

ΠΑΙΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΤΗΣ ΚΑΤΩ ΙΤΑΛΙΑΣ

Οι αρχαίοι Έλληνες είχαν εντάξει τα ομαδικά παιχνίδια στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών, γνωρίζοντας ότι αναπτύσσουν τη συντροφικότητα, ασκούν το σώμα, καλλιεργούν το πνεύμα, μαθαίνουν τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες τους και, συνακόλουθα, να τηρούν μεγαλώνοντας τους νόμους της πόλης τους. Σήμερα, είναι γενικότερα γνωστό ότι πολλά παιχνίδια που παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα και μάλιστα στην Κάτω Ιταλία, την περιοχή που αφορά στη μελέτη μας, έφτασαν μέσω του Βυζαντίου ως τις μέρες μας. Σε ορισμένες περιπτώσεις παίζονται με πανομοιότυπο τρόπο ή με μικρές διαφοροποιήσεις, σε άλλες διατηρούν ακριβώς το ίδιο αρχαίο όνομα ή έχουν πάρει διαφορετικό.

ΣΟΦΙΑ ΣΚΛΕΙΔΑ

Φιλολόγος, Ποιήτρια, Διδάκτωρ Συγκριτικής Παιδαγωγικής, Postdoc



01
Ερυθρόμορφη υδρία
από την περιοχή
της Καμπανίας,
περ. 350 π.Χ. Μιλάνο,
Θεατρικό Μουσείο της
Σκάλας του Μιλάνου
(Λάζος 2002, σ. 136).
Έρωτας δίνει ώθηση
σε μια νεαρή κοπέλα
που κάνει κούνια πάνω
σε πέταυρον. Ανάμεσα
στις δύο μορφές,
διακρίνεται το
υποπόδιο πάνω στο
οποίο ανέβαιναν οι
κόρες για να καθίσουν
στην αιώρα.

ΟΙ ΕΛΛΗΝΕΣ ΤΗΣ ΚΑΤΩ ΙΤΑΛΙΑΣ, Ή ΓΡΙΚΟΙ ή Γραικάνοι, είναι η κύρια ελληνική μειονότητα της νότιας Ιταλίας, η οποία βρίσκεται κυρίως στις περιοχές της Απουλίας και της Καλαβρίας. Θεωρούνται οι εναπομείναντες πληθυσμοί των ελληνικών αποικιών της αρχαιότητας, της Μεγάλης Ελλάδας, και των μετέπειτα Βυζαντινών κατοίκων της νότιας Ιταλίας.

Με τον όρο *Μεγάλη Ελλάδα* (Magna Graecia) προσδιορίζονταν στην αρχαιότητα οι ελληνικές αποικίες που είχαν ιδρυθεί στις ακτές της νότιας Ιταλίας. Ο ιστορικός Δ. Λαμπίκης αναφέρει πως η ιστορία των ελληνικών αποικιών στην Κάτω Ιταλία είναι τόσο μακρινή όσο και οι ηρωικοί μας χρόνοι¹. Αρχίζει με το κοσμοϊστορικό γεγονός που ονομάζεται Τρωικός πόλεμος και συνεχίζεται ανάμεσα από παραδόσεις, θρύλους και περιπέτειες.

Ο χαρακτηρισμός *Μεγάλη* δεν αναφέρεται τόσο στη γεωγραφική έκταση στην οποία εγκαταστάθηκαν οι άποικοι, όσο στην αναγνώριση που έδειχνε ο κόσμος τόσο στον πολιτισμό που ανέπτυξαν οι λόγιοι, οι καλλιτέχνες² και οι επιστήμονες στα ελληνικά κέντρα, όσο και στην οικονομική ανάπτυξη και την πολιτική ισχύ που κατάφεραν αυτά να αποκτήσουν.

Η διαδικασία αποικισμού της νότιας Ιταλίας και της Σικελίας αποτελεί ένα φαινόμενο το οποίο συνετέλεσε περισσότερο από άλλα στη δημιουργία του δυτικού πολιτισμού. Είναι λοιπόν ένα από τα θεμελιώδη βήματα στην ιστορία του σύγχρονου ανθρώπου.

Στο δεύτερο μισό του 8ου αιώνα π.Χ., η μετανάστευση πολυπληθών ομάδων από την ηπειρωτική Ελλάδα, την Πελοπόννησο και τα νησιά του Αιγαίου για πολιτικούς και δημογραφικούς λόγους, δημιουργεί τις προϋποθέσεις μιας μεγάλης πολιτισμικής εμπειρίας για τους άποικους. Μιας εμπειρίας παράλληλης και πάντα ανεξάρτητης από εκείνη που ωριμάζε στη μητροπολιτική πατρίδα και η οποία, μερικούς αιώνες αργότερα, επρόκειτο να οδηγήσει στη δημιουργία του όρου «Μεγάλη Ελλάδα» με σκοπό να προσδιοριστεί, όπως αναφέραμε, όχι μόνο η εδαφική έκταση αλλά και η πολιτική δύναμη και η πολιτισμική άνθηση.

Στην Ιταλία, το σχέδιο αυτό αρχίζει να αποκτά υπόσταση με την προοδευτική άφιξη των πρώτων ομάδων αποικιστών που εγκαθίστανται σε ελάχιστα γνωστές και σαφώς εχθρικές περιοχές. Με την υπεροχή τους σε γνώσεις και εμπειρίες βαθμιαία επικράτησαν και δημιούργησαν



02
Νέοι παίζουν το δημοφιλές παιχνίδι πεντάλιθα. Ερυθρόμορφος κρατήρας από την Καπούη της Ν. Ιταλίας (420-410 π.Χ.), Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο (Λάζος 2002, σ. 461).

