

## ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Το παιχνίδι και το επιτραπέζιο παιχνίδι, εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση».

"The game and the board game, applications in Primary and Secondary Education".



---

Φοιτήτρια: Μαρία Μπανιτσιώτη

ΑΕΜ: 5021

Εξάμηνο: 8<sup>ο</sup>, εαρινό

Επιβλέπων καθηγητής: κ. Σταύρος Καμαρούδης

Χρονική περίοδος: 2022-2023

## Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	4
Ευχαριστίες.....	4
Περίληψη.....	4
Abstract .....	5
Εισαγωγή .....	6
Θεωρητικό μέρος .....	8
Κεφάλαιο 1 .....	9
Πληροφορίες για το παιχνίδι.....	9
1.1 Η αξία του παιχνιδιού .....	9
1.2 Τα παιχνίδια την Ελλάδα .....	10
Κεφάλαιο 2 .....	11
Παραδοσιακές θεωρητικές προσεγγίσεις για το παιχνίδι .....	11
2.1 Θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας.....	11
2.2 Θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του Εγώ .....	12
2.3 Θεωρία της προγονικής κληρονομικότητας .....	12
2.4 Θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως.....	13
2.5 Θεωρία της κάθαρσης ή η ψυχαναλυτική θεωρία .....	13
2.6 Θεωρία της ανακούφισης ή της αναψυχής.....	15
2.7 Θεωρία της βιολογικής λειτουργίας .....	15
2.8 Η βιωματική θεώρηση .....	16
2.9 θεωρία της πολιτιστικής διαπραγμάτευσης.....	16
2.10 Το παιχνίδι ως απελευθέρωση της έντασης και ως τέλεια κυριαρχία του εγώ .....	16
Κεφάλαιο 3 .....	18
Τα επιτραπέζια παιχνίδια.....	18
3.1 Το επιτραπέζιο παιχνίδι .....	18
3.2 Η ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Αρχαία Αίγυπτο .....	20
3.3 Οι κατηγορίες των επιτραπέζιων παιχνιδιών .....	21
Παιχνίδια λογικής.....	21
Παιχνίδια ενέργειας .....	21
Παιχνίδια Περιπέτειας .....	21
Παιχνίδια Αμερικανικής Δύσης .....	21
Παιχνίδια Αρχαιότητας.....	22
Παιχνίδια Ζώων.....	22

Παιχνίδια Ελέγχου Περιοχής .....	22
Παιχνίδια Δημοπρασιών .....	23
Παιχνίδια Καρτών .....	23
Παιχνίδια Κτισίματος πόλης .....	23
Παιχνίδια Πολιτισμού και Αυτοκρατοριών .....	24
Παιχνίδια συνεργασίας .....	24
Παιχνίδια επιδεξιότητας .....	24
Παιχνίδια με κύριο συστατικό το ζάρι ή τα ζάρια.....	24
Παιχνίδια Εμπορίου και Οικονομίας .....	25
Ερευνητικό μέρος.....	26
Κεφάλαιο 4 .....	27
Η έρευνα της πτυχιακής μου εργασίας.....	27
Αποτελέσματα έρευνας .....	27
Συμπεράσματα έρευνας .....	32
Διδακτικό σενάριο.....	33
1.1. ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	33
1.2. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	33
1.3. ΕΝΤΑΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ/ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ.....	33
1.4. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	33
1.5. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	34
1.6. ΧΡΗΣΗ Η/Υ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	34
1.7. ΑΠΩΤΕΡΟΣ ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	35
1.8. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	35
1.9. ΧΡΗΣΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΠΗΓΩΝ .....	35
1.10. ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ .....	36
1.11. ΕΦΙΚΤΟΤΗΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ.....	36
1.12. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΥΛΛΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	37
1.13. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	37
1.14. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ .....	38
Επίλογος .....	41
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	42

## Πρόλογος

Το δοκίμιο αυτό αποτελεί την πτυχιακή μου εργασία που συντάχθηκε για το προπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης και υποβλήθηκε τον Ιούνιο του 2023.

Ο λόγος που επέλεξα το συγκεκριμένο θέμα είναι, επειδή μου φάνηκε ενδιαφέρον να ασχοληθώ και να μελετήσω τα επιτραπέζια παιχνίδια. Ταυτόχρονα, σκοπός της παρούσας πτυχιακής είναι να παρουσιαστούν δεδομένα και πληροφορίες για τα επιτραπέζια παιχνίδια, καθώς και ιδέες προς υλοποίηση για τα τμήματα της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Επιβεβαιώνω, ότι το περιεχόμενο του παρόντος έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας. Επιπροσθέτως, επιβεβαιώνω ότι, έχει γίνει η κατάλληλη αναφορά σε τρίτα πρόσωπα που έχουν αναφερθεί στην πτυχιακή, όπως ήταν και απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

## Ευχαριστίες

Αρχικά θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Σταύρο Καμαρούδη, για την πολύτιμη και την κυρίως άμεση βοήθεια, την διαρκή υποστήριξη και ανατροφοδότηση του, αλλά και για τις εύστοχες παρατηρήσεις του καθ' όλη την διάρκεια προετοιμασίας και συγγραφής της πτυχιακής μου. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω την αδερφή μου για την ενθάρρυνση, την υποστήριξη και την φροντίδα της σε όλη την διάρκεια της εργασίας αυτής. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστώ τους γονείς μου, για την υπομονή και την ανοχή τους κατά την εκπόνηση της πτυχιακής μου.

## Περίληψη

Τα παιχνίδια όλων των ειδών χαρακτηρίζουν την παιδική ηλικία των παιδιών από οτιδήποτε άλλο, καθώς δεν νοείται παιδί το οποίο δεν παίζει. Το παιχνίδι, εδώ και αιώνες κυριαρχεί στην παιδική ηλικία και όχι μόνο. Ο λόγος για τον οποίο αντέχει τόσους αιώνες, είναι η φύση του. Παράλληλα, το παιχνίδι αντικατοπτρίζει την ζωή του παιδιού και της εκάστοτε κοινωνίας. Στην παρούσα πτυχιακή εργασία, θα αναφερθούν πληροφορίες για το παιχνίδι, αλλά και το επιτραπέζιο παιχνίδι. Αρχικά, παρατίθενται πληροφορίες για την αξία του παιχνιδιού, για το σημαντικό ρόλο που διακατέχει το παιχνίδι στην ζωή των παιδιών, τα οφέλη που προσφέρονται στο παιδί μέσω του παιχνιδιού, καθώς επίσης και ορισμένα παιχνίδια στην Ελλάδα. Στην συνέχεια, ακολουθούν παραδοσιακές προσεγγίσεις για το παιχνίδι. Συγκεκριμένα, αναγράφονται οι εξής θεωρίες: η θεωρία του Διαμαντόπουλου, ο οποίος μίλησε για την θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας, η θεωρία του Janet, ο οποίος αναφέρθηκε στην θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του Εγώ, η θεωρία της προγονικής κληρονομικότητας, για την οποία μίλησαν ο E.Haeckel και ο Βελαώρας, η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως, όπου ο πρώτος που αναφέρθηκε ήταν ο KarlGroos, ακολουθεί η θεωρία της κάθαρσης ή αλλιώς η ψυχαναλυτική θεωρία,

στην οποία αναφέρθηκε ο Έλληνας φιλόσοφος Αριστοτέλης, αλλά και ο Freud και ο Erickson, στην συνέχεια ακολουθεί η θεωρία της ανακούφισης ή αλλιώς της αναψυχής, για την οποία οι πρώτοι που μίλησαν ήταν ο Αριστοτέλης και ο Πλάτωνας, ενώ λίγο αργότερα στην συγκεκριμένη θεωρία αναφέρθηκε και ο Schaller, έπειτα ακολουθεί η θεωρία της βιολογικής λειτουργίας, στην οποία αναφέρθηκε ο Claparede, η βιωματική θεώρηση, η θεωρία της πολιτιστικής διαπραγμάτευσης του Huizinga και τέλος η θεωρία ότι το παιχνίδι είναι η απελευθέρωση της έντασης του παιδιού και η τέλεια κυριαρχία του εγώ, για την οποία μίλησαν ο Freud, ο Takhar, ο Δογάνης και ο Erickson. Έπειτα, στο 3ο κεφάλαιο της πτυχιακής εργασίας αναφέρονται τα επιτραπέζια παιχνίδια, η ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Αρχαία Αίγυπτο και κάποια από τα επιτραπέζια παιχνίδια της Αρχαίας Αιγύπτου. Στην συνέχεια αναγράφονται οι 15 κατηγορίες των επιτραπέζιων παιχνιδιών οι οποίες είναι: τα παιχνίδια λογικής, ενέργειας, περιπέτειας, Αμερικανικής Δύσης, Αρχαιότητας, Ζώων, ελέγχου περιοχής, Δημοπρασιών, καρτών, κτίσματα πόλεων, επιτραπέζια παιχνίδια πολιτισμού και Αυτοκρατοριών, συνεργασίας, επιδεξιότητας, επιτραπέζια παιχνίδια με κύριο συστατικό ένα ή περισσότερα ζάρια και τέλος τα επιτραπέζια παιχνίδια εμπορίου και οικονομίας. Στο τέλος ακολουθεί η έρευνα που πραγματοποιήσα.

**Λέξεις κλειδιά:** Παιχνίδι, επιτραπέζιο παιχνίδι, παιδική ηλικία, θεωρίες, έρευνα.

## Abstract

Toys of all kinds characterize children's childhood more than anything else, as there is no child who does not play. For centuries, play has dominated childhood and beyond. The reason why it has endured for so many centuries is its nature. At the same time, play is a reflection of the life of the child and the society in which he or she lives. In this thesis, information about the game and also the board game will be mentioned. Initially, information on the value of play, the important role of play in children's lives, the benefits offered to the child through play, as well as some games in Greece will be provided. This is followed by traditional approaches to play. Specifically, the following theories are mentioned: the theory of Diamantopoulos, who spoke about the theory of excess energy; the theory of Janet, who referred to the theory of success and ego exaltation; the theory of ancestral inheritance, which was spoken about by E. Haeckel and Velaoras, the theory of preparatory practice, where the first to mention it was Karl Groos, followed by the theory of catharsis or psychoanalytic theory, which was mentioned by the Greek philosopher Aristotle, but also by Freud and Erickson, followed by the theory of relief or recreation, which was first mentioned by Aristotle and Plato, followed by the biological function theory, mentioned by Claparede, the experiential view, Huizinga's cultural negotiation theory and finally the theory that play is the release of the child's tension and the perfect domination of the ego, mentioned by Freud, Takhar, Doganis and Erickson. Then, chapter 3 of the thesis

deals with board games, the history of board games in Ancient Egypt and some of the board games of Ancient Egypt. Then the 15 categories of board games are listed which are: logic games, energy, adventure, American West, Ancient Egypt, Animals, Area control, Auctions, card games, city building, culture and empires board games, cooperation, skill, board games with one or more dice as the main component and finally trade and economy board games. At the end of this section is the research I carried out.

**Key words:** Game, board game, childhood, theories, research.

## Εισαγωγή

Τα παιχνίδια από την αρχαιότητα μέχρι και την σημερινή εποχή θεωρούνται ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια όχι μόνο στην παιδική ηλικία, αλλά ακόμα και στις μεγαλύτερες γενεές. Τα παιδιά στην μεγαλύτερη χρονική περίοδο της παιδικής τους ηλικίας, αφιερώνουν αρκετό χρόνο στο παιχνίδι. Μέσω του παιχνιδιού αναπτύσσουν τις προσωπικές τους δεξιότητες, συναναστρέφονται με άλλα παιδιά με αποτέλεσμα να κοινωνικοποιούνται, και διαμορφώνουν εν μέρει την ολοκλήρωση της προσωπικότητάς τους. Ταυτόχρονα μέσω του παιχνιδιού το παιδί καλλιεργεί την φαντασία του, έρχεται σε αφή με κόσμους που φαντάζεται το ίδιο, για παράδειγμα μέσω της ζωγραφικής και ουσιαστικά γίνεται ένας μικρός ερευνητής που είναι ικανός να ανακαλύψει τον κόσμο γύρω του. Μαθαίνει να εξερευνά, να ανακαλύπτει νέες γνώσεις, να κρίνει τις πληροφορίες που λαμβάνει, αφήνοντας πάνω και στον πραγματικό, αλλά και στον ουτοπικό κόσμο, το δικό του στίγμα, με την δική του μοναδική ταυτότητα. Για αυτό τον λόγο και η αξία του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική.

Όπως ανέφερε και η Lowenfeld, 1935 το παιχνίδι είναι μια έκφραση της ανθρώπινης ανάπτυξης στην παιδική ηλικία καθώς αποτελεί την ελεύθερη έκφραση της ψυχής του παιδιού, αλλά και είναι ένα πνευματικό προϊόν και ένα αντίγραφο των σταδίων της ζωής του παιδιού. Αυτομάτως, είναι εύλογο ότι πολλοί άνθρωποι λένε ότι το παιχνίδι είναι ο πυρήνας της παιδικής ηλικίας. Σύμφωνα με τον Garvey, 1930, μια δραστηριότητα μπορεί να θεωρηθεί παιχνίδι όταν τηρεί κάποια κριτήρια. Τέτοια κριτήρια για παράδειγμα είναι τα εξής: το παιχνίδι να είναι ευχάριστο, να έχει μια αυθόρμητη επιλογή από όλους τους παίκτες και να συμμετέχουν ενεργά όλοι οι παίκτες.

Επιπρόσθετα, το παιχνίδι στην παιδική ηλικία κατέχει σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση. Με την βοήθεια του παιχνιδιού η μάθηση γίνεται πιο ενδιαφέρουσα, επομένως και τα παιδιά είναι πιο δραστήρια κατανοώντας πιο εύκολα την γνώση που τους παρέχεται με ελκυστικό τρόπο. Τα παιχνίδια αποτελούν σημαντικό εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς και τους γονείς καθώς τους παρέχεται η ευκαιρία να κατανοήσουν πως βλέπει το παιδί τον κόσμο, να αντιληφθούν τις ικανότητες τους και ενδεχομένως να ανακαλύψουν κάποια προβλήματα που πιθανόν έχει το παιδί.

Το παιχνίδι παρέχει την δυνατότητα στα παιδιά να εκφράσουν τους φόβους τους και τις φανταστικές τους σκέψεις, να εκτονωθούν και να εκφράσουν ακόμα και τις συγκρούσεις τους. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να συμβάλλουν στην προσπάθεια να καταπολεμήσουν πιθανούς φόβους που έχουν και να τους εκφράσουν ανοιχτά είτε στους συνομηλίκους τους, είτε στους εκπαιδευτικούς, είτε ακόμα και στους γονείς τους. Εξάλλου, γνωστό φαινόμενο είναι το γεγονός ότι ένα μεγάλο ποσοστό παιδιών αναπαριστούν ρόλους από υπερήρωες για να «σώσουν» τους φίλους τους, ή για να καταπολεμήσουν οι ίδιοι τους φόβους τους, δείχνοντας στους συμμαθητές ή φίλους που παραβρίσκονται σε εκείνο τον χώρο ότι είναι ατρόμητοι, γεμίζοντας έτσι με το αίσθημα της περηφάνιας.

