

## Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού

Vol 11, No 1 (2012)

January-June 2012



**Η λειτουργία και το περιεχόμενο των κανόνων κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού παιδιών προσχολικής ηλικίας**

*Καφένια Μπότσογλου (Kafenia Mrotsoglou),  
Δόμνα-Μίκα Κακανά (Domna-Mika Kakana)*

doi: [10.12681/icw.18047](https://doi.org/10.12681/icw.18047)

Copyright © 2018, Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### To cite this article:

Μπότσογλου (Kafenia Mrotsoglou) Κ., & Κακανά (Domna-Mika Kakana) Δ. (2012). Η λειτουργία και το περιεχόμενο των κανόνων κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού παιδιών προσχολικής ηλικίας. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 11(1), 22-30. <https://doi.org/10.12681/icw.18047>

## Μπότσογλου Καφένια

Επίκουρη Καθηγήτρια, Παιδαγωγικό Τμήμα Ειδικής Αγωγής, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, kmpotso@uth.gr

## Κακανά Δόμνα – Μίκα

Καθηγήτρια, Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

# Η λειτουργία και το περιεχόμενο των κανόνων κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού παιδιών προσχολικής ηλικίας

## Περίληψη

Είναι πραγματικά ιδιαίτερα ενδιαφέρον, ότι τα παιδιά κατά τη διάρκεια των αυθόρμητων δραστηριοτήτων παιχνιδιού, παρόλο που δεν είναι υποχρεωμένα, με ένα φυσικό τρόπο επιλέγουν να θεσπίσουν και να ακολουθήσουν κανόνες στις δραστηριότητες παιχνιδιού που αναπτύσσουν.

Το γεγονός αυτό δημιουργεί μια σειρά από ερωτήματα: Γιατί η ύπαρξη των κανόνων στη δραστηριότητα παιχνιδιού είναι τόσο σημαντική; Τι είναι αυτό που οδηγεί τα παιδιά στο να δημιουργούν και να υιοθετούν κανόνες στο παιχνίδι τους; Πως αυτοί οι κανόνες λειτουργούν στο πλαίσιο της δραστηριότητας παιχνιδιού; Η εργασία αυτή, στόχο έχει να αποκωδικοποιήσει την λειτουργία και το περιεχόμενο των κανόνων που τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δημιουργούν και ακολουθούν και κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού.

Λέξεις - κλειδιά: προσχολική εκπαίδευση, αυθόρμητο παιχνίδι, κανόνες.

## Decoding preschool children's emerged rules during pretend play activities

### Abstract

*It is really remarkable, that children as they play during spontaneous play activities, although they aren't forced to do, with a "natural" way put their rules in their play.*

*Due to this fact, many questions are resulted; why the existence of rules in children play activities is so important? What make children to put rules? How these rules operate in the frame of play activity? Are children's rules, influenced from their gender or social patterns?*

*This paper, aims to decode the operation and the context of rules that preschool children put, in the frame of spontaneous play activities*

*Keywords: early childhood, rules, spontaneous play activities.*

## 1. Εισαγωγή

Τόσο για τον Huizinga (1980) όσο και για τον Caillois (1991), η δραστηριότητα παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από την αυθόρμητη και εθελοντική συμμετοχή του παίκτη. Όμως, η δραστηριότητα παιχνιδιού κατευθύνεται από τους κανόνες, που παρά τη φαινομενικά περιοριστική τους φύση, λειτουργούν καθοριστικά για την ανάπτυξή της. Σύμφωνα με τον Grey, (2009) το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που κάποιος την επιλέγει αυθόρμητα, αλλά το ίδιο δεν είναι μια αυθόρμητη δραστηριότητα. Οι κανόνες του παιχνιδιού μπορούν είτε να αποτελούν ένα μέρος του, είτε να επιβάλλονται έμμεσα από το περιβάλλον και τα χαρακτηριστικά του. Κάποιες δραστηριότητες παιχνιδιού μέσα από τους κανόνες τους, καθορίζουν τις κινήσεις, ακόμη και τον αριθμό των παικτών που θα εμπλακούν σε αυτές. Σε άλλες περιπτώσεις οι κανόνες του παιχνιδιού επιλέγονται και χρησιμοποιούνται από τα ίδια τα

παιδιά. Σύμφωνα με τον Caillois (1991), όταν τα παιδιά αναπτύσσουν δραστηριότητες παιχνιδιού που εντάσσονται στην κατηγορία συναγωνισμού 'agon':

- Αναπτύσσουν τους δικούς αυθόρμητους κανόνες στο παιχνίδι;
- Επιλέγουν και υιοθετούν τους κανόνες από κοινού
- Υπακούουν τους κανόνες που δημιουργούν
- Δημιουργούν χώρο για το παιχνίδι τους
- Υποθέτουν ότι κάθε παιδί θα δώσει τον καλύτερο του εαυτό για να νικήσει
- Υπάρχει μια συμφωνία ότι οι κανόνες ισχύουν για όλα τα παιδιά.

