



ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ, ΓΕΩΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ
ΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

**Πολιτισμός και Επιχειρηματικότητα: Σχεδιασμός αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών
στον 21^ο αιώνα**

Αργυράκη Αικατερίνη



Αθήνα, 2020

ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

**ΣΧΟΛΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ, ΓΕΩΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ**

ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΙΑΚΗΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΛΟΓΙΑΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

ΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Μαλινδρέτος Γεώργιος (επιβλέπων)

Αναπληρωτής Καθηγητής, Τμήμα Οικιακής Οικονομίας και Οικολογίας

Σδράλη Δέσποινα

Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Οικιακής Οικονομίας και Οικολογίας

Τσάρτας Πάρις

Καθηγητής, Τμήμα Οικιακής Οικονομίας και Οικολογίας

Η Αργυράκη Αικατερίνη,

δηλώνω υπεύθυνα ότι:

1. Είμαι ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της πρωτότυπης αυτής εργασίας και από όσο γνωρίζω η εργασία μου δεν συκοφαντεί πρόσωπα, ούτε προσβάλλει τα πνευματικά δικαιώματα τρίτων.
2. Αποδέχομαι ότι η ΒΚΠ μπορεί, χωρίς να αλλάξει το περιεχόμενο της εργασίας μου, να τη διαθέσει σε ηλεκτρονική μορφή μέσα σε από την ψηφιακή Βιβλιοθήκη της, να την αντιγράψει σε οποιοδήποτε μέσο ή/και σε οποιοδήποτε μορφότυπο καθώς και να κρατά περισσότερα από ένα αντίγραφα για λόγους συντήρησης και ασφάλειας.

Στη μητέρα μου

«Ἕλληνες αἰεὶ παῖδες εἰσὶν»

Πλάτων: *Τίμαιος*

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θερμότερες ευχαριστίες θα ήθελα να απευθύνω στους αξιότιμους κύριους καθηγητές της τριμελούς επιτροπής Κύριο Μαλινδρέτο Γεώργιο , Κυρία Σδράλη Δέσποινα και Κύριο Τσάρτα Πάρη, οι οποίοι συνέβαλαν ενεργά στην εκπαιδευτική και προσωπική μου ανάπτυξη κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Θα ήθελα ιδιαίτερα να ευχαριστήσω τον Κύριο Μαλινδρέτο Γεώργιο, για την υποστήριξη, την υπεύθυνη καθοδήγηση, τις πολύτιμες συμβουλές και τις εύστοχες παρατηρήσεις. Ως επιβλέπων καθηγητής μου, με βοήθησε με την επιστημονική του κατάρτιση και την ηθική του στήριξη ώστε η εργασία μου να λάβει το σωστό προσανατολισμό και να διεκπεραιωθεί με την καλύτερη δυνατή επιμέλεια.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη.....σελ.	9
Abstract.....σελ.	10
Κατάλογος Εικόνων.....σελ.	11
Κατάλογος Πινάκων.....σελ.	12
Συντομογραφίες.....σελ.	13
Εισαγωγή.....σελ.	14
Μέρος Α Πολιτισμός.....σελ.	16
1. Παιχνίδια και Πολιτισμός.....σελ.	16
1.1. Η θεωρία του Huizinga-Homo Ludens.....σελ.	18
1.2. Τι είναι το παιχνίδι.....σελ.	20
2. Το παιχνίδι στην Αρχαία Ελλάδα.....σελ.	23
2.1. Προέλευση των παιχνιδιών- Πηγές.....σελ.	24
2.2 Το παιχνίδι στην καθημερινή ζωή: Οικογενειακή ζωή και παιδεία.....σελ.	28
2.3 Κοινωνική και Θρησκευτική ζωή.....σελ.	33
3. Κατηγορίες Παιχνιδιών.....σελ.	38
3.1 Διαχρονικός Πίνακας Αρχαίων Παιχνιδιών.....σελ.	44
3.2 Περιγραφή αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.....σελ.	47
Μέρος Β Επιχειρηματικότητα.....σελ.	66
Εισαγωγή.....σελ.	66
Σχεδιασμός Επιχειρηματικού Πλάνου.....σελ.	68
1. Σύντομη Περίληψη (Executive Summary).....σελ.	68
2. Γενική Περιγραφή Υπηρεσιών.....σελ.	69
2.1. Η επιχείρηση.....σελ.	69
2.2. Οργανόγραμμα.....σελ.	69

2.3. Περιγραφή ρόλων και αρμοδιοτήτων.....σελ.	70
2.4. Προϊόντα και Υπηρεσίες.....σελ.	71
2.5 Πρωτοτυπία και Καινοτομία.....σελ.	77
3. Ανάλυση Αγοράς.....σελ.	79
3.1 Αγορά- Στόχος.....σελ.	79
3.2 Ανταγωνιστές.....σελ.	80
3.3 Ανάλυση Swot.....σελ.	81
4. Λειτουργία και Οργάνωση της επιχείρησης.....σελ.	84
4.1 Κύριες Λειτουργίες.....σελ.	84
4.2 Υποστηρικτικές Λειτουργίες.....σελ.	85
5. Στρατηγική Marketing.....σελ.	86
5.1 Η ανατομία των προϊόντων μας.....σελ.	86
5.2 Διαφήμιση.....σελ.	86
5.3 Διοργάνωση Δράσεων.....σελ.	87
5.4 Τιμολόγηση των προϊόντων.....σελ.	87
5.5 Στρατηγική Πωλήσεων.....σελ.	88
6. Χρηματοοικονομική Ανάλυση.....σελ.	90
Συμπεράσματα.....σελ.	96
Βιβλιογραφία.....σελ.	98

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη. Το πρώτο μέρος αφορά τον πολιτισμό και συγκεκριμένα τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Μέσα από βιβλιογραφική και ιστορική ανασκόπηση, έγινε μία προσπάθεια μελέτης και καταγραφής μεγάλου αριθμού αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών. Διερευνήθηκε ο ρόλος των παιχνιδιών ως μέρος του ανθρώπινου πολιτισμού και αναλύθηκε ο ρόλος τους στην καθημερινή ζωή της ελληνικής αρχαιότητας. Επίσης μελετήθηκε η προέλευση των παιχνιδιών, η σημασία τους στην παιδεία, την κοινωνική και την θρησκευτική ζωή και διαπιστώθηκε η ποικιλία και η διαχρονικότητά τους.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας αναφέρεται στον τομέα της επιχειρηματικότητας. Με αφορμή τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια, γίνεται μία απόπειρα δημιουργίας ενός επιχειρηματικού σχεδίου για την εμπορική και εκπαιδευτική αξιοποίηση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών. Από τα παιχνίδια που περιγράφηκαν στο πρώτο κομμάτι της εργασίας, επιλέχθηκαν οχτώ τα οποία αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για τον σχεδιασμό ομοιωμάτων σε μία σύγχρονη επιχείρηση. Πιο συγκεκριμένα το επιχειρηματικό μας πλάνο αφορά μία νεοφυή ομόρρυθμη εταιρεία, την *Playgreektoys* η οποία με τη βοήθεια της τεχνολογίας του 3D printing σχεδιάζει σύγχρονα εκπαιδευτικά παιχνίδια εμπνευσμένα από την ελληνική αρχαιότητα. Η εταιρεία στοχεύει στην εμπορική αξιοποίηση του παιχνιδιού αλλά και στην εκπαιδευτική σχεδιάζοντας εκπαιδευτικά προγράμματα.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι μέσα από τη δημιουργία ενός επιχειρηματικού πλάνου που συνδυάζει τον πολιτισμό με την επιχειρηματικότητα, να προτείνει ιδέες για την αξιοποίηση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών στο σήμερα και να αποτελέσει ένα βιώσιμο αναπτυξιακό παράδειγμα για τη χώρα μας.

Λέξεις-κλειδιά: αρχαία ελληνικά παιχνίδια, πολιτισμός, επιχειρηματικότητα, επιχειρηματικό πλάνο, 3D printing

ABSTRACT

This thesis is divided into two parts. The first part is about culture and specifically the ancient Greek toys. Through a bibliographical and historical review, an attempt was made to study and record a large number of ancient Greek games. The role of toys as part of human civilization was explored and their role in the everyday life of Greek antiquity was analyzed. The origins of the toys, their importance in education, social and religious life were also studied and their variety and timeliness were discovered.

The second part of the thesis deals with entrepreneurship. On the occasion of the ancient Greek toys, an attempt is made to create a business plan for the commercial and educational exploitation of the ancient Greek toys. From the games described in the first part of the work, eight were selected which inspired design for a modern business. More specifically, our business plan is for a newly established company, *Playgreektoys*, which, with the help of 3D printing technology, designs modern educational games inspired by Greek antiquity. The company aims at commercializing the toys as well as designing educational programs.

The purpose of this work is to create a business plan that combines culture with entrepreneurship, to propose ideas for the exploitation of ancient Greek toys today and to become a sustainable development example for our country.

Key-words: ancient Greek toys, culture, entrepreneurship, business plan, 3D printing

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1. Πήλινο θήλαστρο.....σελ. 72	σελ. 72
Εικόνα 2. Πλαγγόνα από πηλό.....σελ. 72	σελ. 72
Εικόνα 3. Πήλινη πλαγγόνα.....σελ.73	σελ.73
Εικόνα 4. Πήλινη σβούρα.....σελ.73	σελ.73
Εικόνα 5. Πήλινο αλογάκι.....σελ.74	σελ.74
Εικόνα 6. Σφαίρες από πηλό και μάρμαρο.....σελ.74	σελ.74
Εικόνα 7. Πήλινο Σείστρο.....σελ.75	σελ.75
Εικόνα 8. Οστέινοι αστράγαλοι.....σελ.75	σελ.75
Εικόνα 9. Πήλινος καλαθίσκος.....σελ. 76	σελ. 76

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Πίνακας αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.....σελ.	44
Πίνακας 2: Τιμές παιχνιδιών της εταιρείας.....σελ.	88
Πίνακας 3: Τιμές εκπαιδευτικών προγραμμάτων.....σελ.	88
Πίνακας 4: Κοστολόγηση εξόδων για την έναρξη λειτουργίας της εταιρείας.....σελ.	91
Πίνακας 5: Κοστολόγηση μηνιαίων πάγιων εξόδων της εταιρείας.....σελ.	92
Πίνακας 6: Κοστολόγηση των λειτουργικών εξόδων του πρώτου χρόνου της εταιρείας...σελ.	93
Πίνακας 7: Κοστολόγηση των εσόδων της εταιρείας για τον πρώτο χρόνο.....σελ.	94
Πίνακας 8: Κοστολόγηση πενταετές πλάνου της εταιρείας.....σελ.	95

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Ο.Ε.	Ομόρρυθμη Εταιρεία
ΒΚΠ	Βιβλιοθήκη και Κέντρο Πληροφόρησης
dvd	Digital versatile disc
PLA	Polylactic Acid
CAD	Computer Aid Design
SWOT	Strengths, Weakness, Opportunities, Threats
ΕΣΠΑ	Εταιρικό Σύμφωνο για το Πλαίσιο Ανάπτυξης
κ.ά	Και άλλοι
εικ.	Εικόνα
πίν.	Πίνακας
Euribor 3M	Euribor three months
ΕΥΔΑΠ	Εταιρεία Ύδρευσης και Αποχέτευσης Πρωτεύουσας
3D	Three dimensional
π.Χ	Προ Χριστού
κλπ	Και λοιπά
αι.	Αιώνα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Με αφορμή την αγάπη για γνώση, τη δίψα για έρευνα, τη χαρά για ανακάλυψη, την επιθυμία για πειραματισμό, την ανάγκη για δημιουργία μα πάνω από όλα την ανάγκη για προσφορά στον τομέα της εκπαίδευσης και του πολιτισμού γεννήθηκε η ιδέα της παρούσας διπλωματικής εργασίας. Η ανάγκη για δημιουργία και κοινωνική προσφορά είναι μεγάλη ειδικά εάν η ιδέα που προτείνεται μπορεί να υλοποιηθεί και να είναι βιώσιμη.

Η ανάγκη του ανθρώπου για χαρά και παιχνίδι αλλά και η απαίτηση για γνώση και εκπαίδευση, έδωσαν την έμπνευση ώστε το θέμα της εργασίας να βασιστεί πάνω στα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Πιο συγκεκριμένα, η ιδέα είναι να δημιουργηθεί ένα επιχειρηματικό πλάνο το οποίο να συνδυάζει τον ελληνικό πολιτισμό με την επιχειρηματικότητα. Να μπορεί ο ελληνικός πολιτισμός να αξιοποιηθεί δημιουργικά και να συνδυαστεί έξυπνα μέσα από μία καινοτόμα επιχειρηματική ιδέα. Τα οφέλη του υποθετικού αυτού πλάνου είναι πολλαπλά. Λαμβάνοντας υπόψη το σύγχρονο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο της χώρας μας, την οικονομική πραγματικότητα, την αύξηση του τουρισμού και τη σύγχρονη τεχνολογία, η χώρα μας θα μπορούσε να εξελιχθεί και να ανθίσει. Με ένα αποτελεσματικό και βιώσιμο επιχειρηματικό πλάνο, η Ελλάδα, θα μπορεί να ενισχυθεί οικονομικά, να προβληθεί ο πολιτισμός και η φυσική της ομορφιά, να δοθεί προσοχή στην αξία των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών ως κομμάτι του πολιτισμού και να ενισχυθεί η εκπαιδευτική τους αξία.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας μας, θα αναλυθεί ο ορισμός του πολιτισμού και θα γίνει μία προσπάθεια να απαντηθεί τι είναι το παιχνίδι και ποιες είναι οι πιθανές πηγές που προέρχεται. Η έρευνα θα ξεκινήσει από την ανάλυση της ανθρωπολογικής θεωρίας του Huizinga για τον ορισμό του παιχνιδιού και τον Homo Ludens. Ύστερα θα επεκταθεί στην Αρχαία Ελλάδα και θα γίνει μελέτη για το παιχνίδι στην καθημερινή ζωή των αρχαίων Ελλήνων. Ακόμη, θα υπάρξει ενασχόληση με τους τρόπους προέλευσης των παιχνιδιών, τα υλικά και τον τρόπο κατασκευής τους, την χρονολόγησή, από ποιους παίζονταν και σε ποιο χώρο ανακαλύφθηκαν. Θα γίνει αναφορά στο ρόλο που είχε το παιχνίδι στην οικογενειακή και παιδευτική ζωή καθώς και στην κοινωνική και θρησκευτική ζωή. Επίσης με βάση τη βιβλιογραφική μελέτη θα αναλυθούν οι κατηγορίες των παιχνιδιών και θα καταγραφεί μεγάλος αριθμός αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας, θα γίνει αναλυτική περιγραφή του επιχειρηματικού πλάνου. Θα συμπεριληφθούν η σύλληψη της ιδέας και οι στόχοι του πλάνου, η περιγραφή των υπηρεσιών και η οργάνωση της επιχείρησης. Επίσης, θα περιγραφεί η διοίκηση, οι αρμοδιότητες και τα καθήκοντα

του κάθε μετόχου και υπαλλήλου, το είδος των προϊόντων που παράγονται και η καινοτομία της εταιρείας. Επιπροσθέτως, θα αναλυθεί η αγορά στην οποία πρόκειται να διατεθεί το προϊόν, σε ποιο μέρος του πληθυσμού στοχεύει, ποια είναι τα πλεονεκτήματα και ποιες οι αδυναμίες της εταιρείας, ποια πολιτική προώθησης και προβολής υιοθετείται, και τέλος μέσα από το κεφάλαιο της χρηματοοικονομικής ανάλυσης περιγράφεται το κόστος, τα κέρδη της επιχείρησης και οι μελλοντικές επενδύσεις της.

ΜΕΡΟΣ Α ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

1. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Θέλοντας να δοθεί απάντηση στο ερώτημα: ποιος ήταν ο ρόλος των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών και πώς αυτά αποτελούν μέρος ενός συνολικού πολιτισμού, δεν υπήρχε άλλος τρόπος παρά να γίνει ανάλυση των ορισμών των λέξεων αυτών και ψάχνοντας, να έρθουν στο φως χρήσιμες πληροφορίες οι οποίες θα αποτελέσουν πολύτιμη βοήθεια στην απάντηση του ερωτήματος. Έπρεπε να απαντηθεί ποιος είναι ο ορισμός του πολιτισμού σήμερα, τί ονόμαζαν οι αρχαίοι Έλληνες πολιτισμό, τί είναι το παιχνίδι και τί σήμαιναν τα παιχνίδια για τον αρχαίο ελληνικό κόσμο.

Μακάρι να μπορούσε να οριστεί η λέξη *πολιτισμός* απλά και με σαφήνεια, όπως ορίζουμε μία ευθεία, μία μαθηματική εξίσωση ή ένα χημικό στοιχείο. Όπως λέει ο ανθρωπολόγος Levi Strauss «Οι λέξεις, είναι εργαλεία και ο καθένας μας μπορεί να τις χρησιμοποιήσει όπως νομίζει, φτάνει προηγουμένως να εξηγή τις προθέσεις του» (Braudel, 2007:35). Για να ορίσουμε την έννοια του πολιτισμού, μας είναι απαραίτητα τα φώτα όλων των άλλων επιστημών του ανθρώπου, όπως η Γεωγραφία, η Κοινωνιολογία, η Οικονομική Επιστήμη και η Ψυχολογία. Η έννοια του πολιτισμού γενικότερα νοείται «το σύνολο των υλικών και πνευματικών αξιών που δημιουργήθηκαν από τον άνθρωπο κατά τη διάρκεια της μακράς ιστορικής του πορείας» (Γεωργιτισσιάννη, 2011:15). Οι αξίες αυτές, κληροδοτούνται από γενιά σε γενιά στο πέρασμα των χρόνων, διαμορφώνοντας μία κοινή μνήμη για ένα σύνολο ατόμων, δημιουργώντας το αίσθημα μιας κοινής αφετηρίας, κοινών αναφορών και βιωμάτων, παραπέμποντας σε μία πορεία σταθερής προόδου, κοινωνικής και οικονομικής (Κυριάκογλου, 2010:10). Ο πολιτισμός χαρακτηρίζεται από πολυσημία καθώς συνδέει έννοιες της παιδείας, της επιμόρφωσης, της επικοινωνίας, της ψυχαγωγίας, της πνευματικής και ψυχικής αναβάθμισης, της κοινωνικής συμμετοχής και της τεχνολογικής ανάπτυξης. Επιπροσθέτως, τα μέλη του κοινωνικού συνόλου αναγνωρίζονται μεταξύ τους, εντάσσονται στο κοινωνικό σύνολο, αποκτώντας έτσι την ατομική τους ταυτότητα και συμμετέχουν στη ζωή μέσα από την ένταξή τους σε αυτή (Κυριάκογλου, 2010:11).

Εάν ληφθεί υπόψη μας πως ο άνθρωπος οργανώθηκε σε κοινωνίες θα παρατηρηθούν κάποια κοινωνικά φαινόμενα τα οποία μπορούν να εντοπιστούν και σε άλλες οργανωμένες κοινωνίες. Αυτά είναι η ανάγκη για επιβίωση, η θρησκεία, η τέχνη, οι ηθικές αξίες, η ανάγκη για μάθηση και κοινωνική οργάνωση, και η θέσπιση νόμων. Ο πολιτισμός αποτελείται από τα υλικά στοιχεία δηλαδή από πράγματα που κατασκεύασε ο άνθρωπος για να καλύψει τις βιοτικές του ανάγκες όπως σπίτια και εργαλεία αλλά απαρτίζεται και από κοινωνικά και οικονομικά στοιχεία. Δηλαδή, από το πώς

οργανώνεται μία κοινωνία, αν υπάρχει κοινωνική διαστρωμάτωση όπως αρχηγοί, ιερείς, πολιτικοί, τί ρόλο παίζει ο καθένας τους και πως διαχειρίζεται τα οικονομικά της για να ευημερήσει και να εξελιχθεί. Ο πολιτισμός όμως, αποτελείται και από τα πνευματικά στοιχεία, δηλαδή τη γλώσσα, τη θρησκεία, τους μύθους, τα ήθη και τα έθιμα, τις παραδόσεις, τις επιστήμες και τις τέχνες. Ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός υπήρξε πλούσιος και από τα τρία αυτά στοιχεία, επηρέασε ένα πολύ μεγάλο κομμάτι του παγκόσμιου χάρτη, και έθεσε τις βάσεις για τη μελλοντική πρόοδο και εξέλιξη άλλων πολιτισμών και του ανθρώπου γενικά.

Ο Μπαμπινιώτης, με τον όρο «πολιτισμός» αναφέρεται στα εκλεπτυσμένα ήθη και στην πνευματική ανάπτυξη, στη συμπεριφορά, στις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων, στην αισθητική έκφραση και στον τρόπο ζωής ενός κοινωνικού συνόλου (Μπαμπινιώτης, 2006:68).

Ακόμη, πολιτισμός σημαίνει, το σύνολο των ενεργειών, με τις οποίες ο άνθρωπος μετασχηματίζει τη φύση. Χρησιμοποιεί αυτή και τις δυνάμεις της για τους σκοπούς του, αμύνεται στους κινδύνους της, και εξυψώνεται σε ένα όν ελεύθερο, πνευματικό, καλλιεργώντας τις έμφυτες ιδιότητές του σε ένα όλον που ονομάζεται προσωπικότητα. Τα περιεχόμενα της προσωπικότητάς του προσπαθεί να τα εκφράσει με επιστημονικά, καλλιτεχνικά, θρησκευτικά και άλλα επιτεύγματα (Σαραντάκος κ.ά, 1980:72).

Κατά τον Ιωάννη Φίχτε, Γερμανό φιλόσοφο του 18^{ου} αιώνα, ο πολιτισμός ήταν μία άσκηση και θεραπεία όλων των ανθρώπινων δυνάμεων για την πραγματοποίηση μιας πλήρους ελευθερίας, πλήρους απαλλαγής από ό,τι δεν ανήκει στην αληθινή μας φύση (Σαραντάκος κ.ά, 1980:54).

Στην αρχαία Ελλάδα, η λέξη «πολιτισμός» σήμαινε τα πολιτικά, δηλαδή οι ενέργειες που γίνονταν για τη διοίκηση της πολιτείας (Γεωργιτισογιάννη, 2011:14). Η λέξη «πολιτική» και «πολιτικά», κατάγονται από τις λέξεις «πολίτης» και «πόλη». Την αρχαία πόλη δεν την έκαναν τα κτήρια και οι δρόμοι, αλλά η οργανωμένη κοινωνική ζωή των κατοίκων, με την πολιτική, οικονομική και θρησκευτική συνεργασία των μελών της. Πολιτική είναι η τέχνη του *ἀρχειν* αλλά και του *ἀρχεσθαι*, η τέχνη του τρόπου με τον οποίο οφείλει να μετέχει κανείς αποτελεσματικά στα κοινά, στο δημόσιο βίο της χώρας του, είτε ως άρχων είτε ως αρχόμενος, αφού οι ευθύνες όπως και τα έργα μοιράζονται τόσο στους διοικούντες όσο και στους διοικούμενους (Παπανούτσος, 1974:64).

Στη νεοελληνική γλώσσα, ο όρος πολιτισμός με τη σημερινή έννοια, είναι σχετικά πρόσφατος και εισήχθηκε από τον Αδαμάντιο Κοραή τον 18^ο αιώνα. Ο Κοραής μετέφρασε τη γαλλική λέξη «civilization» ταυτίζοντάς την με τα ανώτερα προϊόντα του τρόπου ζωής μιας κοινότητας, προϊόντα

που έχουν να κάνουν με την υψηλή τέχνη, τη φιλοσοφία και τις επιστήμες. Στην Ελλάδα, υπήρξε μία εννοιολογική σύγχυση μεταξύ των όρων του πολιτισμού και της κουλτούρας επειδή και οι δύο λέξεις αποτελούσαν γλωσσικά δάνεια. Στη συνέχεια όμως η λέξη κουλτούρα απέκτησε την έννοια της πνευματικής καλλιέργειας.

Ο πολιτισμός λοιπόν του ανθρώπου θα λέγαμε πως είναι ένα ζωντανό δημιούργημα το οποίο διέπεται από τους ίδιους κανόνες που διέπεται και η ίδια η ζωή. Υπάρχει γέννηση, μέση και τέλος. Επηρεάζει άλλους πολιτισμούς και επηρεάζεται και ο ίδιος, διαπλάθεται σύμφωνα με την ιστορική πορεία του κόσμου, διαχέεται και αλλάζει με την κάθε εποχή και τη γεωγραφική τοποθεσία. Έχει πολυδιάστατη δομή και αποτελεί προϊόν μιας συλλογικής σκέψης. Είναι έκφραση και τρόπος ζωής.

1.1 Η θεωρία του Huizinga- Homo Ludens

Ένας από τους σημαντικότερους ιστορικούς του 20^{ου} αιώνα ο Johan Huizinga διατυπώνει μία θεωρία για τη γένεση του ανθρώπινου πολιτισμού. Πιστεύει πως ο πολιτισμός γεννιέται από την έμφυτη ικανότητα του ανθρώπου να παίζει, και πως οι διάφορες πολιτισμικές μορφές από το δίκαιο και τη φιλοσοφία ως την ποίηση και την τέχνη, μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι.

Ο Huizinga μετά τον Homo Sapiens, τον σκεπτόμενο άνθρωπο, και τον Homo Faber, τον άνθρωπο κατασκευαστή, επιθυμεί να εισάγει ένα καινούργιο όνομα για το ανθρώπινο γένος τον Homo Ludens. Υποστηρίζει πως μία εξ ίσου σπουδαία λειτουργία στον άνθρωπο μετά το *λογίζεσθαι* και το *κατασκευάζειν* είναι το *παίζειν*. Ο Homo Ludens πήρε το όνομά του από τη λατινική λέξη ludus και ludere, που αντίστοιχα σημαίνει παιχνίδι και παίζειν.

Ο ιστορικός πιστεύει πως το παιχνίδι είναι αρχαιότερο και από τον πολιτισμό, διότι ο πολιτισμός όσο ανεπαρκώς κι αν ορισθεί, προϋποθέτει πάντα την ανθρώπινη κοινωνία. Τα ζώα δεν περίμεναν να έρθει ο άνθρωπος για να τα μάθει να παίζουν. Όπως τα ζώα, έτσι και τα παιδιά από βρέφη χωρίς να τα έχει διδάξει κανείς έμφυτα παίζουν. Φυσικά το παιχνίδι έχει διαβαθμίσεις και ανώτερες μορφές, εξελίσσεται όπως και ο πολιτισμός. Το μικρό παιδί μπορεί να αρχίσει ένα παιχνίδι κάνοντας απλά μία σωματική κίνηση όπως το να ρίξει στο πάτωμα μία μπάλα. Ύστερα η μπάλα να αποκτήσει μία υπόσταση και το σωματικό παιχνίδι να εξελιχθεί σε συμβολικό αναπαριστώντας μία εικόνα του πραγματικού κόσμου.

Το παιχνίδι εδώ δεν προσεγγίζεται μέσα από την επιστήμη της ψυχολογίας ή της φυσιολογίας

συνεπώς για τον Huizinga το παιχνίδι δεν ορίζεται ως μία βιολογική ανάγκη αλλά αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι η σημαίνουσα λειτουργία του. Ότι δηλαδή η κάθε δράση που συμβαίνει, έχει κάποιο σκοπό. Ταυτίζει το παιχνίδι με το πνεύμα υποστηρίζοντας πως μπορεί να είναι οτιδήποτε άλλο αλλά όχι ύλη. Είναι άλογο και αυτοτελές ακόμη κι αν η γλώσσα του δεν διαθέτει καμία γενική έννοια για να το εκφράσει. Το πιο δυνατό του στοιχείο που το διακρίνει είναι η ευθυμία, η χαρά του *παίζει* (Huizinga, 1989:54). Ένα δεύτερο χαρακτηριστικό είναι ότι το παιχνίδι είναι ένα πέρασμα από την πραγματική ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δική της διάταξη, έξω από τη σφαίρα του καλού και του κακού, με απόλυτη επίγνωση ότι αυτό γίνεται «στα ψέματα» ή «στ' αστεία».

Σε όλες τις πολιτισμικές εκφάνσεις του ανθρώπου ο Huizinga βλέπει την καταγωγή του παιχνιδιού. Ακόμη και στην τέχνη όπως στο θέατρο ή τη μουσική παρατηρεί την έννοια της μεταμόρφωσης. Για παράδειγμα στο θέατρο συμβαίνει να «παίζω» κάποιον άλλον χαρακτήρα και να μεταμορφώνομαι σε κάτι άλλο, όπως και όταν «παίζω» μουσική. Ακόμη και όταν πρόκειται για μία ιερή τελετουργία, ο ιστορικός μας, διακρίνει μία «μυστικότητα» και μία επίκληση σε κάτι ανώτερο από τον άνθρωπο. Αυτό το συγκρίνει ξανά με κάποιο παιχνίδι όπως το παιχνίδι που παίζουν τα παιδιά κρατώντας ένα «μυστικό» που δεν αποκαλύπτουν στους άλλους. Η έννοια της μυστικότητας προσδίδει στο παιχνίδι μία χάρη. Επίσης η επίκληση στο θείο ή σε κάτι ανώτερο μας οδηγεί ξανά σε έναν κόσμο φανταστικό, εξωπραγματικό όπως ακριβώς και το παιχνίδι.

Για τον Huizinga το παιχνίδι είναι μία ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον καθημερινό βίο, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Κινείται μέσα στα δικά του όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και τάξη. Προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με τη μεταμφίεση ή με άλλα μέσα (Huizinga, 1989:23).

Ο άνθρωπος και τα ζώα συνεπαίρνονται από το μεγαλείο της φύσης σχεδόν από την πρώτη ημέρα της γέννησής τους και αντιδρούν με το παιχνίδι εκφράζοντας τον «συγκλονισμό» τους μπροστά σε αυτό το κοσμικό συμβάν.

Τέλος η τελετουργική πράξη έχει όλα τα τυπικά και ουσιαστικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, κι αυτή η ταύτιση του παιχνιδιού και της ιερότητας φαίνεται από το απόσπασμα του Πλάτωνα «...ο άνθρωπος όμως είναι το παιχνιδάκι του Θεού... κάθε άνδρας και κάθε γυναίκα θα έπρεπε να ζουν τη

ζωή τους ανάλογα και να παίζουν τα ευγενέστερα παιχνίδια... πρέπει να ζει κανείς τη ζωή σαν παιχνίδι, παίζοντας ορισμένα παιχνίδια, προσφέροντας θυσίες, τραγουδώντας και χορεύοντας, και τότε θα μπορέσει να εξευμενίσει τους θεούς, να υπερασπίσει τον εαυτό του από τους εχθρούς του και να νικήσει τον αγώνα». Ο Πλάτωνας εδώ, εκτός από την ιερότητα του παιχνιδιού θέλει να τονίσει την παιδευτική αξία του παιχνιδιού, το ήθος από το οποίο πρέπει να διακατέχεται ο κάθε άνθρωπος, τον τρόπο ζωής που πρέπει να υιοθετεί ώστε να προκαλεί το σεβασμό των γύρω του αλλά και να κερδίζει την εύνοια των θεών (Huizinga, 1989: 52).

1.2 Τι είναι το παιχνίδι

Σύμφωνα με τη θεωρία της αρχέγονης αντίληψης η καταγωγή και η χρονολόγηση του παιχνιδιού ως άτοπο και άχρονο είδος ενέργειας αρχίζει από την έναρξη της ζωής του ανθρώπου και ακόμα και πριν από αυτή. Ο πρωτόγονος άνθρωπος με ό, τι μπορούσε να έχει στη διάθεσή του όπως φυσικά υλικά, άρχισε να σχεδιάζει ό, τι του έκανε εντύπωση, εξωτερικεύοντας την έμφυτη ανάγκη του για έκφραση αλλά και την ανάγκη της γνώσης για το άγνωστο με αποτέλεσμα να πλαστούν οι πρώτοι μύθοι και η πρωτόγονη λατρεία να απονεμηθεί σε λίθους, σε τερατώδη αγάλματα, στη σελήνη, και αργότερα σε διάφορους φανταστικούς θεούς. Τη λατρεία αυτή ο άνθρωπος την ένδυσε με ατομικές και συλλογικές διαδικασίες που στη βάση τους πρωτοστατούσε η τελετουργία και το παιχνίδι (Παπαμιχαήλ, 2007:17). Πρωταρχικό μέλημα του πρωτόγονου ανθρώπου ήταν η επιβίωση και η προσαρμογή. Ο πρωτόγονος πίστευε πως τα πνεύματα ήταν εκείνα που έλεγχαν τα στοιχεία της φύσης, γι αυτό όλη του η προσπάθεια ήταν να εξευμενίσει τα πνεύματα που κυβερνούσαν τη ζωή του και όριζαν τη μοίρα του. Το παιδί έπρεπε να προσαρμοστεί με τα ομαδικά θρησκευτικά έθιμα για να εξασφαλιστεί η συλλογική ασφάλεια. Με τον καιρό η λατρεία των πνευμάτων πήρε τη μορφή τελετών. Σε αυτές τις τελετές που είχαν θρησκευτικό χαρακτήρα και απέβλεπαν να εξευμενίσουν τα πνεύματα άρχισε να ικανοποιείται και μία βασική ανάγκη της ζωής, το παιχνίδι (Τσιμπίδας, 2005:20). Τα χνάρια του παιχνιδιού είναι τα ίδια παντού όπου κι αν έζησαν άνθρωποι. Μπορεί να διαφέρουν οι τρόποι έκφρασης, αλλά και σήμερα στις πολιτισμένες κοινωνίες υπάρχουν οι ίδιοι τύποι παιχνιδιών. Οι ανθρωπολόγοι και οι αρχαιολόγοι μας βοηθούν να αντιληφθούμε τις μορφές του παιχνιδιού στις πρωτόγονες κοινωνίες. Σημάδια παιχνιδιών έχουν βρεθεί παντού, σε σπηλαιογραφίες, σε γλυπτά, σε εργαλεία και σε διάφορα άλλα αντικείμενα που βέβαια τότε είχαν μαγική σημασία (Gombrich, 1994:34). Το παιχνίδι φαίνεται ατομικό και πηγαίο, όχι οργανωμένο, αν και θα περίμενε κανείς να είναι συλλογικό, μιας και που τα έθιμα και οι τελετές προϋποθέτουν ομαδικές συμμετοχές. Οι ηλικιωμένοι άνδρες της φυλής είχαν καθήκον την εκγύμναση των παιδιών στα πολεμικά παιχνίδια

όπως το ακόντιο και το τόξο. Τα πιο χαρακτηριστικά ομαδικά παιχνίδια ήταν ο ρυθμός, ο χορός, το τραγούδι, οι διηγήσεις ιστοριών και τα παιχνίδια μάχης.

Η ανθρώπινη ανάγκη για τη βιολογική διατήρηση του είδους και της υπαρξιακής ενότητας ισχυροποιείται με το παιχνίδι. Οι πρώτες ρυθμικές αντανακλαστικές κινήσεις των άκρων του μωρού είναι ένα πρωτογενές δείγμα παιχνιδιού για την αυτοεπιβεβαίωση της ύπαρξής του. Το παιχνίδι στο παιδί γίνεται το κεντρικό γνώρισμα της λειτουργίας του και με αυτόν τον τρόπο γνωρίζει το Εγώ του σε σχέση με τον εαυτό του και τους άλλους (Παπαμιχαήλ, 2007:13).

Το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με την ύπαρξη του παιδιού, είναι η χαρά και η ζωή του. Είναι δραστηριότητα αλλά και αντικείμενο μέσω του οποίου επιτυγχάνεται ευχαρίστηση και ψυχαγωγία. Είναι μία ελεύθερη δραστηριότητα που όμως για να εκτελεστεί σωστά έχει ανάγκη από συγκεκριμένους κανόνες, στάσεις και συμπεριφορές. Για τους ενήλικους μπορεί να είναι σκοπός όμως για τα παιδιά είναι αυτοσκοπός.

