



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΡΑΚΗΣ

DEMOCRITUS
UNIVERSITY
OF THRACE

Helping Active Lives through Targeting Healthy Youth



Erasmus+

"This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein"

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth**



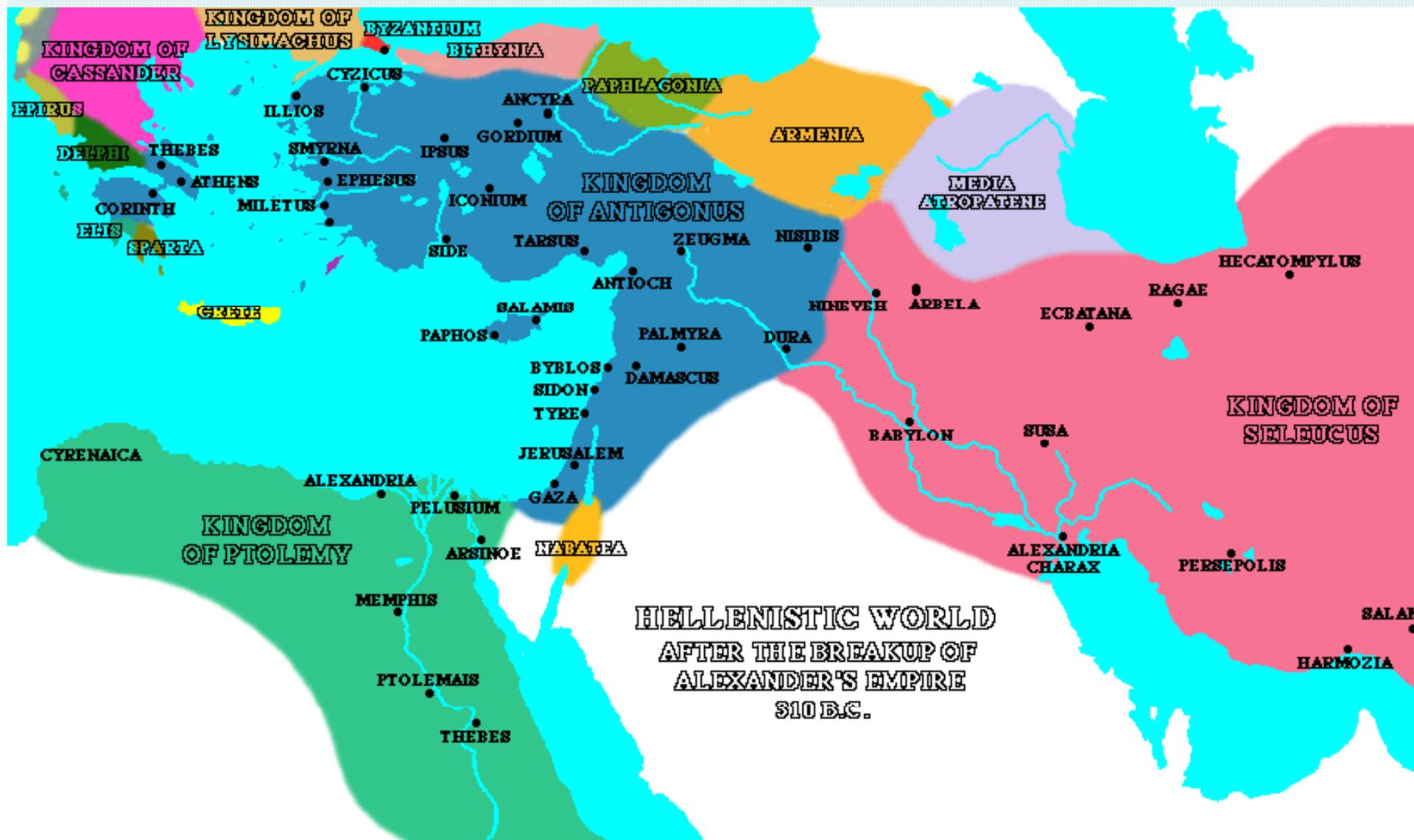
Juegos infantiles de la Grecia antigua y tradicional

Evangelos Albanidis



Las colonias griegas





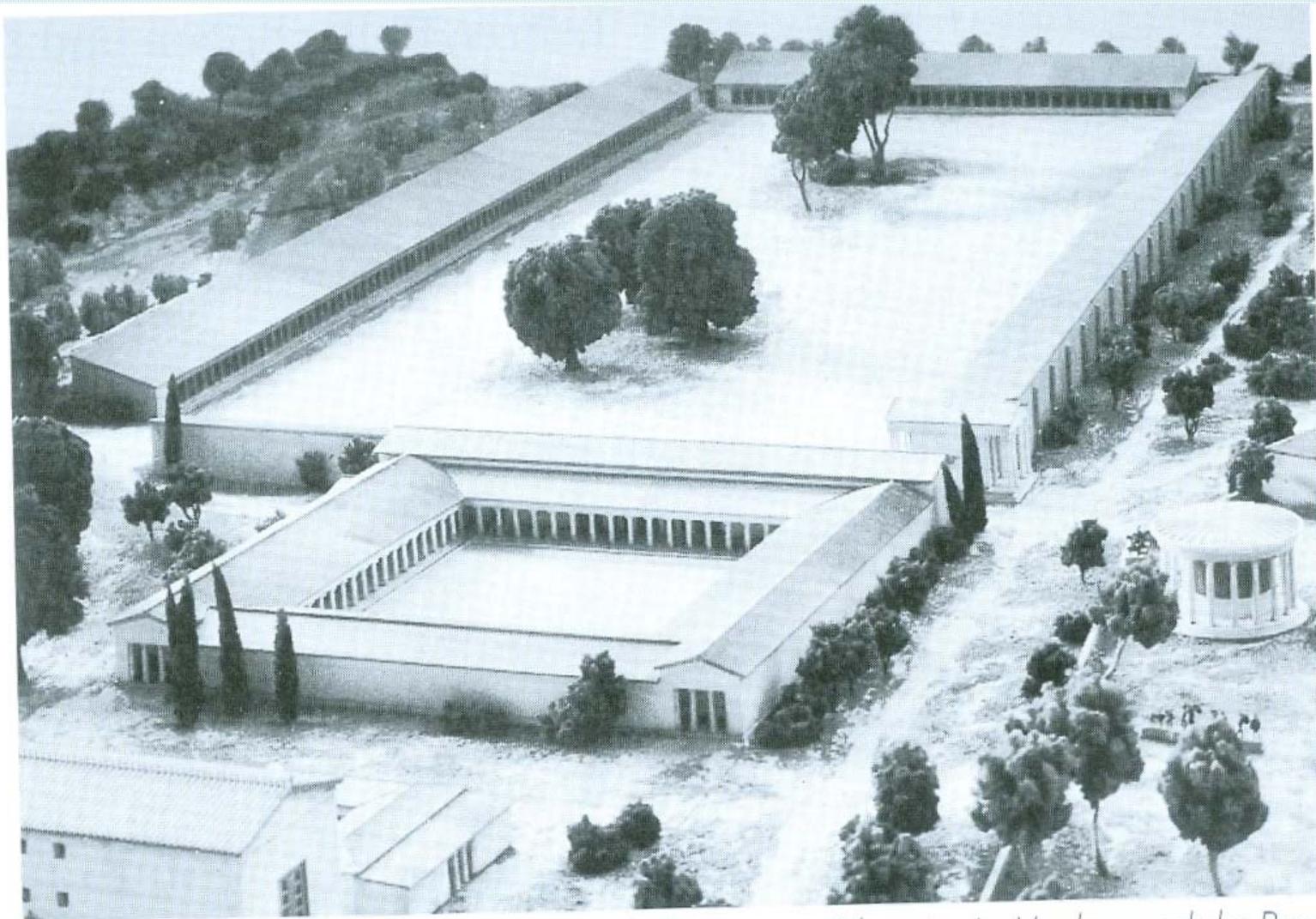


Abb. 74 Modell des Gymnasion im Zeusheiligtum von Olympia. Im Vordergrund der Bau
... Das hallengesäumte weiträumige Areal dahinter nahm u.a. auch eine









Los juegos infantiles de la antigua Grecia

- Son los que conocemos por las antiguas fuentes escritas (*Onomasticon* de Pollux), o por las representaciones en jarras y suelos de mosaicos.



Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth



Los juegos infantiles tradicionales griegos

- Son aquellos que se juegan de manera informal con un equipamiento mínimo, que los niños aprenden con el ejemplo de otros niños, y que pueden ser jugados sin referencia a reglas escritas.





Los juegos infantiles tradicionales griegos

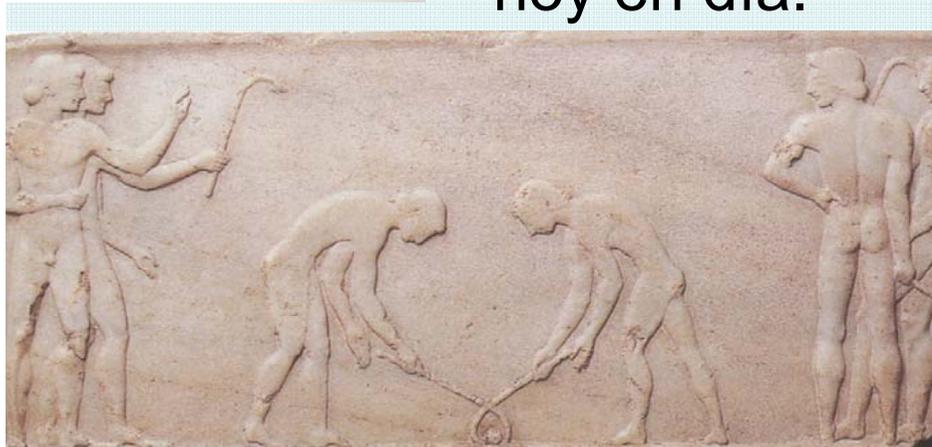
- "Los juegos tradicionales de los niños (también llamados juegos tradicionales) son aquellos que se transmiten de niño a niño, de generación en generación, informalmente de boca en boca", y la mayoría de los juegos de los niños incluyen al menos dos de las siguientes seis características en diferente proporción: **destreza física, estrategia, azar, repetición de patrones, creatividad.**



Los juegos infantiles de la antigua Grecia



- Al igual que los niños de hoy, los niños de la antigua Grecia disfrutaban de una gran variedad de juegos. Aparentemente, los padres griegos veían los juegos como una buena forma de que sus hijos desarrollaran ciertas habilidades, al igual que los padres de hoy en día.





