

Βασιλιτζιά τζαι μυριτζιά

Πρόκειται για ένα θεαματικό και πολύ διασκεδαστικό παιγνίδι. Παιζόταν παλαιότερα στις πλατείες των χωριών τις μέρες των γιορτών από μικρούς και μεγάλους με την ίδια πάντα επιτυχία. Ιδιαίτερα τις αναστάσιμες μέρες της Διακαινησίμου αυτό και τα παρόμοιά του παιγνίδια εξέφραζαν τον ενθουσιασμό και την αγαλλίαση των προγόνων μας για το κοσμοσωτήριο γεγονός της Ανάστασης του Χριστού.

Όσοι παίκτες μαζευτούν χωρίζονται σε δυο ισάριθμες ομάδες. Η καθεμιά μπορεί να περιλαμβάνει από δύο μέχρι δέκα παίκτες.

Γίνεται κλήρωση για το ποια ομάδα θα αναλάβει το ρόλο της "βασιλιτζιάς", δηλαδή τα μέλη της θα "καβαλλικέψουν" στις πλάτες των μελών της άλλης.

Ο ένας ανεβαίνει στην πλάτη του άλλου και ανυψώνοντας τα δάκτυλα του λέει: «Βάσιλιτζιά, τζαι μετα πόσα της...». Ο άλλος που είναι από κάτω χωρίς να βλέπει πρέπει να μαντέψει πόσα είναι τα ανοικτά δάκτυλα. Αν η απάντηση είναι σωστή, τότε αλλάζουν θέσεις, αλλιώς συνεχίζουν μέχρι να δοθεί η σωστή απάντηση.

Κουρουπάτσιν

Το Κουρουπάτσιν είναι ένα παιγνίδι το οποίο έχει τις ρίζες του στο χωριό Αναρίτα της Πάφου. Από τα πολύ παλιά χρόνια σ' αυτό το χωριό οι γυναίκες όλων των ηλικιών, θεωρώντας το έναν πολύτιμο θησαυρό από την προγονική τους κληρονομιά, μαζεύονταν και έπαιζαν τις μέρες των γιορτών αυτό το παιγνίδι που χάριζε άφθονο γέλιο, τόσο στους θεατές όσο και στις παίκτριές του.

Το παιχνίδι παίζεται σε ανοιχτό χώρο με αυστηρά καθορισμένα όρια, ανάλογο με τον αριθμό των παιχτριών που συμμετέχουν (10 τ.μ. για κάθε παίχτρια είναι ικανοποιητική αναλογία).

Οι παίκτριες, 7, 15, 19, 23, 25... πάντα όμως σε μονό αριθμό, τρέχουν (απαγορεύεται να βαδίζουν) ελεύθερα μέσα στον καθορισμένο χώρο κάνοντας η καθεμιά ξεχωριστή διαδρομή μέχρι να εμφανιστεί η «κουρουπάτσεννα».

Η παίχτρια αυτή, επιπλέον του αριθμού, έχει κληρωθεί εξ αρχής και έχει εφοδιαστεί με το «κουρουπάτσιν», ένα «βρουλλίν» κατασκευασμένο από χοντρές λωρίδες υφασμάτων που στη μια του άκρη έχει σχηματιστεί μικρός κόμπος.

Με την εμφάνιση της κουρουπάτσεννας οι παίκτριες, ενώ συνεχίζουν να τρέχουν, δημιουργούν ζευγάρια και ακολούθως μαζεύονται σε κύκλο που περιστρέφεται συνεχώς, αγκαλιασμένες και βλέποντας προς τα μέσα.

Η παίχτρια που φυσιολογικά περισσεύει αφού ο αριθμός τους είναι μονός- μένει εκτεθειμένη στο κυνηγητό της κουρουπάτσεννας που επιδιώκει να την κτυπήσει με το κουρουπάτσιν. Η κουρουπάτσεννα δε δικαιούται να κυνηγήσει παίχτρια που έχει ζευγαρώσει. Αν τα καταφέρει να κτυπήσει την

περισσευούμενη, αυτή παίρνει τη θέση της και το παιγνίδι ξαναρχίζει. Όμως, αν η παίχτρια κατορθώσει να μπει στον κύκλο, γλιτώνει και το παιγνίδι ξαναρχίζει με την ίδια κουρουπάτσena. Οι παίχτριες του κύκλου άλλοτε μπορούν να διευκολύνουν και άλλοτε να δυσκολεύουν την περισσευούμενη που θα προσπαθήσει να εισχωρήσει στον κύκλο, ανάλογα με τις διαθέσεις του κάθε ζευγαριού. Έτσι ή αλλιώς, όμως, σε κάθε επόμενο παιγνίδι απαγορεύεται να ζευγαρώσουν οι ίδιες με τις προηγούμενες παίχτριες.

Εφόσον το παιγνίδι διαρκέσει, νικήτρια αναδεικνύεται εκείνη από τις παίχτριες που δε θα γίνει ποτέ κουρουπάτσena.

Μυλωνάς τζαι μυλωνού

Είναι ένα πολύ ευχάριστο παιγνίδι συντροφιάς, που προσφέρει πολύπλευρη εξάσκηση και χαρούμενη ψυχαγωγία. Οι παίχτες, εκτός από το άφθονο γέλιο, έχουν την ευκαιρία να ασκήσουν την ευστροφία τους και την ετοιμότητά τους να ανταποκρίνονται με ταχύτητα και ακρίβεια στις προκλήσεις.

Οι παίχτες, αφού επιλέξουν αμοιβαία το σύντροφό τους (προτιμάται, η δυάδα να αποτελείται από ένα αγόρι και ένα κορίτσι), στέκονται σε κύκλο κατά ζευγάρια με πρόσωπο προς τα μέσα και αλληλοενημερώνονται για τα ονόματά τους. Ένα από τα ζευγάρια, αυτό συνήθως που οι άλλοι του αναγνωρίζουν τη μεγαλύτερη πείρα στο παιχνίδι, είναι ο μυλωνάς και η μυλωνού.

