

# 1

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ

### Αντιλήψεις για το παιχνίδι

- Αναμνήσεις από το παιχνίδι
- Οι απόψεις των εκπαιδευτικών για το παιχνίδι
- Αναλύοντας πεποιθήσεις και πρακτικές για το παιχνίδι



## Εισαγωγή

Το παιχνίδι αφήνει ανεξίτηλη τη σφραγίδα του στο χρόνο όπως φαίνεται από τις αναμνήσεις της Έλλα:

### Αναμνήσεις από την ηλικία των 6

*Μεγάλωσα σε ένα αγρόκτημα. Στον περίβολο για τα άλογα υπήρχαν μεγάλα πεσμένα δέντρα τα οποία είχαν τοποθετηθεί το ένα δίπλα στο άλλο. Αυτά τα πεσμένα δέντρα με τον ξερό κορμό, τα σπασμένα κλαδιά και τις εκτεθειμένες ρίζες έγιναν τα καράβια μας. Παρέες παιδιών συγκεντρώνονταν γύρω απ' αυτά, τους έδιναν ονόματα και συλλογικά δημιουργούσαν τις περιπέτειές τους. Αυτά τα καράβια δεν έκαναν διακρίσεις μεταξύ αγοριών και κοριτσιών. Πηδούσαμε από το ένα στο άλλο τελείως συνεπαρμένοι από την τελευταία φανταστική μας περιπέτεια. Οραματιζόμασταν φουρτουνιασμένες θάλασσες και άγριες καταιγίδες να απειλούν τον στόλο μας. Κλέβαμε ο ένας το καράβι του άλλου, μεταμορφωνόμασταν σε πειρατές και σώζαμε ανθρώπους από πνιγμό. Δημιουργούσαμε τον δικό μας φανταστικό κόσμο από καράβια. Ήμασταν κυρίαρχοι του δικού μας φανταστικού κόσμου. Νιώθαμε δυνατοί. (Έλλα, 15 ετών)*

Οι αναμνήσεις της παιδικής ηλικίας συχνά έχουν σχέση με το φανταστικό ή το κοινωνικό παιχνίδι. Στην προσχολική εκπαίδευση το παιχνίδι, ανεξάρτητα από το πώς ονομάζεται ή ορίζεται, αποτελεί μια έννοια κεντρική πάνω στην οποία στηρίζεται η διδασκαλία. Στις περισσότερες κοινότητες ευρωπαϊκής πολιτισμικής κληρονομιάς ανά τον κόσμο, η αξία του παιχνιδιού αναγνωρίζεται και από άποψη παιδαγωγική στην εκπαιδευτική κοινότητα αλλά και ως επιστημονικό πεδίο στην ακαδημαϊκή κοινότητα. Επιπλέον, οι περισσότερες οικογένειες εκτιμούν το παιχνίδι ως αυτοσκοπό.

Γιατί άραγε το παιχνίδι αξιολογείται ως κάτι τόσο σημαντικό σε αυτές τις κοινότητες και γιατί τόσο πολλοί άνθρωποι θυμούνται έντονα το παιχνίδι της παιδικής τους ηλικίας; Το βιβλίο εμβαθύνει σε αυτά τα βασικά ερωτήματα μέσα από την οπτική των παιδιών, των οικογενειών, των εκπαιδευτικών και των ερευνητών. Στο πρώτο κεφάλαιο συγκεκριμένα, ξεκινάμε το εννοιολογικό μας ταξίδι ζητώντας από εσάς να ανατρέξετε στις αναμνήσεις που έχετε από το παιχνίδι της παιδικής σας ηλικίας, με στόχο να κατανοήσετε την ποικιλία των αντιλήψεων που υπάρχουν για τη λέξη «παιχνίδι».

### Για σκέψη

Ελπίζουμε ότι θα ξεκινήσετε να στοχάζεστε για ζητήματα όπως τα παρακάτω:

- Γιατί το παιχνίδι είναι σημαντικό για τα παιδιά;
- Πώς είναι το παιχνίδι από τη μια γενιά στην άλλη; Έχει αλλάξει;
- Το παιχνίδι διαμορφώνεται διαφορετικά ανάλογα με τις συνθήκες στις οποίες ζουν τα παιδιά;
- Παίζει ρόλο το περιβάλλον στο οποίο παίζουν τα παιδιά;

Καθώς διαβάζετε το παρόν κεφάλαιο, λάβετε υπόψη αυτές τις σημαντικές ερωτήσεις σχετικά με το νόημα που αποκτούν τα παιδιά για τον κόσμο τους μέσα από το παιχνίδι.

Το πρώτο κεφάλαιο έχει σχεδιαστεί με σκοπό να σας προσφέρει τις εξής εμπειρίες:

- Μέσα από την αποσαφήνιση των δικών σας απόψεων για το παιχνίδι (σε αυτό το κεφάλαιο) θα μεταβείτε από μια διαισθητική αντίληψη σε μια συνειδητή κατανόηση της κοινωνικής, ψυχολογικής και κριτικής αξίας του παιχνιδιού (στα παρακάτω κεφάλαια).
- Κατανοώντας τις πολλαπλές αντιλήψεις σχετικά με το τι είναι παιχνίδι (σε αυτό το κεφάλαιο) θα μπορέσετε να αξιολογήσετε τις διαφορετικές θεωρητικές του προσεγγίσεις (στα παρακάτω κεφάλαια).
- Η διερεύνηση του εύρους των ορισμών του παιχνιδιού είναι απαραίτητη στην Ψυχολογία και στην Προσχολική Αγωγή και Εκπαίδευση, ώστε να γίνει κατανοητό ότι υπάρχουν τρεις κυρίαρχες αντιλήψεις γύρω απ' αυτό: (1) η αναπτυξιακή θεώρηση, (2) η κριτική ή φεμινιστική μετα-στρουκτουραλιστική θεώρηση και (3) η πολιτισμική-ιστορική θεώρηση. Και οι τρεις αυτές αντιλήψεις είναι απαραίτητες αν θέλουμε να εργαστούμε αποτελεσματικά, στο πεδίο της προσχολικής εκπαίδευσης.

## Αναμνήσεις από το παιχνίδι

### Για έρευνα 1.1

Τι αναμνήσεις έχετε από το παιχνίδι της παιδικής σας ηλικίας; Θυμηθείτε και καταγράψτε μια ανάμνηση που νιώθετε ότι είναι σημαντική για εσάς.

Όταν ρωτήσαμε εν ενεργεία εκπαιδευτικούς στην Αυστραλία σχετικά με τις αναμνήσεις τους από το παιχνίδι, μας ανέφεραν ότι το παιχνίδι:

- ήταν συχνά χωρίς επίβλεψη – παιχνίδι από το πρωί μέχρι το βράδυ, απλώς έπρεπε να γυρίσουν σπίτι πριν σκοτεινιάσει,
- περιλάμβανε ομάδες παιδιών - συνήθως διαφορετικών ηλικιών που έμεναν στη γειτονιά, κυκλοφορούσαν όπως οι συμμορίες και τριγύριζαν στους δρόμους, σε περιφραγμένους χώρους ή σε άδεια οικόπεδα,
- είχε να κάνει με τη φύση – δέντρα, βράχια, ψηλά χόρτα, σκόνη, λάσπη κτλ,
- δε συμπεριλάμβανε ενήλικες.

Οι αναμνήσεις των Αυστραλών εκπαιδευτικών από τους οποίους πήραμε συνεντεύξεις ήταν διαφορετικές από τις αντίστοιχες εμπειρίες των μαθητών τους. Οι εκπαιδευτικοί επεσήμαναν ότι τα παιδιά που φοιτούν στις τάξεις τους παίζουν με βιομηχανικά κατα-

σκευασμένα παιχνίδια, υπό την εποπτεία ενηλίκων, σε οργανωμένους χώρους (π.χ. παιδότοποι) και προκαθορισμένους χρόνους (π.χ. μέρες για παιχνίδι που κανονίζονται από τους γονείς, μεταφορά με αυτοκίνητο σε σπίτια άλλων παιδιών), χρησιμοποιούν ασφαλή εξοπλισμό (παιδότοποι υπό αυστηρή επιτήρηση), παιχνίδια-αντικείμενα κατάλληλα για την ηλικία τους (άλλα για τα μωρά, άλλα για τα προνήπια και άλλα για τα νήπια) και εμπλέκονται σε δραστηριότητες που δε λερώνουν και δεν προκαλούν ακαταστασία.

