



SISTRON

ΑΡΧΑΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

[www.sistron.gr](http://www.sistron.gr)

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

[www.sistron.gr](http://www.sistron.gr)

ΣΕΛ. 7 - ΓΕΝΝΗΣΗ - ΑΜΦΙΔΡΟΜΙΑ

ΣΕΛ. 8 - ΘΗΛΑΣΤΡΟΝ

ΣΕΛ. 9 - ΣΕΙΣΤΡΟ (ΚΟΥΔΟΥΝΙΣΤΡΑ)

ΣΕΛ. 10 - ΠΛΑΓΓΩΝ (ΚΟΥΚΛΑ)

ΣΕΛ. 11 - ΟΜΟΙΩΜΑΤΑ ΖΩΩΝ - ΠΟΥΛΙΩΝ

ΣΕΛ. 12 - ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΣΕΛ. 13 - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΙΛΙΓΓΟΥ

ΣΕΛ. 14 - ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΣΕΛ. 15 - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΥΜΠΟΣΙΟΥ

ΣΕΛ. 14 - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑΣ



**SISTRON**  
ΑΡΧΑΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

[www.sistron.gr](http://www.sistron.gr)

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ονομάζομαι Τσιώνας Γιώργος. Ασχολούμαι από τα φοιτητικά μου χρόνια με την λαϊκή παράδοση, την μουσική, τους χορούς, τα ήθη και τα έθιμα της ιδιαίτερης πατρίδας μου, το Λιβαδερό Κοζάνης καθώς και της ευρύτερης περιοχής.

Εδώ και δεκαπέντε χρόνια ερευνώ, καταγράφω και κατασκευάζω αρχαία ελληνικά και παραδοσιακά παιχνίδια, τα οποία χρονολογούνται περίπου από το 2000 π.Χ. περίπου και ως τις μέρες μας. Έτσι το 2010 συστάθηκε στο Ωραιόκαστρο Θεσσαλονίκης το Διαδραστικό Μουσείο Παιχνιδιού με εκθέματα παιχνίδια-αντικείμενα, το οποίο επισκέπτονται μαθητές και μαθήτριες όλων των σχολικών βαθμίδων. Πρόκειται για μια συλλογή με πλήθος παιχνιδιών που σχετίζονται με τη γέννηση του παιδιού μέχρι την ενηλικίωσή του και την παιγνιώδη διάθεσή του ως ενήλικας, όπως σείστρο, πλαγγόνες, αστράγαλοι, τσέρκι, τρίλιζα, κότταβος, τσίλικι, πατίνι, τζαμί κ.ά. Όλα τα κατασκευασμένα παιχνίδια φτιάχτηκαν κατόπιν ενδελεχούς έρευνας ως αντίγραφα των πρωτότυπων παιχνιδιών με τα ίδια φυσικά υλικά, όπως ξύλο, πηλό, πέτρες, δέρματα, κόκκαλα, χόρτα, σχοινιά κ.ά.

Ως εκπαιδευτικός από τη θέση μου στο Τμήμα Πολιτιστικών Προγραμμάτων της Διεύθυνσης Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ανατολικής Θεσσαλονίκης εκπόνησα προγράμματα σε σχολεία με θέμα το παιχνίδι και την παιδαγωγική του σημασία στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σε αυτό το πλαίσιο διοργανώθηκαν σεμινάρια επιμόρφωσης συναδέλφων και συναδελφισσών στις περιφέρειες Ανατολικής, Δυτικής Θεσσαλονίκης και Κοζάνης.

Το 2015 , 2016 και 2017 διοργάνωσα το Φεστιβάλ Παιχνιδιού στο Λιβαδερό Κοζάνης, με τη συμμετοχή σχολείων της ευρύτερης περιοχής και την συνεργασία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και της Περιφέρειας Δυτικής Μακεδονίας.