Ο μυλωνάς ανοίγει το παιχνίδι με μια αυτοσχέδια φράση όπως «Αλωνίζω, κοσσινίζω, το σιτάρι στο μύλο να πάει να το πάρει ο Παναής» ή «Θερίζω, αλωνίζω. Για να κάμω αλεύρι να φέρει το σιτάρι στο μύλο η Αντρούλλα» αναφέροντας, προφανώς, το όνομα κάποιου από τους υπόλοιπους παίχτες εκτός της μυλωνούς, δηλαδή της δικής του συντρόφου.

Αμέσως το ταίρι, σύντροφος ή συντρόφισσα αυτού που αναφέρθηκε το όνομά του, πρέπει να προσπαθήσει να ξεφορτωθεί την αγγαρεία βρίσκοντας μια δικαιολογία και προτείνοντας κάποιον άλλον από τους παίχτες. Το ταίρι του παίχτη που αναφέρθηκε το όνομά του και αγγαρεύτηκε πρέπει πάλι με τον ίδιο τρόπο να φορτώσει την αγγαρεία αλλού κ.ο.κ.

Αν ο παίχτης που πρέπει να απαντήσει κάθε φορά δεν αντιληφθεί ότι πρέπει να απαντήσει ή καθυστερήσει περισσότερο από 3 δευτερόλεπτα να ξεκινήσει να απαντά τιμωρείται αυτός και το ταίρι του με τιμωρία που επιβάλλουν με συμφωνία τους ο μυλωνάς, η μυλωνού και το ζευγάρι που προκάλεσε εκείνον που έχασε (π.χ. «Να αγκαλιαστείτε και να φιληθείτε» ή «Να βουρήσετε πέντε γυρούς γυρόν που τον κύκλο μας»).

Αν αυτός που χάνει είναι ο ίδιος ο μυλωνάς ή η μυλωνού, τότε παύονται από το αξίωμά τους. Τη θέση τους παίρνει το ζευγάρι που τους προκάλεσε και αρχίζει νέος γύρος του παιγνιδιού.

Σκατούλλικα

Τα Σκατούλλικα είναι ένα παιγνίδι που στοχεύει αποκλειστικά στη διασκέδαση. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως αποτελεσματικό αγχολυτικό μια και προσφέρει ξεγνοιασιά και πλούσιο γέλιο! Ο συναγωνιστικός χαρακτήρας είναι δευτερεύων και μάλλον συμβάλλει στην αύξηση των αστείων περιστατικών.

Σε κεντρικό σημείο του χώρου όπου θα διεξαχθεί το παιχνίδι στήνονται η μια πάνω στην άλλη, οκτώ με δέκα πέτρες επίπεδες, μεγέθους λίγο μικρότερου από την παλάμη του ενήλικα. Οι παίχτες, μέχρι δέκα, απομακρύνονται από το σωρό σε απόσταση που μπορεί να κυμαίνεται ανάμεσα στα πέντε και δέκα μέτρα.

Ρίχνουν κλήρο ή «τάσσουν» μεταξύ τους, ώστε να επιλεγεί ο «σκατάς», δηλαδή εκείνος ο παίχτης που θα έχει στην έναρξη του παιγνιδιού την αρμοδιότητα να διατηρεί τα «σκατούλλικα», το σωρό με τις πέτρες. Ο παίχτης που επιλέγεται πάει και στέκει σε απόσταση δύο μέτρων πίσω από τα σκατούλλικα.

Οι υπόλοιποι παίχτες, εφοδιασμένοι ο καθένας με μια αναγνωρίσιμη πλάκα, παίρνουν σειρά και ρίχνοντας από τη γραμμή εφόδου την πλάκα τους προσπαθούν να διαλύσουν το σωρό των σκατούλλικων.

Αν ο πρώτος αποτύχει στο σημάδεμα είναι υποχρεωμένος να παραμείνει πίσω από τη γραμμή εφόδου και να αφήσει την πλάκα του στη θέση που βρέθηκε με το ρίξιμο. Ρίχνει στη συνέχεια ο επόμενος και εφόσον αποτυγχάνει επαναλαμβάνεται και η υποχρέωση. Αποτυχία θεωρείται και η μερική μόνο διάλυση του σωρού. Έστω και μια πέτρα να βρίσκεται πάνω στην πρώτη, τα σκατούλλικα υπολογίζονται όρθια.

Όταν, όμως, κάποιος από τους παίχτες διαλύσει (ολότελα) τα σκατούλλικα, ο σκατάς σπεύδει να τα επανατοποθετήσει, ενώ συγχρόνως οι άλλοι παίχτες τρέχουν να πάρουν την πλάκα τους και να απομακρυνθούν. Όσοι τυχόν δεν πρόλαβαν να ρίξουν την πλάκα τους απομακρύνονται επίσης. Μόλις ο σκατάς ολοκληρώσει την επανατοποθέτηση, κυνηγά τους υπόλοιπους παίχτες και όποιον πιάσει τον μετατρέπει σε σκατά για να συνεχιστεί το παιγνίδι. Αν δεν κατορθώσει να πιάσει κάποιον, και αυτό συμβαίνει αν καθυστερήσει πολύ να επανατοποθετήσει τα σκατούλλικα, οπότε οι συμπαίχτες του έχουν εξαφανιστεί τότε πρέπει να παραδεχτεί, και να επαναλάβει αυτός το ρόλο του σκατά.

Μαείρainera

Κατεχοχήν διασκεδαστικό παιχνίδι κοριτσιών.

Η παρέα των κοριτσιών, όχι περισσότερες από δέκα, στέκουν σε κύκλο διαμέτρου σχεδόν τριών μέτρων με πρόσωπο προς τα μέσα. Στο κέντρο γράφεται στο δάπεδο κύκλος με διάμετρο ένα μέτρο. Η πιο μεγαλόσωμη προχωρά στο κέντρο του γραμμένου κύκλου και γίνεται η «μαείρainera». Οι κοπέλλες όλες μαζί την ρωτούν «Έν έτοιμον το φαΐν μαείρainera;». Αν αυτή διαπιστώνει ότι δεν ελέγχει την κατάσταση στον κύκλο των κοριτσιών απαντά «Όι» και το ερώτημα επαναλαμβάνεται όσες φορές δοθεί η

αρνητική απάντηση. Η αρνητική απάντηση δεν μπορεί να δοθεί από τη μαείραινα περισσότερες από τρεις συνεχόμενες φορές.

