

## Το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα

**Ευρύκλεια Καραγιαννίδου**

*Χημικός, Συγγραφέας*

evrykleia21@hotmail.com

### Περίληψη

Το παιχνίδι, το πρώτο μέσο επικοινωνίας του ανθρώπου με τον έξω κόσμο, είναι τόσο παλιό όσο και η ιστορία της ανθρωπότητας. Αποτελεί μια από τις κυριότερες δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου σε όλες τις ηλικίες και βρίσκει ιδιαίτερη, αν όχι αποκλειστική, αποδοχή στην παιδική ηλικία. Αναρίθμητα παιχνίδια έχουν βρεθεί σε ανασκαφές σε οικίες, ως κτερίσματα σε τάφους παιδιών, καθώς και σε παραστάσεις αρχαίων ελληνικών αγγείων και ταφικών μνημείων, σε τοιχογραφίες και ψηφιδωτά που απεικονίζουν παιδιά να παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Οι αρχαιολογικές, εθνογραφικές και λαογραφικές μελέτες αποδεικνύουν πως το παιχνίδι όχι μόνο αποτελούσε μέρος της καθημερινότητας σε όλες τις εποχές και σε όλους τους λαούς, αλλά και πως πολλά από τα βασικά παιχνίδια δεν έχουν αλλάξει με το πέρασμα των αιώνων.

**Λέξεις-κλειδιά:** παιχνίδι, εκπαίδευση, μουσειολογία.

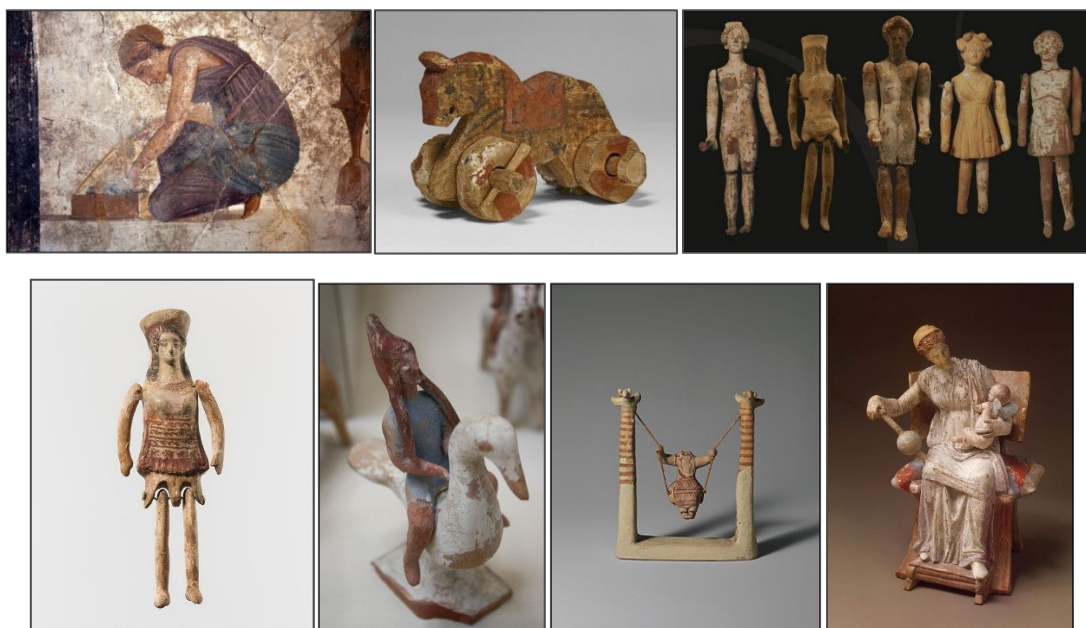
### 1. Εισαγωγή

Οι αρχαίοι Έλληνες λάτρευαν το παιχνίδι κι αυτό φαίνεται από τα πολυάριθμα εκθέματα που διασώθηκαν και που σχετίζονται με χαρακτηριστικά στιγμιότυπα της καθημερινής ζωής. Στη νηπιακή ηλικία, το παιδί παίζει, αρχικά, με τα δάχτυλά του και σιγά - σιγά με άψυχα αντικείμενα (Κυριάκης, 2012). Μεγαλώνοντας, χρησιμοποιεί στα παιχνίδια του τις εμπειρίες και τις γνώσεις που απέκτησε για την κατανόηση του κόσμου που το περιβάλλει. Το παιχνίδι, πράξη μιμητική, μυεί τα παιδιά στους μελλοντικούς τους ρόλους. Το παιδί με το παιχνίδι καλλιεργεί και αναπτύσσει αρετές και δεξιότητες: την κίνηση, την προσοχή, την ανδρεία, τη φαντασία, την ταχύτητα, το ομαδικό πνεύμα και την άμιλλα, την αλληλεγγύη και την ειρηνική συνύπαρξη. Επίσης, κοινωνικοποιείται, ψυχαγωγείται, μορφώνεται ασκεί το πνεύμα και το σώμα του, πειραματίζεται, εκδηλώνει τις υποκριτικές και μιμητικές τάσεις, ικανοποιεί το ένστικτο της ενέργειας δημιουργεί περιέργεια, αναπτύσσει την ενσυναίσθηση, καταστέλλει τον εγωισμό και εξωτερικεύει την ψυχική ένταση (Falk et al., 2000).

