

## Τα θυμάστε; Ξεχασμένα παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά στους δρόμους

[Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός / Κοινωνιολογικά \(κοινωνική πρόνοια & οικογενειακά θέματα\)](#)



Εκατό χρόνια πριν, δεν υπήρχαν τηλεοράσεις, στερεοφωνικά, δεν υπήρχαν χρήματα για ακριβά παιχνίδια και οι γονείς μας ήταν πολύ απασχολημένοι για να ασχοληθούν μ' εμάς.



Ευτυχώς η κίνηση στους δρόμους ήταν μικρή ή δεν υπήρχε, οπότε ο δρόμος ήταν η

παιδική χαρά μας: οι δρόμοι, τα πεζοδρόμια, καθώς και στους μικρούς κήπους μπροστά.

Παίζαμε έξω έως ότου βράδιαζε και δεν βλέπαμε πια.

Τα αγόρια έπαιζαν “βόλους” έστρωναν τους βόλους σε μια σειρά, σχεδόν κολλητοί μεταξύ τους, και τα παιδιά έριχναν το καθένα το δικό του βώλο από κάποια καθορισμένη απόσταση, προσπαθώντας να πετύχουν κάποιον από τους “στρωμένους” βόλους.

Οποιο βώλο πετύχαινε το παιδί, τον κέρδιζε. Το μεγάλο πανηγύρι γινόταν όταν έμπαινε και γκαζά στο στρώσιμο και όποιο παιδί κέρδιζε γκαζά, ξεφώνιζε από χαρά και ικανοποίηση. Συνήθως όμως η γκαζά δεν έμπαινε στο στρώσιμο, επειδή όποιο παιδί την είχε προτιμούσε να τη κρατάει για να σημαδεύει, επειδή ήταν πιο εύστοχη και δεν έχανε το σχήμα της. Οι χωματένιοι βώλοι χάναν γρήγορα τη λεία εξωτερική τους επιφάνεια και, μετά από κάμποσα παιχνίδια, σπάγαν κιόλας.

Στα τελευταία χρόνια του “50, όσο απομακρυνόταν ο τόπος από τους πολέμους, οι γκαζές αντικαταστήσαν εντελώς τους χωματένιους βόλους, οπότε το παιχνίδι ονομάστηκε “οι γκαζές”, μια και παιζόταν πλέον μόνο με γκαζές.

Έχουμε, επίσης, το παιχνίδι με τα τσέρκια. Υπήρχαν ξύλινα σε διάφορα μεγέθη για τα κορίτσια με τα ραβδιά τα κιλούσαν στα πεζοδρόμια. Τα αγόρια είχαν σιδερένια τσέρκια. Κέρδιζε το παιδί που θα έφτανε πρώτο στο προκαθορισμένο σημείο.

## **Το κουτσό**

Παιζόταν από δυο άτομα. Το πρώτο παιδί που άρχιζε, έριχνε μια στρογγυλή πέτρα στην αρχή του σχεδίου. Έπρεπε στηριγμένο στο ένα πόδι να σπρώξει μ’ αυτό την πέτρα ώστε να βγει έξω από το σχέδιο στην αρχή. Στη συνέχεια έριχνε την πέτρα στο δεύτερο τετράγωνο κι έμπαινε με το ένα πόδι στο σχέδιο και τετράγωνο - τετράγωνο έφτανε σ’ εκείνο που βρισκόταν η πέτρα.

Πάλι χτυπώντας την με το πόδι με το οποίο πατούσε στο έδαφος προσπαθούσε τετράγωνο - τετράγωνο να τη βγάλει έξω από το σχέδιο στην αρχή του. Αυτή η διαδικασία συνεχιζόταν με το τρίτο, το τέταρτο και το πέμπτο τετράγωνο. Δεν έπρεπε ούτε η πέτρα ούτε το πόδι να ακουμπήσει στις γραμμές του σχεδίου. Αν ακουμπούσε στη γραμμή έβγαινε από το παιχνίδι και ξεκινούσε το άλλο παιδί.

Το πατίνι είναι ένα δίτροχο όχημα χωρίς μηχανή, χωρίς πεντάλ και χωρίς σέλα ή άλλο κάθισμα, στο οποίο ο οδηγός στέκεται όρθιος τοποθετώντας το ένα πόδι του στον πεπλατυσμένο άξονα που ενώνει τους δυο τροχούς ενώ με το άλλο δίνει

ώθηση με συνεχείς παλινδρομικές κινήσεις εκκρεμούς ώστε να μετακινηθεί το όχημα.

