

Πνευματικά παιχνίδια



Μια φορά κι έναν καιρό, σε έναν μακρινό τόπο –εκεί όπου μόνο η φαντασία μπορεί να φτάσει– ζούσαν δύο ξακουστοί βασιλιάδες: ο Ένας και ο Άλλος. Οι πολιτείες τους, η Βόρεια και η νότια, καμάρωναν η μια απέναντι στην άλλη. Μια λίμνη τις στόλιζε, αλλά και τις ένωνε, έτοι που, αν δεν το ήξερες, θα νόμιζες πως και οι δυο μαζί ήταν μια μεγάλη και όμορφη πολιτεία. Τη λίμνη την ονόμασαν «Ειρηνική». Άντρες και γυναίκες συναντιόντουσαν εκεί και τα παιδιά έπαιζαν ξένοιαστα στις όχθες της.

Ο Ένας και ο Άλλος είχαν πολύ μεγάλη φιλία, τέτοια που μόνο στα παραμύθια βρίσκει κανείς. Όμως κάποιο βράδυ ο Ένας είδε ένα περίεργο όνειρο: ήταν, λέει, υπηρέτης του Άλλου. Το άλλο πρωί έγινε όλο νεύρα. Ήξασε ότι όλα αυτά είχαν γίνει στον ύπνο του και αποφάσισε πως οι γειτονές του έπρεπε να τιμωρηθούν. Έτοι, κήρυξε αμέσως πόλεμο στη γειτονική πολιτεία. Οι μάχες θα άρχιζαν σε λίγες μέρες.

Οι κάτοικοι έπεσαν σε μεγάλη στενοχώρια. Τα παιδιά συναντήθηκαν στις όχθες της Ειρηνικής για να σκεφτούν τι θα μπορούσαν να κάνουν στην **παρούσα** κατάσταση. Καθισμένοι στα χόρτα, η Φωτεινή, ο Στράτος, η Βασιλική, ο Φάνης, η Ισμήνη κι ο Πέτρος συζητούσαν.

– Μα πού ακούστηκε πόλεμος για το τίποτα! λέει ο Στράτος. Νομίζουν ότι βρήκαν ένα παιχνίδι για να περνάει η ώρα...

– Αν πράγματι θέλουν παιχνίδι, θα τους φτιάξουμε εμείς ένα, λέει η Ισμήνη.

– Κι όταν το ετοιμάσουμε, θα το παρουσιάσουμε και στον Έναν και στον Άλλο και θα τους πούμε: «Πάρτε και παίξτε μ' αυτό και ξεχάστε τον πόλεμο!».

Έφαξαν στις κασέλες και στα υπόγεια και το άλλο πρωί συναντήθηκαν πάλι. Έφεραν έναν χάρτη, κοπίδια, μολυβένια ανθρωπάκια, βότανα για να φτιάξουν τα χρώματα, μια ξύλινη τετράγωνη τάβλα, πηλό και υφάσματα, ψαλίδια, νήματα και, τέλος, η Ισμήνη έφερε μια παλιά ζυγαριά της γιαγιάς της.

Σπν αρχή κάραξαν τους δρόμους για να περπατάνε οι φιγούρες και μετά έφτιαξαν χρώμα λευκό και μαύρο για να τις βάψουν. Στρώθηκαν στη δουλειά. Έφτιαξαν τις φιγούρες που θα έπαιζαν στο παι-



χνίδι, έτσι που να θυμίζουν τις πολιτείες τους. Μια πολιτεία λευκή και μια μαύρη, και η μια στεκόταν απέναντι από την άλλη. Οι πολιτείες είχαν πύργους. Σκέφτηκαν ότι πόλη δίχως άλογα είναι σαν άμαξα δίχως ρόδες, και τα έπλασαν κι αυτά. Δίπλα τους έβαλαν τους αξιωματικούς. Έντυσαν, ακόμα, έναν βασιλιά και μια βασίλισσα για κάθε πολιτεία και μπροστά απ' όλους έβαλαν να στέκονται μικρά στρατιωτάκια. Με τη ζυγαριά θα υπολόγιζαν την αξία κάθε φιγούρας.

