

ΓΙΑΝΝΗΣ Μ. ΣΠΕΤΣΙΩΤΗΣ – ΤΖΕΝΗ Δ. ΝΤΕΣΤΑΚΟΥ

Πάμε για π(ί)-λ-ζες;

35 και 1 Παραδοσιακά Παιχνίδια της Ερμιόνης



ΑΘΗΝΑ 2023

- ο Γιάννης Μ. Σπετσιώτης - Τζένη Δ. Ντεστάκου

Πάμε για π(ί)-λ-ζες; 35 και 1 Παραδοσιακά Παιχνίδια της Ερμιόνης

Επικοινωνία: 694 4594 954 – edestakou@yahoo.gr

- ο Εκτύπωση: **Digital Printing Centre**

Πατούσα 3, 106 81 Αθήνα, τηλ. 210 3300430

e-mail: digitprintcentre@hotmail.com

Αθήνα, 2023

ISBN: 978-618-85629-8-1

Στη Μυρτώ μας,
που αγαπά τα βιβλία και τα παιχνίδια!

Περιεχόμενα

13	Η αφήγηση ενός ονείρου <i>Η μαγεία των παλαιών παιχνιδιών</i>
14	<i>Ιστορία αιώνων... «Έλληνες αεί παίδες εστέ...»</i>
15	<i>Το παιχνίδι σώζει ζωές</i>
16	<i>Στο «παιχνίδι» και οι γονείς</i> <i>Δεμένοι με τις ρίζες μας</i>
18	<i>Των Χριστούγεννων, της Πρωτοχρονιάς, των Αγίων Ανάργυρων</i>
19	<i>Πολύτιμη κληρονομιά</i>
20	<i>Διάσωση ονείρων σε μια εποχή διαρκούς κρίσης</i>
22	Πατίνια (τα)
27	Ουρέλι (το)
31	Ωραίο Βρίντζο (το)
34	Βαριανός (ο)
37	Π(ι)-λ-ζες (οι)
39	Σβούρες (οι)
44	Κουκούδι (το)
48	Κανάρια (τα)
51	Μερίδα-πατσαχούρι

53	Τόκας (ο)
55	Τσίγκινα караβάκια (τα)
58	Στρατιώτες – Κλέφτες (οι)
62	Πρωτολιά (η)
66	Γουβίτσες (οι)
67	Στρουθίον και ιέραξ (το)
69	Φελάντρες (οι)
75	Μπιζιζιζιζι!
77	Κουτσαλώνι (το)
78	Τζιτζι (το)
84	Χου-μ-ζα (η)
86	Καραγκιόζια (τα)
99	Τα μέντα – μέντα
101	Φούσια (τα)
103	Λουρί της μάνας (το)
106	Σχοινάκι με το κουμπί (το)
108	Βολάκια, μπίρες και μπίλιες (τα)
115	Στροπ ή Βεζίρης (το)
117	Βάρα ντουπ! (το)
119	Ξυλοπόδαρα (τα)

121	Πέταλα (τα)
124	Πίτσι (το)
129	Μπέ-ζ-ζα ή σφεντόνα (η)
131	Γωνίες (οι) ή Πίτουρα ένα, πίτουρα δύο....
133	Πρώτου, Δεύτερου, Τρίτου...
135	Ρόλος (ο)
142	Κροταλίες – Καρχαρίες (οι)
143	Ακροτελεύτιες σκέψεις
145	Φωτογραφίες
146	Βιβλιογραφία

Η αφήγηση ενός ονείρου

«Χτες βράδυ δεν κοιμήθηκαν καθόλου τα παιδιά. Είχανε κλείσει ένα σωρό τζιτζίκια στο κουτί των μολυβιών, και τα τζιτζίκια τραγουδούσαν κάτω απ' το προσκεφάλι τους ένα τραγούδι που το ξέραν τα παιδιά από πάντα και το ξεχνούσαν με τον ήλιο. Χρυσά βατράχια κάθονταν στις άκρες των ποδιών χωρίς να βλέπουν στα νερά τη σκιά τους. Κι ήταν σαν αγάλματα μικρά της ερημιάς και της γαλήνης. Τότε το φεγγάρι σκόνταψε στις ιτιές κι έπεσε στο πυκνό χορτάρι. Μεγάλο σούσουρο έγινε στα φύλλα. Τρέξαν τα παιδιά, πήραν στα παχουλά τους χέρια το φεγγάρι κι όλη τη νύχτα παίζανε στον κάμπο. Τώρα τα χέρια τους είναι χρυσά, τα πόδια τους χρυσά, κι όπου πατούν αφήνουνε κάτι μικρά φεγγάρια στο νοτισμένο χώμα. Μα, ευτυχώς, οι μεγάλοι δεν ξέρουν πολλά, δεν καλοβλέπουν. Μονάχα οι μάνες κάτι υποψιάστηκαν. Γι' αυτό τα παιδιά κρύβουνε τα χρυσωμένα χέρια τους στις άδειες τσέπες, μην τα μαλώσει η μάνα τους που όλη τη νύχτα παίζανε κρυφά με το φεγγάρι».

Επιλέξαμε ένα απόσπασμα από το υπέροχο ποίημα του Γ. Ρίτσου «Όνειρο καλοκαιρινού μεσημεριού» στο ξεκίνημα του ταξιδιού μας στην ξεγνοιασιά της παιδικής ηλικίας. Ο ποιητής, ενήλικας πια, σε μια προσπάθεια διαφυγής από την σκληρή πραγματικότητα, αναπολεί, νοσταλγεί και επιστρέφει μέσα από μικρές καθημερινές σκηνές, αταξίες, σκανταλιές και παιχνίδια στα χρόνια της ελευθερίας και της αθωότητας.

Η μαγεία των παλαιών παιχνιδιών

Πολύχρωμος κόσμος και κιβωτός μνήμης το παιχνιδιοβιβλίο μας! Με περιγραφές που έγραψαν ιστορία και που ο καθένας, διαβάζοντάς το, μπορεί αβίαστα να προσθέσει τις δικές του εμπειρίες και μνήμες.

Παιχνίδια ταπεινά, γεμάτα χρώματα, ρυθμό και φαντασία που ξεχωρίζουν για τη γνήσια λαϊκή τους έκφραση. Παιχνίδια με δράση, φτιαγμένα από ευτελή υλικά όπως ξύλα, πέτρες, τενεκέδες και χαρτόνια, παιχνίδια μίμησης, παιχνίδια δράσης που

παίζονταν σε αυλές, δρόμους, γειτονιές και αλάνες της Ερμιόνης. Παιχνίδια με το δικό τους λεξιλόγιο παρμένο από το ερμιονίτικο γλωσσάρι.

Με αγωνία χρόνια τώρα έψαχναν να βρουν τη θέση τους. Κάποια απ' αυτά τη βρήκαν σε προθήκες σπιτιών και στο Μουσείο του τόπου μας προσκαλώντας μας να τα γνωρίσουμε, με τη μαγεία και την *«αρχαιολογία των συναισθημάτων»* να πλανιέται παντού...

Ένας κόσμος ολόκληρος, συναρπαστικός, χτισμένος μ' ένα ...τίποτα από την παιδική φαντασία σε φόντο ασπρόμαυρο ή και έγχρωμο που δίνει ανάγλυφα τη σαγηνευτική εικόνα της ζωής των παιδιών και του τόπου! Το αντιληφθήκαμε από την πρώτη στιγμή, ξεκινώντας την περιγραφή των ζωντανών εικόνων ενός ονείρου, που χρόνια παρέμεναν βαθιά κρυμμένες στον νου και την καρδιά μας.

Και όσο οι αναμνήσεις των τριάντα πέντε και ένα παιχνιδιών γίνονταν αφήγηση οργανωμένη, πειθαρχημένη, γοητευτική και έμοιαζαν με σενάριο που είχε αρχή, μέση και τέλος, τόσο η ένταση της συγκίνησης μεγάλωνε και η νοσταλγία ξεχείλιζε χωρίς να «μετρούν» τα χρόνια που έχουν περάσει... Αυτή, άλλωστε, θεωρούμε πως ήταν και η αιτία που εμπόδισε την κυριαρχία της λήθης...

Ιστορία αιώνων... «Έλληνες αεί παίδες εστέ...»

Για το παιχνίδι ως αντικείμενο και ως δραστηριότητα των παιδιών στα διάφορα στάδια της ηλικίας του, έχουν ειπωθεί και γραφεί πολλά, πάρα πολλά. Η ιστορία του χάνεται στα βάθη των αιώνων, ενώ ειδικοί και μη έχουν αναφερθεί στην ιστορική και λαογραφική του αξία, στην κοινωνική και ψυχοπαιδαγωγική του σημασία, στην ευεργετική επίδραση που ασκεί στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Ένας άριστος συνδυασμός εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας!

Πολλές είναι οι εκδόσεις σχετικών βιβλίων με θαυμάσια εικονογράφηση. Αξιόλογες και οι καταγραφές που έχουν γίνει από ανθρώπους που αγάπησαν τα παιδικά παιχνίδια και αναγνώρισαν τη σπουδαιότητά τους. Δεν θα ήταν υπερβολή αν λέγαμε ότι σε κάθε τόπο έχει κυκλοφορήσει και από μια συλλογή, στην οποία περιγράφονται τα παιχνίδια που παίζονταν εκεί. Υπάρχουν, ωστόσο, και κάποιοι που συγκέντρωσαν με περισσό μεράκι τα παλαιά παιχνίδια των παιδικών τους

χρόνων δημιουργώντας μοναδικές συλλογές. Μερικές απ' αυτές κοσμούν τα λιγοστά Μουσεία Παιχνιδιών που έχουμε στην Ελλάδα.

Το παιχνίδι αποτελεί ένα ζωντανό και γόνιμο τομέα της πολιτιστικής μας κληρονομιάς ισάξιο και ισότιμο με τα έργα της τέχνης και του λόγου, τις παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμά μας. Είναι ένας ανεξάντλητος, διαχρονικός, ανεκτίμητος θησαυρός που μας κληροδοτήθηκε αιώνες τώρα φανερώνοντας συνάμα τη συνέχεια της φυλής, την έμπνευση και την ευρηματικότητα του λαού μας.

Το παιχνίδι σώζει ζωές

Παιχνίδι και παιδί! Δύο λέξεις ομόρριζες, αλληλένδετες, ταυτισμένες με τη ζωντάνια, την ψυχαγωγία, την εργασία, τη δύναμη. Παιδί χωρίς παιχνίδι δεν μπορεί να μεγαλώσει φυσιολογικά, καθώς στερείται «τη γλώσσα του», τον τρόπο έκφρασής του. Με το παιχνίδι επιτυγχάνεται ασφαλέστερα η καθολική ανάπτυξη του παιδιού, μια σειρά, δηλαδή, μεταβολών αποτέλεσμα της δυναμικής αλληλεπίδρασης εσωτερικών (κληρονομικών) καταβολών και εξωτερικών (περιβαλλοντικών) επιδράσεων, δηλαδή της ωρίμανσης και της μάθησης. Θεωρείται άριστο μέσο «ενεργοποίησης» των σωματικών, πνευματικών, ψυχικών και κοινωνικών δυνάμεών του, καθώς το παιδί που παίζει «μοιάζει με ήρωα και όταν νικάει μοιάζει με Θεό». Ο διανοούμενος Ιταλός παιδαγωγός και ποιητής *Loris Malaguzzi* (1920 – 1994) γράφει χαρακτηριστικά:

Το παιδί αποτελείται από εκατό.
Το παιδί έχει εκατό γλώσσες, εκατό
χέρια, εκατό σκέψεις,
εκατό τρόπους σκέψης, παιχνιδιού,
ομιλίας.
Το παιδί έχει εκατό τρόπους να ακούει,
να θαυμάζει, να αγαπά.
Εκατό χαρές για να τραγουδά και να
καταλαβαίνει.

Εκατό κόσμους να ανακαλύπτει.
Εκατό κόσμους να εφευρίσκει.
Εκατό κόσμους να ονειρεύεται...
Η εργασία και το παιχνίδι,
η πραγματικότητα και η φαντασίωση,
η επιστήμη και η φαντασία,
ο ουρανός και η γη,
η λογική και το όνειρο
είναι πράγματα που πάνε μαζί!

Εστιάζοντας, λοιπόν, εκτός από την πολιτιστική του αξία και στην παιδαγωγική του σημασία, στις περιγραφές των παιχνιδιών που ακολουθούν, αναφέρουμε, συνοπτικά, τις ευεργετικές επιδράσεις που ασκούν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.

Στο «παιχνίδι» και οι γονείς

Όπως για το σχολείο το παιχνίδι αποτελεί μια πολύτιμη εκπαιδευτική διαδικασία, το ίδιο ισχύει για το σπίτι και τους γονείς. Όσο περισσότερο χρόνο διαθέτει ο γονιός, τόσο τα αποτελέσματα στην ανάπτυξη του παιδιού είναι θεαματικά. Παίζοντας ο ενήλικας με το παιδί, ως γονιός και ως παιδαγωγός, συντελεί στην υιοθέτηση μηχανισμών σκέψης και τρόπων επιβίωσης, μαθημάτων ζωής. Παράλληλα γίνεται ιδιαίτερα αγαπητός στα μάτια του μικρού που έχει την τάση να αγαπά κάθε μεγάλο που τον υπολογίζει, αφουγκράζεται τις ανάγκες του και του προσφέρει φροντίδα και ασφάλεια. Τα στοιχεία αυτά μαζί με την υγεία αποτελούν απαραίτητα «υλικά» για την οικοδόμηση μιας ευτυχισμένης ζωής.

Μέσα από το παιχνίδι οι γονείς μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αντιμετωπίσουν το στρες και το άγχος και οι εκπαιδευτικοί να προωθήσουν τη συγκέντρωση και τον αυτοέλεγχο. Το παιχνίδι στην οικογένεια και το σχολείο είναι ένα ισχυρό όπλο για την ανάπτυξη ισορροπημένων και αρμονικών προσωπικοτήτων. Γι' αυτό και κρίνεται απαραίτητο να έχει την πρώτη θέση στα προγράμματα ανατροφής, διαπαιδαγώγησης και μάθησης.

Τέλος ιδιαίτερο μέλημα των εκπαιδευτικών προγραμμάτων πρέπει να είναι η κατασκευή παιχνιδιών με ανακυκλώσιμα υλικά καθώς και η παρουσίαση παραδοσιακών ελληνικών παιχνιδιών και του τρόπου κατασκευής τους.

Δεμένοι με τις ρίζες μας

Στην καθημερινότητα της Ερμιόνης τα παιχνίδια είχαν πρωτεύοντα ρόλο! Η πόλη μας με το ψαράδικο αλλά και αγροτικό τοπίο, τις όμορφες και διαφορετικές γειτονιές ήταν πηγή έμπνευσης για μας. Μέσα από τις αντιθέσεις της διαλέγαμε το ...βασίλειο που μας ταίριαζε για να στήσουμε το παιχνίδι μας. Άλλοτε το νοτισμένο

χώμα της θάλασσας, τις παραλίες της, τα πεύκα, το βουνό κι άλλοτε ό,τι κρυφό και απόμερο ή φανερό υπήρχε.

Επιδιώκαμε με τα παιχνίδια μας, αυτή την αστείρευτη πηγή δύναμης, δεξιοτήτων, δημιουργίας και μάθησης, να κατακτήσουμε τη γη, τη θάλασσα και τον αέρα, να τιμήσουμε την υπέροχη παιδική - εφηβική ηλικία, που τη χορτάσαμε, την απολαύσαμε και τη ζήσαμε παρ' όλες τις απαγορεύσεις που μας επιβάλλονταν.

Μαθητές του Δημοτικού απαγορευόταν να παίζουμε μπάλα. Εμείς, όμως, πηγαίναμε κρυφά στο «Κουρκουβίκι», στον πέτρινο σωρό ψηλά πάνω στο «Κρόθι». Εκεί, παρότι δρόμος δεν υπήρχε, είχαμε φτιάξει ένα μικρό γήπεδο. Όταν έφευγε η μπάλα, την κυνηγούσαμε μέχρι τη θάλασσα... Κι όταν τη χάναμε, πίσω δεν κάναμε! Χρησιμοποιούσαμε δύο και τρεις άλλες που κρατούσαμε ρεζέρβα!

Κι ο πετροπόλεμος απαγορευόταν! Μα εμείς χωνόμαστε στο Μπίστι και «κάνουμε το δικό μας», αδιαφορώντας για τις ...επιπτώσεις της επόμενης μέρας μετά την προσευχή μπροστά σε όλα τα παιδιά του σχολείου...

Στο Γυμνάσιο τα πράγματα χειροτέρευσαν. Ποδοσφαιράκια, σινεμά, «Μικρός Ήρωας», «Ταρζάν» και «ρόλος» απαγορεύονταν αυστηρά. Μα εμείς ήταν αδύνατο να υποκύψουμε και να υποταχθούμε! Να φυλακίσουμε την παιδική/εφηβική ψυχή μας και να της στερήσουμε το οξυγόνο της, που είναι το παιχνίδι. Αποτέλεσμα; Διήμερες και τετραήμερες αποβολές, ακόμα και μείωση της διαγωγής!¹

Δεν θα ήταν υπερβολικό αν λέγαμε ότι κάποια από τα παιχνίδια μας, όπως π.χ. το τζιτζι, έχουν τόσες παραλλαγές και ονόματα όσα και τα μέρη που παίζεται. Οι πολλές παραλλαγές του ίδιου παιχνιδιού έχουν μεγάλη παιδαγωγική αξία, γιατί δείχνουν τα απεριόριστα όρια της φαντασίας και της δημιουργικής σκέψης του παιδιού, όταν βρεθεί σε πρόσφορο έδαφος, όπως είναι ο χώρος τους παιχνιδιού. Είχαμε όμως και «καθαρά» ερμιονίτικα παιχνίδια, όπως π.χ. το ουρέλι, που δεν τα βρήκαμε σε κάποια συλλογή.

¹ Προσωπικά, γρήγορα κατάλαβα και γνωρίζω καλά ως γονιός και παιδαγωγός, πως με τις απαγορεύσεις δεν προασπίζεσαι την ποιότητα σε κανένα τομέα. Οι απαγορεύσεις «εμπνέονται και δεν επιβάλλονται», ακριβώς όπως ο σεβασμός.

Εκτός από τα παιχνίδια που περιγράφονται στο παιχνιδοβιβλίο, την καθημερινότητά μας γέμιζαν και πολλά άλλα. Κάποια έχουμε δημοσιεύσει στους τοπικούς ιστότοπους ενώ άλλα συμπεριλαμβάνονται σε λαογραφικές μελέτες μας. Θα αναφέρουμε ονομαστικά μερικά από αυτά τα παιχνίδια, αν και ελλοχεύει πάντα «ο κίνδυνος» κάποια να λησμονήσουμε...

Αγάλματα, αερόστατα, αμπάριζα ανέβα μήλο, ανθρωποδιελκυστίνδα, γαμπρός και νύφη, γιο-γιο, γκέο-βαγκέο, ήλιος και βροχή, καρύδια, κολοκυθιά, κόκκαλο-ξεκόκκαλο, κούκλες, κουτί ασετιλίνης, κυνηγητό, κυρά Μαρία, λάστιχο, μαντηλάκι, μήλα, μύλος, παγίδες, πάει μία, πεντόβολα, πετροπόλεμος, πινακωτή, ποδόσφαιρο, πούντο το δαχτυλίδι, ροκάνα, τρίλιζα, αλογάκια με το καπίστρι, αυτοκινητάκια, στρατιωτάκια, σακακιές, στάκα-μαν, σπιτάκια, σχοινάκι, Τούρκος ή Έλληνας, τρενάκια, τσίμπι-τσίμπι, τρίλια, τυφλόμυγα, φιδάκι καθώς και διάφορα «θρησκευτικά» παιχνίδια μίμησης (επιτάφιοι, βαφτίσια, γάμοι) και τόσα άλλα...!

Κάθε εποχή ίσως και κάθε μήνας είχε τα δικά του παιχνίδια. Άλλα για τα αγόρια, άλλα για τα κορίτσια και κάποια «αγορίστικα», που τα έπαιζαν και τα «αγοροκόριτσα», όπως τα λέγαμε κοροϊδευτικά. Συμπληρωματικά, όμως, κατασκευάζαμε και τα πιο απίθανα και εντυπωσιακά παιχνίδια, αξιοποιώντας τα «ταπεινά» υλικά που υπήρχαν γύρω μας, στη φύση και τις γκουλούμες.²

Των Χριστουγέννων, της Πρωτοχρονιάς, των Αγίων Αναργύρων

Ήσαν οι γιορτές που τα παιδιά αποκτούσαν παιχνίδια (αντικείμενα) από το εμπόριο. Τα έφτιαχναν Έλληνες οικοτέχνες και πανηγυράδες και τα πουλούσαν σε μικρομάγαζα ή σε πανηγυριώτικους πάγκους. Από εκεί τα αγόραζαν οι γονείς για τα παιδιά τους και οι νονοί για τα βαφτιστήρια τους. Μα λόγο στην επιλογή των παιχνιδιών είχαν και τα ίδια τα παιδιά, μιας και το χαρτζιλίκι τους εκείνες τις μέρες ήταν ...αβγατισμένο από τα κάλαντα.

² Την καταγραφή των παιχνιδιών με ευθύνη, υπομονή και αγάπη ξεκίνησε η μητέρα μου τη 10/ετία του '60. Ίσως είχε προβλέψει ότι το παιδικό παιχνίδι θα περνούσε την κρίση του και κάποια απ' αυτά θα χάνονταν, όπως συνέβη με πολλά στοιχεία της παράδοσης.

Για εμάς η πιο αγαπημένη μέρα για την αγορά παιχνιδιών ήταν το βράδυ της παραμονής του μεγάλου πανηγυριού των Αγίων Αναργύρων. Εκεί ο φαρδύς δρόμος, δεξιά και αριστερά, έξω από το Μοναστήρι γέμιζε με τους πάγκους των μικροπωλητών, που ήσαν στολισμένοι με πλήθος παιχνιδιών.

Πλησιάζαμε διστακτικά, τα χαζεύαμε, χόρταιναν τα μάτια μας, τα αγγίζαμε προσεχτικά και με την ασφυχτική παρότρυνση των πανηγυράδων αγοράζαμε εκείνα τα φτηνοπαίχνιδα, όπως τα έλεγαν οι μεγάλοι, που ήσαν *«της Κυριακής χαρά και της Δευτέρας λύπη»*.

Θυμάμαι, όταν σκοτείνιαζε για τα καλά, τα παιχνίδια να λαμποκοπούν στους πανηγυριώτικους πάγκους κάτω από το φως της λάμπας λουξ και της ασετιλίνης... Κι όταν τα παιχνίδια μας χαλούσαν ή βρίσκαμε κάποια παραπεταμένα στήναμε στη στιγμή ...εργαστήρι να τα επιδιορθώσουμε! Μαστροχαλαστήδες, μας έλεγαν τότε!

Πάνω απ' όλα, όμως, εκείνα τα παιχνίδια, συνεπιβάτες της παιδικής μας ψυχής, αποτελούσαν δραστικό μέσο για ν' αγαπήσουμε τον τόπο και τους συμπολίτες μας. Έτσι ξεκινά κανείς από τέτοιους, μικρούς, ομόκεντρους κύκλους, όμοιους με αυτούς που αφήνει η πίλιζα/μπιλιντόριζα (το πέταγμα της πέτρας στη θάλασσα) και προχωρά σε μεγαλύτερους... Αγαπά τον τόπο του, την Ελλάδα, τον κόσμο ολόκληρο! Συμβολικά. λοιπόν, επιλέξαμε αυτόν τίτλο για το βιβλίο μας...

Πολύτιμη κληρονομιά

Ελάτε τώρα να μπούμε στο τρενάκι της μνήμης και να ταξιδέψουμε στην παιχνιδούπολη των παιδικών μας χρόνων! Θα κατεβούμε σε πολλούς σταθμούς και θα θυμηθούμε τα ονόματά τους: Αλώνια, Ταξιάρχης, Λιμάνι, Μπίστι, Μαντράκια, Μύλοι και άλλοι τόποι δράσης σ' ένα πολύτιμο γεωφυσικό και τοπωνυμιακό μωσαϊκό!

Θα συναντήσουμε πρόσωπα γνωστά να περπατούν ξυπόλητα στο ζεστό χώμα και να παίζουν λογίων-λογίων παιχνίδια. Κάποια απ' αυτά είναι αρχηγοί και περιζήτητοι πρωταγωνιστές ενώ άλλα πλαισιώνουν καρτερικά την ομάδα.

Θα περάσουμε από χλιοπερπατημένους δρόμους και γειτονιές, θα εισβάλουμε σε γνωστά και άγνωστα σπίτια, θα φωτίσουμε κρυφές γωνιές, θα αποκαλύψουμε κρυψώνες και θα ανατρέξουμε στην εποχή που παιζόταν το κάθε παιχνίδι.

Θα αναδυθούν συναισθηματικές καταστάσεις και θα ζήσουμε λογίων-λογίων συμπεριφορές παιδιών γενναιόδωρων και αισιόδοξων, τολμηρών και λιγόψυχων, συνεργατικών, ευέλικτων σε πράξεις και σκέψεις, ψύχραιμων, γκρινιαρικών, ευφυών, κλαψιάρικών... Βλέπετε οι μνήμες δεν γκρεμίζονται, όσα χρόνια κι αν περάσουν...

Θα ξαναμιλήσουμε «ερμιονίτικα» χρησιμοποιώντας λέξεις και φράσεις από τον πλούσιο λαϊκό λόγο του τόπου μας, όπως ουρέλι, φελάντρα, πίνα, βρίντζο. Αποτελούν τη μελωδική γραμμή της μνήμης και έχουν τη μουσική ποιότητα της πατρίδας μας.

Διάσωση ονείρων σε μια εποχή διαρκούς κρίσης

Το Διοικητικό Συμβούλιο του Ερμιονικού Συνδέσμου αποδέχθηκε την εισήγηση του Προέδρου του για τη δημιουργία Μουσείου Παιχνιδιών στο σπίτι του δασκάλου Μιχαήλ Παπαβασιλείου, ο οποίος το είχε παραχωρήσει στον Ερμιονικό Σύνδεσμο με την επιθυμία να στεγαστεί εκεί Πολιτιστικό Κέντρο. Η Γενική Συνέλευση υπερψήφισε την απόφαση του Δ.Σ. και έτσι το όραμα και η επιθυμία του δασκάλου βρήκαν την καλύτερη αξιοποίησή τους.

Ταυτόχρονα η κυρία Μαρία Τράκη, συλλέκτρια εκατοντάδων παιχνιδιών η ίδια, έθεσε την προσωπική της συλλογή στη διάθεση του Συνδέσμου. Το Διοικητικό Συμβούλιο με ιδιαίτερη χαρά της πρότεινε να αναλάβει η ίδια την οργάνωση του Μουσείου. Η κυρία Τράκη με γνώση, κέφι, θέληση και μεράκι πήρε στα χέρια της την υλοποίηση ενός μεγάλου έργου επωμιζόμενη ισοδύναμη ευθύνη. Εμπνευσμένη από τον χώρο και αξιοποιώντας τις ιδέες της αφιέρωσε άπειρες ώρες προσωπικής εργασίας και χωρίς να επιβαρύνει οικονομικά τον Σύνδεσμο, δημιούργησε δύο αίθουσες που ξεχειλίζουν από συναισθημα και νοσταλγία. Σε αυτές «παρελαύνουν» παιχνίδια της ατομικής της συλλογής αλλά και παιχνίδια συμπολιτών και φίλων, πολλά από τα οποία αποκτήθηκαν με δική της παρέμβαση και κουβαλούν πάνω τους τη μυρωδιά του χρόνου!

Τα εγκαίνια του Μουσείου έγιναν στις 17 Αυγούστου 2013 και από εκείνη την ημέρα ξεκίνησε η λειτουργία του. Μέχρι σήμερα η Μαρία με εφηβική διάθεση και σεβασμό στην παράδοση «μεταφέρει» μικρούς και μεγάλους, ντόπιους και ξένους επισκέπτες

σ' έναν άλλο κόσμο γεμάτο χρώμα και παιδικά χαμόγελα διεγείροντας παιδικές μνήμες και προκαλώντας μεγάλη συγκίνηση.

Έτσι στήθηκε και λειτουργεί το Μουσείο μας, το παιγνίδαγωγείο Ερμιόνης, ένα έργο τεράστιο, ονειρικό και παραμυθένιο αφιερωμένο στην παιδική ηλικία, ένα πλούσιο και πολυσχιδές ψηφιδωτό δημιουργικής έκφρασης, που μέσα από το στοιχείο της παιδικής αθωότητας καταφέρνει να γεφυρώσει το χθες με το σήμερα.

Μ' αυτές τις σκέψεις σας καλούμε να συνταξιδεύσουμε στην ονειρεμένη και πολύχρωμη χώρα των παιχνιδιών, γιατί «Θέλουμε αυτές τις μνήμες να τις μοιραστούμε... Μακριά, στα πρώτα εφηβικά τα χρόνια κείνται».³

Ιδιαίτερα ευχαριστούμε την κυρία Κατερίνα Σχοινά, Προϊσταμένη του Τμήματος Ανάπτυξης Προϊόντων της Διεύθυνσης Φιλοτελισμού των ΕΛ.ΤΑ. «για τη χορήγηση άδειας απεικόνισης γραμματοσήμων από την Αναμνηστική Σειρά Γραμματοσήμων "Παιχνίδια της Παλιάς Γειτονιάς", που κυκλοφόρησε από τα Ελληνικά Ταχυδρομεία το 2012 και σχεδίασε η Ανθούλα Λύγκα (βόλοι, κουτσό, πατίνι, σβούρα, μπάλα), προκειμένου να εκδώσουμε βιβλίο με θέμα τα παραδοσιακά παιχνίδια της Ερμιόνης».

³Παραφράζοντας στίχους του Κ. Π. Καβάφη από το ποίημα «Μακριά».

Πατίνια (τα)

«Με αυτό ξεκινούσαμε από μια κατηφόρα κι όπου μας έβγαζε. Πολλές φορές που κάπου βάραγε το πατίνι, κάποιος πετιόταν από πάνω και βρισκόταν στο δρόμο».

Μαρία Αργυριάδη

Ήταν ένα πολύ αγαπημένο παιχνίδι των αγοριών ηλικίας 10 χρόνων και πάνω, που τα κατασκεύαζαν μόνο τους ή με τη βοήθεια των μεγαλύτερων ή ακόμα και κάποιων «ειδικών», με σανίδες και ρουλεμάν. Αργότερα τα πατίνια βγήκαν στο εμπόριο και, από λαϊκό παιχνίδι που ήταν, έγιναν είδος πολυτελείας! Έτσι όσοι είχαν χρήματα, είχαν και τη δυνατότητα να τα αποκτήσουν χωρίς ...κόπο.

Στα χρόνια μας ο προσωπικός κόπος, το ψάξιμο για την εύρεση των υλικών και η χαρά της δημιουργίας έκαναν το παιχνίδι «ένα» με τον δημιουργό του. Συγχρόνως το χρησιμοποιούσε για να διασκεδάσει, να συναγωνισθεί και να επιδείξει τα κατορθώματά του.

Στην Ερμιόνη κυκλοφορούσαν δύο είδη πατινιών: Τα «αεροπλανάκια» και τα πατίνια «γωνία με τιμόνι».

Κατασκευή πατινιού «αεροπλάνου»



Αρχικά έπαιρναν δυο σανίδες, μήκους 0,80-1 μ. και πλάτους 0,15-0,20 μ. τη μια και λίγο μικρότερη την άλλη, με μήκος 0,70-0,80 μ. και στενότερη, με πλάτος 0,10-0,15μ. «Ξάπλωναν» τις δυο σανίδες στο έδαφος σε σχήμα T. Στερέωναν την άκρη της οριζόντιας, της μεγαλύτερης, στο κέντρο της μικρότερης, της κάθετης, χαλαρά, με βίδα, που επέτρεπε την

ελεύθερη κίνηση της οριζόντιας σανίδας, που καθώς ήταν και το «τιμόνι» του πατινιού, έπρεπε, εύκολα, να στρίβει.

Κατόπιν τοποθετούσαν, με ιδιαίτερη προσοχή, στις σανίδες τα τρία ισομεγέθη ρουλεμάν⁴ που είχαν περασμένα σε σιδερένιο άξονα. Τα δυο έμπαιναν στις άκρες της οριζόντιας σανίδας και το τρίτο στην «ουρά» της κάθετης. Το πατίνι ήταν έτοιμο!

Κατασκευή πατινιού «γωνία με τιμόνι»

Έπαιρναν δυο σανίδες, περίπου ισομεγέθεις, μήκους 1-1,20 μ. και πλάτους 0,20-0,25 μ. Τις τοποθετούσαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να σχηματίζουν γωνία. Την οριζόντια σανίδα τη στήριζαν με ένα σιδερένιο ή ξύλινο σύστημα που έφτιαχναν, πάνω στην κάθετη σανίδα με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί να στρέφεται δεξιά και αριστερά. Η στήριξη των δύο σανίδων γινόταν στο μπροστινό μέρος της οριζόντιας και στο κάτω πλαϊνό μέρος της κάθετης σανίδας. Στο επάνω μέρος της κάθετης κάρφωναν κι ένα κυλινδρικό ξύλο, περίπου 0,50 μ., που ήταν το τιμόνι. Τέλος πρόσθεταν ένα κουδουνάκι για να ειδοποιούν τους περαστικούς και να αποφεύγονται τα ...απρόοπτα!



Το πατίνι «γωνία με τιμόνι» είχε δύο ρόδες με ρουλεμάν. Τη μια στο πίσω μέρος της οριζόντιας σανίδας και την άλλη στο κάτω μέρος της κάθετης. Στα σημεία αυτά έκοβαν, προσεκτικά, τις σανίδες σε σχήμα Π και στη συνέχεια στερέωναν τα ρουλεμάν, περασμένα σε σιδερένιο άξονα και το πατίνι ήταν έτοιμο!

Όταν τα πατίνια «γωνία με τιμόνι» τα έφτιαχναν επιδέξιοι τεχνίτες, συνήθως ξυλουργοί, προσάρμοζαν παράλληλα στην οριζόντια σανίδα και σε ύψος 0,50 μ., μια δεύτερη, μήκους, περίπου, 0,40 μ. Την κάρφωναν σ' ένα κάθετο ξύλο με τέτοιο

⁴ Τα ρουλεμάν μάς τα έδιναν κυρίως οι μεταλλοτεχνίτες που δούλευαν στα Μεταλλεία.

τρόπο, ώστε να είναι το κάθισμα του πατινιού. Αυτή η κατασκευή μου άρεσε ιδιαίτερα, αλλά ποτέ δεν κατάφερα να την αποκτήσω...

Πολλά παιδιά έβαφαν με ωραία χρώματα τα πατίνια τους. Τα στόλιζαν με καπάκια από αναψυκτικά, κουδουνάκια και φουντίτσες. Λάδωναν συνεχώς τα ρουλεμάν, για να κινούνται άνετα και γενικά τα φρόντιζαν με το παραπάνω.

Το παιχνίδι αρχίζει!

Η επιλογή «πίστας», τσιμεντένιας και κατηφορικής, σηματοδοτούσε την έναρξη του παιχνιδιού. Δυο τέτοιες πίστες υπήρχαν στην Ερμιόνη τη δεκαετία του 50. Η μία ξεκινούσε από τον Ταξιάρχη και έφτανε μέχρι το Λιμάνι, πλακόστρωτη, ακριβώς όπως είναι και σήμερα. Η άλλη ξεκινούσε από την Παναγία -ήταν η ονομαστή τσιμεντένια κατηφόρα του Μαφή και έφτανε μέχρι τον «αμαξωτό δρόμο». Υπήρχαν και άλλες μικρότερες κατηφόρες, ιδιαίτερα επικίνδυνες, και τα παιδιά τις απέφευγαν. Όσα παιδιά είχαν «πατίνι – αεροπλανάκι» κάθονταν «αναπαυτικά» στην κάθετη σανίδα και ακουμπούσαν τα πόδια τους πάνω στην οριζόντια. Το πατίνι δεν ήθελε και πολύ να ξεκινήσει και εκείνα απολάμβαναν την ταχύτητα και τον θόρυβο που έκανε κατά τη διαδρομή. Κάποια άλλα κάνοντας επίδειξη τεχνικής, έπεφταν μπρούμυτα πάνω στο πατίνι.

Όταν έφταναν στο τέλος της κατηφόρας μάζευαν το πατίνι και κουβαλώντας το, ξεκινούσαν πάλι από την αρχή. Με τον ίδιο τρόπο «έκαναν πατίνι» και όσοι είχαν πατίνι «γωνία με τιμόνι». Σ' αυτά, όμως, τα παιδιά στέκονταν όρθια με τα δύο τους πόδια πάνω στην οριζόντια σανίδα και τα χέρια τους στο τιμόνι. Αν όμως διέθεταν πατίνι «πολυτελείας» με κάθισμα, ξεκουράζονταν και απολάμβαναν το ταξίδι τους. Στην επιστροφή, βέβαια, στον ανήφορο, κουβάλαγαν τα πατίνια τους «στα χέρια».

Όσα παιδιά «έκαναν πατίνι» στο Λιμάνι, που δεν είχε κατηφόρα αλλά ο δρόμος ήταν κατάλληλος, έπρεπε να έχουν πατίνι «γωνία με τιμόνι». Τοποθετούσαν το ένα τους πόδι πάνω στην οριζόντια σανίδα και με το άλλο πόδι έσπρωχναν το έδαφος με δύναμη, δίνοντας ώθηση, ώστε το πατίνι να αποκτήσει επιτάχυνση! Όσο πιο δυνατά έσπρωχναν το έδαφος, τόσο πιο γρήγορα κυλούσε το πατίνι. Όταν αποκτούσε την επιθυμητή ταχύτητα, ανέβαζαν και το άλλο πόδι επάνω στη σανίδα, ενώ με τα χέρια στο τιμόνι το κατεύθυναν, όπου επιθυμούσαν.

Προσωπικά

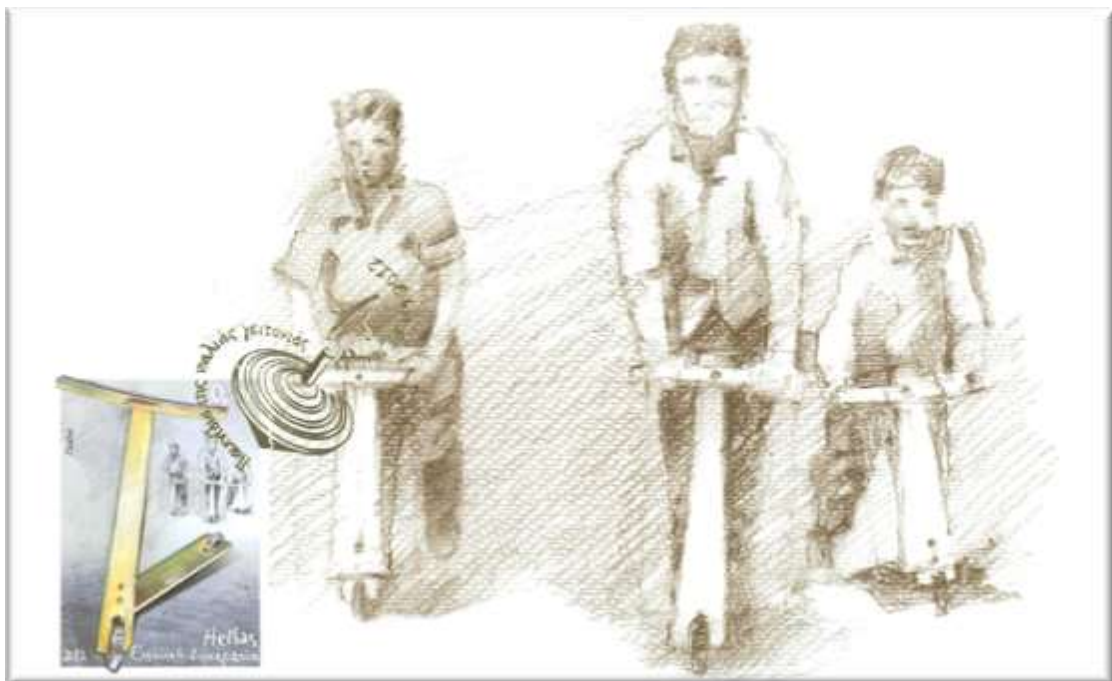
«Πάνω στα πατίνια με τα ρουλεμάν/τρέλαινες τον κόσμο απ' τη φασαρία/κι οι νοικοκυραίοι φώναζαν αμάν/λέγαν θα καλέσουν την αστυνομία...».

Λευτέρης Παπαδόπουλος

«Η δικιά μας» κατηφόρα άρχιζε από την ανατολική είσοδο του Ταξιάρχη και κατέληγε στο εμπορικό του Μίχου Φραγκούλη, που έφυγε νωρίς από τη ζωή... Τα πατίνια ξεκινούσαν με ταχύτητα, που διαρκώς αυξανόταν. Στα τελευταία μέτρα του δρόμου, ωστόσο, δεν ήταν εύκολο να την ελέγξουμε για να την ανακόψουμε, παρόλο που χρησιμοποιούσαμε και τα πόδια, σαν φρένο. Έτσι καταλήγαμε, μοιραία, στον τοίχο του μαγαζιού και αν δεν προλαβαίναμε να βάλουμε τα χέρια μας μπροστά, για να προφυλάξουμε το πρόσωπο και το κεφάλι μας, γεμίζαμε αίματα, καρούλες και «τζούμπες».

- Καλά να πάθεις, βρε άτιμε! Φαγώθηκες μ' αυτό το σκατό όλη τη μέρα! Λύσσαξες! Βιννν από εδώ, βιννν από εκεί! Με ένα βιν που έβγαине με πίεση από τα χείλη, ανάλογη με τον θυμό και την ανησυχία εκείνου που μας μάλωνε...

Φτιάχνοντας τα πατίνια τα παιδιά ασκούσαν τις δεξιότητες των χεριών τους, ένα σπάνιο εργαλείο για τη γνώση και τη ζωή. Πατίνια-μινιατούρες, ξύλινες,



κατασκευάζαμε και στο μάθημα της χειροτεχνίας. Εγώ πάντως θαύμαζα ιδιαίτερα τα πατίνια (κανονικά και μινιατούρες) που έφτιαχναν οι γείτονές μου, τα αδέλφια Πάνος και Μάκης Γιαννάκος, μακαρίτες πια.

Τρέχοντας με τα πατίνια τα παιδιά αποκτούσαν θάρρος, αυτοπεποίθηση, ετοιμότητα και τόλμη, σβελτάδα και ευλυγισία, ώστε να αντιμετωπίζουν αναπάντεχα γεγονότα. Συχνά, βέβαια, ακόμα και τα πιο επιδέξια, γύριζαν σπίτι με σπασμένα κεφάλια. Αυτό ήταν το ...έπαθλο του παιχνιδιού στην «κατρακύλα» με το αυτοσχέδιο πατίνι τους!