Επίσης το 2010 εκδόθηκε το βιβλίο «Παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς» σε συνεργασία με την φιλόλογο Χρυσή Τζήκα (ISBN: 978-960-9965804). Το 2012 με φωτογραφικό υλικό που αποστείλαμε στα ΕΛΤΑ, συμβάλαμε στην έκδοση της σειράς γραμματοσήμων με θέμα το παιχνίδι.

Συμμετείχαμε ως Μουσείο Παιχνιδιού εθελοντικά σε εκδηλώσεις κοινωφελών οργανώσεων και φορέων, όπως οι Γιατροί του Κόσμου, Άρσις, Χαμόγελο του Παιδιού και σε προγράμματα με ειδικά σχολεία και αποστείλαμε εκθέματα παιχνιδιών στο Humboldt Universität Βερολίνου για εκδήλωση με θέμα το αρχαιοελληνικό παιχνίδι. Στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης συμμετείχαμε σε εκπαιδευτικό πρόγραμμα και παρουσιάσαμε το αρχαίο παιχνίδι ίγυγα.

Εκτός από την μόνιμη έκθεση, έχει δημιουργηθεί και μία κινητή συλλογή, ώστε να υπάρχει δυνατότητα να μεταφερθεί και να παρουσιαστεί τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

Ο αρχικός μου στόχος, που ήταν να γνωρίσουν οι μικρότεροι τα παιχνίδια του χθες και την εξέλιξή τους στο χρόνο, να κατασκευάσουν με ανακυκλώσιμα υλικά παιχνίδια και να τους δοθούν τα ερεθίσματα για να επιλέξουν τη γόνιμη δράση του παιχνιδιού της παρέας καθώς και η προσπάθεια να ξυπνήσουν τα παιχνίδια στις παλιότερες γενιές αναμνήσεις της παιδικής τους ηλικίας, εικόνες και συναισθήματα μοναδικά από τα παιχνίδια στη γειτονιά, να τους ενθαρρύνει να μεταφέρουν αυτές τις αναμνήσεις στα παιδιά κι εγγόνια τους και να παίξουν μαζί τους εκείνα τα παλιά παιχνίδια, ενισχύθηκε από την θετική ανταπόκριση τόσο των μικρότερων όσο και των μεγαλύτερων.

Έτσι συστάθηκε ο Πολιτιστικός Σύλλογος SISTRON Κέντρο Έρευνας και Κατασκευής Αρχαίου Ελληνικού και Παραδοσιακού Παιχνιδιού για την προώθηση και ανάδειξη του αρχαίου και παραδοσιακού παιχνιδιού μέσω ποικίλων ενεργειών, όπως σύσταση και παρουσίαση εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε τυπικές και άτυπες εκπαιδευτικές κοινότητες, έρευνα, μελέτη και κατασκευή αρχαίου ελληνικού και παραδοσιακού παιχνιδιού με σκοπό την ανάδειξη των κοινωνικών και παιδαγωγικών προεκτάσεων του ελληνικού παιχνιδιού ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά, είτε αυτοτελώς, είτε μέσα από το συντονισμό δράσεων, γνώσεων και πόρων με άλλους φορείς με κοινό σκοπό.

Η συμπάρσταση και η υλικοτεχνική ενίσχυση του Κέντρου Έρευνας και Κατασκευής Αρχαίου Ελληνικού και Παραδοσιακού Παιχνιδιού SISTRON κρίνεται αναγκαία για την πιο αποτελεσματική επίτευξη των σκοπών της συνεχούς ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης του ευρύτερου κοινού για τον Αρχαίο και Νεοελληνικό Πολιτισμό και Τέχνη.