### Για σκέψη

Αναλογιστείτε γιατί οι αναμνήσεις των εκπαιδευτικών από το παιχνίδι τους διαφέρουν τόσο πολύ από τις εμπειρίες παιχνιδιού που οι ίδιοι οργανώνουν για τους μαθητές τους στην τάξη. Μήπως οι κανονισμοί που εφαρμόζουμε για να δημιουργήσουμε ασφαλή περιβάλλοντα παιχνιδιού μειώνουν τις ευκαιρίες των παιδιών να παίξουν, να ρισκάρουν και απλά να βιώσουν, τα ίδια, τον κόσμο γύρω τους; Μήπως ελέγχουμε υπερβολικά τα παιδιά; Μήπως έτσι τα μαθαίνουμε να είναι ανήμπορα; Από τη σκοπιά των παιδιών, ποιες θα μπορούσαν να είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζουν στο παιχνίδι τους;

Στη Σουηδία η Sandberg (2003) διερεύνησε τις αναμνήσεις 478 υποψήφιων εκπαιδευτικών ηλικίας 20- 62 ετών και διαπίστωσε ότι το παιχνίδι τους συνδεόταν με φυσικά περιβάλλοντα (σπίτι, εξοχή, κήπος, αγρόκτημα, δάση, νερό, δέντρα, υπαίθριοι χώροι) και εστίαζε σε κοινωνικά πλαίσια (π.χ. γονείς, αδέρφια, φίλοι, ζώα, συγγενείς) και πολιτιστικούς χώρους (κινηματογράφος, ντισκοτέκ). Τα περιβάλλοντα αυτού του είδους ήταν πολύ σημαντικά επειδή ο τόπος όπου διεξαγόταν το παιχνίδι είχε και μια δημιουργική διάσταση για τους ίδιους. Η ερευνήτρια μελέτησε προσεκτικά τις αναμνήσεις τους σε σχέση με την ηλικία:

- *Ηλικίες 3-6 ετών:* Παιχνίδι κυρίως σε φυσικό περιβάλλον (π.χ. παιχνίδι με γάτα), παιχνίδι με την οικογένεια, παιχνίδι με μανταλάκια, παιχνίδι φαντασίας (π.χ. προσποιούνταν ότι μαγειρεύουν ή ότι βρίσκονται πάνω σε άλογο). Αναφέρθηκαν όμως και άλλοι χώροι, όπως το σκάμμα με την άμμο, το «σπιτάκι», η παιδική χαρά και το νηπιαγωγείο.
- *Ηλικίες 7-12 ετών:* Παιχνίδι σε φυσικό περιβάλλον όπως κρυφτό με φίλους, ποδηλατάδα σε μονοπάτια, κατασκευή κρυφώνων και παιχνίδια όπως «άλογο και στάβλος», «οικογένεια» και «μαγαζί». Επίσης, έπαιζαν «σχολείο», παντομίμα, διάφορα ομαδικά παιχνίδια στην αυλή του σχολείου, αθλήματα (καλαθοσφαίριση, ποδόσφαιρο), στο σκάμμα με την άμμο κι έχτιζαν «σπίτια».
- *Ηλικίες 13-18 ετών:* Οι χώροι που αναφέρθηκαν από αυτήν την ηλικιακή ομάδα ως χώροι χαλάρωσης ή παιχνιδιού συμπεριλάμβαναν εστιατόρια, πολυκαταστήματα, κινηματογράφους και ντισκοτέκ. Μόνο κάποιοι ανέφεραν κρυψώνες, ομίλους και κέντρα νεολαίας.

- *Ενήλικες*: Τα μέρη που αναφέρθηκαν από τους 487 πανεπιστημιακούς φοιτητές ως χώροι που τους χάριζαν ψυχαγωγία ή ευχάριστες αναμνήσεις συμπεριλάμβαναν κυρίως φυσικά περιβάλλοντα, εστιατόρια, πολυκαταστήματα και κινηματογράφους, καθώς και παιχνίδι με τα παιδιά στο σχολείο (π.χ. κυνηγητό, παιχνίδια σε σκάμμα με άμμο).

## Για σκέψη

Εντοπίσατε ομοιότητες στις αναμνήσεις παιχνιδιού μεταξύ των ηλικιακών ομάδων που αναφέρονται παραπάνω; Ποιες διαφορές παρατηρήσατε; Γιατί λέμε ότι τα παιδιά παίζουν και οι ενήλικες δουλεύουν; Πιστεύετε ότι οι ενήλικες παίζουν με τον ίδιο τρόπο που παίζουν τα παιδιά; Διαδραματίζει κάποιο ρόλο η ηλικία; Σκεφτείτε το δικό σας παιχνίδι σε όλο το φάσμα των ηλικιών. Τι παρατηρείτε όσον αφορά στην εξέλιξή του με το πέρασμα του χρόνου;

Έχει ενδιαφέρον να δούμε καλύτερα τις αναμνήσεις παιχνιδιού που ήταν σημαντικές για την ομάδα από τη Σουηδία. Βλέπουμε ομοιότητες με τους εκπαιδευτικούς από την Αυστραλία, καθώς η «φύση» αναφέρεται ως σημαντικό περιβάλλον παιχνιδιού για τα παιδιά αλλά και χώρος που απολαμβάνουν οι ενήλικοι.

Έρευνες έχουν δείξει ότι οι πρώιμες εμπειρίες των παιδιών στη φύση έχουν θετική και μακροχρόνια επίδραση στη ζωή τους (βλ. Payne 2005, 2010, Reid & Payne 2011). Εκτός από την έρευνα της Sandberg, έγινε και μια άλλη μελέτη στη Σουηδία με τη συμμετοχή 111 ενηλίκων ηλικίας 22-63 ετών. Οι μισοί ήταν έμπειροι εκπαιδευτικοί προσχολικής εκπαίδευσης και οι υπόλοιποι φοιτητές παιδαγωγικών τμημάτων προσχολικής αγωγής και εκπαίδευσης (Sandberg & Vuorinen 2008). Τα παιχνίδια-αντικείμενα με τα οποία θυμούνται να παίζουν οι συμμετέχοντες, όταν ήταν παιδιά, οργανώθηκαν σε έξι κατηγορίες:

- παιχνίδια-αντικείμενα για να παίζουν «σπίτι» (π.χ. κούκλες, κουζινικά),
- παιχνίδια-αντικείμενα για εξωτερικούς χώρους (π.χ. σχοινάκι και φυσικά υλικά όπως πέτρες),
- κούκλες για να παίζουν «μόδα» (π.χ. κούκλες Barbie, κούκλες για μακιγιάζ και χάρτινες κούκλες),
- δημιουργικά υλικά (π.χ. νερομπογιές, χαρτί και μολύβια),
- συλλογές (π.χ. αφίσες ή συλλεκτικά αντικείμενα με θέμα στορ του σινεμά),
- άλλα παιχνίδια (π.χ. Μικρό μου Πόνυ, Lego, όπλα, αυτοκινητάκια, επιτραπέζια παιχνίδια).

Τα επικρατέστερα παιχνίδια-αντικείμενα για τα παιδιά σχολικής ηλικίας ήταν το σχοινάκι, οι μπάλες και τα φυσικά υλικά. Ωστόσο, το πιο δημοφιλές από όλα ήταν το παιχνίδι με τις κούκλες. Οι πιο αγαπημένες αναμνήσεις για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας φαίνεται ότι ήταν το παιχνίδι με τις κούκλες και τα απαλά, λούτρινα παιχνίδια.

Είναι ενδιαφέρον να προσέξουμε ότι σε αυτήν τη σουηδική έρευνα με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών και υποψήφιων εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης (κυρίως γυναικών), η πιο δημοφιλής δραστηριότητα ήταν το παιχνίδι με κούκλες. Ωστόσο, οι αναμνήσεις τους υποδεικνύουν ότι τα παιδιά σχολικής ηλικίας έπαιζαν με τις κούκλες με διαφορετικούς τρόπους απ' ό,τι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

### Για σκέψη

Αναλογιστείτε τι θα μπορούσε να θεωρηθεί ως εξέλιξη στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Πιστεύετε ότι το παιχνίδι με τις κούκλες, με τους τρόπους που περιγράφονται στη σουηδική μελέτη, αντανακλά μια μορφή εξέλιξης του παιχνιδιού; Ποια στοιχεία θα λάμβάνατε υπόψη σας για να αποφασίσετε; Ποιο είναι εκείνο το στοιχείο που μπορεί να σηματοδοτεί πιο ώριμες ή πιο πολύπλοκες μορφές παιχνιδιού; Πώς θα αποφάσιζαν τα παιδιά εάν το παιχνίδι είναι πιο ώριμο ή πιο πολύπλοκο; Ποια θα ήταν πιθανόν τα κριτήρια που θα χρησιμοποιούσαν; Θα συζητήσουμε περαιτέρω τις ιδέες αυτές στο Κεφάλαιο 7. Ίσως να μη μετράει η ηλικία, αλλά οι ευκαιρίες και ο χρόνος που προσφέρονται για παιχνίδι.

Αυτό που είναι ενδιαφέρον στη μελέτη των Sandberg και Vuorinen (2008) είναι η αντίληψη των συμμετεχόντων ότι το παιχνίδι των παιδιών στο παρελθόν (οι αναμνήσεις του δικού τους παιχνιδιού) διαφέρει από το παιχνίδι των παιδιών σήμερα (βάσει παρατηρήσεών τους την ώρα του παιχνιδιού). Οι εκπαιδευτικοί και οι υποψήφιοι εκπαιδευτικοί «αντιλήφθηκαν πως υπάρχουν κενά στη φαντασία και στη δημιουργικότητα των παιδιών, καθώς και στην ικανότητα τους να ξεκινούν ένα παιχνίδι» (2008, σελ. 140). Οι μεγαλύτερης ηλικίας συμμετέχοντες είπαν ότι «τα παιδιά δεν μπορούν πια ή δε χρειάζεται να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους στο παιχνίδι» επειδή πολλά παιχνίδια είναι «έτοιμα και κατασκευασμένα για συγκεκριμένη χρήση». Θεωρούν ότι αυτό το γεγονός περιορίζει τις ικανότητες των παιδιών να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια με δημιουργικούς τρόπους. Για παράδειγμα, όπως υποδηλώνει το ακόλουθο σχόλιο:

Δεν είναι αυτόνομα... σχεδόν πρέπει να τους πεις ότι «εκεί υπάρχει ένα σχοινάκι. Θα μπορούσες να βγεις έξω και να παίξεις με αυτό» αντί να το πάρουν από μόνα τους και να πάνε έξω να παίξουν (Sandberg & Vuorinen 2008, σελ. 140).

