



Δήμητρα Κογκίδου

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

(Υλικό ευαισθητοποίησης
για τους/τις Εκπαιδευτικούς των σχολικών μονάδων Πρωτοβάθμιας
Εκπαίδευσης)

για τον Πανελλήνιο Μαθητικό
Διαγωνισμό Ψηφιακής Δημιουργίας

Γενική Γραμματεία Ισότητας των Ψύλων του Υπουργείου Εσωτερικών και

Διοικητικής Ανασυγκρότησης σε συνεργασία με την Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση του
Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων

ΑΘΗΝΑ 2016

Δήμητρα Κογκίδου

Υλικό ευαισθητοποίησης
για τους/τις εκπαιδευτικούς των σχολικών μονάδων Πρωτοβάθμιας
Εκπαίδευσης

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

Συνδιοργάνωση:

Γενική Γραμματεία Ισότητας των Φύλων (Γ.Γ.Ι.Φ.) του Υπουργείου Εσωτερικών και
Διοικητικής Ανασυγκρότησης

σε συνεργασία με την

Εκπαιδευτική Ραδιοτηλεόραση του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και
Θρησκευμάτων.

Δήμητρα Κογκίδου, Καθηγήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης και Πρόεδρος της Επιτροπής Φύλου και Ισότητας στο ΑΠΘ

dkogidou@eled.auth.gr

Στο Facebook: ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ
<https://www.facebook.com/dkogkidou>

Η εικόνα που χρησιμοποιήθηκε αποτελεί επεξεργασμένη μορφή του έργου μαθητών/τριών του ΕΕΕΕΚ Ελευσίνας που πήραν μέρος στον Πανελλήνιο Διαγωνισμό δημιουργίας αφίσας με θέμα «Χτίζουμε την Ισότητα των Φύλων δημιουργώντας ενάντια στα στερεότυπα», που διοργανώθηκε από τη Γενική Γραμματεία Ισότητας των Φύλων (Γ.Γ.Ι.Φ.) του Υπουργείου Εσωτερικών και Διοικητικής Ανασυγκρότησης το ακαδημαϊκό έτος 2015-2016

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΝΟΤΗΤΑ Α'

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ "ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ" Ή "ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ". ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

1. Τρόπος χρήσης του υλικού
2. Τα παιχνίδια δεν είναι "για αγόρια" ή "για κορίτσια". Είναι για τα παιδιά.
3. Γιατί είναι σημαντική η κατάργηση της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών;
4. Υπερβαίνοντας τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών
5. Στόχοι της καμπάνιας: **ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ**

5.1. Μείωση του έμφυλου μάρκετινγκ της βιομηχανίας των παιχνιδιών

5.2. Ευαισθητοποίηση των γονιών και εκπαιδευτικών για τις επιπτώσεις της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών.

5.3. Πρόταση για δημιουργία συλλογικότητας με τίτλο "ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ" με στόχο την κατάργηση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών

5.4. Συμπερασματικά

ΕΝΟΤΗΤΑ Β'

Δραστηριότητες "ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ" για παιδιά προσχολικής ηλικίας και δημοτικού

6. Στόχοι
7. Ενδεικτικές δραστηριότητες

7.1. Ο ΕΜΦΥΛΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δραστηριότητα 1^η: "Είναι αγόρι" ή "Είναι κορίτσι"; Τα προϊόντα για παιδιά έχουν έμφυλα χαρακτηριστικά.

Δραστηριότητα 2^η: Τα παιχνίδια σήμερα είναι περισσότερο έμφυλα από ποτέ

Δραστηριότητα 3^η: Γιατί συνήθως τα αγόρια και τα κορίτσια επιλέγουν διαφορετικά παιχνίδια;

7.2. ΤΟ ΕΜΦΥΛΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Δραστηριότητα 4^η: Τα καταστήματα παιχνιδιών διδάσκουν στα παιδιά τα έμφυλα στερεότυπα;

Δραστηριότητα 5^η: Οι διαφημίσεις για παιχνίδια ακολουθούν τον κανόνα της έμφυλης διχοτόμησης ενισχύοντας τα έμφυλα στερεότυπα διεθνώς.

7.3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΙΣ "ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΕΣ" ΓΙΑ ΤΟ ΦΥΛΟ

Δραστηριότητα 6^η: Μήπως όλα τα κορίτσια δεν θέλουν να παίζουν με κούκλες και κουζινικά και όλα τα αγόρια με όπλα και φορτηγά;

7.4. ΕΜΦΥΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Δραστηριότητα 7^η: Παιχνίδια "για κορίτσια" - παιχνίδια "για αγόρια" - Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών αποκλείει κορίτσια και αγόρια από την απόκτηση σημαντικών εμπειριών.

Δραστηριότητα 8^η: "Ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια.

7.5. "ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ"/"ΑΓΟΡΙΣΤΙΚΑ" Ή "ΟΥΔΕΤΕΡΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΦΥΛΟ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Δραστηριότητα 9^η: "Τα κορίτσια αγαπούν το ροζ;"

Δραστηριότητα 10^η: "Τα κορίτσια αγαπούν τις πριγκίπισσες" -Η κουλτούρα της πριγκίπισσας

Δραστηριότητα 11^η: Μοιάζω με τις κούκλες μου;

Δραστηριότητα 12^η: Κούκλες που μας μοιάζουν -αγόρια και κορίτσια.

Δραστηριότητα 13^η: Υπερ-ήρωες ή φιγούρες δράσης

7.6. ΟΙ ΚΟΥΚΛΕΣ, ΤΑ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΧΑΣΜΑ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ

Δραστηριότητα 14^η: Οι κούκλες -μωρά είναι μόνον για κορίτσια;

Δραστηριότητα 15^η: Τα παιχνίδια κατασκευών είναι μόνον για τα αγόρια;

7.7. ΕΜΦΥΛΗ ΔΙΧΟΤΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Δραστηριότητα 16^η: Όταν μεγαλώσω θα γίνω.....

Δραστηριότητα 17^η: Παιχνίδια που αυξάνουν τις δεξιότητες των παιδιών στα επιστημονικά πεδία STEM (φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, μηχανική, μαθηματικά) - Είναι για αγόρια και για κορίτσια;

ΕΝΟΤΗΤΑ Γ'

ΠΗΓΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΦΥΛΟ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

8. Σημαντικές ιστοσελίδες (και στο FACEBOOK)
9. Ιστοσελίδες μεγάλων εταιρειών κατασκευής παιχνιδιών
10. Ιστοσελίδες μεμονωμένων παιχνιδιών
11. Καταστήματα παιχνιδιών / ηλεκτρονικές πύλες
12. Videos
13. Παραδείγματα μεμονωμένων δράσεων για την υπέρβαση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών
14. Παραμύθια
 - 14.1. *Ριχάρδος ο Ξεροκέφαλος, της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιιώτη, εκδ. Διάπλαση (κυκλοφορεί στο εμπόριο).*
 - 14.2. *Μια μύγα από το Μάντσεστερ, του Ανδρέα Ανδρέου (περιλαμβάνεται)*
 - 14.3. *Ένα φορτηγό πολύχρωμα παιχνίδια, της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιιώτη (περιλαμβάνεται)*
 - 14.4. *Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος, της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιιώτη (περιλαμβάνεται)*
15. Βιβλιογραφία για "Φύλο και παιχνίδι"
 - 15.1. Ξενόγλωσση/ Ελληνόγλωσση
 - 15.2. Διαδικτυακές πηγές
 - 15.3. Σε εφημερίδες -ειδησεογραφικές πύλες -blogs

ΕΝΟΤΗΤΑ Α'

ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ "ΓΙΑ
ΑΓΟΡΙΑ"

Ή
"ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ"

ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

1. Τρόπος χρήσης του υλικού

- ✓ Συνιστούμε να ξεκινήσετε με μια γρήγορη ματιά σε όλο το υλικό προκειμένου να έχετε μια γενική εικόνα.
- ✓ Το υλικό διαρθρώνεται σε τρεις ενότητες:

Στην Ενότητα Α', "ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ "ΓΙΑ ΑΓΟΡΙΑ" Ή "ΓΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ". ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ", αιτιολογείται συνοπτικά γιατί είναι σημαντική η κατάργηση της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών και αναφέρονται οι γενικοί στόχοι μιας καμπάνιας για "ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ".

Στην Ενότητα Β', "Δραστηριότητες ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ για παιδιά προσχολικής ηλικίας και δημοτικού" αναφέρονται οι στόχοι και ορισμένες δραστηριότητες για εκπαιδευτική παρέμβαση.

Στην Ενότητα Γ', "ΠΗΓΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΦΥΛΟ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ", υπάρχει ενδεικτικά υποστηρικτικό υλικό και ορισμένες πηγές άντλησης υλικού για τις εκπαιδευτικές παρεμβάσεις, όπως, σημαντικές ιστοσελίδες (και στο FACEBOOK), βιβλιογραφία για "Φύλο και παιχνίδι", ιστοσελίδες μεγάλων εταιρειών κατασκευής παιχνιδιών και μεμονωμένων παιχνιδιών, ηλεκτρονικές πύλες καταστημάτων παιχνιδιών, videos, παραδείγματα μεμονωμένων δράσεων για την υπέρβαση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών, παραμύθια και ορισμένες πηγές για τα παιχνίδια γενικά.

- ✓ Στην Ενότητα Β' προτείνονται ορισμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε διαφορετικές θεματικές ενότητες και διαφορετικά επίπεδα πολυπλοκότητας σε κάθε

ενότητα για τη διερεύνηση ζητημάτων που σχετίζονται με την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών. Μπορείτε να επιλέξετε τις θεματικές που σας ενδιαφέρουν και τις δραστηριότητες που είναι στο κατάλληλο επίπεδο για τα παιδιά, ανάλογα και με τον χρόνο που διαθέτετε και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Μπορείτε να τις προσαρμόσετε κατάλληλα ή να προσθέσετε και άλλες. Πάντως, ανεξάρτητα από την επικέντρωση του ενδιαφέροντός σας σε κάποια θεματική, είναι χρήσιμο η συζήτηση να συμπεριλάβει όλες τις διαστάσεις του θέματος.

- ✓ Οι προτεινόμενες δραστηριότητες είναι εργαλεία για βιωματική μάθηση και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ένα χώρο προσχολικής αγωγής, σε μια τάξη δημοτικού σχολείου, ή σε εξωσχολικές δραστηριότητες.
- ✓ Δεν δίνονται λεπτομερείς οδηγίες για τον τρόπο δουλειάς. Χρησιμοποιείτε όποιες τεχνικές ομαδικής εργασίας εσείς θεωρείτε κατάλληλες για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων -αρκεί να είναι σαφείς οι στόχοι της δραστηριότητας σε εσάς και τα παιδιά και να υπάρχει ένα σαφώς διατυπωμένο ερώτημα. Μπορείτε, κατά περίπτωση, να κάνετε χρήση του καταιγισμού ιδεών, του παιχνιδιού ρόλων, την εργασία σε μικρές ομάδες, τις προσομοιώσεις κ.ά.

Μπορείτε, επίσης, να συνεργαστείτε με θεατρικές /μουσικοπαιδαγωγικές κ.ά ομάδες για παιδιά που δραστηριοποιούνται σε τοπικό επίπεδο για από κοινού διοργάνωση ορισμένων δράσεων.

- ✓ Είναι σημαντικό να δοθεί βαρύτητα στη διαδικασία της αναζήτησης και της κριτικής ανάλυσης των πληροφοριών. Δείξτε στα παιδιά ορισμένες πηγές και προτρέψτε τα να ανατρέξουν σε αυτές για να βρουν όση το δυνατόν περισσότερη πληροφόρηση. Χρησιμοποιείτε εικόνες για παροχή πληροφοριών αλλά και για να διεγείρετε το ενδιαφέρον των παιδιών από διάφορες πηγές -πέρα από τους προτεινόμενους ιστότοπους.

Μια πηγή εικόνων είναι τα θεματικά albums της σελίδας στο facebook: ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ <https://www.facebook.com/dkogkidou>
Παραμύθια, ταινίες, βίντεο και γενικά τα ΜΜΕ είναι, επίσης, ισχυρά εργαλεία, ιδιαίτερα δημοφιλή και μια καλή αφετηρία για συζήτηση.

Επίσης, οι ζωγραφιές είναι σημαντικό μέσο αυτοέκφρασης και αφετηρία διερεύνησης και συζήτησης, όπως και η λήψη φωτογραφιών και η παραγωγή ταινιών.

- ✓ Καλό είναι σε κάθε θεματική ενότητα δραστηριοτήτων να υπάρχουν στο τέλος "Ιδέες για δράση" (πέρα από αυτές που προτείνονται) και τα παιδιά να έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν τη μορφή δημιουργίας τους. Θα μπορούσε να είναι αφίσα, φυλλάδιο, γράμμα διαμαρτυρίας, τραγούδι, ταινία κ.ά.
- ✓ Πέρα από μια σύντομη σύντομη ανασκόπηση για το πώς λειτούργησε η δραστηριότητα και την αξιολόγησή της, καλό είναι να καταγράφονται προτάσεις για συνέχεια στο μέλλον.
- ✓ Οι προτεινόμενες δραστηριότητες για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών μπορούν, κατά περίπτωση, να αξιοποιηθούν και στη διδασκαλία ορισμένων μαθημάτων.
- ✓ Οι πηγές που προτείνονται στην Ενότητα Γ', "ΠΗΓΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΜΦΥΛΟ ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ", είναι ενδεικτικές.

Να σημειωθεί, ότι ενώ υπάρχει πολύ βιβλιογραφία για τα παιχνίδια γενικά, η βιβλιογραφία για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών είναι πολύ λίγη, σχετικά πρόσφατη και κυρίως ξενόγλωσση. Στη σελίδα στο Facebook της Δήμητρας Κογκίδου **ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ** (<https://www.facebook.com/dkogkidou>) θα υπάρχει συνεχής ροή άρθρων ευρείας κυκλοφορίας και υλικού για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών και ευρύτερα για τους έμφυλους ρόλους.

2. Τα παιχνίδια δεν είναι "για αγόρια" ή "για κορίτσια". Είναι για τα παιδιά.

Αυτό θα περιμέναμε να ακούσουμε στον 21^ο αιώνα και με όλη την πρόοδο που έχει επιτευχθεί προς την κατεύθυνση της ισότητας των φύλων. Δυστυχώς δεν είναι έτσι. Το

έμφυλο μάρκετινγκ των παιχνιδιών συχνά χαρακτηρίζεται σήμερα ως "μάρκετινγκ του χάσματος των φύλων". Παρά το γεγονός ότι η ανισότητα των φύλων έχει μειωθεί τον τελευταίο αιώνα, τα έμφυλα στερεότυπα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο τόσο στο σχεδιασμό, όσο και στην εμπορία των παιχνιδιών.

Τα παιχνίδια που πωλούνται σήμερα είναι περισσότερο έμφυλα από ποτέ, πολύ συχνά παρουσιάζονται ως κατάλληλα "για αγόρια" ή "για κορίτσια", πωλούνται σε διαφορετικά τμήματα ή και ορόφους, έχουν διαφορετικό περιτύλιγμα και χρώμα, διαφορετικές απεικονίσεις και λεζάντες, τα προτεινόμενα παιχνίδια για αγόρια εμπεριέχουν δράση και κατασκευές, ενώ για τα κορίτσια φροντίδα και καλλωπισμό. Αυτό δημιουργεί την εντύπωση ότι μερικά παιχνίδια είναι κυρίως για αγόρια, μερικά κυρίως για κορίτσια και μερικά τελείως απαγορευμένα για κάποιο φύλο. Αυτή η επιλογή είναι επικερδής για τις επιχειρήσεις καθώς έχουν χωριστές αγορές, που καθεμία έχει τα δικά της διακριτά προϊόντα. Έχει, όμως, κοινωνικό κόστος καθώς η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών βλάπτει κορίτσια και αγόρια.

Η βιομηχανία των παιχνιδιών φαίνεται να έχει αποσυνδεθεί από τις ευρύτερες αλλαγές στην κοινωνία στον τομέα της ισότητας των φύλων. Αυτό εκ πρώτης όψεως είναι παράδοξο, ερμηνεύεται όμως αν διερευνήσουμε το ρόλο του μάρκετινγκ στον τομέα των παιχνιδιών, αλλά και συνολικά όλων των προϊόντων που απευθύνονται σε μικρά παιδιά. Οι εταιρείες παιχνιδιών, όπως όλες οι εταιρείες, θέλουν να αυξήσουν τα κέρδη τους. Είναι πολύ πιο επικερδές να δημιουργήσουν χωριστές αγορές για τα αγόρια και για τα κορίτσια, που καθεμία έχει τα δικά της διακριτά προϊόντα, αντί να κάνουν ενιαία προϊόντα που απευθύνονται σε αγόρια και κορίτσια. Έτσι, προωθώντας τα έμφυλα στερεότυπα επιβάλλουν διαφορετικούς χρωματικούς κώδικες για αγόρια και κορίτσια, προωθούν διαφορετικά χαρακτηριστικά στην προσωπικότητα των κοριτσιών και των αγοριών, διαφορετικές επαγγελματικές καριέρες. Η βιομηχανία παιχνιδιών άρχισε να στηρίζεται περισσότερο στην κατάτμηση της αγοράς με βάση το φύλο και αυτό, από οικονομική άποψη, είναι λογικό γιατί μπορεί έτσι να πουλήσει σε μια οικογένεια δύο διαφορετικές εκδοχές ενός παιχνιδιού ή τελείως διαφορετικά παιχνίδια για το αγόρι και το κορίτσι. Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών, όμως, αναπαράγει την εσφαλμένη αντίληψη ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι τελείως διαφορετικά και την ενισχύει προδιαγράφοντας τα διαφορετικά ενδιαφέροντα, δεξιότητες και κλίσεις σε αγόρια και κορίτσια. Αυτή η επιλογή έχει, όμως, κοινωνικό κόστος -και τα επιστημονικά δεδομένα δεν προσφέρουν καμία άφεση στο επίπεδο της ηθικής ότι έχει βιολογικό έρεισμα.

Τα τελευταία χρόνια υπάρχει, ευτυχώς, μια αυξανόμενη ανησυχία διεθνώς για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών καθώς αυτή η πρώιμη διχοτόμηση των ενδιαφερόντων και των δραστηριοτήτων των παιδιών έχει ως αποτέλεσμα να αποκτούν μέσα από το παιχνίδι διαφορετικές εμπειρίες και δεξιότητες τα αγόρια και τα κορίτσια και κατά συνέπεια να αναπαράγονται τα έμφυλα στερεότυπα και να περιορίζονται οι δυνατότητες ολόπλευρης ανάπτυξής τους, την εκπαιδευτική επιτυχία και τις επαγγελματικές τους επιλογές αργότερα.

3.

Για

τί είναι σημαντική η κατάργηση της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών:

Το παιχνίδι είναι ένας κρίσιμος παράγοντας στην ανάπτυξη των παιδιών και στον τρόπο με τον οποίο κατανοούν τον κόσμο. Αναπόσπαστο και σημαντικό τμήμα της δραστηριότητας αυτής είναι τα παιχνίδια-αντικείμενα που προσφέρουν ερεθίσματα για παιχνίδι σε όλες τις φάσεις ανάπτυξης του παιδιού και σε όλα τα είδη παιχνιδιού. Τα παιχνίδια ως πολιτισμικά προϊόντα είναι, όμως, έμφυλα, δηλαδή εμπεριέχουν και μεταδίδουν ιδεολογικά μηνύματα σχετικά με το φύλο και με αυτήν την έννοια τα διαφορετικά παιχνίδια με τα οποία συνήθως παίζουν τα κορίτσια και τα αγόρια επηρεάζουν την ανάπτυξή τους γενικά και ειδικότερα την έμφυλη ταυτότητά τους.

Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών βλάπτει τα κορίτσια και τα αγόρια.

Για παράδειγμα, τα αγόρια συχνά δεν έχουν εμπειρίες με παιχνίδια που δίνουν έμφαση στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανατροφής και οικιακής ευθύνης. Στη σύγχρονη εποχή που υπάρχει μεγαλύτερος καταμερισμός της οικιακής φροντίδας και της ανατροφής των παιδιών, θα μπορούσαν να επωφεληθούν και τα αγόρια από τις εμπειρίες αυτές και έτσι να επιτευχθεί στην πράξη η συμφιλίωση της οικογενειακής και εργασιακής ζωής και επιπλέον να αποκτήσουν πρώιμα ενδιαφέροντα και δεξιότητες που μπορεί να τα οδηγήσουν σε καριέρες σε αντίστοιχα επαγγέλματα παροχής φροντίδας. Επίσης, τα αγόρια θα μπορούσαν να επωφεληθούν παίζοντας με "κοριτσίστικα" παιχνίδια που αναπτύσσουν και εξασκούν πολλές συναισθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες, όπως συναισθηματική κατανόηση, συναισθηματική έκφραση, ρύθμιση συναισθημάτων, απόκτηση προοπτικής, διευθέτηση των συγκρούσεων, ενσυναίσθηση. Αυτές οι δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας στην ενήλικη ζωή

για τη δημιουργία και διατήρηση μακροπρόθεσμης φιλίας και στενής διαπροσωπικής σχέσης, για την κατανόηση και διαχείριση της δυναμικής στο χώρο εργασίας, για να είσαι ένας αποτελεσματικός γονιός και ένας ενημερωμένος/η και υπεύθυνος/η πολίτης/ίδα.

Επίσης, πάρα πολλά "κοριτσίστικα" παιχνίδια έχουν σχέση με την ελκυστική εμφάνιση, προωθούν ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς, ενώ, παράλληλα, διδάσκουν στα κορίτσια πόσο σημαντική είναι η εμφάνιση για την κοινωνική αποδοχή. Αυτό μπορεί να θεωρηθεί επιζήμιο για τη διαμόρφωση των στόχων της ζωής τους και τις μελλοντικές προοπτικές τους, τόσο στην προσωπική, όσο και στην επαγγελματική ζωή. Οι περισσότεροι ειδικοί συμφωνούν ότι τα παιχνίδια αυτά έχουν αρνητική επίπτωση στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντος για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά.

Πέρα, λοιπόν, από τα διαφορετικά μηνύματα που δίνουν οι διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών για τους έμφυλους ρόλους, έχουν και διαφορετικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, στοιχείο που έχει σχέση με τη μελλοντική επιτυχία των παιδιών στη μάθηση σε πολλούς τομείς του αναλυτικού προγράμματος και στη συνέχεια στις επαγγελματικές τους επιλογές.

Για παράδειγμα, αν τα αγοράκια είναι πιο εξοικειωμένα με τις κατασκευές και την τεχνολογία μέσα από το παιχνίδι από πολύ νωρίς, τότε στο σχολείο θα νοιώθουν πιο φιλικά για ορισμένους τομείς του αναλυτικού προγράμματος, θα έχουν περισσότερες δεξιότητες και αυτοπεποίθηση ότι μπορούν να τα καταφέρουν. Γνωρίζουμε ότι τα αγόρια ενθαρρύνονται να εμπλέκονται σε ενεργητικές δραστηριότητες και κατασκευαστικά παιχνίδια. Τα «αγορίστικα» παιχνίδια παροτρύνουν σε ανακαλύψεις, αναζητήσεις, ανταγωνισμό, κίνηση, επίλυση προβλημάτων. Η υπόθεση είναι ότι οι αρχικές εμπειρίες των παιδιών μ' αυτά τα είδη παιχνιδιού μπορεί να διευκολύνουν την ανάπτυξη μαθηματικών, μηχανικών και χωροτακτικών δεξιοτήτων - σημαντικά στοιχεία για την μετέπειτα ανάπτυξη των παιδιών σ' αυτούς τους τομείς του αναλυτικού προγράμματος. Επιπλέον, υπάρχουν αρκετές ενδείξεις από πρόσφατες έρευνες ότι τα παιχνίδια με τα οποία παίζουν τα μικρά παιδιά ενδεχόμενα οδηγούν σε επιλογές καριέρας. Το ζήτημα δεν είναι τόσο απλό καθώς ένα κατασκευαστικό παιχνίδι δεν θα διδάξει στα παιδιά πώς να γίνουν μηχανικοί, αλλά είναι πιθανό να προωθήσει θετικές στάσεις προς τη συγκεκριμένη επιστημονική περιοχή και να καταγραφεί από τα παιδιά ως μια ευχάριστη δραστηριότητα. Αυτό που τα παιδιά βρίσκουν διασκεδαστικό και ευχάριστο μπορεί να καθορίσει το τι θέλουν να κάνουν όταν μεγαλώσουν.

Επίσης, οι περισσότεροι ειδικοί συμφωνούν ότι τα παιχνίδια "για κορίτσια" έχουν αρνητική επίπτωση στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντος στα κορίτσια για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά (STEM / Science - Technology - Engineering - Mathematics) και κατά συνέπεια μπορεί να επηρεάσει τις εκπαιδευτικές επιλογές και τον επαγγελματικό τους προσανατολισμό μελλοντικά. Για παράδειγμα, για να επιλέξει μια γυναίκα καριέρα στον κλάδο Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ), ή κάποια άλλη καριέρα σε κάποιους άλλους κλάδους STEM, θα βοηθούσε αν ως μικρό κορίτσι είχε παίξει, αγαπήσει, ενθουσιαστεί, πειραματιστεί με αντίστοιχα παιχνίδια έτσι ώστε να μπορεί να φανταστεί τον εαυτό της σε ένα αντίστοιχο επάγγελμα. Σημαντικό τμήμα και αφετηρία της προσπάθειας για την ανάπτυξη του ενδιαφέροντος στα κορίτσια για τα επιστημονικά πεδία STEM είναι να κερδηθεί το στοίχημα με τα παιχνίδια που παίζουν καθώς τα περισσότερα παιχνίδια "για κορίτσια" που κυκλοφορούν σήμερα δεν αναπτύσσουν το ενδιαφέρον τους για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά. Ένα άλλο σοβαρό σχετικό ζήτημα είναι ποιος είναι, όμως, ο καλύτερος τρόπος για να ενθαρρυνθούν τα κορίτσια μέσα από το παιχνίδι να αναπτύξουν δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τα επιστημονικά πεδία STEM. Πρόκειται για μια πολύ σοβαρή υπόθεση για να την εμπιστευτούμε στη βιομηχανία των παιχνιδιών και στο μάρκετινγκ για τα παιδικά είδη.

Είναι σημαντικό να πάψει ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα σε "αγορίστικα" και "κοριτσίστικα" παιχνίδια γιατί εκτός των άλλων στιγματίζει και τα παιδιά που παίζουν έξω από τις κανονικότητες για το φύλο τους.

4. Υπερβαίνοντας τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών

Χρειάζεται να καταργηθεί ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα σε "αγορίστικα" και "κοριτσίστικα" παιχνίδια και να υπάρχουν "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια έτσι ώστε να αποκτούν τα παιδιά ένα μεγαλύτερο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων -χωρίς άγχος για το αν αυτό είναι συμβατό με το φύλο τους. Σε ένα όλο και πιο σύνθετο και ανταγωνιστικό κόσμο, χρειάζεται, για παράδειγμα, και τα αγόρια να έχουν συναισθηματική νοημοσύνη και τα κορίτσια τεχνολογικό γραμματισμό.

Τι μπορούμε να κάνουμε;

✚ Ως γονείς, εκπαιδευτικοί και καταναλωτές/τριες θα πρέπει να προσπαθήσουμε να ελαχιστοποιήσουμε την αγορά έμφυλων παιχνιδιών στα παιδιά και να απαιτήσουμε να έχουμε τη δυνατότητα για περισσότερες επιλογές "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών.

✚ Η κατάργηση των διαφορετικών ζωνών "για κορίτσια" και "για αγόρια" στα καταστήματα των παιχνιδιών είναι ένα σημαντικό πρώτο βήμα, αλλά πρέπει να συνεχιστεί με αλλαγές στην κατασκευή των παιχνιδιών και στο μάρκετινγκ. Διαφορετικά θα συνεχίσει να υπάρχει πίεση στα κορίτσια και στα αγόρια να συμμορφωθούν στα έμφυλα στερεότυπα.

✚ Η ευαισθητοποίηση γονιών και εκπαιδευτικών για τις επιπτώσεις της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών είναι εξίσου σημαντικός στόχος. Θα πρέπει να αναλάβουμε δράσεις για την αύξηση της συνειδητοποίησής τους σχετικά με τις επιπτώσεις του έμφυλου μάρκετινγκ στις απόψεις των παιδιών σχετικά με ποια παιχνίδια θα πρέπει να παίζουν σύμφωνα με το φύλο τους, να ενθαρρυνθούν ώστε να υπάρχει διαθέσιμη στα παιδιά μια ποικιλία παιχνιδιών έτσι ώστε τα παιδιά να αποκτούν ένα ευρύ φάσμα εμπειριών και δεξιοτήτων χωρίς περιορισμούς με βάση τα έμφυλα στερεότυπα. Επίσης, να ενθαρρυνθούν παίζοντας με τα παιδιά να τα εξοικειώνουν και με παιχνίδια που δεν θεωρούνται "κατάλληλα για το φύλο τους".

✚ Κατά τα τελευταία χρόνια, αρκετοί άνθρωποι και οργανώσεις σε όλο τον κόσμο έχουν αρχίσει να αμφισβητούν την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες για την κατάργησή του.

Για παράδειγμα, στο Ηνωμένο Βασίλειο, στα τέλη του 2012, η οργάνωση *Let Toys Be Toys* (<http://www.lettoysbetoyes.org.uk/>) ξεκίνησε ως καμπάνια γονιών και εξελίχθηκε σε μια δυναμική οργάνωση που έχει αναλάβει πολλές πρωτοβουλίες για να πάψει ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα σε "αγορίστικα" και "κοριτσίστικα" παιχνίδια. Μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών έλαβαν υπόψη τις διαμαρτυρίες και τις παρατηρήσεις και βελτιώθηκαν. Αντίστοιχη οργάνωση υπάρχει και για τα βιβλία (*Let*

Books Be Books, <http://www.lettoysbetoys.org.uk/time-to-let-books-be-books/>). Στην Αυστραλία το 2013 δημιουργήθηκε η οργάνωση *Play Unlimited* (<http://www.playunlimited.org.au/>).

Μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών και καταστήματα έλαβαν υπόψη τις διαμαρτυρίες και τις παρατηρήσεις και βελτιώθηκαν. Ήδη ορισμένοι έμποροι λιανικής πώλησης χρησιμοποιούν ουδέτερο ως προς το φύλο μάρκετινγκ, παρουσιάζοντας τα παιχνίδια με τέτοιο τρόπο που ενθαρρύνει όλα τα παιδιά να τα εξερευνήσουν. Αυτό το πετυχαίνουν με πολλούς τρόπους, όπως με το να μην έχουν χωριστά τμήματα με πινακίδες σήμανσης "για αγόρια" ή "για κορίτσια" (στα καταστήματα και στις ιστοσελίδες ηλεκτρονικού εμπορίου), αποφεύγοντας τη χρωματική σήμανση με βάση τη διχοτομία "ροζ -γαλάζιο" και τις στερεοτυπικές έμφυλες απεικονίσεις στους καταλόγους (ηλεκτρονικούς και έντυπους). Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να γίνουν κατηγοριοποιήσεις παιχνιδιών χωρίς άμεση ή έμμεση αναφορά στο φύλο, όπως η ηλικία, ο τύπος του παιχνιδιού ή της δραστηριότητας κ.ά. Επίσης, πολλές κατασκευάστριες εταιρείες παράγουν παιχνίδια σε μια μεγάλη ποικιλία χρωμάτων αποφεύγοντας τον περιορισμό στο "ροζ -γαλάζιο".

- ✚ Και στην Ελλάδα θα πρέπει να υπάρξει μια καμπάνια για την καταπολέμηση της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών. Για την προετοιμασία της δημιουργήθηκε σε πρώτη φάση το 2015 η σελίδα στο Facebook **ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ** <https://www.facebook.com/dkogkidou>

Επίσης, από το ακαδημαϊκό έτος 2015-16 προσφέρεται το μάθημα "Φύλο και Παιχνίδι" στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης του ΑΠΘ και εκδόθηκε το βιβλίο:

Κογκίδου Δ. (2015). *Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο - Όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Με βάση τα παραπάνω, στη συνέχεια, καταγράφεται συνοπτικά ένα προσχέδιο των στόχων της καμπάνιας για την κατάργηση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών στην Ελλάδα.

Το παρόν υλικό στοχεύει στην επίτευξη του στόχου 5.2. *Ευαισθητοποίηση των γονιών και εκπαιδευτικών για τις επιπτώσεις της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών.*

όχοι της καμπάνιας

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

5.1. Μείωση του έμφυλου μάρκετινγκ της βιομηχανίας των παιχνιδιών

Το έμφυλο μάρκετινγκ των παιχνιδιών συχνά χαρακτηρίζεται ως "μάρκετινγκ του χάσματος των φύλων". Παρά το γεγονός ότι η ανισότητα των φύλων έχει μειωθεί τον τελευταίο αιώνα, τα έμφυλα στερεότυπα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο τόσο στο σχεδιασμό, όσο και στην εμπορία των παιχνιδιών.

Τα παιχνίδια διδάσκουν στα παιδιά τα έμφυλα στερεότυπα με πολλούς τρόπους. Ένας από αυτούς είναι η συσκευασία του παιχνιδιού, η τοποθέτησή του στα σημεία πώλησης και η διαφήμιση. Στα καταστήματα παιχνιδιών ή σε τμήματα παιχνιδιών στα πολυκαταστήματα πολύ συχνά τα παιχνίδια παρουσιάζονται ως κατάλληλα "για αγόρια" ή "για κορίτσια" και συνήθως δεν υπάρχουν χώροι για "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια, πωλούνται σε διαφορετικά τμήματα ή ορόφους, έχουν διαφορετικό περιτύλιγμα και χρώμα, διαφορετικές απεικονίσεις και λεζάντες. Το ίδιο συμβαίνει και στις διαδικτυακές πύλες για τα παιδικά παιχνίδια. Επιπλέον, η συσκευασία των παιχνιδιών διαφέρει σε κάθε κατηγορία παιχνιδιών. Στις συσκευασίες των παιχνιδιών για κορίτσια κυριαρχεί το ροζ χρώμα και γενικά τα παστέλ, ενώ για τα αγόρια κυριαρχεί το μπλε καθώς και λίγο πράσινο, κόκκινο, μαύρο, γκρι και καφέ. Πέρα από το χρώμα, οι περιγραφές που υπάρχουν σε συσκευασίες πολλών παιχνιδιών υπογραμμίζουν τη σπουδαιότητα των έμφυλων ρόλων.

Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών που υπάρχει σήμερα στα καταστήματα παιχνιδιών είναι πολύ μεγαλύτερης έκτασης από αυτήν που παρατηρήθηκε κατά τον 20ο αιώνα. Αυτή η επιλογή είναι επικερδής για τις επιχειρήσεις καθώς έχουν χωριστές αγορές που καθεμία έχει τα δικά της διακριτά προϊόντα, έχει, όμως, κοινωνικό κόστος.

Εκτός από τα παιχνίδια, η αγορά κατακλύζεται με προϊόντα που έχουν έμφυλα χαρακτηριστικά, όπως τα ρούχα, τα σχολικά είδη, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, οι ταινίες για παιδιά, τα νεανικά περιοδικά, η συσκευασία των τροφίμων που προορίζονται για παιδιά, τα

είδη διακόσμησης των παιδικών δωματίων, τα είδη φροντίδας για παιδιά. Σε αυτό το πλαίσιο της έμφυλης διχοτόμησης όλων των προϊόντων για παιδιά, οι επιλογές των παιδιών δεν μπορούν να μείνουν ανεπηρέαστες από τις πρώιμες επιλογές των ενηλίκων και από τη συνεχή πίεση για συμμόρφωση στις έμφυλες επιταγές που ασκείται σε αυτά -άμεσα ή έμμεσα- από πολλές πηγές.

Τα παιχνίδια μπορούν πάρα πολύ εύκολα και γρήγορα να κατηγοριοποιηθούν στους τόπους πώλησης ανά ηλικιακή ομάδα και ανά κατηγορία. Αυτό που απαιτεί, όμως, περισσότερο χρόνο και προσπάθεια για να αλλάξει είναι ο σχεδιασμός ή ο ανασχεδιασμός των παιχνιδιών έτσι ώστε να είναι περισσότερο " ουδέτερα ως προς το φύλο". Για παράδειγμα, ορισμένοι έμποροι λιανικής πώλησης χρησιμοποιούν ουδέτερο ως προς το φύλο μάρκετινγκ, παρουσιάζοντας τα παιχνίδια με τέτοιο τρόπο που ενθαρρύνει όλα τα παιδιά να τα εξερευνήσουν. Αυτό το πετυχαίνουν με πολλούς τρόπους, όπως με το να μην έχουν χωριστά τμήματα με πινακίδες σήμανσης "για αγόρια" ή "για κορίτσια" (στα καταστήματα και στις ιστοσελίδες ηλεκτρονικού εμπορίου), αποφεύγοντας τη χρωματική σήμανση με βάση τη διχοτομία "ροζ -γαλάζιο" και τις στερεοτυπικές έμφυλες απεικονίσεις στους καταλόγους (ηλεκτρονικούς και έντυπους). Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να γίνουν κατηγοριοποιήσεις παιχνιδιών χωρίς άμεση ή έμμεση αναφορά στο φύλο, όπως η ηλικία, ο τύπος του παιχνιδιού ή της δραστηριότητας κ.ά. Επίσης, πολλές κατασκευάστριες εταιρείες παράγουν παιχνίδια σε μια μεγάλη ποικιλία χρωμάτων αποφεύγοντας τον περιορισμό στο "ροζ -γαλάζιο".

Δράση:



Απε

υθυνόμαστε στους εμπόρους και τους ζητάμε να κατηγοριοποιήσουν τα παιχνίδια θεματικά ή με βάση τις λειτουργίες τους και όχι το φύλο και έτσι να αφήσουν τα παιδιά να αποφασίσουν ποια παιχνίδια θέλουν.



Απε

υθυνόμαστε, δευτερευόντως, σε όσες εταιρείες κατασκευής παιχνιδιών υπάρχουν στην Ελλάδα έτσι ώστε να ευαισθητοποιηθούν και να μην υπάρχουν έντονοι έμφυλοι διαχωρισμοί στο σχεδιασμό και στη συσκευασία των παιχνιδιών.



Απε

υθυνόμαστε στο χώρο της διαφήμισης έτσι να μειωθεί η αναπαραγωγή των έμφυλων στερεοτύπων κατά τη διαφήμιση των παιχνιδιών.

5.2. Ευαισθητοποίηση των γονιών και εκπαιδευτικών για τις επιπτώσεις της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών.

Δράση:

Απευθυνόμαστε στους γονείς (μέσω διασύνδεσης με συλλόγους γονέων στην εκπαιδευτική κοινότητα, μέσω σχολών γονέων, καθώς και μέσω ημερίδων και άλλων δράσεων προβολής στα ΜΜΕ) και σε εκπαιδευτικούς με στόχο:

✚ Την αύξηση της συνειδητοποίησής τους σχετικά με τις επιπτώσεις του έμφυλου μάρκετινγκ στις απόψεις των παιδιών σχετικά με το τι θα πρέπει να τα αρέσει και τι όχι, ή με ποια παιχνίδια θα πρέπει να παίζουν σύμφωνα με το φύλο τους.

✚ Την ενθάρρυνσή τους ώστε να υπάρχει διαθέσιμη στα παιδιά μια ποικιλία παιχνιδιών και να μη δίνεται έμφαση μόνο σε μια κατηγορία έτσι ώστε τα παιδιά να ωφελούνται από τη συμμετοχή τους σε ένα ευρύ φάσμα εμπειριών παιχνιδιού χωρίς περιορισμούς με βάση το φύλο τους, απελευθερωμένα από έμφυλα στερεότυπα που αποτελούν τροχοπέδη και αποθαρρύνουν την ισότιμη πρόσβαση σε όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά.

✚ Την ενθάρρυνσή τους παίζοντας με τα παιδιά να τα εξοικειώνουν και με παιχνίδια που δεν θεωρούνται "κατάλληλα για το φύλο τους"

✚ Την ενθάρρυνση για να αυξήσουν την αυτοπεποίθηση και το κίνητρο των κοριτσιών να ακολουθήσουν ενδιαφέροντά τους στις φυσικές επιστήμες, στα μαθηματικά, στη μηχανική και στην τεχνολογία.

✚ Την ενθάρρυνση για να αυξήσουν την αυτοπεποίθηση και το κίνητρο των αγοριών να ακολουθήσουν τα ενδιαφέροντά τους σε τομείς που θεωρούνται ως πιο "κατάλληλοι για κορίτσια".

όταση για δημιουργία συλλογικότητας με τίτλο "ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ" με στόχο την κατάργηση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών

Υπάρχει ανάγκη για περισσότερα παιχνίδια σε ένα ευρύ φάσμα των χρωμάτων και με ποικιλομορφία θεμάτων, τόσο για τα αγόρια, όσο και για τα κορίτσια. Επιπλέον, υπάρχει ανάγκη για δημιουργία καινοτόμων παιχνιδιών που θα ανατρέπουν τα έμφυλα στερεότυπα και θα προσφέρουν εναλλακτικές λύσεις. Ως γονείς, εκπαιδευτικοί και καταναλωτές/τριες θα πρέπει να προσπαθήσουμε να ελαχιστοποιήσουμε την αγορά έμφυλων παιχνιδιών στα παιδιά και να απαιτήσουμε να έχουμε τη δυνατότητα για περισσότερες επιλογές "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών. Η ευαισθητοποίηση γονιών και εκπαιδευτικών στο ζήτημα της έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών και η κατάργηση των διαφορετικών ζωνών "για κορίτσια" και "για αγόρια" στα καταστήματα των παιχνιδιών είναι ένα σημαντικό πρώτο βήμα, αλλά πρέπει να συνεχιστεί με αλλαγές στην κατασκευή/ανακατασκευή των παιχνιδιών και στο μάρκετινγκ.

Για την αλλαγή της υπάρχουσας κατάστασης στον τομέα των παιχνιδιών απαιτείται ανάληψη πρωτοβουλίας για την προώθηση "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών. Αυτό δεν σημαίνει απλά την κατάργηση του ροζ και του γαλάζιου ή τη στροφή των παιδιών και σε παιχνίδια που παραδοσιακά δεν συνδέονται με το φύλο τους, αλλά ότι δίνεται το μήνυμα στα παιδιά ότι όλες οι δυνατότητες για παιχνίδι είναι ανοικτές και διαθέσιμες. Η κατάργηση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών, πέρα από το γεγονός ότι δεν συμβάλλει στην αναπαραγωγή των έμφυλων στερεοτύπων, δίνει τη δυνατότητα σε όλα τα παιδιά να αποκτήσουν ένα μεγαλύτερο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων, στοιχεία που έχουν σχέση με την εκπαιδευτική επιτυχία και τις επαγγελματικές τους επιλογές αργότερα.

