



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
**Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και
Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ριψοκίνδυνο παιχνίδι στην προσχολική ηλικία

POST GRADUATE THESIS

Risky play in early childhood

ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

Δήμητρα Καλαγιάκου

Dimitra Kalagiakou

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΗΛΙΟΥΡΑΣ

PANAGIOTIS PILIOURAS

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2024



Faculty of Health and Caring Professions
Department of Biomedical Sciences
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Early Childhood Education and Care



Inter-department Post Graduate Program
Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches

POST GRADUATE THESIS

Risky play in early childhood

Dimitra Kalagiakou

21527

mscedt21527@uniwa.gr

FIRST SUPERVISOR

PANAGIOTIS PILIOURAS

SECOND SUPERVISOR

MARETTA SIDIROPOULOU

AIGALEO 2024

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 8/7/2024

Ονόματα εξεταστών

Υπογραφή

1^{ος} Εξεταστής ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΠΗΛΙΟΥΡΑΣ

2^{ος} Εξεταστής ΜΑΡΕΤΤΑ ΣΙΔΗΡΟΠΟΥΛΟΥ

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένη Δήμητρα Καλαγιάκου του Πέτρου, με αριθμό μητρώου 21527 φοιτητής/τρια του Διϊδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Δήμητρα Καλαγιάκου

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να απευθύνω θερμές ευχαριστίες ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές μου στο Μεταπτυχιακό.

Αφιέρωσεις

Στον υιό μου Πέτρο.

Περίληψη

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι ένα είδος παιχνιδιού που περιλαμβάνει τη δυνατότητα τραυματισμού, ενώ ταυτόχρονα προκαλεί συγκίνηση και ενθουσιασμό στα παιδιά. Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιού περιλαμβάνεται το σκαρφάλωμα σε δέντρα, το πήδημα από υψώματα, η ισορροπία σε σκοινιά ή βράχους, η χρήση επικίνδυνων εργαλείων, η ταχύτητα σε ποδήλατο ή πατίνι και άλλα.

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι μπορεί να φαίνεται επικίνδυνο για τους γονείς, αλλά έχει πολλά οφέλη για την ανάπτυξη των παιδιών. Αποτελεί μέσο μάθησης, προώθησης της κινητικής ανάπτυξης, ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων, ενίσχυσης της αυτοπεποίθησης και εκμάθησης των ορίων κ.α. Η αποφυγή του ρίσκου και η έλλειψη ευκαιριών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει σημαντικούς κίνδυνους για την υγιή ανάπτυξη των παιδιών. Στην παρούσα διπλωματική εργασία αυτή, μέσω της μεθόδου της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, εξετάζονται οι κατηγορίες του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, η σημασία του, οι λόγοι για τη μείωση του ρίσκου στην καθημερινότητα των παιδιών και η δυνατότητα εξισορρόπησης της ασφάλειας με τα αναπτυξιακά κατάλληλα ρίσκα για την ηλικία.

Λέξεις κλειδιά: **παιχνίδι, ριψοκίνδυνο παιχνίδι, πλεόνασμα ασφαλείας, διαταραχή έλλειψης ρίσκου**

Abstract

Risky play is the kind of play that includes the danger of injury, while it causes excitement and enthusiasm to kids. This category of play includes climbing trees, jumping from heights, balance in ropes or rocks, using dangerous tools, running on bikes or skates.

Risky play may appear dangerous to parents, but has many benefits for the children's development. Risky play is a mean of learning, promotion of motor skills, development of social relationships, boost of self-confidence, learning boundaries e.t.c. In this thesis through literature reference, the categories of risky play are examined, so is the importance of risky play, the reasons for the decrease of risk in children's everyday life and the opportunity to balance security with developmentally available risks for their age.

Key words: **play, risky play, safety surplus, risk deficit disorder**

Περιεχόμενα

Table of Contents

Ευχαριστίες.....	v
Αφιερώσεις	vi
Περίληψη	vii
Abstract	viii
Περιεχόμενα	ix
Συνομογραφίες	Error! Bookmark not defined.
Πρόλογος	1
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	3
1.1 Εισαγωγή	3
1.2 Παιχνίδι	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	8
2.1 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι	11
2.2 Ορισμός ρίσκου	Error! Bookmark not defined.
2.3 Συναισθήματα ευχαρίστησης ή φόβου	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	15
3.1 Κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού	15
3.1.1 Παιχνίδι σε μεγάλο ύψος	17
3.1.2 Παιχνίδι με επικίνδυνα εργαλεία	18
3.1.3 Παιχνίδι κοντά σε επικίνδυνα στοιχεία	20
3.1.4 Παιχνίδι ταχύτητας	20
3.1.5 Παιχνίδι πάλης (rough and tumble)	22
3.1.6 Παιχνίδι εξερεύνησης (disappearing/getting lost)	24
3.1.7 Παιχνίδι σύγκρουσης (Play with impact)	25
3.1.8 Παιχνίδι μέσω αντιπροσώπου (vicarious play)	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	27
4.1 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και παιδιά με αναπηρίες	27
4.2 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και ενήλικες	28
4.3 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και εκπαιδευτικοί	32
4.4 Πιθανές αρνητικές συνέπειες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού	36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	40
5.1 Χώρος και ριψοκίνδυνο παιχνίδι	40
5.2 Εναλλακτικοί χώροι παιχνιδιού	44

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	47
6.1 Φυσική ροπή των παιδιών στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι	47
6.2 Θεωρίες που υποστηρίζουν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι	49
6.3 Οφέλη του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού στα παιδιά	49
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7	55
7.1 Διαταραχή Έλλειψης Ρίσκου	58
7.2 Πλεόνασμα ασφαλείας	55
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8	58
Συμπεράσματα	62
Αναφορές	64
Πηγές Εικόνων	69

Πρόλογος

Το παιχνίδι αποτελεί τη βασική απασχόληση των παιδιών της προσχολικής ηλικίας και είναι ζωτικής σημασίας για την υγεία και την ανάπτυξη τους. Ο όρος «ριψοκίνδυνο» αν και έχει συνδυαστεί με αρνητικές συνέπειες, προσφέρει τη δυνατότητα εκμάθησης νέων δυνατοτήτων και νέων συμπεριφορών (Little & Wyver, 2008). Μέσα από το ελεύθερο παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν, να πειραματιστούν, να κινηθούν και να εκμεταλλευτούν όλες τις δυνατότητες του περιβάλλοντος (Henniger, 1994).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί μια κατηγορία παιχνιδιού το οποίο περιλαμβάνει τον κίνδυνο σωματικού τραυματισμού και ταυτόχρονα προκαλεί ενθουσιασμό στα παιδιά (Sandseter E. B., *Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play*, 2009).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι χωρίζεται στις εξής κατηγορίες 1) Παιχνίδι σε μεγάλο ύψος - κίνδυνος πτώσης. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται η αναρρίχηση, η αναπήδηση ή η ισορροπία σε μεγάλο ύψος (Sando, Kleppe, & Sandseter, 2021) 2) Παιχνίδι σε υψηλή ή ανεξέλεγκτη ταχύτητα που μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα τη σύγκρουση, για παράδειγμα τη γρήγορη ποδηλασία, ανεξέλεγκτο τρέξιμο 3) Παιχνίδι με επικίνδυνα εργαλεία όπως τσεκούρι, μαχαίρι, πριόνι, σφυρί κ. α. 4) Παιχνίδι σε μικρή απόσταση από επικίνδυνη τοποθεσία (σε σημείο που να μπορεί να υπάρξει πτώση από κάπου, για παράδειγμα κοντά σε βαθιά ύδατα ή σε φωτιά 5) Παιχνίδι πάλης ή άγριο σωματικό παιχνίδι- όπου μπορεί να υπάρξει σωματικό χτύπημα πάλη, ξιφομαχία με ξύλα κ.α.) 6) Παιχνίδι εξερεύνησης χωρίς την επίβλεψη ενηλίκων, για παράδειγμα βόλτα στο δάσος 7) Παιχνίδι σύγκρουσης όπου πέφτουν ηθελημένα και συνεχόμενα πάνω σε κάτι για πλάκα (Sandseter E. B., *Affordances for Risky Play in Preschool: The Importance of Features in the Play Environment*, 2009) 8) Μέσω της παρακολούθησης του επικίνδυνου παιχνιδιού που κάνουν τα άλλα (συνήθως μεγαλύτερα) παιδιά (Sando, Kleppe, & Sandseter, 2021)).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει σημαντικά οφέλη καθώς τα παιδιά μαθαίνουν να ανταπεξέρχονται σε δύσκολες καταστάσεις και να γίνονται πιο υπεύθυνα για την ασφάλεια τους. Σύμφωνα με τους Coster & Gleeve το ριψοκίνδυνο παιχνίδι οδηγεί στην ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των παιδιών (Coster & Gleeve, 2008, όπ. αναφ. στο (Sandseter & Sando, "We Don't Allow Children to Climb Trees": How a Focus on Safety

Affects Norwegian Children's Play in Early-Childhood Education and Care Settings, 2016),
σελ. 179, 180).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

1.1 Εισαγωγή

Ο Froebel στο *Education of Man* (Froebel, 1887) τονίζει τη σπουδαιότητα του παιδικού παιχνιδιού. Το παιχνίδι περιγράφεται σαν την υπέρτατη φάση στη λειτουργία του παιδιού και σαν σημαντική συμβολή στην ανάπτυξη του πνεύματός του. Η σπουδαιότητα του παιχνιδιού έχει αναγνωριστεί και κατοχυρωθεί νομικά από διεθνείς οργανισμούς. Το παιχνίδι έχει αναγνωριστεί Η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού στο Άρθρο 31, αναγνωρίζει το παιχνίδι ως απαραίτητο για την ανάπτυξη του παιδιού, παράλληλα με την ευκαιρία για αναψυχή και διασκέδαση. Η κοινωνία και το Κράτος οφείλουν να κάνουν κάθε προσπάθεια για αυτό τον σκοπό (ΟΗΕ, 1989).

Το παιχνίδι αποτελεί βασικό παράγοντα για την ανάπτυξη του παιδιού που οι περιορισμοί στο παιχνίδι λειτουργούν ανασταλτικά στην υγεία και στην ανάπτυξη του.

Σύμφωνα με τον Vygotsky το παιχνίδι αποτελεί το πρωταρχικό μέσο πολιτισμικής ανάπτυξης των παιδιών (1967). Τα παιδιά προκειμένου να αλλάξουν το κοινωνικό και υλικό τους περιβάλλον, χρησιμοποιούν πολιτισμικά εργαλεία όπως η γλώσσα, στο παιχνίδι τους τροποποιώντας και επεκτείνοντας τα. Βασικό χαρακτηριστικό είναι το φαντασικό στοιχείο. Τα παιδιά αποδίδουν νόημα σε αντικείμενα, ανάλογα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους, απελευθερώνοντας τα από τους περιβαλλοντικούς περιορισμούς (Αυγητίδου, Σοφία;, 2001).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που δε συνδέεται με κανένα υλικό ενδιαφέρον, και κανένα κέρδος δεν υπάρχει από αυτό» (Huizinga, 1938)

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα σύνθετη, είναι οικειοθελές, αυθόρμητο και δεν μπορεί να επιβληθεί από τους ενήλικες. Συγχρόνως το παιχνίδι μπορεί να είναι γεμάτο αγωνία, σκληρό και αυταρχικό (Αυγητίδου, Σοφία;, 2001), (Huizinga, 1938).

Τα ίδια τα παιδιά μέσα από τις δικές τους περιγραφές για το τι θεωρούν παιχνίδι, χρησιμοποιούν τις λέξεις ελευθερία, έλεγχο και επιλογή χωρίς την εμπλοκή των ενηλίκων (Einarsdottir, 2014).

Το παιχνίδι αποτελεί τη βασική απασχόληση των παιδιών σε όλες τις κουλτούρες και είναι ζωτικής σημασίας για την υγεία και την ολόπλευρη ανάπτυξή τους (Kvalnes & Sandsetter, 2023). Δεν υπάρχει ένας συγκεκριμένος ορισμός για το παιχνίδι ο οποίος να

είναι αποδεκτός από όλους τους ειδικούς και όλες τις κουλτούρες, παρόλα αυτά συμφωνούν σε κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Το παιχνίδι παραμένει σε όλη τη διάρκεια της ζωής αλλάζοντας μορφές, ταυτόχρονα αποτελεί τον χώρο όπου εξερευνά νέες καταστάσεις στο περιβάλλον γύρω τους και αποκτούν καινούργιες γνώσεις (Kvalnes & Sandsetter, 2023). Αποτελεί μια κατάσταση που βασίζεται στα ενδιαφέροντα των παιδιών και βασίζεται στα εσωτερικά τους κίνητρα με αποτέλεσμα να συγκεντρώνονται και να αφοσιώνονται σε αυτό (Sando, Kleppe, & Sandseter, 2021).

Τα παιδιά έχουν στη φύση τους την εξερεύνηση και αναζητούν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι καθώς και δραστηριότητες ριψοκίνδυνες και μορφές παιχνιδιού όπου δοκιμάζονταν η φυσική τους δύναμη και η ικανότητα τους να παλέψουν (2007a).

Η εμπλοκή των παιδιών στο παιχνίδι γίνεται ακόμη πιο έντονη όταν υπάρχει το στοιχείο του κινδύνου. Το συναίσθημα του αναπάντεχου είναι βασικό στοιχείο του παιχνιδιού όπως και η δοκιμή των ορίων, καθώς και η δοκιμή νέων πραγμάτων. Η κοινωνία έχει την εικόνα του παιδιού σαν αδύναμο, σαν κάποιον που έχει ανάγκη την ενήλικη προστασία, που τα χαρακτηριστικά του είναι η ευθραυστότητα, η έλλειψη εξυπνάδας και η αναξιοπιστία (Marano & Skenazy, 2011), (Rosin, 2014)).

Τα οργανωμένα παιχνίδια και τα αθλήματα, λειτουργούν με βάση εξωτερικά θεσπισμένους κανόνες σε αντίθεση με το ελεύθερο παιχνίδι. Το ελεύθερο παιχνίδι εμφανίζει μια εσωτερική δομή και οργάνωση η οποία διαμορφώνεται από τους ίδιους τους παίκτες και μέσα από διαπραγματεύσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (Cowan, 2020). Ο Sutton-Smith ένας από τους πιο γνωστούς ειδικούς παγκοσμίως στο παιχνίδι, υποστηρίζει πως το παιχνίδι δε σταματά στην παιδική ηλικία, συνεχίζεται στη ζωή των ενηλίκων κατά τη διάρκεια της ζωής, με διαφορετική μορφή όπ. αναφέρουν οι (Kvalnes & Sandsetter, 2023). Μια μορφή παιχνιδιού για τους ενηλίκους για παράδειγμα, είναι οι Απόκριες.

Ο David Elkind στο δοκίμιο του «Hurried child» (2001) αναγνωρίζει τις δύο αντικρουόμενες μορφές της παιδικής ηλικίας που εμφανίζονται στον δυτικό πολιτισμό τους δύο τελευταίους αιώνες. Η πρώτη είναι η μεταφορά του παιδιού σαν “tabula rasa” μια λευκή πλάκα που περιμένει να γραφτεί. Η δεύτερη είναι αυτή του παιδιού σαν ένα αναπτυσσόμενο φυτό που πρέπει κάποιος να φροντίσει και να προστατέψει με τον γονιό να αναλαμβάνει τον ρόλο του κηπουρού. Ο ρόλος του ενήλικα/γονιού είναι να προστατέψει και ταυτόχρονα να παρέχει όλα τα απαραίτητα στοιχεία για ένα χαρούμενο

παιδί (Elkind, 2001). Η πρόσβαση στον κόσμο «έξω» από τον προστατευμένο «κήπο» της παιδικής ηλικίας περιορίζεται και ελέγχεται από τον γονιό.

Τα τελευταία τριάντα χρόνια υπάρχει μείωση του ελεύθερου παιχνιδιού σε εξωτερικούς χώρους και ειδικά στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι καθώς μειώθηκε και η ελευθερία των παιδιών να βγουν σε εξωτερικούς χώρους (Wyver, Bundy, Geraldine, Tranter , & Sandseter, 2010). Η ανησυχία των γονέων και φροντιστών των παιδιών, η προτεραιότητα των ακαδημαϊκών επιτευγμάτων σε σχέση με το παιχνίδι, όπως και η αύξηση του χρόνου παρακολούθησης οθονών έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην πρόσβαση των παιδιών σε συχνό, ποιοτικό ελεύθερο παιχνίδι (Gray P. , 2011).

Ταυτόχρονα τα τελευταία χρόνια υπάρχει μια στροφή των κυβερνήσεων με τη μορφή δημοσίων εκστρατειών, οι οποίες προωθούν το ελεύθερο παιχνίδι σαν σημαντική λύση για την καταπολέμηση της παιδικής παχυσαρκίας (Brussoni, Ishikawa, Han, Faulkner, & Masse, 2018).

1.2 Παιχνίδι

Στο βιβλίο του *Περί Αγωγής ή Αιμίλιος*, ο Ρουσό αναφέρει πως πηγαίνει τον μαθητή του Αιμίλιο στην εξοχή, ώστε να μάθει να χρησιμοποιεί τα πόδια, τα χέρια και τα μάτια (Ρουσό , 2010). Συγκεκριμένα, όσον αφορά τους κινδύνους του παιχνιδιού, λέει πως το παιδί πρέπει να συνηθίζει τον κίνδυνο, ώστε να μην ταραζέται από αυτόν. Μέσα από την άσκηση του σώματος πίστευε πως ταυτόχρονα ασκούσε το μυαλό και την κρίση του.

Στο κλασικό βιβλίο του Owen Aldis *Play Fighting*, που εκδόθηκε το 1975, ανέλυε το παιχνίδι τόσο στους ανθρώπους όσο και στα ζώα. Στο έργο του παρατήρησε πως το παιχνίδι των παιδιών συνδεόταν με τον φόβο και πως τα παιδιά επιδιώκουν τον ενθουσιασμό μέσω ριψοκίνδυνων καταστάσεων, όπως το να κάνουν κούνια ψηλά και να πηδάνε από μεγάλο ύψος (Aldis, 2013).

Το παιχνίδι δεν έχει έναν μόνο έναν ορισμό, ο οποίος να είναι καθολικά αποδεκτός. Οι διαχωριστικές γραμμές ανάμεσα στο παιχνίδι και τις άλλες δραστηριότητες που παίρνουν μέρος τα παιδιά είναι ρευστές. Ο ορισμός του παιχνιδιού ποικίλει ανάλογα με την οπτική γωνία του κάθε ερευνητή ή θεωρητικού. Το παιχνίδι σύμφωνα με τον Johnson, είναι μια ρευστή και αόριστη έννοια, όπως αντίστοιχα έννοιες όπως η ευτυχία και η αγάπη (Johnson & Johnson, 2005).

Ο Piaget (1951) διέκρινε το παιχνίδι σε παιχνίδι εξάσκησης, συμβολικό παιχνίδι και οργανωμένο παιχνίδι με κανόνες. Στην κατηγοριοποίηση του Piaget δε συμπεριλαμβανόταν το παιχνίδι φυσικής δραστηριότητας, ούτε φυσικά το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Το είδος αυτού του παιχνιδιού επί σειρά ετών αγνοούνταν από ψυχολόγους και παιδαγωγούς δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στο κατασκευαστικό και συμβολικό παιχνίδι.

Ο Vygotsky αντιμετώπισε το παιχνίδι σαν κοινωνικο-πολιτισμική διαδικασία όπου το παιδί αναλαμβάνει τον πρωταγωνιστικό ρόλο της γνωστικής του ανάπτυξης (Vygotsky L. S., 1933). Ταυτόχρονα μέσα από το παιχνίδι δημιουργούνται απαιτήσεις από το παιδί να ακολουθήσει τη συμπεριφορά με τη μεγαλύτερη αντίσταση. Το παιδί μπορεί να επιθυμεί να τρέξει αλλά οι κανόνες του παιχνιδιού το κάνουν να περιμένει. Ο λόγος που το παιδί υπακούει στους κανόνες, είναι πως του προσφέρει πολύ μεγαλύτερη ευχαρίστηση να ακολουθήσει τους κανόνες του παιχνιδιού, από το να ακολουθήσει τη στιγμιαία παρόρμηση του (Vygotsky L. S., 1933).

Το παιχνίδι αποτελεί έναν χώρο όπου το παιδί αντιμετωπίζει πραγματικούς αλλά και φανταστικούς κινδύνους. Επιλέγει το ίδιο με το τι αντικείμενο θα χρησιμοποιήσει για να παίξει, τι δραστηριότητα και τι ρίσκο θα αναλάβει. Η αναμέτρηση αυτή με την πιθανότητα του κινδύνου κάνει το παιχνίδι ακόμα πιο ελκυστικό για τα παιδιά. Η έλξη που ασκεί το ριψοκίνδυνο παιχνίδι στα παιδιά, προκαλεί έντονα συναισθήματα ευχαρίστησης και ικανοποίησης στα παιδιά (Sandseter E. B., *Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play*, 2009). Ταυτόχρονα η πιθανή παραβίαση των εντολών των ενηλίκων αποτελεί ένα ακόμη στοιχείο ρίσκου στο παιχνίδι. Το ρίσκο αποτελεί ένα εγγενές χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (Kontoroulou, 2016). Η δυνατότητα συνδιαλλαγής του παιδιού με τον κίνδυνο αποτελεί χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (Brussoni, Ishikawa, Han, Faulkner, & Masse, 2018).

Ορισμένες παραδοσιακές κατηγοριοποιήσεις του παιχνιδιού είναι: το λειτουργικό παιχνίδι, εποικοδομητικό παιχνίδι, συμβολικό παιχνίδι και παιχνίδι με κανόνες (Sandseter E. B., 2009); (Sawyers, 1994). Τα τελευταία χρόνια δίνεται έμφαση στο ελεύθερο υπαίθριο παιχνίδι με άλλα παιχνίδια και στη σημασία του στην παιδική ανάπτυξη (Gray P. , 2011).

Ο Brian Sutton-Smith, από τους πιο γνωστούς ερευνητές για το παιχνίδι παγκοσμίως, αναφέρει πως το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που συμβαίνει σε όλες τις φάσεις της ζωής με διαφορετικές μορφές (Sutton-Smith, 2009). Από το συμβολικό

παιχνίδι των νηπίων στους ενήλικες που διασκεδάζουν ενώ μιμούνται τους διάσημους ή να μεταμφιέζονται τις Απόκριες (Sutton-Smith, 2009). Όλοι παίζουν και όλοι αναγνωρίζουν τι είναι το παιχνίδι όταν το βλέπουν, αλλά ο ορισμός του είναι δύσκολος. Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι πως τα παιδιά παίρνουν μέρος με δική τους πρωτοβουλία και τα παιδιά την επαναλαμβάνουν με ένταση, λόγω της ευχαρίστησης που αισθάνονται (Sutton-Smith, 2009). Επιπροσθέτως, το παιχνίδι είναι το μέσο με το οποίο τα παιδιά βιώνουν τη φιλία, που είναι σημαντική για την ευημερία τους (Rogers, 2012) οπ. αναφέρει (Watson, Cavalliere, 2012).

Ο Malaguzzi αναφέρεται στο «πλούσιο παιδί» σε δυνατότητες, ικανότητες και κυρίως που να συνδέεται με τους ενήλικες, όσο και με τα άλλα παιδιά (Malaguzzi, 2011). Το παιχνίδι μπορεί να πάρει πολλές διαφορετικές μορφές, αλλά η ουσία του παιχνιδιού είναι η ευχαρίστηση, που είναι σημαντικός παράγοντας στη μάθηση (Perry, Hogan, & Marlin, 2001)

Το παιχνίδι είναι ο πρωταρχικός τρόπος ύπαρξης για ένα παιδί. Είναι ο χώρος που τα παιδιά εξερευνούν ευκαιρίες στο περιβάλλον και κατασκευάζουν και μαθαίνουν νέα πράγματα. Μέρος του παιχνιδιού των παιδιών είναι να ξεπεράσουν τα όρια, να δοκιμάσουν νέα πράγματα και να «τεστάρουν» τον εαυτό τους (Kvalnes & Sandsetter, 2023).

Το ελεύθερο παιχνίδι πολύ συχνά περιλαμβάνει το σπάσιμο των κανόνων, την εναλλαγή πιθανών «σεναρίων» και τη δράση με δημιουργικό αλλά και καταστρεπτικό τρόπο. Αυτές οι ιδιότητες του παιχνιδιού το καθιστούν αναρχικό, χαοτικό, επαναστατικό ή χωρίς σκοπός για τους ενήλικες (Cowan, 2020).

Ο Smith ασκεί κριτική στις αντιλήψεις του παιχνιδιού που μένουν προσκολλημένες σε θετικά στοιχεία σε σχέση με τη φύση του παιχνιδιού (ειδικά με βάση τα δυτικά πρότυπα) (Smith & Gosso, 2010). Οι περισσότερες έρευνες για το παιχνίδι, επικεντρώνονται σε μορφές όπως το συμβολικό παιχνίδι. Το κινητικό παιχνίδι και οι επιδράσεις του στην ψυχολογία και την ανάπτυξη των παιδιών, έχει αγνοηθεί. Αυτό αποτελεί μια αντίφαση, καθώς τα παιδιά περνάνε το 20% του χρόνου τους σε κάποια μορφή κινητικού παιχνιδιού (Pellegrini, 2009). Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία του κινητικού παιχνιδιού. Τα τελευταία χρόνια υπάρχει η τάση να αποφεύγονται οι εξιδανικευμένες ιδέες για το παιχνίδι και να αναγνωρίζονται οι πλευρές του παιχνιδιού που είναι πιο αμφιλεγόμενες. Μια από αυτές είναι το ριψοκίνδυνο παιχνίδι.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

2.1 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι

Η Sandseter ορίζει το ριψοκίνδυνο παιχνίδι σαν το είδος παιχνιδιού που προκαλεί ένταση και συγκίνηση, χαρακτηρίζεται από αβεβαιότητα και υπάρχει η πιθανότητα σωματικού τραυματισμού (2009). Τα παιδιά έχουν επίγνωση της πιθανότητας να αισθανθούν φόβο ή ακόμα και να τραυματιστούν, ενώ η εγγενής αβεβαιότητα του αποτελέσματος, προκαλεί περισσότερο ενθουσιασμό (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι παρατηρείται όχι μόνο στα παιδιά, ανεξάρτητα από την εθνικότητα αλλά και σε πολλά είδη θηλαστικών. Αυτό σύμφωνα με ορισμένους ερευνητές αποδεικνύει την προσαρμοστική του λειτουργία (Sandseter & Kennair, 2011). Η συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού χαρακτηρίζεται ως ριψοκίνδυνο, γιατί εμπεριέχει συγκεκριμένου τύπου ρίσκα (Κοντοπούλου, 2016). Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί μια κατηγορία παιχνιδιού της οποίας οι θετικές επιδράσεις έχουν ξεκινήσει να μελετώνται τα τελευταία χρόνια. Η έννοια του ρίσκου και του παιχνιδιού αποτελούσε το θέμα πολλών μελετών όπου δινόταν έμφαση στις αρνητικές συνέπειες και ταυτιζόταν με έννοιες όπως: απειλή, τραυματισμός και παραμέληση (Morrongiello & Cox, 2020).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι και οι δραστηριότητες που εμπεριέχουν ρίσκο, διατρέχουν ένα μεγάλο εύρος ηλικιών, ξεκινώντας από 1-3 ετών (Kleppe, Melhuish, & Sanseter, 2017), 4-6 ετών (Sandseter E. B., 2007a) και 4-13 ετών (Coster & Gleeve, 2008).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι συνήθως συμβαίνει σε εξωτερικούς χώρους με τη μορφή έντονων φυσικών δραστηριοτήτων, προκαλεί ενθουσιασμό, ενώ δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δοκιμάσουν τα όρια τους και να αποκτήσουν νέες ικανότητες (Sandseter & Kennair, 2011). Πληροί τις προδιαγραφές της κατηγορίας του κινητικού παιχνιδιού (Sandseter E. B., 2007a). Οδηγεί τα παιδιά να δοκιμάσουν κάτι για πρώτη φορά και να ξεπεράσουν τους φόβους τους, ενώ αισθάνονται πως οριακά έχουν τον έλεγχο. Τις περισσότερες φορές το ριψοκίνδυνο παιχνίδι συμβαίνει στο ελεύθερο παιχνίδι και όχι στο παιχνίδι που οργανώνουν οι ενήλικες (Sandseter & Kennair, 2011).