Ουρέλι (το)

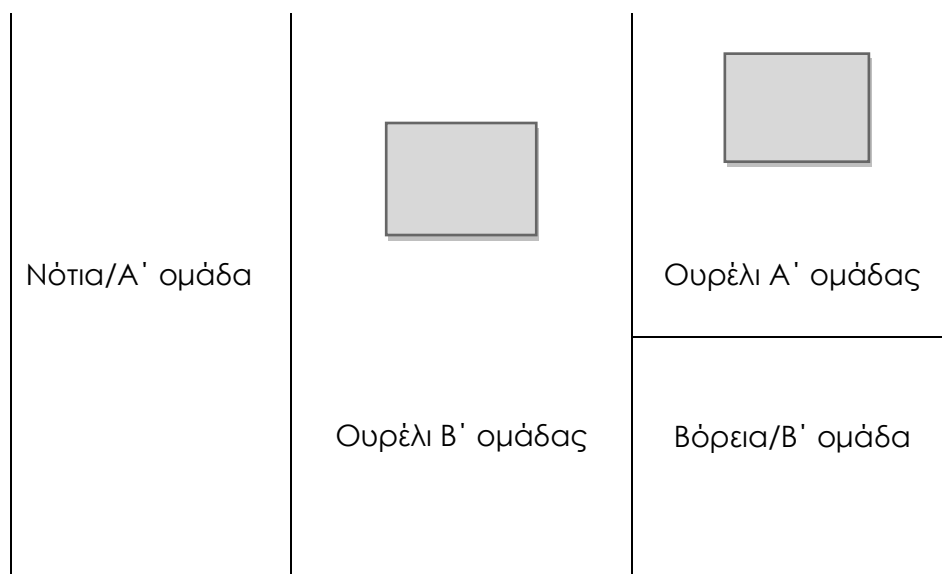
«...και μοιραζόμασταν φωνακλάδικα τον κόσμο, μούσκεμα στον ιδρώτα, ξαναμμένοι, σαν νικητές μάχης αμφίρροπης».

Χρήστος Μπουλώτης

Ένα πρωτότυπο όσο και άγνωστο σήμερα παιχνίδι, που παίζαμε τακτικά εμείς οι «Ταξιαρχιώτες», ήταν το ουρέλι. Μου το θύμισε, πρόσφατα, ο παιδικός μου φίλος, ο Σταύρος Νάκος, ο Μπούλης, όπως λέγαμε τον γιο του παπα-Μιχάλη, όταν είμαστε παιδιά.

Ήταν ένα πολύ όμορφο παιχνίδι του δρόμου με στοιχεία από την αμπάριζα και το κυνηγητό, που το χαρακτήριζε η ταχύτητα, η αντίληψη, η προσοχή και η αποφασιστικότητα. Το διαφοροποιούσε ο περιορισμένος και καθορισμένος χώρος, όπου παιζόταν και δεν ήταν εύκολο να βρεθεί. Ο χώρος «καθόριζε» επίσης και τους ειδικούς κανόνες του παιχνιδιού. Παιζόταν από αγόρια σχολικής ηλικίας χωρισμένα σε δύο ομάδες των τριών έως πέντε παιδιών.

Οι Ταξιαρχιώτες, λοιπόν, σκάρωσαν το ιδιαίτερα προσφιές παιχνίδι με τη φαντασία και την επινοητικότητά τους αξιοποιώντας δημιουργικά τη ...σημειολογία του εδάφους! Δηλαδή τις γραμμές και τα δύο μικρά τετράγωνα, που υπάρχουν μέχρι σήμερα χαραγμένα στο τσιμέντο στην ανατολική είσοδο της εκκλησίας των Ταξαρχών. ακριβώς κάτω από τα σκαλοπάτια και μέχρι το σπίτι του Γιάννη Νάκου, Η νότια γραμμή που ξεκινούσε από τα σκαλάκια της εκκλησίας και έφτανε μέχρι το περιβολάκι όριζε τον χώρο της πρώτης ομάδας που είχε ως «ουρέλι» το μικρό τετράγωνο που βρισκόταν προς τον Βορρά. Ο χώρος της δεύτερης (Β) ομάδας ήταν μπροστά από την είσοδο του σπιτιού του Γιάννη Νάκου, ενώ το «ουρέλι» της ήταν το μικρό τετράγωνο που βρίσκεται σχεδόν στη μέση του δρόμου, λίγο πριν ανεβούμε τα σκαλοπάτια της εκκλησίας.



Μάινα!

Το παιχνίδι ξεκινούσε με την προσπάθεια κάθε ομάδας να στείλει τον δικό της παίκτη στο «ουρέλι» της, για να το φυλάει. Για τη δεύτερη ομάδα ήταν εύκολο, γιατί το «ουρέλι» της βρισκόταν μπροστά από τον χώρο που κατείχε. Με άνεση ο παίκτης της μπορούσε να μετακινηθεί προς τα εκεί τρέχοντας, χωρίς να κινδυνεύει να τον πιάσουν οι παίκτες της αντίπαλης ομάδας, προτού μπει στο «ουρέλι». Βέβαια πάντα χρειαζότανε η προσοχή και η ετοιμότητα του παίκτη αλλά και η επαγρύπνηση των συμπαιχτών του προς αποφυγή αναπάντεχων γεγονότων.

Το έργο, όμως, της πρώτης ομάδας ήταν δυσκολότερο, γιατί ο παίκτης που θα επιχειρούσε να μπει στο «ουρέλι» της, έπρεπε να περάσει μπροστά από τους «αντιπάλους» της δεύτερης ομάδας «εγχείρημα» εξαιρετικά δύσκολο.

Την ώρα που οι παίκτες των δύο ομάδων «έβγαιναν» σχεδόν ταυτόχρονα και προσπαθούσαν να μπουν στο «ουρέλι» τους, οι υπόλοιποι ήταν σε επιφυλακή, προκειμένου να παρέμβουν και να εμποδίσουν τον αντίπαλο να το επιτύχει. Κινούνταν προς τα έξω, «έβγαιναν» από τη «μάνα τους» και κυνηγούσαν τους αντίπαλους παίκτες, για να τους πιάσουν ή έστω να τους αγγίξουν. Την ώρα που τους ακουμπούσαν φώναζαν τη λέξη «μáινα», για να δηλώσουν ότι ο παίκτης πιάστηκε και πρέπει να αποχωρήσει από το παιχνίδι. Αν, βέβαια, το «άγγιγμα» του αντιπάλου δεν ήταν ξεκάθαρο, για να το παραδεχτεί ο ίδιος και η ομάδα του, άρχιζε

ο τσακωμός που πολλές φορές κατέληγε στη διάλυση του παιχνιδιού. Από το παιχνίδι αποχωρούσαν, επίσης, όσα παιδιά ...συλλαμβάνονταν εκτός περιοχής! Νικήτρια αναδεικνυόταν, «έβγαινε», η ομάδα που θα κατόρθωνε να θέσει εκτός παιχνιδιού όλους τους παίκτες της αντίπαλης ομάδας.

Κι ενώ το παιχνίδι φούντωνε και τα ξεφωνητά των παιδιών, αποτέλεσμα έντασης, αγωνίας και χαράς, προκαλούσαν αναταραχή στη γειτονιά, έκανε ξαφνικά την εμφάνισή της η κυρα-Φωτεινή.

- Ου, βρε Γιάννη, πηγαίνετε πουλάκι μου παραπάνω, μας τρελάνετε... Δε μπορούμε να ησυχάσουμε, κάθε μέρα το ίδιο βιολί! Τι τους μαζεύετε όλους εδώ; Να πάνε στις γειτονιές τους γρήγορα! Την ίδια στιγμή ημέρευε και χαμηλώνοντας την ένταση της φωνής της, συμπλήρωνε:
- Αν δεν ησυχάσετε, να φύγετε όλοι, να πάτε στα σπίτια σας. Ορίστε μας! Βρήκαμε το μπελά μας!

Και καλά όταν έβγαινε η καλοσυνάτη κυρα-Φωτεινή, που, κατά βάθος, την είχαμε με το μέρος μας. Όταν όμως έκανε την εμφάνισή του ο μπαρμπα-Λιας, ποιος είδε το Θεό και δεν τον εφοβήθηκε!

- Στ' αλώνια, βρε! Στη Μαγκούλου! Γκρεμοτσακιστείτε από δω! Φώναζε, ενώ συνέχιζε να λέει μέσα απ' τα δόντια του κι άλλες κουβέντες, στ' αρβανίτικα, που σήμερα πια δεν τις θυμάμαι. Στη στιγμή γινόμαστε καπνός! Ποιος τολμούσε να παραμείνει και να αντιμετωπίσει το μπαρμπα-Λια! Ξέραμε καλά τι μας περίμενε, γιατί ποτέ του δε χωράτευε...

Όσες φορές την ημέρα κι αν περάσω από αυτό το μέρος πάντα θυμάμαι εκείνο «το δικό μας» παιχνίδι που ίδιο ή παρόμοιο δεν είναι καταγεγραμμένο σε καμιά συλλογή παιχνιδιών και που δυστυχώς τα σημερινά παιδιά το αγνοούν. Άλλο ένα αυθεντικό στοιχείο της τοπικής παράδοσης κινδυνεύει να χαθεί...

Από πού βγήκε η λέξη «ουρέλι» δεν γνωρίζουμε με βεβαιότητα. Ο μόνος συσχετισμός που μπορούμε να κάνουμε είναι με τη λέξη «ρέλι», δηλαδή το προστατευτικό κιγκλίδωμα που έχουν τα μικρά σκάφη. Επειδή το «ουρέλι» μοιάζει να είναι ένα μικρό, προστατευτικό, τετράγωνο «κιγκλίδωμα», πιθανότατα να τροφοδότησε τη φαντασία εκείνου που σοφίστηκε το όνομα του παιχνιδιού!

Ήταν και το «ουρέλι» ένα από τα πολλά διασκεδαστικά παιχνίδια που σκαρώναμε και συγχρόνως, χωρίς να το αντιλαμβανόμαστε, αναπτύσσαμε σε μεγάλο βαθμό τις κινητικές μας δεξιότητες, την ευκινησία, τον σωστό υπολογισμό του χώρου και του χρόνου, αλλά και το θάρρος και την αυτοπεποίθηση. Όσο για τις φωνές μας στη διάρκεια του παιχνιδιού που ξεκούφαιναν και εκνεύριζαν τους μεγάλους, αντιμετώπιζονταν, κάποιες φορές, με υπομονή και κατανόηση, καθώς αποτελούσαν απαραίτητη για την ηλικία μας εκτόνωση...

Ωραίο Βρίντζο (το)

«Φτιάχνουν δικούς τους κόσμους τα παιχνίδια. Και παίζουν μυστικά σ' άλλες ζωές που δεν τις βάζει ο νους σου... Κι έχουν αρμαθιές χρυσά κλειδιά και μπαينوβγαίνουν τριπλοκλειδωμένες πόρτες και μια φορά το χρόνο στήνουν γλέντι τρικούβερο».

Χρήστος Μπουλώτης

Ένα από τα παλαιότερα ερμιονίτικα ομαδικά παιχνίδια δράσης που έπαιζαν κορίτσια ηλικίας έξι έως δώδεκα ετών στον ελεύθερο χρόνο τους, ήταν και το «Ωραίο Βρίντζο».

Τι θα πει, όμως, η λέξη βρίντζο; Ποια είναι η προέλευση και η σημασία αυτής της περιέργης λέξης αλλά και κάποιων άλλων «άλογων και φτιαχτών» λέξεων που απάγγειλαν ρυθμικά τα παιδιά, καθώς έπαιζαν το παιχνίδι; Θα αναφερθούμε στη συνέχεια, αφού πρώτα περιγράψουμε τη διαδικασία του παιχνιδιού.

Η πουπιέλα Διαμάντω!

Μια ομάδα πέντε έως δέκα κοριτσιών πιάνονταν από το χέρι σχηματίζοντας κύκλο. Στη μέση, στο εσωτερικό του κύκλου, καθόταν ένα μόνο κορίτσι, «η πουπιέλα Διαμάντω». Τα υπόλοιπα κορίτσια, κινούνταν κυκλικά, γύρω από την «πουπιέλα», με πηδήματα, **βίσκιζα** τα έλεγαν, λέξη προφανώς αρβανίτικη. Πατούσαν, δηλαδή, το αριστερό πόδι σηκώνοντας ταυτόχρονα το δεξί και πηδώντας άλλαζαν πόδι, πατώντας πρώτα το δεξί και σηκώνοντας στη συνέχεια το αριστερό. Συγχρόνως έλεγαν ρυθμικά:

- Ωραίο βρίντζο/ρα η ραμαζάμ/το ράμψε/το βεριβεράμψε/σωτηράμψε και βουβουλέ/όποια θέλεις φίλησε!

Τελειώνοντας τα παραπάνω λόγια, τα κορίτσια του κύκλου σταματούσαν απότομα. Τότε, «η πουπιέλα Διαμάντω», πηδώντας και αυτή κατά τον ίδιο τρόπο (βίскиζα) αλλά στο εσωτερικό του κύκλου, έλεγε:

- Η πουπιέλα Διάμαντω το βιρε-βιρε-βομ! Σ' αγαπώ/σε λατρεύω/και τι άλλο επιθυμώ/η κυρία (ή δεσποινίς) π.χ. η Μαρία (καλούσε με το όνομά του ένα από τα κορίτσια)/να ορίσει από 'δω!

Το κορίτσι που άκουγε το όνομά του έβγαινε από τον κύκλο και κατευθυνόταν στο εσωτερικό του για να συναντήσει την «πουπιέλα Διαμάντω» πιάνοντάς την απ' το χέρι. Με τον τρόπο αυτό ο εξωτερικός κύκλος μικραίνει, ενώ μεγάλωνε ο εσωτερικός. Το παιχνίδι συνεχιζόταν, ώσπου έμενε μόνο ένα κορίτσι στον εξωτερικό κύκλο που γινόταν η νέα πουπιέλα, οπότε και το παιχνίδι ξεκινούσε απ' την αρχή.

Σε μια άλλη νεότερη εκδοχή τα παιδιά έλεγαν:

- Ωραία μπριζόλα (το βρίντζο γινόταν μπριζόλα - ακουστικά συγγενική λέξη) ι-ραστε, ι-ράμψε κ.λπ.

Μια ματιά στα γλωσσικά και ρυθμικά σχήματα...

Με το παιχνίδι «Ωραίο Βρίντζο» τα παιδιά ασκούσαν στη ρυθμική κίνηση χρησιμοποιώντας παιδικό λεξιλόγιο, εμπέδωναν τις διάφορες χωροχρονικές έννοιες (μέσα – έξω, γρήγορα – αργά κ.λπ.) και βελτίωναν την ομιλία, σε εποχές που ούτε συζήτηση δεν μπορούσε να γίνει για Αγωγή Λόγου, Απαγγελία και Λογοθεραπεία. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, την ώρα της ρυθμικής απαγγελίας, προφέρονταν απλές φωνές, φωνήεντα και σύμφωνα που εμπεριέχονται στους στίχους του τραγουδιού. Με αυτόν τον τρόπο αυθόρμητα, χωρίς πίεση και άγχος, γίνεται μια «άτυπη εξέταση» της φωνολογικής ενημερότητας του παιδιού, διαπιστώνεται, δηλαδή, η σωστή προφορά των λέξεων και η κατανόηση των φθόγγων της ελληνικής γλώσσας. Ακούγονται, ακόμη, και συμπλέγματα συμφώνων που απαιτούν ιδιαίτερη προσοχή κατά την ομιλία (σωτηρά**μψε**, βεριβερά**μψε** κ.λπ.).⁵ Γνωρίζουμε, επίσης, ότι ορισμένα παιδιά δυσκολεύονται να εκφέρουν το γράμμα ρ,

⁵Το «μψε» που γράφεται μψ πρέπει να ακούγεται στην ομιλία σαν **μσ**. Γράφουμε, δηλαδή, Σαμψών, αλλά προφέρουμε Σαμσών.

άλλα πάλι -και ιδιαίτερα αυτά που έχουν μαθησιακές δυσκολίες- μπερδεύουν, στον γραπτό αλλά και στον προφορικό λόγο, τα γράμματα β και φ. Οι λέξεις, λοιπόν, ραμαζάμ, ράμψε, βεριβεράμψε, βουβουλέ κ.λπ. που δεν έχουν κανένα νόημα, βοηθούν τα παιδιά, μέσα από τη ρυθμική τους απαγγελία κατά την ώρα του παιχνιδιού, στην ορθότερη εκφορά του προφορικού τους λόγου. Δεν είναι, άλλωστε, ακόμη και σήμερα λίγες οι περιπτώσεις που στην Ορθοφωνία και τη Λογοθεραπεία επινοούνται και χρησιμοποιούνται από τους ειδικούς ανάλογες λέξεις, άνευ νοήματος, για τη βελτίωση και αποκατάσταση της γλώσσας-ομιλίας. Πολύ επιτυχημένος και ο χαρακτηρισμός της Διαμάντως ως «πουπιέλα», λέξη που εξηγεί την πράξη της, δηλαδή το διαρκές πηγαινέλα και φανερώνει ζωντάνια και μια αέναη κίνηση. Επίσης η λέξη «βουβουλέ» δεν είναι άνευ νοήματος, αφού στα γαλλικά σημαίνει θέλετε;

Είναι γνωστό πως το παιδί παίζοντας δρα, επιδρά και εξελίσσεται, χωρίς κανένα ιδιαίτερο πρόγραμμα, αβίαστα αλλά και αποτελεσματικά. Τα πάντα στο παιχνίδι γίνονται *«με κέφι και αλαφράδα, πλαστικότητα και μεταβλητότητα»*. Για τον λόγο αυτό τα παιχνίδια είναι θαυμάσια εργαλεία και αποτελεσματικά, μέσα στα χέρια των γονιών και των παιδαγωγών, για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών, όπως έχουμε αναφέρει.

Μέσα στη μαγεία του παρεισθητικού πνεύματος, λοιπόν, τα παιδιά «δρουν» και στη γλώσσα. Καθοδηγούμενα, κυρίως, από την έμφυτη παρόρμηση και ανάγκη αλλά και από τη λαϊκή σοφία, σχεδίαζαν τέτοια ψυχοκινητικά – γλωσσικά παιχνίδια, τα οποία, εκτός των άλλων, πρόσφεραν και μια ανώδυνη αποκατάσταση του λόγου εκείνων που μειονεκτούσαν, βελτιώνοντας γλωσσικά και άλλα μειονεκτήματα.

Βαριανός (ο)

«Και τότε ρίξαμε τον κλήρο/να δούμε ποιος, ποιος, ποιος θα φαγωθεί/να δούμε ποιος, ποιος, ποιος θα τα φυλάει».

Λίνα Νικολακοπούλου

Ο «βαριανός» παιζόταν στην Ερμιόνη από ομάδες αγοριών και κοριτσιών ηλικίας 9-13 χρόνων, τις πρώτες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα. Εμείς, «Βαριανό», δεν θυμάμαι να παίζαμε. Διαβάζοντας την περιγραφή του παιχνιδιού, θα διαπιστώσετε πως μοιάζει, αρκετά, με το πολύ γνωστό μας παιχνίδι, το «κρυφτό».

Ω, ω, ω, σήμα!

Ένα παιδί από την ομάδα «τα φύλαγε» σε μια γωνιά κάποιου σπιτιού που βρισκόταν, συνήθως, πάνω στον δρόμο, ενώ τα υπόλοιπα κρύβονταν στην απέναντι γωνιά του δρόμου, σε απόσταση, περίπου, 30 μέτρων. Ένα ή περισσότερα παιδιά της ομάδας φώναζαν με δυνατή φωνή:

- Ο Βαριανός!

Το παιδί που «τα φύλαγε», απαντούσε:

- Ω, ω, ω! ή ου-ου-ου, σήμα! που σήμαινε ότι τους άκουσε.

Ένα άλλο παιδί της ομάδας συνέχιζε:

- Ο γκίμων! Λέξη αρβανίτικη που θα πει κεραυνός.

Απάντηση η ίδια:

- Ω, ω, ω!

Στη συνέχεια ο διάλογος εκτυλισσόταν ως εξής:

- Ο σκ-πέτ! Λέξη πάλι αρβανίτικη που θα πει «αστραπή».

- Ω, ω, ω!
- Ο τσιλ(δ)ιβίδας! (ή ο τσιλιγκ(λ)ίδης) που παραπέμπει, μάλλον, στη λαϊκή λέξη ο τσιλιαδόρος.
- Ω, ω, ω!
- Ο Γιάννης, ο κασσίδης! Δηλαδή ο φαλακρός, λόγω τριχόπτωσης.
- Ω, ω, ω!
- Κα κού βιεν σι; (από πού έρχεται η βροχή;)
- Γκαχ-του! Από δω! απαντούσε το παιδί που «τα φύλαγε» ενώ ταυτόχρονα, έχοντας εντοπίσει από πού ερχόταν η φωνή, «έβγαινε» να κυνηγήσει τους συμπαίκτες του τρέχοντας προς το μέρος τους. Τα παιδιά απομακρύνονταν γρήγορα και προσπαθούσαν να κρυφτούν, ενώ το παιδί που «τα φύλαγε», έψαχνε να τα βρει. Όταν έβρισκε όλα τα παιδιά, έπαιρνε τη θέση του, «τα φύλαγε», ο πρώτος που είχε βρεθεί. Κάποιες φορές, ωστόσο, δυσκολευόταν ιδιαίτερα στο ψάξιμο, καθώς ορισμένα παιδιά εμφανίζονταν ξαφνικά, τον χτυπούσαν, κοροϊδευτικά, στην πλάτη και απομακρύνονταν τρέχοντας για να κρυφτούν ξανά, πριν προλάβει εκείνος να αντιδράσει! Το παιχνίδι συνεχιζόταν με γέλια, χαρές και ξεφωνητά!

Η λέξη «Βαριανός» σημαίνει φύλακας και προέρχεται από τη λέξη «βάρδια» που θα πει φρουρήση χώρου, φύλαξη, σκοπιά. «Βαρδιανός» είναι ο σκοπός, λαϊκή λέξη που τη χρησιμοποιούν, κυρίως, οι ναυτικοί.⁶ Ιδιαίτερη, επίσης, εντύπωση προκαλούν οι αρβανίτικες και ελληνικές λέξεις που χρησιμοποιούνται στη διάρκεια του παιχνιδιού. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μας, για εκφραστικά παιχνιδίσματα που δείχνουν, ωστόσο, τις γλωσσικοκοινωνικοπολιτιστικές επιδράσεις της εποχής ακόμη και στα παιχνίδια των παιδιών.

⁶ Είναι γνωστό το διήγημα του Αλέξανδρου Παπαδιαμάντη «Βαρδιάνος στα πόρκα». Επίσης τη λέξη «Βαρδιάνος» τη συναντήσαμε και στο θεατρικό έργο της Κύπριας, Αιμιλίας Ορεινού, «Η δασκάλα η Κρινιώ», όπου ένα από τα πρόσωπα του έργου, η Εμινέ, αναφέρεται ως «πούρκισσα βαριάνα» και έχει στο έργο τον ρόλο του φύλακα.

Ειδικότερα το παιχνίδι αυτό βελτίωνε την κινητικότητα, την ακουστική αντίληψη, την προσοχή και τη μνήμη. Βοηθούσε το παιδί στον σωστό υπολογισμό των καταστάσεων, στην άσκηση των ψυχικών αρετών, της υπομονής, του θάρρους, της πειθαρχίας. Ήταν παιχνίδι με το οποίο, καθώς θα έλεγε ο VYGOTSKY, τα παιδιά ασκούσαν στους κανόνες της αλληλεπίδρασης και της συλλογικής δράσης. Ο «βαριανός», καθώς και τα περισσότερα λαϊκά παιχνίδια, όπως προαναφέραμε, ασκούσαν άμεση επίδραση στη σωματική, πνευματική και κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού.

Π(ι)-λ-ζες (οι)

«Μικρή όταν ήμουν τα καλοκαίρια τα περνούσαμε δίπλα στην θάλασσα και όλη μέρα παίζαμε με το νερό. Παίρναμε πέτρες μικρές μεγάλες και τις πετούσαμε στην θάλασσα ακανόνιστα, τις κάναμε να χοροπηδούν, τις πετούσαμε μακριά, τις βυθίζαμε με δύναμη για να ακούσουμε το πλατσσσσσσς...».

Μ.Φ.

Ένα από τα παλαιότερα ερμιονίτικα παιχνίδια που το έπαιζαν αγόρια και κορίτσια, ήταν οι «π(ι)-λ-ζες». Η λέξη πί-λ-ζα είναι αρβανίτικη. Η ονομασία της προέρχεται, μάλλον, από την ακουστική-φωνητική μίμηση του ήχου, που κάνει η πέτρα καθώς τη «ρίχνει» το παιδί και αυτή χτυπά την επιφάνεια της θάλασσας. Υπάρχει, επίσης, και η λέξη «πίλια», αρβανίτικη κι αυτή, και σημαίνει ότι ένα δοχείο, στο οποίο αποθηκεύεται κάτι υγρό, έχει γεμίσει ως τα χείλη, είναι, δηλαδή, υπερπλήρες.

- Τι το πιλιάρισες έτσι; λέμε. Πιθανόν λοιπόν να υπάρχει κάποια σχέση μεταξύ των λέξεων πί-λ-ζα και πίλια, επειδή και στις δυο λέξεις κάνουμε λόγο για την επιφάνεια της θάλασσας ή του δοχείου. Η κατάληξη ζα ή ζες σημαίνει κάτι μικρό ή χαϊδευτικό, ενώ στη σχετική λέξη πι-λ-ντορ-ζα που είναι λέξη «σύνθετη», ντορ σημαίνει χέρι.

Πάμε για πιλιντόριζα (ή μπιλ(ι)ντόριζες);

Τα παιδιά διάλεγαν 4-5 μικρές, επίπεδες πέτρες-βότσαλα το καθένα ή κομμάτια από κεραμίδι με στρογγυλεμένες γωνίες και από την ακτή, εκεί που σκάει το κύμα ή από έναν ψηλότερο βράχο, με μια κίνηση δεξιoteχνίας, στρίβοντας πλαγιαστά το σώμα προς τα δεξιά οι δεξιόχειρες ή αριστερά οι αριστερόχειρες, οι ξερβοκουτάλες όπως τους λέγαμε, εκσφενδόνιζαν την πέτρα στο νερό, με στόχο να αναπηδήσει αρκετές φορές πριν βυθιστεί. Όσο πιο τεχνίτες και έμπειροι ήσαν οι παίκτες -και είχαν και «καλή» πέτρα, τόσο πιο πολλά «πηδήματα» στην επιφάνεια της θάλασσας βλέπαμε.

Κάθε ριξιά και «πήδος» της πέτρας στην επιφάνεια της θάλασσας ζωγράφιζε πολλούς όμορφους ομόκεντρους κύκλους, οι οποίοι συνεχώς μεγάλωναν. Ζωηροί

και ανήσυχοι στην αρχή, ακριβώς όπως τα μικρά παιδιά, γίνονταν «ασυγκράτητοι» κι έσβηναν μέσα στην αρπαγή της δίνης, όπως χάνονται τα κύματα, καθώς «αρμενίζουν» στην απέραντη θάλασσα και αγγίζουν τη στεριά. Όπως φεύγουν οι άνθρωποι καθώς περνούν τα χρόνια... Κι ύστερα η πέτρα μας κατέληγε στον βυθό παίρνοντας μαζί της μικρά και μεγάλα μυστικά!

Οι 4 ή 5 συμπαίκτες ρίχνοντας τις πέτρες τους, εναλλάξ ή ταυτόχρονα, μετρούσαν τα πηδήματα, τους κύκλους που έκαναν οι ριξίες τους στο νερό, για να ανακηρύξουν τον νικητή με την πιο επιτυχημένη πί-λ-ζα! Τα περισσότερα παιδιά έκαναν 2 πί-λ-ζες, ενώ κάποια άλλα κατόρθωναν να κάνουν και 3. Υπήρχαν φορές που μερικά παιδιά έκαναν 5, 6 ακόμα και 7 πί-λ-ζες και τότε η χαρά τους ήταν απερίγραπτη.

Το παιχνίδι εκτός από το ότι ήταν διασκεδαστικό και «ακίνδυνο» καλλιεργούσε με θεμιτό τρόπο τον ανταγωνισμό αλλά και το παρεϊστικό πνεύμα. Ενίσχυε την αντιληπτική ικανότητα του παιδιού, την ψυχοκινητική ετοιμότητα και ιδιαίτερα την αδρή (γενικές κινήσεις του σώματος) και λεπτή (κινήσεις των δαχτύλων των χεριών) κινητικότητα, καθώς και την πλευρίωσή του. Έχει τις ρίζες του στην αρχαιότητα, **«Επιστρακισμός»** ονομαζόταν το πέταγμα αυγοειδών βότσαλων στην επιφάνεια της θάλασσας. Σύμφωνα με τη μυθολογία οι γίγαντες Ώτο και Εφιάλτης, σαν ήτανε παιδιά, έπαιζαν π(ι)-λ-ζες, αλλά τα δικά τους βότσαλα ήταν, ανάλογα με το μπόι τους, ολόκληρα βουνά! Σαν τα έριξαν, λοιπόν, στο Αιγαίο πέλαγος, έγιναν νησάκια, τα γνωστά πανέμορφα νησιά των Σποράδων, η Σκύρος, η Σκιάθος, η Σκόπελος και η Αλόνησος.

Σβούρες (οι)

«Πήρα στα χέρια μου τη σβούρα των παιδικών μου χρόνων. Δεν είχε την παλιά της λάμψη, αλλά παρ' όλο που είχαν περάσει πάνω από πενήντα χρόνια από τότε που είχε πάρει τη θέση της σ' εκείνο το ψηφιδωτό που ονομάζουμε παρελθόν βρισκόταν σε καλή κατάσταση...».

Αλέξανδρος Ίσαρης

Η κατασκευή τους

Είναι ένα παιχνίδι - αντικείμενο κωνικό, όπως φαίνεται στο διπλανό σχήμα, φτιαγμένο από ξύλο. Η «κλασική» σβούρα έχει ύψος 5-6 εκατοστά. Στο κάτω μέρος, στην αιχμηρή άκρη του ξύλου, προεξέχει η μύτη ενός καρφιού που έχει χτυπηθεί προς τα μέσα, ενώ στο επάνω μέρος, στο κέντρο, υπάρχει μια μικρή ξύλινη προεξοχή. Μερικά παιδιά έφτιαχναν μόνα τους σβούρες. Χρησιμοποιούσαν σκληρά ξύλα π.χ. ελιάς, τα πελεκούσαν με το μαχαίρι και τους έδιναν το σχήμα του ανάποδου κώνου. Στο επάνω μέρος έφτιαχναν το κεφάλι της σβούρας και στο κάτω έβαζαν το καρφί.



Οι πρώτες σβούρες ήταν φτιαγμένες από ξύλο και ήταν βαμμένες άλλες με άχρωμο βερνίκι και άλλες με διάφορα χρώματα, μονόχρωμες ή πολύχρωμες. Υπήρχαν, βέβαια, και οι πιο περίτεχνες, που είχαν ζωγραφισμένα διάφορα σχέδια ή μικροσκοπικές παραστάσεις. Αυτές τις θεωρούσαμε πολύτιμες, καθώς όταν στροβιλίζονταν τα σχέδια αλλοιωνόταν, ξεγελώντας την ικανότητα του ματιού να συλλάβει την πραγματικότητα και τα βλέπαμε σαν απόκοσμες παραστάσεις!

Αργότερα, κατασκευάστηκαν σβούρες από μέταλλο και πλαστικό σε διάφορα

σχήματα και μεγέθη. Κύριο γνώρισμα όλων των ειδών και των τύπων της σβούρας είναι η ταχύτατη περιστροφή στο έδαφος ή σε άλλη επίπεδη επιφάνεια. Αυτή την ταχύτατη περιστροφή προσπαθούσε να επιτύχει όποιος «έριχνε», «έστριβε» ή «πετούσε» τη σβούρα.

Στο διακριτικό άκουσμα του φυσικού ήχου που κάνει η σβούρα όταν περιστρέφεται (σβιιν), ασφαλώς, οφείλεται και το όνομά της.⁷

Παιχνίδι με τις σβούρες στην Ερμιόνη

Ήταν ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών. Το έπαιζαν μόνο αγόρια ηλικίας 8-14 χρόνων, κυρίως την άνοιξη, τα ελεύθερα απογεύματα, τα Σαββατοκύριακα και τις μέρες των διακοπών που δεν λειτουργούσε το σχολείο.

Για να «ρίξεις», έτσι λέγαμε, τη σβούρα και αυτή να περιστραφεί γρήγορα, έπρεπε να έχεις και ένα κομμάτι σπάγκο, περίπου 1 μέτρο, από παραγάδι συνήθως, ούτε λεπτό, ούτε χοντρό.

Στην άκρη του σπάγκου έφτιαχναν μια σταθερή θηλιά περίπου 1 εκατοστό, όμοια με τα διάκενα του διχτυού που την περνούσαν στην ξύλινη προεξοχή της σβούρας και κατέβαζαν τον σπάγκο στο κάτω μέρος, εκεί που ήταν η μύτη του καρφιού. Από εκεί, περιστρέφοντάς το κυκλικά το ανέβαζαν προς τα πάνω τυλίγοντας τον σπάγκο γύρω-γύρω στη σβούρα, στέρεα, φτάνοντας τρεις-τέσσερις κύκλους παραπάνω από τη μέση της.

Αφού τελείωνε το τυλίγμα, τον σπάγκο που περίσσευε τον περνούσαν στα τέσσερα δάχτυλα του χεριού τους, ενώ ταυτόχρονα με μαζεμένα τα τέσσερα δάχτυλα και τον δείκτη πάνω στην προεξοχή, αγκάλιαζαν τη σβούρα. Κατόπιν, με μια επιδέξια και απότομη κίνηση του χεριού, κυρίως του καρπού, που για να τη μάθεις και να την πετύχεις χρειαζόταν εξάσκηση και προσπάθεια, «έριχναν», «πετούσαν» τη σβούρα προς το έδαφος χωρίς όμως να αφήνουν την άκρη του σπάγκου από το χέρι τους. Αν όλα ήταν καλά φτιαγμένα και το πέταγμα της σβούρας γινόταν σωστά, τότε ο σπάγκος ξετυλιγόταν γρήγορα και η σβούρα περιστρεφόταν στο έδαφος στηριζόμενη στη μύτη του καρφιού. Αντίθετα, αν κάτι δεν πήγαινε καλά, αυτή λικνιζόταν, έκανε μεγάλους κύκλους και τις περισσότερες φορές έπεφτε. Σε κάποιες

⁷ Προσοχή: λέμε (ζ)βούρα αλλά γράφουμε σβούρα. Το ζ που ακούγεται, όπως είναι σωστό να ακούγεται στη σωστή εκφορά του λόγου, δεν γράφεται.

περιπτώσεις έπεφτε, όπως πέφτει η πέτρα, κατευθείαν στο χώμα.

Όταν το στριφογύρισμα ήταν πολύ γρήγορο έλεγαν τη λέξη «έσβησε», που σημαίνει ότι η σβούρα κινείται τόσο γρήγορα, ώστε χάνεται και σβήνει η εικόνα της, το σχήμα της.



Μια δεξιότητα που διέκρινε τον καλό παίχτη στο παιχνίδι της σβούρας ήταν να πάρει τη σβούρα στην παλάμη του, την ώρα που εκείνη γύριζε στο έδαφος. Άνοιγε την παλάμη του σαν ψαλίδι και προσεκτικά την έφερνε κάτω από τη σβούρα που γύριζε. Η σβούρα «ανάσαινε» στην παλάμη του παιδιού και συνέχιζε να γυρίζει! Άλλη δεξιότητα ήταν να ρίξουν τη σβούρα πετώντας την με μια επιδέξια κίνηση προς τα επάνω και αφού ξετυλιχθεί όλος ο σπάγκος να πιάσουν τη σβούρα, ενώ αυτή άρχιζε να γυρίζει στην παλάμη, προτού ακουμπήσει στο έδαφος! Μερικές φορές, μάλιστα, προλάβαιναν να την αφήνουν και στο έδαφος και αυτή συνέχιζε να γυρίζει!

Σε ορισμένες σβούρες, αντί για τη μύτη των συνηθισμένων καρφιών, χρησιμοποιούσαν το κεφάλι των καρφιών, που είχαν οι σόλες στα παλιά στρατιωτικά παπούτσια, τις γνωστές αρβύλες. Έτσι πετύχαιναν το στριφογύρισμα ευκολότερα, γιατί η επιφάνεια της «αρβύλας» ήταν μεγαλύτερη από τη μύτη των άλλων καρφιών.

Άλλες φορές, αντί να ρίχνουν τη σβούρα με τη μύτη, την έριχναν με τέτοιο τρόπο ώστε να περιστρέφεται πάνω στην ξύλινή της προεξοχή. Τότε περνούσαν τη θηλιά στη μύτη της σβούρας και τύλιγαν τον σπάγκο ξεκινώντας από την ξύλινη προεξοχή.

Το «ανορθόδοξο» αυτό γύρισμα της σβούρας το ονομάζαμε **«καπελού»**, προφανώς από το σχήμα που παρουσίαζε η σβούρα κατά την περιστροφή της. «Καπελού» μπορούσε να γυρίσει η σβούρα και όταν ο σπάγκος τυλιγόταν, όπως περιγράψαμε προηγουμένως, με την «ορθόδοξη» μέθοδο, αρκεί να την έριχνε ο παίχτης με τον ανάλογο τρόπο.

Το παιχνίδι παιζόταν από μια ομάδα 4-6 παιδιών. Έριχναν τις σβούρες ταυτόχρονα και όποιου παιδιού η σβούρα «έπεφτε» πρώτη, τελείωνε δηλαδή η περιστροφή της, ξεκινούσε βάζοντας τη σβούρα του σε έναν κύκλο που σχημάτιζαν στο έδαφος διαμέτρου 30-40 εκατοστών. Κάποιες άλλες φορές, σχημάτιζαν στο έδαφος μια γραμμή και πρώτος ξεκινούσε να βάζει τη σβούρα του, ήταν δηλαδή ο χαμένος, εκείνος που η σβούρα του έπεφτε πιο μακριά από το σημάδι της γραμμής.

Αν η σβούρα κάποιου παίχτη και στην πρώτη και στη δεύτερη περίπτωση του ξέφευγε την ώρα που την πετούσε και δεν γύριζε, αυτός ξεκινούσε πρώτος.

Ας επανέλθουμε. Οι άλλοι παίχτες που στέκονταν γύρω-γύρω από τον κύκλο και σε απόσταση περίπου 1-1,5 μέτρου έριχναν τις σβούρες προσπαθώντας να χτυπήσουν τη σβούρα που ήταν στον κύκλο και να τη βγάλουν έξω από αυτόν. Εκείνος που το πετύχαινε κέρδιζε τη σβούρα που ήταν στον κύκλο. Έτσι συνεχιζόταν το παιχνίδι, ενώ μέσα στον κύκλο έβαζε τη σβούρα του ο δεύτερος παίχτης, σύμφωνα με τη σειρά που αναφέραμε. Έχουν, όμως ενδιαφέρον και τα εξής:

Κάθε παίχτης είχε μαζί του περισσότερες από μια σβούρες, για να μπορεί να συνεχίσει το παιχνίδι.

Στον κύκλο έβαζαν οι παίχτες όχι την «καλή» σβούρα, αυτή δηλαδή που έριχναν αλλά τις πιο παλιές που είχαν. Ήταν σχεδόν «ατιμωτικό» να έπαιζε κάποιος με σβούρα σημαδεμένη από το «καρφί» του άλλου. Πολλές φορές μάλιστα, οι παίχτες ένιωθαν μεγαλύτερη ικανοποίηση, όταν το καρφί της δικής τους σβούρας άφηνε το σημάδι πάνω στη σβούρα του άλλου κι ας μην την κέρδιζαν, δηλαδή ας μην την έβγαζαν από τον κύκλο. «Πω-πω, ένα καρφί!» έλεγαν. Πάνω στο παιχνίδι γίνονταν και αγοραπωλησίες, όπως είπαμε.

Όποιοι κέρδιζαν τις πιο πολλές σβούρες τις πουλούσαν 1-2 δεκάρες τη μία σε

αυτούς που τις έχαναν, για να συνεχιστεί το παιχνίδι. Κάποιες φορές όταν ένα παιδί που ήταν καλός παίχτης δεν είχε δικές του σβούρες να παίξει, τότε έπαιζε στη θέση άλλου παιδιού που ενώ είχε σβούρες, δεν τα κατάφερνε στο παιχνίδι. Αυτές που κέρδιζαν στο τέλος του παιχνιδιού τις μοιράζονταν. Κατά τη συμφωνία έλεγαν «θα παίξουμε μισακά ή μισιακά» δηλαδή στη μέση (δια 2). Αν κέρδιζαν μόνο μια σβούρα ή μονό αριθμό, για το ποιος θα πάρει τη σβούρα που περίσσευε, έπαιζαν «κορώνα - γράμματα», το γνωστό παιχνίδι με το νόμισμα και την έπαιρνε αυτός που έφερνε «κορώνα».

Μια καινούρια σβούρα στοίχιζε 50 λεπτά. Και για να καταλάβετε πόσο έχει ακριβύνει η ζωή, με 1 λεπτό του ευρώ θα αγοράζαμε τότε 6 σβούρες, ενώ σήμερα μια ξύλινη σβούρα στοιχίζει 10 ευρώ!

Ονοματολογία και άλλα στοιχεία

Το παιχνίδι με τις σβούρες, οι «σβουρομαχίες» είναι γνωστό σε όλη την Ελλάδα. Παίζεται, μάλιστα, με πολλούς τρόπους στα διάφορα μέρη της πατρίδας μας. Αλλά και η σβούρα έχει αρκετά ονόματα.

Στην Κρήτη τη λένε «Βουρβούρα», στη Λέσβο «Αλουγρίδα», στη Χίο «Ασγηβάδα». Στην αρχαιότητα την ονόμαζαν «κώνο» και «ρόμβο» από το σχήμα της, «στρόμβο» και «στρόβιλο» από το γρήγορο γύρισμά της, αλλά και «βόμβυκα» από τον ήχο που κάνει, όταν περιστρέφεται πάνω στην άκρη του καρφιού της.

Υπάρχουν, όμως, στη γλώσσα μας και χαρακτηριστικές μεταφορικές φράσεις για τη σβούρα. «Γυρίζει -λέμε- σαν τη σβούρα» για



κάποιον που στιγμή δεν ησυχάζει, κάτι πάντα φτιάχνει και συνεχώς κινείται. Οι εκφράσεις «θα σου δώσω μια και θα έρθεις γύρω-γύρω σαν τη σβούρα», «που σβούριξε ένα χαστούκι» ή «που έδωσε μια σβουριχτή σφαλιάρα» είναι γνωστές.

