

Παίζουμε παραδοσιακά παιχνίδια

Τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι τα παιχνίδια των γιαγιάδων και των παππούδων μας που έπαιζαν και οι δικοί τους παππούδες και γιαγιάδες σε αυλές και σε αλάνες.

Μερικά από αυτά αξίζει να προσπαθήσουμε να τα παίξουμε τώρα που μένουμε σπίτι διαμορφώνοντας ένα χώρο του σπιτιού και με διαρκή επίβλεψη των παιδιών.

Συχνά ο παίκτης – πρωταγωνιστής (όπως, Μανώλης, μικρή Ελένη, κ.λπ.) επιλεγόταν με λάχνισμα.

Λαχνίσματα

Α μπε μπα μπλομ του κίθε μπλομ α μπε μπα μπλομ του κίθε μπλομ μπλιμ μπλομ. Πού θα πας εκεί; Στη Βόρεια Αμερική να βρεις και τον ελέφαντα που παίζει μουσική μ' ένα κόκκινο βρακί.

Άκατα μάκατα σούκουτου μπε άμπε φάμπε ντομινέ άκατα μάκατα σούκουτου μπε άμπε φάμπε βγε.

Σι μαριάμ μαριάμ μαριάμ σι ντορεμί μακαρό μακαρό λέο λέο τιπ τιπ τιτσι μαριάμ ουάν του θρι.

Ο καρακατσάνης μπήκε στο τηγάνι κι έσπασε τ' αυγά! Γιατί καρακατσάνη μπήκες στο τηγάνικι έσπασες τ' αυγά; Φάε τώρα κι από μένα μία καρπαζιά.

Ένα δύο τρία πήγα στην Κυρία μου 'δωσε ένα μήλο μήλο δαγκωμένο το 'δωσα στην κόρη έκανε αγόρι το 'βγαλε Θανάση σκούπα και φαράσι.

Μουσικές καρέκλες ή μαξιλάρες

Ξεκινά η μουσική!

Οι παίκτες χορεύουν γύρω από τις καρέκλες (μία λιγότερη από όσοι είναι οι παίκτες).

Μόλις σταματήσει η μουσική (απροειδοποίητα) πρέπει να καθίσουν όλοι οι παίκτες.

Ένας, όμως δεν θα προλάβει να βρει ελεύθερη καρέκλα και βγαίνει από το παιχνίδι.

Επαναλαμβάνεται έως ότου παραμείνει μόνο μια καρέκλα με το νικητή να κάθεται επάνω σε αυτήν.

Λύκε, λύκε, είσαι δω;



Με λάχνισμα επιλέγεται ο παίκτης που θα είναι ο πρώτος ο λύκος.

Οι παίκτες σε κύκλο γύρω από το λύκο, περπατούν και φωνάζουν: **"Περπατώ, περπατώ μες στο δάσος, όταν ο λύκος δεν είναι εδώ. Λύκε, λύκε είσαι δω;"**

Ο λύκος απαντά **" Βάζω το φανελάκι μου"**. Επαναλαμβάνουν οι υπόλοιποι παίκτες: **"Περπατώ, περπατώ μες στο δάσος, όταν ο λύκος δεν είναι εδώ. Λύκε, λύκε είσαι δω;"** & απαντά ο λύκος: **"Βάζω το πουκάμισό μου, (παντελόνι μου τις κάλτσες, τα παπούτσια, το καπέλο... κλπ)."**

Και τέλος, όταν ο λύκος πει **"Παίρνω τη μαγκούρα μου και σας κυνηγώ"**, τρέχει και κυνηγά τα παιδιά. Όποιο παιδί πιάσει, γίνεται αυτό λύκος και το παιχνίδι επαναλαμβάνεται.