Ύπαρξη των κανόνων, μπορεί κάποιος να διακρίνει και στα παιχνίδια αντικείμενα, τα οποία μέσα από τον σχεδιασμό τους και τον τρόπο χρήσης που προτείνουν, εντάσσουν τα παιδιά σε ένα σύστημα από κανόνες υποδεικνύοντας στα παιδιά τον τρόπο που μπορούν να παίξουν με αυτά.

## 2. Οι κανόνες στη δραστηριότητα παιχνιδιού

Για τη σχέση αντίθεσης που δημιουργεί η ύπαρξη κανόνων στις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού ο Wallon (1997) υποστηρίζει ότι οι κανόνες αποτελούν το σημείο ανατροφοδότησης της λειτουργίας και του περιεχομένου της δραστηριότητας παιχνιδιού. Δημιουργούν κίνητρα και στόχους που τα παιδιά καλούνται να κατακτήσουν. Η ισορροπία ανάμεσα στη αυθόρμητη και στην κανονιστική φύση του παιχνιδιού είναι ευαίσθητη. Σύμφωνα με τον Wallon (1977) οι κανόνες μπορούν να λειτουργήσουν με έναν διττό τρόπο: ενώ δίνουν νόημα στη δραστηριότητα παιχνιδιού, τη ίδια στιγμή κάτω από ορισμένες συνθήκες, μπορεί να περιορίσουν ή ακόμη και να εξαφανίσουν τη χαρά που προσφέρει στον παίκτη το παιχνίδι. Ο Vygotsky (1978) και ο Huizinga (1980) υποστηρίζουν ότι κάθε δραστηριότητα παιχνιδιού έχει κανόνες, και καθώς η δραστηριότητα παιχνιδιού γίνεται περισσότερο περίπλοκη, οι κανόνες γίνονται περισσότερο εμφανείς. Οι Jordan, Cowan και Roberts (1995, p. 340): ορίζουν τους κανόνες ως: "οδηγίες ή απαγορεύσεις της συμπεριφοράς, οι οποίες είναι κοινές για όλους στην εφαρμογή τους, ή τουλάχιστον προορίζονται να ισχύσουν εξίσου για όλα τα άτομα μιας ομάδας».

Όπως σημειώνει ο Juul (2005) η γοητεία της δραστηριότητας παιχνιδιού προκύπτει μέσα από την κοινή κατανόηση των κανόνων και της σημασίας τους. Καθώς τα παιδιά παίζουν στο πλαίσιο του παιχνιδιού προσποίησης, αναπτύσσουν τις ικανότητες τους να υποδύονται ρόλους, κυρίως μέσα από τη δομή και τη λειτουργία των κανόνων (Curran, 1999). Κάτω από αυτήν την οπτική οι κανόνες μπορεί να θεωρηθεί ότι αποτελούν την προσπάθεια των παιδιών να αποτελέσουν μέρος μιας ομάδας, έναν τρόπο με το οποίο δομούν την κουλτούρα με τους συνομήλικούς τους (peer culture). Τα παιδιά δημιουργώντας και υιοθετώντας κανόνες γνωρίζουν καλύτερα τον εαυτό τους. Ακόμη, μέσα από την αλληλεπίδραση με τα άλλα παιδιά όχι μόνο αναπτύσσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες και τις γνώσεις τους, αλλά στην πραγματικότητα χρησιμοποιούν τις ικανότητες τους και τις γνώσεις τους, με στόχο να δημιουργήσουν και να συντηρήσουν κοινωνικές δομές, με μια λογική που αντιστοιχεί στην ζωή των ενηλίκων. (Corsaro, 1985). Σύμφωνα με τον Alcock, (2007) τα παιδιά μαθαίνουν να διαπραγματεύονται και να επιβάλλουν τις προσωπικές τους επιθυμίες στους γενικούς στόχους και τους κανόνες μιας συλλογικής δραστηριότητας. Έτσι λοιπόν παίζοντας, αναδημιουργούν και διαπραγματεύονται κανόνες, με στόχο να εξηγήσουν και να κατανοήσουν τους ρόλους που παρατηρούν στον κόσμο. Σύμφωνα με τη Bruce (2001) τα παιδιά δημιουργώντας κανόνες στη δραστηριότητα παιχνιδιού που αναπτύσσουν, ουσιαστικά ελέγχουν το παιχνίδι τους. Έτσι λοιπόν μπορούμε να πούμε ότι οι κανόνες "συνοψίζουν, οργανώνουν και σταθεροποιούν μια σειρά από λεπτομέρειες που επιτρέπουν στη δραστηριότητα παιχνιδιού να πραγματοποιηθεί» (Heritage, 1978:94).