Κουκούδι (το)

«Όταν με ρωτούν πώς ήταν τα παιδικά μου χρόνια, η απάντηση είναι μία: γεμάτα παιχνίδι σε πλατείες, γήπεδα και γειτονιές και χωρίς τηλεόραση. Ακόμα και όταν υπήρχε τηλεόραση, δεν μας ενδιέφερε να δούμε...».

Νικολέτα Γερολιμίνη

- Τι κάθεσαι βρε σαν το κουκούδι; Λέμε μέχρι και σήμερα στην Ερμιόνη για κάποιον που μένει ακίνητος, που στέκεται ακούνητος ό,τι κι αν συμβεί. Για τον άνθρωπο που δεν ταραίζεται και δεν χαλάει με τίποτα «τα ζαχαρένια του».

Κι άλλες φορές ακούγαμε:

- Άσ' τον αυτόν! Είναι το κουκούδι! Τρώει σκατά! Το έλεγαν για εκείνον που δυσκολευόταν να αντιληφθεί όσα συμβαίνουν γύρω του. Να εκφράσει την άποψή του, να πάρει αποφάσεις, γι' αυτά που τον αφορούν και να δράσει.

Κι όμως! Το «κουκούδι» ήταν ένα παιχνίδι που άρεσε πολύ στα παιδιά. Το έπαιζαν αγόρια και κορίτσια ηλικίας 7-14 χρόνων, σε ομάδες 5-6 παιδιών. Έφτιαχναν έναν κύκλο με διάμετρο, περίπου, 60 εκατοστά, που την υπολόγιζαν, «την έκοβαν», με το μάτι. Στο κέντρο του έβαζαν ένα τενεκεδένιο κουτί. Αυτό ήταν το «κουκούδι»! Δίπλα από τον κύκλο που τοποθετούσαν το «κουκούδι», οριοθετούσαν με μια γραμμή τον χώρο όπου στεκόταν, «έμενε», το παιδί που το φύλαγε.

Κορ-μπα-νιά!

Τα παιδιά «έβγαιναν» από την ομάδα με λαχνίσματα που προηγούνταν του βασικού παιχνιδιού. Έχουμε περιγράψει ορισμένα. Ένα απ' αυτά ήταν και η «κορμπανιά». Τι θα πει η λέξη κορμπανιά; Ασφαλώς είναι πολύ δύσκολο να την ερμηνεύσει κανείς, αφού δεν αναγράφεται σε κανένα λεξικό. Με τον κίνδυνο της αυθαιρεσίας, νομίζουμε, πως η λέξη «κορμπανιά» έχει σχέση με τη λέξη κορμοστασιά και φανερώνει τη στάση του κορμιού, το παράστημα, το στήσιμο, κάτι που

υποδηλώνεται στο παιχνίδι. Σε άλλα μέρη λέγεται και «κουλ-μπα-νιά» (ρυθμική απαγγελία).

Για να «βγουν» τα παιδιά και να μείνει αυτός που θα τα φυλάει, ανά τρία σχημάτιζαν «μικρό κύκλο» προτείνοντας ταυτόχρονα το ένα χέρι τους με την παλάμη προς τα κάτω. Βάζοντας στη συνέχεια τη μια παλάμη πάνω στην άλλη τις ανεβοκατέβαζαν λέγοντας συλλαβιστά, ρυθμικά και μελωδικά, με έναν περίεργο και δυνατό τονισμό της τελευταίας συλλαβής, τη λέξη: κορ-μπα-νιά! Με το άκουσμα της τελευταίας συλλαβής, με ένα τίναγμα του κορμιού, έφερναν την παλάμη τους στο στήθος είτε από την πάνω είτε από την κάτω πλευρά. Παρέμεναν τα δυο παιδιά που ταίριαζε η «θέση» (πάνω ή κάτω) της παλάμης τους, ενώ το τρίτο «έβγαινε», και στη θέση του έμπαινε ο επόμενος παίχτης. Τελικά «έμεναν» δυο παιδιά. Τότε στην «κορμπανιά» έπαιρνε μέρος και ο «βοηθός», ένα παιδί απ' αυτά που είχαν, ήδη, «βγει», με ρόλο βοηθητικό, όπως λέει και τ' όνομά του. Τότε έλεγαν:

– Κορ-μπα-νιά! με του /βο-η/θού - το - χέ- ρι!

Έβγαινε το παιδί που ταίριαζε η «θέση» (πάνω ή κάτω) της παλάμης του με του βοηθού. Μετά από κάποιες επαναλήψεις, αν χρειαζόταν, έμενε αυτός που, τελικά, θα τα φύλαγε και που σε καμιά περίπτωση, όπως καταλαβαίνετε, δεν ήταν ο «βοηθός»...

Η ομάδα των παιδιών που ξεκινούσε το παιχνίδι, βρισκόταν σε απόσταση 7-10 μέτρων από το «κουκούδι». Καθένα κρατούσε την ομάδα του, δηλαδή, την πλακουτσωτή πέτρα, που με υπομονή και επιμονή είχε επιλέξει για να το αναδείξει νικητή! Όταν έφτανε η σειρά του στόχευε το «κουκούδι», με σκοπό να το βγάλει από τον κύκλο και να το στείλει, όσο το δυνατόν, μακρύτερα. Το παιδί που «φύλαγε» το «κουκούδι», έπρεπε να το πιάσει και να το στήσει ξανά στο εσωτερικό του κύκλου. Αντίθετα το παιδί που έριχνε την ομάδα, έτρεχε γρήγορα για να την πάρει και να επιστρέψει στην αρχική του θέση. Αν δεν προλάβαινε να το κάνει, έπρεπε απλά να την πατήσει, πριν προλάβει η μάνα να στήσει το «κουκούδι» και να τον κυνηγήσει, για να τον πιάσει.

Όταν τα παιδιά πετύχαιναν το «κουκούδι» και το έριχναν μακριά, κατευθύνονταν, γρήγορα, όλα μαζί προς τον αφύλαχτο κύκλο με το «κουκούδι» και χτυπούσαν δυνατά με την ομάδα τους το χώμα, λέγοντας:

- Το κουκούδι τρώει σκατά! Έλεγαν επίσης, δυνατά, τονισμένα, συλλαβιστά και ρυθμικά τη λέξη, «σκα-σί-λα».

Το παιδί που τα «φύλαγε», έπρεπε τρέχοντας να αρπάξει το «κουκούδι», να το βάλει ξανά στο εσωτερικό του κύκλου και να κυνηγήσει την ομάδα των παιδιών. Σκοπός του να «πιάσει» κάποιο απ' αυτά, προτού φτάσουν στη θέση τους, στο σημείο, δηλαδή, απ' όπου σημάδευαν το «κουκούδι», γιατί τότε δεν είχε δικαίωμα να τα κυνηγήσει. Όποιο παιδί έπιανε, έπαιρνε τη θέση του, δηλαδή, τα φύλαγε.

Κάποιες φορές ήταν δύσκολο να πιάσεις παιδί από την ομάδα. Άλλες πάλι όχι. Αυτό είχε να κάνει με την ταχύτητα των παιδιών, την απροσεξία τους, με το πόσο μακριά πήγαινε το «κουκούδι» κ.λπ. Άλλοτε πάλι, όταν τα παιδιά κατάφερναν να βγάλουν απ' τον κύκλο το «κουκούδι», το παιδί που «τα φύλαγε» αρκούσαν να το επιστρέψει στη θέση του και δεν κυνηγούσε τα παιδιά της ομάδας. Κρατούσε μια λεμονόκουπα και τα σημάδευε, καθώς εκείνα πλησίαζαν τον κύκλο για να του πουν, κοροϊδευτικά:

- Το κουκούδι τρώει σκατά! Τη θέση του έπαιρνε το παιδί που το σημάδευαν με τη λεμονόκουπα.

Κατάλληλοι χώροι για να παίξουμε το «κουκούδι» ήταν οι πλατείες της Ερμιόνης, τα Μαντράκια, οι γειτονιές που είχαν «άπλα» ή κάποιο ίσιωμα. Όσοι ήταν «τυχεροί», να μένουν κοντά σε τέτοια μέρη, δεν ησύχαζαν «ποτέ». Οι μεγάλοι αγανακτούσαν από τα γέλια, τις φωνές και τη φασαρία των παιδιών.

- Να πάτε από τη γειτονιά σας! Το βρήκαμε τώρα! Κάθε μέρα το ίδιο βιολί!
- Φύγετε και να μην ξανάρθετε! έλεγαν με εκνευρισμό και απελπισία οι ευέξαπτοι. Άλλοι, ωστόσο, ανταπαντούσαν:
- Παιδιά είναι, δε θα παίξουν; Θυμήσου τα δικά σου και συγχώρα τα παιδιά σου!

Με τα λόγια αυτά εμείς παίρναμε θάρρος και συνεχίζαμε το παιχνίδι με περισσότερα γέλια και φωνές.

Το παιχνίδι ασκούσε το παιδί στο σημάδι, αλλά και στη σωστή αντίληψη και την τοποθέτησή του στο χώρο. Το συναντάμε σε διάφορα μέρη της Ελλάδος με το όνομα Μπλούκος, Τενεκούδι, Κούκος, Κατσαρόλι, Φατούλι, Τζαμί, Στρατάκια, Σκατούλικά, Σκατέλια κ.λπ. και με πολλές άλλες ονομασίες. Παίζεται, επίσης, με διάφορες παραλλαγές.

Κανάρια (τα)

«...κι ένα μεθυσμένο τσέρκι να το κυλώ ανάμεσα στις συλλαβές, Μαρίνα, λάμα, ρίνα, λάνα, μάρι. Λέξεις και συλλαβές να κουδουνίζουνε χαρμόсуна στο ίδιο κορδόνι περασμένες μαζί με τις πολύτιμες δεκάρες μου... Κι αν ήμουνα παιχνίδι, κανάρι θα ήθελα να ήμουν!».

Χρήστος Μπουλώτης

Το πρώτο δεκαήμερο του Σεπτέμβρη, του Τρυγητή, όπως λέγεται αλλιώς αυτός ο μήνας, οι ταβερνιάρηδες και οι οινοπαραγωγοί της Ερμιόνης «έβγαζαν» τα άδεια κρασοβάρελα «έξω», τα κατέβαζαν στη θάλασσα, συνήθως στα Μαντράκια αλλά και στο Λιμάνι, για να τα πλύνουν, να τα ετοιμάσουν και να βάλουν «μέσα» τον νέο μούστο. Όσοι ήσαν κοντά, τα πήγαιναν τσουλώντας τα. Οι μακρινοί τα φόρτωναν ένα - ένα στο κάρο και τα μετέφεραν.

Όμορφο, πράγματι, θέαμα, ανεπανάληπτες εικόνες! Εκεί, επιδέξιοι μάστορες, οι βαρελάδες, τα «ξεφούντωναν». Τους έβγαζαν το φούντι ή τα φούντια, δηλαδή τον πάτο, για να καθαριστούν εύκολα και καλά από τα υπολείμματα του ρετσίνιου και του κρασιού, που η ανάμειξή τους είχε δημιουργήσει μια καφεκόκκινη σκούρα λάσπη, που καθώς έβγαινε απ' το βαρέλι με το πλύσιμο έβαφε τη θάλασσα. Ύστερα, τους άλλαζαν τις φθαρμένες «δούγκες», τις κυρτές σανίδες του βαρελιού, καθώς και τα στεφάνια που τις συγκρατούσαν. Δεν ήταν εύκολη δουλειά το ξεφούντωμα και το φούντωμα των βαρελιών, γιατί οι ικανότατοι αυτοί τεχνίτες έπρεπε να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί.

Με τα πιο μικρά στεφάνια των βαρελιών, διαμέτρου περίπου 80 εκατοστών, δημιουργήσαμε – τι πολυτέλεια! ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, τα «κανάρια». Κανάρι έπαιζαν παιδιά από 7 χρόνων και πάνω, κυρίως αγόρια. Ήταν παιχνίδι επιδεξιότητας, σωματικής άσκησης και ψυχαγωγίας. Για το παιχνίδι ήταν απαραίτητο το σιδερένιο στεφάνι του βαρελιού και ένα ειδικό «εργαλείο», το «σύρμα». Με το «σύρμα» το παιδί μπορούσε να οδηγεί και να ελέγχει τη ρόδα που περιστρεφόταν αδιάκοπα, ενώ εκείνο την ακολουθούσε τρέχοντας ή περπατώντας.



Το «σύρμα», το φτιάχναμε από σιδερένια βέργα. Τη μια άκρη τη «λυγίζαμε» σε σχήμα γάντζου, για να μπορεί να εφαρμόζει και να σπρώχνει τη ρόδα με τη δύναμη που έβαζε το παιδί, κρατώντας με το χέρι την άλλη της άκρη. Όταν «πσουλούσαμε» το «κανάρι» στις κατηφόρες, για να μην μας «φεύγει», περνούσαμε με έναν ιδιαίτερο τρόπο τον γάντζο του σύρματος μέσα από τη ρόδα. Έτσι «πιάναμε φρένο» και ελέγχαμε την κίνηση του «καναριού».

Ένα καλό σύρμα είχε μήκος περίπου 70 εκατοστά. Υπολογιζόταν, όμως, με βάση το ύψος του κάθε παιδιού, καθώς για να κυλίσει το «κανάρι» έπρεπε το παιδί να στέκεται ορθό και όχι να σκύβει.

Κάθε παιδί είχε το δικό του «κανάρι», διαφορετικό από των άλλων, καθώς στερέωνε πάνω του κουδούνια ή τενεκεδάκια για να κάνει το παιχνίδι θορυβώδες και περισσότερο διασκεδαστικό. Όσο πιο πολλά «κανάρια» μαζεύονταν, καθώς ξεκινούσαμε όλοι μαζί το παιχνίδι, τόσο πιο έντονος αλλά και γοητευτικός γινόταν ο χαρακτηριστικός τους ήχος!

Το παιχνίδι έχει τις ρίζες του στην Αρχαία Ελλάδα και το ονόμαζαν «τροχό». Σήμερα, στα περισσότερα μέρη της Ελλάδας το λένε τσέρκι, στεφάνι, ρόδα και κρίκο. Σε μερικά νησιά το λένε «γουργουτσίλια», στα Χανιά «Ίσουρι», στην Κω «Κυλίντρι» ενώ το σύρμα το λένε «ζεύγλα». Στη γειτονική μας Ύδρα το ονομάζουν «ρέθι». Θυμάμαι ότι και στην Ερμιόνη κάποιοι το έλεγαν «ρέθι», ενώ τη στενή ξύλινη τάβλα που την

χτυπούν για να τσουλήσει, αντί για σύρμα, στην Ύδρα τη λένε «κοπάρθι».

Στην Ερμιόνη άλλοτε...

Η ομάδα μας μαζευόταν «στα σκαλάκια του Ταξιάρχη», στην ανατολική είσοδο της εκκλησίας, για να συζητήσει «τον δρόμο» που θα ακολουθούσε στο παιχνίδι. Εκεί,



στον «τσιμεντένιο κατήφορο», θα έκανε το θριαμβευτικό της ξεκίνημα! Δεν προλαβαίναμε, όμως, να συγκεντρωθούμε και με την πρώτη φασαρία που κάναμε, ξεπρόβαλε στην πόρτα του σπιτιού του, που ήταν λίγο παρακάτω, προς το νοτιά, η χαρακτηριστική φιγούρα του Μπάρμπα-Λια του λαουτιέρη.

Εμείς, αμέσως, φεύγαμε τρέχοντας, χανόμαστε, «γινόμαστε μπουχός». Ποιος να τολμούσε να παραμείνει εκεί και να αντιμιλήσει στον Μπάρμπα-Λια! Το σιδερένιο παλούκι που βάσταγε στα χέρια του, αυτό το έχωνε βαθιά στη γη και με την «τριχιά» που είχε, κρατούσε

δεμένο το γαίδαρο του, μας το πετούσε πάραυτα χωρίς να υπολογίζει τίποτε! Ξέραμε καλά πως ποτέ του δεν «χωράτευε»...

...και τώρα!

Σίγουρα καμιά ανάμνηση δεν φέρνει πίσω τα νιάτα και αυτές τις ανεπανάληπτες εικόνες... Όμως, κάποιες φορές, το παρελθόν ξαφνικά γίνεται παρόν μέσα από τη γραφή και τότε βιώνουμε τη μεγάλη ...ανατροπή! Γιατί «Έλληνες αεί παίδες εστέ, γέρων δε Έλλην ουκ έστι» (Πλάτων, Τίμαιος 22 6)

Μερίδα - πατσαχούρι

«Πέρασ' ο καιρός... Παιχνίδι αλλιώτικο που χάθηκε στο φως!».

Λίνα Νικολακοπούλου

Το παιχνίδι παιζόταν από δύο συνομήλικα, συνήθως, αγόρια, ηλικίας 10 - 13 χρόνων. Χάραζαν στο χώμα ένα τετράγωνο με πλευρά 50 - 60 εκατοστά και ενώνοντας με μια γραμμή τα μέσα των δυο αντικριστών πλευρών του, το χώριζαν σε δυο ίσα μέρη. Σε κάθε παιδί αντιστοιχούσε το ένα απ' αυτά, ήταν, καθώς λέγαμε, το μερίδιό του. Στη συνέχεια κάθονταν γύρω από το τετράγωνο κρατώντας ένα μαχαίρι, απαραίτητο συμπλήρωμα του παιχνιδιού.

Μετά από μια σύντομη διαδικασία επιλογής του παίχτη που θα ξεκινούσε, το παιχνίδι άρχιζε με το πρώτο παιδί να πετά το μαχαίρι με δύναμη και στόχο να το καρφώσει στο «μερίδιο» του δεύτερου. Παρατηρώντας την κατεύθυνση του ίχνους που άφηνε στο χώμα το μαχαίρι και υπολογίζοντας πώς θα κερδίσει μεγαλύτερο χώρο, πάντα με τη σύμφωνη γνώμη του συμπαίχτη του, χάραζε μια νέα γραμμή ενώνοντας τις δύο πλευρές του τετραγώνου και οριοθετούσε ξανά το μερίδιό του, που είχε, πλέον, μεγαλύτερο εμβαδόν. Συνέχιζε ο δεύτερος παίχτης ρίχνοντας το μαχαίρι στο μερίδιο του πρώτου και χαράζοντας κι αυτός με τη σειρά του τη δική του γραμμή.

Μετά από τα συνεχή «αλληλοκαρφώματα» και τη συχνή εναλλαγή των ορίων, έφτανε η στιγμή που ο ένας είχε χάσει το μερίδιό του. Τότε ο άλλος ανακηρυσσόταν νικητής και λέγαμε ότι έκανε ένα «φούσι», δηλαδή μια νίκη. Αυτό το «φούσι», βέβαια, δεν έχει καμία σχέση με το παιχνίδι «Τα φούσια» που θα περιγράψουμε στη συνέχεια.

Το παιχνίδι αποκτούσε ιδιαίτερο ενδιαφέρον, όταν το μερίδιο του ενός παίχτη περιοριζόταν σ' έναν τόσο μικρό χώρο που μόλις «μετά βίας» μπορούσε να καρφωθεί το μαχαίρι! Τότε χρειαζόταν τύχη και τεχνική.

Σε ότι αφορά την ονομασία του παιχνιδιού, η λέξη «μερίδα» είναι κατανοητή, αλλά τη λέξη «πατσαχούρι» δεν την βρήκαμε πουθενά. Ίσως να είναι και αυτή κάποια από τις ακατανόητες «φτιαχτές» λέξεις των παιδιών, που επινοούνται για τις ανάγκες των παιχνιδιών τους.

Μπορούμε να πούμε ότι το παιχνίδι αυτό καλλιεργούσε στο παιδί το αίσθημα της ατομικής ιδιοκτησίας. Το ασκούσε να υπολογίζει δίκαια και σωστά τα όριά του, αναγνωρίζοντας, παράλληλα, τα όρια και τα δικαιώματα των άλλων. Ερχόταν, επίσης, σε επαφή και αισθητοποιούσε, αβίαστα, τις πρώτες γεωμετρικές έννοιες, τις γραμμές, τα σχήματα, τις μεσοκαθέτους και το εμβαδόν.

Με το όνομα «Καρφωτό» το συναντάμε στη Λήμνο, με το όνομα «Μαχαίρι» στη Λέσβο αλλά και σε άλλα μέρη της Ελλάδος, όπου παίζεται με διάφορες παραλλαγές.

Τόκας (ο)

«Σήμερα βουτώντας στον βυθό της νοσταλγίας διαπιστώνουμε πως “κακά παιδιά” διαλέγαμε πάντα για αρχηγούς στα παιχνίδια μας!».

Γ. Σπ.

Ήταν ένα «τυχερό» παιχνίδι που το έπαιζαν τα αγόρια ηλικίας 10 - 14 χρόνων προπολεμικά. Εμείς, παιδιά της δεκαετίας του 50, «τόκα» δεν παίζαμε.

Τα παιδιά έφτιαχναν στους χωμάτινους δρόμους της Ερμιόνης μια «γουβίτσα». Όσα έπαιρναν μέρος στο παιχνίδι, έβαζαν μέσα σ' αυτή κάποιο κέρμα, τις περισσότερες φορές, μικρής αξίας. Ύστερα διάλεγαν μια πέτρα στρογγυλή, τον «τόκα» και σκέπαζαν τη «γουβίτσα».

Σε απόσταση 4-5 μέτρων από τη «γουβίτσα», έστηναν μια μεγάλη πέτρα, το «σημάδι» ή «μπάστακα», όπως το έλεγαν. Κάθε παιδί έριχνε προς τον μπάστακα, μια πλατιά πέτρα, τη γνωστή αμάδα, με στόχο να τον πλησιάσει όσο το δυνατόν περισσότερο και να ξεκινήσει πρώτο το παιχνίδι.

Το παιχνίδι αρχίζει!

Ο πρώτος παίχτης στεκόταν στον «μπάστακα» και προσπαθούσε με την αμάδα του, να χτυπήσει τον «τόκα», τη στρογγυλή πέτρα που σκέπαζε τα χρήματα. Δεν αρκούσε, όμως, αυτό. Έπρεπε η αμάδα του με τον «τόκα» να χτυπήσουν, επιτυχώς, **και** τα κέρματα που ήσαν μέσα στη «γουβίτσα», ώστε να πεταχτούν έξω απ' αυτή. Όποιος το κατάφερνε, κέρδιζε όσα χρήματα έβγαιναν. Τα υπόλοιπα τα σκέπαζαν, ξανά, με τον «τόκα», για να ξεκινήσει την προσπάθειά του ο επόμενος παίχτης. Τις περισσότερες φορές, βέβαια, πετύχαιναν μόνο «τον τόκα», και χρήματα δεν ... «έβλεπαν»!

Όταν «έβγαιναν» όλα τα χρήματα από τη «γουβίτσα» με τις απανωτές προσπάθειες των παιδιών, τελείωνε η πρώτη φάση του παιχνιδιού, συχνά με διαπληκτισμούς και τσακωμούς. Αν, βέβαια, ήθελαν να συνεχίσουν το παιχνίδι, έπρεπε να ξαναβάλουν

χρήματα, αποκλείοντας τους φασαριόζους, τους γκρινιάρηδες και τους «κακομαθημένους». Παρέμεναν τα παιδιά που είχαν αυτοκυριαρχία, καλό σημάδι, ψυχραιμία και τύχη, κυρίως όμως είχαν μάθει να συνεργάζονται, να επικοινωνούν σωστά και να χαίρονται.

Στην προσπάθειά μας να ερμηνεύσουμε τη λέξη «τόκας», διαπιστώσαμε πως προέρχεται από το ιταλικό toccare = αγγίζω. Η πιθανότερη εκδοχή της προέλευσής του έρχεται από τα χρόνια των Ενετών, οι οποίοι άσκησαν σημαντική επιρροή στην πολιτισμική ταυτότητα του τόπου. Βρήκαμε, επίσης, τη φράση: «Τόκα το φεγγάρι!», που θα πει ότι το φεγγάρι είναι εντελώς γεμάτο (ολόγιομο). Μεταφορικά, χρησιμοποιούμε την έκφραση, για να δηλώσουμε ότι κάποιος άνθρωπος έχει καλή ή κακή διάθεση. Οι ερμηνείες της λέξης πιθανώς να έχουν κάποια σχέση με τη διαδικασία του παιχνιδιού. χωρίς ωστόσο να αποκλείεται να είναι μια από τις πολλές περιέργες «άλογες» λέξεις που πλάθουν τα παιδιά, για να εκφράσουν κάτι δικό τους. Οι λέξεις αυτές, καθώς ακούγονται ευχάριστα, με τον χρόνο καθιερώνονται τόσο στη δικιά τους γλώσσα όσο και των μεγάλων.

Τσίγκινα καραβάκια (τα)

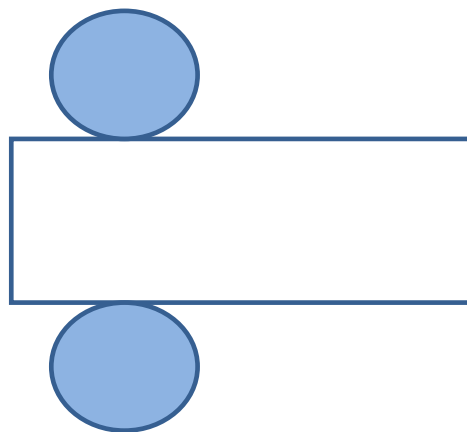
«Οι δικές μου καράβες από σκουριασμένη λαμαρίνα – με τρέλαινε η γεύση της σκουριάς! Τις φόρτωνα κόκκινες κλωστές και κουμπιά φιλντισένια και τις ξαμόλαγα στο πέλαγος!».

Χρήστος Μπουλώτης

Τα έφτιαχναν με κουτιά (τενεκεδάκια) του γάλατος (Βλάχας και Εβαπορέ), με κονσερβοκούτια και με κουτιά του «μπελντέ» - έτσι προφέρεται ο πελτές στην Ερμιόνη, που είχαν διάφορα μεγέθη. Ακόμα τα έφτιαχναν από (ν)τενεκέδες (του πετρελαίου), ίδιους με τα σημερινά δοχεία που αποθηκεύουμε το λάδι. Άλλοι πάλι χρησιμοποιούσαν κόκαλα σουπιάς, πηλό, χοντρή φλούδα πεύκου ή ξύλο και τότε το «καραβάκι», στολισμένο, συνόδευε τα παιδιά την παραμονή του Χριστού, σα βγαίνουν να πουν τα κάλαντα! Ανάλογα με το μέγεθος που είχε το υλικό κατασκευής, μπορούσαν να φτιάξουν καράβια μικρά αλλά και μεγάλα.

Βίρα τις άγκυρες!

Η κατασκευή του τσίγκινου⁸ καραβιού ήταν, σχετικά, εύκολη. Έπαιρναν το κυλινδρικό κουτί και αφαιρούσαν, αρχικά, τις δύο κυκλικές βάσεις του. Κατόπιν, έκοβαν, κάθετα, και τον τσίγκινο κύλινδρο από πάνω ως κάτω. Την κομμένη παραλληλόγραμμη λαμαρίνα, το ανάπτυγμα του κυλίνδρου δηλαδή, τη δίπλωναν στη μέση,



⁸ Ο τσίγκος, τζίγκος προφέρεται με βαριά προφορά στην Ερμιόνη, αποτελεί θαυμάσιο υλικό για την κατασκευή παιχνιδιών. Αυτή η λεπτή λαμαρίνα με επικάλυψη ψευδάργυρου, άφησε εποχή! Τον βρήκαμε άφθονο στις «γκουλούμες», στα σκουπίδια αλλά και στα σπίτια μας σε μεγάλη ποικιλία κουτιών και γι' αυτό είχαμε πολλές και ποικίλες δυνατότητες για την κατασκευή παιχνιδιών. Υπήρχαν, βέβαια, και στο εμπόριο τσίγκινα παιχνίδια, για τα οποία έχουν γραφτεί αρκετά και έχουν παρουσιαστεί κατά καιρούς σε διάφορες εκθέσεις.

έτσι ώστε οι δυο μεγαλύτερες πλευρές να εφάπτονται ακριβώς. Κατόπιν τσάκιζαν τις δύο άκρες. Στην πρώτη, που θα ήταν η πλώρη του карабиού, τσακίζοντάς την υπό γωνία, έδιναν το σχήμα ενός ορθογωνίου και ισοσκελούς τριγώνου, ενώ στην δεύτερη, που θα ήταν η πρύμ(ν)η, τσακίζοντάς την κάθετα, ενός μικρότερου παραλληλογράμμου. Τέλος «άνοιγαν»-απομάκρυναν τις δύο παράπλευρες επιφάνειες του τσίγκου και το σκαρί του карабиού ήταν πλέον έτοιμο. Κάποια παιδιά που «έπιαναν τα χέρια τους» έκοβαν τον τσίγκο που περίσσευε καθώς τον τσάκιζαν, στη «ραφή», κάνοντας ανοίγματα στην πλώρη και την πρύμ(ν)η και κλείνοντάς τα με δυο κομμάτια ξύλο.



Ακολουθούσε ο εξοπλισμός του σκάφους. Πρώτα κάρφωναν ένα σανίδι, λίγο πιο μπροστά από το μέσο του «καрабиού», από τη μια πλευρά στην άλλη. Στο κέντρο του είχε μια τρύπα, όπου τοποθετούσαν το κατάρτι, ένα κυλινδρικό λεπτό ξύλο, ανάλογο με το μέγεθος του карабиού.

Ύστερα διάλεγαν χρώματα, κόκκινο, κατά προτεραιότητα, άσπρο και μπλε, για να βάψουν το σκάφος και να γράψουν το όνομά του, συνήθως της Παναγιάς ή κάποιου αγίου, για να προστατεύει τα ...ταξίδια του. Όταν «στέγνωναν οι μπογιές», έβαζαν τα ξάρτια, τα πανιά, το κοράκι, το τσιμπούκι, το τιμόνι και ό,τι άλλο χρειαζόταν.

Η μεγάλη τους αγωνία, ωστόσο, ήταν, αν το πλεούμενό τους θα κατάφερνε να επιπλεύσει στη θάλασσα. Αν δεν το πετύχαιναν με την πρώτη, έκαναν μερικές τροποποιήσεις, έβαζαν λίγη άμμο μέσα στο σκαρί, «τη σαβούρα» και όλα πήγαιναν ...κατ' ευχήν. Έδεναν στην πλώρη του ένα σπάγκο, για να το τραβούν απ' τη στεριά, απολαμβάνοντας το ταξίδι του! Το θέαμα ήταν μοναδικό! Σήμερα, η μνήμη μου ανακαλεί, νοσταλγικά, ανάλογες εικόνες, καθώς παρακολουθώ αγώνες ιστιοπλοΐας στον Ερμιονικό...

Άλλοτε και τώρα!



Στρατιώτες – Κλέφτες (οι)

«Παίζαν οι μικρότεροι κλέφτες κι αστυνόμους/κι ήταν αρχηγός η Αργυρώ...».

Λευτέρης Παπαδόπουλος

Βράδυ καλοκαιριού και στη γειτονιά μου, στην Αθήνα, μια ομάδα παιδιών, 3-4 ελληνόπουλα και καμιά δεκαριά άλλα, γεννημένα στην Ελλάδα από αλλοδαπούς γονείς, συζητούν, έντονα, για το παιχνίδι που ετοιμάζονταν να παίξουν. «Μπήκα στη μέση» και τα διέκοψα, ρωτώντας τα, πώς λένε αυτό το παιχνίδι.

- Εμείς το λέμε «Χρυσαιγίτες και Μετανάστες», απάντησαν μ' ένα στόμα.
- Ο ...βενιαμίν της παρέας πετάχτηκε συμπληρώνοντας:
- Είναι όμοιο μ' ένα άλλο παιχνίδι που το λέμε «Αστυνομικοί και Πρεζόνια»! Ακούγοντας την περιγραφή του, θυμήθηκα το παιχνίδι «Στρατιώτες - Κλέφτες» που παίζαμε στην Ερμιόνη, καθώς εντυπωσιάστηκα από τις ...σύγχρονες και επίκαιρες ονομασίες του.⁹

Οι «Στρατιώτες - Κλέφτες» ήταν από τα πολύ αγαπημένα μας παιχνίδια - μίμησης δράσεων της καθημερινή ζωής των «μεγάλων». Παιζόταν από δύο ομάδες, κυρίως αγοριών ηλικίας 9-14 χρόνων, ενώ κάποιες φορές συμμετείχαν και κορίτσια.

Στην αρχή του παιχνιδιού χωριζόμαστε, μ' ένα από τα γνωστά λαχνίσματα, σε δύο ισάριθμες ομάδες, 5-6 παιδιών η καθεμιά. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, οι «στρατιώτες», έψαχναν να βρουν τα παιδιά της δεύτερης, τους «κλέφτες», που κρύβονταν. Έχει ενδιαφέρον να σημειωθεί πως, στην ερμιονίτικη παραλλαγή του παιχνιδιού, δεν βγάζαμε καθόλου επιθετικότητα, ούτε δίναμε ιδιαίτερη σημασία, κατά τον χωρισμό των ομάδων, στο όνομα στρατιώτες ή κλέφτες.

⁹ Πρόκειται για το γνωστό ανά την Ελλάδα παιχνίδι, «Κλέφτες και Αστυνόμοι», που σε κάποιες περιοχές το συναντάμε με την ονομασία «Τα σαράντα κόσκινα». Σύγχρονοι μελετητές υποστηρίζουν πως έχει στοιχεία από το αρχαίο παιχνίδι **«Βασιλίνδα»**.

Μαζευόμαστε, λοιπόν, την ώρα του δειλινού και ενώ σιγά σιγά το σκοτάδι σκέπαζε την πόλη, στην κατηφόρα του Ταξιάρχη μπροστά στην ανατολική είσοδο. Πριν ξεκινήσει το παιχνίδι συμφωνούσαμε, επακριβώς, σε ποια περιοχή θα ...κινηθούμε, δηλαδή στα διευρυμένα, αλλά όχι απεριόριστα, όρια της γειτονιάς μας. Τα παιδιά της πρώτης ομάδας, οι «στρατιώτες», στέκονταν, αρχικά, στο επάνω μέρος της κατηφόρας. Τα παιδιά της δεύτερης, οι «κλέφτες», ήσαν μαζεμένα στην άλλη άκρη, εκεί που σήμερα βρίσκεται το σπίτι του Ηλία Φασιλή. Συμφωνούσαν, μυστικά, το μέρος που θα κρύβονταν και απομακρύνονταν τρέχοντας, αφήνοντας ακριβώς στη γωνία το πιο γρήγορο παιδί της ομάδας τους, για να τα φυλάει, όση ώρα χρειάζονταν για να φτάσουν στην κρυψώνα τους. Στη συνέχεια έφευγε κι αυτό τρέχοντας, για να συναντήσει τους συμπαίχτες του, αφού πρώτα ειδοποιούσε τους ...αντίπαλους φωνάζοντας «φεύγω».

Θυμάμαι πως, αρκετές φορές, με μεγάλη χαρά και ανακούφιση, βγάζαμε τα παπούτσια μας, για να τρέχουμε πιο γρήγορα! Ένα ζωηρό παιδομάνι ξεχυνόταν στη γειτονιά, αποφεύγοντας, με ελιγμούς, τους μεγάλους που κάναν στην άκρη, σχολιάζοντας περιγελαστικά:

- Ωχ! το ξυπόλητο τάγμα!

Οι «στρατιώτες» έτρεχαν πίσω του, να τον προλάβουν και να δουν, έστω και από μακριά, προς τα πού πήγαινε, για να εντοπίσουν την κρυψώνα των ...κλεφτών. Αυτό, βέβαια, με διάφορους τεχνάσματα προσπαθούσε να τους παραπλανήσει. Έκανε πως απομακρύνεται και στη στιγμή εμφανιζόταν ξανά, επιδιώκοντας με αυτό τον τρόπο να τους κουράσει, να ξεφύγει από την προσοχή τους και να κερδίσει χρόνο στο τρέξιμο. «Μανούλα» σ' αυτά ήταν ο Αργύρης Ντανές, ο Μπουλούκος, που και γρήγορος ήταν και ωραία κόλπα έκανε. Το ίδιο και ο μακαρίτης, ο Απόστολος Σχοινάς, ο Τσόλης, με το βαρύ περπάτημά του...

Όταν, βέβαια, τα ...τερτίπια διαρκούσαν, τα παιδιά εκνευρίζονταν και συχνά το παιχνίδι χάλαγε, πριν καλά καλά ξεκινήσει.

Αν δεν κατόρθωναν να εντοπίσουν την κρυψώνα, οι «στρατιώτες» άρχιζαν να ψάχνουν σε πιθανά και απίθανα μέρη που υπολόγιζαν ότι ήσαν κρυμμένα τα παιδιά. Συχνά περνούσαν σε απόσταση αναπνοής από τους κρυμμένους, πολλές

φορές τους πατούσαν κιόλας, μα, καθώς είχε σκοτεινιάσει, τους προσπερνούσαν άπραγοι. Άλλοτε πάλι το πνιγερό γέλιο ή ένα αθέλητο φτέρνισμα μαρτυρούσε την παρουσία τους, η νίκη των «στρατιωτών» μετρούσε, μα η «αξία» της δεν ήταν η ίδια... Κάποιες φορές, πάλι, καλοθελητάδες περαστικοί βοηθούσαν τους ...διώκτες, δείχνοντας με το μεγάλο δάχτυλο και λέγοντας, ταυτόχρονα, συνωμοτικά:

- Προς τα κει πήγε, βρε!

Βέβαια, χωρίς τον ...από μηχανής θεό, δεν ήταν και τόσο απλό να εντοπισθούν οι «κλέφτες», αφού κάθε φορά επέλεγαν κρυψώνες που δεν μπορούσε, εύκολα, ο «αντίπαλος» να φανταστεί. Ας θυμηθούμε μερικές απ' αυτές:

- Μέσα στον μισογκρεμισμένο φούρνο, εκεί που σήμερα βρίσκεται το σπίτι του Μεδινά, κλειστό και ακατοίκητο τότε...
- Στο οικόπεδο με τα πολλά αθάνατα, σήμερα σπίτι του παπα-Παναγιώτη.
- Στο διπλανό στενάκι, όπου είναι το σπίτι της κυρίας Ελένης Ζωγράφου - Σιωρά. Τότε εκεί έμενε η κυρα - Δήμητρα Αραπάκη, μαυροφορεμένη την θυμάμαι πάντα...
- Στην ταράτσα της αποθήκης του Ανάργυρου Μερτύρη ή μέσα στην αυλή του Γιάγκου Νικολάου.

Κάποια από τα μέρη αυτά είχαν και συνθηματικό όνομα, γνωστό στα παιδιά. Θα κρυφτούμε στο «σαμάρη», λέγαμε για παράδειγμα, και όλοι ξέραμε πού ακριβώς θα πηγαίναμε, καθώς και τη διαδρομή που θα ακολουθούσαμε.

Αξίζει να σημειώσουμε πως, σε ανύποπτο χρόνο, πολύ μας άρεσε να εξερευνούμε διάφορους τέτοιους χώρους, όπως εγκαταλελειμμένα σπίτια, μισογκρεμισμένες αποθήκες και αχούρια, μισοτελειωμένες οικοδομές. Χωρίς, ευτυχώς, δυσάρεστα επακόλουθα εκτός από ένα γερό βρισίδι ή κάποια χαστούκια απ' τους δικούς μας ή τους ιδιοκτήτες, που συνοδεύονταν από παραιτήσεις για τους κινδύνους που ελλόχευαν τέτοιου είδους ...εξερευνήσεις.

- Πού πας, βρε, σατανά μεταμορφωμένε; Θα πέσει κάνα δοκάρι και θα σ' αφήσει στον τόπο!

Εμείς, ωστόσο, συνεχίζαμε, απτόητοι, τη «δουλειά» μας, με στόχο να γνωρίσουμε ολόκληρη την περιοχή της γειτονιάς μας σπιθαμή προς σπιθαμή και τις εν δυνάμει μελλοντικές κρυψώνες.

Αν οι «στρατιώτες», έβρισκαν τους «κλέφτες», άλλαζαν οι ρόλοι των ομάδων. Αν όμως «συλλάμβαναν» μόνο το παιδί που κυνηγούσαν, αυτό δεν ήταν υποχρεωμένο να τους αποκαλύψει πού κρυβόταν η ομάδα του και το ψάξιμο συνεχιζόταν. Νικήτρια, τελικά, ήταν η ομάδα των στρατιωτών, αν κατάφερνε να συλλάβει τους «κλέφτες» ή η ομάδα των κλεφτών αν πετύχαινε να μην εντοπιστεί από τους «στρατιώτες». Να σημειώσω ότι και οι δυο ρόλοι, του διώκτη και του διωκόμενου, ήταν αποδεκτοί από όλους μας και η εναλλαγή τους ήταν δεδομένη...

Όταν νύχτωνε για τα καλά, τελείωνε και το παιχνίδι με τους πανηγυρισμούς της νικήτριας ομάδας ή με τους καβγάδες των παιδιών για τυχόν διαφωνίες και άλλα παρατράγουδα, που ξεσήκωναν όλη τη γειτονιά...

Πρωτολία (η)

«Κάποιο απόβραδο, στο σπίτι της γιαγιάς μου, μπροστά σ' ένα παλιό κουτί με μικροπαίχνιδα, ανακάλυψα στα πέντε μου κι απόρησα που κι ο σεβαστός κύριος πατέρας μου, ο αυστηρός και λιγομίλητος, πριν γίνει μπαμπάς ήταν -άκου να δεις!- παιδί κι αυτός».

Χρήστος Μπουλώτης

Το παιχνίδι παιζόταν μόνο από αγόρια ηλικίας 8-14 χρόνων, χωρισμένα σε ομάδες 5-6 παιχτών, για να είναι η ομάδα ολοκληρωμένη, ή και λιγότερων. Προτού ξεκινήσουν τα παιδιά «τα έβγαζαν» με έναν από τους γνωστούς τρόπους. Όποιος «έμενε», απομακρυνόταν από την ομάδα, 5-6 μέτρα, έσκυβε λυγίζοντας ελαφρά τα πόδια του και ακουμπώντας τα χέρια του πάνω στα γόνατά του, ενώ το κεφάλι του βρισκόταν, προφυλαγμένο, «μέσα» στα χέρια του. Τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας έμπαιναν στη σειρά και το παιχνίδι άρχιζε.