03
Ερυθρόμορφος σκύφος από τη Μεγάλη Ελλάδα (Κάτω Ιταλία) με πλήρη αναπαράσταση του κοττάβου. Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο (Λάζος 2002, σ. 336)

02

δικές τους εδαφικές κτήσεις, με την απορρόφηση των ντόπιων προϋπαρχόντων πληθυσμών — απορρόφηση όχι πάντα πολιτική, αλλά σίγουρα πολιτισμική.

Από τη σχέση με τις παραδόσεις και τις εμπειρίες των ντόπιων και από τις επαφές με άλλες εθνότητες (Καρχηδόνιους, Ετρούσκους και Λατίνους), αρχίζει να διαμορφώνεται ένας αυτόνομος πολιτισμός. Ανοιχτός στις επιδράσεις και τις εξελίξεις που προέρχονται από τη μητροπολιτική πατρίδα, οι οποίες φτάνουν εδώ με την εισαγωγή καταναλωτικών αγαθών ή και από τις επαφές με άλλα μεγάλα κέντρα του Ελληνισμού, αλλά και δεκτικός, με καλοπροαίρετη σχέση και στάση έναντι της θρησκευτικής και εν γένει πολιτισμικής κληρονομιάς μη Ελλήνων γειτόνων. Από την επικοινωνία αυτή γεννήθηκαν πρωτότυπα στοιχεία σε διάφορους τομείς της τέχνης και της γνώσης, από τη φιλοσοφία μέχρι τη ζωγραφική και από την πολεοδομία μέχρι τις φυσικές επιστήμες³.

Το παιδικό παιχνίδι στην Κάτω Ιταλία

Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι, χωρίς την τέχνη, η γνώση μας για τα παιχνίδια του αρχαίου κόσμου θα ήταν πενιχρή. Και αυτό γιατί τα

έργα τέχνης μάς παρέχουν πλήθος στοιχεία για τα παιχνίδια εκείνης της περιόδου. Μερικά, μάλιστα, τα γνωρίζουμε μόνο από τα εν λόγω έργα, χωρίς να διαθέτουμε γι' αυτά καμία άλλη πληροφορία.

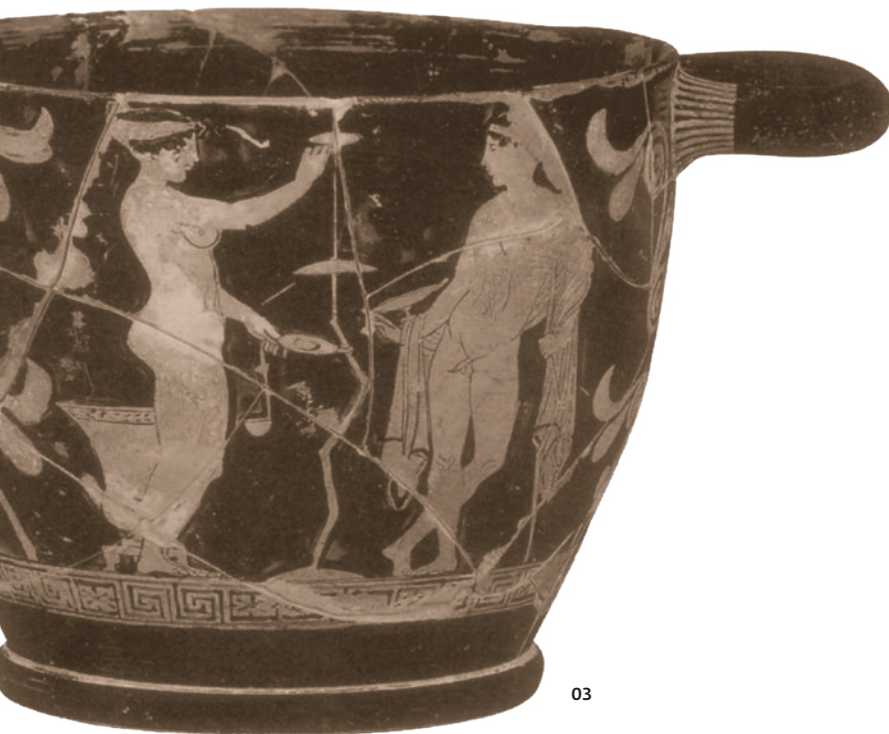
Αν μελετήσει κάποιος το παιχνίδι, θα διαπιστώσει ότι η συμπεριφορά των ανθρώπων — σε σχέση με τα παιχνίδια — παραμένει εδώ και 4.000 χρόνια η ίδια. Με αυτά ξεφεύγουν από τη μοναξιά τους και τα προβλήματα. Όπως πολύ σοφά υποστήριξε ο Σίλερ, «ο άνθρωπος δεν είναι πλήρης παρά μόνον όταν παίζει».

Τα παιχνίδια που είναι κοινά σε όλους τους λαούς θα τα ονομάζαμε παγκόσμια ή πανανθρώπινα. Στην ομάδα αυτή ανήκουν η κούκλα, τα παιχνίδια σφαιρίσας (μπάλας), τα αθλητικά παιχνίδια, τα παιχνίδια στρατηγικής, η αιώρα κ.ά. Παράλληλα, υπάρχουν παιχνίδια που εφευρέθηκαν από κάποιον λαό και υιοθετήθηκαν και από άλλους, φαινόμενο που αποτελεί λογική συνέπεια των πολιτισμικών ανταλλαγών των λαών και της αλληλεπίδρασής τους.

