



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ  
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΦΛΩΡΙΝΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΤΙΤΛΟΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ  
ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ  
ΗΛΙΚΙΑΣ

THE ROLE OF PLAY AND THE PLAY THERAPY IN  
PRESCHOOL CHILDREN.

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΚΟΦΙΤΣΑ ΒΑΣΙΛΙΚΗ

ΑΕΜ: 3151

**ΕΠΟΠΤΗΣ:** ΚΩΤΣΑΛΙΔΟΥ ΔΟΞΑ, ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ  
ΣΥΧΡΟΝΗΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ, ΘΩΡΗΤΙΚΕΣ  
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΡΑΜΟΓΕΣ

**Β' ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ:** ΑΛΕΥΡΙΑΔΟΥ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ,  
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ-ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ  
ΨΥΧΟΚΙΝΗΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΞΗΣ

ΦΛΩΡΙΝΑ, ΜΑΙΟΣ 2019

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	4
ABSTRACT.....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
1. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	8
1.1 Ορισμός του παιχνιδιού.....	8
1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.....	9
1.3 Η συμβολή και η αξία του παιχνιδιού.....	10
1.4 Σκοπός και στόχος του παιχνιδιού.....	12
2. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	13
2.1 Ιστορική αναδρομή.....	13
2.2 Το παιχνίδι στους αρχαίους ανατολικούς λαούς.....	14
2.3 Το παιχνίδι στην Ομηρική εποχή.....	15
2.4 Το παιχνίδι κατά την Ολυμπιακή περίοδο.....	16
2.5 Το παιχνίδι στη Ρωμαϊκή και Βυζαντινή περίοδο.....	16
2.6 Το παιχνίδι στον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση.....	17
2.7 Το παιχνίδι στη σημερινή και νεοελληνική εποχή.....	18
2.8 Παιχνίδια Αρχαίων Ελλήνων.....	18
3. ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	22
3.1 Παραδοσιακές θεωρίες.....	23
3.1.1 Θεωρία της πλεονάζουσα ενέργειας.....	23
3.1.2 Θεωρία της προβολής του εγώ.....	23
3.1.3 Θεωρία του αταβισμού.....	24
3.1.4 Θεωρία της προσπαρασκευαστικής άσκησης.....	24
3.1.5 Θεωρία της κάθαρσης.....	25

3.1.6 Θεωρία της ανακούφισης/ αναψυχής.....	25
3.1.7 Θεωρία της βιολογικής λειτουργίας.....	26
3.2 Σύγχρονες θεωρίες.....	26
3.2.1 Ψυχαναλυτική θεωρία.....	26
3.2.2 Ο Μπεχaviorισμός.....	27
3.2.3 Γνωστική θεωρία.....	28
4. Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ.....	31
4.1 Ψυχοκινητική ανάπτυξη.....	32
4.2 Γνωστική ανάπτυξη.....	33
4.3 Ψυχοκοινωνική-συναισθηματική ανάπτυξη.....	36
4.4 Γλωσσική ανάπτυξη.....	38
5. ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	39
5.1 Τα στάδια του παιχνιδιού.....	39
5.2 Τα είδη του παιχνιδιού.....	40
6. ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΕΡΑΠΕΙΑ.....	44
6.1 Λόγοι εφαρμογής και η συμβολή της.....	45
6.2 Μορφές παιχνιδοθεραπείας.....	47
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	49
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	50

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Με το πέρασμα των χρόνων πολλά είναι αυτά που έχουν ειπωθεί για το παιχνίδι, ωστόσο η εξέλιξη του είναι μεγάλη. Για το παιδί από τα πρώτα του κιόλας χρόνια συμβολίζει την διέξοδό του από άσχημες εμπειρίες αλλά ταυτοχρόνως βοηθά στην ολόπλευρη ανάπτυξή του. Μέσα από το παιχνίδι βελτιώνονται οι δεξιότητές τους, μαθαίνουν να αλληλεπιδρούν με τους άλλους και να διαχειρίζονται σκέψεις και συναισθήματα. Εκτός από τον ψυχαγωγικό του χαρακτήρα έχει αποκτήσει παιδαγωγικές και θεραπευτικές διαστάσεις. Το παιχνίδι χρησιμοποιείται πλέον στις μέρες μας και ως θεραπεία, η οποία βασίζεται στις ιδιαιτερότητες του κάθε παιδιού. Για την καλύτερη αντιμετώπιση των προβλημάτων των παιδιών έχει ανακαλυφθεί μια μέθοδος, που είναι γνωστή ως παιχνιδιοθεραπεία. Συγκεκριμένα, πρόκειται για μια διαδικασία που το παιδί έρχεται σε επαφή με θέματα του παρελθόντος και του παρόντος, τα οποία είναι δύσκολα να διαχειριστεί μόνο του. Προκειμένου όμως, να υπάρξουν εμφανή αποτελέσματα το παιχνίδι θα ήταν καλό να ταιριάζει με το αναπτυξιακό υπόβαθρο του παιδιού. Γι' αυτό λοιπόν, οι ειδικοί είναι πλήρως «εξοπλισμένοι με εργαλεία» για να προσφέρουν τη βοήθεια τους στα παιδιά.

## **ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ**

Παιχνίδι, ψυχαγωγία, εκπαίδευση, επικοινωνία, παιχνιδιοθεραπεία

## **ABSTRACT**

Over the years, a lot of things have been said about playing, but its development is great. For the child, from the very first years, it symbolizes his/her way out of ugly experiences but at the same time assists in his/her all-round development. Through playing, children improve their skills, learn to interact with others and manage thoughts and feelings. In addition, to his entertaining character, it has acquired healing properties, as well. Playing is nowadays used as a therapy, which is based on the specific features of each child. To better address child problems, a method known as play therapy has been discovered. In particular, it is a process in which children come in contact with past and present issues that are difficult to manage on their own. However, in order to have obvious results, it would be a good idea to match playing with children's developmental background. For this reason, experts are "fully equipped with tools" to offer their help to children.

## **KEY WORDS**

Play, entertainment, education, communication, play therapy

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι και ο ρόλος του στην ζωή του παιδιού αποτελεί σήμα κατατεθέν γι' αυτή την ηλικία. Είναι συνδεδεμένο με την καθημερινότητά τους και θεωρείται πως είναι η κύρια ενασχόλησή τους. Η παρούσα εργασία μελετά το παιχνίδι που αποτελεί σημαντικό στοιχείο για την ήπια ανάπτυξη και προσαρμογή του παιδιού στην κοινωνία. Το παιχνίδι είναι ένα μέσο για την πλήρη απασχόληση των παιδιών αλλά και την διατήρηση της καλής τους ψυχολογίας. Σύμφωνα με τον Παπαδόπουλο (1991), το παιχνίδι εκτός από την ψυχαγωγία, προσφέρει ευθυμία σε οποιαδήποτε δραστηριότητα που αφορά την αντίληψη και την νόηση του μυϊκού συστήματος, μέσω των λειτουργιών του ατόμου βιολογικών και ψυχολογικών, κατά τη διάρκεια αυτής της ενέργειας. Η εργασία αυτή, αναλύει τον ρόλο που έχει το παιχνίδι στην ανάπτυξη του παιδιού, ωστόσο διακρίνεται και η θεραπευτική του ικανότητα. Στις παρακάτω παραγράφους λοιπόν, θα αναφερθούν αναλυτικότερα τα κεφάλαια.

Στο πρώτο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά για τον ορισμό του παιχνιδιού και πως κάθε ενέργεια του παιδιού που περιέχει μέσα την διασκέδαση ανήκει στη κατηγορία των παιχνιδιών. Ακόμη, επισημαίνονται τα χαρακτηριστικά, τα οποία λαμβάνουμε υπόψη για την ευρύτερη σημασία του παιχνιδιού. Επίσης, έχει αναφερθεί η συμβολή και η αξία που έχει στην καθημερινή ζωή του παιδιού, δείχνοντας πόσο σημαντικό παράγοντα παίζει για την ολόπλευρη ανάπτυξη του ατόμου. Τέλος, αναλύεται ο σκοπός και ο στόχος του παιχνιδιού, οι οποίοι αποσκοπούν στην ψυχαγωγία, την εκτόνωση και την έκφραση.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, αναλύεται η ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού αλλά και η εξέλιξή του. Αρχικά, μελετάται το παιχνίδι στους αρχαίους ανατολικούς λαούς όπως είναι οι Κινέζοι, οι Αιγύπτιοι, οι Πέρσες κ.α. Η έμπνευση για τα παιχνίδια σε καθένα από αυτούς τους λαούς προερχόταν είτε από πολέμους και γυμναστική, είτε από έθιμα, που αποτελούσαν και προετοιμασία για διάφορες τελετές. Στη συνέχεια, αναλύεται το παιχνίδι κατά την Ομηρική εποχή, το οποίο ήταν ιδιαίτερα αγαπητό στον κόσμο και είχε ευγενείς σκοπούς και το παιχνίδι στην Ολυμπιακή περίοδο, το οποίο σύμφωνα με τους αρχαίους φιλοσόφους αποτελεί βάση για τον αθλητισμό. Στη συνέχεια, εμφανίζεται το παιχνίδι στη βυζαντινή περίοδο, στον μεσαίωνα και στην αναγέννηση, το οποίο ήταν επηρεασμένο από την Ελλάδα, τη Ρώμη και την Αίγυπτο. Ακόμη, αναφέρεται το παιχνίδι στη σημερινή εποχή και το

πόσο έχει αλλάξει. Για παράδειγμα ο χώρος, τα υλικά και ο τρόπος είναι διαφορετικός σε σχέση με την χαρά και την ανάγκη του παιδιού για παιχνίδι που έχουν παραμείνει τα ίδια.

Στο τρίτο κεφάλαιο, επισημαίνονται οι θεωρίες, που έχουν αναπτυχθεί σύμφωνα με πολλούς ερευνητές. Με βάση αυτές τις θεωρίες το παιχνίδι αποτελεί τη διέξοδο των παιδιών για διασκέδαση, την εκμάθηση διαφόρων πραγμάτων, την έκφραση συναισθημάτων και σκέψεων, την ανάπτυξη ικανοτήτων και πολλά άλλα.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, αναφέρεται ο βοηθητικός χαρακτήρας του παιχνιδιού στην εξέλιξη του παιδιού. Επίσης, αναλύονται διάφορες κατηγορίες που αναπτύσσονται μέσω αυτού.

Στο πέμπτο κεφάλαιο, περιγράφονται αναλυτικά τα στάδια και τα είδη των παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, το παιδί έρχεται σε επαφή με το ατομικό, το παράλληλο και το ομαδικό παιχνίδι, καθώς και με τα διάφορα είδη που υπάρχουν όπως είναι το παιχνίδι δύναμης, ισορροπίας, ταχύτητας, μιμητικό, μουσικό, θεατρικό, προσοχής, ευκινησίας, φανταστικό, φυσικό κ.α

Τέλος, στο έκτο κεφάλαιο, αναφέρεται η έννοια της παιχνοθεραπείας αλλά και η θέση που κατέχει στην ιατρική διάγνωση και θεραπεία. Ακόμη, περιγράφονται οι λόγοι εφαρμογής της και ποικίλες μορφές της.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

## ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### 1.1 Ορισμός του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα ιδιαίτερα σημαντική, αφού αποτελεί μέσο έκφρασης, αλλά και την κύρια απασχόλησή του παιδιού. Η εσωτερική ανάγκη που αισθάνεται το παιδί για κίνηση αποτελεί πρωταρχικό κίνητρο για να χαρεί και να διασκεδάσει. Συγκεκριμένα, μπορεί να θεωρηθεί ως μια γλώσσα, την οποία κατέχει από πολύ μικρή ηλικία και το βοηθά να εκφραστεί. Μέσα από αυτό ανακαλύπτει ολόκληρο τον κόσμο, μαθαίνει διάφορους κανόνες, εξωτερικεύει τα συναισθήματά και τις σκέψεις του, αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά, μαθαίνει να συνεργάζεται. Η αναγκαιότητα του παιχνιδιού έχει επισημανθεί από την αρχαιότητα και θεωρείται μια σημαντική παιδαγωγική μέθοδο. Συνήθως όμως το παιχνίδι χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους όπως είναι η παρατήρηση, η συζήτηση, η διήγηση κλπ.

Επίσης, το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ως μια φανταστική κατάσταση, όπου το κάθε παιδί κουβαλά μαζί του και τα βιώματά του (αντιλήψεις, συναισθήματα, αισθήσεις κλπ) και προσπαθεί άθελά του να τα προσαρμόσει μέσα σε αυτό. Έτσι το παιχνίδι, ξεπερνά την έννοια του ψεύτικου και αποκτά μια πιο ρεαλιστική υπόσταση. Βέβαια δεν έχει μόνο ψυχαγωγικό χαρακτήρα, καθώς βοηθά και στην ανάπτυξη τους. Για παράδειγμα, βελτιώνει τις λεπτές και αδρές κινητικότητες, αναπτύσσει την φαντασία τους, τις αισθήσεις του κλπ.

Όσον αφορά όμως την έννοια του παιχνιδιού πολλά είναι αυτά που έχουν ειπωθεί όμως δεν υπάρχει συγκεκριμένος ορισμός λόγω της περίπλοκης φύσης του. Διάφοροι επιστήμονες προσπάθησαν να αποτυπώσουν τη σημασία που έχει το παιχνίδι για τα παιδιά με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Κάποιες από τις ερμηνείες που έχουν αναπτυχθεί είναι οι εξής:

«Το παιχνίδι αποτελεί κύριο χαρακτηριστικό της ομαλής ανάπτυξης του παιδιού» (Hewes, 2007).

«Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες» (Maxim, 1989).



«Το παιχνίδι είναι αυτή συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά» (Scales et al., 1991).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, κατευθυνόμενη από το παιδί το νόημα της οποίας έχει σημασία για το ίδιο και όχι η κατάληξή της» (Kostelnik, Soderman & Whiren, 1993).

«Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη» (Feeney, Christensen, & Moravcil, 1996).

Συνοψίζοντας τις παραπάνω απόψεις, ο Meckley (2002), δημιούργησε τον δικό του ορισμό για το παιχνίδι που θα πρέπει να έχει τα κατάλληλα χαρακτηριστικά όπως: α) να είναι ελεύθερη επιλογή των παιδιών, β) να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, γ) να παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση, δ) να είναι αυτό-κατευθυνόμενο, ε) να έχει νόημα για το παιδί, στ) να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες.

## **1.2 Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.**

Το παιχνίδι λόγω του περίπλοκου χαρακτήρα του έχει δυσχεράνει πολλούς ερευνητές τόσο για τον ορισμό όσο και για τα χαρακτηριστικά του. Ωστόσο υπάρχουν πολλές απόψεις γι' αυτό το θέμα, αφού αποτελεί την πιο σημαντική εργασία των παιδιών.

Πιο συγκεκριμένα, κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η ευχάριστη και διασκεδαστική ιδιότητα που έχει αλλά και η φαντασική κατάσταση που επικρατεί. «Η φαντασική κατάσταση διαμορφώνει την πραγματικότητα ανάλογα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες των παιδιών» (Αυγητίδου, 2001:21). Δηλαδή, το παιδί αναπτύσσει ένα παιχνίδι που δεν ανήκει στον πραγματικό κόσμο, όμως οι ενέργειές του αντιπροσωπεύουν κάτι αληθινό. Ακόμη, το παιχνίδι θεωρείται σαν μια πράξη χωρίς σκοπό. Βέβαια έχει ουσιαστικά κίνητρα και αποτελεί ένα γέμισμα χρόνου για τις ελεύθερες ώρες, σαν μια διασκεδαστική παρανομία, όπου διαχωρίζεται η σοβαρότητα της ζωής (Αντωνιάδης, 1994:25). Επιπλέον, το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί ως αυθόρμητο, επικοινωνιακό, ελεύθερο και απαιτεί την ενεργή συμμετοχή του παιδιού.

Σύμφωνα με την Garvey (1990), το παιχνίδι ορισμένες φορές μπορεί να μας φανεί ταραχώδη, ανυπόφορο ή ανούσιο, αλλά ταυτοχρόνως ευχάριστο και

λεπτεπίλεπτο. Όμως παρόλα αυτά, μέσα από το παιχνίδι αντιλαμβανόμαστε διάφορες συμπεριφορές με απίστευτη κανονικότητα και απόλυτη συνέπεια. Ο Huizinga (1989) πιστεύει πως το παιχνίδι είναι ένα φανταστικό γεγονός που το συναντάμε έξω από τα συνηθισμένα. Είναι μια πράξη απογυμνωμένη, αναπτύσσεται με τάξη και διαμορφώνει ομαδικές σχέσεις.