Όταν οι μαείραινα διαπιστώσει ότι ελέγχει την κατάσταση, δηλαδή πιστεύει ότι θα μπορέσει να αντιδράσει αποτρεπτικά στην απόπειρα που θα κάμουν οι κοπέλλες του κύκλου, απαντά «Ναι». Τότε οι παίχτριες πραγματοποιούν, κατά κύματα των δυο-τριών το πολύ, την απόπειρα να της "κλέψουν" το φαΐ, δηλαδή να την ακουμπήσουν συμβολικά με την παλάμη τους, και να απομακρυνθούν στην αρχική θέση τους στον κύκλο των κοριτσιών, χωρίς να προλάβει η μαείραινα να τις μπατσίσει. Αν κάποια το κατορθώσει, τότε δικαιούται το ρόλο της μαείραινας και παίρνει τη ζηλευτή θέση της στο κέντρο, οπότε το παιχνίδι συνεχίζεται υπό νέα διεύθυνση! Αν φάει τον μπάτσο παραμένει πεινασμένη και ξαναπροσπαθεί! Φυσικά, η μαείραινα μπορεί να κινηθεί μόνο στο χώρο που της επιτρέπει ο γραμμένος κύκλος.

Όμως, για να αντέχει η μαείραινα τις επιθέσεις, η έφοδος διακόπτεται υποχρεωτικά όταν αυτή το αποφασίσει, οπότε φωνάζει «Εκάηκεν το φαΐν». Αυτό το πλεονέκτημα μπορεί μια μαείραινα να το χρησιμοποιήσει μόνο τρεις φορές στη διάρκεια της θητείας της στο μαιρκό, γιατί και μια καλή μαείραινα το χρησιμοποιεί με πολλή φειδώ και μόνο σε περίπτωση έσχατης ανάγκης.

Συτζιά

Η Συτζιά παίζεται από αγόρια, το παιχνίδι διεξάγεται στην παρουσία κριτή. Αυτός θα δώσει το σύνθημα της έναρξης, αυτός θα αποφασίζει σε κάθε περίπτωση αμφισβήτησης, αυτός, τέλος, θα επιβάλει, αν χρειαστεί, την τιμωρία στον απρόσεχτο φρουρό των σύκων.

Οι παίχτες, μέχρι δεκαπέντε, στέκονται σε κύκλο με το πρόσωπο προς τα μέσα. Ένας, που προθυμοποιείται γιατί κάνει τον παλικαρά, αναλαμβάνει το ρόλο του «σुकάρη». Αν δεν υπάρχει πρόθυμος ή προσφέρονται πολλοί, γίνεται κλήρωση.

Ο συκάρης μετακομίζει στο κέντρο του κύκλου όπου έχει προβλεφθεί να έχει στηθεί γερά ένας δυο μέτρα ψηλός στύλος, η «συτζιά», στον οποίο είναι στερεωμένο σχοινί μήκους επίσης δυο μέτρων.

Οι παίχτες βγάζουν κάποιο από τα ενδύματά τους (το σακάκι, το καπέλο κ.λ.π.) και το κρεμάζουν στο στύλο ή το αποθέτουν στη βάση του.

Ο συκάρης παίρνει την ελεύθερη άκρη του σχοινιού και έχει το δικαίωμα να κινείται γύρω από τη συτζιά, όσο του επιτρέπει το μήκος του σχοινιού. Ένας καλός συκάρης γνωρίζει, βέβαια, ότι δεν πρέπει να κινείται πάντα προς την ίδια κατεύθυνση, γιατί το σχοινί κονταίνει, αφού τυλίγεται στο στύλο!

Όταν δοθεί το σύνθημα, οι παίχτες εφορμούν για να πάρει ο καθένας το ένδυμά του. Ο συκάρης από την πλευρά του προσπαθεί να τους εμποδίσει να του κλέψουν τα ρούχα-σύκα. Αν κατορθώσει να ακουμπήσει κάποιον με το χέρι του, αμέσως αυτός παίρνει τη θέση του συκάρη και το παιχνίδι συνεχίζεται. Αν καταφέρουν, όμως, όλοι οι παίχτες να πάρουν τα ενδύματά τους, τότε επιβάλλεται τιμωρία στο συκάρη που δεν έκανε καλά τη δουλειά του.

Ξεροπόταμος

Ο Ξεροπόταμος είναι ένα ομαδικό παιχνίδι χωρίς στοιχεία συναγωνισμού, χωρίς νικητές και ηττημένους. Μάλλον πρόκειται για παιχνίδι γυμναστικής με διασκεδαστικό περιεχόμενο. Παιζόταν παλιά στα πανηγύρια και, καθώς κανένας από τους παίκτες δεν έχει λόγο να το σταματήσει αυτός, διαρκεί πολλή ώρα, τόσο που μερικές φορές καταντούσε βαρετό.

Όλα τα μέλη της παρέας μπαίνουν στη σειρά με μέτωπο προς τα έξω, απέχοντας δυο ως τρία μέτρα μεταξύ τους. Σκύβουν, έτσι που το κορμί τους να σχηματίζει γωνία, στερεώνουν τα χέρια με τις παλάμες στα γόνατα και χαμηλώνουν όσο γίνεται το κεφάλι.

Όταν όλοι είναι έτοιμοι, ο τελευταίος σηκώνεται, τρέχει και πηδά με το κατάλληλο άλμα εφελθηρίου πάνω από τους συμπαίκτες του μέχρι και τον τελευταίο. Αμέσως ξανασκύβει στην επόμενη θέση με τον ίδιο όπως στην αρχή τρόπο.