Εκείνη την εποχή, τα παιδιά είχαν απαραίτητα μαζί τους και από μία ξύλινη σφεντόνα (τέγκαλα) για το κυνήγι των πουλιών και για το σημάδι διαφόρων στόχων.

## **Σβούρα**

Συνήθως χρησιμοποιούνται για να παίξει το παιχνίδι “Βάλτε και Πάρτε” το τετράπλευρο σβουράκι ή σβούρα εμφανίζει έναν αριθμό, όταν σταματήσει να γυρίζει. Κάθε παίκτης τοποθετεί ένα κέρμα στο δοχείο και στη συνέχεια γυρίζει το σβουράκι ακολουθώντας τις οδηγίες όταν η σβούρα σταματήσει να γυρίζει. Όταν ολοκληρω το ποσό είχε κερδηθεί ο γύρος τελειώνει και οι παίκτες ξεκινούσαν και πάλι.

## **Τρεις... και το λουρί της μάνας**

Τα παιδιά σχηματίζουν ένα κύκλο, καθισμένα γύρω από τη μάνα, που είναι ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά. Εκείνη βγάζει τη ζώνη της ή ένα λουρί ή σχοινί και πρώτα σχηματίζει μ’ αυτό διάφορα σχήματα, π.χ. ένα αχλάδι, ένα μήλο, ένα καλάθι κτλ. Τα άλλα πρέπει να μαντέψουν τι παριστάνει.

Όποιο το βρει, του δίνει η μάνα το λουρί και τότε εκείνο έχει το δικαίωμα να σηκωθεί και να κυνηγήσει τ’ άλλα παιδιά. Η μάνα μένει στη θέση της και κάθε τόσο φωνάζει: «Τρεις και το λουρί της μάνας!». Εκείνος που κρατεί το λουρί, συνεχίζει το κυνήγι του κι αν κτυπήσει κανένα παιδί, τότε εκείνο βγαίνει απ’ το παιχνίδι. Αν όμως η μάνα φωνάξει: «Τρεις και το λουρί της μάνας!», τότε αυτός που κυνηγάει, πρέπει αμέσως να γυρίσει πίσω και να παραδώσει το λουρί στη μάνα, αλλιώς τα άλλα παιδιά έχουν το δικαίωμα να τον πάρουν στο κυνήγι και να του πάρουν το λουρί και να αρχίσουν μ’ αυτό να τον χτυπούν.

## **Περνά περνά η μέλισσα**

Τα παιδιά, από 6 και πάνω, διαλέγουν από τα πιο μεγάλα, δυο μάνες και η κάθε μια παίρνει με λάχνισμα τον ήλιο ή το φεγγάρι. Οι 2 μάνες σχηματίζουν με τα χέρια τους μια καμάρα και στέκονται όρθιες στη μέση. Τα υπόλοιπα παιδιά σχηματίζουν μια γραμμή, το ένα πίσω απ’ το άλλο, κρατημένα απ’ τη μέση ή απ’ τη ζώνη τους. Όπως έχουν σχηματίσει τη σειρά προχωρούν προς την καμάρα τραγουδώντας:

Περνά, περνά η μέλισσα

Με τα μελισσόπουλα

Και με τα παιδόπουλα!

Όταν φτάσουν μπρος την καμάρα οι 2 μάνες τα ρωτούν:

- Από πού ερχόσαστε;
- Από την Κόρινθο (π.χ.)
- Και τι έχετε φορτωμένα;
- Σύκα και σταφύλια (π.χ.)
- Περάστε μέσα.

Σηκώνουν λοιπόν τα χέρια τους και τα παιδιά περνούν κάτω από την καμάρα, βουίζοντας σαν τις μέλισσες. Την ώρα που είναι να περάσει το τελευταίο, οι 2 μανάδες κατεβάζουν τα χέρια τους και το κρατούν κι ύστερα το ρωτούν σιγά, ώστε να μην ακούσουν τα άλλα:

### **-Τι θέλεις, τον ήλιο ή το φεγγάρι;**

Το παιδί θα πει τον ήλιο ή το φεγγάρι και τότε θα πάει πίσω απ' αυτή που πήρε τούτο το όνομα και θα πιαστεί απ' τη μέση της. Το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τον ίδιο τρόπο, μόνο που κάθε φορά, τα παιδιά λένε ότι έρχονται από άλλο μέρος και φέρνουν διαφορετικά πράγματα, μέχρις ότου μοιραστούν όλες. Την τελευταία τη ρωτούν πια φανερά, αν θέλει τον ήλιο ή το φεγγάρι κι όταν διαλέξει πιάνεται, πίσω απ' όλα τα άλλα παιδιά. Τότε η μια μάνα βγάζει τη ζώνη της και την απλώνει στην άλλη και η κάθε μια τους κρατάει από μian άκρη και με τα παιδιά από πίσω της την τραβάει προς το μέρος της. Όποια πάρει την άλλη, νικάει.

### **Δεν περνάς κυρά Μαρία**

Πιάνονται απ' το χέρι και σχηματίζουν κύκλο, ενώ ένα κορίτσι απ' τα μεγαλύτερα, η κυρα-Μαρία, στέκεται στη μέση. Αρχίζουν να γυρίζουν γύρω γύρω και τραγουδούν, ενώ η κυρα-Μαρία προσπαθεί να περάσει ανάμεσά τους.

- Που θα πας κυρα-Μαρία, δεν περνάς δεν περνάς,
- Που θα πας κυρα-Μαρία, δεν περνάς, περνάς!
- Θε να πάω εις τους κήπους δεν περνώ, δεν περνώ.
- Θε να πάω εις τους κήπους δεν περνώ, περνώ!
- Τι θα κάνεις εις τους κήπους δεν περνάς, δεν περνάς
- Τι θα κάνεις εις τους κήπους δεν περνάς, περνάς!
- Θα μαζέψω 2 βιολέτες δεν περνώ, δεν περνώ
- Θα μαζέψω 2 βιολέτες δεν περνώ, περνώ!
- Τι θα κάνεις τις βιολέτες δεν περνάς, δεν περνάς
- Τι θα κάνεις τις βιολέτες δεν περνάς, περνάς!

-Θα τις δώσω της καλής μου δεν περνώ, δεν περνώ  
Θα τις δώσω της καλής μου δεν περνώ, περνώ!  
-Και ποια είναι η καλή σου δεν περνάς, δεν περνάς  
Και ποια είναι η καλή σου δεν περνάς, περνάς!  
-Η καλή μου είν" (η Ελένη π.χ.) δεν περνώ, δεν περνώ  
Η καλή μου είν" (η Ελένη π.χ.) δεν περνώ, περνώ!

Μόλις ακούσει τ" όνομά του το κορίτσι που ανέφερε η κυρα-Μαρία, φεύγει απ" τον κύκλο και μπαίνει στη μέση και τότε είτε γίνεται αυτό κυρα-Μαρία και το παιχνίδι συνεχίζεται έτσι είτε στέκεται στο πλάι της κυρα-Μαρίας, που συνεχίζει ν" αναφέρει σε κάθε επανάληψη του τραγουδιού κι από μια φιλενάδα της, ώσπου δε μένουν πια αρκετά κορίτσια, για να σχηματίσουν κύκλο κι έτσι το παιχνίδι τελειώνει.

### **Λύκε λύκε είσαι εδώ;**

Ένα από τα μεγαλύτερα παιδιά κάνει τον λύκο, που πάει και κρύβεται πίσω από ένα θάμνο ή ένα δέντρο. Τα άλλα παιδιά, με επικεφαλής ένα απ" τα μεγαλύτερα, που θα είναι η «μάννα», πιάνονται στη σειρά, το ένα πίσω απ" το άλλο και πλησιάζουν το κρησφύγετο του λύκου, απαγγέλλοντας ρυθμικά:

«Πήγε ο λύκος στο βουνό,  
μες στο δάσος το πυκνό.  
Τριγυρνώ και τραγουδώ:  
Λύκε, λύκε είσαι δω;»  
Ο λύκος απαντάει: -Εδώ είμαι!  
Τα παιδιά ρωτούν: -Και τι κάνεις;  
Ο λύκος: -Βάζω το πουκάμισό μου! Ή  
Τώρα σηκώνομαι απ" το κρεβάτι μου!