Οι κανόνες μπορούν να θεωρηθούν ως το πλαίσιο που τα παιδιά βάζουν στις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού που αναπτύσσουν αλλά το ερώτημα που προκύπτει είναι γιατί το κάνουν. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά που οι κανόνες προσθέτουν στο παιχνίδι, που κάνει τα

παιδιά να τους δημιουργούν και να τους υιοθετούν; Ο Huizinga (p.17) υποστηρίζει ότι κανόνες «κρατούν» την δραστηριότητα παιχνιδιού στον πραγματικό κόσμο. Καθώς τα παιδιά «μεταμορφώνουν» τον πραγματικό κόσμο όταν παίζουν μέσα από τη διαδικασία των σημειολογικών μεταλλάξεων, βάζουν κανόνες που ίσως βοηθούν να ισορροπήσουν ανάμεσα στη φαντασία και στη πραγματικότητα. Καθώς τα παιδιά δανείζονται κανόνες από τη ζωή των ενήλικων, (Maynard, 1985), δημιουργούν ένα ρεαλιστικό, πραγματικό πλαίσιο για τη δραστηριότητα παιχνιδιού που αναπτύσσουν.

### 2.1. Αποσαφήνιση όρων

Σε μια γενική θεώρηση, οι κανόνες μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε ηθικούς και λειτουργικούς. (Hainnikaiine, 2005). *Οι ηθικοί κανόνες, αναφέρονται σε θέματα όπως είναι η δικαιοσύνη, η εμπιστοσύνη, και η δίκαιη κατανομή των υλικών.* Αποτελούν κατηγορικές κρίσεις για το είναι σωστό ή λάθος και στηρίζονται στην αντίληψη που έχει ο παίκτης για τη δικαιοσύνη. Οι λειτουργικοί κανόνες, είναι περισσότερο νόρμες που αφορούν σε συμπεριφορές οι οποίες δομούν και ρυθμίζουν την κοινωνική αλληλεπίδραση μέσα σε κοινωνικά συστήματα. *Στηρίζονται στην αντίληψη που έχει ο παίκτης για τη κοινωνική οργάνωση.* Συμφωνούνται συνήθως μεταξύ των παικτών, και είναι σε μία διαρκή διαδικασία διαπραγμάτευσης.

Στη προσχολική ηλικία οι κανόνες που τα παιδιά βάζουν κατά τις δραστηριότητες παιχνιδιού που αναπτύσσουν συνήθως ονομάζονται συμφωνίες, καθώς τα παιδιά κάνουν άτυπα συμβόλαια μεταξύ τους, υιοθετώντας ένα «αναδυόμενο» σύστημα κανόνων που το διαλέγουν τα ίδια. Τα παιδιά κάνουν αυτές τις συμφωνίες μόνο για τη συγκεκριμένη δραστηριότητα, μόνο για μια φορά. Αυτή η μοναδική συμφωνία διαρκεί ακριβώς όσο και το παιχνίδι των παιδιών, με το τέλος του, παύει να ισχύει. Σύμφωνα με τον Vigotsky (1978: 95) σε κάθε παιχνίδι φαντασίας, «υπάρχουν κανόνες-όχι κανόνες που υιοθετούνται από την αρχή, αλλά κανόνες που αναδύονται από τα φανταστικά σενάρια που αναπτύσσουν τα παιδιά».

Ακόμη, τα παιδιά, νιώθουν την ανάγκη να προστατεύουν τους κανόνες που τα ίδια θέτουν. Κάθε παίκτης που παραβιάζει τους κανόνες, προκαλεί τη δυσαρέσκεια των άλλων. Ο Huizinga, (1980) ονομάζει τον παίκτη που παραβιάζει τους κανόνες ή τους αγνοεί "spoil-sport". Ο "spoil-sport" παίκτης, αποτελεί, «κίνδυνο» για το παιχνίδι, που μπορεί ακόμη να τερματίσει και τη δραστηριότητα παιχνιδιού.

## 3. Οι υποθέσεις και τα ερωτήματα της έρευνας

Για τις ανάγκες της έρευνας, ήταν απαραίτητο να ορίσουμε τι θα μπορούσε να θεωρηθεί κανόνας κατά τη διάρκεια της ερευνητικής μας διαδικασίας. Έτσι λοιπόν, προκειμένου να είναι ξεκάθαρο στον ερευνητή τι είναι κανόνας και τι όχι, υιοθετήσαμε τον ορισμό των Jordan, Cowan and Roberts (1995, p. 340) σύμφωνα με τον οποίο: "Λέγοντας κανόνες, εννοούμε οδηγίες ή απαγορεύσεις της συμπεριφοράς που ισχύουν για όλους στην εφαρμογή τους, ή τουλάχιστον εφαρμόζονται εξίσου, στα μέλη μιας ομάδας. Αυτοί οι κανόνες, στη λεκτική τους διατύπωση έχουν κάποια κοινά σημασιολογικά χαρακτηριστικά όπως τις λέξεις: πρέπει, δεν πρέπει, απαγορεύεται, συχνά, πάντως.