### 2. Το Παιχνίδι στην Αρχαιότητα

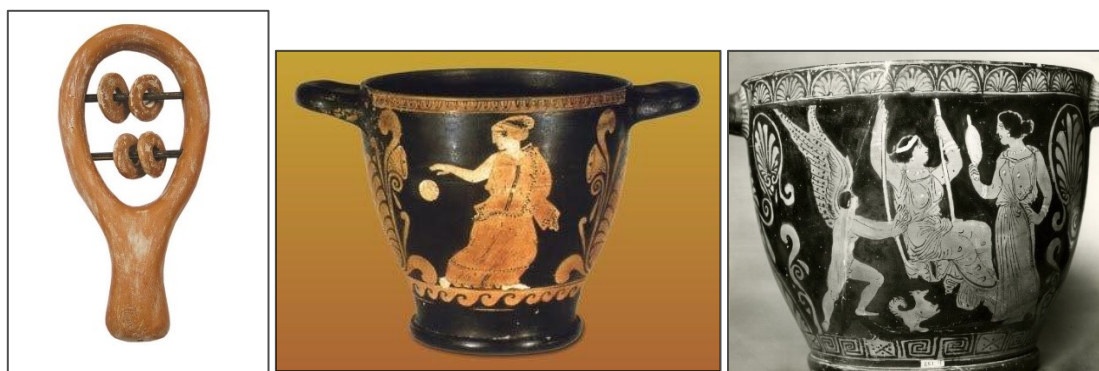
Στην αρχαιότητα, όσο τα παιδιά ήταν μικρά και έμεναν στο σπίτι, διασκέδαζαν με τα παιχνίδια τους. Πολλά ήταν κατασκευασμένα από ύφασμα ή ξύλο και γι' αυτό δεν σώθηκαν μέχρι τις μέρες μας. Αυτά, που συνήθως βρίσκονται στις ανασκαφές, είναι φτιαγμένα από πηλό και κόκαλο. Το πρώτο δώρο - παιχνίδι για τα νεογέννητα ήταν το σείστρο, η σημερινή κουδουνίστρα, στο οποίο, εκτός από τη χρήση του σαν παιχνίδι, απασχολώντας τα μωρά ώστε να σταματήσουν το κλάμα, απέδιδαν και μαγικές ιδιότητες, γιατί πίστευαν ότι ο ήχος του απομάκρυνε το κακό (Hooper-Greenhill, 1994). Τα μικρά παιδιά, επίσης, έπαιζαν με σβούρες, με κούκλες που ήταν συχνά από πηλό με κινητά ή ακίνητα μέλη, με πήλινα ζωάκια όλων των ειδών: αλογάκια, γουρούνια, κοκόρια, περιστέρια, σκυλάκια κ.λπ. (Αργυριάδη, 1991).





Εικόνες 1. - 7. Παιχνίδια της αρχαιότητας

Αγαπημένο παιχνίδι των κοριτσιών, εκτός από τις κούκλες, με τις οποίες τους άρεσε να αναπαριστούν σημαντικά κοινωνικά γεγονότα, όπως ήταν η βάφτιση και ο γάμος καθώς και να μιμούνται τις εργασίες που έκανε η μητέρα τους στο σπίτι, ήταν τα μικροσκοπικά ομοιώματα αγγείων και επίπλων που συχνά οι αρχαιολόγοι βρίσκουν στις ανασκαφές. Επίσης, πολλά από τα παιχνίδια τα έφτιαχναν μόνο τους τα παιδιά ή μαζί με τους γονείς τους από ξύλο, ύφασμα, πηλό ή δέρμα, ενώ άλλα τα αγόραζαν από τους κοροπλάστες, οι οποίοι τα διέθεταν από τους πάγκους τους σε κεντρικές πλατείες κατά τη διάρκεια μιας γιορτής. Τα παιδιά τοποθετούσαν τα παιχνιδάκια μέσα στον “καλαθίσκο” (Tames, 2003).



