



Τα Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα



Greektoys 2016

δεύτερη έκδοση

Άδεια

“Τα Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα” έχει εκπαιδευτικό σκοπό και διανέμεται δωρεάν με την άδεια:

[Αναφορά Δημιουργού-Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 Διεθνές](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



© Greektoys 2016

Δεύτερη έκδοση 2016

Κείμενα: Σοφία Παυλάκη και Λουίς Σάντος

Σχεδιασμός και φωτογραφίες: Λουίς Σάντος

[Greektoys.org](https://greektoys.org)

Περιεχόμενα

Εισαγωγή για τον οδηγό "Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα".....	3
Πώς ήταν τα παιχνίδια στην αρχαιότητα;	3
Υλικά και τρόποι κατασκευής	4
Τα πρώτα παιχνίδια	5
Κατηγορίες παιχνιδιών	7
Παιχνίδια νηπιακής ηλικίας	7
Παιχνίδια μίμησης	7
Πλαγγόνες: Οι πιο δημοφιλείς κούκλες της αρχαιότητας	9
Παιχνίδια επιδεξιότητας	10
Αστράγαλοι	11
Η σφαίρα	11
Ζάρια	11
Οστομάχιον: από παιχνίδι σε μαθηματικό πρόβλημα	12
Από τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια στο Greektots!	14
3D Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Παιχνιδιών	16
Βιβλιογραφία	17



Κύλικα με παράσταση νεαρού που παίζει γιο-γιο, 440-420 π.Χ., Βερολίνο, Άλτες Μουζέουμ

Εισαγωγή για τον οδηγό "Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα"

Αυτός ο οδηγός είναι καρπός πολύχρονης δουλειάς και καταγραφής σχετικά με τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια. Με μεράκι, συγκεντρώσαμε και καταγράψαμε πολύτιμο υλικό από μουσεία στην Ελλάδα και άλλες ευρωπαϊκές χώρες, με σκοπό να το διαθέσουμε σε μικρούς και μεγάλους αναγνώστες.

Μέσα από τις σελίδες αυτές θα μάθετε για τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια και θα δείτε τα πιο χαρακτηριστικά εκθέματα που έχουν φτάσει μέχρι τις μέρες μας. Εκθέματα σε μουσεία πια, αλλά πηγή χαράς, δημιουργίας και παιχνιδιού για τα παιδιά πριν από χιλιάδες χρόνια.

Σοφία Παυλάκη



Πώς ήταν τα παιχνίδια στην αρχαιότητα;

Από την αρχαιότητα έχει διαπιστωθεί η παιδαγωγική αξία και η σημαντικότητα του παιχνιδιού για τη σωστή σωματική, νοητική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού, το παιδί χρησιμοποιεί τη φαντασία του για να διασκεδάσει, μαθαίνει να αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά, εξερευνά το περιβάλλον του, ανακαλύπτει τον εαυτό του, καλλιεργεί τη δημιουργικότητά του. Επίσης, ωριμάζει και μαθαίνει να χρησιμοποιεί πρακτικά τις γνώσεις του και τις δεξιότητές του.

Κατά τον Πλάτωνα, το παιδαγωγικό παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να προετοιμαστούν καλύτερα για το μελλοντικό τους επάγγελμα και το ρόλο τους στην κοινωνία. "Με την άσκηση του παιχνιδιού είναι δυνατόν οι προτιμήσεις και οι επιθυμίες του παιδιού να στραφούν προς το σκοπό όπου θα καταλήξουν, όταν θα φτάσει στην ώριμη ηλικία" (Όπως παραπέμπεται στην Hasselin, 2006, παρ. 2)

Στην Αρχαία Ελλάδα υπήρχε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών, ομαδικών ή ατομικών, με ή χωρίς τη χρήση αντικειμένων. Κάποια από αυτά τα παιχνίδια παραμένουν γνωστά ως τις μέρες μας, όπως η αμπάριζα, η τυφλόμυγα (χαλκή μυία), τα αγαλματάκια (ακινήτιδα), τα πεντόβολα (πεντάλιθα), το κρυφό (αποδιδρασκίνδρα), οι κούκλες (πλαγγόνες), η κουδουνίστρα (πλαταγή) και το αλογάκι. Αυτά τα παιχνίδια μάς είναι γνωστά από τρεις πηγές:

- παιχνίδια που έχουν βρεθεί σε αρχαιολογικές ανασκαφές, κυρίως σε τάφους
- γραπτές πηγές αρχαίων συγγραφέων
- αναπαραστάσεις σε αγγεία και επιτύμβιες στήλες



