



Τα Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα



Greektoys 2015

Άδεια

“Τα Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα” κυκλοφορεί με την άδεια:

[Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 Διεθνές](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



© Greektoys 2015

Περιεχόμενα

Άδεια.....	2
Πώς ήταν τα παιχνίδια στην αρχαιότητα;.....	4
Υλικά και τρόποι κατασκευής.....	4
Τα πρώτα παιχνίδια.....	5
Κατηγορίες παιχνιδιών.....	6
Παιχνίδια νηπιακής ηλικίας.....	6
Παιχνίδια μίμησης.....	6
Παιχνίδια επιδεξιότητας.....	6
Αστράγαλοι.....	7
Ζάρια.....	7
Από τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια στο Greektoys!.....	10
Βιβλιογραφία.....	12

Πώς ήταν τα παιχνίδια στην αρχαιότητα;



Από την αρχαιότητα έχει διαπιστωθεί η παιδαγωγική αξία και η σημαντικότητα του παιχνιδιού για τη σωστή σωματική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Με το παιχνίδι το παιδί δημιουργεί ένα φανταστικό κόσμο μέσα στον οποίο διασκεδάζει, αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά, εξερευνά το περιβάλλον του, μαθαίνει τον εαυτό του, καλλιεργεί τη δημιουργικότητά του. Έτσι, σύμφωνα με τον Πλάτωνα, το παιδί έπρεπε να ασχολείται με παιδαγωγικά ομαδικά παιχνίδια για να προετοιμαστεί καλύτερα στη μελλοντική ιδιότητα του πολίτη (Νόμοι 1, 643c).

“Με την άσκηση του παιχνιδιού είναι δυνατόν οι προτιμήσεις και οι επιθυμίες του παιδιού να στραφούν προς το σκοπό όπου θα καταλήξουν, όταν θα φτάσει στην ώριμη ηλικία”.

Στην Αρχαία Ελλάδα υπήρχε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών, ομαδικών ή ατομικών, με ή χωρίς τη χρήση αντικειμένων. Κάποια από αυτά παραμένουν γνωστά ως τις μέρες μας, όπως η αμπάριζα, η τυφλόμυγα (χαλκή μυία), τα αγαλματάκια (ακινήτιδα), τα πεντόβολα (πεντάλιθα), το κρυφτό (αποδιδρασκίνδρα), οι κούκλες (πλαγγόνες), η κουδουνίστρα (πλαταγή) και το αλογάκι. Αυτά τα παιχνίδια μάς είναι γνωστά από γραπτές πηγές, αναπαραστάσεις σε αγγεία και επιτύμβιες στήλες που απεικονίζουν παιδιά που παίζουν, αλλά κυρίως από τα ίδια τα αντικείμενα που έχουν φτάσει μέχρι τις μέρες μας. Τα περισσότερα από τα παιχνίδια που έχουν διασωθεί προέρχονται από ταφικό υλικό. Επικρατούσε πράγματι η συνήθεια να θάβουν ένα παιδί που πέθανε μικρό μαζί με τα παιχνίδια του.

Υλικά και τρόποι κατασκευής

Άθυρμα είναι η αρχαία λέξη για το παιχνίδι, συγκεκριμένα για το αντικείμενο που χρησιμοποιείται για να παίξουμε, προέρχεται από το αρχαίο ρήμα *ἀθύρω* (παίζω, διασκεδάζω). Το κύριο υλικό ήταν ο πηλός όπως αποδειχνεται από τα πήλινα ειδώλια που έχουν διασωθεί. Εκτός από τα πήλινα παιχνίδια υπήρχαν τα οστέινα ή αυτά που ήταν κατασκευασμένα από φθαρτό υλικό (ξύλο, ύφασμα, κερί) τα οποία όμως έχουν χαθεί για πάντα. Η κατασκευή τους γινόταν στα εργαστήρια κοροπλαστικής. Τα περισσότερα παιχνίδια πλάθονταν με το χέρι, άλλες φορές ο κοροπλάστης δημιουργούσε μια βασική μορφή στον τροχό και μετά πρόσθετε τις λεπτομέρειες. Στο 500 π.Χ. γενικεύεται η χρήση καλουπιού. Σε αυτή την τεχνική, ο κοροπλάστης έφτιαχνε πρώτα μια μήτρα, μετά τη γέμιζε με υγρό πηλό και, όταν στέγνωνε, απομάκρυνε τον πηλό που είχε πάρει τη μορφή της μήτρας. Έπειτα κάλυπτε το παιχνίδι με λευκό επίχρισμα και το έψηνε στο φούρνο. Στο τέλος το παιχνίδι χρωματιζόταν.