### 3.1. Οι υποθέσεις της έρευνας

Καθώς οι κανόνες έχουν έναν τόσο σημαντικό ρόλο στη δραστηριότητα παιχνιδιού, υποθέτουμε ότι τα παιδιά δημιουργούν ή αλλάζουν τους κανόνες όταν:

Οι κανόνες δεν είναι προφανείς

Οι κανόνες δεν τους ικανοποιούν, και επιλέγουν να τους παραβιάσουν

Τα παιδιά προτιμούν να δημιουργούν τους δικούς τους κανόνες κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού, προκειμένου να στηρίζουν το σενάριο στο πλαίσιο του συμβολικού παιχνιδιού.

Παρόλο που οι αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού βασίζονται στην εθελοντική συμμετοχή των παιδιών και στις αποφάσεις τους, σε πολλές περιπτώσεις αυτές οι αποφάσεις τείνουν να λειτουργούν ως κανόνες.

### 3.2. Οι στόχοι της έρευνας

Να παρατηρήσουμε που αυτοί οι «αναδυόμενοι» κανόνες , λειτουργούν στις δραστηριότητες παιχνιδιού των παιδιών

Να προσδιορίσουμε τους λόγους που ωθούν τα παιδιά να τους δημιουργούν

Να διερευνήσουμε αν συγκεκριμένα παιχνίδια αντικείμενα, κάνουν τα παιδιά να επιλέγουν και να υιοθετούν συγκεκριμένους κανόνες που αντανακλούν στο κοινωνικό πλαίσιο.

### 3.3. Μεθοδολογία-δείγμα

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε 5 τάξεις νηπιαγωγείων, για περίοδο 2 μηνών, (Μάρτιος- Μάιος, 2009) στην πόλη του Βόλου.

Τα δεδομένα της έρευνας, συλλέχθηκαν με τη χρήση και τον συνδυασμό εθνογραφικών μεθόδων, όπως την μη συμμετοχική παρατήρηση, και την καταγραφή του αυθόρμητου λόγου των παιδιών κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού, αλλά και τη βιντεοσκόπηση των επεισοδίων παιχνιδιού, έτσι ώστε συλλέξουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για τον τρόπο που τα παιδιά αναπτύσσουν τις δραστηριότητες παιχνιδιού.

Ένας οδηγός παρατήρησης χρησιμοποιήθηκε, ο οποίος κατασκευάστηκε για τις ανάγκες της έρευνας, βασισμένος στη σχετική με το θέμα βιβλιογραφία και στη προηγούμενη εμπειρία των ερευνητών. Σαν μονάδα παρατήρησης επιλέχθηκαν τα επεισόδια παιχνιδιού ανεξάρτητα από τη διάρκεια τους. Οι δραστηριότητες παιχνιδιού θα έπρεπε να στηρίζονταν στη βάση του αυθόρμητου παιχνιδιού.

Συνολικά, 40 επεισόδια αυθόρμητων δραστηριοτήτων παιχνιδιού παρατηρήθηκαν και καταγράφηκαν τόσο στο εσωτερικό, όσο και στον υπαίθριο σχολικό χώρο στις οποίες συμμετείχαν 90 παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Κατά τη διάρκεια των παρατηρήσεων καταγράφηκαν στοιχεία όπως:

- Τα παιχνίδια, η τα στοιχεία του φυσικού περιβάλλοντος που τα παιδιά χρησιμοποιούσαν.
- Η σύσταση της ομάδας (το φύλλο και τον αριθμό των παιδιών).
- Η διάρκεια της δραστηριότητας παιχνιδιού.
- Ο χώρος που πραγματοποιήθηκε η δραστηριότητα.
- Ο τύπος και το περιεχόμενο της δραστηριότητας παιχνιδιού που τα παιδιά ανέπτυξαν.
- Ο βαθμό παρέμβασης/παρουσίας του ενήλικα στις δραστηριότητες παιχνιδιού των παιδιών.

Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από την καταγραφή του αυθόρμητου λόγου των παιδιών, αναλύθηκαν με τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης περιεχομένου.