Εικόνα 8. Σείστρο

Εικόνες 9. & 10. Αναπαράσταση παιχνιδιών σε αγγεία

Σε μεγαλύτερες ηλικίες, δημοφιλή παιχνίδια ήταν η μπάλα, το γιογιό, το τσέρκι, η τυφλόμυγα, τα μήλα, το κυνηγητό, το κουτσό και το κρυφτό (Κένιγκ, 2010). Παιδιά αλλά και μεγαλύτεροι έκαναν κούνια (αιώρα) ή διαγωνίζονταν, κουβαλώντας στην πλάτη τους έναν φίλο (εφεδρισμός). Έπαιζαν με βώλους ή με καρύδια και αγαπούσαν ιδιαίτερα το παιχνίδι



των αστραγάλων (Λάζος, 2002). Το παιχνίδι αυτό, τα δικά μας πεντόβολα, παιζόταν με αρθρώσεις κασίκας ή αρνιού (κόσια), τα οποία οι παίκτες έπαιζαν με διάφορους τρόπους, όπως, για παράδειγμα, τα πετούσαν ένα-ένα στον αέρα και, στη συνέχεια, τα έπιαναν με την αναστροφή της παλάμης (Hasselin, 2006). Στην αρχαία αγορά έκαναν επιδείξεις της τέχνης τους οι θαυματοποιοί, οι ακροβάτες, οι μίμοι, οι ταχυδακτυλουργοί και οι χορευτές. Υπήρχε ακόμη ένα είδος θεάτρου σκιών και μαριονέτες, πρόδρομοι των σημερινών. Επίσης, επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδια στρατηγικής, που έπαιζαν οι έφηβοι αλλά και οι ενήλικες είναι γνωστά από την αρχαιότητα. Εξάλλου, οι αρχαίοι Έλληνες φρόντιζαν το παιχνίδι να παίζει σπουδαίο ρόλο όχι μόνο για την ψυχαγωγία των παιδιών αλλά και για την προετοιμασία τους ως πολίτες. Ιδιαίτερα, εκτιμούσαν τα ομαδικά παιχνίδια, καθώς είχαν κανόνες που έπρεπε όλοι να σέβονται και να τηρούν, όπως τους νόμους της πολιτείας (Πλατή κ.ά, 2008, 2009).



Εικόνες 11. & 12. Αναπαραστάσεις παιχνιδιών στη γλυπτική και τη ζωγραφική

### 3. Τα χρώματα στα παιχνίδια

Τα χρώματα είχαν σημαντικό ρόλο στην αρχαιότητα και πάρα πολλά από τα κεραμικά ειδώλια, οι ναοί και τα αγάλματα ήταν διακοσμημένα με έντονα χρώματα (Karagiannidou, 2018). Τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα ήταν ιδιαίτερα προσεγμένα, χρωματισμένα και αυτά και φτιαγμένα με πολλή αγάπη. Οι ερευνητές μπορούν, σήμερα, και ανιχνεύουν με διάφορες τεχνικές (μικροσκοπία, φασματοσκοπία, ακτίνες-Χ, χρωματογραφία), τα χρώματα αυτά (Ciliberto et al., 2000; Polland et al., 1996). Έτσι, έχουμε μάθει ότι τα κόκκινα χρώματα παράγονταν με τη χρήση του αιματίτη. Η καλύτερη ποιότητα αιματίτη ήταν ο περσικός και ο ισπανικός. Το κόκκινο χρώμα που χρησιμοποιήθηκε στο παλάτι της Κνωσού στην Κρήτη, κατά τη διάρκεια της Μινωικής περιόδου (2600-1100 π.Χ.), ήταν κυρίως περσικός αιματίτης. Κόκκινο χρώμα υπήρχε και από το κιννάβαρι που υπήρχε σε περιοχές της Ελλάδας και στην Καππαδοκία αλλά και στην ισπανική Ανδαλουσία. Η πορφύρα ήταν, επίσης, σύμβολο των Θεών και των Βασιλέων, από φοινικικά όστρακα, ενώ υπήρξε η ακριβότερη βαφή των αρχαίων χρόνων καθώς για την παραγωγή της απαιτούνταν μεγάλες ποσότητες πρώτης ύλης (Ιωακείμογλου, 2010).







