

Perifereiako Dimotiko Scholeio Peristeronas

Περιφερειακό Δημοτικό Σχολείο Περιστερώνας



Good old games of Cyprus

Τα παραδοσιακά μας παιχνίδια



Erasmus + 2016 - 2018



Erasmus+

Παραδοσιακά παιχνίδια είναι τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή επίδειξη των μεγαλύτερων προς τους μικρότερους. Κάθε παραδοσιακό παιχνίδι εκφράζει την εποχή και την κοινωνία που το δημιούργησε (κοινωνικές σχέσεις, οικονομική κατάσταση, πολιτιστικές αξίες, τεχνολογία, αντιλήψεις για την πολιτική, τον πολιτισμό, το φύλο, τις σχέσεις με τους άλλους λαούς).

Τα παιχνίδια του λαού της Κύπρου αποτελούν πολύτιμη πολιτισμική κληρονομιά του, όπως και τα άλλα παρόμοια κληροδοτήματα, δηλαδή τα παραμύθια, τα τραγούδια, οι παροιμίες κτλ.

Πριν από αρκετά χρόνια τα παιχνίδια αυτά ήταν η αιτία να μαζεύονται τα παιδιά καθημερινά στις αλάνες, γεμίζοντας τις γειτονιές με τις φωνές τους μέχρι αργά το βράδυ.

Στις μέρες μας, παρόλο που οι Κύπριοι κάθε ηλικίας, συνεχίζουν μέχρι και σήμερα, να παίζουν αυτά τα παιχνίδια, ιδιαίτερα τις μέρες του Πάσχα, αυτό δε γίνεται σε ιδιαίτερα μεγάλο βαθμό από τη νέα γένια παιδιών. Τα παιδιά γνωρίζουν μόνο μερικά από αυτά (κρυφτό, σκάλα, μήλα, αντρίν κτλ.) τα οποία παίζουν στο σχολείο τα διαλείμματα, όμως τα περισσότερα από αυτά δεν τα γνωρίζουν καθόλου.

Σε μια προσπάθεια λοιπόν τα παιδιά του σχολείου μας να έρθουν σε επαφή, με ακόμα περισσότερα παραδοσιακά παιχνίδια, τα παιδιά της Γ' τάξης πήραν

συνεντεύξεις από τους παππούδες, τις γιαγιάδες τους και τους γονείς τους και παρακάτω μας περιγράφουν ένα πλήθος παραδοσιακών παιχνιδιών που αγαπήθηκαν και διατηρήθηκαν μέσα στο χρόνο. Επιστέγασμα αποτέλεσε η διοργάνωση ημερίδας με παραδοσιακά παιχνίδια, την ημέρα της Τσικνοπέμπτης, με τη συμμετοχή και των παππούδων και των γιαγιάδων.

Στην προσπάθειά τους αυτή είχαν την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών τους κυρίας Νίκης Ανδρέου Πρωτοπαπά και της κυρίας Σαββέλας Πέτρου – Σαρρή.



“ZIZIROS”

A TRADITIONAL GAME OF CYPRUS

A very popular traditional game in Cyprus is “Ziziros”. This *traditional game* usually played on Easter Sunday and the days after.



“Ziziros” is one of the traditional Easter games

played in Cypriot villages for centuries. Ziziros, meaning cicada (the insect) in Greek.

It is a very funny game that causes a lot of laughs to everyone either is watching the game or is participating in it.



GAME RULES:

It can be played by a group of people (3-8 persons). One person, called “ziziros”, (cicada) stand in the middle of the group with his right hand near the head and put his left hand under his right arm with opened fingers. One of the group’s players behind him hits him on his right hand. Sometimes softly, sometimes harder!

Immediately, after the hit, the rest of the players make a “ZZZZ” sound like a cicada (ziziros) and wave a finger in circles, so as to confuse the unlucky one who was hit.

The person- ziriros, who was hit, has to guess who hit him and if he is correct the person who hit him takes his place. If not he must continue until he do so.



ΖΙΖΙΡΟΣ



ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Είναι ομαδικό παιχνίδι και απαιτεί τη συμμετοχή τουλάχιστον τριών παικτών. Το παιχνίδι ξεκινά αφού οριστεί ένας από τους παίκτες για να τα "φυλάει". Ο παίκτης αυτός βάζει το αριστερό του χέρι κάτω από τη δεξιά του μασχάλη. Κρατά ανοικτή την αριστερή του παλάμη και τα μάτια κλειστά με το δεξί του χέρι. Οι άλλοι παίκτες βλέπουν την πλάτη του. Όταν είναι στη θέση του οι άλλοι παίκτες αποφασίζουν ποιος θα χαστουκίσει την παλάμη του. Η διασκέδαση ουσιαστικά αρχίζει με το χαστούκι. Οι παίκτες τρέχουν κυκλικά, γύρω από το άτομο που τα "φυλάει" και κάνουν τον χαρακτηριστικό ήχο του τζίτζικα "ζζζζζζ" (εξού και το όνομα του παιχνιδιού). Πρέπει να μαντέψει ποιος τον χαστουκίσε. Όταν μαντέψει επιτυχώς ποιος τον κτύπησε, τότε απαλλάσσεται και στη θέση του μπαίνει το άτομο που τον χαστούκισε και η διαδικασία επαναλαμβάνεται. Ο καινούριος