Ένα - ένα παιδί «παίρνοντας φόρα», έτρεχε και πηδούσε, με τα πόδια ανοιχτά (σε διάσταση), πάνω από το σκυμμένο παιδί, ακουμπώντας τις παλάμες του ή τα δάχτυλά του στη ράχη του για να στηριχθεί, λέγοντας:

- Πρωτολία! και έμπαινε στο τέλος της σειράς περιμένοντας τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας να κάνουν το ίδιο. Όταν ερχόταν ξανά η σειρά του έλεγε πηδώντας:
- Δεύτερη με τα κλαδιά! Το ίδιο έκαναν και τα υπόλοιπα παιδιά.
- Τρίτη και άγγιαχτη και όποιος αγγιάξει χάνει! Τώρα τα παιδιά έπρεπε να περάσουν πάνω από το σκυμμένο παιδί, χωρίς να ακουμπήσουν κανένα άλλο μέρος του σώματός του, παρά μόνο τα χέρια στην πλάτη του για να στηριχθούν. Αν κάποιο δυσκολευόταν και ακουμπούσε κάπου, έχανε και έπαιρνε τη θέση του σκυμμένου παιδιού, που έκανε διάφορες πονηριές, στην 3^η προσπάθεια των υπολοίπων, για να προκαλέσει την αποτυχία τους. Έβγαζε π.χ. το κεφάλι του ελάχιστα «έξω από τα χέρια του». Όταν, όμως, γινόταν αντιληπτό, το παιδί που ετοιμαζόταν να πηδήσει, φώναζε:

- Το κεφάλι σου στη γούρνα, να μη στο φάει η γουρούνα! Που θα πει: Είναι προτιμότερο να περάσω, παρά να χάσω χτυπώντας σε στο κεφάλι, γιατί είναι επικίνδυνο και θα πονέσεις!

Το παιχνίδι, αν δεν έχανε κάποιο παιδί, για να ξεκινήσει από την αρχή, συνεχιζόταν κατά τον ίδιο τρόπο. Πηδούσε, δηλαδή, για τέταρτη φορά το πρώτο παιδί και στη συνέχεια τα υπόλοιπα, λέγοντας:

- Τέταρτη με το ξυλάκι!
- Πέντε, πάρε κερί και φέγγε! Τα παιδιά πηδώντας έκαναν με το δάχτυλό τους το σχήμα του αναμμένου κεριού.
- Έξι, ο κώλος σου να φέξει! Και, καθώς περνούσαν, χτυπούσαν στον πισινό το σκυμμένο παιδί.
- Επτά, του μπαρμπα-Γ... (έλεγαν το όνομα του σκυμμένου παιδιού) τα βρακιά!
- Οχτώ, να φας της σκύλας το σκατό!
- Εννιά τα παιδιά στη γειτονιά!
- Δέκα, πάρε νύφη τη Ρεβέκκα και του χρόνου μια μπεμπέκα!

Εδώ τελείωνε το παιχνίδι. Για να συνεχιστεί, έπρεπε «να τα ξαναβγάλουν» για να ορισθεί το νέο παιδί, που θα ήταν σκυμμένο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Παραλλαγή

Περνούσε το πρώτο παιδί λέγοντας «πρωτολιά». Με τον ίδιο τρόπο έτρεχαν και πηδούσαν και τα άλλα παιδιά της ομάδας. Το τελευταίο έσκυβε σε απόσταση 3-4 μέτρων από το πρώτο σκυμμένο παιδί.

Τα υπόλοιπα παιδιά ξεκινούσαν από την αρχή και ένα-ένα πηδώντας περνούσαν με τη σειρά πάνω από τα δυο σκυμμένα παιδιά, πρώτα από το ένα και ύστερα από το άλλο, φωνάζοντας:

- Δεύτερη με τα κλαδιά!

Το τελευταίο παιδί της σειράς έσκυβε και αυτό σε απόσταση 3-4 μέτρων από το δεύτερο.

Τα υπόλοιπα πηδούσαν πάλι με τη σειρά, έναν - έναν και τους τρεις ...σκυμμένους, λέγοντας:

- Τρίτη και άγγιαχτη και όποιος αγγιάξει χάνει!

Με αυτόν τον τρόπο συνεχιζόταν το παιχνίδι, μέχρι να βαρεθούν τα παιδιά...

«Η πρωτολιά» (ή πρωτελιά δηλ. πρώτη ελιά) ή «Τα σκαμνάκια» (όπως το συναντάμε σε όλη την Ελλάδα) ή «Ο μακρυποταμός» (όπως το βρήκαμε στην περιγραφή της μητέρας μου) ήταν ένα διασκεδαστικό παιχνίδι. Παράλληλα το παιδί ασκούσε το σώμα του και αποκτούσε αλτικότητα. Το βοηθούσε στον συντονισμό, τον συγχρονισμό και την ικανότητα μιας μορφής έρρυθμης κίνησης με κύρια χαρακτηριστικά τη ροή, την επανάληψη και την περιοδικότητα. Το παιδί μέσα απ' αυτό το παιχνίδι αντλούσε ρυθμικά, μελωδικά, κινητικά και λεκτικά στοιχεία που έφερε η παράδοση, ενώ επιχειρούσε και λεκτικούς αυτοσχεδιασμούς. Η απλότητα, η δροσιά, η αμεσότητα και η συγκίνηση των παιδιών ήταν μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά του.



Αξιζει, ωστόσο, να γνωρίσουμε και τη σημασία των 10 φράσεων που χρησιμοποιούσαν τα παιδιά στην Ερμιόνη. Παρόμοιες φράσεις βρήκαμε και σε άλλες περιοχές της πατρίδας μας. Η πρώτη και η δεύτερη αναφέρονταν στο δέντρο, την ελιά. Η τρίτη στόχευε στη συγκέντρωση της προσοχής αλλά και των δυνατοτήτων του παιδιού, ώστε με επιτυχία να περάσει το εμπόδιο. Οι επόμενες, από την τέταρτη ως και την όγδοη, ήταν καθαρά αστείες, με ομοιοκαταληξία, που βοηθούσε στην απομνημόνευση και φανέρωνε την ευχάριστη διάθεση των παικτών. Η ένατη νομίζουμε ότι

είχε ξεχωριστή σημασία, γιατί δήλωνε το ενωτικό πνεύμα καθώς και τις ιδιαίτερες σχέσεις φιλίας και συντροφικότητας που ανέπτυσσαν τα παιδιά που έμεναν στην ίδια γειτονιά. Η δέκατη είναι καθαρά σκωπτική φράση με ομοιοκαταληξία.

Έχει ενδιαφέρον να σημειώσουμε πως τα παιδιά των πρώτων 10/ετιών του 20^{ου} αιώνα, ίσως και παλαιότερα, έπαιζαν «πρωτολιά» στην πλατεία «Μπουσουλόντα» έξω από το «Καποδιστριακό Σχολείο», όπου υπήρχε μια σπασμένη μαρμαροκολόνα. Αψευδής μάρτυρας η φωτογραφία με τον μικρό συμμαθητή μου Κώστα Ν. Σατραβέλα! Ο δάσκαλος Μ.Π. αναφέρει ότι τα παιδιά των μεγαλύτερων τάξεων, όταν και αυτός ήταν μαθητής στο «Καποδιστριακό», έπαιζαν «Πρωτολιά» στα διαλείμματα πηδώντας εκείνη την κολώνα!

Γουβίτσες (οι)

«Ήτανε οχτώ εννιά, φτιάχναν δυο ομάδες/και τις Κυριακάδες παίζαν στο στενό./Βούιζε η γειτονιά απ' το φωνοκόπι/μπίσταγε το τόπι ως τον ουρανό».

Λευτέρης Παπαδόπουλος

Παραπλήσιο παιχνίδι με τον «τόκα» ήσαν και οι «γουβίτσες» που τις παίζαμε κι εμείς, αγόρια και κορίτσια.

Τα παιδιά έφτιαχναν μικρές ατομικές λακουβίτσες, «γουβίτσες», στη σειρά σε απόσταση 50-60 εκατοστών η μια από την άλλη και μέσα σ' αυτές έβαζαν χρήματα τ' αγόρια και μικρά παιδικά παιχνιδάκια τα κορίτσια. Στη συνέχεια το καθένα με τη σειρά του από το «σημάδι» πετούσε ένα τοπάκι μικρό, καλοδουλεμένο και ολοστρόγγυλο καμωμένο απ' το ίδιο με πανιά. Το παιδί κέρδιζε τα χρήματα ή τα παιχνίδια που περιείχε η γουβίτσα, που «έμπαινε» το τόπι. Στην περίπτωση που αστοχούσε, τα ηνία έπαιρνε ο επόμενος και το παιχνίδι συνεχιζόταν. Βέβαια, δεν ήταν καθόλου εύκολο να βάλουν το τόπι στη «γουβίτσα», γι' αυτό και προσπαθούσαν (βασανίζονταν) πολλή ώρα. Στην περίπτωση που ο «ιδιοκτήτης» της «γουβίτσας», όπου έμπαινε το τόπι, δεν διέθετε χρήματα ή παιχνίδια, καλούνταν να μιμηθεί τη φωνή ενός ζώου ή ότι άλλο είχαν προσυμφωνήσει οι συμπαίκτες, πριν ακόμα ξεκινήσει το παιχνίδι.

Ήταν κι αυτό ένα παιχνίδι που τα συναισθήματα και η πράξη δεν έπαιρναν... διαζύγιο. Τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν, να εκφραστούν, να δράσουν, να επικοινωνήσουν, να έρθει το ένα κοντά στο άλλο. Πρόσφερε, ωστόσο, και αβίαστη και ευχάριστη γνώση καθώς μάθαιναν να υπολογίζουν τις αποστάσεις! Το βίωμα και η ψυχαγωγία ήσαν στενά δεμένα. Για σκεφτείτε πόσες ώρες διδασκαλίας Μαθηματικών χρειάζονται για να μάθουν τα παιδιά τα μέτρα, τις υποδιαιρέσεις, τον υπολογισμό των διαστάσεων και των αποστάσεων; Τέλος να σημειώσουμε πως το παιχνίδι ήταν γνωστό από την αρχαιότητα με το όνομα «λάκκα» ή «λακουβίτσες» και παιζόταν με διάφορες παραλλαγές.

Στρουθίον και ιέραξ (το)

«Η πιο σοβαρή πράξη ενός παιδιού δεν είναι η μελέτη του, είναι το παιχνίδι του».

Οδυσσέας Ελύτης

Το «στρουθίον», ως γνωστό, είναι το σπουργίτι. Αδύνατο, ευκίνητο, μικροσκοπικό, προσεχτικό. Ζημιάρικο πολλές φορές, αγαπητό, ωστόσο, στον άνθρωπο, δεν ενοχλείται από την παρουσία του. Ο «ιέραξ» είναι το γεράκι. Αρπαχτικό πουλί, φιλοπόλεμο, κυνηγιάρικο.

Στρουθίο, στρουθίο, πού είσαι;

Τα παιδιά σχημάτιζαν κύκλο, βάζοντας στο κέντρο του δύο, το ένα ήταν το «στρουθίον» και το άλλο ο «ιέραξ». Τα μάτια του «ιέρακα» τα έδεναν με ένα μαντήλι, για να μην βλέπει.

Ο «ιέραξ» ρωτούσε:

- Στρουθίο, στρουθίο, πού είσαι;

Το «στρουθίον» απαντούσε:

- Εδώ είμαι, ιέραξ!

Το παιδί που έκανε τον «ιέρακα», προσπαθούσε από τη φωνή του παιδιού που έκανε το «στρουθίον» να καταλάβει σε ποια απόσταση βρισκόταν και άπλωνε τα χέρια του, για να το πιάσει.

Όμως το «στρουθίον», προσεχτικό και πονηρό, άλλαζε συνεχώς θέση μέσα στον κύκλο, με στόχο να παραπλανήσει τον «ιέρακα» και να μην πέσει στα «χέρια» του. Τα υπόλοιπα παιδιά γελούσαν, φώναζαν και προσπαθούσαν να κοροϊδέψουν και να παραπλανήσουν το «δυνατό πουλί». Όταν, βέβαια, το «στρουθίον» υπερεκτιμούσε τις δυνάμεις τους και έπαιζε επικίνδυνα, ο «ιέραξ» κατάφερνε να το πιάσει. Τότε δυο νέοι παίχτες έπαιρναν τη θέση τους και το παιχνίδι ξεκινούσε από την αρχή.

Μου έλεγε η μητέρα μου πως το παιχνίδι αυτό, καθώς και άλλα παρόμοια, τα έπαιζαν μέσα στην τάξη μετά το μάθημα της Φυσικής Ιστορίας. Οι μαθητές, με αυτό τον τρόπο, κατανοούσαν τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των πουλιών και μπορούσαν, ευκολότερα, να τα διηγηθούν, εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους και βελτιώνοντας τον προφορικό τους λόγο. Παράλληλα ήταν ένα παιχνίδι έντονης δραστηριότητας, με το οποίο αναπτυσσόταν η κινητικότητα, η ωριμότητα, η φαντασία, το θάρρος αλλά και η προσοχή του παιδιού.

Φελάντρες (οι)

«Όποιος δεν έπαιξε ποτέ του με χαρταετό, δεν κοίταξε όσο χρειάζεται ψηλά! Όποιος δεν ένιωσε την αντίσταση του μεγάλου σπάγκου, δεν εκατάλαβε τη δύναμη του αέρα! Κι όποιος δεν εφώναξε με την ευθύνη και την πρωτοβουλία του παιδιού που βλέπει να κινδυνεύει στο ψηλό μετεωρισμά του ο αετός, δεν ένιωσε τη χαρά του να τα βγάζεις πέρα μόνος σου με τη Φύση...».

Δημήτρης Λουκάτος

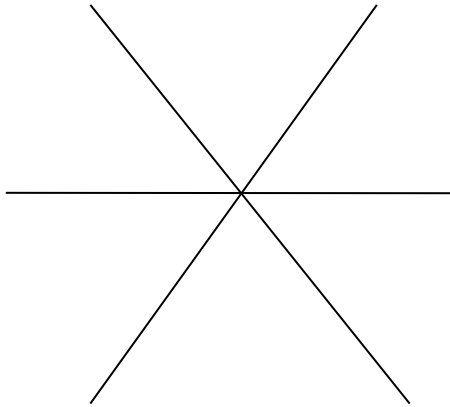
Στον Πέτρο, τον Τάσο και τον Λευτέρη Προκοπίου...

Έτσι λέμε στην Ερμιόνη τους χαρταετούς που στολίζουν τον ουρανό της πατρίδας μας την Καθαρή Δευτέρα, σαν πολύχρωμες πινελιές και πανέμορφα graffiti! Πριν από μερικές δεκαετίες, ωστόσο, φελάντρες δεν «έσαραν» (πέταγαν) τα παιδιά μόνο την Καθαρή Δευτέρα. Αρχιζαν αμέσως μετά τον «ρόλο», στο τέλος του Γενάρη και τελείωναν στα μέσα του Μάρτη.

Οι ατέλειωτες ώρες προετοιμασίας των φυσικών υλικών για την κατασκευή της «φελάντρας»,¹⁰ η προσπάθεια για το φτιάξιμό της και το τελικό αποτέλεσμα που ήταν «το σήκωμα» («το πέταγμά της») στον ουρανό, πρόσφεραν μεγάλη χαρά και ικανοποίηση στους μικρούς ...δημιουργούς. Ήταν πολύ σπουδαίο πράγμα να έχει κάθε παιδί τον δικό του αετό και μετά από προσπάθειες και δοκιμές να κατορθώσει να τον «σάρει» και να τον δει να ταξιδεύει περήφανος στον ουρανό!

¹⁰ Άλλες ονομασίες της φελάντρας ήταν Μυλαράκι, Μύλος, Σμυρνάκι, Ψαλίδα, Άστρα, Φωτοστέφανο, Τσερκένι των Σμυρνιών, Ουτσουρμάδες των Κωνσταντινουπολιτών, Πουλιά των Ποντίων και Φυσούνας των Επτανησίων. (Δημ. Σ. Λουκάτος, «Πασχαλινά και της Άνοιξης», εκδ. Φιλippiότη, 1995).

Η κατασκευή του αετού ήταν μία δύσκολη υπόθεση. Γι' αυτό βοηθούσαν τα παιδιά οι γονείς τους, τα μεγαλύτερα αδέρφια και οι φίλοι. Ξεκινώντας έσχιζαν καλάμια¹¹



και παίρνοντας τρία ισομεγέθη, γερά κομμάτια, μήκους 0,80 - 1,10 μ., τοποθετούσαν τα δύο χιαστί και το τρίτο κάθετα, όπως φαίνεται στο παράπλευρο σχήμα. Στη συνέχεια τα έδεναν γερά στη μέση και αφού σταθεροποιούσαν τον σκελετό, έδεναν τις ελεύθερες άκρες των καλάμιων/ακτίνων μεταξύ τους, σταθερά, μ' έναν σπάγκο. Κατόπιν απλώναν σε μια επίπεδη επιφάνεια μια λαδόκολλα,¹² λεπτό χαρτί και

ανθεκτικό και στο κέντρο της ακουμπούσαν, προσεκτικά, τον καλαμένιο σκελετό. Έκοβαν ό,τι χαρτί περίσσευε, αφήνοντας περιθώριο δυο δάκτυλα, περίπου 0,04 μ. Αυτό το δίπλωναν, προσεκτικά, στον περιφερειακό σπάγκο και το κολλούσαν με ζυμάρι - αλευρόκολλα,¹³ προσέχοντας να αφήσουν απ' έξω τις έξι άκρες (μύτες) των καλάμιων. Το κύριο σώμα της φελάντρας ήταν έτοιμο!

Σειρά είχαν τώρα τα ζύγια, η ουρά, τα «σκουλαρίκια» και η καλούμ(π)α με τον σπάγκο. Τα ζύγια, όπως και η ουρά του αετού, χρειάζονταν ιδιαίτερη προσοχή, καθώς βοηθούσαν στο πέταγμα και την ευστάθειά του.

Από τις άκρες των δύο μπροστινών καλάμιων του έδεναν δύο κομμάτια σπάγκο που σχημάτιζε ένα ισόπλευρο τρίγωνο πλευράς, περίπου 0,40 μ. Στην κάτω κορυφή

¹¹Ορισμένες φορές, αντί για τα καλάμια, δοκίμαζαν και χρησιμοποιούσαν λεπτά ξύλινα πηχάκια, για μεγαλύτερη σταθερότητα.

¹²Συχνά, θέλοντας να κάνουμε τους χαρταετούς μας φανταχτερούς, χρησιμοποιούσαμε τη μπλε κόλα που ντύναμε τα τετράδια και από τα τέλη της δεκαετίας του 50, χρωματιστές κόλλες που είχαν ζωγραφισμένες κάθετες γραμμές διαφόρων χρωμάτων, ακριβώς όπως οι φανέλες των ποδοσφαιρικών ομάδων.

¹³Για να φτιάξουμε αλευρόκολλα, ανακατεύαμε σ' ένα αλουμινένιο πιάτο, αργά-αργά για να μη σβολιάσει, αλεύρι με νερό, μέχρι να γίνει «κρέμα». Την απλώναμε, στη συνέχεια, στις επιφάνειες που θέλαμε να κολλήσουμε και όταν στέγνωσε δεν ξεκολλούσε με τίποτα, ακόμα κι αν σχιζόταν το χαρτί!

του τριγώνου έδεναν έναν δεύτερο κομμάτι σπάγκο που κατέληγε στο κέντρο του αετού, σχηματίζοντας μια μικρή «ανεστραμμένη» πυραμίδα. Από την κορυφή της, ξεκινούσε και ο σπάγκος που ήταν τυλιγμένος στην καλούμα.

Η ουρά, φτιαγμένη από ψαλιδισμένα μακρόστενα κομμάτια εφημερίδας, έμπαινε στο πίσω μέρος του αετού και είχε μήκος περίπου 3 μ. Την έδεναν ακριβώς στη μέση του περιφερειακού σπάγκου που συνέδεε το πίσω μέρος των καλαμιών, όπου είχαν τοποθετηθεί τα ζύγια. Όταν οι ανάγκες το απαιτούσαν, λόγω της έντασης του αέρα, πρόσθεταν και λουρίδες από «κουρελόπανα» και το μήκος της ουράς μεγάλωνε.

Τα δύο σκουλαρίκια τα έφτιαχναν με στενές λουρίδες χαρτιού που κάθε μία την τσάκιζαν εναλλάξ στις ίδιες διαστάσεις. Όλες μαζί τις λουρίδες τις έπιαναν από τις άκρες τους και τις κρεμούσαν, δεξιά και αριστερά, στο μεσαίο καλάμι του σκελετού. Τον σπάγκο που χρειαζόταν για το πέταγμα του αετού, τον αγόραζαν ή τον έβρισκαν, κυρίως, από τα παραγάδια που είχαν οι ψαράδες και με προθυμία τους τον έδιναν, όταν δεν τον χρησιμοποιούσαν στη δουλειά τους.



Για το δικό μου αετό έπαιρνα σπάγκο από τον «παππού» μου, τον μπαρμπα – Σταμάτη, αλλά και τα παιδιά του μπαρμπα-Κώστα Προκοπίου (Κ. Κοτσιμάδης), τον Πέτρο, τον Τάσο και τον Λευτέρη, μακαρίτες σήμερα όλοι. Έμεναν σ' ένα μικρό σπιτάκι στα Μαντράκια και στο μπροστινό δωματιάκι τους, θυμάμαι, να «νετάρουν» τα παραγάδια. Τους επισκεπτόμουν τακτικά, τα απογεύματα, την ώρα της δουλειάς τους και εκείνοι, πάντα με το χαμόγελο, αντιλαμβανόμενοι την αιτία της επίσκεψής μου, μου πρόσφεραν το «δώρο» που είχαν φυλαγμένο για μένα!

Τους θυμάμαι, ακόμη, να μεταφέρουν τα πανέρια με τα παραγάδια τους, στηρίζοντάς τα πότε στη δεξιά και πότε στην αριστερή πλευρά της μέσης τους και γέρνοντας αντίθετα το κορμί τους, να τα κρατούν γερά στα ηλιοκαμένα μπράτσα τους. Άλλες φορές, πάλι, τα ισορροπούσαν δυο-δυο και τα μετέφεραν στους

ώμους τους. Μέχρι που μεγάλωσα σε αυτούς τους τρεις φίλους μου ένιωθα υποχρεωμένος. Όταν τους συναντούσα, ιδιαίτερα τον Πέτρο, πολλές φορές συζητούσαμε για εκείνα τα χρόνια... Σήμερα, στη μνήμη τους, γιατί δεν ζουν πια, αφιερώνω όσα γράφω για τις «φελάντρες». Είναι δικαιωματικά δικά τους, τους ανήκουν...

Αμόλα καλούμ(π)α!

Για να σάρουν (πετάξουν ή σηκώσουν) τα παιδιά τις «φελάντρες» έπρεπε να είναι δύο. Το ένα στο ψηλότερο μέρος κρατούσε με το χέρι του σηκωμένο τον αετό έχοντας την πλάτη του στον αέρα και το άλλο 8 - 10 μέτρα παρακάτω, συνήθως στην κατηφόρα του δρόμου, βαστούσε την καλούμα με τον σπάγκο. Με ένα σύνθημα το παιδί που κρατούσε τον αετό τον άφηνε ελεύθερο, ενώ το άλλο που κρατούσε τον σπάγκο, άρχιζε να τρέχει. Αν όλα είχαν γίνει σωστά και ο αέρας βοηθούσε, η «φελάντρα» άρχιζε να παίρνει ύψος και μετά από τα απαραίτητα λικνίσματα στον αέρα, έβρισκε τη σταθερή της θέση. Κάποιες φορές το πέταγμα δεν γινόταν με την πρώτη και η «φελάντρα» δεν σηκωνόταν καθόλου. Άλλες φορές πάλι σηκωνόταν για λίγο, σαν να κοροϊδεύει τα παιδιά και, μη μπορώντας να πάρει το απαιτούμενο ύψος, βουτούσε, «του έδινε με τη μούρη», προς τα κάτω.

Μετά από τις επιδιορθώσεις που γίνονταν επί τόπου, στα ζύγια ή στην ουρά, με την αύξηση ή τη μείωση του βάρους της, κατόρθωναν να την πετάξουν. Ο αετός τότε μεγαλοπρεπής και αγέρωχος ανέβαινε προς τα πάνω, για να κατακτήσει, πρόσκαιρα έστω, τον ουρανό. Και όσο αυτός ψήλωνε, τόσο το παιδί καμάρωνε και κορδωνόταν για την επιτυχία του, με τα στήθια του φουσκωμένα, γεμάτα περηφάνια, αυτοθαυμασμό και αυτοπεποίθηση. Κρατούσε την καλούμα με δύναμη και άφηνε τον σπάγκο να ξετυλίγεται αργά - αργά για να δώσει, όσο γινόταν, περισσότερο ύψος, σύμφωνα με την ...υπόδειξη «αμόλα καλούμα!».

Κι όταν ο ουρανός γέμιζε με τα φτερωτά εξάγωνα, πρόβαλε ένα patchwork, μια πολύχρωμη κουβέρτα και η πόλη μας μεταμορφωνόταν σε μια απέραντη παιδική χαρά πλημμυρισμένη από τις χαρούμενες φωνές των παιδιών, που ένιωθαν πως ήσαν εκείνα που πετούσαν ψηλά ελεύθερα και περήφανα με ...ιπτάμενα ποδήλατα και όχι οι χαρταετοί τους! Οι φίλοι του που παρακολουθούσαν την προσπάθειά του, ζητούσαν να κρατήσουν και αυτοί για λίγο τον σπάγκο, για να χαρούν το

πέταγμα του αετού. Αυτός, τις περισσότερες φορές, μοιραζόταν την επιτυχία του, ιδιαίτερα αν τα παιδιά τη συμμερίζονταν και την επαινούσαν.

Υπήρχαν, όμως, και οι δυσάρεστες στιγμές, που, ευτυχώς, ήταν λιγοστές. Κάποιες φορές ο σπάγκος, αν δεν ήταν γερός και δεν άντεχε το ζόρισμα, κοβόταν και η «φελάντρα» ...κέρδιζε την ελευθερία της ή κάνοντας ελιγμούς στον αέρα προσγειωνόταν στο έδαφος, αρκετά μέτρα μακριά, με τα παιδιά απογοητευμένα, να τρέχουν να την πιάσουν. Άλλες φορές, πάλι, με μια ανεπαίσθητη θλίψη στα μάτια παρατηρούσαν το ...νεκρό χαρταετό τους, μπλεγμένο στα σύρματα ή τα ψηλά δέντρα. Εμείς, για να αποφύγουμε τον ...πρόωρο θάνατο του αετού μας, τον «ρίχναμε» «από του Παύλου», σ' έναν χώρο ανοιχτό, όπου εμπόδια, τότε, δεν υπήρχαν.

Δυο πράγματα πρέπει, ακόμη, να καταγράψουμε σχετικά με το πέταγμα του αετού: «τα μηνύματα» και την «κοιλιά». Τα μηνύματα ήταν κομμένα χαρτιά, συχνά με χειρόγραφα σημειώματα, τα οποία περνούσαν τα παιδιά μέσα στον σπάγκο. Αυτά με τον αέρα, έφταναν ψηλά, πολλές φορές μέχρι τον αετό, «προνομιούχα», πιστεύαμε, γιατί ...μιλούσαν με τον Θεό, χαρίζοντας εικόνες πολύχρωμες, μοναδικές! Όταν ο αετός έφτανε στο μεγαλύτερο δυνατό ύψος και το παιδί συνέχιζε να ξεδιπλώνει τον σπάγκο, ο αετός, βέβαια, δεν πήγαινε ψηλότερα και ο σπάγκος χαλάρωνε και φούσκωνε προς τα κάτω, κάνοντας «κοιλιά». Ο μακαρίτης Διαμαντής Γκάτσος θυμόταν και μου έλεγε συχνά, ότι τις καλύτερες «φελάντρες» και τα καλύτερα αερόστατα στην εποχή του τα έφτιαχνε ο πατέρας μου! Αυτό που μπορώ εγώ να βεβαιώσω είναι ότι τη «φελάντρα» που μου έφτιαχνε τη θαύμαζαν όλα τα παιδιά, γιατί πετούσε εύκολα, χωρίς πολλές «πούμπες» και πήγαινε πολύ ψηλά. Το σκελετό μιας τέτοιας «φελάντρας», τον έχω φυλάξει! Ενθύμιο ακριβό...

Ένα άλλο είδος αετού που έφτιαχναν στην Ερμιόνη, σπανιότερα βέβαια, ήταν «οι πίνες». Έμοιαζαν με την πίνα, από εκεί άλλωστε είχαν πάρει το όνομά τους, το γνωστό μας όστρακο, «με το διπλό καυκί που ανοιγοκλείνει». Κάποτε ζούσαν στον Ερμιονικό κόλπο κατά εκατοντάδες. Σήμερα έχουν εξαφανιστεί. Το όστρακό της είναι επίμηκες, σχεδόν τριγωνικό και μοιάζει με την αχλαδόσχημη λύρα, το μουσικό όργανο. Γι' αυτό σε μερικά μέρη τους αετούς/πίνες τους έλεγαν και απίδια!

Κατασκευάζονταν από ένα κομμάτι σχισμένου καλαμιού 1,50 μ. περίπου, που το λύγιζαν με τέτοιο τρόπο, ώστε να πάρει το σχήμα της «πίνας» και έδεναν γερά τις



δυο άκρες. Εκεί προσάρμοζαν δύο ακόμη σχισμένα καλάμια που τα έδεναν σε σχήμα σταυρού. Το ένα, το μεγαλύτερο, ένωνε τη μια άκρη της πίνας με την άλλη, ενώ το άλλο, το μικρότερο, ένωνε τις δυο πλάγιες πλευρές. Αυτό τον σκελετό τον τοποθετούσαν επάνω στο χαρτί και η εργασία κατασκευής ήταν ακριβώς η ίδια με του αετού.

Σήμερα χαρταετούς με περίτεχνες κατασκευές και εντυπωσιακά χαρτιά βρίσκεις έτοιμους, στο εμπόριο, ενώ ελάχιστοι, πλέον, επιχειρούν να τους φτιάξουν μόνοι τους...

Κάθε χρόνο, ωστόσο, την Καθαρή Δευτέρα, κοιτώντας τον ουρανό, όλα ξαναζωντανεύουν μπροστά μου σαν τρισδιάστατη εικόνα στο παλιό αναγνωστικό: η μαεστρία και τα «ζύγια», η πείρα και η μαστοριά, η «λάσκα» και η «κόντρα», η βιασύνη και η απογοήτευση, τα πάντα χορεύουν στο λίκνισμα του χαρταετού... «Ο αϊτός του Μίμη πετά. Πετά υψηλά στον ουρανό. Φαίνεται σαν πουλί. Ο Μίμης τον καμαρώνει και κρατεί το σχοινί γερά...», διαβάζαμε εξάχρονα παιδιά στην πρώτη τάξη...¹⁴

¹⁴ Κώστας Καλφόπουλος: «Αμόλα καλούμπα!», εφημερίδα Καθημερινή, 18-3-2013.

Μπιζζζ!

Αμ - στραμ – νταμ/πίκι – πίκι – ραμ

Τούρι – τούρι – ραμ/αμ – σταμ – νταμ

Λαϊκό

Ένα γνωστό παιχνίδι από την αρχαιότητα που παίζεται σε πολλά μέρη της Ελλάδας μέχρι σήμερα, κυρίως από αγόρια ηλικίας 9 χρόνων και πάνω, σε ομάδες 5 -10 παιδιών. Το παίζαμε κι εμείς με επιτυχία κάνοντας μάλιστα κατά τη διαδικασία του και διάφορα... κόλπα.

Το «άτυχο» παιδί, που δεν «έβγαινε» μετά από κάποιο λάχνισμα, τα φύλαγε πρώτο. Στεκόταν όρθιο με γυρισμένη την πλάτη προς τα παιδιά που έπαιρναν μέρος στο παιχνίδι. Περνούσε το δεξί του χέρι κάτω από την αριστερή του μασχάλη (ή το αντίθετο) με την παλάμη του τεντωμένη προς τα πάνω. Με το αριστερό χέρι κάλυπτε το αριστερό του μάτι, για να μην μπορεί να παρακολουθεί την εξέλιξη του παιχνιδιού και να βλέπει τους συμπαίχτες του.

Ξεκινούσε το παιχνίδι και ένα από τα παιδιά της ομάδας κτυπούσε με την παλάμη του βάζοντας όλη του τη δύναμη, την παλάμη του παιδιού που τα φύλαγε. Εκείνο που εντυπωσίαζε ήταν ο δυνατός ήχος του χτυπήματος. Ταυτόχρονα όλοι οι παίκτες της ομάδας, σήκωναν τον δείκτη τους και φώναζαν Μπιζζζ με ένα συνεχόμενο ζ, άλλοι περιστρέφοντας κυκλικά το δάχτυλό τους και άλλοι τινάζοντας το χέρι τους προς τα κάτω προφασισζόμενοι ότι ένας από αυτούς έδωσε το ...μοιραίο χτύπημα που προκάλεσε τόσο πόνο!

Το παιδί που τα φύλαγε έπρεπε να μαντέψει σωστά, παρατηρώντας προσεκτικά τις αντιδράσεις των συμπαίκτών του και να ανακαλύψει ανάμεσα στους αντίπαλους τον ...δράστη. Αν το πετύχαινε έπαιρνε εκείνο τη θέση του. Αν όχι, το παιχνίδι συνεχιζόταν όπως και πριν.

Ασφαλώς τώρα, μετά από τόσα χρόνια, διαβάζοντας την περιγραφή του παιχνιδιού, ο καθένας δικαιούται να έχει τις δικές του αναμνήσεις. Έτσι φέρνει στο νου του ποιο από τα παιδιά έδινε τις ξυδάτες (δυνατές), ποιο τις λαδάτες (μαλακές) ή τις ξέσκουρες (μέτριες). Ποιο χτυπούσε άγαρμπα, ποιο έκανε το «αδιάφορο» και τόσα άλλα που ο παιδικός νους σκάρωνει!

Πάντως, ένωσα άβολα όταν ρωτώντας νέους και νέες σπουδαστές Παιδαγωγικής Σχολής, ηλικίας 18 - 23 χρόνων, σχετικά με το παιχνίδι, διαπίστωσα ότι δεν το γνώριζαν ή κάτι είχαν... ακούσει γι' αυτό!¹⁵

¹⁵ Η λέξη μπιζ, όταν χρησιμοποιείται από τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι επιφώνημα, ενώ όταν αναφέρεται στο ομαδικό παιχνίδι που περιγράψαμε είναι άκλιτο ουσιαστικό γένους ουδετέρου. Το μπιζ ως παιχνίδι και ως λέξη προσφέρεται για βιωματική μάθηση και σωστή άρθρωση του γράμματος (Ζ,ζ).

Κουτσαλώνι

«...κι αντηχούσαν τα στάκα-μαν, τα φτου ξελευτερία, οι χωματόδρομοι της γειτονιάς υψώνονταν δοξαστικά ίσαμε εκατό οργιές πάνω απ' τα κεραμίδια».

Χρήστος Μπουλώτης

Ένα πολύ διαδεδομένο παιχνίδι, διασκεδαστικό και δυναμικό, που κυριαρχούσε στα διαλείμματα του σχολείου. Παιζόταν, από αγόρια και κορίτσια, όπως το γνωστό «κυνηγητό», με τη διαφορά πως τα παιδιά ισορροπούσαν στο ένα πόδι (κουτσό) και τρέχανε με μικρά και γρήγορα πηδηματάκια. Η εναλλαγή των ποδιών επιτρεπόταν, όχι όμως και το «κλασικό» τρέξιμο με τα δυο πόδια. Όποιος παραβίαζε τον βασικό κανόνα του παιχνιδιού, έχανε και τα φύλαγε. Επίσης, επειδή στο «κουτσαλώνι», ο χώρος που «τρέχαμε», πάντα με κουτσό, ήταν οριοθετημένος, έπαιρνε τιμωρία όποιος έβγαινε έξω απ' αυτόν.

Το παιδί, λοιπόν, που κυνηγούσε προσπαθούσε ν' αγγίξει (να πιάσει) κάποιο από τα παιδιά της ομάδας, για να πάρει τη θέση του. Ιδανικός χώρος για το «κουτσαλώνι» ήταν ο δρόμος μπροστά στην ανατολική είσοδο του Ταξiάρχη μέχρι την είσοδο του Ι.Λ.Μ.Ε.

Τζίτζι (το)

«Το παιδί έχει εκατό γλώσσες, εκατό χέρια, εκατό τρόπους σκέψης, παιχνιδιού, ομιλίας, εκατό τρόπους να ακούει, να θαυμάζει, να αγαπά. Εκατό χαρές για να τραγουδά και να καταλαβαίνει. Εκατό κόσμους να ανακαλύπτει. Εκατό κόσμους να εφευρίσκει. Εκατό κόσμους να ονειρεύεται...».

Loris Malaguzzi

Το «τζίτζι» ήταν το αγαπημένο παιχνίδι των κοριτσιών, κάθε ηλικίας. Το έπαιζαν κορίτσια 5 και 6 χρόνων αλλά και μεγαλύτερα μέχρι 14 χρόνων. Κάποιες φορές το «ξαναθυμόνταν» και οι «μεγάλοι» -περαστικοί από τον τόπο του παιχνιδιού και δοκίμαζαν την αντοχή και τις ικανότητές τους...



Την ομάδα του παιχνιδιού αποτελούσαν 2-3 κορίτσια το πολύ 4, όχι περισσότερα, για να έχουν τη δυνατότητα να επαναλαμβάνουν τις προσπάθειές τους, σε σύντομο χρονικό διάστημα. Έτσι διατηρούσαν το ενδιαφέρον τους αμείωτο, βρίσκονταν σε εγρήγορση και συμμετείχαν στο παιχνίδι με σβελτάδα και ευκινησία επιστρατεύοντας όλες τους τις δυνάμεις.

Άλλωστε, εύκολα, μπορούσαν να δημιουργηθούν και άλλες ομάδες παιχνιδιού.

Δεν χρειαζόταν ιδιαίτερη προετοιμασία ούτε ιδιαίτερα υλικά και μέσα. Ένα σχέδιο χαραγμένο πάνω στο χώμα ή ζωγραφισμένο με την κιμωλία, το κεραμίδι ή το κάρβουνο στο τσιμέντο και έτοιμοι για ...τζίτζι. Το έλεγαν και «κουτσό» επειδή πατούσαν στο ένα πόδι, ενώ το άλλο ήταν λυγισμένο στο γόνατο και μαζεμένο προς τα πίσω.

Η λέξη «τζιτζι» πρέπει να είναι ηχομιμητική (ονοματοποιημένη) λέξη και να έχει προκύψει από τον ήχο που έκανε «η αμάδα», η μικρή επίπεδη (πλακουτσωτή) πέτρα με τις στρογγυλεμένες γωνίες, που χρησιμοποιούσαν στο παιχνίδι. Τις περισσότερες φορές αντί για πέτρα είχαν ένα κομμάτι από κεραμίδι που ήταν ευκολότερο να βρεθεί.

Το «τζιτζι» παιζόταν με πολλούς τρόπους, «είχε πολλά είδη». Περιγράφοντάς το θαυμάζει κανείς την ευρεσιτεχνία και την επινοητικότητα της παιδικής σκέψης. Ας τα θυμηθούμε!

Απλό τζιτζι

Χάραζαν πάνω στο χώμα ή σχεδιάζαν, όπου υπήρχε τσιμέντο, με κιμωλία ή με την άκρη ενός σπασμένου κεραμιδιού, ένα μεγάλο ορθογώνιο το οποίο το μοίραζαν σε 8 μικρότερα τετράγωνα ή παραλληλόγραμμα, όπως ακριβώς δείχνει το σχήμα, που καθένα είχε γραμμένο τον δικό του αριθμό.

Το παιχνίδι είχε 6 φάσεις που έπρεπε να τις περάσει η παίχτρια με επιτυχία, για να αναδειχθεί νικήτρια. Μπορούσαν, ωστόσο, τα παιδιά, ανάλογα με τη φαντασία και τις ικανότητές τους να εφεύρουν κι άλλες.

5	4
6	3
7	2
8	1

1^η Φάση: Η παίχτρια που ξεκινούσε το παιχνίδι έπρεπε με κουτσό να πηδήσει και τα 8 τετράγωνα με τη σειρά, αρχίζοντας από το 1, χωρίς να πατήσει τις γραμμές. Αν δεν το κατάφερνε, έχανε και συνέχιζε η άλλη κ.ο.κ. Αν δεν πατούσε γραμμή, τελείωνε με επιτυχία την πρώτη φάση και περνούσε στην επόμενη.

2^η Φάση: Η παίχτρια έριχνε την αμάδα (πέτρα ή κεραμίδι) στο πρώτο τετράγωνο. Στη συνέχεια με το ένα πόδι, με κουτσό, προσπαθούσε χτυπώντας σιγά και τεχνικά την αμάδα, να την περάσει στο άλλο χώρισμα, μετά στο τρίτο κ.ο.κ μέχρι το 8^ο, οπότε και την έβγαζε έξω. Αν πατούσε με το πόδι της τις γραμμές, αν η αμάδα ακουμπούσε γραμμή ή αν ξεπερνούσε ένα χώρισμα πηγαίνοντας στο επόμενο,

έχανε και τη θέση της έπαιρνε άλλη παίχτρια. Αν ολοκλήρωνε την προσπάθεια, χωρίς να χάσει, συνέχιζε στην τρίτη φάση.

3^η Φάση: Η παίχτρια έπρεπε να κάνει ό,τι και στην προηγούμενη φάση αλλά «με τη μία», όπως λέγαμε. Δεν επιτρεπόταν να πλησιάζει με μικρά πηδηματάκια την ομάδα, αλλά από εκεί που βρισκόταν με κουτσό και με τη μία, να την χτυπήσει και να την περάσει στο επόμενο χώρισμα. Αυτή η φάση ήταν «προαιρετική» και την έπαιζαν τα μεγαλύτερα κορίτσια ή όσα διέθεταν ιδιαίτερη επιδεξιότητα.

4^η Φάση: Η παίχτρια, ανοίγοντας τα πόδια, πατούσε με το ένα το πρώτο τετραγωνάκι και με το άλλο το όγδοο. Πηδώντας, στη συνέχεια, ανά δύο τα τέσσερα τετράγωνα πάνω και κάτω, έπρεπε να τα περάσει όλα κάνοντας, συνολικά, 8 πηδήματα και 1 ακόμα βγαίνοντας. Το πιο δύσκολο πήδημα ήταν το πέμπτο, καθώς γύριζε, ταυτόχρονα, προς την «αφετηρία» του «τζίτζι» και έβγαине ολοκληρώνοντας την 4^η φάση.

5^η Φάση: Τώρα έπρεπε να περάσει τα 8 χωρίσματα με κουτσό έχοντας κλειστά τα μάτια, χωρίς να πατήσει γραμμές. Το ίδιο έπρεπε να κάνει και με τα δύο πόδια, όπως και στην προηγούμενη φάση. Γι' αυτό ξεκινώντας την κάθε προσπάθεια, ρωτούσε τις συμπαίκτριες:

– Πατώ;

Αν απαντούσαν «Όχι», συνέχιζε, ενώ με το «Ναι» τους, σταματούσε και η επόμενη παίχτρια έπαιρνε τη θέση της.

6^η Φάση: Σε αυτή τη φάση έπρεπε να περάσει τα 8 τετραγωνάκια με την ομάδα στο κεφάλι, αρχικά με τα μάτια ανοιχτά και στη συνέχεια με κλειστά, ρωτώντας «πατώ», όπως και στην προηγούμενη.