Los juegos infantiles de la antigua Grecia

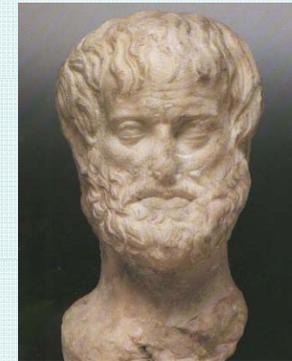
- Los griegos dieron gran valor a los juegos de actividad física como un componente educativo para su cuerpo y alma. Platón aconseja a los padres que dejen a sus hijos jugar libremente, ya que de esta manera aprenden a participar en actividades y decisiones públicas.

'Through the pleasure of games they learn' wrote Plato in his book
Laws

Playing had always been vitally important to Greek people, that's why they used to bury their dead with their favourite toys and games believing that playing and gaming relaxes and entertains people even in Ades.

Opinión de los antiguos filósofos griegos

- ❖ Platón recomendó a los maestros que utilizaran el juego y no la violencia en sus lecciones.
- ❖ Aristóteles sugiere jugar como un remedio recreativo que ayuda al cuerpo y al alma a descansar.
- ❖ Galeno habla sobre el valor saludable de los juegos de pelota.



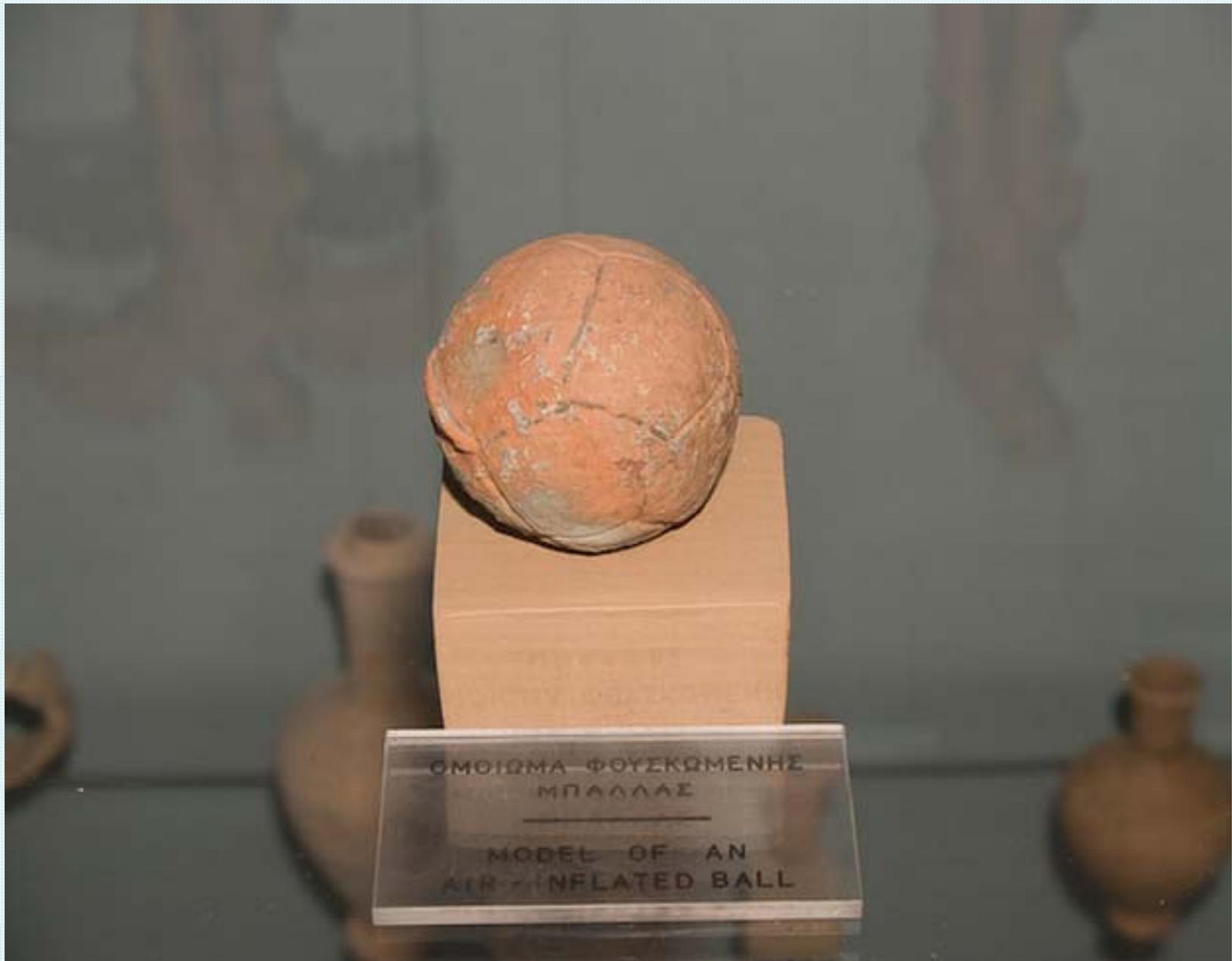
Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth



Categorías de juegos griegos antiguos y tradicionales

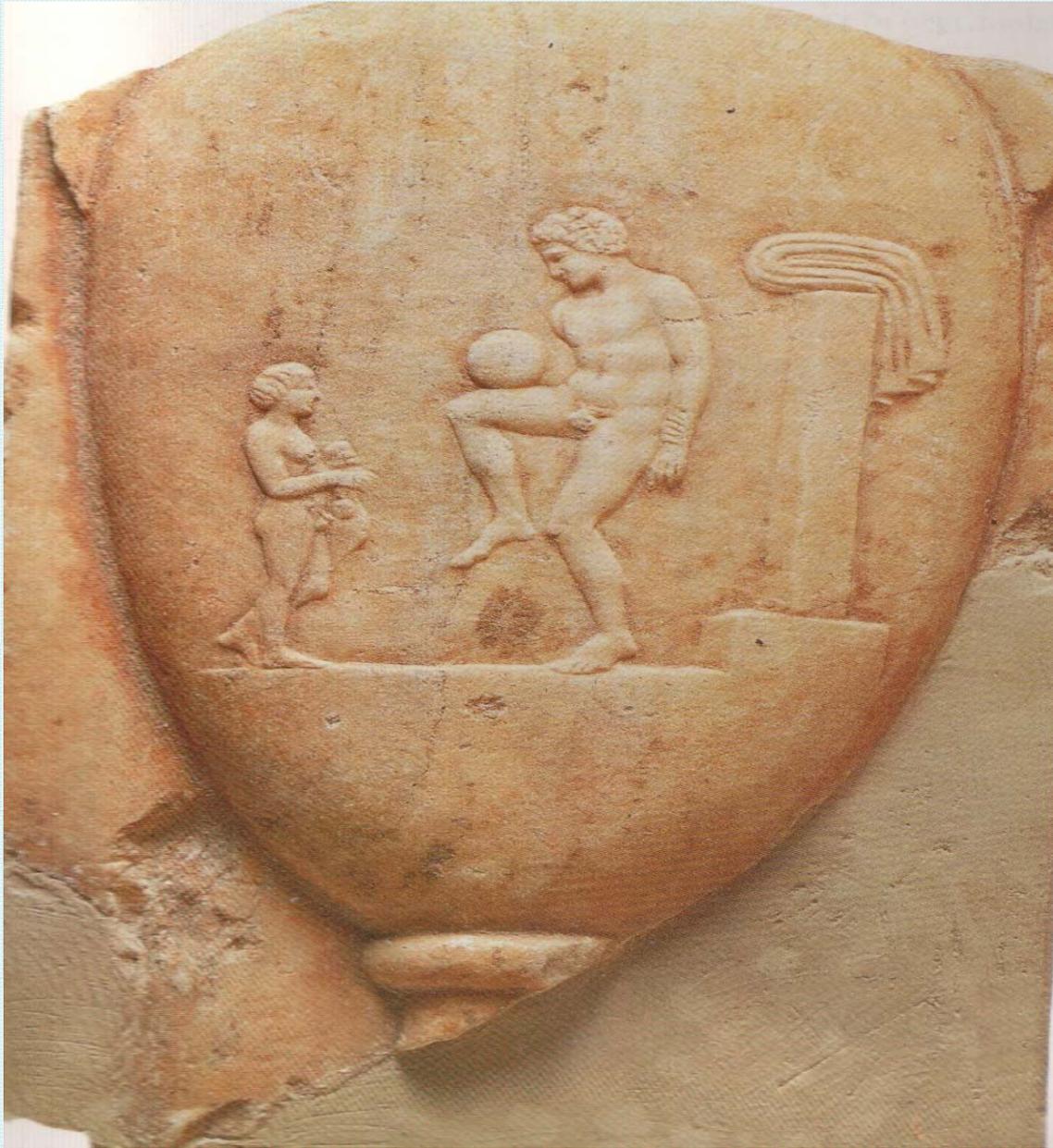
- **Juegos para correr**
- **Juegos de equipo**
- **Juegos de habilidad**
- **Juegos de pelota**
- **Juegos de cambio de roles**
- **.....**

Juegos de pelota



ΟΜΟΙΩΜΑ ΦΟΥΣΚΩΜΕΝΗΣ
ΜΠΑΛΛΑΣ

MODEL OF AN
AIR-INFLATED BALL



- *Aporraxis* o *anakrousia*. Los jugadores golpean la pelota fuertemente contra el suelo para hacer que bote. Después, la cogen para volverla a golpear de nuevo. El jugador que golpea la pelota más veces gana. Algunas veces se golpea la pelota contra una pared y hay que cogerla antes de que toque el suelo. Es un juego para 1 o 2 jugadores.



Απόρραξις ή ανακρουσία

Οι παίκτες κτυπούν τη μπάλα με δύναμη στο έδαφος ώστε να αναπηδήσει. Έπειτα την πιάνουν και την ξανακτυπούν. Όποιος παίκτης πετύχει τα πιο πολλά κτυπήματα κερδίζει. Άλλοτε πάλι πετούν τη μπάλα στον τοίχο και πρέπει να την πιάσουν πριν πέσει στο έδαφος. Το παιχνίδι αυτό μπορούν να παίξουν μόνοι τους ή ανά δυο.