παίκτης γυρνά την πλάτη του στους άλλους και αρχίζει ξανά το παιχνίδι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν κουραστούν οι παίκτες.



ΑΝΤΡΙΝ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι αυτό παίζεται με 2 παίκτες. Κάθε παίκτης έχει τρία πετραδάκια ίδιου χρώματος. Οι παίκτες σχηματίζουν στο έδαφος ή σε ένα μεγάλο χαρτόνι ένα τετράγωνο. Ενώνουν με ευθείες τα μέσα των πλευρών και των γωνιών. Το ένα παιδί τοποθετεί μία πέτρα σε όποιο σημείο θέλει με τη σειρά. Το ίδιο κάνει και το άλλο. Συνεχίζουν έτσι μέχρι να τοποθετήσουν και τις τρεις πέτρες τους. Μετά με πολλή παρατηρητικότητα και σκέψη αρχίζουν να μετακινούν μια το ένα και μια το άλλο τις πέτρες τους. Όποιο καταφέρει να τοποθετήσει τις πέτρες του σε μία ευθεία είναι ο νικητής.



ΣΥΤΖΙΑ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Τα παιδιά που παίζουν το παιγνίδι αυτό καρφώνουν στη γη ένα παλούκι που υποτίθεται είναι μια συκιά με σύκα. Σ' αυτό το παλούκι δένεται ένα μακρύ σχοινί που το κρατά ένα παιδί που λέγεται «συκάρης». Ο «συκάρης» αντιπροσωπεύει το φύλακα της συκιάς που διαλαλεί τους καρπούς της φωνάζοντας «σύκα, καλά σύκα». Γύρω από το «συκάρη» στέκονται τα άλλα παιδιά που προσπαθούν να τον χτυπήσουν χωρίς αυτός να τα αγγίξει. Όσα χτυπήματα τρώει ο «συκάρης» αντιπροσωπεύουν τα σύκα που του κλέβουν. Αν στη διάρκεια του παιγνιδιού καταφέρουν να του πάρουν το σχοινί, τότε ο «συκάρης» τρώει ξύλο αλύπητο, ώσπου να κατορθώσει να ξαναπάρει πίσω το σχοινί. Σε μια τέτοια περίπτωση οι άλλοι τραβούν πίσω, γιατί όταν ο «συκάρης» είναι κάτοχος του σχοινιού και αγγίξει με το χέρι του κάποιο τον υποχρεώνει να αναλάβει αυτός τη φρούρηση της συκιάς.



ΑΥΚΑ- ΑΥΚΑ ΠΟΥΛΩ ΤΑ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Δέκα ως δεκαπέντε παιδιά κάθονται σε κύκλο καταγής, με το πρόσωπο προς το εσωτερικό του κύκλου. Ένα παιδί, ο «αυκατζής», κρατά ένα μαντήλι με κόμπο στη μια άκρη, και κάνει συνεχώς τον γύρο του κύκλου επαναλαμβάνοντας τη φράση «Αυκά, αυκά πουλώ τα, του θκειού μου του Κολόκα που κάμνει κολοκούθκια που τρων τα κοπελλούθκια τζιαί κάμνουν κολοκούθκια».

Όποτε το αποφασίσει ρίχνει κρυφά το μαντήλι πίσω από κάποιο παιδί, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από μισό μέτρο. Τα παιδιά που κάθονται ψάχνουν διαρκώς με τα χέρια τους να βρουν το μαντήλι που ενδεχομένως έχει αφεθεί πίσω τους. Όταν κάποιο παιδί ανακαλύψει πίσω του το μαντήλι, το αρπάζει και καταδιώκει τον «αυκατζή» γύρω από τον κύκλο. Αν καταφέρει να τον κτυπήσει με το μαντήλι τον βγάζει από το παιχνίδι, ο κύκλος στενεύει και γίνεται αυτός «αυκατζής». Αν δεν τον προλάβει, και προφτάσει να καθίσει στο κενό που άφησε το παιδί που τον κυνήγησε, παραμένει στο παιχνίδι στη θέση του καινούριου «αυκατζή».