Κάθε παίχτρια έμπαινε ξανά στο παιχνίδι, συνεχίζοντας από τη φάση που είχε χάσει. Όποιο κορίτσι ολοκλήρωνε με επιτυχία και τις 6 φάσεις, γεγονός πολύ δύσκολο, έκανε ένα «φούσι» ή μία «τζόγκα», δηλαδή, μια νίκη και ανακηρύσσονταν νικήτρια! Τις περισσότερες φορές, βέβαια, χρειαζόταν όχι μια αλλά περισσότερες προσπάθειες, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να αποχτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Χιαστό

Το έλεγαν και «χεστό» και είναι μια άλλη παραλλαγή του παιχνιδιού που παιζόταν, σε 6 ή περισσότερες φάσεις, όπως και το απλό «τζιτζι». Χάραζαν, πάνω στο χώμα ή το τσιμέντο, το διπλανό σχήμα με τους αριθμούς γραμμένους σε κάθε κομμάτι.

1^η Φάση: Το παιδί έπρεπε με κουτσό να περάσει και τα 10 κομμάτια με τη σειρά, χωρίς να πατήσει γραμμή.

2^η Φάση: Χρησιμοποιούσε την ομάδα που την έριχνε στο πρώτο ή το δεύτερο κομμάτι και συνέχιζε.

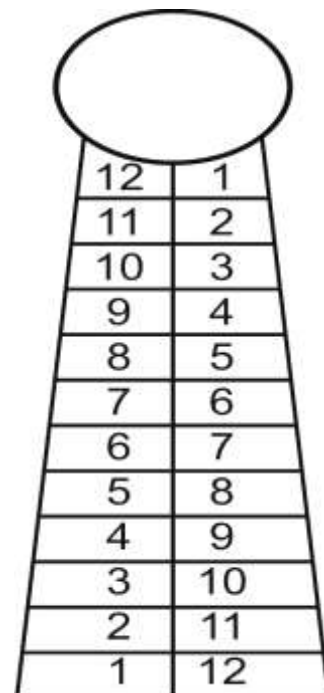
3^η Φάση: Έκανε ό, τι και στην αντίστοιχη φάση του απλού «τζιτζι».

6	5
7	4
8	3
9	2
10	1

4^η Φάση: Ανοίγοντας τα πόδια, το ένα πόδι πατούσε το κομμάτι 1 και το άλλο το κομμάτι 10. Πηδώντας, στη συνέχεια, ανά δύο τα σχήματα, πάνω και κάτω, έπρεπε να τα περάσει όλα, κάνοντας συνολικά 10 πηδήματα συν 1 βγαίνοντας. Και εδώ το πιο δύσκολο πήδημα ήταν το πέμπτο, καθώς γύριζε, ταυτόχρονα, προς την αφετηρία για να βγει.

5^η Φάση: Το παιδί έπρεπε να περάσει και τα 10 κομμάτια με τη σειρά, με κουτσό και κλειστά τα μάτια, χωρίς την ομάδα, τηρώντας ακριβώς την ίδια διαδικασία, όπως και στο απλό «τζιτζι».

6^η Φάση: Η παίχτρια με την ομάδα στο κεφάλι και ανοιχτά μάτια αρχικά και ύστερα με κλειστά, έπρεπε να περάσει και τα 10 σχήματα, για να αναδειχθεί νικήτρια.



Ουράνιο τόξο

Χάραζαν στο έδαφος το παράπλευρο σχήμα. Έναν μεγάλο κύκλο στην κορυφή με 3 ακτίνες που, ξεκινώντας από την περιφέρειά του, σχημάτιζαν 24 μικρά τετράπλευρα, με τους αριθμούς 1-12, σε δυο στήλες. Είναι

ενδιαφέρον να σημειώσουμε πως, αρκετές φορές, χρησιμοποιούσαν χρωματιστές κιμωλίες για τα χωρίσματα. Έτσι το σχήμα και το χρώμα παρέπεμπαν στην ονομασία του παιχνιδιού. Το παιχνίδι ξεκινούσε, όπως και τα δυο προηγούμενα, και παιζόταν σε 6 φάσεις. Νικήτρια έβγαινε η παίχτρια που ολοκλήρωνε με επιτυχία και τις 6 φάσεις.

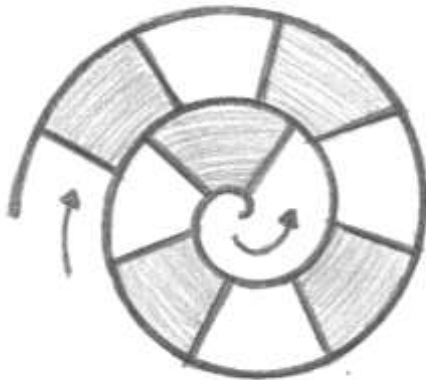
Σαλίγκαρος

Σχεδιάζαν στο έδαφος το παρακάτω σχήμα, σπείρα το λέμε στη Γεωμετρία, που έμοιαζε με σαλιγκάρι. Το παιχνίδι ξεκινούσε από το εσωτερικό, το σημείο που υπάρχει η βούλα και παιζόταν προς το εξωτερικό του σχήματος αλλά και αντίστροφα, ως εξής:

1^{ον} Με κουτσό «περνούσε» ολόκληρη τη σπείρα, χωρίς να πατήσει γραμμές και να αλλάξει πόδι.

2^{ον} Έκανε το ίδιο χτυπώντας, προσεχτικά, την αμάδα και την έβγαζε έξω διατρέχοντας όλη τη διαδρομή του ...«σαλιγκαριού».

3^{ον} Επαναλάμβανε την προηγούμενη διαδρομή με τη μία, χωρίς να κάνει μικρά πηδηματάκια, για να πλησιάσει την αμάδα ή να αλλάξει πόδι.



4^{ον} Έκανε όλη τη διαδρομή με κουτσό και κλειστά μάτια, χωρίς την αμάδα.

5^{ον} Έχοντας την αμάδα στο κεφάλι, περνούσε ολόκληρο το «σαλιγκάρι», πρώτα με ανοιχτά μάτια κι ύστερα με κλειστά.

Στο τέλος και της 5^{ης} φάσης αναδεικνύεται η νικήτρια του παιχνιδιού, που δυσκόλευε, αν ο σαλίγκαρος ήταν χωρισμένος σε μικρότερα μέρη.

Το παιχνίδι είναι γνωστό σε όλα τα μέρη της Ελλάδας, με αρκετές παραλλαγές όπως: Κουτσός «πατώ», Κουτσός με αμάδα, Κουτσός ήλιος, Κουτσός ατομικός,

Κουτσός ομαδικός, Κουτσός ο καλόγερος, Κουτσός ο ουρανός, Καραμάνα. Έχει τις ρίζες του στην αρχαιότητα και σχετίζεται με τη γιορτή των Ασκωλίων, αγροτική γιορτή προς τιμή του Διονύσου. Ασκούσε τις αντιληπτικές ικανότητες των παιδιών, την προσοχή και τη φαντασία, ενώ ταυτόχρονα τα βοηθούσε να υπολογίζουν, σωστά, τις κινήσεις τους και να επιλέγουν την καταλληλότερη. Ήταν, βέβαια, «φόβος και τρόμος» για τις μητέρες, αφού τα κορίτσια τους «έτρωγαν», κατέστρεφαν, δηλαδή, πολλά ζευγάρια παπούτσια, αλλά κανείς δεν μπορούσε να το εμποδίσει, καθώς παιζόταν με μεγάλο φανατισμό.

X(ού)-μ-ζα (η)

«...φτηνές οι επιθυμίες... μαλλί γριας τριανταφυλλί, καραμελένιο μήλο! Σαν όλα τα παιδιά κι εγώ, η ευτυχία, στα πέντε μου, δεν ήταν παρά ένα βατραχάκι τσίγκινο, μια σφυρίχτρα, ένα κοκόρι χαρτονένιο».

Χρήστος Μπουλώτης

Ξεκινάμε με μια διευκρίνιση: άλλη η **χί-μ-ζα** και άλλη η **χ(ού)-μ-ζα**.¹⁶ Πρώτα, λοιπόν, δείτε τη μικρή διαφορά που υπάρχει στις δυο λέξεις και προσπαθήστε να τις προφέρετε σωστά, με ακρίβεια. Στη συνέχεια ρίξτε μια ματιά παρακάτω:

«Χί-μ-ζα» στα αρβανίτικα είναι η κατηφόρα. Κάθε κατηφόρα. Ονομαστή ήταν η χι-μ-ζα στο Ασπρόχωμα, που βρίσκεται, όπως είναι γνωστό, στον δρόμο προς την Νταρ-δ(ι)ζα. Όταν έλεγαν οι παλαιοί Ερμιονίτες στη Χί-μ-ζα, εννοούσαν ολόκληρη αυτή την περιοχή.

Η «χού-μ-ζα» ήταν ένα «φτωχό» παιδικό παιχνίδι που παιζόταν από κορίτσια κυρίως αλλά και αγόρια στον τόπο μας από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα μέχρι και τις τρεις πρώτες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα (1880-1930).

Το παιχνίδι αρχίζει!

Μια ομάδα 4-8 κοριτσιών μάζευαν ένα σωρό από χώμα και εκεί μέσα έβαζαν κομματάκια από πιάτα σπασμένα, με κάποιο σχέδιο, λουλούδι συνήθως, ζωγραφιστό ή ανάγλυφο. Τα έλεγαν λίλες ή λιλίζες και τα έβρισκαν στο σπίτι τους ή τα μάζευαν από τα σκουπίδια, «στις γκουλούμες», όπως τις λέγαμε.

Για να αρχίσει το παιχνίδι, κάθε κορίτσι «έβαζε» τις δικές του λίλες, όσες είχαν συμφωνήσει. Στη συνέχεια ανακάτευε το χώμα με τις κρυμμένες λίλες και «έκοβε» μικρούς σωρούς (γκουλουμίτσες) τόσους, όσες και τα κορίτσια που συμμετείχαν.

¹⁶ Η επεξήγηση των λέξεων χί-μ-ζα και χού-μ-ζα έγινε από τον αείμνηστο Απόστολο Γκάτσο.

Κάθε κορίτσι διάλεγε μια γκουλουμίτσα και έψαχνε με αγωνία για να βρει «τον κρυμμένο θησαυρό» και να κερδίσει όσες λίλιζες θα έβρισκε. Κάποιες φορές τύχαινε ο «σωρός» της να μην είχε λίλες, οπότε έβγαινε χαμένη. Το παιχνίδι τελείωνε μετά το ψάξιμο, για να ξαναρχίσει, όταν τα κορίτσια έβαζαν νέες «λίλες», όπως είχαν συμφωνήσει. Συχνά το παιχνίδι το έπαιζαν και τα αγόρια, μα αντί για λίλες έκρυβαν χρήματα, μονόλεπτα και δίλεπτα στην αρχή, πεντάρες και δεκάρες αργότερα.

Η χού-μ-ζα ήταν καθαρά ένα διασκεδαστικό, τυχερό, «φτωχό» παιχνίδι», που όπως προαναφέραμε, παιζόταν με απλά και άχρηστα υλικά που θα κατέληγαν στα σκουπίδια. Η χαρά, ωστόσο, και η ικανοποίηση που ένιωθε κάθε παιδί που είχε «λίλες» ή τις κέρδιζε, ήταν μεγάλη. Με τα ελάχιστα είχαν τα πάντα! Άλλωστε είναι γνωστό πως τέτοια συναισθήματα στο παιδί δεν «χορηγούνται» με τα ακριβά δώρα και τα «πσουχτερά» για την τσέπη του γονιού παιχνίδια. Βρίσκονται στους κατάλληλους παιδαγωγικούς-διδακτικούς χειρισμούς που φέρνουν στο φως τις κρυμμένες ανάγκες τους και ενεργοποιούν τις «καλά φυλαγμένες» δυνατότητες που κρύβουν στον νου και την καρδιά τους.

Ειδικότερα η «χου-μ-ζα» ήταν ένα παιχνίδι όπου το παιδί μάθαινε να διαχειρίζεται τη συμπεριφορά του, να συνυπάρχει και να συναλλάσσεται με τα άλλα παιδιά μέσα σε πνεύμα φιλίας και αγάπης, με τις όποιες επιτυχίες ή αποτυχίες του, επιλύοντας τα προβλήματα που, πιθανόν, προέκυπταν. Να είναι ειλικρινές, τίμιο, σκεπτόμενο, ανεξάρτητο. Έτσι σιγά - σιγά ερχόταν σε επαφή με τις αρετές της φιλαλληλίας και της αλληλοβοήθειας, ζητούμενες ιδιαίτερα στην εποχή που ζούμε.

Η λέξη «λίλες» βρίσκεται στη γλώσσα των πολύ μικρών παιδιών (βρεφικής ηλικίας 0-2 χρόνων και πρώτης νηπιακής 2-4 χρόνων) και «λιλιά» ονομάζουν τα παιχνίδια τους. «Λιλιά» λέγονται, επίσης, κοροΐδευτικά τα ψεύτικα παράσημα, τα πολλά και κάλπικα στολίδια και τα κοσμήματα.

Καραγκιόζια (τα)

«...και καλησπέρα πέρα ως πέρα, ωστόσο σηκωθήκαν τα μελτέμια της μελένιας εφηβείας».

Χρήστος Μπουλώτης

«Απόψε το βράδυ στις 8 η ώρα

θα παίξουμε Καραγκιόζια

στου Μπούλη του παπά το σπίτι!

Δυο δεκάρες το εισιτήριο!

Ο Μεγα-Αλέξανδρος

και το καταραμένο φίδι!»¹⁷

Λακωνικά, με σαφήνεια, πειστικότητα και ζωντάνια διαφήμιζε το παιδί/ντελάλης στη γειτονιά την παράσταση που αφορούσε μικρούς αλλά και μεγάλους. Η αμοιβή του δελεαστική, δωρεάν η είσοδος για την παρακολούθησή της! Πολλές φορές, μάλιστα, για να μαζευτεί περισσότερος κόσμος, έλεγε και το όνομα του καραγκιοζοπαίχτη!

- Απόψε θα παίξει «καραγκιόζια» ο Ανάργυρος Φοίβας! Ήταν, πράγματι, ο Ανάργυρος, «δεινός επαγγελματίας» της εποχής μας, με φοβερές ατάκες που προκαλούσαν άφθονο γέλιο στα παιδιά. Γι' αυτό, όπως και κάποιοι άλλοι,

¹⁷ Στην Ελλάδα, η πρώτη παράσταση Καραγκιόζη καταγράφεται από τον περιηγητή Χομπχάουζ το 1809 στην περιοχή των Ιωαννίνων από Τσιγγάνους ή Εβραίους στην τουρκική γλώσσα. Πρώτη γραπτή μαρτυρία για τον Καραγκιόζη στον ελληνικό χώρο έχουμε στις 18 Αυγούστου 1841, όταν η αθηναϊκή εφημερίδα «Ταχύπτερος Φήμη» αναγγέλλει: «Την 21 του παρόντος, θα παρουσιαστεί εις Ναύπλιον η κωμωδία του Καραγκιόζη, έχουσα αντικείμενον τον Χατζη – Αββάτην και Κουσζούκ – Μείμέτην».

πληρώνονταν «έξτρα» για «τις υπηρεσίες τους». Έπαιρναν 1 ή 2 δραχμές και έτσι, για να καλυφθούν τα επιπλέον έξοδα της παράστασης, το εισιτήριο ήταν πιο ακριβό.

Με τα χρήματα που «έπιανε» από τις παραστάσεις η ομάδα των παιδιών που είχε την ευθύνη, αγόραζε «κόλλες καραγκιοζιού» από το μαγαζί του Αλ. Γκόγκου, για να εμπλουτίζει τη συλλογή και το υλικό της. Όσα τους έμεναν, τα μοιράζονταν μεταξύ τους. Χρήματα για τις κόλλες έβρισκαν και από σίδερα, αλουμίνια και χάλκινα αντικείμενα, μαζεμένα από τις γκουλούμες των σκουπιδιών, που τα πουλούσαν στον Μιμικό Προβελεγγάτο! Σας θυμίζει κάτι σημερινό αυτό; Κάποια παιδιά πουλούσαν, στα κρυφά, τα χαλκωματένια ταψιά και τα καζάνια των σπιτιών τους! Βέβαια, όταν οι μανάδες το παίρνανε χαμπάρι, τρέχανε, πανικόβλητες, στον Μιμικό, να τα πάρουν πίσω!

Οι κόλλες του Καραγκιόζη, καμιά εκατοστή, αν θυμάμαι καλά, ήσαν προϊόντα των εκδοτικών καταστημάτων **«ΑΓΚΥΡΑ»** και **«ΑΣΤΗΡ»**.¹⁸ Ήταν ένα δίφυλλο από λεπτό χαρτί, με τον αριθμό του, ευδιάκριτο, σε κόκκινο κύκλο, που έμοιαζε με λαδόκολλα. Είχε ζωγραφισμένες, συνήθως, τέσσερις φιγούρες «καραγκιοζιών», δύο στην πρώτη σελίδα και δύο στην τέταρτη. Στις ίδιες κόλλες βρίσκαμε και τα άλλα «εξαρτήματα» της παράστασης, την καλύβα του Καραγκιόζη, το σαράι του πασά, φίδια, σπαθιά κ.λπ.

Την επομένη της παράστασης με πολλή χαρά και αγωνία και τα χρήματα καλά σφιγμένα στη φούχτα, τρέχαμε να αγοράσουμε τις κόλλες. Τις διαλέγαμε με προσοχή, γιατί αν παίρναμε κάποια από αυτές που ήδη είχαμε, ο κυρ-Αλέκος δεν μας την άλλαζε. Βλέπετε, είχε το μονοπώλιο!

- Με σας θα ασχολιόμαστε κάθε λίγο και λιγάκι; έλεγε.

Θυμάμαι, την απογοήτευση που νιώθαμε, αν χρειαζόμαστε, άμεσα, κάποια συγκεκριμένη φιγούρα και δεν τη βρίσκαμε.

- Θα τη φέρω αύριο! απαντούσε κοφτά.

Έτσι μας ξεφορτωνόταν και μας καθησύχαζε. Γιατί πιθανώς να μην την έφερνε και ποτέ! Μήπως είχε εμάς, μόνο, στο μυαλό του! Στην επόμενη παραγγελία ένα πακέτο

¹⁸Προπολεμικά υπήρχε και το εκδοτικόν κατάστημα «Αριστοφάνους Παπαδημητρίου».

κόλλες караγκιοζιών θα ζητούσε ο άνθρωπος! Έτσι κι αλλιώς κάποια άλλα παιδιά θα τις αγόραζαν! Εμείς, ωστόσο, στην περίπτωση αυτή, είχαμε μάθει το κόλπο! Επιστρατεύαμε κάποιον μικρό ή μεγάλο που ζωγράφιζε καλά, κυρίως πρόσωπα, και του ζητούσαμε να σχεδιάσει τη σχετική φιγούρα. Του λέγαμε πώς την φανταζόμαστε και όταν την τελείωνε, βάζαμε το όνομά της και όλα ήσαν υπό έλεγχο.

Φτιάχνοντας Καραγκιόζια!

Με τις κόλλες στα χέρια μας, άρχιζε η πολύ ενδιαφέρουσα εργασία της κατασκευής των караγκιοζιών. Κόβαμε, πρώτα, με προσοχή, το περίγραμμα κάθε φιγούρας που απαρτιζόταν, αν ήταν άνδρας, από τέσσερα μέρη (κεφάλι και σώμα μαζί, μέση και δύο πόδια) και, αν ήταν γυναίκα, από δύο (κεφάλι και σώμα μαζί, μέση και πόδια το ίδιο). Προσέχαμε πολύ μη μας ξεφύγει το ψαλίδι και κόψουμε «που ανθρώπου» καμιά μύτη, κανένα χέρι, κάτι τέλος πάντων που εξείχε και αχρηστέψουμε τη φιγούρα. Γι' αυτό οι βιαστικοί και ανεπιτήδευτοι αποκλείονταν απ' αυτή την εργασία ή έκοβαν τα πιο εύκολα μέρη.

Στη συνέχεια κολλούσαμε τα κομμάτια της φιγούρας που κόψαμε πάνω σε χαρτόνια, με κόλλα, φτιαγμένη από αλεύρι και νερό, τη γνωστή μας αλευρόκολλα. Ύστερα ξανακόβαμε το περίγραμμα της ολοκληρωμένης πια φιγούρας με το χαρτόνι μαζί.

Τα καλύτερα χαρτόνια γι' αυτή τη δουλειά, ήταν τα χαρτόνια των μπαχαρικών. Στο σωστό πάχος και μέγεθος είχαν κολλημένες τις μικρές σακουλίτσες με τα αρωματικά καρυκεύματα και τα πουλούσαν σε όλα τα μπακάλικα της Ερμιόνης.

- Καλέ, μήπως έχετε κανένα χαρτόνι, για να φτιάξουμε τα караγκιόζια;
- Ου βρε Γιάννη μου, μόλις τα 'δωσα! Πέρασε ο Γιώργος ο Πασχάλης¹⁹ και τα πήρε! Όταν τελειώσουν ετούτα, και μας έδειχνε τα «γεμάτα» χαρτόνια, θα σου τα φυλάξω!

Άλλες φορές, πάλι, είμαστε τυχεροί και τα βρίσκαμε αμέσως.

¹⁹ Ο Γιώργος, καλός «συνάδελφος» - караγκιοζοπαίχτης, έβγαζε τις φιγούρες του με την αυτοσχέδια ρυθμική φράση: «Είναι ζαχτ/είναι ζουχτ/είναι ζά-χαρη/μπουζούχτ!», που μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση και συχνά τη χρησιμοποιούσαμε σαν «λάχνισμα».

Μια φορά πήγαμε με τον Τάκη στον κυρ-Παναγιώτη Σπετσιώτη (Σκουλιούφα), να ζητήσουμε χαρτόνια. Το μπακάλικο και σπίτι του μαζί βρισκόταν στη γωνία, κατηφορίζοντας για το Λιμάνι, μεσοτοιχία με το σπίτι που σήμερα μένει ο Σταμάτης Γάτσινος. Μας είπε ότι δεν είχε, χωρίς δεύτερη κουβέντα. Εμείς, ωστόσο, είχαμε εντοπίσει τρία χαρτόνια με ένα, μόνο, σακουλάκι στο καθένα. Την ώρα που απομακρύνθηκε στο εσωτερικό του σπιτιού του, κοντοσταθήκαμε, ξεκολλήσαμε τα σακουλάκια με το πιπέρι, την κανέλλα και το κύμινο, τα αφήσαμε στον πάγκο και απομακρυνθήκαμε, βιαστικά, με τα χαρτόνια παραμάσχαλα.

Μια άλλη φορά ο Τάκης κι εγώ, γειτονόπουλα, φίλοι και συνομήλικοι, γύρω στα 7 ή 8 τότε, πήγαμε στο σπίτι του Τάκη και «κλέψαμε» τα πολύ όμορφα καραγκιόζια που είχε φτιάξει ο Λάκης, ο μεγαλύτερός του αδελφός. Επιστρέφοντας στο σπίτι μου τα εναποθέσαμε σε μια παλιά κασέλα. Δεν προλάβαμε, ωστόσο, να τα χαρούμε για πολύ, αφού γρήγορα γίναμε αντιληπτοί. Κι ενώ ετοιμαζόμαστε να πάμε για μπάνιο, ακούω τη φωνή της κυρα-Μαλάμω, της μητέρας του Τάκη. Με έλουσε κρύος ιδρώτας!

- Κατίνα, μήπως έφεραν τα παιδιά τίποτα καραγκιόζια στο σπίτι;
- Να δω, Μαλάμω! Και μετά από λίγο:

Ναι, εδώ είναι!

- Να 'ρθω να τα πάρω καλέ, γιατί είναι του Λάκη και τα ψάχνει!

Τη συνέχεια την καταλαβαίνετε! Εγώ είχα μια «καλή» νουθεσία, «με λόγια και έργα», προς αποφυγή ανάλογων μελλοντικών συμπεριφορών...

Κάποια παιδιά έκαναν τη δουλειά πιο φροντισμένα. Ζωγράφιζαν το περίγραμμα της φιγούρας πάνω στο χαρτόνι, το έκοβαν και μετά, με προσοχή, κολλούσαν τη φιγούρα.

Άλλα πάλι κολλούσαν μόνο ένα δάχτυλο χαρτόνι, σαν κορνίζα, περιμετρικά στη φιγούρα και κάλυπταν το κενό μέρος πίσω της μ' ένα λεπτό διάφανο χαρτί για να την ... προστατεύουν, με αποτέλεσμα, καθώς το φως έπεφτε στο πανί, να διακρίνονται καθαρά και τα χρώματα της φιγούρας!

Ήταν όμως και κάποιοι που είχαν μάθει να «σκαλίζουν» τις φιγούρες αφαιρώντας τα λευκά σημεία που είχε η ζωγραφιά. Τα πιο ωραία σκαλιστά καραγκιόζια τα έφτιαχνε ο Γιώργος Παπαθανασίου!

Τέλος ενώνουμε με σπάγκο τα κομμάτια της κάνοντας έναν κόμπο μπροστά κι έναν πίσω, όπως μας έδειχνε το σημάδι στη φιγούρα. Στα караγκιόζια που χρησιμοποιούσαμε πιο συχνά, στερεώναμε τη συρματοβέργα στο πίσω μέρος, περίπου στη μέση της φιγούρας. Με αυτό τον τρόπο διευκολυνόταν η κίνησή της στο πανί και δεν φαινόταν η σκιά του χεριού που την ...καθοδηγούσε.

Παραστάσεις διοργανώναμε στις αυλές των σπιτιών. Χρειαζόταν μια μεγάλη, σχετικά, αυλή που διέθετε, απαραίτητα, αποθήκη. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, το δώρο 8 με 10 τα βράδια του καλοκαιριού, οι νοικοκυραίοι μάς έδιναν τον λόγο τους πως δεν θα χρησιμοποιούσαν την αποθήκη, ό,τι κι αν συνέβαινε και δεν θα μας ενοχλούσαν καθόλου, περιμένοντας, υπομονετικά, το ...φινάλε. Δυο τρεις ώρες πριν από την έναρξη της παράστασης, τοποθετούσαμε, με μεγάλη τάξη, «τα караγκιόζια» που θα χρησιμοποιούσαμε στο εσωτερικό της αποθήκης. Στην πόρτα της τεντώνουμε καλά ένα λευκό σεντόνι. Στην αριστερή του πλευρά στερεώναμε με καρφίτσες το σπίτι του Караγκιόζη, «την καλύβα του», ενώ στη δεξιά πλευρά βάζαμε το «σαράι» του Πασά και η σκηνή, ο μπερντές, όπως λέγεται, ήταν έτοιμη.



Στην αυλή τακτοποιούσαμε τα καθίσματα, όλα τα σκαμνάκια του σπιτιού ή καλύτερα όλα τα σκαμνάκια της γειτονιάς, περιμετρικά στη «σκηνή», ώστε όλα τα παιδιά – θεατές να βλέπουν. Αν είχαμε «πολύ κόσμος» και τα σκαμνάκια δεν έφταναν, στερεώναμε μακριές σανίδες πάνω σε δύο σταθερές πέτρες κι εκεί κάθονταν τα παιδιά. Κάποιες φορές αυτές οι σανίδες έσπαζαν από το βάρος και τότε μεγάλη

αναταραχή επικρατούσε. Αυτό σήμαινε προσωρινή ή και οριστική διακοπή της παράστασης. Αν η διακοπή ήταν οριστική, ξεκινούσε η συζήτηση για την επιστροφή ή όχι των χρημάτων. Η συζήτηση, όμως, κατέληγε, σχεδόν πάντα, σε τσακωμό με άσχημα ξεμπερδέματα, ιδιαίτερα μάλιστα, αν οι γνώμες των μεγάλων που έμπαιναν στη μέση για να λύσουν τη διαφορά, ήταν διχασμένες.

Υπήρχαν παιδιά που πραγματικά δεν είχαν χρήματα, για να πληρώσουν το εισιτήριο της παράστασης. Αυτά, συνήθως, έμπαιναν «δωρεάν». Υπήρχαν όμως και κάποια που νόμιζαν ότι μπορούσαν να ξεφύγουν και να μπουν «τζάμπα». Για να το επιτύχουν, επινοούσαν τις δικές τους «πατέντες» και σκαρφίζονταν διάφορες πονηρίες με το πολυμήχανο παιδικό τους μυαλό. Τις περισσότερες φορές γίνονταν αντιληπτοί και παρά τις δικαιολογίες τους δεν το κατόρθωναν, εισπράττοντας την απάντηση «ο τζαμπατζής πέθανε!»

Η παράσταση αρχίζει!

Η μαγεία της σκιάς και η δύναμη του λόγου καθήλωνε τα παιδιά. Στην αρχή, πάντα, όποιο κι αν ήταν το έργο, σύμφωνα με την ερμιονίτικη παιδική εκδοχή, εμφανίζονταν πέντε – έξι βασικές φιγούρες «του Θεάτρου Σκιών».

Ο Καραγκιόζης, ο Καμπουρομακρυχέρης, με το χέρι το «σπασμένο» σε τρία ή τέσσερα μέρη. Το μεγάλο χέρι του ξεκινούσε από τον καμπουριασμένο ώμο του και κατέληγε, σχεδόν, στα πόδια του. Ήταν τόσο μακρύ και τόσο ευκίνητο, γιατί ο Καραγκιόζης πρέπει να δίνει σφαλιάρες με ευκολία και να φυλάγεται από αυτές που τρώει. Ο μπαρμπα-Γιώργος έβγαινε με τα τραγούδια «Μια βλάχα μια παλιόβλαχα», «Διαμάντω», «Σαν πας Μαλάμω για νερό» και με τη χαρακτηριστική φράση «λουμπουδιέτ» που θα πει «λωποδύτη». Ο Βελιγκέκας ή (Ντε)Δερβέναγας, ορκισμένος εχθρός του Μπαρμπαγιώργου, εμφανιζόταν με την ατάκα «Πο για το μπεζεβέν».



Ήταν γεροδεμένος, σκληρός, με τυραννική συμπεριφορά, άγρυπνος φρουρός του Πασά.²⁰

Ο Χα(ν)τζηαβάτης, επιστήθιος φίλος του Καραγκιόζη -Χατζατζάρη τον έλεγε καθώς δεν μπορούσε να αρθρώσει το όνομά του, ο μάγκας Σταύρακας, ο σινιόρ Διονύσιος ο Ζακυνθινός, ξεπεσμένος αριστοκράτης και ο Ομορφονιός με τη μεγάλη μύτη. Πολύ μου άρεσαν τα λόγια που έλεγε, καθώς έβγαινε ο Ομορφονιός και ακόμα τα θυμάμαι:

- Εγώ είμαι ο Μορφονιός/της μάνας το καμάρι,
όλες οι νιες τρελαίνονται/ποια πρώτη θα με πάρει!

Και κατέληγε:

- Ουίντσ-ουίντσ, τριαλαριλαλό!

Υπήρχαν και δευτερεύουσες, θα λέγαμε, φιγούρες, όπως ήταν το Κολλητήρι, ο Εβραίος, η Αγγλαΐα, γυναίκα του Καραγκιόζη κ.α. Ωστόσο, την απόλυτη γοητεία στις ψυχές των παιδιών ασκούσαν οι φιγούρες των ηρώων της Επανάστασης, του Οδυσσέα Ανδρούτσου, του Κατσαντώνη, του Αθανασίου Διάκου και των παλληκαριών του, καπεταν-Απέθαντου, καπεταν-Αθάνατου και καπεταν-Τρομάρα! Μάλιστα οι φιγούρες των τριών τελευταίων ήταν πελώριες και έπιαναν ολόκληρη τη μπροστινή σελίδα της «κόλλας», δείχνοντας με τον τρόπο αυτό και την ...τιτάνια δύναμή τους!

Το πρώτο μέρος της παράστασης, κάτι σαν τα «επίκαιρα» ή τα «προσεχώς» στον κινηματογράφο, στο οποίο αναφερθήκαμε, προηγείτο του κύριου έργου και δημιουργούσε στα παιδιά εύθυμη διάθεση αλλά και ανυπομονησία, για αυτά που θα επακολουθούσαν. Τα πιο προσφιλή έργα των παιδιών ήσαν «τα ιστορικά», με θέματα από την επανάσταση του 1821. Τότε «η πλατεία» γέμιζε από θεατές. Ιδιαίτερα στο έργο «Αθανάσιος Διάκος και η μάχη της Αλαμάνας» επικρατούσε το αδιαχώρητο! Την ώρα, μάλιστα, που ο Καραγκιοζοπαίχτης «σούβλιζε» τον Διάκο,

²⁰ Ακόμα και σήμερα υπάρχει η έκφραση «Ωχ! Ο Βελιγκέας! για κάποιον που είναι τραχύς και βίαιος, καθώς και η έκφραση «Δεν θα σε βάλω Ντερβέναγα!» για κάποιον που επιδιώκει να ασκεί απόλυτη εξουσία.

θυμάμαι τη συγκίνηση των παιδιών να κορυφώνεται, να επικρατεί «άκρα ησυχία» και όλα να έχουν καρφωμένα τα μάτια τους «πάνω στη σκηνή», ενώ ο ...ετοιμοθάνατος Διάκος, δήλωνε θαρρετά:

- Εγώ δραικός -έτσι είχαμε «καταγράψει» τη λέξη **γραικός**- γεννήθηκα, δραικός θε να παθαίνω!

Άλλα γνωστά έργα που παίζαμε ήταν «Ο Καραγκιόζης φούρναρης», «Ο Καραγκιόζης μάγειρας», «Ο Καραγκιόζης δάσκαλος ή γραμματικός», «Ο Καραγκιόζης νύφη, γαμπρός, λόρδος, δήμαρχος, γιατρός, πλοίαρχος, μπόγιας, τυφλός» και πολλά άλλα.

Η υπόθεση των έργων του Καραγκιόζη κυκλοφορούσε σε μικρά δεκαοκτασέλιδα βιβλιάρια, αριθμημένα, με έγχρωμο εξώφυλλο, όμοια με εκείνα που περιείχαν τις ιστορίες και τα κατορθώματα του «Γκαούρ-Ταρζάν» ή του «Μικρού Ήρωα».²¹ Κυκλοφορούσαν από τις εκδόσεις Σπ. Δάρεμα ή Α. Ρέκου σε κείμενα, κυρίως, του Νίκου Ρούτσου. Τα αγοράζαμε κι αυτά από τον «κυρ» Αλέκο Γκόγκο, τα διαβάζαμε, μαθαίναμε απ' έξω «την πλοκή» του έργου και αφού βρίσκαμε τους ...πρωταγωνιστές της παράστασης, δηλαδή, τις φιγούρες των καραγκιοζιών που θα χρησιμοποιούσαμε το βράδυ, είμαστε καθ' όλα έτοιμοι.



Στο τέλος του Αυγούστου το ενδιαφέρον των παιδιών για τα καραγκιόζια υποχωρούσε και άλλα παιχνίδια, συνδυασμένα και με την επικαιρότητα της ζωής στην Ερμιόνη (πλύσιμο βαρελιών, τρύγο, κ.λπ.), έπαιρναν τη θέση τους.

²¹ Φανατικός αναγνώστης του «Μικρού Ήρωα» ήταν ο φίλος μου και συνομήλικος μου Γιάννης Γκολεμάς, που είχε τότε ολόκληρη τη συλλογή. Με το που ερχόταν στην Ερμιόνη, κάθε Παρασκευή αν θυμάμαι καλά, το καινούργιο τεύχος με νέο επεισόδιο, έτρεχε, πρώτος, να το αγοράσει.

«Καραγκιόζη» έβλεπαν και οι μεγάλοι. Όχι, βέβαια, τις παιδικές παραστάσεις. Έρχονταν επαγγελματίες καραγκιοζοπαίχτες, έστηναν τη σκηνή τους στο περιώνυμο Καφενείο του Γιάννη Οικονόμου, «στο Τροκαντερό»²² κι εκεί έδιναν παραστάσεις που τις παρακολουθούσε αρκετός κόσμος. Μάλιστα «πολλά λόγια» και ατάκες του καραγκιοζοπαίχτη κυκλοφορούσαν την επομένη σε ολόκληρη την Ερμιόνη, ως αστεία.

Ο πιο γνωστός καραγκιοζοπαίχτης στα χρόνια μας ήταν ο **ΑΒΡΑΑΜ**²³ που ερχόταν στην Ερμιόνη επί σειρά ετών, κυρίως στο τέλος του φθινοπώρου και έφευγε στις αρχές της άνοιξης. Του άρεσε να ξεχειμωνιάζει στην πόλη μας, γιατί είχε ζεστό κλίμα.



²² Η τεράστια φιγούρα του Καραγκιόζη, που δέσποζε αρχικά στον ανατολικό τοίχο στο Τροκαντερό, ήταν δημιούργημα του αείμνηστου ταλαντούχου συμπολίτη μας Κώστα Αδρ. Γκάτσου, εμπνευσμένο από τις προσωπικές του μνήμες... Αφαιρέθηκε με μεγάλη προσοχή από τη Μαρία Γκάτσου, η οποία στη συνέχεια το δώρισε στο Μουσείο Παιχνιδιών Ερμιόνης.

²³ Πρόκειται για τον Αβραάμ Αντωνάκο (1921 - 1998), έναν από τους μεγαλύτερους καραγκιοζοπαίχτες μας με καταγωγή από τη Μ. Ασία, που για 40, περίπου, χρόνια περιόδευε στην Ελλάδα και την Ευρώπη φθάνοντας ως την Αμερική και την Αυστραλία, κάνοντας παντού γνωστό το «Θέατρο Σκιών».

Τον θυμάμαι ψηλόλιγνο, μελαχρινό, λεβένταρο! Με μακριές παχιές φαβορίτες και χαρακτηριστικό μουστάκι – ποντικοουρά! Με ρεμπούμπλικο και πράσινο σακάκι με μαντήλι στο τσεπάκι! Καλοσιδερωμένο παντελόνι ριγωτό και λουστρινάτο παπούτσι, μυτερό, πάντα καλογουαλισμένο. Με μακρυμάνικο πουκάμισο λευκό, σκούρο γιλέκο με ρολόι - αλυσίδα κι ένα σατινένιο (!) μαύρο φιόγκο – παπιγιόν. Στα μεγάλα μάτια του καθρεφτιζόταν η αγάπη για τις φιγούρες, που στα χέρια του έπαιρναν ζωή!

Οι κουβέντες του μακρόσυρτες και σταράτες, με τονισμό στο σίγμα σαν έκανε το μπάρμπα-Γιώργο. Κι ύστερα, με εντυπωσιακή ευκολία, η φωνή του άλλαζε στο λεπτό, τόσες φορές όσες κι οι πρωταγωνιστές του κι εμείς, με αφέλεια παιδική, αναζητούσαμε, μάταια, στο μπερντέ τους άλλους, τους ...κρυμμένους! Μεγαλώνοντας ανακαλύψαμε το ...μυστικό, καθώς οι «τυχεροί» γινόμαστε βοηθοί του και ταυτίσαμε τον Καραγκιόζη με τη φωνή του Αβραάμ!

Οι Ερμιονίτες μάθαιναν την άφιξή του από τους ντελάληδες αλλά και από τις χειροποίητες ζωγραφιστές «ταμπέλες», που έστηνε στο Λιμάνι και στα Μαντράκια, όπου δέσποζε η επιγραφή «...ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ...».



Οι φιγούρες που χρησιμοποιούσε ο ΑΒΡΑΑΜ ήταν πανέμορφες, ζωγραφισμένες πάνω σε δέρμα ή σε χοντρό χαρτόνι ή ξυλόγλυπτες (ξυλογραφίες), έργα όλα, δικά του, που έφεραν κάτω δεξιά την υπογραφή του.²⁴

²⁴ «Ήταν άριστος λαϊκός ζωγράφος με ανεπανάληπτη προσφορά στα εικαστικά του Καραγκιόζη! Με μια μοναδική προσωπική γραμμή και αισθητική χρωμάτων επηρέασε πάρα

Εκτός από πρόγραμμα Καραγκιόζη, έκανε και τον ταχυδακτυλουργό, με το ψευδώνυμο Mr Adams. Τον θυμάμαι στο Καφενείο που περνούσε τα πρωινά του, παρέα με τον θείο μου Ανδρέα Βρεττό και τον μπαρμπα-Κώστα Κουβαρά, μακαρίτες κι οι δυο σήμερα, να προκαλεί δυνατά γέλια με τα αστεία του και να εκπλήσσει με τα «μαγικά» του, ενώ εκείνοι, μάταια, προσπαθούσαν να λύσουν το ...μυστήριο! Ήταν και οι δυο τους φανατικοί караγκιοζόφιλοι και καθημερινά θαμώνες των παραστάσεων που έδινε ο Αβραάμ.

Αυτοί που έγραψαν ...ιστορία!

Ο δάσκαλος Μιχαήλ Παπαβασιλείου στο βιβλίο του «Θρύλοι και Παραδόσεις της Ερμιόνης» αναφέρει κάποιον караγκιοζοπαίκτη ονόματι Περικλέτο, που έδινε παραστάσεις στην Ερμιόνη τις δύο πρώτες 10/ετίες του περασμένου αιώνα. Μας λέει μάλιστα πως η πρεμιέρα που έγινε με το πασίγνωστο έργο «Ο Μέγα-Αλέξανδρος και ο καταραμένος όφιος» γοήτευσε μικρούς και μεγάλους. Ο Περικλέτος είχε μια ιδιόρρυθμη, χαρακτηριστική φωνή, που εύκολα την άλλαζε μιμούμενος τις φωνές των «καράγκιοζιών».

Λίγο πριν από το 1940 στην Ερμιόνη ερχόταν ο Σωτήρης Σπαθάρης, πατέρας του Ευγένιου Σπαθάρη. Όπως μας είχε πει ο άλλος μεγάλος караγκιοζοπαίκτης της εποχής μας Χαρίδημος, τον Σωτήρη Σπαθάρη τον έλεγαν Προφήτη Ηλία, γιατί δεν είχε ποτέ δικό του στέκι και έπαιζε γυρίζοντας από τόπο σε τόπο. Στην Ερμιόνη ο Σωτήρης έστηνε τη σκηνή του, όπως και ο Αβραάμ, στο περιώνυμο καφενείο του «Τροκαντερού». Εκεί μαζευόντουσαν και τα παιδιά που έφερναν από το σπίτι τους σκαμνάκια, ενώ οι μεγαλύτεροι κάθονταν στις καρέκλες του καφενείου. Τα πρώτα χρόνια, λόγω έλλειψης ηλεκτρικού ρεύματος, η σκηνή φωτιζόταν με μια λάμπα ασετιλίνης και οι φιγούρες φαίνονταν ολόκαθαρ.

Στην έναρξη της παράστασης έβγαине ο Καραγκιόζης, που καλωσορίζοντας τους θεατές από το κέντρο της σκηνής έλεγε:

πολλούς σύγχρονους караγκιοζοπαίκτες στον τομέα της κατασκευής φιγούρας», σύμφωνα με την άποψη του караγκιοζοπαίκτη Γιάννη Χατζή (Περιοδικό «Ο Καραγκιόζης», τεύχος 11, Πανελλήνιο Σωματείο Θεάτρου Σκιών, 1998).