Επιπλέον, αιτούμαστε την συνεργασία σας για προώθηση της παιδαγωγικής παρέμβασης, που βασίζεται στο παιχνίδι ως ένα πρόγραμμα ένταξης που ενσωματώνει στρατηγικές παρέμβασης για να ενισχύσει αναπτυξιακές διαδικασίες και να αυξήσει λειτουργικές δεξιότητες στον γνωστικό τομέα, στον κοινωνικοσυναισθηματικό τομέα, στον τομέα επικοινωνίας και γλώσσας και στον οπτικοκινητικό τομέα, με απώτερο στόχο την ενίσχυση της πρόσβασης στην γνώση και την εκπαίδευση. Η εκπόνηση προγραμμάτων θα βασίζεται στο παιχνίδι για την εκπαίδευση, την επικοινωνία, τον πολιτισμό, το ευ αγωνίζεσθαι και τον εθελοντισμό.

Η ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του παιχνιδιού και του πνευματικού του πλούτου, παράλληλα με την ανάπτυξη και προώθηση επιστημονικής, τεχνολογικής, κοινωνιολογικής, οικονομικής και πολιτιστικής γνώσης όλων των μορφών και όλων των επιπέδων που σχετίζονται με το παιχνίδι, καθώς και η δημιουργία πολιτιστικού δικτύου δημιουργών παιχνιδιού χρήζει θεσμικής και τεχνοκρατικής υποστήριξης χώρων πολιτισμού.

Επίσης, αποσκοπούμε στην ενίσχυση του εναλλακτικού τουρισμού, με σκοπό την γνωριμία και την προώθηση του Ελληνικού πολιτισμού μέσα από ιστορικές και πολιτιστικές διαδρομές με σημείο αναφοράς τα παιχνίδια κάθε τόπου, εποχής, και περιστασης καθώς και μέσω της δημιουργίας θεματικών πάρκων σε συνάρτηση με την ιστορία και την παράδοση για την ανάπτυξη του θεματικού τουρισμού.

Πιστεύουμε πως το παλιό παιχνίδι σήμερα είναι μια δημιουργία νέου που ταυτόχρονα υπάρχει ήδη και μια συνέχεια του παλιού που υπάρχει στο νέο με άλλη μορφή. Σας ζητούμε ως εκ τούτου να μελετήσετε τις παραπάνω προτάσεις μας και να αποδεχτείτε την πρόταση συνεργασίας καθώς και να προτείνετε περαιτέρω τρόπους σύμπραξης

Με εκτίμηση

Γιώργος Τσιώνας



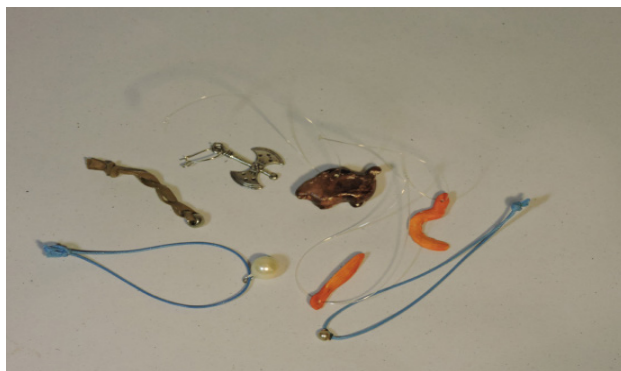
# Γέννηση-Αμφιδρόμια

Ο ερχομός ενός παιδιού φέρνει στο σπίτι χαρά και ευτυχία. Για να δείξουν αυτή τη χαρά, οι αρχαίοι κρεμούσαν στην εξωπόρτα ένα κλαδί ελιάς (εάν ήταν αγόρι) και μαλλί (εάν το νεογέννητο ήταν κορίτσι).

Την έβδομη ή έννατη μέρα γινόταν στο σπίτι μεγάλη γιορτή που ονομαζόταν Αμφιδρόμια, γινόταν ο καθαρμός, προσεύχονταν στους Θεούς και το παιδί έπαιρνε έναν καλάθισκο γεμάτο δώρα που έφερναν οι συγγενείς. Επίσης με τη γέννηση, οι γονείς κρεμούσαν στο λαιμό του παιδιού τα βασκανίκια (γνωρίσματα) για να τα προστατεύουν σαν φυλαχτά (σε διάφορα σχήματα όπως τσεκούρι, γουρουνάκι, μαχαίρι, μικρή σφαίρα, δρεπάνι).