Αποτελεί ένα αποτελεσματικό μέσο για να μάθουν τα παιδιά τις πολιτισμικές αξίες της κοινωνίας τους και να προσαρμοστούν σε αυτές. Το παιχνίδι φέρνει το παιδί σε επαφή με πρότυπα συμπεριφοράς, κοινωνικούς ρόλους, πολιτιστικές, κοινωνικές και ηθικές αξίες, παραδόσεις που κυριαρχούν από μία οικογένεια σε μία ομάδα και σε ολόκληρη την κοινωνία. Αυτά μεταφέρονται μέσα στη θεματολογία και τους κανόνες λειτουργίας του παιχνιδιού και αναπαριστώνται από τους παίκτες. Έτσι το παιδί έχει τη δυνατότητα να αφομοιώσει τα πολιτισμικά στοιχεία αλλά και να τα εμπλουτίσει καθώς μπορεί μέσα στο ελεύθερο παιχνίδι του να μεταλλάξει στοιχεία.

Το παιχνίδι είναι σημάδι ζωτικότητας και έκφρασης γι' αυτό θα έλεγε κανείς πως πρόκειται για μία ανάγκη του. Με το παιχνίδι το παιδί ανακαλύπτει τον κόσμο, τον εαυτό του, το σώμα και τις αισθήσεις του. Ενεργοποιεί τη φαντασία του, αναπτύσσει τη νοημοσύνη του, τελειοποιεί τη γλώσσα του και εμπλουτίζει τις εκφράσεις και το λεξιλόγιό του. Λαμβάνει ερεθίσματα, αναπτύσσει δεξιότητες, κοινωνικοποιείται και μαθαίνει να κατακτά αλλά και να αντιμετωπίζει τυχόν δυσκολίες που προκύπτουν είτε με το ίδιο το παιχνίδι είτε σε σχέση με άλλα παιδιά. Αποτελεί εργαλείο μάθησης και προετοιμασίας του για τον κόσμο των ενηλίκων. Με τη μίμηση ρόλων προετοιμάζεται για τον αυριανό του ρόλο, έχοντας υπόψη του την πλήρη σύμβαση φαντασίας και πραγματικότητας. Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει σαν παραμυθία ή σαν βοήθεια για την αντιμετώπιση των φόβων του αλλά είναι και μέσο ικανοποίησης της περιέργειας.

Ο Γάλλος κοινωνιολόγος Roger Caillois βασιζόμενος στον ορισμό που προτάθηκε από τον Huizinga,

προχώρησε στη διατύπωση των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού ως δραστηριότητα αλλά πρόσθεσε και την ιδιότητα του «αγώνα». Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή το παιχνίδι είναι μία δραστηριότητα ελεύθερη η οποία χάνει τον χαρακτήρα της εάν πάρει υποχρεωτική μορφή, το παιχνίδι έχει το δικό του χώρο και χρόνο, είναι απρόβλεπτο ως προς την εξέλιξη και την κατάληξή του, δεν είναι παραγωγικό με την οικονομική ή υλική έννοια του όρου, υπακούει σε συνθήκες και κανόνες και αν και συμβαίνει σε έναν πραγματικό χώρο όπως για παράδειγμα σε ένα σχολείο, εν τούτοις βρίσκεται στον κόσμο του φανταστικού (Caillois, 2001:18).

2. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΕΛΛΑΔΑ

Οι Έλληνες όχι μόνο στην αρχαία Αθήνα αλλά και σε άλλες ελληνικές πόλεις ανέπτυξαν έναν κοινό πολιτισμό, διατηρώντας κοινές συνήθειες, κοινή γλώσσα, θρησκεία, ήθη κι έθιμα, κοινές τελετές κι έτσι λειτούργησαν ως ένας λαός με κοινούς δεσμούς (Παπαμιχαήλ, 2007:14).

Οι παραδοσιακοί αγώνες των παιδιών αποτελούν ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά δείγματα της κουλτούρας του παιχνιδιού. Οι περισσότεροι συγγραφείς υποθέτουν πως τα παιχνίδια εξαρτώνται από τις βιολογικές, πολιτιστικές και ψυχολογικές επιρροές και θεωρούνται ένα τυπικό ανθρωπολογικό φαινόμενο το οποίο διαμορφώνεται από τον πολιτισμό. Στις μεσογειακές χώρες το κλίμα υπήρξε ιδιαίτερα ευνοϊκό για το υπαίθριο παιχνίδι και έτσι η φαντασία αναπτύχθηκε με τα στοιχεία της φύσης όπως το νερό, τα ζώα, τα λουλούδια και τα κοχύλια. Το παιχνίδι, η παιδική ηλικία και η σωματική αγωγή αποτέλεσαν μία αδιάσπαστη ενότητα. Οι κλασικοί συγγραφείς μας παρέχουν μία μεγάλη τεκμηρίωση για το πως έπαιζαν τα παιδιά καθιστώντας μας ικανούς να παρατηρήσουμε την εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα στους αιώνες (Cabrera E., 2010:339).

Το παιχνίδι στα αρχαία ελληνικά μεταφράζεται ως *παιδιά*. Παιδιά σήμαινε το παιχνίδι των παιδιών, διασκέδαση και αναψυχή (Πελέκης, 2004:53). Οι λέξεις παιχνίδι, παίζω και παιδί έχουν την ίδια ρίζα. Το παιχνίδι σχετίζεται με τη λέξη παιδιά δηλαδή την παιδική ηλικία και το παιδαριώδες του τρόπου, την αστειότητα, το παιχνιδίσμα και την ψευδαισθηση. Συνδέεται όμως και με τη λέξη παιδεία δηλαδή την εκπαίδευση και την πνευματική μόρφωση.

Στα αρχαιοελληνικά παιχνίδια περιλαμβάνεται κάθε δραστηριότητα η οποία σχετίζεται με τα παιδιά της αρχαιότητας, τα ομαδικά ή ατομικά παιχνίδια, τα αθύρματα και τον αγώνα. Η λέξη *άθυρμα* προέρχεται από το ρήμα «αθύρω» που στα αρχαία ελληνικά σήμαινε παίζω, διασκεδάζω, τραγουδώ (Πελέκης, 2004:43). Όταν μιλάμε για αθύρματα αναφερόμαστε περισσότερο στα παιχνίδια ως υλικά αντικείμενα όπως ήταν τα τροχήλατα αλογάκια ή τα αμαξίδια, τα ομοιώματα ζώων, οι κουδουνίστρες και οι πλαγγόνες.

Όσον αφορά τον αγώνα, γίνεται αναφορά στα αθλητικά, στα ομαδικά, στα παιχνίδια άμιλλας και γενικά στα παιχνίδια κίνησης και εκγύμνασης. Τα παιχνίδια αυτά, εκτός από ψυχαγωγία, παρείχαν στον παίκτη και τα οφέλη της εκγύμνασης, της κοινωνικοποίησης, της ομαδικότητας, της αίσθησης του ανήκειν αλλά και της προετοιμασίας ενός δυνατού ψυχικά και νοητικά πολίτη ο οποίος θα μπορεί να υπερασπιστεί με γενναιότητα την πατρίδα του. Αγωνιστικά παιχνίδια μπορεί να θεωρηθούν και τα παιχνίδια σφαίρισης. Οι Έλληνες δεν ήταν οι πρώτοι που επινόησαν τις αθλοπαιδιές αλλά ήταν οι

πρώτοι που τις ανύψωσαν σε αγωνίσματα. Από τις αφηγήσεις του Ομήρου φαίνεται ότι οι παιδιές πήραν με το αθλητικό πνεύμα τη μορφή των αθλητικών αγώνων είτε με την επίδοση του επάθλου είτε χωρίς. Σύμφωνα με σύγχρονες επιστημονικές θεωρίες ο αθλητισμός δεν είναι παιχνίδι διότι αποτελεί την απεικόνιση του μόχθου και της επίπονης προσπάθειας του εαυτού, δηλαδή του αγώνα που διενεργείται για λόγους προβολής και επικράτησης. Πάντοτε βέβαια μέσα από τη χρήση της ευγενούς άμιλλας, δηλαδή της ατομικής βελτίωσης του εαυτού, ενώ στο παιχνίδι ο παίζων άνθρωπος συμμετέχει ομαδικά χωρίς η συνθήκη αυτή να του έχει επιβληθεί ποτέ από φυσική αναγκαιότητα ή ηθική υποχρέωση (Παπαμιχαήλ 2007:27).

Τα αρχαιολογικά ευρήματα των παιχνιδιών που έχουν βρεθεί αποτελούν μέρος του υλικού πολιτισμού της αρχαιοελληνικής και ρωμαϊκής κοινωνίας (Harlow, 2013:6) αλλά και κομμάτι της πολιτιστικής μας μνήμης (Begy, 2015:5).

2.1 Προέλευση των παιχνιδιών- Πηγές

Πολλοί άνθρωποι μπορούν να αναρωτηθούν από πού προήλθαν τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια, ποιος τα εφεύρε και πότε; πώς εξελίχθηκαν και από πού αντλούν οι σημερινοί άνθρωποι τις πληροφορίες για αυτά. Στο κεφάλαιο αυτό θα περιγραφούν οι πηγές από τις οποίες αντλούνται σήμερα οι πληροφορίες για την προέλευση των παιχνιδιών καθώς και σε ποιες ομάδες ανήκουν σε σύγκριση με τα παιχνίδια του υπόλοιπου κόσμου.

Ανασκαφές σε όλο τον κόσμο αλλά και αρχαιολογικές, εθνογραφικές και λαογραφικές μελέτες έφεραν στο φως παιχνίδια που συναντώνται σε πάρα πολλές χώρες του κόσμου. Τα παιχνίδια αυτά τα οποία είναι όμοια ή παίζονται με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να πούμε πως ανήκουν στην ομάδα των παγκόσμιων ή πανανθρώπινων παιχνιδιών (Λάζος, 2002:23). Η παρουσία των παιχνιδιών αυτών είναι ριζωμένη στην κυτταρική μνήμη των λαών και ίσως να εκφράζουν αντιλήψεις και απόψεις πολύ παλιές που ταυτίζονται με την ύπαρξη του ανθρώπου. Στην ομάδα των παγκόσμιων παιχνιδιών ανήκουν η κούκλα, τα παιχνίδια σφαίρισης, τα αθλητικά παιχνίδια, η αιώρα-που μάλλον έχει ινδοευρωπαϊκές ρίζες- , τα αθύρματα και τα επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια στρατηγικής αλλά η παρουσία των τελευταίων εξαρτάται από το επίπεδο του κάθε πολιτισμού. Για παράδειγμα οι πρωτόγονες φυλές δεν είχαν επιτραπέζια, όλοι όμως έπαιζαν με κούκλες και μπάλες. Άλλη μία ομάδα παιχνιδιών είναι τα εθνικά ή γηγενή. Σε αυτή την ομάδα ανήκουν τα παιχνίδια που εφευρέθηκαν από κάποιο συγκεκριμένο λαό και έχουν εξακριβωμένη εθνική προέλευση. Τα παιχνίδια αυτά έγιναν αποδεκτά και από άλλους λαούς φαινόμενο που αποτελεί λογική συνέπεια των πολιτισμικών

ανταλλαγών των λαών και της αλληλεπίδρασής τους. Στην αρχαία Ελλάδα ορισμένα παιχνίδια, κυρίως επιτραπέζια μεταδόθηκαν από τους Αιγύπτιους ενώ πολλά ελληνικά υιοθετήθηκαν από τους Ρωμαίους. Τα περισσότερα ελληνικά παιχνίδια είναι επινοήσεις των Ελλήνων όπως για παράδειγμα ο κότταβος, παιχνίδι καθαρά συμποσιακό. Τέλος υπάρχουν παιχνίδια που εφευρέθηκαν από κάποιο συγκεκριμένο λαό αλλά εξελίχθηκαν τόσο πολύ από κάποιον άλλο, όπου αυτός ο δεύτερος λαός να θεωρείται ο εφευρέτης ή ο επινοητής. Τα παιχνίδια αυτά ονομάζονται παιχνίδια προβολής, με την έννοια ότι κάποιος λαός τα ανέπτυξε και τα προέβαλε κατά πολύ. Σε αυτά τα παιχνίδια ανήκουν οι αστράγαλοι που καθιερώθηκαν σαν ελληνικό επινόημα παρόλο που η προέλευσή τους είναι ασαφής.

Όλα όσα αναφέρθηκαν για τα πανανθρώπινα παιχνίδια, τα γηγενή ή εθνικά παιχνίδια και τα παιχνίδια προβολής δεν έχουν να κάνουν με κάποιες κατηγοριοποιήσεις παιχνιδιών αλλά με ομαδοποιήσεις σε παγκόσμια κλίμακα που αφορά τη γεωγραφική τους καταγωγή και την προέλευση. Όσον αφορά τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια υπάρχει η αντίληψη πως αποτελούν μία μείξη όλων των αυτών των ομάδων. Βέβαια οι πλαγγόνες αν και συναντώνται σε όλους τους πολιτισμούς, οι κατασκευαστικές τους διαφοροποιήσεις και οι τεχνικές τους προδιαγραφές δεν συναντώνται πουθενά αλλού. Τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια διασώθηκαν με τη διαμεσολάβηση των Ρωμαίων και διατηρήθηκαν κατά τη διάρκεια του Βυζαντίου όπου στη συνέχεια εξαπλώθηκαν και στη λατινογενή Ευρώπη (Λάζος, 2002:74).

Οι τρόποι που τα παιχνίδια μεταδίδονταν, μεταφέρονταν και εξελίσσονταν σύμφωνα με ιστορικές πηγές ήταν η μετανάστευση του εφευρέτη, το εμπόριο, η δημοσιοποίηση των παιχνιδιών και των παραλλαγών τους από άλλες τέχνες, η συμμετοχή των παιχνιδιών σε θρησκευτικές τελετές αλλά και η συνεργασία και οι συνδιαλλαγές μεταξύ των εμπνευστών των παιχνιδιών (Παπαμιχαήλ, 2007:18).

Οι κύριες πηγές, από τις οποίες αντλούνται όλες τις πληροφορίες για τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια είναι τα αρχαία ελληνικά κείμενα όπως του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη, η αρχαιοελληνική τέχνη όπως τα αγγεία, οι τοιχογραφίες και τα εργαλεία, οι αρχαιολογικές ανασκαφές αλλά και οι σύγχρονες έρευνες.

Στην «Οδύσσεια» του Ομήρου, ο Όμηρος περιγράφει αρκετές σκηνές στις οποίες οι ήρωες του παίζουν διάφορα παιχνίδια. Στη ραψωδία ζ, όταν ο Οδυσσέας φτάνει στο νησί των Φαίακων και συναντά τη Ναυσικά εκείνη παρουσιάζεται μαζί με τις άλλες κοπέλες του νησιού να παίζουν μπάλα. Επίσης στην «Οδύσσεια» παρουσιάζονται και σκηνές συμποσίων όπως αυτή με τους Φαίακες τους υπηκόους του βασιλιά Αλκίνοου όπου ο ακροβατικός χορός και το παιχνίδι με τη μπάλα

εναλλάσσονται με διάφορα εδέσματα.

Ακόμη, οι μνηστήρες της Πηνελόπης παίζουν «σημάδι» και τα βράδια διασκεδάζουν με χορό και με τραγούδι στα πλαίσια του συμποσίου. Στην «Ιλιάδα», τα διαστήματα των ανακωχών από τον πόλεμο καταλαμβάνονται από θυσίες και γιορτές όπου οι στρατιώτες διασκεδάζουν με αγώνες που συγγενεύουν με στρατιωτικές ασκήσεις όπως η δισκοβολία, ο ακοντισμός και η τοξοβολία. Ο Ηρόδοτος περιγράφει τη σκηνή που ο Πεισίστρατος αφού μπόρεσε να καταλάβει το χρησμό, έδωσε διαταγή στο στρατό του να ξεκινήσει για να προλάβει τους Αθηναίους στο φαγητό τους το οποίο αμέσως μετά είχε σειρά το παιχνίδι με τους κύβους τα σημερινά μας ζάρια (Παπαμιχαήλ, 2007:15). Επίσης, ο Ηρόδοτος αναφέρει πως επινοητές των παιχνιδιών ήταν οι Λυδοί οι οποίοι για παρηγοριά και να ξεχαστούν από την πείνα και τις κακουχίες επινόησαν τα παιχνίδια. Επισημαίνει πως εφευρέθηκαν οι κύβοι (τα ζάρια), τα «κότσια» (αστράγαλοι) και η σφαίριση. Άλλος ένας εφευρέτης σύμφωνα με τον Ηρόδοτο υπήρξε ο Παλαμήδης, ο οποίος εφεύρε τα μέτρα και τα σταθμά αλλά και τους πεσσούς και τους κύβους.

Οι κυριότερες πηγές από τις οποίες μπορούν να αντληθούν πληροφορίες για τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια είναι τα γραπτά κείμενα του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη στα οποία γίνονται αναφορές για τη φύση, τα χαρακτηριστικά και τη σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία. Τον 5^ο και 4^ο αιώνα ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης έθεσαν τις βάσεις για τη σημασία που έχει η μάθηση και η εκπαίδευση στη ζωή και στην ανάπτυξη του παιδιού. Ο Πλάτωνας ανέλυσε την καταγωγή του παιχνιδιού και ασχολήθηκε περισσότερο με την επίδραση που έχει το παιχνίδι στη νοητική και ψυχική ανάπτυξη του παιδιού. Πίστευε πως η τέχνη είναι κι αυτή μία μορφή «παιδιάς» εφόσον ο άνθρωπος δημιουργεί την τέχνη για την ευχαρίστησή του. Μέσα από τα έργα του «Πολιτεία» και «Νόμοι» ανέφερε χαρακτηριστικά πως τα παιδιά θα πρέπει να εκπαιδεύονται μέσα από το παιχνίδι και όχι μέσω της βίας «..κανένα μάθημα που επιβάλλεται δε ρίχνει ρίζες στην ψυχή του παιδιού». Ακόμη, υποστήριζε πως το παιχνίδι προετοίμαζε το παιδί για τον αυριανό πολίτη, το μελλοντικό του επάγγελμα αλλά και το ρόλο του στην κοινωνία γενικά (Βασιλοπούλου, 2003:29). Ακόμη ο Πλάτωνας με τα έργα του «Συμπόσιον» και «Πρωταγόρας», περιέγραψε πως διεξάγονταν τα φιλοσοφικά συμπόσια αλλά όχι μόνο. Περιέγραψε τους κανόνες που εφαρμόζονταν σε όλα τα συμπόσια, τη διαδικασία πότου και φαγητού και τα παιχνίδια που επιτρέπονταν να παιχτούν καθώς κι εκείνα που απαγορεύονταν (Λάζος, 2002:49). Ο Αριστοτέλης μέσα από το έργο του «Πολιτικά» ανέφερε κι εκείνος τη σημασία της εκπαίδευσης μέσα από το παιχνίδι, ιδιαίτερα στα πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού και τόνισε το γεγονός οι γονείς να δίνουν στα παιδιά τους αθύρματα που να

καλλιεργούν τη δημιουργική τους φαντασία (Βασιλοπούλου, 2003:28).

Άλλοι συγγραφείς που μίλησαν για τα παιχνίδια και τον παιδαγωγικό τους ρόλο, ήταν ο Πλούταρχος με το έργο του «Περί παίδων αγωγής» όπου τονίζει κι εκείνος τη μελλοντική σύνδεση που έχουν τα παιχνίδια με τα παιδιά όσον αφορά το ρόλο τους στη ζωή της πόλης αλλά και του ρόλου του φύλου τους ως αγόρια και κορίτσια. Επίσης επισημαίνει πως τα παιχνίδια λειτουργούν και «ως ηδύσματα του πόνου» δηλαδή ότι τα παιχνίδια ανακουφίζουν και παρηγορούν παιδιά και ενήλικες από τον ψυχικό και σωματικό πόνο (Βασιλοπούλου, 2003:62).

Άλλες πηγές για τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια συναντώνται στην αρχαιοελληνική τέχνη κυρίως από την αγγειογραφία, τη γλυπτική, τη μικροτεχνία και την πλαστική τέχνη. Η αρχαιοελληνική τέχνη εφοδιάζει την επιστήμη με ένα πλούσιο εικαστικό υλικό που το συναντάται σε αρκετά έργα τέχνης. Μπορούν να παρατηρηθούν παραστάσεις με διάφορες σκηνές από την καθημερινή ζωή των παιδιών και των παιχνιδιών τους σε διάφορα αγγεία και αμφορείς. Υπάρχουν αγγεία μικρά ή μεγάλα, αγγεία για παιδιά (χόες) ή για μεγάλους (σκύφοι) και αγγεία πότου (αναμεικτήρες, κρατήρες ή κύλικες). Σκηνές από παιχνίδια ατομικά ή ομαδικά απεικονίζονται πάνω στα κεραμικά αγγεία δείχνοντας την αγάπη των κεραμέων για την καθημερινότητα, αποδεικνύοντας την ξεχωριστή θέση που είχε το παιχνίδι στη ζωή των ανθρώπων (Λάζος, 2002:55). Επίσης θέματα για τη ζωή των παιδιών έχουν βρεθεί σε διάφορες τοιχογραφίες και μωσαϊκά.

Η γλυπτική τέχνη επίσης συμβάλλει στη γνώση μας σε αυτό το αντικείμενο, είτε σε γλυπτά είτε σε ανάγλυφα. Αγάλματα, βάσεις αγαλμάτων, επιτύμβιες στήλες, πήλινα ειδώλια και ανάγλυφα κουβαλούν πληροφορίες για τη ζωή και τα παιχνίδια των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας. Ανάγλυφα έχουν βρεθεί να φιλοξενούν παραστάσεις από συμπλέγματα παιδιών με ζώα αλλά και απεικονίσεις διαφόρων παιχνιδιών από ποικίλα υλικά. Συνήθως τα υλικά που χρησιμοποιούνταν για την κατασκευή των παιχνιδιών ήταν ο πυλός, το ξύλο, το κόκκαλο, το κερί, το δέρμα, το ύφασμα, το μέταλλο και οι πολύτιμες πέτρες (Βασιλοπούλου, 2003:49).

Από τις αρχαιολογικές ανασκαφές διάφοροι τάφοι και σαρκοφάγοι παιδιών έχουν ανακαλυφθεί μαζί με τα κτερίσματά τους φέρνοντας χρήσιμα στοιχεία στο φως. Δίνεται αφορμή για μάθηση όσον αφορά την καθημερινή, την κοινωνική και την θρησκευτική ζωή των παιδιών αλλά γίνεται λήψη πληροφοριών για τα παιχνίδια των παιδιών όπου πολλές φορές τα συνόδευαν στον Άδη. Δυστυχώς στην αρχαία Ελλάδα, η θνησιμότητα των παιδιών ήταν μεγάλη γι αυτό μέχρι σήμερα βρίσκονται αρκετοί παιδικοί τάφοι με δικά τους αντικείμενα (Βασιλοπούλου, 2003:50). Ανάλογα με τον αριθμό

των κτερισμάτων και το πόσο περίτεχνος ήταν ο τάφος φαινόταν και η κοινωνική τάξη του παιδιού. Κάποιες εκσκαφές έχουν αποκαλύψει διάφορα μεγάλα κέντρα παραγωγής παιχνιδιών τα οποία υπήρχαν και έξω από την Αττική, ειδικά εργαστήρια παραγωγής πλαγγόνων, τα οποία έδειχναν το κοινωνικό κύρος των παιδιών, των οικογενειών και των ανθρώπων που προσέφεραν τα δώρα (Sommer, 2017:16).

Τέλος, οι σύγχρονες έρευνες με τη βοήθεια της τεχνολογίας βοηθούν στην ανεύρεση περισσότερων πληροφοριών όσον αφορά τα παιχνίδια αλλά και τη ζωή παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας. Όμως λόγω του περιορισμού των ευρημάτων και των αραιών ακαδημαϊκών γνώσεων η εκτίμηση και η αξιολόγηση μας για τα παιχνίδια περιορίζεται. Ακόμη η έλλειψη ιστορικών πληροφοριών για τα μέρη των εκσκαφών δυσκολεύουν τη χρονολόγηση των αντικειμένων με αποτέλεσμα να χάνουν το ιστορικό και κοινωνικό τους περιεχόμενο (Sommer, 2017:12).

2.2 Το παιχνίδι στην καθημερινή ζωή: Οικογενειακή ζωή και παιδεία

Στην ελληνική αρχαιότητα τα παιχνίδια συνόδευαν τον άνθρωπο σε όλη τη διάρκεια της ζωής του, από τη γέννηση μέχρι και το θάνατο. Στη γέννηση ενός παιδιού συγγενείς και φίλοι συνήθιζαν να χαρίζουν δώρα στο νεογέννητο. Συνήθως τα δώρα αυτά ήταν φυλαχτά για καλή τύχη και αποτροπή του κακού, κουδουνίστρες σε διάφορα σχήματα, θήλαστρα κυρίως σε σχήματα ζώων και κουμπαραδες (Παυλάκη, 2016:5). Το παιδί μεγαλώνοντας συνέχιζε να παίζει ομαδικά ή ατομικά παιχνίδια και στην εφηβεία του καλούνταν να συμμετάσχει σε παιχνίδια άμιλλας και αγώνες ώστε να καλλιεργήσει το σώμα αλλά και το πνεύμα του. Στην ενήλικη ζωή του ο αρχαίος Έλληνας μπορούσε να συνεχίσει να παίζει με επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία απαιτούσαν κάποιο πνευματικό υπόβαθρο αλλά και διάφορα άλλα παιχνίδια στα πλαίσια των συμποσίων. Τα παιχνίδια τέλος, συντρόφευαν τους αρχαίους και ιδιαίτερα τα παιδιά ακόμα και στους τάφους τους όπως αναφέραμε και παραπάνω. Αθύρματα, πήλινα ειδώλια που αποδίδουν σπαργανωμένα βρέφη μέσα σε λίκνα, ασκοί, παιδικές οиноχόες αλλά και αντικείμενα που λειτουργούσαν και ως αναθήματα σε κάποιο ιερό έχουν σωθεί σε παιδικούς τάφους. Ο φόβος για το θάνατο των λεχώνων και των νεογέννητων εξηγεί τον μεγάλο αριθμό και την ποικιλία των προσφορών στις θεότητες της μητρότητας και του τοκετού όπως ήταν η θεά Άρτεμις (Μανακίδου, 2015:28).

Η ζωή στην πόλη χωριζόταν ανάμεσα στον *οίκο* και το *δήμο*. Δηλαδή από τη μία υπήρχε μία κοινή ζωή ανάμεσα στα μέλη της οικογένειας, των συγγενών, των φίλων και των γειτόνων τους και από την άλλη υπήρχε η δημόσια ζωή όπου όλοι οι πολίτες συμμετείχαν στις θρησκευτικές τελετές και ακόμη

οι άνδρες συμμετείχαν στην πολιτική ζωή της πόλης (Βασιλοπούλου, 2003:8).

Οι γυναίκες με τα παιδιά και οι υπηρέτες, διέμεναν και εκτελούσαν τις καθημερινές τους ασχολίες μέσα στο σπίτι ενώ οι έξοδοι ήταν αρκετά περιορισμένοι ή γίνονταν για συγκεκριμένους σκοπούς. Σε κάποιες ειδικές περιπτώσεις τα μέλη του οίκου συγκεντρώνονταν στην οικιακή εστία για να γιορτάσουν ένα σημαντικό γεγονός. Τέτοια γεγονότα ήταν η άφιξη ενός νέου μέλους της οικογένειας, ο γάμος, η απόκτηση σκλάβων ή η αναχώρηση για πόλεμο. Πάντως η γέννηση ενός παιδιού αποκτούσε μεγάλη συναισθηματική, κοινωνική και πολιτική αξία διότι αφού κατάφερνε να επιβιώσει στις δύσκολες συνθήκες της εποχής, το νεογέννητο δεν αποτελούσε μόνο κομμάτι του οίκου αλλά ολόκληρης της πόλης. Έτσι έπρεπε να είναι αποδεκτό από τον *κύριον* του οίκου. Η απόφαση της αναγνώρισης σχετιζόταν με πολιτικούς λόγους, έπαιζε ρόλο το φύλο του παιδιού, τα ήδη υπάρχοντα μέλη του οίκου αλλά κυρίως το συμφέρον της πόλης. Όπως τόνιζε ο Αριστοτέλης το νέο μέλος ήταν ένα κοινωνικό όν, ένας εκ υποθέσεως πολίτης αφού έχει γεννηθεί από πολίτες, δεν είναι όμως ενήλικας για να μπορεί να παίρνει αποφάσεις και να αναλαμβάνει ευθύνες (Βασιλοπούλου, 2003:12).

Στην αρχαία ελληνική γλώσσα υπάρχουν διάφορες λέξεις που περιγράφουν τη λέξη παιδί δίνοντας διαφορετικές ερμηνείες ανάλογα με την ηλικία του παιδιού. Η λέξη *παῖς* σημαίνει παιδί αλλά ταυτόχρονα και σκλάβος και ερωμένος. (Μανακίδου, 2015:57) Για το βρέφος υπάρχει η λέξη *παιδίον*, για το παιδί που μπορεί να περπατήσει και να μιλήσει η λέξη *παιδάριον*, και για το πιο ώριμο παιδί το οποίο μπορεί να εκπαιδευτεί *παιδίσκος* και *παῖς*. Ακόμη η λέξη *νήπιος* σημαίνει αυτός που δεν καταλαβαίνει την ομιλία και συνεπώς τη σκέψη άρα το μικρό παιδί χαρακτηριζόταν από τη φράση *παῖς νήπιος* αλλά *νήπιος* χαρακτηριζόταν επίσης και ο ενήλικος που δεν σκεπτόταν σωστά (Βασιλοπούλου, 2003:8).

Στην κοινωνία των παιδιών υπήρχαν διακρίσεις όσον αφορά το φύλο, την κοινωνική τάξη και το ηλικιακό στάδιο. Η διάκριση των φύλων ξεκινούσε αμέσως μόλις το νεογέννητο αντίκριζε το πρώτο φως της ζωής. Ο ερχομός του νέου μέλους στην οικογένεια δηλωνόταν με έναν ξεχωριστό και διαφορετικό τρόπο για το κάθε φύλο. Η ανακοίνωση για τη γέννηση του αγοριού γινόταν με το κρέμασμα ενός κλαδιού ελιάς στην πόρτα του σπιτιού ενώ για τη γέννηση του κοριτσιού με το κρέμασμα μίας τούφας ακατέργαστου μαλλιού. Με το κλαδί ελιάς πιθανόν να γινόταν υπαινιγμός στην ανδρική δύναμη και τη συμμετοχή στους αθλητικούς αγώνες ενώ όσον αφορά την τούφα του μαλλιού ίσως να συμβόλιζε τη γυναικεία εργατικότητα μέσω αυτής της οικιακής ασχολίας με τον αργαλειό (Crawford S. κ.ά, 2018:23).

Η φροντίδα και η ανατροφή των παιδιών είχε ως στόχο τη δημιουργία καλών και χρήσιμων πολιτών και χάρη στις αναφορές του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη έχουμε πολλές πληροφορίες για την αγωγή και την εκπαίδευσή τους. Η ανάπτυξη δυνατών συναισθηματικών δεσμών μέσα στην οικογένεια ήταν σημαντικοί παράγοντες τόσο για την εξασφάλιση του «οίκου» όσο και της «πόλης» διότι κάθε παιδί που γεννιόταν και επεβίωνε ήταν ένας μέρος της κληρονομιάς, της συνέχειας και του μέλλοντος του λαού.

Ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης με τα έργα τους *Νόμοι* και *Πολιτικά* αντίστοιχα μίλησαν για τα χαρακτηριστικά της παιδικής ηλικίας και μέσα από τα έργα τους έδωσαν πρακτικές συμβουλές για την ανατροφή και την εκπαίδευση των παιδιών. Ο Πλάτωνας παρατήρησε ότι τα πολύ μικρά παιδιά αγαπούν το κουκλοθέατρο και τους θαυματοποιούς ενώ τα πιο μεγάλα προτιμούν την κωμωδία. Συμβούλεψε τις μητέρες να φασκιώνουν τα παιδιά τους από τη γέννηση μέχρι και το δεύτερο έτος της ηλικίας τους και μέχρι τα τρία τους να τα παίρνουν πολύ συχνά αγκαλιά. Παρατήρησε πως τα παιδιά από τριών έως έξι ετών επιζητούν το παιχνίδι με άλλα παιδιά και πως μπορούν οποιαδήποτε στιγμή να κατασκευάσουν παιχνίδια με τη φαντασία τους. Θεωρούσε βέβαια όμως πως τα παιδιά δεν έχουν την ωριμότητα να κρίνουν όπως οι ενήλικες, δεν έχουν εμπειρία και είναι αρκετά ευαίσθητα και αθώα γι αυτό όμως πίστευε πως μπορούν να καταλαβαίνουν καλύτερα τις προθέσεις των θεών και τα καιρικά φαινόμενα.

Ο Αριστοτέλης με τη σειρά του έδωσε και εκείνος συμβουλές στους γονείς για το μέγλωμα των παιδιών και τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά. Παρατήρησε την ύπαρξη κρίσιμων αναπτυξιακών σταδίων σε συγκεκριμένα ηλικιακά στάδια των παιδιών και πως οι ιστορίες που ακούν πρέπει να ελέγχονται μέχρι τον έβδομο έτος από τους παιδονόμους. Πρόσεξε επίσης πως τα παιδιά μπορεί να έχουν ελεύθερη βούληση όμως δεν διαθέτουν προαίρεση κι έτσι δεν μπορούν να αναγνωρίζουν τις έννοιες της ηθικής (Βασιλοπούλου, 2003:11).

Παρά τις αδυναμίες της παιδικής ηλικίας όμως, η ευτεκνία και η πολυτεκνία αποτελούσαν βασικά συστατικά της ανθρώπινης ευτυχίας. Ο Ησίοδος θεωρούσε τη στειρότητα μαζί με την πείνα και το λιμό ως τιμωρίες του Δία για εκείνους που διαπράττουν ύβρη, ενώ ευδαίμων θεωρείτο ο άνδρας που θα αποκτούσε διάδοχο για να κληρονομήσει την πατρική εξουσία (Μανακίδου, 2015:10).

Τη φροντίδα των παιδιών τα πρώτα έξι χρόνια, τόσο των αγοριών όσο και των κοριτσιών αναλάμβανε η μητέρα και το προσωπικό του σπιτιού. Στην αρχή όσο τα παιδιά ήταν μικρά η μητέρα μαζί με την τροφό και τους δούλους φρόντιζαν τα παιδιά στο γυναικωνίτη όπου αγόρια και κορίτσια έπαιζαν

μαζί. Εκεί υπήρχε ό,τι χρειαζόταν για την φροντίδα των παιδιών πολλά από τα οποία χρησιμοποιούμε και σήμερα όπως κούνιες, βοηθητικά καρεκλάκια για το περπάτημα, σπάργανα, και γιογιό. Η ανατροφή και η εκπαίδευση για την τιμή των θεών, το σεβασμό στους μεγαλύτερους, την προστασία των οικογενειακών δεσμών, τη φιλοπατρία και τη φιλοξενία ήταν κοινή. Μετά τα 6 χρόνια ο ρόλος της εκπαίδευσης άρχισε να διαφέρει ανάλογα με το φύλο. Σε πολλές παραστάσεις τα αγόρια παρουσιάζονται να παίζουν με αμαξίδια ή καλάμους με ρόδα ενώ τα κορίτσια να αγκαλιάζουν με τρυφερότητα πάπιες ή χήνες και κούκλες. Τα αγόρια στέλνονταν έξω από το σπίτι για να βοηθήσουν στις αγροτικές εργασίες και από επτά ετών από τον 6^ο αιώνα κι έπειτα άρχιζαν το σχολείο ενώ τα κορίτσια καταπιάνονταν με όποια ασχολία αφορούσε τον οίκο. Μαζί με τη μητέρα τους μάθαιναν πώς να βοηθούν στο μέγλωμα των μικρότερων αδερφιών, να μαγειρεύουν και να υφαίνουν. Βέβαια αυτή η διαπαιδαγώγηση εφαρμοζόταν μόνο στην αρχαία Αθήνα ενώ για τις υπόλοιπες περιοχές δεν έχουμε αρκετές πληροφορίες. Στην αρχαία Σπάρτη και τα δύο φύλα έπαιρναν μέρος σε αγώνες και καθημερινές ασκήσεις για την εκγύμναση του σώματος. Ο στόχος ήταν τα αγόρια να μάθουν να υπερασπίζονται την πόλη τους με δύναμη και γενναιότητα και τα κορίτσια να φέρουν στον κόσμο υγιή παιδιά (Dolansky, 2012:9).