Βόδι με ρόδες, αρχαϊκή εποχή, Παρίσι, Μουσείο του Λούβρου

Υλικά και τρόποι κατασκευής



Άθυρμα είναι η αρχαία λέξη για το παιχνίδι, συγκεκριμένα για το αντικείμενο που χρησιμοποιείται για να παίξουμε, προέρχεται από το αρχαίο ρήμα άθύρω (παίζω, διασκεδάζω). Το κύριο υλικό για την κατασκευή παιχνιδιών ήταν ο πηλός, όπως μαρτυρά ο μεγάλος αριθμός πήλινων ειδωλίων που έχει διασωθεί. Εκτός από τα πήλινα, υπήρχαν παιχνίδια από οστό, δέρμα, ξύλο, κερί και ύφασμα. Λόγω του υλικού όμως τέτοιου είδους παιχνίδια δεν έχουν διασωθεί.

Η κατασκευή τους γινόταν στα εργαστήρια κοροπλαστικής. Τα περισσότερα παιχνίδια πλάθονταν με το χέρι, αλλά από τον 5ο αιώνα π.Χ. χρησιμοποιούνται κυρίως καλούπια, επειδή με αυτόν τον τρόπο μπορούσαν να φτιάξουν πολλές φορές το ίδιο παιχνίδι.

Με αυτήν την τεχνική, ο κοροπλάστης έφτιαχνε πρώτα μια μήτρα πάνω σε ένα αρχικό μοντέλο και τη γέμιζε με υγρό πηλό. Όταν ο πηλός στέγνωνε, τον απομάκρυνε από τη μήτρα. Το παιχνίδι όμως δεν ήταν ακόμη έτοιμο. Έπρεπε να καλυφθεί με λευκό επίχρισμα, να ψηθεί στο φούρνο και τέλος, να χρωματιστεί.

Καλούπι κούκλας,
Τάραντας, Εθνικό
Αρχαιολογικό Μουσείο



Καλούπι κουδουνίστρας με σχήμα αγριογούρουνου,
Τάραντας, Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο

Τα πρώτα παιχνίδια

Τη μέρα της γέννησής του, το παιδί έπαιρνε τα πρώτα του δώρα που ήταν, φυσικά, παιχνίδια! Συνήθως ήταν αντικείμενα που έκαναν θόρυβο, όπως η πλαταγή ή σείστρο (κουδουνίστρα). Ήταν φτιαγμένα κυρίως από πηλό και πιο σπάνια από μέταλλο και στο εσωτερικό είχαν μικρές χάντρες που παρήγαγαν ήχο. Έχουν διασωθεί κουδουνίστρες με πολλά σχήματα, οι πιο απλές έχουν σχήμα καμπάνας, άλλες έχουν ανθρώπινη μορφή ενώ οι πιο εντυπωσιακές έχουν μορφή ζώου.

Από τα πρώτα παιχνίδια ήταν επίσης τα αγγεία που χρησίμευαν ως μπιμπερό. Το θήλαστρο είχε σχήμα μικρού ζώου για να βοηθάει το παιδί στη διακοπή του θηλασμού με ομαλό τρόπο.

Την πέμπτη ή την έβδομη μέρα μετά τη γέννηση του παιδιού εόρταζαν τα αμφιδρόμια. Κατά την τελετή, σήκωναν το νεογέννητο και του έκαναν το γύρω της εστίας, του οικογενειακού βωμού και μετά ακολουθούσε συμπόσιο. Στην Αθήνα τη δέκατη μέρα έδιναν το όνομα στο παιδί και του χάριζαν παιχνίδια, ενώ στη Ρώμη, του δίνανε επίσης ένα φυλακτό, bulla για τα αγόρια και lunula για τα κορίτσια (Hasselin, 2006).

Τα παιδιά είχαν ευκαιρία να πάρουν δώρα και στα γενέθλιά τους, στην αρχή του χρόνου και σε θρησκευτικές εορτές όπως τα Ανθεστήρια, προς τιμή του Διονύσου.