Η Tovey (2007) επισημαίνει τη δημιουργία θεματικών πάρκων και μηχανημάτων, που δημιουργούν την εμπειρία του να πέφτεις για παράδειγμα από μεγάλο ύψος. Η διάκριση που κάνει η Tovey, είναι πως αυτό δεν ανήκει στην κατηγορία του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, ούτε μπορεί να αποτελέσει υποκατάστατο.

Ο λόγος για τον οποίο υποστηρίζει πως για παράδειγμα, το να ανέβει κάποιος στο τρενάκι του λούνα παρκ, δεν μπορεί να λειτουργήσει με τον ίδιο τρόπο με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, καθώς δεν απαιτεί κάποια ιδιαίτερη ικανότητα. Ταυτόχρονα το χειρίζεται κάποιος άλλος, οπότε δεν υπάρχει πραγματικό ρίσκο (Tovey H. , 2007).

Οι φυσικοί χώροι δίνουν περισσότερες ευκαιρίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού σε σχέση με έναν εσωτερικό χώρο (Sandseter E. B., 2009). Οι φυσικοί εξωτερικοί χώροι παιχνιδιού συνδέονται τόσο με την ένταση των δραστηριοτήτων, ενώ οι σχολές παιδαγωγικής που συνδέονται με φυσικό περιβάλλον, είναι περισσότερο επιτρεπτικές στη μορφή επικίνδυνου παιχνιδιού (Harper, 2017).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, συμπεριλαμβάνει χαρακτηριστικά και ιδιότητες από διάφορα είδη παιχνιδιού, σύμφωνα με παλιότερες κατηγοριοποιήσεις των ειδών παιχνιδιού, όπως τα κινητικά παιχνίδια, όπως και το παιχνίδι με αντικείμενα (Sandseter & Kleppe, 2019) και με το κατασκευαστικό παιχνίδι. Σε ορισμένες περιπτώσεις έχει κοινά χαρακτηριστικά με το βαθύ παιχνίδι (αντιμετωπίζουν βαθύτερους φόβους) και με το συμβολικό παιχνίδι. Το βαθύ παιχνίδι, όπως το αποκαλούν Hughes and Sturrock, είναι δραστηριότητες που τα παιδιά δοκιμάζουν, συνήθως για πρώτη φορά και περιλαμβάνουν απαιτητικές κινήσεις. Τα χαρακτηριστικά είναι ενδείξεις φόβου και ενδιασμού (Kvalnes & Sandseter, 2023); Hughes and Sturrock, 2006). Το βασικό στοιχείο όμως που το διαφοροποιεί σε σχέση με τις υπόλοιπες μορφές παιχνιδιού είναι το ηθελημένο σωματικό ρίσκο (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020). Η Sandseter (Sandseter E. B., 2010) περιγράφει πως τα παιδιά λειτουργούν δοκιμάζοντας τον «χώρο» ανάμεσα στον φόβο και τον έντονο ενθουσιασμό.

Ο γάλλος κοινωνιολόγος Caillois το ονόμασε «ilinx», που έχει πολλά κοινά σημεία με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, το είδος των παιχνιδιών που βασίζονται στην επιδίωξη του ιλίγγου και μια απόπειρα να καταστρέψει στιγμιαία τη σταθερότητα της αντίληψης (Caillois, 2001); (Caprino, 2018).

Ο όρος ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι σχετικά πρόσφατος (Kvalnes O. , 2017). Ο όρος περιλαμβάνει μέσα του μια αντίθεση (Sando, Klepper & Sandseter; Sutton-Smith [1997](#)) καθώς περιέχει τον κίνδυνο και το παιχνίδι. Ο κίνδυνος περιέχει την πιθανότητα μια αρνητικής συνέπειας, ενώ η λέξη παιχνίδι αναφέρεται σε μια θεμελιώδη, εθελοντική και αυτό καθοδηγούμενη δραστηριότητα η οποία δεν έχει συγκεκριμένο στόχο. Το οξύμωρο είναι πως ένας άνθρωπος υποβάλλει τον εαυτό του εθελοντικά σε κάτι που μπορεί να έχει

πιθανές αρνητικές συνέπειες. Οι άνθρωποι επιδίδονται σε τέτοιες δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της ζωής τους, ξεκινώντας από την παιδική τους ηλικία.

Το 1930 ο όρος ριψοκίνδυνο παιχνίδι δε χρησιμοποιούνταν, η Margaret McMillan όπ. αναφέρει η (Wilkinson, 2015) χρησιμοποιεί την έκφραση πως τα παιδιά πρέπει να παίζουν “γενναία και περιπετειώδη” αναφερόμενη στο σκαρφάλωμα σε δέντρα, σε σκοινιά τα οποία σύμφωνα με τα σημερινά δεδομένα ανήκουν στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι.

Ο κίνδυνος περιέχει την πιθανότητα μια αρνητικής συνέπειας, ενώ η λέξη παιχνίδι αναφέρεται σε μια θεμελιώδη, εθελοντική και αυτό καθοδηγούμενη δραστηριότητα η οποία δεν έχει συγκεκριμένο στόχο. Οι Little & Wyver (2008) στον ορισμό του κινδύνου αναφέρει μια συμπεριφορά που το αποτέλεσμα της είναι αβέβαιο. Ο όρος ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει δεχτεί κριτική από τους ερευνητές Wendy Russel και ο Stuart Lester (2010) ως λανθασμένος ως προς την ακρίβεια του. Σαν εναλλακτική προτείνουν τον ρόλο «απρόβλεπτο» (Lester & Russel , 2010). Αντίστοιχα ορισμένοι ειδικοί, υποστηρίζουν πως ο όρος «ριψοκίνδυνο παιχνίδι» δημιούργησε έμφαση στις θετικές πλευρές των ρίσκου που παίρνουν τα παιδιά στο παιχνίδι και αποτελεί ένα αντεπιχείρημα στους ενήλικες που δίνουν υπερβολική έμφαση στις αρνητικές συνέπειες του ρίσκου (Hinchion, McAuliffe, & Lynch , 2021) ,(Brussoni, και συν., 2015).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί σημαντικό στοιχείο για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών, καθώς τα παιδιά έχουν φυσική ροπή προς το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Ταυτόχρονα για να παραμείνουν τα παιδιά ασφαλή μακροπρόθεσμα , σημαίνει να μπορούν να πάρουν ρίσκα και να τα διαχειριστούν (Brussoni, και συν., 2015).

Μια πιθανή εξήγηση για αυτή τη συμπεριφορά απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι ο ενθουσιασμός και η απόκτηση ιδιαίτερων ικανοτήτων, έπειτα από μια συναρπαστική εμπειρία, υπερισχύουν σε σχέση με τις αρνητικές συνέπειες (Tovey H. , 2007). Εάν το παιδί δεν κάνει το πρώτο βήμα, δεν πρόκειται να μάθει να περπατάει. Ο κόσμος είναι γεμάτος κινδύνους και το παιδί πρέπει να μάθει να τους αναγνωρίζει και να τους ανταποκρίνεται (Alliance, 2018).

Ο Σύνδεσμος Παιδιάτρων του Καναδά αναφέρεται στη σημασία του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, τονίζει πως ριψοκίνδυνο παιχνίδι δεν είναι η παραβίαση κανόνων ασφαλείας (για παράδειγμα να μη χρησιμοποιούν κράνος, η έλλειψη παιδικών καθισμάτων στο αυτοκίνητο, η έλλειψη επίβλεψης σε παιδιά σε περιοχές με μεγάλη οδική

κυκλοφορία, καθώς και η πίεση να πάρουν ρίσκα τα οποία δεν είναι έτοιμα (Canadian Paediatric Society, 2024).

Το ρίσκο και το παιχνίδι ήταν επίκεντρο της έρευνας τα τελευταία χρόνια, αλλά με την έμφαση να δίνεται στο ρίσκο σαν κάτι προβληματικό και συνδεδεμένο με κινδύνους, τραυματισμούς και αμέλεια (Morrongiello & Cox, 2020). Ο όρος «ριψοκίνδυνο παιχνίδι» έχει συμβάλει σημαντικά στο να προωθήσει τα θετικά στοιχεία του ρίσκου στο παιχνίδι (Brussoni, και συν., 2015).

Η ποικιλία στην ορολογία είναι αναγκαία καθώς διαφορετικοί θεσμοί έχουν διαφορετική αντίληψη και όρια για το ρίσκο στο παιχνίδι. Ωστόσο όταν τα παιδιά αφήνονται να παίξουν ελεύθερα, υπάρχει πάντοτε ένα ποσοστό ρίσκου με διαφορετικές μορφές και όλες οι περιγραφικές μορφές του παιχνιδιού έχουν ένα στοιχείο ρίσκου (Canadian Paediatric Society, 2024). Οι διαφωνίες ανάμεσα σε ερευνητές ως προς την ορολογία και την ισορροπία ανάμεσα στην πρόληψη των τραυματισμών και τα οφέλη του ρίσκου έχει οδηγήσει σε διαφορετικές ορολογίες, για να χαρακτηρίσουν το παιχνίδι. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το παιχνίδι της φύσης, περιπετειώδες παιχνίδι και ελεύθερο παιχνίδι.

2.2 Ορισμός ρίσκου

Ο ορισμός για το ρίσκο διαφοροποιείται, ανάλογα με το περιεχόμενο, τον τομέα και την οπτική που υιοθετείται (Page, Pange, & Chadjiapadelis). Το ρίσκο είναι η πιθανότητα πως κάτι δυσάρεστο ή ανεπιθύμητο μπορεί να συμβεί (Kvalnes O. , 2017). Αναφέρεται σε μια κατάσταση που περιλαμβάνει την έκθεση στον κίνδυνο. Ταυτόχρονα, εκτός από την πιθανότητα για απώλεια ή να συμβεί κάτι κακό, δίνει την ευκαιρία να κερδίσει κάτι ή για ανάπτυξη (Harper, 2017).

«Δεν υπάρχει πειστική απόδειξη πως οποιοσδήποτε θέλει μια ζωή με μηδενικό ρίσκο-θα ήταν αδιανόητα βαρετή- και σίγουρα όχι αποδείξεις πως τέτοια ζωή είναι πιθανή.» (Adams, 2001) σ.15).

Στην αναπτυξιακή ψυχολογία, «να παίρνει κάποιος ρίσκα» ορίζεται συνήθως, σαν μια συμπεριφορά που συνδέεται με αρνητικά αποτελέσματα. Το ρίσκο προκαλεί αβεβαιότητα και μειωμένη ικανότητα πρόβλεψης των αποτελεσμάτων (Harper, 2017). Ο Bernstein (αποδίδει μια πιο θετική σημασία στο ρίσκο, καθώς αναφέρεται στην «αντίληψη του ρίσκου από την πιθανότητα για απώλεια, στην ευκαιρία για κέρδος, από τη μοίρα

και το αρχικό σχέδιο, στην εκλεπτυσμένη, βασισμένη σε πιθανότητες πρόβλεψη του μέλλοντος και από την ανημπόρια στην επιλογή» (σελ.337).

Τα τελευταία χρόνια, μεγάλος αριθμός ερευνών και δημοσιεύσεων ασχολείται με το ρίσκο καθώς συνδέεται με την υγιή ανάπτυξη των παιδιών. Η Brussoni χρησιμοποιεί τη λέξη risk (ρίσκο) μέσα στο πλαίσιο του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού όπου το παιδί μπορεί να αναγνωρίσει και να αξιολογήσει μια πρόκληση και στη συνέχεια να αποφασίσει πως θα δράσει (2015). Το ρίσκο αποτελεί κάτι αβέβαιο που τοποθετείται χρονικά στο μέλλον, με πιθανά θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα, ενώ μπορεί να είναι υποκειμενικό ή αντικειμενικό (Sandseter, και συν., 2023). Στον Οδηγό για τον έλεγχο του ρίσκου στο Παιχνίδι, (της Μ. Βρετανίας), ρίσκο αποτελεί έναν τρόπο μέτρησης της σοβαρότητας του αρνητικού αποτελέσματος, καθώς και το ποια είναι η πιθανότητα να συμβεί (Ball, Gill, & Spiegel, 2012).

Ο κίνδυνος ορίζεται ως πιθανή πηγή του κακού. Παραδείγματα κινδύνων, είναι τα χημικά, ηλεκτρισμός, ένα ανοιχτό συρτάρι κ.α. Ταυτόχρονα τονίζεται πως δεν υπάρχει δραστηριότητα και αντικείμενο το οποίο να μην μπορεί να γίνει επικίνδυνο σε συγκεκριμένες συνθήκες (Ball, Gill, & Spiegel, 2012). Η λέξη κίνδυνος χρησιμοποιείται για να αναφερθεί σε κάτι που δεν είναι αποδεκτό και χρειάζεται να μετριαστεί. Ταυτόχρονα γίνεται η προσπάθεια η λέξη «κίνδυνος» και η λέξη «ρίσκο» να έχουν ουδέτερη σημασία.

Ο Σύνδεσμος Παιδιάτρων του Καναδά, στην πρόσφατη ανακοίνωση του αναφέρεται στη διαφορά ανάμεσα στο ρίσκο το οποίο υπάρχει σε καταστάσεις, όπου το παιδί έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίσει και να αξιολογήσει την πρόκληση και στη συνέχεια να αποφασίσει τι θα κάνει ανάλογα με αυτό που θέλει και αυτό που είναι ικανό να κάνει. Ο κίνδυνος παρουσιάζεται σε καταστάσεις που η πιθανότητα για τραυματισμό του παιδιού είναι πέρα από την ικανότητα του παιδιού να τη διαχειριστεί ή ακόμα και να την αναγνωρίσει (Canadian Paediatric Society, 2024).

Στον κανονισμό για την εφαρμογή του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, δίνεται μια ενδεικτική κατηγορία ρίσκων για το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, στην οποία γίνεται ταύτιση με τους κινδύνους. Αναφέρονται:

- Οι τραυματισμοί από απαιτητικές φυσικές δραστηριότητες.
- Οι τραυματισμοί από φωτιά ή σπύρτα.
- Οι τραυματισμοί από επικίνδυνα φυτά, αλλαγές καιρού, καταιγίδες.
- Η πιθανότητα το παιδί να μην ακολουθεί κανονισμούς ασφαλείας ή οδηγίες.

- Τραυματισμός που προέκυψε από άλλα παιδιά.
- Αμέλεια από τους άλλους συμμετέχοντες (Walter & Oberle, 2024).

Ένα σημαντικό μέρος της διαδικασίας της ενηλικίωσης είναι η ανάγκη, και η επιθυμία να δοκιμάσουν τα όρια. Οι μικροί τραυματισμοί που επουλώνονται εύκολα δεν αποτελούν κίνδυνο και αποτελούν μέρος του παιχνιδιού και της διαδικασίας μάθησης του παιδιού (Ball, Gill, & Spiegel, 2012).

2.3 Συναισθήματα ευχαρίστησης ή φόβου

Ο κάθε άνθρωπος βιώνει με διαφορετικό τρόπο την αίσθηση του ρίσκου. Το συναίσθημα που θα αισθανθεί κάθε άτομο εξαρτάται από την προσωπική αντίληψη του. Ένα παιδί που θα αισθανθεί ευχαρίστηση σε ριψοκίνδυνες καταστάσεις, είναι πολύ πιθανό να στραφεί στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Sandseter E. B., 2009).

Μέσα από το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, δημιουργούνται διαφορετικά συναισθήματα στα παιδιά, τα οποία περικλείουν ένα στοιχείο αμφιθυμίας. Τα συναισθήματα που αισθάνεται ένα παιδί, καθορίζουν το πως θα αντιδράσει ένα παιδί σε μια ριψοκίνδυνη κατάσταση. Ένα παιδί είναι πιθανό να αντιδράσει με φόβο ή με χαρά ή έναν συνδυασμό και των δύο συναισθημάτων (Sandseter E. B., 2009).

Ο τρόπος έκφρασης των συναισθημάτων μπορεί να πάρει διαφορετικές μορφές, ανάλογα με την κατάσταση και το είδος του παιχνιδιού. Το συναίσθημα του φόβου εκφράζεται με απόσυρση και φυγή. Υπάρχει μια προστατευτική συμπεριφορά που εκφράζουν τα παιδιά (Cook, Peterson, & DiLillo, 1999). Οι προστατευτικές αυτές συμπεριφορές περιλαμβάνουν συμπεριφορές που δείχνουν ντροπή ή φόβο, ζητώντας βοήθεια από μεγαλύτερους, να εγκαταλείψουν στο τέλος τη δραστηριότητα ή την άρνηση να συμμετέχουν. Ο τρόπος έκφρασης του συναισθήματος του φόβου διαφέρει ανάλογα και με την ηλικία των παιδιών, όπως παρατήρησε η Stephenson (2003). Τα παιδιά στην ηλικία των 4 ετών, εξέφρασαν φόβο φωνάζοντας βοήθεια ή ζητώντας να σταματήσει η δραστηριότητα, ή εκφράζοντας λεκτικά πόσο τρομακτικό ήταν αυτό. Στα δίχρονα εκφραζόταν αυτό με δισταγμό, μούδιασμα του σώματος, ζητώντας βοήθεια ή επιφωνήματα. Η ικανοποίηση όταν καταφέρναν να κάνουν κάτι δύσκολο με φωνές ενθουσιασμού στο κυνηγητό, γέλια και χαμόγελα (Sandseter E. B., 2009)

Υπήρχαν διάφορες εκφράσεις ενθουσιασμού και συγκίνησης και το συναίσθημα το οποίο κυρίως έδειχναν να επιδιώκουν τα παιδιά, ήταν το έντονο συναίσθημα της φοβισμένης χαράς. Στην έρευνα της η Sandseter, μέσα από τις συνεντεύξεις των παιδιών προκύπτει πως το κυρίαρχο κίνητρο για αυτή τη μορφή παιχνιδιού, είναι αυτά τα αμφίθυμα συναισθήματα και η ισορροπία ανάμεσα στον ενθουσιασμό και τον φόβο (2010). Η διαχείριση της ισορροπίας αυτής, είναι ιδιαίτερα σημαντική, ώστε να μη μετατραπεί σε καθαρό φόβο. Η ισορροπία αυτή εκφράζεται από την έκφραση τρομακτική-αστεία (scary-funny).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

3.1 Κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι σύμφωνα με τα στοιχεία των τελευταίων 15 ετών, παρατηρείται κυρίως σε παιδιά από 1-13 ετών και διαχωρίζεται σε διάφορες κατηγορίες (Sandseter E. B., 2007a). Οι κατηγορίες αυτές δεν είναι απόλυτα ακριβείς, καθώς τα είδη του παιχνιδιού βασίζονται στο αναπτυξιακό στάδιο του παιδιού, στην εμπειρία και στην προσωπικότητα (Sandseter E. B., 2007a). Η Sandseter αναφέρεται σε δύο κατηγορίες του ρίσκου στο παιχνίδι των παιδιών 1) περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά 2) ατομικά χαρακτηριστικά (ο τρόπος που το παιδί παίζει το παιχνίδι) (2009). Οι κατηγορίες αυτές περιλαμβάνουν διαφορετικά είδη ρίσκου, ενώ το περιβάλλον όπως και ο τρόπος αντίληψης του ρίσκου κάθε παιδιού, επηρεάζουν το αντικειμενικό ρίσκο που υπάρχει στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Sandseter E. B., 2009).

Οι κατηγορίες του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού σύμφωνα με τη Sandeter και την έρευνα της σε Νορβηγικό παιδικό σταθμό ήταν αρχικά έξι (2007a). Στην επόμενη έρευνα της επιβεβαιώθηκαν αυτές οι κατηγορίες και προστέθηκαν δύο ακόμη κατηγορίες: το παιχνίδι σύγκρουσης και το παιχνίδι μέσω της παρακολούθησης (Sandseter H. H., 2007b).

1) Παιχνίδι σε μεγάλο ύψος - κίνδυνος πτώσης. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται η αναρρίχηση, η αναπήδηση ή η ισορροπία σε μεγάλο ύψος (Sando, Kleppe, & Sandseter, 2021) 2) Παιχνίδι σε υψηλή ή ανεξέλεγκτη ταχύτητα που μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα τη σύγκρουση, για παράδειγμα τη γρήγορη ποδηλασία, ανεξέλεγκτο τρέξιμο. 3) Παιχνίδι με επικίνδυνα εργαλεία όπως τσεκούρι, μαχαίρι, πριόνι, σφυρί κ. α. 4) Το παιχνίδι σε μικρή απόσταση από επικίνδυνη τοποθεσία (σε σημείο που να μπορεί να υπάρξει πτώση από κάπου, για παράδειγμα κοντά σε βαθιά ύδατα ή σε φωτιά) 5) Άγριο σωματικό παιχνίδι όπου μπορεί να υπάρξει σωματικό χτύπημα πάλη, ξιφομαχία με ξύλα κ.α.) 6) Παιχνίδι εξερεύνησης χωρίς την επίβλεψη ενηλίκων για παράδειγμα βόλτα στο δάσος 7) Παιχνίδι σύγκρουσης όπου πέφτουν ηθελημένα και συνεχόμενα πάνω σε κάτι για πλάκα 8) Μέσω της παρακολούθησης του επικίνδυνου παιχνιδιού που κάνουν τα άλλα (συνήθως μεγαλύτερα) παιδιά (Sandseter & Kleppe, 2019).

Οι δημοφιλέστερες κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού είναι: το παιχνίδι σε μεγάλο ύψος, το παιχνίδι σε μεγάλη ταχύτητα και το παιχνίδι ψευτο-παλέματος (rough and tumble play) για τις οποίες υπάρχουν και περισσότερες πληροφορίες.

Ορισμένες κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού θεωρούνταν ριψοκίνδυνο παιχνίδι από τα παιδιά και από τους εκπαιδευτικούς όπως: παιχνίδι σε μεγάλο ύψος, παιχνίδι με μεγάλη ταχύτητα και παιχνίδι πάλης. Άλλες κατηγορίες που θεωρούνταν ριψοκίνδυνες μόνο από το προσωπικό, ήταν το παιχνίδι με τα επικίνδυνα εργαλεία και το παιχνίδι με τα επικίνδυνα στοιχεία και μια κατηγορία που μόνο τα παιδιά θεωρούσαν ριψοκίνδυνο, η εξαφάνιση από το οπτικό πεδίο των ενηλίκων (Sandseter E. B., 2007a).

Σε άλλες έρευνες τα παιδιά ανέφεραν διαφορετικές κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, οι οποίες δεν ταυτίζονται με τις κατηγορίες που αναφέρει η Sandseter. Οι μορφές ριψοκίνδυνου παιχνιδιού που ανέφεραν όπως το παρκούρ, που αναφέρεται στην ισορροπία πηδώντας πάνω από ένα αντικείμενο σε άλλο (Rooijen M. V., Martelaer, Mulders, der Poel, & Cotterink, 2023). Σε παλαιότερες έρευνες αναφερόταν σαν μορφή ριψοκίνδυνου παιχνιδιού. Τα παιδιά ανέφεραν ακόμα το παιχνίδι στο σκοτάδι ή μετά τη δύση του ηλίου ή σε σκοτεινά μέρη σαν ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Rooijen M. V., Martelaer, Mulders, der Poel, & Cotterink, 2023). Την απόψη αυτή των παιδιών υποστήριξε η Preslenkova πως το παιχνίδι στο σκοτάδι αποτελεί μορφή ριψοκίνδυνου παιχνιδιού (Prešlenkova, 2017). Οι Rooijen et.al, σημειώνουν πως τα ίδια τα παιδιά, αναφέρουν σαν ρίσκο το παιχνίδι ανάμεσα σε δύο παιδιά, καθώς υπάρχει το ρίσκο να αποτύχει. Το ρίσκο μετατοπίζεται από το φυσικό στο συναισθηματικό και έρχεται σε αντίθεση με τον ορισμό της Sandseter που επικεντρώνεται στο ρίσκο να τραυματιστεί κάποιος σωματικά (2023).

Η ανεξάρτητη κίνηση των παιδιών μέσα στη γειτονιά τους, η ελευθερία να κινούνται ελεύθερα χωρίς την επίβλεψη των γονιών θα μπορούσε να θεωρηθεί μια μορφή ριψοκίνδυνου παιχνιδιού και ταυτόχρονα αποτελεί προϋπόθεση για να εμφανιστούν άλλες μορφές ριψοκίνδυνου παιχνιδιού (Brussoni, Ishikawa, Han, Faulkner, & Masse, 2018).

Όπως αναφέρει η Sandseter, το ριψοκίνδυνο παιχνίδι εξυπηρετεί σημαντικές λειτουργίες με βάση την εξελικτική ψυχολογία (2011). Αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης των παιδιών. Η παρεμπόδιση των παιδιών στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι μπορεί να αποτελεί λόγο ανάπτυξης ψυχοπαθολογίας. Το παιδί έχει την πρόθεση να πραγματοποιήσει πειράματα που εξερευνούν το περιβάλλον, για να συμβεί αυτό πρέπει μειωθεί η υπερβολικά ασφαλής συμπεριφορά (Sandseter & Kennair, 2011).

Το παιδί που δε λαμβάνει τα απαραίτητα ερεθίσματα από το περιβάλλον μέσα από το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, θα συνεχίσει να έχει φοβίες για συγκεκριμένες καταστάσεις

που θα έπρεπε να είχε ξεπεράσει. Τα παιδιά αναπτύσσουν συγκεκριμένες φοβίες σε σχέση με κάποιο ερέθισμα οι οποίες λειτουργούν σαν ένα είδος προστασίας απέναντι σε καταστάσεις τα οποία δεν είναι έτοιμα να αντιμετωπίσουν. Κάθε είδος ριψοκίνδυνου παιχνιδιού επιτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία σε σχέση με μια φοβία ώστε το παιδί να μπορέσει να την ξεπεράσει (Sandseter & Kennair, 2011).

3.1.1 Παιχνίδι σε μεγάλο ύψος

Η πιο συνηθισμένη κατηγορία ριψοκίνδυνου παιχνιδιού είναι το σκαρφάλωμα σε μεγάλο ύψος. Εάν υπάρχει κάτι στον χώρο στο οποίο μπορούν να σκαρφαλώσουν τα παιδιά θα σκαρφαλώσουν, είτε είναι δέντρο, είτε βράχος, είτε πλαγιά λόφου. Μια παραλλαγή αυτού του παιχνιδιού είναι το πήδημα από μεγάλο ύψος. Το συγκεκριμένο παιχνίδι προκαλούσε ένα μείγμα ενθουσιασμού και φόβου. Η Sandseter (Sandseter E. B., 2007a) αναφέρει σε έρευνες της πως τα παιδιά κρεμόντουσαν σε μεγάλο ύψος, προσπαθώντας να κρατήσουν την ισορροπία τους σε παραλλαγές του συγκεκριμένου παιχνιδιού.