Στον ελλαδικό χώρο ορισμένα παιχνίδια, κυρίως επιτραπέζια, ήρθαν από την Αίγυπτο ή από τους Βαβυλώνιους ή τους Σουμερίους, ενώ πολλά ελληνικά παιχνίδια — αν όχι όλα — κληρονομήθηκαν από τους Ρωμαίους, και μέσω αυτών διαδόθηκαν στην Ευρώπη. Η διαμεσολάβηση των Ρωμαίων ήταν ο λόγος της διατήρησης πολλών αρχαιοελληνικών παιχνιδιών κατά τη Βυζαντινή περίοδο, τα οποία θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε παιχνίδια-δάνεια. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι τα περισσότερα παιχνίδια που παίζονταν στην αρχαία Ελλάδα είχαν επινοηθεί από τους Έλληνες. Ορισμένα από αυτά, μάλιστα, έγιναν αντικείμενο εκτεταμένης έρευνας, όπως λόγου χάρη ο κότταβος, παιχνίδι καθαρά συμποσιακό. Τέτοια παιχνίδια θα μπορούσαν να ονομαστούν εθνικά ή γηγενή, με την έννοια ότι σε αυτά περιλαμβάνονται όσα παιχνίδια έχουν εξακριβωμένη προέλευση. Τέλος, υπάρχουν παιχνίδια που εφευρέθηκαν από έναν συγκεκριμένο λαό, αλλά εξελίχθηκαν από κάποιον άλλον τόσο, ώστε ο δεύτερος λαός να είναι εκείνος που θεωρείται ο επινοητής τους⁴.

Τα παιχνίδια στην ελληνική αρχαιότητα, όπως και σε όλο τον κόσμο, φτιάχνονταν από πηλό, χρώμα και νερό, ή ξύλο. Κάποια από αυτά ήταν σβούρες, άλλα κούκλες και άλλα ομοιώματα ζώων.

Ειδικότερα, σε σχέση με το παιδικό παιχνίδι στην Κάτω Ιταλία, υπάρχουν πολλά, κυρίως αυτοσχέδια παιχνίδια, στα οποία συμμετέχουν



παιδιά διαφόρων ηλικιών. Ας μην ξεχνάμε ότι πρόκειται για αγροτικές κοινωνίες στις οποίες τα παιδιά καλούνταν από πολύ μικρά να υιοθετήσουν πολλούς ρόλους. Αυτός είναι και ο λόγος που δεν θα μπορούσε, κατά τη γνώμη μας, να γίνει μια αυστηρή κατηγοριοποίηση των παιδιών ανά φύλο και ηλικία.

Αμέσως μόλις αρχίζουν τα παιδιά να περπατάνε, ακολουθούν τη μάνα τους και παίζουν με τα αδέρφια τους. Συχνά τραβάνε από το σχοινί ένα υποτυπώδες καρότσι που τους έφτιαξε ο πατέρας τους ή, αν είναι κορίτσια, μια πάνινη κούκλα⁵. Χωρίς να το καταλάβει κανείς, ξεφεύγουν από την αγκαλιά της μητέρας τους και σμίγουν με τα άλλα παιδιά της γειτονιάς, ζώντας μαζί με αυτά στη μικρή τους παιδική κοινωνία.

Η παιδική φαντασία, ωστόσο, δεν αρκείται μόνο σε τυποποιημένα παιχνίδια, που άλλωστε στην πρώτη τους μορφή είναι όλα ίδια, σε όλο τον κόσμο, αλλά δημιουργεί παραλλαγές ανάλογα με τον τόπο και το περιβάλλον. Έτσι, τα αγόρια παίζουν, όπως και στην Ελλάδα, κρυφτό, κυνηγητό, αμπάρες, τυφλόμυγα, «πριο-πριονίζω» και «γύρω-γύρω όλοι», τα πιο μικρά, ενώ τα κορίτσια το κουτσό σε τετραγωνάκια, που τα ίδια φτιάχνουν, ή τις κουμπάρες ή την κούνια και το χαριτωμένο σχοινάκι⁶. Όταν βρίσκονται σε κλειστό χώρο, παίζουν τσιμπώντας τα χέρια σαν τις κότες, όπως τα δικά μας παιδιά παίζουν «τσιμπι-τσιμπι ο αετός» ή «πριο-πριονίζω», μιμούμενα την κίνηση του πριονιού με τα χέρια ενωμένα. Παράλληλα, παίζουν πολλά παιχνίδια με τα δάχτυλα των χεριών, με τα μεν να προσπαθούν να φυλακίσουν τα δε, κλείνοντάς τα και τραγουδώντας διάφορους σκοπούς, άλλοτε στη διάλεκτο, άλλοτε στα ιταλικά. Ένα άλλο παιχνίδι κλειστού χώρου, για λίγο μεγαλύτερες ηλικίες, είναι να κλείνουν τα παιδιά στις παλάμες τους έναν αριθμό από κουκιά, φασόλια ή άλλα όσπρια, και να ζητούν από τον συμπαίκτη ή τη συμπαίκτριά τους να μαντέψει πόσα κρατάει, δηλαδή κάτι σαν τα «μονά-ζυγά»⁷.