Για τον Caillois (1962) παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που διακρίνεται από τα εξής χαρακτηριστικά:

- Έχει το δικό του χώρο και χρόνο, που το διαχωρίζουν από τις άλλες δραστηριότητες.
- Ελεύθερο, που χάνει τον χαρακτήρα του αν πάρει υποχρεωτική μορφή.
- Υπακούει σε συνθήκες και κανόνες που επιβάλλουν προσωρινά 'νέους' νόμους.

Ωστόσο, το παιχνίδι έχει ταυτιστεί με την λύση των προβλημάτων, την ανάπτυξη κοινωνικών ρόλων, την εκμάθηση της γλώσσας, με την δημιουργικότητα, αλλά και με μια σειρά άλλα γνωστικά και κοινωνικά φαινόμενα (Γέρος, 1984).

### **1.3 Η συμβολή και η αξία του παιχνιδιού.**

Ο ρόλος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικός, γιατί θεωρείται κατάλληλο μέσο για την ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι καλλιεργούνται ποικίλες ικανότητες όπως είναι η γλωσσική και νοητική. Επίσης, αναπτύσσεται η κοινωνική αλληλεπίδραση και το παιδί αποκτά ερεθίσματα για να αποκτήσει την ικανότητα για παρατήρηση, διερεύνηση, κατανόηση, να λύσει προβλήματα, να θέτει ερωτήσεις. Ακόμη, παίζοντας, αντιλαμβάνεται το σώμα, τα όρια και τις δυνατότητές του, ερευνά το περιβάλλον και ικανοποιεί την περιέργειά του (Σιβροπούλου, 1998).

Επομένως, το παιχνίδι είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το παιδί και οι επιδράσεις του λειτουργούν ενοποιητικά σαν ένα μηχανισμό μάθησης, καθώς επιτρέπει στα παιδιά να συλλογιστούν τα βιώματά τους. Συσσωρεύουν συναισθηματικά, γνωστικά και κοινωνικά ερεθίσματα. Διευκολύνει την απόκτηση της γνώσης εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες.

Όπως αναφέρει και ο Οδηγός της Νηπιαγωγού (2006), για τα παιδιά το παιχνίδι αποτελεί μέσο κίνησης και έκφρασης. Τα βοηθά να μάθει καλύτερα το σώμα τους, τις έννοιες του χώρου και του χρόνου μέσω των κινητικών δεξιοτήτων. Έτσι, το παιδί αποκτά σιγά σιγά την αντίληψη του χώρου, μέσα στον οποίο κινείται.

Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι παίρνει παραστάσεις, πληροφορίες, εικόνες και δημιουργεί. Η διάθεση της ολοκλήρωσης καλλιεργείται και δημιουργούνται προϋποθέσεις για την ανάπτυξη των δυνατοτήτων του. Παρόλο τον φανταστικό του χαρακτήρα έχει ως κύριο χαρακτηριστικό του την σοβαρότητα. Γενικά το παιχνίδι είναι η βασικότερη λειτουργία της ζωής και είναι συνδεδασμένο με τη χαρά. Γι' αυτό η διακήρυξη που συντάχτηκε από τη Διεθνή Ένωση, για το δικαίωμα του παιδιού στο παιχνίδι (1997), αναφέρει τα εξής:

- Το παιχνίδι είναι επικοινωνία και έκφραση, κρίκος που ενώνει τη σκέψη με τη δράση.
- Το παιχνίδι βοηθά στη φυσική, πνευματική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.
- Το παιχνίδι αγγίζει όλες τις απόψεις της ζωής.
- Το παιχνίδι είναι ενστικτώδες, θεληματικό και αυθόρμητο. Είναι φυσικό και εξερευνητικό.
- Το παιχνίδι είναι ένα μέσο, που βοηθά το άτομο, να μάθει να ζει και όχι μόνο να περνά τον καιρό του.

Η τεράστια σημασία του παιδικού παιχνιδιού, επέβαλλε στο «Διεθνή Οργανισμό για το παιδικό παιχνίδι» να διατυπώσει τις παρακάτω προδιαγραφές για την σωστότερη αντιμετώπιση του προβλήματος «παιχνίδι».

- Τα παιχνίδια να έχουν σχέση με την ικανότητα φαντασίας του παιδιού.
- Τα παιχνίδια να βοηθούν στην απελευθέρωση της φαντασίας του παιδιού.
- Τα παιχνίδια πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στην ηλικία του παιδιού. Ακόμη, να υπολογίζεται ο ατομικός ρυθμός ανάπτυξής του και η προσωπικότητά του (Αντωνιάδης, 1994).

#### **1.4 Σκοπός και στόχος του παιχνιδιού.**

Όλοι οι άνθρωποι έχουμε την ανάγκη για κίνηση. Αυτή η ανάγκη είναι κάτι που το υπαγορεύει η ίδια η φύση. Προκειμένου όμως, να ικανοποιηθεί ο άνθρωπος καταφεύγει στην εργασία. Η κίνηση όμως που γίνεται καταναγκαστικά και επαναλαμβάνεται χάνει το ενδιαφέρον της.

Το ελεύθερο και αυθόρμητο παιχνίδι αποτελεί βιολογικό σκοπό του οργανισμού. Το παιχνίδι είναι η έμφυτη διάθεση για κίνηση, της οποίας η έκφραση καθοδηγείται από την ένταση της εσωτερικής δύναμης και της εξωτερικής ευκαιρίας. Δεν υπάρχει καταναγκασμός, ούτε κάποια υποχρέωση και το παιδί παίζει, διότι νιώθει την ανάγκη για το παιχνίδι (Αντωνιάδης, 1994:13).

Πολλοί κοινωνιολόγοι ισχυρίζονται πως μέσα σε ένα πλαίσιο αντιπαλότητας δεν υπάρχουν πολλά περιθώρια για την ατομική επιτυχία του ανθρώπου. Έτσι, μέσα από το παιχνίδι προσφέρεται αυτή η αυταπάτη. Βέβαια, οι επιδράσεις του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικές. Τα παιχνίδια έχουν μια ιδιαίτερη θέση στη ζωή του παιδιού, διότι αποτελούν μέσο για την επίτευξη των στόχων, αναπτύσσοντας όλους τους τομείς της προσωπικότητας του παιδιού, σωματικό, συναισθηματικό, γνωστικό και συγχρόνως ψυχαγωγούν. Οι δραστηριότητες που χαρακτηρίζονται από το παιχνίδι συνδυάζονται με την χαρούμενη και ζωνηρή διάθεση, που αντιπροσωπεύει την παιδική ζωή του ανθρώπου.

Επίσης, σημαντικό είναι να αναφερθεί πως το παιχνίδι θεωρείται μια από τις βασικές αρχές της εκπαίδευσης. Οι επιδράσεις του είναι μεγάλες και η διδασκαλία αποτελεσματική. Μέσα από τη διασκέδαση καλλιεργείται η ανάπτυξη των δυνατοτήτων του και αποτελεί αφετηρία για να πάρει πρωτοβουλίες. Το παιχνίδι μας μαθαίνει να υπακούμε σε κανόνες, μια νίκη να μας τονώσει την αυτοπεποίθηση και μια ήττα να αποτελέσει ερέθισμα για μια νέα προσπάθεια (Αντωνιάδης, 1994).

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2**

### **ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

#### **2.1 Ιστορική αναδρομή.**

Το παιδί και το παιχνίδι είναι δυο λέξεις που συνεπάγεται η μια την άλλη. Από τη γέννησή του κινείται χωρίς να έχει κάποιον συγκεκριμένο σκοπό χρησιμοποιώντας τις σωματικές και ψυχοπνευματικές λειτουργίες του. Το παιδί γίνεται δημιουργός των πρώτων βασικών παιχνιδιών και η πορεία τους είναι ανοδική, παράλληλα προς την πολιτική, ιστορική και πολιτιστική εξέλιξη των λαών. Αυτό συμβαίνει, επειδή τα παιχνίδια κατάφεραν να παραμείνουν στην παράδοση περνώντας από γενιά σε γενιά. Με το πέρασμα των χρόνων η εξέλιξη του ανθρώπου δημιούργησε την ανάγκη για κατασκευή παιχνιδιών με πιο σύνθετη μορφή.

Η προσπάθεια του ανθρώπου για λίγη ευτυχία αλλά και για τον αγώνα του για ζωή προϋπήρχε μαζί με τον πρωτόγονο. Τα παιχνίδια των πρωτόγονων ήταν κυρίως ατομικά. Μέσα από τη διαδικασία της ανασκαφής βρέθηκαν γλυπτά, εργαλεία και σκαλιστές πέτρες. Όσο τα χρόνια περνούσαν οι πρωτόγονοι έκαναν τελετές για τα πνεύματα τραγουδούσαν, χόρευαν και διηγούνταν. Με αυτό τον τρόπο δημιουργήθηκαν κάποιες μορφές ομαδικών παιχνιδιών. Έτσι λοιπόν, αντιλαμβανόμαστε πως το παιχνίδι είναι μια φυσική ανάγκη που υπάρχει σε όλες τις εποχές. Μάλιστα, έχει φτάσει στο σημείο να γίνει αντικείμενο σκέψης και μελέτης, αντικείμενο παράστασης στη τέχνη και έχει περιγραφεί στη λογοτεχνία και στη ποίηση.

Πιο συγκεκριμένα, αυτοί που ήταν λάτρες του παιχνιδιού και πίστευαν στην αξία του ήταν οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι, ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης. Θεωρούσαν πως το παιχνίδι συμβάλει στην καθολική άσκηση του σώματος, την τέρψη της ψυχής, την προπαρασκευή του ανθρώπου για την ζωή και υγιεινή επίδραση, επάνω στον ανθρώπινο οργανισμό και τέλος ότι εξυψώνει και εξευγενίζει τον άνθρωπο. Εξάλλου από εκεί προήλθαν και οι αγώνες με τη γυμναστική και είχαν μεγάλη απήχηση τους αρχαίους Έλληνες που λάτρευαν να αγωνίζονται οι ίδιοι αλλά

και να παρακολουθούν αγώνες, να παίζουν και να γυμνάζονται (Αντωνιάδης, 1994:17).

## **2.2 Το παιχνίδι στους αρχαίους ανατολικούς λαούς**

Σύμφωνα με πολλές έρευνες οι Κινέζοι, οι Αιγύπτιοι, οι Ιάπωνες, οι Ινδοί, οι Ασσύριοι και οι Πέρσες συνδύαζαν τα έθιμά τους με τα αθλήματα και τα παιχνίδια που ανέπτυξαν. Τα παιχνίδια αποτέλεσαν προετοιμασία για τις τελετές με θρησκευτικό περιεχόμενο και για την κατάκτηση του κυνηγιού και του πολέμου.

Τα παιχνίδια που έπαιζαν στη Αίγυπτο μοιάζουν όπως τα σημερινά για παράδειγμα κούκλες, κρίκους, μπάλες, τόπια. Ακόμη, τα παιχνίδια τους είχαν σχέση με τον χορό, τη γυμναστική, τη πάλη, τα σφαιριστικά και ακροβατικά, ενώ πάνω σε κάποια ευρήματα και συγκεκριμένα λοξευμένες παραστάσεις εικονίζονται χοροί, πάλη, κωπηλασία, τελετές, ακονιστές, κολύμβηση, αρματοδρομίες κ.α.

Από την άλλη οι Πέρσες, λόγω του πολεμικού τους χαρακτήρα και την επιθυμία τους να γίνουν τα παιδιά τους καλοί πολεμιστές έδιναν πολύ μεγάλη σημασία στα στρατιωτικά γυμνάσματα. Έτσι λοιπόν, γυμνάζονταν στην τοξοβολία, ιππασία, ζατρίκιο, έφιππη ραβδοσφαίριση, μορφές τάβολης (τάβλι) κ.α.

Όσον αφορά τους Ιάπωνες, τα παιχνίδια που είχαν εφεύρει ήταν κυρίως για θρησκευτικούς λόγους. Δηλαδή είχαν σχέση με τον χορό, τα οποία αποσκοπούσαν στην προετοιμασία των ιερών χορευτριών. Τα παιδιά ήταν αναγκασμένα να εκπαιδεύονται σε μια απαιτητική στρατιωτική γυμναστική και παιχνίδια τοξοβολίας, κονταροκτυπημάτων, δρόμου πάλης κ.α.

Η ινδική φυλή είχε επηρεαστεί αρκετά από τα ελληνικά παιχνίδια και επίσης απολάμβαναν την πυγμαχία, την πάλη, τις ιπποδρομίες, τα τυχερά παιχνίδια με ζάρια και θρησκευτικούς χορούς.

Οι Κινέζοι ασχολούνταν με την ιατρική γυμναστική (κουνγκ-φου), κωπηλασία, χιονοδρομίες, πέταγμα χαρταετών, έφιππη σφαίριση και μάλιστα

πίστευαν πως αυτοί επινόησαν το ποδόσφαιρο. Επίσης, η πυγμαχία και το σκάκι αναπτύχθηκε από πολύ νωρίς στην Κίνα, ενώ οι δραστηριότητες όπως το κυνήγι και το ψάρεμα ήταν κυρίως για τους ευγενείς. Τέλος, οι Ασσύριοι και Βαβυλώνιοι ασχολούνταν με την τοξοβολία, πάλη, αρματοδρομίες, κολύμβηση, σφαιριστικά παιχνίδια, ιππασία κ.α.

Όπως γίνεται αντιληπτό, τα περισσότερα παιχνίδια αναπτύχθηκαν έχοντας πολεμικό χαρακτήρα. Οι αρχαίοι Έλληνες ήταν οι πρώτοι που συνέδεσαν την γυμναστική με παιχνίδια σαν μέσο εκπαίδευσης, καθώς θεωρούσαν πως με την καλλιέργεια του σώματος και της ψυχής ο άνθρωπος αποκτά μια ολοκληρωμένη προσωπικότητα.

### **2.3 Το παιχνίδι στην Ομηρική εποχή.**

Στα ομηρικά έτη, οι άνθρωποι πίστευαν πως τα παιχνίδια προέβλεπαν σε ευγενείς σκοπούς και ιδεώδη και γι' αυτό τον λόγο ήταν ιδιαίτερα αγαπητά στον κόσμο. Σύμφωνα με την Οδύσσεια και την Ιλιάδα τα σφαιρικά παιχνίδια, τα οποία είχαν και χορευτική κίνηση είχαν εξαπλωθεί αρκετά.

Δεν υπάρχουν πολλές πληροφορίες για την ανάλυση των παιχνιδιών για τον λόγο ότι ο Όμηρος δεν έχει αναφερθεί λεπτομερώς σε αυτό το κομμάτι. Παρόλα αυτά όμως, γίνεται μια περιγραφή για τις μονομαχίες και άλλα πολεμικά επεισόδια και πως συνήθιζαν να ασχολούνται κυρίως με την τοξοβολία, ακόντιο, πολεμικές ασκήσεις και ρίχνοντας δίσκο. Στην Ιλιάδα ο Όμηρος περιγράφει τους αγώνες που έγιναν για να τιμήσουν τον θάνατο του Πατρόκλου.

Συγκεκριμένα, σε εκείνη την εποχή οι άνθρωποι θεωρούσαν πως η δεξιότητα στα σφαιρικά παιχνίδια ήταν θείο δώρο και δεν έχαναν την ευκαιρία να επιδεικνύονται σε διάφορες εκδηλώσεις. Σε αυτούς τους αγώνες μπορούσαν να συμμετέχουν και τα δυο φύλλα, κυρίως όμως παιδιά βασιλιάδων.

## **2.4 Το παιχνίδι κατά την Ολυμπιακή περίοδο.**

Οι αρχαίοι φιλόσοφοι πίστευαν πολύ στην αξία των παιχνιδιών και γι' αυτό τον λόγο το 766 π.Χ καθιερώθηκαν οι Ολυμπιακοί αγώνες, με αποτέλεσμα η αποδοχή και η θέση τους στη ζωή των ανθρώπων να είναι απαραίτητη. Στην ουσία αυτοί οι αγώνες ήταν το επιστέγασμα της αγάπης τους για τον αθλητισμό.