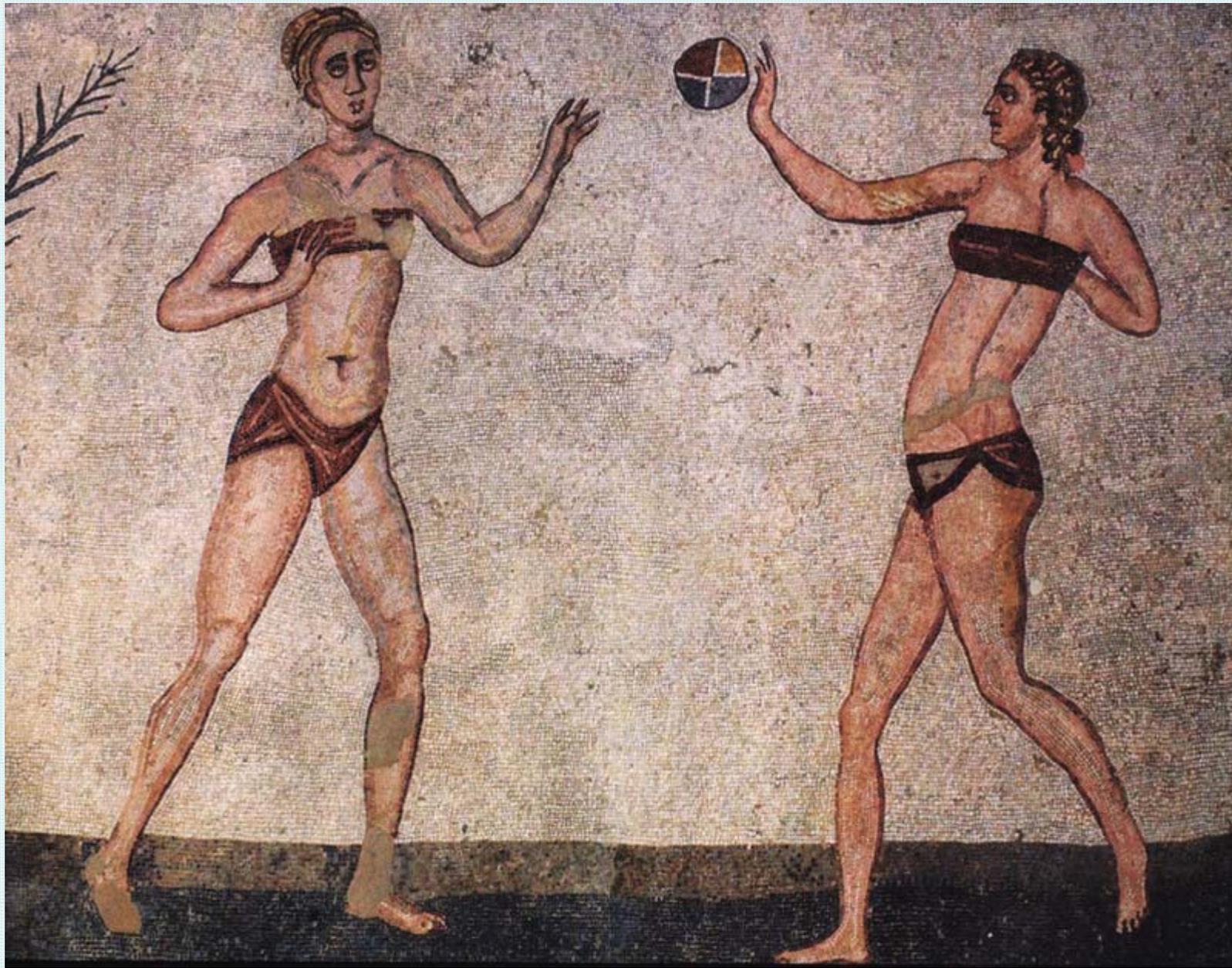


Aporraxis

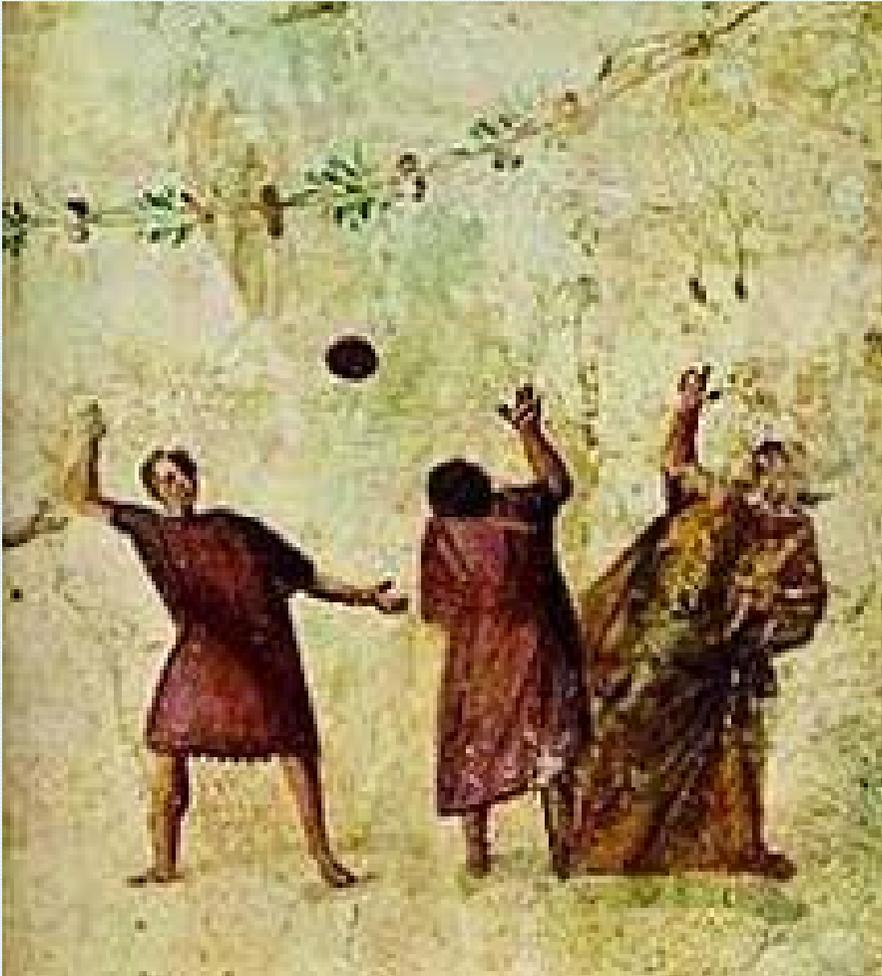


Ourania :

juego en el que un jugador lanza una pelota al aire
y otros jugadores tratan de atraparla



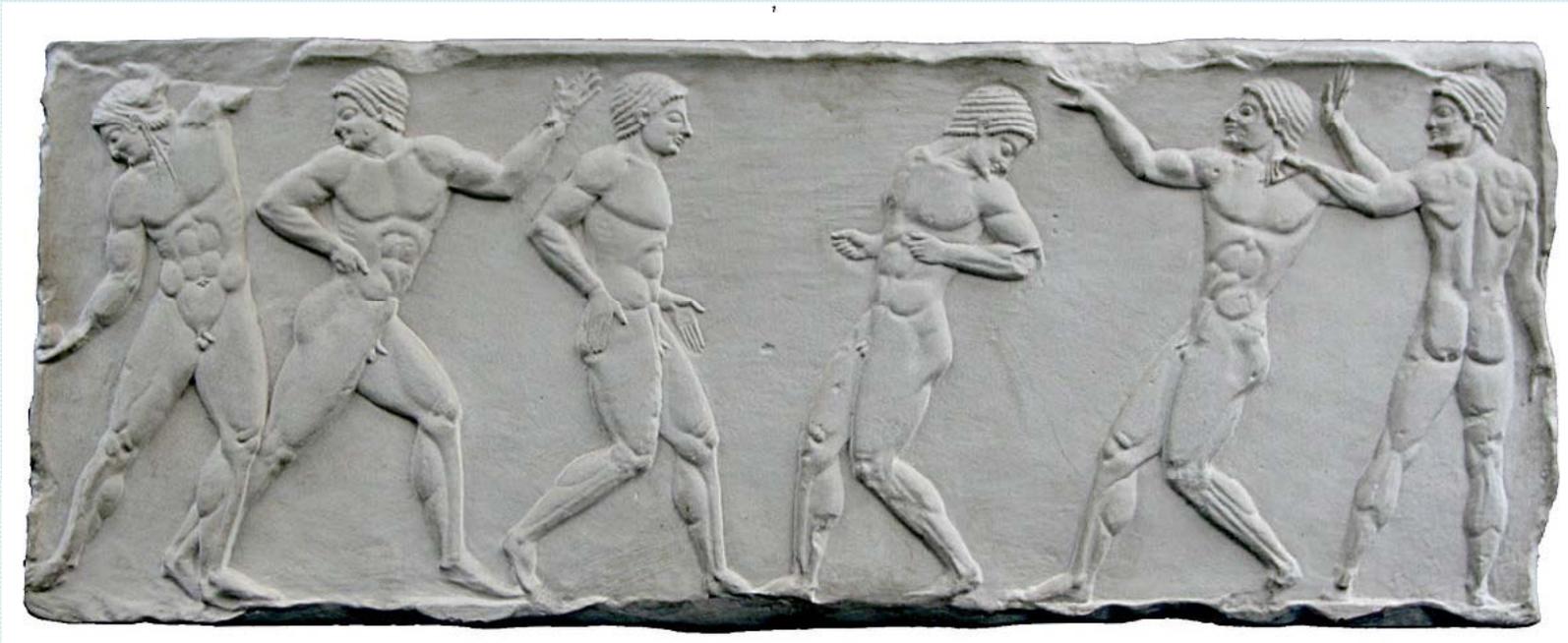
Phaininda



El nombre **Phaininda** deriva del verbo "phenakizo" que significa engañar, porque los jugadores tratan de engañar a sus oponentes.

Muchas veces **Phaininda** era jugado por dos equipos, y el equipo en posesión de la pelota se la lanzaba al otro, mientras que los oponentes intentan quitársela. Para evitarlo, tenían que engañar al oponente, y el jugador que sostenía la pelota fingía que iba a para enviárselo a un jugador, pero al final se lo tiran a otro.

Episkyros



Episkyros, "stone chip", un juego de pelota en el que los equipos intentan forzarse unos a otros sobre una línea de meta lanzando una pelota sobre las cabezas de sus oponentes. Fue jugado por jóvenes en Esparta como parte de su paso a la condición de guerreros adultos. El juego se llama así por los pedacitos de piedra (skyroi) que separaban a los equipos; también se llama ephebike, "ephebe ball", y epikoinos, "team ball".

Episkyros/Harpastum

- Los jugadores se dividen en 2 grupos
- Tres líneas separadas por 10 metros en el suelo
- Las dos líneas exteriores son los límites de los grupos
- El objetivo de cada equipo de lanzar la pelota más allá de los límites del equipo contrario
- Los equipos intentan forzar a los demás a pasar la línea de meta lanzando un balón por encima de la cabeza de sus oponentes.