- **Ενδιαφέρον** είναι το παιχνίδι μας, κι όταν ορίσουμε και τους κανόνες...
- Τι εννοείς μ' αυτό; ρώτησαν τα παιδιά.

Άρχισαν να μιλάνε όλοι μαζί για τους κανόνες, κι ακόμα θα μιλούσαν, αν δεν έλεγε ο Φάνης την ιδέα του: Αφού όσα φτιάχανε υπήρχαν στην πραγματικότητα μέσα στις πολιτείες τους, ας πάγαιναν από κοντά να τα παρατηρήσουν. Έτσι κι έγινε. Κάθε παιδί θα παρατηρούσε πώς συμπεριφερόταν κάθε φιγούρα στην πραγματικότητα.

Την άλλη μέρα το απόγευμα συναντήθηκαν πάλι, και ο καθένας ανέφερε τις κινήσεις που παρατήρησε. Μετά από πολλή συζήτηση αποφάσισαν για τις κινήσεις που κάθε φιγούρα επιτρέπεται να κάνει στο παιχνίδι.

Ξαφνικά ακούστηκε η δυνατή φωνή του τελάλη, που τους ζητούσε, μόλις πέσει ο ήλιος, να συγκεντρωθούν όλοι στην Ειρηνική για να συζητήσουν για τον πόλεμο. Από τη συγκέντρωση δεν έλειπε κανείς. Ο Ένας και ο Άλλος ήταν σοβαροί και μουτρωμένοι. Στην πραγματικότητα δε θέλανε να γίνει πόλεμος, αλλά ποιος θα έκανε πίσω με τέτοιες ετοιμασίες; Τότε ο Στράτος, αφού κοίταξε καλά γύρω του, τους είπε:

— Εμείς τα παιδιά δε θέλουμε τον πόλεμο. Αποφασίσαμε να αναλάβουμε **ενεργό** δράση. Φτιάξαμε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που θα σας κάνει να τον ξεχάσετε. Άρχισε να τους εξηγεί το παιχνίδι τους με καμάρι.

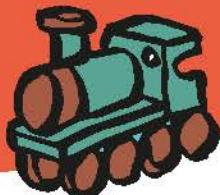
Όταν τελείωσε, όλοι ενθουσιάστηκαν. Ο Ένας και ο Άλλος χαμογέλασαν επιτέλους και αγκαλιάσμενοι πήγαν παράμερα να παίξουν μια παρτίδα. Μόνο μια στιγμή σήκωσαν το κεφάλι τους και ρώτησαν τον Στράτο:

- Δε μας είπες, μικρέ, το όνομα του παιχνιδιού.

Τα παιδιά κοιτάχτηκαν. Είχαν ξεχάσει να του βρούνε όνομα. Εγώ όμως το γνωρίζω, κι αν ήμουνα εκεί, θα τους το ψιθύριζα:

«Το όνομά του είναι **ΣΚΑΚΙ**».

Κώστας Γιουβαντσιούδης – Ειρήνη Μουσιάδου,
Μια φορά κι έναν καιρό ήταν το σκάκι, εκδ. Γιουβαντσιούδη, Θεσ/νίκη, 2000 (διασκευή)



1. Γράψτε στο τετράδιό σας σε τρεις ξεχωριστές στήλες τις φράσεις που δείχνουν τον χώρο όπου γίνονται αυτά που λέει η ιστορία, τα πρόσωπα της ιστορίας και τις φιγούρες του παιχνιδιού.



2. Γράψτε στο τετράδιό σας την περίληψη του κειμένου. Ακολουθήστε τα βήματα που σας δίνονται.