Επιπλέον, σύμφωνα με τη μελέτη των Sandberg και Vuorinen (2008), οι εκπαιδευτικοί πιστεύουν ότι οι ευκαιρίες των παιδιών να παίξουν με άλλα παιδιά διαφορετικών ηλικιών έχουν ελαττωθεί και ότι ενώ έχουν πρόσβαση σε μεγάλο αριθμό παιχνιδιών (σε σύγκριση με τις προηγούμενες γενιές), ταυτόχρονα έχουν λιγότερους συμπαίκτες. Οι εκπαιδευτικοί είχαν την αίσθηση ότι οι γονείς διακόπτουν κι ελέγχουν το παιχνίδι των παιδιών τους, φτάνουν στο σημείο ακόμα και να περιορίζουν τον διαθέσιμο ελεύθερο χρόνο τους στο σπίτι. Αυτό το σχόλιο έρχεται σε συμφωνία με την έρευνα της Wong (2012) στην Αυστραλία, σχετικά με τις πρακτικές που ακολουθούν οικογένειες με κατγωγή από το Χονγκ Κονγκ: και αυτοί οι γονείς προγραμματίζουν υπερβολικά τον

χρόνο των παιδιών, μειώνοντας έτσι τις ευκαιρίες για ελεύθερο παιχνίδι. Επιπρόσθετα υπήρχε η αίσθηση ότι τα παιδιά είναι παθητικοί καταναλωτές των μέσων μαζικής ενημέρωσης, πράγμα που σημαίνει λιγότερες ευκαιρίες για να αρχίσουν και να επεκτείνουν κάποιο παιχνίδι στο σπίτι. Οι αλλαγές που παρατηρήθηκαν στις πρακτικές παιχνιδιού των παιδιών αποδόθηκαν σε κοινωνικές αλλαγές, όπως:

- ο νέες τεχνολογίες,
- ο καλύτερη οικονομία,
- ο αστικοποίηση,
- ο ένταξη της γυναίκας στην εργασία,
- ο υπερβολική οργάνωση του χρόνου των παιδιών από τους γονείς.

Η έρευνα της Bodrona (2008) στις Η.Π.Α. αποκαλύπτει ότι τα παιδιά εκεί παίζουν με παιχνίδια του εμπορίου και όχι με φυσικά υλικά. Η ερευνήτρια υποστηρίζει ότι εάν ένα παιδί επιθυμεί να παίξει «γιατρούς και νοσοκόμες» απλά χρησιμοποιεί μια κούκλα Barbie-γιατρό, της οποίας ο ρουχισμός και ο ρόλος είναι ήδη προκαθορισμένα. Του παρέχονται αντικείμενα μινιατούρες και το παιδί απλά χρησιμοποιεί τα παιχνίδια-αντικείμενα όπως του παρουσιάζονται. Το επιχείρημά της είναι ότι τα παιδιά έχουν χάσει την ικανότητα να χρησιμοποιούν φυσικά υλικά ή μη προκαθορισμένα αντικείμενα για να εμπλουτίσουν το παιχνίδι τους, όπως π.χ. όταν το παιδί παίρνει ένα ξύλο και προσποιείται ότι καβαλάει ένα άλογο. Η Bodrona σημειώνει ότι όλο και περισσότερα παιδιά που πηγαίνουν στο νηπιαγωγείο δυσκολεύονται να δημιουργήσουν καταστάσεις με τη φαντασία τους και ακολουθούν την πρακτική «παρατώ και τρέχω» (dump & run), δηλαδή πιάνουν ένα αντικείμενο, το περιεργάζονται στιγμιαία, το αφήνουν και αμέσως προχωρούν σε ένα άλλο που βρίσκεται σε κάποια άλλη γωνιά της τάξης. Θα μπορούσε κάποιος να παραλληλίσει αυτήν τη συμπεριφορά με εκείνη που συχνά παρατηρείται στα μουσεία, όπου τα παιδιά περνούν από έκθεμα σε έκθεμα χωρίς ποτέ να μένουν αρκετή ώρα για να εμπλακούν ουσιαστικά στην εμπειρία.

Αυτό που δηλώνουν τα παραδείγματα από τις αναμνήσεις παιχνιδιού είναι ότι ο όρος «παιχνίδι» δεν πρέπει να εκλαμβάνεται ως μια στατική, αμετάβλητη έννοια που χρησιμοποιούμε για να εξηγήσουμε «τι είναι» και «τι δεν είναι» παιχνίδι. Κάτι τέτοιο έρχεται σε αντίθεση με αυτό που παρουσιάζεται στα βιβλία, ότι δηλαδή πρόκειται για μια φυσική διεργασία (βλ. κριτική των Göncü, Jain & Tuermer 2007). Ο ορισμός του παιχνιδιού έχει εξελιχθεί στο πέρασμα του χρόνου και είναι ισχυρά τα επιχειρήματα αυτών που υποστηρίζουν ότι η έννοια του παιχνιδιού είναι δυναμική και καθορίζεται πολιτισμικά (βλ. Gaskins, Haight & Lancy 2007, Pellegrini 2011, Roopnarine 2011).

Η ιδέα αυτή γίνεται πιο εμφανής όταν φεύγουμε από μια πολιτισμική κοινότητα και πάμε σε μια άλλη. Όταν μιλήσαμε με εν ενεργεία εκπαιδευτικούς στη Σιγκαπούρη σχετικά με τις αναμνήσεις τους από το παιχνίδι ανέφεραν συχνά ότι:

- ο αφιέρωναν πολύ χρόνο για να παίξουν και κατά συνέπεια το παιχνίδι ήταν “μακράς διάρκειας” (ενώ σήμερα δεν υπάρχει χρόνος),

- ο η φύση αποτελούσε πολύ σημαντικό συστατικό στοιχείο του παιχνιδιού (ενώ σήμερα δίνονται στα παιδιά έτοιμα, εμπορικά παιχνίδια),
- ο τα παιδιά έπρεπε να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους γιατί δεν είχαν παιχνίδια-αντικείμενα και συχνά μάλιστα έπρεπε να τα φτιάχνουν μόνο τους (π.χ. κόβοντας φωτογραφίες από περιοδικά για να φτιάξουν χάρτινες κούκλες και σχεδιάζοντας τα δικά τους χάρτινα ρούχα),
- ο περνούσαν πολύ χρόνο σε δράσεις που λερώνουν και δημιουργούν ακαταστασία, όπως για παράδειγμα το παιχνίδι με τη λάσπη,
- ο έπαιζαν σε σταθερή βάση με ομάδες παιδιών όλων των ηλικιών, συνήθως στην κοινότητα ή στο χωριό τους,
- ο έπαιζαν «ριψοκίνδυνα», δηλαδή όχι απαραίτητα με «ασφαλή τρόπο» και κανένας δεν ανησυχούσε για το «ριψοκίνδυνο παιχνίδι» τους (σε αντίθεση με σήμερα).

### Για σκέψη

Σκεφτείτε πώς μπορεί να είναι το παιχνίδι σε διαφορετικά πλαίσια, σε διαφορετικές χώρες, σε διαφορετικές κοινότητες ή ακόμα και σε διαφορετικές οικογένειες. Είναι το παιχνίδι παντού το ίδιο ή μήπως είναι μια πολιτισμική κατασκευή;

Υπάρχουν μεγάλες διαφορές μεταξύ των κοινοτήτων όσον αφορά στον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αντιλαμβάνονται το παιχνίδι και στην αξία που του δίνουν. Η Wong (2012) δείχνει πως οι οικογένειες που μελέτησε εκτιμούν περισσότερο την οργανωμένη 'σχολική' δραστηριότητα παρά το ελεύθερο παιχνίδι (Wong & Fleer 2012). Στη μελέτη της όλες οι οικογένειες προγραμματίζουν τις δραστηριότητες των παιδιών για κάθε ημέρα της εβδομάδας (π.χ. θεωρητικά μαθήματα μουσικής, εξάσκηση μουσικού οργάνου, κολύμβηση, πιγκ πογκ, σχολική εργασία), αφήνοντας ελάχιστο ελεύθερο χρόνο για παιχνίδι (πιθανώς μία ώρα για ενασχόληση με παιχνίδια στον υπολογιστή).

### Για σκέψη

Σκεφτείτε αυτές τις οικογενειακές πρακτικές. Γνωρίζετε οικογένειες που κάνουν το ίδιο; Ποιοι είναι ενδεχομένως οι λόγοι για τους οποίους οι γονείς δίνουν βαρύτητα στο να προγραμματίζουν εκείνοι τις εμπειρίες των παιδιών τους αντί να επιτρέπουν στα ίδια τα παιδιά να αποφασίσουν πώς θα αξιοποιήσουν τον χρόνο τους; Ποια είναι τα πιθανά θετικά αποτελέσματα και ποιες θα μπορούσαν να είναι οι αρνητικές επιπτώσεις; Γιατί νομίζετε ότι οι εκπαιδευτικοί της Σιγκαπούρης ανέφεραν αυτήν τη διαφορά; Ποια απώλεια είχαν κατά νου; Ποια είναι η άποψή σας;



**Εικόνα 1.1:** Καταγράφοντας αναμνήσεις παιχνιδιού

Παρατήρησε ακόμη ότι τα παιδιά της εργατικής τάξης στο Kisumu (Ιαπωνία) έπαιζαν με αντικείμενα που έβρισκαν στο περιβάλλον τους (υλικά της φύσης ή αντικείμενα που πετούν οι ενήλικες), ενώ τα παιδιά της μεσαίας τάξης από το Suwon (Νότια Κορέα) συνήθως έπαιζαν με παιχνίδια-αντικείμενα που ήταν σχεδιασμένα για να υποστηρίξουν τη σχολική τους πρόοδο.