# Θεωρητικό μέρος



# Κεφάλαιο 1

## Πληροφορίες για το παιχνίδι

### **1.1 Η αξία του παιχνιδιού**

Στην σημερινή σύγχρονη εποχή που ζούμε έχει μειωθεί σημαντικά ο ελεύθερος χρόνος των παιδιών, επομένως έχει αλλάξει και η έννοια του παιχνιδιού για τα παιδιά. Παλαιότερα το παιχνίδι των παιδιών ήταν στις αλάνες, στα πάρκα, στα γήπεδα, ενώ τώρα περιορίζεται στα ηλεκτρονικά είδη όπως για παράδειγμα τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα κ.α. Ταυτόχρονα ο χρόνος για παιχνίδι περιορίζεται λόγω της φορτωμένης καθημερινότητας που έχουν πλέον τα παιδιά. Ο περιορισμένος ζωτικός χώρος στις μεγαλουπόλεις και οι αυξημένες εξωσχολικές δραστηριότητες στερούν από τα παιδιά τον ελεύθερο χρόνο για το παιχνίδι. Ένας μεγάλος αριθμός από γονείς υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι χάσιμο χρόνου και είναι καλύτερο για το παιδί να μελετάει. Ωστόσο, έρευνες έχουν αποδείξει ότι μέσω του παιχνιδιού το παιδί μαθαίνει διασκεδάζοντας. Επίσης η Διεθνή σύμβαση για τα Δικαιώματα του παιδιού έχει αναγνωρίσει το παιχνίδι αναγκαίο στοιχείο για την ανάπτυξη του παιδιού σε όλους τους τομείς της ζωής του. Αυτή η αναγνώριση μας τονίζει ότι το παιχνίδι δεν είναι σπατάλη χρόνου, αλλά είναι ένας τρόπος που παρέχει στο παιδί πολλά θετικά γνωρίσματα.

Το παιχνίδι διακατέχει σημαντικό ρόλο στην ζωή των παιδιών. Τους παρέχει την δυνατότητα να ανακαλύψουν πτυχές του εαυτού τους, να αναπτύξουν τις δεξιότητες τους αλλά και την φαντασία τους, βρίσκοντας νέους τρόπους για να παίξουν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Επιπροσθέτως, μέσω του παιχνιδιού το παιδί έχει την δυνατότητα να αναπτυχθεί γνωστικά, σωματικά, κοινωνικά και συναισθηματικά. Ακόμα και από μικρή ηλικία το παιχνίδι έχει καθοριστικό ρόλο. Αναλυτικότερα, τα παιδιά σε μικρή ηλικία αλληλοεπιδρούν με τον κόσμο γύρω τους και αγωνίζονται για το αποτέλεσμα που επιθυμούν. Έτσι ανακαλύπτουν ότι δεν είναι πάντα εύκολο να πετύχουν τους στόχους τους. Ορισμένες μελέτες έχουν αποδείξει ότι το παιχνίδι με άλλα παιδιά έχει καθοριστικό ρόλο για την ζωή των παιδιών στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων που θα αποκομίσουν για όλη τους την ζωή. Ουσιαστικά είναι η ενασχόληση των παιδιών που αφιερώνουν πολλή ενέργεια και προσπάθεια, ακόμη και για την επίτευξη των στόχων, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Επιπλέον επιτυγχάνεται η συναισθηματική ανάπτυξη. Τα παιδιά μαθαίνουν την εν συναίσθηση αφού ευαισθητοποιούνται, αντιλαμβάνονται την αποδοχή, την έννοια της εμπιστοσύνης και του σεβασμού προς τους άλλους καθώς επίσης μαθαίνουν και την αποδοχή. Το παιχνίδι διακατέχει σημαντικό ρόλο και στην κινητική ανάπτυξη του παιδιού. Με τον συντονισμό που απαιτείται για το παιχνίδι, το παιδί πρέπει να συντονιστεί οπτικοκινητικά. Δηλαδή, να συντονίσει διάφορα όργανα του σώματος του όπως για παράδειγμα τα πόδια ώστε να πηδάει, τα χέρια και τα πόδια ώστε να σκαρφαλώνει, γενικά να μάθει να ελέγχει το σώμα του, τα όρια και τις δυνατότητες του σώματος του.

Έχει θεωρηθεί ότι το παιχνίδι είναι άμεσα συνδεδεμένο με τις διαδικασίες συγκρότησης του εαυτού του παιδιού. Η μετάβαση μετά από κάποια ηλικία, από το μοναχικό στο συλλογικό παιχνίδι ή στο παιχνίδι που απαιτούνται κανόνες περιγράφει την πορεία του παιδιού σε εκείνη την τοποθέτηση που θα κληθεί να ερμηνεύσει κοινωνικούς ρόλους και να ενσωματωθεί στην κοινωνική ομάδα που θα εισαχθεί. Το ομαδικό παιχνίδι βοηθά το παιδί να καλλιεργήσει ηθικές αξίες. Για παράδειγμα αναπτύσσει την υπομονή περιμένοντας την σειρά του, την υποχώρηση όταν δεν θα έχει αυτό που θέλει, την έννοια του σεβασμού προς τα άλλα παιδιά, αφού πιθανόν θα είναι οι φίλοι του και τέλος την συμβίωση την ώρα του παιχνιδιού, με τα όρια που έχουν θέσει όλοι μαζί που παίζουν. Επιπλέον, μαθαίνει έννοιες όπως η αυτοπειθαρχία, το μοίρασμα και η εκτίμηση. Από το ομαδικό παιχνίδι το παιδί μαθαίνει να ζει και λειτουργεί αρμονικά, αφού βρίσκει τρόπους να λυθούν κάποιες συγκρούσεις που προκαλούν οι διαφορές μεταξύ τους που ίσως προκύψουν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι σε θέση να λύσει την σύγκρουση, αφού το αντίθετο ίσως επιφέρει τιμωρίες από τους γονείς, αν η σύγκρουση δημιουργηθεί στο σπίτι ή αλλιώς από τους εκπαιδευτικούς, αν η σύγκρουση δημιουργηθεί στο σχολικό χώρο.

Συνοψίζοντας για την αξία του παιχνιδιού, το παιχνίδι στο παιδί βελτιώνει τις δεξιότητες του, την σωματική του ακεραιότητα, την φαντασία του, τις αισθήσεις του, εκφράζεται πιο έντονα και έχει την δυνατότητα να εκφραστεί ανοιχτά για τα δικά του θέλω και πιστεύω χωρίς να κρατάει κάτι που τον ενοχλεί για τον εαυτό του. Αυτομάτως, το παιδί μέσω του παιχνιδιού έχει ένα δικό του τρόπο να επικοινωνεί, όπου μόνο ο ίδιος καταλαβαίνει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να ικανοποιεί την εσωτερική του ανάγκη για παιχνίδι, διασκέδαση και χαρά. Επομένως, το παιχνίδι για το παιδί είναι ζωτικής σημασίας αφού μαθαίνει να συνυπάρχει με άλλα παιδιά και καλλιεργείται ως άνθρωπος με ηθικές αξίες. Είναι ο πιο σημαντικός τρόπος μάθησης.

## 1.2 Τα παιχνίδια την Ελλάδα

Οι καταγραφές που έχουν γίνει στο παρελθόν όχι μόνο για τα κλασικά παιχνίδια αλλά και για τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι οι εξής: οι αρχαίοι έλληνες έπαιζαν παιχνίδια συνήθως με πεσσεία, δηλαδή τα πόνια ή αλλιώς με κύβους. Από τους αρχαίους Έλληνες φιλόσοφους όπως για παράδειγμα τον Αριστοτέλη και τον Πλάτωνα, το παιχνίδι θεωρούταν μια θεραπευτική μέθοδος για την ψυχή του ανθρώπου. Το παιχνίδι είναι αυτό που καθορίζει εν μέρει τα χαρακτηριστικά που θα αποκτήσει το παιδί, τον τρόπο σκέψης και την ένταξη του σε ομάδες όταν το παιχνίδι είναι συλλογικό και όχι ατομικό. Στην αρχαιότητα θεωρούσαν ότι το παιχνίδι διακατέχει ένα σημαντικό ρόλο στην δημιουργία του *καλού κάγαθού ανδρός*, δηλαδή του άνδρα που έχει σωματική δύναμη, υγεία και ομορφιά, αλλά ταυτόχρονα έχει και ηθική τελειότητα. Από την άλλη πλευρά σύμφωνα με τα ομηρικά έπη η μορφή του παιχνιδιού ήταν κυρίως με την μορφή αγώνων και αποτελούσε μέρος της καθημερινής ζωής των παιδιών, καθώς τα παιδιά προετοιμάζονταν παράλληλα και για την στρατιωτική τους ζωή.

Οι αθλοπαιδιές, γνωστές από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα αναδείχθηκαν από τους Έλληνες σε αγωνίσματα, παρόλο που δεν επινοήθηκαν από αυτούς. Από τα αφηγήματα του Ομήρου διακρίνεται ότι οι αθλοπαιδιές χαρακτηρίστηκαν ως αθλητικοί αγώνες, είτε επιβραβεύοντας τα παιδιά, είτε όχι. Τα παιχνίδια βοηθούσαν τα παιδιά να αναπτύξουν την ευγενή άμιλλα η οποία παραγόταν μεταξύ των πόλεων κατά την εορταστική περίοδο. Στην συγκεκριμένη περίοδο γινόντουσαν ορισμένες εορταστικές τελετές μέσω των παιχνιδιών που βοηθούσαν στην άσκηση του σώματος και του πνεύματος, αλλά και στην χαλάρωση της ψυχής από την λύπη και στην χαλάρωση του σώματος από το κόπο. Στις εορταστικές τελετές, τα παιχνίδια αποκτούσαν αρκετές φορές την μορφή αγώνων. Χάρη σε αυτούς τους ομαδικούς αγώνες ή αλλιώς παιχνίδια, οι σχέσεις των ανθρώπων γινόντουσαν πιο στενές και οι ήδη υπάρχουσες φιλίες γινόντουσαν πιο δυνατές. Το παιχνίδι ως λειτουργία της κοινωνικής ζωής φαίνεται να διακατείχε σημαντικό ρόλο. Οι άνθρωποι εκείνης της εποχής κατάλαβαν ότι οι αγώνες είχαν παιγνιώδη χαρακτήρα.

## Κεφάλαιο 2

### Παραδοσιακές θεωρητικές προσεγγίσεις για το παιχνίδι

#### **2.1 Θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας**

Σύμφωνα με τον Διαμαντόπουλο, 2009, το παιχνίδι με την θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας το αποτέλεσμα της ενέργειας που διοχετεύεται από το παιδί με σκοπό την ικανοποίηση του μέσα από τον τρόπο που θα επιλέξει να παίξει. Με αυτή την θεωρία το παιχνίδι θεωρείται ένα μέσο με το οποίο το παιδί θα εκτονώσει την περίσσια ενεργητικότητα και θα αποβάλλει τα αποθέματα της ενέργειας που έχει μέσα του. Αυτή η διοχέτευση επιτυγχάνεται πλήρως ειδικά όταν το παιδί έχει περισσότερο ελεύθερο χρόνο. Όταν το παιδί δεν έχει να ασχοληθεί με τα μαθήματα του ή με κάποια εξωσχολική δραστηριότητα το ενδιαφέρον του στρέφεται πλήρως στο παιχνίδι και σκέφτεται μόνο αυτό. Πολλοί ειδικοί μέχρι σήμερα έχουν συνειδητοποιήσει ότι ακόμα και να κουραστεί το παιδί συνεχίζει να παίζει, χωρίς όμως να έχουν κάποια εξήγηση για αυτό. Η συγκεκριμένη θεωρία συνδυάζει τους βιολογικούς με τους παράγοντες, γιατί με την εναλλαγή των παιχνιδιών, το παιδί ικανοποιείται, αλλά και κουράζεται τον ίδιο βαθμό.

Αυτή θεωρία δικαιολογεί την επιλογή των παιδιών για παιχνίδια που έχουν ζωνρότερες ενέργειες, ωστόσο δεν είναι εύκολη η απόλυτη ερμηνεία των παιχνιδιών, ούτε μπορούν να δικαιολογηθούν τα πολύπλοκα παιχνίδια. Η κύρια βάση αυτής της θεωρίας είναι ότι λόγω της παρατεταμένης αδράνειας που συγκεντρώνεται στο παιδί και της ενέργειας του οργανισμού, το παιδί πρέπει να απελευθερώσει την ενέργεια αυτή και αυτό συμβαίνει μέσω του παιχνιδιού. Όμως αυτή η θεωρία δεν είναι ικανοποιητική για 3 λόγους: αρχικά δεν υπάρχουν αντικειμενικά κριτήρια ώστε, να γνωρίζουμε το ποσό που θεωρείται πλεονάζον, ιδέα της συσσωρευμένης ενέργειας

που είναι αναγκαίο να απελευθερωθεί, είναι εσφαλμένη κατά τη φυσιολογία και τέλος δεν μπορεί να δοθεί μια εξήγηση γιατί τα παιδιά ακόμα και όταν είναι κουρασμένα από το παιχνίδι εξακολουθούν να παίζουν, αφού έχει εξαντληθεί η πλεονάζουσα ενέργεια τους.

## 2.2 Θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του Εγώ

Ο Janet (1859-1947) αναφέρει ότι το παιχνίδι προσφέρει στο παιδί ευτυχία χωρίς να καταβάλει ιδιαίτερη προσπάθεια. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι με ελάχιστο κόπο μπορεί να επιτεύξει τους στόχους του και επομένως και την επιτυχία του. Ακόμη και ένας Γάλλος ψυχολόγος, ο Chateau J. αναφέρει ότι το παιδί μέσα από το παιχνίδι αναζητά την επιβεβαίωση του «Εγώ» του και θέλει να δοκιμαστούν ή δυνατότητες του φτάνοντας στα όρια του, έτσι ώστε να φτάσει και στο επίπεδο των μεγαλύτερων. Η συγκεκριμένη θεωρία δεν μπορεί να ερμηνεύσει όλα τα είδη των παιχνιδιών και κυρίως των μιμητικών επειδή αυτά βασίζονται στο αυθορμητισμό, ενώ αντίθετα τα άλλα παιχνίδια στοχεύουν στον ανταγωνισμό και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να επιβεβαιώνεται το «Εγώ» του παιδιού.

Αναλυτικότερα, σύμφωνα με τον Janet η χρησιμότητα του παιχνιδιού είναι να αποδώσει στο παιδί με ελάχιστη προσπάθεια το συναίσθημα της χαράς, το οποίο συχνά συνοδεύεται από τις επιτυχίες. Για να πάρει θριάμβους στην καθημερινή ζωή του ή στο σχολικό χώρο χρειάζεται πολύ κόπο. Όμως αυτό δεν συμβαίνει και στις φανταστικές νίκες ή στις νίκες που κατακτά το παιδί παίζοντας, οι οποίες το τονώνουν και αναζωογονούν τις ψυχικές του λειτουργίες. Το παιχνίδι επιτρέπει στο παιδί να βιώσει επιτυχίες χωρίς μεγάλη προσπάθεια, όπως απαιτείται στην καθημερινή του ζωή ή στο σχολείο.

## 2.3 Θεωρία της προγονικής κληρονομικότητας

Η συγκεκριμένη θεωρία εξηγεί το γεγονός ότι το παιδί μπορεί να εξελιχθεί και να γνωρίσει τα στάδια της εξέλιξης του μέσω του παιχνιδιού, είτε ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, είτε ενός συλλογικού παιχνιδιού, αλλά δεν θα μπορούσε να εξασθενήσει κάποιες αρχέγονες λειτουργίες. Το παιχνίδι στηρίζεται στην βιολογική κληρονομία της ανθρωπότητας και λειτουργεί προς όφελος του ανθρώπινου είδους και όχι μόνο προς όφελος των παιδιών για την εξέλιξη τους. Σύμφωνα με τον βιογενετικό νόμο του E.Haeckel το παιχνίδι και η εξέλιξη του παιδιού, αποτελείται από διάφορα στάδια, αλλά αποτελείται από άλλο ένα κομμάτι. Αυτό το κομμάτι είναι μια σύντομη ανακεφαλαίωση της εξέλιξης της ανθρωπότητας.

Πρόσθετα, για αυτή την θεωρία αναφέρθηκε και ο Βελαώρας το 2016, ο οποίος είναι βιολόγος Conrad Hal Waddington. Συγκεκριμένα, υποστήριξε ότι τα παιδιά παίζουν λόγω της κληρονομικότητας από τους προγόνους τους. Δηλαδή, ότι ανάλογα με τα παιχνίδια που ξέρουν ή με τα παιχνίδια που έχουν στην κατοχή τους, με αυτά θα παίζουν και τα παιδιά. Μέσω αυτών των παιχνιδιών θα εξελιχθούν και θα διαμορφώσουν τον χαρακτήρα τους. Επομένως, με αυτή την θεωρία είναι κατανοητό ότι το παιχνίδι μοιάζει να διαβιβάζεται από γενιά σε γενιά.

