

1.1. Το παιχνίδι στην Αγέλη Λυκοπούλων

1.1.1. Το παιδί και το Παιχνίδι Σήμερα

Παρατηρείται περιορισμένος αριθμός παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά. Τα απλά αλλά πλούσια σε φαντασία και ζωντανία παιχνίδια μιας άλλης εποχής που παίζονταν με ξύλα, πέτρες και τενεκεδάκια έχουν αντικατασταθεί απ' τα σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια που καθλώνουν το παιδί σωματικά και το δεσμεύουν πνευματικά και ψυχικά.

Τα παιδιά, της ηλικίας 7- 11 χρόνων, που εθίζονται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, γίνονται πιο επιθετικά και αντικοινωνικά. Αισθάνονται μόνα και αποκομμένα από τους συνομηλίκους τους. Τα ίδια άσχημα αποτελέσματα φέρνει και η τηλεόραση.

Παίζω= παιδί + ζωή= Παιχνίδι

Η ετυμολογία της λέξης παιχνίδι μας δείχνει πόσο δεμένες και αφεχώριστες είναι αυτές οι δυο έννοιες.

1.1.2. Τι είναι το παιχνίδι για τα παιδιά;

Το παιχνίδι είναι η πιο αγαπημένη δραστηριότητα των παιδιών και έχει τεράστια σημασία για την ανάπτυξη τους. Το παιχνίδι είναι κίνηση, χαρά, δράση, εμπειρίες, ζωή...

Το παιδί μέσα στο ομαδικό παιχνίδι ζει με τον καλύτερο τρόπο τη παιδική του ηλικία, εκεί μέσα από τη δράση και τις συγκινήσεις, διαμορφώνει το χαρακτήρα του και ωριμάζει πνευματικά και συναισθηματικά. Στην παιδική ηλικία, την ηλικία της πλαστικότητας, ο άνθρωπος έχει δύο πρωταρχικά μέσα για να αναπτυχθεί: το παιχνίδι και τη μίμηση. Το παιχνίδι δεν είναι ασήμαντο γεγονός στη ζωή του, αλλά το παιδί μπαίνει μέσα στο περίπλοκο περιβάλλον και παίζοντας δοκιμάζει στάσεις, ενέργειες και κοινωνικούς ρόλους, τους οποίους αργότερα θα διαλέξει πια «στα σοβαρά» ως καθήκον στη ζωή του.

1.1. Τι προσφέρει το παιχνίδι στα Λυκόπουλα;

- Ικανοποιεί μια πρωταρχική ανάγκη του παιδιού- Λυκόπουλου και συμβάλλει στην ανάπτυξη της νοημοσύνης του. Το βοηθάει να καλλιεργεί τη λογικο-μαθηματική και την αφαιρετική σκέψη, τη μνήμη, αλλά και δεξιότητες του...
- Χαρίζει στο Λυκόπουλο συναισθηματική ευχαρίστηση.
- Το Λυκόπουλο δεν πλήττει και αποβάλλει την επιθετικότητά του.