μπερασματικά

Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά διασκεδάζουν, καλλιεργούν τη μάθηση, τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, αλλά, ταυτόχρονα, εκπαιδεύονται ως έμφυλα υποκείμενα κυρίως με βάση τα έμφυλα στερεότυπα καθώς τα προσφερόμενα μοντέλα ρόλων στον τομέα της αγοράς

παιχνιδιών δεν προσφέρουν μεγάλη ποικιλία νέων αναπαραστάσεων του ανδρισμού και της θηλυκότητας.

Επιδίωξή μας θα πρέπει να είναι η κατάργηση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών και η δημιουργία περισσότερων "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών. Επιπρόσθετα, το μήνυμα που πρέπει να δίνεται στα παιδιά είναι ότι όλες οι δυνατότητες για παιχνίδι είναι ανοικτές και διαθέσιμες έτσι ώστε να αποκτήσουν ένα μεγαλύτερο εύρος εμπειριών και δεξιοτήτων -χωρίς άγχος για το αν αυτό είναι συμβατό με το φύλο τους. Επιπλέον, είναι σημαντικό τα παιδιά να έχουν πρόσβαση σε μια ευρεία ποικιλία παιχνιδιών χωρίς τους περιορισμούς των έμφυλων διχοτομήσεων καθώς διαφορετικά παιχνίδια έχουν διαφορετικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο και αυτό μεγιστοποιεί τις ευκαιρίες τους για μάθηση και τις επαγγελματικές επιλογές τους αργότερα και συμβάλλει στην ανάπτυξη σημαντικών δεξιοτήτων σε διάφορους τομείς.

ΕΝΟΤΗΤΑ Β΄

Δραστηριότητες

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

για παιδιά προσχολικής ηλικίας και δημοτικού

6. Στόχος των δραστηριοτήτων είναι:

- Να κατανοήσουν τα παιδιά τον τρόπο συγκρότησης των έμφυλων στερεοτύπων για να αναστοχαστούν σχετικά με την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών ως κατάλληλα "για αγόρια", ή "για κορίτσια", ή και για τα δύο.
- Να κατανοήσουν τα παιδιά πως η διαφήμιση και γενικότερα το μάρκετινγκ των παιχνιδιών μπορεί να καθορίσει ποια παιχνίδια θεωρούνται κατάλληλα για κάθε φύλο.
- Να διερευνήσουν την έννοια των "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών
- Να κατανοήσουν ότι δεν αρέσουν όλα τα παιχνίδια σε όλα τα παιδιά -αλλά οι επιλογές αυτών που τους αρέσουν μπορεί να είναι ανεξάρτητες από το φύλο.
- Να ενθαρρυνθούν τα παιδιά να αξιολογούν κριτικά τα προσφερόμενα μοντέλα ρόλων μέσω των παιχνιδιών που θεωρούνται κατάλληλα "για αγόρια" ή "για κορίτσια" και να εμπλακούν σε μια διαδικασία υπέρβασής τους.

- Να εξοικειωθούν τα παιδιά με παιχνίδια που δεν θεωρούνται με βάση τα έμφυλα στερεότυπα κατάλληλα για το φύλο τους, καθώς και με "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια και άλλες εναλλακτικές λύσεις (π.χ. Κούκλες που εμπνέουν, ενδυναμώνουν και δίνουν ισχυρά πρότυπα και πολύτιμες εμπειρίες –και όχι μόνον κούκλες μόδας τύπου *Barbie*).
- Να ενθαρρυνθούν τα παιδιά να παίζουν με μια ποικιλία παιχνιδιών ανεξάρτητα από το φύλο τους και όχι μόνον με συγκεκριμένες κατηγορίες, όπως, κούκλες μόδας ή υπερήρωες έτσι ώστε να δοθεί η δυνατότητα να αποκτήσουν όλες τις εμπειρίες και τις δεξιότητες που θα είναι χρήσιμες για τη ζωή τους.

7. Ενδεικτικές δραστηριότητες

7.1. Ο ΕΜΦΥΛΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δραστηριότητα 1^η

Τίτλος

"Είναι αγόρι" ή "Είναι κορίτσι"; Τα προϊόντα για παιδιά έχουν έμφυλα χαρακτηριστικά

Στόχος

Στόχος είναι η κατανόηση ότι ο κόσμος του παιδιού δεν είναι ουδέτερος σε σχέση με το φύλο. Από τη στιγμή της γέννησης τα παιδιά μαθαίνουν ότι ο κόσμος είναι βαθιά διχοτομημένος ως προς το φύλο, ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι διαφορετικά, ντύνονται

με διαφορετικά ρούχα, συμπεριφέρονται με διαφορετικό τρόπο και παίζουν με διαφορετικά παιχνίδια. Αυτές οι επιδράσεις δεν διαμορφώνουν μόνο το τι θέλουν τα παιδιά, αλλά, επίσης, διδάσκουν στα παιδιά αυτό που η κοινωνία αναμένει να θέλουν με βάση τα έμφυλα στερεότυπα.

Δραστηριότητες

- ✓ Συλλέγουμε με τα παιδιά φωτογραφικό υλικό από οικογενειακά άλμπουμ, μεμονωμένες εικόνες από το διαδίκτυο με μωρά στις κλινικές (π.χ. με γαλάζια και ροζ βραχιολάκια στα χέρια τους, με ροζ -γαλάζια μπαλόνια ως διακόσμηση δώρων κ. ά.), με παιδικά δωμάτια, με μωρουδιακά και με διάφορα άλλα μικροαντικείμενα. Καταγράφουμε και συζητάμε τον έμφυλο διαχωρισμό.
- ✓ Μελετάμε έναν κατάλογο βρεφικών ειδών (έντυπο ή ηλεκτρονικό), ή επισκεπτόμαστε ένα κατάστημα με βρεφικά είδη. Καταγράφουμε και συζητάμε τον έμφυλο διαχωρισμό.
- ✓ Μελετάμε καταλόγους ειδών παιδικής ένδυσης, σχολικών ειδών, ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ταινιών για παιδιά, τροφίμων που προορίζονται ειδικά για παιδιά, διακόσμησης παιδικών δωματίων, ειδών φροντίδας για παιδιά κ.ά. Καταγράφουμε ομοιότητες και διαφορές κατά φύλο και συζητάμε τον έμφυλο διαχωρισμό.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να μας καταγράψουν όλα τα αντικείμενα και παιχνίδια που είναι στο παιδικό τους δωμάτιο (αν δεν υπάρχει ξεχωριστό, στο χώρο που κοιμάται το παιδί). Το ίδιο μπορεί να γίνει και από εικόνες παιδικών δωματίων. Καταγράφουμε ομοιότητες και διαφορές κατά φύλο και συζητάμε τον έμφυλο διαχωρισμό. Ιδιαίτερη προσοχή δίνεται στην πλήρη περιγραφή των παιδικών παιχνιδιών.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν τα παιχνίδια που ζητούσαν /ζητούν να τους αγοράσουν (π.χ. από τον Άη Βασίλη ή από τους γονείς τους τις γιορτές) και τα παιχνίδια που τους αγοράζουν συνήθως μέλη του οικογενειακού /φιλικού τους περιβάλλοντος. Καταγράφουμε ομοιότητες και διαφορές κατά φύλο και συζητάμε τον έμφυλο διαχωρισμό.

Συζητάμε:

- ✚ Υπάρχουν συχνά διαφορετικά στυλ και χρώματα στα πρώτα ρουχαλάκια, στα σεντόνια και στις κουβέρτες, στη διακόσμηση του δωματίου και στα πρώτα παιχνίδια ανάλογα με το φύλο του παιδιού που αντανακλούν τις απόψεις των ενηλίκων για το τι σημαίνει να είσαι αγόρι ή κορίτσι.
- ✚ Από πολύ μικρή ηλικία τα παιδιά - πριν καν συνειδητοποιήσουν το φύλο τους- μαθαίνουν ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι διαφορετικά, ντύνονται με διαφορετικά ρούχα, συμπεριφέρονται με διαφορετικό τρόπο και παίζουν με διαφορετικά παιχνίδια. Μήπως αυτές οι επιδράσεις δεν διαμορφώνουν μόνο το τι θέλουν τα παιδιά, αλλά, επίσης, διδάσκουν στα παιδιά αυτό που η κοινωνία αναμένει να θέλουν με βάση τα έμφυλα στερεότυπα;
- ✚ Δεν έχουν όλοι οι γονείς (ή ο μόνος -γονιός) την ίδια αντίληψη για τους έμφυλους ρόλους και αυτό μπορεί να αντανακλάται στη διαμόρφωση ενός πιο "ουδέτερου ως προς το φύλο" περιβάλλοντος για τα μικρά παιδιά και χρήση αντίστοιχων πρακτικές ανατροφής.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε:

- Οι
πρώιμες έμφυλες επιλογές παιχνιδιών από τους γονείς επηρεάζουν τις προτιμήσεις των παιδιών αργότερα. Στο πλαίσιο της έμφυλης διχοτόμησης όλων των προϊόντων για παιδιά, οι επιλογές των παιδιών δεν μπορούν να μείνουν ανεπηρέαστες από τις πρώιμες επιλογές των ενηλίκων και από τη συνεχή πίεση για συμμόρφωση στις έμφυλες επιταγές που ασκείται σε αυτά -άμεσα ή έμμεσα- από πολλές πηγές.

Σχετικά με το ερώτημα "γιατί υπάρχουν παιχνίδια που αρέσουν στα αγόρια και παιχνίδια που αρέσουν στα κορίτσια" μήπως θα πρέπει να αναρωτηθούμε μήπως "διδάσκουμε" ήδη στα παιδιά μας τι παιχνίδια θα προτιμούν κάνοντας εμείς πρώιμες

επιλογές, από την ετοιμασία του παιδικού δωματίου και την αγορά του παιδικού εξοπλισμού πριν ακόμα γεννηθούν, μέχρι την επιλογή των παιχνιδιών από πολύ νωρίς με έμφυλα κριτήρια; Ας αναρωτηθούμε, επίσης, πόσο ενθαρρύνουμε τα παιδιά μας να παίζουν με όλα τα παιχνίδια.

- Υπά
ρχουν πολλές έρευνες που καταγράφουν τα παιχνίδια ή/και άλλα αντικείμενα που είναι στα παιδικά δωμάτια, τα παιχνίδια που ζητούν τα μικρά παιδιά και τα παιχνίδια που αγοράζουν οι ενήλικες στα αγόρια και στα κορίτσια. Υπάρχουν σημαντικές διαφορές όσον αφορά στα είδη των παιχνιδιών που έχουν τα αγόρια και τα κορίτσια στα δωμάτιά τους, στα είδη των παιχνιδιών που ζητούν τα αγόρια και τα κορίτσια, καθώς και ποια παιχνίδια αγοράζονται για αγόρια και για κορίτσια.

Για παράδειγμα, τα κορίτσια ζητούν και λαβαίνουν περισσότερα ρούχα, κοσμήματα, κούκλες, είδη οικιακής χρήσης και μουσικής, ενώ τα αγόρια περισσότερο αθλητικό εξοπλισμό, οχήματα, στρατιωτικά παιχνίδια, όπλα και περισσότερα παιχνίδια που έχουν σχέση με το χώρο και το χρόνο. Επίσης, από τα δεδομένα πολλών ερευνών προκύπτει ότι οι γονείς και άλλα πρόσωπα κάνουν αγορές παιχνιδιών με βάση τα έμφυλα στερεότυπα, ειδικά για τα αγόρια.

- Μπορεί να έχουν αλλάξει πολλά στον τομέα της ισότητας των φύλων στην κοινωνία, αλλά φαίνεται ότι αυτό δεν έχει το αναμενόμενο αποτέλεσμα στα παιχνίδια των παιδιών που εξακολουθούν σε μεγάλο βαθμό να είναι έμφυλα. Αυτό το χάσμα δεν είναι καθόλου αθώο καθώς δεν μπορεί να υποστηριχθεί επιστημονικά ότι υπάρχουν "εγγενείς διαφορές των φύλων" που οδηγούν σε διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια.

Οι επιλογές των παιχνιδιών από παιδιά μας δίνει ένα μήνυμα για το πώς βλέπουν τα παιδιά τον εαυτό τους, αλλά και το πώς βλέπουν τον κόσμο που δημιουργούμε για αυτά. Σίγουρα το έμφυλο μάρκετινγκ της βιομηχανίας των παιχνιδιών ευθύνεται σε ένα μεγάλο βαθμό για τις επιλογές αυτές, αλλά η πόλωση που επιβάλλει η έμφυλη διχοτόμηση είναι αποτέλεσμα συσσωρευτικών διαδικασιών.

Δραστηριότητα 2^η

Τίτλος

Τα παιχνίδια σήμερα είναι περισσότερο έμφυλα από ποτέ

Στόχος

Στόχος είναι η κατανόηση ότι τα παιχνίδια ενσωματώνουν και μεταδίδουν ιδεολογικά μηνύματα σχετικά με το φύλο, είναι δηλαδή έμφυλα. Παρά το γεγονός ότι η ανισότητα των φύλων έχει μειωθεί τον τελευταίο αιώνα, σύμφωνα με όλα τα δεδομένα τα έμφυλα στερεότυπα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στο σχεδιασμό και στην εμπορία των παιχνιδιών με συνέπεια τα περισσότερα παιχνίδια να είναι έμφυλα, με την έννοια ότι απευθύνονται κυρίως σε αγόρια ή σε κορίτσια και προωθούν συγκεκριμένες στερεότυπες αντιλήψεις και πρακτικές για τους έμφυλους ρόλους

Δραστηριότητες

- ✓ Σχεδιάζουμε ένα project με τίτλο "Τα παιχνίδια σε άλλες εποχές και σήμερα" (εξειδικεύεται ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, τα ενδιαφέροντά τους και σε σχέση με διάφορα μαθήματα και άλλες δραστηριότητες του σχολείου).

Ενδεικτικές δραστηριότητες στο πλαίσιο του project:

- Ζητάμε από τα παιδιά να συγκρίνουν παιχνίδια παλαιότερα και σύγχρονα και να καταγράψουν τις διαφορές και τις ομοιότητες (μπορεί να γίνει χρήση διαφόρων πηγών).

Στη συνέχεια, επικεντρωνόμαστε περισσότερο σε συγκεκριμένες κατηγορίες, όπως, κούκλες μόδας, ή υπερ-ήρωες, ή παιχνίδια κατασκευών, ή επιτραπέζια κ.ά. και μέσα από έντυπες ή ηλεκτρονικές διαφημίσεις ζητάμε από τα παιδιά να συγκρίνουν παιχνίδια παλαιότερα και σύγχρονα και να καταγράψουν τις διαφορές και τις ομοιότητες.

- Ζητάμε από τα παιδιά να αναφέρουν ποιο είναι το αγαπημένο τους παιχνίδι σήμερα και γιατί. Ζητείστε να σας το περιγράψουν.

Ζητάμε από τα παιδιά να ρωτήσουν ποιο είναι το αγαπημένο παιχνίδι των γονιών και των παππούδων -γιαγιάδων του.

Συζητάμε για τις διαφορές και τις ομοιότητες, καθώς και για τις δεξιότητες που εξασκούν.

Συζητάμε πως τα παιχνίδια αλλάζουν μέσα στο χρόνο ως πολιτισμικά προϊόντα.

- Βλέπουμε παιχνίδια που παίζουν παιδιά σε άλλα μέρη του κόσμου και βρίσκουμε ομοιότητες και διαφορές. Συζητάμε πως τα παιχνίδια διαφοροποιούνται ανάλογα με το πολιτισμικό πλαίσιο ως πολιτισμικά προϊόντα.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να παρατηρήσουν σε καταστήματα παιχνιδιών ή σε τμήματα παιχνιδιών στα πολυκαταστήματα (ή και μέσω ηλεκτρονικών πυλών) πως παρουσιάζονται τα παιχνίδια. Επισημαίνεται ότι πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή αν παρουσιάζονται χωριστά "για αγόρια" ή "για κορίτσια", αν πωλούνται σε

διαφορετικά τμήματα ή ορόφους, αν έχουν διαφορετικό περιτύλιγμα και χρώμα και αν υπάρχουν "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια.

- ✓ Επιλέγουμε εικόνες με συσκευασίες παιχνιδιών από διάφορες κατηγορίες και συζητάμε με τα παιδιά σχετικά με το φύλο στο οποίο νομίζουν ότι απευθύνεται το παιχνίδι με βάση το χρώμα, τις απεικονίσεις και τις λεζάντες.

Καταγράφουμε τις διαφορές και τις ομοιότητες που έχουν οι συσκευασίες των παιχνιδιών "για αγόρια", "για κορίτσια" και οι "ουδέτερες ως προς το φύλο" και συζητάμε για τα μηνύματα που εμπεριέχουν για τους έμφυλους ρόλους.

Συζητάμε

- ✚ Στη συζήτηση για το πως παρουσιάζονται τα παιχνίδια σήμερα στα καταστήματα και στις ηλεκτρονικές πύλες ζητάμε από τα παιδιά να μας πουν πως το κρίνουν αυτό, αν το είχαν προσέξει πιο μπροστά, αν το θεωρούν φυσικό ή αν τους ξάφνιασε τώρα που το παρατήρησαν.
- ✚ Δίνουμε ιδιαίτερη έμφαση στο ερώτημα αν θεωρούν ότι πρέπει να υπάρχει ο έμφυλος διαχωρισμός στα παιχνίδια σήμερα που υπάρχει μεγαλύτερη ισότητα μεταξύ ανδρών και γυναικών, οι άνδρες συμμετέχουν περισσότερο στην ανατροφή των παιδιών, στις δουλειές του σπιτιού και φροντίζουν τον εαυτό τους και πολύ περισσότερες γυναίκες εργάζονται και κατέχουν ηγετικές θέσεις σε πολλούς τομείς.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Το μάρκετινγκ των παιχνιδιών "για κορίτσια" ή "για αγόρια" δεν είναι αυτό που δημιουργεί τα έμφυλα στερεότυπα, τους κοινωνικούς ρόλους και τις νόρμες, αλλά τα ενισχύει.

➤ επιλογή του έμφυλου μάρκετινγκ μπορεί να είναι επικερδής για τις επιχειρήσεις έχει, όμως, κοινωνικό κόστος και τα επιστημονικά δεδομένα δεν προσφέρουν καμία άφεση στο επίπεδο της ηθικής ότι έχει βιολογικό έρεισμα. Είναι πολύ πιο επικερδές να υπάρχουν χωριστές αγορές για τα αγόρια και για τα κορίτσια, που καθεμία έχει τα δικά της διακριτά προϊόντα, αντί να κάνουν ενιαία προϊόντα που θα απευθύνονται σε αγόρια και κορίτσια.

➤ Σύμφωνα με όλα τα δεδομένα, η βιομηχανία των παιχνιδιών άρχισε να στηρίζεται περισσότερο στην κατάτμηση της αγοράς με βάση το φύλο από τη δεκαετία του 1980 και αυτό, από οικονομική άποψη, είναι λογικό γιατί μπορεί έτσι να πουλήσει σε μια οικογένεια δύο διαφορετικές εκδοχές ενός παιχνιδιού, ή τελείως διαφορετικά παιχνίδια για το αγόρι και το κορίτσι. Έτσι, όμως, η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών προωθεί τα έμφυλα στερεότυπα, επιβάλλει διαφορετικούς χρωματικούς κώδικες για αγόρια και κορίτσια, αναπαράγει την εσφαλμένη αντίληψη ότι τα αγόρια και τα κορίτσια είναι τελείως διαφορετικά και την ενισχύει προδιαγράφοντας τα διαφορετικά ενδιαφέροντα, δεξιότητες και κλίσεις σε αγόρια και κορίτσια που τελικά οδηγούν σε διαφορετικές επαγγελματικές καριέρες.

Από την άλλη, οι εταιρείες παιχνιδιών υποστηρίζουν ότι λαμβάνουν υπόψη τις έμφυλες επιλογές των πελατών τους και προσαρμόζουν ανάλογα την πολιτική τους, στην πράξη όμως, κατά τη γνώμη μου, περιορίζουν τον ορίζοντα των επιλογών των πελατών τους και συμβάλλουν στη διατήρηση μιας αγοράς με έμφυλα χαρακτηριστικά. Οι εταιρείες παιχνιδιών ισχυρίζονται, επίσης, ότι ακολουθούν τη στρατηγική του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών καθώς βασίζονται σε έρευνες που βρίσκουν διαφορές στο είδος των παιχνιδιών που θέλουν τα αγόρια και τα κορίτσια - βέβαια το ζήτημα είναι που οφείλονται αυτές οι διαφορές. Είναι κάτι σαν το ερώτημα "αν η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα". Για παράδειγμα, οι εταιρείες παιχνιδιών δεν φαίνονται να ενστερνίζονται την άποψη ότι μια γυναίκα θα μπορούσε να γίνει μια πολύ καλή μηχανικός αυτοκινήτων -με βάση τα έμφυλα στερεότυπα- και έτσι δεν προωθούν σχετικά παιχνίδια "για κορίτσια".

➤ Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών που υπάρχει σήμερα στα καταστήματα παιχνιδιών είναι πολύ μεγαλύτερης έκτασης από αυτήν που παρατηρήθηκε κατά τον 20ο αιώνα. Σύμφωνα με τα δεδομένα, τα καταστήματα παιχνιδιών δεν ήταν πάντα τόσο έμφυλα διαχωρισμένα, ούτε το ροζ ήταν χρώμα "κατάλληλο για κορίτσια" μέχρι περίπου το 1950. Σύμφωνα με όλα τα δεδομένα, τα παιχνίδια σήμερα είναι περισσότερο έμφυλα από ποτέ.

➤ Το ερώτημα είναι πως μπορούμε εμείς οι ενήλικες να υπερβούμε τις αντιλήψεις περί διαφορών φύλου που έχουν επιπτώσεις στη ζωή των παιδιών. Πως θα υπερβούμε αυτό τον τρόπο σκέψης που μας οδηγεί να κάνουμε διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών για τα αγόρια και τα κορίτσια και τα ωθούμε να κάνουν αντίστοιχες επιλογές. Ίσως θα πρέπει να αναρωτηθούμε, γιατί έχουμε επενδύσει τόσο ως κοινωνία στη διχοτομία των φύλων και επιτρέπουμε στους κατασκευαστές παιχνιδιών και στο μάρκετινγκ να την ενισχύει. Είναι εύκολο και πρακτικό να επιλέξουμε παιχνίδια "για αγόρια" ή "για κορίτσια" σε ένα κατάστημα ανάλογα με το φύλο του παιδιού χωρίς πολύ σκέψη - αλλά υπάρχουν πολλοί λόγοι για να μη κάνουμε αποκλειστικά αυτό.

Δραστηριότητα 3^η

Τίτλος

Γιατί συνήθως τα αγόρια και τα κορίτσια επιλέγουν διαφορετικά παιχνίδια;

Στόχος

Στόχος είναι η συνειδητοποίηση ότι δεν υπάρχουν "εγγενείς διαφορές των φύλων" που οδηγούν σε διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια. Οι διαφοροποιημένες επιλογές παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια - όταν υπάρχουν - αντανακλούν το πώς αντιλαμβάνονται τα παιδιά τον εαυτό τους ως αγόρι ή ως κορίτσι σε έναν κόσμο που δημιουργούμε εμείς για αυτά. Στο πλαίσιο αυτό το έμφυλο μάρκετινγκ της

βιομηχανίας των παιχνιδιών ευθύνεται σε ένα μεγάλο βαθμό για τις επιλογές αυτές, αλλά και γενικά η πόλωση που επιβάλλει η έμφυλη διχοτόμηση στην κοινωνία μας.

Δραστηριότητες

- ✓ Κάνουμε μια γενική συζήτηση σχετικά με το γιατί αρέσει συχνά στα κορίτσια το ροζ και στα αγόρια το γαλάζιο και γιατί τα κορίτσια και τα αγόρια επιλέγουν διαφορετικά παιχνίδια όταν δίνεται η δυνατότητα επιλογής.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να γράψουν λέξεις και εκφράσεις που χρησιμοποιούν τα αγόρια και τα κορίτσια (σε χωριστές κατηγορίες) κατά τη διαδικασία του παιχνιδιού. Στη συνέχεια γίνονται δύο διαφορετικοί πίνακες με τίτλο "Τι λέμε όταν παίζουμε" ως αφορμή για συζήτηση για τα έμφυλα στερεότυπα στο παιχνίδι αλλά και ευρύτερα.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να γράψουν ανώνυμα ποιο είναι το αγαπημένο τους παιχνίδι και γιατί και στη συνέχεια να το ρίξουν σε ένα κουτί -κάλπη.

Ζητάμε από τα παιδιά μετά από μερικές μέρες να κάνουν μια λίστα με πέντε παιχνίδια που παίζουν πιο συχνά και να αναφέρουν στην τάξη ποιο είναι το αγαπημένο τους παιχνίδι και γιατί (διερευνούμε, καταρχήν, αν υπάρχουν σημαντικές αποκλίσεις μεταξύ ανώνυμων και επώνυμων απαντήσεων στην περίπτωση που δεν θέλουν να πουν δημόσια ότι τους αρέσει κάποιο παιχνίδι που δεν θεωρείται κατάλληλο για το φύλο τους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα).

Ζητάμε από τα παιδιά να περιγράψουν το αγαπημένο τους παιχνίδι.

Κάνουμε ένα πίνακα με τα αγαπημένα παιχνίδια των αγοριών και ένα με των κοριτσιών και καταγράφουμε τις λέξεις/εκφράσεις που χρησιμοποιούν για να τα περιγράψουν.

Κάνουμε ένα πίνακα με τις κατηγορίες των παιχνιδιών που αρέσουν περισσότερο σε κάθε φύλο και τις κατηγορίες που αρέσουν σε αγόρια και κορίτσια.

Με βάση το υλικό που προκύπτει κάνουμε μια συζήτηση για τα αίτια των διαφοροποιημένων επιλογών παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια - όπου υπάρχουν - και προσπαθούμε να τις ερμηνεύσουμε στο πλαίσιο της κοινωνικής και

πολιτισμικής κατασκευής των ταυτοτήτων φύλου. Επιπλέον, συζητάμε την επίδραση του έμφυλου μάρκετινγκ της βιομηχανίας των παιχνιδιών για τις επιλογές αυτές.

- ✓ Σχεδιάζουμε ένα project με τίτλο "Παίζω με όλα τα παιχνίδια" που έχει ως στόχο την εξοικείωση των παιδιών με παιχνίδια που δεν θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα.

Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να σχεδιάσει αυτό το project ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, τα ενδιαφέροντά τους και σε σχέση με διάφορα μαθήματα και άλλες δραστηριότητες του σχολείου.

Ενδεικτική δραστηριότητα στο πλαίσιο του project:

- Ζητάμε από τα παιδιά να φέρουν ένα από τα πέντε αγαπημένα τους παιχνίδια στο σχολείο, τα συγκεντρώνουμε στο μέσον της τάξης και ζητάμε από κάθε παιδί να επιλέξει ένα παιχνίδι με το οποίο δεν παίζει συχνά ή καθόλου. Αφήνουμε τα παιδιά να παίξουν με το παιχνίδι που επέλεξαν για λίγη ώρα. Στη συνέχεια, ζητάμε από κάθε παιδί να γράψει (ή να μας πει) 2-3 σχόλια για το παιχνίδι αυτό και διαβάζουμε όλα τα σχόλια για κάθε παιχνίδι στην τάξη. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται με 2-3 παιχνίδια ακόμα από κάθε παιδί.

Συζητάμε

Στη συζήτηση σχετικά με τα αίτια των διαφοροποιημένων επιλογών αγαπημένων παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια - στις περιπτώσεις που καταγράφονται - επιμένουμε αρκετά στην έκφραση των αντιλήψεών τους για να επιχειρήσουμε στη συνέχεια να τις αποδομήσουμε. Επιμένουμε αρκετά στο ερώτημα γιατί νομίζουν ότι διαφέρουν τα αγαπημένα παιχνίδια /είδη παιχνιδιών των αγοριών και των κοριτσιών χρησιμοποιώντας κυρίως παραδείγματα. Δεν μπορούν, για παράδειγμα, τα κορίτσια να παίξουν με υπερήρωες και αεροπλανάκια και τα αγόρια με κούκλες -μωρά και κουζινικά;

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Τα ερωτήματα σχετικά με τις διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια θυμίζουν το: «Η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα;». Η αγορά κατακλύζεται με παιχνίδια που έχουν έμφυλα χαρακτηριστικά και το φαινόμενο αυτό δεν αποτελεί μια μεμονωμένη πρακτική καθώς αντικατοπτρίζεται σε μια ποικιλία προϊόντων για παιδιά. Μια πηγή, λοιπόν, επιρροής των παιδιών ως προς την επιλογή χρωμάτων οφείλεται στο γεγονός ότι εκτίθενται από τη γέννησή τους σε ένα ροζ ή γαλάζιο περιβάλλον και με αντίστοιχες επιλογές στα χρώματα των παιχνιδιών. Είναι λογικό, λοιπόν, στη συνέχεια το χρώμα να αποτελεί ένα από τα κύρια κριτήρια για την έμφυλη κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών από τα παιδιά.
- Σε αυτό το πλαίσιο της έμφυλης διχοτόμησης όλων των προϊόντων για παιδιά, οι επιλογές των παιδιών δεν μπορούν να μείνουν ανεπηρέαστες από τις πρώιμες επιλογές των ενηλίκων και από τη συνεχή πίεση για συμμόρφωση στις έμφυλες επιταγές που ασκείται σε αυτά -άμεσα ή έμμεσα- από πολλές πηγές. Άρα σχετικά με το ερώτημα "γιατί υπάρχουν παιχνίδια που αρέσουν στα αγόρια και παιχνίδια που αρέσουν στα κορίτσια" μήπως θα πρέπει να αναρωτηθούμε μήπως "διδάσκουμε" ήδη στα παιδιά μας τι παιχνίδια θα προτιμούν κάνοντας εμείς πρώιμες επιλογές, από την ετοιμασία του παιδικού δωματίου και την αγορά του παιδικού εξοπλισμού πριν ακόμα γεννηθούν, μέχρι την επιλογή των παιχνιδιών από πολύ νωρίς με έμφυλα κριτήρια; Ας αναρωτηθούμε, επίσης, πόσο ενθαρρύνουμε τα παιδιά μας να παίζουν με όλα τα παιχνίδια.
- Μπορεί να έχουν αλλάξει πολλά στον τομέα των έμφυλων ρόλων στην κοινωνία αλλά φαίνεται ότι αυτό δεν έχει το αναμενόμενο αποτέλεσμα στα παιχνίδια των παιδιών που εξακολουθούν σε μεγάλο βαθμό να είναι έμφυλα και αυτό το χάσμα δεν είναι καθόλου αθώο καθώς δεν μπορεί να υποστηριχθεί επιστημονικά ότι υπάρχουν "εγγενείς διαφορές των φύλων" που οδηγούν σε διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών από τα αγόρια και τα κορίτσια. Οι επιλογές των παιχνιδιών από παιδιά μας δίνει ένα μήνυμα για το πώς βλέπουν τα παιδιά τον εαυτό τους, αλλά και το πώς βλέπουν τον κόσμο που δημιουργούμε για αυτά. Σίγουρα το έμφυλο μάρκετινγκ της βιομηχανίας

των παιχνιδιών ευθύνεται σε ένα μεγάλο βαθμό για τις επιλογές αυτές, αλλά η πόλωση που επιβάλλει η έμφυλη διχοτόμηση είναι αποτέλεσμα συσσωρευτικών διαδικασιών.

- Τα παιδιά αντιλαμβάνονται από πολύ νωρίς τη σημασία που δίνουμε στην κοινωνική κατηγορία του φύλου και αναπτύσσουν υψηλά κίνητρα για να ανακαλύψουν τι είναι κατάλληλο για αγόρια και τι για κορίτσια. Το παιδί συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία συγκρότησης της ταυτότητάς του. Από τη στιγμή που αντιλαμβάνεται σε ποια πλευρά της διχοτομίας των φύλων ανήκει κάνει και τις αντίστοιχες επιλογές παιχνιδιών.
- "Η βιολογία δεν νομιμοποιεί την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών". Τα δεδομένα από το χώρο της Βιολογίας δεν στηρίζουν το επιχειρήμα που χρησιμοποιείται συχνά ότι είναι "εγγενείς" οι προτιμήσεις των αγοριών και των κοριτσιών για διαφορετικά παιχνίδια. Έχουν υπάρξει, στο παρελθόν, αρκετές προσπάθειες θεμελίωσης μιας βιολογικής/ουσιοκρατικής βάσης αυτών των διαφορών του φύλου, κυρίως στον τομέα της βιολογίας και της κοινωνιοβιολογίας, οι οποίες, όμως, έχουν αναλυθεί και αμφισβητηθεί μεταγενέστερα.

Για παράδειγμα, η Fine (2010), στο βραβευμένο της βιβλίο *Biology doesn't justify gender divide for toys*, καταρρίπτει ορισμένα ψευδοεπιστημονικά επιχειρήματα που προβάλλονται ακόμα και σήμερα και προέρχονται από το χώρο των νευροεπιστημών και υποστηρίζει ότι τα παιδιά αντιλαμβάνονται από πολύ νωρίς τη σημασία που δίνουμε στην κοινωνική κατηγορία του φύλου και αναπτύσσουν υψηλά κίνητρα για να ανακαλύψουν τι είναι κατάλληλο για αγόρια και τι για κορίτσια. Το παιδί συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία συγκρότησης της ταυτότητάς του. Από τη στιγμή, λοιπόν, που αντιλαμβάνεται σε ποια πλευρά της διχοτομίας των φύλων ανήκει κάνει και τις αντίστοιχες επιλογές παιχνιδιών.

- Σε γενικές γραμμές, υπάρχουν διαφορές στα παιχνίδια που επιλέγουν και στον τρόπο που παίζουν τα αγόρια και τα κορίτσια καθώς επιτελούν τον ανδρισμό ή την θηλυκότητα μέσα στο παιχνίδι. Οι προτιμήσεις των παιδιών στα παιχνίδια ακολουθούν σε μεγάλο βαθμό τα έμφυλα στερεότυπα, με τα αγόρια να προτιμούν τα "αγορίστικα" παιχνίδια και τα κορίτσια να προτιμούν σε μικρότερο βαθμό τα

"κοριτσίστικα" και καθώς μεγαλώνουν αγόρια και τα κορίτσια δείχνουν να προτιμούν περισσότερο τα "αγορίστικα" παιχνίδια.



Υπά

ρχει, συνήθως, μεγαλύτερη διακύμανση στα παιχνίδια που θεωρούνται κατάλληλα "για κορίτσια", ενώ οι προδιαγραφές είναι πιο άκαμπτες για τα αγόρια. Αυτό σημαίνει ότι είναι πιο αποδεκτό για τα κορίτσια να παίζουν με "αγορίστικα" παιχνίδια από ό, τι για τα αγόρια να παίζουν με "κοριτσίστικα".

7.2. ΤΟ ΕΜΦΥΛΟ ΜΑΡΚΕΤΙΝΓΚ ΤΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΙΔΙΩΝ

Δραστηριότητα 4^η

Τίτλος

Τα καταστήματα παιχνιδιών διδάσκουν στα παιδιά τα έμφυλα στερεότυπα;

Στόχος

Στόχος είναι η κατανόηση της επίδρασης του τρόπου κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών στους τόπους πώλησης (αλλά και της συσκευασίας) στην αναπαραγωγή των έμφυλων στερεοτύπων και των επιπτώσεών τους και στη συνέχεια η προσπάθεια αποδόμησης και υπέρβασής τους.

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "Ένα φορτηγό πολύχρωμα παιχνίδια" της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Επισκεπτόμαστε ένα ή δύο καταστήματα πώλησης παιχνιδιών / ή τμήματα παιχνιδιών σε πολυκαταστήματα για επιτόπια έρευνα σχετικά με τον τρόπο κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών, τις χρωματικές σημάνσεις, τις συσκευασίες των παιχνιδιών και τον τρόπο τοποθέτησή τους στα σημεία πώλησης.
Επιπλέον, καταγράφουμε αν οι πωλητές/τριες ρωτούν αν το παιχνίδι είναι "για αγοράκι ή για κοριτσάκι", ή αν ρωτούν για τα ενδιαφέροντα των παιδιών -χωρίς αυτό να σημαίνει ότι διαμόρφωση των ενδιαφερόντων δεν επηρεάζεται από τα έμφυλα στερεότυπα.
- ✓ Επισκεπτόμαστε ένα ή δύο ελληνικά ηλεκτρονικά καταστήματα παιχνιδιών και καταγράφουμε τον τρόπο κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών. Επιπλέον, μπορείτε να πλοηγηθείτε σε μια πύλη μεγάλης εταιρείας, όπως της *Disney Store* των ΗΠΑ, τόσο εξαιτίας της μεγάλης αύξησης του ηλεκτρονικού εμπορίου, όσο και λόγω της ηγεμονικής θέσης που κατέχει παγκόσμια η εταιρεία αυτή στη βιομηχανία ψυχαγωγίας των παιδιών.
- ✓ Ζητάτε από τα παιδιά να καταγράψουν τι προτείνουν ορισμένες ηλεκτρονικές πύλες ως παιχνίδια "για αγόρια" ή "για κορίτσια" ως Χριστουγεννιάτικα δώρα.
- ✓ Ζητάτε από τα παιδιά να καταγράψουν τι προτείνουν ορισμένες ηλεκτρονικές πύλες ως παιχνίδια "για αγόρια" ή "για κορίτσια" σε κατηγορία και για ηλικιακή ομάδα της επιλογής σας.

Δείτε, ενδεικτικά, τι προτείνουν διάφορες εταιρείες παιχνιδιών ή ηλεκτρονικά καταστήματα για δώρα ή δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου σε αγόρια και κορίτσια

Π. χ. Παιχνίδια της εταιρείας 4M.

Κατηγορία :Διασκέδαση για αγόρια. Στην ελληνική αγορά στο:

http://www.4mtoys.gr/products_by_cat_all/8/diaskedasi-gia-agoria

Κατηγορία: Διασκέδαση για κορίτσια. Στην ελληνική αγορά στο:

http://www.4mtoys.gr/products_by_cat_all/9/diaskedasi-gia-koritsia

- ✓ Ζητάτε από τα παιδιά να δημιουργήσουν μια λίστα καταστημάτων (ηλεκτρονικών ή μη) που δεν κάνουν έμφυλο διαχωρισμό σε παιχνίδια.
- ✓ Συντάσσουμε με τα παιδιά επιστολές διαμαρτυρίας για να σταλούν σε καταστήματα που κάνουν έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών.
- ✓ Θεσπίζουμε βραβείο καλής πρακτικής "Όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά" για καταστήματα που δεν κάνουν έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών - κατά προτίμηση στην περιοχή του σχολείου μας.

Συζητάμε

- ✚ Συζητάμε σχετικά με το πως νοιώθει ένα κορίτσι όταν θέλει ένα παιχνίδι και αυτό βρίσκεται στα παιχνίδια "για αγόρια" και το αντίστροφο. Υπάρχουν περισσότερες δυσκολίες για τα αγόρια ή για τα κορίτσια να υπερβούν τις διαχωριστικές γραμμές των έμφυλων στερεοτύπων;
- ✚ Συζητάμε το ρόλο που παίζει το χρώμα των παιχνιδιών και των συσκευασιών τους ως ένα από τα κύρια κριτήρια κατηγοριοποίησης των παιχνιδιών για τα μικρά παιδιά.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε:



Στο

βαθμό που στα περισσότερα καταστήματα υπάρχει έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών, η περιήγηση σε ένα κατάστημα παιχνιδιών ή σε μια διαδικτυακή πύλη για παιχνίδια "διδάσκει" στα παιδιά ποια παιχνίδια είναι "κατάλληλα για το φύλο" τους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα, αν δεν τα έχουν ήδη γνωρίσει και κατηγοριοποιήσει μέσα από τις διαφημίσεις.

Τα παιδιά παίρνουν πολλά μηνύματα για τους έμφυλους ρόλους από τη συσκευασία του παιχνιδιού και την τοποθέτησή του στα σημεία πώλησης του καταστήματος καθώς στα περισσότερα καταστήματα παιχνιδιών υπάρχουν ροζ και γαλάζιοι διάδρομοι, με σήμανση (ή μη) "για κορίτσια" και "για αγόρια", ενώ συνήθως δεν υπάρχουν χώροι για "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια - και αν υπάρχουν, είναι σχετικά περιορισμένοι.



Σχετικά με την ιστοσελίδα της *Disney Store* των ΗΠΑ, σε μια πρόσφατη έρευνα οι Auster & Mansbach (2012) μελέτησαν 410 παιχνίδια "για αγόρια", 208 παιχνίδια "για κορίτσια", συμπεριλαμβανομένων και των 91 παιχνιδιών που εμφανίζονται και στις δύο λίστες στην αγγλόφωνη ιστοσελίδα της.

Σύμφωνα με τα δεδομένα τους, παιχνίδια με έντονα χρώματα -κυρίως κόκκινα, μαύρα, καφέ και γκρι-, παιχνίδια που ήταν φιγούρες-δράσης, παιχνίδια κατασκευών, όπλα και μικρά οχήματα χαρακτηρίζονται ως παιχνίδια κατάλληλα "για αγόρια". Παιχνίδια σε παστέλ χρώματα -κυρίως ροζ ή μωβ-, κούκλες, είδη ομορφιάς, καλλυντικά, κοσμήματα και είδη οικιακής χρήσης χαρακτηρίζονται ως παιχνίδια κατάλληλα "για κορίτσια". Η πλειοψηφία των παιχνιδιών που ταξινομήθηκαν ως κατάλληλα "για αγόρια και κορίτσια" ήταν ως επί το πλείστον "ουδέτερα ως προς το φύλο" ως προς τον τύπο τους, αλλά στην πραγματικότητα έμοιαζαν με παιχνίδια "για αγόρια" όσον αφορά στην παλέτα των χρωμάτων τους, προφανώς για να θεωρηθούν κατάλληλα και για τα αγόρια, στο βαθμό που είναι πιο δύσκολο στα αγόρια να υπερβούν τις κανονικότητες για το φύλο τους και να παίξουν με ένα ροζ παιχνίδι.



Το

μάρκετινγκ της βιομηχανίας των παιχνιδιών επηρεάζει τα παιδιά και τους ενήλικες στέλνοντας ισχυρά μηνύματα σχετικά με την καταλληλότητα των επιλογών τους ανάλογα με το φύλο του παιδιού. Τα παιδιά μεγαλώνοντας αναγνωρίζουν την

πολιτισμική σημασία της ετικετοποίησης των παιχνιδιών ως κατάλληλα "για αγόρια" ή "για κορίτσια", καθώς και τη χρωματική κωδικοποίηση της συσκευασίας τους και αυτή η "γνώση" επηρεάζει το αν θα ενδιαφερθούν ή όχι για κάποιο παιχνίδι.

Στη συνέχεια αυτό μεταφέρεται στους χώρους παιχνιδιού και έχει ως αποτέλεσμα - μεταξύ των άλλων - να στιγματίζονται και να εκφοβίζονται όσα παιδιά παίζουν έξω από τις κανονικότητες για το φύλο τους.