Τα παιδιά απομακρύνονται, κάνουν ένα νέο γύρο, πάντα πιασμένα το ένα πίσω απ" το άλλο και σταματούν πάλι έξω απ" το κρησφύγετο του λύκου, λέγοντας το ίδιο τραγουδάκι. Ο λύκος εξακολουθεί να ντύνεται και τους απαντάει πάντα: «Βάζω το παντελόνι μου» ή «φοράω τα παπούτσια μου» ή δίνει άλλες αστείες απαντήσεις, όπως: «Ξυρίζω τα μουστάκια μου», ανάλογα με την ηλικία του και με την ετοιμότητά του. Στο τέλος λέει: «Βάζω το καπέλο μου» ή «παίρνω το μπαστούνι μου και σας κυνηγώ» και τότε τα παιδιά σκορπίζονται φωνάζοντας:

«Λύκε, λύκε φτάσε με,  
σαν μπορείς και πιάσε με!»

Ο λύκος τρέχει από πίσω τους και τα κυνηγάει. Όποιο παιδί φτάσει, βγαίνει από το

παιχνίδι. Αυτό γίνεται ώσπου να τα πιάσει όλα ή ώσπου να κουραστούν τα παιδιά

### **Γύρω γύρω όλοι**

Τα παιδάκια σχηματίζουν έναν κύκλο και βάζουν το πιο μικρό στη μέση. Ύστερα πιάνονται από τα χέρια και γυρίζουν τραγουδώντας:

Γύρω-γύρω όλοι  
Στη μέση ο Μανόλης,  
Χέρια, πόδια στη γραμμή  
Όλοι κάθονται στη γη!  
-Κάθισε, Μανολάκη!

Με το: «όλοι κάθονται στη γη!», όλα τα παιδάκια κάθονται χάμω και τεντώνουν τα πόδια τους προς το κέντρο. Το ίδιο πρέπει να κάνει και ο «Μανόλης».

### **Η μικρή Ελένη**

Τα κοριτσάκια σχηματίζουν έναν κύκλο, που κοιτάζει προς τα μέσα. Στο κέντρο κάθεται ένα κοριτσάκι, που κάνει τάχα ότι κλαίει. Τα άλλα γυρίζουν γύρω-γύρω και τραγουδούν:

Η μικρή Ελένη  
κάθεται και κλαίει  
γιατί δεν την παίζουνε οι φιλενάδες της.  
Σήκω απάνω, πλύνε τα μάτια,  
Κοίταξε τον ήλιο κι αποχαιρέτησε!

Το κοριτσάκι, τότε, που κάνει την Ελένη, πλένει δήθεν τα μάτια της και κοιτάζει τον ήλιο κι ύστερα σηκώνεται ξαφνικά και πιάνει μια απ' τις άλλες, που γίνεται εκείνη Ελένη με τη σειρά της.

### **Η κολοκυθιά**

Οι παίκτες - από 5 ως 10 - κάθονται γύρω-γύρω και βγάζουν έναν αρχηγό, τα πιο μεγάλα απ' τα παιδιά ή τον πιο έξυπνο, ανάμεσα στους μεγάλους. Καθένας απ' τους παίκτες παίρνει έναν αριθμό. Αυτό γίνεται κατά 2 τρόπους: Ή εκείνος που κάθεται στ' αριστερά του αρχηγού, παίρνει τον αριθμό 1 κι ο διπλανός του το 2 κι έτσι ως το τέλος, ή ο καθένας παίρνει όποιο αριθμό του αρέσει, που δεν πρέπει όμως να είναι μεγαλύτερος, απ' όσα είναι στο σύνολό τους τα παιδιά.

Έτσι π.χ. αν τα παιδιά είναι 8, δεν πρέπει κανείς να πάρει τον αριθμό 10. Κάθε παίκτης πρέπει να θυμάται καλά τον αριθμό του, γιατί απ' αυτό θα εξαρτηθεί αν

θα κερδίσει ή θα χάσει.

Πρώτος μιλάει ο αρχηγός και λέει:

- Έχω μια κολοκυθιά που κάνει 3 (π.χ.) κολοκύθια!

Μόλις αναφέρει αυτόν τον αριθμό, εκείνος που έχει το 3, πρέπει αμέσως να σηκωθεί και να πει:

- Και γιατί να κάνει τρία;

- Και πόσα θέλεις να κάνει; Ρωτάει ο αρχηγός.

- Να κάνει (π.χ.) πέντε.

Μόλις ακούσει τον αριθμό του εκείνος που έχει το πέντε, πρέπει αμέσως να σηκωθεί και να πει: «Και γιατί να κάνει πέντε;» και το παιχνίδι συνεχίζεται μ' αυτόν τον τρόπο.