- Τα Λυκόπουλα νιώθουν το συναίσθημα της επιτυχίας. Όταν καταφέρνει, για παράδειγμα, κάποιο Λυκόπουλο να συναρμολογήσει ένα παζλ ή φτιάχνει μια ζωγραφιά (Κριτήρια Αξιολόγησης), το ανακοινώνει με ενθουσιασμό και νιώθει περηφάνια γι' αυτό που κατάφερε.
- Προσαρμόζει την καθημερινότητα στα μέτρα και τις επιθυμίες του, προκειμένου να την αντιμετωπίσει. Το Λυκόπουλο δημιουργεί το δικό του κόσμο, αλλά ταυτόχρονα, χωρίς να το συνειδητοποιεί, αντιλαμβάνεται και την πραγματικότητα.
- Διευκολύνει την κοινωνική του εξέλιξη, καθώς το Λυκόπουλο αποκτά σχέσεις με άλλα παιδιά, μαθαίνει να παίζει ακολουθώντας κανόνες, να συνεργάζεται, να χάνει με αξιοπρέπεια και να σέβεται τους άλλους. Καταλαβαίνει, μέσα από το παιχνίδι, ότι δεν είναι όλα δικά του. Αν κάνει ζαβολιές ή φερθεί άσχημα σε ένα συνομήλικό του, θα υποστεί συνέπειες, αφού κανένα παιδί δε θα θέλει να παίζει μαζί του.
- Το παιχνίδι δίνει την ευκαιρία να καλλιεργήσει το συντονισμό των κινήσεών του, να ασκήσει τους μυς του και να αναπτυχθεί σωματικά.
- Προάγει τη γλωσσική του εξέλιξη, χάρη στην επικοινωνία που έχει, ενώ παίζει.
- Αρχίζει να λειτουργεί η φαντασία του. Το Λυκόπουλο μέσα από το παιχνίδι δε μαθαίνει μόνο, αλλά καλλιεργεί την παρατηρητικότητα, την αυτοσυγκέντρωση και την υπομονή του.
- Το ενθαρρύνει να πειραματίζεται. Έτσι το Λυκόπουλο, που έχει στη μικρή ηλικία πολύ ξεκάθαρο μυαλό, εμπλουτίζει τις γνώσεις του. Αυτό που μαθαίνει παίζοντας, μένει χαραγμένο στη μνήμη του. Σύμφωνα με τους σύγχρονους παιδαγωγούς, η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική, όταν στηρίζεται στην ενεργό συμμετοχή του παιδιού και στην εμπειρία του με τα αντικείμενα.
- Το βοηθάει να αναπτυχθεί σύμφωνα με την προσωπικότητά του και του προσφέρει την ευκαιρία να εκφράσει τα συναισθήματά του και να βρει διεξόδους στις εντάσεις του.
- Βελτιώνει- όταν γίνεται στο ύπαιθρο- την υγεία και την ευρωστία του.
- Του διδάσκει να φροντίζει τα πράγματά του και να τα συγυρίζει.

Το παιδί στα πρώτα χρόνια της ηλικίας του, περνά μια περίοδο επιθετικότητας, εγωισμού, αυταρχισμού και σκληρότητας. Η κατάλληλη αγωγή και το περιβάλλον βοηθούν να ξεπεραστούν τα πρωτόγονα αυτά ένστικτα. Το ομαδικό παιχνίδι είναι, για τα Λυκόπουλα, από τα αποτελεσματικότερα μέσα για την πραγματοποίηση αυτού του σκοπού.

Μάθετε στα Λυκόπουλα να ασκήσουν τις αισθήσεις τους μέσα από ομαδικά παιχνίδια (όχι μέσα από τα ηλεκτρονικά) και να συνειδητοποιήσουν την πραγματική αίσθηση του χώρου, χρόνου, ήχου, χρώματος...

Ακόμη στο χρονικό διάστημα, 7- 11 χρόνων, που αναπτύσσονται εντατικά οι σωματικές και ψυχικές δυνάμεις του Λυκόπουλου, τα ανταγωνιστικά παιχνίδια του δίνουν πολύτιμες

ευκαιρίες να τις ασκεί με την άμλλα, την αλληλεγγύη, τη συνεργασία κι έτσι να δημιουργεί και σταθεροποιεί μια ηθική προσωπικότητα.