Δραστηριότητα 5^η

Τίτλος:

Οι διαφημίσεις για παιχνίδια ακολουθούν τον κανόνα της έμφυλης διχοτόμησης ενισχύοντας τα έμφυλα στερεότυπα διεθνώς

Στόχος

Κατανόηση των αναπαραστάσεων του φύλου μέσα από τις διαφημίσεις των παιχνιδιών έτσι ώστε τα παιδιά να γίνουν κριτικοί καταναλωτές και καταναλώτριες υπερβαίνοντας τον έμφυλο διαχωρισμό.

Δραστηριότητες

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να αναφέρουν (ή να φέρουν) το αγαπημένο τους παιχνίδι και να αιτιολογήσουν γιατί το αγαπούν.

Ρωτάμε αν έχουν δει διαφημίσεις για το αγαπημένο τους παιχνίδι (έντυπες ή/και ηλεκτρονικές).

Βρίσκουμε τις διαφημίσεις ορισμένων αγαπημένων τους παιχνιδιών και συζητάμε σχετικά με τους τρόπους αναπαράστασης των κοριτσιών και των αγοριών σε αυτές.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να μας πουν σε ποια κατηγορία παιχνιδιών ανήκει το αγαπημένο τους παιχνίδι και που το αναζητούν όταν πηγαίνουν σε καταστήματα πώλησης παιχνιδιών (ή επισκέπτονται ηλεκτρονικές πύλες).

Ρωτάμε αν γνωρίζουν άλλα παιχνίδια σε αυτήν την κατηγορία.

Ρωτάμε σε ποιο τμήμα του καταστήματος παιχνιδιών πηγαίνουν πρώτα και πως αναγνωρίζουν ότι εκεί θα βρουν το αγαπημένο τους παιχνίδι που αναζητούν.

- ✓ Δίνουμε στα παιδιά διαφημίσεις παιχνιδιών σε έντυπους και ηλεκτρονικούς καταλόγους (ή διαφημιστικά φυλλάδια) από διάφορα μεγάλα καταστήματα και ζητάμε να μας πουν σε τι κατηγορίες είναι καταχωρημένα τα παιχνίδια και να κάνουν συγκρίσεις μεταξύ των καταλόγων.

- ✓ Επιλέγουμε διαφημίσεις μιας συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών, ή μιας χρονικής περιόδου, ή μεμονωμένα παιχνίδια με τυχαία επιλογή και ζητάμε από τα παιδιά να κάνουν ανάλυση των έμφυλων αναπαραστάσεων στις απεικονίσεις των παιχνιδιών.

Συζητάμε τις διαφορές και τις ομοιότητες των έμφυλων αναπαραστάσεων, καθώς και σε τι διαφέρουν και σε τι μοιάζουν οι προτεινόμενοι ανδρικοί και γυναικείοι ρόλοι στις διαφημίσεις παιχνιδιών με αυτούς που υπάρχουν στην καθημερινή ζωή, με τα ίδια τα παιδιά και με τα πρόσωπα της οικογένειάς τους.

Ρωτάμε και τι είναι εκείνο που τα ελκύει στις διαφημίσεις και το συζητάμε.

- ✓ Δίνουμε στα παιδιά διαφημίσεις "ουδέτερων ως προς το φύλο" παιχνιδιών, όπως είναι τα επιτραπέζια, και βλέπουμε αν είναι σχεδιασμένα με έμφυλο τρόπο ή αν διαφημίζονται με έμφυλο τρόπο και στέλνουν διαφορετικά μηνύματα σε αγόρια και κορίτσια.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να συγκρίνουν διαφημίσεις παιχνιδιών προηγούμενων δεκαετιών και σύγχρονων και να καταγράψουν ομοιότητες και διαφορές.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε βιντεάκια που έχουν πολλές διαφημίσεις ή να επιλέξετε κάτι συγκεκριμένο (π.χ. παιχνίδια κατασκευών της Lego).

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν τις διαφορές και τις ομοιότητες σε δύο διαφημίσεις παιχνιδιών που απευθύνονται κυρίως σε αγόρια και σε δύο διαφημίσεις που απευθύνονται κυρίως σε κορίτσια και τις συζητάμε (καταγράφουμε το λόγο, το επικοινωνιακό στυλ, το φύλο του ατόμου που μιλάει, το φύλο του ατόμου που πρωταγωνιστεί, τα χαρακτηριστικά της εμφάνισής του, τη μουσική, το χώρο κ.ά.)

- ✓ Δίνουμε στα παιδιά έναν έντυπο κατάλογο παιχνιδιών (ή ηλεκτρονικό) και ζητάμε να εντοπίσουν παιχνίδια που αναπαράγουν τα έμφυλα στερεότυπα στην εικόνα και στο λόγο (π.χ. κορίτσια σε ροζ ποδηλατάκια, ή στις συσκευασίες των κούκλων - ανατροφής απεικονίζονται συνήθως κορίτσια) και παιχνίδια που προβάλλονται με "ουδέτερο ως προς το φύλο" τρόπο (δηλ. δεν αναπαράγουν τα έμφυλα στερεότυπα ή και τα υπερβαίνουν).

Στη συνέχεια ζητάμε από τα παιδιά να κάνουν ένα poster με τις φωτογραφίες των παιχνιδιών του καταλόγου που αναπαράγουν τα έμφυλα στερεότυπα και να γράψουν δίπλα τι "λάθος" μηνύματα δίνουν και ένα poster με παιχνίδια που προβάλλονται με "ουδέτερο ως προς το φύλο" τρόπο και να σχολιάσουν γιατί είναι πέρα από τα έμφυλα στερεότυπα και γιατί αυτό είναι καλό για τα παιδιά.

Τέλος, συζητάμε με τα παιδιά την επίδραση που έχει ο τρόπος διαφήμισης των παιχνιδιών στις επιλογές τους.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να σχεδιάσουν μια διαφήμιση "ουδέτερη ως προς το φύλο" για ένα παιχνίδι της επιλογής τους.
- ✓ Δίνουμε στα παιδιά μερικές εικόνες παιχνιδιών διαφόρων κατηγοριών και ζητάμε να τις βάλουν σε 3 κατηγορίες (για αγόρι, για κορίτσι, και για τα δύο). Συζητάμε τις επιλογές τους.

Δίνουμε στα παιδιά διαφημίσεις των παραπάνω παιχνιδιών σε έντυπη μορφή και ζητάμε να μας καταγράψουν αν αναπαράγουν έμφυλα στερεότυπα.

Μετά τη συζήτηση ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν τη δική τους διαφήμιση για το κάθε παιχνίδι χωρίς έμφυλα στερεότυπα και κάνουμε μια νέα αφίσα για κάθε παιχνίδι (με τη ζωγραφιά των παιδιών και την έντυπη διαφήμιση).

Συζητάμε:



Συζ

ητάμε με τα παιδιά τους προτεινόμενους έμφυλους ρόλους στις διαφημίσεις των παιχνιδιών που κατηγοριοποιούνται ως παιχνίδια "για κορίτσια" ή "για αγόρια". Πιο συγκεκριμένα μπορούμε να δούμε σε τι δραστηριότητες εμφανίζονται συνήθως τα αγόρια και τα κορίτσια, ποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους προβάλλονται, που εμφανίζονται να παίζουν, τι ρόλο παίζει η χρωματική διαφοροποίηση στα παιχνίδια, αν προβάλλονται "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια κ.ά



Συζ

ητάμε με τα παιδιά κατά πόσον οι διαφημίσεις επηρεάζουν τις επιλογές παιχνιδιών που κάνουν αυτά, ή οι γονείς τους, ή άλλοι ενήλικες.

- ✚ Σχετικά με την ανάλυση των διαφημίσεων Βλ., για παράδειγμα, μια μελέτη της οργάνωσης Let Toys Be Toys στο: <http://lettoysbetoys.org.uk/tvtoyads>
- ✚ Συζητάμε με τα παιδιά το τι μπορούμε να κάνουμε για να αλλάξει αυτός ο τρόπος διαφήμισης των παιχνιδιών και να εμφανίζονται τα αγόρια και τα κορίτσια σε πιο ισότιμους ρόλους και σε όλα τα παιχνίδια.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε:

- Είναι πολύ δύσκολο να διαχωριστούν τα παιχνίδια - και οι διαφημίσεις τους - από τη βιομηχανία της διασκέδασης και των ΜΜΕ επειδή πάρα πολλά παιχνίδια σήμερα συνδέονται με τηλεοπτικές εκπομπές και κινηματογραφικές ταινίες.
- Οι διαφημίσεις για παιχνίδια έχουν πάρα πολύ μεγάλη επίδραση στο τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια τα παιδιά, αλλά και οι μεγάλοι.
- Σύμφωνα με όλα τα δεδομένα οι διαφημίσεις των παιχνιδιών βρίσκονται σε αναντιστοιχία με την κατάσταση στον τομέα της ισότητας των φύλων σήμερα. Οι διαφημίσεις των παιχνιδιών σήμερα είναι περισσότερο έμφυλες από ποτέ, ακολουθούν τον κανόνα της έμφυλης διχοτόμησης ενισχύοντας τα έμφυλα στερεότυπα διεθνώς -το ίδιο παρατηρείται και στις διαφημίσεις των παιχνιδιών στην Ελλάδα.

7.3. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΙΣ "ΚΑΝΟΝΙΚΟΤΗΤΕΣ" ΓΙΑ ΤΟ ΦΥΛΟ

Δραστηριότητα 6^η

Τίτλος

Μήπως όλα τα κορίτσια δεν θέλουν να παίζουν με κούκλες και κουζινικά και όλα τα αγόρια με όπλα και φορτηγά;

Στόχος

Στόχος μας είναι να δώσουμε τη δυνατότητα σε όλα τα παιδιά να βιώνουν τις επιθυμίες τους να παίζουν με όλα τα παιχνίδια ως θεμιτές και "φυσιολογικές" επιλογές χωρίς να χρειάζεται να εισπράττουν ότι είναι "αφύσικες" και λανθασμένες γιατί δεν ταιριάζουν με τις κυρίαρχες νόρμες περί ανδρισμού και θηλυκότητας και χωρίς να εξαναγκάζονται να συμμορφωθούν, ή να υποφέρουν από τις άκαμπτες έμφυλες κατηγοριοποιήσεις.

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "*Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος*" της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "*Μια μύγα από το Μάντσεστερ*" του Ανδρέα Ανδρέου (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να μας περιγράψουν ένα χαρακτηριστικό τους (π.χ. τα μαλλιά τους -χρώμα, μήκος, κόψιμο, χτένισμα), ή δίνουμε εικόνες από πεταλούδες, άνθη κ.ά και ζητάμε να τα περιγράψουν.
Επισημαίνουμε στη συζήτηση τον πλούτο που υπάρχει σε αυτήν την ποικιλομορφία, τη μοναδικότητα και την ωραιότητα.
- ✓ Δίνουμε στα παιδιά εικόνες διαφόρων παιχνιδιών (ή τα ίδια τα παιχνίδια) και ζητάμε να τα περιγράψουν.
Επισημαίνουμε στη συζήτηση τον πλούτο και την ποικιλομορφία των παιχνιδιών.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους παιχνίδι και κάνουμε μια αφίσα με όλα τα παιχνίδια και με μια λεζάντα του στυλ "*Μας αρέσουν πολλά και διαφορετικά παιχνίδια*".

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να μας φέρουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, το φωτογραφίζουμε και κάνουμε μια αφίσα με όλα τα παιχνίδια και με μια λεζάντα του στυλ "Μας αρέσουν πολλά και διαφορετικά παιχνίδια".
- ✓ Δίνουμε (ή προβάλλουμε) στα παιδιά εικόνες παιδιών με παιχνίδι έξω από τις κανονικότητες για το φύλο τους ως αφορμή για συζήτηση σχετικά με τις έμφυλες κατηγοριοποιήσεις των παιχνιδιών ως "αγορίστικων" ή "κοριτσίστικων".
Ένα καλό παράδειγμα είναι οι εικόνες της καμπάνιας *Still a boy #stillaboy* , *Still a Girl #stillagirl*
- ✓ Ο/η εκπαιδευτικός σχεδιάζει εικόνες παιδιών που παίζουν με παιχνίδια που δεν θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα και τις δίνει στα παιδιά να τις χρωματίσουν ως αφορμή για συζήτηση σχετικά με τις έμφυλες κατηγοριοποιήσεις των παιχνιδιών ως "αγορίστικων" ή "κοριτσίστικων".
- ✓ Τα παιδιά επιλέγουν εικόνες παιδιών που παίζουν με παιχνίδια που δεν θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους με βάση τα έμφυλα στερεότυπα από έντυπους ή ηλεκτρονικούς καταλόγους παιχνιδιών κ.ά και κάνουν το δικό τους "μεγάλο βιβλίο" με προτάσεις για "Παιχνίδια για όλα τα παιδιά".

Το ίδιο μπορούν να κάνουν και με ζωγραφιές.

- ✓ Διηγούμαστε στα παιδιά το παρακάτω πραγματικό περιστατικό και το συζητάμε:

"Ένας πατέρας και το δίχρονο αγοράκι στεκόταν στην ουρά για να πληρώσουν στο σούπερ μάρκετ. Εκεί σε στρατηγικό σημείο για πώληση ήταν μια φθηνή κούκλα που εντυπωσίασε το αγοράκι και έτσι ο πατέρας την αγόρασε. Η πρώτη αντίδραση για την κούκλα προήλθε από τον έγχρονο αδερφό του στο σπίτι που όταν την είδε είπε ότι μάλλον κάποιο κορίτσι την ξέχασε στο σπίτι τους και την απομάκρυνε από κοντά του.

Όταν ο πατέρας του είπε ότι ήταν του μικρότερου αδερφού του, το παιδί απάντησε "μα οι κούκλες είναι για τα κορίτσια".

Ο μικρός λάτρευε την κούκλα, την φρόντιζε, την κουβαλούσε μαζί του σε όλες τις δραστηριότητές του και έτσι ο μπαμπάς μπήκε σε σκέψεις σχετικά με τον καθημερινό σεξισμό με αφορμή τις αντιδράσεις του κοινωνικού περιγυρου. Αναρωτιόταν γιατί ενώ οι μπαμπάδες αλλάζουν πάνες στα μωρά και τα ταΐζουν, δεν "επιτρέπεται" στα αγόρια να παίξουν με κούκλες μωρά.

Αυτό που είχε περισσότερο ενδιαφέρον για τον πατέρα είναι ότι στη συνέχεια ο γιος τους έφερε στο σπίτι ένα σετ γιατρού "Dada doctor" (προσφορά ενός περιοδικού για παιδιά) και αφού έβαλε τη γραβάτα του άνδρα γιατρού πήρε το στηθοσκόπιο για να εξετάσει το μωρό του. Τώρα, χάρη στην προσφορά του BBC (δημόσιου ραδιοτηλεοπτικού φορέα της Βρετανίας) ο γιος τους νομίζει ότι μόνο οι άνθρωποι με γραβάτες, δηλαδή οι άνδρες, όπως ο πατέρας του, είναι γιατροί.

Ο πατέρας αναφέρει ότι το έμφυλο μάρκετινγκ των παιχνιδιών πρέπει να τελειώσει γιατί κάνει τα μικρά αγόρια να σκέφτονται ότι "Είμαι αγόρι, άρα πρέπει να μου αρέσουν τα όπλα και οι υπερ-ήρωες," αντί "Είμαι αγόρι και μπορεί να μου αρέσει κάτι που με ενδιαφέρει" και καταλήγει στο συμπέρασμα ότι είναι κοινωνικά επιζήμιο για τα παιδιά".

- ✓ Συζητάμε με τα παιδιά περιπτώσεις που αποκλείστηκαν από παιχνίδια γιατί θεωρήθηκαν ότι δεν είναι κατάλληλα για το φύλο τους, ή αν πείσθηκαν να συμμορφωθούν, ή αν έγιναν στόχος εκφοβισμού επειδή έπαιζαν με παιχνίδια που δεν θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους.

Σε ποιες περιπτώσεις υπήρχε μεγαλύτερη αυστηρότητα; (σε αγόρι ή σε κορίτσι;)

Συζητάμε

- ✚ Επικεντρωνόμαστε στην ποικιλία των παιχνιδιών που υπάρχουν και στο ότι το κάθε παιχνίδι είναι μοναδικό και ισότιμο με τα άλλα.

Στη περίπτωση που ορισμένα παιχνίδια περιγραφούν ως κατάλληλα "για αγόρια" ή "για κορίτσια", επισημαίνουμε πως όπως υπάρχουν διαφορές στα μαλλιά μας, στα άνη, στις πεταλούδες κ.ά., έτσι υπάρχουν και διαφορετικά παιχνίδια.

Δεν χρειάζεται να μας αρέσουν όλα τα παιχνίδια ή να τα βρίσκουμε συναρπαστικά (εννοείται παιχνίδια που είναι κατάλληλα για την ηλικία των παιδιών). Το αν, όμως, θα μας αρέσει ένα παιχνίδι ή όχι δεν πρέπει να εξαρτάται από το χρώμα του, ή από το αν θεωρείται "αγορίστικο" ή "κοριτσίστικο". Δίνουμε παραδείγματα από τα διαφορετικά παιχνίδια που άρεζαν σε εμάς, τα αδέρφια μας, τα παιδιά μας, τους φίλους των παιδιών μας ...

- ✚ Συχνά τα παιδιά, παίζουν με παιχνίδια που τους αρέσουν πέρα από τις διαχωριστικές γραμμές που βάζουν τα έμφυλα στερεότυπα. Πολύ συχνά, όμως, όταν τα αγόρια θέλουν να πειραματιστούν και να διερευνήσουν παιχνίδια που θεωρούνται "κοριτσίστικα" αυτό εκλαμβάνεται αρνητικά και αρχίζουν τα σχόλια από τους ενήλικες κυρίως με ομοφοβικό περιεχόμενο, ή αν είναι κορίτσια τα αποκαλούν αγοροκόριτσα.

Γιατί είναι κακό τα αγόρια να ανακατεύονται με τα κουζινικά και να μαγειρεύουν ή να φτιάχνουν γλυκά, να δοκιμάζουν πως είναι να στέκονται ή να περπατάνε και με τα παπούτσια της μαμάς, να δοκιμάζουν τα ρούχα και τα κοσμήματα της αδελφής τους, να ντυθούν πριγκίπισσα ή σταχτοπούτα σε ειδικές περιστάσεις, να βγάλουν βόλτα με το καρτσάκι το αγαπημένο τους ζώακι ή το μωρό τους, να παίξουν με κούκλες και κουκλόσπιτα, να φορέσουν και τις αποχρώσεις το ροζ, να πάνε μπαλέτο; Ας αφήσουμε τα παιδιά να είναι παιδιά, να ανασυνθέτουν τον κόσμο με τα δικούς τους όρους στο παιχνίδι, να πειραματίζονται ελεύθερα και να αναπτύσσουν τις δικές τους πρωτοβουλίες και θέλω, να περιπλανούνται νοητικά και κινητικά έξω από έμφυλα ασφυκτικά πλαίσια που ψαλιδίζουν συστηματικά τη φαντασία τους και την ελεύθερη έκφρασή τους.

- ✚ Δεν αρέσουν όλα τα παιχνίδια σε όλα τα παιδιά -αλλά οι επιλογές αυτών που τους αρέσουν μπορεί να είναι ανεξάρτητες από το φύλο.

Για να επιτευχθεί αυτό πρέπει τα παιδιά να κατανοήσουν ότι οι κυρίαρχες μορφές ανδρισμού και θηλυκότητας καθορίζουν τα "αγορίστικα" και τα "κοριτσίστικα" παιχνίδια, υπάρχουν όμως και άλλοι δρόμοι για να συγκροτήσουν την έμφυλη

υποκειμενικότητά τους, χωρίς να εξαναγκάζονται να συμμορφωθούν ή να υποφέρουν από τις άκαμπτες νόρμες των έμφυλων κατηγοριοποιήσεων.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Καθώς τα παιχνίδια που κατασκευάζονται και πωλούνται σήμερα γίνονται όλο και πιο έμφυλα, τόσο το κοινωνικό κόστος της υπέρβασης των ορίων και η πίεση των συνομηλίκων για συμμόρφωση είναι μεγάλη -για τα παιδιά και για τους ενήλικες. Αυτό οδηγεί τους γονείς να επιμένουν σε παιχνίδια κατάλληλα για το φύλο των παιδιών τους -ιδιαίτερα για τα αγόρια -είτε γιατί σκέφτονται το κοινωνικό κόστος για τα αγόρια αν υπερβούν τις κανονικότητες για το φύλο τους και εισέλθουν στη ζώνη του "ροζ" σε μια κοινωνία ομοφοβική, είτε γιατί πρόκειται για δική τους επιθυμία συμμόρφωσης στα έμφυλα στερεότυπα.
- Τα αγόρια αποκλείονται πιο συχνά από παιχνίδια που απευθύνονται σε κορίτσια και στην περίπτωση αυτή ο αποκλεισμός είναι πολύ πιο αυστηρός καθώς ασκείται μεγαλύτερη πίεση να αρνηθούν όψεις του χαρακτήρα τους που μπορεί να μοιάζουν "κοριτσιστικές" σύμφωνα με το πρότυπο του ηγεμονικού ανδρισμού. Τα αγόρια στιγματίζονται περισσότερο όταν υπερβούν την έμφυλη διχοτόμηση στα παιχνίδια, γεγονός που προέρχεται από το μισογυνισμό, την ομοφοβία και την τρανσφοβία. Πολύ δύσκολα θα αφήσουν οι γονείς ένα αγοράκι να παίζει και με κούκλες -ακόμα και αν είναι κούκλες μωρά- ή θα το γράψουν σε σχολή χορού για μπαλέτο γιατί φοβούνται ότι αυτό μπορεί να οδηγήσει σε θηλυπρεπή συμπεριφορά. Αλλά και τα αγοράκια, από τη περίοδο που αντιλαμβάνονται σε ποια πλευρά της διχοτομίας των φύλων ανήκουν, εμπλέκονται και αυτά ενεργά στον αγώνα συγκρότησης των ανδρικών τους "ταυτοτήτων" αποκλείοντας, σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό, οτιδήποτε "κοριτσιστικό". Ο ηγεμονικός ανδρισμός της κυρίαρχης ανδρικής κουλτούρας εμφανίζεται ως "φυσιολογικός" και κανονιστικός τρόπος ύπαρξης και τα αγόρια στιγματίζονται περισσότερο όταν διαβαίνουν τις διαχωριστικές γραμμές. Αν ένα αγόρι δεν επιδεικνύει πολλά στερεοτυπικά χαρακτηριστικά στο παιχνίδι, τότε μπορεί να καταταχθεί στον αντίθετο πόλο, δηλαδή να αμφισβητηθεί άμεσα ο ανδρισμός του και

καθώς ο ανδρισμός συγκροτείται σε αντίθεση με τη θηλυκότητα, να του αποδοθεί μια πιο "θηλυκή" ταυτότητα -η οποία μάλιστα εύκολα θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως ομοφυλοφιλική.

- Πολλοί γονείς αναρωτιούνται αν είναι φυσιολογικό που το μικρό αγοράκι τους θέλει να παίζει και με παιχνίδια "για κορίτσια", και αναρωτιούνται αν αυτό σημαίνει ότι είναι σε σύγκριση σχετικά με το φύλο του, ή αν αυτό αποτελεί ένδειξη ότι θα γίνει ομοφυλόφιλο όταν μεγαλώσει. Είναι ενδιαφέρον ότι οι γονείς, και ιδιαίτερα οι πατέρες, ανησυχούν κυρίως για τα αγόρια που απολαμβάνουν τα παιχνίδια "για κορίτσια". Συνήθως αυτές οι ανησυχίες αρχίζουν όταν τα αγοράκια είναι στην προσχολική ηλικία όπου ο πειραματισμός με φανταστικούς ρόλους αποτελεί τμήμα της διαδικασίας ανάπτυξής τους.

Παίζοντας ένα αγοράκι με ορισμένα παιχνίδια, ή φορώντας κάποια από τα ρούχα ή τα αξεσουάρ της μαμάς, ή του μπαμπά, ή της αδελφής μπορεί θέλει να μοιάσει στη μαμά, στον μπαμπά, ή σε μια πριγκίπισσα, ή σε ένα φανταστικό ήρωα -χωρίς διάκριση φύλου- κάτι που συμβαίνει συχνά, είναι φυσιολογικό και δεν αποτελεί ένδειξη μελλοντικού σεξουαλικού προσανατολισμού -μπορεί βέβαια αργότερα όταν μεγαλώσει να είναι έξω από την ετεροκανονικότητα, αυτό όμως δεν είναι αποτέλεσμα του γεγονότος ότι έπαιζε και με κοριτσίστικα παιχνίδια.

- Υπάρχει μεγαλύτερη ανεκτικότητα στην υπέρβαση των επιταγών του έμφυλου παιχνιδιού από τα κορίτσια. Παρόλα αυτά είναι πολύ εύκολο τα άλλα παιδιά, ακόμα και οι ενήλικες να στιγματίσουν το κορίτσι ως "αγοροκόριτσο," ή/και το ίδιο το κορίτσι να αυτοχαρακτηριστεί. Το να θεωρηθεί ένα κορίτσι ως "αγοροκόριτσο" είναι μια κατάσταση αποδεκτή για κάποιο διάστημα χωρίς να παρουσιάζονται έντονες αντιδράσεις, στο βαθμό που θεωρείται παροδική και εφόσον δεν διαφαίνεται κλονισμός της σταθερότητας της θηλυκής ταυτότητας. Με την εφηβεία, τα κορίτσια αναμένεται να συμμορφωθούν στις έμφυλες επιταγές και να γίνουν "κανονικά" κορίτσια.
- Συχνά οι γονείς -αλλά και εκπαιδευτικοί - μέσα σε ένα πλαίσιο ομοφοβίας και τρανσφοβίας θεωρούν ότι με την δική τους διαπαιδαγώγηση στον ανδρισμό ή τη θηλυκότητα θα καταφέρουν να αποτρέψουν τη διαφορετικότητα. Πάντως παρεμβάσεις των γονιών στο παιχνίδι των παιδιών δεν έχουν αποτρεπτικά αποτελέσματα στις περιπτώσεις της ομοφυλοφιλίας ή της διεμφυλικότητας.

Αντίθετα, στερούν από τα παιδιά τη δυνατότητα να μοιραστούν μαζί τους ζητήματα που τα προβληματίζουν, να εκφραστούν συναισθηματικά, να νοιώσουν αυτοπεποίθηση και ασφάλεια και γενικά δημιουργούν προβλήματα στα παιδιά και το πιο σημαντικό είναι ότι τα στερούν αργότερα από ένα σύμμαχο στη δύσκολη πορεία σε μια κοινωνία που στιγματίζει οτιδήποτε διαφορετικό.

- Συμπερασματικά, οι διαχωρισμοί των παιχνιδιών με έμφυλα κριτήρια, εκτός από το γεγονός ότι στερούν τα παιδιά από την απόκτηση ενός μεγαλύτερου εύρους εμπειριών, μπορεί να οδηγήσουν σε εκφοβισμό των παιδιών που υπερβαίνουν τις κοινωνικές προδιαγραφές του κυρίαρχου ανδρισμού και της θηλυκότητας και επιπρόσθετα αποτρέπουν την αποδοχή της πολλαπλότητας και πολυμορφίας στο εσωτερικό του κάθε φύλου και τη δυνατότητα ελεύθερης συγκρότησης της έμφυλης υποκειμενικότητας των παιδιών.

7.4. ΕΜΦΥΛΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Δραστηριότητα 7^η

Τίτλος

Παιχνίδια "για κορίτσια" - παιχνίδια "για αγόρια" - Η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών αποκλείει κορίτσια και αγόρια από την απόκτηση σημαντικών εμπειριών

Στόχος

Στόχος είναι η κατανόηση των διαφορών των "κοριτσίστικων" και "αγορίστικων" παιχνιδιών και των επιπτώσεων που έχει ο έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών στις εμπειρίες των παιδιών.

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι *"Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος"* της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι *"Μια μάγα από το Μάντσεστερ"* του Ανδρέα Ανδρέου (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να κατηγοριοποιήσουν μια σειρά από παιχνίδια ως κατάλληλα "για κορίτσια" ή "για αγόρια" ή και για τα δύο φύλα (από έντυπο υλικό ή με τα ίδια τα παιχνίδια).
Στη περίπτωση που αναφέρεται ότι η δική τους γνώμη διαφοροποιείται από το πώς συχνά παρουσιάζεται κάποιο παιχνίδι ή κατηγορία παιχνιδιών, αυτή η διαφοροποίηση καταγράφεται.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν τα είδη παιχνιδιών που θεωρούνται "αγορίστικα" και "κοριτσίστικα" και στη συνέχεια να καταγράψουν τα χαρακτηριστικά τους (π.χ. τα "κοριτσίστικα" παιχνίδια σχετίζονται με την ελκυστική εμφάνιση, την ανατροφή και τις δεξιότητες οικιακής φροντίδας).

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να καταγράψουν αν νομίζουν ότι "χάνουν" κάτι αν παίζουν μόνον με παιχνίδια που θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να σχεδιάσουν τρία παιχνίδια. Ένα παιχνίδι για αγόρι, ένα για κορίτσι και ένα παιχνίδι που θεωρούν κατάλληλο για αγόρι και κορίτσι -κάνοντας χρήση της κατηγοριοποίησης με βάση τα έμφυλα στερεότυπα.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να επανασχεδιάσουν ένα παιχνίδι - ή /και τη συσκευασία του - έτσι ώστε να είναι κατάλληλο για αγόρια και για κορίτσια.

Συζητάμε

- ✚ Συζητάμε γενικά με τα παιδιά για τα διαφοροποιημένα μηνύματα σχετικά με τους έμφυλους ρόλους που δίνουν σε αγόρια και κορίτσια οι διαφορετικοί τύποι παιχνιδιών με βάση την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών.

Πιο συγκεκριμένα, συζητάμε:

Τι κοινό έχουν τα "κοριτσίστικα", τα "αγορίστικα" και τα "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια;

Πρέπει, κατά τη γνώμη τους, να υπάρχουν αυτοί οι διαχωρισμοί;

Από που μαθαίνουμε για το ποια παιχνίδια θεωρούνται κατάλληλα για κάθε φύλο;

Πως επιδρά το χρώμα στην κατηγοριοποίηση ενός παιχνιδιού ως "κοριτσίστικου" ή "αγορίστικου";

- ✚ Συζητάμε με τα παιδιά για τις διαφορετικές εμπειρίες και δεξιότητες που αποκτούν τα αγόρια και τα κορίτσια παίζοντας διαφορετικά παιχνίδια.

Για παράδειγμα, τι είδους εμπειρίες και δεξιότητες αποκτούν τα παιδιά παίζοντας με παιχνίδια της κατηγορίας "κουζινικά και είδη οικιακής χρήσης";

Που απευθύνονται κυρίως αυτά τα παιχνίδια - όπως προκύπτει από τη συσκευασία των παιχνιδιών, το χρώμα τους, τη σχετική διαφήμιση και την ένταξή τους στα παιχνίδια "για κορίτσια" στα περισσότερα καταστήματα παιχνιδιών, στους ηλεκτρονικούς και έντυπους καταλόγους;

Γιατί τα κουκλόσπιτα εντάσσονται στα παιχνίδια "για κορίτσια";

Για παράδειγμα, τι είδους εμπειρίες και δεξιότητες αποκτούν τα παιδιά παίζοντας με όπλα διαφόρων ειδών στα παιχνίδια "για αγόρια", είτε αυτόνομα, είτε ως συνοδευτικά αντικείμενα μιας φιγούρας δράσης (π.χ. σπαθιά, τόξα, πιστόλια, εκτοξευτές, σφεντόνες, όπλα *Paintball*, νεροπίστολα, ασπίδες και άλλα συνοδευτικά);

- ✚ Συζητάμε με τα παιδιά πως τα διαφορετικά παιχνίδια που συνήθως παίζουν τα αγόρια και τα κορίτσια έχουν διαφορετικό εκπαιδευτικό περιεχόμενο και πως επηρεάζει αυτό την επιτυχία τους στο σχολείο και το επάγγελμα που επιθυμούν να ασκήσουν όταν μεγαλώσουν.

Για παράδειγμα, πως τα παιχνίδια κατασκευών που θεωρούνται κατάλληλα κυρίως για τα αγόρια, όπως και τα παιχνίδια που έχουν σχέση με τις φυσικές επιστήμες και την τεχνολογία επηρεάζουν μετά τις εκπαιδευτικές επιλογές τους και την επιλογή επαγγέλματος;

Μένοντας στο παράδειγμα των κατασκευαστικών παιχνιδιών, τα αγόρια, με βάση τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών, είναι πιθανότερο να έχουν εμπειρίες με παιχνίδια που διεγείρουν την ανάπτυξη χωροτακτικών δεξιοτήτων. Τα παιχνίδια με τα τουβλάκια και άλλα κατασκευαστικά παιχνίδια μπορούν να ενθαρρύνουν τα παιδιά να αναπτύξουν την αντίληψη του χώρου, να πειραματισθούν και να αναπτύξουν την αίσθηση ότι "μπορούν να τα καταφέρουν" και έτσι να οδηγηθούν με αυτοπεποίθηση σε άλλες κατακτήσεις. Τα παιχνίδια που συμβάλλουν στην απόκτηση αυτών των εμπειριών έχουν γενικά μεγαλύτερη εκπαιδευτική αξία καθώς καλλιεργούν τη σχέση με την επιστήμη και δίνουν ερεθίσματα για την ανάπτυξη σωματικών και γνωστικών δεξιοτήτων.

- ✚ Πάρα πολλά παιχνίδια "για κορίτσια" έχουν σχέση με την ελκυστική εμφάνιση, προωθούν ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς, ενώ, παράλληλα, διδάσκουν στα κορίτσια πόσο σημαντική είναι η εμφάνιση για την κοινωνική αποδοχή. Συζητάμε με τα παιδιά πως αυτό μπορεί να αποβεί επιζήμιο για τη διαμόρφωση των στόχων της ζωής των κοριτσιών, καθώς και για τις μελλοντικές προοπτικές τους, τόσο στην προσωπική, όσο και στην επαγγελματική ζωή.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Οι Blakemore & Centers (2005) που πραγματοποίησαν μια από τις μεγαλύτερες μελέτες στον τομέα αυτό, κατέγραψαν τα χαρακτηριστικά των "αγορίστικων" και "κοριτσίστικων" παιχνιδιών. Σε γενικές γραμμές, τα παιχνίδια που προορίζονται κυρίως για τα αγόρια είναι όπλα, οχήματα, φιγούρες δράσης και δίνουν έμφαση στη βία, στην επιθετικότητα και στον ανταγωνισμό. Τα παιχνίδια που προορίζονται κυρίως για τα κορίτσια είναι κούκλες και παιχνίδια που επικεντρώνονται στις δεξιότητες ανατροφής και στις οικιακές δραστηριότητες και κυριαρχεί συνήθως το ροζ χρώμα. Εκτός από τις κούκλες μόδας με τα ρούχα τους και άλλα αξεσουάρ, υπάρχουν και πολλά άλλα παιχνίδια για τα κορίτσια που δίνουν έμφαση στην εμφάνιση, στην περιποίηση, στα είδη ένδυσης και στα χτενίσματα (όπως, μακιγιάζ, αρώματα, κοσμήματα, αξεσουάρ).
- Επίσης, ταξινόμησαν τα παιχνίδια με βάση το κατά πόσον απευθύνονται σε αγόρια ή κορίτσια ή είναι "ουδέτερα ως προς το φύλο" και στη συνέχεια κατηγοριοποιήθηκαν ως: "κυρίως κοριτσίστικα", "ελαφρώς κοριτσίστικα", "ουδέτερα ως προς το φύλο", "ελαφρώς αγορίστικα" και "κυρίως αγορίστικα". Τέλος, τα αξιολόγησαν με βάση τα χαρακτηριστικά τους (π.χ. εκπαιδευτικά).
- Συμπερασματικά, τα παιχνίδια που αναπαράγουν σε πολύ μεγάλο βαθμό τα έμφυλα στερεότυπα βρίσκονται πολύ χαμηλά στις αξιολογήσεις και δεν είναι επιθυμητά για πολλούς λόγους. Τόσο τα αγόρια, όσο και τα κορίτσια, μπορούν να επωφεληθούν παίζοντας με παιχνίδια που αναπτύσσουν εκπαιδευτικές, επιστημονικές, σωματικές, εικαστικές και μουσικές δεξιότητες. Για την ανάπτυξη αυτής της ποικιλίας δεξιοτήτων θα πρέπει να δίνεται η δυνατότητα σε όλα τα παιδιά να παίζουν, σύμφωνα με την ταξινόμηση των παιχνιδιών που έκαναν οι Blakemore and Centers (2005), με "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια, καθώς και με παιχνίδια που θεωρούνται "ελαφρώς κοριτσίστικά," ή "ελαφρώς αγορίστικά".
- Πολλοί και πολλές πιστεύουν ότι μόνον τα κορίτσια θίγονται από την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών. Αυτό είναι αναμενόμενο καθώς πιο εύκολα γίνεται κατανοητό ότι ένα κορίτσι μπορεί να στερηθεί τη δυνατότητα να παίξει πολλά

παιχνίδια κατασκευών, από το να στερηθεί ένα αγόρι τη δυνατότητα να παίξει με κούκλες, κουκλόσπιτα, είδη οικιακής χρήσης κ.ά. Έτσι, τα αγόρια, με βάση τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών, είναι πιθανότερο να μη μπορούν να επωφεληθούν από την νηπιακή ηλικία να αποκτήσουν εμπειρίες παίζοντας με "κοριτσίστικα" παιχνίδια που συμβάλλουν στην ανάπτυξη και στη ρύθμιση των συναισθημάτων -τομείς στους οποίους αργότερα ως άνδρες συναντούν ορισμένες δυσκολίες.

Το γεγονός ότι δεν παρέχεται, τις περισσότερες φορές, στα αγόρια η ευκαιρία να εξασκηθούν στο ρόλο της φροντίδας αποτελεί μια από τις πιο σοβαρές επιπτώσεις του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών και αυτό θέτει εύλογα ερωτήματα.

Πως περιμένουμε να υπάρχει καταμερισμός ανάμεσα στα φύλα των οικιακών ευθυνών και της ανατροφής των παιδιών και να επιτευχθεί στην πράξη η συμφιλίωση της οικογενειακής και εργασιακής ζωής, αν αυτό δεν αφορά άνδρες και γυναίκες;

Πως θα ενθαρρυνθούν οι άνδρες να συμμετέχουν στη καθημερινότητα της φροντίδας των παιδιών, να κάνουν χρήση των μέτρων εναρμόνισης της οικογενειακής και εργασιακής ζωής -ιδιαίτερα σε μια περίοδο με σημαντικές κοινωνικοπολιτισμικές αλλαγές στον κόσμο και μεταβολές στην οικογένεια που επιβάλλουν επανεξέταση του νοήματος και του τρόπου παροχής φροντίδας, της μητρότητας και ιδιαίτερα της πατρότητας, αν από πολύ μικρά αποκλείονται από τέτοιου είδους εμπειρίες;

Δραστηριότητα 8^η

Τίτλος: "Ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια

Στόχος

Στόχος είναι η κριτική αξιολόγηση της υπάρχουσας έμφυλης διχοτόμησης των παιχνιδιών που συχνά ενισχύεται και μέσω του μάρκετινγκ και η μεγαλύτερη εξοικείωση των παιδιών με τα "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια. Επίσης, στόχος είναι να δοθεί το μήνυμα ότι δεν υπάρχει "αγορίστικο" ή "κοριτσίστικο" παιχνίδι, αλλά όλες οι δυνατότητες για παιχνίδι είναι ανοικτές και διαθέσιμες -χωρίς άγχος για το αν αυτό είναι συμβατό με το φύλο τους.

Δραστηριότητες

- ✓ Κάντε ένα κατάλογο μαζί με τα παιδιά με "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια και συζητήστε σχετικά με τις εμπειρίες/δεξιότητες που αποκτούν παίζοντας με αυτά τα παιχνίδια.

- ✓ Επιλέξτε από έναν έντυπο ή ηλεκτρονικό κατάλογο την κατηγορία των "επιτραπέζιων παιχνιδιών" και ζητείστε από τα παιδιά να καταγράψουν τις περιπτώσεις των παιχνιδιών που έχουν έμφυλα χαρακτηριστικά αναπαράγοντας σε ένα βαθμό τα έμφυλα στερεότυπα.

Καταγράψτε τις περιπτώσεις που υπάρχουν δύο διαφορετικές εκδοχές για το ίδιο επιτραπέζιο παιχνίδι (μια για κορίτσια, μια για αγόρια, ή για όλη την οικογένεια).

- ✓ Επιλέξτε από έναν έντυπο ή ηλεκτρονικό κατάλογο την κατηγορία των παιχνιδιών πάζλ και ζητείστε από τα παιδιά να καταγράψουν πόσα από αυτά τα παιχνίδια έχουν θεματικές κατάλληλες "για αγόρια" (π.χ. αεροπλάνα), ή "για κορίτσια" (π.χ. πριγκίπισσες), ή είναι "ουδέτερα ως προς το φύλο".

- ✓ Επιλέξτε με τα παιδιά δύο -τρία από τα αγαπημένα τους παιχνίδια και συζητήστε μαζί τους πως θα ήθελαν να είναι σχεδιασμένα διαφορετικά για να παίζουν πιο άνετα αγόρια και κορίτσια.

Ζητάμε από τα παιδιά να σχεδιάσουν μια διαφορετική συσκευασία για τα αγαπημένα τους παιχνίδια έτσι ώστε να είναι "ουδέτερα ως προς το φύλο"

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να γράψουν ένα γράμμα προς μια εταιρεία παιχνιδιών με αίτημα να γίνει ένα από τα αγαπημένα τους παιχνίδια "ουδέτερο ως προς το φύλο" (τόσο ως προς την κατασκευή, όσο και ως προς τη συσκευασία).
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να κάνουν μια λίστα δώρων με παιχνίδια "ουδέτερα ως προς το φύλο" για παιδιά της ηλικίας τους.
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να συζητήσουν και να γράψουν για τα προβλήματα που συνδέονται με τις αναπαραστάσεις των αγοριών και των κοριτσιών σε κάποιο έντυπο ή τηλεοπτικό διαφημιστικό φυλλάδιο παιχνιδιών (μπορεί και να αποσταλεί στην εταιρεία ή το κατάστημα που το διακινεί).
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να σχεδιάσουν από κοινού ένα παιχνίδι για όλα τα παιδιά (δηλ ένα παιχνίδι που δεν συνδέεται παραδοσιακά με κάποιο φύλο, που έχει ευρύ φάσμα των χρωμάτων κ.ά.), να σχεδιάσουν τη συσκευασία και να το προωθήσουν στην αγορά μέσα μιας διαφήμισης.
Μπορούν να σχεδιάσουν την έντυπη διαφήμιση και να παίξουν με παιχνίδι ρόλων την τηλεοπτική.

Συζητάμε



Μπ

ορείτε να χρησιμοποιήσετε στη συζήτησή σας το παράδειγμα των "ουδέτερων ως προς το φύλο" κουκλόσπιτων, ή κουζινών, ή μεμονωμένων συσκευών οικιακής χρήσης που ορισμένες εταιρείες παιχνιδιών βγάζουν πλέον και διαφημίζουν αντίστοιχα.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Πολλά από αυτά που θεωρούμε "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια στην πράξη παρέχουν έμφυλες εμπειρίες στα παιδιά.