### Για σκέψη

Στοχαστείτε πάνω στις διαφορές που εντόπισε ο Tudge (2008) στα περιβάλλοντα παιχνιδιού από κουλτούρα σε κουλτούρα. Νομίζετε ότι παίζουν ρόλο τα παιχνίδια-αντικείμενα στα οποία έχουν πρόσβαση τα παιδιά; Είναι αυτά που κάνουν τη διαφορά; Τι νομίζετε ότι είναι πιο σημαντικό, τα παιχνίδια-αντικείμενα ή η αξία που αποδίδουν τα παιδιά και οι οικογένειες στο παιχνίδι;

Οι Göncü, Jain και Tuermer επισημαίνουν ότι «πρέπει να μάθουμε να μελετούμε τις απόψεις παιδιών από διαφορετικές κουλτούρες για να κατανοήσουμε το είδος και τα νοήματα του παιχνιδιού τους» (2007, σελ. 156). Αυτό είναι ένα σημαντικό σημείο. Πώς



**Εικόνα 1.2:** Αναμνήσεις από εμπειρίες παιχνιδιού

μπορούμε να μάθουμε με ποιο τρόπο το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να κατανοήσουν και να δημιουργήσουν νοήματα; Οι Göncü (1999) και Göncü, Jain και Tuermer (2007) υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι θα πρέπει να γίνεται αντιληπτό ως μια μορφή πολιτισμικής έκφρασης και ότι η συμμετοχή των ατόμων στο παιχνίδι ποικίλλει από κουλτούρα σε κουλτούρα ως αποτέλεσμα των ευθυνών που έχουν μέσα σε αυτή και όχι των ικανοτήτων τους. Ως επαγγελματίες εκπαιδευτικοί της προσχολικής ηλικίας, ο ρόλος μας είναι να κατανοήσουμε τα νοήματα που δημιουργούν τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι τους και τη φύση των πολιτισμικών εκφράσεων του παιχνιδιού τους έτσι, ώστε να διευρύνουμε την αντίληψή μας για το τι είναι το παιχνίδι και για το πώς ορίζεται και εφαρμόζεται μέσα στις οικογένειες και στις διαφορετικές κουλτούρες.

Εάν το παιχνίδι είναι μια μορφή πολιτισμικής έκφρασης, τότε τι μπορεί να παρατηρήσουμε στις οικογένειες με το πέρασμα του χρόνου; Το εκτιμούμε με τον ίδιο τρόπο από γενιά σε γενιά; Οι πρακτικές παιχνιδιού στις οικογένειες μεταβάλλονται με τον καιρό;

## Δια-γενεακές αναμνήσεις παιχνιδιού

Οι πολιτισμικές κοινότητες στις οποίες γεννιούνται τα παιδιά δεν είναι ούτε κι αυτές στατικές. Αλλάζουν με το πέρασμα του χρόνου και αυτό επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά παίζουν και αργότερα θυμούνται το παιχνίδι τους. Παρακάτω ακολουθούν αναμνήσεις παιχνιδιού από τρία μέλη της ίδιας οικογένειας. Όπως υπάρχουν διαφορές από χώρα σε χώρα, έτσι υπάρχουν διαφορές και μεταξύ των γενεών. Η παιδική



**Εικόνα 1.3:** Με τι αντικείμενα παίζουν τα παιδιά;



**Εικόνα 1.4:** Τι είδους παιχνίδι ενθαρρύνεται;

και η ενήλικη ηλικία βιώνονται με διαφορετικό τρόπο από γενιά σε γενιά. Ξεκινούμε με την Όμα, τη γιαγιά της οικογένειας, η οποία μετανάστευσε στην Αυστραλία ως νεαρή γυναίκα και μεγάλωσε την οικογένειά της σε μια χώρα διαφορετική από εκείνη όπου η ίδια πέρασε τα παιδικά της χρόνια.

### Αναμνήσεις από την ηλικία των 8

*Μεγάλωσα σε μια μικρή κωμόπολη στη Γερμανία. Όταν έγινα 23 ετών, έφυγα ως μετανάστρια στην Αυστραλία με το καράβι Anna Salen. Η γενέτειρά μου ήταν χτισμένη γύρω από τα τείχη ενός τεράστιου κάστρου το οποίο ακόμα και σήμερα κατοικείται από μια οικογένεια. Το κάστρο στέκεται στην κορυφή ενός λόφου. Ως παιδιά ανεβαίναμε τρέχοντας μέχρι τα τείχη του κάστρου περπατώντας μέσα στα χιόνια, περνώντας ανάμεσα από καλντερίμια και πέτρινα αγάλματα κι αφήνοντας αμέτρητες πατημασιές στο διάβα μας. Κουβαλούσαμε μαζί μας μέχρι την κορυφή του λόφου λεπτές εύκαμπτες ξύλινες σανίδες που οι πατεράδες μας είχαν μετατρέψει σε έλκηθρα. Αυτά χρησιμοποιούσαμε για να κατέβουμε την πλαγιά του λόφου, περνώντας επικίνδυνα κοντά από άλλα παιδιά που ανηφόριζαν, για να φτάσουν κι αυτά με τη σειρά τους στο καλύτερο σημείο για να κάνουν έλκηθρο. Παίζαμε επικίνδυνα αλλά αυτό ήταν που το έκανε διασκεδαστικό. (Όμα, 80 ετών)*

Το παιχνίδι για την Όμα ήταν μια ριψοκίνδυνη δραστηριότητα. Οι κίνδυνοι έκαναν το παιχνίδι ακόμα πιο συναρπαστικό. Η Όμα είχε μεγαλώσει κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Είχε βιώσει τη φρικαλεότητά του, είχε δει την αδερφή της να σκοτώνεται από οβίδα που έπεσε στο πατρικό της σπίτι, κρυβόταν στους οχετούς όταν χτυπούσαν οι σειρήνες που προειδοποιούσαν για βομβαρδιστικά αεροπλάνα. Ο κίνδυνος, λοιπόν, ήταν φυσιολογικό κομμάτι της ζωής της.

Τώρα θα περάσουμε στις αναμνήσεις της κόρης της Όμα. Μεγάλωσε στη μεταπολεμική Αυστραλία σε μια εποχή που υπήρχε μεγάλη αισιοδοξία και ανάπτυξη στην τοπική κοινότητα. Ήταν η εποχή που κύματα μεταναστών κατέφταναν από την Ευρώπη.

### Αναμνήσεις από την ηλικία των 4

*Ζούσαμε σε μια μικρή φάρμα παραγωγής γαλακτοκομικών προϊόντων σε επαρχία της Αυστραλίας. Ήμασταν φτωχοί αγρότες. Όταν ήμουν περίπου 4 ετών οι γονείς μου αγόρασαν ένα ψυγείο –ο ηλεκτρισμός είχε επιτέλους φτάσει στην περιοχή που ζούσαμε. Τότε ήμουν πολύ μικρή για να εκτιμήσω τι σήμαινε αυτό για τη ζωή μας. Ενδιαφέρθηκα περισσότερο για το τεράστιο κουτί μέσα στο οποίο ήρθε το ψυγείο και το οποίο είχαν πετάξει στο μπροστινό μέρος του κήπου. Την ώρα που οι μεγάλοι ασχολούνταν με την εγκατάσταση του ψυγείου, εγώ έφτιαξα μία ζεστή φωλιά μέσα στο αναποδογυρισμένο κουτί προσποιούμενη ότι ήμουν κουνέλι. Έβγαينا να «μασουλήσω» χορτάρι κι έτρεχα βιαστικά να μπω ξανά μέσα στο «λαγούμι» μου μόλις κάποιος πλησίαζε. Πέρασα μια ολόκληρη μέρα κάνοντας το κουνέλι και θα συνέχιζα το ίδιο παιχνίδι για πολύ καιρό ακόμα εάν οι γονείς μου δεν έπαιρναν το κουτί (κόρη της Όμα, 50 ετών).*

Για την κόρη της Όμα, το ζητούμενο στο παιχνίδι ήταν η αίσθηση της ασφάλειας και της ξεστασίας. Η αίσθηση της ικανοποίησης ήταν επίσης σημαντική. Η ιστορία που σκάρωσε με τη φαντασία της τη βοήθησε να κατανοήσει καλύτερα τη φύση. Η κόρη της Όμα είχε δει τον μεγάλο της αδερφό να πιάνει κουνέλια στη φάρμα. Κουνάβια και

παγίδες ήταν μια συνηθισμένη σκηνή. Σε καιρούς φτώχειας τα κουνέλια ήταν μια καλή πηγή πρωτεΐνης για την οικογένεια. Στο παιχνίδι της, η κόρη της Όμα δραματοποιούσε μια οικεία σκηνή: το κουνέλι που είναι ασφαλές στη φωλιά του αλλά ταυτόχρονα βρίσκεται σε επιφυλακή για τον κίνδυνο που караδοκεί. Τώρα ας περάσουμε στην εγγονή της Όμα.