1.2. Κατηγορίες Λυκοπουλικών παιχνιδιών

Για να μπορέσουμε να εκμεταλλευτούμε αποδοτικά τη δημιουργική και διαμορφωτική δύναμη του παιχνιδιού, θα πρέπει να εντοπίσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του και με βάση αυτά να διαλέγουμε το κατάλληλο παιχνίδι για κάθε συγκεκριμένο σκοπό, για κάθε συγκεκριμένη στιγμή του προγράμματος μας, για την ανάπτυξη μιας διαφορετικής εμπειρίας κάθε φορά, ανάλογα με τις εποχιακές και τοπικές κλιματολογικές συνθήκες. Γι' αυτούς τους λόγους ο Κλάδος Λυκοπούλων επέλεξε την παρακάτω κατηγοριοποίηση:

- **Παιχνίδια γνωριμίας:** Μέσα από το παιχνίδι γνωριμίας, καταφέρνουμε να γνωριστούν τα Λυκόπουλα μεταξύ τους. Είναι ένα παιχνίδι όπου και εμείς μέσα από αυτό γνωρίζουμε– μαθαίνουμε καλύτερα τα Λυκόπουλα της Αγέλης μας. Η διάρκειά του είναι σύντομη (5 λεπτά) και τοποθετείται συνήθως στα αρχικά παιχνίδια κάθε δράσης.
- **Ζωηρά παιχνίδια:** Το ζωηρό παιχνίδι γίνεται για να εκτονώσει– ζωντανέψει τα Λυκόπουλα. Χαρακτηριστικό του ζωηρού παιχνιδιού είναι ότι όλα τα Λυκόπουλα πρέπει να βρίσκονται σε έντονη κίνηση ταυτόχρονα. Χρονικά τα ζωηρά παιχνίδια τοποθετούνται στην αρχή κάθε δραστηριότητας, έτσι ώστε τα Λυκόπουλα να εκτονωθούν. Σε δραστηριότητες που διαρκούν για μεγάλο χρονικό διάστημα (π.χ. εκδρομές,) μπορούν αν τοποθετηθούν και σε άλλα σημεία τους προγράμματος. Η διάρκειά τους είναι 5-10 λεπτά το καθένα.
- **Σκυταλοδρομικά παιχνίδια:** Τα σκυταλοδρομικά παιχνίδια αποτελούν διάφορες παραλλαγές της σκυταλοδρομίας. Είναι παιχνίδια που υλοποιούνται σε διάταξη ανά εξάδες. Διαφοροποιούνται από τα ζωηρά παιχνίδια, λόγω του ότι κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού τα Λυκόπουλα ΔΕΝ είναι ταυτόχρονα εν κινήσει. Χρονικά τοποθετείται ένα σκυταλοδρομικό παιχνίδι συνήθως σαν τελευταίο παιχνίδι στη ζώνη των ζωηρών παιχνιδιών και η διάρκειά του δεν είναι πάνω από 10 λεπτά. Σε δραστηριότητες που διαρκούν για μεγάλο χρονικό διάστημα (π.χ. εκδρομές), μπορούν αν τοποθετηθούν και σε άλλα σημεία τους προγράμματος.
- **Παιχνίδια εμπιστοσύνης:** Τα παιχνίδια εμπιστοσύνης είναι εκείνα που μας προσφέρουν χρήσιμες πληροφορίες για την εμπιστοσύνη που υπάρχει ή δεν υπάρχει μεταξύ των Λυκοπούλων. Αυτά τα παιχνίδια με τη διεξαγωγή τους, την καλλιεργούν ακόμη περισσότερο, μιας και αυτό που πρέπει να γίνεται, χρειάζεται την ενεργό συμμετοχή όλων. Η χρονική τους διάρκειά μπορεί να είναι από 5 έως και 15 λεπτά και μπορούν να τοποθετηθούν σε διάφορα σημεία μέσα στο πρόγραμμα εκτός της ζώνης των ζωηρών παιχνιδιών.
- **Ήσυχα παιχνίδια:** Τα ήσυχα παιχνίδια είναι εκείνα που έχουν ως στόχο να «ηρεμήσουν» τα Λυκόπουλα. Είναι ήσυχια, ατμοσφαιρικά παιχνίδια, έτσι ώστε τα

Λυκόπουλα στη συνέχεια να είναι ήρεμα και γαλήνια. Η χρονική τους διάρκεια είναι 5-10 λεπτά και τοποθετούνται προς το τέλος του προγράμματος ακριβώς πριν τη δήγηση της ιστορίας του Ακέλα.