Η μικρή Ελένη

Στο κέντρο κάθεται ένα παιδί με κλειστά τα μάτια του, που παίρνει εκείνη τη στιγμή το όνομα της μικρής Ελένης. Τα υπόλοιπα παιδιά πιάνονται χέρι - χέρι, κάνουν ένα κύκλο και γυρνούν γύρω-γύρω τραγουδώντας:

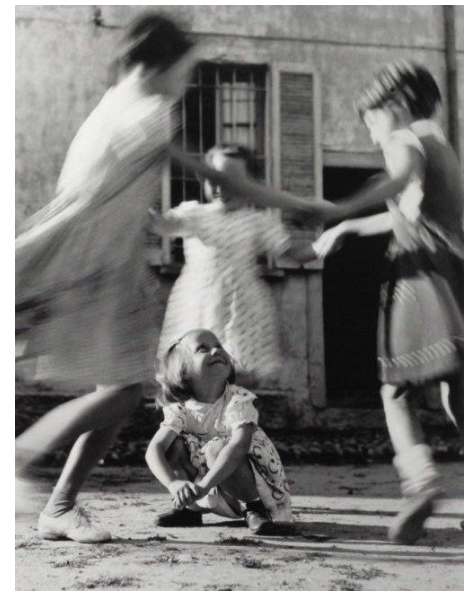
“Η μικρή Ελένη κάθεται και κλαίει γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της.

Σήκω επάνω, κλείσε τα μάτια σου και πιάσε όποιον θες!”

Μόλις τελειώνει το τραγούδι η μικρή Ελένη σηκώνεται, πιάνει ένα παιδί και πρέπει με κλειστά μάτια να βρει ποιο είναι. Αν το αναγνωρίσει η μικρή Ελένη κερδίζει και τη θέση της παίρνει το παιδί που αναγνώρισε. Διαφορετικά στον κύκλο παραμένει το ίδιο παιδί.

Γύρω - γύρω όλοι

Οι παίκτες ορίζουν τον **Μανώλη** με λάχτισμα και φυσικά αποφασίζουν ποιος θα τραβήξει το σκαμνί.



Οι παίκτες σχηματίζει κύκλο χέρι-χέρι γύρω τον **Μανώλη** ο οποίος στέκεται όρθιος και στο πλάι του είναι το σκαμνί. Αρχίζει ο χορός και το τραγούδι: **Γύρω-γύρω όλοι, στη μέση ο Μανώλης, χέρια πόδια στη γραμμή κι όλοι κάθονται στη γη κι ο Μανώλης στο σκαμνί.**

Με το που τελειώνει το τραγούδι όλοι κάθονται στις φτέρνες τους, σε βαθύ κάθισμα. Ο **Μανώλης** πρέπει να κάτσει στο σκαμνί του. Αν τα καταφέρει νικά και γίνεται **Μανώλης** ο παίκτης που έπρεπε να τραβήξει το σκαμνί. Αλλά αν δεν προλάβει να καθίσει χάνει και ξαναγίνεται **Μανώλης**.

Ένα λεπτό κρεμμύδι

Οι παίκτες ωρίζονται σε 2περίπου ισάριθμες ομάδες και πιάνονται απ' τα χέρια. Η μια ομάδα αντικριστά απ' την άλλη, σε μια απόσταση ως 10 βήματα.

Η πρώτη ομάδα (Α) αρχίζει να προχωρεί προς τη δεύτερη (Β), τραγουδώντας και το ίδιο κάνει η ομάδα (Β). Στο διάστημα και του πρώτου και του δεύτερου διαλόγου, οι 2 ομάδες προχωρούν η μια προς την άλλη, τραγουδώντας, περί τα 3 βήματα κι ύστερα στο δεύτερο στίχο κάνουν 3 βήματα πίσω, κάθε μια με τη σειρά της.