«Αξιότιμοι Κυρίες και Κύριοι,

Καλησπέρα σας πέρα για πέρα!» Και συνέχιζε σηκώνοντας το μακρύ του χέρι: «Από εδώ μέχρις εδώ!», κάνοντας ταυτόχρονα βήματα μπρος-πίσω και επανερχόμενος στο σημείο από το οποίο είχε ξεκινήσει:

«Σήμερα θα παρακολουθήσετε το υπέροχο έργο η αφεντομουτσουνάρα μου φούρναρης», αλλάζοντας κάθε φορά τα λόγια ανάλογα με την παράσταση της ημέρας. «Αλήθεια σας λέω και αν σας λέω ψέματα κακιά μπόμπα να πέσει να με κάψει. Η μπόμπα να είναι από φελό (μερικοί τον έλεγαν θελό) κι εγώ από πίσω το βουνό... αχ τι καιρό edιάλεξε ο διάλος να με πάρει τώρα π' ανθίζει η θάλασσα και βόσκουν τα γαϊδούρια!»

Επίσης, καθώς μας πληροφόρησε ο αείμνηστος Μάκης Νάκος, «η μανία του Σωτήρη ήταν να κατηγοριοποιεί τις πορδιές και να βάζει λόγια στο στόμα του Καραγκιόζη», ενώ μικροί και μεγάλοι ξελιγώνονταν στα γέλια. «Έχουμε, έλεγε, πολλά είδη πορδιών. Τα πιο γνωστά είδη είναι: Οι βουβές, οι ονομαζόμενες και φέντες. Οι αριστοκρατικές, όπου ακούγονται με όλο το ηχητικό τους μεγαλείο! Οι συνεχιζόμενες που μοιάζουν με ριπές πυροβόλου και οι αιμοβόρες με ήχο δυνατό αλλά κοφτό σα μαχαίρι».



Στον Σωτήρη άρεσε ιδιαίτερα το κρασί και πριν από την παράσταση «τα έτσουζε για καλά». Μια ημέρα που έπαιζε το έργο «Η μάχη της Αλαμάνας και ο θάνατος του Αθανασίου Διάκου», ο Σωτήρης ήταν και πάλι πιωμένος. Το κατάλαβε αυτό ο μακαρίτης συμπολίτης μας Βαγγέλης Σκουρλάς, ο γεροδεμένος φορτοεκφορτωτής του λιμανιού, και φώναξε:

- Βρε ο κερατάς και σήμερα που παίζει πατριωτικό έργο πάλι τα έχει κοπανίσει! Σήμερα, μέσα απ' αυτό το παραδοσιακό «Θέατρο Σκιών», παρουσιάζονται νέες παραστάσεις με καινούρια θεματολογία. Σημαντικά πράγματα λέγονται με τους

ίδιους ήρωες απολαυστικά, επίκαιρα, επιτυχημένα. Οι παραδοσιακές συνταγές, στα χέρια σωστών μαστόρων με σύγχρονα καλά υλικά, κάνουν θαύματα. Με αυτόν τον τρόπο «ο Καραγκιόζης παραμένει ζωντανός, ανανεωμένος, σύντροφος καλός για πολύ ακόμα». Τα παιδιά συνεχίζουν να τον παρακολουθούν με αμείωτο ενδιαφέρον. Ωστόσο δεν φτιάχνουν πια φιγούρες, ούτε «παιίζουν» καραγκιόζη με τους φίλους τους. Και αυτή είναι η διαφορά...



Σήμερα στη «Γωνιά του Καραγκιόζη» του Μουσείου Παιχνιδιών Ερμιόνης εκτίθενται η σκηνή, η ταμπέλα, φιγούρες καθώς και εργαλεία της τέχνης δωρεά του διακεκριμένου καραγκιοζοπαιχτή Χαρίδημου.

Τα μέντα – μέντα

«Ένα πέντε τρία/σ' άρπαξ' απ' τη μοίρα/μήλο δαγκωμένο/με κρατάς και βγαίνω!»

Ιουλίτα Ηλιοπούλου

Ένα παιχνίδι που παιζόταν στην αυλή του σχολείου, πριν την έναρξη των μαθημάτων και συνεχιζόταν στην ώρα των διαλειμμάτων αλλά και στις γειτονιές όλες τις εποχές του χρόνου, ήταν τα «μέντα - μέντα».

Παιζόταν κυρίως από κορίτσια, ίδιας πάνω-κάτω ηλικίας, ενώ ορισμένες φορές συμμετείχαν και αγόρια. Σχηματίζονταν δύο ομάδες, 4 - 10 παιδιών, που στέκονταν αντικριστά και σε απόσταση περίπου 10 μέτρων, πιασμένα από το χέρι. Το παιχνίδι ξεκινούσε η ομάδα που κληρωνόταν και ακολουθούσε «εκ περιτροπής» ο εξής διάλογος μεταξύ των ομάδων:

A' Ομάδα: Τα μέντα-μέντα!

B' Ομάδα: Τα μελιγγίστικα!

A' Ομάδα: Σας τα παράγγειλα να μου τα στείλετε.

B' Ομάδα: Με ποιάνε ή με ποιόνε;

A' Ομάδα: π.χ. Με τη Μαρία!

Η Μαρία, παιδί της B' ομάδας, έπρεπε να τρέξει προς την αντίπαλη ομάδα και να προσπαθήσει «να σπάσει την αλυσίδα» που σχημάτιζαν τα ενωμένα χέρια των παιδιών. Για τον σκοπό αυτό επέλεγε να πέσει επάνω στον «πιο αδύναμο κρίκο» της A' ομάδας και να «κόψει» τα ενωμένα χέρια.

Αν τα κατάφερνε, επέστρεφε στην ομάδα της νικήτρια, παίρνοντας μαζί της, ως «έπαθλο», έναν παίχτη της επιλογής της που ενσωματωνόταν στη δική της ομάδα. Στην περίπτωση, όμως, που δεν τα κατάφερνε, παρέμενε «αιχμάλωτη», ως παίχτρια, στην αντίπαλη ομάδα.

Το παιχνίδι συνεχιζόταν με την ίδια διαδικασία αδιάκοπα. Νικήτρια «έβγαινε» η ομάδα που κατάφερνε να «πάρει», με τον τρόπο που περιγράψαμε, όλους τους παίχτες της αντίπαλης ομάδας. Αυτό βέβαια δεν ήταν καθόλου εύκολο. Ο τελευταίος δυνατός

παίχτης της αποδυναμωμένης ομάδας, που συνήθως ήταν και ο αρχηγός της και δεν επιτρεπόταν να φύγει από την ομάδα του, κατάφερνε τις περισσότερες φορές και έσπαζε τη μεγάλη αλυσίδα των αντιπάλων.

Έτσι το παιχνίδι, ενώ φαινόταν ότι φτάνει στο τέλος του, συνεχιζόταν με αμείωτο ενδιαφέρον μέσα σε γέλια, ξεφωνητά, παροτρύνσεις, αποδοκimasίες και μυστικές συνεννοήσεις.

Έχουν μείνει στη μνήμη μου όμορφες εικόνες από την εξέλιξη του παιχνιδιού. Παιδιά με αναψοκοκκινισμένα πρόσωπα και πεταμένα ρούχα, χειμώνα-καλοκαίρι, με τον ιδρώτα να τρέχει ασταμάτητα απ' τα πρόσωπά τους. να κάνουν νοήματα για να επιλεγούν να τρέξουν και άλλα να το αποφεύγουν... Μικροσυσκέψεις για το πού θα χτυπήσει το παιδί που θα τρέξει, ποιον παίκτη θα διαλέξει και πολλές-πολλές άλλες παιδικές, αθώες παιχνιδοπονηριές.

Τα «μέντα-μέντα» ήταν ένα παιχνίδι που έδινε την ευκαιρία στους παίκτες να δείξουν τις ικανότητές τους στην ταχύτητα, την ετοιμότητα και να αναπτύξουν τη μυϊκή τους δύναμη. Τέλος, αν με ρωτήσετε τι θα πει μέντα-μέντα ή μενιγγίτικα, δεν θα μπορέσω να σας απαντήσω...

Φούσια (τα)

«Ευλογημένη η παιδική φαντασία! Μετατρέπει το χαλασμένο, το άχρηστο αντικείμενο σε πρώτης τάξεως παιχνίδι!».

Μ.Χ.

Το πρώτο δεκαήμερο του Σεπτέμβρη, οι ταβερνιάρηδες και οι οινοπαραγωγοί της πόλης μας «έβγαζαν» τα κρασοβάρελα στα Μαντράκια και στο Λιμάνι, για να τα πλύνουν και να τα ετοιμάσουν για τον νέο μούστο.²⁵ Εμείς, παιδιά του Δημοτικού Σχολείου τότε, παρακολουθούσαμε τους επιδέξιους μάστορες που ξεφούντωναν τα βαρέλια. Μαζεύαμε την «τραμεντίνα», τα υπολείμματα (σβώλους) του ρετσινιού που περιείχαν -ξεχωρίζοντάς τα από τη λάσπη, προτού τα πλύνουν στη θάλασσα και βάψουν τα νερά της βαθυκόκκινα. Τα πιο μεγάλα κομμάτια είχαν το μέγεθος της κλειστής ανδρικής παλάμης και μετά το πλύσιμο έπαιρναν ένα ασπριδερό χρώμα. Τα βάζαμε στον ήλιο για να στεγνώσουν και όταν βράδιαζε, κατά γειτονιές, τ' ανάβαμε.

Διαλέγαμε μια μεγάλη «ριζιμιά» πέτρα, λεία και επίπεδη με κλίση, χωρίς λακκούβες και προεξοχές και τοποθετούσαμε στο πάνω μέρος τις τραμεντίνες (ρετσίνι), τη μια κοντά στην άλλη, φτιάχνοντας έναν μικρό σωρό. Βάζαμε φωτιά και ύστερα από λίγο, ενώ το ρετσίνι καιγόταν, έτρεχε μια παχύρρευστη σκούρα καφέ ή μαύρη μάζα, η μελάσα,²⁶ όπως την λέγαμε. Καθώς κυλούσε η μελάσα πάνω στην πέτρα, σχηματίζονταν διάφορα σχέδια που η δημιουργική μας φαντασία τα «έβλεπε» σαν αυτοκινητάκια, στρατιώτες να οπλοφορούν, ζώα κ.λπ. Η παχύρρευστη μάζα γρήγορα κρύωνε και γινόταν στερεά και συμπαγής. Στη συνέχεια την σπάζαμε και φυλάγαμε τα σχέδια.

²⁵ «Στην ΕΡΜΙΟΝΗ άλλοτε και τώρα», τεύχος 4/2010.

²⁶ Μελάσα λένε τη ρευστή μάζα που απομένει, όταν βγει η κρυσταλλική ζάχαρη από τα ζαχαροκάλαμα ή ζαχαρότευτλα.

Ο κύριος στόχος, όμως, ήταν άλλος. Μαζεύαμε την κρύα μελάσα και την τυλίγαμε σε μαλακά πανιά. Αφού κάναμε έναν κόμπο, την χτυπούσαμε με μια πέτρα στο πλακόστρωτο, ώσπου να τριφτεί και να γίνει σαν ψιλή άμμος. Ύστερα βάζαμε μια μικρή ποσότητα στη φούχτα μας και περνούσαμε στα δάχτυλα, μεταξύ μεσαίου και παράμεσου, ένα κερί ή ένα ξύλο αναμμένο. Με ένα απότομο τίναγμα του χεριού προς τα πάνω, η τριμμένη μελάσα συναντούσε τη φλόγα του κεριού ή του ξύλου και άναβε στον αέρα με έντονη λάμψη, σαν πυροτέχνημα. Ένα δυνατό φςζς!!! ακουγόταν, ενώ εμείς διασκεδάζαμε με το κατόρθωμά μας!

Άλλες φορές πάλι, όταν διαθέταμε ικανή ποσότητα μελάσας, την αποθηκεύαμε σ' ένα κουτί από γάλα. Βάζαμε φωτιά, η φλόγα ήταν μεγάλη και το αποτέλεσμα ασυνήθιστα εντυπωσιακό, καθώς η νύχτα γινόταν ...μέρα!

Το παιχνίδι αυτό ήταν ιδιαίτερα επικίνδυνο. Τα καψίματα δεν έλειπαν και μερικές φορές ήταν σοβαρά. Οι γονείς φώναζαν και μας κυνηγούσαν, για να μας εμποδίσουν. Έτσι, συχνά, φεύγαμε «στα κρυφά...».

- Πού πάτε, βρε, με κείνα που έχετε ξαναγκρίσει; Θα καείτε σαν το Γιούδα! έλεγαν.

Καθώς το ρετσίνι καιγόταν, οι γειτονιές ...μοσχοβολούσαν και ο καπνός «πούμωνα» τη γύρω περιοχή. Όταν, μάλιστα, φυσούσε ελαφρό αεράκι έμπαινε και από τα ανοιχτά παράθυρα στα σπίτια αναστατώνοντας τους νοικοκυραίους... Το πρωινό της επομένης αναζητούσαν τα ...ίχνη των παιδιών που μαρτυρούσαν το παιχνίδι τους, πράγμα εύκολο, καθώς οι φωτιές είχαν αφήσει το ...αποτύπωμά τους.

Κάθε χρόνο, καθώς μεσιάζει ο Σεπτέμβρης, η μυρωδιά του ρετσινιού είναι «παρούσα», ζωντανό μήνυμα και ανάμνηση μια άλλης εποχής. Στο επίκεντρο ο Αργύρης Ντανές, ο Μπουλούκος, ο γείτονας και φίλος μου, που ήταν τρομερός στα «φούσια»! Αφοβος και γενναίος, καθώς ήταν, αναλάμβανε τις πιο τολμηρές αποστολές σε όλα τα παιχνίδια.

Ο συνεχόμενος ήχος φςζς! έδωσε, κατά την άποψή μας, και το όνομα «φούσια» στο παιχνίδι. Πιθανώς, όμως, να έχει σχέση η ονομασία αυτή με τη λέξη φουσέκι - φουσέκι - φυσίγγιο που καθώς βγαίνει από το όπλο, δημιουργείται μια ανάλογη λάμψη.

Λουρί της μάνας (το)

«Κι όπως αρκεί η μυρωδιά και η γεύση από ένα μπισκοτάκι να πυροδοτήσει την υπνώτουσα μνήμη, έτσι αρκεί και ένα παιχνίδι να μας μεταφέρει απευθείας στην παιδική μας ηλικία».

Πάνος Κωνσταντόπουλος

Αισθάνθηκα άβολα, που δεν μπόρεσα να απαντήσω στην Ελένη Βλάσση - Κούστα, δασκάλα του Δημοτικού Σχολείου Ερμιόνης, όταν μου ζήτησε να της περιγράψω, πώς παιζόταν στον τόπο μας το παιχνίδι «Λουρί της μάνας», γιατί σκεφτόταν να το παίξουν τα παιδιά της τάξης της με τη λήξη της σχολικής χρονιάς. Προσπάθησα να το περιγράψω, αλλά το θυμόμουν «μέσες άκρες», με αποτέλεσμα η περιγραφή μου να είναι ελλιπής.

Η ίδια μου είπε ότι, είχε ρωτήσει κι άλλους συμπολίτες αλλά κι εκείνοι δεν ήταν σε θέση να απαντήσουν, γιατί δεν το «θυμόντουσαν καλά». Βέβαια, είναι αλήθεια ότι το παιχνίδι αυτό δεν το παίζαμε συχνά. Το γνωρίζαμε όμως! Απλά τα χρόνια πέρασαν και το λησμονήσαμε. Όπως έχουμε ξεχάσει, γι' αυτό έχουν σκορπίσει, τόσα και τόσα πράγματα, αφού δεν φροντίσαμε να τα προστατέψουμε από τη λήθη και τη φθορά του χρόνου και να τα διασώσουμε μέσα από οργανωμένες δράσεις.

Ερχόμενος το καλοκαίρι στην Ερμιόνη, βρήκα γραμμένη στις σημειώσεις της μητέρας μου όλη τη διαδικασία του παιχνιδιού με κάθε λεπτομέρεια.

Η γραφή της ζωντάνεψε τη μνήμη μου και η αρχική μου απογοήτευση μετατράπηκε σε χαρά και ανακούφιση!

Αλά-τι ψιλό/αλά-τι χοντρό!

Στην ερμιονίτικη παραλλαγή του την ομάδα αποτελούσαν 6-12 παιδιά που κάθονταν, όπως λέμε, στα «πόδια», δηλαδή σκαμνάκι, το ένα κοντά στο άλλο, κολλητά, χωρίς να μένει κενό ανάμεσά τους.

Ένα παιδί, «μάννα» το λέγανε, ξεκινούσε το παιχνίδι. Έπαιρνε ένα λουρί (μια αντρική ζώνη), τη μάζευε καλά και κρατώντας τη σφιχτά στο χέρι, την έκρυβε πίσω από την πλάτη του. Στη συνέχεια βάδιζε στο εξωτερικό του κύκλου που είχαν σχηματίσει τα παιδιά, λέγοντας ρυθμικά:

- Αλλά-τι φιλό/αλλά-τι χοντρό/έ-χασα τη μάν-να μου/και πάω να τη βρω!

Έλεγε το τραγουδάκι μια, δυο, τρεις φορές, ενώ εξακολουθούσε να βαδίζει κυκλικά, κάνοντας, συγχρόνως, διάφορες παραπλανητικές κινήσεις, ότι τάχα κάπου θα αφήσει το λουρί, χωρίς, ωστόσο, να το κάνει. Κάποια στιγμή που έκρινε, ότι δεν θα γίνει αντιληπτό, άφηνε κρυφά κι αθόρυβα, πίσω από το παιδί που επέλεγε, το λουρί. Αν το παιδί το αντιλαμβανόταν, γυρνώντας απότομα, άρπαζε το λουρί και το έδινε στη «μάννα». Αν όχι, η «μάννα» συνέχιζε να γυρνά γύρω από τα παιδιά, τραγουδώντας. Όταν έφτανε στο παιδί που «του είχε ρίξει» το λουρί, έσκυβε με προσοχή, χωρίς εκείνο να το αντιληφθεί, το άρπαζε και έλεγε επιτακτικά:

- Τρεις και το λουρί της μάννας! Συγχρόνως χτυπούσε το παιδί με το λουρί. Αυτό στην προσπάθειά του να αποφύγει τα χτυπήματα, που μερικές φορές ήταν αρκετά δυνατά και επώδυνα, σηκώνονταν στη στιγμή και έτρεχε γύρω από τον κύκλο, με στόχο να ξανακαθίσει στη θέση του, γιατί μόνο τότε η μάννα δεν είχε δικαίωμα να το χτυπά.

Μερικές φορές το κυνηγητό γινόταν και έξω από τον κύκλο και τα παιδιά «διένυαν» μεγάλες αποστάσεις. Στο μεταξύ οι συμπαίχτες σηκώνονταν από τη θέση τους και παρακολουθούσαν με ενδιαφέρον και αγωνία την εξέλιξη του παιχνιδιού λέγοντας:

- Και αλάργα και κοντά και το λουρί της μάννας! Γελούσαν, χτυπούσαν παλαμάκια και ενθάρρυναν πότε τον «κυνηγημένο» και πότε τη «μάννα», απολαμβάνοντας την εξέλιξη του παιχνιδιού και περιμένοντας το τελικό αποτέλεσμα.

Αν η μάννα «έπιανε» το παιδί, οι ρόλοι αντιστρέφονταν. Το παιδί γινόταν «μάννα» και η «μάννα» έπαιρνε τη θέση του παιδιού στον κύκλο. Αν όμως το παιδί κατάφερνε να γυρίσει στη θέση του, το παιχνίδι ξεκινούσε απ' την αρχή.

Με το παιχνίδι αυτό δινόταν η ευκαιρία στα παιδιά, μέσα στο πνεύμα της ελευθερίας που επικρατούσε, να αυτοσχεδιάσουν με φαντασία και να «οδηγήσουν» τον νου στη δημιουργία πρωτότυπων παραλλαγών.

Το παιχνίδι επιδρούσε ευνοϊκά στη σωματική, κινητική και κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Καλλιεργούσε, ταυτόχρονα, την αυτοσυγκέντρωση, την ψυχραιμία, την αντίληψη, την προσοχή, την ετοιμότητα και το ομαδικό πνεύμα. Έχει τις ρίζες του στην αρχαιότητα, «Ιμαντελισμός» λεγόταν τότε, καθώς παιζόταν με ιμάντα – λουρί.²⁷

²⁷Πανομοιότυπο ήταν και το αρχαίο παιχνίδι **«Σχοινοφιλίνδα»**.

Σχοινάκι με κουμπί (το)

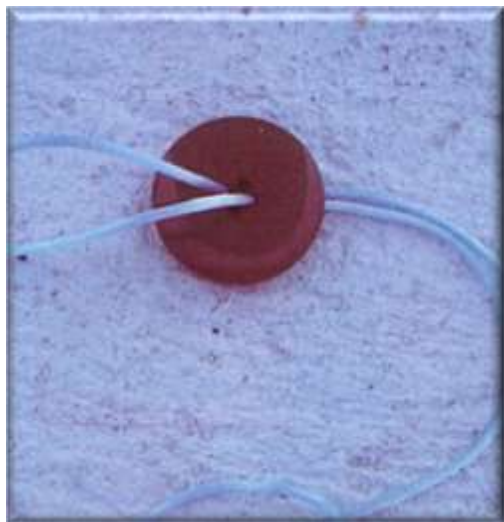
«Σκαλίζοντας άπληστα ξεχασμένους θησαυρούς σε παλιές κούτες, θα σε μάθω να ξεδιακρίνεις του κουβαριού την άκρη και πώς να την κρατάς γερά. Το μαγικό πολύχρωμο κουβάρι που μας πισωγυρίζει ολόισια, νοσταλγικά στην πιο ακριβή πατρίδα, στα χλωρά μας χρόνια».

Χρήστος Μπουλώτης

Το παιχνίδι παιζόταν από παιδιά και των δύο φύλων ηλικίας 9 – 12 χρόνων. Αρχικά βέβαια έπρεπε να κατασκευαστεί με τον τρόπο που περιγράφεται στη συνέχεια.

Κατασκευή

Χρειαζόμαστε έναν σπάγκο, περίπου 80 - 90 εκατοστά και ένα κουμπί μεγάλο με δυο αντικριστές τρύπες. Περνάμε τη μια άκρη του σπάγκου πρώτα από τη μια τρύπα και



ύστερα από την άλλη και δένουμε τις δύο άκρες του, ώστε να γίνει διπλός. Κατόπιν, περνάμε τις άκρες του στα δάχτυλα του κάθε χεριού, με τρόπο που να διευκολύνεται η περιστροφή του, φέρνοντας το κουμπί στη μέση του σπάγκου και τον αφήνουμε χαλαρό, να κάνει κοιλιά. Περιστρέφουμε τον σπάγκο με το κουμπί, μέχρι να τυλιχτεί αρκετά. Με μια γρήγορη κίνηση ο ...παίχτης τεντώνει (απομακρύνει) τα χέρια του και πάλι τα

χαλαρώνει (τα φέρνει κοντά). Αυτό γίνεται συνεχώς. Μια τραβάει, μια χαλαρώνει. Το κουμπί αρχίζει να περιστρέφεται με μεγάλη ταχύτητα, δημιουργώντας έναν χαρακτηριστικό θόρυβο, παράξενο και γοητευτικό.

Το παιχνίδι μαγεύει με τη συνεχή περιστροφή, την ασυνήθιστη κίνηση, το βουητό που κάνει το κουμπί, δίνοντας στο παιδί ένα αίσθημα χαράς.

Θυμάμαι πως αυτό το κουμπί με το σχοινί, τα πιο θαρραλέα αλλά και ενοχλητικά

παιδιά το ακουμπούσαν κρυφά στα φουντωτά μαλλιά των κοριτσιών. Καθώς αυτό γύριζε, τα μαλλιά τυλίγονταν (πιάνονταν) πάνω του και το τράβηγμά τους προκαλούσε ιδιαίτερο πόνο και εκνευρισμό.

Το παιχνίδι ήταν γνωστό και στην αρχαία Ελλάδα. Αντί για κουμπί χρησιμοποιούσαν έναν ξύλινο λεπτό τροχίσκο (δίσκο) με διάμετρο 4 εκατοστά και στο κέντρο του έκαναν δυο αντικριστές τρύπες. Το παιχνίδι το έλεγαν «Ιυγξ», γιατί ο βόμβος που ακούγεται κατά την περιστροφή θυμίζει τη φωνή του πουλιού 'Ιυγγα, γνωστού σ' εμάς ως στραβολαίμη ή μυρμηγκοφάγο.

Βολάκια, μπίρες και μπίλιες

«Οι μπίλιες μικρές ή μεγάλες ανάκατα, πήγαιναν πάντα όλες μαζί. Πολύ όμορφες αλλά όλο φασαρία... ποτέ καμιά μπίλια δεν μιλούσε μόνη... και τσιρίζανε πάντα όλες μαζί».

Κώστας Ζουράρις

Τα βολάκια ή βόλοι ήταν ολοστρόγγυλες μπαλίτσες, φτιαγμένες από πηλό, με διάμετρο, συνήθως, γύρω στο ένα εκατοστό, χρωματισμένες με ζωηρά χρώματα, μπλε, κίτρινο, κόκκινο, πράσινο, καφέ κ.λπ. για να ενθουσιάζονται τα παιδιά και να θέλουν να τα αγοράσουν.

Οι μπίρες²⁸ έμοιαζαν στο σχήμα και το μέγεθος με τα βολάκια, υπήρχαν, όμως, μπίρες και σε μεγαλύτερα μεγέθη. Ήσαν φτιαγμένες από γυαλί, και στο εσωτερικό του λαμπύριζαν ελκυστικά χρώματα και σχήματα. Εκείνα τα πολύχρωμα στολίδια ξετρέλαιναν τα παιδιά που ανταγωνίζονταν για το ποιο είχε τις ωραιότερες!

Οι μπίλιες ήσαν σιδερένια σφαιρίδια σε διάφορα μεγέθη, που τα παιδιά τα έβγαζαν από τα ρουλεμάν ή τις έβρισκαν από δικούς τους ανθρώπους, συνήθως από αυτούς που εργάζονταν στα Μεταλλεία. Τις μπίρες και τα βολάκια τις αγόραζαν από διάφορα μαγαζιά, όπως του Αλέκου Γκόγκου που ήταν στο Λιμάνι.

²⁸ Φαίνεται πως οι μπίρες πήραν το όνομά τους από το γυάλινο σφαιρίδιο, το οποίο σφράγιζε το στόμιο στις μποτίλιες που περιείχαν ανθρακούχα ποτά (λεμονάδες, γκαζόζες, μπίρες κ.λπ.) και κυκλοφορούσαν σ' αυτή τη συσκευασία τη δεκαετία του 1920. Το σφαιρίδιο αυτό το έλεγαν μπίρα και πατώντας το με το δάχτυλο άφηνε ελεύθερο το περιεχόμενο της μποτίλιας να πέφτει στο ποτήρι. Μόνο στην Ερμιόνη χρησιμοποιούσαμε την ονομασία μπίρες γι' αυτό το παιχνίδι. Σε άλλα μέρη τις μπίρες τις λένε γκαζές, όνομα που προέρχεται πάλι από το σφαιρίδιο που σφάλιζε το μπουκάλι της γκαζόζας. Καταλήξαμε στην πιθανή προέλευση του ονόματος (μπίρες και γκαζές) μετά από τη συζήτηση με τον κυρ- Απόστολο (Γκάτσο), ο οποίος μας μίλησε γι' αυτά τα σφαιρίδια των μπουκαλιών. Τις μπίρες τις λένε, επίσης, γυαλένιες και γυαλενάκια, από το υλικό που είναι φτιαγμένες. Στο Κρανίδι καθώς και σε κάποια άλλα μέρη τις λένε κοΐνες (κοΐνα στο Κρανίδι ονομάζουν και το μεγάλο καρύδι στο παιχνίδι μετά καρύδια).

Το παιχνίδι παιζόταν την άνοιξη μόνο από αγόρια ηλικίας 8 έως 14 χρόνων, σε ομάδες που αποτελούνταν, τις περισσότερες φορές, από συνομήλικους παίκτες. Οι πιο γνωστές παραλλαγές του ήταν: Το χάμω, το μπάζ(ι), το ματάκι και το τρίγωνο.



Προκαταρκτικά

Προτού ξεκινήσει το παιχνίδι έπρεπε να καθοριστεί η σειρά των παιδιών που θα έπαιζαν. Έριχναν, λοιπόν, ένας-ένας την μπίρα τους στον μπάστακα, τη μεγάλη πέτρα, σημείο αναφοράς του παιχνιδιού. Πρώτος ξεκινούσε αυτός που κατόρθωνε να πλησιάσει την μπίρα του πιο κοντά στον μπάστακα και ακολουθούσε η σειρά των υπολοίπων, ανάλογα με την απόσταση μπάστακα - μπίρας.

Για να παίξουν ένα από τα δύο πρώτα είδη του παιχνιδιού που περιγράφουμε στη συνέχεια, χάραζαν στο χώμα μια γραμμή σε απόσταση 30 - 50 εκατοστών από τον μπάστακα, στην οποία στεκόταν το παιδί για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Χάμω

Η λέξη **χάμω** θα πει καταγής ή στο έδαφος και δείχνει απόλυτα τον τρόπο με τον οποίο παιζόταν το παιχνίδι. Στην ίδια, λοιπόν, κάθετη νοητή ευθεία με τον μπάστακα και σε απόσταση ενός (1) μέτρου από αυτόν τοποθετούσε το πρώτο παιδί δύο (2), συνήθως, μπίρες, κολλητά, τη μία πίσω από την άλλη. Το ίδιο έκανε και το δεύτερο παιδί σε απόσταση, περίπου, 80 εκατοστών από τις μπίρες του πρώτου και στη συνέχεια το τρίτο παιδί και το τέταρτο, αν υπήρχε.

Ο πρώτος παίχτης, σε θέση καθιστή, σκαμνάκι, τοποθετούσε το χέρι του πάνω στη γραμμή που βρισκόταν μπροστά από τον μπάστακα, κρατώντας (στηρίζοντας) την μπίρα του ανάμεσα στο μεγάλο δάχτυλο και την άκρη του δείκτη του ενός

χεριού. Στη συνέχεια με μια επιδέξια κίνηση τη χτυπούσε με το νύχι του αντίχειρα προσπαθώντας να σημαδέψει τις πρώτες μπίρες που βρίσκονταν μπροστά του. Αν τις πετύχαινε, συνέχιζε για να «χτυπήσει» τις επόμενες κ.ο.κ. Όσες από τις μπίρες κατάφερνε να πετύχει τις κέρδιζε. Αν δεν χτυπούσε κάποιες από αυτές που ήταν κάτω, τότε άφηνε την μπίρα του στο σημείο όπου είχε σταματήσει, για να ξεκινήσει ξανά από εκεί, όταν ερχόταν η σειρά του. Κατόπιν «έπαιζε» το δεύτερο παιδί κ.ο.κ. Πάντα, βέβαια, η τύχη έπαιζε για όλους τα δικά της «παιχνίδια».



Όταν τελείωναν όλα τα παιδιά και έμεναν μπίρες χάμω που δεν τις είχαν «χτυπήσει» με την πρώτη προσπάθεια, τότε δινόταν δεύτερη και τρίτη ευκαιρία να συνεχίσουν από το σημείο, όπου είχαν σταματήσει οι μπίρες από προηγούμενες προσπάθειες. Σε περίπτωση που το πρώτο παιδί πετύχαινε όλες τις μπίρες, πράγμα δύσκολο αλλά όχι ακατόρθωτο, το παιχνίδι τελείωνε. Για να συνεχιστεί το παιχνίδι, τα παιδιά έστηναν ή «έβαζαν» νέες μπίρες. Νικητής ήταν αυτός που κέρδιζε τις περισσότερες μπίρες.

Το παιχνίδι παιζόταν κατά τον ίδιο τρόπο και με βολάκια. Την ομάδα του παιχνιδιού αποτελούσαν 2 το πολύ 4 και όχι περισσότερα παιδιά, γιατί τότε το παιχνίδι γινόταν ανιαρό, καθώς το πρώτο έπρεπε να περίμενε αρκετή ώρα για να έρθει η σειρά του να ξαναπαιξει.

Μπάζι

Παιζόταν μόνο με μπίρες ή μπίλιες. Μπάζι με βολάκια δεν παιζόταν, γιατί θα έσπαγαν, καθώς τα πετούσαν από μακρινή απόσταση. Την ομάδα αποτελούσαν 3-6 παίκτες, ενώ μερικές φορές συμμετείχαν περισσότεροι. Τα παιδιά τοποθετούσαν στο έδαφος όσες μπίρες συμφωνούσαν εξ αρχής πως έπρεπε να βάλει ο καθένας. Αν, δηλαδή, ήταν τέσσερα (4) παιδιά και συμφωνούσαν να βάλουν από πέντε (5) τότε στο έδαφος θα ήσαν 20 μπίρες.

Τις τοποθετούσαν τη μια δίπλα στην άλλη και σχηματιζόταν μια «ολόκληρη» σειρά. Την πρώτη μπίρα της σειράς την έλεγαν μπάζι. Η σειρά με τις μπίρες βρισκόταν ακριβώς απέναντι από τον μπάστακα σε απόσταση περίπου 5 μέτρων απ' αυτόν, αν οι μπίρες ήταν μέχρι είκοσι, και σε μεγαλύτερη απόσταση, αν ήταν περισσότερες. Ξεκινούσε, λοιπόν, να ρίχνει το πρώτο παιδί τη μπίρα του από τον μπάστακα και από όρθια θέση, προσπαθώντας να χτυπήσει τις μπίρες που ήταν στη σειρά. Αν σημάδευε απευθείας το μπάζι, δηλαδή την πρώτη μπίρα, τότε τις κέρδιζε όλες. Αν χτυπούσε κάποια από τις μεσαίες, έπαιρνε αυτή και τις υπόλοιπες ως το τέλος της σειράς. Αν αποτύχαινε, συνέχιζε το δεύτερο παιδί με τον ίδιο τρόπο, έχοντας τον ίδιο στόχο.

Το πρώτο παιδί στεκόταν στο μέρος που σταμάτησε η μπίρα του, για να συνεχίσει από τη θέση αυτή όταν «τελείωναν» τα υπόλοιπα και παρέμεναν ακόμα στο έδαφος μπίρες. Το ίδιο έκαναν και τα άλλα παιδιά. Όταν, πλέον, τελείωναν οι μπίρες γιατί τις είχαν κερδίσει, τα παιδιά έπρεπε να «βάλουν» νέες, αν ήθελαν να συνεχιστεί το παιχνίδι.

Τεχνικά στοιχεία του παιχνιδιού

- Τη μπίρα που σημάδευαν τα παιδιά, το μπάζι, την έλεγαν μάνα και έπρεπε να είναι πιο μεγάλη σε μέγεθος και βαρύτερη από τις υπόλοιπες, για να είναι σταθερή. Μερικές φορές τα παιδιά, αν δεν είχαν τέτοιες μπίρες και τους το επέτρεπαν οι συμπαίκτες τους, χρησιμοποιούσαν μπίλιες που ήταν βαρύτερες.
- Δύο ήταν οι τρόποι για να σημάδεψει το παιδί το μπάζι ή να «χτυπήσει» τη σειρά σε καλό σημείο, ώστε να μαζέψει περισσότερες μπίρες. Ο ένας λεγόταν «καμπάνα» ή «καμπανιά», οπότε το παιδί, έχοντας εμπιστοσύνη στο σημάδι του και ποντάροντας στην τύχη κατάφερνε να «χτυπήσει» στον αέρα το μπάζι, χωρίς η μπίρα του να

σκάσει στο έδαφος. Στον δεύτερο, το παιδί σημάδευε με τέτοιο τρόπο ώστε να σκάσει η μπίρα του περίπου 80 εκατοστά πριν από τη σειρά με τις μπίρες και να κυλήσει ήρεμα, χωρίς να αλλάξει πορεία, ώστε να χτυπήσει το μπάζι ή να κόψει τη σειρά σε τέτοιο σημείο, για να κερδίσει πιο πολλές.

- Το μπάζι ήταν το πιο συνηθισμένο παιχνίδι με τις μπίρες στην Ερμιόνη. Ο Αντώνης ο Δράκας που ζει σήμερα στην Αμερική, συνομήλικός μου, ήταν ο καλύτερος παίκτης στο μπάζι. Το σημάδι του ήταν φοβερό, γι' αυτό το ίδιο καλά τα κατάφερνε και στον πετροπόλεμο. Τον θυμάμαι στη διάρκεια του παιχνιδιού να έχει γεμάτες τις τσέπες του με κερδισμένες μπίρες, τις οποίες πολλές φορές τις πουλούσε στα παιδιά που τις είχαν χάσει. Ανάλογο παιχνίδι με το μπάζι των αγοριών ήταν για τα κορίτσια τα «καρύδια». Το παιχνίδι παιζόταν σχεδόν με τον ίδιο τρόπο και είχε σχεδόν τους ίδιους κανόνες.

Τρίγωνο

Τα παιδιά σχεδίαζαν στο χώμα ένα ισόπλευρο τρίγωνο πλευράς 40 - 50 εκατοστών. Στο εσωτερικό του κάθε παιδί έβαζε τις δικές του μπίρες, όσες είχαν συμφωνήσει. Κατόπιν, ένα - ένα στεκόταν πάνω από το τρίγωνο σε όρθια θέση και σκόπευε με την μπίρα του από το ύψος του ματιού, στο εσωτερικό του τριγώνου που βρίσκονταν μαζεμένες οι μπίρες. Στόχος του ήταν να σημαδέψει σωστά και να βγάλει από το τρίγωνο όσες περισσότερες μπίρες μπορούσε, τις οποίες και κέρδιζε. Και στο παιχνίδι αυτό ήταν απαραίτητο να οριστεί εκ των προτέρων η σειρά με την οποία θα συμμετείχαν τα παιδιά. Προτού, λοιπόν, ξεκινήσουν το παιχνίδι χρησιμοποιούσαν ένα είδος «κλήρωσης - λαχνίσματος». Οι πιο γνωστοί τρόποι στα παιχνίδια μας για να «βγούμε», όπως λέγαμε ήταν:

- Κορώνα - γράμματα
- Κορμπανιά
- Μονά — ζυγά
- Ρυθμική απαγγελία ορισμένων στίχων
- Κρύψιμο αντικειμένων στη χούφτα

Το ερμιονίτικο τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελείωνε όταν έπεφτε το σκοτάδι και πλέον δεν βλέπαμε. Τα παιδιά που είχαν χάσει χλωμά και απογοητευμένα έφευγαν γρήγορα για τα σπίτια τους.

Αντίθετα εκείνα που είχαν κερδίσει, κατακόκκινα και ευχαριστημένα, παρέμεναν ζητώντας την επιβεβαίωση από τους άλλους, θέλοντας να γιορτάσουν τα επινίκια.

- Πόσες μπίρες κέρδισες ρε; ρωτούσαν οι περίεργοι.

Ο ...νικητής, αν είχε προλάβει να τις μετρήσει, έλεγε έναν αριθμό ή έδειχνε με καμάρι, πιέζοντας με τα χέρια του τις φουσκωμένες τσέπες του παντελονιού του, όπου φύλαγε την «την περιουσία του» προς αποφυγή «αναπάντεχων» γεγονότων...

Κάποια παιδιά, όμως, πάνω στον ενθουσιασμό και απονήρευτα καθώς ήταν, για να δείξουν τις κερδισμένες μπίρες, τις έβαζαν στις χούφτες χωρίς να πάει το μυαλό τους στο ...κακό. Τότε συνέβαινε το μοιραίο! Ο πιο τολμηρός από τους παρευρισκόμενους βλέποντας τη γεμάτη με μπίρες χούφτα του παιδιού, τη χτυπούσε ξαφνικά και με δύναμη από κάτω. Αυτές με έναν πήδο, ελεύθερες, σκορπίζονταν στο έδαφος, όπως ακριβώς γλιστράει από τα χέρια του ερασιτέχνη ψαρά το πιασμένο ψάρι και πέφτει στη θάλασσα. Το τι συνέβαινε στη συνέχεια είναι απερίγραπτο! Μάχη κανονική, με μπουνιές, κλωτσιές, απώλειες, κλάματα και απρόβλεπτες εξελίξεις. Η γειτονιά ξεσηκωνόταν! Όλοι στο πόδι!

Μετά από ώρα και με την επέμβαση των μεγαλύτερων τα πράγματα ησύχαζαν. Κάποια στιγμή, αναψοκοκκινισμένοι, με τον ιδρώτα/λάσπη στο πρόσωπο, κολλημένο στα μαλλιά, στο μέτωπο και τα αυτιά, με τα μπλουζάκια έξω από τα κοντά μας παντελόνια, φτάναμε στο σπίτι πατώντας στις μύτες, φροντίζοντας να περάσουμε απαρατήρητοι. Αυτό, όμως, ήταν σχεδόν αδύνατο. Η μάνα το... μυριζόταν στον αέρα και άρχιζε τον εξάψαλμο:

- Πού γύριζες βρε αναθεματισμένε τέτοια ώρα;
-(σιωπή = μιλιά)
- Γιατί δε μιλάς βρε; Ήπιες το αμίλητο νερό;
- Να, καλέ...
- Τι καλέ, καλάμια και παλούκια!
- Να καλέ, ξέρεις...
- Τι να ξέρω, βρε, που να ξεραθείς και να μείνεις κούτσουρο!

Αντικρίζοντάς το όμως και βλέποντας την «κατάστασή» του, με πιο δυνατή φωνή συνέχιζε:

- Ου που να μη σώσεις! Πώς έγινες έτσι βρε παναθεματισμένε! Κακό χρόνο να 'χεις! Ενώ στη στιγμή του πέταγε ό, τι κρατούσε στα χέρια της. Αυτό, ενστικτωδώς έσκυβε και έτρεχε πίσω από καρέκλες και τραπέζια για να προφυλαχθεί. Η δική μου μάνα

μου έλεγε:

- Πώς είσαι έτσι βρε σαν γεριμαμάνης!

Δεν έμαθα ποτέ ποιος ήταν αυτός. Φανταζόμουν πως θα ήταν κάποιος άνθρωπος με βρώμικα ρούχα, αναμαλλιασμένος, με πολλά γένια και τρομερή όψη.

Σε όλους αυτούς του γονείς που έχουν φύγει απ' τη ζωή αφιερώνω «Το παιχνίδι με τις μπίρες». Ας είναι ελαφρύ το χώμα που τους σκεπάζει...

Και οι μνήμες έγιναν στίχοι!

Βόλοι

Γιαλενάκι που γυρίζεις	Πες μου, θα 'ναι η ζωή μου,
και τα χρώματα αλλάζεις	ίσια ξέγνοιαστη; Μη χάσεις!
σαν πηγαίνεις προς το μέλλον	Νίκησε τους άλλους βόλους
και μακριά σα να κοιτάζεις.	και μακρύτερα να φτάσεις!

Μαρία Τράκη

Ας αφουγκραστούμε το σήμερα!