Μεγάλη χαρά δίνει, διεγείροντας παράλληλα τη φαντασία της τρυφερής παιδικής ηλικίας, το μάζεμα των σαλιγκαριών, μόλις σταματήσει η βροχή. Μόλις ανακαλύψουν το πρώτο σαλιγκαρι, τα παιδιά σχηματίζουν κύκλο γύρω από αυτό και του τραγουδούν. Πιάνουν ακόμα τις πυγολαμπίδες και τους μιλούν για να τις κάνουν να πετάξουν ή τραγουδούν στα χελιδόνια. Μιλούν με τα πουλιά και ζητούν από την κουκουβάγια να τους πει πόσα χρόνια θα ζήσουν⁸. Δένουν σχοινί στα δέντρα και φτιάχνουν κούνιες που πάνω τους κουνιούνται ώρες πολλές. Αυτό είναι ένα

πανάρχαιο παιχνίδι, το οποίο συναντάμε στην αρχαία Ελλάδα με την ονομασία αιώρα ή σειρά, στο Βυζάντιο ως αιώρα-κρεμάστρα. Παίζονταν κυρίως από κορίτσια και μικρά αγόρια⁹.

Παιχνίδι είναι και το να ρίχνουν στον αέρα νομίσματα και να παίζουν «κορόνα-γράμματα». Άλλοτε πάλι ένα παιδί κουβαλάει ένα μικρότερο στους ώμους του και τρέχει, ή δύο μαζί κρατούν ένα τρίτο πάνω στα πλεγμένα χέρια τους, σε «καρεκλάκι», και το κουνούν, ή περπατούν μαζί μ' αυτό πέρα δώθε. Συνηθίζουν να τρέχουν στους αγρούς και να τρώνε βατόμουρα, σύκα, φραγκόσυκα, που τα λένε «σύκα του Τούρκου», γιατί στο μυαλό τους έχει φυτευτεί από τους γονείς τους ο φόβος για τον κακό Τούρκο, ενώ πολλές φορές εννοούν τον Σαρακνό, τον κακό πειρατή, αφού στο παρελθόν δέχονταν από αυτούς πολλές επιθέσεις. Τρώνε ακόμα άγριες αγκινάρες, που διασκεδάζουν να τις ξεφλουδίζουν φρεσκοκομμένες, φύλλο φύλλο. Όταν πηγαίνουν να βοσκήσουν τα ζώα, φτιάχνουν αυλούς από καλάμι και, αφού κλείσουν με κερί τις κατάλληλες τρύπες, μιμούνται τα πουλιά, ιδιαίτερα τα απδόνια. Παίζουν ακόμα την κολοκυθιά, σε διάφορες παραλλαγές, τον μυλωνά, τη μάνα με τα σκυλιά, τη μάνα με το λουρί και άλλα. Όταν κάποιος χάνει, βγαίνει έξω από τον κύκλο του παιχνιδιού, αφού πληρώσει την ποινή που του έχει επιβληθεί. Αυτά τα παιχνίδια έχουν τη μορφή παιδικού θεάτρου, γι' αυτό είναι συνήθως κυκλικά και ο επικεφαλής του παιχνιδιού είναι στο κέντρο. Όταν χάνει ο επικεφαλής του παιχνιδιού, δεν πληρώνει.

Όταν πέσει το πρώτο δόντι, το παιδί το δείχνει στους φίλους του και παίζει με αυτό. Μετά, το κρύβει σε μία τρύπα στον τοίχο, από τον οποίο ζητάει να του δώσει άλλο δόντι, γερό και δυνατό σαν τον τοίχο. Το βράδυ, κουρασμένα από το παιχνίδι, τα παιδιά γυρνούν στο σπίτι για να φάνε με την οικογένειά τους, και η μάνα τους τα βάζει πριν κοιμηθούν να προσευχηθούν. Στο Σαλέντο και στην Καλαβρία υπάρχει μια προσευχή, που από τους περασμένους αιώνες λένε τα παιδιά πριν κοιμηθούν, η οποία ακούγεται και στην Ελλάδα, προπάντων στα Δωδεκάνησα:

Ω κυρά Μαγδαληνή / πώς κοιμάσαι μοναχή / δεν κοιμάμαι μοναχή / γιατί έχω Πέτρο, έχω Παύλο / και έχω δώδεκα Αποστόλους¹⁰.

Οι προσευχές αυτού του τύπου ποικίλλουν από τόπο σε τόπο και, καθώς λέγονται τραγουδιστά, μαθαίνονται εύκολα και επαναλαμβάνονται με ευχαρίστηση. Άλλωστε, λέγονται στα ελληνικά και έχουν κάποια μαγεία για τα παιδιά, κυρίως όταν ακούν τις μάνες τους να τις

04

Στην επιτύμβια αυτή στήλη ο μικρός Φιλοκράτης κρατά έναν στρόφαλο και μια πλαγγόνα και παίζει με ένα σκυλάκι (350 π.Χ.), Παλέρμο, Εθνικό Μουσείο (Λάζος 2002, σ. 617).



σιγοψιθυρίζουν και στην εκκλησία. Είναι ένα παιχνίδι γι' αυτά να τις μάθουν και το προσπαθούν μαζεμένα σε κάποια αυλή ή στην πλατεία του χωριού.

Όταν μεγαλώσουν, στα χρόνια του σχολείου, γυρίζουν στις μεγάλες γιορτές με το τρίγωνο και λένε τα κάλαντα, περιμένοντας το φιλοδώρημα. Την ημέρα της Αναλήψεως συνηθίζουν να φτιάχνουν την κούνια, την οποία κρεμούν από δύο κρίκους σιδερένιους, που στερεώνονται στο πατάρι του σπιτιού. Είναι μια συνήθεια πολύ παλιά, η οποία έγινε έθιμο ως παιχνίδι εξιλασμού, και θυμίζει τις γιορτές που γίνονταν στα Ανθεστήρια στην αρχαία Αθήνα, με το όνομα «Αιώραι».