Στο μεταξύ ο δεύτερος, μόλις πηδήσει από πάνω του ο πρώτος, σηκώνεται και αυτός και πηδώντας πάνω από τους συμπαίκτες του τον ακολουθεί, πηδώντας τώρα αυτός και πάνω από τον προηγούμενο που έχει στο μεταξύ σκύψει, και σκύβει και αυτός παίρνοντας την κατάλληλη θέση. Εννοείται ότι η πορεία του «ξεροπόταμου» που σχηματίζεται από τους παίκτες ακολουθεί τη διαμόρφωση του χώρου μέσα στον οποίο οργανώνεται το παιχνίδι και είναι δυνατό σχηματίζοντας κύκλο να επανέρχεται στην πρώτη του κοίτη. Φυσικά ο τρίτος ακολουθεί το δεύτερο, ο τέταρτος τον τρίτο κ.ο.κ. μέχρι να ξαναπηδήσει ο πρώτος, σε ατέρμονα σειρά.

Το παιχνίδι τελειώνει μόνο με πρωτοβουλία εκείνου που έχει σειρά να πηδήσει πάνω από τους άλλους. Αν αυτός παραιτηθεί από το δικαίωμά του, το παιχνίδι ολοκληρώνεται, χωρίς, βέβαια να αποκλείεται η επανέναρξή του με ελλιπή ή νέα σύνθεση της παρέας.

Πρώτη ελιά

Είναι ένα συναρπαστικό παιχνίδι μικρής παρέας φίλων. Παίζεται συνήθως από εφήβους ή πολύ νεαρά άτομα.

Στην αρχή ρίχνεται κλήρος για να βρεθεί ο "άτυχος" που θα αναλάβει το ρόλο της "ελιάς".

Το παιδί που έχει κληρωθεί θα πρέπει να σκύψει κάθετα προς τη φορά της κίνησης για να πηδήσουν από πάνω του τα υπόλοιπα μέλη της παρέας με δεκαπέντε διαφορετικούς τρόπους! Τη θέση του θα πάρει ο παίκτης που τυχόν δε θα καταφέρει να εκτελέσει σωστά και με πλήρη ακρίβεια κάποιο άλμα.

Όταν ο παίκτης που διαδραματίζει την ελιά απελευθερωθεί, πρέπει, πριν συνεχιστεί το παιχνίδι από το σημείο της αλλαγής, να εκτελέσει επιτυχώς όλα τα άλματα που πραγματοποίησαν οι άλλοι όσο αυτός ήταν ελιά. Αν κάπου αποτύχει, φυσικά ξαναγίνεται ελιά. Τα δεκαπέντε άλματα με τον τρόπο της εκτέλεσής τους είναι:

*Πρώτη ελιά (απλό άλμα πάνω από το σκυφτό συμπαίχτη με στήριξη των παλαμών των χεριών στην πλάτη του)

*Δεύτερη με τα κλωνιά (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι κατά την προσγείωση απαιτείται να σηκώσει ο παίχτης ψηλά και τα δυο του χέρια)

*Τρίτη τζ' άλλη μια (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει μόλις προσγειωθεί να τρέξει χωρίς χρονοτριβή να ξαναμπεί στη σειρά του για το επόμενο άλμα)

*Τέταρτη καθιστή (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει καθώς κατεβαίνει να καθίσει ελαφρά στο πλευρό του σκυφτού)

*Πέμπτη τζ' άντziστη (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει να πάρει πολλή φόρα, έτσι που να περάσει χωρίς να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε σημείο του σώματος του σκυφτού, πέρα από την πλάτη με τις παλάμες του)

*Εκτη, κλωτσιά του Νικολή (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει καθώς κατεβαίνει να δώσει κλωτσιά με το πόδι του στους μηρούς του σκυφτού)

*Στρατιωτάκια (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει να πάρει πολλή φόρα, έτσι που να προσγειωθεί και να ακινητοποιηθεί αρκετά μακριά από το σκυφτό, ώστε να αφήσει περιθώριο να προσγειωθούν πίσω του όλοι οι επόμενοι)

*Αεροπλανάκια (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης πρέπει να πάρει πολλή φόρα, έτσι που καθώς περνά πάνω από το σκυφτό να σηκώσει τη λεκάνη και τα σκέλη του, ώστε προς στιγμή να οριζοντιωθεί ο κορμός του)

*Μια ππάλα (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης, αντί να ακουμπήσει με την παλάμη του δεξιού του χεριού στην πλάτη του σκυφτού, τον κτυπά με το πλευρό της στο αντίστοιχο σημείο)

*Θκιο ππάλες (άλμα όμοιο με το προηγούμενο με τη διαφορά ότι το κύπημα γίνεται και με τα δυο χέρια ταυτοχρόνως)

*Μια ζυμωτή (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης, αντί να ακουμπήσει με την παλάμη του δεξιού του χεριού στην πλάτη του σκυφτού, κλείνει τη γροθιά του και την κυλά στο αντίστοιχο σημείο σαν να ζυμώνει)

*Θκιο ζυμωτές (άλμα όμοιο με το προηγούμενο με τη διαφορά ότι το κύλισμα γίνεται και με τα δυο χέρια)

*Φούρνος (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης, καθώς περνά πάνω από το σκυφτό, σηκώνει από την πλάτη του το δεξί του χέρι και παριστάνει πως σκουπίζει τον ιδρώτα από το μέτωπό του)

*Αγαλματάκια (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης μόλις προσγειωθεί ακινητοποιείται ωςότου πηδήσουν όλοι οι συμπαίχτες του, στην οποιαδήποτε κατάσταση βρέθηκε όταν πάτησε στο έδαφος)

*Τι ώρα είναι κύριε Νίκο; (άλμα όμοιο με το πρώτο με τη διαφορά ότι ο παίχτης μόλις προσγειωθεί φωνάζει δυνατά τον επόμενο αριθμό εκείνου που είχε φωνάξει ο αμέσως προηγούμενος: ο πρώτος που περνά φωνάζει όποιον αριθμό θέλει από το ένα ίσαμε το πέντε)

Αππήσεν ο κάμηλος

Το Αππήσεν ο κάμηλος είναι ένα παιχνίδι διασκεδαστικό, αλλά και δυναμικό, με φάσεις αγωνίας. Παίζεται από μεγάλα παιδιά. Το παιχνίδι αναπολεί τον καιρό που στην Κύπρο οι μεταφορές γίνονταν με καμήλες. Τότε, λοιπόν, καθόλου σπάνια, οι καμήλες εκδικούνταν τους καμηλιέρηδες, όταν για κάποιο λόγο τις χτυπούσαν, και επετίθεντο εναντίον τους σε ώρες σχόλης με στόχο να καθίσουν από πάνω τους και να τους σκάσουν.