Στην εποχή μας τα πράγματα έχουν αλλάξει. Δεν ακούγονται πια φωνές παιδιών να παίζουν στους δρόμους και τις γειτονιές. Παίζουν αλλιώς, μες στη σιωπή και με τη σιωπή με εξασφαλισμένοι την ...ηρεμία των γονιών τους! Δεν έχουν μάθει να κατασκευάζουν παιχνίδια και γι' αυτό συχνά τα καταστρέφουν. «Μόνο όταν από δική σου εμπειρία γνωρίζεις τη διαδικασία της κατασκευής και αισθάνεσαι τη χαρά και την ομορφιά της δικής σου δημιουργίας και επινόησης, σέβεσαι και τα αποτελέσματα της δημιουργίας των άλλων», διακηρύσσουν οι ειδικοί. Η αλλαγή της νοοτροπίας και η ψυχική γενναιοδωρία χτίζονται σιγά-σιγά και ασφαλώς δεν έχουν καμία σχέση με εκείνα που δίνονται σήμερα στα παιδιά ούτε και με τον τρόπο και τους λόγους για τους οποίους προσφέρονται!

Στροπ ή Βεζίρης (το)

«Με λαχτάρα περιμέναμε τις ημέρες της χαράς ή τις ημέρες των γιορτών, που το γεύμα μας περιελάμβανε κρέας, για να αποκτήσουμε το «κότσι», το μικρό κόκαλο (επιγονατίδα) που βρίσκεται στην άρθρωση του πίσω ποδιού του αρνιού ή του κατσικιού και να ριχτούμε στο ομώνυμο παιχνίδι».

Δημήτρης Λουκάτος

Πώς παίζεται

Το κότσι, το στροπ όπως το λέγαμε, έχει τέσσερις πλευρές, δυο φαρδιές και δυο στενές, η καθεμιά με το δικό της όνομα. Από τις στενές πλευρές τη μια, με τα δυο βαθουλώματα, τη λέγαμε «Βασιλιά». Το σχήμα που έχει χαραγμένο μοιάζει με μεγάλο σίγμα τελικό (ς) και αυτό την κάνει να ξεχωρίζει από την άλλη πλευρά που τη λέγαμε «Βεζίρη». Από τις φαρδιές πλευρές τη μια που είχε το εξόγκωμα τη λέγαμε «σαμάρι» και την άλλη με το βαθούλωμα κα την τρύπα «γουβίτσα».

Την ομάδα του παιχνιδιού αποτελούσαν 3-5 παιδιά, αγόρια ή κορίτσια, ηλικίας 8-12 χρόνων, καθισμένα «οκλαδόν» σε σχήμα κύκλου. Το παιχνίδι ξεκινούσε, όταν το πρώτο παιδί που κρατούσε το στροπ με τα τρία δάχτυλά του, όπως ακριβώς κρατάμε το μολύβι, το πετούσε στριφογυριστά ψηλά στον αέρα, σε ύψος περίπου 20 εκατοστών. Ανάλογα με την πλευρά που έπεφτε στο έδαφος έδειχνε γουβίτσα ή σαμάρι και σπανιότερα βασιλιά ή βεζίρη. Στη συνέχεια έριχναν το στροπ και τα υπόλοιπα παιδιά της ομάδας το καθένα με τη σειρά του. Όταν το στροπ έπεφτε από την πλευρά του «Βασιλιά», ο παίχτης κέρδιζε 2 βαθμούς. Αν έπεφτε από την πλευρά του «Βεζίρη» κέρδιζε 1 βαθμό. Αν έπεφτε «σαμάρι» δεν κέρδιζε βαθμό. Αν, τέλος, έπεφτε «γουβίτσα» έχανε 1 βαθμό. Νικητής ήταν αυτός που συγκέντρωνε 12 βαθμούς, μια ντουζίνα, όπως συνηθίζουμε να λέμε. Τα άλλα παιδιά αντάμοιβαν τον νικητή με το ...έπαθλο που είχαν προσυμφωνήσει. Σβούρες, καρύδια, μπίρες, χρήματα κ.ά. Το παιχνίδι συνεχιζόταν για όσο χρόνο «άντεχαν» τα παιδιά.

Άλλα στοιχεία

Το παιχνίδι με το στροπ, ο Βεζίρης, είναι γνωστό σε όλη την Ελλάδα και παίζεται με διάφορους τρόπους. Είναι ένα τυχερό παιχνίδι με στοιχεία επιδεξιότητας, γνωστό και στην Αρχαία Ελλάδα. Τότε με τα κότσια, που τα ονόμαζαν «αστραγάλους», έπαιζαν μονά - ζυγά. Έκρυβε, δηλαδή, ο ένας τους «αστραγάλους» στη φούχτα του και ο άλλος προσπαθούσε να μαντέψει, αν ο αριθμός ήταν μονός ή ζυγός.

Η ερμιονίτικη ονομασία του παιχνιδιού, «στροπ», προέρχεται, πιθανότατα, από τις στροφές που φέρνει το κότσι καθώς το πετούν ψηλά για να καταλήξει στο έδαφος. Στα Χανιά το λένε «Στρουμπό». Σε πολλές περιοχές της Ελλάδας τα παιδιά βράζουν τα κότσια, τα στεγνώνουν και να τα χρωματίζουν με διάφορα χρώματα.

Βάρα ντουπ! (το)

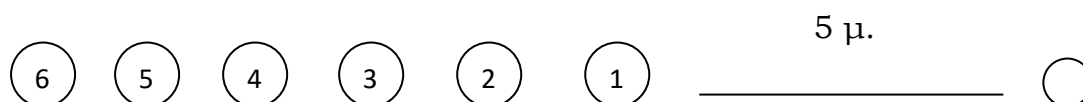
«Φτιάχναμε καπέλα από χαρτί/είχαμε και ξύλινα ντουφέκια/κι ήτανε ο πόλεμος γιορτή/στα παλιά μας στέκια».

Λευτέρης Παπαδόπουλος

Ένα παιχνίδι με αρκετή δράση ήταν το Βάρα ντουπ που παιζόταν από αγόρια και κορίτσια ηλικίας 10-13 χρόνων, τα Σαββατοκύριακα ή στις διακοπές, με τη συμμετοχή 5-10 παιδιών.

Το παιχνίδι αρχίζει!

Σ' έναν χωμάτινο δρόμο ή πλατεία κάθε παιδί έφτιαχνε μια μικρή «γουβίτσα», τόση όση να χωράει ένα μικρό τόπι στο μέγεθος περίπου της μπαλίστας του τένις και σε απόσταση 0,30 - 0,40 μ. η μια από την άλλη, όπως δείχνει το σχήμα.



Στη συνέχεια καθένα στεκόταν δίπλα στη δική του «γουβίτσα». Σε απόσταση 5 μέτρων, περίπου, από την πρώτη «γουβίτσα» υπήρχε μια μεγάλη πέτρα, ο γνωστός «μπάστακας», ένα σημάδι, δηλαδή, όπου ο παίχτης έριχνε ένα νόμισμα, για να τα «βγάλουνε».

Κάποιες φορές τα παιδιά στέκονταν πάνω από τον «μπάστακα» κι έριχναν το νόμισμα από το ύψος, περίπου, του στήθους τους. Άλλες φορές, πάλι, αντί για νόμισμα χρησιμοποιούσαν μια πλακουτσωτή πέτρα ή ένα στρογγυλό βότσαλο.

Το παιχνίδι ξεκινούσε το παιδί που το νόμισμά του έπεφτε πιο κοντά στον «μπάστακα» και ακολουθούσαν τα υπόλοιπα, ανάλογα με τη θέση που έπαιρναν τα δικά τους νομίσματα - βότσαλα. Έριχνε, λοιπόν, ο πρώτος παίχτης το τόπι συρτά από τον «μπάστακα» με στόχο να μπει μέσα σε κάποια «γουβίτσα». Αν το

κατόρθωνε, έτρεχε να πάρει το τόπι για να σημαδέψει με αυτό τον συμπαίκτη στον οποίο ανήκε η «γουβίτσα», ο οποίος, όμως, απομακρυνόταν τρέχοντας, κάνοντας ταυτόχρονα ελιγμούς, για να τον αποφύγει.

Μια μόνο φορά επιτρεπόταν στο παιδί να πετάξει το τόπι, σημαδεύοντας το άλλο. Αν πετύχαινε τον στόχο του, κέρδιζε έναν πόντο και συνέχιζε. Αν όχι, το παιχνίδι συνεχιζόταν με το δεύτερο παιδί να ρίχνει το τόπι από τον μπάστακα, για να πέσει στη «γουβίτσα».

Αξιοπρόσεχτο είναι ότι τα ίδια τα παιδιά έφτιαχναν το τόπι, μιας και τόπια βιομηχανοποιημένα στην εποχή μας ήσαν σπάνια. Έπαιρναν πανιά ή μαλλιά, ακόμα και πίτουρα, τα έβαζαν μέσα σε ένα μεγάλο πανί και το έραβαν δίνοντάς του στρογγυλό σχήμα. Ύστερα το κεντούσαν με χρωματιστές κλωστές ακτινωτά ή κεντούσαν στο κέντρο του μικρούς ήλιους, στην προσπάθειά τους να το κάνουν όσο γινόταν πιο όμορφο και εντυπωσιακό.

Το παιχνίδι απαιτούσε αυτοσυγκέντρωση και προσοχή. Εξασκούσε, ωστόσο, και τις δεξιότητες, προσφέροντας, ταυτόχρονα, δράση και ψυχαγωγία, ενώ το όνομά του δηλώνει τους ήχους από τα χτυπήματα που το συνόδευαν.

Ξυλοπόδαρα (τα)

«Όχημα γερό και σίγουρο στα χρόνια τα παιδικά του καθενός το παιχνίδι...».

Χρήστος Μπουλώτης

«Βραβείο ευρεσιτεχνίας!», σχολίασε αυθόρμητα ένας φίλος, όταν του περιγράψαμε πώς παίζονταν τα ξυλοπόδαρα. Ήταν, πραγματικά, ένα ξεχωριστό παιχνίδι που προκαλούσε στα παιδιά, αγόρια και κορίτσια από 9 χρόνων, ευχάριστη διάθεση αλλά και μεγάλη ικανοποίηση, γιατί τα ίδια είχαν επινοήσει και με φαντασία είχαν συνθέσει «τα υλικά» που απαιτούνταν για τη συμμετοχή τους!

Η κατασκευή των «ξυλοπόδαρων»

Αρχικά χρειάζονταν δυο όμοια «κουτιά», συνήθως από γάλα, «Εβαπορέ» ή «Βλάχας», που τα είχαν στο σπίτι τους ή τα μάζευαν από τα σκουπίδια. Χρήσιμα ήταν και τα «κουτιά» από ντομάτα, «Μπελντέ». Στην Ερμιόνη, άλλωστε, υπήρχε και εργοστάσιο πολτοποιείας, το ονομαστό «ΚΥΠΡΟΣ» του Σπ. Μέξη με τη μεγάλη καμινάδα, που σώζεται μέχρι σήμερα.

Στη μια άκρη της καμπύλης επιφάνειας κάθε κουτιού άνοιγαν δυο τρύπες, αντικριστά, τη μια απέναντι από την άλλη. Στη συνέχεια περνούσαν από την κάθε τρύπα έναν χοντρό σπάγκο ή σχοινί, μήκους περίπου 2 μέτρων, «τζίβα» το λέγαμε. Διπλό, καθώς ήταν, έφτανε στο ύψος των χεριών των παιδιών, εξασφαλίζοντας σταθερό κράτημα.

Τακ – ντουκ, τακ – ντουκ, ξυλοπόδαροι περνούν!

Τα παιδιά χάραζαν δυο μεγάλες ευθείες γραμμές, σε απόσταση 10 περίπου μέτρων τη μια από την άλλη, που σηματοδοτούσαν την αφετηρία και το τέρμα. Στη συνέχεια «φορούσαν» τα δυο ντενεκεδάκια στα πόδια τους, βάζοντας το αριστερό πόδι πάνω στο ένα και το δεξί στο άλλο. Τα σταθεροποιούσαν με τα σχοινιά που κρατούσαν με το αντίστοιχο χέρι και παίρνανε θέση στην «αφετηρία».

Με το σφύριγμα – σύνθημα ξεκινούσαν, ταυτόχρονα, «περπατώντας» όσο μπορούσαν πιο γρήγορα πάνω στα κουτιά και κρατώντας τα σταθερά με τη βοήθεια των σχοινιών, κατευθύνονταν προς το «τέρμα». Στη διάρκεια της διαδρομής, καθώς το βάδισμα πάνω στα «ξυλοπόδαρα» δεν ήταν καθόλου εύκολο, ορισμένα παιδιά έπεφταν, μα στη στιγμή ξανασηκώνονταν. Σε άλλα πάλι κοβόταν το σχοινί και έβγαιναν απ' το παιχνίδι. Τα πιο επιδέξια, ωστόσο, κατάφερναν να φτάσουν στο τέρμα, χωρίς ...απώλειες. Νικητής ανακηρύσσόταν το παιδί που, βαδίζοντας γρηγορότερα από τ' άλλα, έφτανε πρώτο στο τέρμα. Επευφημίες, γέλια, φωνές, φασαρία σ' όλη τη γειτονιά.

- Μας πήρατε, βρε, τ' αυτιά! Φώναζαν οι γείτονες και συμπλήρωναν:
- Πού το βρήκατε, πάλι, αυτό το παιχνίδι; Κάτι ήσυχο δεν θα βρείτε να παίξετε ποτέ;
- Αν δεν ησυχάσετε, να φύγετε! Ου τεχίτε, βρήκαμε το μπελά με σας! Ου τεμπέτε!
- Κάθε μέρα τα ίδια!!! Αν δεν παίξετε ήσυχα, θα το πω στο δάσκαλο! Διαμαρτύρονταν καθημερινά, ωστόσο χωρίς αποτέλεσμα, με το ρυθμικό τακ - ντουκ/τακ - ντουκ στον τσιμεντένιο δρόμο, να τους έχει βγάλει από τα ρούχα τους...

Τα «ξυλοπόδαρα» ήταν ένα παιχνίδι που απελευθέρωνε την ενέργεια του παιδιού, ασκώντας το στο να κρατά ισορροπία, να βαδίζει με σταθερότητα και ασφάλεια, να συντονίζει τις κινήσεις του και να πειραματίζεται. Του μάθαινε, να χρησιμοποιεί τα χέρια του, να έχει επιμονή και υπομονή και να συνειδητοποιεί ότι η επιτυχία δεν έρχεται αμέσως, από τη μια στιγμή στην άλλη. Χρειάζεται οργανωμένη προσπάθεια και απαιτείται χρόνος.

Πέταλα (τα)

«Καλπάζοντας με το λυγερόκορμο καλάμι μου, με περικεφαλαία από εφημερίδα στο κεφάλι, κατάκτησα τη γειτονιά, μία - μία όλες τις αλάνες... και μερικές σκληρές καρδιές κατάκτησα».

Χρήστος Μπουλώτης

Με τα ίδια κουτιά (τενεκεδάκια) που έπαιζαν τα παιδιά «τα ξυλοπόδαρα», «έφτιαχναν» και τα πέταλα, για να παίξουν ένα άλλο παιχνίδι. Ήθελαν να μιμηθούν μ' αυτό τον ρυθμικό καλπασμό και κυρίως τον θόρυβο που έκαναν τα πέταλα των αλόγων, καθώς περνούσαν καμαρωτά και αγέρωχα στους πλακόστρωτους δρόμους της Ερμιόνης σέρνοντας, συχνά, και το κάρο, προκαλώντας τον θαυμασμό των παιδιών.

Μια τέλεια ...εφαρμογή!

Έπαιρναν, λοιπόν, δύο ίδια κουτιά, κλειστά και από τις δύο πλευρές, ένα για το δεξί πόδι, ένα για το αριστερό. Τα έβαζαν πλαγιαστά κάτω από τα παπούτσια τους, ακριβώς στην καμάρα του ποδιού και τα χτυπούσαν δυνατά με τα πόδια τους στο κέντρο. Τα τενεκεδάκια βούλιαζαν στο σημείο αυτό, ενώ ταυτόχρονα σηκώνονταν λίγο οι άκρες τους, με αποτέλεσμα να εφαρμόζουν στέρα στα παπούτσια τους. Μερικές φορές, μάλιστα, δεν «ξεκολλούσαν» με τίποτε, παρά μόνο σαν έφευγε ολόκληρη η σόλα, γεγονός που προκαλούσε ...πανηγύρι με πολλές εκπλήξεις στα παιδιά, την ώρα που επέστρεφαν στο σπίτι...

Στη συνέχεια περπατούσαν ή έτρεχαν όλα μαζί στον τσιμεντένιο δρόμο, απολαμβάνοντας το ...κατόρθωμά τους και τη ...φθορά των παπουτσιών τους. Προκαλούσαν, βέβαια, μεγάλο θόρυβο και ξεσήκωναν όλη τη γειτονιά, παρά τις, «δικαιολογημένες», αντιρρήσεις των γονιών τους που διαφωνούσαν και με αυτό το παιχνίδι!

Πολλές φορές τα παιδιά γίνονταν ζευγάρια κι έφτιαχναν την άμαξα, το κάρο. Το ένα παιδί έκανε το άλογο φορώντας «τα πέταλα». Το δεύτερο παρίστανε τον αμαξά! Στεκόταν σε απόσταση τεσσάρων, περίπου, μέτρων από το ...«άλογο», κρατώντας τα γκέμια! Τις δυο άκρες ενός χοντρού σπάγκου, δηλαδή, που ξεκινώντας από τον σβέρκο περνούσε από το μπροστινό μέρος του κορμού κάτω από τις μασχάλες και κατέληγε στα χέρια του «αμαξά». Ύστερα έτρεχαν και τα δυο παιδιά μαζί, το ένα πίσω απ' το άλλο. Το πρώτο αντέγραφε το βάδισμα, το τρέξιμο και το χλιμίντρισμα του αλόγου, ενώ το δεύτερο, ο «αμαξάς», τραβώντας τα γκέμια, όριζε το δρομολόγιο που θα ακολουθούσαν.

Συχνά οργανώνονταν πολεμικοί αγώνες και τα παιδιά στοιχημάτιζαν για το ποια «άμαξα» θα νικήσει και θα τερματίσει πρώτη! Τότε ο αμαξάς μεταμορφωνόταν σε πάνοπλο ήρωα, πολεμιστή ή ιππότη που έδινε μάχες φοβερές! Καθοδηγούσε την άμαξα έχοντας στη μέση περασμένο για ξίφος αυτοσχέδιο, ένα σκουπόξυλο, *εκείνο που τύλιγαν με μια μαξιλαροθήκη και ξαράχνιαζαν τα ταβάνια*, ή ένα καλάμι. Στο αριστερό του χέρι μαζί με τα γκέμια βαστούσε σταθερά την ...ασπίδα, *το καπάκι από τον ντενεκέ του πετρελαίου*, βολικό καθώς ήταν μιας και διέθετε ...«χερούλια»! Το πέτσινο κάλυμμα από τις παλιές μπάλες ποδοσφαίρου, *εκείνες που φούσκωναν με τη σαμπρέλα*, γινόταν ...κράνος.

Κι όταν δύο αντίπαλες άμαξες συναντιούνταν στον δρόμο, ξεκινούσε η σύρραξη! Τα άλογα χλιμίντριζαν και οι αναβάτες μονομαχούσαν ανελέητα μέχρι τελικής πτώσης! Επικεφαλής ο Μπούλης, γενναίος πολεμιστής, με το «άλογό του», τον Πίπη τον Σχοινά. Δίπλα του ο Μπαλέκος με τον Τσώλη, το «άλογο» με το βαρύ περπάτημα! Κοντά τους κι εγώ με τον Τάκη τον Σχοινά, το πιο γρήγορο «άλογο» της πόλης μας! Κρακ κρουκ ακούγονταν οι χτύποι από τα ξύλινα όπλα των παιδιών πάνω στις ασπίδες, στα σώματα, στα κεφάλια. Οι ...τυχεροί τη γλίτωναν με μερικά καρούμπαλα στο κεφάλι. Αν τύχαινε, όμως, να συναντηθούν άμαξες ταξιαρχιώτικες με λιμανιώτικες, έπεφτε ξύλο φοβερό και τότε «θρηνούσαμε», γιατί υπήρχαν ...θύματα.

Θυμάμαι...

Παίζαμε με τις ώρες μες το κατακαλόκαιρο και σαν η δίψα γινόταν αφόρητη τρέχαμε να ξεδιψάσουμε σε σπίτια γειτονικά. Οι νοικοκυρές, μαθημένες, μας περίμεναν με

ένα «ιδιαιτέρο» κύπελλο, εμαγιέ ή αλουμινένιο, τσάσκα το λέγαμε, και όλοι, με τη σειρά, πίναμε απ' το ίδιο. Στα συγγενικά σπίτια, ακόμα κι αν έλειπαν οι νοικοκυραίοι, ξέραμε πού ήταν κρυμμένο το κλειδί, στη γλάστρα ή στο πατάκι. Ανοίγαμε μόνοι μας, πίναμε νερό, κλειδώναμε και το ρίχναμε ξανά στο παιχνίδι.

Μα σαν τύχαινε να γυρίσουμε στο σπίτι διψασμένοι και να τρέξουμε, αμέσως, στη βρύση για νερό, η φωνή της μάνας ακουγόταν αποτρεπτικά:

- Κάτσε, βρε, λίγο να ξεϊδρώσεις και να ξεκουραστείς! Έχεις βγάλει την αγκούσα! Ήρθες ξερομαχισμένος και αμέσως για νερό! Πω, πω, πω, πω! Θα μείνεις στο (ν)τόπο!
- Καλέ, διψάω πολύ! Έχω βγάλει την πιπίτα! ανταπαντούσαμε, ενώ εκείνη η συχνή επανάληψη του –ξε, μάς προκαλούσε μεγάλο εκνευρισμό!

Πίτσι (το)

«Η τσιλικά (πίτσι)παιχνιδιάρα, σφιχτή και σουβλερή καθόταν υπάκουη πάντοτε στο χώμα. Κι απ' την άλλη η τσομάκα (σανίδα) σοβαρή και πάντα όρθια όπως η δασκάλα στο σχολείο, που χαμογελούσε πάντα αυστηρή».

Κώστας Ζουράρις

Σε ένδειξη αγάπης αφιερώνω το κείμενο αυτό στην παρέα του ...παιχνιδιού, γιατί γράφοντάς το μου ξύπνησαν τόσες αναμνήσεις! Τον Μπούλη, τον Γιώργο, τον Πίπη, τον Αργύρη και τον Μάκη. Τον Ανάργυρο, τον Αντώνη, τον Τάκη, τον Νίκο, τον Γιάννη, τον Σταμάτη, τον Κοσμά και τον Τάσο. Στους ξενιτεμένους, Γιάννη, Μιχάλη, Γιώργο, Αντώνη και σ' όλα τα «παιδιά» της ηλικίας μου και λίγο παραπάνω και λίγο παρακάτω!

Το «πίτσι» ήταν ομαδικό παιχνίδι που παιζόταν μόνο από αγόρια, ηλικίας 9 - 13 χρόνων, σε ομάδες 4-5 παιδιών. Μερικές φορές συμμετείχαν και κορίτσια που κάποιοι τα κορόιδευαν και τα έλεγαν αγοροκόριτσα. Στο παιχνίδι ήταν απαραίτητα δύο ξύλα: Ένα μακρύ και λεπτό, που το έλεγαν «σανίδα», και ένα κοντό, χονδρό, κυλινδρικό και μυτερό στις δύο άκρες (όπως ακριβώς είναι η ξυμένη μύτη του μολυβιού), που άφηνε ένα μικρό κενό από το έδαφος, για να μπορεί να πεταχτεί ψηλά, όταν χτυπηθεί! Αυτό ήταν το πίτσι!

Μια καλή σανίδα είχε μήκος γύρω στα 50 εκατοστά και πλάτος 10 εκατοστά. Τις περισσότερες φορές η «σανίδα» κατέληγε σε μια λαβή, για να μπορούν τα παιδιά εύκολα να την αγκαλιάζουν με την παλάμη τους, «να τους δίνει χέρι», όπως έλεγαν, που θα πει να τους διευκολύνει στο παιχνίδι. Ένα καλό «πίτσι» είχε μήκος από 10 - 15 εκατοστά και το έφτιαχναν συνήθως από χοντρά κλαδιά δέντρων.

Ξεκινώντας...

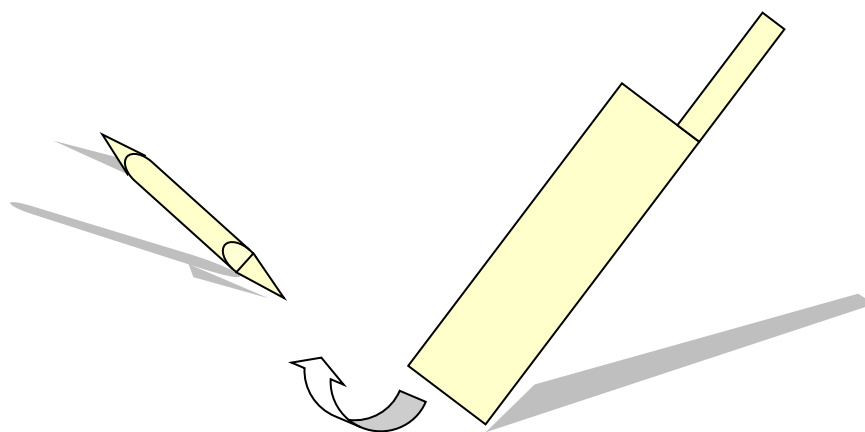
Για να ξεκινήσει το παιχνίδι τα παιδιά ακολουθούσαν μια διαδικασία παρόμοια με εκείνη που περιγράψαμε στις σβούρες. Χρησιμοποιούσαν, λοιπόν, μια πέτρα, σχετικά μεγάλη, που την έλεγαν «μπάστακα». Όλα τα παιδιά της ομάδας με τη σειρά «έριχναν» το «πίτσι» από απόσταση πέντε (5) περίπου μέτρων προς τον μπάστακα.

Το παιδί που κατάφερνε να «ρίξει» το πίτσι πιο κοντά στον μπάστακα ξεκινούσε πρώτο. Μερικές φορές η απόσταση μπάστακα - πίτσι ήταν δύσκολο να υπολογιστεί με το μάτι και για να τη μετρήσουν χρησιμοποιούσαν τα δάχτυλα, προκειμένου η μέτρηση να είναι ακριβής και δίκαιη, για να «βγει» αυτός που θα ξεκινούσε το παιχνίδι.

Πώς παιζόταν το πίτσι

Ο νικητής που «έβγαινε» από την προηγούμενη διαδικασία στεκόταν μπροστά από τον μπάστακα, κρατώντας, συνήθως, με το δεξιό χέρι τη σανίδα και το αριστερό το πίτσι. Αν ήταν αριστερόχειρας, ξερβοκουτάλας όπως τον λέγαμε, τα κρατούσε αντίθετα.

Στη συνέχεια χτυπούσε δυνατά το πίτσι στον αέρα, για να το στείλει όσο το δυνατόν πιο μακριά, ώστε να μην μπορούν τα παιδιά της ομάδας να το πιάσουν. Εκείνα, εντωμεταξύ, είχαν απομακρυνθεί αραιωμένα, σε απόσταση περίπου 10 μέτρων, από αυτόν που έριχνε το πίτσι.



Αν κάποιο παιδί μετά το χτύπημα έπιανε το «πίτσι» στον αέρα, αντικαθιστούσε τον παίχτη που βρισκόταν στον μπάστακα παίρνοντας τη θέση του. Άμεση αντικατάσταση από τον επόμενο παίχτη υπήρχε πάλι και στην περίπτωση, που το πίτσι έπεφτε στα κεραμίδια, μέσα σε κάποια αυλή ή σε μέρος που δεν ήταν εύκολο να το πιάσουν. Τότε τα παιδιά φώναζαν «βούλια».

Αν δεν έπιαναν το πίτσι ή δεν υπήρχε «βούλια», τότε από το σημείο που έπεφτε το πίτσι, ένα από τα παιδιά το πετούσε προς τον μπάστακα, που τον «φύλαγε» ο παίχτης που κρατούσε τη σανίδα. Αυτός, καθώς το πίτσι πλησίαζε προς το μέρος του, προσπαθούσε να το χτυπήσει στον αέρα και να το απομακρύνει με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην μπορούν να το πιάσουν τα παιδιά της ομάδας. Αν δεν το πετύχαινε, για να χάσει τη θέση του, για να τον «βγάλουν», όπως έλεγαν, έπρεπε αυτός που πετούσε το πίτσι να το στείλει κοντά στον μπάστακα σε απόσταση μικρότερη από το μήκος της σανίδας, που τη χρησιμοποιούσαν για το μέτρημα. Αν δεν το κατόρθωνε, το παιχνίδι συνεχιζόταν ως εξής:

Το παιδί που κρατούσε τη σανίδα είχε το δικαίωμα να χτυπήσει τρεις (3) φορές το πίτσι σε μια από τις δύο μύτες του για να το στείλει, με τη βοήθεια της σανίδας, όσο γίνεται πιο μακριά. Χτυπούσε, δηλαδή, το πίτσι στη μύτη, αυτό αναπηδούσε σε πρώτη φάση από το έδαφος και όπως βρισκόταν στον αέρα, το ξαναχτυπούσε με τη σανίδα για να το απομακρύνει περισσότερο. Τα χτυπήματα είχε το δικαίωμα να τα επαναλάβει τρεις (3) φορές, προσέχοντας πάντα να μην πιάσουν το πίτσι στα χέρια οι συμπαίχτες του ή να μην το στείλει «βούλια», γιατί τότε θα έχανε, θα «έβγαινε», όπως γράψαμε.

Αν το πίτσι μετά τα τρία χτυπήματα έφθανε σε μεγάλη απόσταση και δεν το έπιαναν τα παιδιά, το παιχνίδι συνεχιζόταν με τον ίδιο τρόπο, δηλαδή το έριχνε πάλι κάποιος στον μπάστακα για να βγάλει τον παίχτη που κρατούσε τη σανίδα κ.ο.κ.

Ορισμένες φορές, και αυτό έχει ενδιαφέρον, συνέβαινε τα τρία χτυπήματα που δεχόταν το πίτσι να ήταν αποτυχημένα, λόγω αδεξιότητας του παίχτη ή δύσκολης θέσης που βρισκόταν το πίτσι και το παιδί αδυνατούσε να το απομακρύνει σε μεγάλη απόσταση.

Τότε, για να τον βγάλουν γινόταν η παρακάτω διαδικασία. Έβαζαν τη σανίδα ή τραβούσαν μια γραμμή στο σημείο όπου έπεφτε το πίτσι και κάποιος από την υπόλοιπη ομάδα, το παιδί που είχε το καλύτερο άλμα, επιχειρούσε με τρία άλματα ακριβώς, όπως συμβαίνει στο αγώνισμα του άλματος τριπλούν, να πηδήξει και να φτάσει από τη σανίδα στον μπάστακα.

Αν το κατόρθωνε, έπαιρνε τη θέση του παίχτη που είχε τη σανίδα και το παιχνίδι ξεκινούσε από την αρχή. Αν όχι, στον μπάστακα παρέμενε ο ίδιος παίχτης και το παιχνίδι συνεχιζόταν με τον ίδιο τρόπο.

Αυτονόητο είναι πως όταν κάποιες φορές το πρώτο χτύπημα του παίχτη ήταν

επιτυχημένο και το πίτσι «πήγαινε» πολύ μακριά, τότε τα άλλα δύο χτυπήματα δεν χρειάζονταν και κοροϊδευτικά το παιδί, δείχνοντας ότι δεν τα είχε ανάγκη, χτυπούσε το πίτσι στο κέντρο, ώστε αυτό να μην σηκωθεί ψηλά.

Άλλες ονομασίες του παιχνιδιού

Το παιχνίδι ήταν γνωστό στους Αρχαίους Έλληνες με την ονομασία «κυνδαλισμός» ή «πασσαλισμός», λέξη από την οποία βγαίνει και η φράση «πάσσαλος πασσάλω εκρούετο». Σε πολλά μέρη της πατρίδας μας το πίτσι παιζόταν με διάφορες παραλλαγές και είχε πολλές ονομασίες. Οι πιο γνωστές είναι ο κλίτσικας και το κλιτσικόπουλο, ξυλίκι, τσιλίκι, τσουλικά ή τσελίκι-τσουμάκι. Τσουμάκι λεγόταν η σανίδα και τσιλίκι το πίτσι.²⁹

Παραλλαγές

Κάποιες φορές το πίτσι ήταν παραλληλεπίπεδο και σε κάθε πλευρά του ήταν γραμμένοι οι αριθμοί από το ένα (1) ως το τέσσερα (4). Ο παίχτης χτυπούσε το πίτσι κατά την ώρα του παιχνιδιού, τόσες φορές όσες έδειχνε ο αριθμός της επάνω πλευράς, όπως αυτό στεκόταν και ακολουθούσε η διαδικασία που περιγράψαμε.

Από αυτά που μπορώ να θυμηθώ και να υπολογίσω, πίτσι παίζαμε τους μήνες Ιανουάριο, Φεβρουάριο και Μάρτιο. Θυμάμαι πως φορούσαμε χοντρά ρούχα, που τα βγάzaμε κατά την ώρα του παιχνιδιού. Τα χέρια μας, τις περισσότερες φορές, ήταν ξυλιασμένα και αποφεύγαμε να πιάσουμε το πίτσι στον αέρα, κυρίως στην αρχή του παιχνιδιού, γιατί πονούσαν και αναγκαζόμαστε να φοράμε γάντια. Γρήγορα, όμως, τα χέρια ζεσταίνονταν και το πολύ όμορφο, χρήσιμο και ευεργετικό αυτό παιχνίδι για τη σωματική άσκηση και τη συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού συνεχιζόταν με αμείωτο ενδιαφέρον.

²⁹ Στην Ερμιόνη λέμε το χοντρό ξύλο «λουμάκι» παραφράζοντας τη λέξη «τσουμάκι»; «Θα πάρω κανένα λουμάκι και θα δεις!» Αλλά και παρατσούκλι «ο Λουμάκης» υπάρχει και νομίζω ότι χαρακτηρίζει τον σκληρό και βίαιο άνθρωπο. Υπάρχει, ακόμη, το επίθετο Τσαλίκης που μπορεί να προέρχεται από το «τσελίκι», όπως λέγεται αλλιώς το πίτσι (τσελίκι - τσουμάκι, Τσαλίκης - Λουμάκης, λουμάκι).

Αναμνήσεις...

Ενώ η ώρα περνούσε, το παιχνίδι μάς είχε πάρει τα μυαλά και σκοπό δεν είχαμε να γυρίσουμε στο σπίτι, κάποιος από τους δικούς μας ανθρώπους εμφανιζόταν για να «μαζέψει» το ...βλαστάρι του. Το παιδί, μόλις αντιλαμβανόταν τους δικούς τους να προβάλουν από μακριά, το 'βαζε στα πόδια και όπου φύγει - φύγει. Ήξερε τι το περίμενε μπροστά στα μάτια των άλλων παιδιών και αυτό ήταν μεγάλη προσβολή! Δεν ξεπλενόταν με τίποτα, γιατί η κοροϊδία την επομένη από τα παιδιά που παρευρίσκονταν και από αυτά που θα το μάθαιναν, πήγαινε σύννεφο! Ενώ το παιδί τρέχοντας είχε απομακρυνθεί ακουγόταν απειλητικά η φωνή του πατέρα:

- Τετεχάγιε Γιούδα, δεν θα 'ρθεις στο σπίτι; Θα τα πούμε εκεί ένα χεράκι!

Κι η μάνα πίσω του συμπλήρωνε:

- Που κακό χρόνο να μην έχει (ή να έχεις), έλα στο σπίτι και θα δεις!

Αξέχαστες σκηνές στην αλησμόνητη πατρίδα! *«Βάλασμο στην ψυχή, όμως, οι θύμησες απ' τις χαρές της παιδική ζωής και της νιότης...».*

Μπέ-ζ-ζα ή σφεντόνα (η)

«Για τη σφεντόνα θα σου πω από διχάλα λιόδεντρου και μαύρο λάστιχο που ούτε ένα πετούμενο δεν καταδέχθηκε ν' αγγίξει, στους γλόμπους σταθερά στραμμένη να σκοτεινιάζω πιο πολύ τη νύχτα στο κρυφό».

Χρήστος Μπουλώτης

Ήταν ένα από τα αγαπημένα αλλά και επικίνδυνα παιχνίδια των αγοριών ηλικίας 12 χρόνων και πάνω.

Κατασκευή

Έκοβαν μια διχάλα από σχετικά χοντρό κλαδί δέντρου, κυρίως ελιάς, σε σχήμα Υ ή την κατασκεύαζαν εξαρχής από ξύλο. Το πάχος και των τριών μερών ήταν το ίδιο, όσο το δάχτυλο (ο δείκτης) ενός ενήλικα. Ολόκληρο το κλαδί (Υ) είχε μήκος 15 -18 εκατοστά, ενώ το κάτω μέρος ήταν μακρύτερο από τα άλλα δύο, για να πιάνεται σταθερά στο χέρι.

Στη συνέχεια στερέωναν δύο πετσάκια (από δέρμα) στις δύο αντικριστές (ανοικτές) άκρες της διχάλας και περνούσαν μέσα από το καθένα πετσάκι ειδικό χοντρό λάστιχο που το έκοβαν στα δύο σε μήκος περίπου 25 εκατοστών το κάθε κομμάτι.



Τις δύο ελεύθερες άκρες των λάστιχων τις ένωναν δένοντας ένα κομμάτι δέρμα (πετσί) περίπου 5 εκατοστών και εκεί τοποθετούσαν το «βόλι», μια πέτρα, ένα βολάκι κ.α. Έτσι το ...«φθηνό» εργαλείο ήταν έτοιμο!

Κρατώντας σταθερά τη διχάλα από τη βάση της με το ένα χέρι και τεντώνοντας με



το άλλο (με δείκτη και αντίχειρα) το λάστιχο στο ύψος του προσώπου, εκσφενδόνιζαν την πέτρα, η οποία με μεγάλη ταχύτητα κατευθυνόταν προς τον στόχο, συνήθως τενεκεδάκια αλλά και διάφορα άλλα αντικείμενα. Κάποιοι, οι «σκληροτράχηλοι», χτυπούσαν και ανυποψίαστα πουλάκια! Από την παρέα

μας δεινός χειριστής της μπέ-ζ-ζας ήταν ο Απόστολος Σχοινάς, ο Τσώλης.

Πίτουρα ένα, πίτουρα δύο κ.λπ. ή Γωνίες

«Τα μάτια κλείστε, γλυκά ακουμπήστε στην κουπαστή./Το χρόνο αφήστε, καινούρια ψέματα να φανταστεί...».

Λίνα Νικολακοπούλου

Όπως αναγράφεται στον τίτλο, το παιχνίδι είχε δύο ονόματα. Παιζόταν από αγόρια και κορίτσια ηλικίας 10 -13 χρόνων, γρήγορα στο τρέξιμο, χωρισμένα σε ομάδες 5 - 7 παιδιών.

Τα παιδιά διάλεγαν έναν χώρο με πολλές γωνίες, που βρίσκονταν σε μικρή απόσταση η μια από την άλλη, συνηθισμένο για την πόλη μας. Θυμάμαι, χαρακτηριστικά, τη δική μου γειτονιά, που είχε «διαθέσιμες» περισσότερες από 10 γωνίες, με αποτέλεσμα να έχω συνδέσει το παιχνίδι αυτό, περισσότερο από κάθε άλλο, με το «σπίτι» μου!

Οι γωνίες που διάλεγαν τα παιδιά για να παίξουν το παιχνίδι, ήταν κατά μία λιγότερες από τα παιδιά της ομάδας. Αν λοιπόν αυτά ήσαν π.χ. 6, χρειάζονταν 5 γωνίες.

Στέκονταν στο κέντρο του χώρου με τις γωνίες γύρω τους και χοροπηδώντας με τη γνωστή εναλλαγή των ποδιών από πόδι σε πόδι (βίскиζα), έλεγαν:

- Πίτουρα ένα, πίτουρα δύο κ.λπ., μέχρι το 6 (όσα τα παιδιά) τονίζοντας και καθυστερώντας, κατά την απαγγελία, την πρώτη συλλαβή κάθε λέξης: «πί-τουρα ένα, πί-τουρα δύο κ.λπ.». Με το που έφταναν στο πί-τουρα έ-ξι έτρεχαν γρήγορα, με στόχο να καταλάβουν το καθένα από μια γωνία.

Ένα από τα παιδιά, ωστόσο, έχανε τη «γωνία» του, γιατί αυτές, όπως προείπαμε, ήταν κατά μία λιγότερες από τα παιδιά.

Το μυστικό της επιτυχίας ήταν την ώρα που τα παιδιά χοροπηδούσαν, να εντοπίζουν και τη γωνία που θα καταλάμβαναν και ανάλογα με τη θέση που βρίσκονταν, ενώ κινούνταν κυκλικά, να τρέξουν προς αυτή.

Το παιδί που δεν κατάφερνε να εξασφαλίσει γωνία, στεκόταν στη μέση και παρατηρούσε τους συμπαίχτες τους. Προσπαθούσε να επωφεληθεί, να βρει την ευκαιρία να πιάσει μια γωνία την ώρα που έμενε αδειανή, αφού τα παιδιά έπρεπε να μετακινούνται συνεχώς, τρέχοντας το καθένα και αλλάζοντας «γωνία». Αν τελικά το κατάφερνε, στη θέση του «τα φύλαγε» το παιδί που έχανε τη γωνία του.

Το παιχνίδι καλλιεργούσε την οξυδέρκεια των παιδιών, την ετοιμότητα, τη σβελτάδα, καθώς και την ικανότητά τους να αντιλαμβάνονται σωστά και γρήγορα τα πράγματα και ανάλογα να δρουν.

Πρώτου, Δευτέρου, Τρίτου...

«Παιχνίδια άφθαρτα εις τον αιώνα των αιώνων, ολοκαίνουργια, προκλητικά. Μ' αυτά παίζω ολοφάνερα, κρυφά, όταν νοσταλγικές σκιές πεταλουδίζουν στην άκρη του ματιού».

Χρήστος Μπουλώτης

Ένα πολύ τρυφερό παιχνίδι που το έπαιζαν, κυρίως, κορίτσια ηλικίας 7-12 χρόνων, σε ομάδες 4-6 παιδιών.

Το μεγαλύτερο από τα παιδιά της ομάδας, που συνήθως διηύθυνε το παιχνίδι, κρατούσε στα χέρια του ένα βιβλίο ή ένα τετράδιο. Το κάθε παιδί έκρυβε στις σελίδες του και σε τυχαία θέση τη δική του «ζωγραφιά», συνήθως χαλκομανία, την ώρα που ο «αρχηγός» το ξεφύλλιζε.