## 4. Παρουσίαση των αποτελεσμάτων της έρευνας

Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, δεν είχαν καμιά παρέμβαση/εμπλοκή στις 29 από τις 40 δραστηριότητες παιχνιδιού που παρατηρήσαμε. Οι 27 δραστηριότητες παιχνιδιού πραγματοποιήθηκαν στον εσωτερικό χώρο του νηπιαγωγείου και οι υπόλοιπες 13 στον υπαίθριο. Οι τάξεις των νηπιαγωγείων, ήταν διαμορφωμένες σε περιοχές παιχνιδιού, όπως αυτές:

μουσικής, τα μαγαζάκια, το κουκλόσπιτο, της ζωγραφικής, των επιστημών, και οι αυλές τους ήταν εξοπλισμένες με τσουλήθρες, τραμπάλες, κούνιες, κτλ.

Σε όλες τις 40 δραστηριότητες παιχνιδιού που παρατηρήσαμε και καταγράψαμε, τα παιδιά επέλεξαν να δημιουργήσουν και να υιοθετήσουν τους δικούς τους κανόνες. Οι αναδυόμενοι κανόνες των παιδιών αφορούσαν κατά κύριο λόγο την οργάνωση του παιχνιδιού τους και τη διανομή των ρόλων. Επίσης, είναι χαρακτηριστικό ότι όλες οι δραστηριότητες που καταγράψαμε μπορούν να ενταχθούν στην κατηγορία του συμβολικού παιχνιδιού. Κάποια παιχνίδια-αντικείμενα, στοιχεία του περιβάλλοντος, ή κάποιες ιδέες των παιδιών, αποτελούσαν τα σημεία αφετηρίας τα οποία οδηγούσαν τα παιδιά στην ανάπτυξη σεναρίων στο παιχνίδι τους.

Μέσα από την επεξεργασία και ανάλυση των δεδομένων, τρεις διαφορετικές κατηγορίες κανόνων καταγράφηκαν, παρόλο που και οι τρεις θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στην κατηγορία των λειτουργικών κανόνων. Συνολικά καταγράψαμε 71 κανόνες που τα παιδιά δημιούργησαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τους.

α) Κατανομή ρόλων (αναφέρθηκε 32 φορές)

β) Ηγεσία (αναφέρθηκε 17 φορές)

γ) Λειτουργικοί κανόνες που διασφάλιζαν την ομαλή διεξαγωγή της δραστηριότητας παιχνιδιού (αναφέρθηκε 22 φορές):

#### 4.1. Κατανομή ρόλων

Ο καταμερισμός των ρόλων είναι πολύ σημαντικός για το συμβολικό παιχνίδι, γιατί τα παιδιά καθώς αναλαμβάνουν ρόλους δομούν το σενάριο της δραστηριότητας παιχνιδιού. Η διαδικασία καταμερισμού, μας αποκάλυψε κάποια ενδιαφέροντα στοιχεία σχετικά με ρόλους που τα παιδιά δανείζονται από τη ζωή των ενηλίκων και τα χρησιμοποιούν σαν σύμβολα στο παιχνίδι τους. Άλλωστε, στην έκθεση της Unesco (1979) η δραστηριότητα παιχνιδιού των παιδιών αναγνωρίζεται ως ο καθρέφτης της κοινωνίας. Τα παιδιά αντανakλούν και αναπαραγάγουν τα κοινωνικά μηνύματα που λαμβάνουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τους, και έτσι η διαδικασία καταμερισμού των ρόλων, πολλές φορές επηρεάζεται και ακολουθεί συμβολισμούς που είναι συνδεδεμένη με τη πραγματική ζωή των ενηλίκων. Για παράδειγμα:

- «Εσύ θα είσαι ο γιατρός, γιατί φορά άσπρα ρούχα.» (*doctor's stethoscope*)
- «Εσύ θα πουλάς και μείς θα αγοράζουμε..» (*μπακάλικο*)» *ταμειακή μηχανή*
- «Είμαι η μαμά» (*παιχνίδι με κούκλες*)

#### 4.2. Ηγεσία

• Τα παιδιά συχνά, τείνουν να αναλαμβάνουν ρόλους ηγεσίας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συνήθως, χρησιμοποιώντας κάποια επιχειρήματα, πιστεύουν ότι μπορούν να έχουν το δικαίωμα να οργανώσουν και να είναι ηγέτες στις δραστηριότητες παιχνιδιού. Αυτά τα επιχειρήματα μπορεί να αφορούν στην ιδέα που είχε κάποιος για μια δραστηριότητα παιχνιδιού, ή σε κάποιες ιδιαίτερες δυνατότητες που έχουν. Την επιθυμία τους για αναλάβουν ρόλους ηγεσίας, συνήθως τα παιδιά την εκδηλώνουν στην αρχή του παιχνιδιού, δημιουργώντας έτσι το βασικό πλαίσιο που παίζουν. Το να είναι κάποιος ηγέτης, του επιτρέπει να ελέγχει όλα τα άλλα στοιχεία της δραστηριότητας παιχνιδιού: ρόλους των άλλων παιδιών, ανάπτυξη σεναρίου παιχνιδιού, διάρκεια.