- **Θεατρικά παιχνίδια:** Πρόκειται για ένα δημιουργικό γεγονός, που προσφέρει άμεση απόλαυση στο Λυκόπουλο, παράλληλα όμως μπορεί να λειτουργήσει ως ένα μέσο έκφρασης και δημιουργίας, καθώς επίσης και ως μέσο προσέγγισης της θεατρικής τέχνης. Το σπουδαιότερο είναι πως όλα αυτά γίνονται μέσα από την πράξη των ίδιων των παιδιών. Τα Λυκόπουλα δεν είναι απλοί δέκτες κάποιας θεωρίας, αλλά αντίθετα με τη συμμετοχή τους στην όλη διαδικασία ανακαλύπτουν μόνοι τους ένα ρόλο που τον χρησιμοποιούν, για να επικοινωνήσουν με τους άλλους. Χρονικά τοποθετείται οπουδήποτε κρίνεται απαραίτητο εκτός από τη ζώνη των ζωνρών παιχνιδιών.
- **Μουσικά παιχνίδια:** Τα μουσικά παιχνίδια είναι παιχνίδια με τα οποία αναπτύσσεται η έκφραση της ανθρώπινης μουσικότητας, γιατί άλλωστε μουσική είναι «κάθε ήχος οργανωμένος με ανθρώπινο τρόπο»... αυτό τα λέει όλα. Η διάρκειά τους είναι 5-10 λεπτά και τοποθετούνται σε οποιοδήποτε σημείο τους προγράμματος εκτός από τη ζώνη των ζωνρών παιχνιδιών.
- **Παιχνίδια αρχών και αξιών:** Ο Νόμος και η Υπόσχεση των Λυκοπούλων αποτελούν το θεμέλιο λίθο των Αρχών μας. Ο καλύτερος τρόπος για να γίνουν οι Αρχές του Προσκοπισμού κατανοητές και βίωμα είναι η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Παιχνίδια μέσα από τα οποία οι Αρχές, ο Νόμος, η Υπόσχεση και το Ρητό των Λυκοπούλων γίνονται πράξη και εμπειρία. Η διάρκειά τους δεν ξεπερνάει τα δέκα λεπτά και τοποθετούνται σε διάφορα σημεία μέσα στο πρόγραμμά μας σε οποιαδήποτε μορφή και είδος.
- **Παραδοσιακά παιχνίδια:** Παλαιότερα τα παιδιά έπαιζαν μόνα στους δρόμους, δημιουργώντας τα δικά τους παιχνίδια και βάζοντας τους δικούς τους κανόνες. Έτσι αυτά τα παιχνίδια έμειναν αναλλοίωτα στο χρόνο και μπορούν να παίζονται παντού και πάντα. Τα παιχνίδια έχουν συγκεκριμένες χρονικές διάρκειες που δεν πρέπει να περνούν τα 15 λεπτά (μέγιστο) και τοποθετούνται σε οποιοδήποτε σημείο του προγράμματος.
- **Μεγάλα παιχνίδια & παιχνίδια σήριαλ:** Είναι παιχνίδια που έχουν συγκεκριμένο μύθο, δράση και πιο πολλούς κανόνες. Παιχνίδια μέσα από τα οποία μπορούν να αναπτυχθούν τα περισσότερα (αν όχι όλα) τα χαρακτηριστικά της ηλικίας του Λυκόπουλου. Τα παιχνίδια αυτά συνήθως διεξάγονται στις εκδρομές και τις κατασκηνώσεις, μιας και απαιτούν μεγάλους χώρους αλλά και μεγάλη χρονική διάρκεια (έναντι των άλλων κατηγοριών) που μπορεί να φτάσει έως και τη μισή ώρα. Τοποθετούνται σε διάφορα σημεία του προγράμματος.