Εκείνη την εποχή οι χαλκομανίες ήταν στη μόδα. Ήταν εικόνες, σχεδιασμένες με τη μέθοδο της λιθογραφίας επάνω σε λεπτές μεμβράνες που τις κολλούσαμε στο χαρτί και εύκολα μπορούσαμε να τις μεταφέρουμε, χωρίς φθορά, σε άλλη επιφάνεια. Παρίσταναν αγγελάκια, λουλούδια, παιδάκια, καρδούλες και άλλα όμορφα σχέδια που λάτρευαν, ιδιαίτερα, τα κορίτσια.

Στη συνέχεια τα παιδιά διάλεγαν για ...επίθετά τους, τακτικά αριθμητικά σε πτώση Γενική, αφήνοντας τελευταίο εκείνον που διηύθυνε το παιχνίδι. Πρώτου για το ένα, Δευτέρου για το άλλο, Τρίτου για το επόμενο κ.ο.κ. όσα ήσαν τα παιδιά της ομάδας.

Όταν τελείωναν, ο αρχηγός ξεφύλλιζε σελίδα-σελίδα το βιβλίο, λέγοντας:

– Πρώτου, δευτέρου, τρίτου, τετάρτου, πέμπτου και πάλι από την αρχή.

Ακόμα και σήμερα ηχεί στ' αυτιά μου η άκακη, παιδική φωνούλα που απήγγειλε, ρυθμικά, «τα λογάκια» αυτά, μαζί με το «σφύριγμα» της σελίδας καθώς την ανασήκωνε, πιάνοντάς την, τις περισσότερες φορές, από την κάτω δεξιά άκρη με

...σαλιωμένο δάχτυλο. Στο σημείο αυτό φούσκωνε και λερωνόταν το βιβλίο, προκαλώντας τις αυστηρές συστάσεις των δασκάλων μας...

Αν στη διάρκεια του ξεφυλλίσματος βρισκόταν σε κάποια σελίδα χαλκομανία, την κέρδιζε το παιδί που άκουγε «το ...επίθετό του», το «τακτικό» αριθμητικό, δηλαδή, που είχε επιλέξει στο ξεκίνημα του παιχνιδιού. Την ώρα που εξελισσόταν το παιχνίδι τα παιδιά, με ομόφωνη απόφαση, μπορούσαν να αλλάξουν θέση στις «ζωγραφιές» τους. Όταν βρίσκονταν όλες οι χαλκομανίες, το παιχνίδι τελείωνε, με κερδισμένο το παιδί που «είχε πετύχει» τις περισσότερες.

Ένα τυχερό παιχνίδι ήταν το «πρώτου, δευτέρου, τρίτου...» που εξελισσόταν σε ήρεμη και νοσταλγική ατμόσφαιρα με την αγωνία της επιτυχίας, καλλιεργώντας την υπομονή, την αυτοπειθαρχία, τη συνεργασία, την ομόνοια και τη φιλία.

Ρόλος (ο)

«... δημοτ.: κορώνα ή γράμματα, είδος τυχερού παιχνιδιού, καθ' ο αναρρίπτεται στροφηδόν (εξού «στριφτό») εις τον αέρα νόμισμα τι».

Λεξικό Δημητράκου

Έτσι και ξεστόμιζε τη λέξη **ρόλος** ο/η Ερμιονίτης/τισσα καταλάβαινες, από το πρώτο κióλας γράμμα που έλεγε, τη διάθεσή του/της, καθώς και την ψυχική κατάσταση που βρισκόταν, όταν αντιμετώπιζε, όσους το έπαιζαν και ιδιαίτερα όταν επρόκειτο για κοντινά του πρόσωπα. Διαπίστωνες, αμέσως, αν ενέκρινε το παιχνίδι ή το απέρριπτε, μιλώντας απαξιωτικά για τους παίχτες του.

- Πού είναι καλέ ο Ν.;
- Πού να είναι, να εκεί κάτω! Παίζει ρόλο!

Μ' ένα (ρ) τόσο παχύ, συνεχόμενο και δυνατό που ξεχείλιζε από θυμό, αγανάκτηση και απαξίωση.³⁰ Κι άλλες φορές στο ίδιο μοτίβο:

- Βρε, δε ντρέπεσαι να παίζεις στριφτό -η πρώτη συλλαβή συνοδευόταν από ένα υποτιμητικό μορφασμό, με όλους εκείνους! Βρε, είναι παιδιά σου! Θα σε πιάσουν οι πατεράδες τους και αλίμονό σου! Τι θα τους πεις;

Η απάντηση ήταν η αναμενόμενη:

- Εσύ να μην ανακατεύεσαι! Να μη μιλάς! Να κάνεις τη δουλειά σου! Ξέρω εγώ τι κάνω!

³⁰Στην ερμιονίτικη προφορά ο φθόγγος **ρ**, ανάλογα με τον τονισμό και τον χρωματισμό του μέσα στη λέξη, δείχνει τον ψυχισμό του ανθρώπου και τη θέση του απέναντι σε καταστάσεις, γεγονότα, πράξεις, αντικείμενα κ.λπ. Όταν αρθρώνεται, όπως στη λέξη ρόλος, με έντονη εκπνοή και την κορυφή της γλώσσας να αγγίζει τον ουρανίσκο, ενώ αισθανόμαστε την πίεση στο πίσω μέρος των δύο πλευρών της κάτω γνάθου, δείχνει την απαξίωση, την προσβολή, την περιφρόνηση.

- Ξεράδια ξέρεις! Αν ήξερες, δε θα τα έκανες αυτά!
- Σκας τώρα ή θα...
- Εγώ σκάω! Εσύ να μην ξαναπαιξεις!

Και κάπου εδώ, τις περισσότερες φορές, τελείωνε η κουβέντα. Αν υπήρχε συνέχεια, τα πράγματα δυσκόλευαν.

Θυμάμαι, παντρεμένες γυναίκες που είχαν τα κότσια να κατεβαίνουν «στον τόπο» των συνάξεων και να ξεμπροστιάζουν τους άντρες τους.

- Σα δεν έχεις φιλότιμο ολόκληρος άντρας να παίζεις λεφτά με το Ν., που δεν έχει να ταΐσει τα παιδιά του! Έχεις φύγει από το σπίτι 10 ώρες! Αυτή είναι η δουλειά που μου είπες ότι είχες;

Άλλες πάλι τους κοίταζαν από μακριά και όταν τα βλέμματά τους ανταμώνανε έβαζαν μαζεμένο το δάχτυλο (δείκτη) στο στόμα, κουνώντας, απειλητικά, το κεφάλι, χωρίς να πουν κάτι περισσότερο. Ένα απειλητικό αχ! έβγαине ή η φράση «Έλα στο σπίτι και θα τα πούμε!», αλλά τόσο σιγά, μέσα από τα δόντια, που ούτε καν ακουγόταν. Οι μόνοι που είχαν «ασυλία» ήσαν οι γεροντότεροι, όπως ο Α.Μ., που έπαιζαν, καθώς έλεγαν, «για το καλό»!

Μεταξύ όμως των παιχτών ο διάλογος ήταν διαφορετικός:

- Πάμε να παίξουμε ρόλο; με ένα «ρ» απαλό και γλυκό, όμοιο με τη διάθεση εκείνου που έκανε την πρόσκληση.
- Πάμε! Ποιοι άλλοι θα είναι;
- Να ο Α, ο Γ, ο Κ κ.λπ.

Γνωστά και μη εξαιρετέα τα πρόσωπα του παιχνιδιού. Κάπου - κάπου ερχόταν και κάποιος νέος παίχτης.

- Πού θα παίξουμε; Να μη μας βλέπουν!
- Κάτω από το σπίτι της κυρα-Φωφώς! Πίσω από το γκρεμισμένο σπίτι της Ερηνάκης!

Κι άλλες φορές:

- Να, εκεί στο λιτρίβι του Τροκαντερού, για να μην φαινόμαστε! Ήταν ένα σπίτι γκρεμισμένο, χωρίς σκεπή, δίπλα στη θάλασσα, στο τέλος της δεκαετίας του 50, ο ξενώνας, σήμερα, του Δημήτρη Σταματίου.

Ο Μπούλης ο Χάλαρης, παθιασμένος παίχτης του ρόλου και παιδί «τυχερό», έλεγε, αναφερόμενος στην ίδια τοποθεσία:

- Στο Μουράγιο! Κι εμείς αντιλαμβανόμαστε στη στιγμή που θα γινόταν η συνάντηση!

Ορισμένοι, μανιώδεις παίχτες, έπαιζαν «ρόλο» και τη νύχτα, κάτω από το φως της κολόνας, μέχρι που τους έβρισκε το ξημέρωμα.

Στη δικιά μου εποχή αλλά και παλαιότερα η τοποθεσία-γειτονιά, που «φιλοξενούσε» το παιχνίδι, ήταν τα Μαντράκια. Με το νοτισμένο χώμα, τη θάλασσα ένα βήμα, δίπλα μας, τις βάρκες, το καρνάγιο, τις μυρωδιές από τα βαψίματα και το πετίκι και τους ψαράδες ηλιοκαμένους με σηκωμένα τα πατζάκια των παντελονιών τους, αν και χειμώνας...

Ρόλος: Αναμφίβολα ο ηγέτης των παιχιδιών!

Μπορεί κάποια χρόνια να μην παίζαμε πίτσι, σβούρες, αμπάριζα. Μπορεί να μην φτιάχναμε μπέζιζες, καράβια και πατίνια, αλλά να περνούσε χρονιά χωρίς να παίξουμε ρόλο, δεν γινόταν. Δεν υπήρχε περίπτωση!

Ρόλο έπαιζαν μόνο τα αγόρια, από τη μικρή ηλικία ως και τα 80 και ακόμη παραπάνω, αν υπήρχαν τα κουράγια. Κορίτσια να παίζουν ρόλο, δεν είχα δει! Ούτε για αστείο! Εξαιρέσεις, ωστόσο, πάντοτε υπάρχουν!

Ο ρόλος ήταν τυχερό παιχνίδι. Είχε να κάνει με τα χρήματα, γι' αυτό και το σχολείο, Δημοτικό και Γυμνάσιο, προκειμένου να αποφύγει δυσάρεστες καταστάσεις και επιβλαβείς συνήθειες, δεν το επέτρεπε. Όσοι μαθητές του Δημοτικού τολμούσαν να παίξουν ρόλο και τους έπιαναν, έτρωγαν ανελέητο ξύλο, πρωί – πρωί μετά την προσευχή μπροστά στ' άλλα παιδιά, ενώ του Γυμνασίου έπαιρναν διήμερη αποβολή την πρώτη φορά και τετράήμερες, αν, στη συνέχεια, ...υποτροπίαζαν. Συχνά τα παιδιά συνοδεύονταν και από τους γονείς τους και όλοι μαζί άκουγαν τις νουθεσίες - απειλές του Γυμνασιάρχη, που τις περισσότερες φορές καμιά σχέση δεν είχαν με το ...αδίκημα.

Κάποιοι γονείς, υποχωρούσαν, στην επιμονή των παιδιών τους και τους επέτρεπαν να παίζουν, τις αργίες, δίνοντας, μάλιστα, και την ευχή τους!

- Καλέ, δώσε μου ένα τυχερό νόμισμα, για να στρίβω.
- Να, πάρε αυτό! Είναι τυχερό! Το 'χα φυλαγμένο στα εικονίσματα, έλεγε η μάνα στον κανακάρη της.

Ο ρόλος άρχιζε δειλά-δειλά το τελευταίο δεκαήμερο του Νοέμβρη και τελείωνε, σχεδόν, μόλις άνοιγε το Τριώδιο. Οι συντροφίες, αρχικά, ήσαν λίγες, μια των μικρών και μια των μεγάλων. Όσο πλησίαζαν, όμως, οι γιορτές οι συντροφίες γίνονταν περισσότερες και απλώνονταν, από τη μία άκρη των Μαντρακιών μέχρι την άλλη. Στη μεγάλη του ακμή το παιχνίδι βρισκόταν τις ημέρες του 12/δεκαήμερου και στο αποκορύφωμά του έφθανε την παραμονή και ανήμερα τα Χριστούγεννα και την Πρωτοχρονιά, καθώς τα παιδιά είχαν πει τα κάλαντα και «λεφτά υπήρχαν». Τις ημέρες αυτές η «αστυνομία» έκανε «τα στραβά μάτια» και ...επέτρεπε το παιχνίδι. Τις υπόλοιπες, έτσι και εμφανιζόταν χωροφύλακας στα Μαντράκια, οι παίχτες του ρόλου ...γίνονταν καπνός!

Κορώνα - Γράμματα!

Μια καλή ομάδα-συντροφιά για ρόλο την αποτελούσαν 5-8 άτομα, όρθια ή καθιστά στα γόνατα, το ένα δίπλα στο άλλο σε σχήμα κύκλου. Αν τα άτομα ήταν περισσότερα ή λιγότερα, το παιχνίδι δυσκόλευε και έχανε το ενδιαφέρον του.

Για να «βγει» αυτός που θα ξεκινούσε πρώτος τα παιχνίδια, έστριβε με το κέρμα ο πρώτος παίχτης στον διπλανό του απ' τα δεξιά. Αν έφερνε κορώνα συνέχιζε, αν έφερνε γράμματα, έδινε τη θέση του στον επόμενο, που «έστριβε» στον τρίτο. Έτσι έφταναν μέχρι και τον τελευταίο παίχτη της ομάδας και εκείνος που κέρδιζε, ξεκινούσε το παιχνίδι. Συμφωνημένα, εκ των προτέρων, ήταν τα χρήματα, από το μικρότερο ως το μεγαλύτερο ποσό, που έβαζαν οι παίχτες στο κέντρο του κύκλου. «Έστριβε», λοιπόν, με το νόμισμά του, ο παίχτης που ξεκινούσε το παιχνίδι. Το νόμισμα στριφογύριζε στον αέρα πηγαίνοντας ψηλά. Αν πέφτοντας έφερνε «κορώνα» -πάντα «κορώνα» ήταν ή όψη του νομίσματος που είχε το κεφάλι του εικονιζόμενου, κέρδιζε όλα τα χρήματα που είχαν βάλει οι συμπαίχτες του και συνέχιζε, ενώ οι υπόλοιποι παίχτες έβαζαν χρήματα ξανά. Αν, όμως, έφερνε

«γράμματα», τους πλήρωνε, δίνοντας στον καθένα χωριστά τόσα χρήματα, όσα είχε βάλει. Τη θέση του, για να συνεχιστεί το παιχνίδι, έπαιρνε ο επόμενος παίχτης, που βρισκόταν στα δεξιά του.

Κάποιες φορές, αν το χώμα ήταν λασπωμένο ή έβρισκε σε κάποια πέτρα ή άλλο εμπόδιο, το νόμισμα δεν έπεφτε με τη μία ή την άλλη όψη, αλλά στεκόταν ορθό. Τότε λέγαμε «κόχη» και ο παίχτης το «ξαναέστριβε».

Τις περισσότερες φορές τα παιδιά χρησιμοποιούσαν ασημένιες δραχμές με το κεφάλι του βασιλιά Γεωργίου του Α' ή χάλκινα νομίσματα με το στέμμα του Όθωνα. Άλλοτε πάλι έφερναν προπολεμικά μεταλλικά νομίσματα, τάλιρα, που είχαν στη μια όψη τον φοίνικα ή δίδραχμα και δραχμές με το κεφάλι της Αθηνάς με την περικεφαλαία. Πολλά παιδιά στην πλευρά της κορώνας χάραζαν με τη λίμα ένα σταυρό. Πίστευαν, ότι το ιερό σύμβολο θα τα βοηθούσε να είναι καλότυχα, να φέρνουν συνέχεια «κορώνα» και να κερδίζουν.

Εκτός από τους παίχτες τη «συντροφιά» πλαισίωναν και οι περίεργοι, δηλαδή, εκείνοι που, απλά, παρακολουθούσαν το παιχνίδι. Ορισμένοι από αυτούς ήταν τα «γούρια» των παιχτών και τους ήθελαν κοντά τους. Άλλοι πάλι ήσαν γρουσουζήδες, «χρησουζήδες», όπως τους λέγαμε, άνθρωποι που προδίκαζαν την αποτυχία και έφερναν κακοτυχία σε κάποιον από τους παίχτες.

- Πήγαινε, βρε άνθρωπέ μου από την άλλη μεριά! Ήρθες και μου κάθισες εδώ σα μπάστακας! Δε βλέπεις που δε μπορώ να «σταυρώσω κορωνιά», τους φώναζαν νευριασμένοι και τους απομάκρυναν από κοντά τους.

Κάποιοι πάλι από τους ...επιβλέποντες, συμμετείχαν, χωρίς να έχουν το δικαίωμα να στρίβουν. Συμετείχαν ...«απ' έξω». Έβαζαν, δηλαδή, χρήματα όπως οι υπόλοιποι, ενώ έστριβε κάποιος από την ομάδα και αν ο παίχτης έφερνε κορώνα, τα έχαναν. Αν έφερνε γράμματα, τα διπλασίαζαν, τα κέρδιζαν.

Θυμάμαι τους παίχτες του ρόλου που κέρδιζαν, να συγκεντρώνουν μπροστά τους τα χρήματα, κέρματα και χαρτονομίσματα και αναψοκοκκινισμένοι να γεμίζουν τις τσέπες τους. Όσοι πάλι έχαναν, ...έχαναν και το χρώμα τους! Έτσι ήταν πολύ εύκολο να καταλάβει κανείς, ποιοι ήταν οι κερδισμένοι και ποιοι οι χαμένοι. Ο παίχτης αποχωρούσε από το παιχνίδι, «δικαιωματικά», αν είχε χάσει όλα τα χρήματά

του ή το ποσό που ήθελε να παίξει. Αν, όμως, κέρδιζε και μάλιστα πολλά, δεν είχε «το δικαίωμα» να φύγει, όσο οι συμπαίκτες του έχαναν. Στην περίπτωση που ο «κερδισμένος» τολμούσε να φύγει, οι υπόλοιποι κινούνταν, απειλητικά, εναντίον του ή στην καλύτερη περίπτωση δεν τον «ξαναέπαιζαν». Βλέπετε το παιχνίδι είχε και τους άγραφους νόμους του...

Μερικοί, πάλι, ενώ έχαναν και δεν είχαν χρήματα, συνέχιζαν να παίζουν ελπίζοντας να «γυρίσει» η τύχη τους. Όταν, όμως, απογοητεύονταν, έφευγαν, χωρίς να πληρώσουν τα ...χρωστούμενα. Το έκαναν, συνήθως, οι μεγαλύτεροι ή οι πιο δυνατοί, που δεν φοβούνταν τις συνέπειες... Κάποιοι άλλοι υπόσχονταν ότι θα ξεπληρώσουν το χρέος τους στο εγγύς μέλλον.

Γράφοντας για τον ρόλο σήμερα, 60 χρόνια από τότε, ξεχωρίζουν στη μνήμη μου δυο φιγούρες. Μια παιδική και μια αντρική, που δεν υπήρχε περίπτωση, να μην συμμετείχαν σε καθημερινή βάση σε κάποια ομάδα ρόλου. Ήταν αυτοί που ξεκινούσαν, κάθε χρόνο, το παιχνίδι. Ο ένας ήταν ο συνομήλικός μου, ο Μπούλης ο Χάλαρης, που έχει φύγει πλέον από τη ζωή. Παιδί των Μαντρακιών, έστριβε με επιτυχία το νόμισμα και πάντα ήταν κερδισμένος.

Ο άλλος ήταν ένας ψηλόλιγνος άντρας, ο Λ., Μαντρακιώτης κι αυτός, άριστος ψαράς και μάγκας στη διαδικασία του παιχνιδιού. Όταν συμμετείχε στο παιχνίδι, κόλπα και πονηριές δεν χωρούσαν. Όλοι τον σέβονταν και του αναγνώριζαν την αρχηγία.

Το παιχνίδι άρχισε να φθίνει στα τέλη της δεκαετίας του 60, για να σταματήσει, οριστικά, στις αρχές της δεκαετίας του 70.

Ο ρόλος ή κορώνα γράμματα ή στριφτό,³¹ όπως αλλιώς το λένε ήταν ένα τυχερό παιχνίδι και ασφαλώς είχε όλα τα αρνητικά στοιχεία των τυχερών παιχνιδιών,

³¹ Όσον αφορά την ονομασία του παιχνιδιού υπάρχει η έκφραση «στρίβω το νόμισμα», που σημαίνει ρίχνω (πετώ) το νόμισμα στον αέρα (ψηλά), με τέτοιο τρόπο ώστε αυτό να περιστρέφεται με ταχύτητα και πέφτοντας να δείχνει «κορώνα ή γράμματα». Αυτό το διαρκές στρίψιμο δημιουργεί ένα κυλινδρικό νοητό σχήμα, όπως ακριβώς γίνεται με καθετί που περιστρέφεται, τυλίγεται και ονομάζεται ρολό. Ανέβηκε, λοιπόν, ο τόνος μια συλλαβή, άλλαξε και το γένος και «το ρολό», έγινε «ο ρόλος». Με λίγη φαντασία, προχωρούμε ακόμη

ιδιαίτερα όταν δεν υπάρχει αυτοσυγκράτηση και ο πόθος για το παιχνίδι γίνεται πάθος με απρόβλεπτες συνέπειες. Μπορούμε, ωστόσο, να ισχυριστούμε πως μέσα από τα παθήματα μας ή τα παθήματα των άλλων οδηγούμαστε στην αυτοκυριαρχία, τη σύνεση και τον αυτοέλεγχο.

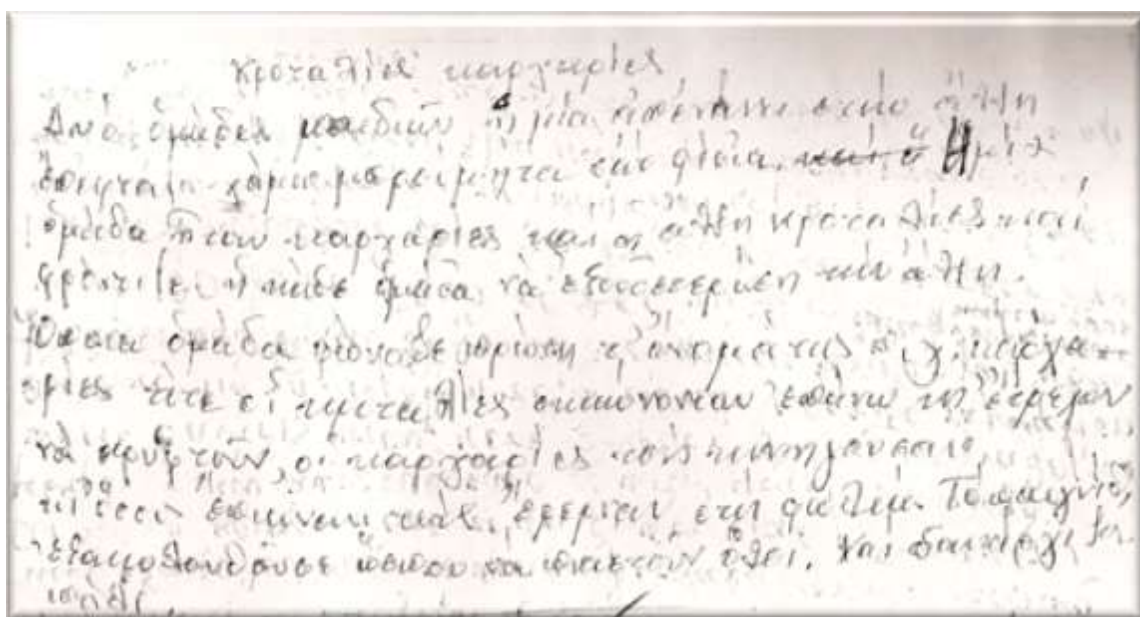
- Άντε ρε που θα πάω να παίξω ρόλο! Δεν τα τρώω καλύτερα στραγάλια, έλεγαν οι πιο προσεκτικοί, ιδιαίτερα αν την είχαν πατήσει και το χαρτζιλίκι είχε γίνει «καπνός».

περισσότερο και από το ρόλο, το παιχνίδι, λέμε και την έκφραση «Τι ρόλο παίζεις;» που θα πει «Τι παιχνίδι παίζεις;». Η λέξη αυτή είχε δώσει σε μια οικογένεια και μάλιστα του σογιού μου (Σπετσιώτης) και το παρατσούκλι της. Λέμε, ο Γιάννης ο Ρόλος! Ενώ όταν θέλουμε να πούμε πως κάποιον τον περιέπαιξαν και τον γελοιοποίησαν, λέμε ότι τον έκαναν «ρολίνα»!

Κροταλίες – Καρχαρίες

(Από τις σημειώσεις της μητέρας μου/δασκάλας Αικατερίνης Βρεττού – Σπετσιώτου)

«Δυο ομάδες παιδιών η μια απέναντι στην άλλη έπεφταν χάμω μπρούμυτα σαν φίδια. Η μία ομάδα ήταν καρχαρίες και η άλλη κροταλίες και φρόντιζε η κάθε ομάδα να εξουδετερώσει την άλλη. Όποια ομάδα φώναζε πρώτη το όνομά της π.χ. καρχαρίες τότε οι κροταλίες σηκώνονταν επάνω κι έτρεχαν να κρυφτούν, οι καρχαρίες τους κυνηγούσαν κι όσους έπιαναν τους έφερναν στη φωλιά. Το παιχνίδι εξακολουθούσε ώσπου να πιαστούν όλοι και ξανάρχιζε πάλι».



Ακροτελεύτιες σκέψεις

«Γιατί να ξέρεις, το παιχνίδι, μόνο το παιχνίδι, μας ταξιδεύει εύπλοα μ' όλους τους καιρούς... Γιατί, αρχίζει να γερνάει κανείς, απ' τη στιγμή που σταματάει να παίζει...».

Χρήστος Μπουλώτης

Την αξία των παιχνιδιών, ομαδικών και ατομικών με ή δίχως αντικείμενα, πάντα όμως με δημιουργική δράση, την είχαν αναγνωρίσει οι αρχαίοι Έλληνες και την χαρακτήριζαν ως θετικό μέσο αυτογνωσίας και αυτορρύθμισης του ατόμου.

Αυτό διαπιστώνεται από την ένταξή του ως μέσου αγωγής στην αρχαία Ελλάδα και από τις παιδαγωγικές αντιλήψεις των φιλοσόφων Πλάτωνα και Αριστοτέλη. Συγκεκριμένα ο Πλάτωνας τόνιζε ότι τα παιδιά από τα τρία έως τα επτά τους χρόνια πρέπει να παίζουν με όποια παιχνίδια θέλουν και όπως θέλουν καθώς *«το ήθος του παιδιού θα διαμορφωθεί από το παιχνίδι»*. Ο Αριστοτέλης συμβούλευε τους γονείς να δίνουν, όσο γίνεται, πρωτότυπα παιχνίδια στα παιδιά για να αναπτύσσουν τη δημιουργική τους φαντασία. Γνωστά είναι από την αρχαιότητα πολλά ατομικά ή ομαδικά παιχνίδια δρόμου, που τα συναντάμε σήμερα ως λαϊκά παιχνίδια, όπως η μπάλα τα κότσια ή οι βόλοι με τις αντίστοιχες ονομασίες σφαίρα, αστράγαλοι ή σφαιρίδια.

Ανατρέχοντας στα χρόνια της σκλαβιάς όπως και στους μετέπειτα χρόνους τα παιδιά τόσο των αστικών όσο και των λαϊκών οικογενειών ψυχαγωγούνταν αφιερώνοντας σημαντικό μέρος του ελεύθερου χρόνου τους κυρίως σε ομαδικά παιχνίδια. Συχνά αντιμετώπιζαν με αυτόν τον τρόπο το άγχος και την αγωνία που προκαλούν αντίξοες κοινωνικές συνθήκες: στερήσεις, φτώχεια, φυσικές καταστροφές, πόλεμος, καθώς το παιχνίδι αποτελεί *«ένα ασφαλές πλαίσιο στο οποίο μπορούν να αποδεσμευτούν από τους περιορισμούς της πραγματικότητας»*. *«Όταν παίζεις, απλά φαντάζεσαι, δεν χρειάζεται να σκεφτείς»*, σημειώνει εύστοχα η συλλέκτρια Νίνα Καρακώστα.

Κατά τον 19^ο έως και το πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα πολλά από τα παιχνίδια - αντικείμενα κατασκευάζονταν από τα ίδια τα παιδιά με υλικά ταπεινά, περιφρονημένα, παράταιρα και ευτελή που έβρισκαν στον δρόμο ή στο σπίτι τους. Στη συνέχεια μεταμορφώνονταν σε μικρό θησαυρό, όπως μόνο η παιδική φαντασία θα μπορούσε να το κάνει! *«Γιατί μανία όλων των παιδιών είναι να μαζεύουν οτιδήποτε: κουρέλια, κουτιά, σιδηρικά, βαζάκια... Και μου φαίνεται πως κι εγώ προτιμούσα τέτοιου είδους πράγματα να μαζεύω παρά τίποτα ωραίο και έτοιμο, γιατί με διασκέδαζαν εκείνα ακριβώς τα πράγματα που μπορούσα να τα διορθώσω σύμφωνα με τη φαντασία μου και να πλάσω καινούργια...»*,³² σημειώνει ο Νίκος Χατζηκυριάκος - Γκίκας, ο οποίος αναγνωρίζοντας την αξία των λαϊκών παιχνιδιών τα ενσωμάτωσε στο αστικό περιβάλλον του.³³

Σήμερα ο «μαγικός» κόσμος της οθόνης και του «tablet» τείνει να κυριαρχήσει στη ζωή των παιδιών, με τις εταιρείες να στρέφονται όλο και περισσότερο στις πιο μικρές ηλικίες προκειμένου να επεκτείνουν το εύρος της αγοράς τους. Τα «ηλεκτρονικά» παιχνίδια «καθηλώνουν» τους ανυποψίαστους παίκτες εμποδίζοντας την ολόπλευρη ανάπτυξή τους και εξαφανίζοντας τη δημιουργική τους πνοή. Ελκυστικά παιχνίδια τοποθετημένα στα ράφια γνωστών πολυκαταστημάτων κατασκευάζονται, σε ένα μεγάλο ποσοστό, από πλαστικά υλικά που απομυθοποιούν τη μαγεία της παράδοσης και διαμορφώνουν τις αντίστοιχες υλικές συμπεριφορές των παιδιών.

Είναι, πιστεύουμε, σημαντική απώλεια αν ο σύγχρονος τρόπος ζωής και ψυχαγωγίας θολώσει το τοπίο και η λησμονιά σκεπάσει ένα από τα πιο σοβαρά και αξιοπρόσεχτα στοιχεία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς, όπως είναι το λαϊκό παιχνίδι που σημάδεψε μια ολόκληρη εποχή... Βέβαια μπορεί να χάθηκε στο πέρασμα του χρόνου, παραμένει όμως για πάντα στις μνήμες τόσων ανθρώπων που έπαιξαν καθώς και στις ζηλευτές δημιουργίες σπουδαίων εικαστικών, λογοτεχνών και κάθε είδους δημιουργών που ενέπνευσε.

³² Χατζηκυριάκος-Γκίκας Ν.: «Το χαλί όπου παίζαμε ήτανε κόκκινο», Εκδ. Ίκαρος, Αθήνα 1996.

³³ Ιωάννα Μωραΐτη: «Λαϊκά παιχνίδια στο σπίτι του Ν. Χατζηκυριάκου – Γκίκας», Μουσείο Μπενάκη, Αθήνα 2013.

Φωτογραφίες

- ❖ «Παιχνίδια της παλιάς γειτονιάς» (εξώφυλλου), από την αναμνηστική σειρά γραμματοσήμων των ΕΛ.ΤΑ.
- ❖ «Πατίνι αεροπλάνο» και «Πατίνι γωνία με τιμόνι», Μουσείο Παιχνιδιών Ερμιόνης, φωτος Τζένης Ντεστάκου.
- ❖ «Χαρταετός», Σβούρες», «Κανάρι», «Τσίγκινο караβάκι», «Βόλοι και μπίρες», «Σφεντόνες», Μουσείο Παιχνιδιών Ερμιόνης, φωτος Ρίνας Λουμουσιώτη.
- ❖ «Παιδί με κανάρι στην Ερμιόνη», από το προσωπικό αρχείο του Γιώργου Φασιλή.
- ❖ «Παιδί με караβάκι στην Ερμιόνη», από το προσωπικό αρχείο του Γιάννη Σπετσιώτη.
- ❖ «Η Δήμητρα της Λέρου», φωτο Τζένης Ντεστάκου.
- ❖ «Μαντράκια Ερμιόνης - Το πρώτο ταξίδι...», φωτο Ρίνας Λουμουσιώτη.
- ❖ «Στη μαρμαροκολόνα της πρωτολιάς στην πλατεία Μπουσουλόντα», από το προσωπικό αρχείο του Κώστα Σατραβέλα.
- ❖ «Χαρταετός - Πίνα», Μουσείο Παιχνιδιών Ερμιόνης, φωτο Τζένης Ντεστάκου.
- ❖ «Θέατρο Σκιών» και «Ο Καραγκιόζης γιατρός», έργα του Χαρίδημου στο Μουσείο Παιχνιδιών Ερμιόνης, φωτος Ρίνας Λουμουσιώτη.
- ❖ «Καραγκιόζια», ψηφιδωτό έργο του Κώστα Αδρ. Γκάτσου, από τη συλλογή του Σταμάτη Δαμαλίτη.
- ❖ «Ο Καραγκιόζης πεθαμενατζής», παράσταση του θεάτρου σκιών σε πράξεις τρεις, σε κείμενα Νίκου Ρέτσου, τεύχος 8^ο, σ. 18, εκδόσεις Α. Ρέκου, από τη συλλογή του Γιάννη Σπετσιώτη.
- ❖ «Τροκαντερό», φωτο Λίνου Μπενάκη.
- ❖ «Ο Καραγκιοζοπαίχτης Αβραάμ», από το βιβλίο του Κώστα Τσίπηρα, «Ο Ήχος του Καραγκιόζη».
- ❖ «Ο Καραγκιόζης στο Τροκαντερό», έργο του Κώστα Αδρ. Γκάτσου, φωτο Ρίνας Λουμουσιώτη.
- ❖ «ΘΕΑΤΡΟ ΣΚΙΩΝ» του Αβραάμ, από τη συλλογή του Γιάννη Σπετσιώτη.
- ❖ «Κουτσό, πατίνι, βόλοι, σβούρα», κάρτες βασισμένες στην αναμνηστική σειρά γραμματοσήμων των ΕΛ.ΤΑ. με θέμα τα παιχνίδια της παλιάς γειτονιάς.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. **Αργυριάδη Μαρία**, «Χριστουγεννιάτικα παιχνίδια», Εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα.
2. **ΒΗΜΑ**, περ. Βημαγκαζίνο «Δώρα» τευχ. 581, 4 Δεκεμβρίου 2011.
3. **Βιζυηνός Γεώργιος**, «Το παιδικό παιχνίδι σε σχέση με την Ψυχολογία και την Εκπαίδευση», Μετ. Α. Σιδεράς και Π. Σιδερά - Λύτρα, Εκδ. Αδελ. Κυριακίδη.
4. **Διάφοροι φάκελοι εργαστηρίων** με θέμα «Το παιχνίδι».
5. **Δοανίδου Μαρία**, «Οι σχέσεις Συμβολικού παιχνιδιού, γλώσσας...», Εκδ. Ίδρυμα Ερευνών για το παιδί, Αθήνα 1991.
6. **Δήμος Πλωμαρίου**, «Παραδοσιακά Παιδικά Παιχνίδια», Λέσβος 2007.
7. **6^ο Δημοτικό Σχολείο Καισαριανής**, «Παραδοσιακά Παιχνίδια», Επιμ. Αθηνά Στιλιάδου, Αθήνα, 2008.
8. **Ερμιονικός Σύνδεσμος**, Εγκαίνια Μουσείου Παιχνιδιών Ερμιόνης, Ερμιόνη 17 Αυγούστου 2013.
Γιάννης Σπετσιώτης, «Ομιλία Εγκαίνιων»,
Τζένη Ντεστάκου, «Η Μαρία των ...παιχνιδιών».
9. **Ζήτη Ελένη**, «Τα αρχαία Ελληνικά Παιχνίδια», Περ. Ιχώρ, τεύχος 3, Νοέμβριος 2000.
10. **Ηλιοπούλου Ιουλίτα**, «Χάριν παιδιάς», Εκδ. Ίκαρος, Αθήνα 2001.
11. **Ημερολόγιο 2010**, «Παίζοντας με τον Χρόνο», Εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 2009.
12. **Ημερολόγιο 2011**, Χαϊδεμένος Νίκος, «Ξεχασμένα Παιχνίδια», Εκδ. Μίλητος, Αθήνα 2010.
13. **Ημερολόγιο 2015**, «Τσιγκίνα Παιχνίδια», Frattis auctions, Αθήνα.
14. **Καθημερινή**, Περιοδικό Επτά Ημέρες: «Το Ελληνικό Παιχνίδι», Αφιέρωμα, 21 Δεκεμβρίου 1997.
15. **Καθημερινή**, Περιοδικό Επτά Ημέρες: «Πώς παίζουν τα παιδιά», Αφιέρωμα, Τεύχος 290, 21 Δεκεμβρίου 2008.
16. **Καμπύλης Παναγιώτης - Σπετσιώτης Γιάννης**, «Το παιχνίδι», Εκδ. Ωρίων, Αθήνα 2008.
17. **Κωνσταντόπουλος Πάνος**, «Το ελληνικό τσιγκίνο παιχνίδι», Εκδ. Gramma, Αθήνα.
18. **Λάζος Χρήστος**, «Παίζοντας στο χρόνο», Εκδ. Αίολος, Αθήνα 2002.
19. **Λουκάτος Δημήτρης**, «Πασχαλινά και της Άνοιξης», εκδ. Φιλιππότη, 1995.
20. **Μάτεϋ Πολυξένη**, «Ρυθμική», Αθήνα 1986.

21. **Μαγκλιβέρας Διονύσης**, «Το παιχνίδι ως στοιχείο της Κοινωνικής ζωής», Ανάπτυπο του Ν' τόμου (2008), Περ. Παρνασσός, Αθήνα 2008.
22. **Μιχαλοπούλου – Δημάκη Ελένη**, «Μορφές δραστηριοτήτων του Νηπιαγωγείου, Αθήνα 1986.
23. **Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης**, «Το Ελληνικό Παιχνίδι», Επιμ. Κλειώ Γκουγκούλη, Δέσποινα Καρακατσάνη, Αθήνα 2008.
24. **Μουσείο Μπενάκη**, «Λαϊκά παιχνίδια στο σπίτι του Ν. Χατζηκυριάκου – Γκίκα», Επιμ. Κων/νος Παπαχρίστος, Αθήνα 2013.
25. **Μουσείο Μπενάκη**, «Ο Μαγικός Κόσμος των παιχνιδιών» Κείμενα: Μαρίας Αργυριάδη, Εκδ. Αδάμ, Αθήνα.
26. **Μουστάκας**, «Τα καλύτερα παιχνιδάδικα», Αθήνα.
27. **Μπουλώτης Χρήστος**, «Η επανάσταση των παλιών παιχνιδιών», Εκδ. Καλέντη, Αθήνα 2013.
28. **Μπουλώτης Χρήστος**, «Και να μου πεις για τα παιχνίδια σου!», Εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 2000.
29. **Μπουλώτης Χρήστος**, «Με το βλέμμα των παιχνιδιών», Πολιτιστικό Ίδρυμα Τράπεζας Πειραιώς, Εκδ. POSARIS, Αθήνα 2012.
30. **1ο Νηπιαγωγείο Ερμιόνης**, «Χαρές στην Ερμιόνη», Επιμέλεια Βιβή Σκούρτη.
31. **Παπαζή Ευαγγελία Χρ.**, «Ανέβα μήλο, Κατέβα ρόδι», Εκδόσεις Άλφα - Π., Χίος 2011.
32. **Παρασκευόπουλος Ιωάννης**, «Εξελικτική Ψυχολογία», Τομ.1,2,3,4. Αθήνα.
33. **Πολυμενάκου - Παπακυριακού Φωτεινή**, «Το παιχνίδι στην άσκηση και τη μάθηση», Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη 1988.
34. **Πρακτικά Ημερίδας**, «Το παιχνίδι: Ψυχαγωγία – Δημιουργία – Έκφραση», Ι.Ε.Κ. ΞΥΝΗ, Αλεξάκου Μαρίνα - Σπετσιώτου Κατερίνα, Εκδόσεις ΩΡΙΩΝ, Αθήνα 2008.
35. **Σαγώνας Κ. Γιώργος**, «Παραδοσιακά Παιχνίδια», Αθήνα 2013.
36. **Σχολή Παιδαγωγική**, «Παίζουμε σαν άλλοτε», Πειραιάς 2007.
37. **Ταρσούλη Γεωργία**, «Τα παιχνίδια μας», Ο.Ε.Δ.Β., Αθήνα 1979.
38. **Τζήκα Χρυσή - Τσιώνας Γιώργος**, «Παιχνίδια του Παππού και της γιαγιάς», Εκθ. GRAFO A.E., Θεσσαλονίκη 2010.
39. **Τζώρτζης Δημήτρης**, «Αναπτυξιακά Παιχνίδια και Αθλήματα», Εκδ. Γνώση και Βιβλίο, Αθήνα 1994.

40. **Τσίππης Κώστας**, «Ο Ήχος του Καραγκιόζη», Εκδ. Λιβάνη, Αθήνα 2001.
41. **Υπουργείο Εμπορίου**, «Όσα πρέπει να ξέρουμε για το παιδικό παιχνίδι», Αθήνα 1982
42. **Υ.Π.Ε.Π.Θ. Π.Ι.**, «Η Φυσική Αγωγή στο Δημοτικό Σχολείο» Βιβλίο Διδασκάλου Ο.Ε.Δ.Β., Εκδ. Α', Αθήνα 1997.
43. **Υ.Π.Ε.Π.Θ.**, «Η κιβωτός των παιχνιδιών του Αιγαίου», Μυτιλήνη 2000.
44. **Χατζηκυριάκος – Γκίκας Νίκος**, «Το χαλί όπου παίζαμε ήτανε κόκκινο», Εκδ. Ίκαρος, Αθήνα 1996.
45. **Caillois Roger**, Μετάφραση Νίκος Κούρκουλος, «Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι», Εκδ. Εικοστού Πρώτου, Αθήνα 2002.

Μικρές καθημερινές σκηνές, αταξίες, σκανταλιές και παιχνίδια! Μια αίσθηση ελευθερίας και αθωότητας απλωμένη παντού! Την επιστροφή στην ξεγνοιασιά και τη μαγεία των παιδικών χρόνων μοιραζόμαστε μαζί σας μέσα από τις περιγραφές 35 και 1 παραδοσιακών παιχνιδιών της Ερμιόνης. Σας καλούμε να συνταξιδεύσουμε στην ονειρεμένη και πολύχρωμη χώρα των παιχνιδιών, γιατί «Θέλουμε αυτές τις μνήμες να τις μοιραστούμε... Μακριά, στα πρώτα εφηβικά τα χρόνια κείνται».