Ο Λυκούργος, ο Σόλωνας και ο Σωκράτης τόνιζαν την εκπαιδευτική αξία που έχουν τα παιχνίδια. Υποστήριζαν πως η μάθηση θα ήταν καλό να εμπλουτίζεται με διάφορα παιχνίδια όπως για παράδειγμα ο χορός και η γυμναστική προκειμένου η μάθηση να γίνεται περισσότερο ελκυστική για τα παιδιά. Οι Έλληνες έδειχναν μεγάλη αγάπη για τα σφαιριστικά παιχνίδια και έτσι κατασκεύασαν έναν συγκεκριμένο χώρο γι' αυτά τα παιχνίδια, το «σφαιριστήριο».

Στην αρχαία Σπάρτη η παιδεία ήταν αυταρχική προκειμένου να δημιουργήσει πειθαρχικούς άντρες, όμως το παιχνίδι δεν έχασε τη θέση του, που σκοπό είχε να ξεκουράσει και να αναπτύξει το ομαδικό πνεύμα. Σε αντίθεση με την Αθήνα, που το παιχνίδι είχε εκχωρήσει στη ζωή των παιδιών για την καλύτερη εκπαίδευσή τους στα πλαίσια του καλού και αγαθού πολίτη. Μάλιστα οι Αθηναίοι αφιέρωναν πολλές ώρες στα γυμναστήρια, στις τελετές και στα πανηγύρια.

## **2.5 Το παιχνίδι στη Ρωμαϊκή και Βυζαντινή περίοδο.**

Κατά τη Ρωμαϊκή εποχή, η μόρφωση και το παιχνίδι γινόταν κάτω από την επίβλεψη της μητέρας. Θεωρούσαν πως η κατάλληλη εκπαίδευση για έναν Ρωμαίο πολίτη ήταν η συμμετοχή του σε διάφορα αθλήματα όπως η κολύμβηση και η ιππασία. Συντηρητική θέση κατείχε ο πατέρας στη ζωή του παιδιού, καθώς εμπόδιζε οποιαδήποτε εκδήλωση παιδικής ψυχής (Κάππας, 2005). Από την άλλη πλευρά όμως, ο Αντωνιάδης (1994) θεωρεί πως το παιχνίδι εκείνης της εποχής είχε πολεμικά στοιχεία και γίνονται αντιληπτά στις ιπποδρομικές επιδείξεις και στις μονομαχίες.

Όσον αφορά το παιχνίδι κατά τη Βυζαντινή περίοδο οι πληροφορίες δεν είναι αρκετές. Σύμφωνα με τις Γκουγκουλή και Καρακατσάνη (2008), το παιχνίδι δεν είχε την ίδια σημασία και είχε χαθεί η υπόστασή του μαζί με την παιδική ηλικία. Η



θηρσκειά αποτέλεσε πυρήνα για την εξαφάνιση των παιχνιδιών που είχαν σωθεί από την αρχαιότητα, αφού θεωρούσε πως πρέπει να δοθεί προσοχή μόνο στην πνευματική εκπαίδευση και όχι την ενασχόληση με το σώμα.

## **2.6 Το παιχνίδι στον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση.**

Η εποχή του Μεσαίωνα χαρακτηρίστηκε στείρα και εχθρική προς τον αθλητισμό γενικά. Οι θεοκράτες πίστευαν πως το παιχνίδι που αναπτύσσει το σώμα είναι ο εχθρός τη ψυχής και έτσι έχασε την παιδαγωγική του αξία. Ένα ακόμη ισχυρό πλήγμα που δέχτηκε εκείνη η εποχή ήταν πως το 394 μ.Χ καταργήθηκαν οι Ολυμπιακοί αγώνες από τον Μ. Θεοδοόσιο Β΄.

Ωστόσο, κατά την περίοδο της Αναγέννησης φάνηκε πως τα πράγματα άρχισαν να αλλάζουν. Υπήρξε αρμονική ανάπτυξη του ανθρώπου τόσο σωματικώς όσο και πνευματικώς. Όσοι Έλληνες κατέφυγαν στη Δύση, μετά την άλωση της Κωνσταντινούπολης, μετέφεραν μαζί τους παιχνίδια και αγωνίσματα, τα οποία συνέβαλαν στην δημιουργία νέων παιχνιδιών. Αναγνωρίστηκε η εκπαιδευτική τους αξία και έτσι κατασκευάστηκαν γυμναστήρια και αργότερα ιδρύθηκαν σύλλογοι. Οι γνωστές σήμερα σκυταλοδρομίες στην εποχή του 1821 διακρίνονταν σε αγωνιστικά παιχνίδια και μάλιστα αυτοί που συνήθιζαν να παίζουν τέτοιου είδους παιχνίδια ήταν οι αρματολοί και οι κλέφτες. Σύμφωνα με τον Κάππα (2005), η περίοδος της Αναγέννησης αποτέλεσε τη βασικότερη και κρισιμότερη περίοδο για το παιχνίδι. Είναι η πρώτη φορά που δίνεται τόση σημασία στην αναβίωση των κλασικών σπουδών και στην ατομικότητα.

Ο John Dewey, ισχυρίστηκε πως οι καλύτεροι σκοποί της εκπαίδευσης για τα παιδιά είναι οι ενασχολήσεις με τα παιχνίδια. Ο J.J Rousseau υποστηρίζει πως το παιδί πρέπει να αποκτά εμπειρίες παίζοντας και τέλος ο μεταρρυθμιστής Λούθηρος, επισήμανε πρώτος τη σημασία της σωματικής άσκησης.

Εν κατακλείδι, η Αναγέννηση και τα χρόνια που ακολούθησαν ήταν η αρχή για την καλλιέργεια των αγώνων και παιχνιδιών, με αποτέλεσμα την αναβίωση των Ολυμπιακών αγώνων το 1896.

## **2.7 Το παιχνίδι στη σημερινή και νεοελληνική εποχή.**

Με το πέρασμα των χρόνων το παιχνίδι έχει αλλάξει αρκετά λόγω των περιεργων συνθηκών διαβίωσης των ανθρώπων. Το παραδοσιακό παιχνίδι έχει σχεδόν εξαφανιστεί. Μέσω την άθλησης όμως τα παιδιά έρχονται ένα βήμα πιο κοντά προκειμένου να επανέλθει το παιχνίδι στην καθημερινότητά μας. Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη (1994), τα παιχνίδια έχουν αποκτήσει ένα διαφορετικό είδος, δηλαδή τα επιτραπέζια παιχνίδια. Όμως το 2019 διακρίνουμε μια μεγάλη στροφή των παιχνιδιών προς την ψηφιακή μορφή. Παρόλα αυτά η ανάγκη για παιχνίδι στην παιδική ηλικία παραμένει αμετάβλητη.

Το παιχνίδι αποκτά σιγά σιγά μεγάλη ισχύ. Η έμπνευση του Ελληνικού λαού για την δημιουργία νέων παιχνιδιών είναι μεγάλη, τα οποία δεν έχουν ιδιαίτερες αλλαγές από εκείνα της αρχαίας εποχής.

Αν εξαιρεθούν οι αλλαγές που προέκυψαν και τα δεδομένα που είναι πλέον διαφορετικά, η εκπαιδευτική αξία του παιχνιδιού δεν έχει εξασθενήσει καθόλου. Η σημασία του ήταν και θα παραμείνει σημαντική, οπότε το ιστορικό ενδιαφέρον δεν θα χαθεί ποτέ.

## **2.8 Παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων.**

Οι αρχαίοι Έλληνες θεωρούσαν πως το παιχνίδι κατέχει μια πολύ σημαντική θέση στη ζωή του ανθρώπου και μάλιστα ήταν οι πρώτοι που συνειδητοποίησαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών. Ισχυρίζονταν πως μέσα από το παιχνίδι έχουμε τη δυνατότητα να κατακτήσουμε πολλές αρετές όπως είναι η καλλιέργεια του πνεύματος, ο σεβασμός κ.α. Επίσης, πολλά από τα παιχνίδια εκείνης της εποχής είναι παρόμοια με τα σημερινά παιχνίδια με κάποιες μικρές παραλλαγές.

Ο Πλάτωνας περιγράφει πως τα παιχνίδια θα ήταν καλό να έχουν μια κατευθυντήρια γραμμή, προκειμένου τα παιδιά να διδαχθούν διάφορους τρόπους συμπεριφοράς, να ακολουθούν κανονισμούς κ.α. Επίσης, ο Αριστοτέλης πίστευε πως τα παιδιά θα έπρεπε να ασχολούνται με πρωτοποριακά παιχνίδια που θα τα αναγκάζουν να αναπτύξουν την φαντασία τους.

Ο Πολυδεύκης από την άλλη πλευρά κατηγοριοποίησε τα παιχνίδια ανάλογα με το φύλλο. Κατατάσσει τα αγόρια στα παιχνίδια της υπαίθρου, που είναι το κρυφτό, το κυνηγητό, η σβούρα κ.α, και τα κορίτσια στα παιχνίδια του σπιτιού, που είναι οι πήλινες ή κέρινες κούκλες, τα τόπια, διάφορα μικρά αντικείμενα του νοικοκυριού κ.α.

Στην αρχαία Ελλάδα υπήρχαν δυο κατηγορίες στα παιχνίδια: αυτά που αφορούσαν τους ενήλικες (τους συμβούλευαν να τρέχουν με ένα κρίκο ή αλλιώς το σημερινό στεφάνι, για να κρατηθούν σε φόρμα) και τα παιδικά παιχνίδια. Συγκεκριμένα πολλά παιδικά παιχνίδια ήταν αγωνιστικά, τα οποία στην αρχαία Ελλάδα θεωρούνταν σημαντικά και αποσκοπούσαν στην ψυχαγωγία τους. Παρακάτω γίνεται μια αναφορά για τα διάφορα παιχνίδια της αρχαιότητας που συναντάμε μέχρι και σήμερα με κάποιες παραλλαγές:

- **«Αιώρα» ή κούνια:** Είναι παιχνίδι των κοριτσιών, το οποίο προέρχεται από τους μυθολογικούς χρόνους και αργότερα έγινε γιορτή των Αθηναίων. Προσφέρει την αίσθηση του πετάγματος.
- **«Αμπάριζα»:** Σήμερα έχει πάρει το όνομα σκλαβάκια και είναι είδος κυνηγητού.
- **«Κώνος» ή σβούρα ή στρόμβος:** Σε αυτό το παιχνίδι οι παίκτες ρίχνουν τη σβούρα και όποιου γυρίζει περισσότερη ώρα είναι ο νικητής. Άλλες ονομασίες του παιχνιδιού είναι το γυριστάρι, ασβούρα, συστριπάνι κ.α.
- **«Ακινήτινδα»:** Οι παίκτες είναι αντικριστά και προσπαθούν είτε με σπρώξιμο είτε τραβώντας να μετακινήσουν τον άλλον παίκτη. Άλλες ονομασίες για αυτό το παιχνίδι είναι η αποδιδρασκίνδα, αγωνιές και σκούντημα.
- **«Πέταυρον» ή «Πέτευρον» ή τραμπάλα:** Είναι ένα παιχνίδι και για τα δυο φύλλα και είχε σχέση με μια σανίδα που στηρίζεται στη μέση, σε κάθετο άξονα και χρησιμοποιούσαν για ακροβασίες. Μια άλλη ονομασία για αυτό το παιχνίδι είναι νταντζαλαβίτσα.
- **«Επιστρακισμός»:** Οι παίκτες πετούν λιθαράκια σε λίμνη ή σε θάλασσα με ένα συγκεκριμένο τρόπο προκειμένου να κάνει πηδηματάκια πριν βυθιστεί. Η πέτρα που έχει κάνει τα περισσότερα κερδίζει. Το παιχνίδι ονομαζόταν και ψαράκια ή παστέλια ή στραταρίδες.

- **«Φυγίνδα»:** Είναι το λεγόμενο κρυφτό, όπου οι παίκτες κρύβονται από και όταν βρουν την ευκαιρία τρέχουν στη φωλιά πριν τους πιάσει ο «φύλακας».
- **«Αστραγαλισμός»:** Ήταν ιδιαίτερα αγαπητό σε όλες τις ηλικίες και παιζόταν με πεσσούς, κύβους και με αστραγάλους από αιγοπρόβατα ή βοδιών. Τοποθετούσαν μέσα σε έναν κύκλο τα κότσια και τα χτυπούσαν από απόσταση. Όσους κατάφερναν να βγάλουν εκτός τους κέρδιζαν. Ακριβώς το ίδιο παιχνίδι μονά- ζυγά παιζόταν με καρπούς ή μικρά καρύδια. Σήμερα το παιχνίδι παίζεται με νομίσματα. Στην αρχαιότητα το παιχνίδι αυτό ονομαζόταν «αρτιασμός». Έκρυβαν στην παλάμη τους καρύδια και έπαιζαν μονά – ζυγά.
- **«Πετροπόλεμος»:** Παίζεται ακόμη και σήμερα αλλά όχι τόσο έντονα όπως εκείνη την εποχή λόγω πολλών ατυχημάτων.
- **«Πλαταγή»:** Πρόκειται για μια πήλινη κουδουνίστρα που να νανούριζε τα μωρά.
- **« Ψηλαφίνδα»:** Είναι η γνωστή τυφλόμυγα, η οποία ονομάζεται και μπούφος ή ζουρλοπαννιάρια.
- **«Κυνδαλισμός»:** Το παιχνίδι αυτό παίζεται και από αγόρια και από κορίτσια. Σκοπός είναι οι παίκτες να ρίξουν το παλούκι και αυτό να καρφωθεί στο έδαφος όρθιο, αλλά ταυτόχρονα να χτυπήσει και το παλούκι του άλλου παίκτη. Άλλες ονομασίες είναι τα παλούκια, καρφιά, καζίκια κ.α.
- **«Διελκυστίνδα» ή «Ελκυστίνδα»:** Οι παίκτες κρατούσαν ένα χονδρό σκοινί και τραβούσαν μια γραμμή στο έδαφος. Στην μια πλευρά του σκοινιού ήταν μία ομάδα και στην άλλη πλευρά η άλλη ομάδα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να τραβήξουν τους αντιπάλους προς το μέρος τους.
- **«Κρικηλάσια»:** Στο παιχνίδι αυτό χρησιμοποιούσαν στεφάνια ή τσέρκι (ξύλινο ή σιδερένιο) και μια ράβδο, με την οποία είτε το έσπρωχναν είτε το χτυπούσαν.
- **«Σφαίρα» ή «Πάλλα»:** Είναι το γνωστό τόπι, το οποίο πετούσαν στον αέρα ή το χτύπημα στον τοίχο. Επίσης, οι παίκτες μπορούσαν απλά να τη χτυπήσουν με κάποιο άλλο αντικείμενο, όπως είναι το ξύλο. Η σφαίρα κατασκευάζονταν από διάφορα νήματα και έπαιρνε το όνομά της από το

μέγεθος και το χρώμα. Με το παιχνίδι αυτό μπορούσαν να παίζουν και αγόρια και κορίτσια. Σήμερα το συναντάμε με πολλές παραλλαγές.

- **«Πεντάλιθα»:** Το παιχνίδι αυτό αφορά κυρίως τα κορίτσια. Παίζεται με πέντε πέτρες, τις οποίες τις πετούσαν στον αέρα και όποια έπιανε τις περισσότερες με την ράχη της παλάμης, άρχιζε πρώτη το παιχνίδι. Σήμερα είναι γνωστό ως πεντεγούλια, λιθάρια, πετράδια, καλαλάτζια, πενταπέτρια κ.α.

Όπως γίνεται αντιληπτό, τα παιχνίδια από την αρχαιότητα μέχρι και σήμερα έχουν διασωθεί σε έναν μεγάλο βαθμό και τα συναντάμε με κάποιες παραλλαγές. Στη σημερινή εποχή φαίνεται πως η χρήση του παιχνιδιού είναι απόλυτα σημαντική για την πλήρη ανάπτυξη του παιδιού, καθώς η παιδαγωγική του αξία είναι μεγάλη και τα πλεονεκτήματα που προσφέρει είναι πολλά.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### ΟΙ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι το σημαντικότερο εργαλείο για την παιδική ηλικία, αφού μέσα από αυτό το παιδί δημιουργεί τον δικό του κόσμο, αναπτύσσοντας την φαντασία του αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον. Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη (1994), οι παραδοσιακές θεωρίες είναι επηρεασμένες από την θεωρία του Δαρβίνου, οι οποίες έχουν σκοπό να δώσουν μια βιολογική εξήγηση, για την ανάγκη του ανθρώπου για παιχνίδι. Το βασικό τους στοιχείο είναι ότι παίζοντας καταναλώνουμε την ενέργειά μας ψυχαγωγώντας έτσι τον ίδιο μας τον εαυτό. Επίσης, κατά την άποψη του Τσιάρα (2003), οι θεωρίες έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον για τη σκέψη των παιδιών όσο ασχολούνται με τα παιχνίδια, δείχνοντας έτσι πως λειτουργούν ως ένα μέσο για την απομάκρυνση αρνητικών συναισθημάτων.