Εικόνα 1.5: Αναμνήσεις παιχνιδιού από γενιά σε γενιά

## Αναμνήσεις από την ηλικία των 2

Μεγάλωσα στην πρωτεύουσα της χώρας. Οι γονείς μου είχαν αγοράσει ένα μικρό οικόπεδο έξω από την πόλη και τα περισσότερα Σαββατοκύριακα το καλλιεργούσαν για να φτιάξουν έναν αμπελώνα. Ήμουν περιτριγυρισμένη από αγροτικά μηχανήματα. Όταν δε βοηθούσα τον παππού μου να κατασκευάσει πέτρινα τοιχάκια γύρω από τον κήπο μας (ήμασταν με ένα μυστρί συνέχεια στο χέρι), έπαιρνα το καροτσάκι που μετέφερα τα τουβλάκια μου, το αναποδογύριζα, «γρασάριζα» τις ρόδες με μια κρέμα παπάγιας που έβγαζα από ένα σωληνάριο, τοποθετούσα τις βίδες και τα παξιμάδια κι έσφιγγα τις βίδες με το κατσαβίδι. Ήταν πραγματική απόλαυση το να επιδιορθώνω πράγματα και ένιωθα μεγάλη ικανοποίηση να προσποιούμαι ότι κάνω αληθινές δουλειές (εγγονή της Όμα, 15 ετών).

Η εγγονή της Όμα μεγάλωσε σε μια οικογένεια που οι γονείς πίστευαν ότι και τα δυο τους παιδιά δικαιούνται ίσες ευκαιρίες. Την ενθάρρυναν να εμπλακεί σε οτιδήποτε συνέβαινε και είχε πρόσβαση σε εργαλεία για να συμμετέχει αποτελεσματικά στις εργασίες της καθημερινής ζωής. Τούτα τα εργαλεία δε θεωρούνταν επικίνδυνα ή

ακατάλληλα για τα παιδιά αλλά αντιθέτως χρήσιμα, εφόσον το παιδί μάθαινε να τα χρησιμοποιεί σωστά. Ήταν πολύ σημαντικό για την εγγονή της Όμα το να χρησιμοποιεί αληθινά εργαλεία και να προσποίζεται ότι «γρασάρει» τον εξοπλισμό της φάρμας. Το παιχνίδι την έκανε να νιώθει ότι είναι καταξιωμένο μέλος της οικογένειας και της κοινότητας –με συγκεκριμένο στόχο κι ενεργή συμμετοχή.

Αυτό που παρατηρούμε σε αυτήν τη δια-γενεακή ανάλυση του παιχνιδιού, στο πλαίσιο μιας οικογένειας, είναι ότι οι αναμνήσεις των τριών γυναικών αντανakλούν τις πολιτισμικές κοινότητες που νοηματοδοτούσαν το παιχνίδι τους. Επομένως, το παιχνίδι δεν είναι μια στατική, οικουμενική έννοια, αλλά μια έννοια δυναμική που διαρκώς εξελίσσεται. Το παιχνίδι πρέπει να γίνεται αντιληπτό πάντα αναφορικά με τις πολιτισμικές κοινότητες στις οποίες διεξάγεται. Θα ασχοληθούμε περαιτέρω με αυτό το θέμα σε επόμενα κεφάλαια, όταν θα αξιολογήσουμε το παιχνίδι υπό το πρίσμα διαφορετικών θεωρητικών προσεγγίσεων (βλ. Κεφάλαια 2, 3 και 5).

## Οι απόψεις των εκπαιδευτικών για το παιχνίδι

Τώρα θα μελετήσουμε τις απόψεις για το παιχνίδι στα σχολεία. Σε έρευνα που έγινε σε δημοτικά σχολεία στην Αγγλία, η Moyles (2010) κατέγραψε μια πληθώρα λόγων για τους οποίους οι δάσκαλοι δεν περιελάμβαναν το παιχνίδι στην τάξη τους. Οι λόγοι αυτοί συνοψίζονται στον Πίνακα 1.1. Επίσης, δίπλα αναγράφεται και ο εύστοχος αντίλογος της Moyles (βλ. στήλη 2).

### Για σκέψη

Στοχαστείτε σχετικά με το πόσο παίζουν τα παιδιά στο σχολείο. Γιατί νομίζετε ότι πιθανώς υπάρχει λιγότερος χρόνος διαθέσιμος για παιχνίδι στα σχολεία απ' ό,τι στα νηπιαγωγεία; Εξετάζοντας το περιεχόμενο του Πίνακα 1.1, θα συμφωνούσατε με τις απαντήσεις της Moyles; Τι άλλο θα μπορούσατε να πείτε σε γονείς ή συναδέλφους σχετικά με το παιχνίδι στα σχολεία; Τι μηνύματα θα μπορούσατε να μεταβιβάσετε στην κοινότητα όπου ζείτε ή εργάζεστε;

### Για έρευνα 1.2

Πάρτε συνέντευξη από έναν ή δύο εκπαιδευτικούς που εργάζονται με μικρά παιδιά σχετικά με το παιχνίδι της παιδικής τους ηλικίας. Ρωτήστε τους επίσης, πώς αντιλαμβάνονται τις πρακτικές και τις ευκαιρίες που έχουν οι μαθητές τους για παιχνίδι. Τι παρατηρείτε; Έχετε να προσθέσετε κάτι στις παραπάνω λίστες των εκπαιδευτικών από την Αυστραλία και τη Σιγκαπούρη, καθώς και στους λόγους που αναφέρουν οι εκπαιδευτικοί από την Αγγλία στον Πίνακα 1.1; Ποιες διαφορές επισημαίνετε;

**Πίνακας 1.1:** Γιατί το παιχνίδι αποτελεί πρόκληση;

| ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΟΙ ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΔΕ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥΣ                                                                                                                                                                                                                              | ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ ΤΗΣ MOYLES (2011, σελ.14-15)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Πίεση από ανώτερο προσωπικό – σχολικοί διευθυντές, επιθεωρητές, συνάδελφοι                                                                                                                                                                                                                                         | «Γιατί, λοιπόν, δεν τους δείχνετε και δεν τους εξηγείτε το γιατί το παιχνίδι είναι σημαντικό;»                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Φόβος μην τους προσαφθεί η κατηγορία ότι «δε διδάσκουν» αλλά απλά «παίζουν με τα παιδιά»                                                                                                                                                                                                                           | «Να θυμάστε ότι οι παιγνιώδεις παιδαγωγικές διαδικασίες ‘διδάσκουν’: απλώς με έναν διαφορετικό και πιο κατάλληλο για μικρά παιδιά, τρόπο.»                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Χρονικοί περιορισμοί λόγω συμμόρφωσης στις οδηγίες επίσημων κυβερνητικών φορέων. Στην Αγγλία ο αρμόδιος κυβερνητικός φορέας είναι το OfSTED, (Office for Standards in Education). Άλλες χώρες μπορεί επίσης να έχουν αυτές τις εξωτερικές πιέσεις σε εκπαιδευτικά συστήματα στα οποία εφαρμόζονται μεταρρυθμίσεις. | «Είναι εύκολο να παρερμηνεύσει κανείς και να υπερβάλει στην τήρηση αυτών που νομίζει ότι απαιτείται από κυβερνητικούς φορείς. Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι είναι επίσημα θεσμοθετημένη και θεωρείται απαραίτητη για όλα τα μικρά παιδιά. Μπορεί να προσφέρει πολλά από αυτά που –τόσο τα παιδιά όσο κι εσείς– χρειάζεστε, ώστε να ανταποκριθείτε στις απαιτήσεις του επίσημου προγράμματος.» |
| Η σύγχυση που επικρατεί στην Αγγλία για την περίοδο έναρξης και λήξης του Early Years Foundation Stage (το στάδιο της προσχολικής εκπαίδευσης στην Αγγλία)                                                                                                                                                         | «Τα παιδιά υπάγονται στο θεσπισμένο από το νόμο σχολικό σύστημα μετά την ηλικία των 5. Μέχρι αυτήν την ηλικία υπόκεινται στις απαιτήσεις του προγράμματος EYFS το οποίο επικεντρώνεται στο παιχνίδι.»                                                                                                                                                                                         |
| Η ανάγκη των εκπαιδευτικών της προσχολικής ηλικίας να έχουν κύρος                                                                                                                                                                                                                                                  | «Ρωτήστε πόσοι από εκείνους που θεωρούνται ότι ‘έχουν εξουσία’ διαθέτουν πραγματικά το σθένος, τη διορατικότητα και τη γνώση να διδάξουν σε μικρά παιδιά.»                                                                                                                                                                                                                                    |
| Η αντίληψη ότι το παιχνίδι είναι η «δουλειά» του παιδιού                                                                                                                                                                                                                                                           | «Όχι, το παιχνίδι είναι ο τρόπος με τον οποίο μαθαίνει ένα παιδί και αυτό είναι κάτι τελείως διαφορετικό. Παιχνίδι = μάθηση και τάση για μάθηση, και αυτό πρέπει να έχουμε πρωτίστως κατά νου.»                                                                                                                                                                                               |