Ταυτόχρονα, ενώ είναι πιθανότατα η πιο δημοφιλής κατηγορία ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, αποτελεί και το πιο επικίνδυνο για τραυματισμό σύμφωνα με τις στατιστικές. Η πτώση από μεγάλο ύψος αποτελεί την πιο συνηθισμένη αιτία τραυματισμού για τα παιδιά. Η Sandseter αναφέρει πως σε ορισμένες περιπτώσεις η ενήλικη παρέμβαση, όταν τα παιδιά είναι αφοσιωμένα σε αυτό που κάνουν, αυξάνει τον κίνδυνο τραυματισμού, καθώς η προσοχή του παιδιού στρέφεται στον ενήλικα αντί να είναι απερίσπαστο σε αυτό που κάνει (2011).

Τα κοινά περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά που αυξάνουν τον κίνδυνο τραυματισμού, είναι το ύψος του αντικειμένου, το κατά πόσο είναι δυνατό να το σκαρφαλώσουν, την επιφάνεια που θα έπεφταν αν θα έχαναν την ισορροπία τους (Sandseter E. B., 2009).

Τα ατομικά χαρακτηριστικά, πώς δηλαδή τα παιδιά έπαιζαν, όπως πόσο ψηλά από το έδαφος έφταναν, η ταχύτητα των κινήσεων, η ικανότητα του παιδιού να ελέγξει το σώμα του ενώ παίζει και ο τρόπος του παιδιού να κάνει πιο μεγάλη την πρόκληση (Sandseter E. B., 2009).

Τα ίδια τα παιδιά χαρακτήρισαν το παιχνίδι ως ριψοκίνδυνο αλλά συναρπαστικό. Έβλεπαν έναν αντικειμενικό κίνδυνο στο είδος αυτό του παιχνιδιού (Sandseter E. B., 2007a). Τα παιδιά αν και μπορούν να μεγαλώσουν τον αντικειμενικό κίνδυνο με τις

επιλογές τους, οι έρευνες δείχνουν πως τροποποιούν το ρίσκο και το προσαρμόζουν στις ικανότητές τους (Sandseter E. B., 2009).

Τα παιδιά όπως αναφέρει η Sandseter αισθάνονται ευχαρίστηση ή φόβο σε καταστάσεις όπως αυτές του παιχνιδιού σε μεγάλο ύψος (2009). Όταν ολοκληρώσουν κάτι που ήταν ριψοκίνδυνο, ενώ στην αρχή είχαν αμφιβολίες για το αν θα τα καταφέρουν εκφράζουν τη χαρά τους, χαμογελώντας, γελώντας, και φωνάζοντας θριαμβευτικές φράσεις: «Τα κατάφερα!», «Ναι!» και «Κοίτα πόσο ψηλά έφτασα». Ο ενθουσιασμός τους αποτυπώνεται και στις εκφράσεις στο πρόσωπο τους καθώς και στο σώμα τους. Καθώς χοροπηδάνε πάνω-κάτω και κάνουν κινήσεις επίδειξης προς τα άλλα παιδιά.

Όταν τα παιδιά βιώνουν φόβο ενώ σκαρφαλώνουν ή πεδάνε σε μεγάλο ύψος, έχουν μια έκφραση φοβισμένη και ανήσυχη. Ζητούν την επιβεβαίωση από τους ενήλικες ή ζητούν βοήθεια για να αποφύγουν την κατάσταση. Όταν τα παιδιά αισθάνονταν ταυτόχρονα φόβο και ευχαρίστηση, είχαν σοβαρές εκφράσεις και κινούνταν με ηρεμία και προσοχή, σιωπηλά και φαινόταν βαθιά συγκεντρωμένα σε αυτά που έκαναν (Sandseter E. B., 2009).

Το παιχνίδι αυτό είναι χρήσιμο στο να γνωρίσει τον χώρο, να εξερευνήσει, να εξασκήσει διαφορετικές κινητικές και φυσικές ικανότητες να αναπτύξει τη μυϊκή δύναμη, αντοχή κ.α. Τα παιδιά που από μικρή ηλικία δείχνουν φόβο για τα ύψη, συνηθίζουν να τα αποφεύγουν, ενώ όσοι δεν τα φοβούνται, έχουν περισσότερες πιθανότητες σοβαρού τραυματισμού. Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι σε μεγάλα ύψη, θα απευαισθητοποιήσει τα παιδιά και θα οδηγήσει στο μέλλον σε μικρότερες πιθανότητες υψοφοβίας (Sandseter & Kennair, 2011).

Οι περιορισμοί για λόγους ασφαλείας, στη συγκεκριμένη περίπτωση δε θα έπρεπε να είναι το ύψος του παιχνιδιού, αλλά το ύψος της πτώσης αλλά και το είδος της επιφάνειας στο οποίο θα προσγειωθεί (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Τα περισσότερο δημοφιλή παιχνίδια στην παιδική χαρά είναι αυτά που έχουν πολλαπλά επίπεδα και προσφέρουν τη δυνατότητα στα παιδιά να δουν τον κόσμο από διαφορετικά επίπεδα (Armitage, 2011).

3.1.2 Παιχνίδι με επικίνδυνα εργαλεία

Είναι το είδος παιχνιδιού που μπορεί να οδηγήσει σε τραυματισμούς καθώς τα παιδιά χρησιμοποιούν αντικείμενα που μπορούν να γίνουν επικίνδυνα (σφυρί, πριόνι, σκοινιά

κ.α. Η Sandseter αναφέρει παιδιά προσχολικής ηλικίας που χρησιμοποιούσαν αρκετά συχνά μαχαίρια, ένα πριόνι για να κόβουν κλαδιά, ένα σφυρί, καρφιά για ξυλουργική και τσεκούρι (2007a). Τα παιδιά χρησιμοποιούσαν το σφυρί και τα καρφιά τελείως ανεξάρτητα, με την παιδαγωγό να παρακολουθεί χωρίς να παρεμβαίνει. Ο κίνδυνος τραυματισμού ήταν ιδιαίτερα έντονος και τα παιδιά έδειχναν ιδιαίτερα προσηλωμένα σε αυτό που έκαναν, αντιλαμβανόμενα τον κίνδυνο.

Τα περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά που μπορεί να αυξήσουν το ρίσκο στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, είναι η χρήση των εργαλείων αυτών κοντά σε άλλα άτομα, το είδος του εργαλείου (πόσο κοφτερό ή μεγάλο είναι), και κατά πόσο υπάρχει επιτήρηση από ενήλικες την ώρα που τα χρησιμοποιούν (Sandseter E. B., 2009). Τα ατομικά χαρακτηριστικά συνδέονται με τον τρόπο που το παιδί χρησιμοποιεί τα εργαλεία, τον έλεγχο του σώματος και των κινήσεων του (για παράδειγμα ένα παιδί με αδέξιες κινήσεις) και ο βαθμός συγκέντρωσης σε αυτό που κάνουν (Sandseter E. B., 2009).

Στη συγκεκριμένη μορφή παιχνιδιού ο αντικειμενικός κίνδυνος είναι προφανής. Υπάρχει ένας ξεκάθαρος κίνδυνος πως τα παιδιά με τα εργαλεία μπορούν να κάνουν κακό στον εαυτό τους, ή στους άλλους. Η Sandseter (2007a) υποστηρίζει πως δεν υπάρχουν στοιχεία από έρευνες που να αποδεικνύουν πως οι τραυματισμοί είναι πιο συνηθισμένοι σε αυτή τη μορφή του παιχνιδιού. Το είδος αυτό του παιχνιδιού είναι πιο διαδεδομένο στις Σκανδιναβικές χώρες (Sandseter E. B., 2007a).

Η επιτήρηση των ενηλίκων είναι ένα χαρακτηριστικό που επηρεάζει τον βαθμό του ρίσκου. Στην έρευνα της Sandseter (2007a) μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν μαχαίρια, πριόνια, σφυριά και καρφιά αλλά τα τσεκούρια με πιο στενή επιτήρηση. Τα παιδιά ήταν βαθιά συγκεντρωμένα όταν έπαιζαν με επικίνδυνα εργαλεία και υπενθύμιζαν το ένα στο άλλο, πως έπρεπε να είναι ιδιαίτερα προσεκτικά και να τα χρησιμοποιούν με τον «σωστό τρόπο» (Sandseter E. B., 2007a)

Το είδος αυτό του παιχνιδιού ήταν ιδιαίτερα δημοφιλές στο παρελθόν και δε θεωρούνταν επικίνδυνο ούτε από τους ενήλικες. Το παιχνίδι με εργαλεία μπορεί να θεωρηθεί ένα είδος παιχνιδιού με αντικείμενα όπου τα παιδιά μπορούν να ώστε να παρέμβουν με διαφορετικούς τρόπους στα εργαλεία (Bjorklund & Pellegrini , 2002). Το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού, δεν έχει κάποιο αντιφοβικό αποτέλεσμα, αλλά βασίζεται σε ένα ενδιαφέρον για τα εργαλεία και στην απόκτηση εργαλείων (Sandseter & Kennair, 2011).

3.1.3 Παιχνίδι κοντά σε επικίνδυνα στοιχεία

Τα παιδιά παίζουν κοντά σε χώρους με βαθύ νερό, σε γκρεμούς ή απότομες πλαγιές καθώς και παιχνίδι κοντά σε φωτιά. Η Sandseter (2009; 2007a) αναφέρει πως ορισμένα παιδιά δε θεωρούσαν πως το παιχνίδι αυτό ήταν τρομακτικό, ενώ άλλα πως, ήταν ιδιαίτερα τρομακτικό αλλά ήταν κυρίως οι ενήλικες που το έβρισκαν επικίνδυνο.

Τα περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού κοντά σε επικίνδυνα στοιχεία, είναι το ύψος των στοιχείων όπου είναι πιθανό να πέσουν (για παράδειγμα το ύψος ενός γκρεμού, το πόσο απόκρημνο είναι το σημείο, το σημείο στο οποίο ήταν πιθανό να πέσουν (ο κίνδυνος ήταν πιο μεγάλος, όταν ήταν βράχια σε σχέση με το γρασίδι), το βάθος του νερού όταν το παιχνίδι συνέβαινε κοντά σε νερό και η παρακολούθηση από το προσωπικό (πόσο άμεσα θα μπορούσαν να επέμβουν για να διασώσουν τα παιδιά. Τα ατομικά χαρακτηριστικά ήταν ο σωματικός και κινητικός έλεγχος των παιδιών (κατά πόσο ήταν δυνατή η επανάκτηση της ισορροπίας αν γλίστραγαν), η ταχύτητα των κινήσεων στο παιχνίδι και η συγκέντρωση όχι μόνο στο παιχνίδι, αλλά και στο επικίνδυνο στοιχείο.

Τα ίδια τα παιδιά δεν αναγνώριζαν το ρίσκο στη συγκεκριμένη κατάσταση καθώς έδιναν έμφαση στο παιχνίδι και όχι στο επικίνδυνο στοιχείο το οποίο ήταν κοντά. Αντίθετα οι ενήλικες χαρακτήριζαν το είδος αυτού του παιχνιδιού ριψοκίνδυνο (Sandseter E. B., 2007a)

Το αντικειμενικό στοιχείο του ρίσκου, όπως και στις προηγούμενες κατηγορίες παιχνιδιού επηρεάζεται τόσο από αντικειμενικούς παράγοντες όσο και ατομικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα το παιχνίδι κοντά σε φωτιά είναι ιδιαίτερα δημοφιλές στις Σκανδιναβικές και Βόρειες χώρες. Η φωτιά θεωρείται ένα ζωογόνο στοιχείο που πρέπει να γίνεται σεβαστό αλλά χωρίς να αντιμετωπίζεται με φόβο (Armitage, 2011). Το παιχνίδι κοντά σε επικίνδυνα στοιχεία όπως γκρεμός, φωτιά, νερό, έκθεση σε έναν παράγοντα κινδύνου είναι φυσική μορφή αντιφοβικής συμπεριφοράς, ενώ η άρνηση αυτής μπορεί να οδηγήσει σε φοβίες για το νερό, τη φωτιά και το ύψος (Sandseter & Kennair, 2011).

3.1.4 Παιχνίδι ταχύτητας

Το τρέξιμο αποτελεί τον πιο απλό, οικονομικό και δημοφιλή τρόπο για να ασκηθεί κάποιος. Το κοινό στοιχείο σε αυτή τη μορφή παιχνιδιού είναι η έλλειψη ελέγχου και η ύπαρξη κάποιου αντικειμένου ή ατόμου με το οποίο θα μπορούσε να συγκρουστεί. Ο

Marc Armitage υποστηρίζει πως δεν υπάρχει κανένα νόημα στο να απαγορεύσει κάποιος στα παιδιά να τρέχουν, καθώς αποτελεί έμφυτη ανάγκη. Για να τονίσει της σημασία της κίνησης, αναφέρει την περίπτωση παιδιών σε ορφανοτροφεία σε κομμουνιστικές χώρες όπου παιδιά στην εφηβεία είχαν μεγάλη δυσκολία στην ισορροπία και στον συντονισμό της κίνησης. Αποδίδει τη δυσκολία αυτή των παιδιών επειδή μεγάλωσαν σε εσωτερικούς χώρους, με μικρές ευκαιρίες να τρέξουν (Armitage, 2011).

Χαρακτηριστικά παραδείγματα του παιχνιδιού ταχύτητας : είναι η ποδηλασία με μεγάλη ταχύτητα, το τρέξιμο σε πλαγιές και γκρεμούς, η αιώρηση σε κούνιες ή σχοινιά (rope slides), κατάβαση με έλκηθρο. Το άλμα από την κούνια ενώ κινούνταν, είχε έναν επιπλέον στοιχείο κινδύνου (Sandseter E. B., 2007a). Επιπλέον, προσπαθούσαν να βρουν ολοένα και πιο ριψοκίνδυνους τρόπους να παίξουν, όπως για παράδειγμα να προσπαθούν να κάνουν πολλά παιδιά κούνια μαζί, να στέκονται όρθια στην κούνια, να γυρνάνε την κούνια σε αφύσικες θέσεις ή να χτυπάνε δύο κούνιες μεταξύ τους (Sandseter H. H., 2007b).

Μια ακόμη μορφή του παιχνιδιού σε μεγάλο ύψος είναι το σκαρφάλωμα, η οποία είναι πολύ δημοφιλής στα παιδιά. Τα παιδιά μπορούν να σκαρφαλώσουν σε βράχια, σε βραχώδεις τοίχους, φράχτες, χαμηλές σκεπές κ.α.. Οι πιο συνηθισμένες αντιδράσεις των παιδιών ήταν ευχαρίστηση, καθώς και χαρά μαζί με φόβο, όπως παρατήρησε η Sandseter (2009). Ένα μείγμα ενθουσιασμού και φόβου όπου υπερίσχυε ο ενθουσιασμός.

Η έκφραση του φόβου ήταν πιο σπάνια στο παιχνίδι με μεγάλη ταχύτητα, από ότι ήταν στο παιχνίδι σε μεγάλο ύψος. Ένα παράδειγμα μιας τέτοιας περίπτωσης, ήταν όταν η ταχύτητα της κούνιας ήταν πολύ μεγάλη, όπου ζήτησαν από τους ενήλικες να τη σταματήσουν. Η συνύπαρξη και των δύο συναισθημάτων, τόσο της ευχαρίστησης όσο και του φόβου ήταν λιγότερο συχνή από ότι στο παιχνίδι σε μεγάλο ύψος. Την πλειοψηφία των φορών ήταν ξεκάθαρα ευχαρίστηση ή φόβος. Οι περιπτώσεις που υπήρχαν και τα δύο συναισθήματα, το παιδί οριακά κατάφερνε να ανταποκριθεί στη δυσκολία που παρουσίαζε η κατάσταση.

Περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά: Τα κοινά περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά που επηρέαζαν τον κίνδυνο φυσικού τραυματισμού στο παιχνίδι με μεγάλη ταχύτητα, είναι να υπάρχει ένα στοιχείο στο οποίο μπορούν να πέσουν με δύναμη. Συγκεκριμένα για το παιχνίδι με κούνια ήταν το μήκος του σκοινιού, καθώς μπορούσε να αυξήσει το ύψος και την ταχύτητα (Sandseter E. B., 2009).

Ατομικά χαρακτηριστικά: Τα ατομικά χαρακτηριστικά είναι το ύψος που θέλει να φτάσει το παιδί όταν θέλει να κάνει κούνια, ποδήλατο κ.α. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό, το οποίο υπάρχει και στο παιχνίδι σε μεγάλο ύψος, είναι ο έλεγχος του σώματος και της κίνησης του κάθε παιδιού (Sandseter E. B., 2009). Το αντικειμενικό ρίσκο του συγκεκριμένου, προκύπτει όπως και στο παιχνίδι σε μεγάλο ύψος από τον συνδυασμό περιβαλλοντικών και ατομικών χαρακτηριστικών.

Η πιο εμφανής λειτουργία του συγκεκριμένου παιχνιδιού στην εξελικτική διαδικασία, είναι η βελτίωση της αντίληψης και της αντίληψης της κίνησης. (Sandseter & Kennair, 2011). Το παιχνίδι σε μεγάλο ύψος οδηγεί στην εξάσκηση σε ικανότητες προσανατολισμού στον χώρο.

3.1.5 Παιχνίδι πάλης (rough and tumble)

Το είδος του παιχνιδιού αυτού αναφέρεται στην πάλη με σκοπό το παιχνίδι. Οι Hart & Hannock αναφέρονται στο παιχνίδι πάλης σαν λεκτικό, σωματικό και συνεργατικό παιχνίδι, ανάμεσα σε τουλάχιστον δύο παιδιά. Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμμετέχουν οικειοθελώς και με ενθουσιασμό σε ένα παιχνίδι ρόλων που περιλαμβάνει φανταστικά στοιχεία με βίαια θέματα, λέξεις και πράξεις (Hart & Tannock, 2018). Το βασικό στοιχείο είναι η έλλειψη πρόθεσης να κάνει κακό ο ένας στον άλλο (είτε σωματικά, είτε φυσικά). Το παιχνίδι πάλης, έχει στοιχεία κοινωνικού παιχνιδιού και μπορεί να περιλαμβάνει αντικείμενα. Μπορεί να είναι ακόμα το παιχνίδι ξιφομαχίας με ξύλα, ραβδιά κ.α.

Τα συναισθήματα που εκφράζονται ενώ παίρνουν μέρος στο είδος αυτού του παιχνιδιού, από τα παιδιά, είναι δύσκολο να εξεταστούν σε αυτό το είδος παιχνιδιού, καθώς τα παιδιά ταυτόχρονα παίζουν ένα παιχνίδι ρόλων, κρατώντας τα πραγματικά του συναισθήματα κρυμμένα. Η Sandseter (2009) αναφέρει πως υιοθετούν ρόλους όπως Σούπερμαν, Κινγκ Κονγκ ή Χάρυ Πότερ.

Τα συναισθήματα ευχαρίστησης, ήταν ξεκάθαρα όταν πάλευαν, ενώ στο παιχνίδι ρόλων όταν έπαιζαν τρομακτικούς ρόλους, η ευχαρίστηση που αισθάνονταν ήταν κρυμμένη. Ο φόβος όταν το παιχνίδι πάλης έγινε πιο σοβαρό, εκφράστηκε με το πρόσωπο, φωνές και κλάμα. Η Sandseter αναφέρει σαν παράδειγμα, περίπτωση παιδιού, όπου το παιδί τράπηκε σε φυγή και αποσύρθηκε από το παιχνίδι. Στο παιχνίδι πάλης, τα συναισθήματα ήταν κρυμμένα και ορισμένες φορές δύσκολο να αναγνωριστούν. Τα

παιδιά σε αυτό το είδος παιχνιδιού αισθάνονται τα συναισθήματα φόβου και ευχαρίστησης, συνεχόμενα.

Περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά: Στο παιχνίδι πάλης, τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος έχουν σημασία ως προς το ρίσκο, μόνο όταν συνδυάζονται με κάποια από τις άλλες κατηγορίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού (μεγάλο ύψος, ταχύτητα και σε εγγύτητα με επικίνδυνα στοιχεία). Το άλλο στοιχείο περιβαλλοντικού κινδύνου ήταν εάν χρησιμοποιούσαν «όπλο» (για παράδειγμα ξύλα) (Sandseter E. B., 2009).

Ατομικά χαρακτηριστικά: Ο έλεγχος της κατάστασης του παιχνιδιού από τα παιδιά, κατά πόσο η αλληλεπίδραση ανάμεσα στα παιδιά παρέμενε μέσα στα όρια του παιχνιδιού ή μετατρεπόταν σε πραγματικό καβγά (Sandseter E. B., 2007a). Ο αντικειμενικός κίνδυνος του παιχνιδιού αυτού είναι πολύ χαμηλός, χωρίς να αποκλείονται τα ακούσια χτυπήματα ή το ενδεχόμενο το παιχνίδι να οδηγήσει σε έναν πραγματικό τσακωμό (Sandseter E. B., 2007a).

Αυτού του τύπου το άγριο παιχνίδι αποτελεί την πιο δύσκολα αποδεκτή μορφή παιχνιδιού για τις τυπικές βαθμίδες εκπαίδευσης (Storli, 2021). Παρουσιάζεται με μεγαλύτερη συχνότητα στα αγόρια και είναι σε άνθιση σε ηλικίες του δημοτικού (Pellegrini & Smith, 1998). Όπως αναφέρεται στη Storli (2021) εξυπηρετεί έναν σημαντικό σκοπό ειδικά για τα αγόρια, βοηθώντας τα στην ανάπτυξη πολλαπλών κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η διαπραγμάτευση, η χειραγώγηση και ο επαναπροσδιορισμός καταστάσεων. Στο άγριο παιχνίδι η αντιστροφή ρόλων και ο αυτοέλεγχος είναι απαραίτητα χαρακτηριστικά για να πετύχουν κοινωνικά καθώς είναι δεξιότητες που αποτελούν φυσικό και κινητικό έλεγχο σε σχέση με τους άλλους (Storli, 2021).

Οι Bjorklund και Pellegrini (2002) υποστηρίζουν πως το άγριο παιχνίδι δε δείχνει να επηρεάζει την επιθετικότητα. Ταυτόχρονα αποτελεί ένα τρόπο που τα παιδιά μαθαίνουν να βελτιώνουν τις κοινωνικές δεξιότητες, να διαπραγματεύονται, να ταυτίζονται με τους συνομηλικούς και τρόπος που μπορούν να εκφράσουν αρχηγικές ικανότητες στην ομάδα. Το είδος αυτού του παιχνιδιού έχει σε έρευνα της Pellegrini έχει συνδεθεί με αντικοινωνικές συμπεριφορές για τα παιδιά που απέρριπταν τα άλλα παιδιά, αλλά όχι στα δημοφιλή παιδιά όπως αναφέρει η Brussoni (2015).

Οι έρευνες αναφέρουν πως αποτελεί τρόπο έκφρασης ενδιαφέροντος, τρυφερότητας και οικειότητας ανάμεσα στα αγόρια (Reed & Brown, 2000). Ο Panksepp αναφέρεται σε αυτό το είδος παιχνιδιού, σαν ένα είδος κοινωνικού παιχνιδιού που είναι

αναπόδραστο για την ανάπτυξη του εγκεφάλου των θηλαστικών (2007). Οι Pellis&Pellis (2007) πραγματοποίησαν έρευνες για την επίδραση του παιχνιδιού πάλης σε αρουραίους. Απέτρεψαν μια ομάδα αρουραίων από το να παίξουν με αυτή τη μορφή ψευτοπαλέματος και παρατήρησαν τις συνέπειες στη συμπεριφορά τους στην ενηλικίωση. Η ομάδα των αρουραίων έδειχνε έντονο στρες από ουδέτερες συναντήσεις και είχαν δυσκολίες να βρουν τρόπους να μετριάσουν αυτό το στρες. Υπήρχαν διαφορές ανάμεσα στους εγκεφάλους των αρουραίων που έπαιζαν με άλλους αρουραίους και σε όσους το αποστερήθηκαν. Ταυτόχρονα υπήρχε μια ξεκάθαρη σύνδεση στην κοινωνική ικανότητα και στην ευκαιρία να παίζουν παιχνίδια ψευτοπαλέματος (Pellis & Pellis, 2007). Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σε αρουραίους και όχι σε παιδιά για λόγους ηθικής δεοντολογίας. Το συμπέρασμα ήταν πως το είδος αυτού του παιχνιδιού, πιθανόν προωθεί την ανάπτυξη της κοινωνικής ικανότητας.

Ο Carlson (2011) αναφέρθηκε στο έντονο σωματικό παιχνίδι (big body play) το οποίο ένα κομμάτι του μπορεί να χαρακτηριστεί σαν παιχνίδι ψευτοπαλέματος. Οι έρευνες αποδεικνύουν πως υπάρχει, σωματική, κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική αξία σε αυτή τη μορφή του παιχνιδιού (Carlson, 2011). Πολλοί ενήλικες που εργάζονται με παιδιά αμφισβητούν κατά πόσο είναι κατάλληλο είναι αυτό το είδος παιχνιδιού και κατά πόσο είναι αναπτυξιακά αναγκαίο. Το αποτέλεσμα είναι πως οι περισσότερες μορφές παιχνιδιού απαγορεύονται στον χώρο του σχολείου (Carlson, 2011).

3.1.6 Παιχνίδι εξερεύνησης (disappearing/getting lost)

Οι περιπτώσεις όπου τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να περιπλανηθούν ελεύθερα, να εξερευνήσουν μόνα τους, όπου ο κίνδυνος να χαθούν είναι υπαρκτός (Sandseter H. H., 2007b). Μια πρώτη μορφή παιχνιδιού εξερεύνησης, είναι το κρυφτό για τα μικρότερα παιδιά (Gray, 2011). Μια άλλη μορφή παιχνιδιού ήταν να περιπλανηθούν σε χώρους όπου μπορούσαν να χαθούν. Τα παιδιά μπορούν να εξερευνήσουν μόνα τους χωρίς συνοδεία ή επίβλεψη των μεγαλύτερων σε χώρους που δεν είναι οριοθετημένοι όπως για παράδειγμα το δάσος (Sandseter E. B., 2007a).

Ένα άλλο παράδειγμα που αναφέρει η Brussoni (2018) είναι τα παιδιά που πηγαίνουν χωρίς επίβλεψη στο σχολείο. Τα παιδιά ενώ αισθάνονται φόβο και μια αίσθηση κινδύνου όταν βρίσκονται μόνα τους, παρόλα αυτά είναι κάτι που επιδιώκουν.

Περιβαλλοντικά χαρακτηριστικά: Ο βαθμός επιτήρησης από τους ενήλικες επηρεάζει το περιβαλλοντικό ρίσκο. Ο σκοπός αυτής της μορφής παιχνιδιού είναι τα παιδιά να αισθάνονται μόνα τους, με συμφωνία για κάποια όρια στην εξερεύνηση καθώς και η ασφάλεια του χώρου που εξερευνάται (Sandseter E. B., 2009).

Τα ατομικά χαρακτηριστικά του ρίσκου σε αυτό το είδος του παιχνιδιού είναι η απόσταση που το παιδί επιχειρούσε να εξερευνήσει και η ικανότητα του παιδιού να επιστρέψει εφόσον χαθεί (Sandseter E. B., 2009).

Το αντικειμενικό ρίσκο δεν εμφανίζεται με τη μορφή του φυσικού τραυματισμού. Η πιθανότητα να χαθεί μπορεί να οδηγήσει σε δυσάρεστες συναισθηματικές καταστάσεις. Η πιθανότητα να τραυματιστεί ένα παιδί είναι πιο πιθανό να συμβεί λόγω του περιβάλλοντος και της έλλειψης ελέγχου.