Οι παίχτες χωρίζονται σε δυο ομάδες των πέντε έως εφτά μελών. Ένας επιπλέον παίχτης αναλαμβάνει να διαδραματίσει, εκτός ομάδων, το σταθερό θεμέλιο του παιχνιδιού. Γίνεται κλήρωση μεταξύ των ομάδων για να κατανεμηθούν αρχικά οι δυο ρόλοι, του «κάμηλου» και του «καμηλάρη».

Ο παίχτης-θεμέλιο ακουμπά με την πλάτη σε σταθερό σημείο (τοίχο, στύλο κ.τ.ό.), με το κορμί του σε αμβλεία γωνία, με τρόπο, βέβαια, που να μη γλιστρά, ή απλά κάθεται σε μια καρέκλα.

Οι παίχτες της ομάδας που κληρώθηκε για καμηλάρης έρχονται και σχηματίζουν μια ράχη μπροστά από τον παίχτη-θεμέλιο. Δηλαδή, ο πρώτος ακουμπώντας το κεφάλι του στην κοιλιά του θεμέλιου σχηματίζει με το σώμα του ορθή γωνία με διεσταλμένα τα σκέλη του, ενώ με τα χέρια του κρατά γερά τη μέση του θεμέλιου, ο δεύτερος τοποθετεί το κεφάλι ανάμεσα στα σκέλη του πρώτου και σχηματίζει επίσης ορθή γωνία και μεγάλο διασκελισμό, ενώ κρατιέται γερά αγκαλιάζοντας τα σκέλη του προηγούμενου, το ίδιο κάνουν και όλα τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Όταν σχηματιστεί και στερεωθεί ο καμηλάρης, τα μέλη της ομάδας του κάμηλου παίρνουν σειρά και με μεγάλα άλματα με φόρα σκαρφαλώνουν στη ράχη του καμηλάρη αγκαλιάζοντας το σώμα του συμπαίχτη πάνω στον οποίο βρέθηκαν. Κάθε παίχτης οφείλει να παραμείνει εντελώς ακίνητος στο σημείο που σκαρφάλωσε. Δε δικαιούται να βελτιώσει με οποιοδήποτε τρόπο τη θέση του. Πρέπει, εξάλλου, να φροντίσουν να χωρέσουν όλοι. Για λόγους στρατηγικής μπορούν να συμφωνήσουν να σκαρφαλώσουν πολύ πυκνά ή πολύ αραιά, ανάλογα με τα αδύνατα σημεία του καμηλάρη. Όταν σκαρφαλώσει και ο τελευταίος μετρούν σε ρυθμό δευτερολέπτων μέχρι το δέκα και κατεβαίνουν.

Άλλο, βέβαια, να το περιγράφεις και άλλο να γίνεται! Γιατί το ενδεχόμενο να μην πετύχει το άλμα ενός παίχτη, το ενδεχόμενο να ακινητοποιηθεί σε επισφαλή θέση, το ενδεχόμενο το άλμα του επόμενου να σπρώξει τον προηγούμενο κ.λ.π. υπάρχει πάντα. Έτσι η σταθερότητα του κάμηλου τίθεται σε δοκιμασία κάθε φορά που ένας ακόμα παίχτης πηδά για να σκαρφαλώσει. Εννοείται ότι και ο καμηλάρης δεν

κάθεται αμέριμνος. Τα μέλη της ομάδας του καμηλάρη δικαιούνται να κινούν το σώμα τους, όχι όμως και να μετακινούν τα πόδια τους από την αρχική θέση που παίρνουν.

Αν η ομάδα του καμηλάρη αντέξει το σκαρφάλωμα των άλλων στη ράχη που σχημάτισε και δε διαλυθεί και δε σωριαστεί κάτω, οπότε υποχρεούται να παραμείνει καμηλάρης, έχει πιθανότητα εφόσον χάσει η καμήλα να νικήσει και να μετατραπεί σε καμήλα, οπότε το παιχνίδι υποχρεωτικά επαναλαμβάνεται. Για να γίνει, όμως καμηλάρης η ομάδα που ήταν καμήλα, πρέπει ολόκληρη ή κάποιο μέλος της να πέσει από τη ράχη κατά τη διάρκεια του σκαρφαλώματος ή στα δέκα δευτερόλεπτα του μετρήματος. Αν με το πέρασμα και των δέκα δευτερολέπτων η καμήλα βρίσκεται ακόμα σκαρφαλωμένη, ο καμηλάρης θεωρείται ότι εξέπνευσε!

Το μαντήλι

Το παιχνίδι αυτό απευθύνεται σε παιδιά μικρής ηλικίας και κάπως μεγαλύτερα κορίτσια.

Δέκα έως δεκαπέντε παιδιά κάθονται σε κύκλο στο έδαφος, με το πρόσωπο προς το εσωτερικό του κύκλου. Ένα παιδί, ο «αυκατζής», κρατά ένα μαντήλι με κόμπο στη μια άκρη, και κάνει συνεχώς το γύρο του κύκλου επαναλαμβάνοντας τη φράση «Εγώ τ' αυκά 'γοράζω τα, κάθουμαι ξιπουλιάζω τα, πουλώ τα, πουλώ τα του θκειού μου του Κολόκα που κάμνει κολοκούθκια που τρων τα κοπελλούθκια τζιαί κάμνουν κολοκούθκια».

