

ΓΕΛ ΘΕΣΠΡΩΤΙΚΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΣΧ.ΕΤΟΣ 2015-2016

Τμήμα Α2

ΘΕΜΑ : *Παιχνίδια ομαδικά και ηλεκτρονικά η επίδρασή τους στα παιδιά και ο ρόλος τους στη ζωή τους.*

Θεμα 1ης Ομάδας : « Παιχνίδια ηλεκτρονικά στο παρελθόν και σήμερα

Ομάδα 1η : Μαλέσκου Ευαγγελία – Λυρή Παναγιώτα – Φιντζου Ελισάβετ – Παπαϊωάννου Παύλος

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Ο κόσμος των βιντεοπαιχνιδιών γνώρισε μια απίστευτη ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια, δημιουργώντας μια βιομηχανία με budget ανάλογα με αυτά του Χόλυγουντ. Άπειροι είναι οι τίτλοι των παιχνιδιών που έχουν γραφτεί από τα τέλη του '70, λίγα είναι όμως αυτά που κατάφεραν να χαραχτούν στη μνήμη των gamers, ανεξαρτήτου ηλικίας και καταγωγής.

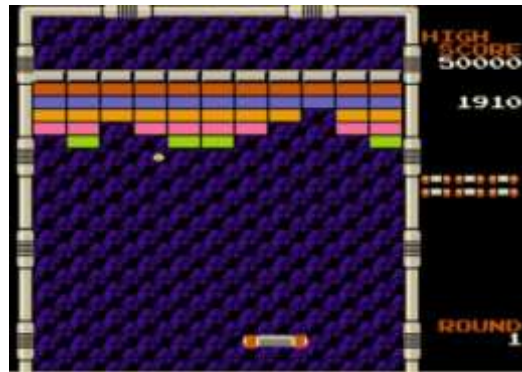
Παρακάτω, **θα δούμε ορισμένα από αυτά τα παιχνίδια** που άφησαν τη σφραγίδα τους στο σύμπαν το videogames, επηρεάζοντας την εξέλιξή του, και έγραψαν τον τίτλο τους με χρυσά γράμματα στη βιομηχανία της διασκέδασης.

Space Invaders



Οι «Εισβολείς του Διαστήματος» προέρχονταν στην πραγματικότητα από την Ιαπωνία, αλλά κανείς εν τέλει δεν μπόρεσε να τους αποτρέψει από το να κυριαρχήσουν ανά την υφήλιο. Το παιχνίδι πρωτοκατασκευάστηκε από την Taito το 1978 και μπορούσε να το βρεθεί σε κάθε ουφάδικο που σέβονταν τον εαυτό του. Το Space Invaders οριοθέτησε τα shooter παιχνίδια, ενώ οι πιξελαρισμένοι εξωγήινοι έγιναν σύμβολα στην ιστορία των videogames!

Arkanoid



Το κλασικό παιχνίδι arcade αναπτύχθηκε το 1986 από την Taito και έκτοτε αντιγράφηκε από πλήθώρα εταιρειών. Παρά την απλότητα του έκανε αρκετούς να «κολλήσουν», αποδεικνύοντας πώς ένα παιχνίδι μπορεί να είναι εξαιρετικά διασκεδαστικό, ακόμη και αν δεν έχει σενάριο ανάλογο ταινίας..

Pac-Man



Τι να πει κανείς για το παιχνίδι που πρωτοκυκλοφόρησε το 1980, αλλά ακόμη υπάρχουν φανατικοί που δεν μπορούν να ξεκολλήσουν από την κίτρινη, αχόρταγη σφαίρα που δεν σταματά... να «μασουλάει» και τα πολύχρωμα φαντάσματα που βρίσκονταν πάντα (ή έστω σχεδόν πάντα) στο κατόπι του.



Το videogame απέφερε τα περισσότερα κέρδη στην ιστορία και μας κράτησε σε αναμονή μέχρι το 1999 για να μάθουμε το μέγιστο δυνατό σκορ που μπορεί κάποιος να φτάσει. Εάν αναρωτιέστε ποιο είναι αυτό, η απάντηση ακούει στον αριθμό 3.333.360 πόντοι! Τους έπιασε ο Billy Mitchell ο οποίος μέσα σε 6 ώρες κατάφερε να συμπληρώσει 255 επίπεδα, τρώγοντας κάθε βούλα, φρούτο και εχθρό, χωρίς να χάσει ούτε μια ζωή!

Τέτρις



Το σοβιετικό παιχνιδάκι που έμελε να αναδειχθεί σε παγκόσμια μανία, σχεδιάστηκε το 1984 από τον Alexey Pajitnov, αλλά έπρεπε να φτάσουμε στο σωτήριο έτος 1989 ώστε να κυκλοφορήσει για το περίφημο Game Boy της Nintendo και να καθιερωθεί στη συνείδηση μικρών και μεγάλων. Το μουσικό θέμα που το συνόδευε έχει χαρακτηριστεί ανεξίτηλα στη μνήμη κάθε παίκτη!



Duck Hunt

Το Duck Hunt θεωρείται από πολλούς ως ένα από τα καλύτερα games όλων των εποχών. Κυκλοφόρησε το 1984 από τη Nintendo και «προέτρεπε» τους παίκτες να ριχτούν στο κυνήγι... της πάπιας!

Το παιχνίδι παίζονταν με ένα πλαστικό πιστολάκι («lightgun») και με αυτό οι παίκτες στόχευαν εικονικές πάπιες στην οθόνη της τηλεόρασης.

Legend of Zelda



Συνδυάζοντας διαφορετικά στοιχεία παιχνιδιού (δράση, περιπέτειας ρόλων και παζλ), το όνομα του ήρωα Link χαρακτήθηκε με χρυσά γράμματα στον αστερισμό της ηλεκτρονικής διασκέδασης!

Το παιχνίδι απεδείχθη χρυσωρυχείο για τη Nintendo, κάτι που αποδεικνύεται από το πλήθος τίτλων που κυκλοφόρησαν.

Super Mario Bros



Είναι δυνατόν ένας κοντόχοντρος υδραυλικός από την Ιταλία, να είναι μια από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες στον κόσμο, τόσο από gamers, όσο και από ανθρώπους που ουδεμία επαφή με το χώρο έχουν;

Ο Μάριο, ο Λουίτζι και όλη παλιοπαρέα τριγυρνούν σε ένα κόσμο με γιγαντιαίους σωλήνες, εγκαθιδρύοντας την αυτοκρατορία που ακούει στο όνομα Nintendo και αφήνοντας ξάγρυπνα εκατομμύρια παιδιά και ενήλικες προκειμένου να τελειώσουν... την πίστα!

Sonic



Ο αντίπαλος του Μάριο δεν ήταν ο Bowser (ή ο Wario). Στην πραγματικότητα εχθρός του ήταν ένα μπλε πλασματάκι με ψυχεδελική εμφάνιση, που δεν σταμάταγε να τρέχει. Ο Sonic συνέλεγε δακτυλίδια, διέλυε με την ταχύτητά του εχθρούς και εμπόδια και ήταν το θανατηφόρο βέλος στη φαρέτρα της ένδοξης Sega.

Civilization



Το περίφημο βιντεοπαιχνίδι στρατηγικής που μας καλεί να «χτίσουμε μια αυτοκρατορία που θα αντέξει στη δοκιμασία του χρόνου», έχει λάβει πλήθος επαίνων και από το 1991 που πρωτοκυκλοφόρησε, έχει χτίσει τη δική του στρατιά οπαδών που πίνουν νερό στο όνομά του. Παράλληλα, έχει συμπεριληφθεί σε λίστες διαφόρων περιοδικών με τους τίτλους που άσκησαν τη μεγαλύτερη επιρροή στην εξέλιξη των video game, αλλά και τους καλύτερους που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Football Manager



Η διάσημη σειρά ηλεκτρονικών παιχνιδιών που ξεκίνησε ως «Championship Manager» αλλά συνέχισε σαν «Football Manager», κατάφερε να βγάλει τους παίκτες από τα γήπεδα και να τους καθίσει στη θέση του προπονητή με στόχο να εξελίξουν την ομάδα τους, προτείνοντας κάτι διαφορετικό από τα συνηθισμένα παιχνίδια ποδοσφαίρου. Άλλες εταιρείες προσπάθησαν να το αντιγράψουν, δίχως όμως να καταφέρουν να έχουν την απήχηση του συγκεκριμένου τίτλου. Από τη συγκεκριμένη σειρά, ξεχωρίζει το Manager του '10 το οποίο έλαβε σωρεία επαινετικών σχολίων

Resident Evil



Η περίφημη σειρά παιχνιδιών τρόμου που στη συνέχεια μεταφέρθηκε σε κόμικ, βιβλία, σειρές και ταινίες, αξίζει μια τουλάχιστον αναφορά. Ο παίκτης μεταφέρεται σε ένα τρομακτικό σύμπαν όπου παρελαύνουν ζόμπι και άλλα πλάσματα της φαντασίας, πίσω από τα οποία κρύβεται μια εταιρεία που ακούει στο όνομα Umbrella Corporation...

Age of Empires



Η ανάπτυξη ενός πολιτισμού σε «πραγματικό χρόνο» και η μετάβαση από την μια εποχή στην επόμενη, καθήλωσε πλήθος παικτών μπροστά στις οθόνες των υπολογιστών τους, εξελίχτηκε σε εμπορική επιτυχία και άσκησε μεγάλη επιρροή σε επόμενους τίτλους του είδους.

World of Warcraft



Η διαδικτυακή έκδοση του παιχνιδιού, μπορεί να έχει μόλις μια δεκαετία στην πλάτη του, ωστόσο το επιφωνηματικό «WoW» γράφει τη δική του ιστορία! Με σχεδόν 7 εκατ. εγγεγραμμένους παίκτες και πάνω από 100 εκατ. λογαριασμούς να έχουν δημιουργηθεί από την πρώτη κυκλοφορία του, είναι το πιο δημοφιλές MMORPG παιχνίδι στον κόσμο! Άλλωστε πολλοί δηλώνουν ότι «δεν παίζουν video games, παίζουν “WoW”»!

Grand Theft Auto



Η σειρά παιχνιδιών που έπρεπε να περιμένει την πέμπτη συνέχεια της για να «απογειωθεί»! Το περίφημο «Grand Theft Auto III» προκάλεσε μεγάλο ντόρο για τη βία και το σεξουαλικό του περιεχόμενο, καθήλωσε στις πολυθρόνες πλήθος φανατικών και εν μέρει άλλαξε τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τα βιντεοπαιχνίδια.

Διόλου τυχαία, η τελευταία προσθήκη στη σειρά, «Grand Theft Auto V», έσπασε το ρεκόρ του πιο ακριβού παιχνιδιού που σχεδιάστηκε ποτέ, κοστίζοντας 265 εκατ. δολάρια! Ωστόσο, ακόμη, πιο εντυπωσιακό ήταν ο τίτλος που κατέκτησε ως το προϊόν διασκέδασης με την ταχύτερη κυκλοφορία στην ιστορία, καθώς τα κέρδη την πρώτη μέρα κυκλοφορίας έφτασαν τα 800 εκατ. δολάρια και μέσα σε τρεις, άγγιξαν το αστρονομικό ποσό του 1 εκατ. δολαρίων

ΤΑ ΠΙΟ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Κάθε χρόνο στις αρχές Ιανουαρίου στο Λας Βέγκας φιλοξενείται η διεθνής έκθεση ηλεκτρονικών προϊόντων και προϊόντων τεχνολογίας International CES (Consumer Electronics Show).

Φέτος, η έκθεση άνοιξε τις πύλες της στις 7 Ιανουαρίου και ολοκληρώθηκε στις 10 του μήνα. Σε αυτήν «παρέλασαν» από μίνι-drones μέχρι αυτοκίνητα που... αναπηδάνε, ηλεκτρονικά skateboards και η νέα γενιά παιχνιδιών, που αναμένεται να εισχωρήσουν στις λίστες επιθυμιών μικρών και μεγάλων τα Χριστούγεννα του 2014.

Στη συγκεκριμένη έκθεση μπορεί κανείς να βρει τα πιο παράξενα και συναρπαστικά gadgets που θα μπορούσε ποτέ να φανταστεί, και μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια τεχνολογίας.

Δείτε μερικά από αυτά, όπως τα παρουσίασε σε πρόσφατο δημοσίευσμά του ο Guardian:

Parrot Jumping Sumo

Αυτό το μικρό δίτροχο ρομπότ ελέγχεται από ένα smartphone ή tablet μέσω Wi-Fi. Διαθέτει κάμερα στη «μύτη» του και μπορεί να στρίβει σε μεγάλη ταχύτητα μέχρι και 90 μοίρες.

Το «ατού» του είναι ότι μπορεί να... πηδά σε ύψος μέχρι και 76 εκατοστά και να προσγειώνεται στις ρόδες του.

Θα μπορούσε να πει κανείς ότι μοιάζει με μια... ρομποτική γάτα!

Parrot Mini Drone

. Πρόκειται για μια συρρικνωμένη εκδοχή του Parrot AR drone. Είναι μικρό αρκετά για να πετά σε εσωτερικούς χώρους χωρίς να... καταστρέφει τα πάντα στο πέρασμά του.

Το ιπτάμενο αυτό παιχνίδι μπορεί να χειριστεί κανείς με ένα smartphone ή tablet μέσω Bluetooth. Είναι πολύ σταθερό κατά την πτήση, χάρη σε ένα είδος ενσωματωμένου αυτόματου πιλότου.

Οι ενσωματωμένες ρόδες του επιτρέπουν να «σκαρφαλώνει» σε τοίχους μέχρι το ταβάνι ή απλά να... διασχίζει διαδρομές στο πάτωμα.

Orbotix Sphero 2.0

Η τελευταία έκδοση της μπάλας που κυλάει πιο γρήγορα από ποτέ, ελεγχόμενη μέσω Bluetooth στα smartphone, και μπορεί ακόμη και να εφοδιαστεί με... τα δικά της ελαστικά, για καλύτερο κράτημα.

Orbotix 2b

Ο νεότερος αδερφός της μπάλας Sphero, το 2b είναι κάτι σαν ένας δίτροχος... δαίμονας, καθώς «τρέχει» με ταχύτητα μέχρι και 5 μέτρα το δευτερόλεπτο.

Αναμένεται να έχει κυκλοφορήσει μέχρι τα Χριστούγεννα του 2014, ενώ θα κοστίζει κάτω από 100 δολάρια.

Yuneec E-Go Cruiser electric skateboard

Τα skateboards που εκτίθενται στην έκθεση CES αποτελούν την «αναβαθμισμένη εκδοχή» των παραδοσιακών μοντέλων.

Το Yuneec E-Go Cruiser διαθέτει ηλεκτροκινητήρα, ενώ οι αναβάτες του μπορούν να... «πετάξουν στον αέρα» με το πάτημα ενός κουμπιού. Μπορεί να ανέβει σε λόφους και ανηφόρες και να ταξιδέψει σε απόσταση 29 χιλιομέτρων με μια φόρτιση.

Onewheel

Το Onewheel είναι σαν ένα Segway, με το χρήστη να ισορροπεί επάνω σε μια ξύλινη σανίδα. Μπορεί να «τρέξει» μέχρι και για 20 λεπτά με κάθε φόρτιση, ωστόσο η τιμή του είναι κάπως «τσουχτερή».

Διατίθεται στο Kickstarter στην τιμή των 1.200 δολαρίων!

Ozobot

Το μικροσκοπικό αυτό ρομπότ δεν ξεπερνάει σε μέγεθος το καπάκι ενός μπουκαλιού, ενώ αναγνωρίζει κώδικες και αισθητήρες γύρω του από φορητές συσκευές ή άλλα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Παρότι δεν κάνει πολλά παραπάνω στην παρούσα φάση, οι ειδικοί εκτιμούν ότι υπάρχουν πολλές προοπτικές για εξέλιξη ως προς την ανάπτυξη μιας πιο σύγχρονης εκδοχής των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών

Η Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή μας ζωή, οι υπολογιστές. Για την ακρίβεια, οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνιση τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες.

Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space (παιχνίδι φλίπερ), το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, στην Ευρώπη, στην Ιαπωνία, αλλά και στη Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε γνωστό σε όλους, και το αναζητούσαν πολλοί, και είχε κάνει πάρα πολλές πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε τις ίδιες αντιδράσεις. Πάντως, τις περισσότερες

εντυπώσεις τράβηξαν οι Αμερικάνικες και οι Ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών, κάτι το οποίο συμβαίνει ακόμη και σήμερα. Παρ'όλα αυτά, δεν είχαν όμως τόσες, όσες είχαν οι Γιαπωνέζικες εταιρίες, αφού από εκεί άρχισε να εξελίσσεται η τεχνολογία. Από την στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή, με πολύ κόσμο, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Να δημιουργήσουν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Καλώς η κακώς, δεν πολυσυμπάθησαν πολλοί αυτήν την πρωτότυπη κίνηση, από τις Αμερικανικές εταιρίες. Και πάλι το πάνω χέρι είχαν και έχουν οι Ιαπωνικές,εταιρείες, αφού εμφάνισαν πασίγνωστες κονσόλες (φορητού τύπου), όπως η Nintedo,αλλά και η Sony,που παρουσίασε, μετά την έκδοση του Playstation 2,και τοPSP. Σήμερα, τα παιχνίδια εμφανίζονται και στα κινητά,και στους προσωπικούς ψηφιακούς οδηγούς.

Η Εμφάνιση των Βιντεοπαιχνιδιών

Δεκαετίες 1950-1960

Οι Τόμας Γκόλντσμιθ και Εστλε Ρέι Μαν ήταν αυτοί που εφηύραν τις θερμικές βαλβίδες, και αυτή άρχισε να δημιουργείται στις 25 Ιανουαρίου του 1947 και τέλειωσε στις 14 Δεκεμβρίου του 1948. Χρησιμοποιούσαν οκτώ θερμικές βαλβίδες, οι οποίες τοποθετούνταν στον υπολογιστή, όπου τότε ήταν στα πρώτα του βήματα, και αντί για ηλεκτρονικά σχέδια, χρησιμοποιούσαν τις βαλβίδες αυτές, που το φως τους εμφανιζόταν μέσα από την οθόνη.

Το 1949-50, περίπου, ο Τσάρλι Αντάμα, δημιούργησε ένα παιχνίδι με τίτλο Bouncing Ball, από εκείνη την στιγμή, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν δειλά-δειλά τα πρώτα τους βήματα.

Τον Φεβρουάριο του 1951 ο Κρίστοφερ Στρέτσει, προσπάθησε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να αφορά το επιτραπέζιο παιχνίδι του ταβλιού στους υπολογιστές Pilot ACE. Τον Οκτώβριο της ίδιας χρονιάς, πρόσθεσε μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης στο παιχνίδι.