Αν κανείς ακούσει τον αριθμό του και δεν σηκωθεί ή σηκωθεί ακούγοντας τον αριθμό που έχει άλλος ή πει ανύπαρκτο αριθμό (π.χ. το 12 αν είναι 10 τα παιδιά), τότε χάνει και πρέπει να δώσει ενέχυρο. Αυτό το ενέχυρο πρέπει να είναι κάτι το ατομικό του, π.χ. το μαντήλι του, το βραχιόλι του. Όλα αυτά ο αρχηγός τα βάζει κατά μέρος και τα σκεπάζει μ' ένα μαντίλι ή μ' ένα κομμάτι ύφασμα. Όταν τελειώσει το παιχνίδι, ο αρχηγός βάζει το χέρι του κάτω απ' το μαντίλι, τραβάει ένα-ένα τα ενέχυρα και φωνάζει:

- Κι αυτός εδώ, τι πρέπει να κάνει;

Οι άλλοι, όλοι μαζί, φωνάζουν.

- Να λαλήσει σαν πετεινός ή να γκαρίξει σαν γαϊδούρι ή να περπατήσει με τα τέσσερα, ή ό,τι άλλο σοφιστούν.

Την τιμωρία αυτή, πρέπει ο τιμωρημένος να τη δεχτεί με κέφι και να κάνει τους άλλους να γελάσουν.

Σε μια παραλλαγή, ο αρχηγός δεν περιμένει να τελειώσει το παιχνίδι για να επιβάλλει τις τιμωρίες, αλλά μόλις κάνει κάποιος ένα λάθος, τον βάζουν αμέσως να εκτελέσει την τιμωρία του.

Σε μια άλλη παραλλαγή απ' την Ήπειρο, στη μέση του κύκλου στήνουν μια βαριά πέτρα και όποιος κάνει λάθος, σηκώνεται αμέσως, σηκώνει την πέτρα και τη βαστάει στους ώμους του ως το τέλος του παιχνιδιού, εκτός αν λαθευτεί κανένας άλλος και τότε πηγαίνει εκείνος και παίρνει την πέτρα κι ο πρώτος ξαναγυρίζει στη θέση του.

## **Το κουτσό**

Παίζεται από 2 ή περισσότερα παιδιά ή από 2 ομάδες παιδιών, όταν τα παιδιά είναι από 4 και πάνω. Κάθε παιδί διαλέγει την πέτρα του, που πρέπει να είναι πλακέ και ελαφριά.

Χαράζουν στο χώμα ή ζωγραφίζουν στο πεζοδρόμιο ή στην αυλή με κιμωλία το

σχήμα του κουτσού και αριθμούν τα τετράγωνα. Η επάνω διάμετρος πρέπει να έχει τόσο πλάτος, ώστε να μπορεί να σταθεί ένα παιδί με τεντωμένα τα δυο του πόδια, δηλ. περίπου 80 πόντους.

Ανάλογα πρέπει να είναι τα υπόλοιπα τετράγωνα. Ορίζουν ένα σημάδι και κάθε παιδί ρίχνει την πέτρα του στο σημάδι. Όποιου η πέτρα πάει μακρύτερα, εκείνο θα παίξει πρώτο. Ύστερα αρχίζει το παιχνίδι κι όποιο παιδί παίξει πρώτο, πετάει την πέτρα του στο πρώτο τετράγωνο, από μια απόσταση ως 3 βήματα περίπου. Αν τυχόν η πέτρα πέσει είτε έξω από το τετράγωνο είτε πάνω στη γραμμή, τότε το παιδί χάνει τη σειρά του και πρέπει να περιμένει να παίξουν όλοι οι άλλοι για να ξαναρίξει. Αν πέσει μέσα στο τετράγωνο, τότε πηδάει κι αυτό μέσα, πατώντας μόνο στο δεξί πόδι και μ" αυτό σπρώχνει την πέτρα στο επόμενο τετράγωνο.