1. Χωρίστε σε παραγράφους το κείμενο και βάλτε μπροστά από αυτές αριθμούς.

2. Υπογραμμίστε τις λέξεις-κλειδιά σε κάθε παράγραφο.

3. Γράψτε δίπλα σε κάθε παράγραφο έναν τίτλο γι' αυτό.

4. Με βοηθό τις λέξεις-κλειδιά και τους τίτλους, γράψτε την περίληψη του κειμένου.



3. Υπογραμμίστε τα απρόσωπα ρήματα και τα υποκείμενά τους:

- Δε γίνεται να μετακινείτε τον πύργο σε όλα τα τετράγωνα.
- Σε κάθε τετράγωνο της σκακιέρας πρέπει να βρίσκεται μόνο ένα κομμάτι.
- Για να κερδίσεις ένα αντίπαλο κομμάτι, θα πρέπει να τοποθετήσεις ένα δικό σου κομμάτι στη θέση του.
- Φαίνεται ότι ο Βασιλιάς είναι το πιο δυνατό πιόνι.

4. Οι παρακάτω προτάσεις φανερώνουν μερικές κινήσεις που μπορεί να κάνει ένας παίκτης στο σκάκι. Ξαναγράψτε τες βάζοντας τα ρήματα στην υποτακτική:

Μετακίνηση του πύργο στην οριζόντια ή κάθετη διαδρομή.

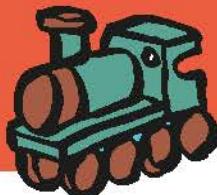
Παίξε με τον πύργο μία μόνο κίνηση και απείλησε τον αξιωματικό.

Κέρδισε με μία μόνο κίνηση όποιο κομμάτι μπορείς με τον αξιωματικό.

Παίξε με τον ίππο μία μόνο κίνηση και προστάτεψε τον πύργο.

Προφύλαξε τον Βασιλιά, είναι πολύτιμος.

Αιχμαλώτισε τον Βασιλιά για να είσαι ο νικητής του παιχνιδιού.



Επίθετα με δύο γένη

Στο κείμενο είναι χρωματισμένα με κόκκινο ορισμένα επίθετα. Τα επίθετα σε -ος, -ο προέρχονται από τα αρχαία ελληνικά και συνήθως έχουν δύο γένη: ένα για το αρσενικό και το θηλυκό και ένα για το ουδέτερο. Ας δούμε πώς κλίνονται.

Επίθετα σε -ος, -ο

	Ενικός αριθμός				
	αρσενικό/θηλυκό		ουδέτερο		
Ονομαστική	ο/η	ενεργός	το	ενεργό	
Γενική	του/της	ενεργού	του	ενεργού	
Αιτιατική	τον/την	ενεργό	το	ενεργό	
Κλητική		ενεργέ			ενεργό
	Πληθυντικός αριθμός				
Ονομαστική	οι	ενεργοί	τα	ενεργά	
Γενική	των	ενεργών	των	ενεργών	
Αιτιατική	τους/τις	ενεργούς	τα	ενεργά	
Κλητική		ενεργοί			ενεργά

Τα επίθετα σε -ων, -ούσα, -ον προέρχονται από μετοχές της ενεργητικής φωνής ρυμάτων της αρχαίας ελληνικής γλώσσας. Ας δούμε πώς κλίνονται.

Επίθετα σε -ων, -ούσα, -ον

	Ενικός αριθμός					
	αρσενικό		θηλυκό		ουδέτερο	
Ονομαστική	ο	παρών	η	παρούσα	το	παρόν
Γενική	του	παρόντος	της	παρούσας	του	παρόντος
Αιτιατική	τον	παρόντα	την	παρούσα	το	παρόν
Κλητική		—		—		—
	Πληθυντικός αριθμός					
Ονομαστική	οι	παρόντες	οι	παρούσες	τα	παρόντα
Γενική	των	παρόντων	των	παρούσων	των	παρόντων
Αιτιατική	τους	παρόντες	τις	παρούσες	τα	παρόντα
Κλητική		—		—		—