Μετά από έναν χρόνο, δημιουργήθηκε το πρόγραμμα - παιχνίδι ΟΧΟ από τον Αλεξάντερ Σάφτο Ντάγκλας, το οποίο είχε θέμα με το παιχνίδι με την τριλιζα, αλλά με τα γράμματα Ο η Χ. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε για τον Αυτόματο Υπολογιστή, ο οποίος εφευρέθηκε από τον Τζον Βον Νιούμαν. Αντίπαλος του παίκτη, ο υπολογιστής.

Το 1958, ο Γουίλιαμ Χίγκκινμοθαμ, έφτιαξε ένα παιχνίδι, χρησιμοποιώντας Οσκιλοσκόπιο, και ένα αναλογικό υπολογιστή. Ο τίτλος, ήταν Tennis for Two, (Τένις για δύο), ένα παιχνίδι που αφορούσε το ολυμπιακό άθλημα του τένις. Στον Υπολογιστή, εμφανιζόταν ένα επίπεδο γήπεδο τένις, και ένα εμπόδιο που παριστάνει το φιλέ και το μπαλάκι εμφανιζόταν πιο λαμπερό από τα υπόλοιπα. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού, ήταν διαθέσιμη μέχρι το 1959.

Το 1961, ένας μαθητής ο Στήβ Ράσελ, δημιούργησε το Spacemar!, ένα διαστημικό παιχνίδι, με πρωταγωνιστή ένα διαστημικό πύραυλο, όπου εξουδετερώνει ότι βρίσκεται μπροστά του.

Το 1966, ο Ραλφ Μπάερ, αποφασίζει να φτιάξει μια μηχανή παιχνιδιού. Συνεργάστηκε με τον Μπιλ Χάρισον, και χρησιμοποίησαν χρήσιμα ηλεκτρικά αντικείμενα. Έφτιαξαν ένα παιχνίδι ονόματι Chase, και ο Χάρισον δημιούργησε επίσης και ένα ψεύτικο όπλο το οποίο ήταν συνδεδεμένο με την μηχανή του παιχνιδιού, και όταν σκόπευες στον εχθρό που σε πυροβολεί, τον σκοτώνεις εσύ. Το 1969, δημιουργείται η πρώτη κονσόλα που είναι μόνο και μόνο για να χρησιμοποιείται στο σπίτι.

Την ίδια χρονιά, ένας προγραμματιστής που δούλευε στην AT&T, ο Κεν Τόμπσον, έκανε ένα δικό του παιχνίδι, το Space Travel, το οποίο βρισκόταν στην ίδια κατηγορία με αυτό του Στιβ Ράσελ, αφού έχουν σχέση και τα δύο με το διάστημα. Χρησιμοποίησε τον κώδικα Fortran. Επίσης πρόσθεσε μαζί με τον Ντένις Ρίτσι τη γλώσσα προγραμματισμού PDP-7, ενώ χρησιμοποίησαν και το λειτουργικό σύστημα Unix, το οποίο τότε είχε πρωτοβγεί. Έτσι το Space Travel, έγινε το πρώτο παιχνίδι που είχε σύστημα Unix

Δεκαετία 1970

Η Χρυσή εποχή των φλίπερ

Τον Σεπτέμβρη του 1971, δημιουργήθηκε το παιχνίδι Galaxy Game, από μια παρέα μαθητών που σπούδαζαν στο πανεπιστήμιο του Στάφορντ. Βασισμένο από το Spacewar!, ήταν παιχνίδι το οποίο για να παίξεις, έπρεπε να ρίξεις κέρμα. Ύστερα, το 1972, βγήκε για οκτώ διαφορετικές κονσόλες.

Την ίδια επίσης χρονιά, οι Νόλαν Μπούσονελ και Τεντ Ντάμπνι, έφτιαξαν επίσης άλλο ένα παιχνίδι που αφορούσε το διάστημα, το Computer Space. Όμως δεν είχε κάποια ιδιαίτερη επιτυχία.

Οι Μπούσονελ και Ντάμπνι, κατάλαβαν πως το Computer Space, δεν έδειξε πολύ σημασία, και αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών, την Atari. Ύστερα, έβγαλαν στην αγορά το παιχνίδι - φλίπερ Pong, το οποίο έδειξε σημαντική επιτυχία. Βασιζόταν στο άθλημα του τένις, όπως και το άλλο παιχνίδι, το Tennis for Two. Πουλήθηκαν 19.000 παιχνίδια - φλίπερ.

Ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, ήταν και είναι το Space Invaders, που δημιουργήθηκε το 1978. Η εταιρία που το έφτιαξε, είναι η γιαπωνέζικη Taito. Η Taito, έγινε πλήρως διάσημη, για την σειρά Pac-Man και για το Asteroids. Παιχνίδια που βγήκαν το 1979 και 1980 αντίστοιχα. Αυτά κυρίως τα παιχνίδια, μπορούσαν να βρεθούν, στα εμπορικά κέντρα, σε ζαχαροπλαστεία, σε καταστήματα βιντεοπαιχνιδιών (όπως είναι λογικό), αλλά και σε εστιατόρια.

Οι Πρώτες Κονσόλες της 1ης γενιάς (1972-1977)

Όπως αναφέραμε, η πρώτη κονσόλα που σχεδιάστηκε αποκλειστικά για το σπίτι, κατασκευάστηκε από τον Ραλφ Μπάερ, Η κατασκευή της κονσόλας, άρχισε να δημιουργείται από το 1966, η οποία ολοκληρώθηκε δύο χρόνια μετά, και την ονόμασε The Brown Box. Το σύστημα αυτό ανέλαβε η Magnavox Company, το 1972. Τον πρώτο χρόνο πουλήθηκαν 100.000 συστήματα.

Κεντρικοί Υπολογιστές

Σε ένα πανεπιστήμιο ανάπτυξης παιχνιδιών, έφερε στην καθημερινή μας ζωή παιχνίδια για τους κεντρικούς υπολογιστές, στην δεκαετία του 1970. Δημιουργήθηκαν πολλά παιχνίδια, τα οποία έφτιαχναν κυρίως φοιτητές, με αποτέλεσμα πολλά από αυτά να είναι παράνομα. Ο λόγος είναι επειδή κάνανε αμφισβητήσιμη χρήση δαπανηρών υπολογιστικών πόρων. Υπήρξαν τουλάχιστον δυο ξεχωριστές διαδρομές διανομής για τους σχεδιαστές παιχνιδιών, και αυτές ήταν:

- Το σύστημα PLATO, που ήταν σχετικά με το περιβάλλον της εκπαίδευσης, το οποίο φτιάχτηκε στο πανεπιστήμιο του Σικάγου, στο Ιλινόις και,

- Το σύστημα DECUS, που φτιάχτηκε από την Digital Equipment Corporation (DEC) για διάφορα παιχνίδια, που θα λειτουργούν σε διάφορους τύπους κεντρικών υπολογιστών.

Τα κυριότερα γεγονότα της περιόδου όπου υπήρχαν οι κεντρικοί υπολογιστές ήταν:

- 1971, Ο Ντον Ντάγκλουου έκανε το πρώτο παιχνίδι - μπέιζμπολ, που αφορούσε δηλαδή το μπέιζμπολ, στο Κολέγιο Πομόνα. Στο παιχνίδι αυτό είχαν την δυνατότητα να ακολουθήσουν ένα ολόκληρο πρωτάθλημα εκπροσωπώντας μια από τις ομάδες που περιελάμβανε. Το συγκεκριμένο παιχνίδι εκδόθηκε από την Electronic Arts το 1987.

- 1971, Δημιουργήθηκε το πρώτο παιχνίδι Star Trek (πιθανόν από τον Mike Mayfield), σε έναν υπολογιστή Sigma 7, και παίχτηκε από τους πιο γνωστούς τίτλους του Star Trek, (βιντεοπαιχνιδιών και ταινιών) που έγιναν ευρέως γνωστοί χάρη στον τίτλο της κινηματογραφικής ταινίας που γυρίστηκε το 1966

- 1972, Ο Γρέγκορι Γιομπ, έκανε ένα δικό του παιχνίδι, ένα παιχνίδι γρίφων το Hunt the Wumpus.

Πρόσφατα

Με την διάδοση των έξυπνων τηλεφώνων στον 21ο αιώνα, τα οποία διαθέτουν ισχυρότερη υπολογιστική ισχύ από ότι οι υπολογιστές της δεκαετίας του 1970, τα παιχνίδια με βάση τις συσκευές κινητής τηλεφωνίας όπως το Angry Birds, απέκτησαν μεγάλη δημοφιλία.

Θεμα 2ης Ομάδας: «Ομαδικά παιχνίδια στο παρελθόν. Τρόπου διασκέδασης των νέων »

Ομάδα 2η : Μάτη Ζωίτσα – Κωλέτση Αφροδίτη – Ράδη Μαγδαλινή – Τσαφούλη Μαρία

ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Το παιχνίδι και η κίνηση αποτελεί ζωτική ανάγκη για κάθε νεαρή ζωή μέσα στη φύση. Το συναντάμε στα ζώα, που τρέχουν, πηδούν, παίζουν μεταξύ τους, με τη μητέρα τους ή κυνηγώντας άλλα μικρότερα μιμούμενα τη μητέρα τους. Αυτή η φυσική ανάγκη δεν μπορεί να λείπει από τα παιδιά. Παιδί και παιχνίδι είναι δύο λέξεις που συνεπάγεται η μία την άλλη. Από τη στιγμή της γέννησης του το παιδί παίζει κουνώντας τα χεράκια και τα ποδαράκια του, αργότερα με διάφορες κουδουνίστρες και παιχνιδάκια, συνεχίζει με μπάλες, κούκλες (κορίτσια), κ.τ.λ., τρέχει ποιος θα βγει πρώτος, ποιος θα πηδήσει πιο ψηλά ή πιο μακριά και φτάνει στο ομαδικό παιχνίδι στις γειτονιές.

Μέσα από αυτό, εδώ και χιλιάδες χρόνια τα παιδιά σ' όλο τον κόσμο ψυχαγωγούνται, αυτοδιαπαιδαγωγούνται, δοκιμάζουν και ασκούν τις δυνάμεις τους, ανταγωνίζονται σωστά με τα συνομήλικα τους, μαθαίνουν να πειθαρχούν στους κανόνες, φτιάχνουν χαρακτήρα, δημιουργούν προσωπικότητα, κοινωνικοποιούνται, ασκούν το σώμα και το πνεύμα τους, κρατώντας τα σε καλή φυσική κατάσταση.

Πεντόβολα

Μαζεύουμε πέντε πέτρες (κατά προτίμηση στρογγυλές λείες και άσπρες) και ξεκινάμε το παιχνίδι: παίρνουμε μία από τις πέντε και την πετάμε στον αέρα προσπαθώντας με γρήγορη κίνηση να πιάσουμε άλλη μία (όσο η άλλη είναι στον αέρα) από κάτω και να μείνουμε με δύο πέτρες στο ένα χέρι στο πρώτο στάδιο. Αν καταφέρουμε αυτό συνεχίζουμε πετώντας μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας να πιάσουμε άλλες δύο από κάτω και εν τέλει να έχουμε τρεις στο χέρι. Αν καταφέρουμε και αυτό επαναλαμβάνουμε την ίδια κίνηση προσπαθώντας να πιάσουμε τρεις και στη συνέχεια και τις τέσσερις πέτρες μαζί με αυτή που πετάμε στον αέρα. Αν δεν καταφέρουμε να το κάνουμε αυτό συνεχίζει ο επόμενος παίκτης. Στο επόμενο στάδιο του παιχνιδιού εργαζόμαστε ως εξής: σχηματίζουμε μία γέφυρα με το αριστερό μας χέρι ώστε ο αντίχειρας να βρίσκεται απέναντι των άλλων δακτύλων και συνεχίζουμε να πετάμε μία πέτρα στον αέρα προσπαθώντας (με το δεξί πάντα) να περάσουμε κάτω από τη γέφυρα μία πέτρα από τις υπόλοιπες. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να

περάσουμε και τις τέσσερις πέτρες κάτω από τη γέφυρα και να μείνουμε με τη μια (αυτή που πετάμε στον αέρα) στο χέρι. Νικητής είναι αυτός που θα τελειώσει τα παραπάνω πρώτος!

Τριότα

Σχεδιάζονταν πάνω σε μια πλακονδερή πέτρα και παιζονταν σαν τη σημερινή τρίλιζα {χρησιμοποιούσες τρία αντικείμενα ώστε να τα τοποθετήσεις σε ευθεία γραμμή} Παρόμοια και η εννιάρια

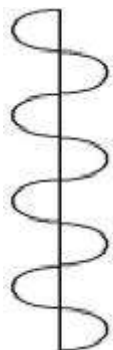


Κουτσό

Καλόγερος

Βασιλέας

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι. Τα παιδιά χαράζουν στο έδαφος το εξής σχήμα:



Παίζουν ένας, ένας με τη σειρά, εφόσον ο προηγούμενος χάσει. Τοποθετούν στο πρώτο ημικύκλιο μία πέτρα, που συνήθως είναι πεπιεσμένη, τη «σμάδα». Κάνοντας κουτσό, ο παίκτης προσπαθεί να τη μετακινήσει με το πόδι στο επόμενο ημικύκλιο, χωρίς αυτή ή ο ίδιος να ακουμπήσουν στις γραμμές που ορίζουν το σχήμα. Όταν ο παίκτης φτάσει στο τέλος του σχήματος, πρέπει να ξαναγυρίσει στην αφετηρία με τον ίδιο τρόπο και να βγάλει τη σμάδα από το πρώτο ημικύκλιο από όπου είχε ξεκινήσει.

Τσελίκια - Τσουμάκα - Τσιλίκι - Λιγκρίν

Αποτελείται από δυο ξύλα, την τσελικά και την τσιουμάκα (στα τουρκ. Celik=μικρή ράβδος, σκληρός, ατσάλι και somak=ρόπαλο). Το μικρό ξύλο ήταν μυτερό στις άκρες και είχε μήκος περίπου 10 εκ. Το μεγάλο ξύλο το ονόμαζαν τσιλικόξυλο. Με το μεγάλο ξύλο Έβαζαν στο έδαφος το μικρό

ξύλο και προσπαθούσαν να το σηκώσουν όρθιο και να το χτυπούν και να το έχουν στον αέρα συνέχεια. Μετά το χτυπούσαν να πάει όσο πιο μακριά μπορούσαν. Μετρούσαν την απόσταση με βήματα και τα πολλαπλασιάζανε με τα χτυπήματα που κάναν στον αέρα.



Εφτάπετρο

Μία μπάλα, μια στοίβα από εφτά πέτρες τοποθετημένες η μία πάνω στην άλλη και δυο ομάδες παιχτών (3-6 άτομα ανα ομάδα) Η μια ομάδα έριχνε την μπάλα προς την πλευρά που ήταν στημένες οι εφτά πέτρες με σκοπό να τις ρίξει. Αν τις έριχνε , προσπαθούσε να τις ξαναστήσει χωρίς οι παίκτες της άλλης ομάδας να μπορέσουν να τους κάψουν (δηλ. να τους πετύχουν με την μπάλα) . Αν το κατάφερναν , πέρναν ένα πόντο και ξαναπαιζαν . Αν όχι , οι ομάδες αλλάζαν ρόλους.



Κρυφτό

Μετά από κλήρο , ένας παίκτης τα "φυλούσε" (δηλ. μετρούσε μέχρι ένα αριθμό με κλειστά μάτια) . Σ' αυτό το χρονικό διάστημα , οι άλλοι παίκτες κρυβόντουσαν . Αυτός που τα φύλαγε είχε σκοπό να βρεί έναν παίκτη . Μόλις τον έβρισκε , τα φύλαγε αυτός.



Κρυφτοτενεκές

Παιζόταν σαν το κρυφτό. Στη θέση του παιδιού που φυλάει, ένα παιδί κλωτσά έναν τενεκέ δυνατά και ύστερα τρέχει να τον πιάσει. Μέχρι να γίνει αυτό οι

άλλοι κρύβονται και μετά ψάχνει να τους βρει!

Τόπα πάνινη – κλωτσοσκούφι

σαν αντεικειμενο ηταν και μεταξυ σκουφιας κλωτσοσκουφιου και μπαλας ποδοσφαιρου .Το κλωτσοσκουφι παιζοταν ως εξης οι παιχτες σχηματιζαν κυκλο . Στο κέντρο υπηρχε ενας παλιος σκουφος και ενας παιχτης τιμωρημενος ο οποιος προσπαθουσε, κλωτσωντας το σκουφο ή να τον βγαλει εξω από τον κυκλο ή να χτυπησει με αυτόν καποιον στο κεφαλι ή στο κορμι .Οι αλλοι παίχτες, μονο με τα χερια και τα ποδια , εμποδιζαν το σκούφο να βγει εξω από τον κύκλο. Όταν άρχισε να διαδιδεται το ποδοσφαιρο , το κλωτσοσκουφι υποχωρησε και τελος εξαφανιστηκε. Οι μαθητες της δεκαετιας του 60 ,μη εχοντας κανονικη μπαλα , εφτιαχναν μια με διαφορα κουρέλια και έπαιζαν ποδόσφαιρο, με κανόνες περισσότερο ποδοσφαιρικούς και λιγότερο... κλωτσοσκουφικούς



Τυφλόμυγα

Με το κεφαλομάντηλο ,συνήθως της μάνας, παιζόταν το τυφλοπάνι . Ένας παίκτης έδενε τα μάτια του με το πανί αυτό και προσπαθούσε να πιάσει κάποιον από τους άλλους παίχτες . Όταν τον πιάσει πρέπει να βρει πως τον λένε . Μετά αυτός κάνει την τυφλόμυγα κτλ



τυφλοπάνι

Στεφάνι και Αγκλιδέρα – Κύλα

Παιχνίδι με 2 παίχτες και άνω. Ο κάθε παίκτης είχε ένα στεφάνι μεταλλικό (στεφάνι βαρελιού ή κάτι παρόμοιο) και ένα ραβδί . Το ένα άκρο του ραβδιού ήταν κατάλληλα διαμορφωμένο ώστε να μπορεί να στηρίζεται εκεί το στεφάνι. Στόχος των παικτών ήταν να μεταφέρουν το στεφάνι κυλώντας το με την βοήθεια του ραβδιού. Ποιο δύσκολος γινόταν ο χειρισμός όταν ο δρόμος ήταν



ανώμαλος.

Σαραριμ

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 σαραριμ, σαραριμ, βουτου βουτου, σαραριμ. 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 και ο αρχηγός της κάνει την ίδια διαδικασία στην αντίπαλη ομάδα, ενώ αν είναι λανθασμένη, το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου δοθεί σωστή απάντηση.



Πατώ

Είναι ένα ατομικό παιχνίδι. Τα παιδιά σχηματίζουν το παρακάτω σχήμα στο έδαφος:

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 πατα διαχωριστικές γραμμές χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι .Αν είναι αρνητική ,συνεχίζει έως ότου χάσει .Για κάθε επιτυχημένη προσπάθεια σημειώνεται υπέρ του παίκτη

έναν πόντος .