Το παιχνίδι, επίσης, αποτελεί για το παιδί έναν ιδιαίτερα σαγηνευτικό τρόπο κοινωνικής ένταξης. Μέσω της μίμησης και των διαφόρων εορτών¹¹ και τελετουργιών εισέρχεται σιγά σιγά στον κόσμο των ενηλίκων και ταυτίζεται με τον ρόλο τον οποίο καλείται να διαδραματίσει¹². Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τα κορίτσια παίζουν τις μητέρες, που αγαπούν και φροντίζουν τα παιδιά τους, μαθαίνοντας έτσι και τα δικά τους μελλοντικά καθήκοντα στη ζωή. Διασκεδάζουν με το να δέχονται επισκέψεις από τις κουμπάρες και τις φίλες τους, τις οποίες φιλεύουν υποτιθέμενα γλυκά και καραμέλες από φλούδες πορτοκαλιού, ψωμάκι και σπόρους, συνηθίζοντας από αυτή την ηλικία στο έθιμο της φιλοξενίας, που είναι πολύ έντονη και στις δύο περιοχές. Με αυτόν τον τρόπο τα κορίτσια, παίζοντας με τις κούκλες, κάνουν και κουμπαριές που, σε ορισμένες περιπτώσεις, κρατούν σε όλη τους τη ζωή¹³.

Σημαντικό για τα κορίτσια είναι να αναγνωριστούν από τις μάνες τους ως ικανές να τις βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού. Έτσι, νιώθουν χρήσιμες και ενσαρκώνουν τον ρόλο τους στο σπίτι ώσπου να αγαπήσουν και να οδηγηθούν από ένστικτο στα παιχνίδια της αγάπης. Επιπρόσθετα, παίζουν το κουτσό, σχηματίζοντας στο έδαφος τετραγώνια, πάνω από τα οποία περπατούν με το ένα πόδι, σπρώχνοντας μια τετράγωνη πέτρα. Αυτό το παιχνίδι αντιπροσωπεύει την έννοια της ιδιοκτησίας. Τα τετράγωνα συμβολίζουν τα δωμάτια ενός σπιτιού, που για να τα κερδίσει κανείς πρέπει να αγωνιστεί πολύ, έστω και με το ένα πόδι. Μόνο αν κατορθώσει να περάσει όλα τα τετράγωνα με το ένα πόδι, χωρίς να κατεβάσει το άλλο, κερδίζει το παιχνίδι.

Τα αγόρια, συνήθως, όταν κλείσουν τα επτά χρόνια, ασχολούνται και με την μπάλα. Φτιάχνουν μπάλες πάνινες και παίζουν στην πλα-

τεία. Η σφαίρα, το αντικείμενο με το οποίο παίζονται τα διάφορα παιχνίδια σφαιρίσις, γνωστή σε εμάς ως μπάλα ή τόπι, αποτελεί ένα πολύ ενδιαφέρον *άθλημα*. Ένα παιχνίδι-αντικείμενο με ποικιλία στην εμφάνιση και στην κατασκευή του. Τα στοιχεία που έχουμε προέρχονται, τόσο από ελληνικές όσο και από ρωμαϊκές πηγές. Οι τελευταίες μάς παραδίδουν μάλιστα και κατασκευαστικές λεπτομέρειες¹⁴. Ταυτόχρονα, παίζουν «κλέφτες κι αστυνόμους», τη σβούρα¹⁵, τα πεντόβολα¹⁶, που άλλοτε τα παίζουν με κυπαρισσόμπλα, άλλοτε με καρύδια¹⁷ που τα δοκιμάζουν αν είναι κούφια ή γεμάτα, πετώντας τα με δύναμη στη γη. Αν είναι γερά, δεν σπάνε κι έτσι τα παιδιά συνεχίζουν με αυτά το παιχνίδι τους. Με τη σβούρα που γυρίζει προσπαθούν να σταματήσουν τη σβούρα του άλλου παιδιού, κι έτσι κερδίζουν. Το παιχνίδι αυτό το λένε «ρούμπολα» από την ελληνική λέξη «ρόμβος».

Ένα άλλο αγαπητό τους παιχνίδι είναι το ντάρντο, η γνωστή σφεντόνα, η οποία μοιάζει με πρωτόγονο ακόντιο, φτιαγμένο από μια μεγάλη πρόκα (καρφι) με την οποία σημαδεύουν τον τοίχο. Στοιχηματίζουν στους στόχους και διασκεδάζουν με τα κέρδη τους. Διασκεδάζουν ακόμα, φτιάχνοντας καλάθια από βούρλα, μαστίγια από λυγαριές ή φλογέρες από καλάμια, τα σουλάβρια, όταν πλησιάζει το Πάσχα. Παίζουν με τα φρέσκα αμύγδαλα πόλεμο, ρίχνοντας φανταστικά κάστρα. Ακόμα, μιμούνται χαρακτηριστικές σκηνές από την καθημερινότητα και τον αγροτικό βίο, υποδύομενα τον μυλωνά, τον μανάβη ή τον φούρναρη, παίζοντας λαϊκό θέατρο με τον δικό τους τρόπο.