Η πιθανή λειτουργία αυτού του είδους του παιχνιδιού είναι η αίσθηση της ανακάλυψης του κόσμου και πως αποτελούν μέρος του (Bjorklund & Pellegrini, 2002). Οι προγραμματισμένοι αποχωρισμοί μπορούν να λειτουργήσουν βοηθητικά στα παιδιά ώστε να μην έχουν τόσο έντονο άγχος αποχωρισμού. Οι αποχωρισμοί λειτουργούν σαν μια μορφή «εμβολίου» απέναντι στο άγχος αποχωρισμού (Sandseter & Kennair, 2011). Οι ευκαιρίες για αυτού του είδους το παιχνίδι έχουν μειωθεί σημαντικά τα τελευταία χρόνια, καθώς ακόμα και η δυνατότητα να πηγαίνουν τα παιδιά ασυνόδευτα στο σχολείο, είναι κάτι το ασυνήθιστο. (Brussoni, Ishikawa, Han, Faulkner, & Masse, 2018). Ο περιορισμός της κίνησης των παιδιών χωρίς συνοδό, καθιστά το παιχνίδι εξερεύνησης, σχεδόν αδύνατο.

3.1.7 Παιχνίδι σύγκρουσης (Play with impact)

Η μορφή αυτή του παιχνιδιού, όπως και του παιχνιδιού δια αντιπροσώπου, αναγνωρίστηκε σαν μορφή ριψοκίνδυνου παιχνιδιού σχετικά πρόσφατα σε μελέτη σε νορβηγικά νηπιαγωγεία το 2009 (Sandseter H. H., 2007b), (Kvalnes O., 2017). Σε αυτή τη μορφή παιχνιδιού πέφτουν με δύναμη πάνω σε κάποιο αντικείμενο για πλάκα. Για παράδειγμα, ένα παιδί τριών χρονών που πέφτει με το τρίκυκλο του πάνω σε έναν τοίχο ξανά και ξανά.

3.1.8 Παιχνίδι μέσω αντιπροσώπου (vicarious play)

Στη συγκεκριμένη μορφή παιχνιδιού, τα μικρότερα συνήθως παιδιά παρατηρούν τα υπόλοιπα παιδιά να παίζουν ριψοκίνδυνα (συνήθως μεγαλύτερα σε ηλικία παιδιά) και το παιδί παρατηρητής δείχνει να είναι ενθουσιασμένο με όσα παρακολουθεί (Sandseter,

Kleppe, & Sando, 2021). Δείχνουν μεγάλη αφοσίωση σε αυτό που συμβαίνει αισθάνονται παρόμοιο ενθουσιασμό με τα παιδιά που παίζουν. Αποτελεί κάποιες φορές μια εισαγωγή ώστε να το δοκιμάσουν τα ίδια, αφού μάθουν πρώτα για το ρίσκο και να αισθανθούν ενθουσιασμό παρακολουθώντας τα άλλα παιδιά (Kleppe, Melhuish, & Sanseter, 2017).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

4.1 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και παιδιά με αναπηρίες

Οι γονείς των ανάπηρων παιδιών και τα ίδια τα ανάπηρα παιδιά επιθυμούν να έχουν πρόσβαση σε συναρπαστικές ευκαιρίες παιχνιδιού. Τα παιδιά με αναπηρίες πιθανότατα να έχουν μεγάλα οφέλη από το ελεύθερο και ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά στις περιπτώσεις που η αναπηρία είναι σοβαρή, οι πιθανότητες για παιχνίδι είναι περιορισμένες, ενώ είναι σε χώρους που είναι απόλυτα ελεγχόμενοι. Οι παράγοντες που εμποδίζουν τη συμμετοχή των περιορισμοί, για παράδειγμα, μπορεί να λειτουργήσουν αποτρεπτικά παιδιών με αναπηρίες είναι πολλοί.

Οι κινητικοί και αισθητηριακοί στην ελεύθερη κίνηση και στην εξερεύνηση του περιβάλλοντος. Οι διανοητικές αναπηρίες πιθανότατα να εμποδίζουν την εκτίμηση και διαχείριση των ρίσκων. Σε περιπτώσεις αυτιστικών παιδιών που έχουν τη συνήθεια να διαφεύγουν, καθιστούν απαραίτητη την παρουσία ενός ενηλίκου (Caprino, 2018). Άλλοι σημαντικοί παράγοντες όπως η έλλειψη μέσων μεταφοράς, ή βοηθημάτων κίνησης ή αρχιτεκτονικά και φυσικά εμπόδια καθώς και η εφαρμογή αυστηρών μέτρων ασφαλείας (Casey, 2010); (Caprino, 2018).

Ταυτόχρονα, η τάση των ενηλίκων για υπερπροστασία, η υποτίμηση των ικανοτήτων των παιδιών, η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού περιορίζουν σημαντικά τη δυνατότητα των παιδιών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Caprino, 2018). Ο βαθμός του ρίσκου στο παιχνίδι αυτό, στο οποίο μπορεί να συμμετέχει ένα παιδί με αναπηρίες μπορεί να καθοριστεί με βάση τα προσωπικά του χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, ένα παιδί που πάσχει από επιληψία, δε θα έπρεπε να σκαρφαλώνει σε δέντρα, ή σε κατασκευές που βρίσκονται σε μεγάλο ύψος. Οι προσωπικές αντοχές του κάθε παιδιού πρέπει να λαμβάνονται υπόψη, καθώς είναι πιθανό να χρειάζονται περισσότερο χρόνο ξεκούρασης, με μεγαλύτερη συχνότητα σε σχέση με τους συντρόφους τους στο παιχνίδι (Wellhousen, 2002); (Caprino, 2018).

Στη Μ. Βρετανία, οργανώσεις όπως KIDS έχουν σαν στόχο να καθιερώσουν τα δικαιώματα, όλων των παιδιών να έχουν πρόσβαση στη σε όλα τα πλεονεκτήματα και τη χαρά που προσφέρει το ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Chilton, 2018).

Η παρουσία εκπαιδευμένων ατόμων, που μπορούν να προσφέρουν καθοδήγηση σε γονείς και δάσκαλους, ώστε να μπορούν να εκτιμήσουν σωστά το ρίσκο και ταυτόχρονα να ενισχύσουν την αυτονομία των παιδιών, είναι ιδιαίτερα σημαντική.

Η προσβασιμότητα είναι βασική προϋπόθεση για τη συμπερίληψη των παιδιών με αναπηρίες σε χώρους παιχνιδιού. Δεν αποτελεί τη μοναδική όμως παράμετρο για να εξασφαλίσει μια ποιοτική εμπειρία για τα παιδιά με αναπηρίες. Η ύπαρξη ερεθισμάτων που προωθούν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών σε παιδικές χαρές που πληρούν τα κριτήρια προσβασιμότητας παίζει βασικό ρόλο (Carpino, 2018).

Η δυνατότητα για ρίσκο είναι βασικό μέρος του παιχνιδιού και δεν μπορεί να αποκλειστεί από κανένα χώρο παιχνιδιού για οποιοδήποτε παιδί, συμπεριλαμβανομένων των ανάπηρων παιδιών. Πρέπει να υπάρξει ισορροπία ανάμεσα στο ρίσκο που υπάρχει σε έναν συμπεριληπτικό χώρο παιχνιδιού και την πίεση που υπάρχει για όσο το δυνατό περισσότερη ασφάλεια.

4.2 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και ενήλικες

Στο βιβλίο της Helen Tovey περιγράφει την παιδική της ηλικία σαν να ήταν γεμάτη με παιχνίδια σε εξωτερικό χώρο και δραστηριότητες, όπως το κατέβασμα με έλκηθρο στο χιόνι. Η Tovey (2007) τονίζει πως αυτού του είδους οι αναμνήσεις δεν είναι μια μοναδική προσωπική της εμπειρία, αλλά κάθε ενήλικας στη δική της ηλικία, έχει αντίστοιχες (2007).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει σημαντικά οφέλη καθώς τα παιδιά μαθαίνουν να ανταπεξέρχονται σε δύσκολες καταστάσεις και να γίνονται πιο υπεύθυνα για την ασφάλεια τους. Σημαντικός αριθμός των γονιών και των εκπαιδευτικών αναφέρουν πως ενώ γνωρίζουν και αποδέχονται πως το ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει σημασία για την ανάπτυξη των παιδιών, δυσκολεύονται να το εντάξουν στην καθημερινότητα τους (Little, Sandseter, & Wyver, 2012). Η στάση αυτή δημιουργεί ερωτήματα για το τι επηρεάζει τους ενήλικες. Η μείωση του χρόνου του ελεύθερου παιχνιδιού, συμβαίνει ταυτόχρονα με την αύξηση του χρόνου των σπορ. Κατά κάποιο τρόπο, οι δραστηριότητες των σπορ πήραν τη θέση του ελεύθερου παιχνιδιού, ώστε τα παιδιά να αυξήσουν τη φυσική τους δραστηριότητα (Bloom, Grant & Watt, 2005) οπ. αναφέρει (Watchman & Spencer-Cavaliere, 2017). Οι γονείς είναι αυτοί που καθορίζουν τι ευκαιρίες φυσικής δραστηριότητας έχουν (Watchman & Spencer-Cavaliere, 2017).

Οι βιοοικολογικές και κοινωνικοπολιτιστικές θεωρίες υποστηρίζουν πως οι εμπειρίες της παιδικής ηλικίας του ενήλικα αποτελούν έναν σημαντικό παράγοντα για το πως ένας φροντιστής ανταποκρίνεται στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι του παιδιού. Σύμφωνα με τους (Coster & Gleeve, 2008) το ριψοκίνδυνο παιχνίδι οδηγεί στην ενίσχυση της αυτοεκτίμησης των παιδιών.

Η συμπεριφορά των γονιών και κατά πόσο ενθαρρύνουν ή αποτρέπουν τα παιδιά τους, σε ριψοκίνδυνο παιχνίδι και να πάρουν τα αναπτυξιακά κατάλληλα ρίσκα για την ηλικία τους, είναι πολύ πιθανό να έχει άμεση σχέση, με το δικό τους άγχος και το είδος γονιού που είναι. Οι περισσότεροι αγχωτικοί γονείς ως και υπερπροστατευτικοί, είναι πιο πιθανό να περιορίσουν τα παιδιά τους μέσα από κανόνες και στενή επίβλεψη (Dodd, Nesbit, & Fitzgibbon, 2022). Η συμπεριφορά των γονιών επηρεάζεται από το φύλο του παιδιού, με τις μητέρες κοριτσιών να είναι πιο πιθανό να κρίνουν τη συμπεριφορά τους ως επικίνδυνη, με αποτέλεσμα να επεμβαίνουν με μεγαλύτερη συχνότητα από μητέρες αγοριών και σε πιο πρώιμο στάδιο του παιχνιδιού (Dodd & Lester, 2021).

Οι van Rooijen και Newstead, οι οποίοι διαμόρφωσαν ένα μοντέλο για τους εκπαιδευτικούς των μικρών ηλικιών απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Σύμφωνα με αυτό το μοντέλο, οι παράγοντες που είναι καθοριστικοί για τη στάση απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι: 1. οι αντιλήψεις των παιδιών 2. οι στάσεις των εκπαιδευτικών απέναντι στο ρίσκο, 3. οι σχέσεις ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς και στους γονείς, 4. ρυθμιστικοί παράγοντες και 5. οι πολιτιστικοί παράγοντες (2023)

Η Brussoni στο ντοκυμαντέρ *The Power of Play* (The Power of Play) αναφέρει τον πιο σημαντικό κανόνα κατά τη γνώμη της για τους γονείς της και κηδεμόνες, είναι να αφήσουν τα παιδιά μόνα τους, να παίξουν σε έναν χώρο φτιαγμένο για παιχνίδι.

Ο Clemens;οπ. αναφέρουν (Dodd, Nesbit, & Fitzgibbon, 2022) σε έρευνα του βρήκε πως το 70% των μητέρων έπαιζαν σε εξωτερικό χώρο σαν παιδιά, το αντίστοιχο ποσοστό στα παιδιά ήταν το 31%. Σε έρευνα στο Ηνωμένο Βασίλειο οι γονείς ανέφεραν πως το 40% του χρόνου του παιχνιδιού των γονιών κατά την παιδική του ηλικία τον πέρασαν σε φυσικούς χώρους, ενώ στα παιδιά τους ήταν μόνο το 10%. Παρομοίως το 75% στη Η. Βασίλειο, ανέφεραν σαν αγαπημένους τους χώρους παιχνιδιού τους δρόμους της περιοχής τους, ενώ τα παιδιά προτιμούσαν να παίζουν μέσα στο σπίτι (41%) (Brussoni, και συν., 2015). Η σημαντική μείωση της ελευθερίας των παιδιών τα τελευταία χρόνια να επιλέξουν το είδος

το παιχνιδιού που θέλουν έχει οδηγήσει ταυτόχρονα στη μείωση της ποιότητας του παιχνιδιού (Brussoni M. , 2020).

Οι Bauer, Giles & Brussoni (2022) πραγματοποίησαν έρευνα σε γονείς που εργάζονται στις καναδικές ένοπλες δυνάμεις, σχετικά με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι γονείς αυτοί αντιμετώπιζαν καθημερινά στρεσογόνες καταστάσεις και κινδύνους στην εργασία τους. Η ομάδα των γονιών αυτών είχε θετική στάση απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι και ενθάρρυνε τα παιδιά να συμμετέχουν σε αυτό. Υπήρχε η διάκριση ανάμεσα σε σοβαρούς (μακροχρόνιες συνέπειες) και μη σοβαρούς τραυματισμούς (γρατζουνιές, μελανιές, κοψίματα ή τραυματισμοί που αποκαθίστανται). Η στάση αυτή των γονιών αντανακλάται και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού των παιδιών. Οι γονείς αποφάσιζαν να παρέμβουν, μόνο όταν υπήρχε η πιθανότητα σοβαρού τραυματισμού. Η οπτική αυτή είχε διαμορφωθεί από την προσωπική τους εμπειρία στην εργασία τους, που ήταν μάρτυρες συχνών τραυματισμών κάποιες φορές ιδιαίτερα σοβαρών ή ακόμα και θανάτων (Bauer, Giles, & Brussoni, 2022).

Αντίστοιχα, σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε μητέρες που ζούσαν σε αγροτικές περιοχές του Καναδά, είχαν συγκεκριμένα τρόπο αντιμετώπισης σε σχέση με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι: 1) κρατούσαν τα παιδιά τους σε κοντινή απόσταση στο παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο 2) εφάρμοζαν γεωγραφικά όρια στο που μπορούσαν τα παιδιά να παίξουν 3) η εκμάθηση από τις μητέρες, στρατηγικών στα παιδιά (Bauer, Brussoni, & Giles, 2022).

Μέσα από τις έρευνες αναδεικνύεται πως τα υψηλά επίπεδα γονικής επίβλεψης συσχετίζονται με χαμηλότερο δείκτη τραυματισμών σε παιδιά από 10 ετών σύμφωνα με Morrongiolo, Corbett & Brisson οπ. λέει (Brussoni, και συν., 2015). Έρευνα του Morrongiolo et. Al. , οπ. λέει η (Brussoni, και συν., 2015) συνέκρινε τον τρόπο επίβλεψης των παιδιών από 2 έως 6.5 ετών που βρίσκονταν στο τμήμα επειγόντων περιστατικών για τραυματισμό με αντίστοιχη ομάδα παιδιών που βρίσκονταν για ασθένεια, είχε σαν συμπέρασμα πως η επίβλεψη των ενηλίκων ήταν σημαντικά πιο αυξημένη στην ομάδα ελέγχου. Τα παιδιά που είχαν μπει στο νοσοκομείο για τραυματισμό είχαν μειωμένη επίβλεψη σε σχέση με παιδιά που δέχτηκαν τις πρώτες βοήθειες για τραυματισμό και στη συνέχεια επέστρεψαν σπίτι τους, δείχνοντας μια σύνδεση ανάμεσα στην ποιότητα της επίβλεψης και τη σοβαρότητα του τραυματισμού.

Οι παρεμβάσεις γίνονται για να τονιστεί η σημασία μιας ενεργούς επίβλεψης, καθώς και κατά πόσο είναι δυνατόν να υπάρχει πρόβλεψη ατυχημάτων (Brussoni, και

συν., 2015). Καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν, η επιτήρηση των γονιών την ώρα του παιχνιδιού γίνεται ενεργή παρατήρηση. Ο Schwebel, στην ηλικία των 11 ετών αναφέρει πως η γονική επιτήρηση σταματάει να παίζει ρόλο στους τραυματισμούς, συμπεραίνοντας πως η επίδραση των γονιών σταματάει να είναι τόσο έντονη στις αποφάσεις των παιδιών όπ. λέει η (Brussoni, και συν., 2015).

Οι παρεμβάσεις που δίνουν έμφαση στην επιτήρηση των παιδιών την ώρα του παιχνιδιού, επιδρούν αρνητικά στις ευκαιρίες των παιδιών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι συμπεριφορές των παιδιών που συνδέονται με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτρέπονται. Οι φροντιστές των παιδιών ταυτόχρονα ενθαρρύνονται να τα επιτηρούν ενεργά κάτι που μειώνει τις ευκαιρίες τους να κινηθούν ελεύθερα (Brussoni, και συν., 2015).

Σε έρευνα ανάμεσα σε 16 χώρες (Αυστραλία, Βραζιλία, Δανία, Αγγλία, Φιλανδία, Γαλλία, Γερμανία, Ιρλανδία, Ισραήλ, Ιταλία, Ιαπωνία, Νορβηγία, Πορτογαλία, Νότιο Αφρική, Σρι Λάνκα και Σουηδία) η ανησυχία για την κίνηση στον δρόμο αποτελούσε έναν κοινό προβληματισμό για τους γονείς όπως και ο φόβος των αγνώστων, αποτελούσαν τους πιο σημαντικούς παράγοντες που απέτρεπαν τους γονείς να αφήσουν τα παιδιά να κινηθούν χωρίς γονική επίβλεψη (Shaw, και συν., 2015). Στον Καναδά, ο πιο σημαντικός λόγος που αναφέρθηκε από τους γονείς, για τον περιορισμό του παιχνιδιού σε εξωτερικό χώρο, ήταν η ασφάλεια. Οι κίνδυνοι που αναφέρθηκαν ήταν οι επικίνδυνοι ξένοι, τα αυτοκίνητα και η παρουσία μεγαλύτερων παιδιών (Veitch, Bagley, & Salmon, 2007). Παρουσιάζονται πολλά κοινά σημεία με γονείς άλλων χωρών και κουλτούρας δείχνοντας την καθολικότητα των γονεϊκών ανησυχιών.

Ο φόβος σοβαρού τραυματισμού αλλά και ο φόβος της αποδοκιμασίας των άλλων γονιών και ενηλίκων συμβάλλουν σημαντικά στον περιορισμό της ελευθερίας των παιδιών (Brussoni, Ishikawa, Han, Faulkner, & Masse, 2018). Οι δραστηριότητες και οι εμπειρίες που οι προηγούμενες γενιές παιδιών απολάμβαναν χωρίς ενδοιασμούς, πλέον όχι μόνο θεωρούνται μη αποδεκτές, αλλά και οι ενήλικες που τις επιτρέπουν, κινδυνεύουν να χαρακτηριστούν ως ανεύθυνοι (Gill, 2007).

Στην κοινωνία της Νορβηγίας η αντιμετώπιση ρίσκων ειδικά σε υπαίθριους χώρους θεωρείται σημαντικό μέρος της ανατροφής των παιδιών. Στην Κίνα ο μικρός αριθμός των παιδιών που έχει η κάθε οικογένεια, έχει οδηγήσει στην υπερπροστασία των παιδιών και στον φόβο για την ασφάλεια τους (Birkeland, 2022).

Η διαφορά ως προς την αντίληψη του ρίσκου είναι έντονη ανάμεσα ακόμα και σε χώρες της Ευρώπης. Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε ανάμεσα σε πέντε διαφορετικές χώρες (Ελλάδα, Πορτογαλία, Εσθονία, Κροατία και Νορβηγία) ανέδειξε πως οι γονείς από τη Νορβηγία ήταν λιγότερο αρνητικοί προς το ρίσκο στο παιχνίδι, σε σύγκριση με τους γονείς από τη νότια Ευρώπη. Το 50% των γονιών από όλες τις χώρες εξέφρασε τον φόβο του για την οδική κίνηση. Ο φόβος για κάποιον άγνωστο απαγωγέα, είναι πολύ έντονος στους γονείς από την Ελλάδα (80.6%) και Πορτογαλία (62.9%). Από τους γονείς από τη Νορβηγία, μόνο το 13.3% συμμερίστηκε αυτή την άποψη. Επιπροσθέτως, ο μέσος όρος της ηλικίας των παιδιών που επιτρέπεται να παίζουν έξω, έχει μεγάλη απόκλιση από χώρα σε χώρα. Στη Νορβηγία ξεκινάει από τα 5.8 χρόνια, ενώ είναι στα 11.8 χρόνια στην Ελλάδα (Sandeter, Gordovil, Hagen, & Lopes, 2019).

Όπως αναφέρει η Brussoni και άλλοι ερευνητές (2018), υπάρχει σημαντικός αριθμός ερευνητικών δεδομένων που αναφέρουν πως οι γονικοί φόβοι, ο τρόπος που αντιμετωπίζουν τους κινδύνους της κοινωνίας, οι αντιλήψεις τους σε σχέση με το παιχνίδι, έχουν μια σημαντική επίδραση στις ευκαιρίες των παιδιών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι ενήλικες εξασφαλίζουν την ασφάλεια των παιδιών όταν παίζουν, αλλά ταυτόχρονα αποτελούν τα σημαντικότερα εμπόδια στο να αντιμετωπίσουν ρίσκα (Sandseter E. B., 2007a).

4.3 Ριψοκίνδυνο παιχνίδι και εκπαιδευτικοί

Οι πολιτικές επιλογές καθορίζουν τους κανόνες την ώρα του παιχνιδιού στο σχολείου. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται πως οι κανόνες αυτοί αντανakλούν τον προβληματισμό των ενηλίκων με την ασφάλεια. Ο υπερβολικά μεγάλος αριθμός κανόνων και περιορισμών την ώρα του διαλείμματος, μείωσαν τις δυνατότητες παιχνιδιού, κάνοντας το διάλειμμα βαρετό, με αποτέλεσμα τα παιδιά να οδηγούνται σε συγκρούσεις και σε ακατάλληλη συμπεριφορά. Σαν αποτέλεσμα, η ανησυχία για την ασφάλεια κορυφώνεται, οδηγώντας σε ακόμα πιο αυστηρούς κανόνες και κανονισμούς (Jerebine, Fitton-Davies, & Lander, 2022).

Η Tovey (2007) αναφέρει πως ορισμένοι εκπαιδευτικοί εκφράζουν το άγχος τους για τις συμπεριφορές στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι, καθώς αισθάνονται συνυπευθυνότητα και τις πιθανές νομικές επιπτώσεις σε περίπτωση ατυχήματος, ενώ άλλοι ενθαρρύνουν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι εκπαιδευτικοί διστάζουν να ενσωματώσουν το ριψοκίνδυνο

παιχνίδι στην καθημερινότητα του σχολείου παρά τα αποδεδειγμένα οφέλη του, καθώς ανησυχούν για την ασφάλεια των μαθητών τους. Ο τρόπος αντιμετώπισης επηρεάζεται και από την εθνικότητα, καθώς οι Νορβηγοί, οι Σουηδοί, οι Δανοί και οι Ιταλοί νηπιαγωγοί έχουν πιο θετική στάση απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι σε σχέση με Αμερικανούς και Αυστραλούς ((Little, Sandseter & Wyver, 2012· Wyver et al., 2012· Wyver et al., 2010, όπ. αναφ. στο Sandseter & Sando, 2016, σελ. 178, 179).

Στην Αφρική οι πρακτικές ανατροφής που χρησιμοποιούνταν δε θα γίνονταν αποδεκτές στον Δυτικό κόσμο (Sandseter, Kleppe, & Sando, 2021). Για παράδειγμα, παιδιά 8 μηνών να χρησιμοποιούν μαχαίρια ή δίχρονα παιδιά να παίζουν και να γυρνάνε χωρίς επίβλεψη στο χωριό. Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε νηπιαγωγούς στη Νορβηγία και στην Κίνα χρησιμοποιήθηκε το μοντέλο του «θερμοστάτη» (Adams, 2001). Η περιγραφή του θερμοστάτη στο διευρυμένο μοντέλο, είναι «ο θερμοστάτης ρίσκου» ενός ατόμου επηρεάζεται από τους «θερμοστάτες ρίσκου» άλλων ατόμων που εμπλέκονται σε μια κατάσταση για παράδειγμα, σε ένα επεισόδιο ανάμεσα σε δύο οδηγούς. Σε πολλές περιπτώσεις, η απόφαση για το τι ρίσκα θα πάρουν τα παιδιά γίνεται από τον ενήλικα που είναι εκεί (Adams, 2001); (Sandseter E. B., 2010)). Σε αυτό εκφράστηκαν αντιλήψεις των εκπαιδευτικών για την τάση προς το ρίσκο, οι κίνδυνοι, οι πιθανοί τραυματισμοί καθώς και οι θετικές ανταμοιβές.

Ακόμη και σε διαφορετικές δυτικές χώρες υπάρχουν σημαντικές διαφοροποιήσεις στον τρόπο που αντιμετωπίζουν τον κίνδυνο στα παιδιά. Οι έρευνες σε παιδαγωγούς στη Νορβηγία, Σουηδία, Δανία, Ιταλία και ΗΠΑ αποδεικνύουν πως στην Ευρώπη υπάρχει μεγαλύτερη ελαστικότητα στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Sandseter, Kleppe, & Sando, 2021).

Στη Νορβηγία συγκεκριμένα η αυτονομία των παιδιών ενθαρρύνεται όπως και η ενασχόληση τους με επικίνδυνα αντικείμενα. Στο άγριο σωματικό παιχνίδι, η αντιμετώπιση από τους δασκάλους, εφόσον είναι ανάμεσα σε αγόρια είναι θετική, ενώ βλέπουν πιο αρνητικά τις περιπτώσεις άγριου παιχνιδιού ανάμεσα σε αγόρια -κορίτσια. Σε έρευνα σε παιδικούς σταθμούς στην Ελλάδα, έδειξε πως οι αντιλήψεις των εκπαιδευτικών για την καταλληλότητα του χώρου, επηρέαζαν τον χρόνο που τα παιδιά περνούσαν παίζοντας ελεύθερα σε εξωτερικό χώρο (Kalpogianni, 2019).

Οι εκπαιδευτικοί στην Αυστραλία και τη Νορβηγία, έχουν αντίστοιχη θεωρητική κατάρτιση, παρ' όλα αυτά οι εκπαιδευτικοί στη Νορβηγία έχουν μια πιο σταθερή

προσέγγιση σε σχέση με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Μόνο το 9.4% από Ευρωπαίους εκπαιδευτικούς σε έρευνα για τα εμπόδια για το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, θεώρησε τον φόβο του τραυματισμού σοβαρό εμπόδιο και το 3.1% το άγχος των ίδιων των εκπαιδευτικών (Sandeter, Gordovil, Hagen, & Lopes, 2019).

Η Birkeland (Birkeland, 2022) ταυτόχρονα συγκρίνει την προσέγγιση των Νορβηγών δασκάλων με αυτών στην Κίνα. Οι Νορβηγοί έχουν ενσωματώσει το ριψοκίνδυνο παιχνίδι στην καθημερινότητα του σχολείου, ενώ στην Κίνα οι δάσκαλοι λόγω πολιτισμικών διαφορών δίνουν μεγαλύτερη σημασία στην ασφάλεια, στα μέτρα πρόληψης των τραυματισμών και επιθυμούν πιο αποτελεσματικά μέτρα ασφαλείας (Birkeland, 2022). Οι νηπιαγωγοί στην Κίνα, σε έναν τυχαίο τραυματισμό του παιδιού έχουν να αντιμετωπίσουν τις αντιδράσεις των γονιών οι οποίοι μπορεί ακόμη και να κινηθούν νομικά. Οι νηπιαγωγοί χρειάζεται να θυσιάσουν την ευκαιρία των παιδιών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι και αναγκαστικά οδηγούνται στην υπερπροστασία (Birkeland, 2022).