Στην αρχαία Αθήνα η διδασκαλία της γραφής και της ανάγνωσης δεν ήταν απαραίτητη για τα κορίτσια ίσως όμως σε κάποιες εύπορες οικογένειες η μητέρα ή ο παιδαγωγός να τους δίδασκε. Αντιθέτως τα αγόρια, έπρεπε υποχρεωτικά να μάθουν να γράφουν και να διαβάζουν υπό το αυστηρό βλέμμα του παιδαγωγού τους. Ο *παιδαγωγός* ήταν είτε δούλος αλλά έμπιστος της οικογένειας είτε κάποιος ελεύθερος πολίτης ο οποίος θα μπορούσε να αποτελέσει πρότυπο για το αγόρι της οικογένειας (Βασιλοπούλου, 2003:30). Ο ρόλος του παιδαγωγού για τα αγόρια δεν ήταν μόνο δάσκαλος αλλά αναλάμβανε και την κοινωνική αγωγή και συμπεριφορά του παιδιού καθώς και το ρόλου του σύμβουλου για τα σημαντικές αποφάσεις της ζωής. Τα αγόρια στο σχολείο μάθαιναν ανάγνωση, γραφή, έκαναν γυμναστική με τον *παιδοτρίβη*, και μάθαιναν μουσική και χορό με τον *κιθαριστή* και τον *κυβιστήρα* αντίστοιχα (Μανακίδου, 2015:33). Η εκμάθηση των πρώτων γραμμάτων γινόταν με τη χρήση ειδικών ξύλινων ή μεταλλικών γραφίδων με τις οποίες σχεδίαζαν τα γράμματα ή τους αριθμούς σε ειδικές πλάκες που ονομάζονταν *δελτία*. Στην εφηβεία τα αγόρια συνέχιζαν την εκπαίδευσή τους σε διάφορους αγώνες σαν *παίδες*, ενώ τα κορίτσια στην εφηβεία τους σε ηλικία περίπου 15 χρονών ήταν έτοιμες για γάμο.

Η αρχαιοελληνική κοινωνία πάντως ήταν μία κοινωνία *παιδιάς*. Οι αρχαίοι Έλληνες επέλεγαν ασχολίες και παιχνίδια που εστίαζαν στην *παιδιά* δηλαδή την ψυχαγωγία αλλά οδηγούσαν στην

παιδεία δηλαδή στην πνευματική καταξίωση. Το πόσο εξέχουσα θέση είχε το παιχνίδι στη ζωή των Ελλήνων αναφέρεται μέσα από το έργο του Πλούταρχου «*Παραμυθητικός προς Απολλώνιον*» όπου εκεί αναφέρεται πως οι άνθρωποι φαντάζονταν τους νεκρούς να παίζουν στον Άδη (Παπαμιχαήλ, 2007:19).

Τα παιχνίδια κατείχαν ξεχωριστή θέση στη ζωή των παιδιών και εικονίζονται αρκετά συχνά στις εικαστικές τέχνες. Κάθε είδους παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα ήταν συνυφασμένα με την ψυχαγωγία μέσω της οποίας επιτελούσαν κοινωνικό ρόλο. Τα μικρά παιδιά παίζοντας συμμετείχαν στα κοινά κι έπαιρναν αποφάσεις. Όφειλαν να υπακούουν στους κανόνες των παιχνιδιών και να αποδέχονται το αποτέλεσμα της νίκης ή της ήττας. Το παιδί ό,τι δεν μπορεί να αποδεχθεί στην οικογένειά του, το αποδέχεται στο παιχνίδι ψυχαγωγούμενο συγχρόνως. Επίσης, όταν αφεθεί ελεύθερο, μακριά από την κηδεμονία της οικογένειάς του, αναπτύσσεται η ελευθερία βούλησης και επιλογής, η κρίση του, μαθαίνει να αποδέχεται τον αρχηγό, να εμπιστεύεται το συμπαίκτη του, να προσπαθεί για τη νίκη, να συνεργάζεται, να λειτουργεί μέσα σε ομάδα και να δοκιμάζει την εναλλαγή ρόλων. Για το λόγο αυτό, ο Πλάτωνας προέτρεπε τους γονείς εκείνης της εποχής να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ελεύθερα, διότι έτσι προετοιμάζονταν οι αυριανοί πολίτες (Λάζος, 2002:38).

Τα πρώτα παιχνίδια ήταν απλά *αθύρματα*, χωρίς ιδιαίτερες προεξοχές για να αποφεύγονται οι τραυματισμοί. Όπως και σήμερα υπήρχαν παιχνίδια που έκαναν θόρυβο όπως ήταν οι *πλαταγές* ή οι *σειίστρες* (κουδουνίστρες) για να αποσπούν τα βρέφη από το κλάμα. Επίσης από τα πρώτα παιχνίδια του παιδιού ήταν τα θήλαστρα που χρησίμευαν ως μπιμπερό και είχαν σχήματα μικρών ζώων για να βοηθούν το παιδί στην ομαλή διακοπή του από το θηλασμό (Παυλάκη, 2016:5). Στη συνέχεια τα παιδιά έπαιζαν με *πλαγγόνες* (κούκλες) των οποίων τα υλικά και η εμφάνιση διέφερε ανάλογα με την εποχή. Οι πλαγγόνες εμφανίστηκαν στην αρχαία Ελλάδα μέσα από τη μυθολογία και την επιστήμη και αργότερα χρησιμοποιήθηκαν ως *ειδώλια* δηλαδή ως παιχνίδια στα χέρια κάθε παιδιού. Εάν το παιδί ήταν κορίτσι τα ειδώλια κατέληγαν σαν αναθήματα δηλαδή παιχνίδια που αφιέρωναν τα κορίτσια στο ναό της θεάς της Άρτεμης όταν ενηλικιώνονταν. Τα παιδιά επίσης έπαιζαν με αντικείμενα που είχαν τη μορφή ανθρώπων, ζώων και οικιακών συσκευών, με ξύλινα τροχήλατα αλογάκια ή αμαξίδια, σφαίρες (μπάλες) και με αστραγάλους οι οποίοι ήταν το πιο δημοφιλές παιχνίδι της αρχαιότητας (Παπαμιχαήλ, 2007:19).

Η κατασκευή των αθυρμάτων γινόταν σε εργαστήρια κοροπλαστικής. Τα περισσότερα παιχνίδια πλάθονταν με το χέρι αλλά από τον 5^ο αιώνα κι έπειτα άρχισαν να χρησιμοποιούνται καλούπια έτσι ώστε με αυτόν τον τρόπο να έχουν μεγαλύτερη παραγωγή παιχνιδιών. Ο κοροπλάστης πρώτα

κατασκεύαζε μία μήτρα πάνω σε ένα αρχικό μοντέλο και τη γέμιζε με υγρό πηλό, όταν ο πηλός στέγνωνε τον απέσυρε από τη μήτρα για τον καλύψει με ένα λευκό επίχρισμα να το ψήσει στο φούρνο και στο τέλος να το χρωματίσει (Παυλάκη, 2016:4).

Εκτός από τα αθύρματα άλλα αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών ήταν τα κινητικά παιχνίδια τα οποία βοηθούσαν το παιδί στην κοινωνικοποίηση και τη σωματική του άσκηση. Τέτοια παιχνίδια ήταν οι κρεμαστές κούνιες, τα στεφάνια, η αμπάριζα, τα παιχνίδια με τα εξημερωμένα ζώα, η τυφλόμυγα, η ακινητίδα, τα πεντόβολα, το κρυφτό, τα ξυλοπόδαρα, το παιχνίδι με τα καρύδια, το γιο-γιο, οι εφεδρισμοί και άλλα τα οποία θα αναλύσουμε στα παρακάτω κεφάλαια.

2.3 Κοινωνική και Θρησκευτική ζωή

Από τις πιο ενδιαφέρουσες κοινωνικές εκφάνσεις του παιχνιδιού είναι εκείνη που συνδέεται με γιορτές και τελετουργίες κάθε μορφής. Η αρχαία ελληνική κοινωνία ήταν ιδιαίτερα θρησκευόμενη και έδινε μεγάλη σημασία στο κοινωνικό και θρησκευτικό πλαίσιο. Αυτό αποδεικνύεται με το πλήθος των θρησκευτικών τελετών και μυστηρίων που έχουν καταγραφεί. Η προετοιμασία των παιδιών για τη συμμετοχή τους στα κοινά γινόταν μέσα από τις γιορτές και τις τελετουργίες όπου τα παιδιά μυσούνταν ομαλά στον κόσμο των ενηλίκων. Οι γιορτές λειτουργούσαν σαν χώροι εκπαίδευσης, δίδασκαν νόμους ζωής και συμπεριφορές και μετέδιδαν παραδόσεις και πολιτιστικές αξίες (Λάζος, 2002:85).

Αυτό που συνέδεε την κοινωνική με την οικογενειακή ζωή ήταν η θρησκεία. Η ίδια η πόλη αποτελούσε μία θρησκευτική κοινότητα με έναν πολιούχο θεό ή θεά που για την τιμή και την εύνοιά του διοργανώνονταν διάφορες τελετές. Οι θρησκευτικές υποχρεώσεις ένωναν θρησκευτικά αλλά και πολιτικά όλους τους πολίτες και η ένωση αυτή εκπροσωπούσαν από τον άρχοντα βασιλέα. Η συμμετοχή των παιδιών σε αυτές τις γιορτές ήταν μία ηθική υποχρέωση απέναντι στην πόλη και στους θεούς (Βασιλοπούλου, 2003:9).

Τα παιδιά μεγάλωναν με τέτοιο τρόπο ώστε να θεωρούν τις γιορτές της πόλης αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής τους και χαρακτηριστικό γνώρισμα του λαού τους. Διαφορές ανάμεσα στα αγόρια και τα κορίτσια υπήρχαν και αυτό γινόταν φανερό από τα καθήκοντα και τις υποχρεώσεις που αναλάμβανε το κάθε φύλο στις θρησκευτικές τελετές. Τα βασικά θέματα που απασχολούσαν τους ανθρώπους και τους ενέπνευσαν να δημιουργήσουν αυτές τις τελετουργίες και τα πολιτιστικά δρώμενα ήταν το θέμα του θανάτου και της αναγέννησης της φύσης το οποίο επαναλαμβανόταν κάθε χρόνο. Οι τελετές είχαν άμεση σχέση με τις εποχές του χρόνου και τις αλλαγές της φύσης και συνδέονταν με τη γέννηση

και το θάνατο, τη γονιμότητα και την ανάπτυξη, τη σπορά και το θερισμό. Οι άνθρωποι και κυρίως τα παιδιά μάθαιναν έτσι τον κύκλο των εποχών και συνήθιζαν να ζουν αρμονικά με τη φύση. Μάθαιναν με έναν παιγνιώδη τρόπο να παρατηρούν προσεκτικά τις εναλλαγές της φύσης και πως αυτή σχετίζεται με την ίδια τη ζωή (Shumka L.,2015:18).

Όταν γίνεται αναφορά σε λατρευτικές τελετές εννοούνται τα κοινά δείπνα, οι θυσίες ζώων, οι δημόσιες πομπές, οι τελετές κάθαρσης και κάποιοι τελετουργικοί χοροί. Βασικά θέματα των γιορτών αποτελούσαν οι μύθοι οι οποίοι εξηγούσαν τα φυσικά φαινόμενα και τα πιστεύω της κοινωνίας εκείνης της εποχής. Τα παιδιά συμβόλιζαν την αθωότητα και λόγω της μικρής τους ηλικίας ήταν λιγότερο κοντά στο θάνατο πράγμα το οποίο τα έφερνε πιο κοντά στους αθάνατους θεούς και πολλές φορές σε κάποιες γιορτές μπορούσαν να θεωρηθούν σαν αντιπρόσωποι των θεών ή να αναλάβουν το ρόλο του ιερέα και να προαναγγείλουν την άφιξη των εποχών.

Οι πρώτες γιορτές των παιδιών ήταν τα *Αμφιδρόμια* και η *Δεκάτη*. Τα *Αμφιδρόμια* άρχιζαν από την πέμπτη μέρα της γέννησης του παιδιού όπου γινόταν η επίσημη αναγνώριση του παιδιού από τον *κύριο* την άρχουσα κεφαλή του οίκου αλλά και από όλα τα μέλη της οικογένειας τα οποία θα αναλάμβαναν να φροντίσουν για την επιβίωση και την υγεία του παιδιού. Με την τελετή αυτή το παιδί γινόταν μέλος μιας κοινότητας εφόσον είχε γίνει αποδεκτό από τα μέλη του οίκου που ήταν πολίτες. Η γιορτή αυτή κρατούσε δέκα ημέρες όπου μέσα σε αυτές γίνονταν οι προσφορές με τα δώρα στο νεογέννητο από φίλους και συγγενείς, οι τελετές εξαγνισμού από τα κακά πνεύματα και η περιφορά του πατέρα με το μωρό γύρω από το βωμό του σπιτιού. Στις δέκα ημέρες από τη γέννηση του μωρού τελούνταν η *Δεκάτη* όπου και δινόταν ένα όνομα στο νεογέννητο. Στη *Δεκάτη* οι γυναίκες χόρευαν, πρόσφεραν θυσίες στους θεούς, ετοίμαζαν γλυκίσματα και μπορούσε να λάβει μέρος στη γιορτή και άνθρωποι που δεν άνηκαν στην οικογένεια. Τα παιδιά συνήθως έπαιρναν το όνομα τους πατέρα τους ή κάποιου χαρακτηριστικού της εξωτερικής τους εμφάνισης (Βασιλοπούλου, 2003:10).

Το παιδί βέβαια χρειαζόταν να γίνει επίσημα αποδεκτό και από την πόλη για το λόγο αυτό έπρεπε να εγγραφεί στους καταλόγους της φατρίας. Στα *Απατούρια* λοιπόν γιορταζόταν η επίσημη εγγραφή στους καταλόγους των φατριών αλλά και η προστασία του παιδιού από τον θεό της πόλης και διαρκούσε τρεις ημέρες. Ο πατέρας έπρεπε να φροντίσει για την κοινωνική, θρησκευτική και πολιτική ζωή του διαδόχου του προσφέροντάς του δώρα όπως ήταν το *μείον* και το *κουρείον*. Το *μείον* ήταν ένα πρόβατο αλλά πολλοί πατέρες πρόσφεραν περισσότερα δώρα όπως κρασί, γλυκίσματα και χρήματα. Το *κουρείον* ήταν μία τούφα μαλλιών από το παιδί η οποία στην αρχαία κοινωνία συμβόλιζε την ηλικία και την κοινωνική τάξη του ανθρώπου.

Άλλες γιορτές οι οποίες ήταν γνωστές ήταν τα *Θεσμοφόρια* στην Αθήνα και οι *Θιτενίδες* στη Σπάρτη. Τα *Θεσμοφόρια* γιορτάζονταν αποκλειστικά από γυναίκες με τις κόρες και τα βρέφη τους για να τονιστεί η σημασία και η συμβολή τους στη γονιμότητα της φύσης και του λαού. Η γιορτή ήταν αφιερωμένη στη θεά Δήμητρα και στην κόρη της Περσεφόνη και οι γυναίκες ζητούσαν την ευλογία της θεάς για τη γονιμότητά τους αλλά και για την γονιμότητα της γης. Η συμμετοχή των ανδρών, των αγοριών και των δούλων απαγορευόταν. Οι *Θιτενίδες* σε αντίθεση με την Αθήνα, γιορτάζονταν προς τιμή της θεάς Άρτεμις Κορυθάλιας ή κουροτρόφου η οποία προστάτευε τις γυναίκες και τα νεογέννητα κατά τη διάρκεια του τοκετού. Η γιορτή αφιερωνόταν στα αρσενικά βρέφη τα οποία μεταφέρονταν στο ιερό της θεάς μαζί με την τροφή τους για να τους δώσει την ευλογία και το χάρισμα της γονιμότητας.

Η γιορτή στην οποία λάμβαναν μέρος και τα δύο φύλα ήταν τα *Ανθεστήρια* στην Αθήνα η οποία τελούνταν κάθε χρόνο στα τέλη του Φεβρουάριου και διαρκούσε τρεις ημέρες. Ήταν αφιερωμένη στο θεό Διόνυσο τον Λιμναίο και μπορούσαν να συμμετέχουν στη γιορτή γυναίκες, άνδρες, παιδιά, δούλοι και παιδαγωγοί. Η γιορτή γινόταν για να τιμήσουν το πνεύμα της φύσης, να εξασφαλίσουν τη γονιμότητα και την καρποφορία της γης αλλά η γιορτή επίσης σχετιζόταν με το ανέβασμα των ψυχών στον επάνω κόσμο (Λάζος, 2002:88).

Η πρώτη μέρα της γιορτής ονομαζόταν *Πιθοίγια* και στη διάρκειά της άνοιγαν τα πιθάρια και δοκίμαζαν τα γινώμενο κρασί καθώς επίσης γινόταν και μία τελετή όπου ένα ομοίωμα καραβιού που συμβόλιζε την επάνοδο του Διονύσου στη γη έκανε την περιφορά του στους δρόμους της πόλης. Οι Αθηναίοι παρακαλούσαν τον Διόνυσο να ευλογήσει το κρασί και να το κάνει ακίνδυνο και θεραπευτικό σαν φάρμακο. Η δεύτερη μέρα που ονομαζόταν *Χόες*, λάβαινε χώρα η πιο σημαντική γιορτή των *Ανθεστηρίων*. Η ονομασία της η γιορτή την πήρε από τα αγγεία *χόες* τα οποία είχαν χωρητικότητα τριών λίτρων και χρησιμοποιούνταν για οινοποσία και ειδικά στον αγώνα οινοποσίας που ακολουθούσε. Επίσης στους δρόμους της πόλης εμφανίζονταν μασκοφόροι οι λεγόμενοι *κήρες* ή *κάρες* οι οποίοι συμβόλιζαν βλαβερά πνεύματα από τα οποία οι γονείς προστάτευαν τα παιδιά τους με φυλαχτά ή έβαφαν με πίσσα τις πόρτες των σπιτιών (Βασιλοπούλου, 2003:24). Την ημέρα των *Χοών* τα αγόρια που ήταν ήδη τριών ετών στεφανώνονταν και στην οινοχόη τους υπήρχε λίγη ποσότητα κρασιού προκειμένου να μπορούν να συμμετάσχουν στην τελετή οινοποσίας μαζί με τους υπόλοιπους ενήλικες άνδρες. Ουσιαστικά η γιορτή αυτή είχε μνητικό χαρακτήρα για τα παιδιά και το στεφάνωμα των αγοριών ήταν συμβολικό. Οι μικροί Αθηναίοι γίνονταν δεκτοί στη θρησκευτική κοινότητα και μέσω της οινοχόης οι γονείς και όλοι οι πολίτες ήθελαν να μεταδώσουν στα παιδιά την αξία και το

δώρο του κρασιού. Τα κορίτσια δεν στεφανώνονταν όμως συμμετείχαν σε τελετές μύησης και λάμβαναν διάφορα δώρα όπως και τα αγόρια (Βασιλοπούλου, 2003:25).

Υπήρχαν γιορτές στις οποίες τιμόνταν η καρποφορία και η συγκομιδή και ευλογούνταν τα σπίτια των πολιτών. Τα παιδιά όχι μόνο έπαιρναν μέρος αλλά αναλάμβαναν και κάποια θρησκευτικά καθήκοντα όπως ήταν οι δημόσιες πομπές. Οι πομπές αυτές ήταν δημόσιες περιφορές στην πόλη και λάμβαναν μέρος συνήθως αγόρια όμως και τα κορίτσια συμμετείχαν με κάποιο τρόπο στο έθιμο. Οι Αθηναίοι πολίτες άνοιγαν τα σπίτια τους για να υποδεχτούν τα παιδιά με δώρα που ανήγγειλαν πως ερχόταν η ώρα της συγκομιδής. Τα παιδιά συμβόλιζαν τη σύνδεση της γονιμότητας της φύσης με αυτή των ανθρώπων και ακόμη αποτελούσαν την ελπίδα του λαού μεταφέρονταν ευχές όπως καλή τύχη, ευλογία και αφθονία υλική και πνευματική. Ταυτόχρονα διδάσκονταν την αξία της προσφοράς, της φιλικότητας και της φιλοξενίας (Βασιλοπούλου, 2003:26).

Τέτοιες γιορτές με δημόσιες πομπές ήταν τα *Θαργήλια* όπου γίνονταν αγώνες κυκλικών χορών ανδρών και παιδιών και γινόταν προς τιμή του θεού Απόλλωνα αλλά και της θεάς Άρτεμης και γιορτάζονταν σε πολλά μέρη της Ελλάδας καθώς και σε αρκετές αποικίες. Ακόμη, τα *Ερμαία* ήταν γυμνικοί αγώνες παιδιών και εφήβων και η είσοδος στους ενήλικες ήταν απαγορευμένη. Περιλάμβαναν αγώνες δρόμου και λαμπαδηδρομία. Τα παιδιά με τους εφήβους συγκεντρώνονταν όλοι μαζί, έπαιζαν, γυμνάζονταν, έκαναν θυσίες στους θεούς και γιόρταζαν από κοινού (Λάζος, 2002:91).

Οι λατρευτικές τελετές μας των αρχαίων Ελλήνων μας δίνουν την αίσθηση πως δεν πραγματοποιούνταν ξεχωριστά και απομονωμένα αλλά πως συνδέονταν με την καθημερινή τους ζωή. Οι αρχαίοι προκειμένου να διατηρήσουν τη κοινωνική τους ταυτότητα και την αίσθηση του «ανήκειν» φρόντιζαν τα παιδιά τους από μικρά να συμμετέχουν στις δημόσιες γιορτές, έτσι εξασφαλιζόταν η συνέχεια της θρησκείας και κατ' επέκταση της πόλης. Τα παιδιά ένιωθαν ότι ανήκουν σε μία κοινότητα και κυρίως σε ένα έθνος το οποίο μεγαλώνοντας σαν ώριμοι πολίτες θα μπορούν να το υπερασπιστούν και να υποστηρίξουν τις υποχρεώσεις της θρησκευτικής τους κοινότητας (Βασιλοπούλου, 2003:22).

Ολόκληρη η πόλη άλλαζε μέσα από το γιορτινό της κλίμα και τα παιδιά χαρούμενα έβρισκαν ευκαιρία να παίξουν με το καινούργιο τους δώρο καθώς και με τα υπόλοιπα παιδιά της περιοχής. Κάποια από τα θρησκευτικά καθήκοντα των παιδιών και των δύο φύλων της κλασικής Αθήνας ήταν να παρουσιάσουν κατά τη διάρκεια μιας θρησκευτικής γιορτής μία τέχνη που είχαν μάθει κυρίως

μουσική ή χορευτική. Γι αυτό τα παιδιά ήταν συνηθισμένο να κάνουν μαθήματα χορού, να συμμετέχουν στη χορωδία και να μαθαίνουν κάποιο μουσικό όργανο.

Τα θρησκευτικά καθήκοντα των κοριτσιών διέφεραν από εκείνα των αγοριών και άρχιζαν να τα εκπληρώνουν μετά τα πέντε τους χρόνια μέχρι την ηλικία του γάμου τους. Τα κορίτσια ζούσαν και μεγάλωναν στο γυναικωνίτη και σπάνια έβγαιναν έξω στην πόλη. Έτσι οι θρησκευτικές εκδηλώσεις ήταν μία ευκαιρία να βρεθούν έξω από το σπίτι, να κοινωνικοποιηθούν αλλά και να νιώσουν πως ανήκουν σε μία μεγαλύτερη ομάδα από αυτή της οικογένειας. Τα κορίτσια από μικρά μάθαιναν να πιστεύουν στη θεά Άρτεμη που με τη δύναμή της προστάτευε τα κορίτσια και τις γυναίκες από τους κινδύνους της φύσης τους, όπως ήταν οι πόνοι, η γέννα και γενικά η ευαίσθητη ιδιοσυγκρασία τους. Όταν τα κορίτσια συμπλήρωναν τα δέκα έτη τους, η οικογένειά τους τις έστελνε να υπηρετήσουν για πέντε χρόνια στο ναό της Άρτεμις στη Βραυρώνα. Εκεί γίνονταν *άρκτοι*, μάθαιναν για τη γυναικεία φύση, πώς να αποδέχονται τις βιολογικές αλλαγές και προετοιμαζόνταν για το γάμο τους. Επίσης εκεί τελούνταν και τα *Βραυρώνια Μυστήρια* για τα οποία δεν διαθέτουμε αρκετές πληροφορίες.

Ο Πλάτωνας τόνιζε το πόσο σπουδαίο είναι οι γονείς να αποτελούν άριστα πρότυπα στον θρησκευτικό τομέα για τα παιδιά τους διότι τα παιδιά μέσα από τα παιχνίδια τους θα αναπαράγουν τις σκηνές των τελετών που παρακολούθησαν και θα μιμηθούν συμπεριφορές διότι επηρεάζονταν ιδιαίτερα πνευματικά και ψυχικά. Τα παιδιά έπρεπε να μάθουν να συμπεριφέρονται σωστά στην θρησκευτική ζωή διότι έτσι θα συμπεριφέρονταν και στην κοινοτική. Τα σημαντικότερα πράγματα που μάθαιναν τα παιδιά μέσω των τελετουργιών αυτών ήταν η ενότητα και η συλλογικότητα, η φιλία και η αγάπη, η προσφορά και η φιλοξενία. Έτσι μέσω της μίμησης και των γιορτών γινόταν η κοινωνική ένταξη των παιδιών και εκείνα ταυτίζονταν με το ρόλο που έπρεπε να διαδραματίσουν. Οι θρησκευτικές γιορτές με τον εκπαιδευτικό τους ρόλο αποτέλεσαν τη βάση για την ίδρυση των πρώτων σχολείων για στο τέλος του 6^{ου} αιώνα (Βασιλοπούλου, 2003:23).

Μέσα λοιπόν από την κοινωνική και θρησκευτική ζωή των αρχαίων Ελλήνων μπορεί να γίνει κατανοητή η σύνδεση του παιχνιδιού με τις τελετουργίες. Δεν υπάρχει παιχνίδι που να μη συνδέεται με κάποια θεότητα ή που να μην είναι προστάτης του κάποιος θεός. Οι κόρες προτού ενηλικιωθούν ή τη μέρα πριν το γάμο τους αφιέρωναν τις κούκλες τους στην Άρτεμη και στην Αφροδίτη υποδηλώνοντας έτσι την εγκατάλειψη της παρθενίας τους. Τέλος, ο ιερός χαρακτήρας των παιχνιδιών φαίνεται ιδιαίτερα στα παιχνίδια-φυλαχτά τα οποία είχαν αποτρεπτικό χαρακτήρα. Τα φυλαχτά διέθεταν κάποιες μαγικές ιδιότητες και στόχευαν στο να προστατέψουν το παιδί από το κακό. Κάποια από αυτά παρήγαγαν και θόρυβο ώστε να διώχνουν τα κακά πνεύματα (Λάζος, 2002:96).

3. ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Μία πρώτη απόπειρα ταξινόμησης των παιχνιδιών έγινε από τον Lafaye στις αρχές του 20^{ου} αιώνα όπου χωρίζει τα παιχνίδια σε δύο βασικές κατηγορίες: τα *αθύρματα*, δηλαδή τα παιχνίδια-αντικείμενα και τα *παιχνίδια μίμησης*. Αργότερα όμως, διάφοροι άλλοι μελετητές όπως ο Caillouis και ο Κακριδής, εξετάζοντας τις πηγές παρατήρησαν πως υπήρχαν παιχνίδια που παίζονταν από περισσότερους παίκτες, παιχνίδια που παίζονταν αποκλειστικά από ενήλικες και παιχνίδια που διέφεραν στο παίξιμό τους ως προς το φύλο. Ακόμη, σύμφωνα με τον Πλάτωνα και τον Αριστοτέλη εφόσον το παιχνίδι αποτελεί βιολογική ανάγκη σε κάθε τόπο και κάθε εποχή οι κοινωνικές του εκδηλώσεις ποικίλλουν από τόπο σε τόπο και από εποχή σε εποχή. Μπορούμε λοιπόν να ταξινομήσουμε τα παιχνίδια σε ορισμένα χωροχρονικά πλαίσια (Λάζος, 2002:58).

Οι πιο σύγχρονες μελέτες, τα παιχνίδια έχουν χωριστεί ανάλογα με το φύλο, για αγόρια και κορίτσια, παιχνίδια για ενήλικες και ανήλικους, παιχνίδια ατομικά και ομαδικά, αγωνιστικά, αιχμαλωσίας, άμιλλας και συναγωνισμού, παιχνίδια-αντικείμενα, βασιλικά ή αυτοκρατορικά, βρεφονηπιακά, διαχρονικά, εναλλαγής ρόλων, επιτραπέζια παιχνίδια ή στρατηγικής, λατινικής προέλευσης, παιχνίδια μαντείας, παιχνίδια με ζώα και φυτά, μηχανικά και αυτόματα, παιχνίδια-ομοιώματα, συμποσιακά ή πότου, σφαίρισης, παιχνίδια τιμωρίας και τυχερά παιχνίδια.

Παιχνίδια για αγόρια και κορίτσια

Πιθανότατα, όταν αγόρια και κορίτσια σε μικρή ηλικία από ενός μέχρι τεσσάρων έπαιζαν μαζί στους γυναικωνίτες τα παιχνίδια τους ήταν κοινά. Αργότερα όμως από την ηλικία των πέντε ετών και πάνω άρχισαν να υπάρχουν διαφοροποιήσεις ως προς τη φύση και το χαρακτήρα των παιδιών. Κοινά παιχνίδια μπορεί να υπήρχαν, δεν υπήρχε όμως η από κοινού παιδιά. Η διαφοροποίηση γινόταν ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού. Ανάλογα με την εξέλιξη του παιχνιδιού, τη βιαιότητα που μπορεί να είχε εκπροσωπούσαν αναλόγως. Τα αγόρια συνειδητοποιούσαν πως οι δουλειές του σπιτιού και το παιχνίδι με τα κουζινικά δεν θα είναι ο χώρος δράσης τους και έτσι στρέφονταν περισσότερο στα παιχνίδια με τα μεταφορικά μέσα όπως τα αμαξίδια, στα πολεμικά παιχνίδια, στα όπλα, στα παιχνίδια με ήρωες σε εκείνα που θα τα προετοίμαζαν όσο το δυνατόν καλύτερα για το ρόλο του αυριανού γενναίου άνδρα (Τσιμπιδας, 2009:48). Τα κορίτσια από την άλλη, θα συνεχίσουν το παιχνίδι με τα αθύρματα και τα ομοιώματα εξοπλισμού του σπιτιού, πιατάκια, καρεκλάκια, είδη καλλωπισμού και διάφορα άλλα με εξέχουσα θέση την κούκλα και τα αξεσουάρ της συμβολίζοντας το διπλό ρόλο της γυναίκας: της μητέρας και της καλής οικοδέσποινας.

Ελάχιστες έρευνες έχουν γίνει για τα παιχνίδια της παιδικής έως την εφηβική ηλικία και έτσι δεν μπορούμε να είμαστε απόλυτοι. Από όσα στοιχεία διαθέτουμε από πηγές κοινά ήταν τα παιχνίδια σφαίρισης. Τα περισσότερα παιχνίδια σφαίρισης παίζονταν και από κορίτσια όπως η *ανακρουσία*, η *απόρραξις*, το *αρπαστόν*, η *εφηβική* ή *ουρανία*, το *τρίγωνο*, η *φαινίνδα*. Εκτός από τα παιχνίδια σφαίρισης, οι νέες έπαιζαν και με άλλα παιχνίδια όπως ήταν οι αστράγαλοι, τα παιχνίδια με τα πουλιά και τα έντομα, λάβαιναν μέρος σε παιχνίδια συμμετοχής ή εναλλαγής ρόλων καθώς και σε παιχνίδια μαντείας.

Παιχνίδια για ενηλίκους και ανηλίκους

Όπως και σήμερα έτσι και στην αρχαιότητα άλλα ήταν τα παιχνίδια που καταπιάνονταν οι μεγαλύτεροι και άλλα οι μικρότεροι, με άλλα παιχνίδια ευχαριστιόντουσαν τα παιδιά και με άλλα οι ενήλικες. Ακόμη, άλλα παιχνίδια επιτρέπονταν να παιχτούν από τους ενήλικες και κάποια απαγορεύονταν στα παιδιά όπως ήταν τα *συμποσιακά* παιχνίδια ή τα παιχνίδια *κυβείας* (ζάρια). Τα παιδιά επίσης ίσως να δυσκολεύονταν με τα πνευματικά διότι ήταν πολύπλοκα. Γι αυτό στα παιχνίδια τύχης, οι μικροί είχαν αντικαταστήσει τα ζάρια με τους αστραγάλους ενώ για πνευματικά παιχνίδια είχαν επινοήσει επιτραπέζια παιχνίδια με πιο απλούς και κατανοητούς κανόνες.

Παιχνίδια ατομικά ή ομαδικά

Η κατηγορία αυτή είναι αρκετά σαφής, ατομικό παιχνίδι είναι αυτό που παίζει κανείς μόνος του, όπως για παράδειγμα η *αιώρα* (η κούνια), όταν παίζει το *γιο-γιο* του οποίου την αρχαία ονομασία δεν γνωρίζουμε σήμερα ή όταν παίζει με τον *στρόμβο* (σβούρα). Το ίδιο συμβαίνει όταν ένα παιδί εκτός από τα αθύρματα (παιχνίδια-αντικείμενα) παίζει με κάποιο ζώο, πουλί ή έντομο όπως η *μηολόλνθη*. Φυσικά, τα ομαδικά είναι εκείνα που παίζονται από τουλάχιστον δύο παίκτες και περισσότερους.

Παιχνίδια αγωνιστικά

Τα παιχνίδια αυτά είχαν χαρακτήρα αθλοπαιδιάς τα οποία ασκούσαν το σώμα και παράλληλα συνέβαλλαν στην άμιλλα μεταξύ των παικτών. Έτσι πολλά παιχνίδια μπορούμε να πούμε πως ανήκουν στην κατηγορία των «παιχνιδιών-ασκήσεων» τα οποία τα παιδιά μπορούσαν να εκτελέσουν και μόνα τους χωρίς τη βοήθεια γυμναστή. Υπήρχαν όμως και παιχνίδια που λόγω ψυχαγωγίας μετατρέπονταν σε παιχνίδια ανταγωνισμού ή σε αγωνιστικά παιχνίδια με φιλοπόλεμη διάθεση όπως στην αρχαία Σπάρτη.

Κάποια παιχνίδια που ήταν ουσιαστικά αγωνίσματα τα οποία παίζονταν από ενηλίκους ή μεγάλους εφήβους, πολλές φορές κατέληγαν σε βίαιες συγκρούσεις ανάμεσα σε δύο ομάδες παικτών. Γι' αυτό το λόγο θεσπίστηκε και ο λόγος του κριτή, ο οποίος συνέβαλλε στην εύρυθμη έκβαση του παιχνιδιού. Ορισμένα από αυτά χαρακτηρίζονταν με ιδιαίτερη αγριότητα όπως ο πετροπόλεμος, η ραβδομαχία, ή η διαμαστίγωση των σπαρτιατών εφήβων.

Γενικά πάντως στην αρχαία Ελλάδα τα βάρβαρα παιχνίδια ήταν περιορισμένα κυρίως τα αγωνιστικά παιχνίδια στηρίζονταν στο άθλημα. Η άθληση μαζί με τη μουσική και τη σχολική εκπαίδευση ήταν το μοναδικό τρίπτυχο της παιδείας (Πλατή, 2009:5).