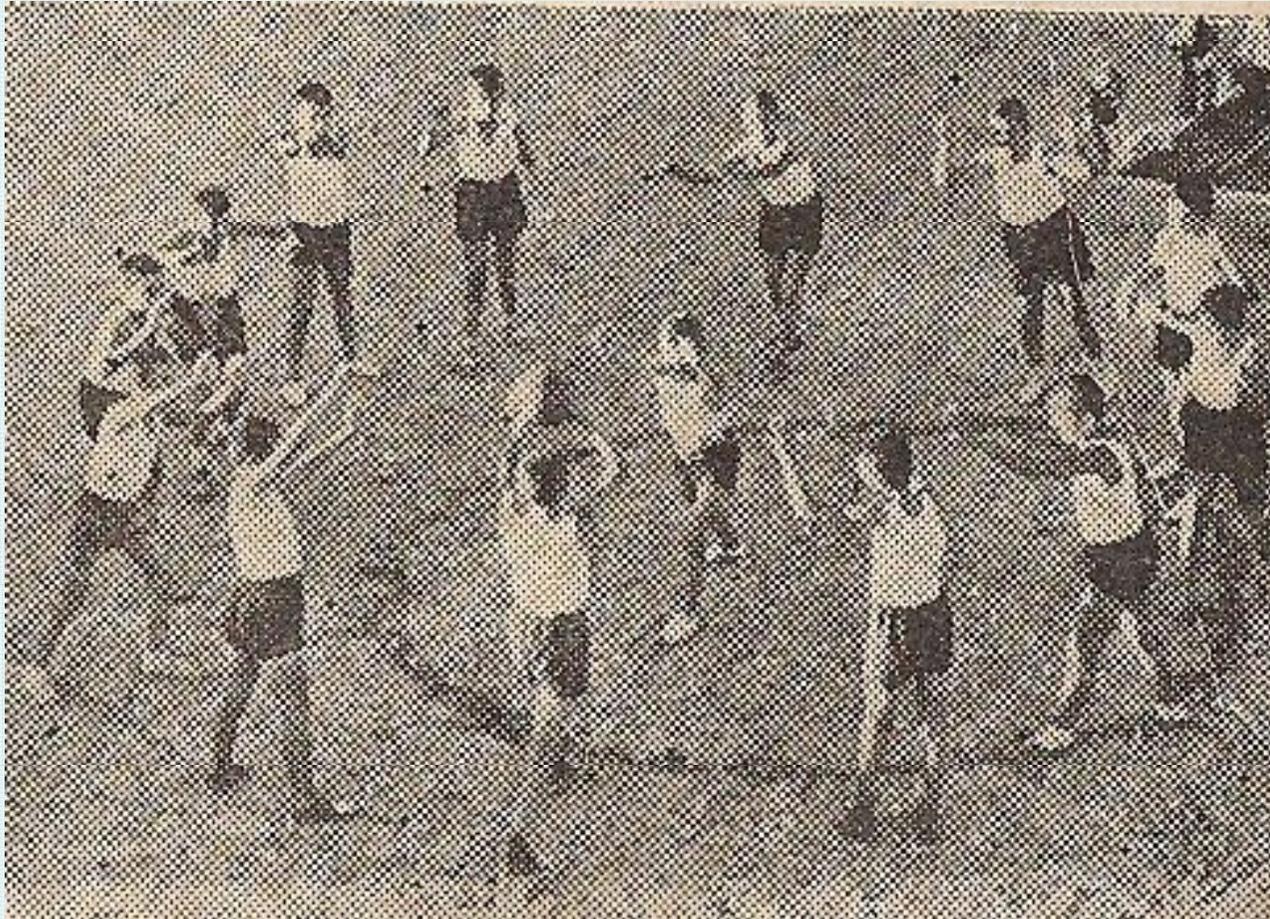


Harpastum



- *Harpastum* fue la adaptación romana del juego griego *episkyros*.
- Los registros indican que el nivel de violencia en este juego era mayor que el de *episkyros*.
- El objetivo de cada equipo era mantener el balón dentro de su propia zona definida por las líneas mencionadas en el suelo.
- Los jugadores pasaban el balón entre sus compañeros en un intento de mantenerlo dentro de su propia zona mientras retenían al equipo rival.
- Cada vez que un jugador coge un pase de cualquier otro jugador mientras está de pie en el lado de su equipo, se anota un punto.

Tradicional: Juego de ventosa



Manzanas



En este juego los niños se dividen en dos grupos. Dos jugadores de un grupo están enfrentados y los jugadores del otro grupo se reúnen entre ellos. Los **dos jugadores se lanzan una pelota tratando de golpear a uno de los niños del grupo rival**. Si la pelota golpea a un jugador, entonces se "queman" y salen del juego. Sin embargo, si un jugador atrapa la pelota, gana una "manzana". El objetivo de este juego es conseguir tantas "manzanas" como sea posible. Cada "manzana" le da al jugador una "vida" extra que puede usar en caso de que se "queme".

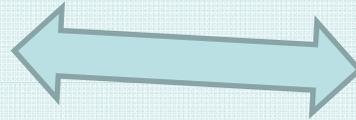
Manzanas



Juegos de pelota

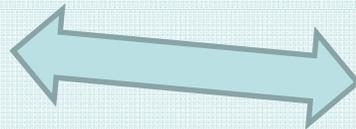
ANTIGUOS

- **Phaininda**

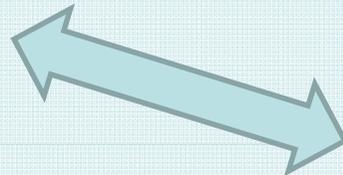


- **Episkyros**

- **Harpaston**



- **Aporraxis**



TRADICIONALES

- Juego de Ventosa

- Manzanas

- “Harpaste”

- Simplemente "no coger"

- Simplemente "no se mueve"

- Atropellos

**Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth**



Juegos de cambio de roles

Chalki Myia /gallina ciega

They blindfolded a child with a scarf and he said ' a chalki fly I will chase' . The others replied ' you will chase it but you will not catch it' and hit him with their belts until he caught another child.



Chalki Myia /gallina ciega



Schoinofilinda

(Un juego un poco como nuestro “zapatilla por detrás con cuerda”)

- El pelotón de jugadores estaba en cuclillas de cara al centro del círculo.
- Un jugador, elegido por sorteo, corría alrededor de sus espaldas, sosteniendo una pequeña cuerda que dejaba de repente.
- Si el jugador en cuclillas no se daba cuenta de la cuerda, entonces el jugador que colocó la cuerda lo golpeaba con ella alrededor del círculo.



Cinturón de la madre





Ephedrismos

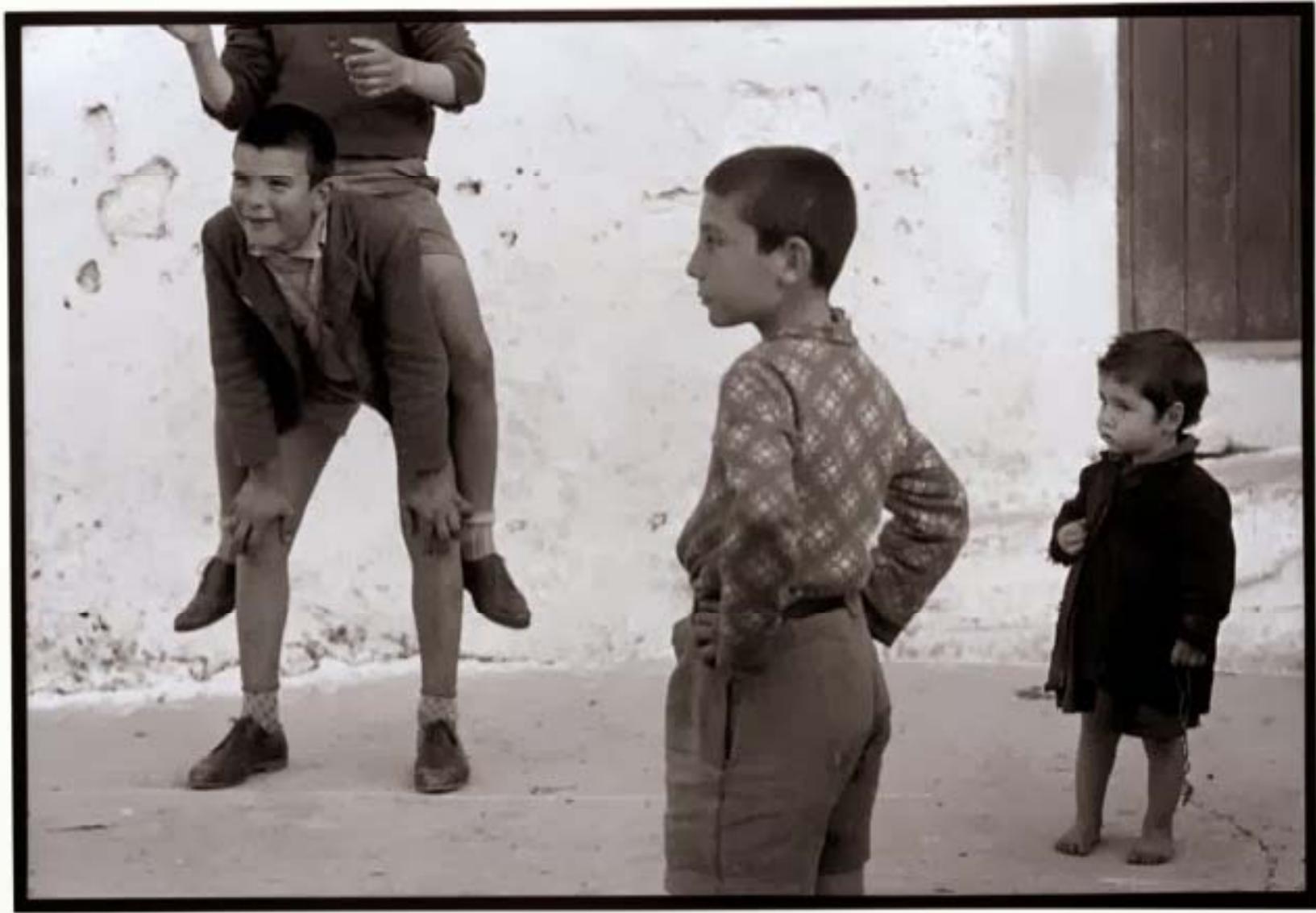
In another game, the boys threw the ball through the mouth of a vessel, something like modern-day basketball. The defeated had to carry the winner on his back. This was called *'ephedrismos'*.