Θήλαστρο με σχήμα ποντικιού, 450 π.Χ., Παρίσι, Μουσείο του Λούβρου



Κουδουνίστρα, 700 π.Χ., Παρίσι, Μουσείο του Λούβρου



Κορίτσι παίζοντας με αστραγάλους, 150 μ.Χ.,
Βερολίνο, Άλτεες Μουζέουμ

Κατηγορίες παιχνιδιών

Παιχνίδια νηπιακής ηλικίας

Ένα παιδί στη νηπιακή του ηλικία λάμβανε συνήθως παιχνίδια που μπορούσαν να δημιουργήσουν θόρυβο, φτιαγμένα από μέταλλο ή πηλό, σε διάφορα σχήματα κυρίως με μορφή ανθρώπου, ζώου ή απλά με τη μορφή καμπάνας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η **πλαταγή**, δηλαδή η κουδουνίστρα.

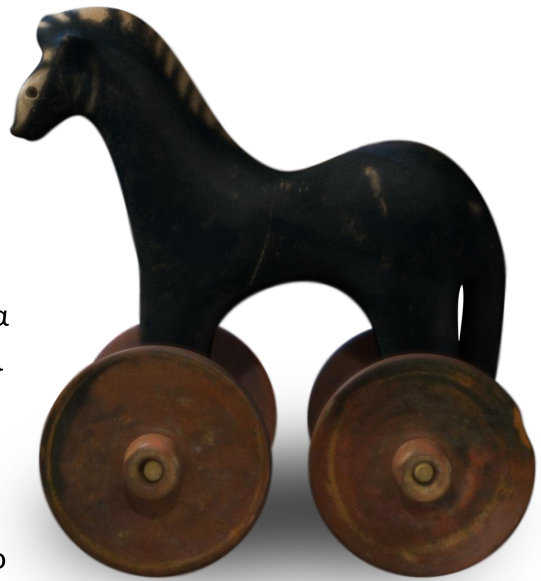
Παιχνίδια μίμησης

Τα παιχνίδια μίμησης ήταν αυτά που επέτρεπαν στα παιδιά να “μιμούνται” τον κόσμο των μεγάλων. Σκοπός των παιχνιδιών αυτών ήταν να αναπτύξουν τη φαντασία και την προσωπικότητα των παιδιών για να κατανοούν με αυτόν τον τρόπο τον κόσμο γύρω τους.

Το πιο χαρακτηριστικό παιχνίδι μίμησης ήταν οι **κούκλες** ή “**πλαγγόνες**”. Υπήρχαν και αρθρωτές κούκλες με κινητά χέρια και πόδια γνωστά με το όνομα “νευρόσπαστο”. Μικρά πήλινα αγγεία, τραπεζάκια και κρεβατάκια συμπλήρωναν το μαγικό κόσμο των κοριτσιών. Έχουν βρεθεί επίσης κούκλες για αγόρια, κυρίως με μορφή πολεμιστών.

Από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των αγοριών ήταν το **αμαξάκι με ρόδες**, δίτροχο ή τετράτροχο, στο οποίο ανέβαινε ένα παιδί καθώς άλλο το έσερνε. Πολλές φορές τα αμαξάκια τα έσερναν ζώα, όπως ο σκύλος.

Επίσης υπήρχαν ζωόμορφα **παιχνίδια πάνω σε ρόδες**, στα οποία έβαζαν ένα χαλινάρι για να μπορούν τα παιδιά να τα «οδηγούν». Τα δημοφιλέστερα ήταν εκείνα με μορφή αλόγου.



Αλογάκι με ρόδες, 950-900 π.Χ., Αθήνα, Αρχαιολογικό Μουσείο Κεραμεικού, τρισδιάστατη αναπαράσταση



Χους, παιδιά παίζουν με αμαξάκι, 450-350 π.Χ., Βρυξέλλες, Βασιλικά Μουσεία Τέχνης και Ιστορίας



1. Κούκλα, 400 π.Χ.,
Παρίσι, Μουσείο του
Λούβρου

2. Κούκλα, 450-350
π.Χ., Βρυξέλλες,
Βασιλικά Μουσεία
Τέχνης και Ιστορίας

3. Κούκλα, 400 π.Χ.,
Βερολίνο, Άλτες
Μουζέουμ

4. Κούκλα, 400 π.Χ.,
Παρίσι, Μουσείο του
Λούβρου

5. Κούκλα, 400 π.Χ.,
Τάραντας, Αρχαιολογικό
Μουσείο

Καθιστή κούκλα, 4ος
αι. π.Χ., Βερολίνο,
Άλτες Μουζέουμ

Πλαγγόνες: Οι πιο δημοφιλείς κούκλες της Αρχαιότητας!