Στα παιχνίδια της κατηγορίας αυτής ανήκαν: *κερητίζειν, κωρυκομαχία, μάχη, πετροπόλεμος, σκαπέρδα, σφαιρομαχία, κλοτσάτα, δια ράβδων παιγνική συμβολή, τζυκάνιον*

Παιχνίδια αιχμαλωσίας

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν παιχνίδια στα οποία οι χαμένοι «αιχμαλωτίζονται» από τους αντιπάλους τους και απελευθερώνονται στο τέλος του παιχνιδιού. Η «αιχμαλωσία» διέφερε διότι συμπεριλάμβανε και αντιπάλους σε παιχνίδια *πεσσείας*. Η αιχμαλωσία άλλοτε επέφερε ποινές όπως το *ιππάς* (το καβάλημα), τον *εφεδρισμό* (μεταφορά στην πλάτη), τη *μύνδα* και τη *διελκυστίνδα* (τον περιορισμό σε κάποιο χώρο) ή τέλος τον αποκλεισμό ή την εξουδετέρωση των πιονιών (*τηλία, πόλεις*). Στόχος των παικτών ήταν η εξουδετέρωση του αντιπάλου και ο περιορισμός του σε κάποιο χώρο έως την πλήρη ήττα λόγω απουσίας πιονιών ή παικτών.

Παιχνίδια κατηγορίας: *αμπάρρα, διελκυστίνδα, ιππάς, μύνδα, πόλεις, τηλία*

Παιχνίδια άμιλλας και συναγωνισμού

Κατηγορία παιχνιδιών που αφορά την παιδική και εφηβική ηλικία με διαφορετικά παιχνίδια για την κάθε περίοδο. Σκοπός των παιχνιδιών αυτών ήταν η καλλιέργεια της άμιλλας ανάμεσα στα παιδιά σε ομαδικά συνήθως παιχνίδια και του συναγωνισμού στους εφήβους. Παράλληλα, αποσκοπούσαν και στη χρήση κάποιων αντικειμένων, προετοιμάζοντας τους εφήβους για την είσοδό τους στην κοινωνία των πολιτών όπου και έδιναν τον όρκο για την υπεράσπιση της πατρίδας και της πόλης τους και έπαιρναν όπλο. Τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια αποτέλεσαν τη βάση για τις αθλητικές παιδιές αλλάζοντας το παιχνίδι σε άθληση.

Παιχνίδια κατηγορίας: *ακινήτίνδα, επίσκυρος, εικονικές μάχες, αρματοδρομία*

Παιχνίδια- αντικείμενα (αθύρματα)

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν όλα τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται είτε ως παιχνίδια αυτά καθαυτά τα λεγόμενα *αθύρματα* είτε ως εξαρτήματα ή εργαλεία κάποιου παιχνιδιού. Αθύρματα μπορούν να θεωρηθούν οι *πλαγγόνες* (οι κούκλες), ο *κρίκος* (το στεφάνι), ο *στρόμβος* (η σβούρα) και άλλα. Εξαρτήματα μπορούν να θεωρηθούν οι *κύβοι* (τα ζάρια), οι *πεσσοί* (τα πόνια), οι *αστράγαλοι* (τα κότσια). Συνήθως το παιχνίδι έπαιρνε το όνομά του από τα συγκεκριμένα αντικείμενα για παράδειγμα: *κύβοι*, *κυβεία*, *πεσσοί*, *πεσσεία*, *αστράγαλοι*, *αστραγαλίζουν*.

Πολλά αρχαιολογικά ευρήματα αθυρμάτων έχουν βρεθεί σε ολόκληρη την ελληνική και ρωμαϊκή επικράτεια και συγκέντρωναν το ενδιαφέρον όλων των ηλικιών.

Παιχνίδια κατηγορίας: *άβαξ*, *αμαξίς*, *αστράγαλοι*, *γιο-γιο*, *ράβδοι*, *θήλαστρο*, *ίνγξ*, *κοντός*, *κότταβος*, *κρίκος*, *κύβοι*, *κύνδαλος*, *ομοιώματα* (*ζώων*, *πλοίων*, *κουκλών*, *επίπλων*), *πεσσοί*, *πλαγγόνες*, *πλαταγή*, *πύργος*, *ρόμβος*, *σειστόρο*, *στρόμβος*, *στρόφαλος*, *συρίκτρα*, *σφαίρα*

Παιχνίδια βρεφονηπιακά

Πρόκειται για παιχνίδια της πρώτης-πρώτης ηλικίας, αυτά που προτοπιάνει στα χέρια του κάθε βρέφος ή νήπιο. Αυτά ήταν το *σειστόρο* (η κουδουνίστρα), τα *κρόταλα* ή *πλαταγές* που έκαναν έντονο θόρυβο και του αποσπούσαν την προσοχή, τις *συρίκτρες* (σφυρίχτρες), τα αμαξάκια και φυσικά τα διάφορα ομοιώματα ζώων, τόσο αγαπητών στα παιδιά. Όλα αυτά τα συγκέντρωναν οι γονείς σε έναν καλαθίσκο όπου και αυτό από μόνο του ήταν πολύ αγαπητό παιχνίδι στα νήπια.

Παιχνίδια κατηγορίας: *πλαταγή*, *σειστόρο*, *συρίκτρα*, *ομοιώματα*, *αμαξάκια*, *τροχήλατα αλογάκια*

Παιχνίδια εναλλαγής ρόλων

Πρόκειται για μία μεγάλη ομάδα παιχνιδιών, στα οποία οι παίκτες εναλλάσσονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στον κεντρικό ρόλο με γνώμονα την τύχη. Θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν και παιχνίδια συντροφικότητας αφού κάθε παιδί αισθάνεται πιο κοντά με τα υπόλοιπα είτε ως μέλος της ομάδας είτε ως κεντρικός ήρωας. Τα παιχνίδια αυτά διακρίνονται για τον έντονο ψυχαγωγικό χαρακτήρα τους, την απλοϊκότητά τους και το πάθος της συμμετοχής των παικτών.

Παιχνίδια κατηγορίας: *αρτιασμός*, *αστράγαλοι*, *εφεδρισμός*, *μόρα*, *ποσίνδα*, *φρυγίνδα*, *χαλκίνδα*, *σφαιρισμός*, *ασκωλιασμός*, *εγκεκαλυμμένος*

Επιτραπέζια Παιχνίδια ή Παιχνίδια Στρατηγικής

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι από τα πιο ενδιαφέροντα όλου του αρχαίου κόσμου και όχι μόνο του ελληνικού. Πολλοί συγγραφείς αποδίδουν την έμπνευσή τους στους θεούς. Ο Πλάτωνας μας διαβεβαιώνει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια επινοήθηκαν από τον αιγύπτιο θεό Θωτ, θεό των λογαριασμών, της επιστήμης και των γραμμάτων τον οποίο επικαλείται και ο Πλούταρχος ως θιασώτη του παιχνιδιού «ντάμα».

Τα επιτραπέζια συχνά χαρακτηρίζονται και «πνευματικά» γεγονός εν μέρη σωστό. Στα επιτραπέζια τα οποία παίζονταν μόνο με πιόνια απαιτούνταν συγκέντρωση και κριτική σκέψη για τη σωστή μετακίνηση του πιονιού ενώ για τα παιχνίδια στα οποία εκτός από πεσσούς χρησιμοποιούταν κύβοι τότε ήταν εκείνοι που καθόριζαν τη τύχη για τη μετακίνηση του πιονιού γι αυτό και μερικά επιτραπέζια έχουν χωριστεί σε πεσσευτικά και κυβευτικά.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια τα συναντάμε σε όλους τους αρχαίους πολιτισμούς αποκαλύπτοντάς μας ουσιώδεις πλευρές των πολιτισμών που τα εφεύραν. Στην αρχαία Ελλάδα τα επιτραπέζια είχαν ταυτιστεί με την κοινωνική και στρατιωτική δραστηριότητα. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι η σχηματοποίηση, η αφαίρεση του περιβάλλοντος είναι το αρχικό και ουσιαστικότερο στοιχείο. Το δεύτερο στοιχείο είναι η αποδοχή προκαθορισμένων κανόνων. Οι παίκτες πρέπει να έχουν αποδεχθεί τους κανόνες και τις κινήσεις που μπορεί να κάνουν τα πιόνια τους έτσι ώστε να υπάρξει ένας σκοπός. Χάρη σε αυτή την ερμηνεία της καθημερινότητας και τον καθορισμό των κανόνων ο άνθρωπος κωδικοποιεί έναν αφηρημένο κόσμο στον οποίο μπορεί να ονειρευτεί.

Όσον αφορά τα επιτραπέζια υπάρχουν τα παιχνίδια διαδρομών και τα παιχνίδια θέσεων. Τα παιχνίδια διαδρομών αντιστοιχούν στα πεσσευτικά στα οποία επιβάλλεται μία συγκεκριμένη πορεία διαδρομών στα πιόνια και ενδεχομένως να περιλαμβάνει εμπόδια και διευκολύνσεις. Αντίθετα στα παιχνίδια θέσεων (ή στρατηγικής) επιδιώκεται η περικύκλωση, η παγίδευση και η αφαίρεση όλων των πιονιών του αντιπάλου με κατάληξη την εξουδετέρωσή του. Η έκβαση των παιχνιδιών αυτών εξαρτάται από την τύχη ή από την επιθυμία του παίκτη. Στα παιχνίδια της Αιγύπτου και της Μέσης Ανατολής η τύχη του παίκτη εξαρτιόταν απόλυτα από τα ζάρια που στα πλαίσια του παιχνιδιού αποδιδόταν στη θεϊκή βούληση. Στην αρχαία Ελλάδα και Ρώμη όμως, φαίνεται πως η τύχη μπήκε σε δεύτερη μοίρα ενώ η βούληση, η λογική και η ελεύθερη επιλογή του παίκτη επηρεάζουν κατά κύριο λόγο τον τρόπο με τον οποίο μετακινούνται τα πιόνια. Το παιχνίδι έτσι δεν απαιτεί πλέον τα πιόνια να μετακινηθούν σε μία

συγκεκριμένη διαδρομή αλλά ζητά την εξουδετέρωση του αντιπάλου. Έτσι η νίκη και η ήττα ήταν άμεσα εξαρτημένες από τις αποφάσεις του παίκτη.

Παιχνίδια με ζώα, πουλιά και έντομα

Πρόκειται για μία διαφορετική κατηγορία παιχνιδιών όπου παιδιά και ενήλικες χρησιμοποιούν ζωντανά πλάσματα για να παίξουν. Τα παιχνίδια με τα ζώα αποτελούσαν την ωραιότερη απασχόληση των παιδιών λόγω της αγάπης τους για τα ζώα και το αντίθετο. Αυτή η αμφίδρομη σχέση αγάπης έχει αποτυπωθεί σε πολλά έργα τέχνης. Και ενώ τα παιδιά χρησιμοποιούσαν τα ζώα σε αθώα παιχνίδια οι ενήλικες πολλές φορές τα χρησιμοποιούσαν σε βάρβαρες συνήθειες και απολαύσεις όπως κοκόρια τα οποία αλληλοεξοντώνονταν ή σκύλο εναντίον μιας γάτας. Οι κοκορομαχίες (αλεκτρυόνων αγώνες) βέβαια επιβάλλονταν δια νόμου τουλάχιστον στην Αθήνα να τις βλέπουν οι νέοι και να παίρνουν παραδείγματα ανδρείας και ηρωισμού για την υπεράσπιση της πατρίδας του.

Παιχνίδια κατηγορίας: *αλεκτρυόνων αγώνες, ορτυγοκοπία, μηλολόνη, τίφη, πλαταγώνιον, γέρων*

Παιχνίδια μηχανικά και αυτόματα

Πρόκειται για παιχνίδια όπου τα περισσότερα λειτουργούσαν σύμφωνα με την επιστήμη της αεροδυναμικής την οποία οι αρχαίοι την αποκαλούσαν «πνευματική». Δούλευαν με την αεροσυμπίεση, τη χρήση του νερού και τον ατμό. Όμως δεν επρόκειτο για κοινά παιχνίδια, αλλά για ακριβές κατασκευές που προορίζονταν για τα παιδιά των βασιλέων οι οποίοι τα χρηματοδοτούσαν.

Παιχνίδια συμποσίου (πότου)

Τα παιχνίδια συμποσίου διακρίνονται σε πνευματικά, φιλοσοφικά και σε άλλα τα οποία είχαν φιλικό, λαϊκό και περιπαικτικό χαρακτήρα. Ο *κότταβος* και η *άμυστις* ήταν μερικά από τα παιχνίδια «πότου». Είναι φυσικό το κρασί να δημιουργεί μία ευφορία, αισθήματα συντροφικότητας, να οδηγεί στην ελευθεροστομία και στην άμβλυνση των κοινωνικών και ηθικών αναστολών. Αυτός είναι και ο λόγος που στα συμπόσια συναντάμε περισσότερα παιχνίδια ερωτισμού, ευτράπελα, πάντοτε όμως διασκεδαστικά.

Παιχνίδια κατηγορίας: *άμυστις, γρίφοι, εωλοκρασία, κότταβος, κυβίστις, λατάγη, σατύρων παιχνίδια, τρυγοδύφησις*

Παιχνίδια σφαίρισης

Η πιο παλιά κατηγορία παιχνιδιών και η πιο δημοφιλής σε ολόκληρο τον κόσμο. Όλοι οι λαοί κάθε πολιτισμού έπαιζαν και παίζουν παιχνίδια με τη μπάλα διότι η σφαίρα διαθέτει το τελειότερο σχήμα αφού μπορεί να μετακινηθεί προς κάθε κατεύθυνση. Εικάζεται από το εικαστικό υλικό που διαθέτουμε πως ήδη από την αρχαιότητα παιζόντουσαν παιχνίδια όπως το ποδόσφαιρο, το κρίκετ, το χόκεϋ, το μπέιζ-μπολ και το χάντ-μπολ. Ίσως αυτά να είχαν επινοηθεί από τους αρχαίους Έλληνες διότι ειδικά το χόκεϋ μοιάζει ιδιαίτερα με το αρχαίο *κερητίζειν* ενώ το χάντ-μπολ μοιάζει με την αρχαία *φενίνδα*.

Παιχνίδια κατηγορίας: *απόρραζις, αρπαστόν, επίσκυρος, κερητίζειν, κωρυκομαχία, κρίκετ, ουρανία ή εφηβική, ποδόσφαιρο, τρίγωνο, φαινίνδα, εφετίνδα*

Παιχνίδια τύχης

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν όλα τα παιχνίδια *κυβείας*, όσα παίζονται με *κύβους* (ζάρια), τα οποία μετεκύλισαν σε παιχνίδια τζόγου ή σε παιχνίδια με έντονο τον παράγοντα τύχη. Πολλά παιχνίδια μετατράπηκαν σε παιχνίδια τύχης όπως ήταν οι *κοκορομαχίες*, τα *μονά-ζυγά*, τα *πεντόβολα*, παιχνίδια που παίζονταν με αστραγάλους ακόμη και το νεανικό παιχνίδι *πλαταγώνιο*. Ότι ίσχυε για τις αρχαίες κοινωνίες ισχύει και για εμάς σήμερα με τη μόνη διαφορά πως ο τζόγος έχει επενδυθεί με τον μανδύα της τεχνολογίας.

Παιχνίδια κατηγορίας: όσα παίζονται με *κύβους*, *ιμαντελιγμός*, *πεντάλιθα*, *αρτιασμός*, *πλειστοβολίνδα*

3.1 Διαχρονικός Πίνακας Αρχαίων Παιχνιδιών

Στον παρακάτω πίνακα, έχει γίνει μία προσπάθεια καταγραφής μεγάλου αριθμού αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών και της πορείας τους μέσα στο χρόνο. Έχει σημειωθεί η αρχαία ονομασία, η βυζαντινή και η ονομασία του παιχνιδιού στο σήμερα (βλ. Πίν.1). Οι περιπτώσεις που δεν υπάρχει αρχαιοελληνική ονομασία αλλά υπάρχει σύγχρονη συμβαίνει διότι υπάρχουν ευρήματα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 1, Πίνακας Αρχαίων Ελληνικών παιχνιδιών

Αρχαία Ονομασία	Βυζαντινή	Σύγχρονη
Άβαξ	άβαξ, πληθίον	τάβλα, πίνακας
Άθυρμα	Άθυρμα	παιχνίδι (αντικείμενο)
Αιώρα	αιώρα κρεμάστρα	αιώρα, κούνια
αιώρα η βραχιόνιος	(;)	Τραμπάλα
Ακινήτινδα	(;)	Ακίνητος

αλεκτρυόνων αγώνες	---	κοκορομαχία
Αμαξίς	Αμαξίς	Καροτσάκι
---	αμπάρρα ή αμπάρρες	Αμπάριζα
άμυστις ή απνευστί	---	---
Αντίδρομος	---	---
Αποδιδρασκίνδα	(;)	Κρυφτό
Απόρραξις	(;)	τοιχάκι, γκελ, δεκάδα
---	Απόστασις	φωτιά, άναψέ μου το κεράκι
Αρματοδρομία	(;)	---
Αρπαστόν	(;)	αρπαστόν, αρπαστή
αρτιασμός ή ποσίνδα	ζυγά- άζυγα	μονά-ζυγά
Ασκωλιασμός	(;)	ασκί, ζύμη-προζύμι, κουτσό
αστραγαλισμός	κόττος ή κοττίζειν	κότσι, βεζύρης
Αστράγαλοι	Κόττια	Κότσια
αυτόματα παιχνίδια	---	Αυτόματα
---	βασιλικά παίγνια	---
γέρων ή πάππος	γέρων ή πάππος	κλέφτης
«γιο-γιο» (;)	(;)	γιο-γιο
γρίφοι/αινίγματα	γρίφοι/αινίγματα	αινίγματα/γρίφοι
δακτύλων επάλλαξις ή μόρα	---	λαγχάνειν
Δενδροβατείν	---	Δεντροσκαρφάλωμα
Διαγραμμισμός	(;)	Ντάμα
Διελκυστίνδα	(;)	Διελκυστίνδα
Εγκεκαλυμένος	Εγκεκαλυμένος	Μπίζ
εγκρικάδεια ή εγκρικάρδεια	---	---
---	«είπα, ειπέτε»	«μάντευσον»
εμποδίζειν ισχάδας	---	---
Εννεάδα	(;)	εννιάπετρος, εννιάρα, εννιάδα
«έξεχ', ω φίλ' ήλιε»	---	---
Επίσκυρος	---	---
Εποστρακισμός	Εποστρακισμός	κουταλάκια, πετελίδες
εσ βοθύν	---	Λακουβίτσα
εφεδρισμός ή ιππός	---	Καβάλες
Εφετίνδα	---	Γκεζάκι
Εωλοκρασία	---	---
---	η μετά ράβδων	Ραβδομαχία
---	παιγνική συμβολή	---
Θήλαστρο	(;)	πιπίλα (;)
Ιμαντελιγμός	Ιμαντελιγμός	λουρί, ζώνη
ισορροπίας παιχνίδια	---	(;)
Ίυγξ	---	φρομούζα(;)
κάλαμον επιβαίνειν	παίζω το βιτάλιν	Αλογάκι
Καρυατίζειν	Καρυδίζειν	Καρύδια
Κελεύσματα	---	---
«κέλευσον»	---	---
Κερητίζειν	---	χόκεϋ (;)
Κλεψύδρα	---	---
---	Κλοτσάτα	πάτσος-κλότσος
Κολλαβίζειν	(;)	μπίζ, μύγα
Κοντοπαίκτης	---	---
Κότταβος	---	---

κριηλασία ή κρίκος	Τροχός	Τσέρκι
Κυβεία	Κυβεία	τυχερά παιχνίδια με ζάρια
Κυβιστάν	---	---
Κύβοι	Κύβοι	Ζάρια
Κυνδαλισμός	---	καζίκια, μπιχτιές
Κυνητίνδα	---	φίλημα (;)
Κωρυκομαχία	---	---
λαβύρινθος (;)	---	---
λάταξ (ή λαταγή)	---	---
μάχες εικονικές (;)	---	(;)
Μεταμφιέσεις	(;)	(;)
μηολόνθη ή μηολάνθη	Ζίνα	Μπουμπουνάρης, ζουζουνάρης
μηλομαχία (;)	---	---
Μοσκίνδα	---	μακριά γαιδούρα
μύνδα	χαλκή μνία	Τυφλόμυγα
---	Ξυλάλογον	Αλογάκι
---	ξύλινον ιππικόν	---
ομοιώματα: αντικειμένων, ζώων, πουλιών, σπιτιών	Ομοιώματα	Ομοιώματα
Οπωρίζειν	---	---
Ορτυγοκοπία	Ορτυγία	---
Οστρακίνδα	---	κορώνα-γράμματα
Ουρανία	---	ουρανία, πάνω μήλο
παιχνίδια με ζώα-πουλιά-έντομα	παιχνίδια με ζώα-πουλιά-έντομα	---
Πεντάλιθα	Καλαλλάτζια	Πεντόβολα
πεσσά πεντάγραμμα	(;)	---
Πεσσειά	Πεσσειά	---
Πεσσοί	Πεσσοί	πιόνια, πούλια
Πέταυρον	---	---
---	Πετροπόλεμος	Πετροπόλεμος
Πλαγγών	πλαγγών/κόρη	Κούκλα
Πλαταγή	---	---
Πλαταγώνιον	Πλαταγώνιον	Πλαταγώνι
Πλειστοβολίνδα	Τριβόλιν	---
«ποδόσφαιρο» (;)	---	Ποδόσφαιρο
πόλεις ή χώρας παίζειν	σκάκος, ζατρίκιον	Σκάκι
Πύργος	Μόδιος	---
Ραθαπνγισμός	---	---
Ρόμβος	---	---
Σείστρο	Σείστρο	Κουδουνίστρα
Σκαπέρδα	---	---
Σκινθαρίζειν	---	---
---	Σκριμίδα	Ξιφομαχία
Στρεπτίνδα	---	τσικάκι, τσούκος
Στρόμβος	Στρόμβος	Σβούρα
Στρόφαλος	Στρόφαλος	---
---	Συρίκτρα	Σφυρίχτρα
Σφαίρα	Μάπα	μπάλα, τόπι

Σφαιρία	Βήσσαλα	βόλοι, βότσαλα
Σφαιρισμός	Σφαιρίζειν	σφαιρισμός (;)
σχοινάκι (;)	---	Σχοινάκι
Σχοινοφιλίνδα	---	Μαντηλάκι
«σχολείο»	---	Σχολείο
---	Τάπης	---
τέσσερα (το)	---	---
---	Τζυκάνιον	έφιππο πόλο (;)
Τηλία	Ταβλίον	Τάβλι
Τίφη	Κάνθαρος	(;)
Τρίγωνο	---	τριγωνάκι (;)
τριάς (;)	Τριόδιν	τριάδα, τρίλιζα
Τρόπα	---	λάκκα, γουβίτσα
τροχόν μιμείσθαι	--	Κολοτούμπες
Τρυγοδίφησις	---	δακτυλίδι, χαλβάς
Ύρχη	---	---
Φαινίνδα	---	---
Φρυγίνδα	---	---
Χαλκίνδα	---	---
Χειροβασία	(;)	Χειροβασία
Χελιχελώνη	---	---
Χυτρίνδα	---	Χύτρα, ψήθηκε
(;)	ψάμμου οικοδομαί	Αμμοκατασκευές
«ψίττα Μαλιάδες»	---	---
---	Ωκα	φιδάκι (;)
Ωμιλλα	---	«τις πεντάρες»

3.2 Περιγραφή αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών

Άβαξ (ο)

Με τη λέξη άβαξ οι αρχαίοι Έλληνες εννοούσαν επίπεδες ξύλινες πλάκες πάνω στις οποίες σχεδίαζαν τους πίνακες διαφόρων πνευματικών παιχνιδιών. Συνηθέστερος ήταν ο τετράγωνος ορθογώνιος πίνακας, χωρισμένος σε μικρότερα τετράγωνα. Τα τετραγωνάκια αυτά ήταν διαφορετικά σε αριθμό, ανάλογα με το παιχνίδι που παιζόταν πάνω στον άβακα είτε με πόνια είτε με ζάρια. Τέτοια ήταν συνήθως τα παιχνίδια διαγραμματισμού όπως η *πεσσεία*, τα *πεσά πεντάγραμμα*, το *τριόδιν*, το *εννιάπετρο* και άλλα. Ο άβαξ μπορούσε να μεταφερθεί σαν το σημερινό σκάκι, την ντάμα ή το τάβλι, ενώ ο διαγραμματισμός είχε να κάνει με έναν άβακα ο οποίος σχεδιαζόταν πολύ πρόχειρα οπουδήποτε ώστε οι παίκτες να μπορούν να παίζουν μία γρήγορη παρτίδα ακόμη και στο χώμα. Έχουμε αρχαιολογικά ευρήματα και για τα δύο είδη του άβακα κινητού και σταθερού (Λάζος, 2002:112). Άβακες βρέθηκαν στην Επίδαυρο τον 4^ο αι. π.Χ και είναι πιθανό να χρησιμοποιήθηκαν για τη ψυχαγωγία των ασθενών του Ασκληπείου καθώς και ως μέσο αρίθμησης για τα παιδιά στο σχολείο (Παπαμιχαήλ, 2007:68).

Άθურμα (το)

Τα αθύρματα ήταν παιχνίδια-αντικείμενα με τα οποία έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα και τη λέξη αυτή την πρωτοσυναντάμε στην *Οδύσσεια* του Ομήρου. Στην ουσία επρόκειτο για μικροσκοπικά ομοιώματα διαφόρων αντικειμένων αλλά και φυλαχτών. Σε διάφορους τάφους έχουν βρεθεί πόνια από ελεφαντόδοτο, αστράγαλοι από μπρούτζο και γυαλί, σφαίρες από μάρμαρο και πηλό, σβούρες, κούκλες, ομοιώματα επίπλωσης σπιτιού και ομοιώματα ζώων και πουλιών (Λάζος, 2002:120).

Αιώρα (η)

Πανάρχαιο παιχνίδι που στην αρχαία Ελλάδα συναντάται ως *αιώρα* ή *σειρά*, ενώ σήμερα είναι γνωστό ως κούνια. Η περιγραφή από τον Πανυσανία μαρτυρά πως η αιώρα ήταν κατασκευασμένη με μονό ή διπλό σχοινί το οποίο κρεμόταν από ένα κλαδί δέντρου ή από οπουδήποτε μπορούσαν τα σχοινιά να δεθούν γερά ώστε το παιδί να καθίσει στο καμπύλο σημείο και να αιωρηθεί μπροστά και πίσω. Ίσως στο καμπύλο σημείο του σχοινιού να είχε τοποθετηθεί μία σανίδα ή ένα κάθισμα για μεγαλύτερη άνεση.

Παράλληλα με το διασκεδαστικό παιχνίδι η αιώρα αποτελούσε και ένα αντικείμενο λατρείας στη γιορτή της Αιώρας η οποία γινόταν κατά τη διάρκεια των Ανθεστηρίων την ημέρα των Χυτρών προς τιμή του Διονύσου. Στη γιορτή λάμβαναν μέρος παιδιά, έφηβες κοπέλες και ανύπαντρες γυναίκες. Τα κορίτσια έκαναν κούνια και τοποθετούσαν πάνω τους ομοιώματα από κούκλες τραγουδώντας το τραγούδι «Αλήτις» (περιπλανώμενος), ένα τραγούδι λυπητερό που αναφερόταν στο μύθο της Ηριγόνης και του πατέρα της (Βασιλοπούλου, 2003:44).

Αιώρα η βραχιόνιος

Το παιχνίδι αυτό είναι η σημερινή γνωστή μας τραμπάλα. Ήταν κατασκευασμένο από μία δοκό πάνω στην οποία στερέωναν μία μεγάλη σανίδα για να ισορροπούν η οποία ονομαζόταν *πέταυρον*. Οι παίκτες είτε ήταν καθιστοί είτε ήταν όρθιοι προσπαθούσαν να ισορροπήσουν στις άκρες της σανίδας. Η αιώρα η βραχιόνιος λειτουργούσε και σαν όργανο γυμναστικής και ήταν διαδεδομένη σε όλο τον ελληνικό κόσμο και στους ανατολικούς λαούς (Παπαμιχαήλ, 2007:70).

Ακινήτινδα (η)

Η ακινήτινδα ήταν ένα απλό παιχνίδι που διασώζεται μέχρι σήμερα. Παίζεται από δύο ή περισσότερα παιδιά, ενώ συμμετέχουν και άλλα ως κριτές. Μόλις δοθεί το σύνθημα, οι παίκτες στέκονται ανά ζεύγη, ο ένας απέναντι στον άλλο, όρθιοι, πατώντας στο ένα μόνο πόδι, ενώ το άλλο αιωρείται όσο περισσότερο χρόνο μπορούν. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί με διάφορες κινήσεις των χεριών ή των ποδιών να σπρώξει και να μετατοπίσει τον αντίπαλο. Νικητής είναι αυτός που παραμένει σε αυτή τη στάση περισσότερο από όλους.

Αλεκτρυόνων αγώνες

Οι κοκορομαχίες ήταν ένα παιχνίδι αρκετά βίαιο αλλά ιδιαίτερα δημοφιλές στους αρχαίους Έλληνες, στους Ρωμαίους και στους Ετρούσκους. Οι αγώνες αυτοί μυνούσαν τους νέους στα δημόσια θεάματα και συγκεκριμένα ο πετεινός θεωρούταν σύμβολο ανδρείας, γενναιότητας, γονιμότητας, θάρρους και προστασίας. Οι αρχαίοι διασκέδαζαν με τους αγώνες αυτούς, οι νέοι έπαιρναν μαθήματα ανδρείας νίκης και ήττας. Αργότερα όμως οι Αθηναίοι άρχισαν να βάζουν στοιχήματα και το παιχνίδι μετατράπηκε σε παιχνίδι τύχης. Οι αγώνες διεξάγονταν το μήνα Ποσειδώνιο δηλαδή το Δεκέμβριο με Ιανουάριο και οι νικητές λάμβαναν οικονομικό έπαθλο.

Στη Θράκη υπάρχουν ακόμη θρησκευτικά έθιμα τα οποία έχουν τις ρίζες τους στις αρχαίες κοκορομαχίες και έτσι στη γιορτή του Αγίου Αθανασίου, στις 18 Ιανουαρίου πραγματοποιούνται αγώνες κοκορομαχιών και ιεροτελεστίες με κοκόρια (Παπαμιχαήλ, 2007:71).

Αμαξίς (η)

Η αμαξίς ήταν ένα παιχνίδι-αντικείμενο και σήμερα το γνωρίζουμε ως αμαξάκι ή καροτσάκι. Σύμφωνα με τον Πολυδεύκη, πρόκειται για παιχνίδι μικρών παιδιών κυρίως αγοριών 6 με 8 χρονών (Λάζος, 2002:150). Τα παιδιά το κατασκεύαζαν πρόχειρα με διάφορα υλικά μόνα τους ή αμαξάκια έφτιαχναν και οι τεχνίτες. Παιδιά και των δύο φύλων έσερναν το αμαξάκι τους φορτώνοντάς το με παιχνίδια ή με οτιδήποτε άλλο χρησιμοποιούσαν. Σε πολλούς τάφους έχουν βρεθεί ομοιώματα αμαξιδίων ακόμη και με τρεις ρόδες σαν τη σύγχρονη «περπατούρα» (Παπαμιχαήλ, 2007:71).

Άμυστις (η)

Το παιχνίδι άμυστις του οποίου διαθέτουμε πλήρη περιγραφή από διάφορες φιλολογικές πηγές, παιζόταν κυρίως κατά τη διάρκεια συμποσίων και το συναντούμε μόνο κατά την αρχαία και την

ελληνιστική περίοδο. Σύμφωνα με τον Πλούταρχο, η άμυστις ήταν ένα μεγάλο ποτήρι κρασιού σε σχήμα φιάλης, δηλαδή αρκετά κοίλο ώστε να έχει μεγάλη χωρητικότητα. Ο παίκτης ήταν υποχρεωμένος να πιεί μονορούφι το κρασί που περιείχε. Παιχνίδι Διονυσιακό το οποίο μεταφέρθηκε από τους Θράκες ξακουστούς πότες, στην αρχαία Αθήνα με τη συνοδεία μουσικής από αυλό. Οι παίκτες γέμιζαν την άμυστι με κρασί και με μία γουλιά έπρεπε να αμέσως να καταναλωθεί.

Αποδιδρασκίνδα (η)

Το παιχνίδι αυτό σήμερα είναι γνωστό ως κρυφτό. Η λέξη αποδιδρασκίνδα προέρχεται από τη λέξη αποδιδράσκω που σημαίνει δραπετεύω, απομακρύνομαι κρυφά δίχως να με καταλάβουν. Ένα από τα πιο παλιά παιχνίδια που παίζεται εύκολα σε κάθε περίπτωση και οπουδήποτε. Ομαδικό και αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών σε όλη την αρχαία Ελλάδα, το οποίο παραμένει αναλλοίωτο μέχρι σήμερα (Παπαμιχαήλ, 2007:73).

Απόρραξις (η)

Η *απόρραξις* ή *ανακρουσία* ήταν από τα πιο διαδεδομένα ομαδικά παιχνίδια με μπάλα. Ο Πολυδεύκης το περιγράφει ως εξής: Τα παιδιά ρίχνουν τη φουσκωμένη με αέρα μπάλα με δύναμη στο έδαφος, και σε κάθε αναπήδησή της την ξαναχτυπούν με την παλάμη τους έως ότου χάσουν. Νικητής αναδεικνύεται αυτός που χτύπησε τη μπάλα περισσότερες φορές χωρίς να χάσει το ρυθμό (Λάζος, 2002:159).

Ανακρουσία λεγόταν η παραλλαγή του παραπάνω παιχνιδιού με τη μόνη διαφορά πως η μπάλα αντί για το έδαφος χτυπούσε στον τοίχο και έκανε «ανάκρουση» οπότε ο παίκτης ξαναχτυπούσε το τόπι προς τον τοίχο πάλι και πάλι μέχρι να χάσει.

Σύμφωνα με άλλες πηγές, η μπάλα ήταν γεμισμένη με τρίχες αλόγου ή μαλλί προβάτου ώστε η μπάλα να είναι συμπαγής και να αναπηδάει. Οι παίκτες έπαιζαν εναλλάξ και όποιος κατάφερνε τις περισσότερες αναπηδήσεις και νικούσε ανακηρυσσόταν «βασιλιάς» ενώ ο χαμένος αποκαλούνταν «όνος». Μία σκηνή με το παιχνίδι αυτό να παίζεται σε ένα *σφαιριστήριο* (αυλή γυμνασίου), βρίσκεται ζωγραφισμένη σε μία μελανόμορφη λήκυθο του τέλους του 6^{ου} αιώνα, καθώς και σε μία ερυθρόμορφη υδρία στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου. Η σκηνή με ένα κορίτσι να παίζει απόρραξη με το τόπι της. Σήμερα το παιχνίδι παίζεται από όλους και έχει ονομασίες όπως: τόπο, τοιχάκι ή δεκάδα.

Αρματοδρομία (η)

Η αρματοδρομία ήταν ένα παιχνίδι μίμησης των μικρών παιδιών να μιμηθούν τις αρματοδρομίες των μεγάλων. Στην αρχή το παιχνίδι αυτό παιζόταν αυτοσχέδια στις πλατείες και τους δρόμους. Αργότερα άρχισε να διεξάγεται στη διάρκεια της γιορτής των Ανθεστηρίων, τη δεύτερη μέρα που ονομαζόταν *Χόες* και ήταν αφιερωμένη στα παιδιά. Το εδάφιο του Άνυτου περιγράφει ότι στα παιδικά άρματα έδεναν ένα μεγάλο ζώο είτε ένα μικρό άλογο, μία κατσίκα ή ένα σκύλο και εκείνο τράβαγε το άρμα. Βέβαια κάποιες φορές το ρόλο του υποζυγίου αναλάμβαναν παιδιά και για να παραβγεί κάποις στον αγώνα θα έπρεπε να είναι δυνατός και γρήγορος (Παπαμιχάηλ, 2007: 74).