5. Συμπληρώστε τα κενά με τον κατάλληλο τύπο:

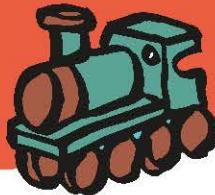
Η μαθήτρια είναι (αριστούχος) και συνήθως οι (αριστούχος)
μαθητές είναι και (επιτυχών) στο πανεπιστήμιο. Η εισαγωγή στο πανεπιστήμιο εί-
ναι γι' αυτή θέμα (πρωτεύων) σημασίας, αλλά το (επείγων)
είναι, στην (υπάρχων) κατάσταση, να τελειώσει το λύκειο.



6. Υπογραμμίστε τις παρομοιώσεις και τις μεταφορές και προσπαθήστε να φτιάξετε ένα δικό σας κείμενο χρησιμοποιώντας όσες περισσότερες από αυτές μπορείτε.

Ο Ηλίας είναι ένα αγόρι με ξανθά μαλλιά, καστανά μάτια, ζεστό βλέμμα και ένα ψηλό κορμί σαν κυπαρίσσι. Οι φίλοι του στο σχολείο τον αγαπούν πολύ γιατί έχει χρυσή καρδιά. Του αρέσει να παί-
ζει διάφορα παιχνίδια. Αγαπάει το τρέξιμο και δεν τον φτάνει κανένας. Τρέχει σαν αέρας. Ασχο-
λείται με το μπάσκετ. Πιστεύει ότι, για να παίξει κάποιος μπάσκετ, εκτός από αρκετά ψηλός και
δυνατός, πρέπει να είναι και έξυπνος. Οι γονείς του λένε γι' αυτόν ότι έχει μυαλό ξυράφι και χαί-
ρονται όταν τον βλέπουν να καρφώνει με δύναμη την μπάλα στο καλάθι. Εκτός από το παιχνίδι,
του αρέσει πολύ να διαβάζει λογοτεχνία. Συχνά χώνεται με τις ώρες σ' ένα βιβλίο και ξεχνάει τα
πάντα. Τότε ο χρόνος γι' αυτόν σταματάει.

κείμενο της συγγραφικής ομάδας



Μαδαίνω περισσότερα για τα παιχνίδια

Γιαννόπουλος Παναγιώτης – Κεφαλλωνίτης Γιάννης, Σπαζοκεφαλιές, εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2003.

Λάζος Χρήστος, Παιζόντας με το χρόνο, εκδ. Αθήνα, 2002, Εκδόσεις Αίολος.

Lortal Manon – Souchon Juliette, Παιχνίδια για την παρέα, μετάφρ. Μ. Κουτάλου, εκδ. Ερευνητές, Αθήνα, 2002.

Μακλίοντ Γουίλιαμ – Moigny Rónalnt, Σκάκι για παιδιά, μετάφρ. Θ. Γεωργιάδης, εκδ. Μίνωας, Αθήνα, 1994.

Bertrand-Zirinis Isabelle, Παιχνίδια με τον αέρα, μετάφρ. Μ. Κουτάλου, εκδ. Ερευνητές, Αθήνα, 2003.

Σκαλίδη Ζωή – Tsámpora Φωτεινή, Πρωτότυπα παιχνίδια, εκδ. Κέδρος, Αθήνα, 2000.

Herbeteau Manou, Ξεκαρδιστικά παιχνίδια, μετάφρ. Μ. Κουτάλου, εκδ. Ερευνητές, Αθήνα, 2003.

500 γρίφοι και σπαζοκεφαλιές σάς προσκαλούν να τους λύσετε, εκδ. Σαββάλα, Αθήνα, 2004.

Ανθολόγιο: Φερεϋντούν Φαριάντ, Όνειρα με χαρταετούς και περιστέρια, σελ. 244