Τσουβαλοδρομίες

Ήταν αγώνας δρόμου με τους παίκτες να βρίσκονται μέσα σε τσουβάλια (από την μέση και κάτω). Στόχος του παιχνιδιού ήταν να φτάσει κανείς πρώτος στο τέρμα , ουσιαστικά χοροπηδώντας.



Τραμπάλα

Η τραμπάλα παιζόταν με ένα στρογγυλό ξύλο. Μετά βάζουμε σε ένα σημείο που έχουμε ορίσει ως κέντρο ένα μακρύ ξύλο και δεξιά και αριστερά υπήρχαν δυο θέσεις να κάτσουν οι παίκτες. Οι παίκτες με τη δύναμη που έβαζαν στα πόδια τους , το ένα παιδί ήταν ψηλά και το άλλο χαμηλά. Αυτή η



εναλλαγή γινόταν με γρήγορο ρυθμό.

Γουρούνα

Παιχνίδι που εκτός από ευστοχία απαιτούσε και αντανακλαστικά. Παιζόταν με ματσούκια, που κρατούσαν οι παίκτες και ένα τενεκάκι, που βαρούσε ο τιμωρημένος (γρουνάς). Οι παίκτες βρίσκονταν στην περίμετρο ενός κύκλου και ο καθένας ακουμπούσε το ματσούκι του σε μια γούρνα (μπουρσί). Ο τιμωρημένος προσπαθούσε να φέρει το τενεκάκι κοντά στους παίκτες και να τους πετύχει . Όποιον πετύχαινε , έπερνε τη θέση του. Οι παίκτες με τη σειρά τους προσπαθούσαν να αποφύγουν το χτύπημα του τιμωρημένου και να διώξουν το τενεκάκι μακριά χωρίς να προλάβει ο τιμωρημένος να βάλει το



ματσούκι του στη γούρνα του παίκτη.

Σκατόλια

Παιχνίδι από 3 άτομα και πάνω. Κάθε παίκτης είχε την δικιά του σκατόλα. , μια πέτρα τετράγωνη και πλατσουκωτή. Ο σκατολάς βρισκόταν μέσα σε ένα τετράγωνο περίπου 20 m² και στο μπροστινό σημείο "φύλαγε" το τενεκάκι. Οι άλλοι παίκτες βρίσκονταν σε απόσταση 7-8 m από το τενακάκι και πατούσαν σε μια μεγάλη πέτρα-αγκωνάρι (μάνα). Με τη σειρά έριχναν τη σκατόλα τους για να ρίξουν το τενεκάκι. Αν το πετύχαιναν έπρεπε ο σκατολάς να το ξαναστήσει , ενώ ο παίκτης ταυτόχρονα προσπαθούσε να πατήσει την σκατόλα του. Αυτό συνεχιζόταν μέχρι ο σκατολάς να κάψει έναν άλλο παίκτη και να πάρει τη θέση του. Για να γίνει αυτό έπρεπε το τενεκάκι να είναι στημένο και ο παίκτης να μην πατά την σκατόλα του ή τη μάνα.

ΑΛΛΑ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Μπερλίνα

Παιχνίδι από 4 παίκτες και πάνω Ένα παιδί κάνει την Μπερλίνα. Σ' ένα άλλο παιδί λένε μυστικά (στ' αυτί) τα υπόλοιπα παιδιά κάτι καλό ή κακό για το παιδί που κάνει την Μπερλίνα. Η Μπερλίνα κάθεται στην μέση και τα άλλα παιδιά γύρω. Αυτό το παιδί ακούει τα μυστικά των άλλων παιδιών τα λέει δυνατά στην Μπερλίνα χωρίς να αποκαλύπτει ποιος του το είπε. Η Μπερλίνα πρέπει να βρει ποιος έκανε το κάθε χαρακτηρισμό για αυτήν για να κερδίσει. Μετά Μπερλίνα θα γίνει ο πρώτος που θα βρει. Άμα δεν βρει κανένα συνεχίζει την Μπερλίνα. Αυτό το παιχνίδι είναι ενδιαφέρον γιατί μπορείς να πεις την γνώμη σου χωρίς να πειράξεις τον άλλον.



Το Μπιζζζ!

Μαζεύονται τα παιδιά και αποφασίζουν ποιος θα τα "φυλάει". Αυτός λοιπόν κάθεται σ' ένα σκαμνί ή στέκει σκυφτός και βάζει το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοικτή προς τα επάνω, ενώ με το αριστερό του χέρι κρατάει κλειστά τα μάτια του. Οι άλλοι παίκτες στέκονται προς τ' αριστερά του και ένας απ' αυτούς τον πλησιάζει, του χτυπάει την ανοικτή παλάμη και ύστερα απομακρύνεται μαζί με τους άλλους. Όλοι χοροπηδούν γύρω του και στρυφογυρίζουν το δάχτυλο τους φωνάζοντας "Μπιζζζ!" όπως κάνει η μέλισσα. Αυτός που τα φυλάει πρέπει να μαντέψει ποιος τον χτύπησε. Αν τον ανακαλύψει, τότε αυτός παίρνει τη θέση του αλλιώς το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο.



'Οπλα

Χρειάζεται: Ξύλα που είναι βολικά να τα κρατήσεις και να μπορείς να τρέξεις. Ένα μέρος, ας πούμε δάσος ή ένα μεγάλο σπίτι με πολλές γωνίες. Παίζεται με 4 ή και περισσότερα παιδιά. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο έως τέσσερις ομάδες (με διαφορετικά χρώματα μπλουζας για κάθε ομάδα). Στην αρχή μια ομάδα μετράει μέχρι το 10 και οι άλλες φεύγουν στο στρατόπεδό τους. Το στρατόπεδο η κάθε ομάδα το έχει ορίσει κρυφά από τις άλλες ομάδες. Σκοπός είναι να σκοτώσεις κάποιον από την αντίπαλη ομάδα ή να πάρεις κάποιον όμηρο. Πώς γίνεται αυτό: Για να σκοτώσεις κάποιον στοχεύεις με το ξύλο και κάνεις τον ήχο του πυροβόλου. Κανονικά ο άλλος πρέπει να πέσει κάτω και να κλείσει τα μάτια του για 10 δευτερόλεπτα. Βέβαια, αν ο άλλος δεν το ακούσει πρέπει να του πεις ότι τον "σκοτώσες". Για να πιάσεις όμηρο πρέπει να πας από πίσω του και να του πεις "ακίνητος". Αυτός δεν έχει το δικαίωμα να φύγει εκτός εάν κάποιος από την δικιά του ομάδα σκοτώσει αυτόν που τον πήρε όμηρο. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να μην τελειώσει ποτέ!!!



Η ουρά του Γαϊδάρου



Παίζουν παιδιά από 6 χρονών και πάνω. Χρειάζονται τουλάχιστον 2 παίκτες, ένα χαρτί, ένα μαντήλι και ένα μολύβι. Σχεδιάζω πρώτα σε ένα χαρτί έναν γαϊδάρο χωρίς ουρά. Ένα παιδί κλείνει τα μάτια του με ένα μαντίλι. Παίρνει το μολύβι και προσπαθεί να φτιάξει την ουρά. Ανοίγει τα μάτια και βλέπει πού έφτιαξε την ουρά. Μετά ένα άλλο παιδί αρχίζει την ίδια διαδικασία. Το παιχνίδι τελειώνει όταν προσπαθήσουν όλα τα παιδιά και νικητής είναι αυτός που έχει φτιάξει την ουρά στον κοντινότερο σημείο.

Περνά, περνά η μέλισσα

Αυτό το παιχνίδι είναι ένα παλιό και παραδοσιακό παιχνίδι. Συγκεντρώνονται τουλάχιστον έξι παιδιά και δύο χτυπούν παλαμάκια και τραγουδούν. Τα υπόλοιπα παίρνουν κάτω απ' τα χέρια τους και όποιον πιάσουν το βάζουν και επιλέγει με ποιοανού το μέρος θα πάει. Τελικά όταν μαζευτούν όλα τα παιδιά τραβάνε τους άλλους και όποιοι δεν πέσουν κάτω είναι οι νικητές. Αυτό το παιχνίδι το παίζουν πολλά παιδιά (6-7 χρονών), από όλο τον κόσμο. Εμένα αυτό το παιχνίδι μου άρεσε και το θεωρούσα διασκεδαστικό όταν ήμουν μικρή. Τώρα έχω μαθήματα και δεν έχω χρόνο να παίζω παραδοσιακά παιχνίδια. Όμως αυτά τα παιχνίδια είναι πολύ ωραία!!!



Πετάει-Πετάει

Το πετάει-πετάει είναι ένα παιχνίδι που το παίζουν σε όλη την Ελλάδα. Παίζουν δύο παίχτες. Ο ένας λέει κουνώντας τα δακτυλά του πάνω κάτω: πετάει πετάει και προσθέτει μετά από αυτό το όνομα ενός πράγματος. Αν αυτό το πράγμα πετάει τότε πρέπει να έχουν και οι δύο το δακτυλό τους πάνω. Αν αυτός που κούναγε απλώς το δακτυλό του το έχει κάτω τότε κάνει και λέει αυτός το πετάει πετάει.



Πουν' το το δακτυλίδι

Στήνονται τα παιδιά σε σειρά. Κάποιο από τα παιδιά κρύβει στα χέρια του ένα δακτυλίδι, ψεύτικο ή αληθινό. Έπειτα προσπαθεί να αφήσει στα χέρια κάποιου από τα παιδιά που είναι στη σειρά το δακτυλίδι, λέγοντας το τραγουδάκι:

Πουν'	το,	πουν'	το
το			δακτυλίδι,
ψάξε,			ψάξε
δεν	θα	το	βρεις!
δεν	θα	το	βρεις,
δεν	θα	το	βρεις,
το	δακτυλίδι	που	ζητείς.

Το κάθενα από τα παιδιά έχει μια ευκαιρία να μαντέψει ποιος έχει το δαχτυλίδι. Όποιος μαντέψει σωστά παίρνει το δαχτυλίδι και το ρίχνει στο επόμενο παιδί. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο.



Σβούρα

Παιχνίδι για 2-3 άτομα.

Κανόνες: Σχεδιάζουμε έναν μεγάλο κύκλο και γύρω απ' το κέντρο του, βάζουμε όσες σβούρες χωράει. Ύστερα καθόμαστε έξω απ' τον κύκλο και κρατώντας μια σβούρα στο χέρι μας, προσπαθούμε να την χτυπήσουμε στο κέντρο του κύκλου και να διώξουμε όλες τις υπόλοιπες μακριά. Απ' έξω απ' τον κύκλο. Προσοχή! Η σβούρα που θα κρατάμε στο χέρι μας πρέπει να είναι δεμένη μ' ένα σκοινί απ' την μύτη (κάτω-κάτω) έως την λαβή (πάνω-πάνω), ώστε να γυρνάει γύρω-γύρω πιο εύκολα. Οι σβούρες που βγάζουμε έξω απ' τον κύκλο γίνονται δικές μας. Για διευκόλυνση του παιχνιδιού, οι παίχτες πρέπει να παίζουν με σειρά ένας-ένας ξεχωριστά ώστε να φαίνονται οι σβούρες που το κάθε παιδί βγάζει έξω απ' τον κύκλο.



Στραβός καλόγερος

Το παιχνίδι αυτό παίζεται με πολλά παιδιά. Βγάζουμε με έναν κλήρο ποιο παιδί θα κάνει το στραβό καλόγερο. Του κρύβουν τα μάτια με ένα σκούρο μαντήλι και του δίνουν ένα καλάμι. Αυτός γυρνάει γύρω γύρω και σχηματίζει ένα κύκλο με το καλάμι και λέει:

Στραβός καλόγερος
στέκει ολομόναχος
και όποιο βαρέσει
κρίμα δεν έχει

Τότε τα παιδιά τρέχουν κοντά του και τον πειράζουν. Αν πετύχει κανέναν με



το μπαστούνι γίνεται αυτός ο στραβός καλόγερος.

Χαλασμένο τηλέφωνο

Το χαλασμένο τηλέφωνο αποτελείται από μια ομάδα παιδιών που πρέπει να είναι πάνω από δύο. Τότε ο πρώτος από τη σειρά λέει γρήγορα μια δύσκολη λέξη στον διπλανό του. Μετά αυτός τη λέει στο αυτί του άλλου παιδιού κ.λ.π. Ο τελευταίος θα πει τη λέξη δυνατά και αν τη πει σωστά το πρώτο παιδί έχει κερδίσει.



Αλάτι χονδρό-Αλάτι ψιλό

Το παιχνίδι αυτό παίζεται από πολλά παιδιά που συγκεντρώνονται και βγάζουν με κλήρο τη "μάννα". Ύστερα κάνουν όλα μαζί ένα κύκλο και κάθονται κάτω σταυροπόδι με τα χέρια πίσω, με τις παλάμες ανοιχτές. Η μάννα στέκεται έξω από τον κύκλο και βαστάει ένα μαντήλι. Κάνει μια βόλτα γύρω από τον κύκλο τραγουδώντας:

Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό,
έχασα τη μάννα μου και πάω να τη βρω
παπούτσια δεν μου πήρε να πάω στο χορό

Την ώρα που τραγουδάει γύρω από τον κύκλο, πετάει το μαντήλι πίσω από ένα παιδί και συνεχίζει μέχρι να καταλάβουν ότι δεν κρατάει πια το μαντήλι. Το παιδί που πήρε το μαντήλι σηκώνεται και αρχίζει να κυνηγάει τη μάννα. Όταν την πιάσει η μάννα κάθεται στη θέση του μαζί με τα άλλα παιδιά. Το παιδί που πήρε το μαντήλι γίνεται μάννα και αρχίζει να κυνηγάει. Το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι μέχρι να το βαρεθούν.



Αμπάριζα

Σ' αυτό το παιχνίδι, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε ομάδα έχει ένα σημείο εκκίνησης, συνήθως κολόνα ή δέντρο. Στην αρχή ένα παιδί από τη μια ομάδα (δεν έχει σημασία ποια), "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" για να προκαλέσει τους παίκτες της άλλης ομάδας να τον κυνηγήσουν. Τότε κάποιος απ' την αντίπαλη ομάδα "παίρνει αμπάριζα και βγαίνει" και τον κυνηγάει. Έτσι βγαίνουν και τ' άλλα παιδιά κυνηγούν. Κάθε παιδί έχει το δικαίωμα να κυνηγήσει τα παιδιά που έχουν βγει πριν απ' αυτόν, αλλά όχι τα παιδιά που έχουν βγει μετά. Επίσης κάθε παίκτης μπορεί να γυρίσει στην κολόνα του και να βγει όσες φορές θέλει. Όταν κάποιο παιδί πιάσει ένα παίκτη της αντίπαλης ομάδας, τον πάει στη φυλακή, που είναι συνήθως κοντά στην κολόνα του. Οι παίκτες της ομάδας του παιδιού που είναι φυλακισμένο, πρέπει να το ακουμπήσουν για να ελευθερωθεί. Σκοπός του παιχνιδιού είναι ν' ακουμπήσει ένας παίκτης την κολόνα της αντίπαλης ομάδας.



Βαρελάκια

Το παιχνίδι είναι απλό. Χρειάζεται όμως το πολύ 5 παίκτες. Οι 4 παίκτες σκύβουν στη σειρά αλλά ο ένας αραιά από τον άλλον. Ο 5ος πηδάει από πάνω τους βάζοντας τα χέρια του στην πλάτη του μπροστινού του, μετά ανοίγει τα πόδια του και περνάει από πάνω. Όταν πηδήξει πάνω από όλους τον έναν μετά τον άλλον, ο τελευταίος πηδάει πάνω απ' τους άλλους. Χάνει



αυτός που θα χάσει την ισορροπία του.

Ο Βασιλιάς

Τα παιδιά "τα βγάζουν" κι ένας τους γίνεται 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 τα παιδιά κάνουν τις κινήσεις του επαγγέλματος που διαλέξανε. Αν ο βασιλιάς το καταλάβει, το φωνάζει και κυνηγάει να πιάσει ένα παιδί που γίνεται βασιλιάς. Αν δεν το καταλάβει, ξανακάθεται και τα παιδιά μιμούνται



κάτι άλλο.

Βόλοι

Ένα παιχνίδι που χάθηκε, είναι και οι βόλοι. Ήταν φτιαγμένοι από πηλό και βαμμένοι σε ζωηρά χρώματα. Ας δούμε δυο πολύ δημοφιλή παιχνίδια με βόλους:

ΤΡΙΓΩΝΑΚΙ: Χαράζουμε στο χώμα ένα τρίγωνο και μέσα σ' αυτό ο κάθε παίκτης βάζει δυο-τρεις από τους βόλους του. Σε μια απόσταση 4-5 μέτρων στήνεται μια πέτρα, ο μπάστακας. Τα παιδιά ρίχνουν τους βόλους τους προς τον μπάστακα και όποιος φτάσει πιο κοντά παίζει πρώτος. Ο παίκτης ρίχνει με τον αντίχειρα το βόλο του στο τριγωνάκι με σκοπό να χτυπήσει έναν από αυτούς που ήταν μέσα και να τον βγάλει έξω, οπότε και τον κερδίζει. Εάν κάποια στιγμή χάσει και ο βόλος του μείνει μέσα στο τρίγωνο, ο αμέσως επόμενος παίκτης χτυπώντας το βόλο κερδίζει όλους όσους είχε μαζέψει ο προηγούμενος ως τώρα.

ΜΠΙΑΖ: Η διαδικασία με τον μπάστακα είναι η ίδια, αυτή τη φορά όμως οι βόλοι στήνονται σε ευθεία γραμμή ο ένας δίπλα στον άλλο. Ο πρώτος στη σειρά λέγεται μάνα και ο δεύτερος παραμάνα. Αν χτυπήσεις κάποιον από τους δύο αυτούς βόλους, παίρνεις όλους όσους είναι στη σειρά μετά από αυτούς



Κλέφτες και αστυνόμοι

Είναι ένα πολύ συναρπαστικό παραδοσιακό παιχνίδι. Παίζεται με πολλούς παίκτες σε ένα πλάτωμα. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η μία, η μικρότερη, είναι οι αστυνόμοι. Τα υπόλοιπα παιδιά αποτελούν τους κλέφτες. Το παιχνίδι εξελίσσεται σαν ένα κοινό κυνηγητό ανάμεσα στις δύο ομάδες. οι κλέφτες, όταν θέλουν να ξεκουραστούν, πάνε σ' ένα συγκεκριμένο σημείο το οποίο ονομάζεται σπίτι ή λημέρι. Εκεί οι αστυνόμοι δεν μπορούν να τους πιάσουν. Όταν όμως ο αστυνόμος πιάσει τον κλέφτη τον οδηγεί στη φυλακή, η οποία βρίσκεται συνήθως όσο πιο μακριά γίνεται από το σπίτι. Ένας φυλακισμένος παίκτης ελευθερώνεται όταν ένας σύντροφός του του ακουμπήσει το χέρι και φωνάξει "ξελέ". Σε περίπτωση που οι φυλακισμένοι κλέφτες είναι πολλοί, κάνουν το εξής κόλπο: πιάνουν τα χέρια τους στη σειρά και απλώνονται όσο πιο έξω μπορούν (ένας βρίσκεται "μέσα" στη φυλακή και οι άλλοι, κρατώντας χέρι χέρι, προχωρούν προς το σπίτι). Ο ελεύθερος παίκτης, αγγίζοντας το χέρι ενός φυλακισμένου, ελευθερώνει όλους όσους συμμετέχουν στην αλυσίδα. Φυσικά, απαγορεύεται αυστηρά στους αστυνομικούς να φρουρούν τους φυλακισμένους παίκτες, κανόνας που όποιος παραβεί αποβάλλεται αυτομάτως από το παιχνίδι. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλοι οι κλέφτες φυλακιστούν, και πολλές φορές αυτό δε συμβαίνει ποτέ!