Οι εκπαιδευτικοί σε σχολεία του δάσους, όπου το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί μέρος του προγράμματος, αναφέρονται σε δημιουργικές στρατηγικές για το ριψοκίνδυνο παιχνίδι οι οποίες ακολουθούν τους επίσημους κανονισμούς. Οι στρατηγικές περιλαμβάνουν να είναι σταθεροί στην πρακτική του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, η λεπτομερής καταγραφή της εκτίμησης του κινδύνου, να βρίσκονται σε συνεχή εκτίμηση του κινδύνου συμπεριλαμβάνοντας τα παιδιά, να είναι ξεκάθαροι με τους υπεύθυνους για την ασφάλεια, να προσκαλούν τους γονείς σε δραστηριότητες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού και να προσπαθούν να βρουν λύσεις γύρω από ασαφείς κανονισμούς (Harper & Obee, 2020).

Η επικοινωνία και η γλώσσα σε σχέση με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι ένας παράγοντας που χρειάζεται να προσαρμοστεί ώστε να ενθαρρύνει το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Παραινέσεις όπως: «πρόσεχε», «πιο σιγά» και «όχι τόσο ψηλά», ακούγονται συχνά την ώρα του παιχνιδιού των παιδιών. Όταν αυτές οι εκφράσεις ακούγονται με μεγάλη συχνότητα, χωρίς να υπάρχει κίνδυνος μπορεί να προκαλέσουν φόβο. Ταυτόχρονα δεν προσφέρουν καθοδήγηση και μπορεί να αναστείλουν την αυτοπεποίθηση των παιδιών.

Μια εναλλακτική αντιμετώπιση που προτείνεται από ορισμένους ειδικούς, είναι μια παύση για 15-30 δευτερόλεπτα, να παρατηρήσουν το παιχνίδι και στην συνέχεια να

παρέμβουν. Ο βασικός στόχος είναι να επιστήσουν την προσοχή σε μια κατάσταση και να βοηθήσουν το παιδί να αντιμετωπίσει μια κατάσταση (Supporting Young Children Play) όπως αναφέρεται στο CPS (Canadian Paediatric Society, 2024).

Σε ορισμένες χώρες έχουν δημιουργηθεί κανονισμοί εκτίμησης του ρίσκου, όπως στο Ηνωμένο Βασίλειο, στον Καναδά και στην Αυστραλία (Brussoni M. , 2020). Για τους ενήλικες φροντιστές υπάρχουν τρία επίπεδα προσοχής κατά τη διαδικασία εκτίμησης του ρίσκου. Το πρώτο είναι η παρατήρηση, όπου ο φροντιστής παίζει μαζί με τα παιδιά κατά έναν υποστηρικτικό και μη-παρεμβατικό τρόπο. Εάν το ρίσκο δείχνει να κορυφώνεται, ο φροντιστής επικεντρώνει την προσοχή του, πλησιάζει το παιδί και συζητάει με το παιδί με τέτοιο τρόπο, ώστε το παιδί να μπει στη διαδικασία να σκεφτεί τι κάνει. Εάν η κατάσταση βελτιωθεί, ο φροντιστής επιστρέφει στην ενεργή παρατήρηση (Walter & Oberle, 2024). Εφόσον η κατάσταση συνεχίσει να κορυφώνεται, παίρνονται άμεσα μέτρα ώστε να μειωθεί το ρίσκο, κατευθύνοντας το παιδί σε ασφαλείς κινήσεις (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Η σημασία του παιχνιδιού και η διαχείριση του κινδύνου αντιμετωπίζεται σαν σημαντική ικανότητα για τη συνέχεια μεταβαλλόμενη αγορά εργασίας. Το Παγκόσμιο Οικονομικό Φόρουμ (World Economic Forum) αναφέρει σαν επιθυμητές δεξιότητες, τις γνωστικές, την επίλυση περίπλοκων προβλημάτων και τις κοινωνικές δεξιότητες. Το 2018 σε συνάντηση του W.E.F, η MKO Real Play Coalition στην οποία ανήκουν εταιρείες όπως η Lego, Ikea, National Geographic και Unilever χαρακτήρισε το παιχνίδι σαν τη μηχανή για τη «βέλτιστη παιδική ανάπτυξη» και ανακήρυξε την ύπαρξη έκτακτης ανάγκης για το παιχνίδι, καθώς ο άφθονος χρόνος παιχνιδιού προετοιμάζει για ηγετικούς ρόλους τα παιδιά καθώς μαθαίνουν να επιλύουν συγκρούσεις, δημιουργία κοινωνικών σχέσεων και ταυτόχρονα να αποτελέσουν πρότυπα (Real Play Coalition, 2018).

Η Κοντοπούλου (2016) υποστηρίζει πως είναι τόσο έντονη η διαφοροποίηση στις χώρες της Ευρώπης που δεν είναι δυνατό να αποδοθεί σε εξωτερικούς παράγοντες αλλά από την επικρατούσα φιλοσοφία σε σχέση με την αγωγή των παιδιών. Για να πραγματοποιηθεί μια στροφή της κοινωνίας προς το ριψοκίνδυνο παιχνίδι πρέπει να αντιμετωπιστούν οι πολιτικές και τα κοινωνικά εμπόδια καθώς και η στάση των εκπαιδευτικών, των γονιών και των πολιτικών υπεύθυνων για την ψήφιση των νόμων.

4.4 Πιθανές αρνητικές συνέπειες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού

Ένα βασικό θέμα που προκύπτει σε σχέση με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι, είναι αυτό των τραυματισμών. Τα ατυχήματα είναι ένας από τους κύριους λόγους θανάτου και εισαγωγής σε νοσοκομεία για τα παιδιά παγκοσμίως (Morrongielo & Lasenby-Lessard, 2007). Οι τραυματισμοί αποτελούν από τους βασικούς παράγοντες θανάτου των παιδιών, καθώς μειώνεται ο αριθμός των θανάτων από μεταδοτικές ασθένειες. Δημιουργείται ένας κατανοητός προβληματισμός, για την προστασία των παιδιών από περιττά ρίσκα.

Υπολογίζεται πως στην Ευρώπη 42.000 παιδιά ηλικίας 0-19 πεθαίνουν κάθε χρόνο από ατυχήματα. Στον Καναδά, ο αριθμός των παιδιών είναι 720 (Public Health Agency of Canada) και στις Η.Π.Α (National Centre for Injury Prevention and Control) 12.0000 (σύμφωνα με στοιχεία από τις εθνικές υπηρεσίες των χωρών αυτών) όπ. αναφέρεται από (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Στο Ηνωμένο Βασίλειο, στο χρονικό διάστημα από 1980 έως 2010, το 31% των θανάτων των παιδιών σε ηλικίες, από 1-4 ετών και 20% των θανάτων των παιδιών, από 5-14 ετών ήταν από ακούσιους τραυματισμούς (Hardelid, Dattani, Davey, Primbraska, & Gilbert, 2013). Οι στατιστικές που αφορούν τους ακούσιους τραυματισμούς, περιλαμβάνουν ένα μεγάλο εύρος δραστηριοτήτων, όπως οδικά ατυχήματα και ατυχήματα που έχουν σχέση με φωτιά (Hardelid, Dattani, Davey, Primbraska, & Gilbert, 2013).

Η ετήσια πιθανότητα ενός παιδιού να βρεθεί σε ατύχημα στην παιδική χαρά στη Μεγάλη Βρετανία, που θα χρειαστεί επείγουσα ιατρική βοήθεια, είναι 1 στις 200, ή 0,5%. (Ball, Gill, & Spriegal, 2012). Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε 390 Εθνικά Πάρκα στις ΗΠΑ, υπήρχαν 46 θανάσιμα ατυχήματα σε παιδιά και νέους, ανάμεσα στα 542 εκατομμύρια επισκεπτών, σε χρονικό διάστημα δύο ετών. Δραστηριότητες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, όπως το κολύμπι (11% παιχνίδι με επικίνδυνα στοιχεία), ορειβάσια (16% παιχνίδι σε ύψος). Χειμερινά αθλήματα, όπως το σκι και το σνούμπορντ (παιχνίδι με ταχύτητα) αποτελούν σημαντικό κομμάτι των τραυματισμών που συνδέονται με το ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Brussoni, και συν., 2015).

Ο κίνδυνος τραυματισμού είναι προφανής στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι συνδέεται τόσο με την πιθανότητα τραυματισμού όσο και με το συναίσθημα του φόβου (Stephenson, 2003). Οι περισσότερες έρευνες δείχνουν πως οι τραυματισμοί είναι περισσότερο συχνοί στα αγόρια από ό,τι στα κορίτσια (Ginsburg & Miller, 1982) όπ.αναφέρει η (Sandseter E. B., 2007a). Συγκεκριμένα όσον αφορά τον

κίνδυνο νοσηλείας σε νοσοκομείο εξαιτίας τραυματισμού, ο αριθμός των αγοριών είναι σημαντικά μεγαλύτερος από των κοριτσιών (Christensen, Miguel, Nielsen, & Harder, 2011). Παρόλα αυτά υπάρχουν διακυμάνσεις, ανάλογα με την ηλικία των παιδιών. Στις ηλικίες 10-12 χρονών, η συχνότητα τραυματισμού είναι η ίδια. Από την ηλικία των 13 ετών, η συχνότητα τραυματισμού των αγοριών αυξάνεται (Christensen, Miguel, Nielsen, & Harder, 2011).

Το σωματικό παιχνίδι και η αλληλεπίδραση ήταν λιγότερο συχνή ανάμεσα στα κορίτσια 10-11 χρονών στο σχολείο σε σύγκριση με τα αγόρια της ίδιας ηλικίας. Τα κορίτσια έπαιρναν μέρος σε τέτοιες αλληλεπιδράσεις συνήθως με αγόρια, αλλά σε ηπιότερη μορφή (Christensen, Miguel, Nielsen, & Harder, 2011). Τα αγόρια και τα κορίτσια χρησιμοποιούν με διαφορετικό τρόπο τις παιδικές χαρές, με τα αγόρια να έχουν πιο έντονη κινητική δραστηριότητα όπως κυνηγητό ενώ τα κορίτσια περισσότερο καθιστικές ενασχολήσεις (διάβασμα, επιτραπέζια) ή τρέξιμο. Η προσέγγιση τους είναι διαφορετική καθώς τα κορίτσια λειτουργούν εκτιμώντας τον κίνδυνο πριν προχωρήσουν σε ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι διαφορές αυτές είναι πιθανό να βασίζονται περισσότερο σε κοινωνικές και πολιτισμικές αντιλήψεις που υπάρχουν σε σχέση με το κάθε φύλο (Liu and Zuo, 2019) οπ. αναφ. οι (Dodd & Lester, 2021).

Οι συνομήλικοι έχουν επίδραση στη συμπεριφορά του παιδιού. Τα παιδιά παίρνουν περισσότερα ρίσκα στη συμπεριφορά τους όταν είναι μπροστά συνομήλικοι τους Morrongiello and Sedore, 2015 οπ. αναφ. (Dodd & Lester, 2021).

Το τι ρίσκα θα πάρει ένα παιδί, αποτελεί το αποτέλεσμα πολλαπλών παραγόντων που συνδέονται με το ίδιο το παιδί, τους γονείς και το κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού. Επιπρόσθετοι παράγοντες που επηρεάζουν τα ρίσκα που παίρνουν τα παιδιά στο παιχνίδι, εκτός από το φύλο είναι : η ηλικία. τα συναισθήματα που τους προκαλεί το ρίσκο, το οικογενειακό περιβάλλον, οι γνωστικές αντιλήψεις, τα κίνητρα, η προσωπικότητα, η κοινωνικοποίηση, οι συμπεριφορές των γονιών και η ύπαρξη αδελφών (Morrongiello & Lasenby-Lessard, 2007).

Οι κοινωνικοί παράγοντες που επηρεάζουν τα ρίσκα που παίρνουν τα παιδιά, είναι οι συνομήλικοι, τα μέσα ενημέρωσης και επικοινωνίας καθώς και οι άμεσες απαιτήσεις των καταστάσεων (Morrongiello & Lasenby-Lessard, 2007). Παιδιά που ζουν σε φτωχοποιημένες περιοχές είναι πιθανό να βιώσουν έναν τραυματισμό, μέσα και έξω από το σπίτι (Balan and Lingam 2012) οπ.αναφέρει (Dodd & Lester, 2021). Συμπληρωματικά, οι

ευκαιρίες για παιχνίδι κατάλληλο για την ηλικία τους, είναι άνισες, καθώς δεν υπάρχει πρόσβαση σε ασφαλείς χώρους παιχνιδιού και πάρκα (Milteer et al. 2012) οπ.αναφέρει (Dodd & Lester, 2021). Τα παιδιά που ζουν σε συνθήκες φτώχειας, εκτίθενται σε πολύ πιο επικίνδυνες συνθήκες, σε σύγκριση με παιδιά που οι γονείς τους είναι σε πιο επικερδή επαγγέλματα, τα παιδιά που οι γονείς τους είναι άνεργοι ή δεν έχουν εργαστεί ποτέ, είναι κατά 13 φορές πιο πιθανό να πεθάνουν από έναν ακούσιο τραυματισμό (Towner et al. 2005) οπ.αναφέρει η (Dodd & Lester, 2021)

Η πρόνοια και η πρόληψη για την αντιμετώπιση σοβαρών τραυματισμών είναι απαραίτητη για την ασφάλεια των παιδιών, όπως για παράδειγμα η επίβλεψη από τους ενήλικες όταν χρησιμοποιούν επικίνδυνα εργαλεία (Kontoroulou, 2016). Παρόλα αυτά κάποιοι μικροτραυματισμοί, είναι δεδομένο πως θα συμβούν και σε κάποιο βαθμό απαραίτητοι. Τα στοιχεία δείχνουν πως υπάρχει καθοδική τάση στον αριθμό των τραυματισμών καθώς και οι θάνατοι που σχετίζονται με τραυματισμό σε παιδική χαρά, είναι εξαιρετικά σπάνιο φαινόμενο. Ο Ball όπ. αναφέρει η (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012) υπολογίζει τις πιθανότητες για τραυματισμό που οδηγεί σε θάνατο σε παιδική χαρά στο Η.Β., σαν μικρότερη από 1 στα 30 εκατομμύρια για παιδιά 0-16 χρονών.

Η Brussoni αναφέρεται στα αυτοκινητιστικά ατυχήματα και στις αυτοκτονίες σαν βασικούς λόγους θανάτου στα παιδιά, το υψηλό ποσοστό των παιδιών δεν αναφέρεται στα παιδιά σαν πεζούς, αλλά σαν επιβάτες αυτοκινήτων. Στην προσπάθεια τους να προστατέψουν τα παιδιά τους από τους τραυματισμούς, πολλοί γονείς μεταφέρουν τα παιδιά τους από δραστηριότητα σε δραστηριότητα δημιουργώντας τη γενιά του «πίσω καθίσματος», εκθέτοντας τα άθελα τους σε μεγαλύτερο κίνδυνο (Karsten, 2005); (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Η Brussoni αναφέρει τις στατιστικές πως οι θάνατοι από το παιχνίδι είναι εξαιρετικά σπάνιοι. Σαν χαρακτηριστικό παράδειγμα αναφέρει τα στατιστικά στοιχεία για τη θνησιμότητα στον Καναδά. Για τα παιδιά 1-14 χρονών, ο αριθμός των θανάτων ήταν μηδενικός από πτώση στα δέντρα και δύο θάνατοι από πτώση από εξοπλισμό ανάμεσα στο χρονικό διάστημα 2007-2017. Το ποσοστό αυτό υπολογίζεται σαν 1 στα 35 εκατομμύρια (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020). Στις ηλικίες από 6-12 ετών, σε σχέση με τον χρόνο έκθεσης, τα σπορ είχαν το υψηλότερη (0.20-0.67 τραυματισμοί ανά 1000 ώρες) και το παιχνίδι έχει τη χαμηλότερη συχνότητα (0.15-0.17 τραυματισμοί ανά 1000 ώρες) (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Η πλειοψηφία των ατυχημάτων των παιδιών συνέβαιναν στο σπίτι. Οι πτώσεις αποτελούν τον βασικό ρόλο τραυματισμού των παιδιών που καταλήγουν στο νοσοκομείο. Συνήθως συμβαίνουν από πτώσεις από έπιπλα, μπαλκόνια και σκάλες, σύμφωνα με (Consumer Safety Unit 2002) όπ. αναφέρεται (Dodd, Nesbit, & Fitsgibbon, 2022).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

5.1 Χώρος και ριψοκίνδυνο παιχνίδι

Παγκοσμίως παρατηρείται μείωση του χρόνου ελεύθερου παιχνιδιού και αύξηση των ωρών που τα παιδιά περνάνε με νέες τεχνολογίες. Ο θετικός ρόλος του περιπετειώδους παιχνιδιού αν και αναγνωρίζεται παγκόσμια, ο χρόνος που αντιστοιχεί σε αυτό το είδος παιχνιδιού μειώνεται συνέχεια. Η μείωση αυτή παρατηρείται από το τέλος του Β Παγκοσμίου Πολέμου, εξαιτίας περιβαλλοντικών και κοινωνικών παραγόντων.

Ο σχεδιασμός των πόλεων έχει γίνει με βάση το σκεπτικό πως το αυτοκίνητο είναι το βασικό μέσο μετακίνησης (Brussoni M. , *Outdoor risky play*, 2020). Στην Ελλάδα, στην Κίνα και στο Μπαγκλαντές, οι γονείς αναφέρουν έλλειψη κατάλληλων υποδομών που κάνουν το ελεύθερο παιχνίδι σε φυσικούς χώρους πολύ δύσκολο. Η έλλειψη χώρων παιχνιδιού σε ποσοστό 74,3% και οι ελλείψεις σε εξοπλισμό παιχνιδιού, αποτελεί βασικό εμπόδιο για τους Έλληνες γονείς να αφήσουν τα παιδιά τους να παίξουν σε εξωτερικό χώρο (Sandeter, Gordovil, Hagen, & Lopes, 2019).

Ο αριθμός των παιδιών που μπορούν να κινηθούν ανεξάρτητα, το μέρος του χρόνου που έχουν τη δυνατότητα να παίξουν σε εξωτερικούς χώρους και η ευκαιρία επαφής με τη φύση, είναι ενδείξεις για την ποιότητα ζωής σε μία πόλη για το σύνολο των ατόμων που ζουν εκεί (Arup).

Οι στόχοι των πολιτικών και των παιδιών για τους αστικούς χώρους είναι κοινοί, λιγότερη μόλυνση, περισσότερο πράσινο και την ελευθερία κίνησης. Ο ρόλος της ύπαρξης των παιδιών στη βελτίωση των αστικών χώρων συχνά παραβλέπεται, παρόλο που μια φιλική προς τα παιδιά προσέγγιση, ταυτόχρονα είναι μια προσέγγιση που δημιουργεί προσβάσιμους χώρους για την πλειοψηφία των πολιτών (Arup, 2017).

Ο χρόνος που περνάει ένας άνθρωπος σε φυσικό περιβάλλον, έχει σημαντικά οφέλη για την υγεία του. Για τα παιδιά, το έντονο κινητικό παιχνίδι προτείνεται ως μέσο αντιμετώπισης του καθιστικού τρόπου ζωής στην πρόληψη της παχυσαρκίας και του διαβήτη (Harper, 2017).

Τα τελευταία 40 χρόνια υπάρχει συνεχής μείωση της ελευθερίας των παιδιών να παίξουν χωρίς τη γονική επίβλεψη στη γειτονιά τους. Η συνεχής αυτή μείωση, έχει αρνητικές συνέπειες στην ψυχική κοινωνική και σωματική ανάπτυξη των παιδιών (Shaw, και συν., 2015). Ανάμεσα σε παιδιά από 16 χώρες, το ποσοστό της ανεξάρτητης

κινητικότητας είχε μεγάλες διαφορές από χώρα σε χώρα. Οι περιορισμοί είναι πιο έντονοι στα παιδιά κάτω των 11 ετών, αλλά ακόμα και τα μεγαλύτερα παιδιά υφίστανται σημαντικούς περιορισμούς ακόμα και όταν βρίσκονται κοντά στο να αποκτήσουν τα υπόλοιπα δικαιώματα των ενηλίκων (Shaw, και συν., 2015).

Η χώρα, η οποία είχε την καλύτερη βαθμολογία, στην ανεξάρτητη κινητικότητα των παιδιών ήταν η Φιλανδία, με τη Γερμανία, Νορβηγία, Σουηδία Ιαπωνία και Δανία να ακολουθούν (Shaw, και συν., 2015). Οι χώρες με τη χαμηλότερη βαθμολογία ήταν η Γαλλία, Ισραήλ, Σρι Λάνκα, Βραζιλία, Ιρλανδία, Αυστραλία, Πορτογαλία, Ιταλία και Νότια Αφρική (Shaw, και συν., 2015). Τα δεδομένα για τα παιδιά της Φιλανδίας προκαλούν εντύπωση, καθώς ένα μεγάλο ποσοστό στην ηλικία των 7 ετών μπορεί να κινηθεί στη γειτονιά του ανεξάρτητα χωρίς την επίβλεψη των γονιών (Gray, Lancy, & Bjorklund, 2023). Στην ηλικία των 8 ετών, μπορούν να διασχίσουν τον δρόμο ανεξάρτητα και να επιστρέψουν μόνα στο σπίτι από το σχολείο. Στην ηλικία των 9 ετών μπορούν να κάνουν ανεξάρτητα ποδήλατο ενώ στα 10 μπορούν να χρησιμοποιήσουν το λεωφορείο μόνα τους. Η Φιλανδία είχε εντυπωσιακές επιδόσεις στην αυτονομία κίνησης των παιδιών στη γειτονιά τους (Shaw, και συν., 2015), (Gray, Lancy, & Bjorklund, 2023).

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε στη Ζυρίχη, στην Ελβετία, συνέκρινε 2 ομάδες πεντάχρονων παιδιών από διαφορετικές γειτονιές. Η μόνη τους διαφορά ήταν πως η μια ομάδα έμενε σε μια γειτονιά που μπορούσαν να παίξουν ελεύθερα, ενώ στην άλλη ομάδα λόγω της οδικής κίνησης έπαιζαν μόνο σε πάρκα με τη συνοδεία των γονιών τους. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν πως τα παιδιά με την ελευθερία κίνησης, πέρναγαν διπλάσιο χρόνο εκτός σπιτιού, ήταν περισσότερο δραστήρια κινητικά έξω, είχαν τους διπλάσιους φίλους και είχαν καλύτερες κινητικές και κοινωνικές ικανότητες από τα παιδιά της άλλης ομάδας. Οι επισκέψεις στο πάρκο δεν μπορούσαν να αναπληρώσουν την ελευθερία της γειτονιάς καθώς α) οι γονείς δεν είχαν ούτε την υπομονή, ούτε τον χρόνο να μείνουν τόση ώρα στο πάρκο β) η επίβλεψη των γονιών λειτουργούσε αποτρεπικά στο να παίζουν ριψοκίνδυνα τα παιδιά γ) δεν υπήρχε συγκεκριμένη και σταθερή ομάδα παιδιών στο πάρκο δ) τα πάρκα είχαν μικρότερο αριθμό παιχνιδιών καθώς στις γειτονιές το κάθε παιδί έφερνε το δικό του. (Huttenmoser, 1995); (Gray, Lancy, & Bjorklund, 2023).

Ο ρόλος του περιβάλλοντος και του περιορισμών που δημιουργεί, τέθηκε στην Ελλάδα από το Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο για τους εξωτερικούς χώρους των δημοτικών παιδικών σταθμών στην Αθήνα. Χαρακτηρίζει τους χώρους χωρίς φαντασία, με

έλλειψη σε φυσικά στοιχεία, χωρίς κατάλληλη σκίαση και βλάστηση με ακατάλληλες επιφάνειες για παιχνίδι (Εθνικό Μετσόβειο Πολυτεχνείο, 2013).

Ένας σημαντικός παράγοντας που λειτουργεί αρνητικά στη δημιουργία ευκαιριών για ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί ο περιορισμός του ρίσκου. Η έμφαση που δίνεται στην ασφάλεια οδηγεί στην παραμέληση της υγείας. Όσο η ελευθερία των παιδιών να παίζουν με τον τρόπο που θέλουν, τόσο το παιχνίδι γίνεται λιγότερο ποιοτικό. Οι προδιαγραφές ασφαλείας ενισχύουν την αντίληψη πως το παιχνίδι είναι συνώνυμο του εξοπλισμού (Ball, Brussoni,). Οι χώροι παιχνιδιού των παιδιών σχεδιάζονται με βάση τη μείωση των τραυματισμών αντί για την ανάπτυξη των παιδιών (Ball, Brussoni, Gill, Harbottle, & Spiegel, 2019). Η αντίληψη αυτή οδηγεί στη επικράτηση των τυποποιημένων χώρων παιχνιδιού. Επιπροσθέτως, δημιουργείται ένας περιορισμός για τα παιδιά με πιο σύνθετες ανάγκες οι οποίες δεν καλύπτονται από τις προδιαγραφές αυτές (Ball, Brussoni, Gill, Harbottle, & Spiegel, 2019). Ένα επιπλέον πρόβλημα που δημιουργείται από τις προδιαγραφές αυτές, είναι κατά πόσο μπορεί να αξιολογηθεί το παιχνίδι με φυσικά υλικά. Κατά πόσο είναι δυνατόν να αξιολογηθεί η καταλληλότητα ενός δέντρου, με βάση τις προδιαγραφές που έχουν φτιαχτεί για τυποποιημένα προϊόντα (Ball, Brussoni, Gill, Harbottle, & Spiegel, 2019).

Τα παιδιά χρησιμοποιούν τον εξοπλισμό στις παιδικές χαρές για ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Οι κούνιες, οι πύργοι αναρρίχησης και οι τσουλήθρες χρησιμοποιούνταν για τις δραστηριότητες τις οποίες έχουν φτιαχτεί. Το φυσικό περιβάλλον έχει βρεθεί να επιδρά θετικά στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Περιβάλλοντα που περιλαμβάνουν δέντρα, θάμνους, κορμούς δέντρων, λάσπη, χορταριασμένους λόφους και ανώμαλες επιφάνειες είναι ιδανικά για το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού. Η Sandseter (2021) αναφέρει πως τα παιδιά προτιμούν να παίζουν σε μη τυποποιημένους χώρους και προσφέρονται για ριψοκίνδυνο παιχνίδι σε σχέση με τις κλασικές παιδικές χαρές. Τα αναπτυξιακά οφέλη των λιγότερο προβλέψιμων και δυναμικών παιδικών χαρών, είναι πολύ μεγαλύτερα σε σχέση με τα έντονα ψεύτικα τυποποιημένα παιχνίδια και υλικά στις ψεύτικες παιδικές χαρές (Harper, 2017).

Σε έρευνα στην Αυστραλία σε αγόρια και κορίτσια σε ηλικίες 4 και 5 ετών, υπήρχε προτίμηση για δραστηριότητες που τα έφερναν σε επαφή με την αίσθηση του ύψους και της ταχύτητας (όπως τσουλήθρες, μονόζυγα, κούνιες κ.τ.λ.). Ταυτόχρονα αναφέρθηκαν στον υπάρχοντα εξοπλισμό σε πέντε πάρκα καθώς δεν τους προσφέρει, ούτε τη

δυνατότητα να αποκτήσουν νέες ικανότητες αλλά ούτε και να εξελίξουν όσες έχουν ήδη σύμφωνα με έρευνα (Little & Eager , 2010). Το συμπέρασμα της έρευνας ήταν πως ο εξοπλισμός ήταν μια ακριβής απεικόνιση των προτεραιοτήτων των πολιτικών και όχι των επιθυμιών των παιδιών.