*A- Ένα λεπτό κρεμμύδι γκέο βαγκέο,
Ένα λεπτό κρεμμύδι φράνσε βαγκέο!*

(Τώρα η Α ομάδα γυρίζει πίσω)

*B- Τι να το κάνω το λεπτό γκέο βαγκέο
Τι να το κάνω το λεπτό, φράνσε βαγκέο*

(Προχωρεί η Β ομάδα και γυρίζει πίσω)

*A- Μ' αυτό το ένα το λεπτό παντρεύουμε τη _____
(ένα όνομα από τα κορίτσια της Β ομάδας)*

*B- Και ποιόν θα της edώσετε γκέο βαγκέο
Και ποιόν θα της edώσετε φράνσε βαγκέο*

*A- Της δίνουμε έναν κυνηγό γκέο βαγκέο
Της δίνουμε έναν κυνηγό φράνσε βαγκέο*

Ένα λεπτό κρεμμύδι (συνέχεια)

B- Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

A- Της δίνουμε έναν... (προτείνουν διάφορους γαμπρούς)

B- Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

A- Της δίνουμε το βασιλιά γκέο βαγκέο Της δίνουμε το βασιλιά φράνσε βαγκέο

B- Αυτόνε τον εθέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε τον εθέλουμε φράνσε βαγκέο.

Τοιμάστε τα προικιά της και τα χαλκώματά της

Και τα μαχαιροπήρουνα, τ' ασημοκούταλά της.

Με τον τελευταίο στίχο το κοριτσάκι, που ονομάζεται ____, πηγαίνει αντίκρυ, οπότε η σειρά A πηγαίνει προς τη B τραγουδώντας:

A- Σας πήραμε, σας πήραμε μια όμορφη κοπέλα

B- Μας πήρατε, μας πήρατε μια παλιοκατσιβέλα

A- Σας πήραμε, σας πήραμε φλουρί κωσταντινάτο

B- Μας πήρατε, μας πήρατε βαρέλι δίχως πάτο!

Το παιγνίδι τελειώνει είτε με το να πάνε τόσα παιδιά της A στη B, ώστε σχεδόν να διαλυθεί η σειρά είτε μετά το πρώτο ή το δεύτερο παιδί, ν' αλλάξουν σειρά η A με τη B.

Ένα λεπτό κρεμμύδι (συνέχεια)

B- Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

A- Της δίνουμε έναν... (προτείνουν διάφορους γαμπρούς)

B- Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

A- Της δίνουμε το βασιλιά γκέο βαγκέο Της δίνουμε το βασιλιά φράνσε βαγκέο

B- Αυτόνε τον εθέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε τον εθέλουμε φράνσε βαγκέο.

Τοιμάστε τα προικιά της και τα χαλκώματά της

Και τα μαχαιροπήρουνα, τ' ασημοκούταλά της.

Με τον τελευταίο στίχο το κοριτσάκι, που ονομάζεται ____, πηγαίνει αντίκρυ, οπότε η σειρά A πηγαίνει προς τη B τραγουδώντας:

A- Σας πήραμε, σας πήραμε μια όμορφη κοπέλα

B- Μας πήρατε, μας πήρατε μια παλιοκατσιβέλα

A- Σας πήραμε, σας πήραμε φλουρί κωσταντινάτο

B- Μας πήρατε, μας πήρατε βαρέλι δίχως πάτο!

Το παιγνίδι τελειώνει είτε με το να πάνε τόσα παιδιά της A στη B, ώστε σχεδόν να διαλυθεί η σειρά είτε μετά το πρώτο ή το δεύτερο παιδί, ν' αλλάξουν σειρά η A με τη B.

Πετάει - πετάει

Οι παίκτες κάθονται οκλαδόν, σε κύκλο, με προτεταμένα τα χέρια τους και τεντωμένο το δείκτη τους επάνω στα γόνατά τους. Ο

αρχηγός της ομάδας σηκώνει το χέρι του (με τεντωμένο το δείκτη) και φωνάζει στα άλλα παιδιά ανεβοκατεβάζοντας το χέρι του: "Πετάει, πετάει το...".

Οι παίκτες, αν συμφωνούν, σηκώνουν.

Οι παίκτες κατεβάζουν τα χέρια και ο αρχηγός ξαναφωνάζει γρήγορα με την ίδια κίνηση: "Πετάει, πετάει ... το κλουβί", προσπαθώντας να παρασύρει τους παίκτες.

