλλο πόδι στο άλλο τετραγωνάκι.



Το κουτσό μπορεί να παιχτεί με πολλούς παίκτες. Στο κουτσό χάνεις μόνο εάν κατά την επιστροφή σου από το τετραγωνάκι με την πέτρα, πατήσεις κάτω. Νικητής του παιχνιδιού είναι όποιος καταφέρει πρώτος να φτάσει στο τέρμα.

### Τυφλόμυγα

Παιχνίδι αφής, όπου ένας από ένας παίκτης δένει τα μάτια του με πανί, συνηθέστερα ένα μαντήλι ή φουλάρι, για να μη βλέπει. Τα υπόλοιπα παιδιά γυρίζουν γύρω - γύρω από το παιδί που κάνει την τυφλόμυγα και το πειράζουν. Εκείνο προσπαθεί να πιάσει κάποιιο 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 κτλ. Το παιδί που πιάστηκε και αναγνωρίστηκε γίνεται η επόμενη τυφλόμυγα. Αν δεν γίνει σωστά η ταύτιση, τότε το ίδιο παιδί παραμένει ως «τυφλόμυγα».



## Η μικρή Ελένη

Πρόκειται για μια εκδοχή της «Τυφλόμυγας». Τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο και στο κέντρο του κύκλου κάθεται ένα παιδί που παίρνει εκείνη τη στιγμή το όνομα της μικρής Ελένης που προσποιείται ότι κλαίει. Τα υπόλοιπα παιδιά γυρνούν γύρω γύρω τραγουδώντας: «Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. Σήκω επάνω, κλείσε τα ματάκια σου και πιάσε όποιοι θες». Μόλις τελειώσει το τραγούδι, η μικρή Ελένη σηκώνεται όρθια με κλειστά μάτια, υψώνει το κεφάλι κατά τον ήλιο κι έπειτα, ψηλαφιστά, πλησιάζει ένα από τα παιδιά του κύκλου και διαλέγει ένα στην τύχη. Το παιδί που διάλεξε η μικρή Ελένη παίρνει τη θέση της στο κέντρο του κύκλου και το παιχνίδι ξαναρχίζει.

## Γύρω-γύρω όλοι

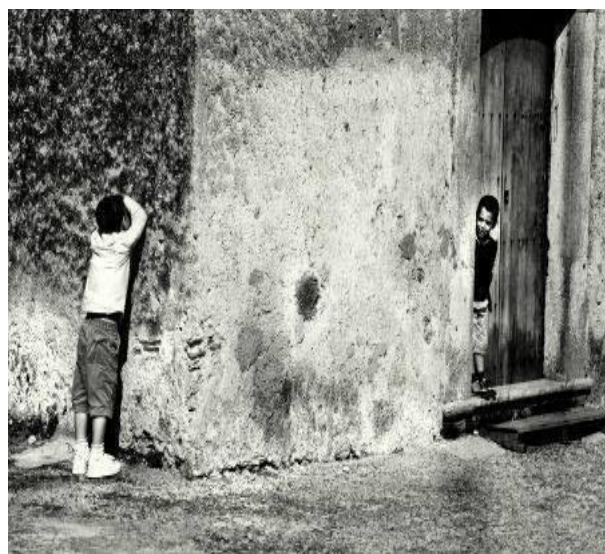
Παιχνίδι που μαθαίνει κανείς από το νηπιαγωγείο. Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο και βάζουν το πιο μικρό στη μέση. Ύστερα πιάνονται από τα χέρια και γυρίζουν τραγουδώντας: «Γύρω-γύρω όλοι-Στη μέση ο Μανόλης-Χέρια, πόδια στη γραμμή-Όλοι κάθονται στη γη!». Με το που ακούγεται η φράση: «όλοι κάθονται στη γη», όλοι κάθονται και τεντώνουν τα πόδια τους προς το κέντρο. Το ίδιο πρέπει να κάνει και ο «Μανώλης».



## Κρυφτό

Το κρυφτό είναι διαχρονικά ένα από τα πιο δημοφιλή παιδικά παιχνίδια, 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 πού 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 μια συγκεκριμένη φράση πριν προλάβει να έρθει ο παίκτης που κρύβεται. Εάν δεν τα καταφέρει τότε είναι αναγκασμένος να ψάχνει μέχρι να εντοπίσει και τον τελευταίο παίκτη. Εάν δεν τα καταφέρει τότε θα συνεχίσει να «φυλάει».

Στο κρυφτό χρησιμοποιούνται και πολλές ειδικές φράσεις. Όταν το παιδί που φυλάει λέει «φτου και βγαίνω» σημαίνει ότι έχει τελειώσει το μέτρημα και αρχίζει την αναζήτηση.

### Τα μήλα



Ένα ακόμη συναρπαστικό παιχνίδι που αγαπήθηκε ιδιαίτερα και απαιτεί την χρήση μπάλας. Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες και προσπαθεί η μια ομάδα να πετύχει έναν παίκτη της άλλης. Αν ένας παίκτης καταφέρει να «αιχμαλωτίσει» την μπάλα που του έρχεται στα χέρια του, ένας παίκτης που βγήκε από την ομάδα του ξαναμπαίνει.