Ο σχεδιασμός των παιδικών χαρών σύμφωνα με αυστηρά μέτρα νομοθεσίας, έχει οδηγήσει στην αύξηση των τυποποιημένων παιδικών χαρών που αναφέρονται με το ακρωνύμιο KFC (kit, fence and carpet) με ελεύθερη μετάφραση(σετ, φράχτης, χαλί). Οι χώροι αυτοί θεωρείται πως μειώνουν σημαντικά την ποιότητα του παιχνιδιού, όσον αφορά την αισθητική, καθώς τους συναισθηματικούς και κινητικούς όρους (Brussoni, και συν., 2015).

Ο εξοπλισμός των παιδικών χαρών πλέον περιλαμβάνει υλικά που απορροφούν τους κραδασμούς, φράχτες, ομοιόμορφα κατανεμημένα σκαλοπάτια, επιφάνειες σε διαφορετικά επίπεδα, χαμηλές κατασκευές και ανελαστικό εξοπλισμό. Η λογική πίσω από αυτή τη μορφή του σχεδιασμού, είναι πως οι άνθρωποι δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον εξοπλισμό όπως νομίζουν, αλλά χρειάζονται περιορισμοί και έλεγχοι από την κατασκευή του ίδιου του αντικειμένου (Kvalnes & Sandsetter, 2023);(Gielen & Sleet, 2006). Η δημιουργικότητα αυξάνεται με τον χρόνο που περνάει κάποιος παίζοντας σε εξωτερικό χώρο μαζί με μειωμένη επίβλεψη και εμπλοκή ενηλίκων, καθώς και οι πράσινοι «χώροι» φυσικοί χώροι παιχνιδιού λειτουργούν θετικότερα από τεχνητές παιδικές χαρές (Harper N. J., 2017).

Οι απρόβλεπτες συνέπειες των αυστηρών κανονισμών αυτών, ήταν α) η ανικανότητα εξερεύνησης του περιβάλλοντος με τον τρόπο που επιθυμούσαν, οδηγούσε τα παιδιά σε περισσότερο παράτολμες κινήσεις στην παιδική χαρά, είτε τα παιδιά να αναζητήσουν τον ενθουσιασμό που έψαχναν (π.χ. οικοδομές, ή σιδηροδρομικές γραμμές) β) αναπλήρωση ρίσκου (risk compensation). Αυτό σημαίνει πως η εμπειρία του ρίσκου αλλάζει όταν το περιβάλλον φαίνεται περισσότερο ασφαλές λόγω των μέτρων ασφαλείας, όπως οι επιφάνειες που απορροφούσαν τον κράδασμό, κράνη, επιγονατίδες κ.α). Σε αυτές τις περιπτώσεις, τα παιδιά και οι ενήλικες παρεξηγούν το ρίσκο και είναι διατεθειμένα να πάρουν μεγαλύτερα ρίσκα (Morrongielo & Lasenby-Lessard, 2007).

5.2 Εναλλακτικοί χώροι παιχνιδιού

Τα κριτήρια για τον σχεδιασμό εξωτερικών χώρων παιχνιδιού 7Cs (χαρακτήρας (character), συνάφεια (context), σύνδεση (connectivity), καθαρότητα (clarity), αλλαγή (change), ευκαιρία (chance) και πρόκληση (challenge) είναι διαμορφωμένα με βάση τα παιδιά, επηρεάζονται από το κλίμα και περιλαμβάνουν υλικά και στοιχεία στα οποία τα παιδιά μπορούν να παρέμβουν (Herrington, Brunelle Brussoni, 2017) (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020). Τα κριτήρια αυτά προσφέρουν κάποιες βασικές κατευθύνσεις για παιδιά μεγάλου εύρους ηλικιών και σε διαφορετικές τοποθεσίες (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Σαν πιθανή λύση στο θέμα του χώρου, δημιουργήθηκαν οι παιδικές χαρές περιπέτειας, που δίνουν δυνατότητες για ρίσκο στο παιχνίδι (Ball, Gill, & Spiegel, 2012). Η έρευνα σε παιδικές χαρές περιπέτειας είναι σε αρχικά στάδια.

Οι παιδικές χαρές περιπέτειας ξεκίνησαν από τον Δανό αρχιτέκτονα Sorensen, ο οποίος εμπνεύστηκε από το παιχνίδι των παιδιών σε οικοδομές και χώρους συγκέντρωσης σκουπιδιών. Οι παιδικές χαρές στη Δανία ονομάζονται σκουπιδο –παιδικές χαρές (junk playgrounds) (Cowan, 2020). Η αρχιτεκτόνισσα εξωτερικών χώρων, Marjorie Allen μετά από επίσκεψη της σε μια τέτοια παιδική χαρά, πρότεινε να χρησιμοποιηθούν για αυτό τον σκοπό, τοποθεσίες κατεστραμμένες από βόμβες. Στη συνέχεια ξεκίνησαν να εφαρμόζονται στη Μ.Βρετανία, κατά τη διάρκεια μεταπολεμικής περιόδου με κάποιες από αυτές να υπάρχουν ως σήμερα (Cowan, 2020). Εκτός από τη Μ. Βρετανία, εφαρμόστηκαν στη Σκανδιναβία και στη Γερμανία (Chilton, 2018).

Ένας βασικός λόγος που δημιουργήθηκαν , ήταν η έλλειψη ενδιαφέροντος που έδειχναν τα παιδιά στις παραδοσιακές παιδικές χαρές (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Το χαρακτηριστικό των συγκεκριμένων χώρων ήταν πως το επίκεντρο ήταν τα ενδιαφέροντα των παιδιών, όπου τα παιδιά μπορούσαν να μετατρέψουν και να επιδράσουν στο περιβάλλον τους. Υπάρχουν διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας για διαφορετικά αναπτυξιακά στάδια και ποικιλία ενδιαφερόντων (Staempfli, 2009). Σε ορισμένες παιδικές χαρές περιπέτειας που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση, από φάρμες ή χώρους πρασίνου παρέχουν τη δυνατότητα να φροντίσουν ζώα ή να καλλιεργήσουν τη γη και να προετοιμάσουν το φαγητό τους (Staempfli, 2009). Τα υλικά που ήταν διαθέσιμα, ήταν οικοδομικά υλικά όπως άμμος, χώμα και νερό. Ο αριθμός των παιδικών χαρών

περιπέτειας στην Ευρώπη υπολογίζονται στις 1000, ενώ στις χώρες της Β. Αμερικής εξαιτίας των φόβων για την ασφάλεια δεν εφαρμόστηκαν ποτέ (Staempfli, 2009).

Βασικό κομμάτι της φιλοσοφίας των παιδικών χαρών περιπέτειας, είναι πως είναι προσβάσιμες για όλα τα παιδιά, ανεξαρτήτως αναπηριών και αναπτυξιακών αναγκών (Chilton, 2018). Δημιουργήθηκε μια οργάνωση που είχε σαν στόχο τα παιδιά με αναπηρίες να έχουν ίση πρόσβαση σε παιδικές χαρές περιπέτειας: The Handicapped Adventures Playgrounds Association (HAPA) (Chilton, 2018)

Υπάρχουν ενδείξεις πως ο αριθμός των τραυματισμών είναι μικρότερος από τις κλασικές παιδικές χαρές, υπάρχει μείωση στην εκδήλωση επιθετικών συμπεριφορών και ανάπτυξη στις κοινωνικές δεξιότητες. Στις παιδικές χαρές-περιπέτειας υπάρχει πολύ μεγαλύτερος βαθμός αλληλεπίδρασης ανάμεσα στα παιδιά. Στις παραδοσιακές παιδικές χαρές τα παιδιά αλληλεπιδρούν με τα αδέρφια τους, συνομηλίκους ή φροντιστές. Στις παιδικές χαρές περιπέτειας, έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με παιδιά από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, που προέρχονται από διαφορετικές γειτονιές και να δημιουργήσουν νέους κοινωνικούς δεσμούς (Staempfli, 2009). Οργανώσεις όπως το Play England (Adventure Playgrounds: The essential elements., 2012) σύμφωνα με Ball, Gill & Spiegel οπ. αναφέρει η (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012) που ο οδηγός τους περιγράφει πως μπορεί να αξιολογηθεί “ο σοβαρός κίνδυνος” σε μια παιδική χαρά. Υπάρχει ανάγκη για περισσότερη έρευνα ώστε να αξιολογηθούν τα οφέλη από τις παιδικές χαρές περιπέτειας. Τα πρώτα αποτελέσματα είναι θετικά και ενισχύουν την άποψη πως οι συγκεκριμένες παιδικές χαρές ενισχύουν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι.

Η λογική του ελεύθερου παιχνιδιού χαρακτηρίζει αυτές τις παιδικές χαρές περιπέτειας, παρέχοντας μια ομάδα πιθανοτήτων (Adventure Playgrounds: The essential elements., 2012). Ο ρόλος των επιβλεπόντων ενηλίκων (playworkers) είναι να διευκολύνουν και να διευκολύνουν το παιχνίδι με όλους τους δυνατούς τρόπους, αντιστεκόμενοι στην παρόρμηση να παρέμβουν πολύ σύντομα ή πολύ συχνά (Play England 2012).

Έρευνες αναφέρουν πως τα παιδιά περνούν σημαντικά περισσότερο χρόνο (75 λεπτά) σε παιδικές χαρές περιπέτειας σε σχέση με παραδοσιακές παιδικές χαρές με κλασικά παιχνίδια (21 λεπτά) και μια σύγχρονη παιδική χαρά (32 λεπτά) με ενήλικες να επιτηρούν (Brussoni, και συν., 2015).

Ο David Ball ο οποίος θεωρείται από τους ειδικούς στην ασφάλεια σε παιδικές χαρές, αναφέρει τη μετατόπιση των ερωτημάτων σε σχέση με τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, τα τελευταία χρόνια από το πως να γίνει η παιδική χαρά όσον το δυνατόν πιο ασφαλής, στο πως να γίνει η παιδική χαρά ένας χώρος θετικών εμπειριών τόσο για τα παιδιά όσο και για τους νέους ανθρώπους (Ball, Gill, & Spiegel, 2012).

Η Brussoni (The Power of Play) αναφέρεται στους παράγοντες που έχει καταλήξει για υψηλής ποιότητας χώρους παιχνιδιού. Η έμφαση στη φαντασία και σε παιχνίδια τα οποία δεν είναι αυστηρά δομημένα. Μια τσουλήθρα, για παράδειγμα προσφέρει περιορισμένες δυνατότητες παιχνιδιού. Η πρόταση της είναι να αφαιρέσουν όλα τα παιχνίδια που είναι αυστηρά δομημένα στον χώρο και να αντικατασταθούν με ελεύθερα υλικά. Τα υλικά αυτά μπορούν να βρεθούν στη φύση αλλά και σε χώρους με άχρηστα υλικά.

Τα ελεύθερα υλικά, (loose parts) όπως ονομάστηκαν από τον αρχιτέκτονα Simon Nicholson, έχουν σαν σκοπό την αύξηση της δημιουργικότητας και της φαντασίας. Τα ελεύθερα υλικά προσφέρουν άπειρες ευκαιρίες για παιχνίδι (Nicholson, 1972). Οι παιδικές χαρές περιπέτειας είναι παιδοκεντρικές, με άφθονα ελεύθερα υλικά, φυσικά υλικά, όπως κατασκευαστικά υλικά, εργαλεία, λάκκοι με φωτιά, νερό και περιοχές που τα παιδιά μπορούν να είναι δημιουργικά και να πειραματιστούν (Chilton, 2018). Τα τελευταία χρόνια έχουν αρχίσει να εμφανίζονται Pop-up Adventure Playgrounds δηλαδή προσωρινοί χώροι για κάποιες ώρες ή για κάποιους χώρους, δίνοντας την ευκαιρία στην τοπική κοινότητα να έχει μια τέτοια εμπειρία (Law and Leichter-Saxby, 2020).

Βασικό στοιχείο είναι ο χώρος (φυσικός) να είναι αρκετός ώστε τα παιδιά να έχουν το περιθώριο να μπορούν να παίξουν. Η Brussoni αναφέρει τη σημασία, να δοθεί στα παιδιά ο ψυχολογικός χώρος που χρειάζονται για να παίξουν. Το συναίσθημα πως κάποιος θα τους προστατέψει αν κάτι δεν πάει καλά, ώστε να μπορούν να πειραματιστούν με το παιχνίδι (The Power of Play)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

6.1 Φυσική ροπή των παιδιών στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι

Ο Cunningham (Cunningham, 2006) επισημαίνει πως το πρότυπο για μια καλή παιδική ηλικία έχει αλλάξει. «Τα παιδιά πρέπει να προστατεύονται, να εξαρτώνται, να είναι υγιή και ευτυχισμένα» καταλήγοντας όμως πως τα παιδιά δε θέλουν να βρίσκονται μέσα σε ένα κουκούλι. Όλα τα παιδιά έλκονται από τη φύση τους από το ριψοκίνδυνο παιχνίδι και προσαρμόζονται να παίρνουν ρίσκα μέσα από το παιχνίδι (Brussoni M. , Outdoor risky play, 2020).

Οι απόψεις των παιδιών για το ρίσκο έχουν μεγάλο εύρος. Αναγνωρίζουν τη σημασία της ασφάλειας και θέλουν την προστασία των ενηλίκων. Ταυτόχρονα οι έρευνες υπογραμμίζουν πως υπάρχει έντονη ζήτηση για περισσότερη ελευθερία, περισσότερα μέρη να πάνε και περισσότερα πράγματα να κάνουν (Gill, 2007). Η επιθυμία να αποδράσουν από μια περισσότερο περιορισμένη παιδική ηλικία, οδηγεί στην επιλογή δραστηριοτήτων όπως το σκέιτμπορντ και είδη μουσικής και σε κάποιες περιπτώσεις σε αντικοινωνικές και επιβλαβείς δραστηριότητες (Gill, 2007).

Η φυσιολογική ανάπτυξη των παιδιών περιλαμβάνει την αντιμετώπιση του ρίσκου (Le Heuzey, 2009 όπως αναφέρει η Κοντοπούλου, 2016). Το παιδί από τη βρεφική ηλικία ακόμα, λειτουργεί τόσο με το ένστικτο της αυτοσυντήρησης και της αυτοπροστασίας, αλλά ταυτόχρονα από την επιθυμία εξερεύνησης του περιβάλλοντος. Ορισμένες φορές οι πρώτες προσπάθειες να κινηθεί μόνο του, εμπεριέχουν το ρίσκο του να χτυπήσει καθώς προσπαθεί να εξερευνήσει τις δυνατότητες του. Οι δυσάρεστες συνέπειες κάποιες φορές είναι αναγκαίες ώστε το παιδί να αναζητήσει ασφαλέστερους τρόπους. Τα παιδιά κατά τη διάρκεια της προσπάθειας τους για αυτονομία, έρχονται σε επαφή με βρόμικα ή ακόμα κι επικίνδυνα αντικείμενα, ώστε να γνωρίσει καλύτερα το περιβάλλον και να έρθει σε αντιπαράθεση με τους γονείς του. Ο τρόπος που κινείται ένα παιδί δείχνει πως αναγνωρίζει τον κίνδυνο αλλά η περιέργεια του υπερισχύει (Kontopoulou, 2016).

Η Brussoni (Brussoni M. , 2020) αναφέρει πως ορισμένα παιδιά έχουν μεγαλύτερη κλίση στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι, παρ' όλα αυτά η ροπή στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι είναι παγκόσμια. Τα παιδιά καταλαβαίνουν τις δυνατότητές τους και προσαρμόζουν το παιχνίδι τους στο βαθμό επικινδυνότητας με τον οποίον ένιωθαν άνετα. Ταυτόχρονα ένιωθαν να

αντιλαμβάνονται πως οι συνομήλικοί τους είχαν διαφορετικά επίπεδα άνεσης και ικανότητας (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Έρευνες που έγιναν στην Αυστραλία σε 38 παιδιά, 48-64 μηνών όταν μπορούσαν να επιλέξουν, το 74% διάλεξαν την πιο ριψοκίνδυνη επιλογή (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Στη σχολική ηλικία οι δοκιμασίες εντάσσονται στο πλαίσιο πιο οργανωμένων δραστηριοτήτων όπως τα ανταγωνιστικά αθλήματα. Μέσα από τις δραστηριότητες αυτές μπορούν να πετύχουν προσωπική αναγνώριση, να διαπραγματευτούν κανόνες και να δημιουργήσουν σχέσεις οικειότητας (Jarvis, 2006. αναφέρει η Κοντοπούλου, 2016). Η συμπεριφορά αυτή έχει παρατηρηθεί και στα ζώα, συγκεκριμένα στα πρωτεύοντα θηλαστικά όπου εκθέτουν τον εαυτό τους σε μέτρια τρομακτικές καταστάσεις όπου χάνουν και επανακτούν επανειλημμένα τον έλεγχο του σώματος τους (Spinka 2001, όπ. αναφ. η Brussoni, 2012).

Υπάρχουν διαφορές σε σχέση με το φύλο καθώς τα αγόρια παίρνουν περισσότερα ρίσκα από τα κορίτσια (Slovic, 1966; Byrnes, Miller, & Schafer, 1999; Morrongiello & Rennie, 1998). Τα κορίτσια λαμβάνουν υπόψη τους τον κίνδυνο τραυματισμού επηρεάζοντας τη συμπεριφορά τους στο παιχνίδι, ενώ για τα αγόρια είναι η σοβαρότητα του τραυματισμού. Οι διαφορές ανάμεσα σε αγόρια και κορίτσια και στην προθυμία τους να πάρουν ρίσκα, πιθανά να αποτελούν μια εξελικτική λειτουργία που συνδέεται με την επιβίωση (Sandseter E. B., Scaryfunny-A qualitative study of risky play among preschool children., 2010);(Smith, 1982). Η προθυμία για ρίσκα, μπορεί να συνδέεται, με τη μετακίνηση από μέρος σε μέρος, και να προστατέψει τη σύντροφο του και τους απογόνους του. Οι γυναίκες αντίστοιχα, έπρεπε να είναι πιο προσεχτικές ώστε να επιβιώσουν και να λειτουργήσουν ως οι βασικοί φροντιστές (Sandseter E. B., Scaryfunny-A qualitative study of risky play among preschool children., 2010). Στις έρευνες που πραγματοποιήθηκαν στη Σκανδιναβία δεν εντοπίστηκαν διαφορές στις συμπεριφορές όσον αφορά το ρίσκο, στους νέους. Πιθανότατα οφείλεται στην ισότητα των ρόλων στις Σκανδιναβικές κοινωνίες, ενώ το ρίσκο αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της ανάπτυξης τόσο των αγοριών, όσο και των κοριτσιών (Hansen & Breivik, 2001); (Sandseter E. B., Scaryfunny-A qualitative study of risky play among preschool children., 2010).

Η γοητεία που ασκεί ο κίνδυνος, τα συναισθήματα έντονης ευχαρίστησης και η ικανοποίηση από την αντιμετώπιση του φόβου αποτελούν χαρακτηριστικά όλων των ηλικιών (Kontoroulou, 2016).

6.1.1 Θεωρίες που υποστηρίζουν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι

Η ψυχαναλυτική θεωρία υποστηρίζει πως υπάρχουν δυο ακραίες τάσεις που χαρακτηρίζουν την αρχή της ηδονής: η μία προκαλεί και η άλλη καταστέλλει τη διέγερση. Ο Lagache αναφέρει δύο τάσεις της ανθρώπινης δραστηριότητας: η μία είναι για μείωση των εντάσεων και η άλλη είναι για πραγμάτωση των δραστηριοτήτων.

Μια άλλη θεωρία είναι αυτή της αντιστροφής “reversal theory” (Apter, 2007 όπ. αναφ. (Sandseter E. B., 2010)) σύμφωνα με την οποία ο άνθρωπος λειτουργεί με δύο τρόπους σε σχέση με το ρίσκο, είτε αποφεύγει τη διέγερση ως κάτι δυσάρεστο, είτε την αναζητά ως κάτι ευχάριστο. Στην περίπτωση αποφυγής της διέγερσης, χαρακτηρίζεται ως σοβαρό, ευαίσθητο με ακριβή στοχοθετημένη συμπεριφορά, στην περίπτωση που αναζητά τη διέγερση ως ευχάριστη, ως περιπετειώδης χαρακτήρας που επιδιώκει την περιπέτεια.

«Αντιστροφή» ονομάζεται όταν μετακινείται από τη μια κατάσταση στην άλλη και εξαρτάται τόσο από τη συναισθηματική κατάσταση όσο και από τα εξωτερικά γεγονότα (Howard 2011 όπ. αναφ.η (Kontoroulou, 2016).Η εξισορρόπηση ανάμεσα στα δύο άκρα αποτελεί χαρακτηριστικό της προσωπικότητας του ατόμου.

Με ανάλογο τρόπο, τα παιδιά λειτουργούν με βάση δύο αντικρουόμενες θέσεις: την αποφυγή του κινδύνου ή την επιδίωξη του κινδύνου και των έντονων αντιφατικών συναισθημάτων που προκαλεί στα παιδιά (Sandseter E. B., 2010).

Η θεωρία του αυτό-προσδιορισμού η οποία δημιουργήθηκε από Deci and Ryan, έχει εφαρμοστεί στο παιχνίδι εξετάζοντας τις επιρροές των ενηλίκων στις επιλογές των παιδιών. Μέσα από ψυχολογική και βιολογική σκοπιά, η θεωρία του αυτό-προσδιορισμού ενισχύει τη σημασία διάφορων φυσικών τάσεων στη συμπεριφορά των παιδιών, όπως το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Βασικά χαρακτηριστικά του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, στη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού αποτελούν συστατικά του κινήτρου. Αυτά τα στοιχεία είναι η αυτονομία, η ικανότητα και η επιθυμία να συνδεθούν με τους άλλους (Deci & Ryan, 1985).

6.1.2 Οφέλη του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού στα παιδιά

Η φυσική τάση των παιδιών είναι η εξερεύνηση και ο πειραματισμός με στοιχεία του περιβάλλοντος, η ανάπτυξη των σωματικών τους ικανοτήτων μέσα από το παιχνίδι και η δοκιμή των δυνατοτήτων τους (Eager & Little, 2011). Οι θετικές συνέπειες του παιχνιδιού, δεν αποτελούν το βασικό κίνητρο των παιδιών. Η κινητήριος δύναμη πίσω από την τάση

τους στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι, είναι ο ενθουσιασμός που αισθάνονται (Sandseter E. B., *Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play*, 2009). Το είδος αυτού του παιχνιδιού, προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία, να μάθουν για την αβεβαιότητα, τον φόβο, τον ενθουσιασμό και πως να διαχειρίζονται αυτά τα συναισθήματα. Σημαντικά στοιχεία του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, είναι πως τα παιδιά δοκιμάζουν κάτι για πρώτη φορά, ενώ βρίσκονται στα όρια του να χάσουν τον έλεγχο (Stephenson, 2003).

Οι έρευνες έχουν δείξει θετική επίδραση στην ανάπτυξη και την ωρίμανση της περιοχής του μετωπιαίου λοβού στον εγκέφαλο και άρα στην εκτελεστική λειτουργία. Στα παιδιά οι περιοχές αυτές του εγκεφάλου συνδέονται με δεξιότητες αυτορρύθμισης, ενίσχυση του ελέγχου της παρορμητικότητας και ταυτόχρονα προωθούν την αυτογνωσία, τη δημιουργικότητα και την ενσυναίσθηση (Brussoni M. , Olsen, Pike, & Sleet, 2012) ; Pranksepp et al., 2003).

Ο μετωπιαίος λοβός καθυστερεί να ωριμάσει σε παιδιά που διαγιγνώσκονται με ΔΕΠΥ. Τα παιδιά που έχουν περιορισμένες δυνατότητες για παιχνίδι έχουν σημαντικές πιθανότητες να εξελιχτούν σε ενήλικες με αντικοινωνική συμπεριφορά ή ακόμα και εγκληματική. Τα παιδιά που στερούνται το παιχνίδι πάσχουν από την έλλειψη της ικανότητας να προσαρμόζουν τον «χάρτη» του εγκεφάλου τους (Panksepp, 2007). Μέσα από το παιχνίδι μαθαίνουν τις απαιτήσεις της οικειότητας και της διάθεσης για το παιχνίδι. Στα ζώα έχει παρατηρηθεί μέσα από έρευνες που έχουν στερηθεί το παιχνίδι στην παιδική τους ηλικία, στην ενήλικη ζωή δεν μπορούν να ελέγξουν τις επιθετικές τους διαθέσεις (Brown , 1998).

Το παιχνίδι της πάλης (rough and tumble) συγκεκριμένα έχει σχεδόν εξαφανιστεί από την καθημερινότητα των παιδιών και αντικατασταθεί από τα οργανωμένα αθλήματα και οργανωμένα ραντεβού για παιχνίδι (playdates) (Panksepp, 2007).

Σε έρευνα των Pellis and Pellis (Pellis & Pellis, 2012) στο παιχνίδι πάλης ανέφεραν πως τα παιδιά που συμμετέχουν σε αυτό το είδος παιχνιδιού, είναι πιο κοινωνικά αποδεκτά από άλλα παιδιά, επιδεικνύουν καλύτερες κοινωνικές ικανότητες και έχουν καλύτερη επιδόσεις παρατηρηθούν αυτές οι θετικές επιδόσεις, αλλά η κακή προσαρμογή στις σχολικές συνθήκες, η αδυναμία να κάνουν φίλους είναι πιθανό να οδηγήσουν στην απογοήτευση και τελικά στην επιθετικότητα (Pellis & Pellis, 2012).

Ταυτόχρονα μέσα από το παιχνίδι πάλης τα παιδιά μαθαίνουν να ελέγχουν την ανάγκη τους για άγγιγμα και τις προτιμήσεις τους. Στο βιβλίο της η Carlson εξερευνά τη σημασία του αγγίγματος. Οι άνθρωποι έχουν ανάγκη το άγγιγμα είναι μια φυσιολογική και ψυχολογική ανάγκη (Carlson, 2011).

Η θεωρία πως συγκεκριμένα είδη παιχνιδιού στις μαϊμούδες αναπτύσσονται σε συγκεκριμένες περιόδους της παιδικής ηλικίας που αντιστοιχούν σε περιόδους ωρίμανσης περιοχών του εγκεφάλου. Οι περίοδοι αυτές ωρίμανσης του εγκεφάλου θα συμβούν και χωρίς την ύπαρξη του παιχνιδιού, καθώς σε ορισμένα είδη ζώων δεν υπάρχει το παιχνίδι. Το παιχνίδι μπορεί να διευκολύνει τη δημιουργία και να ανανεώσει τα νευρολογικά συστήματα (Pellis & Pellis, 2007). Εάν ένα ζώο είχε τη δυνατότητα να παίξει στην παιδική του ηλικία, στην ενήλικη ζωή του μπορεί να λειτουργήσει σε πιο υψηλό επίπεδο από τα ζώα που είχαν στερηθεί αυτή τη δυνατότητα.

Σε αρουραίους που είχαν υποστεί βλάβη σε περιοχή του μετωπιαίου φλοιού, στον έσω μετωπιαίο φλοιό, καθιστούσαν αδύνατη την τροποποίηση της συμπεριφοράς και των κινήσεων ώστε να ταιριάζουν με τον σύντροφο του. Στις περιπτώσεις που είχε υποστεί βλάβη ο μετωποκογχικός φλοιός αδυνατούσαν να μεταβάλλουν τη συμπεριφορά τους ανάλογα με την ταυτότητα του συντρόφου τους (Pellis, Pellis, & Broccard-Bell, 2011). Οι αρουραίοι με βλάβες στην περιοχή του προμετωπιαίου φλοιού που είχαν κανονικές εμπειρίες παιχνιδιού, είχαν αντίστοιχα ελλείματα σε κοινωνικές δεξιότητες με αρουραίους που είχαν κανονικούς εγκεφάλους αλλά είχαν στερηθεί το παιχνίδι (Pellis, Pellis, & Broccard-Bell, 2011).