Για παράδειγμα, για να μάθουν τα κορίτσια τους αριθμούς και την αλφαβήτα υπάρχουν επιτραπέζια "για κορίτσια", όπως, ο *Εξυπνούλης -Αριθμοί Disney Princess* της *AS Company* που είναι ένα ηλεκτρονικό επιτραπέζιο παιχνίδι για κορίτσια για να μάθουν να μετρούν και να κάνουν υπολογισμούς με τις πριγκίπισσες της *Disney*.

Συχνά υπάρχουν δύο διαφορετικές εκδοχές για το ίδιο επιτραπέζιο παιχνίδι.

Για παράδειγμα, στον κλασικό *Γκρινιάρη και Φιδάκι* που παίζαμε παλιά προστέθηκε νέα εκδοχή "για κορίτσια". Επίσης, το κλασικό επιτραπέζιο παιχνίδι αγοραπωλησίας ακινήτων *Monopoly*, κυκλοφορεί σε εκδόσεις για όλη την οικογένεια, αλλά και σε ειδική έκδοση για κορίτσια το *Euroopoly Girl* από την εταιρεία *Ε.Π.Α.* στην οποία τα κορίτσια μπορούν να αγοράσουν μαγαζιά και εμπορικά κέντρα, να κλείσουν εισιτήρια για συναυλία, να πάνε για ψώνια στο Μιλάνο, να φτιάξουν τα νύχια τους και τα μαλλιά τους για το πάρτι. Επίσης, πολλά άλλα επιτραπέζια κυκλοφορούν στη διεθνή αγορά και σε ροζ εκδοχές "για κορίτσια" (π.χ. το *Perfect Wedding*, όπου τα κορίτσια αγοράζουν ότι χρειάζεται για ένα γάμο, το *Scrabble* με λεξιλόγιο στην κατηγορία της μόδας).

7.5. "ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ" -"ΑΓΟΡΙΣΤΙΚΑ" Ή "ΟΥΔΕΤΕΡΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΦΥΛΟ" ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ;

Δραστηριότητα 9^η

Τίτλος

"Τα κορίτσια αγαπούν το ροζ:"

Στόχος

Στόχος είναι η συνειδητοποίηση της ροζ χιονοστιβάδας μηνυμάτων που δέχονται τα κορίτσια μέσα από όλα τα είδη που απευθύνονται σε αυτά και τα περιορίζουν στα έμφυλα στερεότυπα. Δεν πρόκειται μόνον για το ροζ ως χρώμα αλλά για τους συμβολισμούς και τις συνδηλώσεις του.

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος" της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "Ριχάρδος ο Ξεροκέφαλος" της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη, εκδ. Διάπλαση (κυκλοφορεί στο εμπόριο). Βλ. στο: <http://www.diplasibooks.gr/product-228.html>
- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να βρουν εικόνες παιδικών δωματίων, μωρουδιακών, βρεφικών παιχνιδιών, φωτογραφίες νεογέννητων, ευχετήριες κάρτες γέννησης ή γενεθλίων, είδη για γενέθλια/παιδικό πάρτι ως αφορμή για συζήτηση σχετικά με την έμφυλη χρωματική κωδικοποίηση "ροζ για κορίτσια".
- ✓ Συζητάμε με τα παιδιά γιατί νομίζουν ότι αρέσει πιο πολύ στα κορίτσια το ροζ και αν νομίζουν ότι αρέσει σε όλα τα κορίτσια και σε όλες τις ηλικίες.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να ζωγραφίσουν ή να επιλέξουν εικόνες παιχνιδιών, παιδικών ρούχων, παιδικών ειδών "πέρα από το ροζ και το γαλάζιο" και να κάνουν μια αφίσα με θεματική της επιλογής τους και τίτλο: *Ένας πολύχρωμος κόσμος -Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο*".

Συζητάμε

- ✚ Συζητάμε τι συμβαίνει και τα κορίτσια "αγαπούν το ροζ".
Ποιος είναι ο ρόλος της βιομηχανίας των παιχνιδιών, της ένδυσης και της διασκέδασης στην επικράτηση των αποχρώσεων ροζ-μωβ και άλλων παστέλ αποχρώσεων στα είδη για κορίτσια;
Επισημαίνουμε ότι τα κορίτσια από τη γέννησή τους συχνά περιβάλλονται κυρίως με ροζ αντικείμενα και παιχνίδια και έτσι πιστεύουν ότι το ροζ είναι το αγαπημένο τους χρώμα. Στα καταστήματα υπάρχουν ροζ πτέρυγες ή όροφοι με παιχνίδια "για κορίτσια". Η ροζ χιονοστιβάδα επεκτείνεται και σε ορισμένα "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια, όπως είναι ορισμένα επιτραπέζια που κυκλοφορούν σε ροζ εκδοχές "για κορίτσια". Αργότερα, στην ενήλικη ζωή το ροζ είναι χρώμα που χαρακτηρίζεται από θηλυκότητα, τρυφερότητα, παιδικότητα, αθωότητα και ρομαντισμό.
- ✚ Επισημαίνουμε ότι δεν έχει κάτι κακό το ροζ ως χρώμα, αλλά είναι ένα τόσο μικρό κομμάτι του ουράνιου τόξου.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Το ροζ έχει γίνει από τα πιο σημαντικά στοιχεία του σχεδιασμού των παιχνιδιών "για κορίτσια" τα τελευταία χρόνια. Έχουν γραφτεί πάρα πολλά για την προέλευση της έλξης των κοριτσιών από το ροζ, αλλά σύμφωνα με όλα τα δεδομένα τα αίτια είναι κοινωνικοπολιτισμικά.

Για παράδειγμα, στη δεκαετία του '70 η *Barbie* συνδέθηκε με το ροζ χρώμα και σήμερα η *Mattel* -κατασκευάστρια εταιρεία της *Barbie*- έχει τα πνευματικά δικαιώματα στην απόχρωση του ροζ που ονομάζεται *Barbie Pink* και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οτιδήποτε δεν είναι της *Barbie*. Το ροζ είναι το χρώμα κυρίως για τα πολύ μικρά κορίτσια, μέχρι την ηλικία περίπου των 5-6 και γι' αυτό οι κούκλες *Barbie* και οι πριγκίπισσες *Disney* είναι κυρίως στα ροζ. Καθώς φθάνουν στην ηλικία των 8 ή 9 ετών, τα κορίτσια κάνουν πιο συνειδητές επιλογές ενδυμάτων και επηρεάζονται περισσότερο από τις τάσεις της μόδας -για το λόγο αυτό και οι κούκλες *Monster High* που απευθύνονται σε μεγαλύτερα κορίτσια φοράνε περισσότερα χρώματα.

Το ροζ δεν ήταν το "κατάλληλο" χρώμα για κορίτσια μέχρι περίπου το 1950. Σημείο -τομή για την αλλαγή του σκηνικού ήταν στα μέσα της δεκαετίας του 1980, όπου οι διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και το φύλο χρησιμοποιήθηκαν ως στρατηγικές του μάρκετινγκ για να αυξηθούν οι πωλήσεις. Έτσι το ροζ κυριάρχησε γενικά ως "κοριτσίστικο" χρώμα, ιδιαίτερα για τα μικρά κορίτσια. Ο θρίαμβος του ροζ και του γαλάζιου οφείλεται στη στρατηγική για τον κατακερματισμό της αγοράς παιχνιδιών έτσι ώστε να υπάρξουν μεγαλύτερα κέρδη και να είναι πιο δύσκολο για τους γονείς να αγοράσουν ένα παιχνίδι για αδέρφια διαφορετικού φύλου.

- Η ροζοποίηση έχει προκαλέσει πολλές συζητήσεις σε γονείς και εκπαιδευτικούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και έχει οδηγήσει στη δημιουργία οργανώσεων για την καταπολέμησή του. Βλ. *Pinkstinks* στο: <http://www.pinkstinks.co.uk/>

Quirkie Kids στο: <http://www.quirkiekids.com/>

Δραστηριότητα 10^η

Τίτλος

"Τα κορίτσια αγαπούν τις πριγκίπισσες" -Η κουλτούρα της πριγκίπισσας

Στόχος

Στόχος είναι η ανάλυση της κουλτούρας της πριγκίπισσας και η συνειδητοποίηση των επιπτώσεων που έχει στη ζωή των κοριτσιών.

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι "Ριχάρδος ο Ξεροκέφαλος" της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη, εκδ. Διάπλαση (κυκλοφορεί στο εμπόριο). Βλ. στο: <http://www.diplasibooks.gr/product-228.html>
- ✓ Συζητήστε με τα παιδιά για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών και για την κουλτούρα της πριγκίπισσας μετά από το ολιγόλεπτο video με την εξαιρετικά δημοφιλή αντίδραση ενός κοριτσιού 5 ετών σε ένα κατάστημα παιχνιδιών που περιγράφει πολύ χαρακτηριστικά την κυριαρχία της πριγκίπισσας και στα παιχνίδια "για κορίτσια".
Αναρωτιέται: «Γιατί όλα τα κορίτσια πρέπει να αγοράζουν πριγκίπισσες; Σε μερικά κορίτσια αρέσουν οι πριγκίπισσες, σε μερικά οι υπερ-ήρωες. Σε μερικά αγόρια αρέσουν οι πριγκίπισσες, σε μερικά κορίτσια οι υπερ-ήρωες».
Riley on Marketing - YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=-CU040Hqbas>
- ✓ Καταγράφουμε την κουλτούρα της πριγκίπισσας στη ζωή των παιδιών ζητώντας να μας πουν όλων των ειδών τα παιχνίδια που έχουν με πριγκίπισσες: κούκλες - με/ή χωρίς διάφορα αξεσουάρ που έχουν σχέση με την εμφάνισή τους, σκήπτρα, κάστρα, παλάτια και άλλα καταναλωτικά προϊόντα για παιδιά με πριγκίπισσες στον τομέα της

ένδυσης και αλλού (στέμματα, ροζ φορέματα ανάλογα μιας πριγκίπισσας, παπούτσια, οδοντόβουρτσες, παιδικά σερβίτσια, ταπετσαρίες για παιδικά δωμάτια και διάφορα μικροαντικείμενα).

- ✓ Συζητείστε με τα παιδιά σχετικά με τα ενδιαφέροντα μιας κλασικής πριγκίπισσας, αν στην πραγματική ζωή υπάρχουν πολλές σύγχρονες "πριγκίπισσες" και γιατί θεωρείται η "κουλτούρα της πριγκίπισσας" αστραφτερή και διασκεδαστική.
- ✓ Ρωτείστε τα παιδιά αν πέρα από τις κλασικές πριγκίπισσες γνωρίζουν και νέες εκδοχές όπως η *Vanellorpe von Schweetz* στο *Wreck-It Ralph*, η πριγκίπισσα *Fiona* στη σειρά *Shrek* κ.ά. που μπορεί να έχουν και άλλα χαρακτηριστικά, όπως να είναι πιο αυτόνομες, να αγαπούν την περιπέτεια, να είναι διεκδικητικές, να είναι χαριτωμένες, θηλυκές, αλλά ταυτόχρονα ισχυρές, έξυπνες και φιλόδοξες. Συζητείστε με τα παιδιά τις διαφορές και τις ομοιότητες με τις κλασικές πριγκίπισσες και τους ρόλους των κοριτσιών -γυναικών στη σύγχρονη κοινωνία.

Συζητάμε

- ✚ Για να έχετε μια εικόνα από τις πριγκίπισσες βλ. συλλογή από κούκλες -πριγκίπισσες της Disney Princess στην επίσημη ιστοσελίδα της Mattel.
- ✚ Η κυριαρχία της πριγκίπισσας σε όλα τα είδη που απευθύνονται στα κορίτσια είναι τόσο μεγάλη και αδυσώπητη ώστε καθίσταται σε ένα βαθμό αδύνατη η διαφυγή, ενώ εξοβελίζονται άλλες μορφές παιχνιδιού. Συζητείστε με τα κορίτσια πόσο κυριαρχούν στο παιχνίδι τους οι πριγκίπισσες.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Μπορεί τα κορίτσια να ονειρεύονταν και στο παρελθόν να είναι πριγκίπισσες, αλλά η κυριαρχία της πριγκίπισσας στα παιχνίδια "για κορίτσια" είναι σχετικά πρόσφατο φαινόμενο και αντανakλά -σε μεγάλο βαθμό- τη σύγχρονη στρατηγική μάρκετινγκ. Η κουλτούρα της πριγκίπισσας *Disney* υπάρχει σε 26.000 προϊόντα *Disney Princess* στην αγορά και το franchise αυτών των προϊόντων είναι το μεγαλύτερο στον κόσμο για κορίτσια ηλικίας από δύο έως έξι ετών.
- Με την κυριαρχία της κουλτούρας της πριγκίπισσας δεν είναι δύσκολο για τα κορίτσια να εισέλθουν στους Λόγους του ετεροσεξουαλικού ρομαντισμού («και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλλίτερα») και της παθητικής θηλυκότητας καθώς τροφοδοτούνται συνεχώς από τέτοια προϊόντα και από άλλες πηγές εκτός του παιχνιδιού. Η ροζ κουλτούρα της πριγκίπισσας επικεντρώνεται πολύ έντονα στην εξωτερική εμφάνιση και διδάσκει στα κορίτσια ότι αυτή είναι πολύ σημαντική και πρέπει να αναζητούν έπαινο γι' αυτήν.
- Η κουλτούρα της ροζ πριγκίπισσας, είναι τμήμα μιας τεράστιας βιομηχανίας και ενός ισχυρού μάρκετινγκ που ενθαρρύνει τον καταναλωτισμό με καταναγκαστικό τρόπο και ενισχύει αρνητικά στερεότυπα για το φύλο, τη φυλή και την ομορφιά στα νεαρά κορίτσια. Το ζήτημα δεν είναι να στερήσουμε από τα παιδιά μια πηγή απόλαυσης και διασκέδασης, όπως είναι τα παραμύθια και οι ταινίες με πριγκίπισσες, ή τα παιχνίδια ρόλων με αυτές, αλλά να μη ξεχνάμε και τη παιδαγωγική τους σημασία και ότι όταν αυτό γίνεται εξακολουθητικά, εμπεριέχει κινδύνους. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία για την αναπτυξιακή φάση των παιδιών κατά την οποία πιστεύουν ότι το φύλο τους εξαρτάται από εξωτερικά γνωρίσματα, όπως τα ρούχα, και έτσι για να δηλώσουν την κοριτσίστικη ταυτότητά τους προσκολλώνται στα πιο προφανή στερεοτυπικά χαρακτηριστικά για το φύλο τους. Αν αυτό που κυριαρχεί για τα κορίτσια είναι οτιδήποτε ροζ και το στυλ της πριγκίπισσας, τότε αυτή θα είναι η εμμονή των περισσότερων κοριτσιών - τουλάχιστον κατά την αναπτυξιακή αυτή φάση -σε αντίθεση με τα αγόρια που θα πρέπει να αποφεύγουν οτιδήποτε θεωρείται "κοριτσίστικο".

Δραστηριότητα 11^η

Τίτλος

"Μοιάζω με τις κούκλες μου;"

Στόχος

Στόχος είναι η συζήτηση για τους έμφυλους ρόλους των κοριτσιών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν ορισμένες κούκλες μόδας.

Γίνεται επικέντρωση στις κούκλες μόδας καθώς τα κορίτσια μαθαίνουν ότι πρέπει να επιδιώξουν αυτό το τέλειο πρότυπο ομορφιάς, ότι η ομορφιά είναι το βασικό συστατικό της γυναικείας ταυτότητας και πρέπει να την κυνηγούν -γεγονός που επηρεάζει αρνητικά την αυτοεικόνα τους, την αυτοεκτίμησή τους και τις μελλοντικές προοπτικές τους στην προσωπική και στην επαγγελματική ζωή. Επιπλέον, είναι ιδιαίτερα ανησυχητικό ότι κούκλες-μόδας αν και έχουν σχεδιαστεί για μικρά παιδιά συνδέονται πολύ με μια αντικειμενοποιημένη σεξουαλικότητα των ενηλίκων.

Δραστηριότητες

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να συγκρίνουν τις κούκλες του παρελθόντος με τις σύγχρονες κούκλες -μόδας και να καταγράψουν διαφορές και ομοιότητες.
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να περιγράψουν μια ημέρα μιας κούκλας μόδας μετά από μια συνέντευξη.

Μπορούν να αντλήσουν υλικό από όποια πηγή θέλουν (διαφημιστικό υλικό, συσκευασίες των παιχνιδιών κ.ά.). Η υποτιθέμενη συνέντευξη συνοδεύεται με αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες της κάθε κούκλας και του χώρου στον οποίο κινείται.

Προτάσεις για συνεντεύξεις με τις κούκλες:

Barbie: 2-3 συνεντεύξεις με τη Barbie σε διαφορετικούς επαγγελματικούς ρόλους

Bratz

Monster High

Συζητήστε με τα παιδιά για τους έμφυλους ρόλους των κοριτσιών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν οι κούκλες μόδας -π.χ. τα προτεινόμενα πρότυπα ομορφιάς, τους επαγγελματικούς ρόλους, τα ενδιαφέροντα κ.ά.

Συζητήστε με τα παιδιά για τον κίνδυνο της πρόωρης σεξουαλικοποίησης των μικρών κοριτσιών μέσα από κούκλες που είναι μικρογραφίες των μεγάλων και αναπαριστούν εικόνες σέξι και σεξουαλικοποιημένων προσώπων χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η ηλικιακή καταλληλότητα κάποιων αντικειμένων, συνηθειών και εξαρτημάτων.

Συζητάμε

- ✚ Καλό είναι να επιλεγούν συνεντεύξεις με τη *Barbie* σε διαφορετικούς επαγγελματικούς ρόλους (έχει περίπου 150). Επιλέξτε όχι μόνον τη *Barbie* σε "γυναικεία" επαγγέλματα, όπως, μοντέλο, μπαλαρίνα, αεροσυνοδός, νοσηλεύτρια, δασκάλα, ζαχαροπλάστρια, χορεύτρια, ηθοποιός, σχεδιάστρια μόδας, εκπαιδεύτρια θαλάσσιων ζώων, "American Idol", αλλά και σε άλλους. Μπορείτε, μεταξύ άλλων να επιλέξετε την "Επιχειρηματία - *Barbie*" και τη "*Barbie* υποψήφια για την προεδρία".

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Η *Barbie* και τα άλλα καταναλωτικά προϊόντα που συνδέονται με αυτήν-, ως παιχνίδια που απευθύνονται σχεδόν αποκλειστικά σε κορίτσια, έχουν σχέση με την ελκυστική εμφάνιση, την ανατροφή και τις δεξιότητες οικιακής φροντίδας και όπως τα περισσότερα τα παιχνίδια "για κορίτσια" ενισχύουν στερεότυπες αντιλήψεις για τους έμφυλους ρόλους.

Εκτός από τις κούκλες *Barbie* υπάρχουν σετ παιχνιδιών με προϊόντα ομορφιάς για να τονισθεί η σημασία της προσωπικής εμφάνισης για την κοινωνική αποδοχή και πληθώρα ρούχων, κοσμημάτων και αξεσουάρ, γεγονός που την κάνει να θεωρείται ως καταναλωτικό πρότυπο. Τα ποικίλα αξεσουάρ που έχουν σχέση με την εμφάνιση είναι για να τα χρησιμοποιούν τα παιδιά πάνω στην κούκλα και όχι για να τα χρησιμοποιεί η ίδια η κούκλα για κάποιο σκοπό -όπως για παράδειγμα συμβαίνει με τις φιγούρες δράσης που συνήθως παίζουν τα αγόρια. Τόσο η ίδια η κούκλα *Barbie*, όσο και τα συνοδευτικά παιχνίδια, προωθούν ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς. Επίσης, κυκλοφορούν μικρογραφίες πολλών ειδών οικιακής χρήσης- *Barbie*, απευθύνονται κυρίως σε κορίτσια και δίνουν το μήνυμα ότι η οικιακή εργασία είναι παραδοσιακά γυναικεία υπόθεση. Επίσης, ορισμένα σετ παιχνιδιών *Barbie* διαπαιδαγωγούν τα κορίτσια να επιθυμούν μια ζωή σε συνθήκες χλιδής, να έχουν ένα στυλ ζωής πολυτελείας -συνθήκη που συχνά απέχει από την πραγματικότητα της ζωής που έχουν, ή μπορεί να έχουν στο μέλλον. Επιπλέον, αυτό μπορεί να θεωρηθεί και επιζήμιο για τη διαμόρφωση των στόχων της ζωής των κοριτσιών. Οι συσκευασίες των παιχνιδιών έχουν κυρίως ροζ χρώμα -το ροζ *Barbie* - ή άλλες παστέλ αποχρώσεις και δείχνουν τις κούκλες, ή τα κοριτσάκια να παίζουν με τις κούκλες, να τις κρατούν, να τις κοιμίζουν, να τις βλέπουν, ή να παίζουν με τα άλλα αντικείμενα που υπάρχουν στα σετ παιχνιδιών.

Έχει ασκηθεί αυστηρή κριτική στην *Barbie* καθώς αποτελεί πρότυπο ομορφιάς με αναλογίες σώματος που είναι αδύνατον να υπάρξουν στην πραγματική ζωή. Το σώμα της *Barbie* είναι αφύσικο και εξωπραγματικό, με την έννοια ότι δεν είναι συμβατό με το σωματότυπο μιας μέσης γυναίκας καθώς είναι ψηλότερη, έχει μακρύτερο λαιμό, μεγαλύτερη περιφέρεια στήθους, λεπτότερη μέση και λιγότερο σωματικό λίπος (πρόσφατα κυκλοφόρησαν *Barbie* και σε διαφορετικούς σωματότυπους).

- Οι κούκλες *Bratz* είναι συνήθως ντυμένες με σεξουαλικοποιημένα είδη ένδυσης, όπως μίνι φούστα, δικτυωτό καλσόν, είναι "τα κορίτσια με πάθος για τη μόδα". Είναι ιδιαίτερα δημοφιλείς στα κορίτσια, ενδιαφέρονται για τη μόδα, τη μουσική, τα αγόρια και την εικόνα τους. Προωθούνται στην αγορά με σεξουαλικοποιημένα είδη ένδυσης, φορούν μπικίνι, κάθονται για ένα ζεστό μπάνιο, αναμιγνύουν ποτά, στέκονται στις σανίδες του σερφ έτοιμες για δράση.

Η Αμερικανική Ένωση Ψυχολόγων (ΑΡΑ) έχει εκφράσει την ανησυχία της σχετικά με τη σεξουαλικοποίηση της κούκλας και την επίδρασή της στα κορίτσια.

- Οι κούκλες *Monster High* είναι σχετικά καινούριες καθώς δημιουργήθηκαν το 2010. Οι χαρακτήρες τους είναι εμπνευσμένοι από ταινίες με τέρατα, ταινίες τρόμου, θρίλερ επιστημονικής φαντασίας και διάφορα άλλα πλάσματα -γεγονός που τις ξεχωρίζει από τις άλλες κούκλες μόδας. Οι κούκλες *Monster High* έχουν μέγεθος περίπου 27 εκατοστά και το χρώμα του δέρματός τους ορισμένες φορές συμπεριλαμβάνει ασυνήθιστα χρώματα, όπως το μπλε, το πράσινο και το ροζ. Κάθε κούκλα έχει τη δική της προσωπικότητα και μοναδικό στυλ ντυσίματος καθώς έχει τα χαρακτηριστικά των τεράτων από τα οποία έχει εμπνευστεί. Κάθε κούκλα έχει τα δικά της αξεσουάρ.

Οι κούκλες *Monster High* θυμίζουν δημοφιλείς ιστορίες με τέρατα (πχ. μία είναι κόρη του Κινέζικου Δράκου, άλλη κόρη μιας Αγριόγατας, άλλη κόρη του Λυκάνθρωπου) και έχουν σχετικά ονόματα, έχουν απίστευτα μακριά πόδια που προβάλλονται από κοντές φούστες, οι αναλογίες του σώματός τους είναι πιο ρεαλιστικές από αυτές της *Barbie* ή της *Bratz*, αλλά εξακολουθούν να είναι απίστευτα λεπτές, με πολύ λεπτή μέση και στήθος που προβάλλεται έντονα. Έχουν περίπου τις ίδιες ασχολίες με τις κούκλες *Barbie* και έχουν ποικίλα αξεσουάρ που έχουν σχέση με την εμφάνιση. Όπως συμβαίνει με τις κούκλες *Barbie*, υπάρχουν πολλά άλλα καταναλωτικά προϊόντα που συνδέονται με καθεστώς δικαιόχρησης με τις *Monster High*, όπως διάφορα σετ παιχνιδιών, σχολικά είδη και μικροαντικείμενα

Δραστηριότητα 12^η

Τίτλος

Κούκλες που μας μοιάζουν - αγόρια και κορίτσια

Στόχος

Στόχος είναι η εξοικείωση με ορισμένες κούκλες που ενδυναμώνουν τα κορίτσια, δίνουν ισχυρά πρότυπα και πολύτιμες εμπειρίες και η συζήτηση για τους έμφυλους ρόλους των κοριτσιών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν. Η ενασχόληση αυτή θα δώσει τη δυνατότητα στα παιδιά να διερευνήσουν τη δική τους ταυτότητα και τα χαρακτηριστικά που τα κάνουν μοναδικά, να εξοικειωθούν με τη διαφορετικότητα, να αναγνωρίσουν τον εαυτό τους και να απαιτήσουν μεγαλύτερη ποικιλία και αντιπροσωπευτικότητα στις κούκλες.

Δραστηριότητες

- ✓ Ρωτάμε τα παιδιά αν έχουν ακούσει τελευταία από τα ΜΜΕ για την κυκλοφορία τέτοιων κούκλων (ενδεχόμενα να έχουν ακούσει ή δει τις νέες εκδοχές σε διαφορετικούς σωματότυπους της *Barbie*).
- ✓ Δείχνουμε εικόνες ή διαφημιστικά videos των "εναλλακτικών" κούκλων και ζητάμε από τα παιδιά να διερευνήσουν τα φυσικά χαρακτηριστικά της εμφάνισής τους, το ντύσιμό τους και να βρουν διαφορές και ομοιότητες με άλλου τύπου κούκλες, όπως κούκλες μόδας.
Ρωτάμε γιατί νομίζουν ότι δημιουργήθηκαν αυτές οι κούκλες και αν υπάρχει ανάγκη να δημιουργηθούν και άλλες.
Ρωτάμε πως νοιώθει ένα παιδί που παίζει με μια κούκλα που του μοιάζει ως προς κάποιο χαρακτηριστικό (π.χ. έχει σγουρά μαλλιά, φοράει γυαλιά, έχει κάποια αναπηρία).

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να φανταστούν μια νέα κούκλα που θα έχει ορισμένα δικά τους χαρακτηριστικά που δεν υπάρχουν στις κούκλες και να τη ζωγραφίσουν.
- ✓ Γράφουμε ένα γράμμα σε μια εταιρεία και ζητάμε να κατασκευάσουν μεγαλύτερη ποικιλία από κούκλες (π.χ. κούκλες με αναπηρίες, όπως με ακουστικά βαρηκοΐας, ή με λευκό μπαστούνι)
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να περιγράψουν μια ημέρα μιας κούκλας που τους μοιάζει μετά από μια συνέντευξη.
Μπορούν να αντλήσουν υλικό από όποια πηγή θέλουν (διαφημιστικό υλικό, συσκευασίες των παιχνιδιών κ.ά.). Η υποτιθέμενη συνέντευξη συνοδεύεται με αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες της κάθε κούκλας και του χώρου στον οποίο κινείται.

Προτάσεις για συνεντεύξεις:

Lottie

Lammily

Wonder Crew -Κούκλες που απευθύνονται κυρίως σε αγόρια.

Toy Like Me - Κούκλες με αναπηρίες

Συζητείστε με τα παιδιά για τους έμφυλους ρόλους των κοριτσιών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν οι παραπάνω κούκλες -π.χ. τα προτεινόμενα πρότυπα ομορφιάς, τους επαγγελματικούς ρόλους, τα ενδιαφέροντα κ.ά.

Συζητάμε

- ✚ Οι κούκλες αυτές δεν κυκλοφορούν ευρέως και μερικές από αυτές δεν υπάρχουν στην ελληνική αγορά ακόμα. Αναγκαστικά η εξοικείωση θα γίνει μέσα από εικόνες και τα διαφημιστικά videos.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Μετά από απαίτηση πολλών καταναλωτών/τριών άρχισαν ορισμένες εταιρείες κατασκευής παιχνιδιών να παράγουν μια μεγαλύτερη ποικιλία από κούκλες.

Κούκλες από διαφορετικές φυλές, με διαφορετικό χρώμα δέρματος, διαφορετικό τύπο μαλλιών, με διάφορες αναπηρίες, διαφορετικούς σωματότυπους, κορίτσια και αγόρια, προσφέρουν μια ποικιλία αναπαραστάσεων στα παιδιά -όπως υπάρχει και στην πραγματική ζωή.

Βλ. ενδεικτικά: *Toy Like Me, Hope Toys, I Am Elemental Action Figures, Yuna Doll, Malaville dolls, A Doll Like Me, Miss Possible, Lottie, Lammily, Wonder Crew, MamAmor Dolls.*

- Ακόμα και η *Barbie* έχει κυκλοφορήσει πρόσφατα σε 4 διαφορετικούς σωματότυπους, 22 διαφορετικά χρώματα ματιών και 24 είδη μαλλιών.

Βλ. "*Η Barbie αλλάζει -Γίνεται κανονική γυναίκα με καμπύλες*" (28/01/2016).

Στο: <http://www.iefimerida.gr/news/248135/i-barbie-allazei-ginetai-kanoniki-gynaika-me-kampyles-eikones#ixzz4GfjQ08pL>

"*Barbie Just Got A Major Makeover For The First Time*" (MTV News, January 28, 2016)

http://www.mtv.com/news/2733245/barbie-new-body-types/?xrs=s.tw_news

- Οι κούκλες *Lottie* δημιουργήθηκαν τον Αύγουστο του 2012 με στόχο να ενθαρρύνουν την υγιή και θετική εικόνα σώματος σε παιδιά ηλικίας 3 έως 9 ετών προσφέροντας μια εναλλακτική λύση στις κούκλες μόδας και στις πριγκίπισσες. Έχουν κερδίσει πολλά βραβεία προκαλώντας το ενδιαφέρον του τύπου και έχουν δεχθεί πολύ θετικές κριτικές.

Οι κούκλες *Lottie* είναι, επιτέλους, παιδικές κούκλες που δεν είναι πρόωρα ανεπτυγμένες και υπερσεξουαλικοποιημένες, δεν φορούν κοσμήματα και ψηλά τακούνια, δεν βάζονται, ούτε έχουν τατουάζ, τα ρούχα τους είναι σε διάφορα ζωηρά χρώματα και σχεδιασμένα για δραστηριότητες, σύμφωνα με τις προτιμήσεις ενός

9χρονο παιδιού και όχι ενός ενήλικα. Συμμετέχουν σε μια σειρά από δραστηριότητες, μπορούν να φορούν όμορφα φορέματα, αλλά μπορούν να φορούν και παντελόνι κοτλέ και τζιν, να παίζουν με τις λάσπες, μπορούν να σκαρφάζουν στα δένδρα, να ντύνονται σαν πειρατίνες και να κάνουν επιστημονικά πειράματα.

Υπάρχει μεγάλη ζήτηση από γονείς που θέλουν τα παιδιά τους να είναι παιδιά και να μην εκτίθενται από πολύ μικρή ηλικία σε σεξουαλικοποιημένες εικόνες γυναικών και σε κούκλες μόδας με μη ρεαλιστική σωματική διάπλαση, αλλά να εμπλέκονται σε δραστηριότητες που συνήθως κάνουν τα παιδιά. Κάθε μια από τις 12 κούκλες έχει να πει μια διαφορετική ιστορία.

- Η κούκλα *Lammy* είναι μια ρεαλιστική κούκλα μόδας που έχει αναλογίες μιας κανονικής 19χρονης κοπέλας, διαθέτει αξεσουάρ καθώς και μια συλλογή με 38 αυτοκόλλητα με "ατέλειες", όπως, ακμή, φακίδες, γυαλιά, κοκκινίλες, μελανιές, τατουάζ, κυτταρίτιδα, ραγάδες, σπυράκια, σπασμένα μέλη κ.ά. έτσι ώστε τα παιδιά να έχουν ρεαλιστικές προσδοκίες για τη ζωή και για την εικόνα του σώματός τους.

Δραστηριότητα 13^η

Τίτλος

Υπερ-ήρωες ή φιγούρες δράσης

Στόχος

Στόχος είναι η συζήτηση για τους έμφυλους ρόλους των αγοριών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν οι υπερ-ήρωες. Γίνεται επικέντρωση στους υπερ-ήρωες με τις διάφορες εκδοχές τους και τα άλλα συνοδευτικά αντικείμενα και τη δράση τους καθώς αποτελούν την ενσάρκωση του ηγεμονικού ανδρισμού και αποτελούν μια από τις πηγές μηνυμάτων για την επίτευξη του "ιδανικού σώματος" στα αγόρια. Επιπλέον, η συνεχής και συστηματική ενασχόληση με το παιχνίδι με υπερ-ήρωες δεν βοηθά στην αποδόμηση του ηγεμονικού ανδρισμού και αυτό στερεί τη δυνατότητα στα αγόρια να αποδεχθούν και να ακολουθήσουν ποικίλες μορφές ανδρισμού και να εμπλακούν αργότερα σε μια διαδικασία έμφυλης κοινωνικής αλλαγής.

Δραστηριότητες

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να περιγράψουν μια ημέρα δύο υπερ-ηρώων μετά από συνέντευξη.

Μπορούν να αντλήσουν υλικό από όποια πηγή θέλουν (διαφημιστικό υλικό, συσκευασίες των παιχνιδιών κ.ά.). Η υποτιθέμενη συνέντευξη συνοδεύεται με αντιπροσωπευτικές φωτογραφίες της κάθε υπερ-ήρωα και του χώρου στον οποίο κινείται.

Προτάσεις για συνεντεύξεις:

Spiderman ή Άνθρωπος Αράχνη

και ελεύθερη επιλογή

Συζητείστε για τους έμφυλους ρόλους των αγοριών μέσα από τα μοντέλα ρόλων που προσφέρουν οι υπερήρωες.

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να σχολιάσουν τις διαφορές και τις ομοιότητες που έχουν οι κούκλες που απευθύνονται κυρίως στα αγόρια και οι κούκλες που απευθύνονται κυρίως στα κορίτσια.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την παρακάτω φράση ως αφετηρία της συζήτησης:

"Οι κούκλες υπερ-ήρωες ή "φιγούρες δράσης" που απευθύνονται κυρίως στα αγόρια είναι τελείως διαφορετικές από τις κούκλες που απευθύνονται στα κορίτσια, αν και έχουν κάποιες ομοιότητες καθώς πρόκειται για ανθρώπινες φιγούρες. Ωστόσο, μια κούκλα που απευθύνεται στα κορίτσια συνδέεται με τη φροντίδα και την ανατροφή, ενώ μια κούκλα "υπερ-ήρωας" που απευθύνεται κυρίως στα αγόρια είναι μια "φιγούρα δράσης" που έχει συνήθως μια ένστολη ενδυμασία ή/και διάφορα όπλα."

- ✓ Συζητείστε με τα παιδιά το μοντέλο σώματος των υπερηρώων.
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να καταγράψουν εικόνες υπερηρωίδων σε ταινίες (και αν ξέρουν σε παιχνίδια) και συζητείστε πως παρουσιάζονται.

Ζητείστε από τα παιδιά να σας πουν ποια χαρακτηριστικά των υπερηρώων και υπερηρωίδων θαυμάζουν και τι τα διασκεδάζει.

Ζητείστε από τα παιδιά να τις διαφορές και τις ομοιότητες που έχουν οι υπερηρωίδες με τους υπερήρωες.

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να καταγράψουν τα θετικά χαρακτηριστικά των υπερηρώων και υπερηρωίδων (π.χ. φροντίζουν και νοιάζονται για τους άλλους, επιλύουν τις συγκρούσεις με διάλογο και όχι με όπλα και βία). Με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά γράφουμε ομαδικά στην τάξη ένα σενάριο μιας ταινίας κόμικς με υπερήρωες και υπερηρωίδες που υπερβαίνουν τα έμφυλα στερεότυπα.

Συζητάμε

- ✚ Υπάρχουν πολλές "φιγούρες δράσης" ή υπερ-ήρωες στην ελληνική αγορά όπως οι *Avengers*, *Batman*, *Spider-Man*, *Max Steel*, *Superman*, *Power Rangers*, *Gormiti*, *Ben 10*, *TMNT*, *Star Wars*, *Pokemon*, *Bakugan*, *Monstuno*, *Iron Man*, *Transformers* κ.ά.

- ✚ Σχετικά με τις διαφορές και τις ομοιότητες που έχουν οι κούκλες που απευθύνονται κυρίως στα αγόρια και οι κούκλες που απευθύνονται κυρίως στα κορίτσια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις κούκλες μόδας τύπου *Barbie* και τους υπερ-ήρωες.

Οι κούκλες τύπου *Barbie* συνήθως συνοδεύονται με ποικίλα αξεσουάρ που έχουν σχέση με την εμφάνιση για να τα χρησιμοποιούν τα παιδιά πάνω στην κούκλα και όχι για τη χρήση της ίδιας της κούκλας -σε αντίθεση με τις "φιγούρες δράσης" που χρησιμοποιούν οι ίδιες τα διάφορα εξαρτήματα. Επίσης, οι κούκλες τύπου *Barbie* προσφέρουν λιγότερες δυνατότητες κίνησης (συνήθως μόνον τα χέρια και τα πόδια μπορούν να κινηθούν) σε σχέση με τις "φιγούρες δράσης". Οι κούκλες τύπου *Barbie* αντιπροσωπεύουν μια μορφή θηλυκότητας σύμφωνα πάντα με τις επιταγές της κυρίαρχης θηλυκότητας, ενώ οι "φιγούρες δράσης" τη μορφή ενός ηγεμονικού ανδρισμού.

Επίσης, στη συσκευασία των παιχνιδιών με κούκλες τύπου *Barbie* κυριαρχεί το ροζ και άλλα παστέλ χρώματα και τα κορίτσια απεικονίζονται να παίζουν με τις κούκλες, να τις κρατούν, να τις κοιμίζουν και να τις βλέπουν. Στη συσκευασία των παιχνιδιών με "φιγούρες δράσης" συνήθως δεν υπάρχουν αγόρια να παίζουν με το παιχνίδι, αλλά οι ίδιες τις φιγούρες, λίγο πιο ανθρωπόμορφες, σε δράση, κυριαρχούν τα έντονα χρώματα και οι λεζάντες του τύπου "σκοτώνω ή καταστρέφω".

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Το παιχνίδι με τους υπερ-ήρωες ή "φιγούρες δράσης" που απευθύνεται κυρίως στα αγόρια συχνά προϋποθέτει τους κακούς που μάχονται τους καλούς. Οι "φιγούρες δράσης" είναι σαν ανθρώπινες φιγούρες μεταλλαγμένες που θυμίζουν πολεμικές μηχανές, έχουν πολλές φορές πανοπλίες, όπλα και άλλα είδη πολέμου και

χρησιμοποιούν μια ποικιλία οχημάτων. Συχνά εμφανίζουν παρόμοια χαρακτηριστικά με στρατιωτικό προσωπικό που είναι επιφορτισμένο να φέρει σε πέρας διάφορες αποστολές.

Τα παιχνίδια με υπερ-ήρωες υπόσχονται παραγωγή καταιγιστικής δράσης σε ένα κόσμο όπου όλα πραγματοποιούνται και όπου ο καλός πάντα νικά στο τέλος. Η δράση τους είναι συνήθως έντονη, αγωνιώδης και πολύ συχνά σκληρή και βίαιη, διαιωνίζουν δηλαδή τη βία ως γένους αρσενικού μέσω επιτελέσεων επιδεικτικού ανδρισμού. Μπορεί τα παιδιά να χρειάζονται τους υπερ-ήρωες γιατί συχνά τα βοηθούν να νιώσουν δυνατά, ανεξάρτητα και μεγάλα, αλλά παράλληλα δεν πρέπει να υποτιμάται καθόλου η διάσταση της βίας. Ας αναλογιστούμε ότι με την ευρεία προώθηση αυτών των παιχνιδιών αποδεχόμαστε σιωπηρά ή και ενθαρρύνουμε στην πράξη την απόκτηση τέτοιων συμπεριφορών απ' τα αγόρια, "διδάσκουμε" δηλαδή τη βία - συμπεριλαμβανομένης και της έμφυλης βίας -και μάλιστα χωρίς να υπάρχουν ευδιάκριτα όρια υπέρβασής της.

Αυτή η κοινωνικο-πολιτισμική συγκρότηση του ανδρισμού ο οποίος σχετίζεται με τις αξίες της βίας, της επιθετικότητας, του ανταγωνισμού και μάλιστα με τις ηγεμονικές μορφές του και μέσα από τα παιχνίδια "για αγόρια" πρέπει να μας ανησυχήσει σοβαρά. Επιπλέον, από πολύ μικρά μαθαίνουν τα αγόρια ότι η βία δεν αποτελεί απλά μια αποδεκτή μορφή επίλυσης συγκρούσεων, αλλά και ένα γεγονός που θαυμάζεται -είσαι υπερ-ήρωας.

- Ο *Spiderman* ή *Άνθρωπος Αράχνη* είναι ένας υπερ-ήρωας που προέρχεται από ένα χαρακτήρα των βιβλίων κόμικς της εκδοτικής εταιρείας [Marvel Comics](http://www.marvel.com) και στη συνέχεια ήταν ο ήρωας μιας σειράς ομώνυμων ταινιών.

Ο *Spider-Man* τσιμπήθηκε από αράχνη που είχε ραδιενέργεια και έτσι μεταλλάχθηκε. Ο μυϊκός ιστός του βελτιώθηκε και μπορεί να σηκώσει τόνους βάρους, οι γροθιές του είναι ικανές να σκοτώσουν άνθρωπο, κάνει άλματα μεγάλων αποστάσεων, μπορεί να αναρριχηθεί σε οποιαδήποτε επιφάνεια κάτω από ορισμένες προϋποθέσεις και έχει μεγάλη δύναμη στα δάχτυλα. Μπορεί να δημιουργήσει ισχυρό ιστό και να τον εκτοξεύσει από την παλάμη του, μετακινείται με αυτόν με μεγάλη ταχύτητα και τον κολλάει σε επιφάνειες κτιρίων ή τραβάει τους αντιπάλους προς το μέρος του για αποτελεσματικότερη αντιμετώπιση. Η υπερδύναμή του οφείλεται και στην αποκαλούμενη "αραχνοαίσθηση" που του δίνει τη δυνατότητα να αντιληφθεί

έγκαιρα τον κίνδυνο. Έχει ταχύ μεταβολισμό έτσι ώστε μπορεί να αναρρώνει από τραύματα πολύ γρηγορότερα από έναν άνθρωπο και η ελαστικότητα του σκελετού του είναι μεγάλη έτσι ώστε μπορεί να κάνει εναέρια ακροβατικά που του επιτρέπουν να ταξιθεύει γρηγορότερα με τους ιστούς του.