Όμως τον 20<sup>ο</sup> αιώνα οι θεωρίες για την αναγκαιότητα του παιδιού διαφέρουν. Οι σύγχρονες θεωρίες αναφέρουν πως το παιχνίδι προσφέρει στο παιδί ξεκούραση, ενισχύοντας περισσότερο την υγεία του και το καθιστά χαρούμενο.

Σκοπός των νεότερων θεωριών είναι να απαντηθούν ποικίλα ερωτήματα όπως είναι: α) Γιατί παίζει ο άνθρωπος; β) Ποια είναι η σημασία του παιχνιδιού; γ) Πως εξελίσσονται τα παιχνίδια με το πέρασμα των χρόνων και πως με τις διάφορες φάσεις τις ηλικίας; δ) Γιατί το ζώο παίζει περισσότερο όταν είναι μικρό; (Αντωνιάδης, 1994).

Έτσι λοιπόν, διαχωρίζουμε τις θεωρίες σε δυο κατηγορίες τις παραδοσιακές, οι οποίες είναι οι: η θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας, της προβολής του εγώ, του αταβισμού, της αυτοαγωγής, ανακούφισης, βιολογικής λειτουργίας, της κάθαρσης και τις νεώτερες θεωρίες: η ψυχανάλυση, ο μπεχαβιορισμός και η γνωστική θεωρία.

### 3.1 Παραδοσιακές θεωρίες.

#### *3.1.1 Παιχνίδια σαν αποτέλεσμα περίσσειας ενέργειας ή πλεονάζουσας ενεργητικότητας.*

Η συγκεκριμένη θεωρία αναπτύχθηκε από τον ποιητή Von Schiller και υποστηρίχθηκε από τον Spencer, η οποία αφορά το παιχνίδι που λειτουργεί ως απόθεμα ενέργειας και διοχετεύεται σε άσκοπη αναζήτηση ικανοποίησης. Άρα γίνεται αντιληπτό, πως το παιχνίδι είναι μια καλή ευκαιρία γι' απαλλαγή από αυτή την ενέργεια (Αντωνιάδης, 1994). Έτσι λοιπόν, όταν το παιδί έχει αρκετό ελεύθερο χρόνο, αφού έχει διευθετήσει τις εργασίες του, τείνει να ασχολείται ακόμη περισσότερο με το παιχνίδι.

Σύμφωνα με τον Τσιάρα (2003), η προσοχή του Spencer δόθηκε στα πρωτεύοντα ζωικά είδη, τα οποία διαφύλασσαν ενέργεια κατά την εύρεση τροφής και την διοχέτευαν στο παιχνίδι, προκειμένου να επιτευχθεί ένα είδος οργανικής ισορροπίας. Όμως ο Αντωνιάδης (1994), ισχυρίζεται πως η θεωρία αυτή έχει πολλά αρνητικά στοιχεία καθώς δεν εξηγεί γιατί τα παιδιά εξακολουθούν να παίζουν παρά την εξάντλησή τους. Το κύριο στοιχείο αυτής της θεωρίας είναι πως συνδέει βιολογικούς με ψυχολογικούς παράγοντες. Για παράδειγμα, η εναλλαγή παιχνιδιών είναι αρκετή για να κρατήσει το ενδιαφέρον των παιδιών. Η θεωρία αυτή δέχτηκε έντονη κριτική για τον λόγο ότι δεν μπορούσε να εξηγήσει απόλυτα το παιχνίδι ενώ ήταν ανεπαρκής και για πολύπλοκα παιχνίδια. Το μόνο που μπορεί να υποστηρίξει είναι η επιλογή των παιχνιδιών με τις ζωηρότερες ενέργειες και όχι η ερμηνεία του.

#### *3.1.2 Η θεωρία της επιτυχίας και επιβεβαίωσης του εγώ ή προβολής του εγώ.*

Η συγκεκριμένη θεωρία αναπτύχθηκε από δυο μελετητές των P. Janet και J. Chateau. Κατά τον Janet το παιχνίδι χρησιμεύει για να δώσει στο παιδί το αίσθημα της χαράς, ώστε να εξασφαλιστούν περισσότερες επιτυχίες. Ο μόχθος για τις μικρές καθημερινές νίκες είναι μεγάλος και δύσκολος, σε σχέση με τις φανταστικές του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να ικανοποιηθούν οι ψυχικές λειτουργίες του παιδιού.

Ο ψυχολόγος Chateau ισχυρίζεται πως το παιχνίδι προέρχεται από την επιθυμία του παιδιού να επιβεβαιώσει το «εγώ» του και να αποδείξει στην κοινωνία

πόσο ικανό είναι. Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη (1994), τα μιμητικά παιχνίδια χαρακτηρίζονται από αυθορμητισμό και γι' αυτό τον λόγο δεν υπολογίζονται όπως τα αγωνιστικά παιχνίδια που επιβεβαιώνουν την ύπαρξή του για επικράτηση και επιτυχία.

### *3.1.3 Η θεωρία της προγονική κληρονομικότητας ή αταβισμού.*

Σύμφωνα με τον βιογενετικό νόμο του Haeckel το παιδί μέσα από το παιχνίδι απαλλάσσεται από περιττές λειτουργίες και ανακεφαλαιώνει την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Αυτή η θεωρία δείχνει πως το παιχνίδι δεν αποτελεί ωφέλιμη λειτουργία στο άτομο, αλλά στο είδος (Αντωνιάδης, 1994). Ο Μπατσαγγούρας (2000) συνδυάζει το παιχνίδι με τα στάδια του ανθρώπινου πολιτισμού και ο Κάππας (2005) προσθέτει πως το παιδί, ασυνείδητα πραγματοποιεί διάφορες φάσεις της εξέλιξης του ανθρώπινου γένους π.χ κάνοντας πολέμους, κνηνητό, κατασκευάζοντας καλύβες κ.α. Έτσι λοιπόν σύμφωνα με τον Διαμαντόπουλο (2009), η συγκεκριμένη θεωρία έχει περιορισμένο πεδίο εφαρμογής που αποσαφηνίζει την ανάγκη του παιδιού να περάσει από όλα τα στάδια εξέλιξης μέσα από το παιχνίδι. Όμως δεν είναι σε θέση να αιτιολογήσει πως μια άσκηση με παιγνιώδη χαρακτήρα θα μπορούσε να μειώσει κάποιες λειτουργίες.

### *3.1.4 Η θεωρία της προπαρασκευαστικής άσκησης ή προπαρασκευής ή αυτοαγωγής.*

Εισηγητής της προπαρασκευαστικής άσκησης είναι ο Karl Groos (1901), ο οποίος μελέτησε το παιχνίδι του ανθρώπου και των ζώων και συμπέρανε πως το παιχνίδι είναι συνδεδεμένο με το παιδί και αποσκοπεί στην προετοιμασία του για την ηλικία της ωρίμανσης.

Ο Groos εξηγεί πως παρόλο που τα ζωικά ένστικτα προέρχονται από την φύση ακατέργαστα, στα κατώτερα ζώα δεν συναντάμε την ανάγκη για παιχνίδι σε σύγκριση με τον άνθρωπο και γενικότερα τα ανώτερα θηλαστικά που το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο τόνωσης της σωματικής ανάπτυξης.

Η θεωρία αυτή, δείχνει ενδιαφέρον για τα λειτουργικά παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα, το παιχνίδι θεωρείται μια άσκηση των ζωτικών λειτουργιών τόσο



στους ανθρώπους όσο και στα ζώα. Όμως, στα υπόλοιπα παιχνίδια όπως είναι τα μιμητικά, ανταγωνιστικά και πατροπαράδοτα συναντάει κανείς αντιρρήσεις. Μια κύρια αδυναμία της θεωρίας της αυτοαγωγής είναι ότι δεν μπορεί να εξηγήσει τον λόγο που οι μεγάλοι δεν ασχολούνται με τα παιχνίδια όπως κάνουν τα παιδιά, αφού όπως έχει ήδη αναφερθεί το παιχνίδι θεωρείται προετοιμασία της ενήλικης ζωής.

### *3.1.5 Η θεωρία της κάθαρσης ή καθαρτική θεωρία ή ψυχαναλυτική.*

Η θεωρία της κάθαρσης του Αριστοτέλη ενέπνευσε πολλούς ψυχολόγους να δώσουν μια ερμηνεία για το παιχνίδι. Κύριοι εκπρόσωποι ήταν ο Erickson και ο Freud, οι οποίοι υποστήριξαν πως το παιχνίδι αποτελεί την εξωτερίκευση ορισμένων επιθυμιών ή βίαιων παθών. Το παιδί με αυτό τον τρόπο προσπαθεί να αντιμετωπίσει κάποιες δυσάρεστες εμπειρίες, που υπήρξε παθητικός δέκτης, έτσι ώστε, να μπορέσει να ανταπεξέλθει καλύτερα σε ορισμένες καταστάσεις. Ένα αθώο παιχνίδι που βοηθά το παιδί στην κάθαρση της ψυχής του είναι ο χορός, μέσα από τον οποίο μπορεί να αποβάλλει τα αρνητικά συναισθήματα όπως είναι ο φόβος που μπορεί να νιώθει. Η καθαρτική θεωρία είναι αρκετά σημαντική όμως δεν γίνεται να γενικευτεί για τον λόγο ότι υπάρχουν πολλά παιχνίδια, που δεν μπορούν να ερμηνευτούν.

### *3.1.6 Η θεωρία της ανακούφισης ή αναψυχής.*

Με τη θεωρία αυτή, ο πρώτος που ασχολήθηκε ήταν ο Πλούταρχος, ο οποίος πίστευε πως όλα τα παιχνίδια ήταν «ηδύσματα του πόνου». Συνεχιστής της ήταν ο Lazarus (1883), ο οποίος πίστευε πως τα παιδιά παίζουν προκειμένου να αποκτήσουν δυνάμεις από την καθημερινή ένταση. Όμως το πρόβλημα είναι πως η θεωρία αυτή δεν απαντά στο ερώτημα γιατί τα ξεκούραστα άτομα παίζουν. Όπως γίνεται αντιληπτό, στη θεωρία αυτή διακρίνουμε πολλές ελλείψεις, διότι δεν μας εξηγεί τον λόγο που υπάρχει ανταγωνισμός στις παιγνιώδεις δραστηριότητες και πως οι πρωτόγονοι εξακολουθούσαν να παίζουν παρά την μεγάλη σωματική κούραση που απαιτούσε η καθημερινότητά τους.

### *3.1.7 Η θεωρία της γενετικολειτουργικής αντίληψης ή βιολογικής ή ζωικής λειτουργίας.*

Σύμφωνα με τον Ελβετό ψυχολόγο E.Claraprede, το παιχνίδι είναι μια έμφυτη βιολογική τάση που διαμορφώνει τα όργανα του ανθρώπου και έτσι επιτυγχάνεται η διέγερση της ανάπτυξης καθώς το παιδί εξακολουθεί να παίζει λόγω της κατασκευής του σώματός του. Όμως και αυτή η θεωρία είναι ελλιπής, γιατί δεν δίνεται καμία απάντηση στα ερωτήματα: α) γιατί το παιδί παίζει; β) Γιατί ο ενήλικας άνθρωπος παίζει, αφού ανάπτυξη του σώματός του έχει ολοκληρωθεί; γ) Γνωρίζει το παιδί την ανάγκη που έχει για ανάπτυξη μέσα από το παιχνίδι;

Οι παραδοσιακές θεωρίες, επηρέασαν σημαντικά τη σύγχρονη σκέψη και κάθε μια από αυτές έχει τη δική της αξία, διότι ερμηνεύει ορισμένη κατηγορία παιχνιδιών (Αντωνιάδης, 1994). Για την θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας είναι δυνατόν να υπάρχει φυσική ανάγκη για οποιαδήποτε δραστηριότητα στους ανθρώπους. Η θεωρία του Groos υποστηρίζεται από καθηγητές της Φυσικής Αγωγής και τέλος οι θεωρίες της αναψυχής και της ανακεφαλαίωσης είναι αποδεκτές. Η πρώτη θεωρία χρησιμοποιείται σαν επεξήγηση στα παιχνίδια των μεγάλων και η δεύτερη παρά τη δυσκολία στην κατανόησή της υπάρχουν πραγματικά στοιχεία για την εξελικτική ανάπτυξη του ανθρώπου στο παιχνίδι.

## **3.2 Οι σύγχρονες θεωρίες για το παιχνίδι.**

Στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα συναντάμε κάποιες καινούριες θεωρίες που έχουν έντονα τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος και της μάθησης. Οι σύγχρονες θεωρίες χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: α) Η Ψυχαναλυτική θεωρία, β) ο Μπιχεβιορισμός, γ) η Γνωστική θεωρία. Τα τρία αυτά ρεύματα που κυριάρχησαν στη ψυχολογία αλληλεπικαλύπτονται, ωστόσο καμία από αυτές τις θεωρίες δεν έχει το παιχνίδι ως κεντρικό θέμα αλλά όλες αποτέλεσαν επιρροή για τις σχετικές αντιλήψεις πάνω σε αυτό το θέμα.

### *3.2.1 Η Ψυχαναλυτική θεωρία*

Η Ψυχαναλυτική άποψη είναι πιο κοντά στις παραδοσιακές θεωρίες και υποστηρίζει πως το παιχνίδι συμβάλει στην αποβολή των αρνητικών συναισθημάτων, την διέξοδο

και την διαχείριση από πιεστικές και δύσκολες καταστάσεις, την απαλλαγή από εντάσεις και την ικανοποίηση των επιθυμιών του.

Η θεωρία αυτή, είναι επηρεασμένη από τη θεωρία της κάθαρσης του Αριστοτέλη, ενώ κύριος οπαδός της ήταν Sigmund Freud. Το παιχνίδι θεωρείται πως βοηθά το παιδί να αντιμετωπίσει τις δύσκολες καταστάσεις. Έτσι λοιπόν, μέσα από αυτόν τον τρόπο μαθαίνει να ελέγχει άσχημες εμπειρίες, που μπορεί να υπήρξε παθητικός δέκτης. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι λυτρωτικός, καθώς τα παιδιά εκφράζουν αρνητικά συναισθήματά όπως είναι ο φόβος, η ένταση κ.α, που ίσως να υπήρχε ο κίνδυνος να τα εξωτερικεύσουν στην καθημερινότητά τους. (Μετοχιανάκης, 2008). Ακόμη, ο ψεύτικος χαρακτήρας του παιχνιδιού απορροφά την σκληρή πραγματικότητα, καταφέροντας έτσι το παιδί να βγάλει στην επιφάνεια τις καλά κρυμμένες του επιθυμίες, προκειμένου να δημιουργήσει μια πιο ισορροπημένη κατάσταση (Δογάνης, 2010). Η διαδικασία αυτή, δημιουργεί ένα πιο ενεργητικό άτομο, αφού ζει την εμπειρία της επανάληψης του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με τον Καψάλη (2006), ο Erickson, μαθητής του Freud, μελέτησε την ψυχαναλυτική θεωρία με βάση την αλληλεπίδραση του παιδιού με το περιβάλλον και την κοινωνικοποίησή του, διατυπώνοντας τη θεωρία της ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης. Το παιδί κατά τη διάρκεια της ζωής του έρχεται αντιμέτωπο με τις απαιτήσεις του κοινωνικού περιβάλλοντος και καλείται να τις αντιμετωπίσει (Τσαπακίδου, 2014). Ο ρόλος του παιχνιδιού λοιπόν, είναι ιδιαίτερα σημαντικός, λόγω της δράσης του στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του ανθρώπου.

Όπως και οι υπόλοιπες θεωρίες έτσι και αυτή, απορρίφθηκε, επειδή δεν κατάφερε να εξηγήσει κάποια είδη παιχνιδιών (μιμητικά παιχνίδια) και τα επιχειρήματά της δεν στηρίζονται πάνω σε πραγματικά γεγονότα. Όμως, η Ψυχαναλυτική Θεωρία έχει μέσα της κάποια αληθή σημεία.