## 2.4 Θεωρία της προπαρασκευαστικής εξασκήσεως

Ο πρώτος που μίλησε για την συγκεκριμένη θεωρία ήταν ο Karl Groos (1898-1901). Ο Karl Groos μελέτησε αρχικά τα παιχνίδια των ζώων και έπειτα των ανθρώπων. Υποστήριξε ότι το παιχνίδι στοχεύει στην άσκηση και την εξέλιξη των ζωτικών και των ατομικών ενστίκτων του ανθρώπου, αλλά ανέφερε επίσης ότι μέσω του παιχνιδιού αναπτύσσεται και η αισθητική του ανθρώπου. Μέσω του παιχνιδιού παρέχεται στο παιδί η δυνατότητα να εξασκήσει τις σωματικές και τις πνευματικές του λειτουργίες, έτσι ώστε να αναπτυχθεί το ένστικτο του και να προετοιμαστεί για την ηλικία της ωριμότητας. Η βάση αυτής, της θεωρίας είναι τα λειτουργικά παιχνίδια, διότι σε άλλων ειδών παιχνίδια, όπως για παράδειγμα τα ανταγωνιστικά ή τα μιμητικά ανακαλύπτονται εύκολα αντιφάσεις.

Από την άλλη πλευρά για αυτή την θεωρία μίλησε και ο Groos, ο οποίος θεώρησε ότι μέσω του παιχνιδιού αναπτύσσονται μόνο τα ατομικά ένστικτα του παιδιού. Με λίγα λόγια αναφέρει ότι είναι το μέσον, το οποίο αναπτύσσει τα ανθρώπινα ένστικτα καθώς τα φέρνει στην επιφάνεια και τα καλλιεργεί μέχρι να φτάσει στο σημείο για την ηλικία της ωριμότητας. Επιπλέον, ο Groos αναφέρει ότι τα ένστικτα και στον άνθρωπο, αλλά και στα ζώα έρχονται ακατέργαστα από την φύση, ωστόσο σε ορισμένα ζώα δεν υπάρχει η δυνατότητα να καλλιεργηθούν, διότι δεν υπάρχει κάποιο ίχνος παιχνιδιού. Από την άλλη πλευρά όμως στα παιδιά είναι πολύ βοηθητικό. Αρχικά, η άσκηση μέσω του παιχνιδιού βοηθάει το παιδί να καλλιεργήσει τα ένστικτα του, αλλά και να τονώσει την σωματική του υγεία και ανάπτυξη. Αυτό βασίζεται στα λειτουργικά παιχνίδια διότι, το παιχνίδι αποτελεί μία άσκηση ζωτικών λειτουργιών όπως ακριβώς συμβαίνει και στο παιχνίδι που παίζουν τα ζώα με τον δικό τους τρόπο. Για παράδειγμα ένα μικρό γατάκι όταν είναι ακόμα μικρό σε ηλικία παίζει με ένα κομμάτι ύφασμα, ή με την ουρά της μητέρας του. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι από μικρή ηλικία εξασκείται να αναζητά την τροφή του από μόνο του, δηλαδή να μπορεί να πιάνει τα ποντίκια. Αυτό έχει λειτουργική αποστολή, εφόσον με αυτό το παράδειγμα γίνεται διακριτό το εξελικτικό στάδιο από τα ζώα, αλλά παράλληλα παρατηρείται και το φαινόμενο του παιχνιδιού.

## 2.5 Θεωρία της κάθαρσης ή η ψυχαναλυτική θεωρία

Ο Αριστοτέλης είχε αναφερθεί στην θεωρία της κάθαρσης ή αλλιώς στην ψυχαναλυτική θεωρία και αυτό είχε ως αποτέλεσμα να εμπνεύσει ορισμένους ψυχαναλυτές όπως για παράδειγμα τον Freud και τον Erickson οι οποίοι υποστήριξαν ότι μέσω του παιχνιδιού, το παιδί εκφράζει υποσυνείδητες επιθυμίες, τις οποίες θέλει να τις εξωτερικεύσει. Με αυτό τον τρόπο το παιδί προσπαθεί να αντιμετωπίσει κάποιες εμπειρίες που πολύ πιθανόν να έχει υπάρξει το θύμα. Σε αυτή την περίπτωση το παιχνίδι αποκτά έναν καθοριστικό ρόλο με το οποίο βοηθά το παιδί να αντιμετωπίσει άσχημα συναισθήματα όπως είναι ο φόβος. Η συγκεκριμένη θεωρία

δεν μπορεί να ερμηνεύσει πολλά είδη παιχνιδιών. Ωστόσο, μέσω του χορού, όπου θεωρείται ένα αθώο είδος παιχνιδιού, το παιδί μπορεί να εκφράσει διάφορα συναισθήματα.

Σύμφωνα με τον Erickson το παιχνίδι είναι ένας τρόπος έκφρασης συναισθημάτων, είτε θετικών, είτε αρνητικών. Μαθαίνει έννοιες όπως η πειθαρχία, η ελευθερία, αλλά επίσης αναγνωρίζει τους κανόνες και τους πνευματικούς όρους της ομάδας του. Μπορεί να θεωρείται το παιχνίδι μια απλή έννοια, ωστόσο είναι μια σοβαρή ενέργεια και απαιτείται μεγάλη προσπάθεια. Το παιχνίδι είναι ένα τέλειο μέσο παιδαγωγικής διδασκαλίας, κάνοντας το μάθημα πιο ενδιαφέρον.

Ο ρόλος του παιχνιδιού είναι να ολοκληρώσει την ανάπτυξη του παιδιού. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί αρχίζει να κατέχει την πρωτοβουλία, την φαντασία και το ενδιαφέρον αφού η προσοχή του εστιάζεται σε ένα πράγμα για μια μεγάλη χρονική διάρκεια. Δεν υπάρχει η επανάληψη στις ενέργειες του και συνέχεια το μυαλό του σκέφτεται νέες ενέργειες. Όπως είχε αναφέρει και ο Carvey, το παιχνίδι είναι η βασική αρχή της εκπαίδευσης καθώς επιδρά στο παιδί με έναν αξιοσημείωτο τρόπο.

Ωστόσο και ο Freud είχε μιλήσει για την συγκεκριμένη θεωρία. Συγκεκριμένα είχε αναφέρει ότι το παιχνίδι κατατάσσεται στην κατηγορία της ουτοπίας και στο ασυνείδητο. Κατά τον Freud το παιδί μέσω του παιχνιδιού αντανakλά τις καταστάσεις ζωής των μεγαλύτερων, ασκώντας εξουσία και με αυτό τον τρόπο αυτοεπιβεβαιώνεται καθώς μετατρέπει στις καθημερινές καταστάσεις που ζει σε παιχνίδι. Όταν το παιδί επιλέγει το παιχνίδι που θα παίξει το οργανώνει ανάλογα με ένα γεγονός που το εντυπωσίασε ή το απείλησε. Με αυτό τον τρόπο κατανοούμε την σημασία της κάθαρσης ή οποία μας τονίζει ότι ο ελεύθερος χρόνος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικός.



## 2.6 Θεωρία της ανακούφισης ή της αναψυχής

Οι δυο πρώτοι που μίλησαν για την συγκεκριμένη θεωρία ήταν ο Αριστοτέλης και ο Πλάτωνας και αργότερα ο Schaller. Αρχικά ο Αριστοτέλης με τον Πλάτωνα μίλησαν για τα «αυτοφυή παιδιά». Η έννοια αυτοφυής, -ής, -ές προσδιορίζεται συνήθως για τα φυτά. Συγκεκριμένα τα αυτοφυές φυτά είναι αυτά που φυτρώνουν μόνα τους. Επομένως, χρησιμοποιώντας μεταφορικά την έννοια «αυτοφυή παιδιά», οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι εννοούσαν τα παιδιά τα οποία μεγαλώνουν μόνα τους μέσω του παιχνιδιού. Από την άλλη πλευρά ο Schaller έκανε μια διάκριση 2 μερών. Το πρώτο ήταν η πλήρης κόπωση ολόκληρου του σώματος και το δεύτερο η μερική κόπωση ορισμένων οργάνων. Στην περίπτωση της μερικής κόπωσης το παιχνίδι πραγματοποιεί την επιθυμία της ανακούφισης και επαληθεύεται σε μεγάλο βαθμό κυρίως στα παιχνίδια των ενηλίκων οι οποίοι χαλαρώνουν πνευματικά από την κόπωση τους με την βοήθεια των κινητικών παιχνιδιών και σωματικά με την βοήθεια των πνευματικών παιχνιδιών.

Όλοι οι άνθρωποι έχουν ανάγκη για το παιχνίδι καθώς βοηθάει μικρούς και μεγάλους να ξεχαστούν από την καθημερινή τους ρουτίνα και την καθημερινή τους ένταση. Σύμφωνα και με τον τίτλο της συγκεκριμένης θεωρίας ο άνθρωπος οποιασδήποτε ηλικίας παίζει ώστε να ανακουφίσει το σώμα του και την ψυχή του καθώς και να αποκτήσει δυνάμεις.

Από την άλλη πλευρά η συγκεκριμένη θεωρία έχει αρκετά ελλείμματα. Δεν μας δίνει εξηγήσεις και για το σύγχρονο τρόπο ζωής, αλλά και για τη ζωή των προγόνων. Συγκεκριμένα, δεν ερμηνεύεται η αιτία γιατί τα παιδιά παίζουν όταν είναι ξεκούραστα ή γιατί σε πολλά παιχνίδια κυριαρχεί ο ανταγωνισμός, το οποίο επιλέγουν τα παιδιά και αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα παραπάνω κούραση και ένταση. Όσο αφορά την ζωή των προγόνων, δεν έχουμε εξηγήσεις γιατί επέλεξαν τέτοια παιχνίδια ενώ ο αυξημένος τρόπος ζωής τους απαιτούσε μεγάλη σωματική κούραση.

## 2.7 Θεωρία της βιολογικής λειτουργίας

Για την θεωρία της βιολογικής λειτουργίας μίλησε ο Ελβετός ψυχολόγος E. Claparede. Συγκεκριμένα, υποστήριξε ότι το παιχνίδι είναι μια βιολογική τάση και υπάρχει στον άνθρωπο από όταν γεννιέται. Αυτό συμβαίνει διότι μέσω του παιχνιδιού, αναπτύσσεται η διαμόρφωση των οργάνων του ανθρώπου, αλλά και επιτυγχάνεται η ζωική του λειτουργία. Επιπλέον το παιχνίδι τονώνει τις λειτουργίες του ανθρώπινου οργανισμού και πολύ παραπάνω το νευρικό του σύστημα. Στην συγκεκριμένη θεωρία είναι αρκετά κοντά και η θεωρία της προπαρασκευαστικής άσκησης. Ωστόσο, δεν μας δίνει πάλι μια απάντηση στην εύλογη απορία που δημιουργήθηκε από την θεωρία της προπαρασκευαστικής θεωρίας. Δηλαδή, γιατί το παιδί παίζει αφού δεν μας δίνεται λόγος γιατί παίζει και επιπλέον γιατί ο ενήλικας παίζει αφού έχει φτάσει ανάπτυξη την σωματική του καλλιέργεια και έχει ολοκληρωθεί.

Ακόμη ένα κομμάτι που υποστηρίζει αυτή η θεωρία είναι ότι εφόσον μέσω του παιχνιδιού διαμορφώνονται και αναπτύσσονται τα όργανα του ανθρώπινου σώματος,

έτσι επιτυγχάνεται και η βιολογική λειτουργία του ατόμου. Το παιδί παίζει όλων των ειδών τα παιχνίδια λόγω της κατασκευής του σώματος του. Με το παιχνίδι το παιδί έχει την δυνατότητα να φτάσει στο απώτερο της ανάπτυξης του. Η θεωρία της βιολογικής λειτουργίας κρύβει πολλές αλήθειες. Όμως, από την άλλη πλευρά δεν μας δίνει εξηγήσεις γιατί παίζει το παιδί ή γιατί παίζει ο ενήλικας αφού έχει αναπτυχθεί, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω.

## 2.8 Η βιωματική θεώρηση

Η βιωματική θεώρηση συνδέεται άμεσα με την βιωματική κατάσταση στις ικανότητες και στο πρόγραμμα της διδασκαλίας. Οι βιωματικές καταστάσεις των παιδιών αναφέρονται συνήθως στα συναισθήματα των παιδιών τα οποία προκαλούνται από τα προβλήματα τους ή αλλιώς προκαλούνται από τις καταστάσεις που ζουν ή θα ζήσουν στο μέλλον. Τέτοια συναισθήματα είναι ο φόβος, η χαρά, η ελπίδα. Μέσα από τα προβλήματα και τις καταστάσεις που ζουν τα παιδιά διαμορφώνεται ένα πεδίο για την ανάπτυξη των ικανοτήτων τους. Η θεωρία αυτή διακατέχεται από δυο λειτουργίες. Η μια λειτουργία της είναι να καθορίζει συγκεκριμένους στόχους, οι οποίοι δημιουργούνται μέσα από τις καταστάσεις που βιώνουν τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού. Η δεύτερη λειτουργία αυτής της θεωρίας είναι να συνδέει την αγωγή με αφορμές από την κατάσταση. Η συγκεκριμένη πράξη θα έχει ως αποτέλεσμα να επιτυγχάνεται η μάθηση και η απόκτηση εμπειριών μέσα από τις καταστάσεις. Αυτό χαρακτηρίζεται και ως «διδασκτική αρχή».

## 2.9 Θεωρία της πολιτιστικής διαπραγμάτευσης

Σύμφωνα με τον Huizinga όπως είχε αναφέρει στα Λατινικά, ο άνθρωπος είναι «homo ludens» που σημαίνει παίζων άνθρωπος. Η πολιτισμική κληρονομιά γεννιέται από την τάση που έχει ο άνθρωπος από την φύση του να παίζει. Ο άνθρωπος διακατέχεται από μια θεμελιώδη ορμή για το παιχνίδι και έτσι διάφορες πολιτισμικές μορφές μπορούν να ονομαστούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις. Για παράδειγμα τέτοιες μορφές είναι η φιλοσοφία, η ποίηση, η τέχνη και κυρίως ο χορός, ο οποίος αποτελεί μια ιδιαίτερη μορφή παιχνιδιού.

## 2.10 Το παιχνίδι ως απελευθέρωση της έντασης και ως τέλεια κυριαρχία του εγώ

Ο Sigmund Freud ο οποίος έχει χαρακτηριστεί ως ο πατέρας της ψυχανάλυσης, μίλησε για το παιχνίδι καθώς το ένταξε σε συζητήσεις που αφορούν την «επανάληψη-καταναγκασμό» ή την δυναμική του χιούμορ του (Takhar, 1988, σελ. 225). Συγκεκριμένα, ο Freud πίστευε ότι μέσω του παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα και να απελευθερώσουν αρνητικά συναισθήματα που συνδέονται με τραυματικά γεγονότα, αποβάλλοντας με αυτό τον τρόπο την ένταση που έχει διοχετευτεί μέσα τους. Επιπλέον, με το παιχνίδι το παιδί είχε την δυνατότητα



να εκφράσει τις εσωτερικές του ανάγκες στον κόσμο. Η έννοια του παιχνιδιού ορίζεται από αρκετούς επιστήμονες ως ένα είδος ουτοπίας και η εκδήλωση του αποδίδεται σε δυο επιθυμίες. Η πρώτη είναι ότι το παιδί επιθυμεί μέσω του παιχνιδιού να εκφράσει ρόλους, τους οποίους έχει δει από μεγαλύτερους ανθρώπους και εντυπωσιάστηκε και η δεύτερη επιθυμία του παιδιού είναι να παρασυρθεί από το παιχνίδι και να δημιουργήσει ή να φανταστεί καταστάσεις που δεν ήταν ευχάριστες για αυτό, όμως να αντιδράσει τελείως διαφορετικά, κρατώντας μια θετική στάση.