**Πίνακας 1.1:** Γιατί το παιχνίδι αποτελεί πρόκληση; (συνέχεια)

| ΛΟΓΟΙ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΟΠΟΙΟΥΣ ΟΙ ΔΑΣΚΑΛΟΙ ΔΕ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥΣ                    | ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ ΤΗΣ ΜΟΥΛΕΣ (2011, σελ.14-15)                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Τα προγράμματα επαγγελματικής ανάπτυξης δεν καλύπτουν την παιδαγωγική του παιχνιδιού                     | «Να απαιτείτε προγράμματα που επικεντρώνονται στο παιχνίδι και στη μάθηση η οποία ξεκινά από το ίδιο το παιδί.»                                                                                                               |
| Οι εκπαιδευτικοί δεν εκτιμούν τη σημασία του παιχνιδιού                                                  | «Παρατηρήστε, αναλύστε και στοχαστείτε το παιχνίδι των παιδιών, μετά δε θα μπορείτε να αμφισβητήσετε τη σημασία του.»                                                                                                         |
| Πίεση από τους γονείς και την πολιτεία να εμπλακούν τα παιδιά νωρίς στο πρόγραμμα του δημοτικού σχολείου | «Χρησιμοποιήστε τις γνώσεις που έχετε σχετικά με την ανάπτυξη του παιδιού και δείξτε σε γονείς και πολιτεία ότι τα παιδιά συχνά δεν είναι 'έτοιμα', για παράδειγμα, να κρατήσουν μολύβι ή να καθίσουν ακίνητα για πολλή ώρα.» |
| Έλλειψη έρευνας που να συνδέει το παιχνίδι με τη μάθηση και την ανάπτυξη                                 | «Υπάρχει μεγάλος αριθμός ερευνών εκεί έξω, ο οποίος διαρκώς αυξάνεται.»                                                                                                                                                       |

### Για έρευνα 1.3

Υπάρχει η αντίληψη ότι όταν η λέξη «παιχνίδι» αναφέρεται σε διαφορετικά πλαίσια, καταγράφονται διαφορετικές εικασίες και πεποιθήσεις. Για να ελέγξουμε εάν πράγματι είναι έτσι, σας καλούμε να διεξάγετε μια έρευνα ζητώντας από τρεις διαφορετικές ομάδες να απαντήσουν στις ερωτήσεις που αναγράφονται στον Πίνακα 1.2.

**Διερεύνηση της κοινής γνώμης:** Να θέσετε τις ερωτήσεις του Πίνακα 1.2 σε τρία άτομα.

**Διερεύνηση των επαγγελματιών στον τομέα προσχολικής αγωγής κι εκπαίδευσης:** Να θέσετε τις ερωτήσεις του Πίνακα 1.2 σε τρεις εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας.

**Διερεύνηση της βιβλιογραφίας:** Αναλύστε ένα πρακτικό βιβλίο για το παιχνίδι, αναφορικά με τον ορισμό, την αξία, την πρακτική και τον ρόλο του παιχνιδιού έτσι όπως αποδίδονται στο βιβλίο.

**Πίνακας 1.2:** Εικασίες και πεποιθήσεις άλλων ανθρώπων σχετικά με τη λέξη «παιχνίδι»

|                                                                                                          | ΕΥΡΥ ΚΟΙΝΟ | ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ<br>ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ | ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------------------------|--------------|
| (Ορισμός): Όταν ακούτε τη λέξη «παιχνίδι» ποιο είναι το πρώτο πράγμα που σας έρχεται στο μυαλό;          |            |                                |              |
| (Αξία): Είναι το παιχνίδι σημαντικό; Εάν ναι, γιατί; Εάν όχι, γιατί όχι;                                 |            |                                |              |
| (Πρακτική): Πρέπει να διατίθενται χρόνος και χώρος για παιχνίδι; Εάν ναι, τι είδους; Εάν όχι, γιατί όχι; |            |                                |              |
| (Ρόλος ενηλίκων): Πρέπει οι ενήλικες να παίζουν με τα παιδιά; Εάν ναι, πώς; Εάν όχι, γιατί όχι;          |            |                                |              |

Μελετήστε τις απαντήσεις που λάβατε. Πιθανώς θα διαπιστώσετε ένα εύρος όρων που χρησιμοποιούνται στη συζήτηση για το παιχνίδι, όπως λειτουργικό παιχνίδι, δραματικό παιχνίδι και παιχνίδι κατασκευών. Χρησιμοποιήστε την κοινή λογική για να ερμηνεύσετε τα αποτελέσματά σας (Hedegaard & Fleeer 2008). Τι παρατηρείτε; Είναι οι απόψεις παρόμοιες ή διαφορετικές; Παρουσιάστε τα δεδομένα και την ανάλυσή που κάνατε στους συναδέλφους σας για συζήτηση και περαιτέρω ανάλυση. Σε αυτές τις συζητήσεις θα έχετε πρόσβαση στα δεδομένα των συναδέλφων σας. Έχοντας πλέον περισσότερα δεδομένα στη διάθεσή σας, παρατηρείτε να προκύπτουν επαναλαμβανόμενες απόψεις ή στάσεις από τις συγκεκριμένες κατηγορίες (ευρύ κοινό, επαγγελματίες εκπαιδευτικοί, το βιβλίο για το παιχνίδι που αναλύσατε); Η ανάλυση αυτή είναι σημαντική, ώστε να κατανοήσετε καλύτερα τις απόψεις κάθε ομάδας. Τι παρατηρείτε; Μπορείτε να εξάγετε κάποια συμπεράσματα; Για παράδειγμα, η Brock υποστηρίζει ότι οι δάσκαλοι στα σχολεία έχουν την πεποίθηση ότι «το παιχνίδι εκτιμάται μόνο όταν λαμβάνει χώρα σε ένα περιβάλλον που καθοδηγείται από τον εκπαιδευτικό» (2009, σελ. 131). Τώρα, εντοπίστε κοινά ζητήματα που ανακύπτουν και στις τρεις ομάδες. Μπορείτε να προβείτε σε ισχυρισμούς σχετικά με το πώς το παιχνίδι γίνεται αντιληπτό στην κοινότητά σας; Πιστεύετε ότι τα αποτελέσματα θα ήταν διαφορετικά εάν ζούσατε στην Κίνα ή στη Δανία ή στη Νότια Αμερική;

Στο Ηνωμένο Βασίλειο, η Brock (2009, σελ. 132) διαπίστωσε ότι οι υποψήφιοι εκπαιδευτικοί συμφωνούσαν με το γεγονός ότι υπάρχουν επίμαχα ζητήματα αναφορικά με το παιχνίδι. Την άποψη αυτή διαμόρφωσαν από την πρακτική τους άσκηση κατά την οποία παρατηρήθηκαν:

- ο ιδεολογικές αντιπαραθέσεις σχετικά με το παιχνίδι μεταξύ μελών του σχολείου,
- ο προβληματισμοί για το εάν οι εκπαιδευτικοί θα έπρεπε να εμπλέκονται στο παιχνίδι με τα παιδιά,
- ο έλλειψη αξιολόγησης της μάθησης μέσω παιχνιδιού,
- ο ασαφείς μαθησιακοί στόχοι για το παιχνίδι,
- ο ανάγκη αξιοποίησης του παιχνιδιού σε περισσότερα «μαθήματα»,
- ο κοινές πεποιθήσεις ότι «τα παιδιά τώρα είναι αρκετά μεγάλα για παιχνίδι»,
- ο παιχνίδι με καθοδήγηση σε υπερβολικό βαθμό: «Είναι ώρα να παίξεις στη γωνία του σπιτιού»,
- ο την πεποίθηση ότι τα παιδιά θα πρέπει να «αποσπαστούν» απότομα από το παιχνίδι.



**Εικόνα 1.6:** Μοιραζόμαστε τα ευρήματά μας – παρατηρούμε ότι υπάρχει ποικιλία απόψεων για το τι είναι παιχνίδι

Μελετήστε τα ευρήματα από την έρευνά σας και την ανάλυση του βιβλίου σε σχέση με τα ευρήματα της Brock (2009). Τι παρατηρείτε; Θα εμβαθύνουμε σε κάποιες από αυτές τις ιδέες στο Κεφάλαιο 10.

Οι Grieshaber και McArdle (2011) υποστηρίζουν ότι «η λέξη “παιχνίδι” δεν αποτυπώνει και δεν εκφράζει μια οικουμενική έννοια ή ένα οικουμενικό μήνυμα. Η γλώσσα συμβάλλει δυναμικά στη διαμόρφωση πεποιθήσεων και πρακτικών και είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τη δύναμη που ενέχουν οι λέξεις που χρησιμοποιούμε για να επικοινωνούμε» (2011, σελ. 115). Οι ερευνητές προτείνουν να σκεφτούμε ευρέως αποδεκτές λέξεις και φράσεις, όπως: «παίζω με την ιδέα να...», «είσαι εκτός παιχνιδιού», «δεν είναι παρά μόνο ένα παιχνίδι», «παιχνίδια του μυαλού», «δεν παίζουμε με αυτό το θέμα...», «μην παίζεις με το φαγητό σου», «η ζωή είναι ένα παιχνίδι...», «δεν παίζεις τίμια...». Το πώς γίνεται αντιληπτό το παιχνίδι στην κοινότητά μας έχει σημασία. Εξίσου

σημαντικά είναι τα μηνύματα που μεταφέρονται μέσα από τη χρήση ή την κατάχρηση της λέξης «παιχνίδι».

### Για σκέψη

Στοχαζόμενοι τα ευρήματα της έρευνάς σας, παρατηρήσατε να τίθεται κάποιο από τα παραπάνω ζητήματα σχετικά με τη χρήση της λέξης «παιχνίδι»; Εάν αναζητούσατε την άποψη ενός παιδιού για το τι σημαίνει το παιχνίδι γι' αυτά, νομίζετε ότι οι απαντήσεις που θα λαμβάνατε θα ήταν διαφορετικές;

Η Brock (2009, σελ. 132) επισημαίνει ότι υποψήφιοι εκπαιδευτικοί στο Ηνωμένο Βασίλειο τεκμηριώνουν την αξία του παιχνιδιού με βάση τα παρακάτω κριτήρια:

- Το παιχνίδι προάγει τη δημιουργικότητα μέσα από την αυτοκαθοδηγούμενη μάθηση.
- Ο σχεδιασμός για ελεύθερο παιχνίδι είναι σημαντικός.
- Τα παιδιά αναπτύσσουν αυτοεκτίμηση μέσα από το παιχνίδι.
- Τα παιδιά μαθαίνουν περισσότερα εάν οι δραστηριότητες επιλέγονται από τα ίδια.
- Τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από τα λάθη που κάνουν στο παιχνίδι.
- Το παιχνίδι προάγει την οπτική, ακουστική, κιναισθητική κι ενεργή μάθηση.
- Το παιχνίδι δίνει νόημα στη μάθηση.
- Το παιχνίδι είναι διασκέδαση!