Σύμβολα διακριτικά του φύλου σε πόρτα



Γνωρίσματα ως φυλαχτά



Καλαθίσκος με παιχνίδια-δώρα



# Θήλαστρον

Χρησίμευε στο τάισμα του παιδιού, όπως το σημερινό μπιμπερό. Γι' αυτόν, ακριβώς, τον λόγο έπρεπε να είναι εντυπωσιακό στην εμφάνιση για να προσελκύει την προσοχή του παιδιού.

Τους έδιναν μορφές ζώων π.χ. Γουρουνάκια, σκυλάκια, τα έβαφαν με ζωηρά χρώματα και έβαζαν στο εσωτερικό του κάποιο βόλο ή πετραδάκι, ώστε να μετατρέπεται σε κουδουνίστρα.



Θήλαστρο με διάτρητη την επάνω επιφάνεια.  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Κεραμεικού



Θήλαστρο από την Εγκωμή της Κύπρου (1400-1200 π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Βρετανικό Μουσείο Λονδίνο



Θήλαστρο από την Σικελία (450 π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Τεχνών Κλήβελαντ



Θήλαστρο Ελληνιστικής περιόδου.  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Αταλάντης



# Σείστρο (κουδουνίστρα)

Το αρχαίο αυτό παιχνίδι-άθυρμα χρησίμευε για να παράγει έντονο ήχο. Σήμερα το γνωρίζουμε ως κουδουνίστρα.

Ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που χάριζαν στα παιδιά με διπλό σκοπό. Πρώτον να λειτουργήσει ως παιχνίδι και δεύτερον, ως θρησκευτικό σύμβολο με μαγικές προεκτάσεις.



Σείστρον, Φουρνί Κρήτης (2000π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου



Πήλινη κουδουνίστρα (350-400μ.Χ.).  
Ανασκαφές Μετρό, Σταθμός Ακρόπολης



Πήλινη κουδουνίστρα.  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, Αθήνα



Πήλινη κουδουνίστρα Ελληνιστικής περιόδου.  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Rolin, Autun, Γαλλία

# Πλαγγών (κούκλα)

Το πιο αγαπημένο παιχνίδι των κοριτσιών μέχρι και σήμερα. Στην αρχαία Ελλάδα δεν ήταν απλά ένα παιχνίδι, αλλά έπαιζε πολλαπλό ρόλο στην καθημερινή ζωή των μεγάλων.

Πριν εξελιχθεί σε παιχνίδι, είχε ως είδωλο περισσότερο θρησκευτική και μαγική σημασία. Δεν είμαστε ωστόσο σε θέση να διαπιστώσουμε πότε ακριβώς η κούκλα έγινε παιχνίδι. Από την άκαμπτη μορφή των λατρευτικών ειδωλίων, περνάμε στην κούκλα που κινείται, που αναζωογονεί την φαντασία και μιμείται την πραγματικότητα.



Αρθρωτή πλαγγόνα από την Βοιωτία (4ος αι.π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Βασιλικό Μουσείο Τέχνης και Ιστορίας, Βρυξέλλες



Θηβαϊκή καμπανόσχημη κούκλα (700 π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Μουσείο Λούβρου, Παρίσι



Μυκηναϊκό ειδώλιο (14ος αι.-1150 π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αθήνα



Κωδωνόσχημο βοιωτικό ειδώλιο μυκηναϊκής περιόδου.  
Πρωτότυπο στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αθήνα

# Ομοιώματα ζώων - πουλιών

Η αγάπη των παιδιών για τα ζώα είναι δεδομένη γι'αυτό στη νηπιακή κυρίως ηλικία κατασκεύαζαν ζώα και πουλιά στα οποία πολλές φορές έβαζαν ρόδες, για να μπορούν να τα κινούν εύκολα.