ΣΑΚΚΟΥΛΟΔΡΟΜΙΕΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Παίζουν όσοι παίκτες θέλουν. Φοράνε σακούλες στα πόδια και στέκονται μπροστά από μια γραμμή. Ο αρχηγός δίνει το σύνθημα με μια σφυρίχτρα. Τότε οι παίκτες αρχίζουν να πηδάνε προς το τέρμα. Όποιος φτάσει πρώτος κερδίζει.



ΚΑΛΑ Ή ΒΑΣΙΛΕΑΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Αρχικά, με μια κιμωλία σχεδιάζουμε στο πάτωμα ένα σχήμα σαν σκάλα με 8 ή 9 τετράγωνα και τοποθετούμε μέσα τους αριθμούς με τη σειρά. Τα παιδιά μπαίνουν σε σειρά με την οποία θα παίζουν το παιχνίδι. Στη συνέχεια κάθε παιδί με τη σειρά παίρνει την πέτρα και τη ρίχνει στο πρώτο τετράγωνο (με τον αριθμό 1). Όταν η πέτρα μπει εντός του τετραγώνου, το παιδί πηδά με κουτσό στα υπόλοιπα τετράγωνα με σειρά και επιστρέφει πίσω, παίρνοντας την πέτρα από το τετράγωνο. Στα διπλά πατά τα δύο πόδια. Μετά ρίχνει στο επόμενο τετράγωνο. Ο παίχτης χάνει όταν πατήσει γραμμή, όταν αποτύχει να βάλει την πέτρα στο σωστό τετράγωνο ή όταν πατήσει στο τετράγωνο στο οποίο βρίσκεται η πέτρα. Όταν ο παίχτης χάσει περιμένει να ξανάρθει η σειρά του. Νικητής είναι ο παίχτης που θα περάσει πρώτος όλα τα τετράγωνα με επιτυχία.



ΑΥΓΟΥΛΟΔΡΟΜΙΕΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Στο παιχνίδι αυτό παίζουν όσοι παίκτες θέλουν. Οι παίκτες στέκονται στην αφετηρία. Έχουν στο στόμα ένα κουτάλι με ένα βραστό αυγό και στέκονται μπροστά από μια γραμμή. Ο αρχηγός δίνει το σύνθημα με μια σφυρίχτρα. Τότε οι παίκτες διανύουν μια προκαθορισμένη απόσταση έχοντας στο στόμα τους ένα κουτάλι με το αυγό. Νικητής είναι αυτός που θα καταφέρει να φτάσει στο τέλος της διαδρομής χωρίς να του πέσει το αυγό.



ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΣΧΟΙΝΙΟΥ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι παίζεται με δύο ομάδες. Το σχοινί σημαδεύεται στη μέση και η κάθε ομάδα παίρνει μία άκρη του σχοινιού. Με το σύνθημα έναρξης του παιχνιδιού η κάθε ομάδα προσπαθεί να τραβήξει προς το μέρος της την άλλη ομάδα. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα τραβήξει την άλλη ομάδα προς το μέρος της πέρα από ένα καθορισμένο σημείο.



ΤΟ ΜΑΝΤΗΛΙ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Το μαντήλι είναι παιχνίδι ομαδικό που παίζεται σε ανοιχτό χώρο από αγόρια και κορίτσια. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ισάριθμες ομάδες και τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο σε δύο παράλληλες γραμμές που απέχουν μεταξύ τους περίπου 10 μέτρα. Οι παίκτες αριθμούνται - κάθε ομάδα χωριστά - από το 1,2,3, κ.ο.κ. μέχρι τον τελευταίο. Στη μέση του χώρου και σε ίση απόσταση από τις δύο γραμμές (άρα και από τις δύο ομάδες) στέκεται ο «αρχηγός» του παιχνιδιού, ο οποίος κρατάει με τεντωμένο χέρι ένα μαντήλι. Αρχίζοντας το παιχνίδι ο αρχηγός εκφωνεί έναν αριθμό και αμέσως τα παιδιά που έχουν τον αριθμό και στις δύο ομάδες τρέχουν να πάρουν το μαντήλι. Καθένα από τα παιδιά, ενώ σχεδιάζει με το νου του πώς να πάρει το μαντήλι και να φύγει χωρίς να το πιάσει ο αντίπαλος, συγχρόνως φροντίζει να επιτηρεί τον αντίπαλό του ώστε να μην το πάρει εκείνος και του ξεφύγει. Όποιος αποφασίσει να πάρει το μαντήλι τρέχει προς την ομάδα του, ενώ ο αντίπαλός του τον κυνηγάει για να τον πιάσει. Αν καταφέρει να πάρει το μαντήλι στην ομάδα του, τότε η ομάδα του κερδίζει έναν βαθμό. Αν όμως τον πιάσει ο αντίπαλος, κερδίζει η ομάδα του αντιπάλου.