Εκτός από τη φιγούρα δράσης *Spiderman* σε διάφορες εκδοχές, υπάρχουν και άλλα συνοδευτικά αντικείμενα για να «ζήσουν τα παιδιά τη δράση όπως ο αγαπημένος τους ήρωας». Στη σειρά *Spiderman* υπάρχουν, επίσης, αυτοκινητάκια σε διάφορα σχέδια και άλλου τύπου οχήματα, όπλα με αφρώδη βελάκια, πίστα για να κατεβείς γρήγορα την κατηφόρα και να αποφύγεις τον ιστό - παγίδα του *Spiderman* και πίστα με μηχανοκίνητο προωθητή και ιστό -παγίδα αυτοκινήτων, συλλεκτικές φιγούρες *Spiderman*, οχήματα με εξοπλισμό που μετατρέπονται σε όχημα μάχης και εκτοξεύονται, ηλεκτρονική μάσκα με ειδικό φωτισμό, γάντι με εκτοξευτή ιστού και νερού, ανταλλακτικός ιστός για γάντι *Spiderman*, γάντι- *Web Blaster Cannon* όπου δένεται ο εκτοξευτής στο χέρι του παιδιού και όταν τραβηχτεί εκτοξεύεται η μπάλα ιστού στον εχθρό, γάντι *Hero Fx Glove* με ήχους εκτόξευσης ιστού και οθόνη στόχευσης, γάντι *Ultimate* με εκτοξευτή ιστού με 2 κορδόνια, γάντι *Web Shooter Dual Action* με εκτοξευτή νερού ή ιστού, κ.ά.



Μέ

χρι τώρα η συζήτηση σχετικά με την πίεση που ασκείται για την επίτευξη του "ιδανικού σώματος" είχε επικεντρωθεί κυρίως στα κορίτσια, αλλά τα τελευταία χρόνια άρχισε να περιλαμβάνει και τα αγόρια. Μια από τις πηγές μηνυμάτων για την ιδανική ανδρική μορφή είναι και τα παιχνίδια που απευθύνονται στα αγόρια, κυρίως οι υπερήρωες ή "φιγούρες δράσης".

Όπως συμβαίνει με τις μη ρεαλιστικές αναλογίες του σωματότυπου της *Barbie*, έτσι και στην περίπτωση των αντίστοιχων φιγούρων δράσης για τα αγόρια δεν υπάρχουν ρεαλιστικές εικόνες του σώματος. Το ανησυχητικό είναι ότι κατά τα τελευταία δεκαπέντε έτη οι "φιγούρες δράσης" έχουν χάσει ένα τεράστιο ποσοστό του λίπους τους, ενώ έχουν αυξηθεί σημαντικά και με αφύσικο τρόπο οι μύες τους -και αυτό είναι ένα ιδιαίτερα προβληματικό πρότυπο για τα αγόρια. Το ανδρικό αφύσικα μυώδες σώμα των υπερ-ηρώων αναπαριστά την εικόνα ενός υπερ-άνδρα που μαζί με τα

συνοδευτικά αντικείμενα που τον πλαισιώνουν συγκροτεί πραγματική πολεμική μηχανή -ένδειξη της αρρενωπότητας και της εξουσίας του.

7.6. ΟΙ ΚΟΥΚΛΕΣ, ΤΑ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΧΑΣΜΑ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ

Δραστηριότητα 14^η

Τίτλος

Οι κούκλες -μωρά είναι μόνον για κορίτσια;

Στόχος

Στόχος είναι η συζήτηση γενικά για τους έμφυλους ρόλους των αγοριών και των κοριτσιών με αφορμή την έμφυλη κατηγοριοποίηση του συγκεκριμένου παιχνιδιού ως παιχνιδιού κυρίως "για κορίτσια" και ειδικότερα για τις επιπτώσεις που έχει στα αγόρια η μη δυνατότητα απόκτησης των δεξιοτήτων της φροντίδας και της ενσυναίσθησης από πολύ μικρή ηλικία.

Δραστηριότητες

- ✓ Δίνουμε στα παιδιά εικόνες αγοριών (ή και μαζί με κορίτσια) να παίξουν με κούκλες - μωρά ή άλλες κούκλες και σχολιάζουμε γενικά για τους έμφυλους ρόλους.
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να καταγράψουν τις δεξιότητες που αποκτούν παίζοντας με κούκλες -μωρά και γιατί αυτές είναι χρήσιμες στη ζωή μας.
- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να σας πουν τι "δεν μαθαίνουν" τα αγόρια αν δεν παίζουν με κούκλες και τι επιπτώσεις έχει αργότερα.
- ✓ Δίνουμε στα παιδιά πολλές εικόνες με συσκευασίες παιχνιδιών από "κούκλες-μωρά" ή "κούκλες ανατροφής" που κυκλοφορούν στο εμπόριο (κούκλες που τα παιδιά μπορούν να αλλάξουν πάνες, να ταΐσουν, να βάλουν θερμομέτρο, να ντύσουν κ.ά.).

Συζητείστε με τα παιδιά σε ποιο φύλο παραπέμπουν οι συσκευασίες των παιχνιδιών ότι έχει την ευθύνη της φροντίδας των μωρών (με βάση το χρώμα και το εικονιζόμενο πρόσωπο).

Ρωτείστε σε ποια κατηγορία παιχνιδιών νομίζουν ότι θα βρουν αυτές τις κούκλες σε ένα κατάστημα παιχνιδιών.

Συζητάμε

- ✚ Στην αγορά των παιχνιδιών υπάρχουν πολλές κούκλες μωρά (ή κούκλες ανατροφής). Για παράδειγμα, μπορείτε να δείτε τη σειρά *Nenuco* της εταιρείας *AS Company*, τη σειρά *Baby Alive* της εταιρείας *Hasbro*, τη σειρά *Little Mommy* της εταιρείας *Mattel*.
- ✚ Σε όσα καταστήματα υπάρχει έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών, οι κούκλες μωρά είναι τοποθετημένες στην πτέρυγα των παιχνιδιών "για κορίτσια".

✚ Επι
κεντρώνουμε τη συζήτηση σε δύο κατηγορίες δεξιοτήτων τις οποίες δεν έχουν συνήθως τη δυνατότητα να αποκτήσουν τα αγόρια -τη φροντίδα και την ενσυναίσθηση.

Σχετικά με την κουλτούρα της φροντίδας: Αν δεν αποκτήσουν τα αγόρια από μικρά τις απαραίτητες δεξιότητες φροντίδας και δεν θεωρήσουν ότι αυτό είναι βασικό συστατικό της ταυτότητάς τους πως περιμένουμε αργότερα να υπάρχει καταμερισμός των οικιακών ευθυνών και της ανατροφής των παιδιών; Πως θα επιτευχθεί στην πράξη η συμφιλίωση της οικογενειακής και εργασιακής ζωής αν αυτό δεν αφορά άνδρες και γυναίκες; Πως θα αποκτήσουν πρώιμα ενδιαφέροντα και δεξιότητες που μπορεί να τα οδηγήσουν σε καριέρες σε αντίστοιχα επαγγέλματα;

Σχετικά με την ενσυναίσθηση: για τον 21^ο αιώνα είναι "δεξιότητα κλειδί" για την επαγγελματική επιτυχία καθώς παίζει σημαντικό ρόλο στη δια βίου μάθηση και γενικότερα στην ανάπτυξη και στην πρόοδο του ατόμου και της κοινωνίας. Επίσης, είναι μια σημαντική δεξιότητα για την επιτυχία στην προσωπική ζωή

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Τα κορίτσια και τα αγόρια μπορούν να πάρουν πολύτιμα μαθήματα ζωής παίζοντας με κούκλες-μωρά ή κούκλες ανατροφής γιατί εκτός από τη χαρά του παιχνιδιού, βοηθούν στην ανάπτυξη των κοινωνικών και συναισθηματικών τους δεξιοτήτων και επιτρέπουν στα μικρά παιδιά να βιώσουν μέσω προσομοίωσης τη διαδικασία της φροντίδας -πολύ περισσότερο αν και οι ενήλικες συμμετέχουν και αποτελούν μοντέλα ρόλων σε αυτό. Τα παιδιά μπορούν να εμπιστευτούν τις κούκλες και να εκφράσουν μερικά από τα συναισθήματά τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ ταυτόχρονα αλληλεπιδρούν με τα άλλα παιδιά παίζοντας και αποκτούν υπευθυνότητα καθώς φροντίζουν ένα μωρό. Το παιχνίδι με τις κούκλες -μωρά μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να έχουν ένα αίσθημα υποστήριξης και ασφάλειας και να επιτύχουν υψηλή αυτοεκτίμηση καθώς έχουν μια σταθερή συντροφιά που δεν τα κάνει να αισθάνονται άσχημα και επιπλέον έχουν μια αίσθηση της ολοκλήρωσης φροντίζοντας με επιτυχία την κούκλα τους. Μερικοί γονείς αγοράζουν κούκλες -μωρά στα παιδιά τους για να τα βοηθήσουν ώστε να υποδεχθούν ένα νέο αδελφάκι στην οικογένεια.
- Η έμφυλη κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών στερεί τη δυνατότητα στα αγόρια να αποκτήσουν δεξιότητες φροντίδας καθώς η "κουλτούρα της φροντίδας" δεν εμπίπτει στον κυρίαρχο ανδρισμό. Να επισημάνουμε ότι ο ανδρισμός δεν αποτελεί αυτονόητο, αλλά, αντίθετα πρέπει συνεχώς να διεκδικείται, να κατακτάται και να αποδεικνύεται από τα αγόρια με κάθε τρόπο -και προφανώς μέσα από το παιχνίδι. Έτσι, τα αγόρια από τη περίοδο που αντιλαμβάνονται σε ποια πλευρά της διχοτομίας των φύλων ανήκουν, εμπλέκονται και αυτά ενεργά στον αγώνα συγκρότησης των ανδρικών τους ταυτοτήτων και επιλέγουν να παίζουν με παιχνίδια που θεωρούνται κατάλληλα για το φύλο τους.

Πάντως όταν προτρέπουμε ένα αγοράκι να γίνει "αληθινός" άνδρας -μέσα από το παιχνίδι ή άλλες δράσεις -η προτροπή αυτή γίνεται κατανοητή μέσα στο πλαίσιο ενός Λόγου περί ετεροκανονικότητας που είναι άμεσα συνδεδεμένος με Λόγους περί ομοφοβίας και μισογυνισμού. Ομοφοβικές συζητήσεις, συμβουλές και αστεία δρουν "παιδαγωγικά" και συμμορφώνουν τα "αποκλίνοντα" αγόρια στα πρότυπα του

ηγεμονικού ανδρισμού - που δεν περιλαμβάνει συνήθως το παράδειγμα του παιχνιδιού με κούκλες και άλλα παιχνίδια "για κορίτσια" που δίνουν τη δυνατότητα για εξάσκηση σε ρόλους φροντίδας.



Η

ενσυναίσθηση μπορεί να οριστεί ως «η ικανότητα ενός ατόμου να αντιληφθεί τα συναισθήματα των άλλων ανθρώπων σε μια συγκεκριμένη κατάσταση». Η ενσυναίσθηση είναι μια μαθημένη συμπεριφορά και η εκμάθησή της αρχίζει από την παιδική ηλικία. Οι γονείς παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εκμάθησή της εξηγώντας τα συναισθήματα των άλλων και ενθαρρύνοντας αυτές τις συμπεριφορές, ταυτόχρονα όμως εξίσου σημαντική είναι η επιλογή των παιχνιδιών και τα είδη παιχνιδιών στα οποία συμμετέχει το παιδί.

Οι δεξιότητες ενσυναίσθησης των αγοριών μπορεί να διευρυνθούν μέσα από παιχνίδια ρόλων που βοηθά τα παιδιά στην αυτορρύθμιση και στον έλεγχο των συναισθημάτων καθώς υποδυόμενα διάφορους ρόλους αντιμετωπίζουν διλήμματα και επιλύουν προβλήματα κάνοντας ουσιαστικά ένα τεστ στην ενσυναίσθηση. Βέβαια αυτό προϋποθέτει ότι δεν υπάρχει έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών έτσι ώστε να μπορούν άνετα τα αγόρια να εμπλακούν σε παιχνίδι ρόλων με παιχνίδια "για κορίτσια", όπως κούκλες, κ.ά.

Είναι επιτακτική ανάγκη να διδάξουμε την ενσυναίσθηση και στα αγόρια για πάρα πολλούς λόγους. Καταρχήν, η ενσυναίσθηση είναι ένας ισχυρός θετικός μεσολαβητής για τη διαμόρφωση της σχέσης μεταξύ των μελών μιας ομάδας και των διομαδικών στάσεων. Είναι, δηλαδή, πολύ σημαντική για τη λειτουργία μιας ομάδας, τόσο στο πλαίσιο της εκπαίδευσης, όσο και στην αγορά εργασίας. Επιπλέον, η ενσυναίσθηση έχει συνδεθεί με συμπεριφορές βοήθειας.

Δραστηριότητα 15^η

Τίτλος

Τα παιχνίδια κατασκευών είναι μόνον για τα αγόρια;

Στόχος

Στόχος είναι η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος στα κορίτσια για ενασχόληση με τα παιχνίδια κατασκευών και ευρύτερα με παιχνίδια που αναπτύσσουν το ενδιαφέρον τους για τα επιστημονικά πεδία STEM (φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά).

Δραστηριότητες

- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι *"Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος"* της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Διαβάστε και συζητήστε για το θέμα με βάση το παραμύθι *"Μια μύγα από το Μάντσεστερ"* του Ανδρέα Ανδρέου (συμπεριλαμβάνεται στο υλικό).
- ✓ Ρωτάμε τα κορίτσια αν παίζουν με παιχνίδια κατασκευών ή και με άλλα παιχνίδια που έχουν σχέση με τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία και τα μαθηματικά (δίνετε τις απαραίτητες διευκρινήσεις και παραδείγματα ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των παιδιών για το είδος των παιχνιδιών που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία).

Ρωτάμε -ή προσπαθούμε να συμπεράνουμε από τον τίτλο -αν τα παιχνίδια αυτά εμπίπτουν στην κατηγορία των παιχνιδιών STEM για κορίτσια.

- ✓ Ζητάμε από τα παιδιά να ρωτήσουν τους γονείς τους (ή άλλα άτομα από το οικείο περιβάλλον τους) αν έπαιζαν με τα τουβλάκια της *Lego*.

Δείχνουμε διαφημίσεις εκείνης της εποχής όπου αγόρια και κορίτσια απεικονίζονται να παίζουν με *Lego* και συζητάμε πως τότε ήταν "ουδέτερο ως προς το φύλο" παιχνίδι.

- ✓ Καταγράψτε με τα παιδιά τους τίτλους των κατασκευαστικών παιχνιδιών της εταιρείας *Lego* που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά (μπορείτε να δείτε και τις περιγραφές στις ηλεκτρονικές πύλες),

Σχολιάστε τις θεματικές τους και δείτε αν είναι κυρίως "αγορίστικες" ή "κοριτσίστικες".

- ✓ Καταγράψτε με τα παιδιά τους τίτλους ορισμένων κατασκευαστικών παιχνιδιών της εταιρείας *Lego* που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά και είναι "για κορίτσια" (*Lego Friends* και *GoldieBlox*) (μπορείτε να δείτε και τις περιγραφές στις ηλεκτρονικές πύλες).

Σχολιάστε τις θεματικές σε σχέση με το αν εμπίπτουν στα έμφυλα στερεότυπα.

Συζητάμε

- ✚ Σχετικά με τη διαδρομή της *Lego* από το "ουδέτερο ως προς το φύλο" παιχνίδι κατασκευών στον έμφυλο διαχωρισμό μπορείτε να αναφερθείτε στις κλασικές διαφημίσεις της δεκαετίας του '80.

Μπορείτε να επικεντρωθείτε στο χαρακτηριστικό παράδειγμα της κλασικής διαφήμισης των *Lego* της δεκαετίας του '80 όπου ένα 4χρονο κορίτσι, η Rachel Giordano, ήταν το κύριο πρόσωπο. Το κορίτσι φορούσε φαρδύ παντελόνι τζιν, μπλε αθλητικά παπούτσια, μπλε ριγέ πουκάμισο και κρατούσε την τελευταία δημιουργία *Lego* που κατασκεύασε. Τα χρώματα των *Lego* ήταν μπλε, κόκκινο, πράσινο, λευκό, κίτρινο και μαύρο. Έχει ενδιαφέρον ότι το 2014 η μικρούλα της κλασικής διαφήμισης των *Lego* Giordano, μεγάλη πια, κλήθηκε να λάβει μέρος σε μια φωτογράφιση αναπαράγοντας την ιδέα της παλαιότερης διαφήμισης,

προσαρμοσμένης βέβαια στη σύγχρονη εποχή και με ένα σύγχρονο προϊόν που ήταν η νέα σειρά "για κορίτσια" *Lego Friends*. Η διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια του τότε και του σήμερα είναι πολύ μεγάλη. Το 2014 η *Giordano* διαφήμισε ένα σετ παιχνιδιού που περιλαμβάνει ένα ροζ βαν ειδήσεων με την περιγραφή «Μάθετε τη σημαντική είδηση! Η ιστορία της καλύτερης τούρτας στον κόσμο από την *Heartlake News Van!*". Μέσα στο ειδησεογραφικό βαν, αντί άλλων μηχανημάτων που λογικά θα περιείχε στην πραγματικότητα, κυριαρχεί μια θέση για μακιγιάζ έτσι ώστε η ρεπόρτερ να προετοιμαστεί κατάλληλα για να μιλήσει για την καλύτερη τούρτα στον κόσμο. Η *Giordano* σχολίασε ως εξής το νέο σετ *Lego* στην εφημερίδα *Huffington Post*: "Το 1981 τα *Lego* ήταν ένα απλό και "ουδέτερο ως προς το φύλο" παιχνίδι και η δημιουργικότητα του παιδιού παρήγαγε το μήνυμα. Το 2014 συμβαίνει το αντίθετο, το παιχνίδι δίνει ένα μήνυμα στο παιδί και αυτό το μήνυμα έχει σχέση με το κοινωνικό φύλο."

Το 2011 το 90% των καταναλωτών *Lego* ήταν αγόρια και η *Lego* παραδέχεται ότι η κύρια ομάδα στην οποία απευθύνεται είναι τα αγόρια ηλικίας 5-9 ετών. Μετά από συστηματική αγνόηση των κοριτσιών για περίπου δύο δεκαετίες και το μήνυμα ότι τα παιχνίδια κατασκευών είναι κυρίως για τα αγόρια, το 2011 η *Lego* στράφηκε ξανά στα κορίτσια δημιουργώντας νέες σειρές "για κορίτσια" σε μια προσπάθεια να τα ενθαρρύνει στις κατασκευές.

✚ Μια απλή περιδιάβαση στους τίτλους των κατασκευαστικών παιχνιδιών της εταιρείας *Lego* που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά αρκεί για να συμπεράνουμε ότι, άμεσα ή έμμεσα, η θεματική τους είναι κυρίως "αγορίστικη". Οι περιγραφές των παιχνιδιών που δίνουν περισσότερες πληροφορίες επιβεβαιώνουν ότι τα περισσότερα παιχνίδια *Lego* απευθύνονται στα αγόρια.

✚ Υπάρχουν πολλές διαμαρτυρίες από κορίτσια που αγαπούν τα παιχνίδια κατασκευών της *Lego*, αλλά η εταιρεία δεν το λαμβάνει υπόψη. Μπορείτε να αναφερθείτε στην επιστολή μιας επτάχρονης φίλης των *Lego*, της *Charlotte Benjamin*, η οποία έγραψε το 2014 μια επιστολή στην εταιρεία και διαμαρτυρόταν γιατί υπάρχουν περισσότεροι αρσενικοί χαρακτήρες και ελάχιστοι θηλυκοί.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Τα έμφυλα στερεότυπα επηρεάζουν τις εκπαιδευτικές και επαγγελματικές φιλοδοξίες καθώς και τις ευκαιρίες καριέρας.
- Για παράδειγμα, τα έμφυλα στερεότυπα εμπλέκονται σε μεγάλο βαθμό στη δημιουργία του χάσματος των φύλων στον τομέα των φυσικών επιστημών, της τεχνολογίας, της μηχανικής και των μαθηματικών. Δεν είναι τυχαίο ότι τα παιχνίδια που δίνουν έμφαση στις κατασκευαστικές δεξιότητες διατίθενται στην αγορά κυρίως "για αγόρια" και σχετικά πρόσφατα, μετά από αντιδράσεις, δημιουργήθηκαν ειδικά παιχνίδια κατασκευών για τα κορίτσια (όπως τα *Lego Friends* και *GoldieBlox*) που βασίζονται όμως, δυστυχώς, σε θεματολογία "κοριτσίστικη". Τα παιχνίδια αυτά έχουν σχεδιαστεί με βάση την αντίληψη ότι τα αγόρια και τα κορίτσια έχουν ριζικά διαφορετικές δεξιότητες και ενδιαφέροντα, στηρίζονται στην αντίληψη ότι τα κορίτσια είναι λιγότερο ικανά στις κατασκευές από ό, τι τα αγόρια, άρα χρειάζονται επιπλέον κίνητρα για να τα προσελκύσει το ενδιαφέρον ένα παιχνίδι κατασκευών. Έχει ασκηθεί πολύ κριτική για την αναγκαιότητα ή μη της δημιουργίας αυτών των παιχνιδιών καθώς και για το γεγονός ότι δεν καταπολεμούνται έτσι τα έμφυλα στερεότυπα, ούτε μειώνεται το έμφυλο μάρκετινγκ των παιχνιδιών.
- Οι περισσότεροι ειδικοί συμφωνούν ότι τα παιχνίδια "για κορίτσια" έχουν αρνητική επίπτωση στην ανάπτυξη του ενδιαφέροντος στα κορίτσια για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά (*STEM / Science - Technology - Engineering - Mathematics*) και κατά συνέπεια μπορούν να επηρεάσουν τις εκπαιδευτικές επιλογές και τον επαγγελματικό τους προσανατολισμό μελλοντικά. Σημαντικό τμήμα και αφετηρία της προσπάθειας για την ανάπτυξη του ενδιαφέροντος στα κορίτσια για τα επιστημονικά πεδία STEM είναι να κερδηθεί το στοίχημα με τα παιχνίδια που παίζουν καθώς τα περισσότερα παιχνίδια "για κορίτσια" που κυκλοφορούν σήμερα δεν αναπτύσσουν το ενδιαφέρον τους για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά.

- Ορισμένες μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών στον κόσμο, όπως η *Lego* προσπαθούν να γεφυρώσουν το χάσμα ανάμεσα στα έμφυλα παιχνίδια δημιουργώντας σειρές STEM παιχνιδιών "για κορίτσια". Εκτός από τις πρωτοβουλίες αυτών των εταιρειών, υπάρχουν STEM παιχνίδια "ουδέτερα ως προς το φύλο" από άλλες μικρές εταιρείες παιχνιδιών που έχουν ως κύριο ανταγωνιστικό τους πλεονέκτημα στην αγορά τη δημιουργία παιχνιδιών έξω από τα έμφυλα στερεότυπα. Γενικά, υπάρχει μεγάλη συζήτηση με αφορμή τα παιχνίδια κατασκευών της *Lego* "για κορίτσια" για το αν θα πρέπει να είναι παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα για κορίτσια, ή αν θα πρέπει να επιλεγεί μια "ουδέτερη ως προς το φύλο" προσέγγιση.
- Η σειρά *Lego Friends* είναι μια δημοφιλής σειρά κατασκευαστικών παιχνιδιών "για κορίτσια" που βγήκε στην αγορά παιχνιδιών το 2011 και προσπαθεί να δώσει κίνητρα στα κορίτσια να κατασκευάσουν - περιορίζοντάς τα, όμως, σε συγκεκριμένες θεματικές κατάλληλες "για κορίτσια".

Σε μια φανταστική πόλη του στυλ Καλιφόρνιας, είναι το εμπορικό κέντρο της *Heartlake* στο οποίο επικρατεί το ροζ, είναι γεμάτο με κορίτσια που θέλουν να παίξουν μπάλα και να εργάζονται σε εργαστήρια, ενώ, παράλληλα ξοδεύουν τον υπόλοιπο χρόνο τους σε σαλόνια περιποίησης των κατοικίδιων ζώων, σε αρτοποιεία και σε στάβλους αλόγων, έχουν εμμονή με τα αξεσουάρ, τα *cupcakes*, είναι πάντα περιποιημένες και έτοιμες να βγουν και πηγαίνουν σε σαλόνια ομορφιάς -σε αντίθεση με τα αγόρια που οδηγούν αυτοκίνητα, τρέχουν, κρατούν εργαλεία κ.ά. Η σειρά αυτή είναι πολύ λιγότερο λειτουργική από τα παιχνίδια των αγοριών.

- Η *GoldieBlox* είναι μια άλλη δημοφιλής σειρά κατασκευαστικών παιχνιδιών της *Lego* "για κορίτσια" και στη συσκευασία της κυριαρχεί το κίτρινο χρώμα.

Όπως αναφέρει η *Sterling*, σχεδιάστρια του παιχνιδιού *GoldieBlox -The Engineering Toy for Girls*: «Στόχος του παιχνιδιού είναι η αύξηση της εμπιστοσύνης των κοριτσιών στις χωρικές τους δεξιότητες δίνοντας στις μικρές εξερευνητριες τα εργαλεία που χρειάζονται για να κτίσουν και να δημιουργήσουν καταπληκτικά πράγματα.» «Σχεδιάζοντας ένα παιχνίδι κατασκευαστικό με γυναικεία

οπτική στοχεύουμε να κάνουμε ρωγμές τη λογική του ροζ και να εμπνεύσουμε τη νέα γενιά των γυναικών μηχανικών».

- Υπάρχουν λίγες δυνατότητες για κορίτσια προσχολικής ηλικίας να αναπτύξουν δεξιότητες και ενδιαφέρον για τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά (STEM) μέσω των παιχνιδιών με βάση την έμφυλη διχοτόμηση. Ακόμα, όμως και αν παίζουν με τα ειδικά σχεδιασμένα παιχνίδια STEM για κορίτσια, δεν αποκτούν τις ίδιες γνώσεις και δεξιότητες καθώς έχουν άλλο περιεχόμενο σε σχέση με τα αντίστοιχα παιχνίδια των αγοριών, για παράδειγμα, πολλά σετ χημείας έχουν σχέση με τη δημιουργία μακιγιάζ και τα κατασκευαστικά παιχνίδια με σαλόνια ομορφιάς για κατοικίδια.

Το χάσμα των φύλων που προωθεί η *Lego*, σε αντίθεση με την κατεύθυνση που είχε παλιά η οποία θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σχεδόν "ουδέτερη ως προς το φύλο", δεν βοηθά ούτε τα αγόρια, ούτε τα κορίτσια. Τα αγόρια σήμερα μαθαίνουν ότι τα τουβλάκια είναι παιχνίδι "για αγόρια" και σχεδόν όλα τα σετ *Lego City* και τα σετ με υπερ-ήρωες απευθύνονται σε αυτά, ενώ για τα κορίτσια υπάρχει ειδική σειρά που έχει όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών "για κορίτσια" και αντιπροσωπεύει αυτό που υποτίθεται θέλουν και χρειάζονται τα κορίτσια. Δεν θα μπορούσαν αγόρια και κορίτσια από κοινού να κατασκευάζουν νέες πόλεις στα *Lego City*, αντί τα κορίτσια να διακοσμούν κάποιους χώρους σε θέρετρα;

Γιατί, για παράδειγμα, το παιχνίδι "Έρευνητικό Ινστιτούτο" της σειράς *LEGO® Ideas* να μην έχει άνδρες και γυναίκες επιστήμονες έτσι ώστε να απευθύνεται σε αγόρια και κορίτσια; Παρά το γεγονός ότι το παιχνίδι αυτό έχει σχέση με τις φυσικές επιστήμες, μπορεί να αποτρέψει τα αγόρια να το επιλέξουν ή να το παίξουν μαζί με κορίτσια γιατί μπορεί να το θεωρήσουν "κοριτσίστικο".

Πάντως στη συζήτηση αυτή δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών έχουν επιπλέον κίνητρα να διατηρήσουν τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών γιατί έτσι αυξάνουν τα κέρδη τους.

Πέρα από τα παιχνίδια, το θέμα είναι ότι υπάρχει γενικότερα έλλειψη προτύπων σε αυτούς τους τομείς για τα νεαρά κορίτσια, στοιχείο που θεωρείται σημαντικό για την

αλλαγή της στάσης τους σχετικά με επαγγελματική καριέρα στα επιστημονικά πεδία STEM.

7.7. ΕΜΦΥΛΗ ΔΙΧΟΤΟΜΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Δραστηριότητα 16^η

Τίτλος

Όταν μεγαλώσω θα γίνω.....

Στόχος

Στόχος είναι η συνειδητοποίηση ότι το παιχνίδι είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος για να αποκτήσουν τα παιδιά -εκτός από τις βασικές γνώσεις για τον κόσμο -τις γνώσεις/δεξιότητες που είναι χρήσιμες για τη μεταγενέστερη μάθηση σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και την αυτοπεποίθηση ότι μπορούν να τα καταφέρουν. Επιπλέον, πέρα από τις θετικές στάσεις προς συγκεκριμένες επιστημονικές περιοχές, τα παιχνίδια με τα οποία παίζουν τα μικρά παιδιά ενδεχόμενα οδηγούν σε επιλογές καριέρας -σε συνδυασμό βέβαια και με άλλους παράγοντες.

Με την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών τα αγόρια και τα κορίτσια αποκτούν διαφορετικές δεξιότητες και εμπειρίες που μπορούν να συμβάλλουν στον αποκλεισμό των παιδιών από ορισμένες επαγγελματικές επιλογές. Η έμφυλη κοινωνικοποίηση μέσα από τα παιχνίδια, διδάσκει και ενισχύει στερεότυπους έμφυλες επαγγελματικές επιλογές.

Δραστηριότητες

- ✓ Επιλέγετε πέντε φωτογραφίες ατόμων (ανδρών και γυναικών) που ασκούν επαγγέλματα που υπερβαίνουν τα έμφυλα στερεότυπα και σε μια στήλη γράφετε πέντε επαγγέλματα.

Ζητείστε από τα παιδιά να υποθέσουν ποιο άτομο ασκεί το κάθε επάγγελμα και πως κατέληξαν στην κάθε επιλογή.

Ρωτείστε αν σε αυτή την απάντηση έπαιξαν ρόλο τα έμφυλα στερεότυπα και συζητείστε το.

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να σας πουν τι θέλουν να γίνουν όταν μεγαλώσουν και γιατί.

Ρωτείστε αν ξέρουν άτομα που ασκούν αυτό το επάγγελμα ή παρόμοιο και στη συνέχεια συζητείστε τη σημασία που έχουν τα μοντέλα -ρόλων στη διαμόρφωση των πρώιμων ενδιαφερόντων για επιλογή καριέρας.

Συζητείστε με τα παιδιά τη σημασία των μοντέλων -ρόλων στη ζωή μας γενικά και ειδικότερα στις επαγγελματικές επιλογές και για την επίδραση των έμφυλων στερεοτύπων στο πλαίσιο αυτό.

- ✓ Επιλέξτε πέντε έντυπες διαφημίσεις με παιδιά να απεικονίζονται με παιχνίδια που παραπέμπουν σε επαγγελματικούς ρόλους πέρα από τα έμφυλα στερεότυπα.

Ζητείστε από τα παιδιά να τις σχολιάσουν.

- ✓ Επιλέξτε μια διαφήμιση παιχνιδιού που παραπέμπει σε άλλο επάγγελμα για το αγόρι και άλλο για το κορίτσι (π. χ. ιατρικό βαλιτσάκι και στη διαφήμιση το αγόρι παρουσιάζεται ως γιατρός και το κορίτσι ως νοσηλεύτρια).

Ζητείστε από τα παιδιά να τις σχολιάσουν.

- ✓ Επιλέξτε δείγμα παιχνιδιών από διάφορες κατηγορίες (αλλά και διαφορετικές εκδοχές σε κάθε κατηγορία, όπως η *Barbie* σε διαφορετικούς επαγγελματικούς ρόλους) και συντάσσετε έναν κατάλογο με τους προτεινόμενους επαγγελματικούς ρόλους για αγόρια και για κορίτσια.

Στη συνέχεια διαμορφώνετε από κοινού με τα παιδιά έναν εκτενή κατάλογο επαγγελμάτων, τον συγκρίνετε τους προτεινόμενους επαγγελματικούς ρόλους για αγόρια και κορίτσια με βάση τα παιχνίδια και το σχολιάζετε.

- ✓ Επιλέξτε ορισμένα από τα επαγγέλματα που θέλουν να επιλέξουν τα παιδιά όταν μεγαλώσουν και καταγράψτε από κοινού τις δεξιότητες που απαιτούνται για την άσκησή τους και τις απαιτούμενες γνώσεις.

Ζητείστε από τα παιδιά να πάρουν και συνεντεύξεις από άτομα που ασκούν τα επαγγέλματα τα οποία θα επιλεγούν.

Συζητείστε με τα παιδιά γιατί ενώ σε αρκετά επαγγέλματα απαιτούνται παρόμοιες δεξιότητες, στη συνέχεια ασκούνται κυρίως από άνδρες ή κυρίως από γυναίκες.

Μπορούν οι άνδρες και οι γυναίκες να ασκήσουν κάθε επάγγελμα;

Γιατί θεωρούμε ότι ορισμένα επαγγέλματα είναι για άνδρες και άλλα για γυναίκες;

Μήπως τα έμφυλα στερεότυπα παρεμποδίζουν τις επαγγελματικές επιλογές;

- ✓ Δώστε στα παιδιά τμήμα μιας αγγελίας με την περιγραφή των προσόντων που απαιτούνται για κάποια θέση και ζητείστε από τα παιδιά να μαντέψουν το επάγγελμα το οποίο αφορά.

Μπορεί να οδηγεί σε ένα επάγγελμα που δεν είναι αναμενόμενο με βάση τα έμφυλα στερεότυπα.

- ✓ Καταγράψτε με τα παιδιά τις δεξιότητες που αποκτούν παίζοντας με συγκεκριμένα παιχνίδια (π.χ. κούκλες μωρά, κούκλες μόδας, υπερήρωες, παιχνίδια κατασκευών κ.ά.) και συσχετίστε της με την επιθυμία να ασκήσουν συγκεκριμένα επαγγέλματα αργότερα ή την πρώιμη απόκτηση δεξιοτήτων που αργότερα χρειάζονται σε συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα και σε επαγγελματικούς ρόλους.

- ✓ Ζητείστε από τα παιδιά να συντάξουν έναν κατάλογο ερωτήσεων για μια συνέντευξη με ένα άτομο που ασκεί κάποιο επάγγελμα (π.χ. δουλεύει με παιδιά προσχολικής ηλικίας ή είναι νηπιαγωγός) σχετικά με τη φύση της δουλειάς του, τα κίνητρα επιλογής, τις δυσκολίες, τις δεξιότητες που απαιτούνται κ. ά.

Η ανατροπή θα είναι όταν ο καλεσμένος σας για τη συνέντευξη θα είναι άνδρας (ή αν επιλέξετε κάποιο "ανδρικό" επάγγελμα, γυναίκα). Στην περίπτωση αυτή δίνετε τη δυνατότητα στα παιδιά να προσθέσουν και άλλες ερωτήσεις μιας που έχουν άνδρα εργαζόμενο ή ρωτάτε εσείς αν συνάντησε δυσκολίες ασκώντας ένα επάγγελμα που θεωρείται κατάλληλο για γυναίκες.

Συζητείστε με τα παιδιά σχετικά με τις δεξιότητες που χρειάζονται για το συγκεκριμένο επάγγελμα και ποια παιχνίδια διευκολύνουν την πρώιμη ανάπτυξή τους και το ενδιαφέρον για το επάγγελμα αυτό.

Συζητάμε

- ✚ Στη συζήτηση σχετικά με τη σημασία που έχουν τα μοντέλα -ρόλων στη διαμόρφωση των πρώιμων ενδιαφερόντων για επιλογή καριέρας, χρειάζεται να διευκρινίσουμε τους όρους μοντέλα ρόλων και στερεότυπα και στη συνέχεια επικεντρωνόμαστε στα έμφυλα στερεότυπα και ειδικότερα σε σχέση με επαγγέλματα.

Μπορούμε να αναφερθούμε στο παράδειγμα του αγοριού που έγινε χορευτής κλασικού μπαλέτου και πρωταγωνιστεί στην ταινία *"Billy Elliot -Γεννημένος χορευτής"* (μπορούμε να δείξουμε το τρέιλερ της ταινίας).

Τέλος, επισημαίνουμε ότι είναι δύσκολο να φανταστούν τα παιδιά τον εαυτό τους σε ορισμένους επαγγελματικούς ρόλους αν δεν υπάρχουν πολλά διαθέσιμα μοντέλα ρόλων (π.χ. γυναίκα πρόεδρος σε μεγάλη επιχείρηση, ή κράτους και άνδρας στο χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης).

- ✚ Στη συζήτηση σχετικά με το στερεότυπο ότι τα αγόρια είναι καλύτερα από τα κορίτσια στα επιστημονικά πεδία STEM μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το γράμμα προς τον *Albert Einstein* από ένα κορίτσι: *"Ελπίζω ότι δεν θα σκεφτείς κάτι λιγότερο για μένα επειδή είμαι κορίτσι!"*

Μπορείτε να συζητήσετε αν τα στερεότυπα ότι τα αγόρια είναι καλύτερα από τα κορίτσια στα επιστημονικά πεδία STEM (μαθηματικά, φυσικές επιστήμες, μηχανική και τεχνολογία) εξακολουθούν να επηρεάζουν τα κορίτσια σήμερα.

Πραγματικά δεν υπάρχει κανένας λόγος για τον οποίο τα κορίτσια θα πρέπει να αμφιβάλλουν για τις ικανότητές τους στις φυσικές επιστήμες, στην τεχνολογία, στη μηχανική και στα μαθηματικά (STEM), αλλά για πολλά χρόνια τα κορίτσια έπαιρναν ή παίρνουν -σε μικρότερο βαθμό σήμερα- το μήνυμα ότι σε αυτά τα επιστημονικά πεδία τα αγόρια υπερτερούν. Τα έμφυλα στερεότυπα επηρεάζουν τις προσδοκίες των ατόμων που έχουν επιρροή στη ζωή των κοριτσιών, όπως είναι οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί. Επιπρόσθετα, τα έμφυλα στερεότυπα μπορεί να υπονομεύσουν την πρόοδο των κοριτσιών στα μαθήματα STEM στο σχολείο καθώς δεν θεωρείται αναμενόμενο να πετύχουν και να τα αποθαρρύνουν από επιλογές καριέρας στους τομείς αυτούς.

Τόσα χρόνια μετά από την αλληλογραφία Einstein /Tyfanny, το χάσμα των φύλων στα επιστημονικά πεδία STEM και στους αντίστοιχους τομείς στην αγορά εργασίας εξακολουθεί να υπάρχει. Τα έμφυλα στερεότυπα κρατούν τα κορίτσια πίσω στα επιστημονικά πεδία STEM καθώς πάρα πολύ συχνά συνδέουμε τα επιστημονικά πεδία STEM με τον ανδρισμό, ενώ τις κοινωνικές και ανθρωπιστικές επιστήμες με τη θηλυκότητα. Αυτή η προκατάληψη μπορεί να επηρεάσει τη δυνατότητα των κοριτσιών να αναπτύξουν ενδιαφέρον για τα επιστημονικά πεδία STEM, αλλά μπορεί να επηρεάσει τις στάσεις των ατόμων για άλλους/ες. Απόρροια του παραπάνω είναι η ανάπτυξη αρνητικής αντίληψης για τις γυναίκες που εργάζονται σε "ανδρικά" επαγγέλματα και η αμφισβήτηση των ικανοτήτων τους -εκτός από την περίπτωση που είναι σαφώς επιτυχημένες στη δουλειά τους.

Στο σημείο αυτό πρέπει να υποσημειώσουμε ότι μια πηγή μηνυμάτων είναι τα παιχνίδια "για κορίτσια" που δίνουν μεγαλύτερη έμφαση στη φυσική εμφάνιση και όχι γενικά στην προώθηση της επιστημονικής αναζήτησης και ειδικότερα στα επιστημονικά πεδία STEM -χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι έμφυλες επιλογές στα παιχνίδια δεν είναι οι μόνοι παράγοντες που συμβάλουν στην έμφυλη αγορά εργασίας.



Κάν

ουμε μια γενική συζήτηση με τα παιδιά για το πώς οι επαγγελματικές επιλογές των

παιδιών επηρεάζονται από πολλούς παράγοντες, όπως είναι τα ΜΜΕ, η οικογένεια, η εκπαίδευση και επικεντρωνόμαστε στα παιχνίδια με τα οποία παίζουν -που είναι ένα σημαντικό και συχνά παραμελημένο μέρος του ζητήματος στο οποίο πρέπει να δοθεί προσοχή.



Είνα

ι αδύνατον να αποτρέψουμε εντελώς τα παιδιά από τα έμφυλα παιχνίδια. Για το λόγο αυτό είναι σημαντικό να προσπαθούμε να αποδομούμε τα έμφυλα στερεότυπα που εμπεριέχουν και να προτείνουμε εναλλακτικές προτάσεις. Εξίσου σημαντικό ζήτημα με το τι παιχνίδια αγοράζουμε στα παιδιά, είναι να δημιουργούμε ιστορίες με τα παιχνίδια που παίζουν τα παιδιά έτσι ώστε να επηρεάσουμε την αυτοαντίληψη τους σχετικά με τους έμφυλους ρόλους και την ικανότητά τους να ασκήσουν συγκεκριμένα επαγγέλματα.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Το παιχνίδι είναι ένας πολύ αποτελεσματικός τρόπος για να αποκτήσουν τα παιδιά βασικές γνώσεις για τον κόσμο, καθώς και τις γνώσεις που θεωρούνται απαραίτητες για τη μεταγενέστερη μάθηση σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως είναι η γλώσσα, τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες η τεχνολογία, οι εικαστικές τέχνες κ.ά. Όταν, για παράδειγμα, ένα παιδί παίζει στην άμμο, μαθαίνει τις ιδιότητες της άμμου, πώς να την χρησιμοποιεί σε διάφορες κατασκευές, τον τρόπο με τον οποίον πρέπει να διατηρούνται υλικά, την επίδραση της υγρασίας στα υλικά, τις επιπτώσεις του ανέμου και τη λειτουργία της βαρύτητας, καθώς και τη σχεδίαση πάνω στην άμμο.