Τα πρώτα παιχνίδια

Τη μέρα της γέννησής του, το παιδί έπαιρνε τα πρώτα του δώρα, που ήταν, φυσικά, παιχνίδια! Κυρίως ήταν αντικείμενα που έκαναν θόρυβο, όπως οι κουδουνίστρες (σειίστρα). Ήταν φτιαγμένα από πηλό και πιο σπάνια από μέταλλο, περιείχαν χαλίκια ή πηλίνες μπαλίτσες που έκαναν θόρυβο και είχαν διάφορα σχήματα, αρχίζοντας από τον απλό δίσκο έως αυτά που είχαν τη μορφή ανθρώπου ή ζώου.



Θήλαστρο, 450 π.Χ.

Από τα πρώτα παιχνίδια ήταν επίσης τα αγγεία που χρησίμευαν ως μπιμπερό. Το θήλαστρο είχε σχήμα μικρού ζώου για να βοηθάει το παιδί στη διακοπή του θηλασμού με ομαλό τρόπο.

Την πέμπτη ή την έβδομη ημέρα μετά τη γέννηση του παιδιού εόρταζαν τις Αμφιδρομίες, όπου έκαναν στο παιδί το γύρω της εστίας, του οικογενειακού βωμού, και του πρόσφεραν δώρα. Την ένατη ή τη δέκατη μέρα ακολουθούσε η μέρα που έδιναν το όνομα στο παιδί, τότε του έδιναν επίσης και το φυλαχτό του (τη bulla των Ρωμαίων), που φορούσε συνήθως το νήπιο γύρω στο λαιμό ή μπροστά στο στήθος για να προστατεύεται από τα κακά πνεύματα.

Άλλες ευκαιρίες για να προσφέρουν δώρα στα παιδιά ήταν τα γενέθλια, η αρχή του χρόνου καθώς και θρησκευτικές εορτές όπως [τα Ανθεστήρια](#), προς τιμή του Διονύσου.

Στο τέλος, όταν το παιδί έφτανε στην εφηβεία, αφιέρωνε τα παιχνίδια του σε μια θεότητα. Έτσι, την παραμονή του γάμου τους οι νεαρές Ελληνίδες πρόσφεραν τα οικεία αντικείμενα της παιδικής τους ηλικίας, κυρίως τις κούκλες τους, στην Άρτεμη, τη θεά παρθένο. Στην εφηβεία τα παιχνίδια σταματούσαν να έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα και γινόντουσαν τρόποι κοινωνικής διασκέδασης.



Κουδουνίστρα, 700 π.Χ.

Κατηγορίες παιχνιδιών

Παιχνίδια νηπιακής ηλικίας

Ένα παιδί στη νηπιακή του ηλικία λάμβανε συνήθως παιχνίδια που μπορούσαν να δημιουργήσουν θόρυβο, φτιαγμένα από μέταλλο ή πηλό, σε διάφορα σχήματα κυρίως με μορφή ανθρώπου, ζώου ή απλά με τη μορφή δίσκου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σείστρα, δηλαδή η κουδουνίστρα.

Παιχνίδια μίμησης

Σκοπός των παιχνιδιών αυτών ήταν τα παιδιά να επαναλαμβάνουν τις δραστηριότητες των μεγάλων και να κατανοούν με αυτόν τον τρόπο το περιβάλλον τους. Παιχνίδια μίμησης θεωρούνται οι κούκλες, τα μικροσκοπικά οικιακά σκεύη, τα μέσα μεταφοράς, όπως ένα δίτροχο ή τετράτροχο καρότσι. Στα παιχνίδια με μορφή ζώου πρόσθεταν ροδίτσες για να μπορούν να τα «οδηγούν» οι μικροί ιδιοκτήτες.