Σε μακροχρόνια έρευνα που πραγματοποιήθηκε στις Ηνωμένες Πολιτείες σε παιδιά προερχόμενα από μη προνομιούχα κοινωνικά στρώματα, έδειξε πως ο χρόνος που περνούσαν παίζοντας ελεύθερα κατά την πρώτη παιδική ηλικία συνδεόταν με την κοινωνική υπευθυνότητα και την εκπαιδευτική τους απόδοση στην εφηβεία (Weikart, 1998). Σε μια ομάδα 68 παιδιών από μη προνομιούχα κοινωνικά στρώματα χωρίστηκαν τρεις ομάδες. Σε δύο από τις ομάδες το πρόγραμμα περιλάμβανε το 21% ελεύθερο παιχνίδι και δραστηριότητες που βασιζόνταν στα ενδιαφέροντα των παιδιών. Η τρίτη ομάδα βασιζόταν σε καθοδηγούμενες δραστηριότητες με έμφαση στα ακαδημαϊκά ενδιαφέροντα με μόνο 2% δραστηριότητες σε δραστηριότητες ελεύθερου παιχνιδιού. Η τρίτη ομάδα στα 15, είχε μεγαλύτερες πιθανότητες να έχουν προβλήματα συμπεριφοράς. Στη συνέχεια στα 23, η ίδια ομάδα αντιμετώπισε ακόμα περισσότερα προβλήματα με

συλλήψεις. Τα αποτελέσματα τόνισαν τη σημασία του ελεύθερου παιχνιδιού στην υγιή ανάπτυξη και συμπεριφορά των παιδιών (Weikart, 1998).

Σαν δραστηριότητα που συμβαίνει κυρίως σε εξωτερικούς χώρους, θεωρείται πως επηρεάζει τον κίνδυνο για ανάπτυξη μυωπίας. Οι έρευνες για τον χρόνο που περνάει κάποιος σε εξωτερικούς χώρους, δεν έχουν δείξει να επηρεάζει αρνητικά την αύξηση της μυωπίας σε ήδη μύωπες. Ο αυξημένος χρόνος δραστηριότητας σε εξωτερικούς χώρους μείωνε σημαντικά τον κίνδυνο ανάπτυξης μυωπίας (Xiong S., et al., 2017).

Η ανάπτυξη των παιδιών –κοινωνικοσυναισθηματική, γνωστική, σωματική, η κινητική δραστηριότητα και η ψυχική υγεία ωφελούνται σημαντικά από το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Ο ενθουσιασμός που αισθάνονται από το ριψοκίνδυνο παιχνίδι αποτελεί ένα ισχυρό κίνητρο ώστε τα παιδιά να μένουν σωματικά δραστήρια. Ταυτόχρονα οδηγεί τα παιδιά στην επανάληψη πολλών ειδών ριψοκίνδυνου παιχνιδιού (Sandseter E. B., 2010). Η μυική δύναμη, ο συντονισμός, η ισορροπία, η κινητικότητα, η αντίδραση, όπως και η αντίληψη του ίδιου του σώματος στο περιβάλλον ωφελούνται σημαντικά (Pellegrini and Smith, 1998). Το σκαρφάλωμα δέντρων και βράχων παρέχει την ευκαιρία να αναπτύξει και να βελτιώσει κινητικές και φυσικές ικανότητες όπως η μυική δύναμη, η αντοχή και η ποιότητα του σκελετού (Bjorklund & Pellegrini, 2002). Οι χωρικές καθώς και οι ικανότητες προσανατολισμού, όπως η αντίληψη των αντικειμένων, βάθος, ύψος, ταχύτητα και προσαρμογή των κινήσεων (Pellegrini & Smith 1998); (Kvalnes O., 2017). Οι ικανότητες και δεξιότητες αυτές είναι απαραίτητες για επιβίωση στην παιδική ηλικία, αποτελούν άμεσα οφέλη και για αντιμετωπίσουν σημαντικές προσαρμοστικές ικανότητες στην παιδική ηλικία (αναβαλλόμενα οφέλη) (Kvalnes O., 2017).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι πιθανότατα συνεισφέρει στη συμμετοχή σε φυσικές δραστηριότητες εφόρου ζωής, ένα φαινόμενο που ονομάζεται «σωματική ενημερότητα» όπου αποκτούν τις διανοητικές και σωματικές ικανότητες για να εξασφαλίσουν μακροχρόνιες θετικές συνήθειες σε σχέση με τη φυσική δραστηριότητα (Canadian Paediatric Society, 2024).

Η ικανότητα στο να παίρνουν ρίσκα, ορίζεται σαν μια ικανότητα να βλέπει ευκαιρίες σε μια ριψοκίνδυνη κατάσταση και να σκέφτεται κατά πόσο α) να πάρει μέρος σε πρωτόγνωρες δραστηριότητες, β) να τη μετατρέψει σε μια πιο διαχειρίσιμη κατάσταση, γ) να μη συμμετέχει (Larvysen, Bertrands, Leyssen, Vanderspikken, & Graef, 2017). Σε αποτελέσματα μετά από τρίμηνη παρέμβαση σε ομάδα παιδιών 4-6 χρονών, η ικανότητα

τους στο να παίρνουν ρίσκα βελτιώθηκε σημαντικά. Επιπλέον οι εκπαιδευτικοί, παρατήρησαν βελτίωση σε διαφορετικές περιοχές, όπως στη συγκέντρωση, στην ευαισθησία στη σύγκρουση και στον αυτοσεβασμό (Lavrgsen, και συν., 2015).

Ένα από τα μη προγραμματισμένα και σε βάθος χρόνου οφέλη της έκθεσης σε ρίσκα κατά τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας, είναι πως μπορούν να λειτουργήσουν σαν βάση για να καταλάβουν και να μπορούν να αντιμετωπίσουν το ρίσκο στη δουλειά (Kvalnes O. , 2017). Η δυνατότητα αυτή να μπορεί να λειτουργήσει εποικοδομητικά σε στρεσογόνες καταστάσεις, ενώ αποτελεί σημαντικό προαπαιτούμενο σε περιπτώσεις επαγγελματών, σε τομείς όπως η υγεία και η αεροπορία (Kvalnes O. , 2017).

Η συσχέτιση ανάμεσα στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι και στη ριψοκίνδυνη εργασία, όπου ο τρόπος που αντιλαμβάνεται το ίδιο το άτομο τον εαυτό του, είτε σαν παράγοντα (agents) ή πιόνι (pawn) (Nygard, 2007); (Kvalnes O. , 2017). Ο τρόπος διαπαιδαγώγησης των γονιών είναι πιθανό να επηρεάσουν τον τρόπο που βλέπουν τον εαυτό τους, σαν πράκτορα ή σαν πιόνι. Κατά πόσο ένα άτομο βλέπει τον εαυτό του, σαν ένα ενεργό και δραστήριο υποκείμενο, με ευκαιρίες να επηρεάσει την κατεύθυνση της ζωής του ή σαν ένας παθητικός αποδέκτης των θέσεων των άλλων (Kvalnes O. , 2017).

Τα παιδιά που έχουν την ελευθερία να εξερευνήσουν, να διευρύνουν το εύρος της δραστηριότητας είναι πολύ πιο πιθανό να αναπτύξουν την αυτοεικόνα τους υπό το πρίσμα του πράκτορα. Τα παιδιά που βιώνουν πιο αυστηρή ενήλικη επιτήρηση, βλέπουν τον εαυτό τους σαν πιόνι (Kvalnes O. , 2017).

Υπάρχει σημαντικός αριθμός μελετών, όπως για παράδειγμα των (Sandseter & Kennair, Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences, 2011) που αναφέρονται στον αντι-φοβικό χαρακτήρα του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού. Ο Gray (Gray P. , 2011) υποστηρίζει πως η πτώση του παιχνιδιού συνδέεται με την αύξηση των ψυχικών προβλημάτων στα παιδιά. Έρευνες σε ομάδες παιδιών κατά το πρώτο lock down λόγω Covid στο Ηνωμένο Βασίλειο, δείχνουν πως υπάρχει σύνδεση ανάμεσα στο περιπετειώδες παιχνίδι και στην καλύτερη ψυχική υγεία των παιδιών. Αυτή η σύνδεση ήταν πιο έντονη στα παιδιά των οικογενειών με χαμηλό εισόδημα (Dodd, Nesbit, & Fitzgibbon, 2022).

Η αποφυγή αποτελεί σημαντικό παράγοντα στην ανάπτυξη του άγχους, καθώς σε σοβαρές απειλές αποτελεί μια συμπεριφορά που προστατεύει. Ο μηχανισμός της αποφυγής, όμως αποτρέπει να δημιουργηθεί η γνώση στο πως να ανταποκριθεί σε ένα

ερέθισμα (Dodd, Nesbit, & Fitzgibbon, 2022). Οι άφθονες ευκαιρίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, μειώνουν τις πιθανότητες για άγχος αργότερα, καθώς τα παιδιά εκτίθενται σε «τρομακτικές» καταστάσεις, δίνοντας την ευκαιρία να μάθουν να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα και την ψυχολογική διέγερση (Dodd, Nesbit, & Fitzgibbon, 2022). Μέσα από την έκθεση σε αυτό που προκαλεί φόβο δίνεται η ευκαιρία, οι μηχανισμοί «άμυνας» απέναντι στον φόβο να προσαρμοστούν. Υπάρχουν σημαντικές ενδείξεις πως υπάρχει σχέση ανάμεσα στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι και μειωμένες πιθανότητες παιδικού άγχους, παρόλο που χρειάζεται να πραγματοποιηθούν περισσότερες έρευνες (Dodd & Lester, 2021).

Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι έχει πιθανές θετικές συνέπειες στο ανοσοποιητικό σύστημα. Η προσθήκη φυτών και φυσικών ή ελεύθερων στοιχείων (π.χ. κούτσουρα, βαρέλια ή λάστιχων) στο περιβάλλον που παίζουν τα παιδιά δίνοντας τους τη δυνατότητα να σκάβουν και να σκαφαλώνουν οδήγησαν στην αύξηση της βακτηριδιακής ποικιλότητας και τροποποίησαν το μικροβίωμα του εντέρου (Roslund , et al., 2021).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

7.2 Πλεόνασμα ασφαλείας

Το παιχνίδι παρατηρείται σε διαφορετικές μορφές και εποχές, ενώ αντιμετωπιζόταν διαφορετικά τόσο από τους ενήλικες όσο και από τα παιδιά. Οι εκάστοτε αντιλήψεις διαμορφώνονται από τις απόψεις που επικρατούν σε σχέση με το παιδί και το παιχνίδι από το περιβάλλον. Στις προβιομηχανικές κοινωνίες, το παιχνίδι θεωρείται αποδεκτό ως τρόπος απασχόλησης των παιδιών ώσπου να μεγαλώσουν αρκετά και να συμμετέχουν στην παραγωγή. Οι περιβαλλοντικές συνθήκες που πρόσφεραν άφθονες ευκαιρίες για ριψοκίνδυνο παιχνίδι σε φυσικό υπαίθριο περιβάλλον έχουν σχεδόν εξαφανιστεί (Loun, 2005· Water s& Begley, 2007 οπ. αναφ. στο (Kontoroulou, 2016) 2016). Η τάση αυτή παρατηρήθηκε ιδιαίτερα έντονα μετά το τέλος του 'B Παγκοσμίου Πολέμου εξαιτίας περιβαλλοντικών και κοινωνικών παραγόντων (Tovey, 2011).

Στο διάσημο βιβλίο του Aldous Huxley 'Brave New World' περιγράφει μια δυστοπική κοινωνία όπου οι μόνες δραστηριότητες παιχνιδιού είναι πολύπλοκες και ακριβές, όπως το ηλεκτρομαγνητικό γκολφ, με στόχο τη μέγιστη οικονομικό απόδοση. Το παιχνίδι σύμφωνα με ειδικούς και ερευνητές, κινδυνεύει να ακολουθήσει αυτή την πορεία, όπου σημαντικό θεωρείται το είδος του παιχνιδιού, που είναι ακίνδυνο, απόλυτα ελεγχόμενο και κοστοβόρο (Ball, Brussoni, Gill, Harbottle, & Spiegel, 2019).

Στη σύγχρονη αστική κοινωνία το παιδί έχει σημαντική θέση, με το παιχνίδι να αποτελεί τη βασική εργασία του και ως μέσο για την ολόπλευρη ανάπτυξη του. Οι χώροι παιχνιδιού είναι ελεγχόμενοι, διαμορφωμένοι σύμφωνα με αυστηρά κριτήρια ασφαλείας. Τα παιχνίδια έχουν κατασκευαστεί από ενήλικες ώστε να είναι όσο το δυνατόν πιο "ασφαλή" και διαχωρίζονται ανάλογα με την ηλικία και το φύλο του παιδιού.

Η αντίληψη σε σχέση με τα ατυχήματα και τους τραυματισμούς έχει μετατοπιστεί από κάτι που συμβαίνει είτε λόγω απροσεξίας, ή κακοτυχίας ή μοίρας σε κάτι που μπορεί να αποφευχθεί. Τα ατυχήματα μπορεί να προβλεφτούν και να αποφευχθούν. Οι υπεύθυνοι για τον υπολογισμό και τη διαχείριση των κινδύνων για παράδειγμα σε πετρελαιοπηγές ή σε αερογραμμές έχουν την ευθύνη να θεσπίσουν και να εφαρμόσουν κανονισμούς, όπου θα μειώσουν τον κίνδυνο όσο το δυνατόν περισσότερο. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η ανοχή για ατυχήματα και τραυματισμούς είναι μηδενική (Kvalnes O. , 2017).

Στο πλαίσιο των παιδικών χαρών όπου ο στόχος είναι το παιχνίδι και ο χώρος να αποτελεί πόλο έλξης για τα παιδιά, δεν μπορεί να εφαρμόζονται η ίδια λογική της μηδενικής ανοχής στα ατυχήματα. Οι κανονισμοί που εφαρμόζονται πλέον σε αρκετές χώρες είναι αυστηροί όσον αφορά τις παιδικές χαρές και τον εξοπλισμό τους (Kvalnes & Sandsetter, 2023).

Η σημερινή κοινωνία χαρακτηρίζεται από μια ένα πλεόνασμα ασφάλειας (surplus safety). Σύμφωνα με τις κοινωνιολογικές θεωρίες (Beck, 1992) η κοινωνία αυτή τη στιγμή βρίσκεται σε μια συνεχή διαπραγματεύση με τον κίνδυνο. Υπάρχει μια συνεχής εκτίμηση και διαχείριση του κινδύνου η οποία έχει κυρίαρχο ρόλο στην κοινωνική και οργανωτική ζωή. Η πλεονάζουσα ασφάλεια συνήθως θεωρείται πως αντικατοπτρίζει τις κοινωνικές και πολιτισμικές διαστάσεις της πραγματικότητας. Ο Boholm βλέπει τον κίνδυνο και την αβεβαιότητα σαν κάτι που οι άνθρωποι πρέπει να υπερβούν και να ξεπεράσουν. Ορίζει τον κίνδυνο "μια κατάσταση ή ένα γεγονός όπου κάτι που έχει αξία για τους ανθρώπους (συμπεριλαμβανομένων των ανθρώπων) βρίσκεται σε κίνδυνο και το αποτέλεσμα είναι αβέβαιο" (Boholm, 2003).

Ο Malaby (Malaby T. M., 2002) υποστηρίζει πως κάθε άποψη πως το ρίσκο πρέπει να μειώνεται/αποφεύγεται πρέπει να αμφισβητείται. Μέσα από τη συνδιαλλαγή με την αβεβαιότητα, μέσω του ρίσκου μπορεί κάποιος να βρει τη θέση του στον κόσμο. Η καθημερινή ζωή χαρακτηρίζεται από αβεβαιότητα, μια κατάσταση που φέρνει αναπάντεχες χαρές και λύπες που είναι βασικές για την κοινωνική ζωή. Ο Malaby (Malaby T. M., 2002) αναφέρει τρία είδη αλληλοκαλυπτόμενα είδη ρίσκου: όταν κάνει κάποιος κάτι, υπάρχει η πιθανότητα να το κάνει καλά, άσχημα ή να αποτύχει τελείως, (απροσδιοριστία απόδοσης συναναστροφή με τους άλλους περιλαμβάνει τον κίνδυνο παρερμηνείας (κοινωνική απροσδιοριστία), σε ορισμένες περιπτώσεις τα άτομα και οι ομάδες αμφισβητούνται από αναπάντεχα γεγονότα, οδηγώντας σε νέες θεωρίες και ερμηνείες (κοσμολογική απροσδιοριστία). Τα τελευταία χρόνια δίνεται έμφαση στην προστασία ενάντια στο ρίσκο. Η προσέγγιση αυτή αντιμετωπίζει το ρίσκο στα παιδιά σαν απειλητικό για την υγεία τους, με την αποφυγή ρίσκου και την προστασία να θεωρείται ταυτόσημη με την υγεία του παιδιού. Η καλή διαχείριση του ρίσκου ισοδυναμεί με μια υγιή ζωή. Υπάρχει εντατικοποίηση της προσπάθειας για προστασία των παιδιών.

Ο Gill (Gill, 2007) αναφέρει πως είναι θετικό για τα παιδιά να εκτίθενται στην πιθανότητα τα πράγματα να πάνε λάθος, επειδή έτσι μαθαίνουν να τα βγάζουν πέρα με

τις προκλήσεις. Η άρνηση στα παιδιά της ευκαιρίας αυτής μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία πολιτών που φοβούνται το ρίσκο και δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν τις μικρές δυσκολίες της καθημερινότητας ή σαν παιδιά να επιδιώκουν να βρίσκονται σε ακόμη πιο επικίνδυνες τοποθεσίες για να πραγματοποιήσουν τη ριψοκίνδυνη συμπεριφορά τους. (Eager & Little, 2011)

Η Mary Douglas (Douglas , 1994) υποστηρίζει πως η προστασία απέναντι στην έκθεση στο ρίσκο, έχει οδηγήσει σε ένα νέο σύστημα κατηγοριών όπου κάθε θάνατος έχει κάποιον υπαίτιο, κάθε ατύχημα ευθύνεται στην εγκληματική αμέλεια κάποιου, κάθε ασθένεια μια καταδίκη. Η πρώτη ερώτηση είναι “ποιος φταίει;” και η κατάληξη είναι η προληπτική δράση, η βελτίωση της κωδικοποίησης του κινδύνου στον τομέα, ο οποίος αποδείχθηκε ότι καλύπτεται ανεπαρκώς.

« Το παιδί αποτελεί την πηγή της τελευταίας, εναπομείνουσας, αμετάβλητης πρωταρχικής σχέσης.» (Beck , 1992) σελ.118.

«Πρέπει να σταματήσουμε να κυνηγάμε τη ψευδαισθηση της απόλυτης ασφάλειας. Το να είναι κανείς ζωντανός, σημαίνει πως υπάρχει η πιθανότητα να πονέσει. Γνωρίζοντας πως δεν μπορούμε να εξαλείψουμε το ρίσκο μας απελευθερώνει να αγκαλιάσουμε τη ζωή. Δεν μπορούμε να εξαλείψουμε τον κίνδυνο αλλά δε γίνεται να παραλύσουμε από τον κίνδυνο» (Shumaker, 2016).

Ο Σύλλογος Παιδιάτρων του Καναδά, στην τελευταία του ανακοίνωση αναφέρει πως τα παιδιά πρέπει να είναι όσο ασφαλή χρειάζεται και όχι όσο το δυνατόν πιο ασφαλή. Ο στόχος των μέτρων προστασίας πρέπει να είναι η αποφυγή σοβαρών τραυματισμών και όχι η ολοκληρωτική εξάλειψη των τραυματισμών από το παιχνίδι (Canadian Paediatric Society, 2024).

Ο ρόλος του γονιού αποτελεί έναν διάλογο ανάμεσα στις κοινωνικοπολιτισμικές διεργασίες. Η γονεϊκότητα όμως, όπως και κάθε σχέση φροντίδας προς το παιδί, είναι μια σύνθετη και σε μεγάλο βαθμό ασυνείδητη ψυχική διεργασία που βρίσκεται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τις εξωτερικές συνθήκες και απόψεις που επικρατούν, αλλά δεν καθορίζεται από αυτές (Gutton , 2006).

Το ίδιο λοιπόν σημαντικόι με τους περιβαλλοντικούς παράγοντες είναι οι ψυχολογικοί ενδιασημοί των γονέων. Το εσωτερικό άγχος των γονέων τους οδηγεί στην υπερπροστατευτική στάση απέναντι στα παιδιά (Konτορουλου, 2016). Η εσωτερική τους επιθυμία αναβίωσης της παιδικότητας σε εξιδανικευμένη μορφή είναι πιθανό να έρχεται

σε αντίθεση με την ανάγκη του παιδιού για αυτονομία. Σε ορισμένες περιπτώσεις η επιθυμία των ενηλίκων αποτελεί προτεραιότητα σε σχέση με την επιθυμία των παιδιών. Η υπερπροστασία ως ένδειξη διαταραχής της γονεϊκής σχέσης είναι δύσκολο να οριστεί, ταυτόχρονα η πλεονάζουσα ασφάλεια των τελευταίων χρόνων, είναι πιθανό να αποτελεί έναν από τους παράγοντες για τα αυξημένα ποσοστά ανωριμότητας στα σύγχρονα παιδιά. (Kontoroulou, 2016).

Οι γονείς περνούν πολύ περισσότερο χρόνο φροντίζοντας τα παιδιά τους σε σχέση με τους γονείς των προηγούμενων ετών. Το ποσοστό έχει τετραπλασιαστεί τα τελευταία χρόνια από 25 λεπτά ανά ημέρα το 1975, σε 99 λεπτά το 2000, και ο καθοριστικός παράγοντας για αυτό είναι ο φόβος να αφήσουν τα παιδιά χωρίς επίβλεψη (Gill, 2007).

Τα σχολεία αποτελούν χώρους που μπορούν να προωθήσουν την υγεία των παιδιών, καθώς τα παιδιά περνούν σημαντικό μέρος του χρόνου τους εκεί με συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα αφιερωμένα σε ελεύθερο παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο. Παρ'όλο που η πλειοψηφία των χωρών έχουν υπογράψει τη Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού όπου προστατεύεται το δικαίωμα του παιδιού στο παιχνίδι, στο Ηνωμένο Βασίλειο, στον Καναδά, στην Αυστραλία δεν υπάρχουν νόμοι που να καθιστούν το παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο υποχρεωτικό κατά τη διάρκεια του σχολείου. Υπάρχει παγκόσμια ανησυχία γιατί κατά την περίοδο του Covid-19 μειώθηκαν ακόμη περισσότερο οι ευκαιρίες παιχνιδιού (Sandseter, Kleppe, & Sando, 2021)). Τα τελευταία χρόνια έχει δημιουργηθεί ταυτόχρονα, ένα κύμα φόβου, σε σχέση με αγωγές, μηνύσεις και αναφορές που έχει οδηγήσει τα σχολεία να μειώσουν τις εκδρομές (Malone K. A., 2007).

Τα οφέλη του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού είναι σημαντικά, παρόλα αυτά οι εκπαιδευτικοί διστάζουν να το ενσωματώσουν στην καθημερινότητα του σχολείου, καθώς ανησυχούν για την ασφάλεια των μαθητών τους. Ο τρόπος αντιμετώπισης επηρεάζεται και από την εθνικότητα καθώς οι Νορβηγοί, οι Σουηδοί, οι Δανοί και οι Ιταλοί νηπιαγωγοί έχουν πιο θετική στάση απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι σε σχέση με Αμερικανούς και Αυστραλούς (Little, Sandseter, & Wyver, 2012).

7.1 Διαταραχή Έλλειψης Ρίσκου

Ο Loun επινόησε τον όρο «διαταραχή έλλειψης φύσης» για να εκφράσει την έλλειψη σύνδεσης των παιδιών με τη φύση, στη σημερινή έντονα τεχνολογική εποχή (Loun, 2016).

Αντίστοιχα δημιουργήθηκε ο όρος έλλειψης διαταραχής ρίσκου (Risk Deficit Disorder - RDD) για να περιγράψει την αυξανόμενη τάση αποφυγής του ρίσκου στην κοινωνία. Ένα παιδί που πάσχει από διαταραχή έλλειψης ρίσκου, είναι ένα παιδί που δε θα έχει εκτεθεί στο ρίσκο, άρα δε θα έχει αναπτύξει την ικανότητα να προκαλέσει τον εαυτό του σε τέτοιο βαθμό που να οδηγήσει σε πραγματική ανάπτυξη (Loun, 2016).

Το ρίσκο γίνεται αντιληπτό ως μια στρατηγική την οποία οι κοινότητες ή οι υποομάδες, χρησιμοποιούν για να καταλάβουν τον κίνδυνο και τις απειλές που δέχονται σύμφωνα με τον Luton οπ. αναφέρει (Bauer, Giles, & Brussoni, 2022).

Η λογική του εγκλεισμού ενισχύεται από την ανάπτυξη της οδικής κυκλοφορίας, ενός τρόπου ζωής βασισμένου σε μεταφορικά οχήματα, οι συνέχεια αυξανόμενες ώρες εργασίας των γονιών, η μείωση τόσο στον αριθμό δημόσιων χώρων, όσο και στην ποιότητα των χώρων αυτών, ενώ ταυτόχρονα οι δραστηριότητες αναψυχής σε εσωτερικούς χώρους έχουν αυξηθεί σημαντικά.

Ο κοινωνιολόγος Frank Furedi (Furedi, 2005) χρησιμοποιεί τον όρο «κουλτούρα του φόβου» ένα γενικευμένο και εσωτερικό άγχος που εκφράζεται στο φόβο για την ασφάλεια των παιδιών, αν και στατιστικά είναι πιο ασφαλή από οποιαδήποτε άλλη χρονική στιγμή στην ιστορία. Το 22% των παιδιών των ηλικιών 7-12 ετών αναφέρει πως δεν του επιτρέπεται να παίζει έξω μόνα τους. Το 40% των γονιών φοβάται πως τα παιδιά τους κινδυνεύουν από την οδική κίνηση. Το 51% των γονιών αναφέρει πως θα ήθελε να επιτρέψει στα παιδιά του να παίζουν έξω αλλά ανησυχούν για την ασφάλεια τους (Real Play Coalition, 2018). *«Δραστηριότητες και εμπειρίες που προηγούμενες γενιές παιδιών απολάμβαναν χωρίς δεύτερη σκέψη έχουν γίνει προβληματικές ή επικίνδυνες, ενώ οι ενήλικες που τις επιτρέπουν χαρακτηρίζονται ανεύθυνοι.»* (Gill, 2007), σ.10).

Η Lenore Skenazy το 2008 άφησε τον εννιάχρονο γιό της μετά από έντονη επιθυμία του να μετακινηθεί με το μετρό στη Νέα Υόρκη και κατέγραψε την εμπειρία της σε άρθρο της στην Washington Post (Skenazy, 2008). Οι αντιδράσεις ήταν ακραίες, με ορισμένους να τη χαρακτηρίζουν ως τη «χειρότερη μαμά του κόσμου». Η Skenazy μετά την ανταπόκριση δημιούργησε ένα πρόγραμμα που να δίνει ελευθερία κίνησης στα παιδιά. Ταυτόχρονα έδωσε στους γονείς ιδέες για το πως να αναπτύξουν την αυτονομία και τον αυτοσεβασμό τους. Παρόμοιες πρωτοβουλίες έχουν δημιουργηθεί και σε άλλες χώρες (Sandseter & Kennair, 2011).