Τα παιδιά παίζοντας με διαφορετικά παιχνίδια από πολύ μικρά έχουν ήδη αποκτήσει διαφορετικές δεξιότητες όταν φθάνουν στο σχολείο. Για παράδειγμα, η εκμάθηση των εννοιών χώρου -τόπου συμβαίνει σταδιακά κατά τη διάρκεια των πρώτων χρόνων. Παιχνίδια, όπως, οχήματα παντός τύπου με εμπρόσθια και οπίσθια πλευρά, ή μια σειρά από βαγόνια που ενώνονται μεταξύ τους σχηματίζοντας ένα

τρένο, μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν το εμπρός και το πίσω, το μακρύ και το κοντό, το πρώτο και το τελευταίο. Επίσης, τα τρισδιάστατα παιχνίδια (π.χ. ένα κουκλόσπιτο, ένα γκαράζ) ενισχύουν την κατανόηση των εννοιών χώρου - τόπου. Τα παιδιά μαθαίνουν την έννοια του ύψους καθώς περνάνε αντικείμενα διαφόρων μεγεθών από την είσοδό του.

- Μία από τις διαφορές φύλου στο γνωστικό επίπεδο αφορά στις δεξιότητες αντίληψης του χώρου, με τα αγόρια και τους άνδρες να υπερτερούν. Οι χωρικές δεξιότητες θεωρούνται σημαντικές για την επιτυχία στον τομέα της μηχανικής, αλλά και άλλων επιστημονικών πεδίων. Σύμφωνα με έρευνες οι χωρικές δεξιότητες βελτιώνονται σημαντικά σε σύντομο χρονικό διάστημα με ένα απλό πρόγραμμα κατάρτισης.

Αν λοιπόν τα κορίτσια μεγαλώνουν σε ένα περιβάλλον που τα δίνει τη δυνατότητα να εκπαιδευτούν στις χωρικές δεξιότητες, τότε ενισχύεται η επιτυχία τους στα αντικείμενα αυτά, αποκτούν αυτοπεποίθηση ότι μπορούν να τα καταφέρουν και αυτό μπορεί να επηρεάσει τις επαγγελματικές τους επιλογές. Αν τα αγόρια παίζουν πάρα πολύ με παιχνίδια κατασκευών -κάτι που συμβαίνει,- τότε θα αναπτύξουν προφανώς καλύτερη αντίληψη του χώρου.

Επιπλέον, καθώς είναι διάχυτη στην κοινωνία η άποψη ότι οι άνδρες είναι καλύτεροι στα μαθηματικά, στις φυσικές επιστήμες και στην τεχνολογία, οι εκπαιδευτικοί μπορεί να αναμένουν ότι τα αγόρια είναι καλύτερα και έτσι να μην ενθαρρύνουν τόσο τα κορίτσια. Αν τα ίδια τα κορίτσια αναμένουν ότι δεν θα έχουν τις ίδιες επιδόσεις με τα αγόρια σε αυτούς τους τομείς, τότε θα έχουν λιγότερο ενδιαφέρον, θα εξασκήσουν λιγότερο τις δεξιότητές τους και αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μια αυτοεκπληρούμενη προφητεία. Η έλλειψη πρακτικής εξάσκησης σημαίνει ότι θα υπάρξουν χειρότερες επιδόσεις, αυτό θα μειώσει περαιτέρω το ενδιαφέρον των κοριτσιών σε αυτούς τους τομείς και έτσι η διαφορά μεταξύ αγοριών και κοριτσιών στα πεδία αυτά θα διευρυνθεί. Η εξάσκηση είναι σημαντικός παράγοντας για υψηλές επιδόσεις σε κάθε τομέα. Αν τα αγόρια παίζουν με αυτά τα παιχνίδια περισσότερες ώρες, σίγουρα θα αποκτήσουν πιο καλές δεξιότητες. Οι πολύ μικρές διαφορές μεταξύ των φύλων, ωστόσο, είναι προφανές ότι επηρεάζονται σημαντικά από κοινωνικούς παράγοντες και ότι τα έμφυλα παιχνίδια συμβάλουν σε πολύ μεγάλο βαθμό σε αυτές τις διαφορές.

- Ένας από τους λόγους για τους οποίους είναι σημαντικό να πάψει ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα σε αγορίστικα και κοριτσίστικα παιχνίδια είναι γιατί τα παιχνίδια επηρεάζουν τη μάθηση και υπάρχουν αρκετές μελέτες που διερευνούν τον τρόπο με τον οποίο γίνεται.

Γνωρίζουμε ότι διαφορετικού τύπου παιχνίδια εξασκούν διαφορετικές δεξιότητες στα παιδιά. Πολλά παιχνίδια "για αγόρια", δίνουν γνωστικά ερεθίσματα, "διδάσκουν" τον συντονισμό και την επίλυση προβλημάτων, μέσα από αυτά τα παιχνίδια τα αγόρια μπορούν εξερευνήσουν και να πειραματιστούν, προωθείται η ενεργητική συμμετοχή στον έξω κόσμο, συμβάλλοντας έτσι στην προετοιμασία για την μελλοντική τους ένταξη στο κόσμο της επιστήμης και της τεχνολογίας. Γενικά, υπάρχουν λιγότερα παιχνίδια "για κορίτσια" που έχουν εκπαιδευτική αξία. Επίσης, υπάρχει έμφυλη διαφοροποίηση των επαγγελμάτων στα παιχνίδια και μάλιστα μερικά επαγγέλματα θεωρούνται τελείως ασύμβατα με κάποιο φύλο. Υπάρχουν πολλά παιχνίδια "για αγόρια" που έχουν το στοιχείο της περιπέτειας και τα κατευθύνουν σε φυσική δραστηριότητα έξω από το σπίτι, τα εξοικειώνουν με υψηλού κύρους επαγγέλματα και γενικά, τα προετοιμάζουν τα για τον "πραγματικό κόσμο". Τα αγόρια έχουν περισσότερες επιλογές παιχνιδιών και διαφορετικού τύπου παιχνίδια που τους εισάγουν σε ένα κόσμο δράσης και τεχνολογίας, ένα κόσμο συναρπαστικό και γεμάτο ερεθίσματα που δίνει πληροφόρηση και συμβάλει στην απόκτηση κατασκευαστικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων γραμματισμού.

- Υπάρχει διεθνής ανησυχία για τα χαμηλά ποσοστά συμμετοχής των κοριτσιών στις φυσικές επιστήμες, στα μαθηματικά, στη μηχανική και στις τεχνολογίες και για τον απογοητευτικά αργό ρυθμό αλλαγής του φαινομένου. Για το λόγο αυτό θα πρέπει να αναζητηθούν τρόποι ώστε να γίνουν οι STEM επιστήμες ένα επιστημονικό πεδίο που να είναι συμβατό με τη θηλυκότητα έτσι ώστε τα κορίτσια να μπορούν να ταυτιστούν και να αναπτύξουν φιλοδοξίες καριέρας, καθώς επίσης, και να ενθαρρυνθεί η μεγαλύτερη συμμετοχή των γυναικών γενικά στα επιστημονικά πεδία STEM.
- Υπάρχει αρκετή βιβλιογραφία σχετικά με τα κίνητρα για επιλογή καριέρας στον τομέα των φυσικών επιστημών, της τεχνολογίας, της μηχανικής και των μαθηματικών (STEM). Όλα τα δεδομένα συγκλίνουν ότι η αγάπη για τις επιστήμες

αυτές δεν αρκεί, αλλά χρειάζεται να υπάρχει συνάφεια ή συμβατότητα των επιστημών STEM με την αίσθηση της ταυτότητας, τα ενδιαφέροντα και τους στόχους ενός ατόμου (είναι κατάλληλες για άτομα σαν και εμένα;), να αισθάνεται το άτομο σίγουρο ότι μπορεί να πετύχει (έχω αυτοπεποίθηση ότι μπορώ να τα καταφέρω στις επιστήμες STEM;) και να έχει πρόσβαση στο "κεφάλαιο γνώσεων στις επιστήμες STEM".

Το "κεφάλαιο γνώσεων στις επιστήμες STEM" περιλαμβάνει τη δυνατότητα να αποκτήσει σχετικές γνώσεις και εμπειρίες μέσω τυπικής και άτυπης έκθεσης στις επιστήμες STEM και στις αντίστοιχες καριέρες μέσω του αναλυτικού προγράμματος, των ΜΜΕ, του πολιτισμικού πλαισίου, της οικογένειας και των προσωπικών δικτύων. Τα παιδιά παίρνουν μηνύματα για τον εαυτό τους σε σχέση με το φύλο τους και τις δυνατότητες που έχουν στη διάθεσή τους για επιλογή καριέρας από την ευρύτερη κοινωνία, την οικογένεια και τους φίλους, την τάξη και το χώρο εργασίας. Το "κεφάλαιο γνώσεων στις επιστήμες STEM" καθώς και οι υψηλές προσδοκίες εκπαιδευτικών και γονιών μπορούν να υπερνικήσουν ορισμένα αόρατα εμπόδια και να ενδυναμώσουν τα κορίτσια προς την κατεύθυνση αυτή.

- Πολλές διεθνείς μελέτες έχουν δείξει ότι η διαφορά των φύλων στα μαθηματικά και στις φυσικές επιστήμες είναι ένα αποτέλεσμα πολιτισμικό και όχι βιολογικό - παραμένει όμως το γεγονός ότι η ποσοτικοποίηση των πολιτισμικών επιρροών είναι μια πολύπλοκη διαδικασία.

Για να υπάρξει διαφοροποίηση στη συμμετοχή των κοριτσιών στα επιστημονικά πεδία STEM θα πρέπει να καταπολεμήσουμε τα έμφυλα στερεότυπα και τις προκαταλήψεις που εξακολουθούν να διαποτίζουν τον πολιτισμό μας. Για να ενθαρρυνθούν περισσότερα κορίτσια και γυναίκες να εισέλθουν στους τομείς αυτούς πρέπει να υπάρξουν αλλαγές στην εκπαίδευση, στην αγορά εργασίας και στην κουλτούρα μας.

- Πάρα πολλά παιχνίδια "για κορίτσια" έχουν σχέση με την ελκυστική εμφάνιση, προωθούν ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς, ενώ, παράλληλα, διδάσκουν στα κορίτσια πόσο σημαντική είναι η εμφάνιση για την κοινωνική αποδοχή.

Αν τα κορίτσια αντιλαμβάνονται ορισμένα επαγγέλματα που έχουν σχέση με τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά ως λιγότερο

συμβατά με τη θηλυκότητα και με μια σέξι εικόνα του εαυτού τους, τότε μπορεί να παρακινηθούν να γίνουν μοντέλα, ή ποπ είδωλα ή άλλα παρόμοια προκειμένου να ενσαρκώσουν τη σεξουαλικοποιημένη εικόνα που γνωρίζουν ότι εκτιμάται στις γυναίκες, από το να επιλέξουν επαγγέλματα στον κατασκευαστικό τομέα, ή στον τομέα των φυσικών επιστημών ή της τεχνολογίας.

Παρόλο που τα κορίτσια σήμερα έχουν υψηλότερες εκπαιδευτικές και επαγγελματικές φιλοδοξίες από ό,τι είχαν στο παρελθόν, δεν γνωρίζουμε σε ποιο βαθμό η ενασχόλησή τους με την εμφάνιση, ή η έκθεσή τους σε πρόωρη σεξουαλικοποίηση, παρεμβαίνει σε αυτές τις φιλοδοξίες. Υπάρχει ακόμα περιορισμένη έρευνα για το πώς οι πρακτικές αυτο-αντικειμενοποίησης μπορούν να περιορίσουν το γνωστικό δυναμικό των κοριτσιών. Αυτή η μείωση του γνωστικού δυναμικού καθώς και η αντίληψη ότι η εξωτερική εμφάνιση και όχι τα ακαδημαϊκά ή άλλα επιτεύγματα είναι ο καλύτερος δρόμος για την απόκτηση εξουσίας και αποδοχής, μπορεί να επηρεάσει το επίπεδο επιτυχίας των κοριτσιών και τις επαγγελματικές τους ευκαιρίες αργότερα στη ζωή.

Δραστηριότητα 17^η

Τίτλος

Παιχνίδια που αυξάνουν τις δεξιότητες των παιδιών στα επιστημονικά πεδία STEM (φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, μηχανική, μαθηματικά) - Είναι για αγόρια και για κορίτσια;

Στόχος

Στόχος είναι να βοηθήσουμε όλα τα παιδιά να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους στα επιστημονικά πεδία STEM (φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, μηχανική, μαθηματικά) έτσι ώστε να μειωθεί το χάσμα μεταξύ αγοριών και κοριτσιών σε διάφορους τομείς που έχει επιπτώσεις αργότερα στην ενήλικη ζωή. Η εξοικείωση από πολύ νωρίς με παιχνίδια που έχουν σχέση με τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία, τη μηχανική και τα μαθηματικά, πέρα από τις θετικές στάσεις προς αυτούς τους τομείς, μπορεί να καθορίσει το τι θέλουν να γίνουν τα παιδιά όταν μεγαλώσουν -σε συνδυασμό βέβαια και με άλλους παράγοντες.

Επιπλέον, στόχος είναι η συνειδητοποίηση εκ μέρους των παιδιών ότι η έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών διαφοροποιεί τις ευκαιρίες που έχουν τα αγόρια και τα κορίτσια να εξοικειωθούν από πολύ νωρίς με αυτά τα επιστημονικά πεδία και ότι ακόμα και όταν γίνεται η εξοικείωση στα κορίτσια, τα παιχνίδια έχουν διαφορετικό περιεχόμενο.

Δραστηριότητες

- ✓ Ρωτάμε τα κορίτσια αν παίζουν με παιχνίδια που έχουν σχέση με τις φυσικές επιστήμες, την τεχνολογία και τα μαθηματικά (δίνετε τις απαραίτητες διευκρινήσεις και παραδείγματα ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα των παιδιών για το είδος των παιχνιδιών που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία).

Ρωτάμε -ή προσπαθούμε να συμπεράνουμε από τον τίτλο -αν τα παιχνίδια αυτά εμπίπτουν στην κατηγορία των παιχνιδιών STEM για κορίτσια.

Την ίδια ερώτηση κάνουμε και στα αγόρια.

- ✓ Καταγράψτε με τα παιδιά ορισμένους τίτλους παιχνιδιών που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά και δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να αυξήσουν τις δεξιότητές τους στον τομέα των φυσικών επιστημών (μπορείτε να δείτε και τις περιγραφές στις ηλεκτρονικές πύλες).

Σχολιάστε τις θεματικές τους και δείτε αν είναι κυρίως "αγορίστικες" ή "κοριτσίστικες".

- ✓ Καταγράψτε με τα παιδιά μόνον τους τίτλους παιχνιδιών που κυκλοφορούν σήμερα στην ελληνική αγορά και σχεδιάστηκαν ειδικά "για κορίτσια" (μπορείτε να δείτε και τις περιγραφές στις ηλεκτρονικές πύλες).

Σχολιάστε τις θεματικές σε σχέση με το αν εμπίπτουν στα έμφυλα στερεότυπα.

Συζητάμε

- ✚ Κυκλοφορούν πάρα πολλά παιχνίδια που δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να αυξήσουν τις δεξιότητές τους στον τομέα των φυσικών επιστημών, της τεχνολογίας και των μαθηματικών, πολλά εκ των οποίων, άμεσα ή έμμεσα, απευθύνονται στα αγόρια. Υπάρχουν και παιχνίδια ειδικά σχεδιασμένα για κορίτσια. Πολλά από τα παιχνίδια αυτά ανήκουν στην κατηγορία των εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Μπορείτε, για παράδειγμα, να δείτε τα παιχνίδια των εταιρειών *4M Toys* και *AS Company* που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, καθώς και τα Παιχνίδια "ΕΠΑ" (τα παιχνίδια της εταιρείας [Science4you](#)).

- ✚ Τα
ρόλο που είχε ασκηθεί πολύ κριτική για τα παιχνίδια κατασκευών "για κορίτσια" της *Lego* που ήταν από τα πρώτα της κατηγορίας αυτής, είναι απογοητευτικό το γεγονός ότι αυτό στη συνέχεια μεταφέρθηκε και σε άλλους τομείς και έτσι υπάρχουν

σήμερα παιχνίδια για τις φυσικές επιστήμες και την τεχνολογία που προορίζονται για κορίτσια και τα θέματά τους περιστρέφονται γύρω από την ομορφιά, δηλαδή εμπίπτουν στα έμφυλα στερεότυπα για τις γυναίκες (μακιγιάζ, το μανικιούρ, Spa και άλλα παρόμοια).

Υπάρχουν πολλά τέτοια παιχνίδια, όπως τα παρακάτω: *Εργαστήρι Σαπουνιών, Εργαστήρι Αρωμάτων, Το πρώτο μου Spa, Η Επιστήμη των κεριών* (παιχνίδια της εταιρείας [Science4you](http://www.science4you.com) στην εταιρεία 'ΕΠΑ" -με περιγραφή στα ελληνικά).

Με τα παιχνίδια αυτά τα κορίτσια πειραματίζονται για να δημιουργήσουν το δικό τους προϊόν για τα χείλη (κραγιόν ενυδάτωσης και προστασίας από τον ήλιο), κάνουν μάθημα "πραγματικής χημείας" δημιουργώντας λοσιόν μπάνιου, λοσιόν spa, ενυδατική κρέμα για μετά το μπάνιο, μάσκες προσώπου, σαμπουάν και αρώματα spa, παρασκευάζουν "σαπούνι πολυτελείας για να κρατήσουν το ευαίσθητο δέρμα τους απαλό σαν του μωρού", "εξερευνούν το μυστήριο των αρωμάτων", παρασκευάζουν καλλυντικά για ένα "υπέροχο μανικιούρ". Το γεγονός ότι δίνονται τέτοια κίνητρα για μάθηση, υποτιμά τα κορίτσια.

- ✚ Μπορούμε να συζητήσουμε πόσο απαραίτητο είναι να έχουν τα κορίτσια γραμματισμό στον τομέα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) και ότι πρέπει όλα τα παιδιά να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους έτσι ώστε να μειωθεί ένα ανησυχητικό χάσμα μεταξύ αγοριών και κοριτσιών στον τομέα αυτό. Για την υπέρβαση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ ανδρών και γυναικών είναι απαραίτητο να επενδύσουμε στα μικρά κορίτσια του σήμερα ώστε να αποκτήσουν ενδιαφέρον για τον τομέα της τεχνολογίας, να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες καθώς η συντριπτική πλειοψηφία των θέσεων εργασίας θα απαιτεί πλέον ψηφιακό γραμματισμό, αλλά και για να γίνουν οι αυριανές φοιτήτριες και αργότερα να κάνουν καριέρα στον τομέα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Ένας από τους τρόπους με τους οποίους τα κορίτσια από πάρα πολύ νωρίς μπορούν να αποκτήσουν εμπειρίες, δεξιότητες και ενδιαφέρον για την τεχνολογία είναι μέσα από τα παιχνίδια -ο έμφυλος διαχωρισμός των παιχνιδιών όμως δεν συμβάλλει προς αυτή την κατεύθυνση αλλά αντίθετα δίνει το μήνυμα ότι οι νέες τεχνολογίες είναι κάτι που ανήκει στα αγόρια /στους άνδρες.



ορούμε να συζητήσουμε αν η εξοικείωση των κοριτσιών με την τεχνολογία χρειάζεται να γίνεται με ειδικά σχεδιασμένα παιχνίδια, όπως, για παράδειγμα, το παιχνίδι [Girl Tech Stylin Studio](#). Το παιχνίδι αυτό περιλαμβάνει μια ψηφιακή κάμερα που είναι τοποθετημένη πάνω σε έναν καθρέφτη και συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω ενός USB. Όταν ένα κορίτσι βγάζει μια selfie φωτογραφία, αυτή αποθηκεύεται στην οθόνη του υπολογιστή και είναι έτοιμη προς επεξεργασία με το κατάλληλο πρόγραμμα.

Κατά τη γνώμη μου, τέτοιου είδους παιχνίδια -πέρα από το γεγονός ότι αναπαράγουν τα έμφυλα στερεότυπα - εξοικειώνουν τα πολύ μικρά κορίτσια με αλλαγές στη φυσική τους εμφάνιση, τόσο στο πρόσωπο, όσο και στο σώμα τους (πως θα ήταν με πιο λεπτή μύτη ή στήθος, κ.ά.) είναι επιβλαβή.

✚ Το *Research Institute (Ερευνητικό Ινστιτούτο)* της σειράς *LEGO® Ideas* που δίνει τη δυνατότητα στα κορίτσια να εξοικειωθούν με τρία επαγγέλματα στον τομέα των φυσικών επιστημών -τρεις γυναίκες επιστημότισσες -μια παλαιοντολόγο, μια αστρονόμο και μία χημικό. Σε αντίθεση με την *Επιχειρηματία -Barbie* που κυκλοφόρησε και αυτή σχετικά πρόσφατα, οι γυναίκες επιστημότισσες φορούν στο εργαστήριο καθημερινά πρακτικά ρούχα και η εμφάνισή τους είναι σοβαρή και όχι λαμπερή. Το παιχνίδι τρεις μέρες μετά την κυκλοφορία του -και μάλιστα μέσα στον Αύγουστο- ξεπούλησε, μόνον που δυστυχώς το παιχνίδι ήταν "σε περιορισμένη έκδοση" και έτσι αμέσως άρχισε συλλογή υπογραφών για να ξανακυκλοφορήσει. Κατά τη γνώμη μου, μέσα στο πλαίσιο των ροζ "κοριτσίστικων" παιχνιδιών αναμφίβολα η παρουσίαση τριών γυναικών σε αυτούς τους επαγγελματικούς ρόλους στον τομέα των STEM είναι αναμφίβολα θετικό, μόνον που δεν φθάνει.

✚ Παιχνίδια "για κορίτσια" στον τομέα των φυσικών επιστημών, των κατασκευών, των μαθηματικών κ. ά., αλλά με διαφορετική λογική ροζ από αυτήν των ροζ "κοριτσίστικων" που έχουν τα περισσότερα παιχνίδια κατασκευών, υπάρχουν στη σειρά της *Lego - A Mighty Girl*.

Στη συζήτηση αυτή καλό είναι να γνωρίζουμε

- Παρά το γεγονός ότι ζούμε σε μια ψηφιακή εποχή, ο "κόσμος της τεχνολογίας" παραμένει ακόμα κυρίως ανδρικός και οι γυναίκες αξιοποιούν λιγότερο από τους άνδρες τα πλεονεκτήματά του. Η τεχνολογία είναι διαποτισμένη με την ανδρική κουλτούρα. Η υποεκπροσώπηση των γυναικών τόσο στις Επιστήμες των Υπολογιστών στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, όσο και στον αντίστοιχο τομέα της βιομηχανίας των ΤΠΕ, φέρνει στο προσκήνιο την ισχυρή και διαρκή διασύνδεση του ανδρισμού με την τεχνολογία και ειδικότερα με την Πληροφορική.

Παρά το γεγονός ότι η επιλογή καριέρας είναι ένα πολυδιάστατο ζήτημα, θα πρέπει να συνυπολογιστεί ότι η έμφυλη κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών μπορεί να συμβάλλει σε συγκεκριμένες επαγγελματικές επιλογές και στον αποκλεισμό άλλων.

Η επιλογή καριέρας από τα κορίτσια στον τομέα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) άρχισε πρόσφατα να συνδέεται με τα "αγοροκόριτσα". Φαίνεται ότι οι εμπειρίες της παιδικής ηλικίας τους είχαν σχέση με την επαγγελματική τους επιλογή. Οι γυναίκες αυτές αυτοπροσδιορίστηκαν ως "αγοροκόριτσα" κατά την παιδική τους ηλικία, συνθήκη που περιλαμβάνει μια σύνθετη διαπραγμάτευση των ανδρικών και γυναικείων ταυτοτήτων, είχαν θετική στάση στα "αγορίστικα" ή "ουδέτερα ως προς το φύλο" παιχνίδια, δραστηριότητες και επιδιώξεις και δεν αποθαρρύνθηκαν γι' αυτές τους τις επιλογές.

Πάντως, σχετικά με τα αγόρια, οι μελέτες δείχνουν ότι τα αγόρια αναπτύσσουν έντονο ενδιαφέρον για τον τομέα της τεχνολογίας και αποκτούν τις αντίστοιχες δεξιότητες πολύ πριν εισέλθουν στο πανεπιστήμιο για σπουδές -από μικρά έπαιζαν πάρα πολύ με παιχνίδια κατασκευών ή ηλεκτρονικά και είχαν μια τάση για "μαστορέματα".

- Τα τελευταία χρόνια πάρα πολλοί επιστήμονες και παγκόσμιοι οργανισμοί έχουν ενημερώσει και εκφράσει την ανησυχία τους σχετικά με τις αρνητικές επιπτώσεις που έχει η ελλιπής αξιοποίηση των δεξιοτήτων του γυναικείου δυναμικού στον τομέα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) καθώς σύμφωνα με όλα τα στοιχεία υπάρχει σοβαρό έλλειμμα στον τομέα του ψηφιακού γραμματισμού. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό καθώς η συντριπτική πλειοψηφία των θέσεων εργασίας, τώρα αλλά και στο άμεσο μέλλον, θα απαιτεί ψηφιακό γραμματισμό. Υπάρχουν πολλές

πρωτοβουλίες σε πολλά επίπεδα για την υπέρβαση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ ανδρών και γυναικών. Οι πρωτοβουλίες αυτές περιλαμβάνουν παρεμβάσεις σε όλο τον κύκλο, από την εκπαίδευση/κατάρτιση, την αγορά εργασίας γενικά και ειδικότερα την αγορά στον τομέα των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας, αλλά και παρεμβάσεις για την ανατροπή των έμφυλων στερεοτύπων.

ΕΝΟΤΗΤΑ Γ'

Πηγές για έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών

8. Σημαντικές ιστοσελίδες (και στο FACEBOOK)

1. ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

Σελίδα στο Facebook της Δήμητρας Κογκίδου <https://www.facebook.com/dkogkidou>

Συνεχής ροή άρθρων και υλικού για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών και ευρύτερα για τους έμφυλους ρόλους. Μπορείτε να βρείτε εδώ πολλές εικόνες για εκπαιδευτική χρήση.

2. Let Toys Be Toys.

Ιστοσελίδα στο: <http://www.lettoysbetoys.org.uk/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/lettoysbetoys/>

Η σημαντική ιστοσελίδα της οργάνωσης Let Toys Be Toys για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών με πλούσιο υλικό σε πολλούς τομείς. Μεταξύ των άλλων μπορείτε εδώ να βρείτε εκπαιδευτικό υλικό που προωθεί τη συζήτηση για το θέμα στα σχολεία, πλάνα μαθήματος για κάθε ηλικιακή ομάδα κ.ά. Βλ. <http://www.lettoysbetoys.org.uk/schools/>

Η οργάνωση *Let Toys Be Toys* δημιουργήθηκε στο Ηνωμένο Βασίλειο, στα τέλη του 2012. Ξεκίνησε ως καμπάνια γονιών και εξελίχθηκε σε μια δυναμική οργάνωση που έχει αναλάβει πολλές πρωτοβουλίες για να πάψει ο αυστηρός διαχωρισμός ανάμεσα σε "αγορίστικα" και "κοριτσίστικα" παιχνίδια. Υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια είναι για διασκέδαση, για μάθηση, για ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και της φαντασίας. Τα παιδιά πρέπει να είναι ελεύθερα να παίξουν με τα παιχνίδια που τα κινούν το ενδιαφέρον. Τα καταστήματα πρέπει να σταματήσουν να καθοδηγούν τα παιδιά για τα παιχνίδια με τα οποία πρέπει να παίξουν σύμφωνα με το φύλο τους. Τα μέλη της οργάνωσης απευθύνονται σε εταιρείες κατασκευής

παιχνιδιών και εμπόρους και τους ζητούν να κατηγοριοποιήσουν τα παιχνίδια θεματικά ή με βάση τις λειτουργίες τους, αλλά όχι το φύλο και έτσι να αφήσουν τα παιδιά να αποφασίσουν ποια παιχνίδια θέλουν. Μεγάλες εταιρείες παιχνιδιών έλαβαν υπόψη τις διαμαρτυρίες και τις παρατηρήσεις και βελτιώθηκαν. Μάλιστα σε μία έρευνα που έκαναν το 2013 στα καταστήματα παιχνιδιών διαπίστωσαν ότι ο διαχωρισμός σε παιχνίδια "για αγόρια" και παιχνίδια "για κορίτσια" μειώθηκε κατά 60%.

Στο πλαίσιο αυτής της οργάνωσης λειτούργησε πρόσφατο και αντίστοιχη πρωτοβουλία για τα βιβλία *-Let Books Be Books* <http://www.lettoysbetoys.org.uk/time-to-let-books-be-books/>

3. *Play Unlimited -Every Toy for Every Body*

Στο: <http://www.playunlimited.org.au/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/playunlimited/>

Στην ιστοσελίδα της οργάνωσης *Play Unlimited* θα βρείτε χρήσιμα άρθρα για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών.

Η οργάνωση *Play Unlimited* δημιουργήθηκε στην Αυστραλία το 2013, μετά το παράδειγμα της οργάνωσης *Let Toys Be Toys* στο Ηνωμένο Βασίλειο και γρήγορα έπεισαν τα καταστήματα "Toys R Us" να καταργήσουν την κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών "για αγόρια" ή "για κορίτσια" στην ιστοσελίδα τους.

Η *Play Unlimited* υποστηρίζει ότι τα παιδιά θα πρέπει να είναι ελεύθερα να αποφασίσουν ποια παιχνίδια τα ενδιαφέρουν, χωρίς να έχουν ενημερωθεί από το έμφυλο μάρκετινγκ τι είναι κατάλληλο "γι' αυτά" και τι δεν είναι καθώς αυτό περιορίζει το δικαίωμά τους να καθορίσουν το δικό τους τρόπο διασκέδασης. Η οργάνωση ελπίζει να αυξήσει τη συνειδητοποίηση των γονιών σχετικά με τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει το έμφυλο μάρκετινγκ στις απόψεις των παιδιών σχετικά με το τι θα πρέπει να τα αρέσει και τι όχι, ή με ποια παιχνίδια θα πρέπει να παίζουν σύμφωνα με το φύλο τους. Τα παιδιά δεν πρέπει να μάθουν ότι ορισμένα παιχνίδια δεν είναι κατάλληλα γι' αυτά λόγω του φύλου τους. Επίσης, υποστηρίζουν ότι τα παιδιά ωφελούνται από τη συμμετοχή τους σε ένα ευρύ φάσμα εμπειριών παιχνιδιού, εξασκούνται σε διαφορετικές δεξιότητες καθώς μεγαλώνουν και

μαθαίνουν για τον κόσμο. Όλα τα παιδιά θα πρέπει να ενθαρρύνονται να μαθαίνουν χωρίς περιορισμούς με βάση το φύλο τους, απελευθερωμένα από έμφυλα τα στερεότυπα που αποτελούν τροχοπέδη και αποθαρρύνουν την ισότιμη πρόσβαση σε όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά.

Η οργάνωση αυτή έκανε μια μεγάλη καμπάνια στην Αυστραλία *No Gender December* <http://www.nogenderdecember.com/> με κεντρικό σύνθημα "Τα έμφυλα στερεότυπα δεν έχουν θέση κάτω από το Χριστουγεννιάτικο δέντρο". Στόχος της καμπάνιας ήταν να μην υπάρχουν κάτω από το Χριστουγεννιάτικο δέντρο "κοριτσίστικα" ή "αγορίστικα" παιχνίδια - όπως αυτά που προτείνουν πολλοί κατάλογοι και οδηγοί παιχνιδιών ως δώρα.

4. **A Mighty Girl** (της εταιρείας Lego).

Στο: <http://www.amightygirl.com/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/amightygirl/>

Βιβλία, παιχνίδια, ταινίες με διάσημες γυναίκες σε διάφορους τομείς, μουσική κ.ά. με στόχο την ενδυνάμωση των κοριτσιών.

5. **Pinkstinks**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.pinkstinks.co.uk/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/PinkstinksUK/home>

6. **Let Clothes be Clothes**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.letclothesbeclothes.uk>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/letclothesbeclothes/home>

Η οργάνωση *Let Clothes be Clothes* στη Μ. Βρετανία - στη ίδια λογική με την οργάνωση *Let Toys Be Toys* - μάχεται για την υπέρβαση των έμφυλων στερεοτύπων στο σχεδιασμό και στο μάρκετινγκ των παιδικών ενδυμάτων.

7.

Υλι

κό ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης γενικά για εκπαίδευση και φύλο

Μπορείτε να δείτε:

«Παραγωγή βοηθητικού εκπαιδευτικού υλικού για την εισαγωγή θεμάτων σχετικά με τα φύλα στην εκπαιδευτική διαδικασία». ΕΠΕΑΕΚ ΙΙ, (Πράξη 4.1.1.δ), ΥΠΕΠΘ.

Όλο το υλικό είναι ανηρτημένο στο διαδικτυακό τόπο www.isotita-epaeek.gr και είχε σταλεί από το Υπουργείο Παιδείας παλαιότερα σε όλα τα σχολεία της χώρας σε έντυπη μορφή.

8.

Υλι

κό ενημέρωσης και ευαισθητοποίησης γενικά για την ισότητα των φύλων

Μπορείτε να επισκεφτείτε:

- Την ιστοσελίδα της Γενικής Γραμματείας Ισότητας των Φύλων (Γ.Γ.Ι.Φ.) <http://www.isotita.gr/> και ειδικότερα το Τμήμα εκδόσεων www.isotita.gr/index.php/publication/c7/ όπου δημοσιεύονται πληροφορίες για τις έντυπες και ηλεκτρονικές εκδόσεις Εθνικών Εκθέσεων, ενημερωτικών φυλλαδίων και μελετών της Γενικής Γραμματείας Ισότητας των Φύλων.
- Το Κέντρο Ερευνών για Θέματα Ισότητας (Κ.Ε.Θ.Ι.) <http://kethi.gr/> όπου υπάρχει ένας σημαντικός αριθμός σχετικών εκδόσεων.

9. Ιστοσελίδες μεγάλων εταιρειών κατασκευής παιχνιδιών

- **Mattel**

Η εταιρία Mattel είναι μια από τις μεγαλύτερες παγκοσμίως εταιρείες στο χώρο της σχεδίασης, κατασκευής και πώλησης παιχνιδιών. Όπως αναγράφεται στην ιστοσελίδα της, εδώ μπορείτε να βρείτε τις παρακάτω μάρκες προϊόντων:

"Παιχνίδια βρεφικής και προσχολικής ηλικίας είναι η **Fisher-Price**, παιχνίδια που απευθύνονται σε κοριτσάκια είναι η **Barbie**, η **Polly Pocket**, η **Pixel Chix**, και τα **Little Mummy**, παιχνίδια που απευθύνονται σε αγοράκια είναι τα **Hot Wheels**, τα **Matchbox**, τα **Tyco-Toys**, παιχνίδια που απευθύνονται σε όλη την οικογένεια είναι τα επιτραπέζια **Uno**, **Scrabble**, **Scene-It**, **Pictionary**, και ηλεκτρονικά **Radica**. Επίσης, έχει την δικαιοδοσία να παράγει και να τα διανέμει στην αγορά τα **Batman**, **Superman**, **Dora** η **Μικρή Εξερευνήτρια**, **High School Musical**, **Hannah Montana**, **Cars** και άλλα."

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.mattel.com/>

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.mattel.gr/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/Mattel/>

- **Hasbro**

Η εταιρία Hasbro είναι μια από τις μεγαλύτερες παγκοσμίως εταιρείες στο χώρο της σχεδίασης, κατασκευής και πώλησης παιχνιδιών. Όπως αναγράφεται στην ιστοσελίδα της:

"Έχει επιτραπέζια παιχνίδια, όπως, **Monopoly, Twister**, παιχνίδια για κορίτσια, όπως, **Disney Princess, Disney Frozen, Doh Vinci, My Little Pony, Littlest Pet Shop, Nerf** παιχνίδια για αγόρια, όπως, **Nerf, Star Wars, Transformers**, παιχνίδια για παιδιά προσχολικής ηλικίας, όπως, **Play-Doh, Playskool, FurReal Friends**

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/>

- **Fisher Price**, της εταιρείας Matell

Εταιρεία παιχνιδιών βρεφικής και προσχολικής ηλικίας.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: http://www.fisher-price.com/el_GR/index.html

Στο Facebook (ελληνικά): <https://web.facebook.com/FisherpriceGR/info>

- **Hot Wheels**, της εταιρείας Matell

Αυτοκίνητα

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hotwheels.com/el-gr/index.html>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/hotwheels/home>

- **LEGO**

Παιχνίδια κατασκευών

Στο Facebook (ελληνικά): <https://web.facebook.com/LEGO/?fref=ts>

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.lego.com/en-us>

LEGO -Education. Στο: <http://education.lego.com/en-us>

10. Ιστοσελίδες μεμονωμένων παιχνιδιών

(ενδεικτικά)

Κούκλες -μωρά

- **Bambolina Μπουσουλίνα**, της εταιρείας FK Toys

Στο: <http://www.e->

[toys.gr/categories/?cat=58&id=28765#BAMBOLINA%20ΜΠΟΥΣΟΥΛΙΝΑ](http://www.e-toys.gr/categories/?cat=58&id=28765#BAMBOLINA%20ΜΠΟΥΣΟΥΛΙΝΑ)

- **Κούκλες ανατροφής. Nenuko**, της εταιρείας AS Company

Στο: http://astoyes.gr/index.php?route=product/category&path=1001003_2100301&limit=3000

- **Κούκλες Baby Alive**, της εταιρείας Hasbro

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/brands/babyalive>

Κούκλες διάφορες

- **MamAmor Dolls**. Κούκλα που εγκυμονεί, γεννά και θηλάζει.

Στο: <http://www.mamamordolls.com/>

Στο Facebook: https://web.facebook.com/MamAmorDolls?_rdr

- **Wonder Crew**. Κούκλες που απευθύνονται κυρίως σε αγόρια.

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.wondercrew.com/>

Στο Facebook: https://web.facebook.com/wondercrewtoys?_rdr

- **Lammily**,

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <https://lammily.com/>

- **Lottie**, της εταιρείας Arklu.

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: www.lottie.com

- **Miss Possible** -Dolls to Inspire Girls Across Generations.

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.bemisspossible.com/>

- **A Doll Like Me**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.adolllikeme.com>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/nannysbabiestoodollslikeme/home>

- **Malaville dolls**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://malaville-toys.myshopify.com/collections/all>

- **Yuna Doll**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.dreambigfriends.com/about-dream-big-friends>

Κούκλες μόδας

- **Barbie**, της εταιρείας Mattel.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://kids.barbie.com/el-gr>

- **Bratz**, της εταιρείας MGA Entertainment

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.bratz.com/>

- **Journey Girls**, στα καταστήματα Toys 'R' Us

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.toysrus.com/shop/index.jsp?categoryId=11890194>

- **Monster High**, της εταιρείας Matell.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.monsterhigh.com/el-gr/index.html>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/MonsterHigh>

- **Polly Pocket**, της εταιρείας Matell

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://gr.pollypocket.com/>

- **Disney Princess**, της εταιρείας Hasbro

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/toys-games/disney:princess>

- **Disney Frozen**, της εταιρείας Hasbro

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/toys-games/disney:frozen>

Φιγούρες δράσης -Υπερήρωες/Υπερηρωίδες

- **Transformers** της εταιρείας Hasbro

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: http://www.hasbro.com/transformers/el_GR/

- **Φιγούρα δράσης /Γυναίκες**. I Am Elemental Action Figures.

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.iamelemental.com/>

- **Star Wars**.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/brands/starwars>

- **Spider-Man**

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/search?q=spider+man>

Παιχνίδια - αναπηρίες

- **Toy Like Me**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <https://www.facebook.com/toylikeme/home>

Στο Facebook: <http://www.toylikeme.org/>

- **Hope Toys**

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.hopetoys.org/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/HopeToysAustralia/home>

Εκπαιδευτικά παιχνίδια

- **4M Toys** | Εταιρεία. Επιστημονικά παιχνίδια

Παιχνίδια για την αρχαιολογία, τη φυσική, την αστρονομία κ.ά. και οδηγίες στα ελληνικά .

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://4mtoys.gr/>

Στο Facebook: https://web.facebook.com/4m.toys.gr?fref=ts&_rdr

- **AS Company / Το καλό Παιχνίδι**

Ελληνική εταιρεία κατασκευής και διανομής παιχνιδιών.

Ηλεκτρονικό κατάστημα στο: <http://www.astoys.gr/index.php?route=common/home>

Επίσημη ιστοσελίδα στο: <http://www.ascompany.gr/>

Στο Facebook: <https://www.facebook.com/ascompanygr/home>

Παιχνίδια κατασκευών "για κορίτσια"

- Σειρά **GoldieBlox** -Engineering toys for girls, της εταιρείας Lego.

Κατασκευαστικό παιχνίδι για κορίτσια

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.goldieblox.com/>

Στο Facebook (ελληνικά): <https://web.facebook.com/goldieblox/?fref=ts>

- Σειρά **LEGO® Friends**, της εταιρείας Lego.

Κατασκευαστικό παιχνίδι για κορίτσια.

Επίσημη ιστοσελίδα. Στο: <http://www.lego.com/en-us/friends>

Διάφορα παιχνίδια

- **Play-Doh**, της εταιρείας Hasbro.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/brands/playdoh/toys-games>

- **My little Pony**, της εταιρείας Hasbro.

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://www.hasbro.com/el-gr/brands/mylittlepony>

- **Nerf**, της εταιρείας Hasbro.

Εκτοξευτές, όπλα, σειρά παιχνιδιών για αγόρια

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: <http://nerf.hasbro.com/el-gr/toys-games>

- **Nerf Rebelle**, της εταιρείας Hasbro.

Εκτοξευτές, σειρά παιχνιδιών για κορίτσια

Επίσημη ιστοσελίδα στην Ελλάδα. Στο: http://www.hasbro.com/rebelle/el_GR/

- **Κουκλόσπιτα "ουδέτερα ως προς το φύλο"**.

Συλλογή διαφόρων εταιρειών. Στο: <http://mumsgrapevine.com.au/2014/05/21-gender-neutral-doll-houses/>

- Κουζίνες "ουδέτερες ως προς το φύλο."

Συλλογή διαφόρων εταιρειών. Στο: http://mumsgrapevine.com.au/2013/07/17-gender-neutral-play-kitchens_unisex-toy-kitchens/

11. Καταστήματα παιχνιδιών / ηλεκτρονικές πύλες

(ενδεικτικά)

- ✚ Για παιχνίδια γενικά μπορείτε να επισκεφθείτε το **Μουσείο Παιχνιδιών** (θα εγκαινιασθεί προσεχώς).

Πύργος Κουλούρα - Παλαιό Φάληρο (στη διασταύρωση της λεωφόρου Ποσειδώνος 14 και της οδού Τρίτωνος 1). Στο Μουσείο αυτό θα στεγαστεί το αρχείο και η συλλογή παιχνιδιών και παιδικής ηλικίας του Μουσείου Μπενάκη <http://www.benaki.gr/index.asp?id=10103&lang=gr>

- ✚ Επισκεφθείτε τα ορισμένα ηλεκτρονικά καταστήματα παιχνιδιών για να δείτε πως κατηγοριοποιούνται τα παιχνίδια.

"Ουδέτερο ως προς το φύλο" μάρκετινγκ παιχνιδιών σε καταστήματα

- **Eco Toys**. Ηλεκτρονικό κατάστημα παιχνιδιών με εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Στο: <http://www.ecotoys.com.au/store/>

- **IKEA**,

Ιστοσελίδα στην Ελλάδα στο: <http://www.ikea.gr/paidiko-ikea/>

Μεγάλη αλυσίδα καταστημάτων παιχνιδιών

- **Toys"R"Us**.