Σύμφωνα με τον Δογάνη (1990) η θεωρία της ψυχανάλυσης έχει θετική επίδραση στην ερώτηση «γιατί το παιδί παίζει». Επιπλέον ο Δογάνης υποστήριξε ότι: Ένας ερευνητής, ο Erikson διακατείχε σημαντικό ρόλο στον διαχωρισμό του παιχνιδιού μεταξύ των μικρών και των ενηλίκων. Αναφέρεται ότι το μικρό παιδί μέσω του παιχνιδιού έχει την δυνατότητα να μακάρι τον κόσμο και να ενισχύσει τις εμπειρίες του, ενώ οι ενήλικες μέσω του παιχνιδιού ξεφεύγουν από την πραγματικότητα. Ταυτόχρονα, σύμφωνα ακόμα και με πολλούς ερευνητές, μέσω του παιχνιδιού το παιδί έχει την δυνατότητα να θεραπεύσει τυχόν ψυχολογικές διαταραχές οι οποίες έχουν δημιουργεί στο παιδί από συγκρουσιακές καταστάσεις που έχει βιώσει (Ταλφανίδης, 2008). Για παράδειγμα η Anna Freud (1932) και η Melanie Klein (1955) χρησιμοποίησαν το παιχνίδι ως θεραπεία. Συγκεκριμένα, η Klein θεώρησε ότι είναι αξιόλογη η χρήση του παιχνιδιού αντί της λεκτικής διατύπωσης στην ψυχανάλυση των παιδιών. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, στα επόμενα χρόνια να χρησιμοποιηθεί το παιχνίδι ως εργαλείο στην ψυχανάλυση των παιδιών και μάλιστα με δυο τρόπους. Ο πρώτος τρόπος ήταν να γίνει διαγνωστική χρήση του παιχνιδιού, δηλαδή ως μέσο αποκάλυψης συγκρούσεων και ο δεύτερος τρόπος ως θεραπευτικός, ώστε να επιτευχθεί η αποκατάσταση της ψυχικής υγείας του παιδιού. Σύμφωνα με τον Dougherty και τον Ray, η θεραπεία του παιχνιδιού παρέχει στα παιδιά την δυνατότητα να αυτό καλλιεργήσουν συναισθήματα και την συμπεριφορά τους χρησιμοποιώντας το παιχνίδι ως τρόπο αυτόέκφρασης.

Όσον αφορά το παιχνίδι ως τέλεια κυριαρχία του εγώ, μίλησε ο ψυχαναλυτής Erikson, ο οποίος έχει προσφέρει αρκετά στο χώρο της ψυχιατρικής και της παιδικής ψυχανάλυσης. Προσπάθησε να μιλήσει για το παιχνίδι ολόπλευρα καθώς στα παιχνίδια του «Παιδική ηλικία και κοινωνία» (1975) και «Toys Reasons» (1977) αναφέρθηκε και σε άλλες χρήσεις του παιχνιδιού πέρα από την διαγνωστική και θεραπευτική χρήση του. Αναλυτικότερα, συνέδεσε το παιχνίδι με την δημιουργία χαρακτήρα του παιδιού και την αναζήτησή του εαυτού του, καθώς ανακάλυψε οκτώ φάσεις της ανακάλυψης του εαυτού του παιδιού αλλά και συσχέτισε το άτομο με το κοινωνικό και το πολιτισμικό περιβάλλον. Τα οκτώ στάδια του Erikson ήταν:

1. η εμπιστοσύνη σε αντίθεση με την δυσπιστία (γέννηση έως 1 έτους),

2. η αυτονομία σε αντίθεση με την ντροπή και την αμφιβολία (1 έτους έως 3 ετών),
3. η πρωτοβουλία σε αντίθεση με την ενοχή (3 έως 6 ετών),
4. η φιλοπονία σε αντίθεση με την κατωτερότητα (6 έως 12 ετών),
5. ταυτότητα σε αντίθεση με την σύγχυση του ρόλου και του εαυτού (12 έως 18 ετών και άνω),
6. η οικειότητα σε αντίθεση με την απομόνωση (18 έως 40 ετών),
7. το πανανθρώπινο ενδιαφέρον σε αντίθεση με την αυτο-απορρόφηση (40 εως 65 ετών),
8. η πληρότητα σε αντίθεση με την απελπισία (65 ετών μέχρι τον θάνατο). Ταυτόχρονα, επιχειρηματολόγησε ότι μεταξύ των αλλαγών στην δομή του παιχνιδιού και της ψυχοσεξουαλικής ανάπτυξης υπάρχει μια σχέση.

Ο Erikson υιοθέτησε τρεις γενικές αναπτυξιακές φάσεις στις οποίες πραγματοποιείται η ωρίμανση του βρεφικού «Εγώ» και ωριμάζει παράλληλα με το παιχνίδι. Η πρώτη φάση είναι η αυτόκοσμική η οποία περιλαμβάνει το κόσμο που περικλείει το σώμα. Ένα παιδί που βρίσκεται στην βρεφική ηλικία δεν μπορεί να ξεχωρίσει την εξερεύνηση, την δοκιμή δυνάμεων και το κλάμα. Αρχικά το βρέφος δοκιμάζοντας το κλάμα, την φωνή του και πως θα αντιδράσουν οι γύρω του. Η δεύτερη αναπτυξιακή φάση είναι η μικροσκοπική. Σε αυτή την φάση ανέφερε ότι το παιδί ζει σε μια μικρό σφαίρα προσιτών παιχνιδιών και δεν έχει την δυνατότητα να ανακαλύψει ότι παιχνίδι θέλει, διότι κάποια θεωρούνται επικίνδυνα για αυτό. Και τέλος η τρίτη αναπτυξιακή φάση που αναφέρθηκε ο Erikson ήταν η μακροσκοπική, όπου έρχεται σε επαφή με το κόσμο των μεγάλων και με τα δικά τους «παιχνίδια».

## Κεφάλαιο 3

### Τα επιτραπέζια παιχνίδια

#### 3.1 Το επιτραπέζιο παιχνίδι

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι συνήθως ομαδικά/συλλογικά και όχι ατομικά. Σύμφωνα με τις Kamii & DeVries, για να είναι ένα παιχνίδι ελκυστικό και εκπαιδευτικά ωφέλιμο προς τα παιδιά, πρέπει να έχει 3 χαρακτηριστικά. Αυτά είναι τα εξής: αρχικά να τους προκαλεί το ενδιαφέρον να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο παιχνίδι που θα αποφασίσουν να ασχοληθούν, τα παιδιά να έχουν την δυνατότητα να διακρίνουν την επιτυχία τους, αλλά και να συμμετέχουν όλοι. Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, έχουν ένα συγκεκριμένο τρόπο που μπορούν να παίζουν τα παιδιά και σπάνια να αυτοσχεδιάζουν. Αναλυτικότερα, τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ένα δικό τους θέμα και πάνω σε αυτό βασίζεται όλη η δομή του παιχνιδιού. Για παράδειγμα το παιχνίδι της monopoly, έχει συγκεκριμένο το ταμπλό, συγκεκριμένα τα πόνια, ακόμη και η διαδρομή που έχουν να ακολουθήσουν οι παίκτες είναι συγκεκριμένη είτε εισέλθουν στην φυλακή, είτε όταν βγουν από αυτή. Η σειρά των παικτών καθορίζεται

από ποικίλες μορφές. Συνήθως, ορίζεται από το ζάρι ή κάποιο είδος spinner, δηλαδή, από ένα περιστρεφόμενο βέλος, είτε από κάποιο κώδικα που έχουν ορίσει οι παίκτες. Με τον όρο κώδικα εννοείται για παράδειγμα ένας παίκτης να έχει ορίσει αριθμούς για τους άλλους παίκτες και ο ένας παίκτης από αυτούς, να είναι γυρισμένος με την πλάτη και έπειτα να ορίσει με ποιά σειρά θα παίξουν οι παίκτες σύμφωνα με τον αριθμό που τους αντιστοιχεί.

Το ταμπλό, τα πiónια, τα ζάρια και η διαδρομή ποικίλουν ανάλογα το επιτραπέζιο παιχνίδι που έχουν επιλέξει οι παίκτες να παίξουν. Συγκεκριμένα, το ταμπλό μπορεί να είναι πιο απλό και απλά λειτουργικό, ή από την άλλη πλευρά πιο περίτεχνα σχεδιασμένο που να μοιάζει σαν έργο τέχνης. Η διαδρομή επίσης, μπορεί να είναι πιο απλή σε μορφή μιας ευθείας που φτάνει καταλήγει στο τέλος, ή πιο περίπλοκη με στροφές, σκάλες, ή τσουλήθρες όπως για παράδειγμα είναι το επιτραπέζιο παιχνίδι «φιδάκι». Τα πiónια πρέπει να είναι κατασκευασμένα ή διαμορφωμένα στο κατάλληλο μέγεθος, ώστε να χωράνε στα κουτάκια ή σε ότι είναι κατάλληλα σχεδιασμένο στο ταμπλό που συνδυάζεται με τα πiónια. Επιπλέον, θα πρέπει να είναι σχεδιασμένα 360ο έτσι ώστε να είναι διακριτά σε όλους τους παίκτες και από κάθε όψη που βλέπουν το ταμπλό του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Όσο αφορά τα ζάρια, υπάρχει μεγάλη ποικιλία και σε αυτά. Αρχικά υπάρχει το ψηφιακό ζάρι, δηλαδή ένα εργαλείο όπου υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ποικίλων ζαριών ως προς την χρήση σε ένα διαδραστικό πίνακα ή και προβολής μέσω ενός βίντεο-προβολέα. Υπάρχει η δυνατότητα επιλογής ενός παραδοσιακού ζαριού με 6 όψεις ή η επιλογή με ζάρια έως και 20 όψεις. Επίσης, υπάρχει και το παραδοσιακό ζάρι με τις 6 όψεις ή και ένα πιο σύνθετο ζάρι με διαφορετικά σχήματα, χρώματα, σύμβολα και γράμματα.

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν κατά κύριο λόγο κανόνες που διακατέχουν σημαντική λειτουργία. Με την βοήθεια των κανόνων τα παιδιά μπορούν να πετύχουν τον στόχο τους, δηλαδή να κερδίσουν. Οι κανόνες βοηθάνε τους παίκτες να επικοινωνούν με βάση τους κανόνες, να συνεννοούνται και να καταλαβαίνουν το νόημα του παιχνιδιού. Ακόμη και να κατανοούν το σκοπό και την λειτουργία των κανόνων. Μαθαίνοντας να λειτουργούν με κανόνες όχι μόνο στα επιτραπέζια παιχνίδια αλλά και στα συλλογικά/ομαδικά παιχνίδια, υιοθετούν αυτή την αρχή και μαθαίνουν να προσαρμόζονται πιο εύκολα και στους κανόνες της ζωής.

Αρκετές έρευνες έχουν αποδείξει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια χρησιμοποιούνται είναι ακόμα από τους αρχαίους πολιτισμούς. Επιπλέον, κάποια επιτραπέζια παιχνίδια όπως είναι το σκάκι ή το τάβλι έχουν τους ίδιους κανόνες από την αρχαιότητα έως και σήμερα. Πιο αναλυτικά, τέτοια παιχνίδια παίζονταν από ανθρώπους μεγαλύτερης ηλικίας, δηλαδή τους ενήλικες και ανώτερων κοινωνικών τάξεων, ενώ τα παιδιά έπαιζαν τέτοιου είδους παιχνίδια με παραλλαγές. Τα επιτραπέζια παιχνίδια εστίαζαν στο διδακτικό χαρακτήρα δηλαδή στην άσκηση μνήμης και σκέψης και λιγότερο στο ψυχαγωγικό. Κατά τον 18ο αιώνα τα επιτραπέζια παιχνίδια αναγνωρίστηκαν διεθνώς και γνώρισαν την μεγάλη άνθηση τους. Δεν είχαν την δυνατότητα όλοι άνθρωποι να παίζουν με τα επιτραπέζια παιχνίδια, αλλά μόνο αυτοί, οι οποίοι ανήκαν στα υψηλά

κοινωνικά στρώματα. Το πιο παλιό επιτραπέζιο παιχνίδι είναι το «Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ» ή αλλιώς «παιχνίδι των 20 τετράγωνων» το οποίο αναλύθηκε στην περιοχή του Ιράκ. Για το συγκεκριμένο επιτραπέζιο παιχνίδι οι μελετητές δεν είναι σίγουροι για τους κανόνες του, ωστόσο οι περισσότεροι θεωρούν ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι εξελίχθηκε στο γνωστό σήμερα τάβλι.

### 3.2 Η ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Αρχαία Αίγυπτο

Η ύπαρξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών ανακαλύφθηκε στην αρχαία Αίγυπτο. Συγκεκριμένα, ανακαλύφθηκαν την 4η χιλιετία π.Χ. Και παρόλο που δεν έχει διασωθεί κάποιο έγγραφο ή εγχειρίδιο με τους κανόνες των παιχνιδιών, έχει παρατηρηθεί υπάρξει επιτραπέζιων παιχνιδιών όπως το Senet ή το Μέχεν, τα οποία παιζόταν στην αρχαία Αίγυπτο. Από την περιοχή της Αιγύπτου τα επιτραπέζια παιχνίδια εξαπλώθηκαν στην Μεσόγειο μέσω της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας και από εκεί στο μεγαλύτερο μέρος του κόσμου. Ωστόσο δεν είχα φτάσει στην Βρετανία πριν το πρώτο αιώνα π.Χ. πριν τα εισαγάγουν οι κάτοικοι της Γαλατίας.

Το Senet ή αλλιώς Senat, είναι ένα γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι για το οποίο η πρωτότυπη κανόνες του παιχνιδιού αποτελούν παγκόσμιο ζήτημα, καθώς γίνονται και πολλές εικασίες. Το συγκεκριμένο επιτραπέζιο παιχνίδι κατέχει τον τίτλο το γνωστότερο αρχαίου επιτραπέζιου παιχνιδιού. Στην περιοχή της Αιγύπτου και συγκεκριμένα σε ταφές της πρώτης δυναστείας έχουν ανακαλυφθεί βάσεις του παιχνιδιού. Για παράδειγμα έχει βρεθεί μία βάση του παιχνιδιού Senet στον τάφο του Μερκνερά. Ωστόσο οι ερευνητές είναι σίγουροι ότι έχει εντοπιστεί σε τάφο της 3ης δυναστείας. Στην αρχαία Αίγυπτο κυκλοφορούσε η αντίληψη ότι το συγκεκριμένο επιτραπέζιο παιχνίδι αντιπροσωπεύει το ταξίδι στην μετά θάνατο ζωή. Το συγκεκριμένο συσχετισμό μπορούμε να τον βρούμε στο λεγόμενο «Κείμενο του Μεγάλου Παιχνιδιού», το οποίο υπάρχει σε πολλούς πάπυρους. Επιπροσθέτως, αυτό το επιτραπέζιο παιχνίδι έγινε δημοφιλές και τις κοντινές γεωγραφικές περιοχές της Αιγύπτου και αυτό μάλλον οφείλεται στις εμπορικές σχέσεις που είχαν οι αιγύπτιοι με τους γύρω πολιτισμούς. Το Senet, έχει ταξιδέψει και σε άλλες περιοχές όπως είναι η Συροπαλαιστίνη και η Βύβλος, ενώ ταυτόχρονα έχει ανακαλυφθεί και στον ελλαδικό χώρο, συγκεκριμένα στην Κύπρο και φαίνεται ότι σύμφωνα με ένα τοπικό έθιμο από λίθο, έχουν ανακαλυφθεί περισσότερα, σε αντίθεση με αυτά που βρέθηκαν στην Αίγυπτο.