Η πλειοψηφία των γονιών έχουν ενδιασμούς για τον χρόνο που περνάνε τα παιδιά τους μπροστά από οθόνες. Υπάρχει ένα ποσοστό όμως που αισθάνονται ανακούφιση που τα παιδιά τους είναι μπροστά από μια οθόνη υπολογιστή στο σπίτι, όπου τουλάχιστον γνωρίζουν που είναι και νομίζουν πως είναι ασφαλή (Gray, 2011).

Ο σύγχρονος τρόπος ζωής στις μεγαλουπόλεις, ο περιορισμένος ελεύθερος χρόνος, η τεχνολογία, οδηγούν στην αποστασιοποίηση από τη φύση και στον καθιστικό τρόπο ζωής. Η ετήσια έκθεση (Healthy Kids Canada Report) για τη φυσική δραστηριότητα των παιδιών στον Καναδά, ανέφερε πως τα παιδιά στον Καναδά, περνούν 7.5-9.0 ώρες μπροστά από τις οθόνες, με τη βαθμολογία της χώρας να είναι κάτω από τη βάση όπ. αναφέρει η (Harper, 2017). Η τελευταία έκθεση για τη φυσική δραστηριότητα, το 2022, για τον Καναδά, δείχνει πως μόνο το 17.5% των παιδιών επιτυγχάνει τον στόχο της μέτριας έως έντονης άσκησης τα 60 λεπτά την ημέρα. Η βαθμολογία παρέμεινε κάτω από τη βάση, ενώ τα ποσοστά χειροτέρεψαν σημαντικά λόγω της πανδημίας του κορωνοϊού.

Δεν υπάρχουν παγκόσμια στατιστικά στοιχεία με καταγεγραμμένα τα ποσοστά των παιδιών που παίζουν και με τι συχνότητα ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Σε έρευνα με στατιστικά στοιχεία από 49 χώρες, στο παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους η εικόνα είναι αποθαρρυντική. Η βαθμολογία ήταν κάτω από τη βάση (D+), καθώς μόνο το 40% των παιδιών, πέτυχαν τον στόχο των δύο ωρών παιχνιδιού ημερησίως (Real Play Coalition, 2018).

Οι προσπάθειες των γονιών για ελαχιστοποίηση του ρίσκου, στην πραγματικότητα «σαμποτάρουν» την πορεία τους προς το άγνωστο. Η τεχνολογία αποτελεί πλέον σύμμαχο των γονιών στο να γνωρίζουν που είναι οι έφηβοι τους ανά πάσα στιγμή, αρκεί να έχουν μαζί τα κινητά τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, όπως αναφέρει ο Kvalnes αποτελεί η εφαρμογή Bsafe με σύνθημα: «το τέλος της ανησυχίας» (Kvalnes O. , 2017). Οι γονείς σταματάνε να ανησυχούν για το αν τα παιδιά τους είναι τα επόμενα θύματα. Ταυτόχρονα προσφέρει μια μορφή ασφάλειας και στα παιδιά που ξέρουν πως όπου και να πάνε οι γονείς τους μπορούν να τα εντοπίσουν.

Κάποια επίπεδα ρίσκου είναι σημαντικά και κάποιες φορές απαραίτητα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Η Tovey (Tovey, 2011) επισημαίνει πως ένα περιβάλλον που είναι όσο το δυνατόν πιο ασφαλές, όπου όλοι οι πιθανοί κίνδυνοι έχουν αφαιρεθεί, είναι στην πραγματικότητα ένα περιβάλλον μη-ασφαλές, καθώς εμποδίζει τα παιδιά να βιώσουν τις εμπειρίες για να αναπτύξουν και να εξασκήσουν τις απαραίτητες ικανότητες που

χρειάζονται για να είναι ασφαλείς. Τα παιδιά χρειάζονται το ρίσκο ώστε να ανακαλύψουν και να δοκιμάσουν τα όρια και τις δυνατότητες τους. Ο στόχος είναι να μειωθεί ο κίνδυνος σοβαρού τραυματισμού στο ελάχιστο δυνατό. Η άρνηση στα παιδιά να συμμετέχουν σε οτιδήποτε ριψοκίνδυνο, όχι μόνο μπορεί να οδηγήσει τα παιδιά να γίνουν πιο παράτολμα, να μην μπορέσουν να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους αλλά να τα εκθέσει σε μεγαλύτερο κίνδυνο αφού δε θα έχουν αναπτύξει τις δεξιότητες που χρειάζονται (Tovey, 2011).

Ακόμα και στις περιπτώσεις που τα παιδιά εκτίθενται σε κάποια μορφή ρίσκου, όπως να κυκλοφορήσουν ελεύθερα στη γειτονιά, οι συνθήκες που συμβαίνει αυτό, όπως για παράδειγμα, η παρακολούθηση της τοποθεσίας που βρίσκονται μέσω εφαρμογών του κινητού, περιορίζει σημαντικά το αντιφοβικό αποτέλεσμα. Η γνώση πως οι γονείς μπορούν ανά πάσα στιγμή να ελέγξουν που είναι και πως μπορούν να επικοινωνήσουν μαζί τους, δε βοηθούν στην εξοικείωση με το άγχος του αποχωρισμού. Το μοτίβο προστασίας από το ρίσκο, οδηγεί τα παιδιά να συνεχίζουν να έχουν φοβίες που θα έπρεπε να έχουν ξεπεράσει (Kvalnes O. , 2017).

Οι Sandseter and Kennair (Sandseter & Kennair, 2011) υποστηρίζουν πως η εμπλοκή των παιδιών αποτελεί προσαρμοστική λειτουργία στο να μειώσει των φόβο των ερεθισμάτων (για παράδειγμα στα ύψη) καθώς επανειλημμένα εκθέτουν τον εαυτό τους σε ερεθίσματα.

Στη Νορβηγία πραγματοποιείται μια νέα έρευνα εικονικής πραγματικότητας, με τη συμμετοχή παιδιών, όπου μελετάται το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Σε συνθήκες εικονικής πραγματικότητας οι μαθητές εξετάζονται σε τρία σενάρια: να περνάνε τον δρόμο, να περνάνε μέσα από ένα ποτάμι και να παίζουν σε μια παιδική χαρά. Τα παιδιά θα κινούνται σε έναν χώρο, φορώντας ειδικό εξοπλισμό ενώ θα καταγράφεται κάθε τους κίνηση.

Ένας στόχος της έρευνας είναι να παρατηρηθεί η αντίδραση των παιδιών στο ρίσκο και οι αντιδράσεις τους σε αυτές τις καταστάσεις. Δίνεται η δυνατότητα να παρατηρηθούν τα παιδιά σε συνθήκες που υπάρχει κίνδυνος τραυματισμού τους, κάτι που θα ήταν ηθικά λάθος αν συνέβαινε σε πραγματικές συνθήκες. Οι ίδιοι οι ερευνητές δηλώνουν στις πιθανές αρνητικές συνέπειες της έρευνας, πως τα παιδιά μπορεί να υπερεκτιμήσουν τις ικανότητες τους στο ψηφιακό περιβάλλον και να βιώσουν σαν τραυματικό τον εικονικό τραυματισμό (Sandseter, και συν., 2023). Ταυτόχρονα τίθεται το θέμα, με ποιον τρόπο η εικονική εξοικείωση με το ρίσκο, μεταφέρεται στη συνέχεια στη

ζωή και με ποιες συνέπειες. Ένας τραυματισμός σε συνθήκες εικονικής πραγματικότητας δεν έχει τις ίδιες συνέπειες με έναν τραυματισμό στην πραγματικότητα (πόνος, πιθανή επίσκεψη στον γιατρό κ.λ).

Η έκθεση σε καταστάσεις που προκαλούν φόβο οδηγεί στην εξοικείωση με τους φυσικούς φόβους και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων για τη διαχείριση ριψοκίνδυνων καταστάσεων, έχει δηλαδή ένα “αντιφοβικό αποτέλεσμα” (Kontoroulou, 2016). Αν στα παιδιά δεν παρουσιάζονται επαρκείς ευκαιρίες ριψοκίνδυνου παιχνιδιού δε θα μπορούν να αναπτύξουν την ικανότητα τους να αντιμετωπίζουν αγχογόνες καταστάσεις. Η μη αντιμετώπιση των φόβων τους είναι πιθανό να οδηγήσει σε αγχώδεις διαταραχές. Η έρευνα στα ζώα έχει δείξει πως η μη έκθεση σε καταστάσεις ριψοκίνδυνες σε κρίσιμα σημεία της ανάπτυξης οδηγεί σε υπερβολικό φόβο, αδικαιολόγητη επιθετικότητα και υπερβολικές αντιδράσεις σε στρεσογόνες καταστάσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8

Συμπεράσματα

Οι έρευνες υποδεικνύουν τη σημασία της ύπαρξης ευκαιριών ποιοτικού ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, ώστε τα παιδιά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα, ανθεκτικότητα, κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση, γνωστική ανάπτυξη, ψυχική και σωματική υγεία καθώς και τις ικανότητες διαπραγμάτευσης (Brussoni M., 2020). Ερευνητές, εκπαιδευτικοί και δημόσια στελέχη έχουν εκφράσει τον προβληματισμό τους, για την εκτεταμένη αποφυγή του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού, καθώς έχει αρνητικά αποτελέσματα για την υγεία, ψυχοσωματική ανάπτυξη και ευημερία (Alliance, 2018).

Η Οργάνωση International School Grounds Alliance είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο που δημοσίευσε την προκήρυξη για τη σημασία του παιχνιδιού και την προσπάθεια οι χώροι των σχολείων να γίνουν πιο δεκτικοί στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι (Alliance, 2018). Η γνώση της αντιμετώπισης του ρίσκου και της αβεβαιότητας, είναι μια απαραίτητη δεξιότητα στην παγκόσμια κοινότητα (Page, Pange, & Chadjipadelis). Το ριψοκίνδυνο παιχνίδι παρουσιάζει κινδύνους για την υγεία των παιδιών αλλά ταυτόχρονα έχει σημαντικά οφέλη στην ανάπτυξη τους καθώς βοηθάει στην αντιμετώπιση των φοβιών και στην προώθηση της αυτονομίας τους.

Η αίσθηση της ασφάλειας πρέπει να είναι σε ισορροπία με το ρίσκο καθώς έχουν την ίδια σημασία για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Η κοινωνία ως σύνολο πρέπει να συμμετέχει στη δημιουργία ενός ασφαλές πλαισίου προστασίας για τα παιδιά αλλά και στην ανάπτυξη του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού καθώς οι δεξιότητες που προσφέρει υπερβαίνουν τους κινδύνους. Οι διαφορές στον τρόπο αντιμετώπισης του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού διαφέρουν από χώρα σε χώρα. Όσον αφορά την Ελλάδα, οι έρευνες είναι περιορισμένες, ενώ ταυτόχρονα δεν υπάρχει κάποια συγκεκριμένη πολιτική για την ενίσχυση του. Αυτό μπορεί να γίνει μέσα από περισσότερες έρευνες με επίκεντρο τις επιδράσεις του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού στην ανάπτυξη των παιδιών καθώς και τη δημιουργία κατάλληλων χώρων αλλά και ενημέρωση των εκπαιδευτικών και των γονιών.

Ενδεικτικά, θα μπορούσε να δημιουργηθεί μια διαδραστική ιστοσελίδα για γονείς και εκπαιδευτικούς που να αναφέρει πληροφορίες για το ριψοκίνδυνο παιχνίδι και αναλυτικές οδηγίες για τους ενήλικες όπως η σελ. του OutsidePlay με βάση τους κανονισμούς του Καναδά (Walter & Oberle, 2024). Μια περισσότερη ανεκτική προσέγγιση της κοινωνίας απαιτείται, καθώς η υγεία των παιδιών, δεν είναι απαραίτητα συνώνυμη με μηδενικούς τραυματισμούς.

Την ευθύνη σε αυτή την ισορροπία πρέπει να αναλάβει κατά κύριο λόγο το κράτος, μέσα από τη θέσπιση πολιτικών που διευκολύνουν το ριψοκίνδυνο παιχνίδι. Σημαντικό ρόλο επίσης παίζει και το σχολείο. Η μείωση των υπερβολικών περιορισμών στο παιχνίδι των παιδιών, η ενημέρωση και η ευαισθητοποίηση των εκπαιδευτικών αλλά και των γονιών για τη σημασία του αναπτυξιακά κατάλληλου ριψοκίνδυνου παιχνιδιού. Οι εκπαιδευτικοί ακόμα και όταν έχουν θετική προσέγγιση στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι, παρόλα αυτά δεν αποτελεί μια επίσημη παιδαγωγική προσέγγιση. Με την έμφαση στην πρόληψη των τραυματισμών, πρέπει να υπάρξει μια προσέγγιση όπου να προωθείται η παιδική ανάπτυξη, ενώ εξασφαλίζεται η ασφάλεια. Επιπροσθέτως, χρειάζεται να ερευνηθεί η κατηγοριοποίηση του ριψοκίνδυνου παιχνιδιού με βάση το κοινωνικό ή συναισθηματικό ρίσκο, και όχι το σωματικό (Sandseter E. B., 2009).

Η ανασκόπηση της ως τώρα βιβλιογραφίας, δείχνει πως μια διαφοροποιημένη προσέγγιση ανάμεσα στις διαφορετικές χώρες, απέναντι στο ριψοκίνδυνο παιχνίδι, θα ήταν η περισσότερο αποτελεσματική.

Αναφορές

(n.d.).

- Eager, D., & Little, H. (2011). Risk deficit disorder. *International Public Works Conference*, (pp. 21-25). Canberra. Retrieved from https://www.academia.edu/1479806/Risk_deficit_disorder
- Rooijen, M. v., Martelaer, K. D., Lensvelt-Mulders, G., & Cotterink, M. (2023). "It Is Scary, but Then I Just Do It Anyway": Children's Experiences and Concerns about Risk and Challenge during Loose Parts Play. *Int J Environ Res Public Health*, 20-22.
- Aldis, O. (2013). *Play fighting*. Elsevier.
- Alliance, I. S. (2018). *Risk in Play and Learning Declaration*. <https://www.internationalschoolgrounds.org/risk-declaration>.
- Armitage, M. (2011). Risky play is not a category- it's what people do. *Child Links*.
- Arup. (2017). Cities Alive: Designing for Urban Childhoods. Retrieved from <https://www.arup.com/perspectives/publications/corporate-reports/section/annual-report-2017>
- Bailey, R. C., Olson, J., Pepper, S. L., Porszasz, J., Barstow, T. J., & Cooper, D. M. (1995). The level and tempo of children's activities: an observational study. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 1033-1041.
- Bank, H. V. (2022, May 11). *Why Kids Need to Take Risks [Video]*. Retrieved from YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=N9wMZyRhOic&t=5s>
- Barr, J., De Souza, M., Harrison, C., Hyde, B., Van Vliet, H., & Saltmarsh, S. (2012). Parenting the "Millennium Child": Choice, Responsibility and Playing it Safe in Uncertain Times. *Global Studies of Childhood*, 302–318. Retrieved from <https://doi.org/10.2304/gsch.2012.2.4.302>
- Beck, U. (1992). *Risk Society*. London: Sage Publications.
- Beesdo, K., Knappe, S., & Pine, D. S. (2009). Anxiety and anxiety disorders in children and adolescents: Developmental issues and implications for DSM-V. *Psychiatry Clin. North Am.*, 483–524. doi:10.1016/j.psc.2009.06.002
- Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D. (2002). *The origins of human nature: Evolutionary developmental psychology*. Washington, D.C.: American Psychological Association.
- Boholm, A. (2003). The Cultural Nature of Risk: Can There Be an Anthropology of Uncertainty? *Ethnos*, 159-178.
- Brown, S. L. (1998). Play as an Organizing Principal: Clinical Evidence and Personal Observations. In B. a. Byers (Ed.), *Animal Play*. Cambridge University Press,.
- Brussoni, M. (2020). Outdoor risky play. In T. Burns, & D. Gottschalk, *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children* (pp. 53-68). Paris: OECD. Retrieved from https://www.oecd-ilibrary.org/education/education-in-the-digital-age_1b5847ec-en
- Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Takuro, I., Sandseter, H. B., Bienenstock, A.,... Tremblay, M. S. (2015, June). What is the Relationship between Risky Outdoor Play and Health in Children? A Systematic Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, pp. 6423-6454.
- Brussoni, M., Ishikawa, T., Han, C., Faulkner, G., & Masse, L. C. (2018). Go Play Outside! Effects of a risk-reframing tool on mothers' tolerance for, and parenting practices associated with, children's risky play: study protocol for a randomized controlled trial. *Trials*. doi:<https://doi.org/10.1186/s13063-018-2552-4>

- Brussoni, M., Olsen, L. L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). Risky Play and Children's Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development. *International Journal of Environmental Research and Public Health*(9), 3134-3148. Retrieved from <https://doi.org/10.3390/ijerph9093134>
- Brussoni, M., Olsen, L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). Risky Play and Children's Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 3134.
- Canadian Paediatric Society, I. P. (2024). *Healthy childhood development through outdoor risky play: Navigating the balance with injury prevention*. Ottawa: Canadian Paediatric Society.
- Caprino, F. (2018). When the risk is worth it: the inclusion of children with disabilities in free risky play. 40-47.
- Christensen, P., Miguel, R. M., Nielsen, T. A., & Harder, H. (2011). Children, Mobility, and Space: Using GPS and Mobile Phone Technologies in Ethnographic. *Journal of Mixed Methods Research*, 1-20.
- Coster, D., & Gleeve, J. (2008). *Give us a go! : children and young people's views on play and risk-taking*. London : National Children's Bureau for Play England, London, 2008.
- Cowan, K. (n.d.). *A Panorama of Play. Digital Futures Commission*. Retrieved from A Panorama of Play. 5Rights Foundation: Digital Futures Commission..
- Cunningham. (2006). *The invention of childhood*. London: BBC Books.
- Davidsson, B. (2006). The Schoolyard as a Place of Meaning: Children's Perspective. 61-81.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum Press.
- Dietze, B., & Kashin, D. (2019). Building Capacity to Support Outdoor Play in Early Childhood. *Encyclopedia on Early Childhood Development*.
- Dodd, H. F., Nesbit, R. J., & Fitzgibbon, L. (2022). Child's Play: Examining the Association Between Time Spent Playing and Child Mental Health. *Child Psychiatry & Human Development*. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10578-022-01363-2>
- Douglas, M. (1994). *Risk and Blame*. London: Routledge.
- Furedi, F. (2005). *Culture of fear*. London: Continuum.
- Gill, T. (2007). *No fear: Growing up in a risk adverse society*. London: Calouste Gulbenkian Foundation. Retrieved from <https://timrgill.files.wordpress.com/2010/10/no-fear-19-12-07.pdf>
- Gray. (2011). Risky Play: Why Children Love It and Need It. Retrieved from <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/201404/risky-play-why-children-love-it-and-need-it>
- Gray, P. (2011). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. 443–463. Retrieved from (PDF) The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents
- Harper, N. J. (2017). Outdoor risky play and healthy child development in the shadow of the "risk society": A forest and nature school perspective. *Child & Youth Services*.
- Henniger, M. L. (1994). Planning for Outdoor Play. *Young Children*, 10-15.
- Hewes, J. (2014). Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. 280-301.

- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Jerebine, A., Fitton-Davies, K., & Lander, N. (2022). All the fun stuff, the teachers say, 'that's dangerous! 72.
- Kontopoulou, M. (2016). Ο κίνδυνος της αποφυγής του ρίσκου στο παιχνίδι. *Διάλογοι! Θεωρία και πράξη στις επιστήμες αγωγής και εκπαίδευσης*, 20-34. Retrieved from <https://doi.org/10.12681/dial.10512>
- Κοντοπούλου, Μ. (2014). Η αγωγή των παιδιών σε κρίση: Αναζητώντας νέες ισορροπίες. *Αναστοχασμοί για την Παιδική Ηλικία* (pp. 62-67). Θεσσαλονίκη: ΤΕΠΑΕ. Retrieved from <http://www.nured.auth.gr/congress2014>
- Kvalnes, O. (2017). Risky Play. In *Fallibility at Work: Rethinking Excellence and Error in Organizations*. Springer, 1–20.
- Kvalnes, O., & Sandsetter, H. B. (2023). *Risky Play, Then and Now*. Palgrave Macmillan, Cham. doi:https://doi.org/10.1007/978-3-031-25552-6_1
- Larvysen, A., Bertrands, E., Leyssen, L., Vanderspikken, A., & Graef, P. D. (2017). Risky-play at school. Facilitating risk perception and competence in young children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 89-105.
- Little, H., & Wyver, S. (2008). Outdoor play. Does avoiding the risks reduce the benefits? *Australian Journal of Early Childhood*, 33-38.
- Lyu, J., Yang, H., & Christie, S. (2023). Can I Play Outside? How Urban Design Influences Parental Attitudes on Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Malaby, T. M. (2002). Odds and ends: risk, mortality, and the politics of contingency, Culture, Medicine, and Psychiatry. 283– 312.
- Malaby, T. M. (2002). Odds and ends: risk, mortality, and the politics of contingency. *Cult Med Psychiatry*, 283-312. doi:10.1023/a:1021204803969
- Malaguzzi, L. (2011). History, ideas, and Basic Principles: An Interview with Loris Malaguzzi. In L. Gandini, *The Hundred Languages of Children* (pp. 27-72).
- Malone, K. A. (2007). The bubble-wrap generation: children growing up in walled gardens. Environmental Education Research. *Environmental Education Research*, 513 - 527. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/44843032_The_bubble-wrap_generation_Children_growing_up_in_walled_gardens
- Marano, H. E., & Skenazy, L. (2011). Why parents should stop overprotecting kids and let them play: An interview with Hara Estroff Marano and Lenore Skenazy. *American Journal of Play*, 423-442. Retrieved from <https://www.museumofplay.org/app/uploads/2022/01/3-4-interview-marano-skenazy.pdf>
- Mariana, B. (n.d.). Outdoor risky play. *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*. Retrieved from <https://doi.org/10.1787/1b5847ec-en>
- Morrongiello, B. A., & Cox, A. (2020). Issues in Defining and Measuring Supervisory Neglect and Conceptualizing Prevention. *Child Indicators Research*, 369–385.
- Morrongiello, B. A., & Lasenby-Lessard, J. (2007). Psychological determinants of risk taking by children: an integrative model and implications for interventions. *Injury Prevention*, 20-25. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/6508035_Psychological_determinants_of_risk_taking_by_children_An_integrative_model_and_implications_for_interventions

- Nikiforidou, Z. (n.d.). Risk literacy: Concepts and pedagogical implications for early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1463949117731027>
- Obee, P., Sandsetter, H. B., & Gerlach, J. A. (2021). Lessons Learned from Norway on Risky Play in Early Childhood Education. *Early Childhood Education Journal*, 99-109. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01044-6>
- Panksepp, J. (2007). Can Play diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain? *J Can Acad Child Adolesc Psychiatry*(16), 57-66. Retrieved 2024
- Pellis, S. M., & Pellis, V. C. (2007). Rough-and-tumble play and the development of the social. *Current Directions in Psychological Science*(16), 95-98.
- Pellis, S., Pellis, V., & Broccard-Bell, H. (2011). The Function of Play in the Development of the Social Brain. *American Journal of Play*, 278-296.
- Play England*. (2012).
- Prešlenkova, N. (2017). Claiming the dark forest as urban children's space for free play. *Journal of Playwork Practice*, 155-159. doi:<http://dx.doi.org/10.1332/205316218X15230891064193>
- Real Play Coalition. (2018). *Value of Play Report*. Retrieved from https://www.ikea.com/ca/en/files/pdf/bb/2f/bb2f0627/the-real-play-coalition_value-of-play-report_a.pdf
- Reed, T., & Brown, M. (2000). The Expression of Care in the Rough and Tumble Play of Boys. *Journal of Research in Childhood Education*., 104-116. doi:10.1080/02568540009594779
- Rooijen, M. V., Martelaer, K. D., Mulders, G. L., der Poel, L. v., & Cotterink, M. (2023, November). "It Is Scary, but Then I Just Do It Anyway": Children's Experiences and Concerns about Risk and Challenge during Loose Parts Play. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. Retrieved 2024
- Sando, J. O., Kleppe, R., & Sandseter, H. B. (2021). Risky Play and Children's Well-Being, Involvement and Physical Activity. *Child Indicators Research*, 1435-1451. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s12187-021-09804-5>
- Sandseter, E. B. (2007a). Categorizing risky play - How can we identify risk-taking in children's play? *European Early Childhood Education Research Journal*, 237-252. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/236986860_Categorizing_risky_play_-_How_can_we_identify_risk-taking_in_children's_play
- Sandseter, E. B. (2009). Affordances for Risky Play in Preschool: The Importance of Features in the Play Environment. *Early Childhood Education Journal*, 439-446.
- Sandseter, E. B. (2009). Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 3-21. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1080/14729670802702762>
- Sandseter, E. B. (2009). Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play. *Contemporary Issues in Early Childhood*.
- Sandseter, E. B. (2010). It tickles in my tummy! Understanding children's risk-taking in play through Reversal Theory. *Journal of Early Childhood Research*, 67-88. Retrieved from <http://ecr.sagepub.com/content/8/1/67.full.pdf>
- Sandseter, E. B., & Kennair, L. E. (2011). Children's Risky Play from an Evolutionary Perspective: The Anti-Phobic Effects of Thrilling Experiences. *Evolutionary Psychology*. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/147470491100900212>

- Sandseter, E. B., & Sando, J. O. (2016). "We Don't Allow Children to Climb Trees": How a Focus on Safety Affects Norwegian Children's Play in Early-Childhood Education and Care Settings. *American Journal of Play*, 178-200.
- Sandseter, H. B., & Kleppe, R. (2019, May). Outdoor Risky Play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*.
- Sandseter, H. B., Kleppe, R., & Sando, O. J. (2021). The Prevalence of Risky Play in Young Children's Indoor and Outdoor Free Play. *Early Childhood Educ*, 303–312.
- Sandseter, H. H. (2007b). Risky play among four and five year old children in preschool.
- Shaw, B., Bicket, M., Elliott, B., Fagan-Watson, B., Mocca, E., & Hillman, M. (2015). *Children's independent mobility: an international comparison*. London: Policy Studies Institute. Retrieved from <https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/98xyq/children-s-independent-mobility-an-international-comparison-and-recommendations-for-action>
- Skenazy, L. (2008). Retrieved from Free-Range Kids: <https://www.freerangekids.com/why-i-let-my-9-year-old-ride-the-subway-alone/>
- Society, C. P. (n.d.).
- Staempfli, M. (2009). Reintroducing Adventure Into Children's Outdoor Play Environments. *Environment and Behavior*(41), 268-280. doi:10.1177/0013916508315000
- Storli, R. (2021). Children's Rough-and-Tumble Play in a Supportive Early Childhood Education and Care Environment. *Int J Environ Res Public Health*. doi: 10.3390/ijerph181910469
- Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- The Power of Play* (n.d.). [Motion Picture]. Retrieved March 2024, from <https://www.youtube.com/watch?v=AJnBp83>
- Tovey, H. (2011). Achieving the balance: Challenge, risk and safety. In J. H. P. Broadhead, *Outdoor Provision in the Early Years*. London: Sage.
- Valentine, G. (1997). "Oh yes I can" "Oh no you can't": Children and parents' understandings of kids' competence to negotiate public space safely. 65–89. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/1467-8330.00035>
- Vygotsky, L. (1967). *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Soviet Psychology.
- Weikart, D. P. (1998). Changing childhood development through educational intervention. *Prev.Med.*, 233-237.
- Wilkinson, R. (2015). Retrieved from Academia.edu.
- Αυγητίδου, Σοφία;. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις*. Αθήνα: Δαρδανός.

Πηγές Εικόνων

Εικόνα 1-3: Προσωπικό αρχείο.