Όμορφες, με κομψά χτενίσματα, πολύχρωμες και με μαγικές ιδιότητες, οι πλαγγόνες σαγήνευαν μικρούς και μεγάλους. Το αρχαιότερο παιχνίδι στον κόσμο εξελίχτηκε από θρησκευτικό ειδώλιο και πήρε τη μορφή της κούκλας για να παίξει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των κοριτσιών. Καθοριστική στη διαφοροποίηση αυτή υπήρξε η εμφάνιση της αρθρωτής κούκλας (νευρόσπαστο) με κινητά χέρια και πόδια, ενώ η χρήση καλουπιού θα βοηθήσει στη μαζική παραγωγή για να μη μείνει κορίτσι χωρίς την αγαπημένη του ηρωίδα!

Η πλαγγόνα ήταν ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια των κοριτσιών στην αρχαία Ελλάδα. Ήταν κούκλα, συνήθως φτιαγμένη από πηλό, με γυναικεία μορφή και περίπλοκα χτενίσματα στα μαλλιά. Κάποιες φορές η ενδυμασία της κούκλας ήταν ζωγραφισμένη, άλλες φορές τα κορίτσια έφτιαχναν πάνινα ρουχαλάκια. Εκτός από το να εξυπηρετεί τη χαρά του παιχνιδιού, η πλαγγόνα είχε και εκπαιδευτικό χαρακτήρα, σαν μια εισαγωγή του κοριτσιού στο ρόλο και τις υποχρεώσεις του ως γυναίκα στην κοινωνία. Οι πλαγγόνες γίνονταν προσφορές προς τη θεά Άρτεμη τις παραμονές του γάμου του κοριτσιού.

Μικρά αντικείμενα όπως τραπεζάκια, κρεβατάκια, αγγεία, κτλ. συμπλήρωναν το μαγικό κόσμο των κοριτσιών.



Παιχνίδια επιδεξιότητας

Το **γιογιό**, όπως το γνωρίζουμε μέχρι τις μέρες μας, ήταν ένα δημοφιλές παιχνίδι και τα παιδιά έπρεπε να εξασκηθούν στην ικανότητα να ανεβάζουν και να κατεβάζουν το ξύλινο ή πήλινο αντικείμενο που ήταν δεμένο στην άκρη της κλωστής. Η αρχαία ονομασία του γιογιό δεν είναι γνωστή.

Άλλο παιχνίδι επιδεξιότητας ήταν ο **στρόμβος** ή **σβούρα**. Υπήρχαν διαφορετικά είδη σβούρας, με διαφορετικά σχήματα και χρώματα. Σε ένα παιχνίδι με σβούρα το παιδί έριχνε τη σβούρα μια φορά μέχρι αυτή να σταματήσει να γυρίζει, σε άλλο παιχνίδι το παιδί έδινε ώθηση στη σβούρα με ένα μικρό μαστίγιο για να συνεχιστεί η περιστροφή της.

Η **ιυγξ** ήταν ένας δίσκος ή μικρή ρόδα με δυο έως τέσσερις τρύπες, από τις οποίες περνούσε μια διπλή κλωστή. Τα παιδιά έπιαναν την κλωστή από τις δύο άκρες και την περιέστρεφαν, μετά την τέντωναν και την χαλάρωναν με ρυθμική κίνηση, παράγοντας έναν ήχο που θυμίζει πουλί, την **ιυγγα** (στραβολαίμης). Ο μύθος λέει πως η 'Ιυγξ έδωσε στον Δία ένα μαγικό φίλτρο για να ερωτευτεί την Ιώ. Η Ήρα από την ζήλια της τη μεταμόρφωσε σε πουλί.

Ένα παιχνίδι το οποίο έπαιζαν ακόμη και ενήλικες άντρες ήταν το **στεφάνι** ή αλλιώς, ο **τροχός**. Το παιδί έριχνε το στεφάνι και έπρεπε, χρησιμοποιώντας επιδέξια ένα ραβδί, να το κρατήσει σε κίνηση. Οι ενήλικες έπαιζαν το στεφάνι στις παλαιστές για να γυμνάζονται. Ήταν φτιαγμένο από χαλκό, είχε μεγάλο μέγεθος και ήταν βαρύτερο σε σχέση με το αντίστοιχο παιδικό παιχνίδι.