Όταν φτάσει στο τρίτο, τότε κάνει το λεγόμενο γεφυράκι, δηλ. σπρώχνει την πέτρα πάνω στη γραμμή, που είναι ανάμεσα στα 2 τετράγωνα του (4) και πατάει με τα 2 πόδια. Κατόπιν στηρίζεται πάλι στο δεξί πόδι και σπρώχνει την πέτρα στο πέμπτο τετράγωνο κι από κει στο κεντρικό τετράγωνο του (6), οπότε κάνει πάλι το γεφυράκι, έχοντας την πέτρα στο μεσιανό τετράγωνο και πατώντας με τα 2 πόδια του στα δυο ακριανά. Αμέσως μετά κάνει μεταβολή πηδώντας και τότε έχει το δικαίωμα είτε να κάνει πάλι το γεφυράκι και να σπρώξει την πέτρα με το κουτσό στο πέμπτο τετράγωνο είτε να σκύψει και να την πιάσει με το χέρι και να την πετάξει στο πέμπτο τετράγωνο. Συνεχίζει ύστερα το κουτσό και γυρίζει πίσω βγάζοντας την πέτρα έξω.

Έρχεται κατόπιν η σειρά από τα άλλα παιδιά να κάνουν τον πρώτο γύρο.

Ο δεύτερος γύρος λέγεται Τουβλάκι, γιατί όλη η διαδρομή γίνεται τοποθετώντας ένα σπασμένο τουβλάκι στη ράχη του ποδιού και πηδώντας ελαφρά από ένα τετράγωνο στο άλλο, έτσι ώστε να μην πέσει το τουβλάκι κάτω.

Ο τρίτος γύρος λέγεται Πλάτη. Σ" αυτόν ο παίκτης τοποθετεί την πέτρα του επάνω στην πλάτη του και πηδάει από το ένα τετράγωνο στο άλλο κουτσός πάντα και σκύβοντας για να μην πέσει η πέτρα του χάμω.

Ο τέταρτος γύρος είναι το Χεράκι. Σ" αυτόν η πέτρα τοποθετείται πάνω στη ράχη του αριστερού χεριού και ο παίκτης πρέπει να κάνει όλη τη διαδρομή πηδηχτά, προσέχοντας να μην του πέσει η πέτρα. Στην επιστροφή, καθώς θα κάνει τη μεταβολή πηδηχτά στο έκτο τετράγωνο, πετάει και την πέτρα ψηλά, γυρίζοντας το χέρι του και κατά την επιστροφή την κρατάει πια στην τεντωμένη παλάμη του.

Ο πέμπτος και τελευταίος γύρος είναι το Τυφλό. Ο παίκτης τοποθετεί την πέτρα πάνω στο κούτελό του και γέρνει το κεφάλι του κατά πίσω, προσέχοντας να μην



πέσει η πέτρα. Έτσι κάνει όλη τη διαδρομή, χωρίς να βλέπει που πατάει και προσέχοντας να μην πατήσει στη γραμμή ή να μη βγει έξω από τα τετράγωνα, αλλιώς καίγεται και ξαναρχίζει.

Όταν τα παιδιά παίζουν ομαδικά, νικάει εκείνη η ομάδα που οι παίκτες της έχουν καεί τις λιγότερες φορές.

## **Αμπάριζα**

Παραδοσιακά είναι ένα παιχνίδι, κυρίως γι' αγόρια 12-15 ετών, αλλά μπορούν να το παίξουν και κορίτσια. Έχει πολύ αυστηρούς κανόνες, που οι παίκτες πρέπει να τους κρατούν με κάθε τρόπο.

Τα παιδιά, 8 ως 14 τον αριθμό, χωρίζονται σε 2 ομάδες και κάθε ομάδα έχει τη μάνα της. Κάθε ομάδα διαλέγει την περιοχή της, σε 100 με 150 βήματα απόσταση από την άλλη και στο κέντρο είναι η αμπάριζα ή η Μανή, κατά την ποντιακή παραλλαγή, που αποτελείται από ένα σωρό, καμωμένο με τα πανωφόρια των παιδιών ή τα σακάκια τους ή ένα δέντρο, αν υπάρχει σ' αυτόν το χώρο. Γύρω απ' την αμπάριζα, κάθε ομάδα χαράζει έναν κύκλο, με περιφέρεια 3 ως 4 μέτρων και εκεί θα φυλάγονται τα σκλαβάκια. Εμπρός από τον κύκλο αυτό, σε μια απόσταση 5 βημάτων, κάθε ομάδα χαράζει μια ίσια γραμμή, που δείχνει τα σύνορα της περιοχής της.