Η κολοκυθιά

Η κολοκυθιά είναι ένα παραδοσιακό παιχνίδι. Παίζεται και σήμερα με τρεις, αλλά και περισσότερους παίκτες. Το κάθε παιδί παίρνει ένα νούμερο. Μετά το παιδί που έχει το νούμερο (ένα), αρχίζει λέγοντας : " Στου παππού το περιβόλι, που το αγαπούμε όλοι, είναι μια κολοκυθιά, πλάι-πλάι στη ροδιά. Κάνει πέντε κολοκυθιά στρογγυλά, μα την αλήθεια θα τα δώσει ο παππούς μποναμά της αλεπούς. Δυο θα δέσει στην ουρά της κι όλα τα άλλα στα

παιδιά της". Έπειτα ρωτάει : " Ποιος θα πάει στην αλεπού ; " " Ποιός θα της πάει τα κολοκύθια ; " Αργότερα το ίδιο παιδί λέει " να πάει το ..." και το παιδί που έχει αυτό το νούμερο λέει " γιατί να πάει το ...; Να πάει το ..." κ.λ.π. 'Όποιο παιδί απαντήσει χωρίς να είναι το νούμερό του, χάνει και παίρνει παρατσούκλι ή κάνει κάτι που του έχει ορίσει η παρέα. Συχνά ακούμε τη φράση : Μα καλά, την κολοκυθιά θα παίξουμε ; Αυτό το λέμε όταν κάποιος διαφωνούν και ρίχνει ο ένας στον άλλο την ευθύνη.

Η κρεμάλα



Παίζεται με 2 ή 4 παίχτες. Παρακολουθείται όμως ευχάριστα από πολλούς. Παίρνετε μια κόλλα χαρτί και στη μέση γράφεται την άλφα βήτα. Στο πάνω διάστημα ζωγραφίζουμε μια κρεμάλα. Στο κάτω μέρος γράφουμε την λέξη που θα κρύψουμε από τον αντιπαλό μας. Την λέξη την γράφουμε στον αντίπαλο με παύλες δηλαδή μετράμε τα γράμματά της και το νούμερο που θα βρούμε τόσες παύλες θα βάλουμε. 'Όταν αρχίσει το παιχνίδι ο αντιπαλός μας λέει ένα γράμμα από την άλφα βήτα. Αν το γράμμα που είπε ανήκει στην κρυμμένη λέξη τότε το σημειώνουμε πάνω στις παύλες. Αν το γράμμα που είπε ο αντίπαλος είναι λάθος τότε κρεμάμε το κεφάλι του και διαγράφουμε το γράμμα από την άλφα βήτα. 'Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι και γίνεται το ίδιο ώσπου να βρει ο αντίπαλος τη λέξη. Αν όμως ο αντίπαλος δεν βρει τη λέξη μέχρι να τελειώσουν τα σημεία του σώματος, χάνει.



Κρυφτό

Σε αυτό το παιχνίδι μπορούν να παίξουν από 3 άτομα και πάνω. Ένα παιδί φυλάει (μετράει έως το 200- 5, 10, 15, 20...). Μόλις τελειώσει αρχίζει να ψάχνει για τα παιδιά. Όταν βρει ένα παιδί λέει "φτου" και το όνομα του παιδιού. Το παιδί μπορεί, όταν αυτός που φυλάει είναι μακριά να πει "φτου" και το όνομα του παιδιού που φυλάει. Το τελευταίο παιδί πρέπει να πει "φτου ξελευθερία" για να ξαναφυλάξει το ίδιο παιδί. 'Αμα αυτό δεν γίνει, τότε



φυλάει το παιδί που "έφτυσε" πρώτο.

Ο μαέστρος

Ένα παιδί κρύβεται όσο τα υπόλοιπα παιδιά ορίζουν ποιος από την ομάδα θα είναι ο "μαέστρος" και ποιο "όργανο" θα παίζουν. Αφού σχηματίσουν ένα κύκλο, έρχεται το παιδί που είχε κρυφτεί και τους παρατηρεί για να βρει το μαέστρο. Όλα τα παιδιά παίζουν το ίδιο όργανο με τον μαέστρο και τραγουδούν:

- Ποιος είναι ο μαέστρος να το μάθεις δεν μπορείς.
- Ποιος είναι ο μαέστρος δεν μπορείς να βρεις!
- Τι κουτός που είσαι, τι κουτός που είσαι.
- Νάτος ο μαέστρος, νάτος ο μαέστρος!

Το παιδί καταλαβαίνει ποιος είναι ο μαέστρος όταν αυτός αλλάξει όργανο. Τότε κρύβεται εκείνος και το παιχνίδι συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο. Αν κάνει λάθος και δε βρει το μαέστρο το παιχνίδι επαναλαμβάνεται αλλάζοντας το μαέστρο και το όργανο.

Το μαντιλάκι

Το μαντιλάκι είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με έξι ή παραπάνω παιδιά. Για να παίξεις αυτό το παιχνίδι χρειάζεσαι ένα μαντίλι και μία κιμωλία. Με την κιμωλία σχεδιάζεις έναν κύκλο στη μέση και δύο γραμμές, μία δεξιά και μία αριστερά. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρεις να πάρεις το μαντίλι από το κέντρο. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Κάθε παιδί από την κάθε ομάδα έχει έναν αριθμό. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί να πάρει το μαντίλι από το κέντρο χωρίς να τον πιάσει ο αντίπαλός του. Αν τον πιάσει, ο πόντος είναι του αντιπάλου. Αν όμως ο αντίπαλος περάσει τη γραμμή του ο πόντος είναι δικός του. Το παιχνίδι κερδίζει η ομάδα που έχει τους

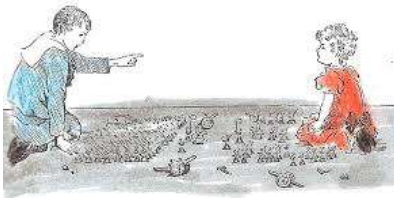


περισσότερους

πόντους.

Μάχη με στρατιωτάκια

Κάθε αντίπαλος συγκεντρώνει μια στρατιά από μικρά στρατιωτάκια. Κάθε παίκτης ρίχνει ένα βόλο στην αντίπαλη στρατιά. Όσοι στρατιώτες δεν στηρίζονται σε άλλον είναι νεκροί και βγαίνουν έξω. Όσοι έχουν πέσει πάνω σε άλλον είναι απλώς πληγωμένοι και ξανασηκώνονται. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εξαντληθεί η αντίπαλη στρατιά.



Τα μήλα

Παίζεται σε εξωτερικό χώρο. Δύο παιδιά χωρίζονται και αποτελούν τα "τέρματα". Χαράζονται δύο γραμμές σε απόσταση δέκα περίπου βήματα η μια από την άλλη. Οι δυο αυτές γραμμές είναι τα τέρματα και πίσω από αυτές τις γραμμές στέκονται οι δυο παίκτες. Αριστερά από τις γραμμές χαράζεται μια άλλη που από πίσω της πηγαίνουν και στέκονται τα υπόλοιπα παιδιά. Με κλήρο ορίζουν ποιος από τα τέρματα θα ρίξει πρώτος την μπάλα για να χτυπήσει ένα από τα παιδιά που βρίσκονται στο κέντρο. Αυτά τα παιδιά πρέπει όλη την ώρα να τρέχουν από την μια άκρη στην άλλη για να μην χτυπηθούν. Αν αυτός που θα ρίξει την μπάλα δεν πετύχει κανένα, τότε βγαίνει και στέκεται πίσω από την αριστερή γραμμή. Με τη σειρά του ρίχνει την μπάλα ο άλλος. Όταν μείνει μονάχα ένα παιδί στο κέντρο τότε παίζονται τα μήλα, δηλαδή θα χτυπηθούν δώδεκα μπαλιές, έξι από κάθε τέρμα. Πρώτα ρίχνει ο ένας λέγοντας "Ένα μήλο", έπειτα ο άλλος "Δύο μήλα!" κ.λ.π. Το παιδί που είναι στη μέση τρέχει και κάνει κάθε είδους κινήσεις ώστε να αποφύγει την μπάλα. Αν χτυπηθεί τότε κάνει και το παιχνίδι ξαναρχίζει με νέα τέρματα, αν τα καταφέρει να μην χτυπηθεί έχει το δικαίωμα να ξανακαλέσει όλους του παίκτες και να αρχίσει το παιχνίδι με τα ίδια τέρματα.

ΤΟ ΡΟΛΟΪ

Τα παιδιά «τα βγάζουν» για να δουν ποιο θα γίνει 'Ρολογάς». Τα άλλα παιδιά στήνονται το ένα πλάϊ στο άλλο, σε μια γραμμή απέναντί του σε αρκετή απόσταση, και ο διάλογος αρχίζει:

Παιδί: Τι ώρα είναι;



Ρολογάς: Μία ώρα εμπρός!

Παιδί: Τι ώρα είναι;

Ρολογάς: Τρεις ώρες μπρος!

Κάθε παιδί που ρωτάει, κάνει τόσα βήματα όσα του λέει ο Ρολογάς προς τα πίσω ή μπρος. Γιατί όταν ο Ρολογάς δει ότι τα παιδιά τον πλησιάζουν και απειλούν τη θέση του, τότε κάνει το ρολοί να πηγαίνει πίσω! (Ρολογάς: πέντε ώρες πίσω!). Αλλά προβλέποντας αυτήν την πονηριά του Ρολογά, τα παιδιά κάνουν τα βήματα προς τα εμπρός πολύ μεγάλα και τα προς τα πίσω μικρούτσικα!!!

ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ

Το παιδί που κάνει τη «μάνα», με το πρόσωπο στραμμένο στον τοίχο, απαγγέλει κάποια στικάκια ή μετράει:

– Ένα, δύο, τρία, έτοιμη η φωτογραφία!

Σ' αυτό το διάστημα, τα άλλα παιδιά παίρνουν πόζες, είτε το καθένα μόνο του είτε σχηματίζοντας συμπλέγματα, ανάλογα με την



Όταν η μάνα τελειώσει, χτυπάει με το χέρι τον στρέφεται απότομα προς τα παιδιά που να μείνουν εντελώς ακίνητα στις πόζες που έχουν πάρει : Αγάλματα.

διάφορες
έμπνευση!
τοίχο και
οφείλουν

Η μάνα διαλέγει το άγαλμα που της έκανε πιο μεγάλη εντύπωση κι αυτό γίνεται μάνα στον επόμενο γύρο

Σκαμνάκια

-Όταν είχανε πολύ λίγο χρόνο για κάποιο παιχνίδι αλλά υπήρχε όρεξη για κάτι γρήγορο,

τα σκαμνάκια ήταν ότι καλύτερο. Δηλαδή έσκυβαν όλα τα παιδιά με τη σειρά και σε απόσταση το ένα από το άλλο περίπου τρία μέτρα ή και λιγότερο αν δεν υπήρχε χώρος.

-Το τελευταίο παιδί στηρίζοντας τα χέρια του στις πλάτες των σκυμμένων παιδιών περνούσε από πάνω τους μέχρι τον τελευταίο, οπότε ερχόταν η σειρά του για επίκυψη και να συνεχιστεί το παιχνίδι μέχρι να χτυπήσει το κουδούνι για το τέλος του

διαλείμματος γιατί συνήθως αυτή τη λίγη ώρα μπορούσαν να ξεμουδιάσουν και να γελάσουν με τις τούμπες που έκαναν διάφοροι αδέξιοι συμμαθητές τους.



Το παλιό παιχνίδι έχει μεγάλη ιστορία σε όλο τον κόσμο, από την αρχαιότητα μέχρι τον 20ο αιώνα. Ξύλινα, ρώσικα, επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια της πεντάρας, αλογάκια, κούκλες όλων των ειδών, κουδουνίστρες, και μινιατούρες ήταν μερικά μόνο από τα παιχνίδια που έπαιζαν και λάτρευαν κάποτε τα παιδιά. Κάθε παλιό παιχνίδι κουβαλά επάνω του, τη μυρωδιά του χρόνου. Σε μεταφέρει σε έναν άλλο κόσμο γεμάτο χρώμα και παιδικά χαμόγελα... Όπως στο σπίτι του Ισπανού θεατρικού συγγραφέα, Φεδερίκου Γκαρθία Λόρκα στη Γρανάδα, όπου ο χώρος έχει μετατραπεί σε μουσείο παιχνιδιών

Το **ποδόσφαιρο** (αγγλικά *association football*) είναι ένα ομαδικό άθλημα που παίζεται ανάμεσα σε δύο ομάδες των έντεκα παικτών με μία σφαιρική μπάλα. Ο ποδοσφαιρικός αγώνας διεξάγεται σε ένα ορθογώνιο γήπεδο με φυσικό ή τεχνητό χλοοτάπητα πράσινου χρώματος και ένα «τέρμα» στο μέσο κάθε μιας από τις στενές πλευρές. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να οδηγήσει τη μπάλα στο αντίπαλο τέρμα, δηλαδή «να βάλει γκολ» (από την αγγλική λέξη *goal* που σημαίνει σκοπός) ή «να σκοράρει», όπως λέγεται στην ειδική ποδοσφαιρική γλώσσα. Οι παίκτες χειρίζονται τη μπάλα κυρίως με τα πόδια, αλλά και με τον κορμό ή το κεφάλι. Η ομάδα που θα επιτύχει τα περισσότερα γκολ ως το τέλος του παιχνιδιού κερδίζει.

Το ποδόσφαιρο είναι σήμερα το πιο άθλημα στον κόσμο. Στις αρχές του ασχολούνταν με αυτό περισσότεροι εκατομμύρια αθλητές σε περισσότερα από 200 κράτη. Το ποδοσφαιρικό παιχνίδι παίζεται σε επίπεδα, από φιλικό, με λιγότερους περισσότερους από έντεκα παίκτες, ενήλικες, σε ένα οποιοδήποτε γήπεδο, με δύο τυχαία αντικείμενα σήμανση του τέρματος, έως επαγγελματικό, με επαγγελματίες ποδοσφαιριστές, αυστηρή τήρηση των κανονισμών και περισσότερους από 100.000 ενθουσιώδεις θεατές να παρακολουθούν σε ειδική ποδοσφαιρική αρένα υψηλών τεχνικών προδιαγραφών. Ανώτατη οργανωτική αρχή του ποδοσφαίρου είναι η ΦΙΦΑ (*FIFA - Fédération Internationale de Football Association*), η οποία διεξάγει την κορυφαία ποδοσφαιρική διοργάνωση, το Παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου κάθε τέσσερα χρόνια.



δημοφιλές
21ου αιώνα
από 250

διάφορα
ή
παιδιά ή
μεγέθους
για τη

* (Το) Κορόιδο

Για να παιχτεί αυτό το παιχνίδι χρειάζονται 3 παιδιά και μια μπάλα. Τα δυο παιδιά κάθονται ο ένας δίπλα στον άλλο και στη μέση ο τρίτος («το κορόιδο»). Τα δυο παιδιά πετούν ο ένας τη μπάλα στον άλλο και ο τρίτος προσπαθεί να την πιάσει. Αν καταφέρει να την πιάσει, παίρνει τη θέση του αυτός που την πέταξε.



Ντοροντόσκα

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και άνοιξαν δύο γούβες στις δύο απέναντι άκρες του γηπέδου (αντί για σημερινά τέρματα στο ποδόσφαιρο). Η Ντοροντόσκα ήταν ένα τενεκεδάκι από γάλα, από κονσερβα κ.τ.λ., τοποθετημένο στο κέντρο του γηπέδου. Όλοι οι παίκτες κρατούσαν ένα ραβδί που μ' αυτό χτυπούσαν, κινούσαν κι έδιναν πάσα την Ντοροντόσκα. Στόχος της κάθε ομάδας ήταν να ρίξουν το τενεκεδάκι στη γούβα τις απέναντι ομάδας. (Μπορούμε να το συσχετίσουμε με το χόκεϊ" επί πάγου.)

Κέντημα

Κλασική θηλυκή ενασχόληση, με τις ευλογίες γονέων, η οποία μερικές φορές έχανε το νόημα παιχνιδιού και γινόταν καταναγκασμός, αφού την νοικοκυροσύνη υποτίθεται. Δεν παίρνω όρκο άλλα αγόρια της ηλικίας μου, αλλά εγώ δεν ικανός να περάσω ούτε την κλωστή στον κώλο βελονιού. Πάντως μερικά κορίτσια κεντούσαν θαύματα, πρέπει να το ομολογήσω.



των
του
έδειχνε
για τα
ήμουν
του

ΛΟΓΟΙ ΕΞΑΦΑΝΗΣΗΣ ΤΩΝ ΠΑΛΑΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Τα παιχνίδια έχουν αλλάξει αρκετά σε σχέση με το παρελθόν. Ορισμένα έχουν σταματήσει να παίζονται ενώ άλλα συνεχίζουν να υπάρχουν με αλλαγές στους

κανόνες. Πλήθος αιτιών οδηγεί στην εξαφάνιση ή στην αλλοίωση τους. Αρχικά η πιο βασική αιτία είναι η ανάπτυξη της βιομηχανίας και της τεχνολογίας. Τα παιδιά στο παρελθόν κατασκεύαζαν μόνα τους τα παιχνίδια τους από απλά υλικά όπως για παράδειγμα ξύλο και πέτρες ενώ τώρα σχεδόν όλα κατασκευάζονται σε βιομηχανικές μονάδες. Έτσι σήμερα προτιμούν να αγοράζουν τα έτοιμα παιχνίδια από το να χρησιμοποιούν την φαντασία τους. Επιπλέον η οικονομική κατάσταση των ανθρώπων εκείνη την εποχή δεν τους επέτρεπε να αγοράζουν παιχνίδια εργοστασιακά για αυτό επέλεγαν τα ομαδικά. Αντίθετα τα παιδιά σήμερα δεν εμφανίζουν κανένα ενδιαφέρον για τα παιχνίδια του παρελθόντος και αγοράζουν αυτά των εργοστασίων με τις άπειρες λειτουργίες επίσης η αλλαγή της νοοτροπίας και της καθημερινότητας έχει οδηγήσει τα παιδιά στα έτοιμα παιχνίδια καταφέροντας να τα απομακρύνουν από τα άλλα. Τα παιδιά έχουν άλλες υποχρεώσεις σήμερα που δεν είχαν στο παρελθόν. Ασχολούνται περισσότερο με τα μαθήματα και τις εξωσχολικές τους δραστηριότητες και τους μένει λίγος χρόνος να αφιερώσουν στα παιχνίδια έτσι προτιμούν να παίζουν μόνα τους κυρίως παιχνίδια που δεν χρειάζονται σωματική άσκηση.