Πήλινη σβούρα,
Ελληνιστική περίοδος,
Παρίσι, Μουσείο του
Λούβρου



Γιο-γιο, Ελληνιστική
περίοδος, Παρίσι,
Μουσείο του Λούβρου



Πήλινη σβούρα,
Ελληνιστική περίοδος,
Παρίσι, Μουσείο του
Λούβρου

Νεαρή παίζοντας με σβούρα,
κρατάει μαστίγιο στο χέρι για
να την περιστρέφει, 5ος αι.
π.Χ., Βρυξέλλες, Βασιλικά
Μουσεία Τέχνης και Ιστορίας

Αστράγαλοι

Οι αστράγαλοι ήταν συνήθως από αληθινά κότσια ζώων, αλλά υπήρχαν και αυτά που ήταν φτιαγμένα από χαλκό και άλλα υλικά. Παιζόταν κυρίως από γυναίκες και παιδιά. Ήταν παιχνίδι επιδεξιότητας αλλά το χρησιμοποιούσαν και σαν ζάρια. Με τους αστραγάλους παίζανε **πεντέλιθα**. Όπως και τα σημερινά πεντόβολα, στο αντίστοιχο παιχνίδι χρησιμοποιούσαν 5 αστραγάλους. Ο κάθε παίχτης πετούσε ψηλά έναν αστράγαλο και έπειτα προσπαθούσε να τον ξαναπιάσει αφού πρώτα είχε πάρει από κάτω έναν ακόμα αστράγαλο. Εναλλακτικά χρησιμοποιούσαν και βοτσαλάκια. Άλλος τρόπος παιζόταν προσπαθώντας να πιάσουν τους αστραγάλους με το πίσω μέρος του χεριού.

Τα παιδιά έπαιζαν επίσης και τους **αρτιάζουν αστραγάλους**. Έκρυβε ο ένας στο χέρι του τους αστραγάλους κι ο άλλος προσπαθούσε να μαντέψει αν ο αριθμός των αστραγάλων ήταν μονός ή ζυγός.

Η σφαίρα

Τα παιχνίδια με την μπάλα ήταν είτε ατομικά είτε ομαδικά. Η μπάλα ή σφαίρα ήταν φτιαγμένη από ραμμένες λωρίδες, δερμάτινες ή πάνινες. Οι μπάλες, λόγω του υλικού τους, δεν έχουν φτάσει μέχρι τις μέρες μας, αλλά έχουν διασωθεί μικρές μπάλες από πηλό που μας δίνουν μια ιδέα του πώς ήταν. Ο Πολυδεύκης περιγράφει διάφορα παιχνίδια με μπάλα. Ένας τρόπος που έπαιζαν με την μπάλα ήταν η **απόρραξις**: το παιδί πετούσε την μπάλα στο έδαφος με δύναμη και προσπαθούσε να την ξαναχτυπήσει συνεχώς. Νικητής θα ήταν αυτός που θα χτυπήσει την μπάλα περισσότερες φορές (Ονομαστικόν ΙΧ, 106).

Σε ένα άλλο παιχνίδι, τα παιδιά προσπαθούσαν να αναποδογυρίσουν μια πέτρα χτυπώντας την με μπάλες. Το παιδί που έχανε έπρεπε να κουβαλήσει με κλειστά μάτια τον νικητή. Αυτή η τιμωρία λεγόταν **εφεδρισμός** (Ονομαστικόν ΙΧ, 119).

Ζάρια

Τα **ζάρια** ή **πεσσοί**, όπως και στις μέρες μας, είχαν σημεία σε κάθε πλευρά, από το 1 μέχρι το 6. Ανήκουν στην κατηγορία των τυχερών παιχνιδιών και παίζονταν επίσης από τους άντρες. Ήταν από πηλό, οστά, ελεφαντοστό, χαλκό ή άλλο πολύτιμο μέταλλο.