Κατασκεύαζαν επίσης αντικείμενα του σπιτιού (τραπέζια, καρέκλες, φούρνους) καθώς και από τις καθημερινές ασχολίες των μεγάλων (βοσκούς, γυναίκες να ζυμώνουν, να γυρίζουν τον χειρόμηλο).



Πτεινός



Ομοιώματα ζώων και αντικειμένων



Ομοιώματα ζώων και πουλιών



Κριός (2ος μ.Χ. αι.).  
Πρωτότυπο στο Ρωμαιογερμανικό Μουσείο, Κολωνία



# Τυχερά παιχνίδια

Όπως αναφέρει ο Όμηρος, οι Έλληνες ήταν δεινοί παίκτες τυχερών παιχνιδιών. Χρησιμοποιούσαν αστραγάλους και αργότερα τα ζάρια.

Για να μπορούν να αποφύγουν το κλέψιμο στο παιχνίδι, χρησιμοποιούσαν το κύπελλο και το πυργίον. Πολύ αγαπημένο παιχνίδι των αρχαίων ήταν και οι Κοκορομαχίες.



Πυργίον της Κοστούλ, Ρωμαϊκή περίοδος.  
Πρωτότυπο στο Ομοσπονδιακό Μουσείο Ρηνανίας, Βόννη



Αστράγαλοι οστέινοι



Ο Αχιλλέας κι ο Αϊαντας παίζουν ζάρια. Από αμφορέα του 530 π.Χ.  
Πρωτότυπο στα Ποντιφικά Μνημεία, Μουσεία και Πινακοθήκες,  
Βατικανό

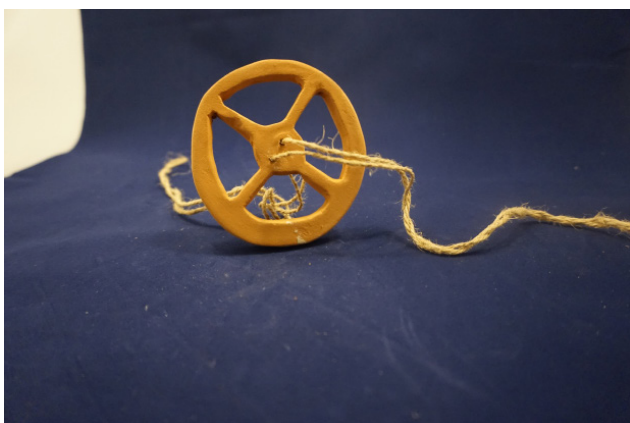


Κύβοι (ζάρια) εξαέδροι, πολυέδροι

# Παιχνίδια Ιλιγγο

Καθώς το παιδί μεγάλωνε και αποκτούσε δεξιότητες, στρεφόταν σε πιο δύσκολα παιχνίδια, στα παιχνίδια ιλιγγο.

**Σβούρα**, από τα πρώτα παιχνίδια που περιγράφει ο Όμηρος. **Ίυγγα**, παιχνίδι ερωτικής μαντείας. **Γιο-γιο**, γνωστό και σήμερα, αλλά άγνωστη η ελληνική ονομασία. **Κρικηλασία, τροχός, τσέρκι**, το οποίο ο Ιπποκράτης χρησιμοποιούσε για να επαναφέρει αρρώστους στην φυσική τους κατάσταση.



Ίυγγα από απεικόνιση σε αγγεία της Απουλίας



Κρικηλασία. Ο Γανυμήδης τρέχει με τον τροχό (τσέρκι). Από κρατήρα του 500-490 π.Χ. Πρωτότυπο στο Μουσείο Λούβρου, Παρίσι