Αλλά είναι επιτραπέζιο παιχνίδι της αρχαίας Αιγύπτου είναι το Μέχεν το οποίο είναι παρόμοιο με πολλά επιτραπέζια παιχνίδια της σύγχρονης εποχής. Το συγκεκριμένο παιχνίδι οφείλει την ονομασία του σε μία αρχαία θεότητα της Αιγυπτιακής θρησκείας όπου ονομαζότανε Μεχέν και σημαίνει αυτός που τυλίγεται ή κουλουριάζεται γύρω από κάτι. Η ανακάλυψη αυτού του παιχνιδιού χρονολογείται από το 3.000 π.Χ. έως και το 2.300 π.Χ. Πέρα από τα ευρήματα εξοπλισμού του παιχνιδιού δηλαδή χιόνια και βάση το συγκεκριμένο παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε ως διακόσμηση στους τάφους σημαντικών ανθρώπων που είχαν κάποιο βαθμό. Το επιτραπέζιο παιχνίδι Μεχέν,

φαίνεται ότι ανακαλύφθηκε και σε άλλες περιοχές εκτός Αιγύπτου, όπως για παράδειγμα στον ελλαδικό χώρο στην Κύπρο και μάλιστα σε ορισμένες περιπτώσεις έχει ανακαλυφθεί να είναι ενσωματωμένο στην πίσω πλευρά του επιτραπέζιου παιχνιδιού Σενέτ. Επιπλέον αξίζει να σημειωθεί ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι επιβίωσε μεγαλύτερο χρονικό διάστημα στην Κύπρο απ' ό,τι στην Αίγυπτο καθώς μάλιστα ενσωματώθηκε στο γηγενή πολιτισμό του νησιού λόγω των εμπορικών επαφών που είχε η Αίγυπτος με την Κύπρο για τα χαλκοφόρα κοιτάσματα.

### 3.3 Οι κατηγορίες των επιτραπέζιων παιχνιδιών

#### Παιχνίδια λογικής

Οι κατηγορίες των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ποικίλες. Αρχικά μία κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια της λογικής. Αναλυτικότερα σε αυτή την κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών ανήκουν αυτά που έχουν συγκεκριμένες ιδιότητες όπως για παράδειγμα αυτά που δεν έχουν κάποιο συγκεκριμένο θέμα, αυτά που δεν είναι δύσκολα και έχουν είναι λογικό σχεδιασμό και μηχανισμό, είναι παιχνίδια πληροφορίας, είναι αυτά που επιβάλλουν οι και προωθούν έναν παίκτη να κινείται πάνω στις κινήσεις των αντιπάλων του και τέλος είναι τα παιχνίδια στα οποία δεν υπάρχει η τύχη και η ευκαιρία των απροβλέπτων καταστάσεων.

#### Παιχνίδια ενέργειας

Άλλη μία κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια της ενέργειας. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα επιτραπέζια παιχνίδια στα οποία πρέπει οι παίκτες να ανταγωνίζονται μεταξύ τους και σε σχέση με τα αντανάκλαστικά τους, τις επιδεξιότητες που έχει ο καθένας, την συγκέντρωση τους, με τελικό σκοπό την επιτυχία. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν αλλιώς να ονομαστούν «παιχνίδια Dexterity», δηλαδή παιχνίδια επιδεξιότητας.

#### Παιχνίδια Περιπέτειας

Στη συνέχεια ακολουθεί η κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών που στοχεύει στην περιπέτεια. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιχνίδια όπου οι παίκτες θα πρέπει να αναπαραστήσουν ένα ρόλο ενός ήρωα και έρχονται αντιμέτωποι με την εξερεύνηση ή την λύση των γρίφων και κυρίως την ανάγκη για ηρωικές πράξεις. Συχνό φαινόμενο σε Αυτή την κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι πίσω από αυτά τα παιχνίδια υπάρχουν στοιχεία αφήγησης ιστοριών ή παραμυθιών, στα οποία το περιεχόμενό τους στοχεύει στην φαντασία και σε φανταστικούς κόσμους.

#### Παιχνίδια Αμερικανικής Δύσης

Επιπλέον υπάρχει και η κατηγορία Επιτραπέζιων παιχνιδιών που ονομάζεται παιχνίδια Αμερικανικής Δύσης. Σε αυτή την κατηγορία κυριαρχούν τα παιχνίδια που έχουν σχέση με την αμερικανική Δύση και συνήθως την εποχή «Wild West». Η θεματική των παιχνιδιών αυτών παρουσιάζει την κατάσταση που κυριαρχούσε στις

δυτικές πολιτείες της Αμερικής και την περίοδο του δεύτερου μισού του 19ου αιώνα. Κάποια από τα θέματα αυτής της κατηγορίας είναι για παράδειγμα τα παρακάτω: ορισμένες καταστάσεις που κυριαρχούν οι καουμπόηδες, οι σερίφηδες, οι παράνομοι φυγάδες, οι χρυσοθήρες, οι άποικοι, ο σιδηρόδρομος της Δύσης, ατμομηχανή της Δύσης κι άλλα πολλά θέματα τέτοιου είδους που έχουν αντίστοιχο περιεχόμενο.

### **Παιχνίδια Αρχαιότητας**

Στη συνέχεια θα δούμε τα παιχνίδια της Αρχαιότητας. Σε αυτή την κατηγορία κυριαρχούν κυρίως τα παιχνίδια τα οποία πραγματεύονται ιστορικά γεγονότα στην περίοδο 300 π.Χ. και 476 π.Χ., δηλαδή από την αρχή των αιγυπτιακών δυναστειών μέχρι και την πτώση της Δυτικής ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Τα δημοφιλέστερα θέματα που κυριαρχούν σε αυτή την κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι τρεις πολιτισμοί. Συγκεκριμένα, ο Αιγυπτιακός, ο Αρχαίος Ελληνικός και ο Ρωμαϊκός πολιτισμός.

### **Παιχνίδια Ζώων**

Ακόμη μία κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια στα οποία σημαντικό συστατικό του θέματος ή τον τρόπο τον οποίο θα παιχτεί ένα παιχνίδι διακατέχεται από ένα ή από περισσότερα ζώα. Σ' αυτά τα παιχνίδια Συνήθως οι παίκτες πρέπει να έχουνε την διαχείριση ή τον έλεγχο κάποιου ζώου ή ακόμα θα πρέπει ο παίκτης να αναλάβει και να αναπαραστήσει το ρόλο ενός ζώου που θα παίζει μέσα στο παιχνίδι.

### **Παιχνίδια Ελέγχου Περιοχής**

Έπειτα υπάρχει και η κατηγορία των παιχνιδιών ελέγχου περιοχής. Σε αυτή την κατηγορία οι παίκτες παίρνουν επιβράβευση για τις περιοχές που αυτοί ελέγχουν. Δηλαδή οι παίκτες πρέπει να χρησιμοποιούν το μηχανισμό ελέγχου περιοχών όταν κάποιος άλλος ή ο ίδιος επηρεάζει με τις περισσότερες μονάδες την περιοχή του. Από αρκετούς ερευνητές αυτή η κατηγορία έχει θεωρηθεί υποκατάστατη των δημοπρασιών. Δηλαδή, οι παίκτες ποντάρουν με τις μονάδες τους, Συγκεκριμένες περιοχές. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για ένα παιχνίδι αυτής της κατηγορίας θεωρείται το «El Grande». Σε αυτό το παιχνίδι κερδίζουν οι παίκτες οι οποίοι διακατέχουν περισσότερους πόντους στο σκορ τους έχοντας περισσότερους σε μία περιοχή από την υπόλοιποι παίκτες. Επιπλέον ένα παιχνίδι αυτής της κατηγορίας, Το οποίο είναι ένα από τα παλαιότερα παιχνίδια είναι το «Go». Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών υπάρχει και μία υποκατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών όπου ονομάζεται παιχνίδια επιρροής περιοχών. Αναλυτικότερα, είναι τα παιχνίδια που επιβραβεύουν τους παίκτες όταν επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τις περιοχές που κατέχει κάποιος άλλος παίκτης.

### **Παιχνίδια Δημοπρασιών**

Επιπροσθέτως, άλλη μία κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών που αξίζει να σημειωθεί είναι τα παιχνίδια των δημοπρασιών. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα παιχνίδια στα οποία οι παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν τους κανόνες και να τοποθετήσουν συνήθως χρήματα σε αντικείμενα ή σε έμψυχα που βρίσκονται σε πλειστηριασμό, προσπαθώντας με αυτό τον τρόπο να προχωρήσουν πιο μπροστά από τους αντιπάλους τους. Τα αντικείμενα τα οποία θα τοποθετήσουν χρήματα θα βοηθήσουν τους παίκτες να ξεκλειδώσουν κινήσεις που ήτανε μπλοκαρισμένες στην αρχή του παιχνιδιού ή αλλιώς θα τους βοηθήσουν να προχωρήσουν πιο μπροστά. Από την άλλη πλευρά, η πλειστηριασμοί είναι κάποιες σειρές ανάμεσα στους παίκτες όπου τους βοηθούν να ποντάρουν για ένα έπαθλο ή για ένα αντικείμενο μέχρι τη στιγμή που ένας παίκτης θα το κερδίσει. Σε μερικά παιχνίδια, έτσι ώστε να γίνουν πιο δελεαστικά υπάρχουν κανόνες, οι οποίοι προωθούν τους παίκτες να «ρίξουν» τις τιμές σε πράγματα, τα οποία δεν είχανε μεγάλη ζήτηση στο κοινό. Επιπλέον στα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, όταν ένα αντικείμενο ήτανε σε πλειστηριασμό, αποκτηθεί από κάποιον παίκτη τότε κάποιο νέο αντικείμενο έρχεται ώστε να αντικατασταθεί η θέση του παλιού. Τέτοιου είδους επιτραπέζια παιχνίδια ολοκληρώνονται μέχρι να πραγματοποιηθεί η εκπλήρωση των συνθηκών της νίκης ή μέχρι να εξαντληθούν τα αντικείμενα που τοποθετούνται προς πλειστηριασμό.

### **Παιχνίδια Καρτών**

Στη συνέχεια ακολουθεί η κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών που ονομάζεται παιχνίδια καρτών. Συγκεκριμένα, σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία χρησιμοποιούνε κάρτες. Σε μερικά επιτραπέζια παιχνίδια υπάρχουν στην συσκευασία όλες οι κάρτες που θα χρησιμοποιηθούν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ στην συσκευασία άλλων παιχνιδιών υπάρχουν μόνο ορισμένες κάρτες και οι παίκτες πρέπει να προσπαθήσουν να συνθέσουν μία τράπουλα με την οποία θα έχουνε περισσότερα πλεονεκτήματα και περισσότερες δραστηριότητες να ακολουθήσουν παίζοντας τα συγκεκριμένα επιτραπέζια παιχνίδια. Τέτοια παιχνίδια είναι γνωστά ως «παιχνίδια συλλογής καρτών» ή αλλιώς «Collectible Card Games - CCGs».

### **Παιχνίδια Κτισίματος πόλης**

Στη συνέχεια ακολουθεί η κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών που ονομάζονται παιχνίδια κτισίματος της πόλης. Τα παιχνίδια τα οποία ανήκουν σε αυτή την κατηγορία προωθούν τους παίκτες σύμφωνα με τους κανόνες να χτίζουν μία πόλη βασισμένη στην βάση του επιτραπέζιου παιχνιδιού καθώς και να την διευθύνουν. Κερδίζουν αυτοί οι οποίοι χτίζουν μία πόλη πιο αποτελεσματικά και δυναμικά από τους αντιπάλους τους, ενώ πολλές φορές τους βοηθάει και η πονηριά τους.



## **Παιχνίδια Πολιτισμού και Αυτοκρατοριών**

Παράλληλα υπάρχουν και τα επιτραπέζια παιχνίδια πολιτισμού και αυτοκρατοριών. Αυτά τα παιχνίδια είναι τα παιχνίδια στα οποία οι παίκτες πρέπει να αναπτύξουν και να διευθύνουν κοινωνίες ανθρώπων. Ο σκοπός αυτού του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι οι παίκτες να κατευθύνουν τους πολίτες σε δρόμους οι οποίοι παρέχουν οφέλη για αυτούς, αλλά και για τις κοινωνίες που εκπροσωπούν. Στη συνέχεια θα πρέπει παίκτες να εξελίξουν αυτούς τους πολίτες, έτσι ώστε ο πολιτισμός που θα δημιουργήσουν να είναι δυνατότερος και να έχει περισσότερα πλεονεκτήματα από τους πολιτισμούς που θα δημιουργήσουν οι αντίπαλοι τους. Επίσης οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τους πολιτισμούς τους είτε ανεξάρτητα, είτε μέσα από πολέμους, είτε μέσα από την διπλωματία.

## **Παιχνίδια συνεργασίας**

Άλλη μία κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι επιτραπέζια παιχνίδια συνεργασίας. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια δεν διακατέχονται από ανταγωνισμό ανάμεσα στους παίκτες ή μπορεί να υπάρχει ελάχιστος ανταγωνισμός. Τα επιτραπέζια αυτά παιχνίδια ενθαρρύνουν το συνεργατικό παιχνίδι και οι παίκτες πρέπει να δουλέψουνε συνεργατικά, ώστε να καταλήξουν στην νίκη εκπληρώνοντας είτε μία, είτε περισσότερες προϋποθέσεις. Όπως όλοι μαζί κερδίζουν έτσι κι όλοι μαζί χάνουν συνήθως όταν δεν καταφέρνουν να εκπληρώσουν ορισμένους στόχους πριν από κάποιο γεγονός του παιχνιδιού.

## **Παιχνίδια επιδεξιότητας**

Ακολουθεί κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών όπου ονομάζεται παιχνίδια επιδεξιότητας. Στα συγκεκριμένα παιχνίδια οι παίκτες ανταγωνίζονται με βοηθό τα αντανakλαστικά τους καθώς και το συντονισμό τους με τελικό στόχο την νίκη του παιχνιδιού. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της κατηγορίας είναι το γνωστό επιτραπέζιο παιχνίδι «jenga», στο οποίο είναι στοιβαγμένα κυβάρια σε έναν πύργο και ο κάθε παίκτης προσπαθεί να τραβήξει ένα κυβάκι χωρίς να ρίξει τον πύργο και στη συνέχεια το τοποθετεί στην κορυφή του πύργου. Η διαδικασία αυτή συνεχίζεται μέχρι να καταρρεύσει ο πύργος από κάποιον παίκτη, ο οποίος θα τραβήξει λάθος κυβάκι με αποτέλεσμα να πέσει πύργος. Σε κάθε γύρο η δυσκολία του συγκεκριμένου παιχνιδιού αυξάνεται.

## **Παιχνίδια με κύριο συστατικό το ζάρι ή τα ζάρια**

Στη συνέχεια ακολουθεί κατηγορία επιτραπέζιων παιχνιδιών που παίζονται με ζάρια. Σε αυτή την κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών ανήκουν κυρίως τα παιχνίδια τα οποία έχουν ως μοναδικό ή κεντρικό στοιχείο τους τα ζάρια. Στα συγκεκριμένα παιχνίδια σχηματίζονται οι διάφοροι παράμετροι καθώς τα ζάρια είναι αυτά που αποφασίζουν τον αριθμό ή τους αριθμούς με τους οποίους θα συνεχιστεί το παιχνίδι. Επίσης, στην κατηγορία αυτή εντάσσονται πολλά παιχνίδια που έχουν κύριο χαρακτηριστικό τους πολέμους και οι παίκτες καλούνται να κάνουν χρήση δύο ή τριών ζαριών έτσι ώστε να προσδιορίσουν την πλειοψηφία σε μια σειρά από παραμέτρους του παιχνιδιού.



### Παιχνίδια Εμπορίου και Οικονομίας

Τέλος η τελευταία κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια που αφορούν τα οικονομικά και το εμπόριο. Σε αυτή την κατηγορία μπορούμε να πούμε ότι ανήκουν τα παιχνίδια στα οποία οι παίκτες καλούνται να διαχειριστούν την παραγωγή αγαθών και προϊόντων, την διάθεση του εμπορίου ή ακόμα και την κατανάλωση των αγαθών και των προϊόντων. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να χαρακτηριστούν ως διδακτικά καθώς παρουσιάζουν το μικρόκοσμο μιας αγοράς κατά κάποιο τρόπο. Επίσης σε αυτή την κατηγορία ανήκουν και τα παιχνίδια διαχείρισης πόρων. Τέτοια παραδείγματα παιχνιδιών είναι τα εξής: το «Le Havre», το «Agricola», το «Puerto Rico» το «Power Grid» και άλλα πολλά.