Τα παιδιά των βοσκών, όταν βρίσκονται στο βουνό με τους γονείς τους, φυλάγοντας τα γίδια ή τα πρόβατά τους, παίζουν φτιάχνοντας κι αυτά ξύλινα αντικείμενα για το σπίτι τους, ραβδιά ή παιχνίδια για τα αδελφια τους. Βάζουν στους πλαγιάυλους που φτιάχνουν νερό και τους φυσούν, έτσι που βγαίνει ένας χαρούμενος ήχος. Επινοούν, επίσης, διάφορα σχέδια που προκαλούν ήχους, για να διασκεδάζουν τα μικρότερα αδελφια τους. Γνωρίζουμε ότι τα παιδιά των χωρικών και περισσότερο των βοσκών, μην έχοντας τη δυνατότητα να κατεβαίνουν στις πόλεις και να συναναστρέφονται άλλα συνομήλικα παιδιά ή να παίζουν με παιχνίδια της πόλης, επινοούν δικά τους παιχνίδια για να περάσουν τις ατελείωτες ώρες στο βουνό. Όταν συναντιούνται, τα παιδιά των βοσκών είναι φυσικό να παίζουν κι εκεί «το λύκο και τ' αρνί», ιστορία που, κι αν ακόμα δεν την έζησαν τα ίδια στο βουνό, άκουσαν συχνά τον πατέρα τους να

τους την αφηγείται. Το παιχνίδι αυτό, που το παίζουν και τα δικά μας παιδιά, το συναντάμε εκεί σε διάφορες παραλλαγές.

Σύγχρονες έρευνες τόσο στον χώρο της ψυχολογίας, όσο και σε αυτούς της λαογραφίας και της ιστορίας, αναφέρουν ότι η πιο συντηρητική ηλικιακή ομάδα, αυτή η οποία δεν επιδέχεται εύκολα αλλαγές, είναι τα παιδιά. Αυτή η συντηρητικότητα έχει διαφυλάξει अपαράλλακτα, ως κιβωτός, πολλά από τα παιχνίδια από τα αρχαία χρόνια μέχρι σήμερα¹⁸.

Επίλογος

Αν δεχτούμε την άποψη που εκφράζει ο Πλάτων, ότι κάθε φορά που βρίσκονται μαζί παιδιά ένα νέο παιχνίδι γεννιέται, τότε δεν πρέπει να απορούμε όταν συναντούμε παιχνίδια άγνωστα σε εμάς. Είτε πρόκειται για παραλλαγές παιχνιδιών, όπως συμβαίνει με τα διάφορα είδη σφαιρίσις, είτε για κάποιο εντελώς νέο παιχνίδι, το οποίο γνωρίζουμε από τα κείμενα ή από κάποια καλλιτεχνική απεικόνιση, γεγονός είναι ότι συναντούμε παιχνίδια που δεν γνωρίζουμε την ονομασία τους αλλά ούτε και τους κανόνες τους.

Εν κατακλείδι, θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια είναι κοινά σε όλα τα παιδιά του κόσμου. Σήμερα, ωστόσο, τα παιδιά των πόλεων τα έχουν αντικαταστήσει με ακριβά παιχνίδια τελευταίας τεχνολογίας. Απεναντίας, τα παιδιά που ζουν στα βουνά του Ασπρομόντε μένουν, γενικά, ακόμα προσδεμένα στα παραδοσιακά παιχνίδια του τόπου τους, ακόμα κι αν πλέον έχουν και παιχνίδια πιο σύγχρονα. Νιώθουν ξένα προς αυτά, όπως συμβαίνει και με τους ανθρώπους, όταν βρεθούν σε μεγάλες πόλεις. Στο Σαλέντο, το οποίο βρίσκεται πιο κοντά στις πόλεις, οι γονείς φέρνουν στα παιδιά από τα καταστήματα κάτι καινούργιο, που εύκολα μπορούν να αγοράσουν σήμερα. Παρ' όλα αυτά, τα παιδιά προτιμούν να φτιάχνουν μόνα τους τα παιχνίδια που θέλουν.

Τέλος, τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι να ζουν χωρίς βία, χωρίς να τραυματίζεται η προσωπικότητά τους, η οποία αντίθετα διαμορφώνεται πολύπλευρα, τόσο από την επαφή τους με τα άλλα παιδιά, όσο και από την πείρα και τη μόρφωση των μεγαλύτερων. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι στην Κάτω Ιταλία είναι ένα επιπλέον μέσο για να σώσουν τη γλώσσα τους από την απειλή των τελευταίων χρόνων, γιατί και αυτό ακόμα έχει τη γοητεία και τη φαντασία των χρόνων των παλιών, μέσα από την παράδοση¹⁹.

Σημειώσεις

- 1 Βλ. Λαμπίκης 1933, σ. 7.
- 2 Για την τέχνη της Μεγάλης Ελλάδας γενικότερα, βλ. Langlotz / Hirmer 1968. Βλ. επίσης Becatti 1986.
- 3 Βλ. Λα Τόρε 1995, σ. 8–9.
- 4 Βλ. Λάζος 2002, σ. 35–53.
- 5 Όλοι γνωρίζουν ότι το δημοφιλέστερο παιχνίδι των κοριτσιών σε όλο τον κόσμο ήταν και είναι η κούκλα. Οι αρχαίοι Έλληνες την ονόμαζαν πλαγγόνα, γλυνή, δάγυνα, κόρη ή νύμφη και η ιστορία της είναι από τις ωραιότερες που υπάρχουν αναφορικά με τα παιχνίδια. Η εμφάνισή της κούκλας χάνεται στα βάθη του χρόνου. Βλ. Λάζος 2002 (σ. 488–551), Manson 1998 (σ. 106–113), Αργυριάδη 1991, Gatti 1889, Filiconi 1734.
- 6 Πρόκειται για παιδικό παιχνίδι με αρχαιοελληνική προέλευση και μπορούμε να υποθέσουμε ότι έχει παραμείνει αμετάβλητο ως τις μέρες μας. Σήμερα εξακολουθεί να παίζεται, και πρόκειται για το γνωστό σε όλους σχοινάκι. Βλ. Λάζος 2002, σ. 646–647. Βλ. και Κυβερνητάκης 1938, σ. 94–95, και Παπάς 1926–1934.
- 7 Βλ. Καραναστάσης 1984–1992, σ. 365. Βλ. επίσης, Μεργιάνου 1989 (σ. 216–222), Rohlf 1967 (σ. 572), La Sorsa 1937 (σ. 133).
- 8 Σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι από τη στιγμή που ο άνθρωπος άρχισε να ζει και να εργάζεται συλλογικά, σταθεροί σύντροφοι στη ζωή του υπήρξαν τα ζώα και τα πουλιά. Λογικό είναι, λοιπόν, τα ζώα να αποτελούν τα πρώτα παιχνίδια των παιδιών. Όπως πολύ σωστά υπογραμμίζει η Μ. Αργυριάδη, «στους αρχαίους πολιτισμούς, ακόμα και σε ορισμένους σημερινούς, τα παιδιά δεν