Σε άλλο παιχνίδι, τα αγόρια, πετώντας την μπάλα με τα χέρια, προσπαθούσαν να την περάσουν στο στόμιο ενός αγγείου, κάτι σαν τη σημερινή **καλαθοσφαίριση**. Ο νικημένος έπρεπε να πάρει στην πλάτη το νικητή. Αυτό ονομαζόταν "εφεδρισμός".



Efedrismos era una especie de juego a caballito





Moskinda/ Salto a pídola



Salto a pídola



Juegos de cambio de roles

- ANTIGUO

- Chalki Myia

- Schoinofilinda

- Efedrismos

- Moschinda

- TRADICIONAL

- Gallina ciega (tyflomiga)

- pañuelo

- cinturón de la madre (to louri tis manas)

- burro largo (makria gaidoura) Juego de caballito

- Salto a pídola

Juegos de carreras

Kryptinda o Apodidraskinda / Escondite



Apodidraskinda. A player closes his eyes and the others run to hide. The player opens his eyes and looks for them. Every time he finds a player, he must run back to his original place first or else he loses.

Η αποδιδρασκινδρα



Ένας παίκτης κλείνει τα μάτια του και οι άλλοι τρέχουν να κρυφτούν σε ορισμένο χρόνο . Ο παίκτης ανοίγει τα μάτια του και ψάχνει να τους βρει.

Κάθε φορά που βρίσκει έναν, πρέπει να προλάβει να τρέξει πρώτος στη θέση του, αλλιώς χάνει .

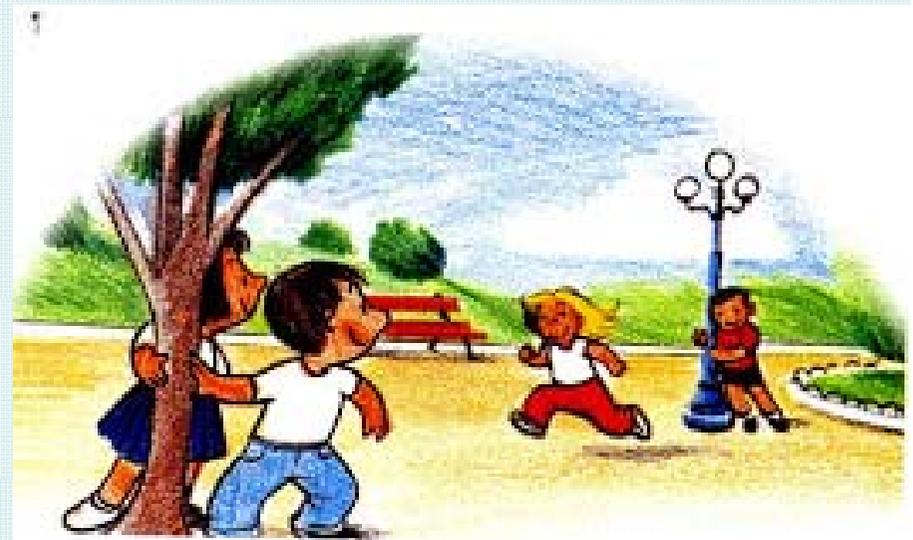
Kryptinda/ Esconderse y buscar

- Un jugador cerraba los ojos y los otros corrían a esconderse en un momento dado.
- El jugador abría los ojos y trataba de encontrarlos.
- Cada vez que encontraba uno tenía que hacer un esfuerzo para impedir que llegara primero a su posición, de lo contrario perdía.



Sklavoi / Abariza-Base de prisioneros

- **Abariza:** El juego se juega en dos grupos.
- Cada grupo dibuja en el suelo una "abariza", un círculo de 3-4 diámetros y un cuadrado que sirve de "cárcel". Entre las dos abarizas hay una distancia de 20-40 metros.
- Un jugador aleatorio del primer equipo comienza a correr entre las dos abarizas y un jugador del otro equipo intenta atraparlo y meterlo en la cárcel. El ganador es el equipo que logra encarcelar a todos los oponentes.