# Ερευνητικό μέρος

## Κεφάλαιο 4

### Η έρευνα της πτυχιακής μου εργασίας

Η έρευνα που πραγματοποίησα για το θέμα της πτυχιακής μου εργασίας: «Το παιχνίδι και το επιτραπέζιο παιχνίδι, εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια εκπαίδευση», βασίστηκε στο ερωτηματολόγιο το οποίο δημιούργησα, με την βοήθεια του Google forms. Η μέθοδος που χρησιμοποιείται για την διεξαγωγή της έρευνας ήταν το ερωτηματολόγιο το οποίο αποτελούνταν από 8 ερωτήσεις. Το ερωτηματολόγιο χρησιμοποιείται συχνά ως ερευνητική μέθοδος. Είναι ένα έντυπο το οποίο απευθύνεται ομοιόμορφα στα υποκείμενα του δείγματος και στο οποίο σημειώνονται οι απαντήσεις ενός συγκεκριμένου ατόμου με σκοπό να συγκεντρωθούν οι ζητούμενες πληροφορίες για την έρευνα ή τα απαιτούμενα αποτελέσματα. Το ερωτηματολόγιο μου περιλάμβανε οχτώ ερωτήσεις, τις οποίες κλήθηκαν να απαντήσουν 10 εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Η παρούσα έρευνα αφορά την γνώμη των εκπαιδευτικών για την διαφοροποίηση της διδασκαλίας με τη χρήση του παιχνιδιού και του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου ήταν οι εξής:

1. Πιστεύετε ότι η εισαγωγή του παιχνιδιού στην εκπαίδευση θα συνεισφέρει για τα παιδιά;
2. Η εισαγωγή του παιχνιδιού βοηθάει το παιδί στην ψυχοσυναισθηματική του ανάπτυξη.
3. Η ενότητα της Γεωμετρίας στο μάθημα των Μαθηματικών θα φανεί πιο ελκυστική στους μαθητές με την εισαγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού.
4. Η εισαγωγή του παιχνιδιού και σε άλλα μαθήματα θα βοηθήσει τους μαθητές να κοινωνικοποιηθούν.
5. Με την βοήθεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού οι μαθητές θα κατανοήσουν ευκολότερα το μάθημα της Γεωγραφίας.
6. Με τα ψηφιακά παιχνίδια οι μαθητές θα αναγνωρίσουν μη κακόβουλες ιστοσελίδες.
7. Η εισαγωγή του παιχνιδιού θα αποσυντονίσει τους μαθητές.
8. Με την εισαγωγή του παιχνιδιού θα χαθεί ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας.

### Αποτελέσματα έρευνας

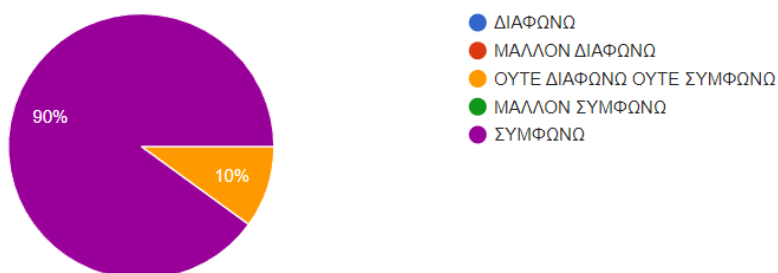
Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, οι απαντήσεις που έλαβα από το ερωτηματολόγιο για την ένταξη του παιχνιδιού στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση απαντήθηκε από 10 εκπαιδευτικούς.

Στην πρώτη ερώτηση « Πιστεύετε ότι εισαγωγή του παιχνιδιού στην εκπαίδευση θα συνεισφέρει για τα παιδιά», το μεγαλύτερο ποσοστό των εκπαιδευτικών απάντησε ότι συμφωνεί (90%), ενώ ένα μικρό ποσοστό των εκπαιδευτικών (10%) απάντησε ότι ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί.

1. Πιστεύετε ότι η εισαγωγή του παιχνιδιού στην εκπαίδευση θα συνεισφέρει για τα παιδιά;

 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

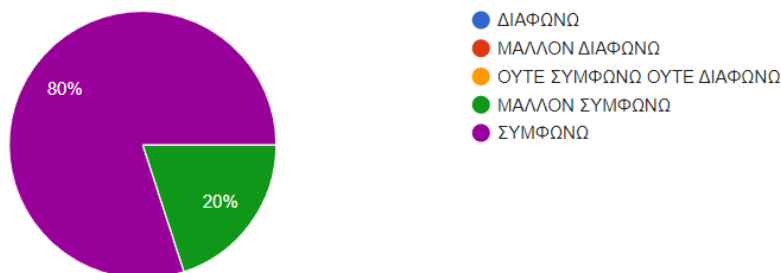


Στην δεύτερη ερώτηση: «Η εισαγωγή το παιχνίδι βοηθάει το παιδί στην ψυχοσυναισθηματική του ανάπτυξη», Το μεγαλύτερο ποσοστό των εκπαιδευτικών (80%), απάντησε ότι συμφωνεί ενώ ένα μικρό ποσοστό των εκπαιδευτικών (20%) απάντησε ότι μάλλον συμφωνεί.

2. Η εισαγωγή του παιχνιδιού βοηθάει το παιδί στην ψυχοσυναισθηματική του ανάπτυξη.

 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

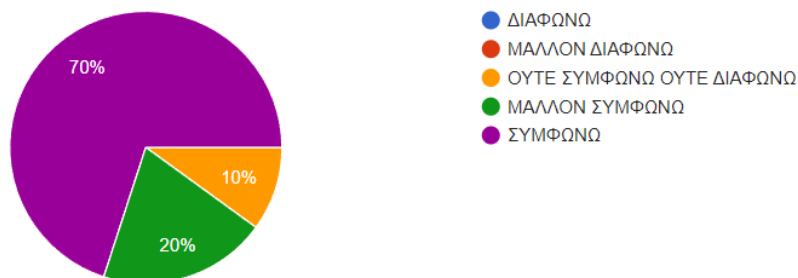


Στην τρίτη ερώτηση του ερωτηματολογίου: « Η ενότητα της γεωμετρίας στο μάθημα των μαθηματικών θα φανεί πιο ελκυστική στους μαθητές με την εισαγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού», το 70% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι συμφωνεί, το 20% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι μάλλον συμφωνεί και ένα μικρό ποσοστό (10%) των εκπαιδευτικών απάντησε ότι ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί.

3. Η ενότητα της Γεωμετρίας στο μάθημα των Μαθηματικών θα φανεί πιο ελκυστική στους μαθητές με την εισαγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού.


 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

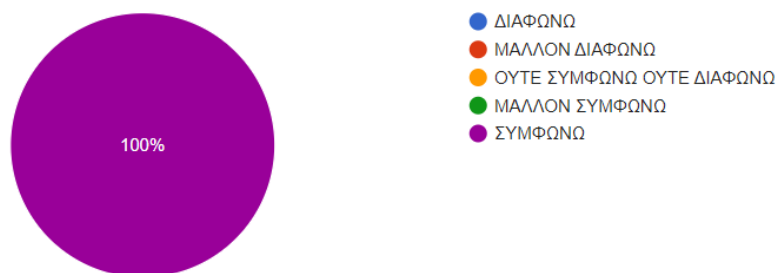


Στην τέταρτη ερώτηση του ερωτηματολογίου: «Εισαγωγή του παιχνιδιού και σε άλλα μαθήματα θα βοηθήσει τους μαθητές να κοινωνικοποιηθούν», Φαίνεται ότι όλοι εκπαιδευτικοί συμφώνησαν 100%.

4. Η εισαγωγή του παιχνιδιού και σε άλλα μαθήματα θα βοηθήσει τους μαθητές να κοινωνικοποιηθούν.


 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

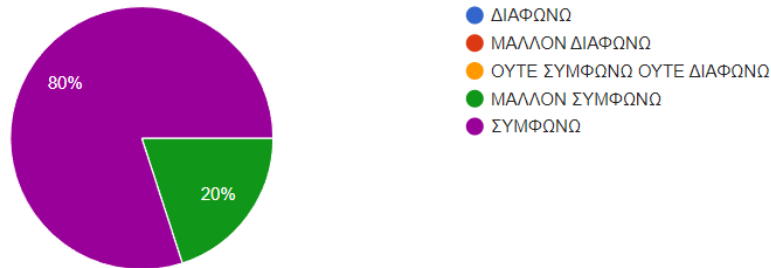


Στην πέμπτη ερώτηση του ερωτηματολογίου: «Με τη βοήθεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού οι μαθητές να κατανοήσουν ευκολότερα το μάθημα της Γεωγραφίας», το 80% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι συμφωνεί, ενώ το 20% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι μάλλον συμφωνεί.

5. Με την βοήθεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού οι μαθητές θα κατανοήσουν ευκολότερα το μάθημα της Γεωγραφίας.

 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

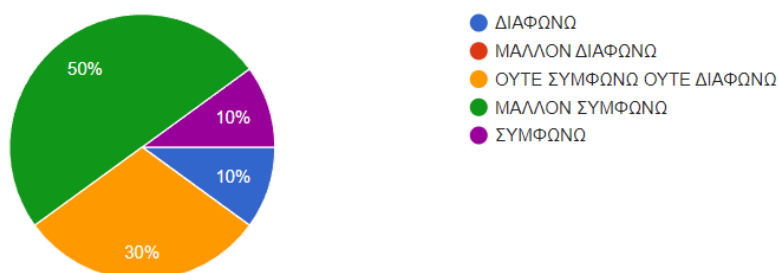


Στην έκτη ερώτηση του ερωτηματολογίου: «Με τα ψηφιακά παιχνίδια οι μαθητές να αναγνωρίσουν μη κακόβουλες ιστοσελίδες», υπήρξε ενδιασμός απόψεων. Αναλυτικότερα, το 50% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι μάλλον συμφωνεί, το 30% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί και ένα 10% απάντησε ότι διαφωνεί και άλλο ένα 10% απάντησε ότι συμφωνεί.

6. Με τα ψηφιακά παιχνίδια οι μαθητές θα αναγνωρίσουν μη κακόβουλες ιστοσελίδες.

 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

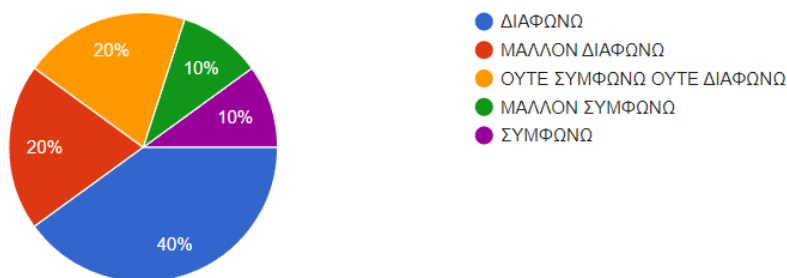


Στην ερώτηση 7 του ερωτηματολογίου: «Εισαγωγή του παιχνιδιού θα αποσυντονίσει τους μαθητές», διακρίνεται ότι οι εκπαιδευτικοί είχαν ενδιασμούς. Το 40% των εκπαιδευτικών απάντησε ότι διαφωνεί. Ένα 20% απάντησε ότι μάλλον διαφωνεί, άλλο ένα 20% απάντησε ότι ούτε συμφωνεί ούτε διαφωνεί, ένα 10% απάντησε ότι μάλλον συμφωνεί και άλλο ένα 10% απάντησε ότι συμφωνεί.

7.Η εισαγωγή του παιχνιδιού θα αποσυντονίσει τους μαθητές.

 Αντιγραφή

10 απαντήσεις

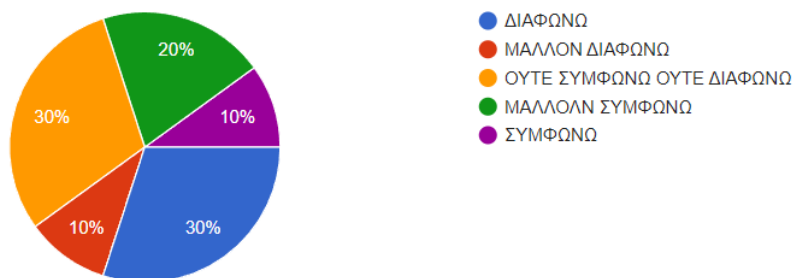


Τέλος στην 8η ερώτηση του ερωτηματολογίου: «Με την εισαγωγή του παιχνιδιού θα χαθεί ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας», οι εκπαιδευτικοί απάντησαν ότι συμφωνούν, ότι μάλλον συμφωνούν, ότι ούτε συμφωνούν, ούτε διαφωνούν, ότι μάλλον διαφωνούν και ότι διαφωνούν. Ειδικότερα: το ποσοστό των εκπαιδευτικών που απάντησαν ότι συμφωνούν ήταν 10%. Το ποσοστό των εκπαιδευτικών οι οποίοι απάντησαν ότι μάλλον συμφωνούν ήταν 20%, το ποσοστό των εκπαιδευτικών οι οποίοι απάντησαν ότι ούτε συμφωνούν ούτε διαφωνούν ήταν 30%, το ποσοστό των εκπαιδευτικών που απάντησαν ότι μάλλον διαφωνούν ήταν 10%, ενώ το ποσοστό των εκπαιδευτικών οι οποίοι απάντησαν ότι διαφωνούν ήταν 30%.

 Αντιγραφή

8.Με την εισαγωγή του παιχνιδιού θα χαθεί ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας.

10 απαντήσεις



## Συμπεράσματα έρευνας

Σύμφωνα με τις απαντήσεις των εκπαιδευτικών όπου έλαβα από το ερωτηματολόγιο για την ένταξη του παιχνιδιού στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση προκύπτουν τα παρακάτω συμπεράσματα:

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι η εισαγωγή των παιχνιδιών στην εκπαίδευση θα συνεισφέρει για τα παιδιά και ότι θα βοηθήσει το παιδί στην ψυχοσυναισθηματική του ανάπτυξη. Επιπροσθέτως, η πληρότητα των εκπαιδευτικών θεωρεί ότι εισαγωγή του παιχνιδιού σε διάφορα μαθήματα και όχι μόνο της γυμναστικής θα βοηθήσει τους μαθητές να κοινωνικοποιηθούν.

Ταυτόχρονα, για την ενότητα της Γεωμετρίας στο μάθημα των Μαθηματικών, ένα ποσοστό (70%) των εκπαιδευτικών, θεωρούν ότι η γεωμετρία θα γίνει πιο ελκυστική με την εισαγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Ένα παράδειγμα που θα μπορούσε να δοθεί είναι το εξής: στην τρίτη δημοτικού, στο μάθημα των μαθηματικών υπάρχει ένα κεφάλαιο το οποίο διδάσκει στους μαθητές τα μοτίβα. Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο, θα μπορούσε πολύ εύκολα να εισαχθεί το επιτραπέζιο παιχνίδι, ώστε να γίνει πιο ελκυστικό και κατανοητό το μάθημα προς τους μαθητές. Με αυτό τον τρόπο θα επιτευχθεί και η διαφοροποίηση του μαθήματος. Ανάλογες είναι και απόψεις των εκπαιδευτικών για το μάθημα της Γεωγραφίας. Δηλαδή, οι 8 στους 10 εκπαιδευτικούς, απάντησαν ότι το συγκεκριμένο μάθημα, θα γίνει πιο κατανοητό προς τους μαθητές με την εισαγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Όσον αφορά, την εισαγωγή των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση, οι απόψεις των εκπαιδευτικών δίστανται. Οι 5 στους 10 εκπαιδευτικούς, θεωρούν ότι με την εισαγωγή των ψηφιακών παιχνιδιών οι μαθητές μάλλον θα αναγνωρίσουν μη κακόβουλες ιστοσελίδες. Επιπλέον, οι απόψεις των εκπαιδευτικών δίστανται και στο γεγονός ότι εισαγωγή του παιχνιδιού θα αποσυντονίσει τους μαθητές. Οι 4 από τους 10 εκπαιδευτικούς απάντησαν ότι διαφωνούν. Ωστόσο, ο ένας από τους 10 εκπαιδευτικούς θεωρεί ότι ο μαθητής θα αποσυντονιστεί με την εισαγωγή του παιχνιδιού. Τέλος, δεν υπάρχει πληρότητα απαντήσεων των εκπαιδευτικών όσον αφορά το παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Ο ένας στους 10 εκπαιδευτικούς θεωρεί ότι με την εισαγωγή του παιχνιδιού θα χαθεί ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας. Ενώ, οι 3 από τους 10 εκπαιδευτικούς θεωρούν ότι δεν θα χαθεί ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας με την εισαγωγή του παιχνιδιού.