### *3.2.2 Ο Μπεχaviorισμός*

Η θεωρία του Μπεχaviorισμού έχει ως βάση την αντικειμενική παρατήρηση συμπεριφοράς ζώων και ανθρώπων ως αποτέλεσμα του περιβάλλοντος. Οι σημαντικότερες Μπεχaviorιστικές θεωρίες για το παιχνίδι είναι οι εξής:

- Παιχνίδι σαν ανάγκη για επάρκεια,

- Παιχνίδι σαν μιμητική μάθηση,
- Παιχνίδι σαν εξερεύνηση και διερεύνηση,
- Παιχνίδι μέσα από δευτερογενείς ενισχύσεις και
- Παιχνίδι σαν αναζήτηση του νέου, του σύνθετου και του αβέβαιου.

### 3.2.3 Η Γνωστική Θεωρία

Οι Γνωστικές Θεωρίες Διαφέρουν από τις δυο προηγούμενες, καθώς οι συγκριμένες δίνουν έμφαση στους βιολογικούς παράγοντες και στο περιβάλλον ως μεταβλητές που επηρεάζουν την συμπεριφορά του παιδιού. Ακόμη, δίνεται προσοχή στη μελέτη της γλώσσας, των συμβόλων και της σκέψης (Αντωνιάδης, 1994). Τέλος, τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού κατηγοριοποιούν τα είδη των παιχνιδιών όπως είναι το παιχνίδι με κανόνες, το συμβολικό παιχνίδι και το αισθητηριακό.

Δυο από τους σημαντικότερους ψυχολόγους που ασχολήθηκαν με το παιχνίδι ήταν ο Piaget και ο Vygotsky, οι οποίοι θεωρούσαν πως είναι αναγκαίο για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα ο Piaget, μελέτησε τον ποικιλόμορφο χαρακτήρα του παιχνιδιού και εξέτασε το εξέτασε σε σχέση με την νοητική και ψυχολογική του συγκρότηση, στα διάφορα στάδια ανάπτυξης της εξέλιξής του (Διαμαντόπουλος, 2009). Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ενισχύουν την παιδαγωγική τους μόρφωση ανεξάρτητα από άλλους παράγοντες όπως είναι η απόδοση και η κοινωνικοποίησή τους. Επιπλέον, το παιχνίδι διαμορφώνει την εκπαιδευτική διαδικασία στον τομέα της Γλώσσας, των Μαθηματικών και των επιστημών, αφού συμβάλει στην νοητική και γλωσσική ανάπτυξη. Έτσι λοιπόν, αποσκοπεί στο να εκφραστούν πολλές επιθυμίες και ανάγκες (Σιβροπούλου, 2008).

Ο Piaget ήταν ο πρώτος που απέδειξε πως ο άνθρωπος περνά από συγκεκριμένα στάδια ανάπτυξης, όπου σε καθένα από αυτό διαμορφώνονται ποικίλα χαρακτηριστικά. Τα στάδια σηματοδοτούν την ωρίμανση του παιδιού, καθώς και για την μετάβασή του στο επόμενο στάδιο προϋποθέτει την πλήρη βίωση του προηγούμενου (Διαμαντόπουλος, 2009). Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το παιχνίδι κατά τον Piaget χωρίζεται σε τρία στάδια, τα οποία αποτελούν και τρεις διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών:

- **Το παιχνίδι της άσκησης:** Η εμφάνισή του γίνεται τους πρώτους μήνες της ζωής του ανθρώπου και κατηγοριοποιείται στα λειτουργικά παιχνίδια. Συνήθως αυτό το παιχνίδι εκδηλώνεται με απλές φωνητικές και κινητικές εκδηλώσεις, ενώ ακόμη συνδυάζει και απλές κινήσεις με τη χρήση διαφόρων αντικειμένων του εξωτερικού κόσμου (Διαμαντόπουλος, 2009).
- **Το συμβολικό παιχνίδι:** Εμφανίζεται στο τέλος της βρεφικής ηλικίας, είναι φανταστικό, ατομικό και έχει χαρακτήρα μίμησης. Δηλαδή, μιμείται καταστάσεις και αντικείμενα που υπάρχουν μόνο στη φαντασία του και με αυτό τον τρόπο ανακαλύπτει το «Εγώ» του. Για παράδειγμα, το αγόρι με έναν χάρτινο κύλινδρο αναπαριστά το τούνελ και περνούν τα αυτοκίνητα από μέσα, ενώ το κορίτσι παίζοντας με την κούκλα συμβολίζει τη σχέση μαμάς – κόρης.
- **Το παιχνίδι των κανόνων:** Η μορφή αυτή εμφανίζεται στην παιδική και νηπιακή ηλικία και διέπεται από κανόνες. Χάρη στην εξέλιξη του παιδιού, το παιχνίδι αποκτά μια πολύ καλή οργάνωση και οι συμπαίκτες έχουν περισσότερη πειθαρχία, δρουν αυτοβούλως υποτάσσοντας στους κανόνες του παιχνιδιού.

Ο Piaget υποστηρίζει πως το παιχνίδι είναι μια μορφή αφομοίωσης «assimilation» (Μετοχιανάκη, 2000). Μέσα από το στοιχείο της αφομοίωσης το παιδί αποκτά εμπειρίες, τις επεξεργάζεται και αργότερα τις αφομοιώνει. Κύριος παράγοντας γι' αυτές τις ενέργειες είναι το παιχνίδι. Επομένως, η νοηματική ανάπτυξη του παιδιού και η ανάπτυξη του παιγνιώδους χαρακτήρα επηρεάζει η μια την άλλη (Πανταζής, 2004).

Ο Vygotsky παρατηρεί ότι το παιχνίδι ερμηνεύεται ως «δημιουργία μιας ψεύτικης κατάστασης και δίνει διέξοδο στην ένταση που δημιουργείται από την επιθυμία του παιδιού για εκπλήρωση γενικών και μακροπρόθεσμων αναγκών, που δεν μπορούν να εκπληρωθούν στην κοινωνία». Επομένως, το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο ικανοποίησης και αποκατάστασης του παιδιού (Μετοχιανάκης, 2008).

Σύμφωνα με τον Vygotsky, το παιχνίδι είναι η κύρια εργασία κατά την παιδική ηλικία. Μέσα από αυτό αποκτά δεξιότητες, καλλιεργεί την φαντασία του που εκτός παιχνιδιού θα ήταν δύσκολο να γνωρίσει. Συσχετίζοντας τις επιθυμίες και τις

ανάγκες του παιδιού με τους ρόλους και τους κανονισμούς του παιχνιδιού διαμορφώνεται το συμβολικό παιχνίδι ρόλων (Αυγητίδου, 2001).

Το παιδί έχει τη δυνατότητα να υλοποιήσει κάποιες ιδέες του στο παιχνίδι που στην πραγματικότητα δεν θα μπορούσε να τις εφαρμόσει. Επίσης, δίνει σημασία στο νόημα των αντικειμένων που αποδίδεται ανάλογα με τις ανάγκες και τις επιθυμίες των παιδιών. Μέσω της φανταστικής κατάστασης που κυριαρχεί στο παιχνίδι, δύνεται η ευκαιρία στο παιδί να απελευθερωθεί και να αναπτύξει την αφαιρετική σκέψη, αφού όμως υπάρχουν καινούριες έννοιες για τα αντικείμενα που συσχετίζουν (Αυγητίδου, 2001).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Σύμφωνα με την Αυγητίδου (2001), ο ψυχικός κόσμος του παιδιού δέχεται πολλές αλλαγές μέσα από το παιχνίδι, οι οποίες το βοηθούν να μεταβεί στο επόμενο στάδιο ανάπτυξης. Παίζοντας τα παιδιά καταφέρνουν να αποκτήσουν νέες εμπειρίες και ιδέες, αυξάνοντας τις απαιτήσεις που έχουν για τον εαυτό τους και έτσι μεταφέρονται στη ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης.

Το παιχνίδι είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την παιδική ηλικία, καθώς χαρακτηρίζεται ως μια φυσική διαδικασία και αποτελεί το κύριο στοιχείο για την ομαλή ανάπτυξη του παιδιού (Hewes, 2007). Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης λοιπόν, είναι γεγονός, πως το παιχνίδι έχει παιδαγωγικό ρόλο που το βοηθά να ικανοποιήσει την περιέργειά του, εξερευνώντας το περιβάλλον και τα αντικείμενα που βρίσκονται γύρω του.

Πιο συγκεκριμένα, η ανάπτυξη χαρακτηρίζεται ως «οι μεταβολές που συντελούνται στις φυσικές και νευρολογικές δομές, τη συμπεριφορά και τα χαρακτηριστικά του ανθρώπου. Έχει σχέση με τις αλλαγές διάρκειας που γίνονται προοδευτικά, με τρόπο συστηματικό και καθορισμένο και τείνουν προς ένα ορισμένο σκοπό» (Δημητρίου & Χατζηγεοφύτου, 2009:25). Η πορεία της εξέλιξης του ανθρώπου χωρίζεται σε κάποιους περιόδους έχοντας και τα ανάλογα αναπτυξιακά γνωρίσματα (ικανότητες, δεξιότητες, συμπεριφορές κ.α.) και χωρίζονται ως εξής:

- **Προγεννητική περίοδος:** από στη σύλληψη μέχρι τη γέννηση
- **Νεογνική περίοδος:** από τη γέννηση μέχρι την 3<sup>η</sup> εβδομάδα
- **Βρεφική ηλικία:** από τον 1<sup>ο</sup> έως τον 18<sup>ο</sup> μήνα
- **Νηπιακή ηλικία:** από τον 18<sup>ο</sup> μήνα έως 3 ετών
- **Πρώτη παιδική ή προσχολική ηλικία:** από 3 ½ ετών έως 6 ετών (Δημητρίου & Χατζηγεοφύτου, 2009).

Τόσο η συμπεριφορά που έχει το παιδί παίζοντας όσο και ο κόσμος του διαφέρει από την καθημερινότητά του, καθώς θεωρεί πως η κατάσταση που ζει μέσα στο παιχνίδι είναι πραγματική. Σύμφωνα με τον Vygotsky, το παιχνίδι δημιουργεί

μια ζώνη επικείμενης ανάπτυξης, δηλαδή τα παιδιά λειτουργούν μέσα από την καθοδήγηση και σε συνεργασία με άλλα άτομα. Η υπακοή στους κανόνες του παιχνιδιού είναι πολύ πιο εύκολη σε σχέση με την ζωή. Παρόλο που έχουν την ελευθερία να αποφασίσουν το θέμα των παιχνιδιών, τον τόπο και τον τρόπο, οι κανόνες και τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν είναι υποχρεωτικά (Αυγητίδου, 2001).

Επομένως, η θέση που έχει το παιχνίδι στη ζωή του παιδιού είναι σημαντική για την ανάπτυξή του. Έτσι λοιπόν, η άνοδος του ανθρώπου δεν είναι απλά η ωρίμανσή του, αλλά και η κατάκτηση ικανοτήτων και δεξιοτήτων. Η ανθρώπινη ανάπτυξη διαχωρίζεται ως εξής: α) βιοσωματική - ψυχοκινητική, β) γνωστική, γ) ψυχοκοινωνική και συναισθηματική, δ) γλωσσική. Τέλος, σύμφωνα με τους Δημητρίου και Χατζηνεοφύτου (2009), τα στάδια ανάπτυξης αλληλεπιδρούν συνεχώς.

#### **4.1 Ψυχοκινητική ανάπτυξη**

Κατά τη διάρκεια της ωρίμανσης του παιδιού, ο τομέας της κίνησης, της νόησης και του συναισθήματος εξελίσσονται. Σταδιακά αποκτά την λεπτή κινητικότητα (χρήση των δαχτύλων, της παλάμης και του καρπού) και την αδρή κινητικότητα (μπουσουύλημα και περπάτημα). «Η κινητική ανάπτυξη είναι μια περιοχή έρευνας που μελετά τις προσαρμοστικές αλλαγές του παιδιού, οι οποίες έχουν στόχο την βελτίωση των κινητικών ικανοτήτων και της αποδοτικότητας.» (Τραυλός, 1998:9). «Η ψυχοκινητική ικανότητα ορίζεται ως η δυνατότητα που έχει το άτομο να εκτελεί κινητικές δεξιότητες με μέγιστο βαθμό βεβαιότητας, καταναλώνοντας την ελάχιστη δύναμη δυνατή ενέργεια σε όσο το δυνατόν μικρότερο χρονικό διάστημα.» (Τραυλός, 1998:8)

Επίσης, για να εξεταστεί η ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού είναι αναγκαίο να γνωρίζουμε το πώς «αυξάνεται ποσοτικά το μέγεθος ή η μάζα του σώματος ανάλογα με την αύξηση των βιολογικών μονάδων ή μερών – μελών του σώματος» (Timiras, 1972 ό.α στο Τραυλός, 1998). Καθώς το παιδί αναπτύσσεται φυσιολογικά γίνονται κάποιες αλλαγές όπως στο συντονισμό των κινήσεων του σώματος. Στην αρχή, υπάρχει πληθώρα κινήσεων, ενώ έπειτα μετατρέπονται σε πιο



μεμονωμένες. Ακόμη, η ψυχοκινητική ανάπτυξη μπορεί να διαφέρει από παιδί σε παιδί, χωρίς αυτό όμως να θεωρείται ανησυχητικό.

Το παιδί μέχρι την ηλικία των δύο ετών έχει αποκτήσει πλήρως τις κινητικές δεξιότητες, οι οποίες διακρίνονται σε δύο είδη: λεπτή και αδρή κινητικότητα. Οι δεξιότητες της αδρής κινητικότητας έχουν σχέση με τον συντονισμό μεγαλύτερων μυϊκών κινήσεων όπως είναι οι κλοτσιές, πήδημα, τρέξιμο, σκαρφάλωμα κ.α. Σε αντίθεση με τις δεξιότητες της λεπτής κινητικότητας που σχετίζονται με συγκεκριμένες ικανότητες και είναι αποτέλεσμα ελέγχου των χεριών, όπως είναι η επιδέξια χρήση των δαχτύλων και το κράτημα ενός αντικειμένου.

Σύμφωνα με πολλές έρευνες, το παιχνίδι δρα ευεργετικά στην ψυχοκινητική τους ανάπτυξη. Κατά τη διάρκεια της νηπιακής τους ηλικίας, η ανάγκη για κίνηση είναι μεγάλη, η οποία μάλιστα αποσκοπεί στη βιολογική τους εξέλιξη. Μέσα από το παιχνίδι τους προσφέρεται η δυνατότητα να εξερευνήσουν και να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον. Συνήθως, το παιχνίδι είναι ελεύθερο, πηγάζει μέσα από τα προσωπικά βιώματα των παιδιών και δίνει το αίσθημα της χαράς.

Το παιχνίδι δεν έχει πάντα παιδαγωγικό χαρακτήρα, καθώς μπορεί να θεωρηθεί και ως μια ευχάριστη ενασχόληση. Ωστόσο, εκτός από όλα αυτά, ενισχύει τον έλεγχο και τον συντονισμό των κινήσεων, αυξάνει την μυϊκή δύναμη και την ικανότητα του οπτικό-κινητικού συντονισμού.

Στη σημερινή εποχή, τα παιδιά έχουν ένα αρνητικό στοιχείο που αφορά το χώρο του παιχνιδιού. Οι σύγχρονες πόλεις μειώνουν σημαντικά τις πιθανότητες που έχουν τα παιδιά να αποκτήσουν κινητικές εμπειρίες, καθώς περιορίζεται και η φαντασία τους αρκετά, επειδή δεν συνηθίζουν να ασχολούνται με κινητικά παιχνίδια παρά μόνο με την τηλεόραση έχοντας καθιστική ζωή. Όλα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα τα παιδιά μόλις φτάσουν στο δημοτικό να έχουν αδύναμη συμπεριφορά.

## **4.2 Γνωστική ανάπτυξη**

Σύμφωνα με τους Δημητρίου και Χατζηγεοφύτου (2001) ο όρος της γνωστικής ανάπτυξης σχετίζεται με τις διάφορες αλλαγές που εκδηλώνονται στις γνωστικές ικανότητες κατά τη διάρκεια της ωρίμανσης του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα, η

γνωστική ανάπτυξη αναφέρεται στις νοητικές δραστηριότητες π.χ η αντίληψη και προέρχεται από τις μελέτες του Piaget, ο οποίος αναφέρθηκε στις στρατηγικές που χρησιμοποιούν τα παιδιά για να βρουν λύσεις σε γνωστικά προβλήματα ανάλογα με την ηλικία τους.