Juegos de carreras

ANTIGUO

- Kriptinda/
Apodidraskinda

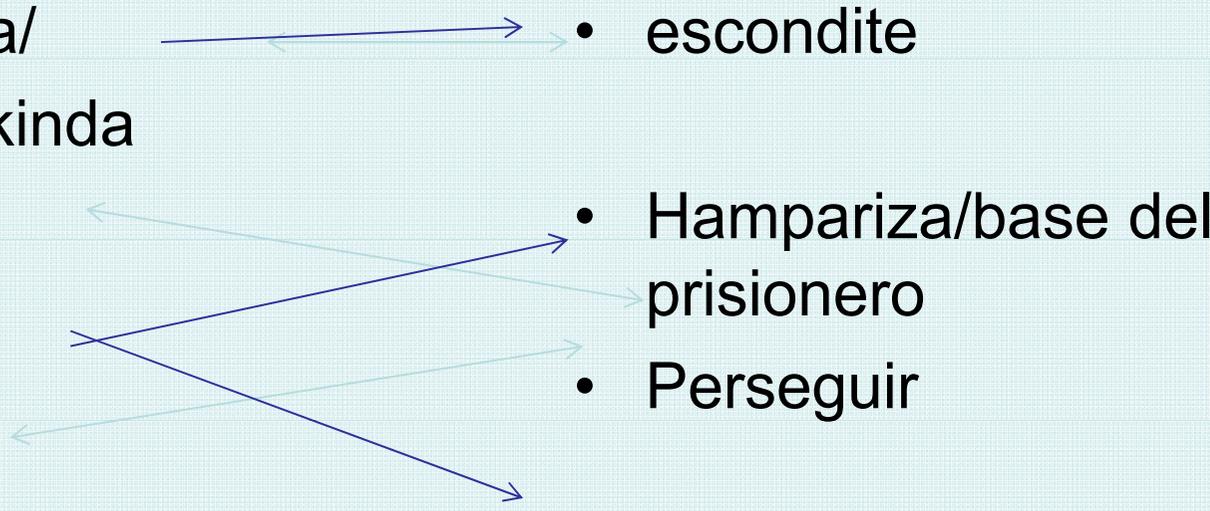
- Sklavoi

TRADICIONAL

- escondite

- Hampariza/base del
prisionero

- Perseguir

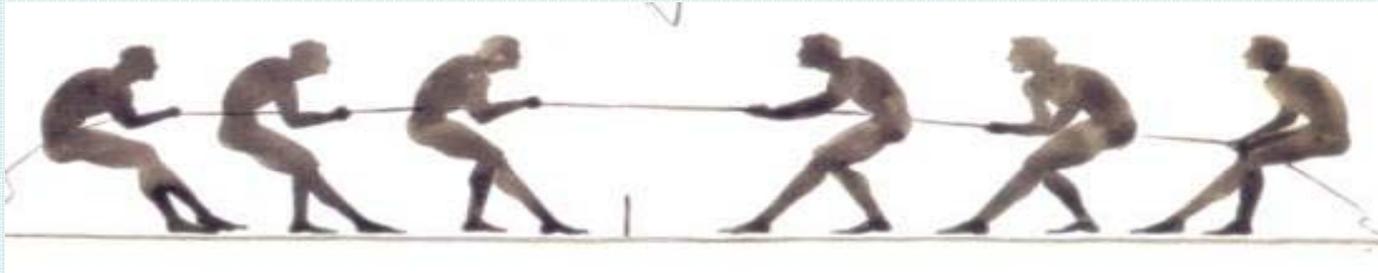


**Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth**



Juegos de equipo

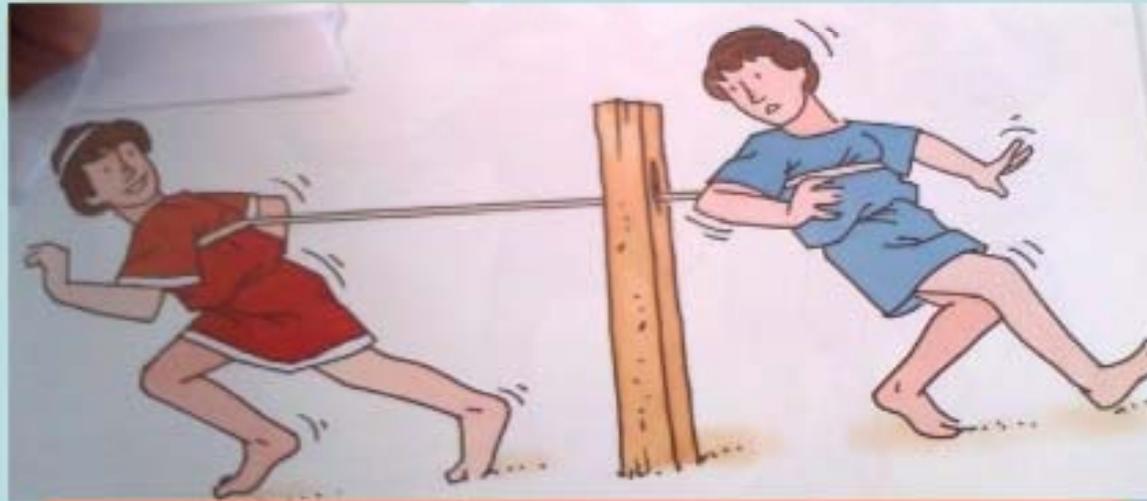
Dielkistinda- Skaperda-Soga tira



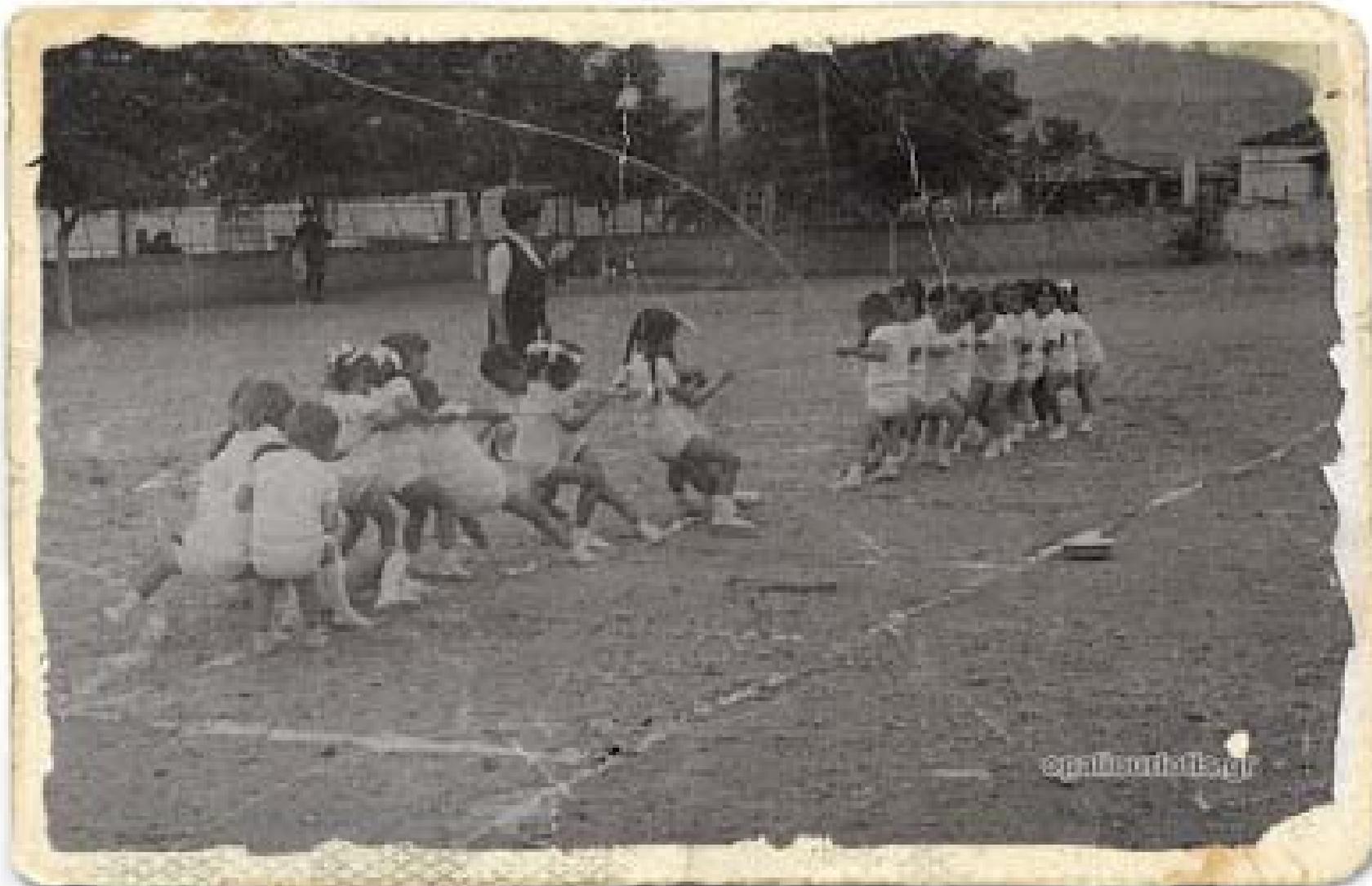
una competición en la que dos equipos tiran de los extremos opuestos de una cuerda hasta que uno arrastra al otro sobre una línea central.



The players nail a pole with a hole in the middle into the ground. They put a rope through the hole and two players tie its ends round their waist so that they cannot face each other. Pulling hard they try to make their opponent come close to the pole. This game can be played with more players tied to each end of the rope.



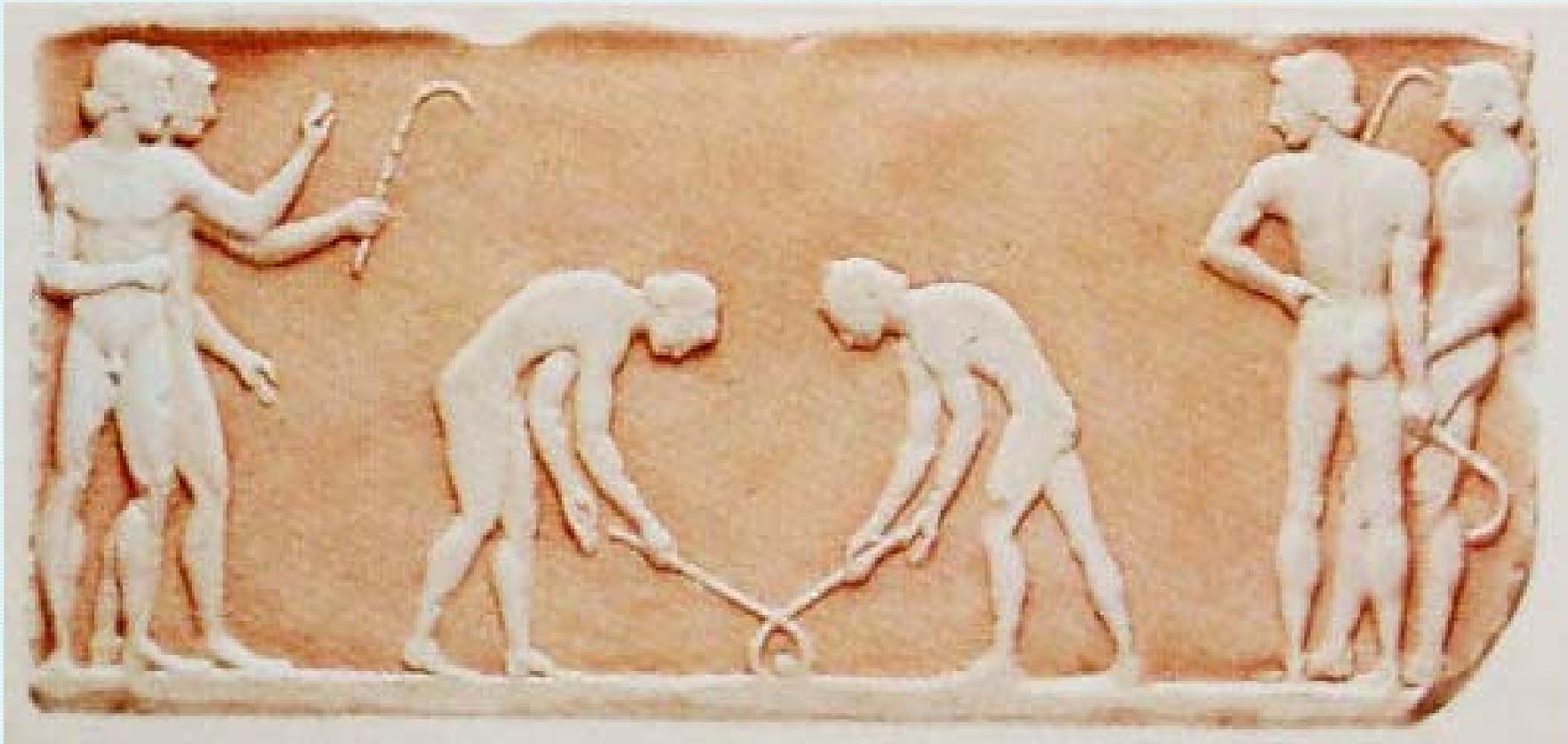
Οι παίκτες καρφώνουν στο χώμα ένα δοκάρι που στο μέσο του έχει μια τρύπα από όπου περνούν ένα σκοινί. Στις δύο άκρες του, δένεται από ένας παίκτης, έτσι ώστε ο ένας να μην κοιτά τον άλλο, και προσπαθούν τραβώντας με δύναμη, να φέρουν ο ένας τον άλλον κοντά στη δοκό. Το παιχνίδι αυτό παίζεται και με ισάριθμους σε κάθε πλευρά παίκτες.



©galileo101.com



Kerretzein



The *kerretizein* (from the word *Keras* which means bat) was played with a bat and is the forerunner of field hockey.

Το κερρητίζειν
(κέρας ήταν το μπαστούνι)
παίζονταν με την χρήση ενός μπαστουνιού και αποτελεί
τον πρόδρομο του χόκεϊ σε χορτάρι.





Hockey





Gourouna

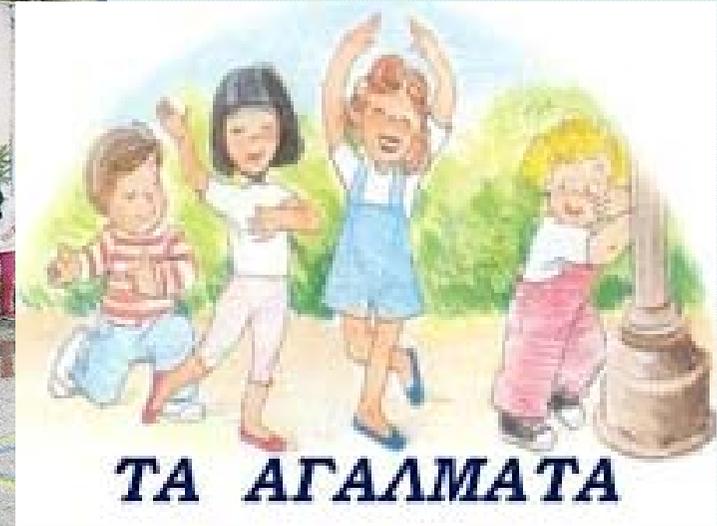


Akinetinda /Estatuas

Akinetinda. Once the players hear the cue they have to stay still in whichever position they are. The first to move is expelled from the game.