Αλογάκι με ρόδες, 950-900 π.Χ.

Παιχνίδια επιδεξιότητας

Το γιογιό, όπως το γνωρίζουμε μέχρι τις μέρες μας, ήταν ένα δημοφιλές παιχνίδι και το παιδί έπρεπε να εξασκηθεί στην ικανότητα να ανεβάζει και να κατεβάζει το ξύλινο αντικείμενο που ήταν δεμένο στην άκρη της κλωστής. Η αρχαία ονομασία του γιογιό δεν μας είναι γνωστή.

Άλλο παιχνίδι επιτηδειότητας ήταν οι σβούρες. Υπήρχαν διαφορετικά είδη σβούρας, με διαφορετικά σχήματα και χρώματα και το παιχνίδι διέφερε ανάλογα. Σε ένα παιχνίδι με σβούρα το παιδί έριχνε τη σβούρα μια φορά μέχρι αυτή να σταματήσει να γυρίζει, σε άλλο παιχνίδι το παιδί έδινε ώθηση στη σβούρα με ένα μικρό ραβδί για να συνεχιστεί η περιστροφή της.

Η ίυγξ ήταν ένας τροχίσκος με δυο τρύπες, από τις οποίες περνούσε μια διπλή κλωστή. Η περιστροφή της κλωστής παρήγαγε έναν ήχο που θυμίζει ένα πουλί, την ίυγγα, από το οποίο πήρε το όνομά της.

Ένα παιχνίδι το οποίο έπαιζαν ακόμη και ενήλικες άντρες ήταν το στεφάνι ή αλλιώς, ο τροχός. Το παιδί έριχνε το στεφάνι και έπρεπε, χρησιμοποιώντας επιδέξια ένα ραβδί, να το κρατήσει σε κίνηση. Οι ενήλικες έπαιζαν το στεφάνι στις παλαιότερες, ήταν φτιαγμένο από χαλκό, είχε μεγάλο μέγεθος και ήταν βαρύτερο σε σχέση με το αντίστοιχο παιδικό παιχνίδι.

Παιχνίδια με μπάλα

Τα παιχνίδια με την μπάλα ήταν είτε ατομικά είτε ομαδικά. Η μπάλα ήταν μια σφαίρα φτιαγμένη από ραμμένες λωρίδες, δερμάτινες ή πάνινες.

Ένας τρόπος που έπαιζαν με την μπάλα ήταν ως εξής: το ένα παιδί πετούσε την μπάλα στο έδαφος με δύναμη και το άλλο παιδί την έπιανε. Αυτό γινόταν συνεχώς και το παιχνίδι συνεχιζόταν.

Αστράγαλοι

Οι αστράγαλοι, φτιαγμένοι από κότσια ζώων, ήταν παιχνίδι για μικρούς και μεγάλους. Άλλοτε τους χρησιμοποιούσαν αντί για ζάρια και άλλοτε τους χρησιμοποιούσαν για παιχνίδι επιδεξιότητας. Όπως και τα σημερινά πεντόβολα, στο αντίστοιχο παιχνίδι χρησιμοποιούσαν 5 αστραγάλους. Ο κάθε παίχτης πετούσε ψηλά έναν αστράγαλο και έπειτα προσπαθούσε να τον ξαναπιάσει αφού πρώτα είχε πάρει από κάτω ένα ακόμα έναν αστράγαλο. Εναλλακτικά χρησιμοποιούσαν και βοτσαλάκια.

Τα παιδιά έπαιζαν επίσης και τους «αρτιάζειν αστραγάλους». Έκρυβε ο ένας στο χέρι του τους αστραγάλους κι ο άλλος προσπαθούσε να μαντέψει αν ο αριθμός των αστραγάλων ήταν περιττός ή άρτιος.