Την αρχή του παιχνιδιού την κάνει ένας, ο πιο σερπετός από τους παίκτες της ομάδας Α, που προχωρεί προς τη γραμμή κι αρχίζει να κοροϊδεύει και να ειρωνεύεται τους αντιπάλους του. Τότε ο αρχηγός, η μάνα της αντίθετης ομάδας δίνει την εντολή σ' έναν απ' τους δικούς της, να τον κυνηγήσει και να πιάσει τον αιχμάλωτο.

Κανείς δεν έχει δικαίωμα να κυνηγήσει και να πιάσει τον αντίπαλο του, παρά μονάχα έξω από την περιοχή του και μονάχα αν έχει βγει ύστερα απ' αυτόν. Αν ο αντίπαλος της ομάδας Α γυρίσει πίσω στην περιοχή του χωρίς να πιαστεί, τότε αυτός που τον κυνηγάει, δεν έχει δικαίωμα να μείνει στην ελεύθερη περιοχή, αλλά πρέπει να γυρίσει ξανά στο στρατόπεδό του και να πάρει «φωτιά» ή να πιάσει «αμπάριζα».

Φωνάζει τότε: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω» και τότε χτυπάει την αμπάριζα και βγαίνει πάλι έξω. Εντωμεταξύ κι άλλοι παίκτες της ομάδας Α και της Β έχουν βγει και κυνηγιούνται. Αν κανείς φτάσει τον αντίπαλό του και τον αγγίξει, έστω και με τα δάχτυλα, και φωνάξει: «Σ' έπιασα», τότε αυτός θεωρείται αιχμάλωτος και οδηγείται με θριαμβευτικές κραυγές στο στρατόπεδο των αιχμαλώτων του αντιπάλου, δηλ. στον κύκλο που είναι χαραγμένος γύρω από την αμπάριζα, και δεν

επιτρέπεται να φύγει μόνος του.

Ωστόσο αν κάποιος από τη δική του ομάδα καταφέρει να χωθεί μέσα στο εχθρικό στρατόπεδο και χτυπήσει έναν από τους αιχμαλώτους, τον ελευθερώνει. Δε μπορεί όμως να ελευθερώσει παρά μονάχα ένα σε κάθε έξοδό του.

Αν κανείς από τους παίκτες είτε κατά λάθος είτε για να γλιτώσει έναν από τους δικούς του, βγει από την περιοχή του παιχνιδιού, που σχηματίζει γύρω γύρω ένα τετράγωνο, τότε θεωρείται λιποτάκτης και οδηγείται στο στρατόπεδο αιχμαλώτων του αντιπάλου.

Οι αρχηγοί των ομάδων δεν παίρνουν μέρος στο παιχνίδι, γιατί αν τυχόν συλληφθεί ένας αρχηγός, τότε χάνει ολόκληρη η ομάδα του το παιχνίδι. Αντίθετα, αν ο αρχηγός της αντίπαλης ομάδας καταφέρει να εισχωρήσει στην περιοχή του εχθρού και χτυπήσει την αμπάριζα, τότε κερδίζει ολόκληρη η ομάδα. Φωνάζει, τότε, «Έπιασα την αμπάριζα» και το παιχνίδι θεωρείται τελειωμένο. Κανονικά το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου η μια ομάδα χάσει τόσους παίκτες, ώστε να μη μπορεί πια να συνεχίσει.

Οι νικητές, τότε, κάθονται καβαλικευτά στη ράχη των νικημένων και κάνουν έτσι τη βόλτα όλης της περιοχής, περιγελώντας τους αντιπάλους.

### **Τάκα - Τάκα : Τι παιχνίδι και αυτό!**

Δυό μεγάλες κοκκάλινες μπάλες, σε διάφορους χρωματισμούς, η κάθε μια κρεμόταμε με λεπτό γερό σκοινάκια, από ένα σιδερένιο κρίκο, που μπορούσε ο καθένας να το προσαρμόσει στο δάκτυλό τους. Συνήθως στο μεσαίο. Η επιτυχία ήταν να χτυπάς τις μπάλες όσο χρόνο περισσότερο μπορούσες, κουνώντας το χέρι πάνω κάτω. Ο θόρυβος που έκανε ήταν τόσο εκνευριστικός που γρήγορα κατατάχτηκε στα απαγορευμένα παιχνίδια. Πολλές φορές, οι μπάλες ξέφευγαν και χτυπούσαν τον παίχτη καθιστώντας έτσι ακόμα πιο επικίνδυνο.

**Πηγή:** [iellada.gr](http://iellada.gr)