Γιο γιο

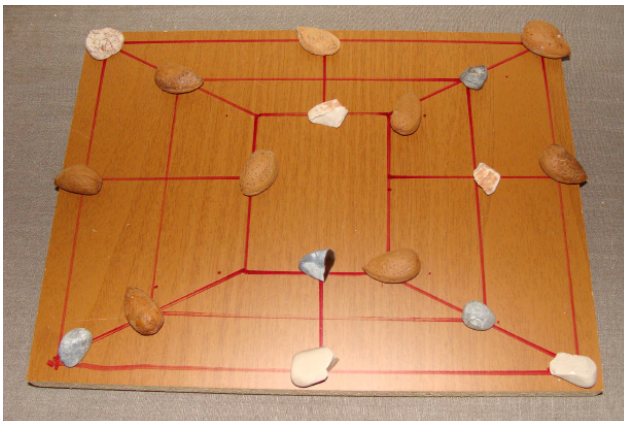


Πήλινη σβούρα

# Επιτραπέζια παιχνίδια

Από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια του αρχαίου κόσμου. Η παρουσία τους χάνεται βαθιά στο παρελθόν και πολλοί συγγραφείς αποδίδουν την έμπνευση τους στους Θεούς.

Στα επιτραπέζια παιχνίδια ανήκουν τα «πνευματικά παιχνίδια» στα οποία γίνεται χρήση μόνο πεσσών (πιονιών). Υπάρχουν όμως και εκείνα στα οποία, εκτός των πιονιών, γίνεται χρήση και κύβων (ζαριών) για να καθορίσουν την κίνηση των πεσσών.



Δωδεκάπετρο



Εννιάρα


 Μέγα Ζατρίκιον, Κνωσός (17ος αι π.Χ.).  
 Πρωτότυπο στο Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου


Τρίλιζα



# Παιχνίδια συμποσίου

Σε όλα τα συμπόσια παίζονταν παιχνίδια. Είναι φυσικό το κρασί να δημιουργεί ευφορία, αισθήματα συντροφικότητας και να συμβάλλει στη φιλική διάθεση των συνδαιτυμόνων.

Συνήθως δε οδηγεί στην ελευθεροστομία και την άμβλυση των κοινωνικών και ηθικών αναστολών. Αυτός είναι και ο λόγος που στα συμπόσια συναντούμε περισσότερο παιχνίδια ερωτισμού, χυδαία, ευτράπελα, πάντοτε όμως διασκεδαστικά. (άμυστις, γρίφοι, εωλοκρασία, κότταβος, κυβίστησις, λατάγη, σατύρων παιχνίδια, τρυγοδίφησις)



Σκηνή συμποσίου από κύλικα (5ος αι. π.Χ.).  
Πρωτότυπο στο Κολλέγιο Cambridge



Παιχνίδι γρίφων, Σφίγγα και Οιδίποδας. Από κύλικα. Πρωτότυπο στο Ποντιφικά Μνημεία, Μουσεία και Πινακοθήκες, Βατικανό



Κότταβος κατακτός. Από ερυθρόμορφη οinoχόη, Ταρκύνια, Κάτω Ιταλία (440-430 π.Χ.). Πρωτότυπο στα Κρατικά Μουσεία-Πρωσική Πολιτιστική Ιδιοκτησία, Βερολίνο



# Παιχνίδια προετοιμασίας

Από την νηπιακή ήδη, ηλικία τα παιδιά χωρίς να το συνειδητοποιούν, ασχολούνται ανάλογα με το φύλο και με παιχνίδια ασχολίες, που θα ακολουθούσαν στη μετέπειτα ζωή τους.

Έτσι τα κορίτσια παίζουν με κούκλες, σπιτάκια, αργαλειό. Τα αγόρια παίζουν βοσκώντας πρόβατα, κάνοντας όργωμα.







# ΣΙΣΤΡΟΝ

ΑΡΧΑΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ





**SISTRON**

ΑΡΧΑΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**Εμπεδοκλέους 80, Άνω Τούμπα, ΤΚ 54351, Θεσσαλονίκη**

T +30 2310917721 K +30 6942404314

W: [www.sistron.gr](http://www.sistron.gr) E: [info@sistron.gr](mailto:info@sistron.gr)