Το παιχνίδι εξαφανίζεται με ταχείς ρυθμούς από τα σπίτια, τα σχολεία και τις γειτονίες μας. Μόνο τις τελευταίες δύο δεκαετίες, τα παιδιά έχουν χάσει οκτώ ώρες ελεύθερου, αδόμητου και αυθόρμητου παιχνιδιού την εβδομάδα. Η εξαφάνιση του ελεύθερου και αυθόρμητου παιχνιδιού οφείλεται στην τεχνολογική καινοτομία, στις ραγδαίες κοινωνικές αλλαγές και στην παγκοσμιοποίηση της οικονομίας.

Οι τεχνολογικές καινοτομίες είχαν ως αποτέλεσμα οι τηλεοράσεις και οι υπολογιστές να διεισδύσουν παντού, στην κοινωνία μας γενικότερα αλλά και στα σπίτια μας ειδικότερα. Μία συνέπεια αυτής της εισβολής είναι ότι η παιδική ηλικία εγκλωβίστηκε μέσα στα σπίτια. Τα παιδιά που κάποτε απολάμβαναν αγώνες ποδοσφαίρου σε αλάνες, τώρα βλέπουν τον αγώνα στην τηλεόραση, καθισμένα στον καναπέ.

Εντωμεταξύ, οι μονογονεϊκές οικογένειες και οι οικογένειες στις οποίες δουλεύουν και οι δύο γονείς πλέον είναι περισσότερες από την πυρηνική οικογένεια που κυριαρχούσε κάποτε και στην οποία η μαμά έμενε στο σπίτι και μπορούσε να επιτηρεί χαλαρά το παιδί, διευκολύνοντας έτσι το ελεύθερο παιχνίδι. Αντί γι' αυτό, οι πολυάσχολοι εργαζόμενοι γονείς αναθέτουν κάποιες από τις υποχρεώσεις τους σε προπονητές, δασκάλους, γυμναστές και άλλους επαγγελματίες. Έτσι, τα παιδιά από οικογένειες μεσαίου εισοδήματος ξοδεύουν περισσότερο ελεύθερο χρόνο από όσο οποιαδήποτε προηγούμενη γενιά σε δραστηριότητες τις οποίες ελέγχουν και οργανώνουν ενήλικες.

Πολλοί γονείς της μεσαίας τάξης πιστεύουν ότι η διδασκαλία μαθηματικών και ανάγνωσης στην προσχολική ηλικία γίνεται όλο και πιο δημοφιλής και πως τα νηπιαγωγεία, που κάποτε στόχευαν στη μάθηση μέσω του παιχνιδιού, τείνουν να μετατραπούν σε ακαδημαϊκά ιδρύματα, που βάζουν διαγωνίσματα και εργασίες για το σπίτι. Σε έναν τέτοιο κόσμο, το παιχνίδι έφτασε να θεωρείται χάσιμο πολύτιμου χρόνου.

Θμώντας τα παιδιά να ασχοληθούν με ομαδικά αθλήματα για τα οποία δεν είναι αναπτυξιακά έτοιμα, αποκλείουμε είδη παιχνιδιού που κάποτε τα ενθάρρυναν να μάθουν την ανεξαρτησία και τη δημιουργικότητα. Αντί να μάθουν από μόνα τους παίζοντας στις αυλές, στα γήπεδα και στα πεζοδρόμια, τα παιδιά απλώς μαθαίνουν να κάνουν αυτό που οι ενήλικες τους λένε να κάνουν. Επιπλέον, μία έρευνα διαπίστωσε ότι πολλά παιδιά που ξεκίνησαν να παίζουν ποδόσφαιρο σε ηλικία 4 ετών

κουράστηκαν με αυτό το άθλημα και το βαρέθηκαν όταν έφτασαν στην εφηβεία,
ακριβώς δηλαδή στην ηλικία που θα μπορούσαν να το απολαμβάνουν πραγματικά
και να διαπρέπουν σε αυτό.

Συνοψίζοντας παρατηρούμε ότι υπάρχουν αλλαγές στα παιχνίδια που παίζανε τα
παιδιά στο παρελθόν σε σύγκριση με αυτά που παίζουν τώρα είναι λογικό να
συμβαίνει με το πέρασμα των χρόνων καθώς η καθημερινότητα, η νοοτροπία και οι
συνθήκες ζωής έχουν αλλάξει.

Θέμα 3ης Ομάδας: « Η επίδραση των παιχνιδιών στα παιδιά : Θετικά και αρνητικά»

Ομάδα 3η : Στούπας Δωρόθεος – Μπομπορης Γεώργιος – Μαγκλάρας Θεόδωρος – Μάρκου Αλέξανδρος – Τζάκος Φώτιος

Προλογος

Τα παιχνίδια εδώ και αιώνες είναι ο κυριος τροπος απασχολησης των νεων και όχι μονο. Απο το να μας διασκεδαζουν εως να μας εκπαιδευουν, τα παιχνιδια είναι σιγουρα ενας σημαντικος παραγωντας της καθημερινοτητας μας.Στις μερες μας τα παιχνιδια εχουν φτασει σε ένα καινουριο επιπεδο γνωστο σε εμας ως ηλεκτρονικα παιχνιδια. Αλλα όμως ποσο και με ποιον τροπο επιδρουν πανω μας και ποσο επιρεαζουν την προσωπικοτητα μας τα παιχνιδια? Αυτη την ερωτηση προκειται να σας αναλυσουμε στην εργασία μας. Παρακατω θα αναλυσουμε τα εξης:

- 1.Την επιρροη των βιντεοπαιχνιδιων στους ανθρωπους και ειδικοτερα στους νεους (θετικα και αρνητικα)
- 2.Την επιρροη των επιτραπαιζιων στο ατομο
- 3.Την επιρροη των παραδοσιακων παιχνιδιων στο ατομο.

Ελατε μαζί μας καθώς αναλυσουμε το θεμα.

Η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στους νεους

Πλεονεκτήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί μια τεράστια και άκρως επιτυχημένη αγορά, αξίας πολλών δισεκατομμυρίων. Αν πάρουμε ως παράδειγμα την εξαγορά της εταιρείας Mojang Studios από τη Microsoft, που δημιούργησε το δημοφιλές παιχνίδι Minecraft, μπορούμε να αντιληφθούμε τα μεγέθη, καθώς ούτε λίγο ούτε πολύ η συγκεκριμένη συμφωνία έφτασε τα 2,5 δισεκατομμύρια δολάρια. Παράλληλα νέοι τίτλοι βιντεοπαιχνιδιών σπάνε συνεχώς το ένα ρεκόρ πωλήσεων μετά το άλλο.

Συνολικά η αξία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών το 2013 έφτασε τα 67 δισεκατομμύρια ευρώ και εκτιμάται ότι θα μεγαλώσει πολύ περισσότερο, φτάνοντας τα 82 δισεκατομμύρια δολάρια έως το 2017. Παράλληλα όλο και περισσότερα νέα παιχνίδια και πλατφόρμες παιχνιδιών κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά ή κάποιες έξυπνες τεχνολογικές προτάσεις «αναθερμαίνουν» το ενδιαφέρον των πιο παλιών παικτών για τα βιντεοπαιχνίδια.

Ωστόσο είναι γεγονός ότι πάντα τα παιχνίδια είχαν μια κακή φήμη που πασιάζουν ακόμη μέχρι σήμερα να βγάλουν από πάνω τους. Πολλές φορές θεωρούνται

αντικοινωνικά, βίαια και εθιστικά, που παράλληλα έχουν επιπτώσεις στην υγεία, καθώς δεν είναι λίγοι εκείνοι που τα συνδέουν με την παχυσαρκία.

Παρά την κακή φήμη που συνήθως τα συνοδεύει, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ωστόσο πολλά εκπαιδευτικά, ψυχολογικά, κοινωνικά και άλλα πλεονεκτήματα, τα οποία επιβεβαιώνουν μεγάλοι οργανισμοί όπως η Αμερικανική Ένωση Ψυχολόγων. Όμως παρόλα αυτά πολλοί δεν γνωρίζουν τα στοιχεία αυτά ή τα παραβλέπουν. Ας δούμε πιο αναλυτικά ορισμένα σημεία, τα οποία φανερώνουν καλύτερα τη θετική διάσταση των βιντεοπαιχνιδιών:



Χρόνιες παθήσεις και βιντεοπαιχνίδια

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αποδεδειγμένα θετικά αποτελέσματα σε άτομα τα οποία πάσχουν από χρόνιες παθήσεις. Το πανεπιστήμιο της Γιούτα στις δημοσίευσε μελέτη σύμφωνα με την οποία άτομα με χρόνιες παθήσεις όπως ο αυτισμός, η κατάθλιψη και η ασθένεια Πάρκινσον, παρουσίασαν σημαντική βελτίωση της κατάστασής. Ιδιαίτερα παιδιά που έπαιζαν συγκεκριμένα παιχνίδια βελτίωσαν χαρακτηριστικά όπως η φυσική και ψυχολογική τους αντοχή και η υπομονή, καθώς επίσης η αποφασιστικότητά τους



Η.Π.Α.
οποία
τους.

Εξέλιξη φυσικών δεξιοτήτων

Βελτίωση των φυσικών χαρακτηριστικών και δεξιοτήτων παρατηρούνται επίσης και σε υγιή άτομα, όπως δείχνει μια άλλη έρευνα του Πανεπιστημίου Deakin της Μελβούρνης στην Αυστραλία. Σύμφωνα με τις παρατηρήσεις των μελετητών, βρέθηκε ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας που έπαιζαν διαδραστικά βιντεοπαιχνίδια ανέπτυξαν μεγαλύτερο έλεγχο διαχείρισης αντικειμένων συγκριτικά με όσα δεν έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον πολλοί κορυφαίοι χάκερς έχουν επίσης αποκαλύψει οι ίδιοι ότι ξεκίνησαν από πολύ μικρή ηλικία να ασχολούνται με ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία στη συνέχεια τους βοήθησαν να αναπτύξουν τον τρόπο σκέψης και την αντίληψή τους για πλήθος πραγμάτων στην καθημερινή τους ζωή.



Γρήγορες και ορθές αποφάσεις

Τα βιντεοπαιχνίδια επίσης βελτιώνουν τις δεξιότητες των παικτών που αφορούν την λήψη γρήγορων και σωστών αποφάσεων. Η άποψη αυτή επιβεβαιώνεται από σχετική έρευνα του Πανεπιστημίου Rochester της Νέας Υόρκης που εξέτασε τις αποφάσεις παικτών του παιχνιδιού Gran Theft Auto, τόσο μέσα στο παιχνίδι όσο και στην πραγματική ζωή. Χαρακτηριστικό επίσης παράδειγμα αποτελεί ο Randy Lew και άλλοι συμπαίκτες του. Ο Lew έγινε αρχικά παγκοσμίως γνωστός στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών ως «Marvel vs Capcom 2» και στη συνέχεια εξέλιξε τις ικανότητές που ανέπτυξε παίζοντας πόκερ. Κατάφερε να μπει στην ελίτ ομάδα της poker stars που αποτελείται από κορυφαίους παίκτες του πόκερ σε όλο τον κόσμο, αποκομίζοντας παράλληλα μέχρι σήμερα αρκετά εκατομμύρια ευρώ από τις συμμετοχές και τις διακρίσεις του σε τουρνουά πόκερ.



Ευτυχισμένοι και στην τρίτη ηλικία

Τα βιντεοπαιχνίδια κρατάνε χαρούμενους τους ανθρώπους μεγάλης ηλικίας. Το γεγονός αυτό καταρρίπτει μάλιστα δύο μύθους, ότι δηλαδή τα βιντεοπαιχνίδια είναι μόνο για παιδιά και ότι τα βιντεοπαιχνίδια απομονώνουν κοινωνικά τους ανθρώπους και προκαλούν κατάθλιψη. Στην πραγματικότητα όμως ισχύει ακριβώς το αντίθετο,



καθώς όσοι ηλικιωμένοι παίζουν βιντεοπαιχνίδια είναι λιγότερο πιθανό να εμφανίσουν αρνητικά συναισθήματα και ψυχολογικές παθήσεις όπως είναι η κατάθλιψη.

Καλύτερες προσωπικότητες

«Ο Michael Hayate Zannis είναι ένα υπόδειγμα προσωπικότητας ενός παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών , καθώς έχει εμπνεύσει χιλιάδες Ελληνόπουλα με την ορθή συμπεριφορά του»



Τέλος, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να μας δημιουργήσουν επίσης καλύτερους ανθρώπους. Όπως εξηγεί ο Scot Osterweil, δημιουργικός Διευθυντής του Education Arcade του MIT, τα παιχνίδια αντιπροσωπεύουν έναν πολύ ευχάριστο τρόπο μέσω του οποίου ιδέες μπορούν να αναπτυχθούν περισσότερο μέσα από αλληλεπιδραστικές συζητήσεις με άλλους παίκτες. Παράλληλα, τα παιχνίδια στρατηγικής αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε και μας κάνουν να παίρνουμε πιο σωστές και ηθικές αποφάσεις στην πραγματική ζωή.

Εκπαίδευση μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν σημαντικά την όραση και άλλες εγκεφαλικές λειτουργίες του χρήστη, σύμφωνα με έρευνα που παρουσίασε το πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης, σχετικά με τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλείου εκμάθησης.

«Οι άνθρωποι που ασχολούνται με βιντεοπαιχνίδια έντονης δράσης και ρυθμού έχουν καλύτερη όραση, ενισχυμένη προσοχή και είναι πιο ανοικτοί στις εκπαιδευτικές διαδικασίες», ανέφερε η Δάφνη Μπαβελιέ, αναπληρώτρια καθηγήτρια στο πανεπιστήμιο του Ρότσεστερ.



Η εκδήλωση, η πρώτη του είδους της, αποτελεί ένδειξη ότι τα βιντεοπαιχνίδια κερδίζουν έδαφος στη χρήση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ο πρόεδρος των ΗΠΑ, Μπαράκ Ομπάμα, έκανε πρόσφατα λόγο για τη δημιουργία ποιοτικού εκπαιδευτικού λογισμικού ως μιας από τις μεγαλύτερες προκλήσεις της αμερικανικής καινοτομίας.

Ένα από τα κύρια θέματα της συζήτησης ήταν ο τρόπος εκμάθησης των ανθρώπων και η δημιουργία παιχνιδιών που θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση. «Οι άνθρωποι μαθαίνουν από τα βιντεοπαιχνίδια», επεσήμανε ο Ντέξτερ Φλέτσερ, του Ινστιτούτου Αμυντικών Αναλύσεων. Σύμφωνα με στοιχεία έρευνας που

πραγματοποίησε η αεροπορία του Ισραήλ, οι υποψήφιοι πιλότοι μαχητικών αεροσκαφών που έπαιζαν το παιχνίδι «Space Fortress», είχαν καλύτερες επιδόσεις στις πραγματικές πτήσεις σε σχέση με τους συναδέλφους τους που δεν είχαν ασχοληθεί με το συγκεκριμένο παιχνίδι. Επιπλέον, εκείνοι που έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια συνεργασίας, είχαν μεγαλύτερες πιθανότητες να βοηθήσουν τους συναδέλφους τους.

Η έρευνα της Μπαβελιέ επικεντρώθηκε στα λεγόμενα παιχνίδια οπτικής πρώτου προσώπου, όπως το Unreal Tournament και το Medal of Honor, στο οποίο ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός στρατιώτη των Συμμάχων στη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Σύμφωνα με την ίδια, στα παιχνίδια αυτά ο χρήστης βελτιώνει την περιφερειακή του όραση και την ικανότητα να διακρίνει αντικείμενα σε σκοτεινά περιβάλλοντα, ενώ ενισχύουν τις επιδόσεις στα μαθηματικά και στην επίλυση προβλημάτων.

«Εξετάζουμε τη υπόθεση ότι παίζοντας ένα βιντεοπαιχνίδι ο χρήστης μαθαίνει στην ουσία να κάνει καλύτερη διαχείριση δυνάμεων και πόρων», εξήγησε η Μπαβελιέ. «Κατά μία έννοια, ο παίκτης μαθαίνει να προσαρμόζεται πολύ γρήγορα στις όποιες συνθήκες του παρουσιάζονται». Η ίδια θεωρεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να γίνουν σημαντικό μέρος της σχολικής εκπαίδευσης, αν και, όπως επισημαίνει «θα χρειαστεί να περάσει τουλάχιστον μία γενιά». «Μέσα από τον ψυχαγωγικό τους χαρακτήρα, παιχνίδια όπως το Medal Of Honor δοκιμάζουν τη μνήμη, το συγχρονισμό ματιού – χεριού, την ικανότητα εντοπισμού μικρών λεπτομερειών και την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον».

Υπάρχει φυσικά και ο αντίλογος σε όλα αυτά τα επιχειρήματα. Ο Γκάβιν Μακίρναν, διευθυντής του Τηλεοπτικού Συμβουλίου Γονέων, τόνισε ότι, σε ότι αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, τα θετικά τους στοιχεία επισκιάζονται από τα αρνητικά. «Δεν βλέπεις παθητικά κάποιον να σκοτώνει, συμμετέχει ενεργά. Η επανάληψη τέτοιων ενεργειών θα έχει αναπόφευκτα κάποια επίπτωση στο χαρακτήρα και την αντίληψη του χρήστη», σχολίασε.

Μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών.

Το 1972 παρουσιάστηκαν τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια και σιγά – σιγά κέρδισαν ένα μεγάλο κομμάτι της αγοράς της ψυχαγωγίας. Πλέον τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζονται με διαφορετικές συσκευές: κονσόλες που συνδέονται με την τηλεόραση, ηλεκτρονικούς υπολογιστές, συσκευές χειρός ακόμα και με τα κινητά τηλέφωνα. Ορισμένα παιχνίδια συνδέονται στο Internet επιτρέποντας στους χρήστες να παίξουν με άλλα άτομα on-line. Παράλληλα με τη διάδοση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά άρχισαν να προκύπτουν δεδομένα σχετικά με τις αρνητικές αλλά και τις θετικές επιπτώσεις τους στη συμπεριφορά, τη νόηση και την υγεία γενικότερα.