## **Διδακτικό σενάριο**

### **1.1. ΤΙΤΛΟΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Σκάκι – Ένα εργαλείο μάθησης στην εκπαίδευση

### **1.2. ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Η εκτιμώμενη διάρκεια του σεναρίου είναι τρεις διδακτικές ώρες.

### **1.3. ΕΝΤΑΞΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ/ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ**

Με αφορμή την εγκύκλιο του Υπουργείου Παιδείας που αφορά την ένταξη του σκακιού στο υποχρεωτικό πρόγραμμα δημοτικού σχολείου, ο δάσκαλος του δημοτικού σχολείου μπορεί να γνωρίσει το σκάκι στον μαθητή με σκοπό την χρήση του ως ένα εκπαιδευτικό εργαλείο μάθησης στα πλαίσια των εργαστήριων δεξιοτήτων (Α'-Στ' Δημοτικού), αλλά και μέσω των προγραμμάτων της προαιρετικής ζώνης 14:00-17:00 στα ολοήμερα δημοτικά σχολεία με ένα ενιαίο αναμορφωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα.

### **1.4. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Βασικός σκοπός του σεναρίου είναι οι μαθητές να αγαπήσουν το σκάκι, ώστε να ωφεληθούν από την εκμάθηση του συγκεκριμένου επιτραπέζιου παιχνιδιού. Σύμφωνα με μελέτες και έρευνες, το σκάκι έχει βοηθήσει τους μαθητές στην επίλυση μαθηματικών προβλημάτων, στο μάθημα της νεοελληνικής γλώσσας, σε κοινωνικές και γνωστικές δεξιότητες, στην μνήμη, στην αυτοσυγκέντρωση, στην κοινωνικοποίηση και στην συμπεριφορά. Επιπροσθέτως, η εκμάθηση του σκακιού από μικρή ηλικία, βοηθάει τα παιδιά στον αυτοέλεγχο, στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, στην ανάπτυξη της ευγενή άμιλλα και να σέβονται τους αντιπάλους τους. Συγκεκριμένα, οι στόχοι για τους μαθητές είναι οι εξής:

1. Να θυμηθούν τις τυχόν γνώσεις τους για το σκάκι,
2. Να εντοπίσουν και να εμπεδώσουν τους βασικούς κανόνες του σκακιού,
3. Να αναλύσουν, να διακρίνουν και να αναδείξουν τις δικές τους γνωστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες,
4. Να συνεργάζονται να αξιολογούν και να αξιοποιούν τις αποφάσεις τους μέσω της δομημένης κριτικής σκέψης.

### **1.5. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι μάθησης το οποίο με την κατάλληλη προσέγγιση μπορεί να πετύχει τους στόχους των εργαστηρίων δεξιοτήτων αλλά και να χρησιμοποιηθεί μια θεματικά είτε στο πρόγραμμα σπουδών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, είτε στην πιο σύγχρονη διδακτική μεθοδολογία. Στο τομέα της σύγχρονης διδακτικής μεθοδολογίας η κριτική, η βιωματική, η ομαδοσυνεργατική μάθηση, η καθοδηγούμενη διερεύνηση αλλά και ο παιγνιώδης τρόπος διδασκαλίας είναι απαραίτητα. Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, το παιχνίδι του σκακιού θα αναδειχθεί στους μαθητές με ελκυστικό και ευχάριστο τρόπο αλλά και θα παρουσιαστεί αφού ενσωματωθούν παράλληλες δράσεις.

### **1.6. ΧΡΗΣΗ Η/Υ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Για την υλοποίηση του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου στην εκπαίδευση είναι απαραίτητη η χρήση των ΤΠΕ. Αναλυτικότερα, κάθε ομάδα εργασίας θα έχει τον δικό της προσωπικό Η/Υ, ο οποίος θα πρέπει να διαθέτει πρόσβαση στο διαδίκτυο, εφόσον οι περισσότερες δραστηριότητες που περιλαμβάνουν τα φύλλα εργασίας του παρόν έργου, υλοποιούνται σε ένα ηλεκτρονικό περιβάλλον. Ο ρόλος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι εξίσου σημαντικός. Τα παιδιά κατανοούν τον κόσμο στον οποίο ζουν, αντιλαμβάνονται τις αλληλοσυνδέσεις που υπάρχουν στα φυσικά φαινόμενα και ανάμεσα στα φυσικά φαινόμενα και τον άνθρωπο, αναπτύσσονται οι θετικές στάσεις των μαθητών απέναντι στις φυσικές επιστήμες και εξοικειώνονται με επιστημονικές διαδικασίες καθώς αναπτύσσουν δεξιότητες που ταιριάζουν με τη φύση της επιστήμης.

Τα φύλλα του διδακτικού έργου περιέχουν ένα πλήθος δραστηριοτήτων, οι οποίες πραγματοποιούνται στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και αποκαλύπτουν στους μαθητές το διδακτικό αντικείμενο. Με το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο ενισχύεται η ανακαλυπτική μάθηση, καθώς οι μαθητές ανακαλύπτουν την μάθηση βήμα - βήμα και οι δραστηριότητες έχουν μία λογική αλληλουχία και συνέχεια. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι μαθητές να δεσμεύονται προσωπικά απέναντι στο διδακτικό αντικείμενο και τους σκοπούς του έργου. Με τη βοήθεια του ηλεκτρονικού υπολογιστή και της χρήσης των ΤΠΕ, δημιουργήθηκαν οι δραστηριότητες οι οποίες ανταποκρίνονται στις αρχές της ενεργητικής και συνεργατικής μάθησης ενισχύοντας την κριτική σκέψη των μαθητών αλλά και τις ικανότητες τους στην επίλυση των εκάστοτε προβλημάτων.

Επιπροσθέτως, το παρόν διδακτικό σενάριο χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και την πρόσβαση στο διαδίκτυο, ώστε να προκαλέσει στους μαθητές μία πλήρη αυτενέργεια, αλλά και να αποδώσει στον εκπαιδευτικό έναν επικουρικό και συμβουλευτικό ρόλο καθ' όλη τη διάρκεια της εφαρμογής του.

## **1.7. ΑΠΩΤΕΡΟΣ ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Το παρόν διδακτικό σενάριο μου έχει ως απώτερο σκοπό την κατασκευή ενός εργαλείου για τον/την εκπαιδευτικό, ο/η οποίος/οποία θα εντάξει το επιτραπέζιο παιχνίδι στα εργαστήρια δεξιοτήτων στις τάξεις της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Αξιοσημείωτο, είναι το γεγονός ότι ο δάσκαλος ή η δασκάλα δεν είναι απαραίτητο να γνωρίζει τους κανόνες του παιχνιδιού καθώς ένας στόχος είναι να καλλιεργηθεί η αγάπη και το ενδιαφέρον των μαθητών προς το συγκεκριμένο παιχνίδι. Μέσω των ψηφιακών εργαλείων του «Αισώπου» αξίζει να σημειωθεί ότι παρέχεται μία παιγνιώδης προσέγγιση για ένα πνευματικό άθλημα όπως είναι το σκάκι. Επιπλέον, όπως τόνισε και η Starr το 2013, η εισαγωγή του σκακιού στην εκπαίδευση θα βελτιώσει τις οπτικό - χωρικές ικανότητες αλλά και την κριτική σκέψη - λογική σκέψη των μαθητών, καθώς θα ενισχυθούν οι δεξιότητες των μαθητών και η στρατηγική τους και μάλιστα αυτό θα γίνει με διασκεδαστικό τρόπο.

## **1.8. ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Οι προτεινόμενοι τρόποι διδασκαλίας είναι η ομαδοσυνεργατική – καθοδηγούμενη διερεύνηση και η βιωματική – ανακαλυπτική μάθηση. Ο τρόπος γραφής των δραστηριοτήτων στα φύλλα του διδακτικού σεναρίου είναι απλός και κατανοητός καθώς περιέχουν εύκολα σχήματα, τα οποία διευκολύνουν και οδηγούν τους μαθητές προς μια κατεύθυνση. Η εφικτότητα που παρέχει το σενάριο στους μαθητές είναι υψηλόβαθμη. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μην παρέχει περιθώρια παρέκκλισης στους μαθητές, Αλλά οι ίδιοι μαθητές να δημιουργούν προϋποθέσεις για την ομαλή ολοκλήρωση του διδακτικού σεναρίου. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να έχει φροντίσει εκ των προτέρων να παρέχει στην κάθε ομάδα των μαθητών ηλεκτρονικό υπολογιστή, στον οποίο θα έχει εγκατασταθεί το απαραίτητο εκπαιδευτικό λογισμικό και θα διαθέτει πρόσβαση στο διαδίκτυο, ώστε οι μαθητές να έχουν τη δυνατότητα πρόσβασης στα αρχεία εργασίας που θα χρησιμοποιηθούν κατά τις δραστηριότητες.

Το παιχνίδι και η μάθηση είναι δύο πράγματα τα οποία είναι άρρηκτα συνδεδεμένα. Το παιχνίδι προσφέρει προστασία στον εκπαιδευόμενο όπου στην πραγματική ζωή θα υπήρχαν διαφορετικές συνέπειες από τις πράξεις του. Μέσω του παιχνιδιού παρέχεται στους μαθητές η δυνατότητα να σκεφτούν τρόπους για ορισμένα προβλήματα τα οποία θα κληθεί να αντιμετωπίσει στο μέλλον. Υποστηρίζεται ότι, η σημασία του παιχνιδιού για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού είναι απόλυτα τεκμηριωμένη.

## **1.9. ΧΡΗΣΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΠΗΓΩΝ**

Για την διερεύνηση της γνώσης των μαθητών θα γίνει χρήση του παραμυθιού, των ψηφιακών εργαλείων και των προφορικών ερωτήσεων. Η βοήθεια του παζλ, όπου προκαλεί την φαντασία των μαθητών, βοηθά και στην εμπέδωση γνώσεων τους. Το βίντεο που παρουσιάζεται «Ο Ένας και ο Άλλος» έχει ως στόχο την διασκέδαση των

μαθητών αλλά και την σύνδεση του σκακιού με την τέχνη. Για την υλοποίηση των εργασιών των παιδιών θα αξιοποιηθεί η διδακτική αίθουσα ή το εργαστήριο υπολογιστών, εάν παρέχει το σχολείο. Επιπροσθέτως, μπορεί να αξιοποιηθεί και η αυλή του σχολείου.

### **1.10. ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ**

Το διδακτικό σενάριο βασίστηκε στην αρχή του Προσωπικού Εποικοδομισμού του Piaget. Σύμφωνα με τον Piaget, Η μάθηση είναι η τροποποίηση των προϋπαρχουσών γνώσεων. Ο στόχος της διδασκαλίας είναι να δημιουργηθεί ένα κατάλληλο και πλούσιο περιβάλλον με το οποίο αλληλοεπιδρά ο ίδιος ο μαθητής. Η βασική αρχή του εποικοδομισμού, αναφέρει ότι η μάθηση είναι ατομική διαδικασία οικοδόμησης γνώσεων και ότι το νόημα αποκτάται μέσω των εμπειριών. Ο Ελβετός ψυχολόγος Jean Piaget, υποστηρίζει σε μεγάλο βαθμό ότι ο εποικοδομισμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός στην εκπαίδευση καθώς και οι θέσεις του έχουν επηρεάσει σημαντικά το σχεδιασμό εκπαιδευτικών εφαρμογών των ΤΠΕ. Ταυτόχρονα, όμως ακολουθούνται και τεχνικές της θετικής ενίσχυσης, της απόσβεση, της ανάδρασης και της ανατροφοδότησης μέσω της Συμπεριφοριστικής θεωρίας, όπου μίλησαν ο Skinner, ο Thordike κ.τλ.

Ο Brunner υποστηρίζει ότι η γνώση ανακαλύπτεται από στάδιο σε στάδιο από τους ίδιους τους μαθητές και με τη βοήθεια της ενεργητικής διαστάσεις γίνεται κτήμα τους σύμφωνα με την Ενεργητική Μάθηση για την οποία έκανε αναφορά ο Vygotsky. Ωστόσο ο δάσκαλος ή η δασκάλα μπορεί να χρησιμοποιήσει τις θεωρίες ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών αλλά και με την προσωπική του θεωρία για την διδασκαλία και τη μάθηση. Επιπλέον, τα στοιχεία της κάθε θεωρίας έχει τη δυνατότητα να τα συνδυάσει αλλά και να τα μετασχηματίσει.

### **1.11. ΕΦΙΚΤΟΤΗΤΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ**

Για να ενισχυθούν τα κίνητρα των μαθητών για την εκμάθηση ενός πνευματικού παιχνιδιού όπως είναι το σκάκι, η μεθοδολογία εκμάθησης του παιχνιδιού θα πρέπει να προσαρμοστεί στην ηλικία των μαθητών. Γι' αυτό το λόγο εκμάθηση του σκακιού θα πρέπει να στηρίζεται σε κοινωνικό – δραματικές δράσεις όπως είναι για παράδειγμα η δραματοποίηση, η παντομίμα και γενικά θεατρικά δρώμενα τα οποία τονώνουν το ενδιαφέρον των παιδιών και τους παρέχουν παιδαγωγικά οφέλη.

Όπως προαναφέρθηκε το παρόν διδακτικό σενάριο είναι δυνατόν να επιτευχθεί τόσο στην σχολική αίθουσα διδασκαλίας όσο και σε ένα εργαστήριο υπολογιστών. Επιπλέον, υπάρχει και η δυνατότητα χρήσης της αυλής αφού έχει σχεδιαστεί μία επιδαπέδια σκακιέρα στο πάτωμα, είτε να δημιουργηθεί με σκακιστικά κομμάτια. Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με την σκακιέρα είτε με έναν βιωματικό τρόπο στην σχολική αυλή, είτε σε μικρές σκακιέρες εντός της σχολικής τάξης, είτε στον Υ/Η. Η σκακιέρα στον εξωτερικό χώρο πολύ πιθανό να βοηθήσει για την διαφοροποίηση της διδασκαλίας αλλά και να λειτουργήσει ομάδα συνεργατικά για τους μαθητές με

διάφορες δραστηριότητες προς την κατάκτηση της σκακιάρας. Δραστηριότητες που μπορούν να επιτευχθούν στην επιφάνεια της σκακιάρας στην σχολική αυλή είναι:

1. Να παίζουν τα παιδιά μία παρτίδα είτε με επίπεδα κομμάτια, είτε με αναπαράσταση των κομματιών από τα ίδια τα παιδιά,
2. Να σχεδιάσουν και να κατασκευάσουν 32 τετράγωνα με χαρτόνια όπου αποτελείται μία σκακιάρα και
3. Να καθοδηγούν σύμφωνα με τις εντολές τους κάποιον συμπαίκτη τους μέσα στα κουτάκια ο οποίος θα έχει τα μάτια του κλειστά.

## **1.12. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΦΥΛΛΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

### **ΑΝΑΛΥΣΗ ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1:**

Το επιτραπέζιο παιχνίδι του σκακιού είναι ευνόητο να παρουσιαστεί στα παιδιά με την αφήγηση ενός παραμυθιού που περιέχει το β' τεύχος του βιβλίου της γλώσσας της Ε' Δημοτικού (σελ. 82-83), το οποίο παρατίθενται και στο πρώτο φύλλο εργασίας.