Ζάρι, Αυτοκρατορική
Ρωμαϊκή περίοδος, Μιλάνο,
Αρχαιολογικό Μουσείο

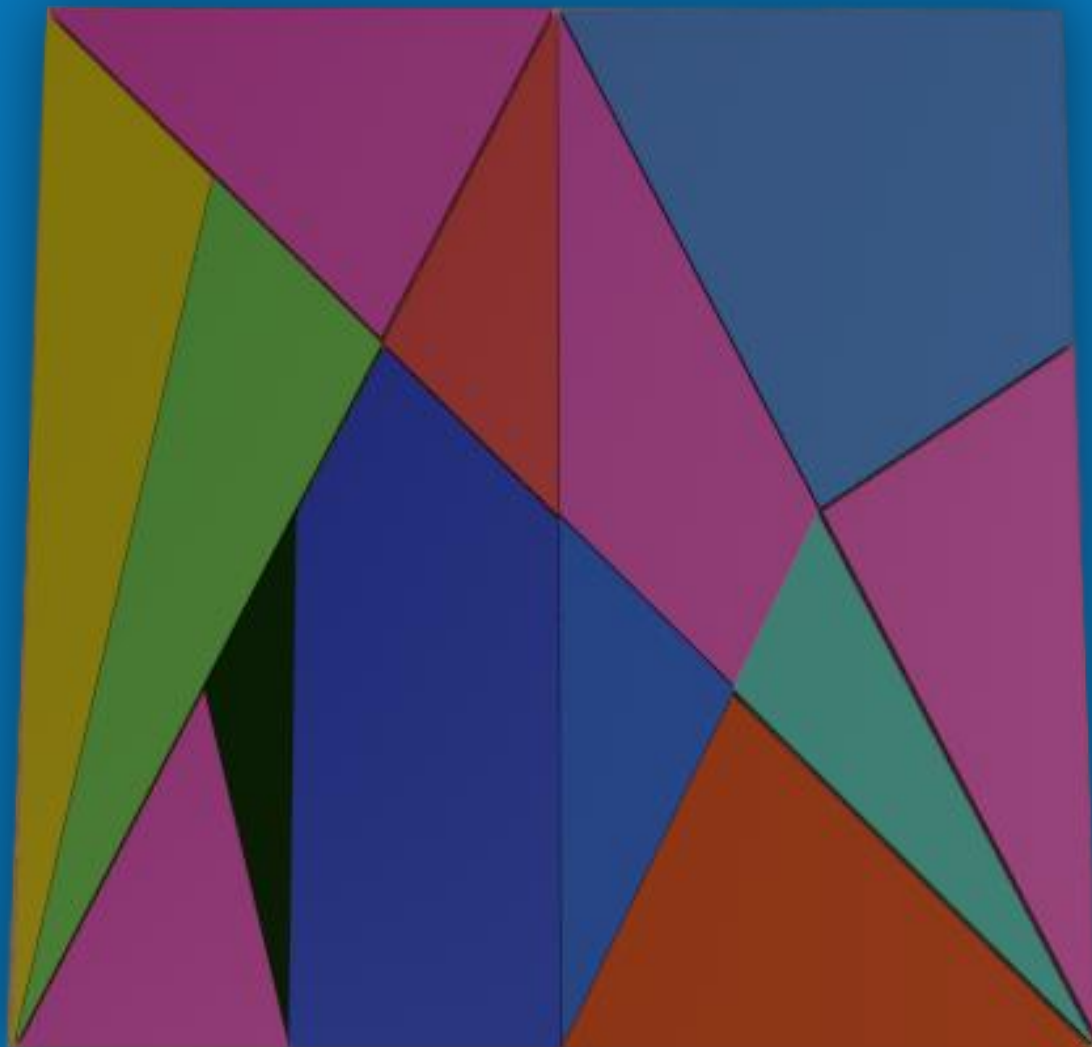


Αστράγαλοι από την
Πομπηία, Βερολίνο,
Άλτες Μουζέουμ



Εφεδρισμός, 430-420 π.Χ.,
Βερολίνο, Άλτες Μουζέουμ

Οστομάχιον: από παιχνίδι σε μαθηματικό πρόβλημα!



Οστομάχιον,
Τρισδιάστατη
αναπαράσταση από το
Greekt toys.org

Το οστομάχιον ή στομάχιον ήταν γνωστό πνευματικό παιχνίδι στην αρχαιότητα. Η λέξη σημαίνει "η μάχη των οστών". Κατά φιλολογικές ερμηνείες, η ονομασία "στομάχιον" φαίνεται να προέρχεται από τη στενοχώρια που προκαλεί η δυσκολία του παιχνιδιού.

Οι παίκτες χρησιμοποιούσαν 14 συγκεκριμένα επίπεδα πολύγωνα για να σχηματίσουν διαφορετικά γεωμετρικά σχήματα και φιγούρες, όπως έναν ελέφαντα, μια χήνα που πετάει, ακόμη και έναν πολεμιστή με ξίφος! Το παιχνίδι ήταν ομαδικό και μπορούσαν να συμμετέχουν δύο ή περισσότεροι παίκτες με εφόδια το μυαλό και τη φαντασία τους.