Όποιος παίκτης σηκώσει το χέρι του χάνει και βγαίνει έξω από τον κύκλο, αφού το κλουβί δεν πετάει.

Το παιχνίδι συνεχίζεται: "Πετάει, πετάει ... το σπουργίτι, το σκουλήκι, η πεταλούδα, η καλιακούδα, ο γάιδαρος" κ.α. Ο

παίκτης που μένει τελευταίος είναι ο νικητής!

Σαραρίμ

Είναι ένα ομαδικό παιχνίδι, αποτελούμενο από δύο ομάδες με ίσο αριθμό μελών.

Η κάθε ομάδα έχει έναν αρχηγό, ο οποίος σε συνεργασία με τους συμπαίκτες του βρίσκει ένα ψευδώνυμο για τον καθένα, το οποίο συνήθως είναι κωμικό και αρκετές φορές σχετίζεται με νεράιδες, ξωτικά ή ζώα(π.χ. η ξυπόλητη νεράιδα, το ποντικοφαγωμένο παντελόνι κ.ά.). Οι παίκτες της κάθε ομάδας στέκονται στη γραμμή, αντικριστά, με απόσταση μεταξύ τους.

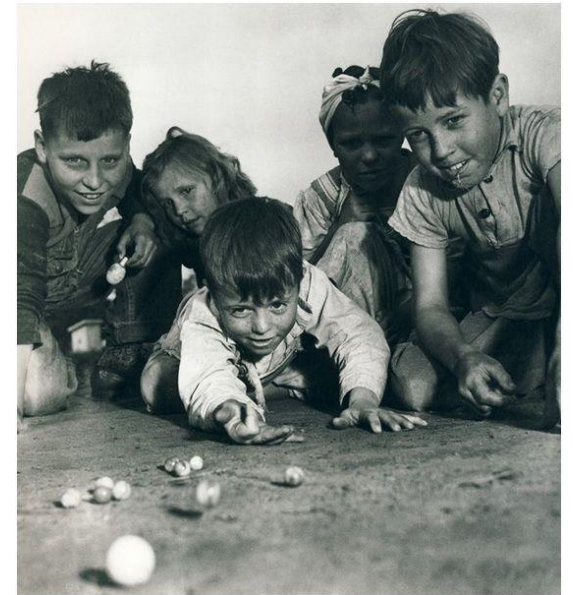
Ορίζουν ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη και ο αρχηγός της περπατά ανάμεσα από τους αντιπάλους τραγουδώντας **σαραρίμ, σαραρίμ, βούτου βούτου, σαραρίμ**. Κλείνει τα μάτια κάποιου από αυτούς και φωνάζει το ψευδώνυμο ενός από τους συμπαίκτες του. Αυτός πλησιάζει και με διάφορες κινήσεις πειράζει το πρόσωπο του παίκτη με τα κλεισμένα μάτια. Αυτός με τη σειρά του, πρέπει να μαντέψει ποιος από τους αντιπάλους του τον πείραξε. Αν η απάντηση του είναι σωστή η ομάδα του κερδίζει έναν πόντο.

Μπιζζζ

Πρώτα τα παίκτες βάζουν κλήρο για να δουν ποιος θα τα φυλάει. Ο παίκτης που θα του πέσει ο κλήρος στέκει σκυφτό και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα πάνω, ενώ με το αριστερό χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του.

Οι άλλοι παίκτες στέκονται πίσω του. Ένας από αυτούς χτυπάει την ανοιχτή παλάμη και ύστερα όλοι μαζί χοροπηδούν και στριφογυρίζουν το δάκτυλο τους φωνάζοντας “μπιζζζ”, όπως κάνει η μέλισσα.

Ο παίκτης που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε στην παλάμη. Αν δεν το βρει, τα ξαναφυλάει, αν όμως το ανακαλύψει, τότε το παιδί που το χτύπησε, παίρνει τη θέση του και το παιχνίδι συνεχίζεται.



Τυφλόμυγα

Η τυφλόμυγα παίζεται από δύο άτομα και πάνω.