### Για σκέψη

Συμφωνείτε με αυτές τις δηλώσεις; Τι είναι αυτό που πιθανώς λείπει; Πώς καταλαβαίνετε εάν το παιχνίδι είναι διασκεδαστικό για ένα παιδί; Οι παραπάνω δηλώσεις αντικατοπτρίζουν μια ποικιλία από περιβάλλοντα παιχνιδιού ή διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους το παιχνίδι εκφράζεται ή εκτιμάται στις διαφορετικές πολιτισμικές κοινότητες;

## Ορίζοντας το παιχνίδι

Στην προηγούμενη ενότητα εξετάσαμε πώς εκλαμβάνεται και πώς αξιολογείται το παιχνίδι μέσα στην κοινωνία και στην εκπαιδευτική κοινότητα. Μάθαμε αρκετά μέσα από την ανάλυση των δεδομένων που συλλέξαμε. Τώρα θα εξετάσουμε πώς ορίζεται το παιχνίδι μέσα στην κοινότητα της προσχολικής εκπαίδευσης. Πριν ξεκινήσουμε θα θέλαμε να δημιουργήσετε έναν εννοιολογικό χάρτη που θα εμπεριέχει οτιδήποτε έρχεται στο μυαλό σας όταν σκέφτεστε αυτήν τη λέξη με τα οκτώ γράμματα: ΠΑΙΧΝΙΔΙ.

## Για έρευνα 1.4

### Εννοιολογικός Χάρτης για το παιχνίδι

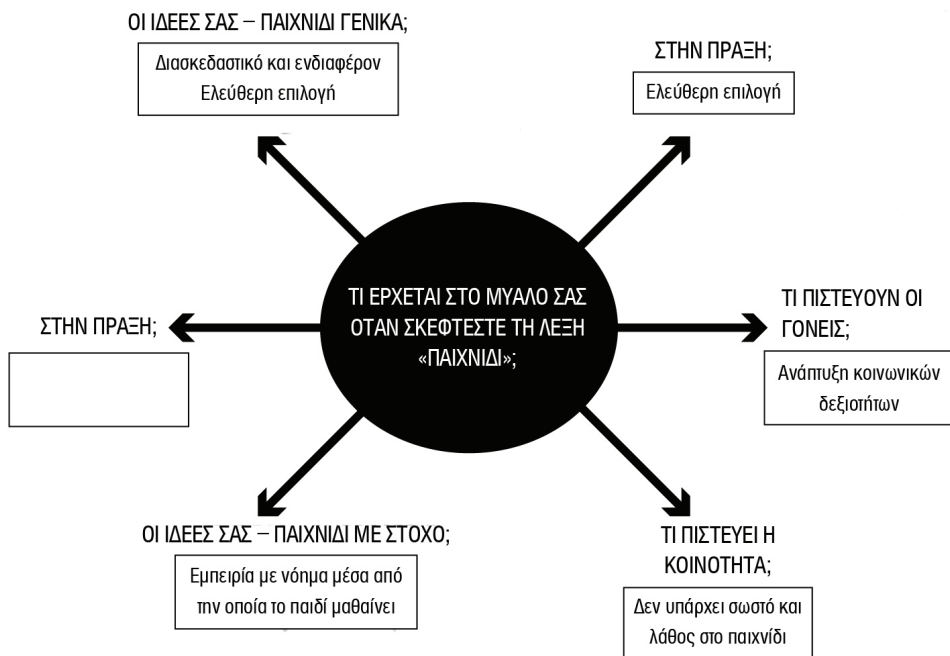
Αντιγράψτε και συμπληρώστε τον εννοιολογικό χάρτη της λέξης «παιχνίδι» στην Εικόνα 1.7



**Εικόνα 1.7:** Εννοιολογικός χάρτης για τη λέξη «παιχνίδι»

Δημιουργήστε έναν ορισμό για το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τις βασικές ιδέες από τον εννοιολογικό χάρτη σας. Συγκρίνετε τις δικές σας ιδέες-κλειδιά και τον δικό σας ορισμό με εκείνα των άλλων. Είναι προφανές ότι θα προκύψουν πολλοί διαφορετικοί ορισμοί για το παιχνίδι μέσα στην ομάδα σας. Αν μελετήσουμε τη βιβλιογραφία της προσχολικής εκπαίδευσης θα βρούμε επίσης μία πληθώρα διαφορετικών ορισμών για το παιχνίδι.

Ένα παράδειγμα παρουσιάζεται στην Εικόνα 1.8. Σε μελέτη με τη συμμετοχή υποψήφιων εκπαιδευτικών στις Η.Π.Α., οι Sherwood και Reifel (2010) κατέγραψαν ένα εύρος χαρακτηριστικών που συνιστούν το παιχνίδι. Στην έρευνά τους διαπίστωσαν ότι δεν υπάρχει ομοφωνία για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του παιχνιδιού. Για το λόγο αυτό, ομαδοποίησαν τις απαντήσεις σε ευρύτερες κατηγορίες όπως φαίνεται στον Πίνακα 1.3.



Ο ΔΙΚΟΣ ΜΟΥ ΟΡΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:



Ο ΔΙΚΟΣ ΜΟΥ ΟΡΙΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ:

Μία ενδιαφέρουσα δραστηριότητα με νόημα στην οποία κύριο μέλημα είναι η ολιστική ανάπτυξη του παιδιού.

ΠΛΑΣΤΙΚΟΙ ΣΩΛΗΝΕΣ / ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

↓  
Λογική σκέψη  
↓  
Γωνιά γραφής

**Εικόνα 1.8:** Στοχαζόμαστε «Τι είναι παιχνίδι;»

**Πίνακας 1.3:** Χαρακτηριστικά στοιχεία παιχνιδιού, όπως περιγράφηκαν από Βορειοαμερικανούς υποψήφιους εκπαιδευτικούς

| ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ           | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ                                           |
|--------------------------|------------------------------------------------------|
| Καθορίζεται από το παιδί | Κάτι που τα παιδιά επιλέγουν να κάνουν. Όχι εργασία. |

**Πίνακας 1.3:** Χαρακτηριστικά στοιχεία παιχνιδιού, όπως περιγράφηκαν από Βορειοαμερικανούς υποψήφιους εκπαιδευτικούς (συνέχεια)

| ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ                                                   | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Δημιουργικό και ευφάνταστο                                       | Βασίζεται στη φαντασία των παιδιών.                                                             |
| Διασκεδαστικό                                                    | Το παιχνίδι είναι διασκέδαση και δεν είναι σαν τα καθήκοντα του σχολείου.                       |
| Λιγότερο σοβαρό. Δεν αποσκοπεί σε κάποιο συγκεκριμένο αποτέλεσμα | Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός. Στο παιχνίδι τα παιδιά μπορούν να μάθουν εάν το θέλουν.        |
| Σωματικά δραστήριο                                               | Στο παιχνίδι τα παιδιά είναι δραστήρια και κινούνται πολύ.                                      |
| Ενθαρρύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση                           | Στο παιχνίδι τα παιδιά αλληλεπιδρούν κοινωνικά.                                                 |
| Λιγότερο «ακαδημαϊκό»                                            | Το παιχνίδι δε σχετίζεται με κάποιο γνωστικό αντικείμενο όπως είναι τα μαθηματικά και η γλώσσα. |
| Ασαφές                                                           | Τι είναι το παιχνίδι;                                                                           |
| Εμπλέκει τα συναισθήματα                                         | Στο παιχνίδι γίνονται αισθητές οι συναισθηματικές διαστάσεις.                                   |
| Εκλαμβάνεται ως επιβράβευση                                      | Το παιχνίδι χρησιμοποιείται ως επιβράβευση για καλή επίδοση ή καλή συμπεριφορά.                 |
| Παθητική μάθηση                                                  | Στο παιχνίδι τα παιδιά δε χρειάζεται να βάλουν το μυαλό τους να σκεφτεί                         |
| Δεν καθοδηγείται από εξωτερικούς κανόνες                         | Επιτραπέζια παιχνίδια. Δε χρειάζεται να ακολουθούνται οι κανόνες της τάξης.                     |
| Χαλαρωτικό                                                       | Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι χαλαρωτικά.                                                      |

**Πίνακας 1.3:** Χαρακτηριστικά στοιχεία παιχνιδιού, όπως περιγράφηκαν από Βορειοαμερικανούς υποψήφιους εκπαιδευτικούς (συνέχεια)

| ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ                                 | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ                                                                 |
|------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Θετικό                                         | Στο παιχνίδι τα παιδιά είναι δραστήρια και κινούνται πολύ.                 |
| Πολύτιμο                                       | Το παιχνίδι είναι σημαντικό, άσχετα από το πώς ορίζεται.                   |
| Εξαρτάται από την οπτική που το βλέπει κάποιος | Τα παιδιά θα έχουν διαφορετική αντίληψη για το παιχνίδι από τους ενήλικες. |

Πηγή: Προσαρμοσμένο από τους Sherwood & Reifel (2010, σελ. 220-231).