1.3. Βασικά στοιχεία για την επιτυχία των παιχνιδιών στην Αγέλη Λυκοπούλων

Για να έχουν επιτυχία και αποτελεσματικότητα τα παιχνίδια, ο Ακέλα πρέπει πάντα να θυμάται:

- Να «κατεβαίνει» στο επίπεδο της ηλικίας των Λυκοπούλων.
- Για το κάθε Λυκόπουλο είναι ο μεγαλύτερος αδελφός, που παίζει μαζί του αμέριμνα και απροσποίητα.
- Η συμπεριφορά του να είναι φυσική και ελεύθερη και να μην παραγνώνει την παιδική αφέλεια και αγνότητα (ζαβολιά, αστείο).
- Να κάνει σύντομη, αλλά σαφή επεξήγηση των κανόνων κάθε παιχνιδιού και να μην επιτρέπει ζαβολιές κατά τη διεξαγωγή του.
- Να προετοιμάζει με φροντίδα και φαντασία το κάθε παιχνίδι, όσο απλό και αν είναι (Υλικά – Κανόνες – Υπεύθυνοι κ.λπ.).
- Να γνωρίζει με λεπτομέρειες το χώρο ή τον τόπο που θα παιχτεί κάθε παιχνίδι, ώστε να το προσαρμόζει ανάλογα (κλειστός ή ανοιχτός χώρος, δάσος, πόλη κ.λπ.) – ΕΛΕΓΧΟΣ.
- Να «παρουσιάζει» το κάθε παιχνίδι με την ανάλογη «εισαγωγή» (Ιστορία, ανέκδοτο, μίμηση, κίνηση κ.λπ.).
- Να μην παίζει πάντοτε τα ίδια παιχνίδια, αλλά ν' ανακαλύπτει ή να φτιάχνει καινούργια και ανάλογα για κάθε δραστηριότητα (Βιβλία, περιοδικά, συλλογική προσπάθεια Βαθμοφόρων).
- Να απαιτεί πειθαρχία και σεβασμό των κανόνων του παιχνιδιού και να σταματάει το παιχνίδι, όταν κάτι δεν πάει καλά.
- Να ενθαρρύνει τα ντροπαλά παιδιά και να τα «παρασύρει» με το δικό του παράδειγμα (έπαινος, μπράβο κ.λπ.).
- Να μην αφήνει το παιχνίδι να «ξεφτίσει», να το κόβει δηλαδή στην κατάλληλη στιγμή (ποικιλία, ερεθίσματα).

Τέλος πρέπει να γνωρίζει ότι το κάθε παιχνίδι παίζεται πάντοτε με κάποιον προορισμό (ΣΚΟΠΙΜΟΤΗΤΑ– ΣΤΟΧΟΣ).

1.4. Πριν – κατά - μετά το παιχνίδι

1.4.1. Πριν από το παιχνίδι

- Ετοίμασε από πριν τα υλικά που σου χρειάζονται, για τα παιχνίδια που πρόκειται να παίξεις.
- Διάλεξε τα παιχνίδια που είναι σχετικά με το πρόγραμμα που έχεις να εφαρμόσεις, υπολόγισε το χρόνο που έχεις στη διάθεσή σου.
- Επίλεξε το χώρο ή τον τόπο που θα «παίξεις» τα παιχνίδια.
- Παρακολούθησε την Αγέλη σου και σημείωσε τις ανάγκες των παιδιών (υπέρ κινητικά– δυσκίνητα– ατίθασα– ζωηρά– ντροπαλά κ.λπ.).
- Μοίρασε ρόλους στους συνεργάτες σου, δώσε πρωτοβουλίες και υπευθυνότητες. Μην τα κάνεις όλα μόνος σου!!!
- Κατά την προετοιμασία των παιχνιδιών, σκέψου και τις εναλλακτικές λύσεις, μήπως κάτι δεν πάει καλά (και στα υλικά).