- «Είμαι ο αρχηγός της ομάδας, γιατί παίζω καλύτερο ποδόσφαιρο».
- «Εγώ είχα την ιδέα, και θα βάλω τους κανόνες, είναι δικό μου το παιχνίδι».

#### 4.3. Λειτουργικοί κανόνες

Αυτή η κατηγορία των κανόνων, πιστεύουμε ότι αποτελεί την καρδιά της δραστηριότητας παιχνιδιού, μια και καθορίζει τον τρόπο που οι παίκτες συμπεριφέρονται και κινούνται. Αυτό το είδος των κανόνων, προκύπτει είτε από τον ηγέτη, είτε από τα άλλα παιδιά, είτε από κάποιες

ρουτίνες που τα παιδιά ακολουθούν καθημερινά στο νηπιαγωγείο ή ακόμη ύστερα από προτάσεις του/της εκπαιδευτικού. Για παράδειγμα, είναι συνήθως ξεκάθαρο, ότι μόνο ένα παιδί την φορά μπορεί να χειριστεί το ποντίκι του υπολογιστή.

*«Πρέπει να ανεβαινουμε ο ένας μετά τον άλλον, ακολουθώντας τη σειρά» (παιχνίδι στη τσουλήθρα).*

*«Δεν πρέπει να ακουμπάμε το ποντίκι όλοι μαζί» (παιχνίδι με υπολογιστή).*

*« Η κυρία είπε, ότι μόνο ένας κάθε φορά μπορεί να πουλάει πράγματα στο μαγαζάκι».*

Όλοι οι παραπάνω κανόνες, που είδαμε παραπάνω, δημιουργούν και διασφαλίζουν το πλαίσιο ανάπτυξης της δραστηριότητας παιχνιδιού. Χωρίς αυτό το πλαίσιο το παιχνίδι θα ήταν δύσκολο να πραγματοποιηθεί. Έτσι λοιπόν, αυτοί οι αναδυόμενοι κανόνες φαίνεται να είναι απαραίτητοι για την ανάπτυξη και την εξέλιξη της δραστηριότητας παιχνιδιού.

#### *4.4. Προστασία των κανόνων*

Μέσα από την παρατήρηση της δραστηριότητας παιχνιδιού, φάνηκε ότι τα παιδιά προστατεύουν με ιδιαίτερο ζήλο τους κανόνες που δημιουργούν (αναφέρθηκε 24 φορές) στην περίπτωση που κάποιος από τους παίκτες προσπαθούσε να τους παραβιάσει.

*«Γιατί έφερες 3 μπάλες? Μία είναι αρκετή. Πήγαινε τες πίσω, αλλιώς δε θα παίξεις μαζί μας».*

- *«Γιατί ήρθες μπροστά; Αποφασίσαμε να ακολουθήσουμε την σειρά».*
- *«Δεν θα είσαι πια φίλος μου αν το καταστρέψεις».*

#### *Η παρέμβαση του εκπαιδευτικού στη δημιουργία κανόνων*

Σε λίγες περιπτώσεις καταγράψαμε την άμεση εμπλοκή/παρέμβαση του εκπαιδευτικού στη δημιουργία, θέσπιση κανόνων κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού των παιδιών (11 επεισόδια). Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις η επιρροή της/του εκπαιδευτικού ήταν πολύ άμεση και καταλυτική *“Μαρία, εσύ θα είσαι ο αρχηγός”*.

Ύστερα, από λίγα λεπτά, η/ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει τα καθήκοντα που έχει ένας αρχηγός: *“Εσύ είσαι ο αρχηγός, άρα εσύ θα τους πεις πώς να παίξουν”*.

Είναι γνωστό πόσο σημαντικός είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού αναφορικά με την ποιότητα παιχνιδιού που τα παιδιά αναπτύσσουν κατά τις αυθόρμητες δραστηριότητες. Σύμφωνα με τα δεδομένα που συλλέξαμε από τις παρατηρήσεις και καταγραφές των αυθόρμητων δραστηριοτήτων παιχνιδιού των παιδιών, (29) παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, δεν είχαν καμιά ανάμιξη στο παιχνίδι των παιδιών. Στις περιπτώσεις που είχαν (11 περιπτώσεις) η εμπλοκή τους ήταν άμεση και καθοριστική, κύρια στην απόφαση καθορισμού του «ηγέτη» στο παιχνίδι των παιδιών. Ο εκπαιδευτικός διαδραματίζει ένα ρόλο -κλειδί, σχετικά με τη ποιότητα των δραστηριοτήτων παιχνιδιού που τα παιδιά αναπτύσσουν. Η παρουσία του και ο τρόπος που επεμβαίνει είναι καταλυτικός. Γι αυτόν τον λόγο, όλοι όσοι ασχολούνται με το παιχνίδι των παιδιών, πρέπει να είναι ευαίσθητοι στις πολλές και διαφορετικές «αποχρώσεις» που είναι κρυμμένο σ' αυτό. (Bodrona & Leong, 2006) Η ευαισθητοποίηση των εκπαιδευτικών, προϋποθέτει καταρχήν, γνώση γι όλα όσα μπορούν να προσφέρουν, ώστε να μπορούν να λειτουργούν σαν «σκαλωσιά», Vigotsky (1978) στην πορεία ανάπτυξης του κάθε παιδιού, έτσι ώστε να είναι σε θέση να λειτουργήσουν κάθε στιγμή, σαν σκαλοπάτι, σαν γέφυρα που θα οδηγήσει τα παιδιά ένα βήμα πιο ψηλά.