## Για σκέψη

Καθώς διαβάζετε τον πίνακα σκεφτείτε εάν συμφωνείτε ή διαφωνείτε. Αναλογιστείτε εάν αυτά τα χαρακτηριστικά αντικατοπτρίζουν την πολιτισμική σας κοινότητα.

Ο Burghardt (2011) επισημαίνει ότι τα τελευταία 100 χρόνια έχουν γραφτεί εκατοντάδες βιβλία και χιλιάδες ερευνητικές εργασίες που εστιάζουν στο παιχνίδι. Ωστόσο, όπως γράφει ο Pellegrini (2011), πολλοί αναγνωρίζουν το παιχνίδι όταν το βλέπουν αλλά αντιμετωπίζουν μεγάλη δυσκολία στο να το ορίσουν. Πιθανώς κι εσείς να δυσκολευτήκατε όταν δημιουργήσατε τον δικό σας εννοιολογικό χάρτη για το παιχνίδι και προσπαθήσατε να δώσετε τον δικό σας λειτουργικό ορισμό. Κάποια παραδείγματα από τη βιβλιογραφία ακολουθούν στον Πίνακα 1.4.

**Πίνακας 1.4:** Ορίζοντας το παιχνίδι

| ΠΗΓΗ                   | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ                                                                                                                                                                            |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bergen (2009)          | Το παιχνίδι πρέπει να είναι διασκεδαστικό, παρέχει εσωτερικό έλεγχο, εκφράζει εγγενή κίνητρα και την εσωτερική πραγματικότητα. [όπ. αναφ. στο Burghardt, 2011]                        |
| Göncü & Gaskins (2011) | Το <b>συμβολικό παιχνίδι</b> είναι αυτό κατά το οποίο τα παιδιά χρησιμοποιούν ένα αντικείμενο ή τη γλώσσα ως «σημαίνον» (π.χ. ξύλο) για να αναπαραστήσουν κάτι άλλο (π.χ. ένα άλογο): |

**Πίνακας 1.4:** Ορίζοντας το παιχνίδι (συνέχεια)

| ΠΗΓΗ                       | ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                            | «οποιαδήποτε πτυχή των βιωμένων ή φανταστικών εμπειριών των παιδιών όπως κοινωνικοί ρόλοι, καταστάσεις, δραστηριότητες ή αντικείμενα.» (2011, σελ. 48)                                                                                 |
| Gray (2009)                | Το παιχνίδι είναι η αυτο-καθοδηγούμενη και αυτο-επιλεγόμενη δραστηριότητα των παιδιών, υποκινείται από εσωτερικά κίνητρα, οργανώνεται μέσα από κανόνες, εμπεριέχει φαντασία και δεν προκαλεί άγχος.<br>[όπ. αναφ. στο Burghardt, 2011] |
| Homeyer & Tomlinson (2008) | Το παιχνίδι αναπαριστά τον κόσμο των παιδιών μέσα από μια μορφή συμβολικής έκφρασης.<br>[όπ. αναφ. στο Burghardt, 2011]                                                                                                                |
| Nwokah & Graves (2009)     | Το παιχνίδι συνδυάζει οικειότητα κι επικοινωνία, κάνει χρήση «σκηνικών αντικειμένων» (props) και παιχνιδιών-αντικειμένων και συνήθως εμπλέκει περισσότερους από έναν παίκτη. [όπ. αναφ. στο Burghardt, 2011]                           |
| Roopnarine (2011)          | «Ως παιχνίδι ορίζονται οι δραστηριότητες –τόσο εντός όσο κι εκτός πολιτισμικού πλαισίου– που εντάσσονται κάτω από την ομπρέλα της “παιχνιδιάρικης διάθεσης”.» (2011, σελ. 20)                                                          |
| Vygotsky (1966)            | Όταν τα παιδιά δημιουργούν μια φανταστική κατάσταση, αλλάζει το νόημα των αντικειμένων και των πράξεων.                                                                                                                                |

Σε μια ολοκληρωμένη ανάλυση του εύρους των ορισμών που υπάρχουν για το παιχνίδι, ο Burghardt (2011) υποστηρίζει ότι κριτήρια, όπως «διασκέδαση» ή «εσωτερική υποκίνηση», είναι δύσκολο να χρησιμοποιηθούν κατά την παρατήρηση μικρών παιδιών και βρεφών την ώρα που παίζουν. Πώς γνωρίζουμε ότι το παιχνίδι ήταν πράγματι «αυτο-επιλεγόμενο» και ότι συνδέεται με την «έκφραση εγγενών κινήτρων»; Όπως επισημαίνει ο Burghardt, είναι δύσκολο να ξεχωρίσουμε το «σκληρό παιχνίδι» ή το ψευτοπάλεμα από τον «εκφοβισμό». Επίσης, σημειώνει ότι τα χαρακτηριστικά του παι-

χνιδιού που αναφέρουν συγκεκριμένοι συγγραφείς στον ορισμό τους συνήθως δεν είναι σταθμισμένα. Δηλαδή, δε γνωρίζουμε ποιο χαρακτηριστικό είναι πιο σημαντικό –για παράδειγμα, η αίσθηση ευχαρίστησης κατά το παιχνίδι είναι πιο σημαντική από τη δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης;

Πολλοί εκπαιδευτικοί της προσχολικής ηλικίας δανείζονται ορισμούς και κατηγορίες για το παιχνίδι από την Ψυχολογία και την Κοινωνιολογία, προκειμένου να διαμορφώσουν το δικό τους «μοντέλο εργασίας». Στον Πίνακα 1.5 στη σελ. 22, βλέπουμε το έργο μελετητών της προσχολικής εκπαίδευσης για να κατανοήσουμε πώς ορίζουν το παιχνίδι. Παρατηρούμε ότι υπάρχουν τριών ειδών αντιλήψεις για το παιχνίδι:

- η αναπτυξιακή θεώρηση του παιχνιδιού ή θεωρία της ωρίμασης,
- η κριτική ή Φεμινιστική μετα-στρουκτουραλιστική θεώρηση του παιχνιδιού,
- η πολιτισμική-Ιστορική θεώρηση του παιχνιδιού.

## Η αναπτυξιακή θεώρηση του παιχνιδιού ή θεωρία της ωρίμασης

Η αναπτυξιακή θεώρηση του παιχνιδιού παρουσιάζει μια νατουραλιστική αντίληψη, σύμφωνα με την οποία το παιχνίδι υποκινείται και καθοδηγείται από εσωτερικά κίνητρα, κι επικεντρώνεται στο νόημα που τα παιδιά επιθυμούν να δημιουργήσουν μέσα από την ελεύθερη έκφραση του παιχνιδιού τους (Bruce 2005, Dockett 19999, Kennedy & Barblett 2010, Moyles 2005, Wood & Attfield 2005). Η κεντρική ιδέα ότι το παιχνίδι είναι μια φυσική διεργασία και κάτι που κάνουν τα μικρά παιδιά, συχνά χρησιμοποιείται ως θεμέλιο της αναπτυξιακής θεωρίας. Το βασικό σκεπτικό εδώ είναι ότι η εξέλιξη του παιχνιδιού συνήθως ακολουθεί συγκεκριμένα στάδια: αρχικά το παιδί παίζει με τα δάκτυλα των χεριών και των ποδιών του, κατόπιν παίζει με αντικείμενα, παίζει δίπλα σε άλλους και τέλος παίζει συνεργατικά, μαζί με άλλους. Μια παρατήρηση παιχνιδιού από τη σκοπιά της αναπτυξιακής θεώρησης ή της θεωρίας της ωρίμασης θα μπορούσε να είναι κάπως έτσι:

*Μία ομάδα τριών αγοριών έπαιζε σε εξωτερικό χώρο με αυτοκινητάκια Matchbox. Τα δύο αγόρια, ο Β και ο Ρ, έπαιζαν συνεργατικά έχοντας κατασκευάσει έναν «δρόμο» σε μια «ράμπα», και αφήνοντας τα αυτοκινητάκια τους να κυλάνε σε αγώνες δρόμου. Ένα άλλο παιδί (ΚJ) έπαιζε παράλληλα, με ανάλογο εξοπλισμό τον οποίο είχε στήσει μόνο του. Ανάμεσα στα τρία αγόρια προέκυψε ένα πρόβλημα που αφορούσε την ποσότητα των υλικών και τον τρόπο που έπαιζαν: οι Β και Ρ έκαναν φασαρία, ενώ ο ΚJ κατασκεύαζε ήσυχα και μοναχικά τη δική του τρισδιάστατη περιοχή η οποία παραβιάστηκε από τους Β και Ρ. Ο ΚJ ταραχτήκε όταν τα αυτοκινητάκια γκρέμισαν έναν από τους τοίχους του. Πλησίασα τα αγόρια και συζητήσαμε για το πώς θα μπορούσαμε να επιλύσουμε το πρόβλημα. Ο ΚJ δεν ήθελε να κουνηθεί από τη θέση του. Οι Ρ και Β χρειάζονταν τη ράμπα για το δικό τους παιχνίδι. Τους είπα: «Τι μπορούμε να κάνουμε ώστε να μη χρειαστεί να μετακινήσει ο ΚJ το δικό του κτίριο;» Ο Β πρότεινε να επεκταθούν γύρω από το κτίριο του ΚJ αλλά ο Ρ σκέφτηκε ότι δεν έχουν αρκετά τουβλάκια για να γίνει αυτό. Πρότεινα να πάμε στην αποθήκη να ψάξουμε για κάτι άλλο που θα μπορούσαμε να χρη-*