Όποτε το αποφασίσει ρίχνει κρυφά το μαντήλι πίσω από κάποιο παιδί, σε απόσταση όχι μεγαλύτερη από μισό μέτρο. Τα παιδιά που κάθονται ψάχνουν διαρκώς με τα χέρια τους να βρουν το μαντήλι που ενδεχομένως έχει αφεθεί πίσω τους· δεν επιτρέπεται να σρέψουν πίσω το κεφάλι τους.

Όταν κάποιο παιδί ανακαλύψει πίσω του το μαντήλι, το αρπάζει και καταδιώκει τον «αυκατζή» γύρω από τον κύκλο. Αν καταφέρει να τον κτυπήσει με το μαντήλι τον βγάζει από το παιχνίδι, ο κύκλος στενεύει και γίνεται αυτός «αυκατζής». Αν δεν τον προλάβει, και προφτάσει να καθίσει στο κενό που άφησε το παιδί που τον κυνήγησε, παραμένει στο παιχνίδι στη θέση του καινούριου «αυκατζή».

Για να γίνεται το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό ιδίως γι' αυτούς που το παρακολουθούν ο εκάστοτε «αυκατζής» προσποιείται ότι δεν αποφασίζει να αφήσει το μαντήλι, έτσι που τα παιδιά του κύκλου, και ιδίως το θύμα, να παραμένουν απαθής. Με έξυπνους χειρισμούς το παιχνίδι μπορεί να διαρκέσει πολλή ώρα.

Τριστέλλια

Το παιχνίδι αυτό παιζόταν από τους νεαρούς την Κυριακή του Πάσχα, μετά τη Λιτή, και τη Δευτέρα της Λαμπρής στο χωριό Μαραθόβουνο.

Οι παίκτες χωρίζονται σε δυο ή τρεις ομάδες των έξη ή οκτώ μελών. Τρεις ή τέσσερις νέοι από κάθε ομάδα τοποθετούνται κυκλικά με τα πρόσωπα γυρισμένα στο εσωτερικό του κύκλου, αγκαλιάζοντας ο ένας τον άλλο, και κάθονται στα γόνατα.

Οι άλλοι τρεις ή τέσσερις παίκτες της ίδιας ομάδας ανεβαίνουν στους ώμους εκείνων που κάθονται στα γόνατα και πιάνουν κι αυτοί «σιερκές», όπως οι πρώτοι. Οι παίκτες που είναι από κάτω σηκώνονται σιγά σιγά, ενώ οι από πάνω προσπαθούν να κρατήσουν ισορροπία.

Μόλις η ομάδα σηκωθεί, οι από κάτω περπατούν όπως μπορούν πιο ισορροπημένα, κάποιος πλάγια, κάποιος ανάποδα, αλλά με προσοχή ώστε να διατηρούνται σταθεροί οι όρθιοι. Το «τριστέλλι» μετακινείται και προχωρεί σε προκαθορισμένη διαδρομή που μπορεί να περιλαμβάνει και σκαλοπάτια ή άλλα εμπόδια.

Στόχος της κάθε ομάδας είναι φτάσει πρώτη στο τέρμα της διαδρομής χωρίς την παραμικρή πτώση. Αν πέσει έστω και ένας παίχτης από τους έξη ή οκτώ της ομάδας η ομάδα χάνει. Μια παραλλαγή στόχου δεν καθορίζει τέρμα, αλλά οι ομάδες εκτελούν κυκλική διαδρομή, οπότε νικά εκείνη της οποίας οι παίκτες θα παραμείνουν στις θέσεις του τελευταίοι. Αμοιβή για τους νικητές ήταν συνήθως ένα πασχαλινό τραπέζι από τους ηττημένους.

Το γυριλλίν

Το γυριλλίν αποβλέπει στο κέρδος και είναι για αγόρια 9-12 χρόνων.

Τα παιδιά σχηματίζουν στο έδαφος ένα κύκλο που τον λένε «γυριλλίν». Κάθε παίχτης πρέπει να τοποθετήσει στον κύκλο ένα δικό του αντικείμενο (π.χ. ένα μολύβι ή ένα κινητό τηλέφωνο), κατά προσέγγιση συμφωνημένης αξίας.

Έξω από το «γυριλλίν», σε απόσταση μεγαλύτερη των 8 βημάτων, τοποθετούν μια πέτρα που τη λένε «σημáιν». Κάθε παιδί κρατά μια πέτρα πλακωτή (πλάκα) και αφού σχηματίσουν μια γραμμή που να απέχει από το «σημáιν» 8-10 βήματα, ρίχνουν όλα με τη σειρά με την πλάκα τους προσπαθώντας να την πάρουν όσο πιο κοντά στο «σημáιν».

Αφού ρίξουν όλοι, παρατηρούν τις πλάκες τους και το παιδί που θα έχει καταφέρει να την ρίξει πιο κοντά στο «σημáιν» αποκτά το δικαίωμα να ανοίξει πρώτο τις ρίψεις προς το «γυριλλίν». Τα άλλα παιδιά ακολουθούν με τη σειρά εγγύτητας της πλάκας τους προς το «σημáιν».

Ρίχνουν, λοιπόν, την πλάκα τους ιστάμενοι πίσω από το «σημáιν», προς το «γυριλλίν» με σκοπό να περάσει η πλάκα μέσα από τον κύκλο και να παρασύρει έξω απ' αυτόν κάποιο ή κάποια από τα αντικείμενα που τοποθετήθηκαν μέσα σ' αυτόν. Ό,τι παρασυρθεί ανήκει πια στον τυχερό. Το μέγεθος του κύκλου και ο αριθμός των παιχτών καθορίζει και το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού. Το παιχνίδι συνεχίζεται όσο υπάρχουν αντικείμενα στο «γυριλλίν».

Η μέλισσα

Η μέλισσα είναι ένα διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό παιχνίδι. Οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να ασκηθούν στην ετοιμότητα και τη συνεργασία.