Estatuas/Escondite inglés



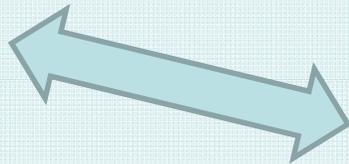
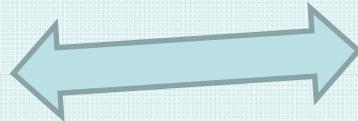
Juegos de equipo

ANTIGUOS

- Dielkistinda
- Kerretizein
- Akinitinda

TRADICIONALES

- Soga tira
- Juego del cerdo
- Estatuas/Escondite inglés



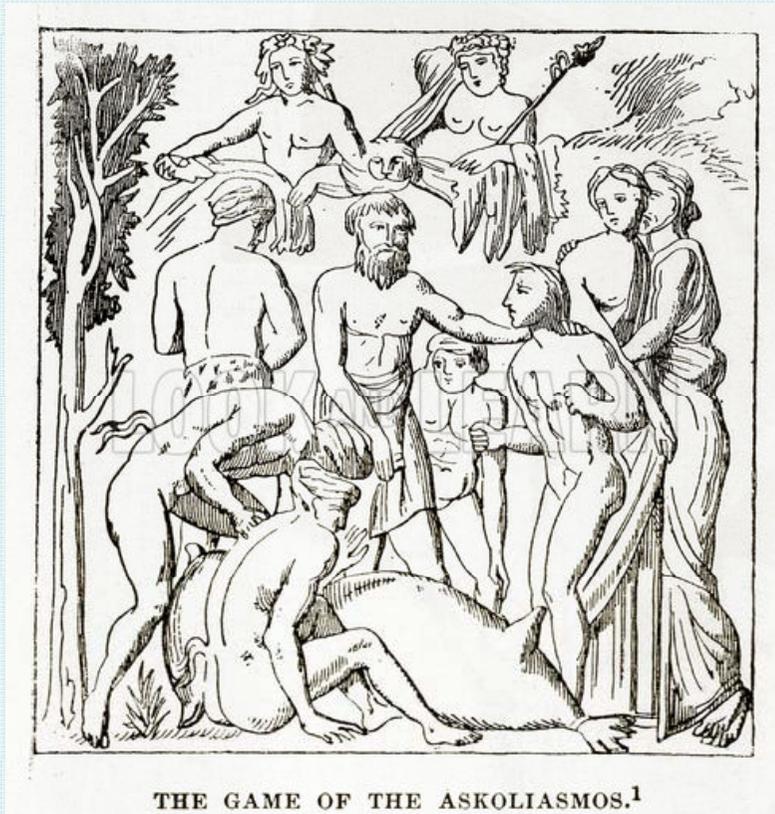
**Helping Active Lives through
Targeting Healthy Youth**

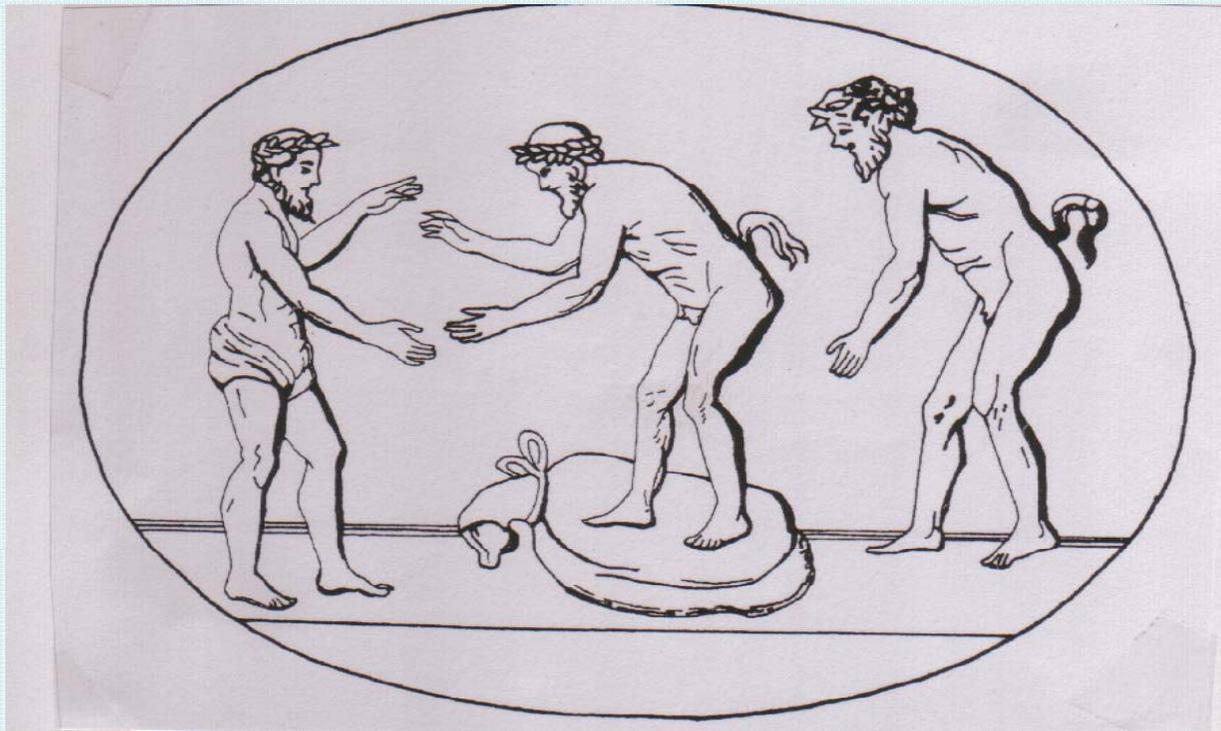


Juegos de habilidad

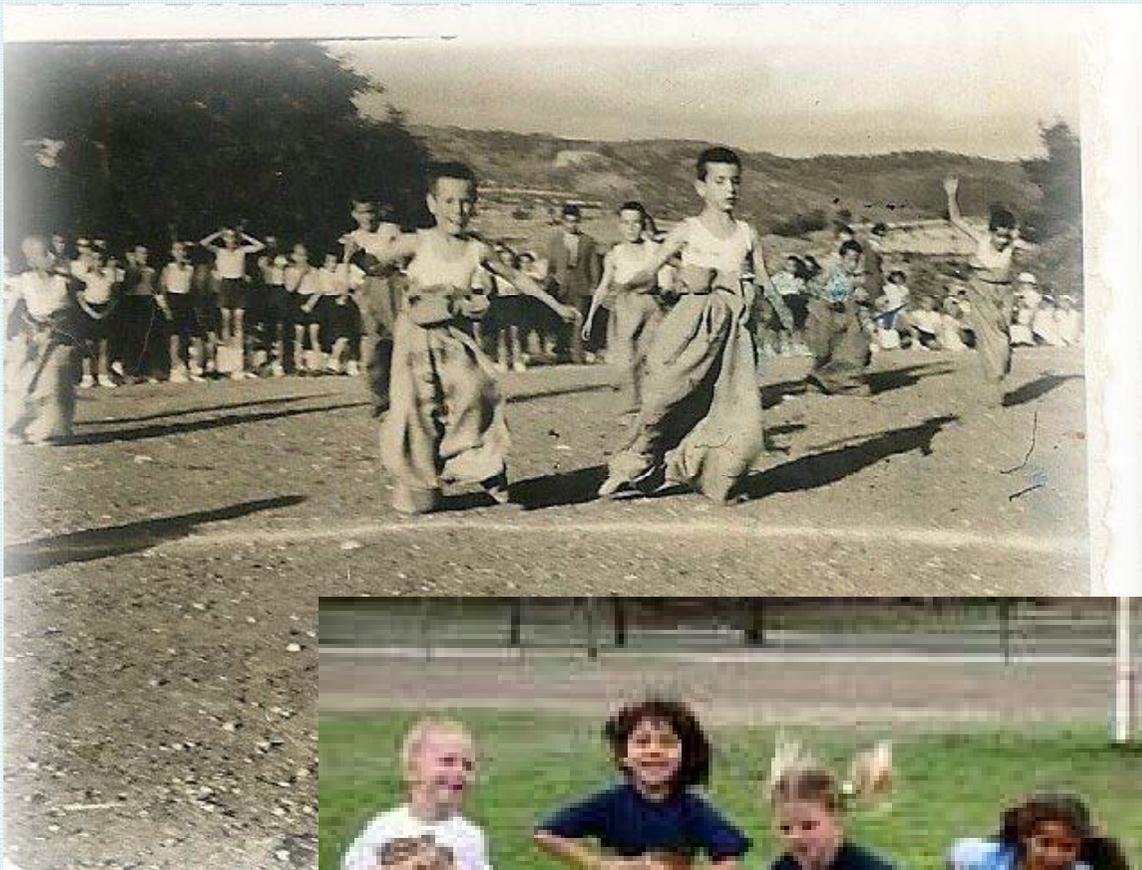
Askoliasmos

Los jugadores saltaban sobre un saco engrasado y lleno de aceite en una sola pierna y trataban de mantener su equilibrio. Este juego se jugaba en honor a Dionisos.





Askoliasmos



Carrea de sacos



Holos Tragiskos/ Rayuela

Askolismos. They used to play several variations.

They compete in

Who will jump farther on one leg

Who will achieve more jumps on one leg

A player chases the others jumping on one leg





Rayuela





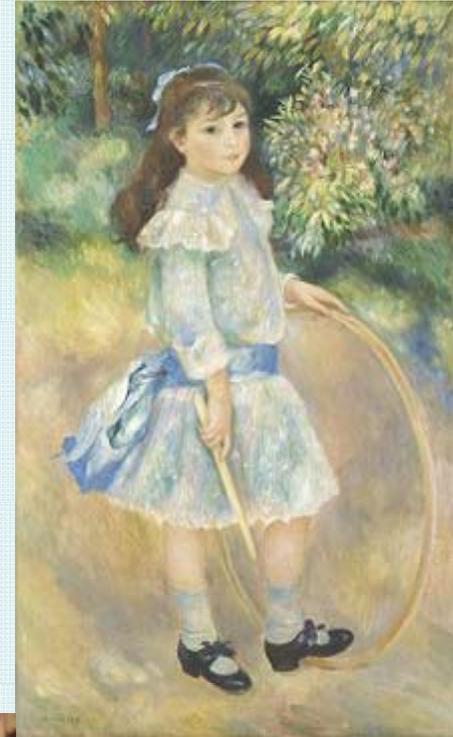
Krikilasia-Rodar el aro



KRIKILASIA

Krikilasia or wheel (modern-day hoop) was a very popular game. The hoop was often wooden and rolled after being hit with a stick.