Κατά τον Πανταζή (1997), οι δραστηριότητες που έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα αποσκοπούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη και συγκεκριμένα την ανάπτυξη του γνωστικού πλαισίου. Πολλοί είναι οι ερευνητές που έχουν εστιάσει την προσοχή τους στη σχέση του παιχνιδιού με συγκεκριμένες γνωστικές στρατηγικές όπως είναι η κατανόηση των κανόνων, ικανότητα επίλυσης προβλήματος κ.α. Ο Vygotsky, θεωρούσε πως τα μικρότερα παιδιά χρησιμοποιούν τον μονόλογο για να ελέγξουν την συμπεριφορά τους μέσα στο παιχνίδι. Ο τρόπος σκέψης τους εμφανίζεται μέσα στο παιχνίδι, το οποίο γίνεται αυθόρμητα, και δεν αποσκοπεί πουθενά παρά μόνο στην ψυχαγωγία τους.

«Μέσα στο οικοδομιστικό μοντέλο ανάπτυξης της νοημοσύνης το παιχνίδι θεωρείται σημαντικός παράγοντας της διανοητικής εξέλιξης του παιδιού» (Κάππας, 2005). Εισηγητής του οικοδομιστικού μοντέλου ήταν ο Piaget, ο οποίος θεωρούσε πως «η νόηση είναι μια προσαρμογή στο εξωτερικό περιβάλλον, όπως κάθε βιολογική προσαρμογή» (Μπρενγκιέ, 1986 ό.α στο Κάππας, 2005). Η διανοητική λειτουργία καλλιεργείται κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης ανάλογα με τις αλληλεπιδράσεις του περιβάλλοντος. Το να προσπαθούμε να αναγκάσουμε το παιδί να γνωρίσει τον κόσμο γύρω του με βάση οπτικές ή άλλες περιγραφές είναι ανούσιο, γιατί «η πηγή των λογικών ενεργημάτων δεν είναι άλλη από την ίδια την πράξη, η οποία δεν μπορεί να υλοποιηθεί παρά μόνο σε αντικείμενα» (Piaget, 1979 ό.α στο Κάππας, 2005). Για να κατακτήσει κάποιος τη γνώση περνά πρώτα από την πράξη, έτσι το παιχνίδι κατέχει τον κύριο ρόλο στη νοητική ανάπτυξη, επειδή είναι η πιο γνήσια μορφή ενεργητικότητας (Κάππας, 2005).

«Μια ποικιλία δραστηριοτήτων που εμείς τις θεωρούμε παιχνίδι, δεν είναι παρά η εφαρμογή πάνω σε αντικείμενα των γνωστικών σχημάτων, των τρόπων και των μεθόδων έρευνας.» (Κάππας, 2005). Το παιδί ασχολείται με διάφορα αντικείμενα, μέσα από τα οποία ανακαλύπτει νέες γνώσεις ανάλογα με τον τρόπο που ανταποκρίνονται στις ενέργειές του. Οι λειτουργίες της συμμόρφωσης και της αφομοίωσης αλλά και το νοητικό επίπεδο του παιδιού εξαρτώνται αποκλειστικά από

τις εμπειρίες που έχει αποκτήσει από το παιχνίδι. (Κάππας, 2005). Σύμφωνα με την Αυγητίδου (2001), ο Piaget ισχυρίζεται πως η γνωστική ανάπτυξη είναι η υιοθέτηση καινούριων υλικών και γνώσεων στις ήδη υπάρχουσες γνωστικές δομές των παιδιών.

Σύμφωνα με τον Piaget, οι άνθρωποι περνούν από κάποια συγκεκριμένα στάδια ανάπτυξης, όπως για παράδειγμα: α) Αισθησιοκινητική περίοδος (0- 2 ετών), β) Περίοδος της προλογικής σκέψης (2-7 ετών), γ) Περίοδος των συγκεκριμένων λογικών πράξεων (7-11 ετών), δ) Περίοδος των τυπικών λογικών πράξεων (11-15 ετών). Ακόμη, πιστεύει πως στην αισθητηριοκινητική και προεγνωσιολογική περίοδο η γνώση καλλιεργείται σημαντικά, όπως επίσης και η σκέψη του νηπίου έχει τη δυνατότητα να αναπαριστά. Επίσης, εμφανίζεται και η συμβολική λειτουργία μέσα από την οποία το παιδί αναδιαμορφώνει τις λειτουργίες των αντικειμένων, χωρίς να έχουν σχέση με τις βασικές του ιδιότητες.

Η περίοδος αυτή, μέσα από το παιχνίδι, προσφέρει ποικιλία γνώσεων και εμπειριών, όπου σύμφωνα με τον Piaget, η δραστηριότητα αυτή ονομάζεται «λογικο-μαθηματικό πείραμα». Επομένως, το παιδί είναι σε θέση να μετατρέψει τις φυσικές ιδιότητες ενός αντικειμένου, δηλαδή να ταξινομήσει, τα κατατάξει, να διαχωρίσει κ.α , οι οποίες είναι σημαντικές για την απόκτηση μαθηματικών γνώσεων. Μέσα από την εξερεύνηση του περιβάλλοντος και από την διαδικασία του παιχνιδιού, τα νήπια αποκτούν ενεργό ρόλο και έτσι έρχονται σε επαφή με τις βασικές έννοιες των μαθηματικών αρκεί βέβαια το παιχνίδι να εμπλέκει τα ενδιαφέροντά τους. Κάποιες άλλες μαθηματικές ικανότητες, που αποκτούνται μέσα από το παιχνίδι, και θα είναι χρήσιμες για την μετέπειτα ζωή τους είναι η αφαίρεση, μέτρηση, τα μοτίβα, ταξινόμηση, ο όγκος, η ισότητα, η πρόσθεση κ.α.

Στην προεγνωσιολογική περίοδο γίνεται η εμφάνιση δύο ειδών παιχνιδιών, το μιμητικό και το παιχνίδι ρόλων, τα οποία βοηθούν στην γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς οι ενέργειες που πραγματοποιούνται μέσα στο παιχνίδι είναι ανάλογες με εκείνες που χρειάζονται για τη μάθηση, για παράδειγμα: το νόημα, το κίνητρο, η επανάληψη, η αυτό- ρύθμιση και η αφηρημένη σκέψη. Μέσα από το φαντασιακό και το κοινωνικό- δραματικό παιχνίδι επιτυγχάνεται η ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας, όπου τα παιδιά αναγκάζονται να δημιουργήσουν ρόλους και ιστορίες. Η εμπλοκή τους στο μιμητικό παιχνίδι αποτελεί αρωγή για την εμφάνιση γνωστικών δεξιοτήτων από πολύ μικρή ηλικία.

Σημαντικό είναι επίσης, το κατασκευαστικό παιχνίδι, το οποίο προκαλεί τα παιδιά να έχουν ενεργό ρόλο στην απόκτηση της δημιουργικής σκέψης και διάφορων γνωστικών λειτουργιών. Η δημιουργική σκέψη καλλιεργείται όταν έχεις κάποιον άλλον για αντίπαλο και αποκτιέται μέσα από το παιχνίδι, όταν τα παιδιά καλούνται να βρουν λύσεις σε πιθανά προβλήματα. Τέλος, τα παιδιά που ασχολούνται με το παιχνίδι καταφέρνουν να ξεφεύγουν από την πιεστική πραγματικότητα, καθώς αποτελεί μέσο για την ανάπτυξη της θετικής τους ψυχολογίας αλλά και των νοητικών ικανοτήτων για τη μάθηση.

### **4.3 Ψυχοκοινωνική – συναισθηματική ανάπτυξη**

Ένας σημαντικός παράγοντας για την ανάπτυξη του παιδιού είναι η κοινωνικοποίησή του. Ο άνθρωπος πάντα επιθυμούσε να έχει κοινωνική εξέλιξη ζώντας σε ένα πολύ καλά οργανωμένο περιβάλλον, που αυτό περιλαμβάνει το σχολείο και το σπίτι. Η κοινωνική ανάπτυξη χαρακτηρίζεται από δύο κατηγορίες. Η πρώτη έχει σχέση με την συναναστροφή των παιδιών με άλλα άτομα και η δεύτερη αφορά τη συμπεριφορά και πως αυτή διαμορφώνεται μέσα σε ένα πλαίσιο με πολλούς παράγοντες.

Σύμφωνα με τους Δημητρίου και Χατζηγεοφύτου (2009:846), «η κοινωνικοποίηση, είναι μια 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.» Επίσης, «τα συναισθήματα είναι υποκειμενικές καταστάσεις που συνοδεύονται από πολύπλοκες συναισθηματικές αλλαγές όπως είναι οι αλλαγές στους χτύπους της καρδιάς και οι αλλαγές στις εκφράσεις του προσώπου» (Βοσνιάδου, 2001:275). Συγκεκριμένα ο τομέας αυτός δείχνει ενδιαφέρον για τα συναισθήματα και την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η στάση που έχει γονέας απέναντι στο παιδί, όταν του παρουσιαστούν ευκαιρίες για εξερεύνηση του περιβάλλοντος και για επιτεύγματα.

Στην κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού εκτός από την οικογένεια και τους φίλους εμπλέκεται και ο κοινωνικός περίγυρος όπως είναι η εκκλησία και το σχολείο, τα οποία μέσα από την διαδικασία της μάθησης είναι κοντά στο παιδί εκπαιδεύοντάς το να αποδέχεται και την άρνηση. Κατά την Αυγητίδου (2001), πολλοί κοινωνιολόγοι

ισχυρίζονται, πως τα παιχνίδια είναι το μέσο για την ηθική ανάπτυξη του παιδιού και τα ήθη της κοινωνίας. Τα παιχνίδια για να διαμορφώνουν το ήθος των παιδιών αλλά και την ορθή ανάπτυξη της φαντασίας τους θα πρέπει να:

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

Στο δεύτερο έτος της ηλικίας τους, το παιδί έχει αναπτύξει τον κοινωνικό του περίγυρο με αποτέλεσμα να θεωρεί πως είναι το επίκεντρο. Η συγκεκριμένη περίοδος ονομάζεται εγωκεντρική. Πιστεύει πως όλοι έχουν την ίδια γνώμη με εκείνο και δυσκολεύεται αρκετά να εμπλακεί σε ομαδικές δραστηριότητες. Δεν αναλογίζεται τα συναισθήματα των άλλων και στρέφει την προσοχή του στις δικές του ανάγκες. Παρόλα αυτά, στα παιχνίδια του μιμείται κυρίως τις πράξεις των μεγαλύτερων, για παράδειγμα βάζοντας για ύπνο την κούκλα αντιγράφει τις ενέργειες της μητέρας. Μέσω της μίμησης το παιδί αποκτά γνώσεις υιοθετώντας τις ικανότητες του περιβάλλοντος. (Κάππας, 2005)

Στην ηλικία των τριών ετών ο εγωκεντρισμός υποχωρεί με αποτέλεσμα να συνεργάζεται και να εμπλέκεται σε ομαδικές δραστηριότητες με μεγαλύτερη ευκολία. Εκείνη την περίοδο αποκτά χρήσιμα εφόδια (κοινωνικές, γλωσσικές και νοητικές ικανότητες) που το βοηθά να ασχολείται περισσότερη ώρα στα ομαδικά παιχνίδια. Ακόμη, συνειδητοποιεί πως ο καθένας έχει τη δική του άποψη, η οποία μπορεί να μην συνάπτει με την δική του, δημιουργεί φιλίες και αντιλαμβάνεται πως γίνεται αποδεχτός στους άλλους σύμφωνα με κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του, πράγμα που ενισχύει το παιδί να έχει μια πιο θετική εικόνα για τον εαυτό του.. Η φιλία πλέον κατέχει σημαντική θέση στη ζωή του, η οποία μπορεί να το επηρεάσει αρκετά. Με τον καιρό η συμπεριφορά που έχει το παιδί μπορεί να αλλάξει απέναντι στους δικούς του ανθρώπους, να γίνει δηλαδή πιο αντιδραστική, όμως αυτό δεν σημαίνει πως είναι ένα κακό στοιχείο του χαρακτήρα του, αντιθέτως μαθαίνει τα όρια της ανεξαρτησίας του (Κάππας, 2005).

#### 4.4 Γλωσσική ανάπτυξη

Η γλώσσα είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την επικοινωνία μεταξύ των μελών μια γλωσσικής κοινότητας. Είναι ένα σύστημα που χαρακτηρίζεται από ιδέες, αντικείμενα, γεγονότα και συναισθήματα. Τα παιδιά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τον γλωσσικό κώδικα με ποικίλους τρόπους όπως είναι η έκφραση της γνώμης τους.

Κατά την Βοσνιάδου (2001), το παιδί μιμείται τις ενέργειες των ανθρώπων γύρω του (ντύνει την κούκλα, την ταΐζει), που αυτό συνεπάγεται με την αναπαραστατική σκέψη. Μπορεί δηλαδή να αναπαραστήσει μόνο μια δραστηριότητα. Όσο όμως περνάει ο καιρός και το παιδί μεγαλώνει η αναπαραστατική ικανότητα εξελίσσεται και μετατρέπεται σε συμβολικό παιχνίδι, το οποίο αφορούν δραστηριότητες των δικών του ανθρώπων (μαμά, μπαμπά, τον γιατρό).

Το παιχνίδι στην προγονική εποχή αποτέλεσε το μέσο έκφρασης των συναισθημάτων. Οι πρωτόγονοι χρησιμοποιούσαν τις φωνές των ζώων για να επικοινωνήσουν και κάπως έτσι σήμερα η γλώσσα αποτελεί τον τρόπο για να εξωτερικεύσουμε τις σκέψεις μας. Επομένως, το πρωτόγονο επίπεδο θεωρείται πως είναι η σωστή άρθρωση του φωνήματος, δηλαδή η παραγωγή ήχων. Τέτοιους ήχους συναντάμε στους πρώτους έξι με δέκα μήνες στη ζωή του παιδιού και χαρακτηρίζονται ως λεκτικό παιχνίδι.

Οι συλλαβές και ο τονισμός τους αποτελεί το πρώτο παιχνίδι γλώσσας. Η δημιουργία θορύβων προκαλεί στο παιδί ψυχική ηρεμία, όπως είναι το κούνημα της κουδουνίστρας. Με τον έλεγχο του ρυθμού, οι ήχοι θα μπορούσαν να συμπληρώνουν το παιχνίδι με την κίνηση, δηλαδή το νανούρισμα να συνοδεύεται με τη χρήση κάποιου αντικειμένου (Μαλαφάντης, 1990). Σε αυτή την ηλικία το τραγούδι είναι ένα είδος παιχνιδιού, όπου ο ήχος συνοδεύεται από γλωσσικά στοιχεία και ο τονισμός του φαίνεται πως αποτελεί ένα φωνολογικό σύστημα. Δηλαδή έναν τρόπο επικοινωνίας του παιδιού με τον κόσμο. Μέσα από τον μονόλογο το παιδί εξερευνά την γλώσσα αρχίζοντας να αντιλαμβάνεται τα δομικά της χαρακτηριστικά.