Στο παιχνίδι παίζουν μέχρι 30 παιδιά, αγόρια και κορίτσια που χωρίζονται σε δυο ισάριθμες και κατά το δυνατό ισοδύναμες ομάδες. Για να επιτευχθεί αυτό εκλέγονται πρώτα οι δυο αρχηγοί των ομάδων. Αυτοί στέκονται ο ένας απέναντι στον άλλο, «τάσσουν» για το ποιος θα ξεκινήσει πρώτος, και μετά ξεκινούν να καλούν εναλλάξ ο καθένας στην ομάδα του ένα παίκτη. Διαδοχικά εντάσσονται όλα τα παιδιά και απαρτίζονται οι δυο ομάδες.

Τα παιδιά κάθε ομάδας ενώνουν τα χέρια τους («πιάννουν σιερκές»), και στέκουν αντικριστά, η μια ομάδα απέναντι στην άλλη, σε απόσταση 10 βημάτων.

Ο πρώτος αρχηγός φωνάζει: «Μέλισσα, μέλισσα!». Ο δεύτερος αρχηγός αποκρίνεται: «Ορίστε, τι θέλεις;». Αμέσως ο πρώτος αρχηγός δίνει εντολή φωναχτά σε ένα από τα μέλη της ομάδας του να γίνει μέλισσα. Το παιδί αυτό βγαίνει από τη θέση του και τρέχει με ορμή προς τον κλοιό της άλλης ομάδας, σε όποιο σημείο θέλει (προφανώς επιλέγει ένα κατά τη γνώμη του αδύνατο σημείο), προσπαθώντας να σπάσει την «αλυσίδα». Αν το πετύχει αυτό, δηλαδή αν διασπαστούν οι «σιερκές» στο σημείο που επέδραμε, δικαιούται να πάρει ως αιχμάλωτο της ομάδας του όποιο παίκτη από τους αντιπάλους θέλει, πλην του αρχηγού. Τον οδηγεί πίσω από τη δική του αλυσίδα και επανέρχεται στη θέση του μέσα στην ομάδα του. Αν δεν τα καταφέρει μένει αυτός αιχμάλωτος της ομάδας που άντεξε το κέντρισμά του.

Σειρά του δεύτερου αρχηγού, και το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι η μια ομάδα να αιχμαλωτίσει όλους τους παίκτες της άλλης, αφήνοντας μόνο του τον αρχηγό της. Αν οι ομάδες είναι πραγματικά ισοδύναμες, στην πολλή ώρα το παιχνίδι διακόπτεται και νικήτρια αναδεικνύεται η ομάδα που κρατά τους περισσότερους αιχμαλώτους.

Η κολοκυθιά

Οι παίκτες δοκιμάζονται στην ετοιμότητα, προσοχή, μνήμη, ενώ η αφηρημάδα τους τιμωρείται. Παίζεται από μικρούς και μεγάλους.

Ο αριθμός των παιχτών είναι απεριόριστος, και όσο πιο πολλοί είναι, τόσο πιο καλά παίζεται και αποκτά ενδιαφέρον το παιχνίδι. Όσοι παίρνουν μέρος στο παιχνίδι κάθονται μαζεμένοι σ' ένα μέρος, όχι κατ' ανάγκη κυκλικά, και παίρνουν όλοι από ένα αύξοντα αριθμό, από το 1 και εξής.

Κάποιος από την παρέα εκλέγεται για «κολοκυθιά», και κάθεται χωριστά από τους άλλους. Το παιχνίδι ξεκινά όταν η «κολοκυθιά» λέει:

«Εγέννησε η κολοκυθιά μου και έκαμε (π.χ.) τρία κολοκούθκια», έχοντας υπόψη ότι πρέπει να αναφέρει έναν αριθμό στο πλαίσιο που καταλαμβάνει η αρίθμηση των παιχτών.

Τότε εκείνος που έχει τον αριθμό που εκφωνήθηκε (στο παράδειγμα το 3), είναι υποχρεωμένος να αντιδράσει ρωτώντας:

«Και γιατί το τρία;»

«Αμέ πόσα;» ρωτά η «κολοκυθιά».

«Ας κάμει (π.χ.) πέντε».

Τότε ο παίχτης που άκουσε τον αριθμό του πρέπει να πάρει το λόγο με τον ίδιο τρόπο, δηλαδή

«Και γιατί το πέντε;»

«Αμέ πόσα;» τον ρωτά η «κολοκυθιά».

«Ας κάμει (π.χ.) οκτώ», λέει εκείνος.

Τότε πάλι ο παίχτης που άκουσε τον αριθμό του πρέπει να πάρει το λόγο με τον ίδιο τρόπο, και το παιχνίδι συνεχίζεται.

Κερδίζει εκείνος που θα απομείνει τελευταίος.

Ο γούμενος

Ο γούμενος είναι ένα παιχνίδι που παιζόταν από αγόρια. Περιέχει διάλογο, πράγμα σχετικά ασυνήθιστο. Η διεξαγωγή του δεν επιβάλλει οπωσδήποτε την ανταλλαγή φράσεων και ήταν πολύ συνηθισμένο στα πανηγύρια.

Όσοι έχουν διάθεση να συμμετάσχουν στο παιχνίδι μαζεύονται και εκλέγουν το «γούμενο», δηλαδή τον αφέντη, τον άρχοντα, τον οποίο εγκαθιστούν σε ένα «θρονίν», δηλαδή ένα πεζούλι ή ένα κάθισμα. Κληρώνουν, μετά, το «γαούριν», έναν παίχτη που παίρνει θέση μπροστά στο «γούμενο», μισοκαθισμένος και με τα χέρια του ακουμπισμένα στα γόνατα του «γούμενου». Οι υπόλοιποι παίχτες στέκονται σε σειρά δίπλα. Πλησιάζει ο πρώτος και ανοίγει διάλογο με το «γούμενο»:

-Καλησπέρα', αφέντη γούμενε.

-Καλώς τοσ στραόν τογ καμμούμενον, απαντά ο «γούμενος».