Επίσημη ιστοσελίδα του The Official Toys"R"Us Site - Toys, Games, & More.

Στο: http://www.toysrus.com/shop/index.jsp?categoryId=2255956&ab=TRU_Header:Utility2:TRU-Logo:Home-Page

Καταστήματα παιχνιδιών /ηλεκτρονικές πύλες στην Ελλάδα

Αναφέρονται ενδεικτικά ορισμένα:

Μουστάκας Α.Ε.Β.Ε. Στο: <http://www.moustakastoys.gr/>

Jumbo. Στο: <http://www.e-jumbo.gr/>

Toys.gr Στο: <http://www.toys.gr/>

Public / Παιδικά παιχνίδια. Στο: <http://www.public.gr/cat/kids-and-toys/>

Carousel Στο: <http://carousel.gr/paidika-paixnidia-dora>

AS Company / Το καλό Παιχνίδι. Ελληνική εταιρεία κατασκευής και διανομής παιχνιδιών.

Ηλεκτρονικό κατάστημα στο: <http://www.astoys.gr/index.php?route=common/home>

Επίσημη ιστοσελίδα στο: <http://www.ascompany.gr/>

Perfectoys / Πανταζόπουλος Στο: <https://www.perfectoys.gr/>

12. Videos

-

«Εί

σαι η μικρή μου πριγκίπισσα»

Riley on Marketing - YouTube

Στο: <https://www.youtube.com/watch?v=-CU040Hqbas>

Ένα πολύ δημοφιλές video με τη χαρακτηριστική αντίδραση ενός κοριτσιού 5 ετών σε ένα κατάσταση παιχνιδιών. Αναρωτιέται: «Γιατί όλα τα κορίτσια πρέπει να αγοράζουν πριγκίπισσες; Σε μερικά κορίτσια αρέσουν οι πριγκίπισσες, σε μερικά οι υπερ-ήρωες. Σε μερικά αγόρια αρέσουν οι πριγκίπισσες, σε μερικά κορίτσια οι υπερ-ήρωες»

- Το μάρκετινγκ προωθεί τον έμφυλο διαχωρισμό

How advertising got gender segregated. *The Guardian*

Στο: <https://www.facebook.com/theguardian/videos/544579189063182/?pnref=story>

- LEGO- Videos.

Στο: <https://www.facebook.com/LEGO/app/1437406386517165/>

- Ελληνικά Παιχνίδια - 'Άξιον Εστί' της ET 3

Αφιέρωμα της εκπομπής 'Άξιον Εστί' της ET 3 στις ποικίλες κοινωνικές και πολιτισμικές όψεις των παιχνιδιών στην Ελλάδα και την ιστορική τους διαδρομή.

Στο: https://www.youtube.com/watch?v=VW_lo53nIHO

•
φημίσεις για παιχνίδια

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις διαφημίσεις για παιχνίδια ως υλικό ευαισθητοποίησης για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών (σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή).

Στις διαφημίσεις παιχνιδιών τα κορίτσια εμφανίζονται συνήθως να παίζουν με κούκλες, να μαγειρεύουν, να ασχολούνται με την καθαριότητα, την ομορφιά, το ντύσιμο, είναι συνεργατικές, περισσότερο παθητικές και λιγότερο επιθετικές και ανταγωνιστικές σε σχέση με τα αγόρια. Τα αγόρια συνήθως παίζουν με τραινάκια και αυτοκίνητα, μάχονται με φιγούρες δράσης, αναζητούν τη δύναμη, την ταχύτητα, τη δράση και είναι πιο ανεξάρτητα από τα κορίτσια. Επιθετική συμπεριφορά υπάρχει σχεδόν αποκλειστικά σε διαφημίσεις που στοχεύουν στα αγόρια. Ενώ τα αγόρια εμφανίζονται συχνά να παίζουν στην αυλή ή στο πάρκο, τα κορίτσια εμφανίζονται συχνά να παίζουν στο χώρο του δωματίου τους.

Να μη ξεχνάμε ότι είναι πολύ δύσκολο να διαχωριστούν τα παιχνίδια από τη βιομηχανία της διασκέδασης και των ΜΜΕ επειδή πάρα πολλά παιχνίδια σήμερα συνδέονται με τηλεοπτικές εκπομπές και κινηματογραφικές ταινίες και επιπλέον, οι διαφημίσεις για παιχνίδια έχουν πάρα πολύ μεγάλη επίδραση στο τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τα παιχνίδια τα παιδιά, αλλά και οι μεγάλοι.

Κάθε μεγάλη εταιρεία παιχνιδιών έχει πολλές διαφημίσεις για μεμονωμένα παιχνίδια της ή συνολικά που μπορείτε να βρείτε και στα ελληνικά (στη συνέχεια δίνονται ενδεικτικά ορισμένες διευθύνσεις εταιρειών από όπου μπορείτε να επιλέξετε διαφημίσεις και ορισμένα μεμονωμένα παραδείγματα διαφημίσεων παιχνιδιών).

- **Για εκπαιδευτικούς /γονείς:** Υπάρχουν στο διαδίκτυο βιντεάκια με διαφημίσεις παιχνιδιών και σχολιασμό σχετικά με τις επιπτώσεις του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών (στα Αγγλικά). Βλ. για παράδειγμα:

Toy Ads and Learning Gender. Διαφημίσεις παιχνιδιών στις ΗΠΑ και σχόλια για τον έμφυλο χαρακτήρα τους. Στο: https://www.youtube.com/watch?v=rZn_lJoN6PI

- **Για παιδιά:** Δύο βιντεάκια που έχουν πολλές διαφημίσεις

Βίντεο με ελληνικές τηλεοπτικές διαφημίσεις των παιχνιδιών της MATTEL AS GIOCHI PREZIOSI HELLAS για τα Χριστούγεννα του 2013.

Στο: <https://www.youtube.com/watch?v=JFakfD2jQCQ>

ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ 30 ΛΕΠΤΑ

<https://www.youtube.com/watch?v=Wnn6morgS-0>

➤ **Διαφημίσεις για σειρές παιχνιδιών ή για μεμονωμένα παιχνίδια**

Υπάρχουν πολλά βιντεάκια με διαφημίσεις στο διαδίκτυο με διαφημίσεις για σειρές παιχνιδιών ή/και μεμονωμένα για ορισμένα παιχνίδια κάθε σειράς. Μπορείτε να επισκεφθείτε κάποιες από τις ιστοσελίδες των εταιρειών που σας προτείνονται ή μεμονωμένων παιχνιδιών και να επιλέξετε αυτό που σας ενδιαφέρει και σας εξυπηρετεί.

- **Κουκλόσπιτο** της σειράς My Little Pony

Διαφήμιση για ένα κουκλόσπιτο της σειράς My Little Pony στο οποίο είναι το νεογέννητο Pinkie. Κυριαρχεί το ροζ και απευθύνεται στα κορίτσια.

Στο: <http://www.youtube.com/watch?v=9ZRZWWvOcyk>

- **BeyBlade.**

Διαφήμιση για μια σειρά από σβούρες - υψηλής απόδοσης- με τις οποίες παίζουν αγόρια.

Στο: <http://www.youtube.com/watch?v=-SG3tuYQUmw&feature=related>

- **LEGO Prince of Persia.** Διαφήμιση για έναν Πρίγκιπα που σώζει το βασίλειό του, έχει δράση και απευθύνεται στα αγόρια.

Στο: <http://www.youtube.com/watch?v=1X9F7i7CO74&NR=1>

- **Κουκλόσπιτο** [Rose Petal Cottage](#) -For little girls with big dreams.

Στο: <https://www.youtube.com/watch?v=qVgHrV9H-8k>

- **Wonder Crew.** Κούκλες που απευθύνονται κυρίως σε αγόρια.

Στο: <https://vimeo.com/158571847> και <https://vimeo.com/136636745>

- **Σειρά LEGO® Friends**, της εταιρείας Lego. Κατασκευαστικό παιχνίδι για κορίτσια.

LEGO® Friends 2012 TVC - YouTube

Στο: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=ZEbJQmiZIEk

LEGO® Friends 2013 TVC - YouTube

Στο: <http://www.youtube.com/watch?v=AIz31OIapM>

13.

Πα

ραδείγματα μεμονωμένων δράσεων για την υπέρβαση του έμφυλου διαχωρισμού των παιχνιδιών

Κατά τα τελευταία χρόνια, πέρα από τις οργανώσεις που αναφέρθηκαν παραπάνω, αρκετοί άνθρωποι σε όλο τον κόσμο έχουν αρχίσει να αμφισβητούν την έμφυλη διχοτόμηση των παιχνιδιών και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες για την κατάργησή του. Υπάρχουν και πολλές άλλες μεμονωμένες περιπτώσεις αντιμετώπισης κατά των έμφυλων παιχνιδιών σε όλο τον κόσμο.

- **Μια επτάχρονη διδάσκει αντισεξισμό σε μια μεγάλη εταιρεία**

<http://tomov.gr/2014/12/03/%CE%BC%CE%B9%CE%B1-%CE%B5%CF%80%CF%84%CE%AC%CF%87%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B7-%CE%B4%CE%B9%CE%B4%CE%AC%CF%83%CE%BA%CE%B5%CE%B9-%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%B5%CE%BE%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C-%CF%83/>

Είναι η φωτογραφία ενός επτάχρονου κοριτσιού σε υποκατάστημα του Tesco στην Αγγλία να κρατάει θυμωμένη μια διαφήμιση ρολογιού με υπερήρωες, με την ένδειξη «Διασκεδαστικά δώρα για αγόρια». Το κορίτσι που λατρεύει τους υπερήρωες δε χάρηκε με την πινακίδα. Η φωτογραφία στάλθηκε μέσω twitter στο Tesco και στο [LetToysBeToys](#) και έγινε πολύ

δημοφιλής. Η Tesco ζήτησε συγγνώμη δηλώνοντας: «Η πινακίδα έχει αποσυρθεί και λυπούμαστε για την αναστάτωση».

- Ένα κορίτσι διαμαρτύρεται για την έλλειψη κοριτσιών στα αγαπημένα της LEGO.

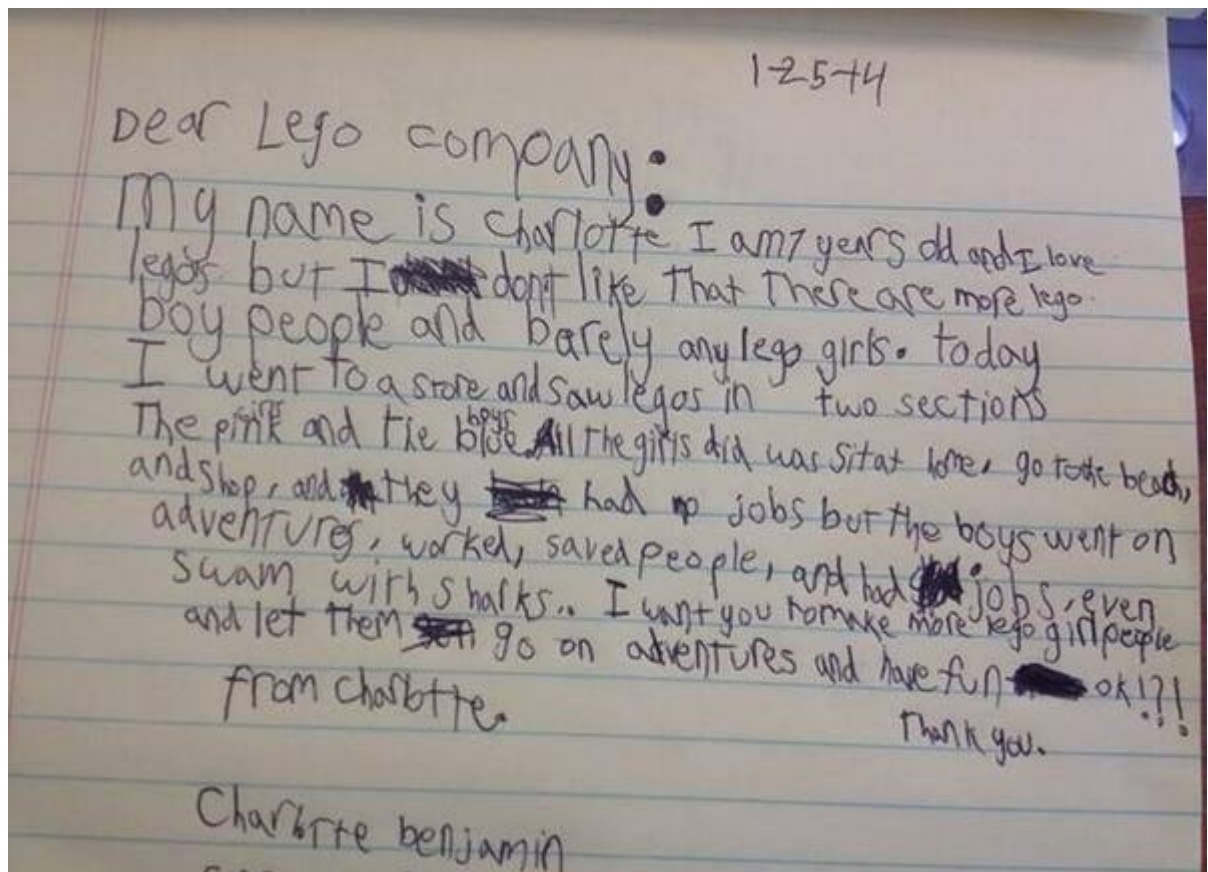
Διαβάστε το γράμμα της Charlotte προς στην εταιρεία LEGO :

"Αγαπητή εταιρία LEGO:

Το όνομά μου είναι Charlotte. Είμαι 7 χρονών και λατρεύω τα lego αλλά δε μου αρέσει που τα πιο πολλά ανθρωπάκια lego είναι αγόρια, ενώ σπάνια συναντώ κορίτσι lego. Σήμερα πήγα σε ένα μαγαζί και είδα lego σε δύο τμήματα, τα κοριτσίστικα ροζ και τα αγορίστικα μπλε. Αυτό που έκαναν τα κορίτσια-lego ήταν να κάθονται στο σπίτι, να πηγαίνουν στην παραλία και να ψωνίζουν, αλλά δεν έκαναν καμία δουλειά. Τα αγόρια όμως πήγαιναν σε περιπέτειες, δούλευαν, έσωζαν ανθρώπους και έκαναν κάποιο επάγγελμα, κολυμπούσαν ακόμα και δίπλα στους καρχαρίες. Θέλω να φτιάξεις πιο πολλά κοριτσίστικα lego και να τα βάζεις κι αυτά να πηγαίνουν σε περιπέτειες και να διασκεδάζουν, σύμφωνα;

Σ' ευχαριστώ,

Charlotte"



Δια

μαρτυρία για τη δημιουργία "ουδέτερης ως προς το φύλο" κουζίνας

βλ. δύο σχετικά άρθρα (έχουν και videos)

"Eighth Grader Tells Hasbro: Man Up the Easy-Bake Oven" (November 30, 2012)

Στο: <http://www.thedailybeast.com/articles/2012/11/30/eighth-grader-tells-hasbro-man-up-the-easy-bake-oven.html>

"Easy-Bake Oven Mans Up: Hasbro to Manufacture Boy-Friendly Design" (December 17, 2012).

Στο: <http://www.thedailybeast.com/articles/2012/12/17/easy-bake-oven-mans-up-hasbro-to-manufacture-boy-friendly-design.html>

- Έμφυλος διαχωρισμός στα παιχνίδια που δίνονταν μαζί με Happy

Meal για παιδιά

Βλ. Antonia Ayres-Brown. *McDonald's Gave Me the "Girl's Toy" With My Happy Meal. So I Went to the CEO.* The XX Factor, April, 21, 2014. http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2014/04/21/mcdonald_s_and_me_my_fight_to_end_gendered_happy_meal_toys.html

Στις ΗΠΑ, μια μαθήτρια αρθρογράφησε σε εφημερίδα αναφέροντας την εκστρατεία που άρχισε το 2008, όταν ήταν μόλις 11 ετών, για να σταματήσει την παράδοση των εστιατορίων γρήγορου φαγητού McDonald's να δίνουν μαζί με το Happy Meal ένα παιχνίδι με βάση το φύλο του παιδιού. Σε απάντηση της επιστολής διαμαρτυρίας της έλαβε μια σύντομη απάντηση που την πληροφορούσε ότι «τα McDonald's δεν εκπαιδεύουν τους υπαλλήλους τους να κάνουν τέτοιες ερωτήσεις και ότι μάλλον η εμπειρία της δεν ήταν ο κανόνας». Η απάντηση δεν την ικανοποίησε και γι' αυτό άρχισε να επισκέπτεται αρκετά καταστήματα McDonald's με τον πατέρα της για συλλογή των δεδομένων, έκαναν καταγγελία στην Επιτροπή Δικαιωμάτων του Ανθρώπου και ίσων ευκαιριών κατά των McDonald's για τη διάκριση με βάση το φύλο, αλλά αυτή απορρίφθηκε. Κατά την εκδίκαση της υπόθεσης το κατάστημα ισχυρίστηκε ότι αν είχε ζητήσει παιχνίδι "για αγόρι", ευχαρίστως θα της το έδιναν και έτσι μετά από κάποιο διάστημα αποφάσισε να διερευνήσει αυτόν τον ισχυρισμό. Οργάνωσε 30 επισκέψεις αγοριών και κοριτσιών, ηλικίας 7-11 ετών, σε 15 καταστήματα McDonald και παρήγγειλαν - ανεξάρτητα - ένα Happy Meal. Στο 92,9% των περιπτώσεων δόθηκε το παιχνίδι που ήταν σύμφωνο με το φύλο του παιδιού, χωρίς καμία ερώτηση. Όταν τα παιδιά ζήτησαν αμέσως να αλλάξουν το παιχνίδι, στο 42,8 % των καταστημάτων υπήρξε άρνηση.

Η μαθήτρια έστειλε αργότερα νέα επιστολή στον διευθύνοντα σύμβουλο της McDonald's με τα αποτελέσματα της έρευνάς της. Πήρε την ακόλουθη απάντηση: «Είναι πρόθεση και στόχος των McDonald's κάθε πελάτης που παίρνει το παιδικό γεύμα να του παρέχεται και το παιχνίδι της επιλογής του, χωρίς καμία κατάταξη του παιχνιδιού ως κατάλληλου "για αγόρια" ή "για κορίτσια". Έχουμε πρόσφατα επανεξετάσει τις κατευθυντήριες οδηγίες και τις

πρακτικές μας και έχουμε κάνει βελτιώσεις έτσι ώστε να εξασφαλίσουμε ότι τα παιχνίδια θα διανέμονται με βάση την πολιτική μας».

Όπως αναφέρεται, είναι ενθαρρυντικό ότι έχει δημοσιευτεί ανακοίνωση τοίχου σε κατάστημα McDonald 's με οδηγίες για το προσωπικό ότι θα ρωτούν αν θέλει παιχνίδι *My Little Pony* ή *Skylanders* και όχι παιχνίδι "για κορίτσι" ή "για αγόρι". Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι όλα τα καταστήματα στην πράξη θα το εφαρμόσουν. Μπορεί το θέμα αυτό να φαίνεται ασήμαντο για κάποια άτομα, αλλά σκεφτείτε ότι τα McDonald 's πουλούν πάνω από 1 δισεκατομμύριο Happy Meals κάθε χρόνο στις ΗΠΑ και αυτό το ερώτημα τίθεται σε γονείς ή και παιδιά και ασκείται πίεση να συμμορφωθούν στα έμφυλα στερεότυπα.

- **"Ελπίζω ότι δεν θα σκεφτείς κάτι λιγότερο για μένα επειδή είμαι κορίτσι!"**

Η φράση αυτή περιλαμβάνεται σε ένα γράμμα που στάλθηκε το 1946 στον Albert Einstein από ένα κορίτσι που ζούσε στη Νότια Αφρική και ήρθε στο φως της δημοσιότητας πρόσφατα. Η Tyfanny, που ήθελε να γίνει φυσικός, γράφει με αγωνία ότι στην προηγούμενη επιστολή που του είχε στείλει είχε παραλείψει να αναφέρει μια σημαντική λεπτομέρεια που ενδεχόμενα να είναι επιβλαβής για την ίδια, ότι "είναι κορίτσι". Στη σύντομη φράση "Ελπίζω ότι δεν θα σκεφτείς κάτι λιγότερο για μένα επειδή είμαι κορίτσι!" συμπυκνώνεται η κυρίαρχη άποψη για τις γυναίκες που φιλοδοξούν να κάνουν καριέρα στα επιστημονικά πεδία STEM. Ο νομπελίστας φυσικός Albert Einstein απάντησε: "Δεν με πειράζει που είστε κορίτσι, αλλά το κύριο ζήτημα είναι να μην πειράζει εσάς. Δεν υπάρχει κανένας λόγος γι' αυτό."

14. Παραμύθια

Μπορείτε να αξιοποιήσετε τα παρακάτω παραμύθια σε πολλές από τις δραστηριότητές σας (αναφέρονται ενδεικτικά ορισμένες) καθώς περιέχουν στοιχεία για τον έμφυλο διαχωρισμό των παιχνιδιών.

14.1 Ριχάρδος ο Ξεροκέφαλος

της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη, εκδ. Διάπλαση (κυκλοφορεί στο εμπόριο).

Βλ. στο: <http://www.diaplasibooks.gr/product-228.html>

- ❖ Για τις ανάγκες του ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ δημιουργήθηκαν 3 παραμύθια. Η χρήση τους επιτρέπεται για εκπαιδευτικούς λόγους μόνον στο πλαίσιο αυτό και τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στους συγγραφείς.

14.2. Μια μάγα από το Μάντσεστερ

του Ανδρέα Ανδρέου

14.3. Ένα φορτηγό πολύχρωμα παιχνίδια

της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη

14.4. Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος

της Ιωάννας Κυρίτση-Τζιώτη

14.2. Μια μάγα από το Μάντσεστερ

του Ανδρέα Ανδρέου

Δάσκαλος από την Κύπρο. Διδάκτορας του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης με ενδιαφέροντα στον τομέα των έμφυλων ταυτοτήτων.

Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης είναι αδέρφια. Η Χρυσάνθη τελειώνει φέτος το Δημοτικό και ο Γιάννης είναι ένα χρόνο μικρότερος.

Τα δύο αδέρφια αγαπούν πολύ τα παιχνίδια. Σαν όλα τα παιδιά... Όταν τελειώνουν από τις υποχρεώσεις του σχολείου, παίζουν μαζί αλλά και με άλλα παιδιά από τη γειτονιά τους. Διατηρούν φιλικές σχέσεις με πολλά παιδιά κι αυτό το απολαμβάνουν, γιατί έχουν έτσι τη δυνατότητα να παίζουν μαζί τους ανεξάντλητα, χίλια δυο όμορφα παιχνίδια.

Πέρυσι το καλοκαίρι, η μαμά και ο μπαμπάς έστειλαν τη Χρυσάνθη και το Γιάννη σε μια κατασκήνωση στο Μάντσεστερ της Αγγλίας. Η μαμά διάβασε από το διαδίκτυο για ένα σχολείο της πόλης αυτής, που δοκιμάζει συνεχώς πρωτοποριακές ιδέες για το παιχνίδι και τη διασκέδαση των παιδιών. Κάτι τέτοια, η μαμά και ο μπαμπάς τα αγαπούν πολύ και τα κυνηγούν για τα παιδιά τους. Έννοια τους είναι τα παιδιά να μεγαλώσουν χωρίς ταμπό και να ξεφύγουν από τα τόσο ανόητα στερεότυπα στο παιχνίδι και στη ζωή.

Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης ξετρελάθηκαν μόλις το άκουσαν! Θα είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν νέους φίλους και νέες φίλες αλλά και να μάθουν καινούργια παιχνίδια! Από την άλλη, θα ήταν μια μοναδική εμπειρία για να εξασκήσουν και τα αγγλικά τους.

Στην κατασκήνωση του Μάντσεστερ, η Χρυσάνθη και ο Γιάννης στην αρχή ξαφνιάστηκαν... Όχι γιατί υπήρχαν παιδιά από όλες τις χώρες κι όλες τις φυλές• τέτοιους φίλους και τέτοιες φίλες είχαν εξάλλου και στην Ελλάδα και λάτρευαν να κάνουν παρέα μαζί τους. Άλλο ήταν που τα ξάφνιασε τα παιδιά...

Σ' αυτή την κατασκήνωση είδαν κάτι που δεν το είδαν πουθενά αλλού! Τα παιδιά της κατασκήνωσης έπαιζαν όλα τα παιχνίδια, χωρίς να νοιάζονται αν είναι κοριτσίστικα ή αγορίστικα. Όλα τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια έπαιζαν όλα τα παιχνίδια ανεξαιρέτως: αυτοκινητάκια, κούκλες, μπάλα, επιτραπέζια, ζωάκια, κουκλοθέατρο, πετόσφαιρα, μπάσκετ... Καβαλίκευαν όλα ποδήλατο και έκαναν αστείες γκριμάτσες, έπαιζαν τα αγάλματα, έπαιζαν φρίσμπιτ, ηλεκτρονικά παιχνίδια, επιδαπέδια παιχνίδια, και άλλα πολλά. Αυτό το πράγμα, η Χρυσάνθη και ο Γιάννης, δεν το έβλεπαν συχνά στην Ελλάδα. Έπαιζαν σπίτι όποιο παιχνίδι ήθελαν, χωρίς να νοιάζονται αν είναι αγορίστικο ή κοριτσίστικο, αλλά δεν είχαν δει ποτέ άλλα παιδιά να το κάνουν αυτό...

Ο κύριος Τζόνναθαν, ο διευθυντής της κατασκήνωσης, ένας αστείος τύπος με ένα ξανθό τσουλούφι στο κεφάλι που πεταρίζει μια από 'δω και μια από 'κει, το έκανε σαφές στη συγκέντρωση: "Παίζουμε όποια παιχνίδια θέλουμε! Τα παιχνίδια είναι για όλους και όλες! Δεν μας νοιάζει αν είμαστε αγόρια ή κορίτσια. Όταν παίζουμε όλα τα παιχνίδια, γινόμαστε εξυπνότερα παιδιά!". Έπειτα συμπλήρωσε: "Για σκεφτείτε το λίγο! Ας υποθέσουμε ότι ένα αγόρι παίζει με κούκλες! Κούκλες - μωρά. Τι θα κέρδιζε άραγε;".

- Θα γινόταν καλύτερος πατέρας όταν μεγάλωνε κύριε, πετάχτηκε η Έμμα. Θα ήξερε πώς να φροντίσει ένα μωρό. Πώς να το ταΐσει, πώς να του αλλάξει τις πάνες... Θα του έλεγε παραμυθάκια... Θα το έπαιρνε βόλτες με το καρότσι...
- Αααα, δηλαδή θα είχε πολλά να κερδίσει, συμπέρανε ο κύριος Τζόνναθαν.
- Μπορεί όμως να γινόταν και καλύτερος θείος, αν δεν είχε δικά του παιδιά, πρόσθεσε ο Ουίλλιαμ.
- Βεβαίως! Θα μπορούσε να μάθει πολλά για να φροντίζει και τα ανισάκια του! Καλά όμως... Για εξηγήστε μου! Κι άμα δυσκολευτεί με το ντάντεμα των μωρών το αγόρι; Κι άμα δεν τα καταφέρνει;
- Θα προσπαθήσει πολλές φορές και θα μάθει, είπε η Σεζάρια. Κι εγώ προσπάθησα πολλές φορές μέχρι να μάθω να δένω μόνη τα κορδόνια στα παπούτσια μου και τελικά τα κατάφερα!
- Δηλαδή, μου λέτε ότι αν προσπαθήσει πραγματικά, μπορεί να τα καταφέρει το αγόρι; ρώτησε ξανά ο κύριος Τζόνναθαν.
- Ναι, ναι! απάντησαν όλα τα παιδιά της συγκέντρωσης.
- Κι εσείς εδώ αγόρια θα θέλατε να παίξετε με κούκλες - μωρά;
- Ναιiiii... ακούστηκε από τα αγόρια που άρχισαν να αγαπούν την ιδέα να ταΐσουν και να αλλάξουν την πάνα σε ένα μωρό.

Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης είχαν ξαφνιαστεί για τα καλά. Δεν περίμεναν ποτέ ότι τα παιδιά θα δέχονταν τόσο άνετα να παίξουν ένα τέτοιο παιχνίδι που στη χώρα μας το παίζουν μόνο τα κορίτσια. Ο Γιάννης κατάλαβε ότι ήταν χαζό να μην παίζουν και τα αγόρια τέτοια παιχνίδια...

- Και για πείτε μου τώρα... Τι θα λέγατε αν ένα κορίτσι έπαιζε την μηχανικό ηλεκτρονικών υπολογιστών με τις φίλες της; Θα κέρδιζε κάτι; Ξαναρώτησε ο κύριος Τζόναθαν.
- Μα κύριε, αφού τα περισσότερα παιδιά έχουν πια υπολογιστές στο σπίτι τους, απάντησε ο Γιάννης.
- Και τι μ' αυτό; ρώτησε τάχα απορημένος ο κύριος Τζόναθαν.
- Μ' αυτό, κύριε, θέλω να πω ότι κι ένα κορίτσι πρέπει να ξέρει τα βασικά για να διορθώσει τον υπολογιστή της όταν πάθει κάποια βλάβη. Αν παίζει με τις φίλες της «μηχανικούς», θα μπορεί όταν μεγαλώσει να διορθώνει τον υπολογιστή της! απάντησε ο Γιάννης!
- Έξοχα! Έξοχα! Βρε τι σαΐνια είστε εσείς εδώ! είπε γελώντας ο διευθυντής! Καλά όμως, συνέχισε, γιατί να θέλει να παίζει ένα κορίτσι την υδραυλικό;
- Κι άμα σπάσει, κύριε, μια βρύση ή ένα καζανάκι στο σπίτι, να μη μπορεί να το φτιάξει; απάντησε η Κατρίν.
- Ααα, εσείς είστε πολύ δυνατά μυαλά! είπε όλο θαυμασμό ο διευθυντής.

Αυτά έλεγε ο κύριος Τζόναθαν πασχίζοντας συνεχώς να διώξει μια ενοχλητική μύγα που καθόταν στο τσουλούφι του, κάνοντας τα παιδιά να χαχανίζουν αλλά και να τον αγαπούν ακόμα περισσότερο γιατί τα απελευθέρωνε από το βάρος της ντροπής που ένιωθαν μέσα τους. Γιατί; Μα επειδή συχνά όλα τα παιδιά θέλουν να παίζουν με όλα τα παιχνίδια... Απλά ντρέπονται μήπως και φανούν στα μάτια των άλλων παιδιών γελοία και φοβούνται μήπως τα υπόλοιπα παιδιά δεν τα θέλουν. Στην κατασκήνωση αυτή, έμαθαν ότι μπορούν να παίζουν όποιο παιχνίδι θέλουν χωρίς να ντρέπονται και χωρίς να διστάζουν. Εξάλλου, είχαν το ελεύθερο να παρατήσουν όποια στιγμή ήθελαν ένα παιχνίδι αν δεν τους άρεσε...

Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης πέρασαν στην κατασκήνωση του Μάντσεστερ δέκα ολόκληρες μέρες παιχνιδιού και ξεγνοιασιάς. Δέκα μέρες όνειρο! Ο Γιάννης έπαιξε κουκλόσπιτο και κούκλες - μωρά με την Έμμα και την Σεζάρια που γνώρισε εκεί. Για να πούμε την αλήθεια, στην αρχή ένιωσε λίγο παράξενα και ντρεπότανε. Σκέφτηκε πως αν τον έβλεπαν οι φίλοι του από την Ελλάδα θα τον κορόιδευαν. Όταν είδε όμως ότι το να παίζεις με τα κορίτσια δεν έχει καμιά διαφορά από το να παίζεις με τα αγόρια, το άγχος του έφυγε και ένιωθε πολύ άνετα. Έπαιζε και χαιρόταν που μάθαινε τόσα πολλά πράγματα για τα μωρά! Από την άλλη, η Χρυσάνθη έπαιξε ηλεκτρονικά αυτοκίνητα και φρίσμπιτ με τον Μουράγια και τον Άρτσι. Η

Χρυσάνθη στην αρχή δυσκολεύτηκε να ρεγουλάρει το γκάζι στο αυτοκίνητο, όμως σύντομα η δυσκολία της αυτή ξεπεράστηκε και αποτελούσε παρελθόν. Συνήθισε το πετάλι γρήγορα και σύντομα έγινε η καλύτερη οδηγός της κατασκήνωσης!

Ο Γιάννης έπαιξε κουκλόσπιτο και κούκλες - μωρά και με τον Έρικ και τον Ντάννου και η Χρυσάνθη έπαιξε μπάσκετ με την Λίσα, την Κατρίν, τον Νικόλας και τον Άρθουρ. Ένωσαν πραγματικά να το απολαμβάνουν. Το αρχικό τους ξάφνιασμα έγινε θέληση για εξερεύνηση σε κάθε παιχνίδι! Ήταν μια σπουδαία εμπειρία για όλους και όλες. Αντάλλαζαν κάθε τόσο παιχνίδια κι ένωσαν πραγματικά να έρχονται κοντά και να νιώθουν άνετα.

Μα και για τους δασκάλους και τις δασκάλες της κατασκήνωσης όλο το σκηνικό ήταν πρωτόγνωρο! Παρατήρησαν με μεγάλη έκπληξη ότι τα παιδιά τσακώνονταν ελάχιστα ή σχεδόν καθόλου. Έδειχναν να εκτιμούν περισσότερο τα αγόρια τα κορίτσια και τα κορίτσια τα αγόρια. Στις δέκα αυτές μέρες ο πιο συχνός καβγάς που παρατηρούσαν ήταν μόνο εκείνος του κυρίου Τζόνναθαν με τη μύγα που καθόταν φαρδιά πλατιά στο τσουλούφι του σπάζοντάς του τα νεύρα! Κάθε άλλος καβγάς τελείωνε άμεσα, γιατί τα παιδιά καταλάβαιναν καλύτερα το ένα το άλλο πια.

Κάποια στιγμή έφτασε η ώρα του αποχωρισμού. Τα παιδιά, με βαριά καρδιά, αποχαιρετίστηκαν και έφυγαν για τις χώρες και τα σπίτια τους. Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης θυμούνται ακόμα τους φίλους και τις φίλες που έκαναν στην κατασκήνωση του Μάντσεστερ και μιλούν συχνά μαζί τους μέσα από το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της μαμάς και του μπαμπά.

Η εμπειρία τους από το Μάντσεστερ ήταν πολύ δυνατή και σημάδεψε τα δύο παιδιά. Τόσο, που όταν γύρισαν, μίλησαν και στους φίλους και στις φίλες τους στην Ελλάδα γι' αυτήν. Στην αρχή, δε δέχτηκαν όλα τα παιδιά της παρέας στη γειτονιά την ιδέα με καλό μάτι. "Μα αν παίζουμε κοριτσίστικα παιχνίδια, θα γίνουμε ντιντήδες!", είπε ο Τέλης, ένα αγόρι στην παρέα τους, αφού φοβόταν πως τα άλλα αγόρια θα τον κορόιδευαν. Όταν όμως είδε το ένα μετά το άλλο τα παιδιά, αγόρια και κορίτσια, να ξεπερνούν αυτό το μικρό άγχος και να παίζουν όλα τα παιχνίδια χωρίς να σκέφτονται αν είναι αγορίστικα ή κοριτσίστικα, θέλησε κι αυτός να κάνει το ίδιο. Κι αλήθεια, δεν τον νοιάζει πια τι θα πουν οι άλλοι...

Η Χρυσάνθη και ο Γιάννης χαίρονται που η ιδέα τους αγκαλιάστηκε. Και πριν λίγες μέρες,

ενώ έπαιζαν στην παιδική χαρά της γειτονιάς μαζί με όλα τα παιδιά της παρέας τους, μια μύγα πήγε κι έκατσε στο τσουλούφι της Χρυσάνθης. Η Χρυσάνθη θυμήθηκε τον γλυκό κύριο Τζόναθαν και πασχίζοντας να τη διώξει το είπε στον Γιάννη που χαχάνιζε κι αυτός μαζί της...

Η ιδιοκτησία - διαχείριση των πνευματικών δικαιωμάτων, ανήκουν εξ' ολοκλήρου στο συγγραφέα. Περιορίζεται η εκπαιδευτική χρήση στο παρόν εγχείρημα.

14.3. Ένα φορτηγό πολύχρωμα παιχνίδια

της Ιωάννας Κυρίτση - Τζιώτη

Συγγραφέα Παιδικών - Εφηβικών βιβλίων

«Τα παιχνίδια που ζητάς, σίγουρα θα βρεις σε μας!

Φύλε, φύλε μην αργήσεις! Τρέξε να τα αποκτήσεις!

«BEST TOYS»

**Το μαγαζί με τα πιο μοντέρνα, έξυπνα παιχνίδια
για ΑΓΟΡΙΑ και ΚΟΡΙΤΣΙΑ»**

Έτσι τραγουδιστά, διαφήμιζε συνέχεια η τηλεόραση, το ραδιόφωνο το μεγαλύτερο παιχνιδάδικο της πόλης. Σ' αυτό που ο Όλιβερ, πρώτος έμπαινε το πρωί και τελευταίος έβγαινε το βράδυ.

«Η δουλειά σου είναι απλή. Πρώτα: Θα προσέχεις να μην μπερδεύονται τα εμπορεύματα. Δηλαδή τα κοριτσίστικα παιχνίδια πάντα μπαίνουν στους διαδρόμους με το ροζ χρώμα. Τα αγορίστικα στους διαδρόμους με το γαλάζιο χρώμα. Ύστερα: Θα ελέγχεις τα ράφια. Όπου βρίσκεις παιχνίδι με το παραμικρό ελάττωμα, θα το βγάζεις από τη θέση του, σαν ακατάλληλο για πούλημα». Αυτά του είχε πει ο διευθυντής, την πρώτη μέρα. Κι αυτά ακριβώς έκανε εδώ και πέντε χρόνια.

Πάνω κάτω τριγυρνούσε ο Όλιβερ στο τεράστιο μαγαζί. Σταματώντας μπροστά στα ράφια, περιεργαζόταν ένα - ένα όλα τα παιχνίδια. Κι όσα ανακάλυπτε να έχουν κάποιο ελάττωμα, έστω και τόσο δα μικρό, τα έβγαζε από το ράφι τους. Όπου κι αν ήταν κρυμμένος ένας αρκούδος, με ξηλωμένο κουμπί στο γιλέκο του, κάποιο αεροπλανάκι με γρατζουνισμένο φτερό, μια μπαλαρίνα με ξεφτισμένες τις κορδέλες στις πουέντες της, αμέσως έφευγε από τη θέση της για να μπει στο μεγάλο του καρότσι .

Ο Όλιβερ ήταν πολύ προσεκτικός. Ποτέ δε λάθευε τα χρώματα στους διαδρόμους. Καμιά φορά δεν άφησε ελαττωματικό παιχνίδι στο ράφι. Αμίλητος, σοβαρός, όσο καλύτερα γινόταν έκανε τη δουλειά του, ακούραστα. Ως τη στιγμή που το μαγαζί άδειαζε από πελάτες. Τότε ο Όλιβερ σπρώχνοντας το γεμάτο καρότσι του, έμπαινε στο ασανσέρ. Πατώντας το κουμπί, κατέβαινε στην αποθήκη.

«Εμπορεύματα για Καταστροφή». Έγραφε η ταμπέλα στην πόρτα της. Κι ο Όλιβερ πάντα την ίδια ώρα , την άνοιγε για να αφήσει σ' αυτήν, τα παιχνίδια του καροτσιού του. Σαν τέλειωνε όμως, κάθε φορά που πήγαινε να κλείσει το φως, γινόταν κάτι παράξενο. Κάτι που σε κανένα δεν τολμούσε να το πει. Φοβόταν πως όλοι θα γέλαγαν μαζί του. Εκεί στο υπόγειο, εκείνη ακριβώς τη στιγμή, ο Όλιβερ ήταν σίγουρος πως οι κούκλες με τα τσαλακωμένα φορέματα, τα

ξεχαρβαλωμένα ρομπότ, οι με τις ξεβαμμένες μπέρτες σούπερμαν, τα σκονισμένα αλογάκια με τις ροζ ή γαλάζιες χαίτες, τον κοίταζαν επίμονα, δακρυσμένα.

«Ε! φίλε που πας; Γιατί μας αφήνεις ολομόναχα; Τα άκουγε να τον φωνάζουν παραπονεμένα. Και τότε έτρεχε κοντά τους. Γέμιζε την αγκαλιά του με όσο πιο πολλά παιχνίδια χωρούσε, τα στρίμωχνε στο κόκκινο του σακίδιο και βιαστικά έφευγε από το μαγαζί.

Στο μετρό, ενώ ταξίδευε, νιώθοντας το βάρος τους στην πλάτη του χαμογελούσε, ευχαριστημένος. Ονειρευόταν τη στιγμή που θα έμπαινε στο μικρό του σπίτι, στην άκρη της πόλης.

Εκεί, στη στενόχωρη κουζίνα του ετοιμάζε σφυρίζοντας το φαγητό. Σε λίγο θα ερχόταν το κορίτσι του. Η Σύλβια. Δεν είχε τεράστιες βλεφαρίδες, κατακόκκινα χείλη, ξανθές μπούκλες, δαντελωτά ρούχα όπως οι κούκλες του BEST TOYS μα ήταν το ίδιο κι ακόμα πιο όμορφη από εκείνες. Γούρλωναν όλοι τα μάτια τους, σαν μιλούσε για τη δουλειά της. Παραξενεύονταν πως με εκείνα τα λεπτά της χέρια, οδηγούσε ένα τεράστιο φορτηγό μιας μεταφορικής εταιρίας, κάνοντας χιλιάδες χιλιόμετρα.

«Μμμ! Για να δούμε τι καλό μαγείρεψε ο μάγειρας μας, σήμερα του έλεγε φιλώντας τον στην εξώπορτα. Τρώγοντας και πλένοντας τα πιάτα, έλεγαν τα νέα τους. Κι ύστερα αγκαλιασμένοι, ανέβαιναν στη μικρή σοφίτα. Στο δικό του μυστικό εργαστήριο. Εκείνο που έμοιαζε λίγο με το εργαστήριο, του Αϊ- Βασίλη. Τοίχοι και συρτάρια, από πάνω ως κάτω, γεμάτοι με εργαλεία. Κοπίδια, πινέλα, χρώματα, υφάσματα, κόλλες, τρυπάνια, και παιχνίδια παντού.

Κούκλες, κουκλίτσες! Η κάθε μια διαφορετική από την άλλη. Με προσωπάκια κοριτσίστικα, καθαρά, ρόδινα μάγουλα. Θύμιζαν τη Σύλβια κι εκείνες τις γυναίκες που συναντούσε ο Όλιβερ στο μετρό, να γυρνούν από τις δουλειές τους.

Αυτοκίνητα μαρσάριζαν τραγουδιστά. Τρακτέρ με βούλες κι αστεράκια. Λουλουδάτα πολυβόλα, πυροβολούσαν με χρωματιστές μπουρμπουλήθρες.