Αρπαστόν (το)

Το αρπαστόν ήταν ένα παιχνίδι σφαίρισης που κατά πάσα πιθανότητα πήρε την ονομασία του από την αρπαστή, τη σφαίρα με την οποία παιζόταν. Η σφαίρα αυτή ήταν μικρού μεγέθους και έτσι μπορούσε εύκολα να την αρπάξει κάποιος. Ο Αθήναιος μαρτυρά πως το παιχνίδι αυτό μοιάζει με ένα άλλο παιχνίδι τη *φαινίνδα* ή *εφετίνδα*.

Μία ομάδα παιδιών ή εφήβων έριχνε ψηλά τη σφαίρα και ενόσω αυτή έπεφτε, ο παίκτης έπρεπε να την πετάξει στον αέρα και να την ξαναπετάξει ψηλά. Οι αντίπαλοι έσπρωχναν ο ένας τον άλλο, έτρεχαν, προσποιούνταν, πηδούσαν όλοι μαζί για να αρπάξουν τη σφαίρα και καταπονούνταν σηκώνοντας ένα σύννεφο σκόνης. Ίσως το παιχνίδι λόγω της βιαιότητάς του να ανήκε στα σφαιρομάχια μία κατηγορία παιχνιδιών που απαιτούσε σωματική ρώμη και πάλη (Λάζος, 2002:164).

Το παιχνίδι αυτό μας θυμίζει το σύγχρονο παιχνίδι rugby. Παίζεται και σήμερα σε κάποια χωριά της Θράκης έχοντας το όνομα αρπαστή ή κορόιδο.

Αρτιασμός (ο)

Αρχαίο παιχνίδι που συναντάται και με τις ονομασίες *ποσίνδα* ή *χαλκισμός*, αν και ουσιαστικά πρόκειται για παραλλαγές του. Όπως μας πληροφορεί ο Βουλόδημος, για το παιχνίδι χρησιμοποιούσαν πλήθος αντικειμένων ανάλογα με το πόσο εύκολα μπορούσαν να τα προμηθευτούν, όπως αστραγάλους, κουκιά, καρύδια, βόλους, κάστανα, αμύγδαλα και άλλα. Παιζόταν από δύο παίκτες, ο ένας έκρυβε στην παλάμη του μία ποσότητα αντικειμένων, κάτι που γινόταν πίσω από την πλάτη του ώστε να μην το βλέπει ο αντίπαλος, και ύστερα του έδινε το χέρι αρκετά φουσκωμένο ώστε να τον ξεγελάσει και τον ρωτούσε πόσα είχε στο χέρι και αν είναι άρτια(μονά) ή ζυγά. Εάν αντί για καρπούς ή άλλα αντικείμενα χρησιμοποιούσαν νομίσματα τότε το παιχνίδι ονομαζόταν

χαλκισμός. Εάν αυτός που δεχόταν μάντευε σωστά πόσα αντικείμενα έκρυβε ο ερωτών, του τα έπαιρνε, αλλιώς έπρεπε να του δώσει άλλον αριθμό αντικειμένων (Λάζος, 2002:167).

Ασκωλιασμός (ο)

Για το παιχνίδι αυτό ο Πολυδεύκης αναφέρει πως πρόκειται για ένα παιχνίδι συμποσίου και μάλλον παιζόταν στις γιορτές του Διονύσου. Ένα τομάρι δηλαδή δέρμα από τράγο γέμιζαν με κρασί κλείνονταν πολύ γερά και προσεκτικά το στόμιό του, ύστερα άλειφαν το εξωτερικό τομάρι με λίπος ή λάδι για να γλιστράει. Ο παίχτης έπρεπε να καταφέρει να ισορροπήσει πάνω στο ασκί είτε όρθιος είτε πηδώντας και όποιος τα κατάφερνε κέρδιζε το γεμάτο κρασί ασκί (Παπαμιχαήλ, 2007:76).

Αστραγαλισμός (ο)

Ο αστραγαλισμός είναι ένας από τα αρχαιότερα ελληνικά παιχνίδια, του οποίου οι απαρχές χάνονται στα βάθη του χρόνου. Ο αστραγαλισμός είναι γνωστός επίσης και ως *αστραγαλίζειν* ή *αστρίζειν* από μία ονομασία των αστραγάλων που τους αποκαλούσαν *αστρίας*. Αστράγαλοι ήταν το αντικείμενο με το οποίο παιζόταν το παιχνίδι. Επρόκειτο για τα κόκαλα των αρθρώσεων των πίσω ποδιών διαφόρων ζώων, όπως του πρόβατου, του ελαφιού ή του βοδιού (Λάζος, 2002:174). Οι αστράγαλοι ήταν ένα πολύ αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών αλλά και των ενηλίκων και μπορούσε να παιχτεί ατομικά αλλά και ομαδικά. Τα παιδιά κουβαλούσαν τους αστραγάλους μέσα σε πουργιές και τους χρησιμοποιούσαν ακόμη και στο σχολείο τα αγόρια για το μάθημα της αριθμητικής. Με τους αστραγάλους μπορούσαν να παιχτούν και διάφορα άλλα παιχνίδια όπως ο αρτιασμός, το εις ώμιλλα, η τρύπα, τα πεντάλιθα και το εις βόθυν. Για πρώτη φορά το παιχνίδι αυτό αναφέρεται στον Όμηρο (Παπαμιχαήλ, 2007:76).

Οι αστράγαλοι χρησιμοποιήθηκαν πολλές φορές και για ζάρια γι αυτό και οι τέσσερις πλευρές τους ήταν αριθμημένοι. Στην πλευρά η οποία ήταν πιο κοίλη βρισκόταν ο αριθμός 1 ή αλλιώς «κύων» ενώ η πιο επίπεδη πλευρά είχε τον αριθμό 6 ή αλλιώς «κώος» ή «Αφροδίτη». Οι άλλες δύο πλευρές είχαν τους αριθμούς 3 και 4. Συνήθως οι παίχτες για να αρχίσει το παιχνίδι είτε κάθονταν στο πάτωμα οκλαδόν είτε κάθονταν γύρω από ένα τραπέζι. Οι παίχτες έριχναν με τα χέρια στην τύχη τους αστραγάλους ή προσπαθούσαν να τους διαλέξουν μέσα από ένα αγγείο με το όνομα «πύργος». Ο κάθε παίχτης προσπαθούσε ρίχνοντας τον αστράγαλό του να φέρει τον αριθμό 6 και πολλές φορές είχε στη διάθεσή του να ρίξει μέχρι και 4 αστραγάλους.

Οι αστράγαλοι συμβόλιζαν την αντίθεση μεταξύ της ομορφιάς και της νεότητας των παιχτών με αυτή της μοίρας που από τόσο νωρίς τους έστελνε στο βασίλειο του Άδη. Στα νεότερα χρόνια οι

αστράγαλοι απέκτησαν διάφορα ονόματα όπως «κότσια», «βασιλιάδες», «ασίκια» και «βεζύρης» (Βασιλοπούλου, 2003:46).

Αυτόματα παιχνίδια

Τα αυτόματα ή μηχανικά παιχνίδια αποτελούν την κορωνίδα της κατασκευαστικής ευφυΐας των αρχαίων Ελλήνων στον τομέα των παιχνιδιών, ο οποίος συνδέεται άμεσα με την εξέλιξη της τεχνολογίας και ειδικά της μηχανικής. Τα μηχανικά παιχνίδια εμφανίστηκαν ύστερα από πειράματα μεγάλων μαθηματικών και μηχανικών όπως ήταν ο Αρχιμήδης, ο Φίλων και ο Ήρων. Ο Όμηρος κάνει αναφορά σε μηχανικές κούκλες οι οποίες άρχισαν να κατασκευάζονται στην Ελλάδα και εξαπλώθηκαν σε όλη την Ευρώπη. Γνωστά αυτόματα παιχνίδια ήταν τα υδραυλικά όργανα-παιχνίδια του Φίλωνος όπως «το πουλί που προστατεύει τα παιδιά του», «η υπηρέτρια που σερβίρει κρασί», «το άλογο που πίνει νερό» και η «αυτόματη μηχανή παροχής νερού». Επίσης ο Ήρων με την κατασκευή του «αυτόματου θεάτρου» χαρακτηρίστηκε ως πρόδρομος του κουκλοθεάτρου (Λάζος, 2002:212).

Βασιλίνδα (η)

Η *βασιλίνδα* ήταν ένα αρκετά διαδεδομένο παιχνίδι της αρχαιότητας και ο Πολυδεύκης μας δίνει πληροφορίες μέσα από τις πηγές του. Το παιχνίδι παιζόταν από πολλούς παίκτες και ήταν παιχνίδι μίμησης. Μία ομάδα παιδιών εξέλεγε με κλήρο έναν «βασιλιά», ενώ οι υπόλοιποι πάλι με κλήρο εκλέγονταν με διάφορα αξιώματα όπως υπουργοί, πρέσβεις, στρατιώτες και άλλα. Όλοι υπάκουγαν στο βασιλιά και άρχιζαν να κάνουν ότι τους διέταζε ανάλογα με την ιδιότητά τους. Άλλες φορές εκτός από τον κλήρο, βασιλιάς μπορούσε να βγει κάποιος που έχει νικήσει στο παιχνίδι του σφαιρισμού ή να βγει κάποιος που από τη φύση του διαθέτετε μεγαλύτερη φυσική δύναμη. Εάν ο «βασιλιάς» δεν συμπεριφερόταν ανάλογα με το αξίωμά του τότε έχανε και αποχωρούσε από τη θέση του (Παπαμιχαήλ, 2007:78).

Γέρων (ο) ή (πάππος)

Πρόκειται για ένα παιχνίδι της υπαίθρου με πρωταγωνιστή ένα πολύ γνωστό φυτό τον άκανθο. Ο σπόρος του φυτού αυτού ο οποίος είναι στρογγυλός και χνουδωτός πολύ εύκολα μπορεί να παρασυρθεί από το φύσημα του αέρα. Τα παιδιά λοιπόν είχαν βρει παιχνίδι να φυσούν και να ξαναφυσούν τους σπόρους του λουλουδιού αυτού καθώς αυτοί σκορπίζαν στον αέρα. Η ονομασία του φυτού είναι πολύ παλιά και αναφέρεται από πολλούς αρχαίους συγγραφείς όπως είναι ο Άρατος, ο Θεόφραστος, ο Εύβουλος και ο Διοσκουρίδης. Σήμερα το παιχνίδι αυτό ονομάζεται *κλέφτης*.

Γιο-γιο (το) (;)

Το γιο-γιο που στα μεταγενέστερα χρόνια πήρε την ονομασία αυτή λόγω του ήχου που παράγει καθώς τυλίγεται και ξετυλίγεται, η αρχαία ονομασία του δεν υπάρχει πουθενά. Γνωρίζουμε μόνο δύο αναπαραστάσεις του παιχνιδιού αυτού, στο εσωτερικό μίας κύλικας που βρίσκεται στο μουσείο του Βερολίνου και σε μία οينوχόη που βρίσκεται στο Ερλάγκεν της Βαυαρίας όπου και τα δύο χρονολογούνται τον 5^ο αιώνα π.Χ. (Λάζος, 2002: 227). Το γιο-γιο παιζόταν από αγόρια και κορίτσια και ήταν παιχνίδι ατομικό.

Δακτύλων επάλλαξις (η)

Το παιχνίδι αυτό ήταν γνωστό και ως *λάχμος* που σημαίνει τυχαίος ή *μόρα* όπου μόρα ονομαζόταν ένα στρατιωτικό τάγμα στην αρχαία Σπάρτη. Οι πηγές μας προέρχονται από τον Ξενοφώντα όπου μας μαρτυρά πώς παιζόταν. Δύο παίκτες, ο ένας απέναντι στον άλλο οι οποίοι σήκωναν ταυτόχρονα το δεξί τους χέρι μέχρι το ύψος του κεφαλιού και το κατέβαζαν και οι δύο αιφνιδιαστικά. Την ίδια στιγμή προέκτειναν έναν αριθμό δακτύλων της γροθιάς τους, ενώ αναφωνούσαν ένα νούμερο από το 1 έως το 10, προσπαθώντας να υπολογίσουν το συνολικό αριθμό των δακτύλων και των δύο γροθιών δηλαδή της δικής τους και του αντιπάλου. Κέρδιζε αυτός που θα πετύχαινε τον ακριβή αριθμό (Λάζος, 2010:10).

Δενδροβατείν (το)

Απλούστατο παιδικό παιχνίδι που από την αρχαία εποχή μέχρι σήμερα παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο. Πρόκειται για το σκαρφάλωμα στα δέντρα όπου εκτός από διασκέδαση, ανακάλυψη και εξερεύνηση είναι και ένας τρόπος σωματικής άσκησης. Τα παιδιά είτε μόνα τους είτε ομαδικά σκαρφάλωναν στα δέντρα εν είδη παιδιάς. Βέβαια ως παιχνίδι άμιλλας απαιτούσε τουλάχιστον δύο παίκτες, οι οποίοι ανταγωνίζονταν ποιος θα ανέβει γρηγορότερα και ψηλότερα από τον άλλο.

Διαγραμμισμός (ο)

Ο διαγραμμισμός γίνεται γνωστός από τον Πολυδεύκη, τον Σουητώνιο, τον Ησύχιο και τον Ευστάθιο των οποίων οι πληροφορίες περισσότερο περιπλέκουν την κατανόηση του παιχνιδιού παρά τη φωτίζουν. Ο Πολυδεύκης κάνει αναφορά συγγένειας με το παιχνίδι *πόλεις* και το περιγράφει σαν ένα παιχνίδι πεσσείας, πολεμικής τακτικής και όχι ένα παιχνίδι ταχύτητας. Ο κάθε παίκτης λάμβανε 30 λευκά ή μαύρα ζάρια και οι κινήσεις των παικτών γίνονταν μέσα σε σχεδιασμένα τετράγωνα σχηματισμένα από διασταυρούμενες οριζόντιες και κάθετες γραμμές. Ο σκοπός του παίκτη ήταν να

«φυλακίσει» τα πιόνια του αντιπάλου ανάμεσα σε δύο δικά του (Λάζος, 2002:242). Ο άβακας του διαγραμματισμού ήταν κινητός αλλά και *σταθερός* και έτσι μπορούσε να σχεδιαστεί πρόχειρα και γρήγορα στο χώμα είτε σε κάποια άλλη σταθερή επιφάνεια. Σήμερα ο διαγραμματισμός μπορεί να ταυτιστεί με το παιχνίδι εννεάδα ή ντάμα (Παπαμιχαήλ, 2007:80).

Διεγκυστίνδα (η)

Αρχαίο ελληνικό παιχνίδι, του οποίου η ονομασία προέρχεται εκ του *διεγκυστίνδα παίζειν*. Το γνωρίζουμε και με την ονομασία *ελκυστίνδα* ή *δια γραμμής παίζειν* σύμφωνα με τον Θεαίτητο. Χαράζεται στο έδαφος μία γραμμή που οριοθετεί το χώρο της κάθε ομάδας. Πάνω στη γραμμή κάθετα, τοποθετείται ένα σχοινί μήκους ανάλογου με τον αριθμό των ατόμων που θα παίξουν. Το σχοινί έχει στο κέντρο του ένα δακτύλιο με κόκκινο χρώμα που ακουμπά πάνω στην οριοθετική γραμμή. Από τον κεντρικό δακτύλιο και σε απόσταση ενός μέτρου περίπου υπάρχουν και από τις δύο πλευρές άλλοι δύο κόκκινοι δακτύλιοι. Οι αντίπαλες ομάδες, που διαθέτουν ίσο αριθμό παικτών κρατούν το σχοινί από το σημείο αυτό και ύστερα και προσπαθούν να τραβήξουν η μία την άλλη προς το μέρος της. Όποια ομάδα αναγκαστεί να περάσει τη γραμμή που έχει τεθεί ως όριο με την αντίθετη μεριά των αντιπάλων αυτή η ομάδα είναι η χαμένη. Πρόκειται για ένα παιχνίδι επίδειξης δύναμης αλλά και εκγύμνασης. Σήμερα παίζεται σε όλη την Ελλάδα με διάφορες παραλλαγές *διεγκυστίνδα ανά δύο οκλαδόν, διεγκυστίνδα χωρίς σχοινί, διεγκυστίνδα μετά δρόμου* ενώ σε κάποιες άλλες περιοχές όπως στη Λίμνη Ευβοίας ονομάζεται *τραβηχτό* (Λάζος, 2002:244).

Εννεάδα (η)

Αναφορές για την *εννεάδα* γίνονται από τον Αρτεμίδωρο και τον Πολυδεύκη. Πρόκειται για ένα υπαίθριο παιχνίδι, ένα παιχνίδι σκέψης, αντίληψης, φαντασίας και στρατηγικής. Πρόκειται για την παραλλαγή του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού *τριόδιν*. Παιζόταν από δύο παίκτες, ο καθένας έχοντας εννέα πεσσούς διαφορετικού χρώματος. Το σχέδιασμα του παιχνιδιού ήταν τρία τετράγωνα το ένα μέσα στο άλλο. Οι παίκτες σχεδίαζαν το σχέδιο αυτό στο χώμα και σκοπός τους ήταν να σχεδιάσουν τριόδιν τοποθετώντας τρία πιόνια στη σειρά. Σήμερα είναι γνωστό ως *τριόδα* ή *τριάρα* (Παπαμιχαήλ, 2007:82).

«Εξέχ', ω φίλ' ήλιε»

Το παιχνίδι αυτό, ο Πολυδεύκης το παρουσιάζει περισσότερο σαν παιδική παράκληση προς τον ήλιο, σαν ηλιολατρευτικό έθιμο του οποίου οι ρίζες χάνονται στα βάθη των αιώνων. Κατά τη διάρκεια του

παιχνιδιού τα παιδιά φώναζαν ή τραγουδούσαν στα σύννεφα και τα εκλιπαρούσαν να φύγουν για να αποκαλύψουν τον ήλιο. Κουβαλώντας και χτυπώντας τα μεταλλικά τους κρόταλα, έδιωχναν τα κακά πνεύματα από τη γη για τον ερχομό της Άνοιξης (Παπαμιχαήλ, 2007:257).

Εποστρακισμός (ο)

Ο εποστρακισμός ήταν παιχνίδι γνωστό και ως λιθίδιον από τη λέξη λίθος που σημαίνει πέτρα. Από τον Ευστάθιο και τον Πολυδεύκη αναφέρεται ότι πετούσαν πλατειά όστρακα επάνω στην επιφάνεια της θάλασσας και αυτά λόγω του σχήματος και του βάρους της πέτρας ή του όστρακου αναπηδούσαν αρκετές φορές. Νικητής ήταν εκείνος του οποίου το όστρακο θα έκανε τις περισσότερες αναπηδήσεις (Λάζος, 2002:260).

Ες βοθύν

Το παιχνίδι *ες βοθύν* είναι ουσιαστικά παραλλαγή του παιχνιδιού *ύρχη*. Βόθυνος ονομαζόταν στην αρχαιότητα ένα αγγείο το οποίο έχωναν στο χώμα και μόνο το στόμιό του παρέμενε στην επιφάνεια. Ο Ησύχιος μας εξηγεί πως από κάποια απόσταση ο παίκτης έπρεπε να ρίξει μέσα στο βόθυνο με τέχνη κάποια αντικείμενα που συνήθως ήταν καρύδια. Κέρδιζε αυτός που από συγκεκριμένη ποσότητα καρυδιών έβαζε στο βόθυνο τα περισσότερα.

Εφεδρισμός (ο) ή ιπάς

Διασκεδαστικό αρχαιοελληνικό παιχνίδι που είναι γνωστό με κάποιες παραλλαγές του. Μία ομάδα παιδιών ανά ζεύγη τοποθετούσαν σε απόσταση ένα λίθο που τον ονόμαζαν *δίορο*. Οι παίκτες προσπαθούσαν από απόσταση να «ρίξουν» τον δίορο με τη βοήθεια κάποιας πέτρας ή μπάλας. Όταν κάποιος δεν κατάφερνε να ανατρέψει το λιθάρι τότε όφειλε να κουβαλήσει στην πλάτη τον νικητή και να τον πάει μέχρι το σημείο του λιθαριού. Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς ο νικητής έκλεινε τα μάτια του «ίππου» δηλαδή του ηττημένου (Βασιλοπούλου, 2003: 53).

Θήλαστρον (το)

Πρόκειται για το σημερινό μπιμπερό. Το θήλαστρο ήταν το βασικό όργανο για τη διατροφή του βρέφους, εφόσον η μητέρα δεν μπορούσε να παρέχει η ίδια γάλα στο παιδί. Παράλληλα με το χρηστικό ρόλο του όμως, ήταν και ένα από τα πρώτα-πρώτα παιχνίδια του βρέφους καθώς λειτουργούσε και σαν πιπίλα έχοντας έναν παρηγορητικό ρόλο στα ανήσυχα μωρά. Έτσι το έβαφαν με ζωηρά χρώματα και του έδιναν αγαπητά σχήματα στο παιδί κυρίως σχήματα ζώων, πουλιών ή

ψαριών για να διακόπτεται ο θηλασμός όσο πιο ομαλά γίνεται (Παυλάκη, 2016:5). Κάποιες φορές έβαζαν μέσα και κάποιο πετραδάκι ώστε να χρησιμοποιείται και σαν κουδουνίστρα (Λάζος, 2010:73).

Τυγξ (η)

Πρόκειται για ένα από τα πιο ενδιαφέροντα παιχνίδια της αρχαιότητας. Είναι ένα παιχνίδι-αντικείμενο το οποίο αποτελείται από έναν τροχό ή στρογγυλό δίσκο από σανίδι, λεπτό σε πάχος, που γύρω από το κέντρο του διαθέτει δύο οπές τη μία απέναντι στην άλλη. Μέσα από τη μία οπή περνά ένα νήμα το οποίο γυρνάει και περνάει και από τη δεύτερη οπή και τα δύο άκρα δένονται. Ο παίκτης κρατά το νήμα και από τις δύο πλευρές του δίσκου και τεντώνοντας και χαλαρώνοντάς το προκαλεί έναν χαρακτηριστικό ήχο (Λάζος, 2002:282). Παράλληλα όμως με το παιχνίδι-αντικείμενο αποτελούσε και ένα παιχνίδι ερωτικής μαντείας όπου οι γυναίκες το χρησιμοποιούσαν για να προβλέψουν το μέλλον τους στην αγάπη (Βασιλοπούλου, 2003:55).

Κάλαμον επιβαίνειν

Πρόκειται για την αρχαιοελληνική ονομασία του σημερινού παιχνιδιού *αλογάκι*. Ο κάλαμος ήταν ένα κάπως μακρύ κοντάρι από ξύλο ή καλάμι. Ήταν ένα μιμητικό παιχνίδι κυρίως για αγόρια προσχολικής ηλικίας στο οποίο η ράβδος μεταμορφωνόταν σε ένα άλογο και το παιδί σε αναβάτη. Το παιχνίδι το συναντάμε συχνά σε απεικονίσεις αγγείων και φιλολογικές πηγές.

Κλεψύδρα (η)

Ο μόνος που αναφέρεται στο παιχνίδι-αντικείμενο *κλεψύδρα* είναι ο Παπασλιώτης ο οποίος μας πληροφορεί πως η κλεψύδρα ήταν μία εφεύρεση του Αριστοτέλη (Βασιλοπούλου, 2003:56). Η κλεψύδρα ήταν ένας λεπτός μεταλλικός σωλήνας τον οποίο γέμιζαν με νερό και για να μη χυθεί το νερό από το στόμιο κλεινόταν με τη βοήθεια των δακτύλων.

Κολλαβίζειν (το)

Ο Πολυδεύκης μας αναφέρει πως το παιχνίδι παιζόταν από δύο παίκτες. Ο ένας παίκτης έκλεινε με τις παλάμες των χεριών του τα μάτια του και γινόταν «τυφλός» ενώ ο άλλος χτυπώντας τον ελαφρά στο σώμα, ο «τυφλός» προσπαθούσε να μαντέψει με ποιο χέρι τον χτύπησε. Εάν ο «τυφλός» μάντευε σωστά, τότε οι δύο παίκτες άλλαζαν θέση. Σήμερα το παιχνίδι παίζεται ακόμη με κάποιες παραλλαγές όπως το πλήθος των παικτών όπου παίζουν παραπάνω από δύο και ο παίκτης εκτός από το να

μαντέψει με ποιο χέρι τον χτύπησαν πρέπει να μαντέψει και ποιος από όλους ήταν. Το παιχνίδι σήμερα ονομάζεται «μπιζ» (Βασιλοπούλου, 2007:57).

Κρικηλασία (η)

Το παιχνίδι *κρικηλασία* ήταν πολύ αγαπητό στους αρχαίους Έλληνες και ήταν γνωστό και με άλλες δύο ονομασίες, η πρώτη ήταν ο *τροχός* επειδή το αντικείμενο του παιχνιδιού ήταν μια μεγάλη στεφάνη, και *κρίκος* επειδή γύρω από τη στεφάνη αυτή κρεμούσαν διάφορους κρίκους και να κάνουν θόρυβο. Σήμερα το γνωρίζουμε ως «τσέρκι». Σύμφωνα με το ρωμαίο ποιητή Οράτιο, το παιχνίδι αυτό ήταν καθαρά επινόηση των αρχαίων Ελλήνων, που έγινε πλατιά αποδεκτή και από τους Ρωμαίους. Τη στεφάνη του τροχού την κατασκεύαζαν και από ορείχαλκο, αλλά για λόγους οικονομικούς, συνήθως ήταν ξύλινη (Λάζος, 2010:52). Οι παίκτες χτυπούσαν τον κρίκο ο οποίος έφθανε μέχρι το στήθος του παίκτη με τον «ελατήρα», μία σιδερένια βέργα με ξύλινη χειρολαβή. Ήταν ένα άθλημα το οποίο παιζόταν από αγόρια και άνδρες και ήταν και ένα δώρο που δινόταν τη μέρα των Χοών στα Ανθεστήρια. Χρησιμοποιούταν και για καλή σωματική άσκηση όπως συμβούλευε και ο Ιπποκράτης αλλά ταυτόχρονα ήταν και ένα αγαπημένο παιχνίδι του Διονύσου γι αυτό και απεικονίζεται με αυτό σε πολλά αγγεία και ανάγλυφα (Βασιλοπούλου, 2007:57).

Κότταβος (ο)

Ο κότταβος ήταν ένα πολύ δημοφιλές παιχνίδι στην αρχαιότητα και παιζόταν αποκλειστικά στα συμπόσια μόνο από άνδρες και γυναίκες τότε που οι συμποσιαζόμενοι βρίσκονταν σε κατάσταση ευφορίας. Ο κότταβος ανήκει στα «παιχνίδια πότου» και η ιδιαιτερότητά του είναι ότι διήρκεσε ένα αρκετά μικρό χρονικό διάστημα. Η προέλευση της ονομασίας του είναι δωρική ενώ στην αρχαία Αττική τον συναντούμε και ως *κόσσαβο* (Λάζος, 2010:57). Το παιχνίδι ήταν ομαδικό και είχε διονυσιακή προέλευση. Ο πότης έπρεπε να αδειάσει το κύπελλο του κρασιού του και οι τελευταίες σταγόνες που έμεναν έπρεπε να έπρεπε να ριχτούν από απόσταση μέσα σε ένα πιάτο ή αγγείο. Το παιχνίδι αποκτούσε στοιχείο ερωτικής μαντείας, καθώς ο πότης πραγματοποιώντας αυτή τη δεξιότητα πρόσφερε το όνομα του άνδρα ή της γυναίκας που ποθεί και αν πετύχαινε το στόχο του, τότε ήταν σίγουρος ή σίγουρη για τα αισθήματα του άλλου (Παπαμιχαήλ, 2007:92).

Κυβεία (η)

Με τον όρο *κυβεία*, γίνεται αναφορά σε όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια τύχης τα οποία παίζονταν με ζάρια. Τα πόνια μετακινούνταν ανάλογα με τον αριθμό που έφερναν τα ζάρια. Υπήρχαν πάρα πολλά

παιχνίδια κυβείας με διάφορες παραλλαγές και ενώ ανήκαν στην κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών δεν ανήκαν στα πνευματικά παιχνίδια. Την κυβεία επινόησε ο Παλαμήδης ενώ ο στρατός βρισκόταν στην Τροία (Λάζος, 2010:58).

Κυνδαλισμός (ο)

Το όνομα του παιχνιδιού έχει πάρει το όνομά του από τη λέξη κίνδαλον που σημαίνει ξύλινος πάσσαλος. Ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι για αγόρια και περισσότερο για εφήβους. Ο κάθε παίκτης έπρεπε να τοποθετήσει στο έδαφος όσο πιο βαθειά μπορούσε τον μυτερό του πάσσαλο. Ο επόμενος παίκτης προσπαθούσε να βγάλει από το έδαφος τον πάσσαλο του προηγούμενου και να βάλει τον δικό του. Νικητής γινόταν εκείνος ο οποίος θα κατάφερνε να αφαιρέσει από το έδαφος του περισσότερους πασσάλους. Σήμερα το παιχνίδι παίζεται ακόμα και είναι γνωστό ως «παλούκια», «καζίκια» ή «καρφιά» (Βασιλοπούλου, 2003:58).

Μηλολάνθη (η)

Η *μηλολάνθη* ή *μηλολόνθη*, ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με τα ζώα, πτηνά ή έντομα, και παιζόταν την εποχή της Άνοιξης όταν άνθιζαν τα λουλούδια, τα δέντρα και ειδικά οι μηλιές. Τα παιδιά ακινητοποιούσαν μία χρυσόμυγα με μία βελόνα η οποία λεγόταν *τέπτιζ*, και στη συνέχεια έδεναν το έντομο με μία κλωστή η οποία λεγόταν *λίνον* και το άφηναν να πετάει γύρω-γύρω βουίζοντας (Παπαμιχαήλ, 2007:98). Στην κλωστή αυτή έδεναν εκτός από χρυσόμυγες και άλλα έντομα όπως τα τσιτζίκια ή τους μπάμπουρες. Σήμερα το παιχνίδι αυτό μας είναι γνωστό ως χρυσόμυγα (Λάζος, 2010:69).

Μοσκίνδα (η)

Η *μοσκίνδα* ήταν ένα παιδικό παιχνίδι χωρίς κοινωνιολογικές προεκτάσεις. Είχε πάρει το χαρακτήρα γυμναστικής άσκησης γι αυτό πολλές φορές παιζόταν στα γυμναστήρια. Ένα αγόρι λυγίζει τη μέση του, σκύβει το κεφάλι του και στερεώνει τα χέρια στα γόνατά του, ύστερα κάποιο άλλο αγόρι παίρνοντας φόρα, πηδά από πάνω του με τα πόδια ανοιχτά στηρίζοντας τα χέρια του στην πλάτη του σκυμμένου. Το παιχνίδι συνεχίζεται ώστε όλοι οι παίκτες να καταφέρουν να σκύψουν αλλά και να τα καταφέρουν με το σάλτο. Το παιχνίδι αυτό παίζεται μέχρι σήμερα και έχει το όνομα μακριά γαϊδούρα (Πασχαλούδης, 2001).

Μυίνδα (η) (ή χαλκή μυία)

Αναφορές του παιχνιδιού αυτού γίνονται από τον Θεόγνωστο. Η *μυίνδα* ήταν μία παραλλαγή της χρυσόμυγας (*χαλκή μυία*). Το όνομα του παιχνιδιού προέρχεται από τη λέξη «μύ» που σημαίνει μάτια και όχι «μύια» που σημαίνει μύγα. Αυτός λοιπόν που έπαιζε έκλεινε τα μάτια του με ένα μαντήλι και οι υπόλοιποι έτρεχαν δίπλα του πειράζοντάς τον. Εάν ο παίκτης καταλάβαινε ποιος ήταν αυτός που τον χτύπησε τότε αντάλλασαν θέση. Υπήρχαν διάφορες παραλλαγές του παιχνιδιού αυτού όπως η ψηλάφηση του σώματος και του προσώπου αυτού που χτυπούσε τον παίκτη γι αυτό και ονομαζόταν *ψηλαφίνδα*.

Ομοιώματα ζώων και πουλιών

Τα ομοιώματα ζώων και πουλιών ανήκουν στην κατηγορία των *αθυρμάτων*, δηλαδή των παιχνιδιών αντικειμένων και αποτελούν το μεγαλύτερο μέρος των ευρημάτων παιχνιδιών του αρχαίου κόσμου. Η αγάπη για τα ζώα και τα πουλιά εκδηλωνόταν μέσα από την κατασκευή και το παιχνίδι των ομοιωμάτων όπου τα παιδιά μέσω της μίμησης διοχέτευαν τα συναισθήματά τους μέσω των παιχνιδιών αυτών. Τα ομοιώματα κατασκευάζονταν από διάφορα φυσικά υλικά κυρίως πυλό αλλά και ξύλο, μέταλλα ή κόκκαλα. Η χρήση τους εκτός από το παιχνίδι των παιδιών ήταν και διακοσμητική, τελετουργική όπως ο αποτρεπτικός τους χαρακτήρας και λειτουργούσαν σαν αναθήματα όταν τα παιδιά μεγάλωναν και τα αφιέρωναν στους θεούς ή τα χρησιμοποιούσαν για ιερό σκοπό όπως εμείς σήμερα έχουμε τα τάματα. Έχουν βρεθεί πλούσιες αναπαραστάσεις ομοιωμάτων τα οποία αποτελούν έργα τέχνης (Παπαμιχαήλ, 2007:100).

Οστρακίνδα (η)

Για την *οστρακίνδα*, υπάρχει άντληση πληροφοριών από τον Πολυδεύκη και τον Πλάτωνα στο έργο του «Φαίδρον» (Παπαμιχαήλ, 2007:100). Το παιχνίδι αυτό ήταν ένα παιδικό παιχνίδι που εύκολα μετατρέποταν σε ένα παιχνίδι τύχης. Σαν παιχνίδι τύχης σήμερα το γνωρίζουμε ως *μονά-ζυγά* αλλά στην αρχαιότητα παιζόταν διαφορετικά. Τα παιδιά χωρίζονταν σε δύο ομάδες και κάποιος κρατούσε στο χέρι του ένα όστρακο που στην εσωτερική πλευρά του ήταν βαμμένο μαύρο. Ύστερα το πετούσε στον αέρα ρωτώντας τη φράση «μέρα ή νύχτα;». Αν το όστρακο έπεφτε από τη μαύρη πλευρά τότε η ομάδα που υποστήριζε τη «νύχτα» καταδιωκόταν από την αντίπαλη ομάδα και έπρεπε να τη μεταφέρει στις πλάτες της από εκεί που ξεκίνησαν (Λάζος, 2010: 90).

Πεντάλιθα (τα)

Για τα *πεντάλιθα*, ή *πενταλιθίζειν* γίνεται αναφορά σε κάποια χαμένη κωμωδία του Αριστοφάνη (Παπαμιχαήλ, 2007:102). Παιζόταν από γυναίκες και κορίτσια και από μικρά αγόρια στο γυναικωνίτη. Το παιχνίδι παιζόταν ως εξής: χρησιμοποιώντας πέντε λείες πετρούλες, όστρακα ή αστραγάλους ο παίκτης τοποθετούσε πέντε από αυτά τα υλικά και τα πετούσε στον αέρα. Πριν όμως επιστρέψουν από τον αέρα έπρεπε με το εξωτερικό μέρος του χεριού του να τα ξαναπιάσει όλα. Τα πεντάλιθα συνήθως δεν γύριζαν όλα πίσω και ο παίκτης έπρεπε να τα μαζέψει με το ελεύθερο χέρι του. Εάν κατάφερνε να τα μαζέψει όλα τότε κέρδιζε εάν όχι έχανε (Λάζος, 2010:95).

Πεσσοί (οι)

Πεσσοί ονομάζονταν τα πόνια που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι Έλληνες στα παιχνίδια πεσσείας δηλαδή τα πνευματικά επιτραπέζια ή τα παιχνίδια στρατηγικής. Έχουν βρεθεί αρκετοί πεσσοί από τη ρωμαϊκή περίοδο με διαφορετικά σχέδια, μεγέθη και χρώματα. Όπως μας περιγράφει ο Πετρώνιος κυρίως κατασκευάζονταν από διάφορα μέταλλα και το σχήμα τους ήταν ημισφαιρικό (Παπαμιχαήλ, 2007:103).