α) Στην αρχή όλοι τραβάνε έναν κλήρο για να δούνε ποιος παίκτης θα τα φυλάει. Αυτός ο παίκτης κλείνει τα μάτια του με ένα μαντήλι. Την ώρα που τα έχει κλειστά οι παίκτες ανακατεύονται. Προσπαθεί να πιάσει έναν παίκτη και να βρει ποιος είναι.

Αν τον αναγνωρίσει τότε αυτός ο παίκτης κάνει τη τυφλόμυγα, διαφορετικά επαναλαμβάνεται από τον ίδιο παίκτη

β) αν είναι 2-3 άτομα τότε στον παίκτη με τα κλειστά μάτια δίνουν ένα αντικείμενο που πρέπει να βρει τί είναι.



Ο Βασιλιάς

Με λάχτισμα επιλέγεται ο βασιλιάς. Ο βασιλιάς κάθεται κάπου, ενώ οι άλλοι απομακρύνονται για να διαλέξουν ποιο επάγγελμα θα παραστήσουν και με ποιες κινήσεις. Όταν τελειώσουν επισκέπτονται τον βασιλιά και ακολουθεί ο παρακάτω διάλογος:

- *Βασιλιά, βασιλιά με τα 12 σπαθιά, τι δουλειά;*
- *Τεμπελιά!*
- *Και τα ρέστα;*
- *Παγωτά.*
- *Είπε η γιαγιά να μας κάνεις μια δουλειά.*
- *Τι δουλειά;*

Τότε οι παίκτες κάνουν τις κινήσεις του επαγγέλματος που διαλέξαν. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει έναν παίκτη που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξαναγίνεται βασιλιάς.

Πατώ;

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι. Οι παίκτες σχηματίζουν το παρακάτω σχήμα στο έδαφος ή σε χαρτί του μέτρου:

6	
4	5
3	
1	2

Ο παίκτης πηδά με κλειστά μάτια, με ένα ή δύο πόδια, ανάλογα με το τετράγωνο στο οποίο πρέπει να πατήσει. Τελειώνοντας κάθε προσπάθεια ρωτά: *Πατώ;* Εάν η απάντηση είναι θετική, δηλαδή, αν πατά διαχωριστικές γραμμές χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Αν είναι αρνητική, συνεχίζει έως ότου χάσει. Για κάθε επιτυχημένη προσπάθεια σημειώνεται υπέρ του παίκτη ένας πόντος.

Αγαλματάκια

Ένα παίκτης στέκεται και κοιτά τον τοίχο. Οι υπόλοιποι παίκτες παραταγμένοι στη σειρά (περίπου δέκα βήματα) πίσω του.

Ο παίκτης που φυλάει μετρά έως το 3 και γυρίζει απότομα. Οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να είναι ακίνητοι (αγαλματάκια). Αν κάποιος παίκτης κινηθεί (χάσει την ισορροπία του) το διατάζει να κάνει βήματα πίσω και ορίζει τον τρόπο βηματισμού, π.χ. στις μύτες σαν βάτραχος, πηδηχτά, κ. ά.

Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να φθάσει πρώτος και να ακουμπήσει στην πλάτη αυτόν που τα φυλάει.



Μουτζούρης

Παιχνίδι με τράπουλα. Εξαιρούνται όλες οι εικόνες (βαλέδες, ρίγες, ντάμες) εκτός από τον Ρήγα Μπαστούνι που θα είναι ο "**μουτζούρης**".

Μοιράζεται όλη η τράπουλα και ο πρώτος παίκτης τραβάει ένα φύλλο από αυτόν που κάθετε στα αριστερά του. Όσα χαρτιά είναι διπλά πετιούνται κάτω. Όποιος ζευγαρώσει όλα τα φύλλα του βγαίνει από το παιχνίδι.

Όποιος μείνει τελευταίος με τον Ρήγα Μπαστούνι (τον Μουτζούρη) στο χέρι του είναι ο χαμένος, και οι υπόλοιποι παίχτες αποφασίζουν την ποινή του.