Ζάρια

Οι αρχαίοι πεσσοί, τα ζάρια δηλαδή, όπως και στις μέρες μας είχαν σχήμα κύβου και σε κάθε πλευρά υπήρχαν κουκκίδες που αντιστοιχούσαν σε αριθμούς, από το 1 μέχρι το 6. Συνήθως ήταν οστέινοι, αλλά μπορούσαν να είναι και από κάποιο πολύτιμο υλικό. Τα χρησιμοποιούσαν σε τυχερά παιχνίδια ή ακόμη και σε θρησκευτικές δραστηριότητες με σκοπό να προβλέψουν το μέλλον.



Σβούρα



Θήλαστρο, 600-480 π.Χ.



Κορινθιακή αρθρωτή κούκλα, περ. 490 π.Χ.



Κουδουνίστρα, 600-480 π.Χ.



Μικροαγγεία. Παιχνίδια μίμησης



Ζώο με ρόδες, 700-650 π.Χ.



Σβούρα, ελληνοιστική περίοδος



Βόδι με ρόδες, αρχαϊκή εποχή (:)



Γογιό, ελληνοιστική περίοδος



Αστράγαλοι, 500-475 π.Χ.

Από τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια στο Greektoys!

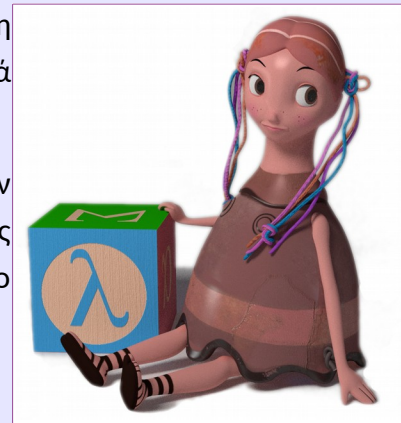
Η διαχρονικότητα και η μαγεία αυτών των παιχνιδιών αποτέλεσαν την πηγή έμπνευσης για την παιδική σειρά animation Greektoys. Οι τρεις αρχικοί χαρακτήρες της σειράς είναι αρχαία ελληνικά παιχνιδάκια. Ο Βαλός είναι ένα πήλινο αλογάκι, η Λίλυ είναι μια παιδική κουδουνίστρα και ο Φίλων είναι ένα γουρουνάκι-μπιμπερό.

Σκοπός του Greektoys είναι να μαθαίνουν τα παιδιά με διασκεδαστικό τρόπο την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας.

Λίλυ η κουδουνίστρα

Το όνομά της είναι Ελένη παραπέμποντας στην Ωραία Ελένη της αρχαιότητας, αλλά οι φίλοι της την αποκαλούν χαϊδευτικά Λίλυ.

Είναι μια πήλινη πλαταγή, μια κουδουνίστρα. Κρατώντας την από το κεφάλι και κουνώντας την, τα κινητά μέλη του σώματός της, δηλαδή τα πόδια της, έκαναν ήχους για να ξεχνιέται το μωρό και να σταματά το κλάμα.



Βαλός το αλογάκι



Είναι ένα πήλινο αλογάκι με ροδίτσες το οποίο το παιδί μπορούσε να το σέρνει τραβώντας το από το χαλινάρι του και αυτό να κυλά πάνω στις ρόδες του.

Το όνομα του είναι αναφορά στο Βαλίο, στο ένα από τα δυο αθάνατα άλογα του Αχιλλέα (το άλλο ήταν ο Ξανθός). Ο Ποσειδώνας χάρισε το Βαλίο στον Πηλέα, πατέρα του Αχιλλέα, ως γαμήλιο δώρο. Σύμφωνα με την παράδοση, και τα δύο άλογα ήταν αρχικά Τιτάνες, σύμμαχοι του Δία και του Ποσειδώνα, που μεταμορφώθηκαν σε άλογα.

Φίλων το φλυτζανάκι

Είναι ένα αρχαίο αγγείο σε σχήμα μικρού γουρουνιού και χρησίμευε ως μπιμπερό, αλλά και ως παιχνίδι. Το μπιμπερό είχε σχήμα μικρού ζώου για να βοηθάει το παιδί στη διακοπή του θηλασμού με ομαλό τρόπο.