παίζουν με αντικείμενα παιχνίδια αλλά με διάφορα ζώα». Πρόκειται για μια εντελώς διαφορετική κατηγορία παιχνιδιών, στα οποία, τόσο τα παιδιά όσο και οι μεγάλοι, πολλές φορές χρησιμοποιούσαν ζωντανά πλάσματα για να παίζουν. Αυτό το είδος παιχνιδιών αποτελούσε την απολαυστικότερη απασχόληση των παιδιών, λόγω της αγάπης τους για τα ζώα και το αντίθετο. Αυτή η αμφίδρομη σχέση αγάπης και συμπάθειας έχει αποτυπωθεί σε πολλά έργα τέχνης. Βλ. Λάζος 2002 (σ. 77, 439–459), Αργυριάδη 1993.

- 9 Βλ. Σπεράντσα 1926–1934. Βλ. επίσης Βουλόδημος 1875, Κουκουλές 1948, Κακριδής 1925, σ. 161–179.
- 10 Βλ. Pellegrini 1880 (σ. 16), Caracausi / Taibbi Rossi 1959 (σ. 348), Comparetti 1866 (σ. 40–42), Roda 1981 (σ. 66).
- 11 Ένα παιχνίδι καθαρά συμποσιακού χαρακτήρα και πολλαπλού ενδιαφέροντος είναι ο κότταβος. Εμφανίζεται στη Σικελία στις αρχές του 6ου αι. π.Χ. και χάνεται γύρω στις αρχές του 3ου αι. π.Χ. Παίζονταν επί 300 χρόνια περίπου και η ξαφνική εγκατάλειψή του αποτελεί ιστορικό μυστήριο.
- 12 «Όποιος ασχοληθεί σε βάθος με τα παιχνίδια σύντομα θα διακρίνει την άμεση σύνδεσή τους με τις τελετουργίες, με το θρησκευτικό συναίσθημα, με τη μαγεία και τη μαντεία, με τις διαβατήριες τελετές. Η σχέση αυτή είναι άμεση και σε πολλές περιπτώσεις παρατηρείται ότι το θεϊκό στοιχείο προσκτάται από τον απλό άνθρωπο μέσω του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει παιχνίδι που να μη συνδέεται με κάποιο Θεό, να μην απορρέει από θεϊκή βούληση, ενώ σε πολλά προστάτης είναι ή κάποιος Θεός ή κάποια θεότητα». Βλ.

Λάζος 2002, σ. 94–97.

- 13 Βλ. Dorsa 1884, σ. 36.
- 14 Βλ. Λάζος 2002, σ. 622–632.
- 15 «Ο Στρόβιλος ή Στρόμβος είναι η γνωστή μας ξύλινη ή μεταλλική σβούρα. Είναι από τα παλαιότερα παιχνίδια του αρχαιοελληνικού κόσμου και εμφανίζεται στο Βυζάντιο με την ίδια ονομασία, φτάνει δε μέχρι την εποχή μας με το όνομα σβούρα. Χαρακτηριστικό αυτού του παιχνιδιού είναι οι πολλές ονομασίες με τις οποίες αποδίδεται κατά καιρούς, τόσο στην αρχαία Ελλάδα, όσο και στο Βυζάντιο. Γνωρίζουμε τόσο από αρχαιολογικά ευρήματα αλλά και από διάφορες απεικονίσεις, τρεις διαφορετικούς τύπους στρόμβων. Ο πρώτος ήταν σε σχήμα κουκουναριού που κατέληγε σε κωνοειδή κορυφή. Ο δεύτερος τύπος είχε σχήμα δίσκου, συνήθως από ππλό που σε κάθε πλευρά του έφερε μια μυτερή προεξοχή. Ο τρίτος τύπος ήταν ένας απλός επίπεδος δίσκος με μια τρύπα στο κέντρο, μέσα από την οποία περνούσε ένα μυτερό ραβδάκι». Βλ. Λάζος 2002, σ. 609–616.
- 16 Βλ. Κυβερνητάκης 1938, Λουκόπουλος 1926.
- 17 Η λέξη καρνατίζειν ή καρνάζειν προέρχεται από τη λέξη κάρνα (καρούδια) και σημαίνει κάποιο παιχνίδι στο οποίο χρησιμοποιούσαν ως αντικείμενο τα καρτέδια. Κάποια παιχνίδια με καρτέδια ή παραλλαγές τους έχουν επιβιώσει μέχρι σήμερα, σε διάφορα μέρη της Ελλάδας. Βλ. Λάζος 2002, σ. 292–299.
- 18 Βλ. Λάζος 2002, σ. 45.
- 19 Βλ. Μεργιάνου 1989 (σ. 220–222), Λάζος 2002 (σ. 707–723), Πασχαλοπούδης 2001.