1.4.2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού

- Κάνε μια εισαγωγή-παρουσίαση με τη φωνή σου, με το βλέμμα σου, με εκφράσεις και κινήσεις. Σίγουρα τα παιδιά θα ανταποκριθούν.
- Δώσε έμφαση στο «πνεύμα του παιχνιδιού» και δημιούργησε το στοιχείο της «περιπέτειας» και της έκπληξης.
- Γρήγορα, χωρίς να αφήνεις την Αγέλη να χαλαρώσει, δώσε τις πρώτες οδηγίες (κανόνες) και μοίρασε τα υλικά του παιχνιδιού (σχοινιά, κοντάρια, χρώματα, ψαλίδια, χαρτιά, μπάλες, κ.α.).
- Απόφυγε να δώσεις πολλές και περίπλοκες οδηγίες, που μπορεί να μπερδέψουν τα παιδιά – να είσαι απλός και συγκεκριμένος.
- Ανάλογα με το παιχνίδι και τις οδηγίες, δώσε και πρακτικά παραδείγματα με το παράδειγμά σου (κίνηση– στάση– κραυγή– έκφραση– μίμηση κ.λπ.).
- Μη «συζητάς» το παιχνίδι με τα παιδιά της Αγέλης σου! Παίξε το!!!
- Δώσε το «σήμα» ν' αρχίσει το παιχνίδι, να είσαι κοντά συνέχεια και να «κρατάς» το χρόνο.
- Σε κάποιες περιπτώσεις, πάρε και συ μέρος στα παιχνίδια, για να προτρέψεις τα παιδιά με το παράδειγμά σου!!!

- Τις περισσότερες φορές μείνε «έξω» από το παιχνίδι, ώστε να ελέγχεις και να συντονίζεις διάφορες φάσεις του, ή να προλαμβάνεις ορισμένες ανάγκες που θα παρουσιαστούν πιθανόν.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού φρόντιζε ν' ακολουθούνται οι οδηγίες και επέμενε να εφαρμόζονται οι κανόνες.
- Διόρθωνε τη συμπεριφορά τους και δείξε «αυστηρότητα» στις ζαβολιές.
- Την κατάλληλη στιγμή, δώσε «σήμα» για περισσότερες οδηγίες ή για το τέλος του παιχνιδιού (κόψε το παιχνίδι στο ζενίθ).
- Τελείωσε το παιχνίδι όπως το άρχισες, σε κύκλο ή σε πέταλο και ξεκίνησε το επόμενο!!!

1.4.3. Μετά το παιχνίδι

- Βάλε την Αγέλη σε κύκλο ή σε πέταλο και ζήτησε την προσοχή των παιδιών. Δώσε οδηγίες για την αξιολόγηση του παιχνιδιού!!!!
- Δώσε την ευκαιρία να μιλήσουν όλα τα παιδιά και να πουν τη γνώμη τους. Από την αξιολόγηση των παιδιών και των πιο ντροπαλών, μπορεί να προκύψουν εξαιρετικά συμπεράσματα.
- Ειδικά για τα μεγάλα παιχνίδια ή τα παιχνίδια πολιτισμού, οι γνώμες και οι ιδέες των παιδιών είναι ιδιαίτερα σημαντικές, ώστε σε επόμενη διεξαγωγή του να αποφευχθούν λάθη ή παραλείψεις.
- Μάζεψε και τακτοποίησε τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για τα παιχνίδια, ώστε την επόμενη φορά που θα χρειαστούν να τα βρίσκεις εύκολα και γρήγορα.
- Φρόντισε μετά την αξιολόγηση, ν' αξιοποιήσεις τα λάθη και τις παραλείψεις των παιχνιδιών που έπαιξες, ώστε την επόμενη φορά με διάφορες παραλλαγές να έχει εξασφαλισμένη επιτυχία και αποτελεσματικότητα.
- Αξιοποίησε τον «φάκελο παιχνιδιών», που πρέπει οπωσδήποτε να έχεις στη βιβλιοθήκη σου, με σημειώσεις, νέα παιχνίδια, ιδέες, συλλογές, βιβλιογραφία, εμπειρίες κ.λπ.