Η μαγεία του παιχνιδιού άγγιξε τη μαθηματική σκέψη του Αρχιμήδη, ο οποίος είδε το εξής μαθηματικό πρόβλημα: με πόσους τρόπους τα 14 συγκεκριμένα πολύγωνα μπορούν να διαταχθούν ώστε να σχηματίσουν ένα τετράγωνο;

Με αυτά και με άλλα παιχνίδια έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαιότητα. Κάποτε όμως τα παιδιά μεγάλωναν και έκαναν προσφορά τα παιχνίδια τους σε μια θεότητα. Για παράδειγμα, οι κοπέλες, την παραμονή του γάμου τους, αφιέρωναν τις κούκλες τους στην Άρτεμη, στην Ήρα ή στην Αφροδίτη. Έτσι έκλεινε ένας κύκλος, αυτός της παιδικής ηλικίας...

Τα παιχνίδια όμως δεν σταμάτησαν ποτέ να εξελίσσονται. Κατά το πέρασμα του χρόνου άλλαξαν υλικό, μορφή και όνομα, αλλά η ουσία παρέμεινε ίδια. Αξίζει τον κόπο μια βόλτα στο μουσείο, να τα δούμε από κοντά και να εντυπωσιαστούμε που πολλά από αυτά υπάρχουν ακόμα και σήμερα.



Σύγχρονα παιχνίδια που δείχνουν την επιρροή από τα αρχαία παιχνίδια



Σύγχρονοι αστράγαλοι (Knucklebones),
Ινδιανάπολη, Μουσείο των παιδιών,
Φωτογραφία: The Children's Museum of
Indianapolis

Από τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια στο Greektoys!

Τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια επηρεάζουν και την ψηφιακή εποχή! Η διαχρονικότητα και η μαγεία αυτών των παιχνιδιών αποτέλεσαν την πηγή έμπνευσης για την παιδική σειρά animation Greektoys. Οι τρεις αρχικοί χαρακτήρες της σειράς είναι αρχαία ελληνικά παιχνιδάκια. Ο Βαλός είναι ένα πήλινο αλογάκι, η Λίλυ είναι μια παιδική κουδουνίστρα και ο Φίλων είναι ένα γουρουνάκι-μπιμπερό.

Σκοπός του Greektoys είναι να μαθαίνουν τα παιδιά με διασκεδαστικό τρόπο την πολιτιστική κληρονομιά της Ελλάδας.

Λίλυ η κουδουνίστρα

Το όνομά της είναι Ελένη παραπέμποντας στην Ωραία Ελένη της αρχαιότητας, αλλά οι φίλοι της την αποκαλούν χαϊδευτικά Λίλυ.

Είναι μια πήλινη πλαταγή, μια κουδουνίστρα. Κρατώντας την από το κεφάλι και κουνώντας την, τα κινητά μέλη του σώματός της, δηλαδή τα πόδια της, έκαναν ήχους για να ξεχνιέται το μωρό και να σταματά το κλάμα.



Βαλός το αλογάκι

Είναι ένα πήλινο αλογάκι με ροδίτσες το οποίο το παιδί μπορούσε να το σέρνει τραβώντας το από το χαλινάρι του και αυτό να κυλά πάνω στις ρόδες του.

Το όνομα του είναι αναφορά στο Βαλίο, στο ένα από τα δυο αθάνατα άλογα του Αχιλλέα (το άλλο ήταν ο Ξανθός). Ο Ποσειδώνας χάρισε το Βαλίο στον Πηλέα, πατέρα του Αχιλλέα, ως γαμήλιο δώρο.

Σύμφωνα με την παράδοση, και τα δύο άλογα ήταν αρχικά Τιτάνες, σύμμαχοι του Δία και του Ποσειδώνα, που μεταμορφώθηκαν σε άλογα.

Φίλων το φλυτζανάκι

Είναι ένα αρχαίο αγγείο σε σχήμα μικρού γουρουνιού και χρησίμευε ως μπιμπερό, αλλά και ως παιχνίδι. Το μπιμπερό είχε σχήμα μικρού ζώου για να βοηθάει το παιδί στη διακοπή του θηλασμού με ομαλό τρόπο.

Το όνομα Φίλων θα το συναντήσουμε σε φιλοσόφους, όπως το Φίλωνα το Λαρισαίο, το Φίλωνα της Αλεξάνδρειας, και το μαθηματικό το Φίλωνα τον Βυζάντιο.

Η επιλογή του ονόματος όμως έγινε γιατί ο Φίλων παραπέμπει στη λέξη φίλος, καθώς ως μπιμπερό είναι ο πρώτος “φίλος”, το πρώτο παιχνιδάκι στη ζωή του μωρού.