Πέταυρον (το)

Το παιχνίδι *πέταυρον* μας θυμίζει τη σημερινή τραμπάλα, όπου σε μία ξύλινη σανίδα την οποία στερέωναν πάνω σε ένα κομμάτι μάρμαρο ή ένα κορμό οι παίκτες προσπαθούσαν να ισορροπήσουν (Βασιλοπούλου, 2003:61). Επίσης η λέξη *πέταυρον* προκύπτει από το ρήμα *πεταυρίζω* που σημαίνει χορεύω και έτσι ίσως επρόκειτο για κάποια παιχνίδια ισορροπίας ή ακροβατικά τα οποία έκαναν οι ακροβάτες της εποχής (Παπαμιχαήλ, 2007:104).

Πλαγγών (η)

Οι *πλαγγόνες* ή *κούκλες* στη σύγχρονη εποχή είναι ένα παιχνίδι πανανθρώπινο. Συναντάται σε όλους τους πολιτισμούς και εκτός από παιχνίδι μίμησης φέρει και άλλες λειτουργίες όπως ο ρόλος του αναθήματος στα ιερά με σκοπό την εξοικείωση των κοριτσιών με τα διαφορετικά ηλικιακά στάδια της ζωής τους, ο ρόλος των διακοσμητικών ειδωλίων και ο ρόλος των κτερισμάτων σε τάφους (Πάλλη, 2017:91). Άλλες ονομασίες που συναντάμε για τις πλαγγόνες είναι *κόρες*, *νύμφες* ή *νευρόσπαστα*. Η κατασκευή της αρχαίας κούκλας άλλαζε ανάλογα με την εποχή και εξελισσόταν. Αρχίζοντας από ένα στατικό ειδώλιο, απέκτησε χρώματα, σύγχρονες κομμώσεις, φορεσιές και έγινε αρθρωτή μιμούμενη τις φυσικές ανθρώπινες κινήσεις (Αργυριάδη, 1991:25). Συνήθως τα υλικά από

τα οποία κατασκευάζονταν ήταν πηλός, κερί, ύφασμα ή δέρμα. Μέχρι και σήμερα η κούκλα είναι ένα πολύ αγαπητό παιχνίδι για τα παιδιά καθώς ανάλογα με το φύλο ταυτίζονται και έρχονται σε επαφή με τον εξωτερικό κόσμο και με την καθημερινή ζωή των ανθρώπων.

Πλαταγή (η)

Η πλαταγή προέρχεται από το ρήμα πλατάσσω που σημαίνει παράγω θόρυβο με την κρούση. Τις πληροφορίες αντλούμε από τον Πολυδεύκη και τον Αριστοτέλη στο έργο του «Πολιτικά». Ήταν ένα παιδικό παιχνίδι το οποίο είχε επινοήσει ο περίφημος μαθηματικός, πολιτικός και μηχανικός Αρχύτας ο Ταραντίνος. Η πλαταγή επινοήθηκε ώστε με τον έντονο ήχο που έκανε να αποσπά την προσοχή των μικρών παιδιών, να τα διασκεδάζει και να τα ηρεμεί. Οι πλαταγές ήταν πήλινες ή μεταλλικές και μέσα τις γέμιζαν με διάφορα πετραδάκια ή σπόρους. Σήμερα είναι η αντίστοιχη κουδουνίστρα που έχει τον ίδιο αποτελεσματικό τρόπο για να παίζουν και να ηρεμίσουν τα βρέφη (Πλατή, 2009:15).

Πλαταγώνιον (το)

Το παιχνίδι πλαταγώνιον μπορεί να καταταγεί στα παιχνίδια με τα φυτά και παιζόταν συνήθως την Άνοιξη. Κατά τον Πολυδεύκη το παιχνίδι αυτό δεν είχε ιδιαίτερους κανόνες. Τα παιδιά λύγιζαν τα δάκτυλα του ενός χεριού ώστε να σχηματίζουν ένα μικρό δακτύλιο και πάνω σε αυτό τοποθετούσαν ένα πέταλο ανεμώνης ή παπαρούνας και με το άλλο χέρι χτυπούσαν δυνατά το πέταλο ώστε να σχιστεί και να δημιουργήσει θόρυβο (Βασιλοπούλου, 2003:66).

Πόλις (η)

Πόλις ονομαζόταν το επιτραπέζιο πεσσευτικό παιχνίδι στα αρχαιοελληνικά χρόνια ενώ αργότερα στα Βυζαντινά ονομάστηκε *πόλεις* ή *σκάκος* και φτάνει σήμερα σε εμάς ως *σκάκι*. Σύμφωνα με την περιγραφή του Πολυδεύκη, το παιχνίδι παιζόταν πάνω σε έναν άβακα ο οποίος ονομαζόταν πλινθίον, χωρίς να διευκρινίζει πόσα τετράγωνα είχε. Γνωρίζουμε όμως ότι παιζόταν με εξήντα πεσσούς δύο διαφορετικών χρωμάτων για κάθε παίκτη. Τα πόνια ήταν μοιρασμένα σε δύο στρατόπεδα και ο σκοπός ήταν ο κάθε παίκτης να μειώσει τον αριθμό των πιονιών του αντιπάλου του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που απέβλεπε σε αλλαγή θέσεων τέτοια που να περικυκλωθεί ο αντίπαλος και να του αφαιρεθούν δυνάμεις. Μάλιστα ο όρος «πλινθίον» αναφερόταν στα πολεμικά κείμενα του Αρριανού και του Ιώσηπου για τα στρατιωτικά αγήματα (Λάζος, 2010:55). Η ομοιότητα με το σκάκι είναι πολύ μεγάλη. Το παιχνίδι θεωρούνταν πολύ δύσκολο και όποιος νικούσε τιμόταν ιδιαίτερα.

Ραθαπυγίζειν

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από αγόρια ενώ στην αρχαία Σπάρτη και από κορίτσια. Η ονομασία του προέρχεται από τις λέξεις «ράσσω» που σημαίνω χτυπώ δυνατά και «πυγή» που σημαίνει γλουτός. Τα παιδιά χτυπούσαν με τα χέρια ή με τα πόδια τους γλουτούς τους σαν ενδυνάμωση του σώματος. Στην αρχαία Σπάρτη μάλιστα οι νεαρές Σπαρτιάτισσες το έπαιζαν για την ενδυνάμωση του σώματός τους αλλά και στους χορούς τους. Ο Αριστοφάνης στην κωμωδία του «Ιππείς» μιλούσε για το πόσο αυτό το άσεμνο παιχνίδι παιζόταν από όλους τους Έλληνες (Βασιλοπούλου, 2003:67).

Ρόμβος (ο)

Ο *ρόμβος* που ταυτιζόταν συχνά με την *ίγγα*, ήταν ένα παρεμφερές με αυτήν παιχνίδι το οποίο είχε να κάνει με την ερωτική μαντεία και τη μαγεία. Σε αντίθεση όμως με την *ίγγα* η οποία παιζόταν από έναν τροχό ή ένα στρογγυλό δίσκο, ο ρόμβος αποτελούνταν από δύο ισόπλευρα τρίγωνα από ξύλο ενωμένα στη βάση τους τα οποία σχημάτιζαν ένα λοξό ισόπλευρο παραλληλόγραμμο. Η κατασκευή αυτή επειδή είχε τη δυνατότητα να περιστρέφεται πήρε την ονομασία ρόμβος από τη ρήμα *ρέμβω* που σημαίνει περιστρέφομαι. Ήταν ένα όργανο ερωτικής γοητείας που χρησιμοποιούταν στα Διονύσια Μυστήρια (Λάζος, 2002:84).

Στρόμβος (ο)

Ο *στρόμβος* είναι ένα από τα αρχαιότερα παιχνίδια του αρχαιοελληνικού κόσμου με διάφορες ονομασίες κατά καιρούς όπως *βέμβιζ* εξαιτίας του ήχου παρήγαγε καθώς γυρνούσε, και *κώνος*, ή *στρόβιλος*. Η παλαιότερη αναφορά για το παιχνίδι υπάρχει στην *Ιλιάδα* του Ομήρου. Οι *στρόμβοι* κατασκευάζονταν από ξύλο, πηλό, ή ορείχαλκο και σε διάφορα μεγέθη και χρώματα. Επίσης υπήρχαν διάφοροι τύποι σβούρας όπως ο κυλινδρικός σε σχήμα κώνου, ένας άλλος σε σχήμα δίσκου και ο τρίτος τύπος ήταν ο μεγαλύτερος ο οποίος ήταν ένας απλός επίπεδος δίσκος με μία τρύπα στο κέντρο ο οποίος περιστρεφόταν με ένα μυτερό ραβδάκι (Λάζος, 2002:85).

Στρεπτίνδα (η)

Η *στρεπτίνδα* όπως μας περιγράφει ο Πολυδεύκης ήταν ένα παιχνίδι απλό το οποίο παιζόταν με τα παιδιά να τοποθετούν στο έδαφος ένα όστρακο ή ένα νόμισμα και με άλλο ένα ίδιο αντικείμενο προσπαθούσαν να το κάνουν να στριφογυρίσει και να πέσει με την αντίθετη πλευρά (Παπαμιχαήλ, 2007:27). Σήμερα το παιχνίδι έχει διάφορες ονομασίες ανάλογα με την περιοχή που παίζεται.

Σχοινοφιλίνδα (η)

Στο παιχνίδι αυτό τα παιδιά κάθονταν σε κύκλο και ένα από αυτά έπρεπε να σηκωθεί και να αφήσει ένα κομμάτι σχοινί πίσω από κάποιο από τα υπόλοιπα παιδιά χωρίς να γίνει αντιληπτός. Αν το παιδί του οποίου είχαν αφήσει το σχοινί δεν το αντιλαμβανόταν τότε ο όρθιος παίκτης τον χτυπούσε με αυτό στην πλάτη ελαφρά καθώς και σε ολόκληρη τη διαδρομή του κύκλου διότι το παιδί που δεν είχε αντιληφθεί την τοποθέτηση του σχοινιού έπρεπε να κάνει το γύρω ολόκληρου του κύκλου και να ξανακαθίσει στη θέση του. Στην περίπτωση που το παιδί αντιλαμβανόταν το σχοινί τότε γινόταν το αντίθετο και οι ρόλοι άλλαζαν. Σήμερα το παιχνίδι παίζεται ακόμη και μας είναι γνωστό (Πασχαλούδης, 2001:59).

Τηλία (η)

Το παιχνίδι της *τηλίας* σήμερα ταυτίζεται με το σημερινό τάβλι. Οι πληροφορίες είναι λιγοστές και αποκαλύπτουν πως το παιχνίδι ήταν επιτραπέζιο, παιζόταν από δύο παίκτες και ο καθένας είχε από 15 πιόνια. Τα πιόνια ανάλογα με τον αριθμό των ζαριών που συνήθως ήταν δύο ή τρία μπορούσαν να κάνουν διαδρομές ή να φυλακίσουν τα πιόνια του αντιπάλου. Σκοπός ήταν ο αντίπαλος να μείνει με όσα πιόνια λιγότερα μπορούσε αλλά και να ολοκληρώσει τη διαδρομή του πρώτος (Παπαμιχαήλ, 2007:38).

Τρόπα (η)

Η *τρόπα* ήταν ένα σφαιριστικό παιχνίδι το οποίο έμοιαζε αρκετά με το *εξ βοθύν* αλλά παιζόταν από αρκετά μικρά παιδιά (Παπαμιχαήλ, 2007:117). Τα παιδιά προσπαθούσαν να ρίξουν σε κάποιο λάκκο μικρές πήλινες σφαίρες τους γνωστούς μας βόλους. Εάν δεν διέθεταν βόλους, προσπαθούσαν να ρίξουν κάστανα, βελανίδια ή καρύδια ακόμα και αστραγάλους. Νικητής ήταν αυτός που κατόρθωνε να βάλει τα περισσότερα αντικείμενα μέσα στο λάκκο του (Λάζος, 2010:88).

Φίττα Ροιαί-Φίττα Μελίας (ή ψίττα Μαλιάδες)

Για το παιχνίδι αυτό έχουμε επίσης πολύ λίγες πληροφορίες γνωρίζουμε όμως πως πρόκειται για ένα παιχνίδι κινητικό και ήταν ιδιαίτερα αγαπητό στα κορίτσια (Παπαμιχαήλ, 2007:29). Ο Πολυδεύκης κάνει λόγο για παιχνίδι τρεξίματος και κυνηγητού. Οι λέξεις Ροιαί, Μελίας ή Μαλλιάδες πιθανά να ήταν ονόματα από νύμφες (Βασιλοπούλου, 2003:89).

Χυτρίνδα (η)

Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που ο Πολυδεύκης μας παραδίδει με τις παραλλαγές του. Κατά την πρώτη, ένα από τα παιδιά που είχε κληρωθεί στεκόταν όρθιο στη μέση ενός κύκλου συμπαικτών του κρατώντας με το αριστερό του χέρι μία χύτρα πάνω στο κεφάλι του. Οι υπόλοιποι γυρνώντας γύρω του τον ρωτούσαν: «Τίς την χύτραν;» και εκείνος απαντούσε: «Εγώ Μίδας» ενώ ταυτόχρονα προσπαθούσε ταυτόχρονα με το πόδι του να αγγίξει ένα από αυτούς που τον χτυπούσαν. Όποιον πετύχαινε, έμπαινε στη θέση του κρατώντας τη χύτρα. Κατά τη δεύτερη παραλλαγή, αν δεν υπήρχε χύτρα, αυτός που κληρωνόταν ως «χύτρα» στεκόταν στο κέντρο και ένας άλλος είχε το ρόλο του «φύλακα». Ο φύλακας προσπαθούσε να προστατεύσει τη «χύτρα» από τα επικείμενα χτυπήματα. Γινόταν η ίδια στιχομυθία και το παιχνίδι παιζόταν ακριβώς όπως και το πρώτο (Λάζος, 2002:68). Σήμερα το παιχνίδι μας είναι γνωστό ως «κλωτσοσκούφι», «εψήθη ή ψήθηκε», «φέσας», «χύτρα» ή στην Κρήτη «προζύμι» (Βασιλοπούλου, 2003:76).

Ωμιλλα (η)

Στην *ώμιλλα*, τα παιδιά χάρασαν έναν κύκλο στο έδαφος και από κάποια απόσταση έριχναν διάφορα αντικείμενα όπως αστραγάλους ή καρύδια προσπαθώντας τα αντικείμενά τους να παραμείνουν μέσα στον κύκλο οπότε και νικούσαν. Αν ο αντίπαλος ρίχνοντας το δικό του αντικείμενο εκτόπιζε αυτό του αντιπάλου του και το έβγαζε από τον κύκλο, τότε νικούσε αυτός (Λάζος, 2002:64) Το πλήρες όνομα του παιχνιδιού είναι *εις ώμιλλα* δηλαδή σε άμιλλα. (Παπαμιχαήλ, 2007)

ΜΕΡΟΣ Β ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή

Στο πρώτο μέρος της εργασίας γίνεται αναφορά για τον πολιτισμό με την ευρύτερη έννοια του όρου. Περιγράφεται πως ήταν διαμορφωμένη η καθημερινή ζωή, η κοινωνική και θρησκευτική ζωή των αρχαίων Ελλήνων και καταγράφεται αναλυτικά μεγάλος αριθμός αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών. Γίνεται ανάλυση για την προέλευση των παιχνιδιών, για το πως ήταν κατασκευασμένα, σε τι κατηγορίες ανήκαν και από ποιους παίζονταν. Ακόμα, σε ποια περίοδο ανήκαν, πόσο άντεξαν μέσα στο χρόνο και τι σχέση έχουν με το σήμερα. Με άλλα λόγια γίνεται αναφορά για τη διαχρονικότητά τους. Στο δεύτερο μέρος θα μιλήσουμε για το πως μπορεί να συνδεθεί η επιχειρηματικότητα με τον πολιτισμό αξιοποιώντας τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Διερευνώντας τις έννοιες επιχειρηματικότητα, πολιτιστικά αγαθά, πολιτιστικό marketing, θα γίνει μία προσπάθεια να προταθεί και να σχεδιαστεί ένα επιχειρηματικό πλάνο με στόχο την εμπορική αξιοποίηση των παιχνιδιών και την ανάδειξη της εκπαιδευτικής τους αξίας χρησιμοποιώντας τη βοήθεια της τεχνολογίας. Με οδηγό τις γνώσεις που αποκομίστηκαν για τον πολιτισμό, θα δοθεί βάση σε μία ελκυστική ιδέα όπως είναι το αρχαιοελληνικό παιχνίδι εικάζοντας πως θα έχει απήχηση στο σύγχρονο παιδί λόγω της διαχρονικότητάς και της αξίας του. Έτσι η ιδέα είναι η πρόταση ενός επιχειρηματικού σχεδίου που χρησιμοποιώντας τη βοήθεια της τεχνολογίας και συγκεκριμένα του 3D printing, να κατασκευαστούν σύγχρονα αρχαιοελληνικά παιχνίδια τα οποία να μπορούν να διοχετευτούν στην ελληνική αγορά του σήμερα με ελκυστικούς και δημιουργικούς τρόπους. Ακόμη εκτός από την εμπορική αξιοποίηση του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού, θα δοθεί προσοχή και στην εκπαιδευτική αξιοποίησή του παιχνιδιού με δημιουργικούς τρόπους όπως τα εκπαιδευτικά προγράμματα. Έτσι θα μπορούμε να έχουμε ένα ολοκληρωμένο επιχειρηματικό σχέδιο εμπνευσμένο από τον πολιτισμό.

Ορισμοί για την *επιχειρηματικότητα* έχουν διατυπωθεί από διάφορους μελετητές του κλάδου όπως είναι ο Vesper, ο Timmons, ο Chrisman, ο Κακούρης και άλλοι. Με βάση τους ορισμούς αυτούς η επιχειρηματικότητα ορίζεται ως η δημιουργία μίας καινούργιας επιχείρησης δηλαδή ενός νέου οργανισμού, η δημιουργία ενός καινούργιου προϊόντος που έχει «αξία», η αναζήτηση της ευκαιρίας στην αγορά χωρίς να λαμβάνουμε υπόψη τους τωρινούς πόρους ή ο αναπροσανατολισμός μίας ήδη υπάρχουσας επιχείρησης με σκοπό τη δημιουργία κέρδους. Άλλοι μελετητές υποστηρίζουν πως η επιχειρηματική πράξη είναι εκείνη που ρωτώντας τι έχει αξία για τον πελάτη οργανώνεται με αποτελεσματικούς τρόπους και έτσι επηρεάζει την αγορά. Υπάρχει και η άποψη πως η επιχειρηματικότητα είναι και απλά τρόπος σκέψης και δεν αποσκοπεί πάντοτε στη δημιουργία

κέρδους. Εδώ συνδέεται και η έννοια της κοινωνικής ευθύνης των φορέων που διευρύνει το πεδίο εφαρμογής της επιχειρηματικής σκέψης πέρα από τα παραδοσιακά μοντέλα. Μία άλλη μορφή επιχειρηματικότητας είναι η επιχειρηματικότητα «ανάγκης» η οποία περισσότερο δημιουργείται για να καλύψει τις ανάγκες του βιοπορισμού. Πρόκειται για μικρές επιχειρήσεις οι οποίες δεν διακρίνονται για το ρίσκο τους, την οργάνωση και την καινοτομία αλλά περισσότερο για τη διασφάλιση σίγουρων εσόδων. (Καλούδη, 2016) Γενικότερα, η επιχειρηματικότητα στοχεύει στην εκμετάλλευση των ευκαιριών που υπάρχουν σε μία αγορά μέσα από τη σωστή διαχείριση των διαθέσιμων πόρων. Βασίζεται κυρίως στην καινοτομία, στις νέες ιδέες, στον πειραματισμό, τη δημιουργικότητα, την πρωτοβουλία και την εισαγωγή καινούργιων προϊόντων και υπηρεσιών συμβαδίζοντας με τις νέες τεχνολογικές εξελίξεις.

Το επιχειρηματικό σχέδιο είναι απαραίτητο για την οργάνωση και υλοποίηση μίας επιχείρησης καθώς είναι αυτό που μπορεί να κρίνει πόσο εφικτό και υλοποιήσιμο είναι αυτό που σχεδιάζεται για να πραγματοποιηθεί. Παρέχει βοήθεια στο να ληφθούν αποφάσεις, να κατανοηθούν οι ανάγκες της αγοράς και του κοινού, να ληφθεί υπόψη ο ανταγωνισμός που υπάρχει, να αναγνωριστούν οι ευκαιρίες της αγοράς αλλά και οι κίνδυνοι που μπορεί να κρύβονται αλλά μπορεί και να βοηθήσει στη στήριξη όλου του χρηματοοικονομικού εγχειρήματος.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΥ ΠΛΑΝΟΥ

1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η Ελλάδα είναι μία χώρα η οποία δεν προσφέρει μεγάλη βιομηχανία και παραγωγή και οι εξαγωγές προϊόντων της είναι ελάχιστες. Η μεγαλύτερη βιομηχανία που διαθέτει είναι ο τουρισμός ο οποίος εκτός από τη φυσική ομορφιά και το κλίμα που έχει συνδέεται άμεσα και με τον πολιτισμό της. Ο τουρισμός, παρά την οικονομική κρίση που βίωσε τα τελευταία χρόνια η Ελλάδα και παρά την υψηλή φορολόγηση όλων των επιχειρήσεων του τομέα, σημείωσε μεγάλη άνοδο λόγω του ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος της χώρας.

Από την άλλη, ο πλούσιος και μοναδικός ελληνικός πολιτισμός μας προσελκύει όλο και περισσότερους επισκέπτες με αποτέλεσμα μεγάλο μέρος των εσόδων του κράτους να οφείλεται στα αρχαιολογικά μνημεία, τα μουσεία και τα πολιτιστικά αγαθά που διαθέτει η χώρα. Η μεγάλη πολιτιστική κληρονομιά και η αρκετή εξειδίκευση σε δραστηριότητες πολιτισμού παρά την έλλειψη φθηνών επενδυτικών κεφαλαίων, για τη χώρα μας ο τομέας του πολιτισμού αποτελεί έναν από τους πιο ανθεκτικούς τομείς. Εάν λοιπόν μπορεί να συνδυαστεί η επιχειρηματικότητα με τον πολιτισμό θα ήταν δυνατή η δημιουργία ενός νέου βιώσιμου αναπτυξιακού υποδείγματος.

Οι τεχνολογικές αλλαγές και συγκεκριμένα η τρισδιάστατη εκτύπωση (3D printing) είναι μία σύγχρονη τεχνολογική εξέλιξη η οποία μπορεί να αλλάξει τα δεδομένα παραγωγής της παγκόσμιας βιομηχανίας. Η χρήση της τεχνολογίας αυτής καλύπτει εξατομικευμένες ανάγκες (παραγγελίες on demand) σε συνδυασμό με υλικά φιλικότερα στο περιβάλλον. Για την Ελλάδα η εφαρμογή της τρισδιάστατης εκτύπωσης προσφέρεται διότι δεν απαιτεί πολύ υψηλό κόστος παραγωγής, τα υλικά είναι πιο οικονομικά, δεν απαιτείται μεγάλος αριθμός προσωπικού και εξοικονομείται χρόνος.

Η Ελλάδα θα μπορούσε να εντοπίσει τις ευκαιρίες που υπάρχουν, να αξιοποιήσει τα δυνατά της σημεία στοχεύοντας στην καινοτομία, τη δημιουργία, την εξωστρέφεια, την τεχνογνωσία και την κατάρτιση του δυναμικού της. Αυτό θα ήταν δυνατό να δώσει μία ώθηση στην οικονομία της Ελλάδας, να γίνει ανταγωνιστικότερη και με έδαφος για νέες επενδύσεις.

Από τις παραπάνω διαπιστώσεις, την επιθυμία για πειραματισμό αλλά και την ανάγκη για δημιουργία και προσφορά στον τομέα του πολιτισμού δημιουργήθηκε το όραμα της παρακάτω επιχειρηματικής ιδέας.

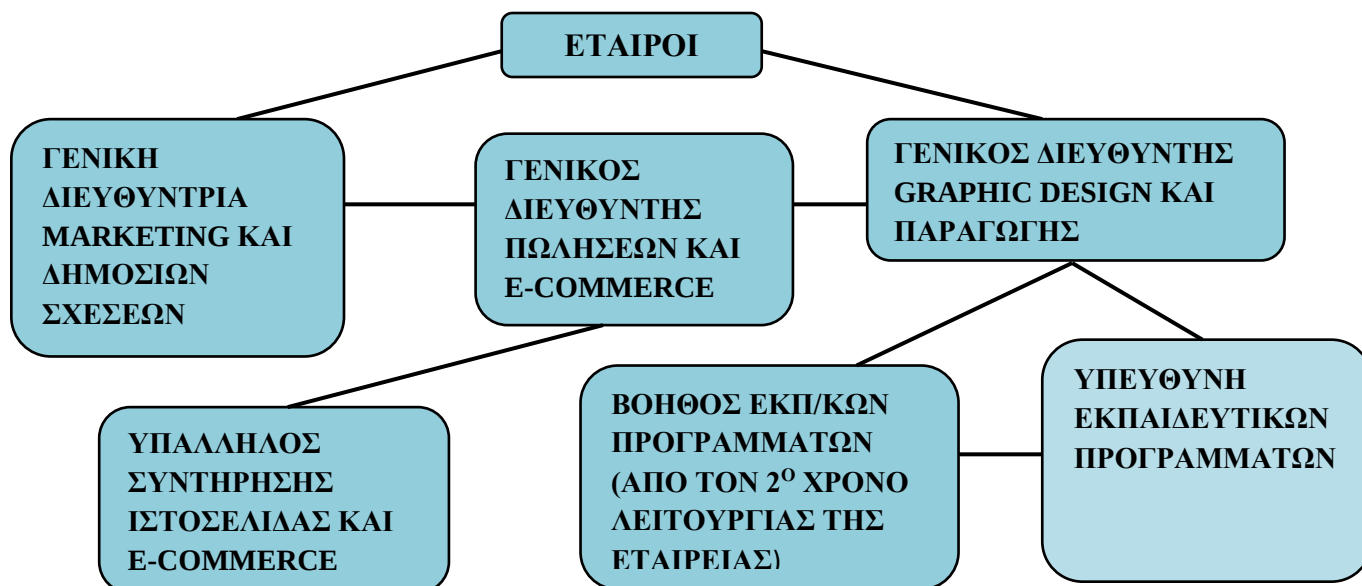
2. ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ

2.1 Η επιχείρηση

Η εταιρεία ονομάζεται *Playgreektoys* και είναι ομόρρυθμη (Ο.Ε.). Το σημείο πώλησης των προϊόντων θα αποτελεί ένα ηλεκτρονικό κατάστημα (E-shop) κατάλληλα σχεδιασμένο από web developer για γρήγορη και εύκολη πρόσβαση από τους χρήστες. Σημεία πώλησης θα παρέχονται στο αεροδρόμιο Ελευθέριος Βενιζέλος στην Αθήνα, στα πωλητήρια των μεγαλύτερων μουσείων της χώρας, σε θέατρα, βιβλιοπωλεία με είδη δώρων και σε επιλεγμένα καταστήματα παιχνιδιών. Μελλοντικά στον φυσικό χώρο της εταιρείας στον οποίο θα διεξάγονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα υπάρχει και χώρος για πωλητήριο. Πωλήσεις των προϊόντων θα γίνονται ακόμα και μέσα στο αεροπλάνο διαφόρων αεροπορικών εταιρειών καθώς θα συνοδεύονται και με ένα κατάλογο με περιγραφή και κοστολόγηση των προϊόντων.

Η εταιρεία εκτός από τους βασικούς εταίρους της θα έχει και εξωτερικούς συνεργάτες όπως τον web developer για τον σχεδιασμό της ιστοσελίδας της και του ηλεκτρονικού καταστήματος της εταιρείας, τον γραφίστα ο οποίος θα συνεργάζεται με τον διευθυντή graphic designer για την υλοποίηση εικαστικών αναγκών της εταιρείας όπως το λογότυπο και την εξωτερική συσκευασία των παιχνιδιών, τον αρχαιολόγο ο οποίος θα επιμεληθεί τα κείμενα και θα προσφέρει γνώση πάνω στο αρχαιοελληνικό παιχνίδι, τον μεταφραστή αγγλικής γλώσσας, και τους συνεργάτες μεταφορικής εταιρείας. Τέλος, άλλος ένας συνεργάτης της εταιρείας θα είναι ο visual artist ο οποίος θα είναι υπεύθυνος παραγωγής ταινιών κινουμένων σχεδίων (animation).

2.2 Οργανόγραμμα



2.3 Περιγραφή ρόλων και αρμοδιοτήτων

Η επιχείρηση αποτελείται από τρεις εταίρους όπου ο κάθε ένας θα αναλάβει και συγκεκριμένες ευθύνες. Πιο συγκεκριμένα οι τρεις μέτοχοι θα είναι οι εξής: Η γενική διευθύντρια τμήματος Marketing και δημοσίων σχέσεων, ο γενικός διευθυντής πωλήσεων και e-commerce και ο γενικός διευθυντής graphic design και παραγωγής. Στην εταιρεία θα εργάζονται ακόμη δύο υπάλληλοι: ο συντηρητής ιστοσελίδας και e-commerce και η υπεύθυνη εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Τον δεύτερο χρόνο λειτουργίας της εταιρείας θα προσληφθεί και ένας τρίτος υπάλληλος ο οποίος θα εργάζεται ως βοηθός εκπαιδευτικών προγραμμάτων και θα συνεργάζεται με την υπεύθυνη οργάνωσης εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Η διευθύντρια τμήματος Marketing και δημοσίων σχέσεων θα είναι υπεύθυνη για την προώθηση των παιχνιδιών στην αγορά και την προσέλκυση καταναλωτών. Θα είναι υπεύθυνη οργάνωσης ολόκληρου του τμήματος marketing, θα συμμετέχει στον ετήσιο προϋπολογισμό της εταιρείας και θα αναλαμβάνει την προβολή της εταιρείας μας. Θα ταξιδεύει μέσα στην Ελλάδα και το εξωτερικό κάνοντας ομιλίες και ημερίδες και θα συμμετέχει σε συνέδρια και σεμινάρια.

Ο γενικός διευθυντής πωλήσεων και e-commerce θα είναι αρμόδιος για τις πωλήσεις των παιχνιδιών μέσα από το E-shop, και θα έχει ως υφιστάμενο τον υπάλληλο συντήρησης ιστοσελίδας και e-commerce. Θα φροντίζει για την προώθηση των προϊόντων, θα είναι ενήμερος για την αγορά και θα σχεδιάζει στρατηγικά πλάνα προώθησης των προϊόντων, θα επικοινωνεί με τους πελάτες, θα καταγράφει, θα αναλύει στατιστικά στοιχεία και θα προβλέπει την κίνηση των πωλήσεων. Επίσης θα είναι υπεύθυνος για την έρευνα αγοράς για την ενοικίαση χώρου στην Αθήνα με στόχο την ύπαρξη ενός φυσικού καταστήματος πώλησης αλλά και χώρου διεξαγωγής εκπαιδευτικών προγραμμάτων.

Ο τρίτος μέτοχος της εταιρείας ο οποίος θα αναλάβει το ρόλο του διευθυντή graphic design και παραγωγής θα είναι αρμόδιος για τον σχεδιασμό των παιχνιδιών, εικαστικό και ψηφιακό. Θα επιβλέπει τις φάσεις της παραγωγής των προϊόντων, και θα είναι σε άμεση συνεργασία με τον εξωτερικό συνεργάτη και γραφίστα της εταιρείας. Επίσης θα έχει ως υφιστάμενη την υπεύθυνη παραγωγής και οργάνωσης εκπαιδευτικών προγραμμάτων η οποία θα αναλαμβάνει την οργάνωση, το σχεδιασμό και την υλοποίηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων στην Ελλάδα και το εξωτερικό.

Ακόμη, κατά τη διεξαγωγή του επιχειρηματικού πλάνου, με στόχο τη μείωση του κόστους της εταιρείας, αποφασίστηκε ο εταίρος που θα αναλάβει τον συγκεκριμένο ρόλο να παρακολουθήσει ένα επαγγελματικό σεμινάριο graphic design πάνω στο πρόγραμμα AutoCAD της εταιρείας Autodesk

καθώς και το πρόγραμμα 3D Creator της Microsoft ώστε να αποφευχθεί η εξωτερική ανάθεση (outsourcing). Το σεμινάριο θα κοστίσει συνολικά 1500 ευρώ ενώ τα λειτουργικά έξοδα της επιχείρησης θα μειωθούν κατά 9600 ευρώ. Ταυτόχρονα, θα αποφευχθεί το κόστος πρόσληψης επιπλέον προσωπικού και θα υιοθετηθεί η “in-house” πρακτική.

2.4 Προϊόντα και Υπηρεσίες

Η ομόρρυθμη εταιρεία *Playgreektoys* παράγει οκτώ (8) παιχνίδια τα οποία αντλούν την έμπνευσή τους από διάφορα αρχαιοελληνικά παιχνίδια τα οποία έχουν διατηρηθεί μέχρι σήμερα και εκτίθενται στα μουσεία της Ελλάδας και του Εξωτερικού. Τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί με φαντασία, σύγχρονο design και υλικά φιλικά προς το περιβάλλον. Το κάθε παιχνίδι διαθέτει δικό του όνομα και χαρακτήρα εμπνευσμένο από την αρχαία ελληνική ιστορία. Οι χαρακτήρες των παιχνιδιών θα συνδέονται με τους ήρωες κινουμένων σχεδίων που θα αποδίδονται μέσω 3D video animation και θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως στρατηγική marketing και επικοινωνίας ώστε το κοινό να γνωρίσει τα παιχνίδια και να προσελκύσει πελάτες. Στις συσκευασίες των παιχνιδιών θα περιέχεται η περιγραφή του κάθε χαρακτήρα από ανακυκλώσιμο χαρτί καθώς και πληροφορίες για τη δωρεάν προβολή της ταινίας animation από την ιστοσελίδα της εταιρείας. Στις συλλεκτικές εκδόσεις των παιχνιδιών θα περιέχεται και ενσωματωμένο dvd. Στόχος θα είναι τα παιχνίδια να είναι σχεδιασμένα ώστε τα παιδιά να μπορούν να παίξουν αληθινά μαζί τους και όχι να αποτελούν ένα διακοσμητικό για το δωμάτιό τους, να μάθουν και να εξοικειωθούν με τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια, να χρησιμοποιήσουν όλες τους τις αισθήσεις και να νιώσουν όπως ακριβώς οι αρχαίοι πρόγονοί τους. Σκοπός είναι τα παιδιά να ψυχαγωγηθούν αλλά ταυτόχρονα να αποκτήσουν δεξιότητες και γνώσεις γύρω από την ελληνική μυθολογία και ιστορία μέσα από τον αισθητικό και ποιοτικό χαρακτήρα των προϊόντων μας. Όλα αυτά βέβαια σε ένα πιο σύγχρονο design και πιο ανθεκτικά υλικά διατηρώντας όμως την απλότητα, την ουσία και τον διδακτισμό των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών.

Τα προϊόντα θα απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας δύο έως δώδεκα (2-12) χρονών, σε γονείς, εκπαιδευτικούς, καλλιτέχνες, ειδικές ομάδες παιδιών , τουρίστες και όποιον άλλο αφορούν τα προϊόντα πολιτισμού. Στην αρχή της λειτουργίας της εταιρείας οι πωλήσεις θα γίνονται μέσω ηλεκτρονικού καταστήματος ενώ τα εκπαιδευτικά προγράμματα σε μουσεία και πολιτιστικούς φορείς θα έχουν αρχίσει να τρέχουν, στη συνέχεια οι πωλήσεις θα επεκταθούν σε διάφορα σημεία μέσα στην πρωτεύουσα αλλά και σε άλλα σημεία της χώρας με απώτερο στόχο την ενοικίαση ενός φυσικού καταστήματος και χώρου δραστηριοτήτων στην Αθήνα.