Ηλεκτρονικά παιχνίδια και αντικοινωνική συμπεριφορά

Έχουν πραγματοποιηθεί πολλές μελέτες σχετικά με τις επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά. Ορισμένοι από τους επικριτές αυτών των παιχνιδιών επικεντρώνονται στο ότι συχνά περιλαμβάνουν αρνητικά εικονικά σενάρια (π.χ. αιματηρές μάχες) που μπορεί να προκαλέσουν: 1. Βίαιη συμπεριφορά έναντι των ζώων, αλλά και προς άλλους ανθρώπους, 2. Αύξηση της πιθανότητας χρήσης αλκοόλ και άλλων εθιστικών ουσιών αργότερα στη ζωή, 3. Μη σεβασμό των αρχών και των θεσμών της κοινωνίας που σε ακραίες περιπτώσεις λαμβάνουν τη μορφή εγκληματικών συμπεριφορών, 4. Καλλιέργεια ρατσιστικών προτύπων και αρνητικών σεξουαλικών στερεοτύπων (που κατόπιν μπορεί να εκδηλωθούν ως αρνητικές κοινωνικές και σεξουαλικές συμπεριφορές) και 5. χρήση βωμολοχιών και άσεμνων χειρονομιών, τις οποίες τα παιδιά πολλές φορές ενσωματώνουν άκριτα στις καθημερινές συναναστροφές τους. Τα πλέον ανησυχητικά δεδομένα προκύπτουν από μελέτες που δείχνουν ότι τα παιδιά κατά κάποιο τρόπο «αποκτούν ανοσία» έναντι του τρόμου της βίας, μιμούνται τις βίαιες συμπεριφορές που βλέπουν και η επιθετικότητά τους αυξάνεται όσο μεγαλώνει και ο χρόνος που παίζουν βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μάλιστα, όσο πιο ρεαλιστική και επαναλαμβανόμενη είναι η έκθεση στη βία, τόσο μεγαλύτερη είναι και η επίδραση στα παιδιά. Επιπλέον, τα παιδιά που εμφανίζουν συναισθηματικές διαταραχές, προβλήματα συμπεριφοράς και μαθησιακές δυσκολίες, είναι πιθανό να επηρεαστούν περισσότερο από τις βίαιες εικόνες που βλέπουν. Φυσικά, η απάντηση σε αυτές τις ενστάσεις είναι ότι και τα παραμύθια με μάγισσες και δράκους, με τα οποία μεγάλωσαν οι παλαιότερες γενιές, στην πραγματικότητα δεν στερούνται ούτε εκείνα βίαιων εικόνων. Όμως, η διαφορά πιθανώς να βρίσκεται στον διαδραστικό χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Για παράδειγμα, το παιδί μπορεί να παλέψει, να πυροβολήσει και να σκοτώσει τους φανταστικούς αντιπάλους του σύμφωνα με το εικονικό σενάριο πολλών παιχνιδιών.



Το πρόβλημα του εθισμού στα παιχνίδια

Ο εθισμός στα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένα πραγματικό και μάλιστα αυξανόμενο πρόβλημα. Συνήθως τα πλέον εθιστικά παιχνίδια είναι αυτά που παίζονται on-line στο Internet με τη συμμετοχή διαφορετικών παικτών. Περιλαμβάνουν παιχνίδια ρόλων, πολλά επίπεδα δυσκολίας και δυνατότητα επικοινωνίας με άλλους παίκτες στο διαδίκτυο. Συχνά τα παιδιά παίζουν και συνομιλούν ταυτόχρονα on-line. Ο εικονικός αυτός κόσμος παρέχει



έναν τρόπο διαφυγής του παιδιού από την πραγματική ζωή. Είναι πιθανό να απορροφηθούν τόσο από αυτή την εικονική κατάσταση που να παραμελούν τις πραγματικές υποχρεώσεις τους στο σχολείο και αλλού. Για αυτό θεωρείται ότι ο παράγοντας του χρόνου είναι σημαντικός. Η ενασχόληση με αυτά τα παιχνίδια για πάρα πολλές ώρες μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα και τελικά να οδηγήσει σε:

1. Πτωχές ικανότητες διαπροσωπικής επικοινωνίας. Μπορεί να υπάρχει επικοινωνία μέσω του διαδικτύου, αλλά δεν αναπτύσσονται οι δεξιότητες στις οποίες στηρίζεται η διαπροσωπική επαφή των ανθρώπων,
2. Παραμέληση του ρόλου στην οικογένεια, των υποχρεώσεων στο σχολείο, αλλά και διαφορετικών δραστηριοτήτων που μπορεί να είχε αναπτύξει το παιδί. Η μειωμένη σχολική απόδοση είναι ένα σημαντικό ζήτημα που συνδυάζεται και με την απουσία παραδοσιακών δραστηριοτήτων καλλιέργειας του πνεύματος, όπως είναι το διάβασμα βιβλίων και
3. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να συμμετέχουν στην αύξηση του προβλήματος της παιδικής παχυσαρκίας. Στην οθόνη του υπολογιστή ένα παιδί μπορεί να γίνει ο νέος Ronaldo, αλλά στην πραγματικότητα δεν ασκεί κάποιους μύες πέρα από αυτούς που χρειάζονται για τον χειρισμό της κονσόλας ή του υπολογιστή.

Άλλοι κίνδυνοι από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Τα παιχνίδια, που παίζονται στο εκθέτουν τα παιδιά και σε άλλες μορφές είναι σίγουρο ότι πάντα οι άλλοι παίκτες, οποίους επικοινωνούν on-line, είναι ηλικίας τους (και κυρίως ότι οι προθέσεις περιορίζονται στο να παίζουν μαζί). δύσκολους οικονομικά καιρούς που ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να πρόβλημα για το πορτοφόλι μας. Στις αγόρι 14 ετών χρησιμοποίησε την πιστωτική κάρτα της μητέρας του για να αγοράσει στο διαδίκτυο διάφορα βοηθήματα για το παιχνίδι του, όπως ένα μαγικό πολεμικό θώρακα δράκου και 100 στήλες φανταστικού χρυσού. Η μητέρα του κατάλαβε τι είχε συμβεί μόνο όταν έλαβε την ειδοποίηση της τράπεζας με ένα απρόσμενο χρέος 600 δολαρίων. Τέλος, η διατήρηση μιας ανοικτής σύνδεσης στο διαδίκτυο θέτει τον υπολογιστή και τα προσωπικά δεδομένα στους γνωστούς κινδύνους των κακόβουλων λογισμικών. Συνεπώς, η εγκατάσταση ενός αποτελεσματικού προγράμματος ασφαλείας στον υπολογιστή γίνεται ακόμα πιο σημαντική εάν αυτός χρησιμοποιείται για on-line παιχνίδια.



διαδίκτυο, κινδύνου. Δεν με τους παιδιά της τους Επίσης, στους περνάμε, τα αποτελέσουν ΗΠΑ, ένα

Επιτραπέζια παιχνίδια

Μα φυσικά και παίζουμε επιτραπέζια παιχνίδια! Τα επιτραπέζια δεν έχουν ηλικία και υπόσχονται αμέτρητες στιγμές γέλιου, σκέψης και διασκέδασης με τους φίλους

μας, το σύντροφο μας ή τα παιδιά μας... Σύμφωνα με ιστορικές πηγές τα επιτραπέζια παιχνίδια ήταν διαδεδομένα σε όλους τους πολιτισμούς από τα αρχαία χρόνια. Τα πρώτα παιχνίδια άρχισαν να τυπώνονται από τα μέσα του 1800 και αποτελούσαν έναν τρόπο εκπαίδευσης αλλά και ψυχαγωγίας. Η ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών λοιπόν, είναι τεράστια, όπως εξίσου μεγάλη είναι και η ποικιλία και τα είδη που υπάρχουν έτσι ώστε να καλύπτουν και να ταιριάζουν σε κάθε γούστο. Μας έχουν ρωτήσει πολλοί φίλοι μας πριν μπουκ και αυτοί στον μαγικό κόσμο: “Μα δεν είστε μεγάλοι? Γιατί παίζετε επιτραπέζια παιχνίδια???”. Ποια η αξία των παιχνιδιών? Ας δούμε λοιπόν τι τους απαντάμε, μαζί με τους κυριότερους λόγους για τους οποίους κανείς πρέπει να πέζει επιτραπέζια

1. Πρώτα από όλα, η τεράστια ποικιλία και η ιδιομορφία του κάθε παιχνιδιού θα σας ξαφνιάσουν ευχάριστα! Επιτραπέζιο παιχνίδι δεν είναι μόνο η γνωστή σε όλους μας monopoly, το scrabble, το taboo υπάρχουν εκατοντάδες άλλα επιτραπέζια παιχνίδια που δεν τα ξέρουμε.



2. Είναι επιστημονικά αποδεδειγμένο ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια αναπτύσσουν και εξελίσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τόσο σε μικρούς όσο και σε μεγάλους, ενώ παράλληλα οξύνουν το τ'όπο σκέψης, γυμνάζουν το μυαλό μας και ενθαρρύνουν την πρωτοβουλία και την ουσιαστική επικοινωνία μεταξύ των παικτών.

3. Τα παιχνίδια συμβάλλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, όμως η οργάνωση, η διαχείριση καταστάσεων, η μεθοδικότητα, σφαιρική αντίληψη, η έμπνευση και η λογική σκέψη

4. Γνωρίζετε ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν ένα σημαντικό, εναλλακτικό, ενδιαφέρον, εκπαιδευτικό εργαλείο.? Ενισχύστε λοιπόν τις γνώσεις σας, γνωρίστε νέους όρους που θα εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό σας, κατανοήστε ένα ιστορικό γεγονός και μάθετε περισσότερα για τους διαφορετικούς πολιτισμούς και τις κουλτούρες τους

5. Τα περισσότερα επιτραπέζια χρειάζονται τουλάχιστον δύο άτομα για να παιχτούν, άρα βοηθούν στην κοινωνικοποίηση του ανθρώπου, την αλληλεπίδραση και την συνεργασία με τον/τους συμπαίκτης του

6. Είναι φθηνά! Ιδιαίτερα στην εποχή που ζούμε ο οικονομικός παράγοντας όσον αφορά την ψυχαγωγία μας είναι πολύ σημαντικός. Συνεπώς ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που θα διασκεδάσει εσάς και την παρέα σας αρκετές φορές με πολύ χαμηλό κόστος, αναμφισβήτητα είναι πολύ δελεαστική επιλογή!

7. Τα περισσότερα παιχνίδια είναι αρκετά εύκολα στην μεταφορά τους και έτσι μπορούμε να τα έχουμε μαζί μας στη βόλτα. Βάλτε ένα επιτραπέζιο στην τσάντα σας όταν πάτε για καφέ με τους φίλους σας ή στην επίσκεψη σε κάποιο συγγενή και σίγουρα δεν θα σας απογοητεύσει, το αντίθετο μάλιστα.

8. Τα επιτραπέζια παιχνίδια μας δίνουν την ευκαιρία να “ξεκολλήσουμε για λίγο απ το PC. Αναμβισβήτητα το μεγαλύτερο χρόνο της ημέρας τον περνάμε μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή της τηλεόρασης ή με το smart phone αγκαλιά! Κλείστε λοιπόν, τις ηλεκτρονικές σας συσκευές, κάνοντας και οικονομία και περάστε την υπόλοιπη μέρα παίζοντας ένα επιτραπέζιο παιχνίδι και συζητώντας με συγγενείς, φίλους, τα παιδιά σας ή το ταίρι σας

9. Κάντε κάτι μαζί με τα παιδιά σας! Το ξέρατε ότι υπάρχουν Επιτραπέζια Παιχνίδια ακόμη και από τον πρώτο χρόνο ηλικίας του παιδιού, που θα σας φανούν αρκετά ενδιαφέρον και σε σας τους ίδιους? Μπορείτε λοιπόν, το Σάββατο το πρωί ή τη Κυριακή το απόγευμα να συνδηάσετε το καφέ σας με το παιχνίδι του παιδιού σας. Υπάρχουν πλέον και ειδικά διαμορφωμένοι χώροι όπου μπορείτε να χαλαρώσετε και να απολαύσετε το καφέ σας κάνοντας παράλληλα κάτι μαζί με το μικρό σας αγγελοúδι!!

10. Κάντε κάτι μαζί με τον/την σύντροφο σας! Παίζοντας ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με τον/την σύντροφο σίγουρα θα βοηθήσετε στην επικοινωνία και ακόμα περισσότερο στην μεταξύ σας συνεργασία, ενδυναμώνοντας έτσι τη σχέση σας. Όταν παίζετε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με το ταίρι σας, χρειάζεται να κάτσετε μαζί, να βλέπετε ο ένας τον άλλο και να αλληλεπιδράσετε! Θα κάνετε κάτι μαζί εκτός από το να δείτε μια ταινία ή να πάρετε ένα γεύμα. Με χαρά θα ανακαλύψετε πτυχές της προσωπικότητας του άλλου που ίσως και να μην γνωρίζατε, θα γελάσετε και θα ξεκάσετε για λίγο τα αγχη και τα προβλήματα της καθημερινότητας.

Αυτοί λοιπόν, ήταν οι δέκα σημαντικότεροι λόγοι σύμφωνα με το **Epitrapaizoume.gr** για τους οποίους θα είναι ωφέλιμο να εμπλακεί κανείς με το hobby του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Θα χαρούμε να ακούσουμε τους δικούς σας λόγους και να τους προσθέσουμε στην παρέα του Επιτραπαίζουμε. Μπείτε στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών και μεταμορφώστε την καθημερινότητά σας, ανακαλύπτοντας τους δικούς σας ξεχωριστούς λόγους που κάνουν τα επιτραπέζια παιχνίδια μια όμορφη ενασχόληση!

Παραδοσιακα παιχνιδια

Το παιχνίδι μπορεί να οριστεί ως μια πολύ ενδιαφέρουσα ενασχόληση, η οποία περικλείει μια φυσική ή πνευματική προσπάθεια που έχει ως στόχο τη συναισθηματική και σωματική ευχαρίστηση (Τσαντής, 1991). Σύμφωνα με τον Χαραλαμπίοπουλο (1973), με τον όρο παιχνίδι νοούνται όχι μόνον τα διάφορα ομαδικά και ατομικά παιχνίδια αλλά και οι σωματικές και πνευματικές παιγνιώδεις ασκήσεις όπως γρίφοι, λεκτικές ασκήσεις, συλλογές. Η διττή αυτή αναφορά στον κινητικό και πνευματικό τομέα του παιχνιδιού, φαίνεται να αποτελεί το μέσο για την ομαλή ανάπτυξη του παιδιού, ένα στάδιο προπαρασκευαστικό για τη μετέπειτα ζωή του. Η προσπάθεια να εξηγηθεί η καθολικότητα του βρίσκεται και στη



διατύπωση θεωριών όπως της ψυχανάλυσης του συμπεριφορισμού και της γνωστικής θεωρίας (Δογάνης, 1990). Οποιαδήποτε θεωρία και αν γίνει αποδεκτή, γεγονός παραμένει η σπουδαιότητα του παιχνιδιού και η επίδραση που ασκεί στην διαμόρφωση της προσωπικότητας των παιδιών. Κίνηση, ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας, κοινωνικοποίηση, εκτόνωση ενστίκτων είναι ορισμένα στοιχεία στα οποία αναγνωρίζεται η σημαντικότητα των παιχνιδιών και τονίζεται ως ζωτικότερη ανάγκη.

Το παιχνίδι χρειάζεται την παρακίνηση όλων

Τα τελευταία 40 χρόνια, που οι εξελίξεις στο χώρο της υγείας υπήρξαν ραγδαίες και η ποιότητα πληροφοριών αναβαθμίστηκε (αύξηση αριθμού ερευνών, βελτίωση μεθόδων μετρήσεων και χρήση νέων), η αξία της φυσικής δραστηριότητας ενισχύθηκε (Corbin, 2002). Σύμφωνα με αποτελέσματα ερευνών, η τακτική και συντονισμένη φυσική δραστηριότητα μειώνει τους κινδύνους χρόνιων ασθενειών και



αναβαθμίζει την ποιότητα ζωής (American Heart Association, 1992; Corbin, Lindsey, & Welk, 2000; Corbin & Pangrazi, 1996; US Department of Health & Human Services, 2000; 1996). Η ενασχόληση με ποικίλες φυσικές δραστηριότητες συμβάλλει στη δραστηριοποίηση της λειτουργίας των συστημάτων του οργανισμού (καρδιοαναπνευστικού, μυοσκελετικού, ενδοκρινολογικού), στην ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και την αύξηση της διάθεσης, και συντελεί στην ανάπτυξη της κοι-νωνικότητας και συνεργασίας. Η υιοθέτηση ενός δραστήριου τρόπου ζωής είναι ιδιαίτερα σημαντική κατά την παιδική ηλικία, δεδομένου ότι συμβάλλει στην ομαλή ανάπτυξη και υγεία. Από την κίνηση προκύπτουν οφέλη τα οποία συντείνουν στη βελτίωση του καρδιοαναπνευστικού συστήματος, στον έλεγχο του βάρους και στην ανάπτυξη της δύναμης. Εντούτοις, παρ' όλη την αναγνωρισμένη σπουδαιότητα της άσκησης, από αποτελέσματα ερευνών των τελευταίων 25 ετών συμπεραίνεται ότι ο σημερινός τρόπος ζωής δεν περιλαμβάνει επαρκή φυσική δραστηριότητα και ότι τα επίπεδα φυσικής δραστηριότητας των παιδιών έχουν μειωθεί (Sallis, Prochaska & Taylor, 2000). Η αυξημένη παρακολούθηση τηλεόρασης, η ευρεία χρήση του διαδικτύου και η ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν επιβάλλει ένα καθιστικό τρόπο ζωής (Sallis, et al., 1992), με συνέπεια τα παιδιά να είναι υποκινητικά και αδρανή. Κάτω από αυτές τις προϋποθέσεις, το φυσικό παιχνίδι, στο πάρκο, στους δρόμους, στο δάσος διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην παρακίνηση των παιδιών για ενασχόληση με τον αθλητισμό και συμβάλλει στην υιοθέτηση δια βίου ενεργητικών συνθηκών.

Παιχνίδι = Κοινωνικός Καθρέπτης

Νεότεροι συγγραφείς αναφέρονται στα στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνει η γνωριμία με ένα παιχνίδι. Ο Belka (1994), στο βιβλίο του για τη διδασκαλία



των παιχνιδιών στα παιδιά, ταξινομεί τα παιχνίδια σε παιχνίδια κυνηγητού, στόχου, φιλέ και τοίχου, όπως επίσης και σε παιχνίδια ανοικτού χώρου και παιχνίδια παραβίασης. Ο Μουστακίδης (1997) διέκρινε τα παιχνίδια σε παιχνίδια κινήσεων, φαντασίας, κατασκευών, δυνάμεως, ταχύτητας, επιδεξιότητας. Οι Morris και Stiehl (1989), επιχειρώντας μία διαφορετική προσέγγιση στη διδασκαλία των παιχνιδιών, μεταξύ άλλων, αναγνωρίζουν διαφορετικές κατηγορίες παιχνιδιών όπως, παιχνίδια περιπέτειας, γνωστικά παιχνίδια, καθώς και παραδοσιακά παιχνίδια. Ως θέμα της παιδικής λαογραφίας ο Μερακλής (1986), ορίζει το παραδοσιακό παιχνίδι και χαρακτηριστικά αναφέρει πως «το παραδοσιακό παιχνίδι ήταν το προϊόν του δρόμου, της γειτονιάς και της πλατείας». Μελετώντας τα ήθη και τα έθιμα της ελληνικής κοινωνίας, παρουσιάζει τις εκφάνσεις τους στην καθημερινότητα των ανθρώπων, όπως αυτές αποτυπώνονται μέσα από μια σειρά διαδικασιών – φαινομένων, των ηθών και εθίμων όπως η γέννηση, η βάπτιση, ο θάνατος. Αναφέρει λοιπόν ότι «ήθη είναι τα αισθήματα, οι αντιλήψεις, οι νοοτροπίες, οι κλίσεις που επικράτησαν σε μια δεδομένη στιγμή» και «τα έθιμα είναι τα ήθη, όταν παίρνουν μια τελεστική μορφή, η επανάληψη της οποίας σχηματίζει και την παράδοση».

