

#### 4. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το παιχνίδι δεν μπορεί να θεωρηθεί μια δραστηριότητα αποκομμένη από το περιβάλλον του παιδιού, αλλά μια δραστηριότητα που προκύπτει μέσα και μαζί με αυτό. Τα περιβάλλοντα μέσα στα οποία προκύπτει το παιχνίδι είναι:

- *φυσικά περιβάλλοντα* όπως παιδικές χαρές, γήπεδα, γειτονιές, προαύλιο σχολείου, καθιστικό σπιτιού, θάλασσα. Στο φυσικό περιβάλλον παιχνιδιού ανήκουν και τα παιχνίδια, αντικείμενα ή εξοπλισμός όπως οι κούνιες, τα παζλ, οι δαχτυλομπογιές, τα αυτοκινητάκια ή οι κούκλες
- *κοινωνικά περιβάλλοντα* όπως γονείς, αδέρφια, συνομήλικοι, συμμαθητές, φίλοι
- *πολιτισμικά περιβάλλοντα* που περιλαμβάνουν τις πεποιθήσεις, αξίες και τις παραδόσεις που η κάθε κοινωνία υιοθετεί για το παιχνίδι και τις μορφές του

(Bazyk, κ.α. 2003, Case-Smith, 2010, Daunhauer, κ.α. 2007).

Τα περιβάλλοντα μέσα στα οποία προκύπτει το παιχνίδι των παιδιών μπορεί να επηρεάσουν όχι μόνο την ανάπτυξη και τις μορφές παιχνιδιού, αλλά ακόμη και τον τρόπο με τον οποίο βιώνουν τα παιδιά τα παιχνίδια. Οι θετικές και αρνητικές επιδράσεις του περιβάλλοντος στο παιχνίδι των παιδιών έχουν μελετηθεί από μεγάλο αριθμό συγγραφέων (Edwards, 2005, Κνοχ, 1974, Kuhaneck, et al., 2010, Michelman, 1974, Rubin, et al., 1983). Οι περιβαλλοντικοί παράγοντες που επιδρούν θετικά στη φυσιολογική ανάπτυξη του παιχνιδιού των παιδιών είναι:

- διαθεσιμότητα φυσικών χώρων για παιχνίδι
- διαθεσιμότητα αντικειμένων και συνομηλίκων για παιχνίδι

- ενήλικες που δεν είναι πειστικοί και κατευθυντικοί
- ασφαλές και άνετο περιβάλλον
- προγραμματισμός παιχνιδιού σε ώρες που το παιδί δεν είναι κουρασμένο, πεινασμένο ή αγχωμένο
- ελευθερία επιλογής
- παροχή νέων υλικών ή παιχνιδιών

(Knox, 1974, Michelman, 1974, Rubin, κ.α., 1983).

Παράγοντες του περιβάλλοντος που επιδρούν αρνητικά στην ανάπτυξη του παιχνιδιού των παιδιών είναι:

- εξωτερική πίεση
- υπερβολικός αριθμός παιχνιδιών
- περιορισμένες επιλογές
- υπερβολικός ανταγωνισμός
- ανασφαλή περιβάλλοντα (πόλεμος, εγκληματικότητα)
- στερητικά περιβάλλοντα (οικοτροφεία)
- επικοινωνιακά μέσα (τηλεόραση, υπολογιστές)

(Edwards, 2005, Kuhaneck, κ.α., 2010, Rubin, κ.α., 1983, Singer & Singer, 2005).

Καταλήγοντας, για να καταφέρει ένα παιδί να βιώσει τις φυσιολογικές εμπειρίες παιχνιδιού κάθε ηλικίας, θα πρέπει να «φέρει» τόσο τις ανάλογες δεξιότητες για κάθε παιχνίδι καθώς και να βρίσκεται σε ένα περιβάλλον που να ενθαρρύνει, να προωθεί και να χαίρεται το παιχνίδι του παιδιού.