## **5. Συμπεράσματα-συζήτηση**

Για τα παιδιά το να ακολουθούν και ακόμη περισσότερο το να δημιουργούν τους δικούς τους κανόνες, είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία, η οποία είναι συνδεδεμένη με την κοινωνική και ηθική τους ανάπτυξη. Οι αυθόρμητες δραστηριότητες παιχνιδιού προσφέρουν στα παιδιά τη

δυνατότητα να οργανώσουν μόνα τους το πλαίσιο της δραστηριότητας παιχνιδιού που θέλουν να αναπτύξουν, να διαλέξουν τους ρόλους που θέλουν, να φτιάξουν με άλλα λόγια τη δική τους «πραγματικότητα παιχνιδιού». Στην έρευνα που πραγματοποιήσαμε, φάνηκε ξεκάθαρα ότι παιδιά έχουν «ανάγκη» τη ύπαρξη κανόνων στο παιχνίδι τους, γι αυτό άλλωστε και η ύπαρξη κανόνων καταγράφηκε σε όλες τις δραστηριότητες παιχνιδιού που παρατηρήσαμε. Αλλάζοντας την ταυτότητα και τη χρήση των αντικειμένων τα παιδιά δημιουργούν έναν εικονικό «παιχνιδοχώρο» φτιαγμένο σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους. Αυτές οι μεταλλάξεις (Elder & Pederson, 1978; Jackowitz & Watson, 1980) συνήθως δανείζονται χαρακτηριστικά από τη ζωή των ενηλίκων, τα οποία, με τη μορφή των κανόνων προσφέρουν στη δραστηριότητα παιχνιδιού μία ρεαλιστική διάσταση.

Οι ρόλοι που επέλεξαν τα παιδιά να αναλάβουν ή να αποδώσουν στους συμπαίχτες τους, φάνηκε να είναι έντονα επηρεασμένοι από τα κοινωνικά πρότυπα που επικρατούν στην καθημερινότητα που μεγαλώνουν. Επίσης, μέσα από την έρευνα μας, φάνηκε πόσο σημαντικό είναι για τα παιδιά το παιχνίδι που δημιουργούν και οι κανόνες που το οριοθετούν. Η περιφρούρηση των κανόνων από τους παίκτες και η αποβολή ή η απειλή αποβολής ήταν κάτι που καταγράφηκε συχνά στο δείγμα της έρευνας μας.

Σύμφωνα με τον Vygotsky (Holzman, 2009), το παιχνίδι δημιουργεί μία ζώνη επικείμενης ανάπτυξης, η οποία είναι διαφορετική από αυτήν που δημιουργείται σε μη παιγνιώδεις καταστάσεις. Το παιδί συμπεριφέρεται διαφορετικά όταν παίζει. Η δράση μέσα στο πλαίσιο της φαντασίας, είναι απελευθερωμένη από περιορισμούς. Ο Vygotsky υποστηρίζει ότι η αυστηρή υπακοή στους κανόνες δεν είναι δυνατή στην πραγματική ζωή, και είναι ευκολότερο μέσα στο πλαίσιο της δραστηριότητας παιχνιδιού. “Στο πλαίσιο της δραστηριότητας παιχνιδιού, το παιδί, συμπεριφέρεται με τα χαρακτηριστικά ενός παιδιού μεγαλύτερης ηλικίας από τη δικιά του. Στο παιχνίδι, τα παιδιά είναι ένα «κεφάλι ψηλότερα» από τον εαυτό τους (Vygotsky, 1978, p. 102)

Κάτω από αυτήν την οπτική, (Rogers and Evans, 2008) το παιχνίδι για έναν ακόμη λόγο αποτελεί την καρδιά της προσχολικής εκπαίδευσης. Έχοντας στο μυαλό τους τη ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης που το παιχνίδι δημιουργεί, οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, πρέπει να προσφέρουν στα παιδιά χρόνο και δυνατότητες στο να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που απαιτούν τη δημιουργία κανόνων, γεγονός που τα βοηθά να κατανοήσουν τις προσδοκίες των άλλων, αλλά και τα δικά τους όρια (Moyles, p.35.) Έτσι τα παιδιά μαθαίνουν καλύτερα τον εαυτό τους, αλλά και τους άλλους.