### Κυνηγητό

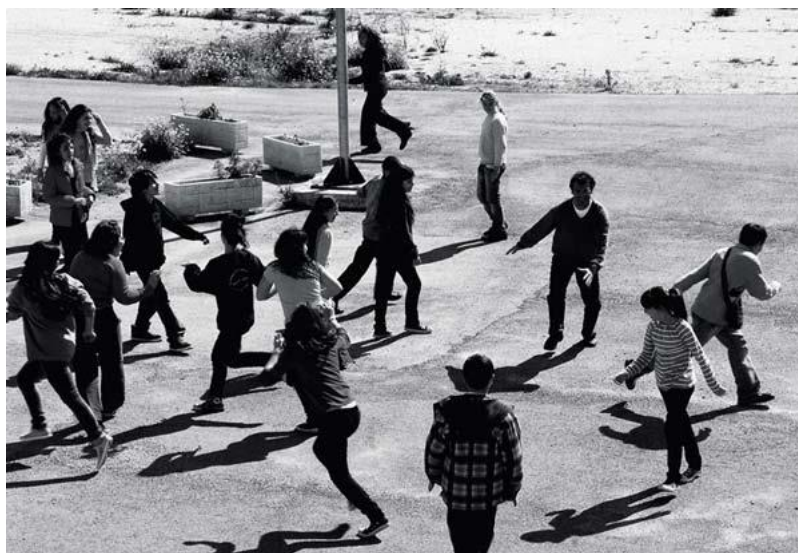
Τι πιο εύκολο από το κυνηγητό; Ένας κυνηγά κι οι υπόλοιποι τρέχουν να κρυφτούν.

### Κλέφτες και αστυνόμοι

Δύο οι ομάδες: Οι κλέφτες και οι αστυνόμοι. Οι «αστυνόμοι» κυνηγούν τους «κλέφτες» και όποιον ακουμπήσουν, τον βάζουν «φυλακή».

Οι υπόλοιποι «κλέφτες»

προσπαθούν ν' ακουμπήσουν τον «φυλακισμένο», για να «ελευθερωθεί» (σ.σ. ξελευτερία) και να ξαναγίνει κλέφτης.



### Πατητό

Τα παιδιά ενώνουν τα πόδια τους και έχουν ως στόχο να πατήσουν το πόδι κάποιου φωνάζοντας κατά σειρά «πρώτος», «δεύτερος» κτλ. Εάν φορούσες λευκά παπούτσια είναι βέβαιο πως οι κατσάδες της μάνας σου θα ηχούν ακόμη στα αυτιά σου.

### Κόκκαλο - Ξεκόκκαλο

Κάποιος μετράει από το 1 μέχρι το 10 και αρχίζει να κυνηγάει τα άλλα παιδιά. Αν προσπαθήσει να πιάσει ένα παιδί, το παιδί αυτό πρέπει να πει κόκκαλο και να μείνει ακίνητο για να μη το πιάσει. Το παιδί αυτό μένει ακίνητο μέχρι κάποιο από τα άλλα παιδιά το ακουμπήσει, λέγοντας ξεκόκκαλο.

Το παιδί που θα πιαστεί τελικά είναι και αυτό που θα είναι ο κυνηγός στον επόμενο γύρο.

### Λάστιχο

Κλασικό κοριτσίστικο παιχνίδι, όπου λειτουργούσε και ως γυμναστική. Στερώνες το λάστιχο σε πόδια καρεκλών και έκανες διάφορα τρικ.



### Χαλασμένο Τηλέφωνο



Ένα ακόμη παιχνίδι με μακρά ιστορία. Παιζόταν με τέσσερις και πάνω παίκτες. Τα παιδιά κάθονταν το ένα δίπλα στο άλλο και έλεγαν μια λέξη στο αυτί του διπλανού τους χωρίς τα άλλα παιδιά να ακούσουν την λέξη. Ο τελευταίος παίκτης φωνάζει την λέξη που άκουσε από τον διπλανό του και την συγκρίνουν με αυτήν που είπε ο πρώτος παίχτης.

### Δεν περνάς κυρά Μαρία

Τα παιδιά έχουν πιαστεί χέρι-χέρι σχηματίζοντας έναν κύκλο, ενώ η «κυρά Μαρία» στέκεται στο κέντρο.

Τα παιδιά γυρίζουν γύρω γύρω και τραγουδούν, ενώ η κυρα-Μαρία προσπαθεί να περάσει ανάμεσά τους. Μόλις ακούσει τ' όνομά του το κορίτσι που ανέφερε η «κυρα-Μαρία», φεύγει απ' τον κύκλο και μπαίνει στη μέση και τότε είτε γίνεται αυτή «κυρα-Μαρία» και το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι, είτε στέκεται στο πλάι της «κυρα-Μαρίας», που συνεχίζει ν' αναφέρει σε κάθε επανάληψη του τραγουδιού κι από μια φιλενάδα της, ώσπου δε μένουν πια αρκετά κορίτσια, για να σχηματίσουν κύκλο κι έτσι το παιχνίδι τελειώνει.

### Αλάτι χονδρό-Αλάτι ψιλό

Έπειτα από κλήρωση βγαίνει η «μάννα». Τα παιδιά σχηματίζουν έναν κύκλο κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές. Η «μάννα» στέκεται έξω από τον κύκλο και κρατάει ένα μαντήλι. Στη συνέχεια κινείται γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

«Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό,  
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω  
παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό».

Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντίλι πίσω από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Το παιδί

που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη μάνα. Όταν την πιάσει η μάνα κάθεται στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά. Το παιδί που πήρε το μαντήλι γίνεται μάνα και αρχίζει να κυνηγάει».

### **Πυθία**

Εδώ τα πράγματα σοβαρεύουν. Πρόκειται για παιχνίδι που το τιμούσαν κυρίως τα παιδιά στα πάρτι με τις πιο συντηρητικές μαθήτριες να απέχουν! Απαιτούσε δύο διαφορετικά δωμάτια ή ένα παραβάν για να χωρίζονται οι δύο ομάδες. Η Πυθία διάλεγε τυχαία δύο άτομα και τους έλεγε τι πρέπει να κάνουν.