Τέλος, σύμφωνα με τον Παπαδόπουλο (1997), στην ηλικία των δύο με έξι ετών, αρχίζει η κατάκτηση πολλών και διαφόρων εμπειριών του παιδιού, καθώς οι γλωσσικές του ικανότητες επεκτείνονται σε μεγάλο βαθμό. Το παιχνίδι είναι στην ουσία το μέσο για την καλλιέργεια της γλώσσας και της επικοινωνίας.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

### ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### 5.1 Τα στάδια του παιχνιδιού

Είναι αποδεδειγμένο πως τα παιχνίδια είναι σημαντικά για την ορθή ανάπτυξη του παιδιού. Συνήθως καθιστούν το παιδί άστατο και καταστρεπτικό, όμως είναι απαραίτητα για να αντιληφθεί το περιβάλλον γύρω του αλλά και τους ανθρώπους με βάση τη συγκίνηση που του προκαλούν. Τα ερεθίσματα που δέχεται μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού είναι πολλά, καθώς και η σχέση του μαζί τους είναι ιδιαίτερα στενή, γι' αυτό κάθε λάθος επιλογή του παιχνιδιού ίσως να επιφέρει άσχημες επιπτώσεις στη ψυχολογία του. Συγκεκριμένα, το παιδί κατά την ανάπτυξή του περνά από το ατομικό στο ομαδικό παιχνίδι και έτσι παρακάτω αναφέρονται τα στάδια του παιχνιδιού:

- **Ατομικό:** Σύμφωνα με τον Κάππα (2005), το ατομικό παιχνίδι το συναντάμε μέχρι το τρίτο έτος της ηλικίας του παιδιού. Μέσα από αυτό το είδος παιχνιδιού το παιδί κατανοεί την θέση του στον κόσμο, αλλά και την αξία του. Αποκτά επιμονή, υπομονή και δημιουργικότητα. Επίσης, παίζοντας ατομικά το παιδί αισθάνεται ελεύθερο να δοκιμάσει όποιες δεξιότητες έχει μάθει ασυνείδητα. Όμως και στην καθημερινότητά του που λόγο έχει μόνο το παιδί, χωρίς να επεμβαίνει κάποιος άλλος, νιώθει ανεξάρτητο.
- **Παράλληλο:** Κατά την ηλικία των δύο ετών, το παιδί αναζητά την παρέα στο παιχνίδι, χωρίς όμως να παίζουν μαζί. Το καθένα ασχολείται με κάτι διαφορετικό, όμως είναι το ένα κοντά με το άλλο.
- **Ομαδικό:** Όσον αφορά το ομαδικό παιχνίδι ξεκινά στην ηλικία των τριών ετών. Η επιθυμία τους για συντροφιά στο παιχνίδι είναι έντονη και έτσι παίζουν σε μικρές παρέες. Η συναναστροφή με άλλα άτομα βοηθά στην κοινωνικοποίησή τους, αλλά και στην ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους. Μέσα από την ομαδική διαδικασία τα παιδιά αναπτύσσονται σωματικά και πνευματικά, ανακαλύπτουν την

συνεργασία, τον σεβασμό και το αίσθημα του σωστού- λάθους. Παίζοντας μαθαίνουν τα όρια τους, θυσιάζοντας τις ατομικές τους προτιμήσεις και αποτελεί ένα είδος εκτόνωσης.

- **Αυθόρμητο:** Το παιδί μέσα από το αυθόρμητο παιχνίδι κατανοεί τον κόσμο, κατασκευάζοντας ένα φανταστικό σύνολο, το οποίο είναι αναγκαίο για την ζώνη επικείμενης ανάπτυξης, που βοηθά το παιδί να αντιληφθεί στη σχέση των συμβόλων, αντικειμένων και πράξεων. Όταν το παιχνίδι θεωρείται «εργασία» έχει τη δυνατότητα να προσφέρει λειτουργικές ευκαιρίες που έχουν σχέση με την βιολογική τους πολιτιστική κληρονομιά. Όμως όταν δεν αναγνωρίζεται από την κοινωνία, υπάρχει η πιθανότητα να επιφέρει άσχημες επιπτώσεις στην μόρφωσή του. Μέσα από αυτό το είδος δίνετε η ευκαιρία στα παιδιά να ικανοποιηθούν οι ανάγκες και η περιέργειά τους και να ανακαλύψουν την φύση τους. Στο ελεύθερο παιχνίδι τα παιδιά μπορούν να μιλήσουν είτε ατομικά είτε ομαδικά (Κάππας, 2005).
- **Κατευθυνόμενο:** Αφορά το παιχνίδι κανόνων, το οποίο εμφανίζεται στην προσχολική και παιδική ηλικία. Παρόλο που το ελεύθερο παιχνίδι αρέσει περισσότερο στα παιδιά, όμως καλό θα ήταν να συνυπάρχουν και τα δύο είδη. Όταν δείχνουν πως έχουν χάσει το ενδιαφέρον τους, τότε μπορούμε να τα κρατήσουμε απασχολημένα με τα κατευθυνόμενα παιχνίδια, τα οποία όμως θα πρέπει να προσφέρουν κάποια ερεθίσματα. Το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από την οργάνωση και όσο περνούν τα χρόνια οι παίκτες αντιλαμβάνονται τους κανόνες, με αποτέλεσμα να εντάσσονται καλύτερα στον ρόλο τους

## 5.2 Τα είδη του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελεί το κύριο στοιχείο για την ψυχική υγεία του παιδιού, την κοινωνικοποίησή και την μόρφωσή του. Η λειτουργία του είναι πολλαπλή, καθώς είναι ένα μέσο που ικανοποιεί την ανάγκη του νηπίου για κίνηση και βοηθά στην ολόπλευρη ανάπτυξη του. Μέσα στο παιχνίδι προβάλλονται ρόλοι, όπως είναι οι μελλοντικοί, δίνοντας την αξία όπως τις κατανοεί το παιδί μέσα από τις σχέσεις των



ενηλίκων. Σύμφωνα λοιπόν με τον Πανταζή (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.» Παρακάτω γίνεται κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών:

- **Το φανταστικό παιχνίδι:** Ξεκινά από το δεύτερο έτος της ηλικίας του παιδιού και έχει μιμητικό χαρακτήρα. Δημιουργεί ένα είδος φανταστικού φίλου και καταφεύγει σε αυτόν όταν δεν μπορεί αντιμετωπίσει την πραγματικότητα.
- **Πνευματικό παιχνίδι:** Έχουν σχέση με τις πνευματικές ικανότητες των παιδιών και καταβάλλουν προσπάθειες για να βρεθούν λύσεις, όπως για παράδειγμα τα παιχνίδια με κύβους, εφευρέσεως, παρατήρηση εικονογραφημένων βιβλίων.
- **Δραματικό παιχνίδι:** Μπορεί να χαρακτηριστεί και ως φανταστικό, γιατί το παιδί αναλαμβάνει ρόλους όπως είναι αυτός της μητέρας και πολλές φορές τους αναστρέφει.
- **Φυσικό παιχνίδι:** Με τα φυσικά παιχνίδια τα παιδιά αναπτύσσουν τις σωματικές τους ικανότητες, δηλαδή δύναμη, ταχύτητα, ισορροπία κ.α. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν κι άλλα είδη παιχνιδιών όπως για παράδειγμα α) το παιχνίδι της δύναμης, το οποίο αρμόζει περισσότερο στα αγόρια. Το παιδί προσπαθεί να κάνει επίδειξη της δύναμης του προκειμένου να φανεί ανώτερο από τους άλλους. Είναι μια αντιγραφική κίνηση από τους ενήλικους. Ένα δεύτερο είδος παιχνιδιού αυτής της κατηγορίας είναι β) το παιχνίδι της καρτερίας, το οποίο έχει σχέση με τις αντοχές των παιδιών. Δηλαδή κάποιο παιδί μπορεί με σύμμαχο την επιμονή του να φτάσει πιο ψηλά σε σύγκριση με κάποιο άλλο παιδί που θα τα έχει παρατήσει όταν κουραστεί. Είναι ένα παιχνίδι εξουσίας. Ένα τρίτο παιχνίδι είναι αυτό γ) της ταχύτητας, που αφορά ένα αγώνα δρόμου που θα αναδειχθεί ο νικητής ή το παιχνίδι του κυνηγητού, επίσης, δ) το παιχνίδι της ευκινησίας έχει σκοπό στην καλύτερη λειτουργία των κινήσεων. Δηλαδή τα παιδιά χρησιμοποιούν τα χέρια και τα δάχτυλά τους όσο περισσότερο μπορούν προκειμένου να γίνουν ευλύγιστα. Νικητής στα παιχνίδια αυτά είναι το μικρόσωμο παιδί που

κινείται με ευκολία και όχι το πιο δυνατό, στ) το παιχνίδι ισορροπίας, το οποίο έχει σκοπό στον συντονισμό των μυών για την αποφυγή του πεσίματος. Ένα ακόμη παιχνίδι είναι αυτό της ε) επιδεξιότητας, που χρειάζεται τη σωματική ευλυγισία με το στοιχείο του πνεύματος για να βγει ένα αποτέλεσμα. Ειδικότερα, αφορά τα παιχνίδια που έχουν κύριο στόχο κάποιο αντικείμενο πετώντας την μπάλα ή προσπαθούν να την πιάσουν την ώρα που κινείται.

- **Παιχνίδι ενστίκτου:** Το ένστικτο είναι μια δύναμη που παρακινεί τον άνθρωπο να δράσει και διαφέρει από τον έναν στον άλλον. Υπάρχουν δύο κατηγορίες ενστίκτων: τα κύρια, που διαχωρίζουν το φύλο και τα δευτερεύοντα, που ξεχωρίζουν τα πρόσωπα. Το παιδί που είναι εγωιστικό, αυταρχικό, σκληρό ή γενναίο φαίνεται από την αρχή. Άλλα παιχνίδια που λειτουργούν με το ένστικτο είναι το τρέξιμο, ο θόρυβος, οι κατασκευές κ.α
- **Συμβολικό παιχνίδι:** Το συγκεκριμένο παιχνίδι ξεκινά στην ηλικία των τριών ετών και αρέσει πολύ στα παιδιά της βρεφικής και προσχολικής ηλικίας. Το παιδί καταστρώνει έναν δικό του κόσμο που μέσα σε αυτόν ζει στιγμές που το ενθουσιάζουν. Λειτουργεί ως μια διαφυγή της πραγματικότητας, το οποίο βοηθά να ξεπεράσει τυχόν εμπόδια. Ανήκει στην κατηγορία του ατομικού παιχνιδιού, αφού το παιδί υποδύεται κάποιους άλλους ρόλους δίνοντας φανταστικές ιδιότητες.
- **Το παιχνίδι της άσκησης:** Αυτό το είδος παιχνιδιού δρα στη ψυχοσωματική εξέλιξη του παιδιού, έχοντας βιολογική σημασία για τα όργανα και τις λειτουργίες τους. Πραγματοποιούνται επαναληπτικές ασκήσεις με τη χρήση αντικειμένων.
- **Μιμητικό παιχνίδι:** Το παιδί δυσκολεύεται να ξεχωρίσει το πραγματικό από το φανταστικό με αποτέλεσμα να ταυτίζεται με τον ρόλο που υποδύεται.
- **Μουσικό παιχνίδι:** Ο σκοπός αυτού του παιχνιδιού είναι ψυχαγωγικός και ψυχοκινητικός. Συνδυάζεται η κίνηση με την μουσική, όμως δεν είναι απαραίτητη, αφού μπορούμε να δημιουργήσουμε και απλώς

ήχους. Συνήθως ξεκινά με μία αφόρμηση και στη συνέχεια ακολουθεί συζήτηση γι' αυτό που θα ακολουθήσει.

- **Θεατρικό παιχνίδι:** Μέσω αυτού του παιχνιδιού τα παιδιά έρχονται κοντά με την τέχνη, ανακαλύπτοντας νέους τρόπους έκφρασης και πληροφόρησης. Τα παιδιά που είναι και πρωταγωνιστές του παιχνιδιού αποφασίζουν για το θέμα, το σκηνικό, τους ρόλους, τον χώρο δράσης κ.α Έτσι λοιπόν, το θεατρικό παιχνίδι είναι σημαντικό για την ψυχολογία, την κοινωνική τους ύπαρξη αλλά και την εκπαίδευσή τους.
- **Παιχνίδι της πονηρίας:** Χαρακτηρίζεται από κινητικά παιχνίδια που χρειάζονται την νοημοσύνη για παιχτούν. Τέτοια παιχνίδια είναι το κρυφό και τα παιχνίδια προσποίησης.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

### ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΕΡΑΠΕΙΑ

Μέσα από το παιχνίδι μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τις ανάγκες των παιδιών, τον τρόπο αλληλεπίδρασης τους με το περιβάλλον και την συμπεριφορά τους. Περισσότερο όμως διακρίνονται οι διαφορές μεταξύ των δύο φύλων. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια που αφορούν τα κορίτσια είναι πιο συγκρατημένα, σε σχέση με τα αγορίστικα παιχνίδια, τα οποία είναι πιο ζωντανά, πιο χαλαρά όσον αφορά την ιεραρχία κ.α.

Πολλοί επιστήμονες συνειδητοποίησαν τη σημαντικότητα του παιχνιδιού και άρχισαν να το ερευνούν από όλες τις πλευρές. Συγκεκριμένα, τον 2<sup>ο</sup> αιώνα έκανε εμφάνιση η θεραπεία μέσω του παιχνιδιού. Το 1930 η Anna Freud και η Melanie Klein αξιοποίησαν τις δυνατότητες παιχνιδιού στην παιδική ψυχοθεραπεία. Διάφορα είδη ψυχολογικών ανιχνεύσεων, όπως είναι τα τεστ, βασίζονται στο παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εκδηλώνονται συναισθήματα αλλά και η ματαιοδοξία, η φιλοδοξία και η κοινωνική ένταξη του παιδιού. Το παιχνίδι επίσης, μπορεί να ερευνηθεί και με βάση την επιλογή του υλικού. Επομένως, παρατηρώντας το παιδί να παίζει μπορούμε να αντιληφθούμε αν έχει κάποιο πρόβλημα, τη φύση του προβλήματος και τα αίτια. Για παράδειγμα, το αγχωτικό παιδί δεν είναι σε θέση να παίζει, ενώ το νευρωτικό παιδί έχει την τάση της καταστροφής.

Με τον όρο «παιγνιοθεραπεία», εννοούμε μια θεραπευτική προσέγγιση, που σκοπό έχει να βοηθήσει τα παιδιά να αντιμετωπίσουν τα προβλήματά τους. Η διαφορά που έχει με το απλό παιχνίδι είναι ότι ο ειδικός κατευθύνει το παιδί στον να εξερευνήσει τον εσωτερικό του κόσμο. Δηλαδή τα παιδιά εντάσσονται σε ένα περιβάλλον που έχουν τη δυνατότητα να λειτουργήσουν ως παιγνιώδη κοινωνικά όντα.

Μέσα σε όλο αυτό τοποθετείται και το «Ψυχόδραμα», το οποίο έχει θεραπευτικό χαρακτήρα. Ο Moreno ήταν αυτός που ανέπτυξε τη συγκεκριμένη τεχνική, η οποία έχει θεατρικά στοιχεία. Ειδικότερα, μέσα από το ψυχόδραμα, το παιδί βιώνει ξανά τις συγκρούσεις του, το οποίο αποσκοπεί στην συναισθηματική εκτόνωση. Σύμφωνα με πολλούς ψυχαναλυτές αυτή η μέθοδος αποτελεί κάθαρση και θεραπεία για τον άμεσα εμπλεκόμενο. Στη διαδικασία της ψυχανάλυσης, το παιχνίδι

μπορεί εύκολα εκμεταλλευτεί ως όργανο και να αποτελέσει φυγή από τα προβλήματά του.

Στην ουσία το παιχνίδι κινείται μεταξύ του φάσματος της πραγματικότητας και του φανταστικού. Λειτουργεί ως αντιγραφή της καθημερινότητας του με αποτέλεσμα το παιδί να επαναλαμβάνει διάφορες εμπειρίες ή τάσεις πάνω σένα αντικείμενο. Αντιλαμβάνεται πως με αυτό τον τρόπο η βία που μπορεί να ασκεί σένα παιχνίδι δεν επιστρέφεται πίσω. Το παιχνίδι έχει λυτρωτικό χαρακτήρα σε σχέση με την επιθετικότητα. Δημιουργεί την δική του πραγματικότητα και μέσα σε αυτή ικανοποιεί οποιαδήποτε επιθυμία του. Επίσης, τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συνηθίζουν να επινοούν ένα φανταστικό φίλο, ο οποίος καλύπτει κάθε συναισθηματική ανάγκη, αποτελώντας ασπίδα προστασίας για το παιδί. Δημιουργεί ένα καινούριο «άνθρωπο», δίνοντας του όνομα και διάφορα χαρακτηριστικά. Πιο συγκεκριμένα, ο φανταστικός φίλος είναι όλα όσα δεν μπορεί το ίδιο το παιδί να κάνει. Για παράδειγμα, ένα ήσυχο παιδί αποδίδει μια πιο ζωνρή και έντονη προσωπικότητα στον φανταστικό του φίλο, ενώ το ανυπάκουο παιδί δημιουργεί έναν σύντροφο που αποτελεί το καλό παράδειγμα, συμβουλεύοντας τον να κάνει το σωστό.