Ακόμη, σύμφωνα με την Curran (1999), η αξία του να δημιουργεί κάποιος κανόνες, είναι η συνεχόμενη ανάπτυξη της λογικής σκέψης που είναι συνδεδεμένη την κριτική και δημιουργική σκέψη. Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, το αναλυτικό και το ωρολόγιο πρόγραμμα, ο χώρος του νηπιαγωγείου πρέπει να δίνουν συνεχώς δυνατότητες στα παιδιά να παίζουν, έχοντας τη δυνατότητα να κάνουν επιλογές και να διαχειριστούν μόνα τους τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους (Bergen, 2009). Έτσι τα παιδιά δοκιμάζοντας διαφορετικούς ρόλους θα έχουν εμπειρίες που βοηθούν την κοινωνική τους ανάπτυξη και τη διαμόρφωση της ταυτότητας τους (Scarlett and New, 2007).

Η έρευνα για τη δραστηριότητα παιχνιδιού των παιδιών, μοιάζει με ένα ταξίδι στη περιπέτεια. Κάθε φορά, ένα νέο στοιχείο αποκαλύπτεται, απλά για να μας εξηγήσει γιατί το παιχνίδι είναι μια τόσο σημαντική και «μαγική» δραστηριότητα για τα μικρά παιδιά.

## Βιβλιογραφία

- Alcock, S. (2007) “Playing with rules around routines: children making mealtimes meaningful and enjoyable”. *Early Years: An International Journal of Research and Development*. 273, 281-293
- Avgitidou, S. & Botsoglou, K. (2002) “Play and learning in Greek early childhood curriculum”. *Researching Early Childhood*, 5, 7-20.



- Bergen, D. (2009) Play as the Learning Medium for Future Scientists, Mathematicians and Engineers. *American journal of play*. Spring, 414
- Bodrova, E. and Leong, D. J. (2006). "Adult Influences on Play". In *Play From Birth to Twelve*. Eds by Doris Pronin Fromberg and Doris Bergen, 167-172. London: Routledge,
- Caillois, R. 1961. *Man, play and games*. New York: Free Press
- Corsaro, W. A., 1985. *Friendship and Peer Culture in the Early Years*. Ablex Publishing Corporation, Norwood, New Jersey.
- Curran, J. M. (1999). Constraints of pretend play: Implicit and explicit rules. **Journal of Research in Childhood Education**, 14(1), 47-55. [EJ 610 268](#).
- Elder, J. L. and Pederson, D., R. (1978) "Preschool children's use of objects in symbolic play". *Child Development*, 49 (2), 500-504.
- Grey, P. (2009) Play as a Foundation for Hunter- Gatherer Social Existence. *American journal of play*. Spring, 477-521
- Hännikäinen, M. (2005) Rules and agreements — And becoming a preschool community of learners', *European Early Childhood Education Research Journal*,13:1,97 — 110
- Holzman, L. (2009). *Vygotsky at Work and Play*. London: Routledge
- Huizinga, J. (1980). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.
- Jackowitz, E. R.; Watson, W. (1980) "Development of object transformations in early pretend play". *Developmental Psychology*. Vol 16(6), 543-549.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press,.
- Marjatta, K.,(2006).*Play Culture in a changing world*. Open University Press Berkshire
- Maynard, D. W. (1985) "On the Functions of Social Conflict Among Children". *American Sociological Review*, Vol. 50, No. 2: pp. 207-223
- Moyses. J. (2005). *The excellence of play*. Philadelphia: Open University Press.
- Rogers, S., & Evans, J.(2008). *Inside Role-Play in Early Childhood Education* New York: Routledge.
- Scarlett, W. G and S. New, R. (2007). "Play and Gender". In *Early childhood education: an international encyclopedia*. Edited by Rebecca S. New and Moncrieff Cochran. New York: Praeger Publishers.
- Vygotsky, L. (1978) *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

## ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Χώρος που διαδραματίζεται το παιχνίδι

Συνολικός χρόνος παρατήρησης

Συνολικός αριθμός παιδιών που συμμετείχαν στη δραστηριότητα παιχνιδιού  
Αγόρια                      Κορίτσια

Περιεχόμενο της δραστηριότητας παιχνιδιού

Χρονική διάρκεια του παιχνιδιού

Πως σταματάει η δραστηριότητα παιχνιδιού

Ποια είναι η επόμενη δραστηριότητα

Βαθμός επέμβασης /συμμετοχής του ενήλικα στο παιχνίδι

Καταγραφή διαλόγων σχετικά με κανόνες που βάζουν τα παιδιά

Άλλες παρατηρήσεις