Rodar el aro



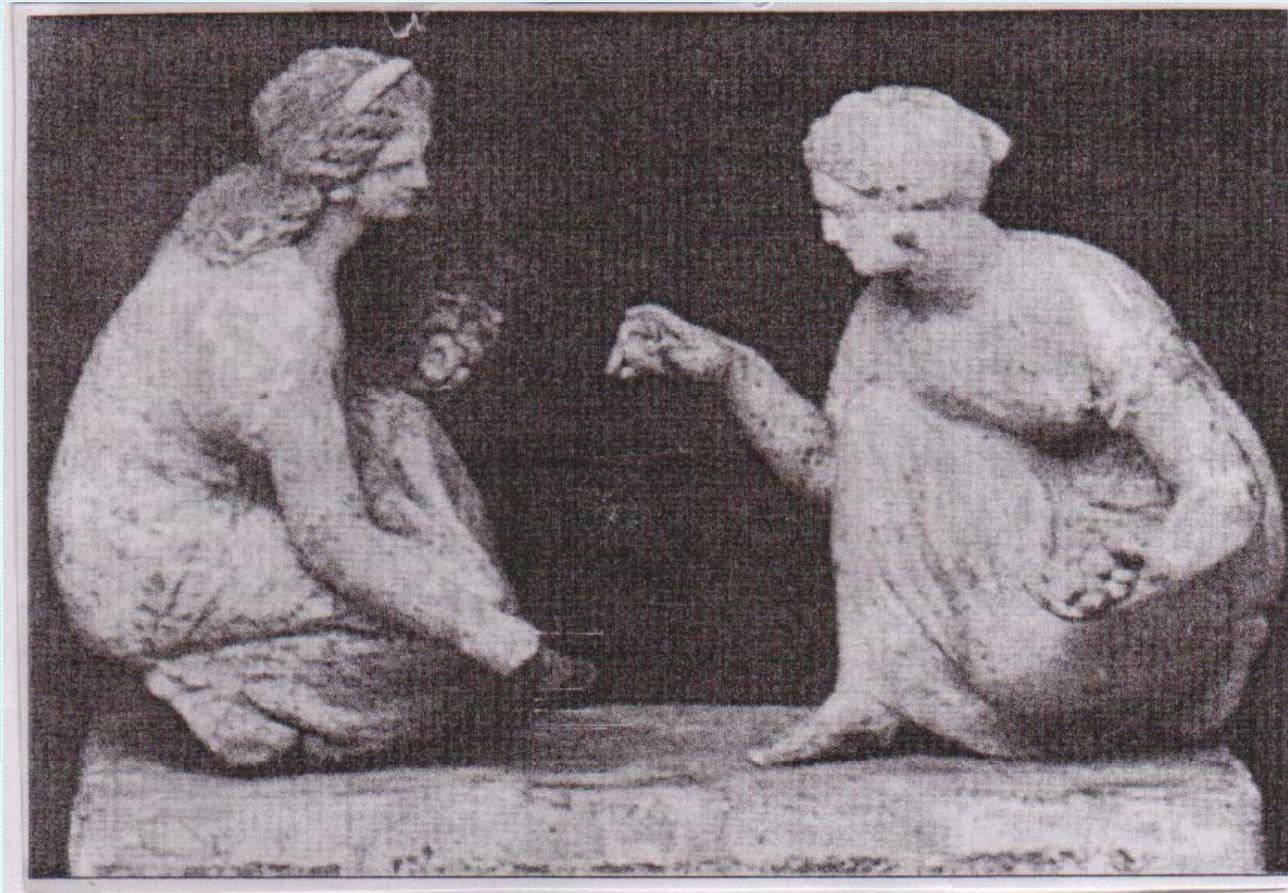
Krikilasia/Tserki



PENTELITHA

This game was for limitless participants. Each child had five pebbles near his feet. The players threw a pebble up in the air and had to pick up another pebble from the ground before catching it.



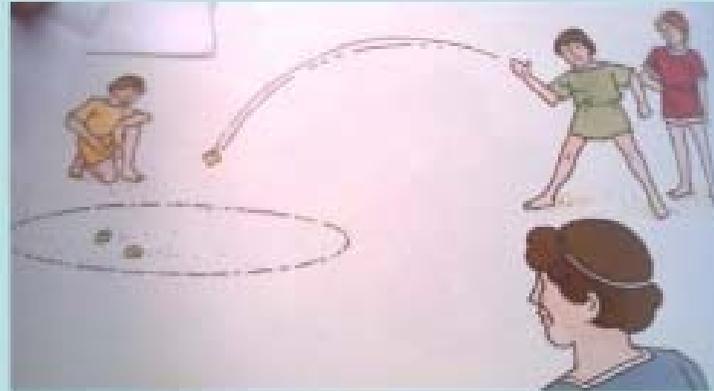


Astragaloi/Tabas

Pentelitha-Astragaloi/Tabas



Είς ώμιλλαν

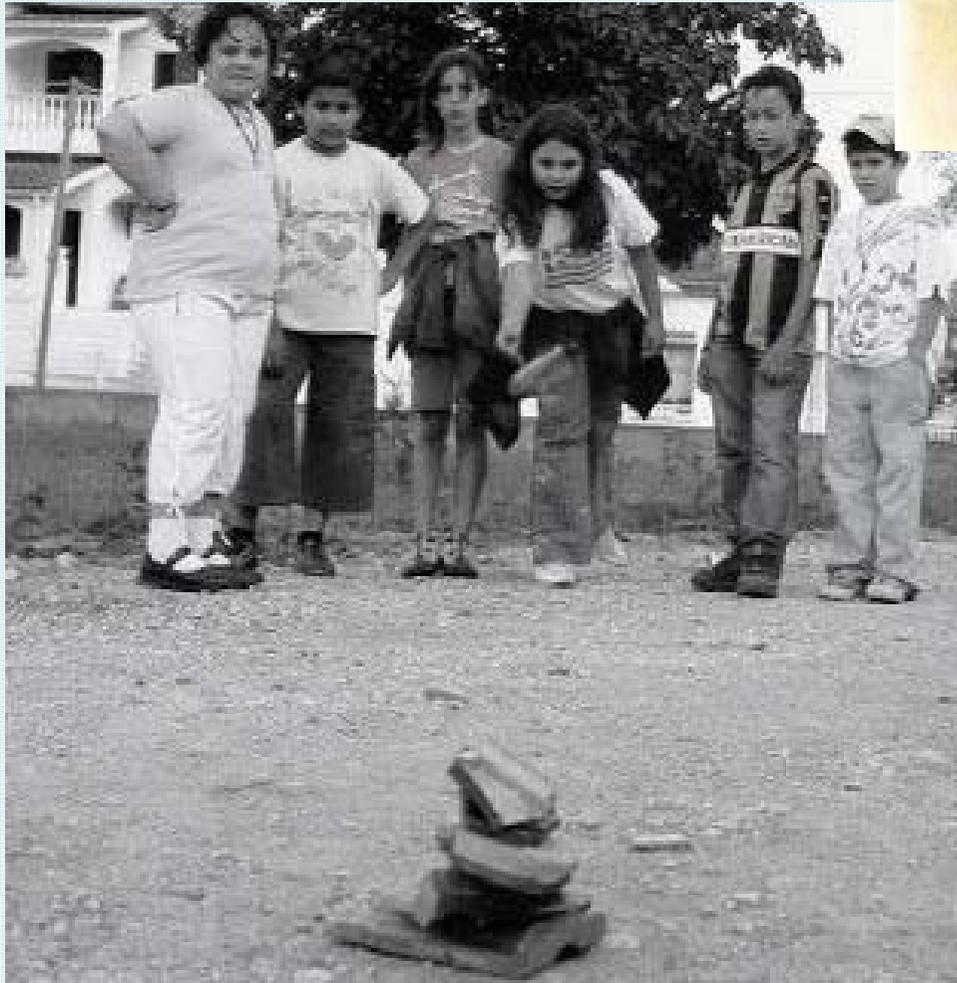


Οι «μεγάλοι» της παρέας έπαιζαν το εις ώμιλλαν, τις ομάδες. Είχαν χαράξει έναν κύκλο στο χώμα και προσπαθούσαν, σημαδεύοντας από ένα ορισμένο σημείο, να στείλουν τον αστράγαλο τους μέσα στον κύκλο. Είχαν ορίσει από πριν ότι ο καθένας είχε δέκα βολές. Ο νικητής σχεδίαζε το κύκλο, αποφάσιζε τη διάμετρο, καθώς και το σημείο βολής.

EIS OMILLAN

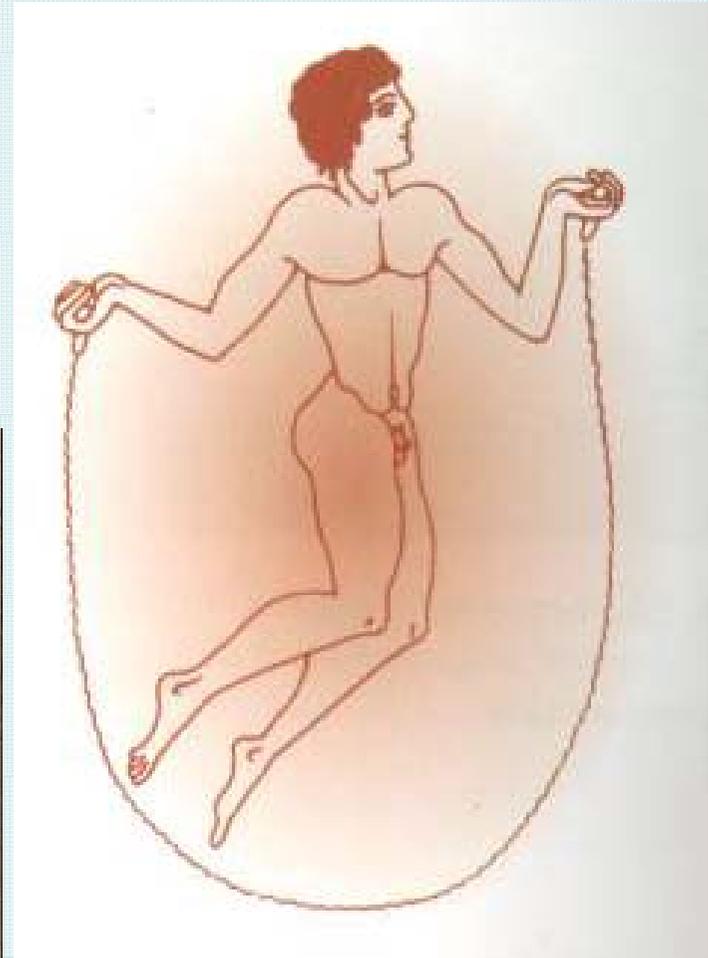
The older boys of the gang played the *eis omillan*, namely teams. Having drawn a circle on the ground and standing on a specific point they tried to throw their knuckles in the circle. They had agreed beforehand upon having ten attempts. The winner got to draw the circle, decide on its diameter and the point of throw.

Amades





Saltar a la cuerda



TEETOTUM –PEONZA

Another toy involving movement is the teetotum. The Ancient Greeks called it *strombo* and *strovilos* or *rhombus* (because of its shape) and *vomvykia* (because of the sound it produces while spinning).





Juegos de habilidad

Antiguos

- Askoliasmos
- Holos Tragiskos

• Krikilasia

• Pentalitha

• Skoinaki

• Strombos

Tradicionales

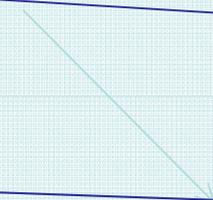
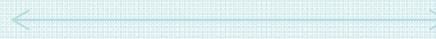
- Carreras de sacos
- Rayuela

• Aro

• Tabas

• Saltar a la cuerda

• Peonza



Los juegos griegos antiguos más populares comparados con los juegos tradicionales de hoy en día

- Tenemos que aceptar que se trata de tener una herencia continua de generación en generación a través del tiempo.
- En muchas ocasiones esto es más que obvio ya que incluso los nombres de los juegos son similares.