Βιβλιογραφία

Αργυριάδη 1991: Αργυριάδη Μ., *Η κούκλα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*, εκδ. Λούση Μηρατζιώτη, Αθήνα 1991.

Αργυριάδη 1993: Αργυριάδη Μ., *Τα ζώα, οι φίλοι μου*, Πνευματικό Κέντρο Δήμου Αθηναίων, 1993.

Becatti 1986: Becatti G., *L'arte dell'età classica*, Φλωρεντία 1986.

Βουλόδημος 1875: Βουλόδημος Χ., *Δοκίμιον περί του ιδιωτικού βίου των αρχαίων Ελλήνων*, τόμ. Α' και Β', Οδησσός 1875 / Αθήνα 1903.

Caracausi / Taibbi Rossi 1959: Caracausi G. / Taibbi Rossi G., *Testi neogreci di Calabria*, μέρος I και II, Παλέρμο 1959.

Comparetti 1866: Comparetti D., *Saggi dei dialetti greci dell'Italia meridionale*, Pisa 1866.

Dastur 1999: Dastur F., *Ο θάνατος. Δοκίμιο για το πεπερασμένο*, μτφρ.: Βίκυ Σιδηροπούλου, Scripta, Αθήνα 1999.

Dorsa 1884: Dorsa V., *La tradizione Grecolatina negli usi e nelle credenze popolari della Calabria*, Coscenza 1884.

Filiconi 1734: Filiconi I., *Itali instrumenti lusori degli antichi romani*, Rome 1734.

Gatti 1889: Gatti C., *Crepereia Triphaena. Notizie degli scavi di antichità*, 1889.

Κακριδής 1925: Κακριδής Ι.Θ., «Ελληνικά Παιχνίδια», *Ημερολόγιον Μεγάλης Ελλάδος*, Αθήνα 1925.

Καραναστάσης 1984–1992: Καραναστάσης Α., *Ιστορικών Λεξικών των ελληνικών ιδιωμάτων της Κάτω Ιταλίας*, 5 τόμοι, Ακαδημία Αθηνών, Αθήνα 1984–1992.

Κουκουλές 1948: Κουκουλές Φ., *Βυζαντινών βίος και πολιτισμός*, τόμ. Α' και τόμ. Γ', Αθήνα 1948 (επανέκδοση: Παπαζήσης 1999).

Κυβερνητάκης 1938: Κυβερνητάκης Ι., *Ανθολογία παιχνιδιών της αρχαιότητας και των νεωτέρων χρόνων*, Ηράκλειο Κρήτης 1938.

Λάζος 2002: Λάζος Χ.Δ., *Παίζοντας στο χρόνο: Αρχαία ελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια (700 π.Χ. – 1500 μ.Χ.)*, Αίολος, Αθήνα 2002.

Λαμπίκης 1933: Λαμπίκης Δ., *Ελληνισμός της Νοτίου Ιταλίας* (Grecia Salentina), Αθήνα 1933.

Langlotz / Hirmer 1968: Langlotz E. / Hirmer M., *L'arte della Magna Grecia*, μτφρ.: Erma di Bretschneider, Roma 1968.

La Sorsa 1937: La Sorsa S., *Come giocano i bimbi i fanciulli d'Italia*, Rispoli, Napoli 1937.

Λα Τόρε 1995: Λα Τόρε Τζιοακίνο Φ., «Η Μεγάλη Ελλάδα», *Η Καθημερινή – Επτά Ημέρες*, Κυριακή 19 Νοεμβρίου 1995, σ. 8–9.

Λουκόπουλος 1926: Λουκόπουλος Δ., *Ποια παιχνίδια παίζουν τα Ελληνόπουλα*, Αθήνα 1926.

Manson 1998: Manson M., «Κούκλα: Ένα πανάρχαιο παιχνίδι», *Ιστορία Εικονογραφημένη* 366 (Δεκ. 1998), σ. 106–113.

Μεργιάνου 1989: Μεργιάνου Α., *Λαογραφικά των Ελλήνων της Κάτω Ιταλίας*, Καρδαμίτσας, Αθήνα 1989.

Μπενβενίστε / Παραδέλλης 1999: Μπενβενίστε Ρ. / Παραδέλλης Θ., *Διαδρομές και τόποι της μνήμης. Ιστορικές και ανθρωπολογικές προσεγγίσεις* (Πρακτικά επιστημονικής συνάντησης στο τμήμα Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου, Φεβρουάριος 1995), Αλεξάνδρεια, Αθήνα 1999.

Παπάς 1926–1934: Παπάς Π.Ν., «Αρχαία Παίγνια των Ελληνοπαίδων», *Μεγάλη Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια*, τόμ. ΙΘ', λ. «παίγνιον», 1926–1934, σ. 378.

Πασχαλοπούδης 2001: Πασχαλοπούδης Ν.Λ., *Τότε που παίζαμε*, Αθήνα 2001 (β' έκδ.: Θεσσαλονίκη 2008).

Pellegrini 1880: Pellegrini A., *Il dialetto Calabro di Bova*, Torino / Roma 1880.

Roda 1981: Roda D., *Lingua Mozzata*, 1981.

Rohlf G., *Vocabolario Supplementare dei dialetti delle Tre Calabrie*, München 1967, σ. 572.

Σπεράντσα 1926–1934: Σπεράντσα Σ.Γ., *Μεγάλη Ελληνική Εγκυκλοπαίδεια*, τόμ. Β', λ. «αίωρα», 1926–1934, σ. 939–940.

Ψυχογιού 2008: Ψυχογιού Ε., *Μαύρη γη και Ελένη. Τελετουργίες θανάτου και αναγέννησης*, Ακαδημία Αθηνών, Αθήνα 2008.