Τα παιχνίδια τα οποία έχουν αποτελέσει πηγή έμπνευσης και θα δημιουργηθούν τα σχέδια της εταιρείας είναι τα παρακάτω:

1. Ο «*Φίλων, το γουρουνάκι*». Πρόκειται για ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από το αρχαιοελληνικό πήλινο θήλαστρο σε σχήμα χοίρου το οποίο βρέθηκε στη Σικελία περίπου το 450 π.Χ και σήμερα εκτίθεται στο Μουσείο Τεχνών του Cleveland. Πήρε το όνομά του από τον αρχαίο Έλληνα φιλόσοφο Φίλωνα της Αλεξάνδρειας, αλλά και γιατί το όνομα Φίλων θυμίζει τη λέξη φίλος και είναι πιο προσιτή στα παιδιά. Το σύγχρονο παιχνίδι θα έχει τη χρησιμότητα του κουμπιού.



Εικ.1 Πήλινο θήλαστρο, (450π.Χ). Σικελία, Μουσείο Τεχνών Cleveland

2. Η «*Ηλέκτρα*». Η κούκλα Ηλέκτρα έχει εμπνευστεί από την πήλινη κωδωνόσχημη βοιωτική πλαγγόνα του 7^{ου} αιώνα π.Χ με κινητά κάτω άκρα. Σήμερα βρίσκεται στο Μουσείο του Λούβρου στο Παρίσι. Το όνομά της το δανείστηκε από την μυθολογική ηρωίδα Ηλέκτρα που πρωταγωνίστησε στις τραγωδίες του Αισχύλου, του Σοφοκλή και του Ευριπίδη.



Εικ. 2 Πλαγγόνα από πήλο, κωδωνόσχημη, (7^{ος} αι. π.Χ). Βοιωτία, Μουσείο Λούβρου, Παρίσι

3. Ο «Οδυσσεάς». Το παιχνίδι αυτό είναι βασισμένο σε μία πήλινη πλαγγόνα, η οποία ανήκε στην κατηγορία των νευρόσπαστων. Το νευρόσπαστο αυτό, χρονολογείται τον 5^ο αιώνα π.Χ και τα μέλη του είναι αρθρωτά. Σήμερα εκτίθεται στο Μουσείο Paul Getty στη Νέα Υόρκη. Αν και στην αρχαιότητα δεν έχει βρεθεί πλαγγόνα με αρσενικά χαρακτηριστικά, εμείς προκειμένου να απευθυνθούμε και στα δύο φύλα, σκεφτήκαμε να σχεδιάσουμε μία κούκλα αγόρι.



Εικ. 3 Πήλινη πλαγγόνα, (5^{ος} αι. π.Χ). Μουσείο Paul Getty, Νέα Υόρκη

4. «Τερψιχόρη, η σβούρα». Η Τερψιχόρη είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στον αρχαιοελληνικό στρόμβο. Η σβούρα αυτή πήρε το όνομά της από την Μούσα της τέχνης του χορού Τερψιχόρη, διότι όταν η σβούρα γυρνάει γύρω-γύρω φαίνεται σαν να χορεύει. Το παιχνίδι μας είναι εμπνευσμένο από μία πήλινη σβούρα του 8^{ου} αιώνα π.Χ και σήμερα εκτίθεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου.



Εικ. 4 Πήλινη σβούρα, (8^{ος} αι. π.Χ). Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο

5. «*Βαλίος, το αλογάκι*». Το παιχνίδι αυτό είναι εμπνευσμένο από ένα τροχήλατο αλογάκι του 4^{ου} αιώνα π.Χ όπου σήμερα αντίγραφο του παιχνιδιού βρίσκεται στη στάση του μετρό «Ακρόπολη». Το όνομά του δανείστηκε από ένα από τα αθάνατα άλογα του Αχιλλέα. Τον Βαλίο χάρισε ο θεός Ποσειδώνας στον πατέρα του Αχιλλέα, Πηλέα, ως γαμήλιο δώρο.



Εικ. 5 Πήλινο αλογάκι, (4^{ος} αι. π.Χ). Αντίγραφο του παιχνιδιού Στάση Μετρό Ακρόπολη

6. Ο «*Πλούτωνας*». Πρόκειται για μία συσκευασία με 3 μπάλες-παιχνίδια διαφορετικού μεγέθους οι οποίες είναι εμπνευσμένες από τις σφαίρες από μάρμαρο και πηλό μινωικής περιόδου που βρίσκονται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου. Το παιχνίδι πήρε το όνομά του από τον Πλούτωνα, τον άρχοντα του Κάτω Κόσμου αλλά και από τον πλανήτη Πλούτωνα καθώς τα σχήματα που έχουν πάνω τους οι σφαίρες θυμίζουν πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος.



Εικ. 6 Σφαίρες από πηλό και μάρμαρο, Μινωική Περίοδος, Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο

7. Η «Σειρήνα, η κουδουνίστρα». Πρόκειται για ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από το πήλινο αρχαιοελληνικό σείστρο το οποίο βρέθηκε στις Αρχάνες της Κρήτης και χρονολογείται περίπου το 2000 π.Χ. Πήρε το όνομά του από τα μυθικά πλάσματα της Οδύσσειας του Ομήρου όπου με το τραγούδι τους μάγευαν όποιον περνούσε από εκεί με τις υπέροχες φωνές και το τραγούδι τους.



Εικ. 7 Πήλινο Σείστρο, (2000π.Χ). Αρχάνες, Κρήτη

8. «Άστρο, όπως αστραγαλίζειν». Πρόκειται για ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από τους οστέινους αστραγάλους της αρχαιότητας που έχουν βρεθεί σε πολλούς παιδικούς τάφους. Το όνομά τους πήραν από το αρχαίο παιχνίδι «αστραγαλίζειν» που σημαίνει παίζω με τους αστραγάλους, καθώς επίσης και από τη λέξη άστρο όπως μπορεί να παρομοιαστούν οι αστράγαλοι αν τους παρατηρήσουμε όλους μαζί από απόσταση. Σήμερα εκτίθενται στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Αρχαίας Κορίνθου.



Εικ. 8 Οστέινοι αστράγαλοι, (600-700π.Χ). Αρχαιολογικό Μουσείο, Κόρινθος

Τα πρώτα πέντε παιχνίδια θα συνδέονται μεταξύ τους με διάφορες ιστορίες κινουμένων σχεδίων και οι χαρακτήρες τους θα ταυτίζονται με τους βασικούς ήρωες των βίντεο-ταινιών. Οι μικρές ταινίες θα αποδίδονται μέσω 3D video animation ώστε οι χαρακτήρες των παιχνιδιών μας να γίνουν γνωστοί. Οι ιστορίες μυθοπλασίας καθώς και τα ίδια τα εκπαιδευτικά προγράμματα που θα υλοποιούνται στα μουσεία και στους πολιτιστικούς χώρους θα μπορούν να λειτουργήσουν πολύ θετικά στη στρατηγική της προβολής, της προώθησης και της επικοινωνίας των προϊόντων με το ενδιαφερόμενο κοινό. Η στρατηγική αυτή θα μπορεί να εφαρμοστεί κάποιες φορές μέσα στο χρόνο αλλά ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια της έναρξης του σχολικού έτους και επίσης λίγο πριν την έναρξη της τουριστικής περιόδου.

Το κάθε παιχνίδι θα πωλείται ξεχωριστά σε δική του ειδικά σχεδιασμένη συσκευασία, αλλά θα υπάρχει και μία ειδική συλλογή παιχνιδιών (premium) στην οποία θα πωλούνται μαζί όλοι οι χαρακτήρες των παιχνιδιών. Σε αυτή την premium συλλογή θα είναι ενσωματωμένο και το dvd της ταινίας κινουμένων σχεδίων. Τα παιχνίδια της premium συλλογής μαζί με το dvd θα πωλούνται μέσα σε έναν «καλαθίσκο». Ο καλαθίσκος (βλ. εικ.9) ήταν αρχαιοελληνικό παιχνίδι και δινόταν στα παιδιά από τις πρώτες ημέρες της γέννησής τους για να φυλάνε εκεί μέσα τα παιχνίδια τους.



Εικ. 9 Πήλινος καλαθίσκος, Γεωμετρική Εποχή, Κύπρος, Μουσείο Penn, Ηνωμένες Πολιτείες

Το βασικό χαρακτηριστικό του προϊόντος μας είναι ότι ανήκει στα ποιοτικά εκπαιδευτικά παιχνίδια με απολύτως κατάλληλα υλικά για παιδιά, ενθαρρύνοντας τη βιωματική μάθηση και εμπειρία. Τα προϊόντα θα κατασκευάζονται από εκτυπωτή τρισδιάστατης εκτύπωσης με χρώμα και με ανακυκλώσιμα υλικά, όπως είναι το PLA, το οποίο ανήκουν στην κατηγορία των βιοπλαστικών υλικών. Είναι βιοδιασπώμενα, έχουν ως βάση το άμυλο και φτιάχνονται από καλαμπόκι, σιτάρι και ζαχαροκάλαμο. Την εξωτερική εμφάνιση των παιχνιδιών θα επιμεληθεί ο γενικός διευθυντής graphic design με τη βοήθεια εικαστικού καλλιτέχνη ειδικευμένου στην κατεύθυνση παιδικού σχεδίου για

παραμύθια. Για τον ψηφιακό σχεδιασμό των παιχνιδιών θα χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα CAD (computer aid design) το οποίο χρειάζεται για την εισαγωγή του σχεδίου στον υπολογιστή, για την επεξεργασία και την εκτύπωσή του.

Καθώς το βασικό χαρακτηριστικό των προϊόντων είναι το ποιοτικό εκπαιδευτικό παιχνίδι, δίνεται ιδιαίτερη σημασία και προσοχή στη συσκευασία των προϊόντων. Η συσκευασία πρέπει να στοχεύει στο ποιοτικό, λειτουργικό και αισθητικό αποτέλεσμα ώστε το προϊόν να αναδεικνύεται και να προσελκύει τον αγοραστή. Θα πρέπει να προβάλλεται ο συνδυασμός των χαρακτηριστικών των προϊόντων ο οποίος είναι το σύγχρονο και μοντέρνο σχέδιο, η αρμονία και η χάρη του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού αλλά και η εκπαιδευτική του αξία. Η συσκευασία θα φτιάχνεται από ανακυκλωμένο χαρτόνι και το ζωγραφικό σχέδιο θα είναι ευφάνταστο μιμούμενο τις λυτές αρχαιοελληνικές γραμμές. Επίσης στο πίσω μέρος της συσκευασίας θα αναγράφονται πληροφορίες για το προϊόν όπως χαρακτηριστικά κατασκευής, ιστορικές και αρχαιολογικές λεπτομέρειες. Μέσα στη συσκευασία θα υπάρχουν οδηγίες παιχνιδιού καθώς και μία λίστα από αρχαιοελληνικά κινητικά ή πνευματικά παιχνίδια τα οποία συμπεριλάμβαναν το συγκεκριμένο παιχνίδι-αντικείμενο.

2.5 Πρωτοτυπία και Καινοτομία

Η ιδέα του επιχειρηματικού σχεδίου είναι καινοτόμα διότι στην Ελλάδα δεν υπάρχει άλλη εταιρεία που να λειτουργεί ως άμεσος ανταγωνιστής και να δημιουργεί παρόμοια προϊόντα και υπηρεσίες. Κατασκευάζονται παιχνίδια τα οποία συνδυάζουν το μοντέρνο σχέδιο με τα χαρακτηριστικά της αρχαίας ελληνικής τέχνης και την εκπαιδευτική αξιοποίησή τους. Επίσης το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα της εταιρείας είναι ότι απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό όπως είναι οι άνθρωποι που τους αφορά ο πολιτισμός και η εκπαίδευση αλλά όχι μόνο, απευθύνεται και σε ομάδες που δεν έχουν απαραίτητα κάποια σχέση με την τέχνη και τον πολιτισμό όπως είναι οι τουρίστες. Γίνεται προσπάθεια να καλυφθούν όσο το δυνατόν περισσότερες ομάδες πληθυσμού γι αυτό και τοποθετούνται τα προϊόντα σε χώρους πολιτισμού, καταστήματα παιχνιδιών αλλά και το αεροδρόμιο.

Η αξία που επιθυμεί η εταιρεία να δώσει στον υποψήφιο αγοραστή είναι η ευκαιρία να αγοράσει ένα παιχνίδι σύγχρονο, που να διατηρεί τα αρχαιοελληνικά χαρακτηριστικά του, να έχει μοναδικά σχήματα και χρώματα που προσελκύουν το παιδί και να κατασκευάζεται από οικολογικά, ανακυκλώσιμα και απολύτως κατάλληλα για παιδιά υλικά. Βασικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών είναι ότι είναι ποιοτικά εκπαιδευτικά παιχνίδια σχεδιασμένα ώστε να ενισχύουν τη γνωστική, συναισθηματική και ψυχοκινητική μάθηση των παιδιών. Επίσης η έμπνευση και η σύνδεσή τους με τα καθημερινά παιχνίδια των παιδιών της αρχαιότητας, τα καθιστά πρωτότυπα και διαχρονικά.

Ακόμη, η προβολή των παιχνιδιών αυτών μέσω ιστοριών κινουμένων σχεδίων μπορεί να δημιουργήσει στα παιδιά μία ταύτιση με τους ήρωες των ταινιών και η εκπαιδευτική αξιοποίησή των παιχνιδιών μέσω των εκπαιδευτικών προγραμμάτων μπορεί να προσφέρει στο κοινό μία ολοκληρωμένη εμπειρία του παιχνιδιού της Αρχαίας Ελλάδας.

Η συγκεκριμένη επιχειρηματική ιδέα λοιπόν είναι καινοτόμα, διότι δεν έχει δημιουργηθεί παρόμοιο προϊόν στην Ελλάδα που να συνδυάζει τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Συνήθως οι περισσότερες εταιρείες που κατασκευάζουν παιχνίδια έχουν αποκλειστικό στόχο την πώληση των προϊόντων τους χωρίς να επικεντρώνονται στην εκπαιδευτική αξιοποίησή τους και αυτό είναι το σημείο όπου η δική εταιρεία διαφέρει. Οι έμμεσοι ανταγωνιστές μας είναι περιορισμένοι, στοχεύουν σε διαφορετικές ομάδες και επιλέγουν διαφορετικά σημεία πώλησης.

3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΓΟΡΑΣ

3.1 Αγορά- Στόχος

Τα προϊόντα και οι υπηρεσίες της εταιρείας στοχεύουν σε ένα ευρύ κοινό το οποίο αγαπά και ενδιαφέρεται για τον πολιτισμό και την εκπαίδευση. Το αγοραστικό κοινό για τα σύγχρονα παιχνίδια εμπνευσμένα από τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό είναι γονείς, εκπαιδευτικοί όλων των κλάδων, άνθρωποι της τέχνης και των γραμμάτων, καλλιτέχνες και όσοι ενδιαφέρονται για προϊόντα πολιτισμού. Βασικός στόχος είναι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, μαθητές μέχρι 12 χρονών αλλά και ειδικές ομάδες παιδιών όπως παιδιά με συναισθηματικές διαταραχές. Η ομάδα αυτή ενισχύεται περισσότερο από τα εκπαιδευτικά προγράμματα στα πλαίσια παιγνιοθεραπείας. Σύμφωνα με έρευνες, το ποιοτικό εκπαιδευτικό παιχνίδι λείπει από την ελληνική αγορά και έτσι άλλο ένα target group μπορεί να είναι οι συγγενείς των παιδιών όπως παππούδες, θείοι ή νονοί οι οποίοι να θέλουν να προσφέρουν τα παιχνίδια αυτά ως δώρο στα παιδιά τους. Το δώρο όμως αυτό δεν θα είναι απλά ένα διασκεδαστικό παιχνίδι αλλά θα έχει και εκπαιδευτική αξία. Έτσι τα προϊόντα τοποθετούνται σε συγκεκριμένα σημεία πώλησης όπως πωλητήρια μουσείων, βιβλιοπωλεία, επιλεγμένα καταστήματα παιχνιδιών και θέατρα.

Ακόμη, μεγάλο αγοραστικό κοινό στο οποίο απευθύνεται η εταιρεία είναι οι τουρίστες. Πρόκειται για τουρίστες πιθανόν οικονομικά ευκατάστατους, Έλληνες αλλά και διαφόρων άλλων εθνικοτήτων που επισκέπτονται αρκετά συχνά την Ελλάδα με ένα από τα κίνητρά τους να είναι ο θαυμασμός για τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό. Οι τουρίστες που προέρχονται από ευκατάστατες χώρες, είναι μορφωμένοι, αναζητούν ένα υψηλό επίπεδο τουρισμού και έχουν μεγάλη αγοραστική δύναμη. Αναζητούν να αγοράσουν κάτι που να είναι μοναδικό, ξεχωριστό και αντιπροσωπευτικό της Ελλάδας και ίσως να σχετίζονται με κάποιο τρόπο με παιδιά. Απευθυνόμαστε όμως και σε τουρίστες οι οποίοι μπορεί να έρχονται για πρώτη φορά στη χώρα και δεν γνωρίζουν αρκετά για τον ελληνικό πολιτισμό αλλά επιθυμούν να μάθουν γι αυτόν. Οι τουρίστες λοιπόν που επιθυμούν να γνωρίσουν τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό θα έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τα προϊόντα ακόμα και μέσα στο αεροπλάνο. Επιλεγμένες αεροπορικές εταιρείες θα μπορούν να ενημερώνουν τους τουρίστες μέσα από κατάλογο με τα προϊόντα μας και σημεία πώλησης προϊόντων θα υπάρχουν στο αεροδρόμιο της Αθήνας. Έτσι λοιπόν ένας από τους στόχους της επιχείρησης θα είναι να αγοράσουν τα προϊόντα από τις αεροπορικές εταιρείες αφού από διάφορες έρευνες αποδεικνύεται πως το μεγαλύτερο ποσοστό των τουριστών φτάνει στην Ελλάδα μέσω του διεθνούς αερολιμένα Αθηνών.

Όσον αφορά το κοινό που απευθύνονται τα εκπαιδευτικά προγράμματα, είναι παιδιά προσχολικής

ηλικίας, μαθητές έως 12 χρονών, ειδικές ομάδες παιδιών όπως παιδιά με νοητική υστέρηση, παιδιά στο φάσμα του αυτισμού, παιδιά με συναισθηματικές δυσκολίες, και εκπαιδευτικοί όλων των κλάδων. Τα προγράμματα θα πραγματοποιούνται σε μουσεία, πολιτιστικούς χώρους, σχολεία ή μπορεί και να ταξιδεύουν σε ιδιωτικούς χώρους ύστερα από συνεννόηση. Όλα τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα συνδέονται άμεσα με τα τρισδιάστατα παιχνίδια που σχεδιάζει η εταιρεία αλλά δεν θα περιορίζονται μόνο εκεί. Μελλοντικά θα δημιουργηθούν και προγράμματα στα οποία τα παιδιά θα μπορούν να σχεδιάζουν σε υπολογιστή τα δικά τους τρισδιάστατα παιχνίδια.

3.2 Ανταγωνιστές

Ένας από τους έμμεσους ανταγωνιστές της εταιρείας, είναι η εταιρεία *Θέτις Authentics* η οποία αναπαράγει πιστά με τη βοήθεια της τεχνολογίας κεραμικά αντικείμενα για ειδικές εκθέσεις και πωλητήρια μουσείων. Η *Θέτις Authentics* αναπαράγει ομοιώματα αλλά δεν εξειδικεύεται αποκλειστικά στα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Δημιουργεί διάφορα αντίγραφα κεραμικών αντικειμένων όπως αμφορείς για ιδιωτικές εκθέσεις και πολιτιστικές εκδηλώσεις. Αντιθέτως η εταιρεία *Playgreektoys* θα κατασκευάζει σύγχρονα παιχνίδια τα οποία θα είναι εμπνευσμένα από τα αρχαία ελληνικά και δεν θα είναι πιστά αντίγραφα. Θα είναι κατασκευασμένα από ανθεκτικά υλικά, τρισδιάστατα εκτυπωμένα και δεν θα είναι χειροποίητα με τον κίνδυνο να χαλάσουν ή το παιχνίδι των παιδιών να είναι περιοριστικό. Τα σημεία πώλησης μπορεί να παρουσιάζουν κάποιες ομοιότητες όσον αφορά το ενδιαφέρον του κοινού για τον πολιτισμό όμως τα δικά μας σημεία πώλησης δεν θα περιορίζονται μόνο στα πωλητήρια των μουσείων αλλά θα επεκτείνονται σε καταστήματα παιχνιδιών και άλλων πολιτιστικών χώρων όπως φυσικά και το e-shop. Επίσης το κοινό στο οποίο απευθύνεται η εταιρεία, δεν είναι αποκλειστικά γνώστης της αρχαίας ελληνικής ιστορίας, αλλά οι περισσότεροι άνθρωποι είναι τουρίστες οι οποίοι τρέφουν έναν θαυμασμό για τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό ή επιθυμούν να τον γνωρίσουν καλύτερα.

Ένας δεύτερος έμμεσος ανταγωνιστής της εταιρείας είναι η εταιρεία *Seikilo* η οποία διοργανώνει εκθέσεις και σεμινάρια που προάγουν τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό, κατασκευάζει ομοιώματα αρχαιοελληνικών οργάνων και αρχαιοελληνικά παιχνίδια τα οποία περιορίζονται όμως στα επιτραπέζια. Τα επιτραπέζια παιχνίδια της εταιρείας απευθύνονται κυρίως σε ενήλικες και σε εφήβους ενώ τα παιχνίδια της *Playgreektoys* δεν ανήκουν στην κατηγορία παιχνιδιών στρατηγικής και απευθύνονται σε πολύ μικρότερες ηλικίες. Όσον αφορά το κοινό η εταιρεία δεν απευθύνεται αποκλειστικά στο ελληνικό κοινό αλλά και σε ανθρώπους διαφόρων εθνικοτήτων.

Ένας τρίτος ανταγωνιστής είναι η εταιρεία *My Greek Games*, η οποία παράγει επιτραπέζια εκπαιδευτικά παιχνίδια τα οποία εστιάζουν σε γνώσεις Ιστορίας και Μυθολογίας. Τα παιχνίδια της εταιρείας έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα αλλά δεν αφορούν παιχνίδια στρατηγικής. Κυρίως περιλαμβάνουν παιχνίδια χαρακτήρων ή κινητικά που ευνοούν την αισθητηριακή ανάπτυξη και τη βιωματική μάθηση.

Τέλος άλλος ένας έμμεσος ανταγωνιστής είναι η εταιρεία *Greek Toys* η οποία παρέχει την υπηρεσία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων χρησιμοποιώντας αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Μία πολύ βασική διαφορά μας όμως με τη συγκεκριμένη εταιρεία είναι ότι ενώ η *Greek Toys* παρέχει εκπαιδευτικά προγράμματα συνοδευόμενα από ταινίες animation τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί ως παιχνίδια στα προγράμματά της είναι ομοιώματα αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών και δεν διοχετεύονται στο εμπόριο παρά χρησιμοποιούνται μόνο για εκπαιδευτική χρήση και για αποκλειστικά σε μουσεία.

3.3 Ανάλυση SWOT

Δυνατά Σημεία

- Πρωτότυπο και ξεχωριστό προϊόν σχεδιασμένο με τη χρήση καινούργιας τεχνολογίας
- Άμεση σύνδεση με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό, το οποίο είναι βασικό κίνητρο επίσκεψης της χώρας μας
- Η ενασχόληση με τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια είναι ένα κομμάτι του ελληνικού πολιτισμού μας το οποίο δεν έχει προβληθεί ιδιαίτερα
- Ελκύει το ενδιαφέρον άμεσα και εύκολα λόγω της φύσης του παιχνιδιού αλλά και της αξίας που συμβολίζει
- Στοχεύει σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, παιδιά, γονείς αλλά και μεγαλύτερες ηλικίες όπως παππούδες οι οποίοι επιθυμούν να κάνουν ένα δώρο στα αγαπημένα τους πρόσωπα
- Απευθύνεται σε διαφορετικές εθνικότητες και σε διαφορετικές κοινωνικές ομάδες
- Δεν περιορίζεται στον κλάδο του παιχνιδιού αλλά επεκτείνεται στο χώρο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων δημιουργώντας ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα
- Συνεργάζεται με μεγάλους πολιτισμικούς φορείς της Ελλάδας και του Εξωτερικού όπως είναι το Υπουργείο Πολιτισμού, το Αρχαιολογικό Μουσείο, το British Museum κ.α
- Η οργάνωση της επιχείρησης είναι ιδιαίτερα ευέλικτη λόγω του μικρού αριθμού του προσωπικού της με νέες ιδέες marketing
- Προοπτική θετικής φήμης λόγω της πρωτοτυπίας του προϊόντος

- Προοπτική να διαμορφωθεί σε ηγέτη του συγκεκριμένου τμήματος της αγοράς διότι δεν υπάρχει στην Ελλάδα εταιρεία που να παρέχει παιχνίδια εμπνευσμένα από την ελληνική αρχαιότητα μαζί με ειδικά σχεδιασμένα εκπαιδευτικά προγράμματα

Αδύνατα Σημεία

- Πρόκειται για μία startup (νεοφυή) επιχείρηση με μεγάλο επιχειρηματικό ρίσκο
- Υπάρχει έλλειψη στα δεδομένα και τις μετρήσεις όσον αφορά τη συμπεριφορά των καταναλωτών
- Υπάρχει ανάγκη για εκπαίδευση και εξειδίκευση του προσωπικού, κατανάλωση χρόνου για ανάπτυξη και ψηφιοποίηση σχεδίων
- Υπάρχει έλλειψη φυσικού καταστήματος και χώρος διεξαγωγής εκπαιδευτικών προγραμμάτων
- Έλλειψη εμπειρίας στο χώρο των επιχειρήσεων
- Μικρή παραγωγή προϊόντων τον πρώτο χρόνο λειτουργίας της εταιρείας

Ευκαιρίες

- Επιδοτήσεις από ευρωπαϊκά αναπτυξιακά προγράμματα για μικρομεσαίες επιχειρήσεις (ΕΣΠΑ, κ.α)
- Απεριόριστες δυνατότητες στον σχεδιασμό και στην εκτύπωση των παιχνιδιών με τρισδιάστατο εκτυπωτή
- Προοπτική ανάπτυξης τεχνογνωσίας στον ψηφιακό σχεδιασμό
- Διαρκής εξέλιξη των υλικών τρισδιάστατης εκτύπωσης
- Τάση στην αγορά των καταναλωτών για παραδοσιακά παιχνίδια
- Ανάπτυξη του τουρισμού της Ελλάδας και θαυμασμός για τον πολιτισμό της
- Χαμηλό κόστος προώθησης των προϊόντων με τη βοήθεια των μέσων κοινωνικής δικτύωσης
- Συνεργασία ή χορηγίες από σημαντικούς πολιτιστικούς φορείς

Απειλές

- Παγκόσμια οικονομική κρίση
- Αβέβαιο φορολογικό περιβάλλον της χώρας έδρας της εταιρείας
- Μείωση της αγοραστικής δύναμης των τουριστών για αγορά δώρων ή παιχνιδιών
- Εμφάνιση ανταγωνιστικών επιχειρήσεων που θα προσφέρουν παρόμοιες υπηρεσίες από

έμπειρους επιχειρηματίες

- Πιθανή αύξηση των τιμών των υλικών εκτύπωσης ή της επισκευής του τρισδιάστατου εκτυπωτή

4. ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ

Στο κεφάλαιο αυτό περιγράφεται ο τρόπος χειρισμού των κύριων λειτουργιών της επιχείρησης αλλά και των υποστηρικτικών λειτουργιών.

4.1 Κύριες Λειτουργίες

Χειρισμός εισερχόμενων υπηρεσιών

Στην αρχή της κάθε ημέρας γίνεται υποδοχή, αποθήκευση, μεταφορά και απογραφή των πρώτων υλών για την εκτύπωση των παιχνιδιών και τις έτοιμες συσκευασίες που θα χρειαστούν. Επίσης γίνεται απογραφή και επιστροφή των υπόλοιπων υλικών στους προμηθευτές. Ύστερα πραγματοποιείται έλεγχος στα αποθέματα των πρώτων υλών όπως και στα υλικά για τα εκπαιδευτικά προγράμματα.

Παραγωγή

Πραγματοποιείται σχεδιασμός των τρισδιάστατων σχεδίων των παιχνιδιών στον υπολογιστή με τη βοήθεια του Auto cad και γίνεται αποστολή για εκτύπωση στον εκτυπωτή της εταιρείας. Ελέγχεται ο εκτυπωτής και δίνεται εντολή φροντίδας για την συντήρηση του εξοπλισμού του. Τέλος συσκευάζονται τα προϊόντα.

Χειρισμός εξερχόμενων υπηρεσιών

Γίνεται αποθήκευση και διανομή των προϊόντων σε όλα τα σημεία πώλησης τους και πραγματοποιείται έλεγχος για τα αποθέματα.

Marketing και Πωλήσεις

Γίνεται μελέτη για την βελτίωση του e-shop με σκοπό την προσέλκυση πελατών και τη διαχείριση των παραγγελιών. Δημιουργούνται δραστηριότητες που επιτρέπουν και προσελκύουν τον καταναλωτή να αγοράσει το προϊόν όπως είναι η διαφήμιση, η προώθηση, τα κανάλια διανομής, η τιμολόγηση, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, η δημιουργία workshop και οι ταινίες animation.

After Sale Service

Παρέχονται υπηρεσίες για τη διατήρηση ή την βελτίωση των προϊόντων όπως η επιστροφή ελαττωματικών προϊόντων, η αποστολή ανταλλακτικών κομματιών και η ηλεκτρονική εξυπηρέτηση πελατών με συμβουλές, σχόλια, αξιολόγηση και ανατροφοδότηση.

4.2 Υποστηρικτικές Λειτουργίες

Προμήθειες- Αγορές

Οι προμήθειες και οι αγορές της εταιρείας σχετίζονται με τις πρώτες ύλες για την εκτύπωση των παιχνιδιών, τα υλικά των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (πυλός, χρώματα κλπ) καθώς και με τις συσκευασίες για τα παιχνίδια.

Έρευνα και Ανάπτυξη

Η εταιρεία για να παρέχει τις βέλτιστες αποδόσεις και να είναι βιώσιμη χρειάζεται να αναπτυχθεί στον τομέα της έρευνας για τον σχεδιασμό καινούργιων προϊόντων, πρέπει να βελτιώνει τις λειτουργίες των τμημάτων των ανθρώπινων πόρων της και να στοχεύει στην εκπαίδευση και την επιμόρφωση των υπαλλήλων της.

Εσωτερική Υποδομή

Η εσωτερική υποδομή της εταιρείας βασίζεται στη συνολική χρηματοοικονομική διοίκηση, στον στρατηγικό προγραμματισμό και την νομική υποστήριξη. Επίσης στην οργάνωση των τμημάτων, στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό, την ανατροφοδότηση από τους πελάτες και την έρευνα αγοράς.

5. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ MARKETING

5.1 Η ανατομία των προϊόντων μας

Τα προϊόντα της εταιρείας ανήκουν στα ποιοτικά εκπαιδευτικά παιχνίδια τα οποία συνδέονται άμεσα με τα εκπαιδευτικά προγράμματα της εταιρείας. Το πιο δυνατό σημείο των προϊόντων είναι η εκπαιδευτική τους αξία και οι εικόνες που δημιουργούν με τα σχέδια και τα χρώματά τους. Είναι ασφαλή, ανθεκτικά και καλλιεργούν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την αισθητική. Ακόμη, τα προϊόντα εντάσσονται για διαφήμιση σε διάφορα περιοδικά, στα social media, σε εκπαιδευτικά site, σε site για γονείς, για τέχνη και καλλιτεχνικές δραστηριότητες και σε ταξιδιωτικά site. Όσον αφορά το website της εταιρείας, θα είναι αρκετά δημιουργικό, καλλιτεχνικό και δυναμικό. Θα έχει γρήγορη και εύκολη πρόσβαση ώστε ο χρήστης να περιηγείται άνετα και ευχάριστα, αλλά παράλληλα το ηλεκτρονικό περιβάλλον του θα είναι αρκετά δυναμικό ώστε να δημιουργεί συναισθήματα και εμπειρίες.

5.2 Διαφήμιση

Τα προϊόντα μας θα μπορούν να διαφημιστούν σε διάφορα έντυπα περιοδικά και ηλεκτρονικά site, περιοδικά ταξιδιωτικά, εκπαιδευτικά και περιοδικά για γονείς όπως:

1. Περιοδικό “*Talk*”, πρόκειται για ένα μηνιαίο περιοδικό για γονείς και εκπαιδευτικούς με ενημέρωση για όλα τα εκπαιδευτικά και πολιτιστικά προγράμματα που συμβαίνουν στην πόλη, καθώς και με διαφημίσεις για εκπαιδευτικά παιχνίδια και πρωτότυπα είδη ρουχισμού.
2. Περιοδικό “*Bluemagazine*”, πρόκειται για το περιοδικό της εταιρείας Aegean το οποίο διανέμεται δωρεάν σε κάθε επιβάτη μέσα στο αεροπλάνο. Το συγκεκριμένο περιοδικό είναι σαν ένας ταξιδιωτικός οδηγός για την Αθήνα και για όλη την Ελλάδα, διαφημίζει μουσεία, εκθέσεις, γαστρονομία, προορισμούς, ξενοδοχεία, αξιοθέατα αλλά και ότι άλλο σύγχρονο πολιτιστικό γεγονός συμβαίνει στην Ελλάδα.
3. Ηλεκτρονικό εκπαιδευτικό site *alpha vita* απευθύνεται καθαρά σε εκπαιδευτικούς και ενημερώνει για καινούργια εκπαιδευτικά προγράμματα, μεθόδους διδασκαλίας, εργαλεία, τεχνικές και θέσεις εργασίας.
4. Ηλεκτρονικό site *elculture*, πρόκειται για ένα site καθαρά για τον πολιτισμό και τις τέχνες. Ενημερώνει το κοινό για το σύγχρονο πολιτιστικό γίνεσθαι με παραστάσεις, εκθέσεις, βιβλία, μουσική και εκπαίδευση.

Ακόμη περισσότερη διαφήμιση μπορεί να γίνει μέσα από τα social media αλλά τα και πολιτιστικά site

του εξωτερικού όπως το: [www.london's culture.uk](http://www.london'sculture.uk)

5.3 Διοργάνωση Δράσεων

Για να γνωρίσει το κοινό τα προϊόντα της επιχείρησης αλλά και για να ενισχυθούν οι πωλήσεις και η διαφήμιση της εταιρείας θα διοργανωθεί μία σειρά από δράσεις, σεμινάρια, εκπαιδευτικά προγράμματα και διάφορα happening.

Το πλάνο ενός πρώτου event θα λάβει χώρα σε ένα πολιτιστικό κέντρο όπως το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού στα πλαίσια των ειδικών του εκδηλώσεων. Εκεί θα διεξαχθούν παράλληλες δράσεις σε διαφορετικές αίθουσες των εγκαταστάσεων του Ιδρύματος. Στην αίθουσα προβολής θα προβάλλεται η ταινία κινουμένων σχεδίων που είναι βασισμένη στους χαρακτήρες των παιχνιδιών και η διάρκειά της θα είναι 90 λεπτά. Στον κεντρικό χώρο του κτηρίου θα διεξάγονται μικρές θεατρικές παραστάσεις των 30 λεπτών από ηθοποιούς οι οποίοι θα υποδύονται τους χαρακτήρες των παιχνιδιών, χαρακτήρες από τη μυθολογία ή μικρά παιδιά που ζουν στην Κλασική Εποχή και παίζουν αρχαιοελληνικά παιχνίδια. Σε μία τρίτη αίθουσα παιδιά και ενήλικες θα μπορούν να πάρουν μέρος στα εκπαιδευτικά προγράμματα της εταιρείας ανάλογα την ηλικία τους. Εκεί θα πραγματοποιείται παρουσίαση των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών με ρέπλικες από την υπεύθυνη των εκπαιδευτικών προγραμμάτων της εταιρείας μας και από άλλους επαγγελματίες του χώρου, θα γίνονται βιωματικές δραστηριότητες με θεατρικό παιχνίδι και κατασκευές αρχαιοελληνικών παιχνιδιών από διάφορα υλικά όπως πηλό. Το κοινό θα χωρίζεται σε group με συγκεκριμένη ώρα ώστε να μπορούν όλοι να έχουν πρόσβαση στις εκδηλώσεις που τους ενδιαφέρουν. Κοντά στην κεντρική έξοδο του Ιδρύματος θα υπάρχει ειδικό περίπτερο με τα παιχνίδια της εταιρείας έτοιμα προς πώληση και με άτομο του προσωπικού έτοιμο να εξυπηρετήσει τους πελάτες και να ενημερώσει για τα προϊόντα μας.