Εικόνες 13. - 19. Τα χρώματα στα παιχνίδια

Το δεύτερο πιο συχνά χρησιμοποιούμενο χρώμα ήταν το κίτρινο από το φυτό κρόκος και από τον κρόκο του αυγού. Στη φύση, υπάρχει ως οξειδίο του σιδήρου και απαντάται στη Μασσαλία, η οποία υπήρξε και ελληνική αποικία. Μεγάλες, σχεδόν επιφανειακές, εκτάσεις “κίτρινης γης” υπήρχαν στην αρχαιότητα στην Προβηγκία, πολύ κοντά στη Μασσαλία. Ο μαλαχίτης, ένα ορυκτό του χαλκού, έδινε το πράσινο χρώμα, ενώ το μπλε χρώμα παραγόταν από τον αζουρίτη, με τη χημική δομή  $\text{Cu}_3(\text{CO}_3)_2(\text{OH})_2$ , που βρισκόταν, κυρίως, στην Περσία. Το περίφημο και διάσημο αιγυπτιακό μπλε δημιουργούνταν από πυριτικό χαλκό και ασβέστιο ( $\text{CaCuSi}_4\text{O}_{10}$  ή  $\text{CaO}\text{CuO}(\text{SiO}_2)_4$ ) (Mazzocchin et al., 2004). Πιστεύεται ότι ανακαλύφθηκε τυχαία, στις αρχές της τρίτης χιλιετίας, κατά τη διάρκεια πειραματικών προσπαθειών για αντικατάσταση του σπάνιου και ακριβού *Lapis Lazuli*. Το ορυκτό αυτό χρησιμοποιούνταν στην υαλουργία και, κυρίως, στις φρίττες, δηλαδή στο σμάλτο των κεραμικών.

Λογικά σκεπτόμενοι οι Αιγύπτιοι υαλουργοί, προσπάθησαν να χρωματίσουν μπλε το γυαλί, με άλατα χαλκού. Έτσι, προέκυψε η μοναδική σχεδόν μπλε χρωστική που συνάντησαν οι αρχαιολόγοι στην Αίγυπτο, τη Μεσοποταμία, την Κρήτη, την Τίρυνθα και τη Θήρα. Το ίδιο συμβαίνει και αργότερα στους κλασικούς ιστορικούς χρόνους. Το αιγυπτιακό μπλε βρίσκεται σε όλα τα ζωγραφισμένα ή βαμμένα αντικείμενα όλων των ελληνικών και ρωμαϊκών ευρημάτων. Για όσους θέλουν να δουν το αυθεντικό χρώμα του αιγυπτιακού μπλε, όπως το είχε και το χρησιμοποίησε ο αρχαίος καλλιτέχνης μπορούν να δουν τη γνωστή “Παριζιάνα” και τη “Χορεύτρια”. Στα έργα αυτά φαίνεται καθαρά η αυθεντική ώχρα, ο αιματίτης, ο μαλαχίτης και το αιγυπτιακό μπλε. Το μαύρο παραγόταν από άνθρακα, κυρίως, από την καύση οστών αλλά και ξύλου (Καπετανίδης, 2005).