## **6.1 Λόγοι εφαρμογής και η συμβολή της**

Η παιχνοθεραπεία απευθύνεται σε ηλικίες 3-12 ετών έχοντας θεραπευτικό ρόλο. Τα παιδιά που αντιμετωπίζουν προβλήματα όπως ενδοοικογενειακή βία, σχολικό εκφοβισμό, περνούν από μεταβατική περίοδο, προβλήματα αναπτυξιακής διαταραχής και διαχείρισης συναισθημάτων κ.α έχουν ανάγκη από αυτό το είδος θεραπείας. Επίσης, η παιχνοθεραπεία έχει την ικανότητα να αντιμετωπίσει διάφορες δυσκολίες όπως για παράδειγμα το άγχος, τον φόβο, διαταραχές στον ύπνο, κατάθλιψη, υπερευαισθησία, υπερκινητικότητα, μαθησιακές δυσκολίες κ.α. Εκτός από αυτά τα συμπτώματα υπάρχουν και οι σωματικές ενοχλήσεις, οι οποίες έχουν άγνωστη προέλευση όπως είναι ο πονοκέφαλος, οι ζαλάδες, η υπερβολική συστολή, παχυσαρκία ή ανορεξία, η απομόνωση, η επιθετικότητα, η απειθαρχία, πολλά ψέματα κ.α.

Έτσι λοιπόν, γίνεται αντιληπτή η σημαντικότητα της παιχνιδιοθεραπείας για την αντιμετώπιση προβλημάτων των παιδιών. Σε γενικές γραμμές εάν το παιδί εμφανίσει κάποιο από τα παραπάνω συμπτώματα δεν σημαίνει πως έχει κάτι σοβαρό. Εάν όμως τα συμπτώματα διαρκούν πάνω από 6-9 μήνες, τότε οι γονείς θα ήταν καλό να απευθυνθούν σε κάποιον ειδικό.

Συγκεκριμένα, οι ειδικοί χρησιμοποιούν τις θεραπευτικές ιδιότητες του παιχνιδιού για να βοηθήσουν το παιδί να διαχειριστεί δύσκολες καταστάσεις. Ακόμη και τα προβλήματα που έχουν βαθύτερες ρίζες μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσω μιας μακροχρόνιας στρατηγικής. Η παιχνιδιοθεραπεία ή αλλιώς το Play Therapy βοηθά κυρίως ηλικίες 3-12, ενώ έχει μεγάλο όφελος για τους εφήβους και τους ενήλικες. Θεωρείται πως είναι μια θεραπευτική παρέμβαση για ποικίλες μορφές προβλημάτων, όπως είναι ο αυτισμός, η νοητική καθυστέρηση, η διάσπαση προσοχής, θέματα με τον θυμό, τον πόνο, την απώλεια και τον χωρισμό των γονιών. Σύμφωνα με έρευνες όσο σοβαρό κι αν είναι το πρόβλημα που αντιμετωπίζει το παιδί (χρόνιων ασθενειών, κακοποίηση κ.α), η θεραπεία μέσω του παιχνιδιού είναι αποτελεσματική. Η παιχνιδιοθεραπεία βοηθά:

- Στην καλλιέργεια του σεβασμού για τον εαυτό τους αλλά και για τους άλλους, καθώς και την ενσυναίσθηση για τις σκέψεις και τα συναισθήματα των άλλων
- Στην ανάπτυξη νέων και δημιουργικών λύσεων και την εκμάθηση αποβολής των συναισθημάτων
- Στην βελτίωση της αυτοεκτίμησης, της υπευθυνότητας και στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων

Σύμφωνα με την Παπαδογεωργοπούλου (2013), τα παιδιά είναι δύσκολο να ανοιχτούν στην αρχή γι' αυτό χρειάζονται τον χρόνο τους μέχρι να ξεκλειδώσουν τον εσωτερικό τους κόσμο. Ο χρόνος διαμονής των παιδιών στον θεραπευτικό χώρο εξαρτάται αποκλειστικά από τις αντιδράσεις τους. Τα παιδιά λοιπόν, που αντιμετωπίζουν δυσκολίες όπως είναι το πένθος, η μελαγχολία, η κακοποίηση, η επιθετικότητα κ.α είναι αυτά που χρειάζονται την περισσότερη υποστήριξη και κατανόηση από το οικογενειακό τους περιβάλλον και δυστυχώς δεν τους προσφέρεται.

Η σταθερή συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού εξαρτάται από την κατάσταση που επικρατεί μέσα στην οικογένεια. Γι' αυτό τον λόγο η

παιχνδοθεραπεία θα ήταν καλό να πραγματοποιείται στο οικείο περιβάλλον του παιδιού με την προϋπόθεση όμως ο χώρος να είναι κατάλληλος, αλλιώς η θεραπεία γίνεται στο μέρος που έχει προετοιμάσει ήδη ο ειδικός. Προκειμένου να γίνει μια σωστή θεραπεία ο ειδικός πρέπει να κατανοήσει πρώτα την ψυχοσύνθεση του παιδιού. Κατά τη διάρκεια της θεραπείας το παιδί διαφοροποιείται σε διάφορους τομείς. Η προσωπικότητα του στην αρχική συνάντηση έχει ήδη καλλιεργηθεί ορθά ή όχι. Ακόμη, το παιχνίδι χωρίζεται στα εξής στάδια: α) το στάδιο της ενσωμάτωσης, β) της προβολής, γ) των ρόλων, τα οποία συνδέονται με τους τομείς ανάπτυξης:

- Η ανάπτυξη της γλώσσας (μιλά για πράγματα της καθημερινότητάς του)
- Η ηθική ανάπτυξη (γίνεται προσπάθεια να προστατέψει τον εαυτό του και αν αναγνωρίζει λάθος συμπεριφορές)
- Η κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη (παίρνει δικές του αποφάσεις χωρίς επηρεάζεται από τους άλλους)
- Η πνευματική ανάπτυξη (αναπτύσσει γνώσεις)

Σύμφωνα με αυτούς τους τομείς το παιδί διαμορφώνει την προσωπικότητά του ακολουθώντας μια σειρά από διάφορα στοιχεία όπως είναι: α) η αυτοπραγμάτωση, β) την αυτοεκτίμηση, γ) τις κοινωνικές τους ανάγκες, δ) ασφάλεια, ε) ψυχολογικές ανάγκες. Κατά τη διάρκεια της παιχνιδοθεραπείας τα παιδιά βγάζουν τα πραγματικά τους θέλω, αφού δεν υπάρχει κάτι να τα καταπιέζει (Δημητρίου, 2012). Σύμφωνα με την Παπαδογεωργοπούλου (2013), το παιδί μέσα από το παιχνίδι ανακαλύπτει κοινά στοιχεία με το σχολικό και φιλικό περιβάλλον και βρίσκει λύσεις σε καταστάσεις που του δημιουργούν απογοήτευση.

## **6.2 Μορφές παιχνιδοθεραπείας**

Η θεραπεία μέσω του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από αρκετές παραλλαγές π.χ τις ενεργητικές μορφές Παιχνιδοθεραπείας και η μη κατευθυνόμενη θεραπεία του Rogers. Όσον αφορά τη δεύτερη θεραπεία έχει ως κύριο στοιχείο το παιχνίδι που αποτελεί μέσο έκφρασης του παιδιού. Η Παιχνιδοθεραπεία αποσκοπεί στην λύση των προβλημάτων και στην έκφραση των συναισθημάτων τους. Η προσέγγιση αυτή υιοθετεί την άποψη πως παρά την δυνατότητα που έχουμε να βρίσκουμε λύσεις στα

προβλήματα μας, έχουμε μια αναπτυξιακή πεποίθηση πως η προσιτή συμπεριφορά γίνεται αποδεκτή σε σχέση με την ανώριμη.

Ένα μέσο θεραπείας που χρησιμοποιούν οι ειδικοί είναι οι μύθοι μέσα από τους οποίους τα παιδιά αντιλαμβάνεται πως και τα άτομα που αντιμετωπίζουν κάποιο πρόβλημα ή είναι λιγότερα δυνατά ή υστερούν κάπου άλλου μέσα από την ευφυΐα τους μπορούν να τα καταφέρουν. Υπάρχουν πολλοί μύθοι όπου το άτομο που τα καταφέρνει καλύτερα χρησιμοποιώντας το μυαλό του είναι και το πιο αδύναμο (Ασπιώτης, 1960). Η Παιχνιδοθεραπεία χρησιμοποιεί τα εξής παιχνίδια ως μεθόδους θεραπείας: α) **Την δημιουργική φαντασία**, δηλαδή το παιδί φτιάχνει ένα φανταστικό κόσμο μέσα από διάφορα ερεθίσματα που του προσφέρονται, β) **το δραματικό παιχνίδι**, όπου το μαθαίνει να κατανοεί καλύτερα την κοινωνία και τέλος γ) **το δημιουργικό-ελεύθερο παιχνίδι**, το οποίο αφήνει ελεύθερο το παιδί να παίζει διαλέγοντας μόνο του τα υλικά και αντικείμενα που επιθυμεί.



## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Εν κατακλείδι, γίνεται αντιληπτή η σημαντική θέση που έχει αποκτήσει το παιχνίδι με το πέρασμα των χρόνων στη ζωή του παιδιού. Σύμφωνα με πολλές έρευνες το παιχνίδι χαρακτηρίζεται ως αυθόρμητο, το οποίο οι γονείς και οι εκπαιδευτές θα ήταν καλό να το χρησιμοποιούν ως μέσο για την απόκτηση οποιασδήποτε γνώσης και εμπειρίας. Το παιχνίδι δημιουργεί στο παιδί ευχάριστα συναισθήματα και μέσω αυτού αναπτύσσεται σωματικά και πνευματικά. Παράλληλα μαθαίνει να εκφράζει τις σκέψεις του, να καλλιεργεί τις δεξιότητές του και να κοινωνικοποιείται. Επίσης, το παιχνίδι αποτελεί για το παιδί λυτρωτικό μέσο για να αντιμετωπίσει άσχημα συναισθήματα και βιώματα π.χ άγχος. Με βάση λοιπόν, το παιχνίδι και τον θεραπευτικό του ρόλο έχει δημιουργηθεί η παιχνιδιοθεραπεία, η οποία έχει βοηθητικό χαρακτήρα και χάρη σε αυτό τα παιδιά μαθαίνουν να ανταπεξέρχονται στις δύσκολες καταστάσεις. Σκοπός της είναι να φέρει στην επιφάνεια όλα αυτά που προβληματίζουν το παιδί και εμποδίζουν την θεραπεία του. Χρησιμοποιώντας λοιπόν, τις ιδιομορφίες του παιχνιδιού σωστά ο ειδικός προσπαθεί να ρίξει τις άμυνες και να ανακαλύψει την αιτία του προβλήματος. Μέσα από το παιχνίδι και με την βοήθεια του θεραπευτή το παιδί αισθάνεται ελεύθερο να εκφραστεί. Επίσης η παιχνιδιοθεραπεία προσφέρει στήριξη σε παιδιά που ζουν σε μια δύσκολη πραγματικότητα ανεξαρτήτως εθνικότητας και γένους. Για παράδειγμα η απώλεια αγαπημένου προσώπου, η ψυχική ασθένεια, κινητικά προβλήματα, τραυματικά βιώματα όπως είναι το ατύχημα ή κακοποίηση κ.α. Ωστόσο, συνειδητοποιούμε πως το παιδί έρχεται σε επαφή με αντικείμενα, πρόσωπα και γεγονότα μόνο αν έχουν άμεση σχέση με το ίδιο. Είναι σημαντικό λοιπόν, να προσέξουμε τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσουμε το παιχνίδι είτε ως μέσο ψυχαγωγίας και απόκτησης γνώσης είτε ως μέσο θεραπείας για να μην έχει άσχημες επιπτώσεις στη ψυχοσύνθεση του παιδιού.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Caillois, R., (1962), *Man, Play and Games*, London: Thames and Hudson.
- Garvey, C., (1990), *ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, η επίδραση του στην εξέλιξη του παιδιού*. Αθήνα: Κουτσομπιός Α.Ε.
- Groos, K., (1901), *The play of man*. New York: Appleton.
- Hewes, J., (2007), *The value of play in early learning towards a pedagogy*, In T. Jambor & J. Van Gils (eds.) (pp. 119-132). Belgium, The Netherlands. U.S.A., England: Garant.
- Huizinga, J., (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*, (μτφ. Ροζάνης, Σ., Λυκιαρδόπουλος, Γ.), Αθήνα: Γνώση.
- Kostelnik M. J., Soderman A.K., & Whiren A.P., (1993). *Developmentally appropriate programs in early childhood education*, New York: Merrill.
- Maxim, G.W., (1989). *The very young child (3<sup>rd</sup> ed.)* Englewood Cliffs, NJ: Merrill/ Prentice-Hall.
- Meckley, A., (2002). *Observing children's play: Mindful methods*, International Toy Research Association, London.
- Scales B., Almy M., Nicolopoulou A., & Ervin-Tripp S., (1991). *Play and the social context of development in early care and education*, New York: Teachers College Press.
- Αντωνιάδης Α., (1994). *Το παιχνίδι*. Εκδόσεις: University Studio Press, Θεσσαλονίκη
- Αυγητίδου Σ., (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερμηνευτικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Εκδόσεις: Τυπωθήτω Γ. Δάρδανος, Αθήνα.
- Βοσνιάδου, Σ., (2001). *Εισαγωγή στην ψυχολογία, Τόμος Α'*, Αθήνα, Gutenberg.
- Γέρου Θ., (1984). *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*, Εκδόσεις: Δίπτυχο, Αθήνα.
- Γκουγκουλή, Κλ., & Καρακατσάνη, Δ. (επιμ.) (2008). *Το Ελληνικό Παιχνίδι. Διαδρομές στην Ιστορία του*. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης/ Ελληνικό λογοτεχνικό και ιστορικό αρχείο.
- Δημητρίου Λ., Χατζηγεοφύτου., (2009). *Τα πρώτα έξι χρόνια της ζωής, 6<sup>η</sup> έκδοση*, Αθήνα, Ελληνικά γράμματα.

- Διαμαντόπουλος, Δ., (2009). Το παιχνίδι: Ιστορική εξέλιξη, Ερμηνευτικές θεωρίες, Ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις, Θεσσαλονίκη: Παναγιώτης Πουρνάρας.
- Κάππας, Χ., (2005). Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία, Εκδόσεις: Ατραπός, Αθήνα.
- Καρακατσάνη, Δ., (2004). Εκπαίδευση και πολιτική διαπαιδαγώγηση, Εκδόσεις: Μεταίχμιο
- Καψάλης, Α.Γ., (2006). Παιδαγωγική ψυχολογία. Αθήνα: Αφοί Κυριακίδη.
- Μαλαφάντης, Κ., (1990). Το παιχνίδι και το παιδί, Διαβάζω, 40(2): 19-70.
- Ματσαγγούρας, Η.Γ., (2000). Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Μετοχιονάκη, Η., (2000). Εισαγωγή στην παιδαγωγική Α, Ηράκλειο. Μπάκας Θ., (2011). Διοίκηση και διαχείριση βρεφονηπιακών σταθμών.
- Μετοχιονάκη, Η., (2008). Εισαγωγή στην παιδαγωγική, Τρίτη έκδοση, Ηράκλειο.
- Πανταζής, Σ., (2004). Η παιδαγωγική και το παιχνίδι-Αντικείμενο στο χώρο του Νηπιαγωγείου, Αθήνα: Gutenberg.
- Παπαδόπουλος, Ν., (1991). Ψυχολογία-σύγχρονα θέματα, Αθήνα
- Παπαδόπουλος, Ν., (1997). «Ψυχολογία». Έκδοση Ε', Αθήνα.
- Σιβροπούλου, Ρ., (1998). Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείου) στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Αθήνα: Πατάκη.
- Σιβροπούλου, Ρ., (2004). Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείου) στο πλαίσιο του παιχνιδιού, Αθήνα: Πατάκη.
- Σιβροπούλου, Ρ., (2008). Διδακτική Πράξη και Θεωρία. Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείου) στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Αθήνα: Πατάκη.
- Τραυλός, Α., (1998). Ψυχοκινητική ανάπτυξη παιδιών ηλικίας 2-7 χρονών. Αθήνα:Σαββάλας.
- Τσαπακίδου, Α., (2014). Από το παραδοσιακό στο δημιουργικό παιχνίδι. Θεσσαλονίκη: Αντ. Σταμούλη.
- Τσιάρας, Α., (2003). Η συμβολή του θεατρικού παιχνιδιού στην ψυχοκοινωνιολογία της σχολικής τάξης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Τμήμα Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, Πάντειον Πανεπιστήμιο Αθηνών.