Ο αρχηγός μπορεί επίσης να καλεί συγχρόνως περισσότερους από έναν αριθμούς.
Οπότε δημιουργείται σύγχυση και ευκολότερα μπορεί κάποιος να αρπάξει το
μαντήλι και να ξεφύγει.



ΕΝΑ ΛΕΠΤΟ ΚΡΕΜΜΥΔΙ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ομάδες και στέκονται αντικριστά σε απόσταση 5-6 μέτρων η μια ομάδα από την άλλη. Σε κάθε ομάδα τα παιδιά στέκονται δίπλα το ένα στο άλλο και πιάνονται από τα χέρια σταυρωτά.

Στη συνέχεια ακολουθεί ο πιο κάτω διάλογος. Κάθε φορά που η μια ομάδα μιλά, προχωρά προς το μέρος της άλλης. Ενώ όταν τελειώνει τα λόγια της οπισθοχωρεί. Το ίδιο κάνει και η άλλη ομάδα, όταν είναι η σειρά της να μιλήσει.

Διάλογος:

ΟΜΑΔΑ Α': - Ένα λεπτό κρεμμύδι γκέο βαγκέο!

Ένα λεπτό κρεμμύδι φράνσε βαγκέο! (Η Α' ομάδα γυρίζει πίσω)

ΟΜΑΔΑ Β': - Τι να το κάνω το λεπτό γκέο βαγκέο;

Τι να το κάνω το λεπτό, φράνσε βαγκέο; (Η ομάδα προχωρά και γυρίζει πίσω)

ΟΜΑΔΑ Α': - Μ' αυτό το ένα το λεπτό παντρεύουμε τη Νίτσα (ένα από τα κορίτσια της Β)

ΟΜΑΔΑ Β': - Και ποιον θα της εδώσετε γκέο βαγκέο ;

Και ποιον θα της εδώσετε φράνσε βαγκέο;

ΟΜΑΔΑ Α': - Της δίνουμε έναν κυνηγό γκέο βαγκέο.

Της δίνουμε έναν κυνηγό φράνσε βαγκέο.

ΟΜΑΔΑ Β΄: - Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

ΟΜΑΔΑ Α΄: - Της δίνουμε έναν... (προτείνουν διάφορους γαμπρούς)

ΟΜΑΔΑ Β΄: - Αυτόνε δεν τον θέλουμε γκέο βαγκέο

Αυτόνε δεν τον θέλουμε φράνσε βαγκέο

ΟΜΑΔΑ Α΄: - Της δίνουμε το βασιλιά γκέο βαγκέο

Της δίνουμε το βασιλιά φράνσε βαγκέο

ΟΜΑΔΑ Β΄: - 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 Νίτσα, πηγαίνει αντίκρυ, οπότε η σειρά Α πηγαίνει προς τη Β τραγουδώντας:

ΟΜΑΔΑ Α΄: - Σας πήραμε, σας πήραμε μια όμορφη κοπέλα.

ΟΜΑΔΑ Β΄: - Μας πήρατε, μας πήρατε μια παλιοκατσιβέλα.

ΟΜΑΔΑ Α΄: - Σας πήραμε, σας πήραμε φλουρί κωσταντινάτο.

ΟΜΑΔΑ Β΄: - Μας πήρατε, μας πήρατε βαρέλι δίχως πάτο.

Στο διάστημα και του πρώτου και του δεύτερου διαλόγου, οι δύο ομάδες προχωρούν η μια προς την άλλη, τραγουδώντας. Στον δεύτερο στίχο κάνουν τρία

βήματα πίσω, κάθε μια με τη σειρά της.

Το παιχνίδι τελειώνει με το να πάνε τόσα παιδιά της Α στη Β, ώστε σχεδόν να διαλυθεί η σειρά.



ΠΑΤΑΤΟΔΡΟΜΙΕΣ

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Τα παιδιά χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες και στέκονται σε δυο σειρές. Το πρώτο παιδί σε κάθε σειρά κρατά στο χέρι του ένα κουβά γεμάτο πατάτες. Σε απόσταση μερικών μέτρων υπάρχει ένα στεφάνι. Το πρώτο παιδί θα πρέπει να τρέξει όσο πιο γρήγορα μπορεί και να αδειάσει τον κουβά μέσα στο στεφάνι και να δώσει τον άδειο κουβά στο δεύτερο παιδί. Στη συνέχεια το παιδί αυτό θα πρέπει να πάρει τον άδειο κουβά και να τρέξει να τον γεμίσει με πατάτες, μαζεύοντας όλες τις πατάτες που έχει μέσα στο στεφάνι αλλά και αυτές που τυχόν έπεσαν έξω από το στεφάνι, και να τον παραδώσει στο επόμενο παιδί. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα μαζέψει γρηγορότερα τις πατάτες της.