#### 4. Επίλογος



Ένα μουσείο, ως οργανισμός, συνδέεται άμεσα με την κοινωνία στην οποία εντάσσεται, είναι ανοιχτό στο κοινό, ερευνά τα υλικά αντικείμενα των ανθρώπων και του περιβάλλοντός τους, αποκτά αυτά τα αντικείμενα, τα διατηρεί, τα ερμηνεύει και, πρωτίστως, τα εκθέτει προς όφελος του κοινού, κυρίως, μέσα από διαδικασίες μελέτης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας (Bennett, 1995). Ο εκπαιδευτικός ρόλος του μουσείου, ο οποίος αναγνωρίζεται, σήμερα, ως μια από τις σημαντικότερες λειτουργίες του, μπορεί να συμβάλει στην ολοκλήρωση και την αυτοεκτίμηση των επισκεπτών του μέσα από την ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων, που αποτελούν αντικείμενο μελέτης της μουσειοπαιδαγωγικής. Το παιδί μπορεί να συμμετέχει ενεργά στη μάθηση, ενεργοποιεί όλες του τις αισθήσεις, έρχεται σε επαφή με άλλα παιδιά και συνεργάζεται αβίαστα μαζί τους και μπορεί να εκφραστεί ελεύθερα, χωρίς τον φόβο της κριτικής σκέψης. Ο μουσειακός χώρος και τα εκθέματά του το φέρνουν σε επαφή με το παρελθόν και το καλούν να αντιληφθεί την εξελικτική πορεία των πραγμάτων (King et al., 2016; Hein, 1998). Η μουσειακή εκπαίδευση, μια διαδικασία πολιτιστικής καλλιέργειας που βασίζεται σε παιδαγωγικές μεθόδους ανάπτυξης, πραγμάτωσης και απόκτησης νέων γνώσεων, αξιών και πρακτικών, είναι ανεκτίμητη.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. London: Routledge.
- Ciliberto, E., & Spoto, G. (2000). *Modern Analytical Methods in Art and Archaeology, Chemical Analysis Series, Vol 155*. Wiley, Chichester. ISBN: 047129361X.
- Falk, J., Lynn, H., & Dierking, D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the making of Meaning*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Hasselin, R. I. (2006). *Τα παιχνίδια στην αρχαιότητα*. Τμήμα Ελληνικών, Ετρουσκικών και Ρωμαϊκών Αρχαιοτήτων. Παρίσι: Μουσείο του Λούβρου.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the Museum*. New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1994). *The Educational Role of the Museum*. London: Routledge.
- Karagiannidou, E. (2018). *Colors in the Prehistoric and Archaic Era*. Wiley-VCH Verlag GmbH & Co. KGaA. Doi: 10.1002/chemv.201800016.
- King, B., & Lord, B. (2016). *The Manual of Museum Learning*. London: Rowman & Littlefield.
- Mazzocchin, G. A., Rudello, D., Bragato, C., & Agnoli, F. (2004). A short note on Egyptian Blue. *Journal of Cultural Heritage*, 5(1), 129-133.
- Polland, A. M., & Heron, C. (1996). *Archaeological Chemistry*. London, UK: Royal Society of Chemistry. ISBN: 0-85404-523-6.
- Tames, R. (2003). *Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Σαββάλας.
- Αργυριάδη, Μ. (1991). *Η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*. Αθήνα: Μπρατζιώτη.
- Ιωακείμογλου, Ε. (2010). *Τα Οργανικά Υλικά στην Τέχνη και την Αρχαιολογία, Χημική Σύσταση, Ιδιότητες, Αίτια και Μηχανισμοί Φθοράς, Χημική Ανάλυση*. Αθήνα: Εκδόσεις ΙΩΝ – Σ. Παρίκου και ΣΙΑ Ο.Ε. ISBN: 978-960-411-725-3.
- Καπετανίδης, Ν. (2005). *Χρώματα Ζωγραφικής & Αρχιτεκτονικής, Ιστορική Αναδρομή – Χημεία Χρωμάτων*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Ζήτη. ISBN: 960-431-962-0.
- Κένιγκ, Β. (2010). *Η ζωή των παιδιών στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Μεταίχιμο.
- Κυριάκης, Κ. (2012). *Θεωρία του Piaget για τη γνωστική ανάπτυξη στη βρεφική και νηπιακή ηλικία. Συμπληρωματικότητα και διαφορετικότητα με τις θεωρίες του πολιτισμικού πλαισίου*. Διαθέσιμο στο: [https://www.academia.edu/5213374/%CE%97\\_%CE%B8%CE%B5%CF%89%CF%81%CE](https://www.academia.edu/5213374/%CE%97_%CE%B8%CE%B5%CF%89%CF%81%CE)



%AF%CE%B1\_%CF%84%CE%BF%CF%85\_Piaget\_%CE%B3%CE%B9%CE%B1\_%CF%84%CE%B7\_%CE%B3%CE%BD%CF%89%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE\_%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CF%80%CF%84%CF%85%CE%BE%CE%B7\_%CF%83%CF%84%CE%B7\_%CE%B2%CF%81%CE%B5%CF%86%CE%B9%CE%BA%CE%AE\_%CE%BA%CE%B1%CE%B9\_%CE%BD%CE%B7%CF%80%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE\_%CE%B7%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AF%CE%B1\_%CE%A3%CF%85%CE%BC%CF%80%CE%BB%CE%B7%CF%81%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1\_%CE%BA%CE%B1%CE%B9\_%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%86%CE%BF%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1\_%CE%BC%CE%B5\_%CF%84%CE%B9%CF%82\_%CE%B8%CE%B5%CF%89%CF%81%CE%AF%CE%B5%CF%82\_%CF%84%CE%BF%CF%85\_%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D\_%CF%80%CE%BB%CE%B1%CE%B9%CF%83%CE%AF%CE%BF%CF%85.

Λάζος, Χ. (2002). *Παίζοντας στον Χρόνο. Αρχαία Ελληνικά και Βυζαντινά Παιχνίδια*. Αθήνα: Αιόλος.

Πλατή, Μ., & Μάρκου, Ε. (2008). *Λέων και Μελίτη: Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης – Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

Πλατή, Μ. (2009). *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λούσιν και την Τιμαρέτην*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης – Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

Πλατή, Μ., & Μάρκου, Ε. (2009). *Πηλός, τροχός, καμίνι*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης – Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