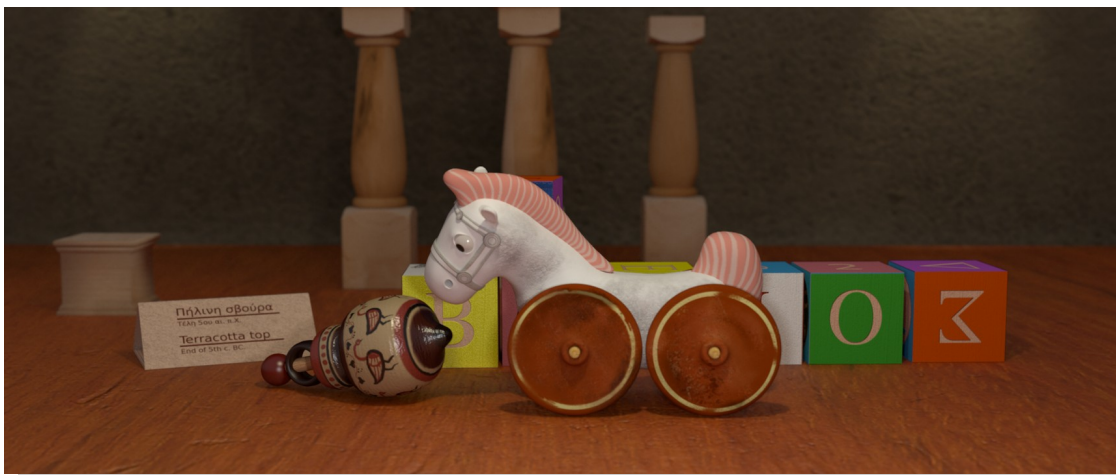
Το όνομα Φίλων θα το συναντήσουμε σε φιλοσόφους, όπως τον



Φίλωνα τον Λαρισαίο, τον Φίλωνα της Αλεξάνδρειας, και το μαθηματικό τον Φίλωνα τον Βυζάντιο. Η επιλογή του ονόματος όμως έγινε γιατί ο Φίλων παραπέμπει στη λέξη φίλος, καθώς ως μπιμπερό είναι ο πρώτος “φίλος”, το πρώτο παιχνιδάκι στη ζωή του μωρού.

Επισκεφτείτε τη σελίδα του Greektoys για να παρακολουθήσετε τα επεισόδια της σειράς, να διαβάσετε άρθρα σχετικά με τα παιχνίδια στην αρχαιότητα και να ενημερωθείτε για την εξέλιξη του έργου “Greektoys: Μικροί Αρχαιολόγοι”.

<http://greektoys.org>



Στιγμιότυπο από το πρώτο επεισόδιο του Greektoys

Βιβλιογραφία

HASSELIN ROUS, I. (2006): Τα παιχνίδια στην αρχαιότητα. Τμήμα ελληνικών, ετρουσκικών και ρωμαϊκών αρχαιοτήτων, Μουσείο του Λούβρου, Γαλλία.

Διεθνές συνέδριο στη μνήμη της Ηούς Ζερβουδάκη (2009): Κοροπλαστική και μικροτεχνία στον αιγαιακό χώρο από τους γεωμετρικούς χρόνους έως και τη ρωμαϊκή περίοδο. Ρόδος, Ελλάδα.

ΚΕΝΙΓΚ, Β. (2010): Η ζωή των παιδιών στην αρχαία Ελλάδα. Αθήνα, Ελλάδα.

ΠΛΑΤΗ, Μ. (2009): Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λούσιν και την Τιμαρέτην. Αθήνα, Ελλάδα.

ΠΛΑΤΗ, Μ - ΜΑΡΚΟΥ, Ε. (2008): Λέων και Μελίτη: η καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα. Αθήνα, Ελλάδα.

ΠΛΑΤΗ, Μ - ΜΑΡΚΟΥ, Ε. (2009): Πηλός, τροχός, καμίνι. Αθήνα, Ελλάδα.

Βικιπαίδεια, [σύνδεσμος](#)