-Διάς μου το γαούρις σου να πάω στομ μύλον;

-Διώ σου το, αμμά κλωτσά.

-Εμ πειράζει' εγίώ 'μαι καλός τζιαι μερώνω το.

-Ε το τζιά χαμαί, τζιαί πιας το!

Τότε ο παίχτης πηδά στην πλάτη του συμπαίκτη του που παριστάνει το γαϊδούρι του ηγούμενου και πηλαλά σαν να τρέχει καβάλα, ενώ με τα χέρια του υποκρίνεται ότι κρατά (στον αέρα) τα χαλινάρια. Το «γαούριν» προσπαθεί με απότομες κινήσεις να τον ρίξει κάτω, χωρίς, όμως, να ξεκολλήσει τα χέρια του από τα γόνατα του «γούμενου». Αν τα καταφέρει, ο αναβάτης θα πάρει τη θέση του «γαουρκού» και το «γαούριν» θα μπει τελευταίος στη σειρά για να δοκιμάσει τις ικανότητές του ως αναβάτης. Αν η προσπάθεια δεν πετύχει σε διάστημα που θα πει ο «γούμενος» ήταν αρκετό για να αποδειχτεί η αδυναμία του, ο αναβάτης επιστρέφει στη σειρά και η διαδικασία επαναλαμβάνεται με τον επόμενο παίκτη.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν βαρεθεί ο «γούμενος»!

Πλάκα

Η Πλάκα είναι ένα διασκεδαστικό ομαδικό παιχνίδι που παιζόταν από τους άντρες, και αναδειχνει την ευστοχία και τον αυτοέλεγχο του παίκτη.

Σε ανοιχτό, καθαρό γήπεδο καρφώνεται στο έδαφος ένα μεγάλο ξύλινο καρφί (π.χ. σκουπόξυλο), το «κηζί», που θα χρησιμεύσει ως σημάδι. Σε απόσταση δέκα μέτρων χαράσσεται στο έδαφος μια ευθεία γραμμή μήκους δύο μέτρων.

Πίσω από τη γραμμή, σε δυο σειρές, παρατάσσονται οι παίκτες χωρισμένοι σε δυο ισάριθμες ομάδες των 7-8 μελών. Από τη θέση ακριβώς πίσω από τη γραμμή ένας ένας οι παίκτες, εναλλάξ από κάθε ομάδα, ρίχνουν την «πλάκα» τους, δηλαδή σημαδεμένη επίπεδη πέτρα μεγέθους κάπως μικρότερου από τη παλάμη του άντρα, με σκοπό να φτάσει όσο πιο κοντά στο «κηζί».

Αφού ρίξουν οι δυο πρώτοι επιτρέπεται οι άλλοι παίκτες εκτός από του να προσπαθούν να προσεγγίσουν το «κηζί», να κτυπούν τις πλάκες των προηγούμενων παιχτών, ώστε των μεν αντιπάλων να τις απομακρύνουν από το «κηζί», των δε δικών να τις σπρώξουν κοντύτερα.

Όταν ολοκληρώσουν την προσπάθειά τους όλοι οι παίκτες, νικήτρια αναδειχεται η ομάδα της οποίας θα βρεθεί πλάκα πλησιέστερα στο «κηζί». Η διαδικασία επαναλαμβάνεται σε πέντε γύρους και το βραβείο κερδίζει η ομάδα με τις περισσότερες νίκες.

Ωραίος τρόπος να ρίχνει κανείς πέτρες και να ελευθερώνεται από το άγχος και την ένταση χωρίς να παρεξηγείται!

Καμίνι

Το Καμίνι είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι μεγάλης παρέας αγοριών. Δοκιμάζεται η ετοιμότητα, η αντοχή, η ευελιξία και η ταχύτητα.

Οι παίκτες οργανώνονται σε δυο ισάριθμες και κατά το δυνατό ισοδύναμες ομάδες των οκτώ έως δώδεκα μελών. Κάθε ομάδα εκλέγει το «φύλακά» της, και ρίχνουν κλήρο ποια θα διαδραματίσει πρώτη το ρόλο του «καμινιού».

Τα αγόρια της ομάδας που κληρώθηκε για «καμίνι» στέκουν το ένα δίπλα στο άλλο σε μακρά ευθεία, πιασμένα γερά από τα μπράτσα. Ο «φύλακας» της ομάδας, κρατώντας ένα κοντό (70 εκ.) σχοινί πηγαινοέρχεται πίσω από τη γραμμή της ομάδας του επιδιώκοντας να εμποδίσει τα μέλη της άλλης ομάδας κάνοντας το δικό τους στόχο.

Η δεύτερη ομάδα στέκει μπουλούκι δέκα μέτρα πιο πίσω. Τα μέλη της (εκτός του «φύλακα») αποβλέπουν να ξεγελάσουν το «φύλακα» του «καμινιού» και να τα καβαλήσουν στη ράχη οποιουδήποτε αγοριού από την άλλη ομάδα. Μόνο, όμως δυο μέλη της μπορούν συγχρόνως να προσπαθούν.

Ο «φύλακας» δικαιούται να συλλάβει όποιον παίκτη βρίσκεται στη διαδικασία της προσπάθειας. Δεν μπορεί να συλλάβει παίκτη που βρίσκεται στο μπουλούκι, ούτε παίκτη που είναι πάνω στο «καμίνι». Η σύλληψη βεβαιώνεται με κτύπημα του παίκτη με το σχοινί. Παίκτης που βγήκε πάνω και έπεσε από τη ράχη δικαιούται να ξαναπροσπαθήσει, αλλά κατά την προσπάθεια ο «φύλακας» μπορεί να τον συλλάβει.

Σύλληψη παίκτη της δεύτερης ομάδας συνιστά λόγο αλλαγής θέσης των δύο ομάδων.

Νικήτρια αναδειχνεται η ομάδα που όλα τα μέλη της θα βγουν πάνω στις ράχες των μελών της άλλης ομάδας την ίδια ώρα.