Ένα παρόμοιο happening μικρότερης έκτασης θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί στο αεροδρόμιο Ελευθέριος Βενιζέλος και την πλατεία Συντάγματος στα ελληνικά και στα αγγλικά.

5.4 Τιμολόγηση των προϊόντων

Στους παρακάτω πίνακες παρουσιάζονται οι τιμές των παιχνιδιών (βλ.Πίν.2) και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (βλ.Πίν.3). Οι τιμές των παιχνιδιών και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων διαμορφώνονται με βάση το κόστος παραγωγής, τα έξοδα των υλικών των εργαστηρίων, την ενοικίαση του χώρου του μουσείου ή του πολιτιστικού κέντρου και τις ώρες εργασίας των εργαζομένων. Τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα πραγματοποιούνται 4 φορές την εβδομάδα σε

σχολεία και 5 φορές την εβδομάδα σε μουσεία.

ΠΙΝΑΚΑΣ 2, Τιμές των οκτώ παιχνιδιών και της συλλεκτικής συσκευασίας της εταιρείας

Παιχνίδια	Τιμές
«Φίλων, το γουρουνάκι»	25 ευρώ
«Ηλέκτρα»	40 ευρώ
«Οδυσσέας»	40 ευρώ
«Τερψιχόρη, η σβούρα»	25 ευρώ
«Βαλίος, το αλογάκι»	45 ευρώ
«Πλούτωνας»	20 ευρώ
«Σειρήνα, η κουδουνίστρα»	25 ευρώ
«Αστρα, όπως αστραγαλίζει»	30 ευρώ
Τιμή Πακέτου	120 ευρώ

ΠΙΝΑΚΑΣ 3, Τιμές εκπαιδευτικών προγραμμάτων της εταιρείας

Εκπαιδευτικά Προγράμματα	Τιμές
Εργαστήρι για παιδιά 4-6 ετών	12 ευρώ/ άτομο
Εργαστήρι για παιδιά 6-8 ετών	12 ευρώ/ άτομο
Εργαστήρι για παιδιά 8-10 ετών	12 ευρώ/ άτομο
Εργαστήρι για παιδιά 10-12 ετών	12 ευρώ/ άτομο
Εργαστήρι για ενήλικες	15 ευρώ/ άτομο

5.5 Στρατηγική Πωλήσεων

Οι πωλήσεις θα γίνονται διαδικτυακά, μέσω του ηλεκτρονικού μας καταστήματος (e-shop) το οποίο θα διαμορφώνεται και θα ανανεώνεται από την ανατροφοδότηση των καταναλωτών μας. Επίσης θα υπάρχει η δυνατότητα ειδικών παραγγελιών στο εξωτερικό μέσω του ταχυδρομείου αλλά και η δυνατότητα του worldwide shipping όταν ο όγκος των παραγγελιών είναι μεγάλος.

Η εταιρεία θα συνεργάζεται με πολλά μουσεία της Ελλάδας και του Εξωτερικού, με ιδρύματα που αφορούν τα μουσεία και τον πολιτισμό, βιβλιοπωλεία και βιβλιοθήκες, σχολεία, καλλιτεχνικούς οργανισμούς και εκπαιδευτικά φεστιβάλ. Στόχος της εταιρείας θα είναι να προωθεί τον ελληνικό πολιτισμό, την ελληνική ιστορία, την καλλιτεχνική έκφραση και την εκπαιδευτική αξία των παιχνιδιών γι αυτό και θα δωρίζει κάποια παιχνίδια σε πελάτες με τους οποίους έχει συχνές συνεργασίες.

Διανομή

Η διανομή των παιχνιδιών εντός της Αττικής θα γίνεται με ιδιόκτητο αυτοκίνητο το οποίο θα φέρει το όνομα και το label της εταιρείας ενώ για τις μεταφορές των παιχνιδιών στην υπόλοιπη Ελλάδα θα

γίνεται συνεργασία με εταιρείες courier και με το ταχυδρομείο.

Προβλέψεις Πωλήσεων

Οι προβλέψεις των πωλήσεων θα καθοριστούν με βάση το συνολικό κόστος της εταιρείας αλλά και με βάση το επίπεδο της διαφημιστικής καμπάνιας. Ένας τρόπος για να προβλέψει μία start up εταιρεία τις πωλήσεις της από τη στιγμή που δεν έχει ακόμα συλλέξει δεδομένα από τους πελάτες της είναι να υπολογίσει τις πωλήσεις που μπορεί να έχει προσθέτοντας τα έξοδα της διαφήμισης και το μερίδιο της αγοράς. Δηλαδή δημιουργώντας ένα υποθετικό σενάριο, η εταιρεία μπορεί να υπολογίσει το συνολικό κόστος της διαφήμισης μαζί με τα λειτουργικά έξοδα της εταιρείας, το επιθυμητό κέρδος και στην περίπτωση που έχει πάρει δάνειο να υπολογίσει και τα ετήσια δανειακά έξοδα.

$\text{Κόστος διαφήμισης} + \text{λειτουργικά έξοδα} + \text{επιθυμητό κέρδος} + \text{ετήσια δανειακά έξοδα}$
--

6. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

Στο κεφάλαιο αυτό θα συμπεριληφθούν όλα τα έξοδα της εταιρείας όπως το κόστος ίδρυσης της εταιρείας και τις πάγιες δαπάνες για τον εξοπλισμό της. Ακόμη θα ληφθούν υπόψη τα λειτουργικά έξοδα, τους μισθούς, τα έξοδα για την επιμόρφωση του προσωπικού, καθώς και τα έξοδα προώθησης.

Υπολογισμός Εξόδων Έναρξης Λειτουργίας της Εταιρείας

Για τον υπολογισμό των πάγιων εξόδων και συγκεκριμένα τα έξοδα του πρώτου χρόνου λαμβάνεται υπόψη το κόστος ίδρυσης της επιχείρησης, τα έξοδα αγοράς του εκτυπωτή τρισδιάστατης εκτύπωσης da Vinci color της εταιρείας XYZ Printing, το κόστος αγοράς αναλώσιμων προϊόντων, όπως και το κόστος εκτύπωσης κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά. Για τον υπολογισμό του κόστους εκτύπωσης των παιχνιδιών χρησιμοποιήθηκε η δωρεάν εφαρμογή Ultimaker Cura 4.4 και έγινε έρευνα για τη δαπάνη και το χρόνο εκτύπωσης του κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά.

Το κόστος Ίδρυσης της Ο.Ε. προκύπτει από το Γραμμάτιο Κόστους Σύστασης Εταιρείας (50 ευρώ), το τέλος καταχώρησης (10 ευρώ), το κόστος εγγραφής από το αθηναϊκό επιμελητήριο (30 ευρώ), την εισφορά υπέρ του ταμείου Νομικών (0,5% επί το κεφάλαιο της εταιρείας) και το τέλος υπέρ του ταμείου Προνοίας Δικηγόρων Αθηνών (1% επί του συνολικού κεφαλαίου). Έτσι με βάση το δάνειο της εταιρείας, που θα δηλωθεί και ως αρχικό κεφάλαιο, από την Εθνική Τράπεζα το οποίο ανέρχεται στα 40.000 ευρώ, το σύνολο που προκύπτει από τα παραπάνω για το κόστος ίδρυσης της εταιρείας είναι 690 ευρώ.

Για τα αναλώσιμα υλικά εκτύπωσης η εταιρεία εμπιστεύτηκε την εταιρεία XYZ Printing για τα μελάνια του εκτυπωτή και συγκεκριμένα το μελάνι 3D color-inkjet PLA το οποίο κοστίζει 50 ευρώ. Μία πλήρης συσκευασία μελανιών αποτελούμενη από 4 χρώματα κοστίζει 200 ευρώ και επαρκεί για 1,5 μήνα επομένως η τιμή ετησίως ανέρχεται στα 1.600 ευρώ. Από την εταιρεία Grobotronics αγοράζουμε το λευκό νήμα Prima Value υλικού PLA το οποίο κοστίζει 23.90 ευρώ τα 335 μέτρα. Υπολογίζεται πως το νήμα που χρειαζόμαστε για την εκτύπωση των παιχνιδιών είναι ένα κουβάρι νήμα (335m) για 2.5 βδομάδες. Μέσα στο χρόνο χρειαζόμαστε 21 κουβάρια νήμα επομένως τα έξοδα ετησίως υπολογίζονται στα 501 ευρώ.

Ο εκτυπωτής της εταιρείας θα λειτουργεί 10 ώρες το 24ωρο για 5 ημέρες. Λαμβάνοντας υπόψη την κατανάλωση του χρόνου, του ρεύματος, του νήματος, του μελανιού, και του ειδικού σχεδιαστικού προγράμματος υπολογίζεται πως θα εκτυπώνονται 5 διαφορετικά παιχνίδια κάθε ημέρα. Το κόστος

των 8 παιχνιδιών υπολογίζεται στα 0.05 ευρώ το μικρότερο («σειρήνα, η κουδουνίστρα») και στα 0.75 ευρώ το μεγαλύτερο παιχνίδι (Βαλίσς, το αλογάκι). Έτσι για την ετήσια παραγωγή έχουμε 102 παιχνίδια για το αλογάκι, 255 για τη σβούρα, 102 συσκευασίες για τους αστραγάλους, 204 κούκλες («Οδυσσέας» και «Ηλέκτρα»), 102 συσκευασίες με μπάλες, 204 κουδουνίστρες και 102 γουρουνάκια.

Ακόμη στον υπολογισμό εξόδων για την έναρξη λειτουργίας της εταιρείας θα προστεθούν και τα έξοδα των εξωτερικών συνεργατών οι οποίοι θα πληρωθούν ανάλογα με το χρόνο των υπηρεσιών τους (project).

Όσον αφορά τα έξοδα προώθησης της εταιρείας υπολογίζοντας τα έξοδα πληρωμής για τη διαφήμιση στα ηλεκτρονικά και έντυπα περιοδικά και τη διοργάνωση των εκδηλώσεων στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού, το αεροδρόμιο και την πλατεία Συντάγματος το ποσό των εξόδων ανέρχεται στα 10.000 ευρώ.

Τέλος, με βάση το σύνολο των εξόδων για την έναρξη λειτουργίας της επιχείρησης θα ληφθεί από την Εθνική Τράπεζα το ποσό της τάξεως των 40.000 ευρώ σε μορφή δανείου για να ξεκινήσει η λειτουργία της εταιρείας.

ΠΙΝΑΚΑΣ 4, Κοστολογημένη λίστα εξόδων για την έναρξη λειτουργίας της εταιρείας

Σύνολο εξόδων για την Έναρξη Λειτουργίας της επιχείρησης	Τιμές
Κόστος Ίδρυσης της Επιχείρησης	690 ευρώ
Κόστος αγοράς 3D εκτυπωτή με χρώμα	2.790 ευρώ
Κόστος αγοράς αναλώσιμων (νήμα, μελάνια)	2.102 ευρώ/έτος
Κόστος ενοικίασης γραφείου	700 ευρώ
Εξοπλισμός γραφείου	2.500 ευρώ
Server	1.500 ευρώ
Δημιουργία e-commerce και ιστοσελίδας- Web developer	4.000 ευρώ
Κόστος Προώθησης	10.000 ευρώ
Σεμινάριο Εκπαίδευσης graphic design	1.500 ευρώ
Αρχαιολόγος	600 ευρώ
Μεταφραστής	200 ευρώ
Γραφίστας	3.000 ευρώ
Visual Artist, παραγωγή Animation	3.000 ευρώ
Σύνολο	32.582 ευρώ

Υπολογισμός Πάγιων Εξόδων της Επιχείρησης

Τα πάγια έξοδα της επιχείρησης αποτελούν το μηνιαίο ενοίκιο, η δόση του δανείου, οι δαπάνες του ηλεκτρικού ρεύματος, του νερού, των τηλεπικοινωνιών και του internet. Για την κατανάλωση του ρεύματος της εταιρείας έχει επιλεγθεί η εταιρεία Protergia η οποία διαθέτει το επιχειρηματικό πρόγραμμα Protergia 2 με συμφέρουσα τιμή κατανάλωσης ρεύματος. Η κινητή και σταθερή τηλεφωνία όπως και το internet ακολουθεί το πρόγραμμα Cosmote business One της εταιρείας Cosmote και έτσι το ποσό ανέρχεται στα 204 ευρώ το μήνα.

Η Εθνική Τράπεζα διαθέτει το δανειακό πρόγραμμα «Επιχειρηματική Χρηματοδότηση -ΤΕΠΙΧ II» το οποίο παρέχει το 40% του ποσού από το Επιχειρηματικό Ταμείο με μηδενικό επιτόκιο και το υπόλοιπο 60% καλύπτεται από την τράπεζα με χρήση του επιτοκίου Euribor 3M. Το συγκεκριμένο επιτόκιο καθορίζεται από την Ευρωπαϊκή Τραπεζική Ομοσπονδία και αφορά το επιτόκιο καταθέσεων ενός τραπεζικού ιδρύματος σε ένα άλλο. Το Euribor 3M προσφέρει την ευελιξία του μηδενικού επιτοκίου σε περίπτωση αρνητικού επιτοκίου καταθέσεων. Υπάρχει η δυνατότητα αποπληρωμής του δανείου σε 10 έτη. Η επιχείρησής μας αποφάσισε να πληρώνει 400 ευρώ το μήνα ώστε μέσα σε 8,5 χρόνια να γίνει η αποπληρωμή του δανείου.

ΠΙΝΑΚΑΣ 5, Κοστολόγηση των μηνιαίων πάγιων εξόδων της εταιρείας

Πάγια Έξοδα	Τιμές Μηνιαίες
Ενοίκιο χώρου 72 τ.μ	350 ευρώ
Δόση δανείου	400 ευρώ
Protergia	20 ευρώ
ΕΥΔΑΠ	15 ευρώ
Σταθερή, Κινητή Τηλεφωνία και Internet	204 ευρώ
Κοινόχρηστα- θέρμανση	50 ευρώ
Σύνολο	1.039 ευρώ

Υπολογισμός Κόστους Μισθών Προσωπικού

Οι μισθοί αφορούν τους τρεις μετόχους της εταιρείας και τους δύο μόνιμους υπαλλήλους οι οποίοι θα εργάζονται από τον πρώτο χρόνο ίδρυσης της εταιρείας. Οι τιμές των μισθών των μετόχων και των υπαλλήλων που αναγράφονται στον παρακάτω πίνακα είναι μικτοί μισθοί. Για τους εταίρους οι οποίοι λαμβάνουν ο καθένας 1.200 ευρώ το μήνα, η ασφαλιστική εισφορά για τον εργοδότη είναι στα 297,72 ευρώ ενώ για τους υπαλλήλους οι οποίοι λαμβάνουν 800 ευρώ το μήνα, η ασφαλιστική εισφορά του εργοδότη ανέρχεται στα 198,48 ευρώ.

Υπολογισμός συνόλου λειτουργικών εξόδων 1^{ου} έτους

Για να μπορέσει να υπολογιστεί το καθαρό κέρδος της εταιρείας πρέπει να πρώτα να υπολογιστεί το σύνολο των εξόδων και να αφαιρεθεί από τα έσοδα. Πρέπει να ληφθούν υπόψη οι μισθοί των εταίρων και των υπαλλήλων, το ετήσιο ενοίκιο, τα πάγια έξοδα, τις δόσεις του δανείου. Τα ποσά που δεν θα υπολογιστούν στα έξοδα του πρώτου χρόνου λειτουργίας της εταιρείας είναι το σύνολο των αναλώσιμων υλικών (νήμα και μελάνια) και η ενοικίαση του γραφείου (700 ευρώ), διότι θα καλύψει την εταιρεία το δάνειο. Έτσι λοιπόν θα προκύψει για τον πρώτο χρόνο το συνολικό ποσό των 90.256 ευρώ ως λειτουργικά έξοδα της εταιρείας (βλ. Πίν.6).

ΠΙΝΑΚΑΣ 6, Κοστολόγηση των λειτουργικών εξόδων του πρώτου χρόνου της εταιρείας. (Το κόστος ενοικίασης του γραφείου και των αναλώσιμων εκτυπωτή του πρώτου έτους δεν συνυπολογίζονται στα λειτουργικά έξοδα διότι θα καλυφθούν από το δάνειο).

Σύνολο λειτουργικών εξόδων 1 ^{ου} έτους	Τιμές
Μισθός Εταίρων	53.918 ευρώ
Μισθός Υπαλλήλων	23.964 ευρώ
Ενοίκιο Γραφείου	4.100 ευρώ
Protergia	840 ευρώ
ΕΥΔΑΠ	180 ευρώ
Σταθερό, Κινητό, Internet Cosmote	2.454 ευρώ
Δόσεις δανείου	4.800 ευρώ
Σύνολο	90.256 ευρώ

Μηνιαία Έσοδα Εταιρείας

Τα έσοδα της εταιρείας προκύπτουν από την πιθανή πώληση των παιχνιδιών και την παράδοση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων σε μουσεία και σχολεία της χώρας. Στο πρόγραμμα της εταιρείας υπολογίζεται η παράδοση εκπαιδευτικών εργαστηρίων σε μουσεία 5 φορές την εβδομάδα και σε σχολεία 4 φορές την εβδομάδα σε μία ομάδα με μέσο όρο 22 άτομα.

Έτσι υπολογίζεται ο αριθμός των παιχνιδιών που παράγεται μέσα στο μήνα (8 παιχνίδια) τον οποίο πολλαπλασιάζουμε με την τιμή της πώλησής του (45 ευρώ). Στο τέλος προστίθεται το άθροισμα όλων των παιχνιδιών και έτσι προκύπτει το τελικό αποτέλεσμα των 2,550 ευρώ το μήνα. Στη συνέχεια παρόμοια λογική ακολουθείται με τα μουσεία και τα σχολεία. Πολλαπλασιάζεται η τιμή του εισιτηρίου (12 ευρώ) με τον μέσο όρο των ατόμων (22 άτομα) και στη συνέχεια το άθροισμα που προκύπτει (264 ευρώ) πολλαπλασιάζεται επί τον αριθμό των επισκέψεων στο μουσείο (5 φορές). Στη συνέχεια το άθροισμα που προκύπτει (1.320 ευρώ) πολλαπλασιάζεται επί τις εβδομάδες του

μήνα (4,3) Επομένως το αποτέλεσμα που προκύπτει είναι 5.676 ευρώ. Ο ίδιος τρόπος υπολογισμού ακολουθείται και με τα σχολεία.

Σε ετήσιο επίπεδο, τα σύνολα των εσόδων που υπολογίζονται είναι το μηνιαίο άθροισμα από τα παιχνίδια και τα εκπαιδευτικά προγράμματα (11.253 ευρώ) το οποίο πολλαπλασιάζεται με τους 12 μήνες του χρόνου και έτσι προκύπτει το ποσό των 135.036 ευρώ. Για τον υπολογισμό όμως των καθαρών εσόδων οφείλουμε να αφαιρέσουμε από τα 135.036 τα ετήσια έξοδα της εταιρείας (90.256 ευρώ) και έτσι έχουμε 44.780 ευρώ. Πρέπει όμως να ληφθεί υπόψη και ο συντελεστής φορολόγησης για τις επιχειρήσεις ο οποίος το 2020 κυμαίνεται στο 24%. Έτσι για να ορίσουμε το καθαρό κέρδος της εταιρείας πρέπει να υπολογίσουμε και τον φόρο εισοδήματος. Επομένως αφαιρώντας τον φόρο από τα έσοδα προκύπτει το καθαρό κέρδος της εταιρείας το οποίο είναι 22.617 ευρώ (βλ.πίν.7).

ΠΙΝΑΚΑΣ 7, Κοστολόγηση των εσόδων της εταιρείας για τον πρώτο χρόνο

Ετήσια Έσοδα 1^{ου} χρόνου	Τιμές
Παιχνίδια	30.600 ευρώ
Εκπαιδευτικά προγράμματα	104.436 ευρώ
Άθροισμα	135.036 ευρώ-90.256 ευρώ=44.780 ευρώ
Φόρος Εισοδήματος 24%	22.617 ευρώ
Σύνολο Καθαρού Κέρδους	22.617 ευρώ

Μελλοντικά Σχέδια Επενδύσεων

Μετά τον πρώτο χρόνο λειτουργίας της επιχείρησης, η εταιρία στοχεύει στη βελτίωση της λειτουργίας της, στην αύξηση των κερδών της και στη βελτίωση των υπηρεσιών της. Έτσι στόχος της είναι να ενισχυθεί η παραγωγή των παιχνιδιών, να αυξηθούν τα εκπαιδευτικά της προγράμματα στην Ελλάδα και το εξωτερικό και η εταιρεία να προβληθεί περισσότερο. Έτσι από το δεύτερο έτος της εταιρείας προβλέπεται η αγορά ενός δεύτερου εκτυπωτή τρισδιάστατης εκτύπωσης, η αγορά ενός δεύτερου υπολογιστή και η πρόσληψη ενός δεύτερου υπαλλήλου για τη βοήθεια στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Επίσης θα αρχίσει η έρευνα αγοράς για την ενοικίαση ακινήτου. Από τον τρίτο χρόνο προβλέπεται η ενοικίαση ενός ακινήτου στην Αθήνα το οποίο θα λειτουργεί σαν φυσικός χώρος της εταιρείας. Εκεί θα στεγαστεί το γραφείο της εταιρείας, το πωλητήριο με τα παιχνίδια και ο χώρος διεξαγωγής των εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Έτσι τα επόμενα χρόνια θα αυξηθεί το κόστος των λειτουργικών εξόδων, των μισθών και των αναλωσίμων. Όμως τα έξοδα προώθησης θα μειωθούν, και τα κέρδη από τα παιχνίδια και τα εκπαιδευτικά προγράμματα θα αυξηθούν (βλ. Πίν.8).

ΠΙΝΑΚΑΣ 8, Κοστολογημένο πενταετές πλάνο της εταιρείας. (Η αύξηση του κύκλου εργασιών ανά έτος βασίζεται στις επενδύσεις της εταιρείας σε νέο εξοπλισμό και ανθρώπινο δυναμικό).

	1 ^{ος} χρόνος	2 ^{ος} χρόνος	3 ^{ος} χρόνος	4 ^{ος} χρόνος	5 ^{ος} χρόνος
Έσοδα Κύκλος Εργασιών	135.036	211.032	233.519	253.963	285.007
Έξοδα Μισθοδοσία	77.882	89.863	101.845	113.827	137.791
Λειτουργικά Έξοδα	7.574	12.478	16.500	16.500	16.500
Αποπληρωμή Δανείου	4.800	4.800	4.800	4.800	4.800
Μικτό Κέρδος	44.780	103.890	110.370	118.836	125.916
Φόρος Εισοδήματος	22.500	47.453	50.592	53.385	55.720
Καθαρό Κέρδος	22.267	55.438	59.782	65.451	70.196

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Γεγονός που εντυπωσιάζει από την έρευνα και την καταγραφή των παιχνιδιών, είναι η ποικιλία και η διαχρονική τους παρουσία. Παρατηρήθηκε, πως πολλά αρχαία ελληνικά παιχνίδια διατηρούν μέχρι και σήμερα τις ίδιες αρχαίες ονομασίες και ο τρόπος παιξίματός τους παραμένει ίδιος. Ακόμα και αν η ονομασία έτυχε να αλλάξει μέσα στο χρόνο, ο τρόπος παιξίματος των παιχνιδιών διατηρήθηκε σχεδόν ίδιος. Αυτό επιβεβαιώνει τα αποτελέσματα διάφορων άλλων ερευνών ότι τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια διασώθηκαν με τη διαμεσολάβηση των Ρωμαίων ύστερα διατηρήθηκαν κατά τη διάρκεια του Βυζαντίου και έτσι εξαπλώθηκαν στη λατινογενή Ευρώπη. Επίσης, εικάζεται πως λόγω της ηλικιακής ομάδας των παιδιών, η οποία δεν επιδέχεται εύκολα αλλαγές, ευνοεί στη διατήρηση των παιχνιδιών με τους κανόνες και τα χαρακτηριστικά τους ανά τους αιώνες. Η διαχρονικότητα των παιχνιδιών είναι και ένα στοιχείο που μαρτυρά την αναλλοίωτη και αδιάσπαστη συνέχεια του ανθρώπου. Με τις ίδιες ανάγκες, τα ίδια συναισθήματα και τις ίδιες δυσκολίες.

Διαπιστώθηκε ακόμη πως υπάρχουν αραιές ακαδημαϊκές και ιστορικές γνώσεις για τα αρχαιοελληνικά παιχνίδια. Η βιβλιογραφία για τα παιχνίδια είναι μικρή και υπάρχει περιορισμένος αριθμός ευρημάτων. Η έλλειψη πολλών ευρημάτων, μπορεί να συμβαίνει λόγω ιστορικών ανακριβειών για τα μέρη των εκσκαφών, είτε λόγω της φθαρτότητας των υλικών. Αυτό όμως κατά συνέπεια μπορεί να οδηγήσει σε λανθασμένες κρίσεις για το περιεχόμενο των παιχνιδιών, τη χρονολόγησή τους, το ιστορικό και κοινωνικό τους περιεχόμενο.

Μέσω της σύγκρισης των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών με τα παιχνίδια του σήμερα διαπιστώθηκαν πολλές ομοιότητες αλλά και κάποιες διαφορές όπως ο τελετουργικός τους ρόλος στην θρησκευτική ζωή της αρχαιότητας, πράγμα το οποίο μας είναι σχεδόν άγνωστο και τα σημερινά παιδιά δεν μπορούν να ταυτιστούν με τα παιχνίδια σε αυτό το ρόλο. Όπως για παράδειγμα η αφιέρωση των πλαγγόνων των έφηβων κοριτσιών στον ναό της θεάς Άρτεμις. Αυτό όμως το οποίο μπορεί να υιοθετηθεί στο σήμερα είναι ο παιδευτικός χαρακτήρας των αρχαιοελληνικών παιχνιδιών.

Η πολύτιμη αυτή πληροφορία, έδωσε την έμπνευση για τη δημιουργία του επιχειρηματικού σχεδίου στο οποίο προστέθηκε και η εμπορική αξιοποίηση των παιχνιδιών. Με το συγκεκριμένο επιχειρηματικό πλάνο, δημιουργήθηκαν προτάσεις με ιδέες και λύσεις για την οικονομική ώθηση και την ανάδειξη της Ελλάδας στον τομέα του πολιτισμού. Κατασκευάστηκε ένα θεωρητικό επιχειρηματικό πλάνο με πρωταγωνίστρια την εταιρεία *Playgreektoys* η οποία με τη βοήθεια της τρισδιάστατης εκτύπωσης παράγει 8 ομοιώματα αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών.

Με βάση τη μελέτη και την έρευνα του marketing plan τα συμπεράσματα που προέκυψαν είναι τα εξής:

- Για μία πρωτότυπη και καινοτόμα εταιρεία η οποία είναι η πρώτη εταιρεία στην Ελλάδα που συνδυάζει την εμπορική με την εκπαιδευτική αξιοποίηση του αρχαιοελληνικού παιχνιδιού με τη βοήθεια του 3D printing
- Σχεδιάζει παιχνίδια εμπνευσμένα από τα αρχαία ελληνικά τα οποία μπορούν να παιχτούν και να χρησιμοποιηθούν από το παιδί καλλιεργώντας τις αισθήσεις και τη φαντασία του
- Τα παιχνίδια είναι ασφαλή, ανθεκτικά και ανακυκλώσιμα
- Δίνει αξία στο προϊόν της, προωθώντας τον πολιτισμό, την ιστορία, τη μυθολογία, τη γλώσσα και τις παραδόσεις της χώρας μας
- Αφορά όλες τις ηλικιακές βαθμίδες, τις εθνικότητες και τις κοινωνικές ομάδες
- Συμβάλλει στην εκπαίδευση των παιδιών και των ενηλίκων με ευχάριστο τρόπο και συμμετέχει στην διάπλαση προσωπικοτήτων

Βεβαίως παρατηρήθηκε πως για να στηθεί η επιχείρηση αυτή απαιτείται:

- Υψηλό κόστος
- Διάθεση χρόνου
- Αυστηρή Οργάνωση
- Μεγάλη έρευνα αγοράς
- Συνεχής βελτίωση των υπηρεσιών και εύρεση πελατών

Όμως με έξυπνη στρατηγική προώθησης (marketing) και διαχείρισης (management) η εταιρεία μπορεί να είναι βιώσιμη διότι τα προϊόντα της έχουν αξία και είναι διαχρονικά. Βασίζονται στη γνώση, την εκπαίδευση, την επικοινωνία, την καλλιέργεια δεξιοτήτων και τη χρήση της τεχνολογίας πράγματα τα οποία είναι απαραίτητα στη σύγχρονη εποχή και ανοίγουν το δρόμο για πρόοδο. Τέλος η χρηματοοικονομική ανάλυση δείχνει πως η εταιρεία μπορεί να έχει έσοδα εάν αυτά επενδυθούν σωστά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αργυριάδη Μ., (1991) *Η κούκλα*. Αθήνα, Μπραζιώτη
- Βασιλοπούλου Ε., (2003) *Το παιδί και το παιχνίδι στην αρχαία ελληνική τέχνη παιδαγωγική προσέγγιση*. (Μη εκδοθείσα διδακτορική διατριβή). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
- Begy J., (2015). «Board games and the construction of cultural memory». *Games and Culture*, σ.1-21
- Braudel F. (2007) *Η Γραμματική των Πολιτισμών*, Αθήνα, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Γεωργιτσογιάννη Ε. (2011). *Εισαγωγή στην ιστορία του Πολιτισμού*. Αθήνα, Διάδραση
- Cabrera E., Gonzalez M., Rojas Ruiz J., Chinilla-Mira J. (2010). “Play and Childhood in ancient Greece”. *Journal of human Sport and exercise*, volume 5(3), σ.339-345
- Caillois R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press
- Crawford S., Hadley D., Shepherd G. (2018). *The Oxford Handbook of the Archaeology of Childhood*, Ανακτήθηκε από:
<https://books.google.co.uk/books?id=NmZaDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=el#v=onepage&q&f=false>
- Dolansky F. (2012). «Play with Gender: Girls, Dolls, and Adult Ideas in the Roman World» στο: *Classical Antiquity*, Vol. 31, No. 2. University of California Press σ. 256-292
- Gombrich E.H. (1998). *Το Χρονικό της Τέχνης*. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Harlow M., (2013). «Toys, Dolls, and the Material Culture of Childhood». *The Oxford Handbook of Childhood and Education in the Classical World*, σ. 1-21
- Huizinga J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι* (Ροζάνης Σ. μετ.) Αθήνα, Γνώση
- Καλούδη Α. (2016). *Επιχειρηματικότητα και καινοτομία στους πολιτιστικούς οργανισμούς. Ευκαιρίες ανάπτυξης σε περίοδο οικονομικής και πολιτισμικής κρίσης*. (μεταπτυχιακή διατριβή). Ανακτήθηκε από:
https://www.openarchives.gr/aggregator-openarchives/edm/apothesis/000099-https%3A__apothesis.eap.gr_handle_repo_33451
- Κυριάκογλου Μ. (2010). *Τα Φεστιβάλ ως Παράγοντας Τοπικής Ανάπτυξης: Η Περίπτωση του Φεστιβάλ του Δήμου Βύρων* (μεταπτυχιακή διατριβή). Εθνική σχολή τοπικής αυτοδιοίκησης
- Λάζος Χ., (2002). *Παίζοντας στο χρόνο*. Αθήνα, Αίολος
- Λάζος Χ., (2010). *Παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων*. Αθήνα, Αίολος
- Lesley A. Beaumont, (2012). *Childhood in Ancient Athens* (1st Edition), London, Rutledge
- Μανακίδου, Ε., Μανακίδου, Φ., (2015). *Έν οίκω και έν δήμω*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/3138>
- Μπαμπινιώτης Γ. (2006) *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Β' έκδοση. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας

- Πάλλη Ο., (2017). «Παιχνίδια» στο: *Ειδώλιο: ένας μικρόκοσμος από πηλό*. Αρχαιολογικό μουσείο Θεσσαλονίκης, σ. 163-165
- Παπαμιχαήλ Μ., (2009). *Τα παιχνίδια του αρχαίου ελληνικού κόσμου και ο ρόλος τους στην αγωγή*. Μη εκδοθείσα μεταπτυχιακή διατριβή. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
- Παπανούτσος Ε. (1974) *Πρακτική Φιλοσοφία*, Αθήνα, Δωδώνη
- Πασχαλούδης Ν., (2001). *Τότε που παίζαμε*, Αθήνα, Ιδιωτική Έκδοση
- Παυλάκη Σ., Σάντος Λ., (2016). *Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα*. Έκδοση Β΄. Διαθέσιμο στο: <https://greektoys.org/2015/02/02/e-book-arxaia-ellhnika-paixnidia/>
- Πελέκης Μ. (2004). *Αναλυτικό λεξικό της αρχαίας Ελληνικής*. Αθήνα, Σαββάλας
- Πλατή Μ., (2009). *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην*, Ίδρυμα Γουλανδρή, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης
- Σαραντάκος Ν., Παπαλεξάνδρου Κ., και Θεοδοσόπουλος Α. (1980) *Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν*, Τόμος ΙΣΤ΄, Αθήνα, Ήλιος
- Shumka L., (2015) «Toys and Games» στο: *A companion to ancient education*. Wiley Blackwell, σ. 452-453
- Sommer M. και Sommer D. “Archaeology and Developmental Psychology”. *American Journal of play*, volume 9, (3), σ.341-354
- Τσιμπίδας Ν. (2005) *Πολιτισμικές και κοινωνικές λειτουργίες του παιχνιδιού μέσα στο χρόνο*. (Μη εκδοθείσα μεταπτυχιακή διατριβή). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

ΠΗΓΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΥΚΤΙΟ

Παπανδρόπουλος Α. (2012). Πολιτισμός και Επιχειρηματικότητα. Ανακτήθηκε από:
<https://www.europeanbusiness.gr/page.asp?pid=693>

HUA (2020). *Πολιτισμός, Τουρισμός και Επιχειρηματικότητα*. Χαροκόπειο Πανεπιστήμιο, Open eClass. Αρχειοθετήθηκε στο:
<https://eclass.hua.gr/modules/document/index.php?course=OIK156&openDir=/5819a3996kVg>

Fling F., M. (1907). Sports, Games, Gambling, Entertainment, and Pets in Ancient Greece. Ανακτήθηκε από: <http://factsanddetails.com/world/cat56/sub367/item2009.html>

<https://greektoys.org/2016/12/05/ancient-greek-toys-e-book/>

<https://www.fpress.gr/ypologistika-ergaleia/story/60967/ypologiste-poia-morfi-epaggelmatikis-drastiriotitas-afinei-to-megalytero-kerdos>

<https://vontikakis.com/el/misthodosia>

<http://www.anima.gr/products/company/xyzprinting>

https://grobotronics.com/3d-printing/filament/?features_hash=55-5446_56-5443_57-5458_59-5723

https://www.reichelt.com/gb/en/3d-printer-ink-black-da-vinci-color-xyz-tinte-sw-p214682.html?PROVID=2788&gclid=Cj0KCQiApaXxBRDNARIsAGFdaB_tKthcnIb260u6GQUns7gM30W4c00AATHzzvFB4eq8VqMJ4AxrnyQaAkzDEALw_wcB&&r=1

<https://ultimaker.com/software/ultimaker-cura>

<https://www.xyzprinting.com/en-GB/product/da-vinci-color>