Η ευρηματικότητα που διαθέτουν τα παιδιά σε συνδυασμό με την κατασκευαστική τους ικανότητα, είναι στοιχεία που καθιστούν λειτουργικά τα παιχνίδια και αναπτύσσουν τη φαντασία τους. Σε οποιαδήποτε κατηγορία και αν ανήκουν τα παιχνίδια, γεγονός παραμένει ότι λειτουργούν ως καθρέφτης ο οποίος αντανακλά τις κοινωνικές αντιλήψεις. Οι απαιτήσεις της εκάστοτε κοινωνίας διαφοροποιούσαν τη συμμετοχή των παιδιών στα παιχνίδια. Ωστόσο, η διάκριση των παιχνιδιών με βάση την οικονομική κατάσταση των παιδιών είναι ελάχιστη. Ακόμα και σε περιπτώσεις που ένα παιδί της πόλης έχει τη δυνατότητα να αγοράσει ένα παιχνίδι, αυτό δεν καταργεί την ισοτιμία μεταξύ των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γεγονός που καθιστά το παιχνίδι έναν κόσμο διαφορετικό από αυτόν των ενηλίκων. Εξάλλου τα περισσότερα παιχνίδια ήταν χειροποίητα. Μοναδικός μηχανισμός το μυαλό των παιδιών που επεξεργαζότανε τα υλικά, δοκίμαζε τεχνικές και έφτιαχνε το καινούργιο παιχνίδι.

Παιχνίδι και ποιότητα ζωής

Το παιχνίδι ως διαδικασία αποτελεί τον κατεξοχήν παιδικό γλωσσικό κώδικα και το πιο σημαντικό μέσο έκφρασης κάθε παιδιού μέσω του οποίου επικοινωνεί, εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, ψυχαγωγείται, χαίρεται και απογοητεύεται. Ταυτόχρονα μέσα από το παιχνίδι το παιδί πειραματίζεται με το περιβάλλον του και μαθαίνει ανακαλύπτοντας τον κόσμο και τον εαυτό του. Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης. Ιδιαίτερα το παραδοσιακό παιχνίδι μπορεί να συνδέσει το παιδί με το ευρύτερο πολιτιστικό περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα. Μέσω των παραδοσιακών παιχνιδιών τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αφομοιώνουν ήθη και έθιμα του τόπου και να μεταφέρουν αυτήν την εμπειρία και γνώση, συμβάλλοντας στη διατήρηση της παράδοσης. Η χρήση παιχνιδιών που έχουν ως περιεχόμενο τοπικά παραδοσιακά παιχνίδια μπορεί να συμβάλλει ταυτόχρονα στην ψυχοκινητική ανάπτυξη και την πολιτιστική καλλιέργεια των παιδιών.



Η σύνδεση που προσφέρει η συμμετοχή στο παραδοσιακό παιχνίδι με τις τοπικές οικονομικές, πολιτιστικές, κοινωνικές και περιβαλλοντικές συνθήκες, οδηγεί στην ανάπτυξη αισθημάτων ευχαρίστησης και πληρότητας, που αποτελούν βασικά συστατικά της ποιότητας ζωής. Η φύση των παραδοσιακών παιχνιδιών δημιουργεί σε ατομικό επίπεδο μία αίσθηση «ευ ζειν» και ένα υποστηρικτικό περιβάλλον συνοχής της κοινωνίας. Ο πολυδιάστατος ρόλος των παραδοσιακών παιχνιδιών αυξάνει το βαθμό που ο καθένας μας αντιλαμβάνεται και απολαμβάνει την ποιότητα ζωής μέσα στο κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο ζει.

Τα παιχνίδια ήταν είναι και θα είναι ένας κύριος παράγοντας της καθημερινότητας μας σε όποια μορφή τα έχουμε συναντήσει είτε ηλεκτρονική είτε επιτραπέζια είτε παραδοσιακά . Και είμαστε απολύτως σίγουροι πως οποιοδήποτε άτομο και αν ρωτήσεις σίγουρα θα έχει ασχοληθεί με κάποιο είδος παιχνιδιών και σίγουρα θα έχει επηρεαστεί από αυτά σε κάποιο βαθμό .

ΠΗΓΕΣ:

newpost.gr/

Google Images

kathimerini.gr

healthnotesandnews.blogspot.gr/

Epitrapaizoume.gr

Thesports-psychology.blogspot.gr

Θέμα 4ης Ομάδας : « Η Επίδραση των παιχνιδιών στη κοινωνία. Τρόποι αντιμετώπιση των εθισμών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια »

Ομάδα 4η : Μιρταΰ Ερισελντ – Ρεγγίνας Ευριππίδης – Μποτέτσι Μάριε – Νίτσιου Μαρία – Ρέντζιος Αθανάσιος

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλλει καλώς ή κακώς στη ζωή μας και

ιδιαίτερα στη ζωή των παιδιών. Τα παιδιά επηρεάζονται αρκετά από τη χρήση τους, άλλοτε πολύ άλλοτε λίγο. Αποτελέσματα αυτής της επιρροής γίνονται εμφανή στη συμπεριφορά των παιδιών τόσο απέναντι στους γονείς τους, τους δασκάλους τους αλλά και τους συνομηλίκους τους.

Η εξάρτηση από το διαδίκτυο αποτελεί την πιο σύγχρονη μορφή εξάρτησης. Εκδηλώνει την εξάντληση του πολιτισμού ενός κόσμου που παρακμάζει, όπου η τεχνολογία από μέσον που χειραφετεί ο άνθρωπος μετατρέπεται σε μέσον καταναγκασμού και ολοκληρωτικής απώλειας της ελευθερίας του. Η διαδικασία αυτή έχει επιδράσεις σε όλους τους χρήστες, ιδιαίτερα τους νέους, του διαδικτύου, άλλους λιγότερο και άλλους περισσότερο. Όμως όλοι αυτοί οι νέοι βιώνουν τις τραγικές συνέπειες αναπόφευκτης καταστροφής της προσωπικής, οικογενειακής και επαγγελματικής τους ζωής. Από αυτήν την άποψη, η εξάρτηση από το διαδίκτυο, η πιο σύγχρονη μορφή εξάρτησης, αποτελεί ταυτόχρονα και την πιο ακραία μορφή αποξένωσης του ανθρώπου.

Επιδράσεις στους νέους

Η εξάρτηση στο διαδίκτυο επιδρά στους νέους αρνητικά. Παρακάτω παρουσιάζονται συγκεντρωτικά οι επιπτώσεις του εθισμού στο διαδίκτυο.

Επιπτώσεις του εθισμού στο διαδίκτυο:

Κοινωνική Απομάκρυνση

Απομόνωση

Απογοήτευση από την ζωή

Περιορισμός ελεύθερου δημιουργικού χρόνου Δεύτερη ζωή στο διαδίκτυο

Κατάθλιψη , Χαμηλή αυτοεκτίμηση,

Εγκληματικότητα - Αυτοκτονικός ιδεασμός

Σχολική αποτυχία – χαμηλή επίδοση, διαταραχές ύπνου , μειωμένη φυσική δραστηριότητα, διαταραγμένες οικογενειακές και διαπροσωπικές σχέσεις, χαμηλή ποιότητα ζωής.

Αν είστε εθισμένοι στο διαδίκτυο αυτά είναι μερικά από τα συμπτώματα:

- *Εξιδανίκευση του μέσου.* Ο χρήστης θεωρεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ή το Διαδίκτυο το σημαντικότερο «κεφάλαιο» της καθημερινότητάς του.
- *Τροποποίηση της διάθεσης.* Σε όσους εθίζονται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρουσιάζεται αύξηση της παραγωγής του νευροδιαβιβαστή του εγκεφάλου ντοπαμίνη, η οποία συνδέεται με την ευχαρίστηση.
- *Ανοχή.* Το άτομο χρειάζεται σταδιακά όλο και περισσότερες ώρες χρήσης του υπολογιστή ώστε να νιώθει ευχαρίστηση.
- *Σύγκρουση.* *Ενώ το παιδί αισθάνεται ότι έχει πρόβλημα, δεν μπορεί να κάνει κάτι για να περιορίσει τη χρήση του υπολογιστή*
- Ο εθισμός στο διαδίκτυο και την τεχνολογία δεν αποτελεί ακόμη "επίσημη κατηγορία" στα εγχειρίδια ταξινόμησης ψυχικών διαταραχών. Ωστόσο έχει τα κριτήρια εκείνα που περιγράφουν τον εθισμό και τον καταναγκασμό αναφορικά με ουσίες και τον τζόγο. Πολλοί ερευνητές αντικαθιστούν την έννοια της «ουσίας» με αυτή του διαδικτύου και περιγράφουν το φαινόμενο. Παράλληλα όμως, έρευνες περιγράφουν τον εθισμό στο διαδίκτυο και με όρους ψυχαναγκασμού.
- Ασχολείται συνεχώς με το διαδίκτυο ή με δραστηριότητες σχετικές με αυτό, παραμελώντας συχνά τις υποχρεώσεις του στο σπίτι και στο σχολείο.
- Ξεχνιέται συχνά στον υπολογιστή και δεν έχει συναίσθηση του χρόνου που αναλώνει σε αυτόν.
- Προτιμά τα παιχνίδια στο διαδίκτυο, από το να συναντά φίλους του, με αποτέλεσμα να απομονώνεται.
- Όταν πέφτει η απόδοση του στο σχολείο.
- Όταν το διαδίκτυο το απασχολεί ακόμα και την ώρα που τρώει ή την ώρα που διαβάζει.
- Αντιδρά πολύ νευρικά θυμωμένα ή επιθετικά όταν κάποιος το διακόπτει από το παιχνίδι ή από τη συζήτηση που είχε online.
- Ξενυχτά συχνά για να μένει συνδεδεμένος / συνδεδεμένη στο διαδίκτυο.
- Λέει συχνά «καλά, θα παίξω μόνο ένα λεπτό ακόμη».
- Δείχνει άγχος, ανησυχία, εξάρσεις θυμού ή βίας ή καταθλιπτική συμπεριφορά όταν δεν παίζει στο διαδίκτυο.
- Η προσφορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι συναρπαστική. Πολλά απ' αυτά, ιδιαίτερα τα παιχνίδια στρατηγικής, είναι πολύ ελκυστικά. Ο παίκτης «βουτά» σ' ένα φανταστικό και ψευδαισθητικό κόσμο και, χωρίς να το καταλάβει, βυθίζεται όλο και πιο βαθιά. Τα διαδικτυακά παιχνίδια (γνωστά ως multiplayer ή online gaming) έχουν την ίδια, αν όχι μεγαλύτερη, επίδραση επάνω του. Τον μαγεύουν, καθώς μπορεί να επικοινωνήσει και να παίξει με ανθρώπους από ολόκληρο τον κόσμο.
- Πολλοί νέοι σερφάρουν για πολλές ώρες στο διαδίκτυο.
- **Εθισμός στο διαδίκτυο & στα ηλεκτρονικά παιχνίδια**
- Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής προσφέρει μια μεγάλη γκάμα επιλογών, γι' αυτό και πολύ εύκολα μπορεί να εξαρτηθεί κάποιος από αυτόν. Φυσικά, ξεκινά

αρκετά αθώα. Αλλά μετά κάθεται όλο και περισσότερο χρόνο μπροστά στον υπολογιστή. Τελικά, ο υπολογιστής γίνεται το κέντρο της ζωής του. Ο καλύτερος και μοναδικός φίλος του!

- Πολλοί άνθρωποι που «πάσχουν» από διαδικτυακή εξάρτηση, έχουν κοινωνικά προβλήματα. Μ' αυτόν τον τρόπο, προσπαθούν να κρυφτούν πίσω από την οθόνη τους. Τώρα ο μόνος «φίλος» τους είναι ο υπολογιστής. Ιδιαίτερα ευάλωτοι είναι οι νέοι με κοινωνικά ή σχολικά προβλήματα. Απομονώνονται από το περιβάλλον τους και «ζουν στο δικό τους κόσμο». Έτσι, δεν είναι πλέον προσίτοι στους γονείς και τους φίλους, δεδομένου ότι είναι πλήρως βυθισμένοι στον κόσμο του διαδικτύου. Αν αναγνώρισες το πρόβλημά σου ή τον εθισμό σου στο διαδίκτυο, τότε έκανες ήδη το πρώτο βήμα. Το δίλημμα του εθισμού στο διαδίκτυο είναι ότι ο υπολογιστής είναι ένα καθημερινό αντικείμενο που δεν μπορείς να αγνοήσεις ή να εξορίσεις. Η πρόκληση, λοιπόν, συνίσταται περισσότερο στο πώς να μάθεις να τον χειρίζεσαι σωστά.
- Άρχισε λοιπόν από τον εαυτόν σου! Πάρε τα πρώτα μέτρα και την πρωτοβουλία, επίσης .
- Προσπαθήστε, όσο είναι δυνατό, **να αφαιρέσεις τον υπολογιστή από το άμεσο οπτικό σου πεδίο** στο χώρο που περνάς πολλές ώρες. Τοποθέτησέ τον σε μια γωνία που σπάνια κοιτάς. Μετά, περιορίσε τις ώρες σύνδεσης στο διαδίκτυο. Φτιάξε ένα πλάνο, τότε και για πόση ώρα θέλεις να είσαι online.
- **Και μίλα!** Συζήτησε το πρόβλημά σου με φίλους ή συγγενείς. Κανένας τους δε θα σου πει: «Δε με ενδιαφέρει το πρόβλημά σου!» Ο πόνος που μοιραζόμαστε μικραίνει – θα νιώσεις μεγάλη ανακούφιση, όταν επιτέλους σπάσεις τη σιωπή σου! Πες ό,τι νιώθεις – βγάλε τα όλα από μέσα σου. Συγχρόνως, άρχισε να γράφεις κάθε σου βίωμα και προβληματισμό. Μ' αυτόν τον τρόπο θα μπορέσεις να επεξεργαστείς αρκετά πράγματα και ταυτόχρονα θα αναγνωρίσεις και τα δικά σου λάθη.
- Ποια ήταν η αγαπημένη σου απασχόληση πριν γίνεις εξαρτημένος από το διαδίκτυο; **Βρες ένα χόμπι, που σε ενδιαφέρει** ή γύρισε στις παλιές σου δραστηριότητες.
- Άρχισε **να συναντιέσαι με τους online-φίλους σου** – αυτούς που δε θέλεις να χάσεις – όχι διαδικτυακά, **αλλά offline**.
- Κάθε φορά, προτού συνδεθείς στο ιντερνέτ, **σκέψου καλά τι θέλεις**/πρέπει να κάνεις. Μείνε πιστός στο χρονοδιάγραμμά σου και κλείσε τον υπολογιστή σου όταν τελειώσει ο χρόνος. Φτάνει αν μια φορά την ημέρα κοιτάς και απαντάς στα μηνύματά σου.
- Σε περίπτωση που διαπιστώσεις ότι, παρ' όλα αυτά, δεν τα καταφέρνεις μόνος σου, ζήτα βοήθεια.... τίποτα δεν είναι αδύνατο, ούτε για σένα!
- **Όταν μιλάμε για ηλεκτρονικά παιχνίδια αναφερόμαστε στα παιχνίδια που παίζει κανείς μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, μέσω ειδικών παιχνιδομηχανών (κονσόλες), μέσω φορητών συσκευών, ή online μέσω Διαδικτύου. Είναι γεγονός ότι αυτό το νέο είδος ψυχαγωγίας έχει αλλάξει για τα καλά τον τρόπο που δαπανούν τον ελεύθερό τους χρόνο μικροί και μεγάλοι, συμβάλλοντας πολλές φορές πέραν από τη ψυχαγωγία στη δημιουργικότητα, τη γνώση, ακόμα και στην κοινωνικοποίηση του ατόμου. Υπάρχουν όμως και ζητήματα - προκλήσεις για το γονιό και τον εκπαιδευτικό: το ενδεχομένως ακατάλληλο για την ηλικία του παιδιού περιεχόμενο ορισμένων παιχνιδιών, η υπερβολική ενασχόληση, η προσβλητική/παράνομη συμπεριφορά ορισμένων παιχτών απέναντι σε άλλους παίχτες,**

η παραβίαση της ιδιωτικής ζωής μέσα από την επικοινωνία των χρηστών στο πλαίσιο του παιχνιδιού και τέλος το ενδεχόμενο διασύνδεσης (link) σε ιστοσελίδες ακατάλληλες για ανηλίκους.

- Τα παιχνίδια προκαλούν την έκκριση αδρεναλίνης και αυτό το αυξημένο επίπεδο ορμονών μπορεί να δημιουργήσει μια βραχυχρόνια αλλαγή συμπεριφοράς, που υπολογίζεται στη μία ώρα. Τα συχνά διαλείμματα και η χαλάρωση πριν τον ύπνο είναι απαραίτητα μετά το παιχνίδι, γιατί αλλιώς μπορεί να διαταραχθεί ο ύπνος μας και αυτό να οδηγήσει σε περαιτέρω προβλήματα
- Υπάρχει ο πραγματικός κίνδυνος της υπερβολικής ενασχόλησης των παικτών με ένα παιχνίδι, για ώρες καθημερινά, με αποτέλεσμα το υπόλοιπο της ζωής τους να επηρεάζεται σοβαρά. Μπορεί, για παράδειγμα, οι διαπροσωπικές επαφές στον φυσικό κόσμο να περάσουν σε δεύτερη μοίρα, να αλλάξουν οι διατροφικές συνήθειες και οι συνήθειες του ύπνου, αλλά και να παραμεληθούν δραστηριότητες όπως το σχολείο, η άθληση.
- Σε ότι αφορά τα online παιχνίδια, αυτό που τα καθιστά τόσο ιδιαίτερα είναι το υψηλό επίπεδο διαδραστικότητας που δημιουργείται μεταξύ χρηστών που δεν γνωρίζονται απαραίτητα μεταξύ τους. Ενώ σε offline παιχνίδια οι άνθρωποι τις περισσότερες φορές έχουν να αντιμετωπίσουν χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή (με εξαίρεση τα παιχνίδια τοπικού δικτύου), όταν παίζουν online συναγωνίζονται με χαρακτήρες που ελέγχονται από άλλους παίκτες.