### **ΑΝΑΛΥΣΗ ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2:**

Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να προχωρήσουν στο απεικονιστικό περιβάλλον του υπολογιστή. Υπάρχουν τρία ψηφιακά εργαλεία τα οποία είναι ο ήχος, η εικόνα, η δράση. Η εικόνα μπορεί να εμπλουτιστεί με ήχο, ο οποίος διακόπτεται από τον εκπαιδευτικό. Αφού προβληθούν οι ονομασίες των τετράγωνων (πίνακας 2 εισόδων) η παρουσίαση της σκακιάρας ολοκληρώνεται. Αφού παρουσιαστεί η σκακιάρα μπορεί να λειτουργήσει και συμπληρωματικά. Τα διαδραστικά εργαλεία δίνουν την δυνατότητα στους μαθητές να χρησιμοποιηθούν κυκλικά και οι ρολόι να εναλλάσσονται καθώς και στη συνέχεια να παρουσιάσουν την εμπειρία τους στην ολομέλεια της σχολικής τάξης. Στόχος των φύλλων εργασιών είναι να ενισχυθεί η δημιουργικότητα των μαθητών. Το πρώτο φύλλο εργασίας τους παροτρύνει να χρωματίσουν μία σκακιάρα, κάνοντας την αλλαγή των λευκών με τα μαύρα τετράγωνα, ενώ το δεύτερο φύλλο εργασίας κινητοποιεί την φαντασία τους.

## **1.13. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Η αξιολόγηση των μαθητών θα πραγματοποιηθεί στην τελευταία φάση του διδακτικού σεναρίου. Στην συγκεκριμένη φάση τα ψηφιακά εργαλεία χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες και ο βαθμός δυσκολίας διαβαθμίζεται. Αρχικά, στο περιβάλλον του υπολογιστή έχει επιλεγεί μία εργασία για κάθε ένα από τα σκακιστικά κομμάτια και εμπλουτίζεται με τα POKE και περιέχει το χρονολόγιο των παγκόσμιων πρωταθλητών στο άθλημα του σκακιού. Στην επόμενη κατηγορία παρουσιάζονται εικόνες MAT που περιέχονται τα βασικά φινάλε και δεν παρουσιάζεται η τεχνική τους, επίσης ακολουθεί το χρονολόγιο του παγκόσμιου πρωταθλητών στα άθλημα του σκακιού. Η τρίτη κατηγορία περιέχει ένα πρόβλημα που έχει δημιουργηθεί στα MAT και παρουσιάζονται τα μέρη της σκακιστικής παρτίδας. Τέλος, το διδακτικό σενάριο ολοκληρώνεται με παζλ, ένα βίντεο που θα προβληθεί στους μαθητές και ένα

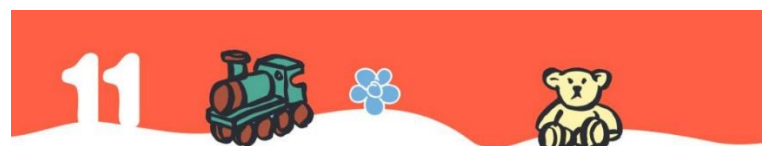
animation. Η συγκεκριμένη κατηγορία μπορεί να αποτελέσει και μία πιθανή επέκταση του διδακτικού σεναρίου από τον εκπαιδευτικό.

## 1.14. ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

### ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1:

Η πρώτη επαφή των μαθητών με το σκάκι θα γίνει μέσω της διήγησης ενός παραμυθιού. Το παραμύθι που θα παρουσιαστεί στους μαθητές είναι το εξής: «*μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι*». Το συγκεκριμένο παραμύθι περιλαμβάνεται στο δεύτερο τεύχος του βιβλίου της γλώσσας και συγκεκριμένα της Ε' Δημοτικού στην σελίδα 82-83.

### ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ:



### Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο —εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει— ζούσαν δύο ξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η Νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτσι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί ξύπνησε όλο νεύρα. Ξέχασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γείτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτσι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

— Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

— Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

— Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεκάστε τον πόλεμο!».

Έψαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπιά, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλη, πολλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Στην αρχή χάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο παι-





κνίδι, έτσι που να θυμίζουν τις πολιτείες τους. Μια πολιτεία λευκή και μια μαύρη, και η μια στεκόταν απέναντι από την άλλη. Οι πολιτείες είχαν πύργους. Σκέφτηκαν ότι πόλη δίχως άλογα είναι σαν άμαξα δίχως ρόδες, και τα έπλασαν κι αυτά. Δίπλα τους έβαλαν τους αξιωματικούς. Έντυσαν, ακόμα, έναν βασιλιά και μια βασίλισσα για κάθε πολιτεία και μπροστά απ' όλους έβαλαν να στέκονται μικρά στρατιώτκια. Με τη ζυγαριά θα υπολόγιζαν την αξία κάθε φιγούρας.

– **Ενδιαφέρον** είναι το παιχνίδι μας, κι όταν ορίσουμε και τους κανόνες...

– Τι εννοείς μ' αυτό; ρώτησαν τα παιδιά.

Άρχισαν να μιλάνε όλοι μαζί για τους κανόνες, κι ακόμα θα μιλούσαν, αν δεν έλεγε ο Φάνης την ιδέα του: Αφού όσα φτιάξανε υπήρχαν στην πραγματικότητα μέσα στις πολιτείες τους, ας πήγαιναν από κοντά να τα παρατηρήσουν. Έτσι κι έγινε. Κάθε παιδί θα παρατηρούσε πώς συμπεριφερόταν κάθε φιγούρα στην πραγματικότητα.

Την άλλη μέρα το απόγευμα συναντήθηκαν πάλι, και ο καθένας ανέφερε τις κινήσεις που παρατήρησε. Μετά από πολλή συζήτηση αποφάσισαν για τις κινήσεις που κάθε φιγούρα επιτρέπεται να κάνει στο παιχνίδι.

Σαφηνικά ακούστηκε η δυνατή φωνή του τελάλη, που τους ζητούσε, μόλις πέσει ο ήλιος, να συγκεντρωθούν όλοι στην Ειρηνική για να συζητήσουν για τον πόλεμο. Από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς. Ο Ένας και ο Άλλος ήταν σοβαροί και μωτρωμένοι. Στην πραγματικότητα δε θέλανε να γίνει πόλεμος, αλλά ποιος θα έκανε πίσω με τέτοιες ετοιμασίες; Τότε ο Στράτος, αφού κοίταξε καλά γύρω του, τους είπε:

– Εμείς τα παιδιά δε θέλουμε τον πόλεμο. Αποφασίσαμε να αναλάβουμε **ενεργό** δράση. Φτιάξουμε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να τον ξεχάσετε. Άρχισε να τους εξηγεί το παιχνίδι τους με καμάρι.

Όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν. Ο Ένας και ο Άλλος χαμογέλασαν επιτέλους και αγκαλιασμένοι πήγαν παράμερα να παίξουν μια παρτίδα. Μόνο μια στιγμή σήκωσαν το κεφάλι τους και ρώτησαν τον Στράτο:

– Δε μας είπες, μικρέ, το όνομα του παιχνιδιού.

Τα παιδιά κοιτάχτηκαν. Είχαν ξεχάσει να του βρουν όνομα. Εγώ όμως το γνωρίζω, κι αν ήμουνα εκεί, θα τους το ψιθύριζα:

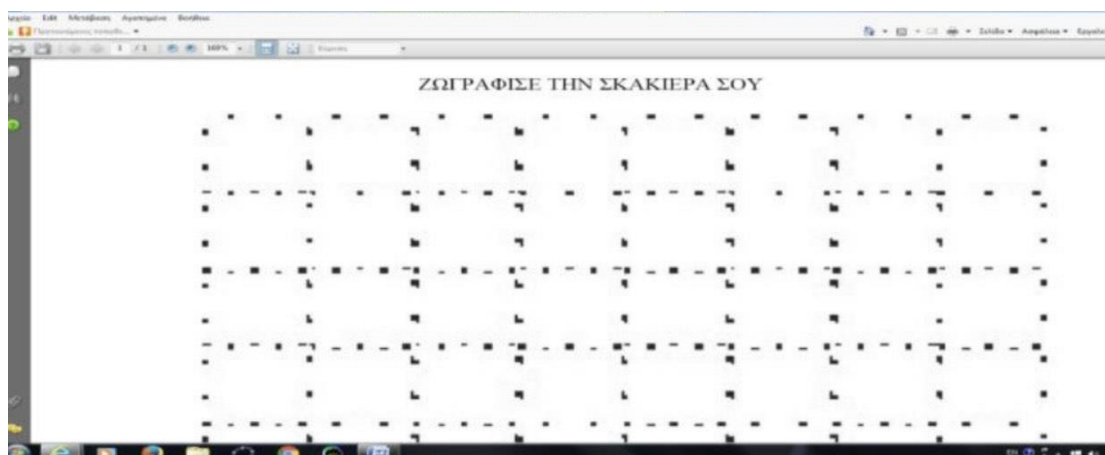
«Το όνομά του είναι ΣΚΑΚΙ».

Κώστας Γιουβαντσιούδης – Ειρήνη Μουσιάδου,  
Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι, εκδ. Γιουβαντσιούδη, Θεσ/νίκη, 2000 (διασκευή)



Αφού γίνει η ανάγνωση του παραμυθιού θα ρωτήσουμε τους μαθητές εάν κατάλαβαν τον τρόπο με τον οποίο, φτιάχτηκε σύμφωνα με τους πρωταγωνιστές το επιτραπέζιο παιχνίδι του σκακιού. Στη συνέχεια, θα ζητήσουμε από τους μαθητές αφού χωριστούν σε ομάδες στις οποίες η μια θα αντιπροσωπεύει τον Έναν και η άλλη ομάδα αντιπροσωπεύει τον Άλλον, να διαδραματίσουν τον διάλογο που παρουσιάζεται στο παραμύθι. Αφού πραγματοποιηθεί η δραματοποίηση και οι μαθητές κατανοήσουν τους κανόνες του παιχνιδιού θα ακολουθήσουν ερωτήσεις οι οποίες στοχεύουν στην εν συναίσθηση των μαθητών. Για παράδειγμα, πως θα ένιωθαν αν γινόταν πόλεμος στην Γη, αν σκεφτόντουσαν τον πόλεμο σύμφωνα με το παιχνίδι που «δημιούργησαν» οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού και αν οι ίδιοι θα ήθελαν να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο παιχνίδι.

## ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2:



Την συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα κληθούν να την απαντήσουν αφού μεταφερθούμε στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, ώστε να μας παρέχεται πρόσβαση στο διαδίκτυο. Αφού οι μαθητές χωριστούν σε δυνάδες, ο εκπαιδευτικός θα έχει ετοιμάσει σε κάθε ηλεκτρονικό υπολογιστή ένα word στο οποίο οι μαθητές μπορούν να επεξεργαστούν και θα προχωρήσουν προς την επίλυση της δραστηριότητας. Οι μαθητές θα πρέπει να ζωγραφίσουν την δικιά τους σκακιέρα. Τα εργαστήρια δεξιοτήτων πραγματοποιούνται στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση δύο διδακτικές ώρες την εβδομάδα. Η δραστηριότητα η οποία προαναφέρθηκε θα πραγματοποιηθεί μία διδακτική ώρα. Η δραστηριότητα η οποία προαναφέρθηκε θα πραγματοποιηθεί μία διδακτική ώρα.

Στην επόμενη διδακτική ώρα όπου οι μαθητές έχουν το μάθημα εργαστήρια δεξιοτήτων θα κληθούν να παίξουν στις σκακιέρες, τις οποίες οι ίδιοι δημιούργησαν.



## Επίλογος

Το παιχνίδι είναι μάθηση. Από τα αρχαιότερα χρόνια μέχρι την σημερινή εποχή, μελετητές θεωρούν ότι το παιχνίδι στη ζωή του ανθρώπου οποιασδήποτε ηλικίας διακατέχει σημαντικό ρόλο. Μέσω του παιχνιδιού, ο άνθρωπος κοινωνικοποιείται, ολοκληρώνει την προσωπικότητά του, καλλιεργεί την φαντασία του, λαμβάνει πληροφορίες για τον κόσμο και σε γενικότερο πλαίσιο ανακαλύπτει τον ίδιο τον κόσμο. Όπως ανέφερε και ο Vygotsky (1978) το παιχνίδι: *«Περιέχει όλες τις αναπτυξιακές στάσεις σε μία συμπυκνωμένη μορφή και αποτελεί σημαντική πηγή ανάπτυξης»*. Τα παιδιά μαθαίνουν γνωστικές δεξιότητες όπως η δημιουργικότητα, η επίλυση προβλημάτων, οι αποκλίνουσες σκέψεις, τα μαθηματικά και γλωσσικές ικανότητες. Μαθαίνουν να διαπραγματεύονται κοινωνικές σχέσεις, να ρυθμίζουν τα συναισθήματά τους και να ελέγχουν τις δικές του συμπεριφορές. Μέσω του παιχνιδιού ενθαρρύνεται η ανάπτυξη λεπτών και ανδρών κινητικών δεξιοτήτων. Όταν το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό και απευθύνεται σε παιδιά, τα παιδιά έχουν κίνητρο να συμμετέχουν σε ευκαιρίες για μάθηση. Εν κατακλείδι, όταν δίνονται επιλογές στο παιχνίδι τα παιδιά μπορούν να βρουν δραστηριότητες ταιριάζουν καλύτερα στις ατομικές τους ανάγκες.

Ότι χρειάζεται η ψυχή ενός παιδιού είναι το φως του ήλιου, τα παιχνίδια, το καλό παράδειγμα και αγάπη. –Φ. Ντοστογιέφσκι «Αδερφοί Καραμαζώφ»



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. <https://kepsy.gr/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1/%CE%B7-%CF%83%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%8D-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CF%80%CF%84%CF%85%CE%BE/>
2. <http://users.sch.gr/anamentesi/joomla2016/index.php/plantae/papaveraceae/8-anakoinoseis/1-paidagogikes-theories-gia-to-paignidi>
3. <https://www.maxmag.gr/psychologia/ta-psychokinonika-stadia-tou-erikson/>
4. <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkepsy.gr%2F%25CE%25AC%25CF%2581%25CE%25B8%25CF%2581%25CE%25B1%2F%25CE%25B7-%25CF%2583%25CE%25B7%25CE%25BC%25CE%25B1%25CF%2583%25CE%25AF%25CE%25B1-%25CF%2584%25CE%25BF%25CF%2585-%25CF%2580%25CE%25B1%25CE%25B9%25CF%2587%25CE%25BD%25CE%25B9%25CE%25B4%25CE%25B9%25CE%25BF%25CF%258D-%25CF%2583%25CF%2584%25CE%25B7%25CE%25BD-%25CE%25B1%25CE%25BD%25CE%25AC%25CF%2580%25CF%2584%25CF%2585%25CE%25BE%2F&psig=AOvVaw2Qnu87FiTtfKLlvKo9zcdx&ust=1674577445799000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCJC9q6WN3vwCFQAAAAAdAAAAABAR>
5. <https://boro.gr/225164/giati-ta-paidia-den-koyrazontai-pote/>
6. [https://docs.google.com/forms/d/1Glj39LArpdMsb0bL3aP3S4uRo\\_HuqSPGHu3uHqZvRww/edit#responses](https://docs.google.com/forms/d/1Glj39LArpdMsb0bL3aP3S4uRo_HuqSPGHu3uHqZvRww/edit#responses)
7. [https://eclass.upatras.gr/modules/document/file.php/PN1441/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82%20%CE%9C%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%AC%CF%84%CF%89%CE%BD/10\\_Learning\\_Theories\\_Constructivism.pdf](https://eclass.upatras.gr/modules/document/file.php/PN1441/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82%20%CE%9C%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%AC%CF%84%CF%89%CE%BD/10_Learning_Theories_Constructivism.pdf)
8. <https://www.taexeiola.gr/%CE%B3%CE%BB%CF%89%CF%83%CF%83%CE%B1-%CE%B5-%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE>

[%BF%CF%85-%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%B9%CE%BF-%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CF%84%CE%B7-%CE%B2/](#)

9. Βιβλίο «Ο άνθρωπος και το παιχνίδι», Γιόχαν Χουιτζίγκα, εκδόσεις «Γνώση».