Μπαμπολίνα

Η Μπαμπολίνα είναι μια κούκλα που βρέθηκε στην περιοχή της Κάτω Ιταλίας (Magna Graecia). Είναι η πιο γρήγορη χορεύτρια ταραντέλας! Οι πρωταγωνιστές της σειράς τη συνάντησαν στο ταξίδι τους στην Graecia Salentina μαζί με το μουσικό συγκρότημα Encardia.



Επισκεφτείτε τη σελίδα του Greektoys για να παρακολουθήσετε τα επεισόδια της σειράς, να διαβάσετε άρθρα σχετικά με τα παιχνίδια στην αρχαιότητα και να ενημερωθείτε για την εξέλιξη του έργου "Greektoys: Μικροί Αρχαιολόγοι".

<http://greektoys.org>



3D Μουσείο Αρχαίων Ελληνικών Παιχνιδιών

Τα καλύτερα εκθέματα αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών από το μουσείο του Λούβρου, το μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, το αρχαιολογικό του Κεραμεικού κ.α. παρουσιάζονται σε τρισδιάστατη μορφή στο Εικονικό Μουσείο Greektoys. Μετά την αναπαράσταση του τύμβου της Αμφίπολης, το Greektoys παρουσιάζει μέσω της εφαρμογής Sketchfab, μια συλλογή από αρχαία ελληνικά παιχνίδια.

Με ένα κλικ μπορείτε να περιηγηθείτε, να κάνετε ζουμ στις λεπτομέρειες και να πάρετε πληροφορίες για τη χρονολογία, την εποχή του κάθε εκθέματος καθώς και σε ποιο μουσείο βρίσκεται. Απλά χρησιμοποιήστε το ποντίκι του υπολογιστή ή την οθόνη αφής!

Το να δει κάποιος τα αρχαία ελληνικά παιχνίδια συγκεντρωμένα σε ένα μουσείο είναι πρακτικά αδύνατο, δεδομένου ότι τα ευρήματα βρίσκονται διασκορπισμένα σε πολλά μουσεία στην Ελλάδα, αλλά και στο εξωτερικό. Γι'αυτό, το Εικονικό Μουσείο Greektoys συγκεντρώνει τα πιο εμβληματικά εκθέματα και μέσω της τεχνολογίας δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να σχηματίσει μια συνολική εικόνα με σκοπό την προώθηση της αρχαίας ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς μας.

Επισκεφτείτε το μουσείο [εδώ](http://www.greektoys.org)



Βιβλιογραφία

Διεθνές συνέδριο στη μνήμη της Ηούς Ζερβουδάκη (2009). *Κοροπλαστική και μικροτεχνία στον αιγαιακό χώρο από τους γεωμετρικούς χρόνους έως και τη ρωμαϊκή περίοδο*. Ρόδος, Ελλάδα.

Hasselin Rous, I. (2006). *Τα παιχνίδια στην αρχαιότητα. Τμήμα ελληνικών, ετρουσκικών και ρωμαϊκών αρχαιοτήτων*, Παρίσι: Μουσείο του Λούβρου.

Κένιγκ, Β. (2010). *Η ζωή των παιδιών στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Λάζος, Χ. (2002). *Παίζοντας στο Χρόνο. Αρχαία Ελληνικά και Βυζαντινά Παιχνίδια*. Αθήνα: Αιόλος.

Πετρή, Ε. (2006). "Εστία, η Θεά του Οίκου", *Περιοδικό ΔΙΠΕΤΕΣ*, τευχ. 55.

Πλατή, Μ. (2009): *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λούσιν και την Τιμαρέτην*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης - Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

Πλατή, Μ. & Μάρκου, Ε. (2008). *Λέων και Μελίτη: Η καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης - Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

Πλατή, Μ. & Μάρκου, Ε. (2009). *Πηλός, τροχός, καμίνι*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης - Ίδρυμα Ν.Π. Γουλανδρή.

Πολυδεύκης (2004). *Ονομαστικόν*. Αθήνα: Εκδόσεις Κάκτος.

Tames, R. (2003). *Τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Σαββάλας.

Χριστιανίδης, Ι. (2007, Ιανουάριος). "Το στομάχιον του Αρχιμήδη: Η αρχαιότερη πραγματεία συνδυαστικής". *Λύσεις στα αινίγματα του Αρχιμήδη. Περιοδικό GEO*, (8), σ. 36-39.