Τα παιδιά παίζουν σε μια κοινωνία «brand names» όπου δεν ξεχωρίζουν την ψυχαγωγία από τη διαφήμιση. Ελάχιστα παιδιά στην ηλικία 9 έως 11 ετών αντιλαμβάνονται ότι το αγαπημένο τους site έχει εμπορικούς σκοπούς. Τα περισσότερα θεωρούν ότι οι ιστοσελίδες έχουν φτιαχτεί αποκλειστικά για να τα διασκεδάσουν. Μέσα στα παιχνίδια τα εμπορικά μηνύματα εμφανίζονται ως λογότυπα, φιγούρες και χαρακτήρες μασκότε που τα παιδιά ταυτίζουν με το ίδιο το προϊόν που αντιπροσωπεύουν. Επιπλέον, μετά την εγγραφή τους σε μια υπηρεσία ή σε ένα παιχνίδι, τα παιδιά αρχίζουν να λαμβάνουν πληροφορίες και διαφημίσεις και για άλλα προϊόντα. Υπάρχουν ακόμα και κωδικό κρυμμένοι σε προϊόντα που τα παιδιά πρέπει να αγοράσουν ώστε να εντοπίσουν τον κρυμμένο κωδικό με τον οποίο θα «περάσουν πίστα» σε κάποιο διαδικτυακό παιχνίδι.

- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απευθύνονται σε ένα καταναλωτικό κοινό ευρέως ηλικιακού φάσματος. Επομένως υπάρχουν και παιχνίδια που ακατάλληλο περιεχόμενο για ανήλικους ή για πολύ μικρά παιδιά. Για παράδειγμα, πολύ συχνή είναι η παρουσία βίαιων σκηνών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ διαδεδομένη είναι και η χρήση της χυδαίας γλώσσας και σεξουαλικών αναφορών.

Η τάση της εποχής, η αγαπημένη συνήθεια χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ενέχει κινδύνους, που δεν συνδέονται μόνο με την επιθετικότητα, όπως αποκαλύπτει νέα έρευνα. Ποια από τα δημοφιλή σημερινά παιχνίδια προάγουν τη βία και ποια

συμβάλλουν, μέσω των αντικοινωνικών τους προτύπων, σε μία επικίνδυνη εφηβική συμπεριφορά που συνδέεται με το έγκλημα, το κάπνισμα και το αλκοόλ;

Τα παιχνίδια που περιέχουν σκηνές βίας, φόνους και ανάλογες εικόνες είναι διαπιστωμένο από πολλές σχετικές έρευνες πως έχουν σοβαρές επιπτώσεις στον τρόπο που συμπεριφέρονται τα παιδιά. Αμερικανοί επιστήμονες ωστόσο, του Dartmouth College, εντόπισαν πρόσφατα την άμεση σύνδεση που υπάρχει ανάμεσα στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια, τις τάσεις εγκληματικότητας και την κατάχρηση αλκοόλ.

Χωρίς να είναι η πρώτη έρευνα που συνδέει πολλά από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τη βία, θεωρείται πως η συγκεκριμένη, όπως αναφέρει και ο καθηγητής παιδιατρικής, Τζέιμς Σάρτζεντ, “είναι σημαντική επειδή είναι η πρώτη που υπονοεί ότι η επίδραση των βίαιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να επεκταθεί πολύ πιο πέρα από την εκδήλωση επιθετικότητας στην κατάχρηση ουσιών, την μη ασφαλή οδήγηση και την επικίνδυνη σεξουαλική συμπεριφορά”.

Ηλεκτρονικά παιχνίδια

Το παιχνίδι αποτελεί ενστικτώδη εκδήλωση της εσωτερικής έκφρασης του ανθρώπου, που φανερώνεται με μια ποικιλία κινήσεων και αισθήσεων. Το παιχνίδι είναι πάντα παρόν, είναι μια γενική ένδειξη ζωής, γιατί δε να παίζουν μόνο οι άνθρωποι, αλλά και τα ζώα. Το παίξιμο και στις δύο περιπτώσεις είναι φυσικό, αλλά έχει διαφορές. Στα μεν ζώα είναι απόρροια των ενστικτωδών τάσεων, στο δε άνθρωπο συνδυάζεται η ενστικτώδης ορμή για κίνηση και χαρά με την ανάγκη για δημιουργία. Το παιδί παίζει βέβαια ασυνείδητα, αλλά παίζοντας ψάχνει, ανακαλύπτει κι αποκαλύπτει. Το παιχνίδι έχει συστατικά δημιουργικών κινητικών και αισθητηριακών παρορμήσεων, δεν φανερώνεται από ένα μόνο ένστικτο, αλλά συμμετέχουν σ' αυτό πολλά ένστικτα.

Το φυσικό παιχνίδι ικανοποιεί στο παιδί ανάγκες σωματικές, ψυχικές και πνευματικές για την ανάπτυξη και βελτίωση της κινητικής δράσης και συμπεριφοράς του.

Μέσα από το παιχνίδι παρέχονται πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης σε πολλούς διαφορετικούς τομείς κοινωνικής και προσωπικής εξέλιξης. Το παιχνίδι διδάσκει το νήπιο και το παιδί, γιατί του δίνει την ευχέρεια να δοκιμάσει τις σωματικές και πνευματικές δυνατότητές του, να συνεργασθεί και να κοινωνικοποιηθεί. Μέσα στο παιχνίδι συνειδητοποιεί το δικαίωμα αλλά κα

ι την υποχρέωση, αναπτύσσει

κοινωνική επίγνωση και συνείδηση και δημιουργεί ευκαιρίες διερεύνησης εννοιών, όπως η δικαιοσύνη και η ισότητα. Αποκτά θάρρος, μαθαίνει να παρατηρεί, να υποστηρίζει, να κρίνει, να έχει πρωτοβουλία. Μαθαίνει να οργανώνεται, να κερδίζει και να χάνει. Αναπτύσσει την έκφραση και την φαντασία, την ευελιξία σε διαφορετικές καταστάσεις και τη μάθηση που πηγάζει από την ενεργό συμμετοχή του.

Η επίδραση του παιχνιδιού πιθανώς συνδέεται με τρόπο περίπλοκο με τη γνώση και ενσωμάτωση των

εμπειριών του παιδιού. Έτσι όταν μια κατάσταση που

αντιμετώπισε στο παιχνίδι εμφανίζεται κι εκτός παιχνιδιού, ενδέχεται να είναι πιο επιδέξιο και αποτελεσματικό στην αντιμετώπισή της.

Το παιχνίδι είναι μια σταθερή αξία της παιδικής ηλικίας σε όλες τις κοινωνίες, το μέσο για την ομαλή ψυχοσωματική και πνευματική ανάπτυξη, ένα στάδιο προπαρασκευαστικό για τη μετέπειτα ζωή του. Στο παιχνίδι αντικατοπτρίζονται συχνά πλευρές της πραγματικής ζωής. Οι τρόποι με τους οποίους τα παιδιά συμπεριφέρονται καθώς παίζουν απεικονίζουν συνήθως την συμπεριφορά τους στην καθημερινότητά τους γενικότερα

Μπορεί το διαδίκτυο να έχει πολλά πλεονεκτήματα, αλλά έχει και τα αρνητικά του. Σύμφωνα με βίντεο που παρακολούθησαμε και μελετήσαμε καταλήξαμε ότι το διαδίκτυο μπορεί να γίνει εθιστικό σε σημείο που ο χρήστης να μην μπορεί να ξεκολλήσει από τον Η/Υ του. Ακόμα, έχει οδηγήσει από καταθλίψεις μέχρι και σε βία κατά των εφήβων. Είναι δύσκολο για έναν έφηβο να καταλάβει ότι είναι εθισμένος στο διαδίκτυο για τον απλούστατο λόγο, ότι του φαίνεται απολύτως φυσιολογικό να ασχολείται με το διαδίκτυο επειδή αυτή είναι η κυριότερη δραστηριότητα των εφήβων στις μέρες μας και θα εξακολουθήσει να είναι για πολλά ακόμη χρόνια. Σε κάποιες περιπτώσεις ηλεκτρονικού εθισμού για την αντιμετώπιση του χρειάστηκε μέχρι και ιατρική υποστήριξη. Για αυτόν τον λόγο θα πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί με το διαδίκτυο και να βρούμε έναν τρόπο να το ελέγχουμε και όχι να μας ελέγχει αυτό. Υπάρχουν πολλοί τρόποι να το αντιμετωπίσουμε, αν βέβαια το θέλουμε. Πρώτον ο ίδιος ο έφηβος να κατανοήσει το πρόβλημα από το οποίο πάσχει. Στη συνέχεια πρέπει να ενεργήσει ο γονιός, ο οποίος έχει τον πρωταγωνιστικό ρόλο και την περισσότερη επιρροή στον έφηβο. Ο γονιός μπορεί να πείσει το παιδί του να ασχολείται με εξωτερικές δραστηριότητες (πχ να μπει σε μια ομάδα ενός συλλόγου ή πιο απλά να βγαίνει περισσότερο έξω με τους φίλους του). Ακόμα με το να κρύβουν οι γονείς τους Η/Υ και γενικότερα την "ηλεκτρονική του διασκέδαση" των εφήβων δεν πετυχαίνουν απολύτως τίποτα, μάλιστα χειροτερεύουν την κατάσταση γιατί οι έφηβοι είναι παιδιά ακόμα, και όταν σε ένα παιδί του κρύβεις κάτι , τότε αυτό πεισμώνει περισσότερο και θέλει όλο και πιο πολύ να αποκτήσει αυτό που του πήραν οι γονείς του με κάθε τρόπο και κόστος. Ένας άλλος τρόπος είναι εκείνος ο οποίος αναφέρθηκε παραπάνω δηλαδή η ιατρική υποστήριξη. Είναι αποτελεσματική αυτή η μέθοδος αλλά, οι έφηβοι θα επηρεαστούν για να λέμε την αλήθεια περισσότερο από το κοντινό τους περιβάλλον παρά από έναν γιατρό τον οποίο βλέπουν για πρώτη φορά στην ζωή τους.

Ο εθισμός στο διαδίκτυο είναι μια νέα μορφή εξάρτησης που ακόμα βρίσκεται κάτω από ποικίλες επιστημονικές έρευνες.

Ο ορισμός για την μορφή εθισμού όπως αυτή δίνεται από το site βικιπαιδεία ως εξής <<η ενασχόληση με το ίντερνετ για άντληση αισθήματος ικανοποίησης που συνοδεύεται με την αύξηση του χρόνου που καταναλώνεται για την άντληση αυτού του αισθήματος.>> Η κυριότερη αιτία του εθισμού αυτού είναι ότι ίντερνετ και συγκεκριμένα οι διάφοροι τρόποι διαδικτυακής επικοινωνίας έχουν τη δυνατότητα να καλύψουν συγκεκριμένες ανάγκες ενός ατόμου.

Τα συμπτώματα του εθισμού είναι ποικίλα:

- Ψυχοκινητική διέγερση, άγχος, έμμομη σκέψη για το Διαδίκτυο
- Κατανάλωση υπερβολικού χρόνου ή και χρήματος
- Μείωση της κινητικότητας του ατόμου σε κοινωνικό, οικογενειακό, αλλά και προσωπικό επίπεδο
- Μειωμένη επίδοση στο σχολείο ή και εγκατάλειψη του σχολείου
- Σε ορισμένες περιπτώσεις υπάρχει η πιθανότητα μείωσης ωρών ύπνου
- Παραμέληση της προσωπικής υγιεινής και άλλων καθημερινών αναγκών όπως το φαγητό
- Απομόνωση από οικογένεια και φίλους
- Επιθετική συμπεριφορά

Ο ρόλος των γονέων είναι σημαντικός τόσο για την πρόληψη όσο και για την αντιμετώπιση του εθισμού των παιδιών τους. Το σημαντικότερο πράγμα που μπορούν να κάνουν, είναι να μάθουν οι ίδιοι τη χρήση, τις δυνατότητες, αλλά και τους κινδύνους του Διαδικτύου, ώστε να μπορέσουν να βοηθήσουν και να προφυλάξουν τα παιδιά τους. Επίσης, είναι σημαντικό οι γονείς να θέσουν κάποια όρια, όσον αφορά το χρόνο που καταναλώνει το παιδί τους στον υπολογιστή, αλλά και τον τρόπο χρήσης του. Ακόμα, καλό θα ήταν ο υπολογιστής να βρίσκεται σε κοινόχρηστο χώρο στο σπίτι, ώστε οι γονείς να ελέγχουν διακριτικά τη δραστηριότητα του παιδιού στο Ίντερνετ.

Διαδραστικότητα

Σε ότι αφορά τα online παιχνίδια, αυτό που τα καθιστά τόσο ιδιαίτερα είναι το υψηλό επίπεδο διαδραστικότητας που δημιουργείται μεταξύ χρηστών που δεν γνωρίζονται απαραίτητα μεταξύ τους. Ενώ σε offline παιχνίδια οι άνθρωποι τις περισσότερες φορές έχουν να αντιμετωπίσουν χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή (με εξαίρεση τα παιχνίδια τοπικού δικτύου), όταν παίζουν online συναγωνίζονται με χαρακτήρες που ελέγχονται από άλλους παίκτες.

Ακατάλληλο

περιεχόμενο

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απευθύνονται σε ένα καταναλωτικό κοινό ευρέως ηλικιακού φάσματος. Επομένως υπάρχουν και παιχνίδια που ακατάλληλο περιεχόμενο για ανήλικους ή για πολύ μικρά παιδιά. Για παράδειγμα, πολύ συχνή είναι η παρουσία βίαιων σκηνών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ διαδεδομένη είναι και η χρήση της χυδαίας γλώσσας και σεξουαλικών αναφορών. Για να βοηθηθεί ο γονιός να επιλέξει το κατάλληλο παιχνίδι για την ηλικία του παιδιού του υπάρχουν στις συσκευασίες των παιχνιδιών ειδικές επεξηγηματικές ενδείξεις του συστήματος PEGI.

Η προσφορά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι συναρπαστική. Πολλά απ' αυτά, ιδιαίτερα τα παιχνίδια στρατηγικής, είναι πολύ ελκυστικά. Ο παίκτης «βουτά» σ' ένα φανταστικό και ψευδαισθητικό κόσμο και, χωρίς να το καταλάβει, βυθίζεται όλο και πιο βαθιά. Τα διαδικτυακά παιχνίδια (γνωστά ως multiplayer ή online gaming) έχουν την ίδια, αν όχι μεγαλύτερη, επίδραση επάνω του. Τον μαγεύουν, καθώς μπορεί να επικοινωνήσει και να παίξει με ανθρώπους από ολόκληρο τον κόσμο.

Πολλοί νέοι σερφάρουν για πολλές ώρες στο διαδίκτυο.

Εθισμός στο διαδίκτυο & στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής προσφέρει μια μεγάλη γκάμα επιλογών, γι' αυτό και πολύ εύκολα μπορεί να εξαρτηθεί κάποιος από αυτόν. Φυσικά, ξεκινά αρκετά αθώα. Αλλά μετά κάθεται όλο και περισσότερο χρόνο μπροστά στον υπολογιστή. Τελικά, ο υπολογιστής γίνεται το κέντρο της ζωής του. Ο καλύτερος και μοναδικός φίλος του!

Πολλοί άνθρωποι που «πάσχουν» από διαδικτυακή εξάρτηση, έχουν κοινωνικά προβλήματα. Μ' αυτόν τον τρόπο, προσπαθούν να κρυφτούν πίσω από την οθόνη τους. Τώρα ο μόνος «φίλος» τους είναι ο υπολογιστής. Ιδιαίτερα ευάλωτοι είναι οι νέοι με κοινωνικά ή σχολικά προβλήματα. Απομονώνονται από το περιβάλλον τους και «ζουν στο δικό τους κόσμο». Έτσι, δεν είναι πλέον προσιτοί στους γονείς και τους φίλους, δεδομένου ότι είναι πλήρως βυθισμένοι στον κόσμο του διαδικτύου. Αν αναγνώρισες το πρόβλημά σου ή τον εθισμό σου στο διαδίκτυο, τότε έκανες ήδη το πρώτο βήμα. Το δίλημμα του εθισμού στο διαδίκτυο είναι ότι ο υπολογιστής είναι ένα καθημερινό αντικείμενο που δεν μπορείς να αγνοήσεις ή να εξορίσεις. Η πρόκληση, λοιπόν, συνίσταται περισσότερο στο πώς να μάθεις να τον χειρίζεσαι σωστά.

Άρχισε λοιπόν από τον εαυτόν σου! Πάρε τα πρώτα μέτρα και την πρωτοβουλία, επίσης .

Προσπαθήστε, όσο είναι δυνατό, **να αφαιρέσεις τον υπολογιστή από το άμεσο οπτικό σου πεδίο** στο χώρο που περνάς πολλές ώρες. Τοποθέτησέ τον σε μια γωνία που σπάνια κοιτάς. Μετά, περιορίσε τις ώρες σύνδεσης στο διαδίκτυο. Φτιάξε ένα πλάνο, τότε και για πόση ώρα θέλεις να είσαι online.

Και μίλα! Συζήτησε το πρόβλημά σου με φίλους ή συγγενείς. Κανένας τους δε θα σου πει: «Δε με ενδιαφέρει το πρόβλημά σου!» Ο πόνος που μοιραζόμαστε μικραίνει – θα νιώσεις μεγάλη ανακούφιση, όταν επιτέλους σπάσεις τη σιωπή σου! Πες ό,τι νιώθεις – βγάλε τα όλα από μέσα σου. Συγχρόνως, άρχισε να γράφεις κάθε σου βίωμα και προβληματισμό. Μ' αυτόν τον τρόπο θα μπορέσεις να επεξεργαστείς αρκετά πράγματα και ταυτόχρονα θα αναγνωρίσεις και τα δικά σου λάθη.

Ποια ήταν η αγαπημένη σου απασχόληση πριν γίνεις εξαρτημένος από το διαδίκτυο; **Βρες ένα κόμπι, που σε ενδιαφέρει** ή γύρισε στις παλιές σου δραστηριότητες.

Άρχισε **να συναντιέσαι με τους online-φίλους σου** – αυτούς που δε θέλεις να χάσεις – όχι διαδικτυακά, **αλλά offline.**

Κάθε φορά, προτού συνδεθείς στο ιντερνέτ, **σκέψου καλά τι θέλεις**/πρέπει να κάνεις. Μείνε πιστός στο χρονοδιάγραμμά σου και κλείσε τον υπολογιστή σου όταν τελειώσει ο χρόνος. Φτάνει αν μια φορά την ημέρα κοιτάς και απαντάς στα μηνύματά σου.

Σε περίπτωση που διαπιστώσεις ότι, παρ' όλα αυτά, δεν τα καταφέρνεις μόνος σου, ζήτα βοήθεια τιποτα δεν είναι αδύνατο, ούτε για σένα!