Πολεμικά πλοία, βομβάρδιζαν με καραμελένιες βόμβες. Αλογάκια, ελέφαντες, γατάκια, κουνέλια με τρίχωμα όχι ροζ και γαλάζιο, αλλά απαλό, λευκό, καφέ, μαύρο, ίδιο με των αληθινών ζώων.

Πρώην ναύαρχοι, στρατιώτες, πολεμιστές, μεταμορφωμένοι σε αστείους κλόουν. Μάγους, μαριονέτες με πολύχρωμα ρούχα, αστεία καπέλα, άσσους στα ακροβατικά.

Όλα τα παιχνίδια βαλμένα στα ράφια ανάκατα. Όχι από εδώ τα παιχνίδια για τα κορίτσια, από εκεί τα παιχνίδια για τα αγόρια. Χωρίς να είναι τόσο τέλεια, περίπλοκα όπως εκείνα του μαγαζιού, σίγουρα πιο αστεία και πρωτότυπα.

Ταρατάμ!

Να οι καινούργιοι μας φίλοι! Φώναζε ο Όλιβερ, όσο βγάζοντας ένα - ένα τα παιχνίδια από το σακίδιο, όπως ο ταχυδακτυλουργός τους λαγούς από το καπέλο του, τα αράδιαζε στον πάγκο.

Α! Μάλιστα. Ένα γαλάζιο διαστημόπλοιο, με ξεκολλημένη πόρτα. Αν το βάψω, πορτοκαλί με πράσινες ρίγες; Τι λες; Θα είναι έτοιμο για προσγείωση στον πλανήτη του «Μικρού Πρίγκιπα»;

Μμμ! Αυτή η Σταχτοπούτα! Η καημένη! Έχασε το δεξί της παπούτσι. Σιγά το πράγμα! Θα της φτιάξω εγώ ένα ζευγάρι αθλητικά, μούρλια! Δε θα νιώθει μεγαλύτερη άνεση απ' ό,τι πάνω στα ψηλοτάκουνα γοβάκια της;

Ουπς! Ένα άγριο ρομπότ με χέρια δαγκάνες. Του λείπει μονάχα ένα ελατήριο! Αν του δώσω να κρατάει σκήπτρο, του φορέσω μανδύα, στέμμα δε θα θυμίζει σοφό βασιλιά που χαιρετάει το λαό του;

Μμμ! Ξεθώριασε τούτο το τανκ. Βαμμένο κόκκινο με μωβ καρδούλες, και μια μικρή μετατροπή, θα μεταμορφωθεί σε τέλειο ποτιστήρι.

Κοίτα! Μια ροζ κουζίνα, χωρίς το τρίτο της μάτι. Σύλβια πες μου γιατί στο μαγαζί όλες οι παιχνιδοκουζίνες βρίσκονται πάντα στη ροζ πλευρά των κοριτσοπαιχνιδιών; Χα! Χα! Μάλλον κάποιοι δε ξέρουν πως υπάρχουν αγόρια που μαγειρεύουν, όπως εγώ ε;

Τι λες; Μουρμούριζε, ενώ τα χέρια του έτρεχαν. Δούλευαν ασταμάτητα. Ανακατεύοντας μπογιές, βουτώντας πινέλα, βάφοντας και ξεβάφοντας πρόσωπα, αλλάζοντας ρούχα, κόβοντας υφάσματα, βιδώνοντας βίδες, χτενίζοντας και κουρεύοντας μαλλιά μεταμόρφωνε, τα παιχνίδια που είχε γλιτώσει από το τέταρτο υπόγειο με τρόπο μαγικό.

Τι λέω; Λέω πως τα παιχνίδια σου είναι τέλεια. Απίθανα. Πως πρέπει οπωσδήποτε να φτάσουν στα χέρια όλων των παιδιών. Βάλε μερικά στα ράφια του παιχνιδάδικου! Να δούμε τι θα γίνει, απαντούσε η Σύλβια.

Τι; Στα ράφια του BEST TOYS τα δικά του παιχνίδια; Το λαχταρούσε! Το ονειρευόταν! Μα δίσταζε.

Όχι! Αδύνατον! Στα παιδιά δε θα αρέσουν και σίγουρα θα με απολύσουν μουρμούριζε.

Βρες το θάρρος να δοκιμάσεις, επέμενε η Σύλβια.

Ώσπου το βρήκε. Κάποιο πρωί ο Όλιβερ με το σακίδιο φορτωμένο τα δικά του παιχνίδια, μπήκε στο μαγαζί. Χωρίς να νοιάζεται για το χρώμα των διαδρόμων τα έβαλε στα ράφια, ανάμεσα στα άλλα.

Τάκα τουκ κτύπησε η καρδιά του, όταν είδε το πρώτο παιδί, ένα κορίτσι να διαλέγει το τανκ - ποτιστήρι. Κι ύστερα κάποιο αγόρι να πηγαίνει στο ταμείο μια κούκλα, λέγοντας στη μαμά του: Αυτή θέλω. Μοιάζει πολύ στη συμμαθήτριά μου τη Λίζα. Αλλά και μερικά αγόρια και κορίτσια να παίζουν πόλεμο με μπουρμουλήθρες.

Το πρόσωπό του φωτίστηκε από ένα χαμόγελο. Που έσβησε μόνο όταν άκουσε τα μεγάφωνα να φωνάζουν. «Ο Όλιβερ να έλθει στο γραφείο του κυρίου διευθυντή». Όπως το περίμενε. Τον απέλυσε ουρλιάζοντας!.

Στο μετρό με άδειο το σακίδιο, ταξίδευε σκεπτικός. Ανόρεχτα μαγείρεψε. Αμίλητος περίμενε τη Σύλβια. Το κορίτσι του που σαν ανέβηκαν στη σοφίτα, αφού σκούπισε τα δάκρυα από τα μάτια του, βάλθηκε να του εξηγήει το τρελό της σχέδιο.

Όλη νύχτα δούλεψαν μαζί. Κι άμα ξημέρωσε, ένα μεγάλο φορτηγό βαμμένο στα χρώματα του ουράνιου τόξου, πάρκαρα ακριβώς μπροστά στο BEST TOYS. Ήταν της εταιρείας μεταφορών. Αυτό που τα λεπτά χέρια της Σύλβιας, οδήγησαν ως εκεί. Με την καρότσα γεμάτη παιχνίδια, σε λίγη ώρα πλημμύρισε παιδιά. Δεκάδες πιτσιρικά ζουζούνιζαν γύρω του ξετρελαμένα. Πρώτη φορά έπαιζαν με τέτοια παιχνίδια. Με τα παιχνίδια του Όλιβερ. Τα τόσο ξεχωριστά, πολύχρωμα και διαφορετικά. Αυτά που ενώ δεν ήταν ούτε τόσο τέλεια, ούτε τόσο γυαλιστερά όπως εκείνα του BEST TOYS, σκόρπιζαν μεγαλύτερη χαρά. Γιατί είχαν κάτι περισσότερο κάτι μοναδικό! Ήταν όλα φτιαγμένα με φαντασία, αγάπη. Για να μπορούν να παίζουν και να χαίρονται μαζί τους όλα τα παιδιά. Αγόρια και κορίτσια, χαρούμενα, ενωμένα. Χωρίς να χωρίζονται σε γαλάζια και ροζ ανθρωπάκια.

Η ιδιοκτησία -διαχείριση των πνευματικών δικαιωμάτων ανήκουν εξ' ολοκλήρου στη συγγραφέα. Περιορίζεται αυστηρά η παιδαγωγική της χρήση στο παρόν πρόγραμμα.

14.4. Ένας μικρός, τρυφερός, πολύχρωμος κόσμος

της Ιωάννας - Κυρίτση Τζιώτη

Συγγραφέα Παιδικών - Εφηβικών βιβλίων

Με λένε Άρη. Στη φωτογραφία είμαι αυτός στη μέση. Δίπλα, στέκεται η μαμά μου η Λίζα. Στα πόδια της κάθεται ο γάτος μας ο Τσίνο. Κι εκείνο πίσω, το μεγάλο, είναι το σπίτι μας

Όταν φωτογραφηθήκαμε ήμουν τριών χρονών. Στο σπίτι μέναμε μονάχα εμείς οι τρεις. Μου φαινόταν πολύ μεγάλο, άδειο, σκοτεινό, μάλλον γι αυτό δείχνω κατσουφιασμένος. Λίγο καιρό πριν έμεναν μαζί μας δυο ακόμη. Ο γλυκός μου ο παππούς κι ο αγαπημένος μου μπαμπάς. Όμως και οι δυο μετακόμισαν ξαφνικά.

Ο παππούς μου, που ήταν κοντός, με μούσι, λίγα μαλλιά έφυγε πρώτα για το νοσοκομείο. Κι ύστερα όπως μου είπε η μαμά, για να ζήσει ψηλά στον ουρανό. Δε μου άρεσε καθόλου που δεν ήλθε ποτέ ξανά να με δει. Μου έλειπε η παρέα του, οι φανταστικές ιστορίες του. Μέχρι να καταλάβω τι είχε συμβεί, θύμωνα μαζί του, νομίζοντας πως με ξέχασε.

Ο μπαμπάς μου, πάλι που ήταν ψηλός, απίστευτα δυνατός, έφυγε για να μείνει σ'ένα σπίτι σε κάποια άλλη γειτονιά.

Παρότι κουβεντιάσαμε πολύ, αμέτρητες φορές, αν κι ο μπαμπάς παρέα με τη μαμά μου εξήγησαν πως έτσι «πρέπει να γίνει», ότι «εμείς πάντα θα είμαστε κοντά σου», θύμωσα. Μου έλειπε ο μπαμπάς. Στενοχωριόμουν γιατί δεν ερχόταν να με φιλήσει τα βράδια και τα πρωινά δεν τον άκουγα να μου λέει: καλημέρα Άρη-παλικάρι. Ευτυχώς τον συναντούσα πολύ συχνά. Πηγαίναμε βόλτες στο λούνα πάρκ, εκδρομές στη θάλασσα ή στο βουνό. Έδειχνε κεφάλτος. Σκάρωνε πλάκες κι αστεία, μα όταν ταξιδεύαμε τραγουδώντας στο αυτοκίνητο, αναστέναζε συχνά λυπημένα. Όταν με αγκάλιαζε πολύ - πολύ σφιχτά, πριν με αφήσει στο σπίτι μας, μου φαινόταν πως είχε αδυνατίσει. Ανησυχούσε. Με ρωτούσε συνέχεια πως νιώθω, αν χρειάζομαι κάτι και σχεδόν κάθε βράδυ με ζητούσε στο κινητό της μαμάς για να μου πει: καληνύχτα Άρη. Σ' αγαπάω πολύ. Μου αγόραζε πολλά δώρα. Απίθανα παιχνίδια, «φτιαγμένα για να παίζουν γενναία αγόρια όπως εγώ», έλεγε. Έτσι γυρνούσα πίσω με ηλεκτρονικά φωτόσπαθα, φιγούρες σπάιντερμαν, μπάτμαν, σπαθιά του Τζέικ, μάσκες Σπάιντερμαν, κάπταιν αμέρικαν, τρανσφόμερς ή βελάκια για να τα ρίχνεις στο στόχο.

Τα δώρα αυτά της μαμάς μάλλον δεν της άρεσαν καθόλου. Τις περισσότερες φορές, όταν τα ξεχνούσα στην αυλή, τα έβρισκα κρυμμένα στην πίσω μέρος της ντουλάπας ή στην αποθήκη. Εγώ μπορεί να τα βαριόμουν γρήγορα, αλλά τα αγαπούσα πολύ γιατί ήταν χαρισμένα από το μπαμπά μου.

Το ίδιο διάστημα η μαμά παρότι μου χαμογελούσε, μου διάβαζε αστεία παραμύθια, την ένιωθα να είναι κι αυτή λυπημένη. Κάποιες νύχτες την άκουγα να σιγοκλαίει, μένοντας ως αργά στο σαλόνι.

Μετά από τρία χρόνια, όταν πήγαινα στην πρώτη, το σπίτι με εμάς τους τρεις μόνο, έμοιαζε ακόμα άδειο, αλλά δε μου φαινόταν πια τόσο σκοτεινό. Το φώτιζε πάλι το χαμόγελο της μαμάς. Γελούσε όπως παλιά, σαν μιλούσε στο τηλέφωνο με το μπαμπά και καμιά φορά τραγουδούσε.

Πριν εκείνα τα Χριστούγεννα η μαμά μου είπε πως θα παντρευτεί με τον Αλέξανδρο. Ήταν χρόνια συνάδελφος της, φίλος μας και τον γνώριζα καλά. Δεν ήταν ψηλός, δυνατός όσο ο μπαμπάς μου. Ήταν όμως συμπαθητικός, ευγενικός, ήρεμος, με άκουγε προσεκτικά άμα μιλούσα και μαγείρευε πεντανόστιμες μακαρονάδες.

Ήξερα πως έχει μια κόρη την Άννα, λίγο μικρότερη από εμένα. Ήθελε πολύ να την φέρει να γνωριστούμε αλλά δε γινόταν. Η Άννα έμενε σε μια μακρινή πόλη με τη γιαγιά της. Στα ταξίδια που πήγαινε, για να τη βλέπει με παρακαλούσε να φτιάχνω μια ζωγραφιά για χάρη της. Πάντως όσες δικές της, μου έφερνε γυρνώντας, ήταν τέλειες. Τη συνάντησα πολλές φορές, τον καιρό που ο Αλέξανδρος με τη μαμά ετοιμαζόντουσαν για το γάμο.

Ήταν λεπτή, με κατσαρά μαλλιά. Το ύφος της ήταν λίγο κατσούφικο, όπως το δικό μου σ' εκείνη τη φωτογραφία. Τις φορές που συναντηθήκαμε φτιάχναμε παζλ και κιτ τρικεράτοψ, παίξαμε ηλεκτρονικά, ήσυχα χωρίς να λέμε πολλά λόγια μεταξύ μας. Νομίζω πως δεν της άρεσε η ιδέα πως μετά το γάμο θα έπρεπε να έλθει να μείνει με το μπαμπά της στο σπίτι μας. Ούτε εμένα μου άρεσε. Ανησυχούσα. Μου φαινόταν δύσκολο να μένω με ένα σχεδόν άγνωστο κορίτσι. Ανατρίχιαζα στην ιδέα πως θα γεμίσουμε παντού με κούκλες, ροζ καρτσάκια, φιόγκους, καρδούλες, κουζινικά κι όλα εκείνα που είναι για κορίτσια. Θα φοβάται τις ακρίδες, τα ποντίκια, θα θέλει να βλέπει ντι βι ντι με πριγκίπισσες, γοργόνες και νεράιδες. «Φρίκη»! Μου είπαν ο Νικόλας κι ο Μίλτος συμμαθητές μου που είχαν αδελφές. Μου πρότειναν μάλιστα να μπω στη μυστική ομάδα τους: Τη Ξουτ Κορίτσια ΞΟΥΤ. Δουλειά της είναι να κοροϊδεύει, να πειράζει και να χαλάει το παιχνίδι των κοριτσιών.

Μετά το γάμο μετακόμισαν στο σπίτι μας ο Αλέξανδρος, η Άννα μαζί με τη γάτα τους, τη Μαπού. Στην αρχή, όσο κουβαλούσαν τα πράγματα τους σε μεγάλες κούτες, το σπίτι, μου φαινόταν ασφυκτικά γεμάτο. Τις περισσότερες ώρες της ημέρας, τις περνούσα μόνος κλεισμένος στο δικό μου δωμάτιο. Τηλεφωνούσα στο μπαμπά μου, έπαιζα μποξ με τα γάντια που μου είχε αγοράσει στην προηγούμενη μας συνάντηση.

Η Άννα πάλι, κλεινόταν μόνη στο δικό της. Ούτε ήξερα, ούτε ήθελα να μάθω τι έκανε. Μόνο οι γάτες μας η Μαπού με τον Τσίνο, από τη πρώτη στιγμή που συναντήθηκαν στην κουζίνα, έγιναν αχώριστοι, φίλοι. Χανόντουσαν στον κήπο, σκαρφάλωναν στα κεραμίδια, τσακωνόντουσαν με τους σκύλους και τις άλλες γάτες της γειτονιάς.

Ύστερα από μια βόλτα με το μπαμπά έφερα στο σπίτι ένα κλουβί με δυο μικρά λευκά ποντίκια. Η μαμά μόλις τα είδε έβαλε της φωνές. Πίστευα πως κι η Άννα θα έκανε το ίδιο. Όμως αυτή ακόμα και σαν ανοίγοντας την πόρτα του κλουβιού, τα άφησα να τρυπώσουν στο δωμάτιο της δε φώναξε καθόλου. Μάλωσε μάλιστα τη Μαπού σαν ακολουθώντας τον Τσίνο, τα κυνήγησε αλύπητα ως την αυλή.

Ένα βράδυ ξέσπασε μια απίστευτη καταιγίδα. Οι αστραπές, οι βροντές, οι κεραυνοί με φόβιζαν πολύ, από μικρό. Ήταν αδύνατον να κοιμηθώ. Έτοιμος να βάλω τα κλάματα ξεκίνησα με τον Τσίνο, να πάω στο δωμάτιο της μαμάς. Στο διάδρομο βρήκα την Άννα. Μου πρότεινε να κοιμηθούμε στο δικό της δωμάτιο. Ξαφνιάστηκα. Μολονότι ήταν κορίτσι, μολονότι ήταν μικρότερη δε φοβόταν καθόλου τους κεραυνούς. Και το δωμάτιο της δεν είχε σχέση μ' αυτό που έλεγαν ο Μίλτος κι ο Νικόλας. Δεν ήταν όλο ροζ. Ούτε γεμάτο μπάμπι, μικρά πόνυ, σταχτοπούτες, πριγκίπισσες, σετ καλλυντικών. Είχε πολλά βιβλία, πολλά λέγκο. Μερικά σαν τα δικά μου, κάποια σαν εκείνα τα κοριτσίστικα. Ένα υπέροχο παλιό τρενάκι κι ακόμα κάτι φοβερό. Αυτό θα ήθελα να υπάρχει και στο δικό μου δωμάτιο. Στον ένα τοίχο υπήρχε ένα μεγάλο γαλάζιο χαρτί που πάνω του ήταν κολλημένες εικόνες αεροπλάνων. Μου είπε πως θα γινόταν πιλότος, όπως ο παππούς της. Εγώ της είπα ότι θα γινόμουν πειρατής. Γέλασε κι ανοίγοντας μια βαλίτσα μου χάρισε ένα κιάλι. Εκείνη τη νύχτα κοιμηθήκαμε ελάχιστα. Μου μίλησε για το παλιό της σχολείο. Τις φίλες, τους φίλους της που είχε αφήσει μακριά. Για το πόσο μεγάλη αγωνία είχε για το αν θα τη συμπαθούσε η Λίζα. Πως θα ήταν να μένει μαζί με ένα άλλο παιδί, στο ίδιο σπίτι. Πάντως όταν είπα στο μπαμπά μου, τα σχέδια της Άννας να γίνει πιλότος, δεν το πίστεψε. «Καλά. Δε νομίζω. Αυτή δεν είναι δουλειά για γυναίκες!» είπε. Από το επόμενο πρωί αρχίσαμε να πηγαίνουμε ο ένας στο δωμάτιο του άλλου. Μου έδειχνε φωτογραφίες της γιαγιάς και της μαμάς της. Τη μαμά της, δεν τη θυμόταν. Είχε μετακομίσει κι εκείνη στον ουρανό, όπως ο παππούς μου, όταν ήταν ακόμα μωρό. Έτσι η Άννα μεγάλωσε μόνο με το μπαμπά και τη γιαγιά της. Εγώ της έδειχνα τις φωτογραφίες που βγάζαμε με το μπαμπά μου. Στη μια ανεβασμένος στους ώμους του παρακολουθούσα ποδόσφαιρο. Στην άλλη με μάθαινε να κάνω βουτιές. Σε κάποιες, κατεβαίναμε με καγιάκ ένα ποτάμι.

Κάποια φορά ζήτησα στο μπαμπά να πάρουμε ένα δώρο για την Άννα. Διάλεξα ένα τηλεκατευθυνόμενο αεροπλάνο κίτρινο με κόκκινες ρίγες στο πλάι. Η πωλήτρια πηγαίνοντας προς το ταμείο, ακούγοντας πως ήταν «για την Άννα», μας είπε: στο ροζ διάδρομο υπάρχει «το ηλεκτρονικό αεροπλάνο της Μπάμπι, με τζακούζι, αν θέλετε. Εγώ επέμενα πως αυτό θα της αρέσει. Και σωστά μάντεψα.

Με την Άννα ανακάλυψα πολλά παιχνίδια που δεν είχα παίξει ξανά. Μάλλον γιατί ήμουν μόνος στο σπίτι ή γιατί οι φίλοι μου στο σχολείο δεν έπαιζαν ποτέ με αυτά. Πάίζαμε νοσοκομείο με το βαλιτσάκι των γιατρικών της, μαγειρεύαμε στη κουζίνα της σερβίροντας τα φαγητά σε πελάτες, κουρεύαμε κούκλες παίζοντας κομμωτήριο. Είχε μεγάλη πλάκα ειδικά με μια κούκλα. Άμα την ταΐζαμε με μπιμπερό, λέρωνε την πάνα της σαν αληθινό μωρό.

Με την Άννα όμως δεν παίζαμε μονάχα. Κάναμε κάτι φανταστικό που ήταν αδύνατον να το καταφέρω μόνος. Μαζεύοντας ξύλα από το κοντινό μαραγκούδικο, στήσαμε ένα τέλειο αληθινό δεντρόσπιτο. Μπορεί εγώ να κουβαλούσα ή να σήκωνα πιο εύκολα τα ξύλα, επειδή ήμουν μεγαλύτερος, μα δίχως την Άννα δε θα μπορούσα να φτιάξω μια τόσο γερή σκάλα από σκοινί. Ήξερε να δένει απίθανους κόμπους. Σαν μελλοντικός πειρατής θα μου ήταν πολύ χρήσιμοι.

Μετά από λίγο καιρό η Λίζα κι ο Αλέξανδρος χαρούμενοι, μας είπαν ότι σε μερικούς μήνες θα είχαμε μαζί μας ένα μωρό! Μωρό αληθινό! Αυτό δεν άρεσε ούτε στην Άννα ούτε σ'εμένα. Ευτυχώς που υπήρχε το δεντρόσπιτο μας. Τις περισσότερες ώρες σκαρφαλώναμε εκεί. Μας φαινόταν περίεργο να έχουμε το ίδιο αδελφάκι.

Η μαμά χόντραινε μήνα με το μήνα. Ώσπου ξαφνικά μια μέρα, έφυγαν μαζί με τον Άρη για το μαιευτήριο. Εγώ ανησυχούσα μήπως δε ξαναγυρίσει σπίτι, όπως η μαμά της Άννας κι ο παππούς μου. Τα βράδια έβλεπα εφιάλτες. Εκείνη με παρηγορούσε. Μου εξηγούσε πως έκανα λάθος. Η μαμά δεν ήταν άρρωστη, απλά πήγε στο νοσοκομείο, γιατί ήλθε η ώρα της να γεννήσει. Τελικά είχε δίκιο. Η Λίζα ξαναγύρισε σε πέντε μέρες, μαζί μ' ένα καλάθι. Μέσα σε αυτό υπήρχε το καινούργιο αδελφάκι μας.

Πολλοί φίλοι μπαινόβγαιναν στο σπίτι για να δουν το μωρό. Μερικοί άμα έμπαιναν στο δωμάτιο του απορούσαν: Α! Λαχανί με πορτοκαλί; Πως και δεν το βάψατε ροζ, αφού είναι κοριτσάκι; Καλέ βάλτε του μια ροζ φορμίτσα, έστω μια φούξια κορδέλα στο κεφαλάκι του να το ξεχωρίζουμε!»

Όλοι έσκυβαν πάνω από την κούνια του λέγοντας:

-Γουτσου-γούτσου! Γλυκούλι!

-Είναι απίθανο! Πανέμορφο!

-Τι όμορφο το μωράκι σας!

Σαν τους ακούγαμε βάζαμε τα γέλια. Τους ψεύτες! Πως ήταν δυνατόν να λένε όμορφο αυτό το μικρούτσικο, ζαρωμένο πλασματάκι. Ούτε που ξεχώριζε αν ήταν αγόρι ή κορίτσι. Μάλλον με μαϊμουδάκι έμοιαζε.

Όσο καιρό η μαμά με τον Αλέξανδρο το φρόντιζαν γυρνάγαμε με κατεβασμένα μούτρα. Ήταν ενοχλητικό να ασχολούνται όλοι μαζί του. Το σπίτι γέμισε με μπιμπερό, καρεκλάκια, πάρκο, στρατούλες, κουδουνίστρες. Νομίζω πως ούτε στη Μαπού, ούτε στον Τσίνο άρεσε όλο αυτό. Η μαμά τους απαγόρευε να μπαίνουν στο δωμάτιο του μωρού ή να το πλησιάζουν, αν δεν ήταν η ίδια μπροστά.

Αλίκη, Μαρίνα, Σόφη, Πόπη, Δανάη, Νίκη, Λένα, είναι μερικά από τα ονόματα που αράδιασαν ο Αλέξανδρος κι η μαμά, όταν διάλεγαν όνομα για το μωρό.

Να το βγάλετε σαν εμάς, φωνάξαμε εμείς! Άρη και Άννα.

Καταπληκτικό! Μπράβο παιδιά! Συμφώνησαν κι οι δυο. Έτσι το βάφτισαν Αριάννα.

Όταν η Αριάννα έβγαλε μαλλιά. Έμαθε να κάθεται στο γιογιό της. Να χαμογελάει φανερώνοντας τα τέσσερα δοντάκια της, να περπατάει στα δυο της πόδια, να φωνάζει συνέχεια Άρη- Άννια, Άννια -Άρη, τότε ανακαλύψαμε πως ήταν σ'αλήθεια όμορφη. Γελούσαμε σαν απλώνοντας τα χεράκια της, ζητούσε να την πάρουμε αγκαλιά.

Της δείχναμε να ζωγραφίζει, να παίζει κρυφτό, να φουσκώνει μπαλόνια, να πασαλείβεται με παγωτό, να ρουφάει με το καλαμάκι, να κάνει τούμπες.

Μας ξάφνιαζε. Ήταν μαγικό! Μάθαινε απίστευτα γρήγορα ένα σωρό πράγματα και ψήλωνε πολύ γρήγορα.

Άμα γιόρτασε τα τρίτα της γενέθλια, η μαμά κάποια Σαββατοκύριακα και πιο συχνά στις διακοπές, μας άφηνε να κοιμόμαστε όλοι μαζί αγκαλιά. Στριμωχνόμαστε λίγο στο ένα κρεβάτι, αλλά περνούσαμε τέλεια. Μας άρεσε να βάζουμε την Αριάννα ανάμεσα μας. Μύριζε υπέροχα. Κοιτούσαμε το φεγγάρι, μετρούσαμε τ' αστέρια, λέγαμε παραμύθια κι ώσπου να μας πάρει ο ύπνος, έφτανε στα αυτιά μας το πιο τρυφερό, γλυκό νανούρισμα του κόσμου.

Έβγαινε σιγανό, ρυθμικό, μουρμουριστό. Όχι από το μουσικό κουτί, εκείνο που είχαν φέρει δώρο στην Αριάννα, αλλά από κάτι άλλο. Μαλακό, χνουδωτό, χαδιάρικο και ζωντανό, κρυμμένο στο κρεβάτι μας. Ήταν ο Τσίνο με τη Μαπού. Κουλουριασμένοι ανάμεσα στα τρία ζευγάρια πόδια μας, γουργούριζαν γρου-γρου, ασταμάτητα.

Γιατί καταλάβαιναν πως είναι τύχη. Μεγάλη τύχη, να έχεις γύρω σου, πολλούς δικούς σου ανθρώπους. Αγαπημένους! Που σε φροντίζουν, σε νοιάζονται, σε αγαπούν, έτοιμοι να σε κλείσουν στην αγκαλιά τους. Και μάλλον τελικά αυτό είναι το μυστικό που χρειάζονται κορίτσια, αγόρια για να νιώθουν ευτυχισμένα. Ένα μυστικό απλό μα πολύτιμο, που κάνει όλα τα παιδιά του κόσμου να χαίρονται, να χαμογελούν και τις γάτες...να γουργουρίζουν.

Η ιδιοκτησία -διαχείριση των πνευματικών δικαιωμάτων ανήκουν εξ' ολοκλήρου στη συγγραφέα. Περιορίζεται αυστηρά η παιδαγωγική της χρήση στο παρόν πρόγραμμα.

15. Βιβλιογραφία για "Φύλο και Παιχνίδια"

(Συντάκτρια: Δήμητρα Κογκίδου)

15.1. Ξενόγλωσση/ Ελληνόγλωσση

- Αυγητίδου, Σ. (2001). Το παιδικό παιχνίδι: διερεύνηση της συνεργατικής δόμησης του κόσμου των παιδιών στην προσχολική εκπαίδευση. Στο Σ. Αυγητίδου (Επιμ.) *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (σ. 179-154). Αθήνα: Τυπωθήτω- Δαρδανός.
- AAUW (2010), "*Why So Few? Women in Science, Technology, Engineering and Mathematics*". Washington, DC: American Association of University Women.
- Abbott, N. & Cameron, L. (2014). What Makes a Young Assertive Bystander? The Effect of Intergroup Contact, Empathy, Cultural Openness, and In-Group Bias on Assertive Bystander Intervention Intentions. *Journal of Social Issues*, 70, 167-18.
- Alexander, A., & Morrison, M. (1995). Electric toyland and the structures of power: An analysis of critical studies on children as consumers. *Critical Studies in Mass Communication*. 12, 344-353.
- Almqvist, B. (1989). Age and gender differences in children's Christmas requests. *Play and Culture*, 2, 2-19.
- American Institutes for Research (AIR) -Turk-Bicakci, L. & Berger. A.(2014). *Leaving STEM: STEM Ph.D. Holders in Non-STEM Careers*. Στο: http://www.air.org/sites/default/files/downloads/report/STEM%20PhDs%20in%20non-STEM%20Careers_July%202014.pdf
- American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls. (2007). *Report of the APA Task Force on the sexualization of girls*. Στο: <http://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>
- Anders N. (2005). Children's toy collections in Sweden -a less gender typed country? *Sex Roles*, 52(1), 93 - 102.
- Auster, C. & Mansbach, C. (2012). The gender marketing of toys: An analysis of colour and type of toy on the Disney Store website. *Sex roles*, 67 (7-8), 375-388.
- Archer, L., Dewitt, J. & Willis, B. (2014) Adolescent boys' science aspirations: Masculinity, capital and power. *Journal of Research in Science Teaching*, 51 (1), 1-30
- Archer. L., DeWitt, J., Osborne, J., Dillon, J., Willis, B. & Wong, B. (2013) Not Girly, not sexy, not glamorous: Primary school girls' and parents' constructions of science aspirations. *Journal of Pedagogy, Culture & Society*, 21 (1), 171-194.

- Archer, L., Dewitt, J., Osborne, J., Dillon, J., Willis, B., & Wong, B. (2012). "Balancing acts": Elementary school girls' negotiations of femininity, achievement, and science. *Science Education*, 96, 967-989
- Archer, L., DeWitt, J., Osborne, J., Dillon, J., Willis, B. & Wong, B. (2012). Science Aspirations and family habitus: How families shape children's engagement and identification with science. *American Educational Research Journal*, 49(5), 881-908.
- Aspires (2013) *What shapes children's science and career aspirations age 10-13?* Interim Research Summary. London: King's College London
- Bandura, A. (1977) *Social learning theory*. N.J.: Prentice Hill
- Bachen, C. M., & Illouz, E. (1996). Imagining romance: Young people's cultural models of romance and love. *Critical Studies in Mass Communication*, 13, 279-308.
- Barnett, R. C., & Hyde, J. S. (2001). Women, men, work, and family. *American Psychologist*, 56, 781-796.
- Becky F. (2010). Gender, toys and learning. *Oxford Review of Education*, 36 (3), 325-344.
- Benton, B. (2013). Gender, Games, and Toys: Role Communication and Socialization through Play, *Communication Teacher*, 27(3), 141 -145.
- Berk, L.E. & Winsler, A. (1995). *Scaffolding children's learning: Vygotsky and early childhood education*. Washington, DC: NAEYC.
- Betz D. & Sekaquaptewa D. (2012). My Fair Physicist? Feminine Math and Science Role Models Demotivate Young Girls, *Social Psychological and Personality Science*, 3, 738-746.
- Blakemore, J. & Centers, R. E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex Roles*, 53, 619-633.
- Blakemore, J., LaRue, A. & Olejnik, A. (1979). Sexappropriate toy preference and the ability to conceptualize toys as sex-role related. *Developmental Psychology*, 15, 339-340.
- Buchbinder, D. (1994) *Masculinities and Identities*, Carlton, Victoria: Melbourne, University Press.
- Bury, R. (2011). She's Geeky: the performance of identity among women working in IT, *International journal of gender, science and technology*, 3(1), 33-53.
- Butler, J. (2004) *Undoing Gender*, New York: Routledge.

- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York/London: Routledge.
- Butler, J. (1993) *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of «Sex»*. New York: Routledge.
- Bradbard, M. R. (1985). Sex differences in adults' gifts and children's toy requests at Christmas. *Psychological Reports, 56*, 969-970.
- Bradbard, M. R., & Parkman, S. A. (1984). Gender differences in preschool children's toy requests. *Journal of Genetic Psychology, 145*, 283-284.
- Bradley, B. S., & Gobbart, S. K. (1989). Determinants of gender-typed play in toddlers. *Journal of Genetic Psychology, 150*, 453-455.
- Brown, L. M. (2014). *Parenting Beyond Pink and Blue: How to Raise Your Kids Free of Gender Stereotypes*. USA: Ten Speed Press.
- Brown, L. M., & Gilligan, C. (1992). *Meeting at the crossroads: Women's psychology and girls' development*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Calaprice, A. (Ed.) (2002). *Dear Professor Einstein -Albert Einstein's Letters to and from Children*. New York: Prometheus Books
- Caldera, Y. M., Huston, A. C., & O'Brien, M. (1989). Social interactions and play patterns of parents and toddlers with feminine, masculine, and neutral toys. *Child Development, 60*, 70-76.
- Campbell, A., Shirley, L., Heywood, C., & Crook, C. (2000). Infants' visual preference for sex-congruent babies, children, toys and activities: A longitudinal study. *British Journal of Developmental Psychology, 18*, 479-498.
- Campenni E. (1999) Gender Stereotyping of Children's Toys: A Comparison of Parents and Nonparents. *Sex Roles. 40*, 121-138.
- Caravita, C., Di Blasio, P., & Salmivalli, C. (2009). Unique and interactive effects of empathy and social status on involvement in bullying. *Social Development, 18*, 140-163.
- Carlson, E.A., Egeland, B., & Sroufe, A. (2004). The construction of experience: A longitudinal study of representation and behavior. *Child Development, 75*(1), 66-83.

- Kapur, J. (1999). Out of control: Television and the transformation of childhood in late capitalism. In M. Kinder (Ed.) *Kids' media culture* (pp. 122-136). Durham: Duke University Press.
- Carr, C.L. (1998). Tomboy resistance and conformity: Agency in social psychological gender theory. *Gender and Society*, 12, 528-553.
- Carter, D. B., & Levy, G. D. (1988). Cognitive aspects of early sex-role development: The influence of gender schemas on preschoolers' memories and preferences for sex-typed toys and activities. *Child Development*, 59, 782-792.
- Cherney, I. & Dempsey, J. (2010) Young Children's Classification, Stereotyping and Play Behaviour for Gender Neutral and Ambiguous Toys, *Educational Psychology*, 30(6), 651-669.
- Cherney, I., Harper, H., & Winter, J. (2006). Nouveaux jouets: Ce que les enfants identifient comme 'jouets de garçons' et 'jouets de filles.' *Enfance*, 58(3), 266-282.
- Chiu, S. W., Gervan, S., Fairbrother, C., Johnson, L. L., Owen-Anderson, A. F. H., Bradley, S. J., & Zucker, K. J. (2006). Sex-dimorphic colour preference in children with gender identity disorder: A comparison to clinical and community controls. *Sex Roles*, 55, 385-395.
- Connell, R.W. (1995) *Masculinities*. Cambridge/Oxford: Polity Press/Blackwell.
- Δεληγιάννη-Κουϊμτζή, Β. & Σακκά, Δ. (Επιμ.). (2007). *Από την εφηβεία στην ενήλικη ζωή: Μελέτες για τις ταυτότητες φύλου στη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα*. Αθήνα: Gutenberg.
- Δεληγιάννη-Κουϊμτζή, Β. & Σακκά, Δ. (2005). *Μεγαλώνοντας ως αγόρι: Διερεύνηση της ανάπτυξης της ανδρικής ταυτότητας στην εφηβική ηλικία*. Αθήνα: Gutenberg.
- Delphy, C. (1993). Rethinking sex and gender, *Women's Studies International Forum*, 16, 1, 1-9. Also in Leonard, D. & Adkins, L. (1996) (Eds) *Sex in Question: French Materialist Feminism*, London: Taylor & Francis, pp.30-41.
- Downs, A. C. (1983). Letters to Santa Claus: Elementary schoolage children's sex-typed toy preferences in a natural setting. *Sex Roles*, 9, 159-163.
- Durkin, S. J., & Paxton, S. J. (2002). Predictors of vulnerability to reduced body image satisfaction and psychological well-being in response to exposure to idealized

- female media images in adolescent girls. *Journal of Psychosomatic Research*, 53, 995-1005.
- Duveen, G., & Lloyd, B. (1990). Introduction. In G. Duveen & B. Lloyd (Eds.), *Social representations and the development of knowledge* (pp. 1-10). England: Cambridge University Press.
- Eisenberg, N., & Fabes, R. A. (1990). Empathy: conceptionization, measurement, and relation to prosocial behavior. *Motivation and Emotion*, 14, 131-149.
- Eisenberg, N., Wolchik, S. A., Hernandez, R., & Pasternack, J. F. (1985). Parental socialization of young children's play: A short-term longitudinal study. *Child Development*, 56, 1506-1513.
- Eliot, I. (2010). *Pink brain, Blue brain: How small differences grow into troublesome gaps - And what we can do about it*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.
- Escudero, P., Robbins, R. & Johnson, S. (2013). Sex-related preferences for real and doll faces versus real and toy objects in young infants and adults. *Journal of Experimental Child Psychology*, 116(2), 367-379.
- Etaugh, C., & Liss, M. (1992). Home, school, and playroom: Training grounds for adult gender roles. *Sex Roles*, 26(3-4), 129-147.
- Foucault, M.(1982) [1978] *Ιστορία της Σεξουαλικότητας: 1. Η Δίψα της Γνώσης*, (μετ. Γ. Ροζάκη). Αθήνα: Ράππα.
- Fagot, B. I. (1978). The influence of sex of child on parental reactions to toddler children. *Child Development*, 49, 459-465.
- Fagot, B. I., & Hagan, R. (1991). Observations of parent reactions to sex-stereotyped behaviours: Age and sex effects. *Child Development*, 62, 617-628.
- Fine C (2014). Neuroscience, gender, and 'development to' and 'from': The example of toy preferences. In J. Clausen & N. Levy (Eds), *The Handbook of Neuroethics*. Dordrecht: Springer Science & Business Media.
- Fine C. (2010) *Delusions of Gender: How our minds, society and neurosexism create difference*. New York: W. W. Norton & Company
- Fine, C., Jordan-Young, R., Kaiser, A. & Rippon, G. (2010) Plasticity, plasticity, plasticity...and the rigid problem of sex. *Trends in Cognitive Sciences*, 17 (11), 550-551
- Fisher-Thompson, D., Sausa, A. D., & Wright, T. F. (1995). Toy selection for children: Personality and toy request influences. *Sex Roles*, 33, 239-255.

- Fisher-Thompson, D. (1993). Adult toy purchases for children: Factors affecting sex-typed toy selection. *Journal of Applied Developmental Psychology, 14*, 385-406.
- Fisher-Thompson, D. (1990). Adult sex typing of children's toys. *Sex Roles, 23*, 291-302.
- Frascati Manual (2002). *Proposed Standard Practice for Surveys on Research and Experimental Development*, OECD. (Revised Fields of Science, 2007).
- Freeman, N. (2007). Preschoolers' perceptions of gender appropriate toys and their parents' beliefs about genderized behaviors: Miscommunication, mixed messages, or hidden truths? *Early Childhood Education Journal, 34*(5), 357-366.
- Johnson, F. & Young K. (2002). Gendered voices in children's television advertising. *Critical Studies in Media Communication, 19*(4), 461-480.
- Jordan-Young, R. (2012). Hormones, context, and "Brain Gender": A review of evidence from congenital adrenal hyperplasia. *Social Science & Medicine, 74* (11), 1738-1744.
- Gadalla, T.M. (1999). Are more women studying computer science? *Resources for Feminist Research, 27*, 137-142.
- Gerber, R. (2009). *Barbie and Ruth: The Story of the World's Most Famous Doll and the Woman Who Created Her*. New York: HarperBusiness
- Gill, R. & Grint, K. (Eds.) (1995) *The gender-technology relation: Contemporary theory and research*. London: Taylor & Francis.
- Gilbert, R. & Gilbert, P. (1998). *Masculinity Goes to School*, London: Routledge.
- Gini, G., Albiero, P., Benelli, B., & Altoè, G. (2008). Determinants of adolescents' active defending and passive bystanding behavior in bullying. *Journal of Adolescence, 31*, 93-105.
- Glick, P., Larsen, S., Johnson, C., & Branstiter, H. (2005). Evaluations of sexy women in low- and high-status jobs. *Psychology of Women Quarterly, 29*, 389-395.
- Glover, A. (1998). The role of play in development and learning. In E. Dau & E. Jones (Eds.), *Child's play Revisiting play in early childhood settings*. 5-45. Sydney: MacLennan & Petty.
- Goldman C. (2013). *Bullied: What Every Parent, Teacher, and Kid Needs to Know About Ending the Cycle of Fear*. San Francisco:HarperOne.

- Hains R. (2014). *The Princess Problem: Guiding Our Girls through the Princess-Obsessed Years*. Illinois: Sourcebooks.
- Hapnes, T. & Sorensen, K.H. (1995). Competition and collaboration in male shaping of computing: A study of a Norwegian hacker culture. In R. Gill & K. Grint (Eds.) *The gender-technology relation: Contemporary theory and research*, (pp. 174-191). London: Taylor & Francis.
- Harrison, K. (2000). The body electric: Thin-ideal media and eating disorders in adolescents. *Journal of Communication*, 50, 119-143.
- Henshaw, A., Kelly, J., & Gratton, C. (1992). Skipping's for girls: Children's perceptions of gender roles and gender preferences. *Educational Research*, 34(3), 229-235.
- Hill, C., Corbett, C. & St. Rose, A. (2010). *Why So Few? Women in Science, Technology, Engineering, and Mathematics*. AAUW's research report. Washington: AAUW.
Στο: <http://www.aauw.org/files/2013/02/Why-So-Few-Women-in-Science-Technology-Engineering-and-Mathematics.pdf>
- Hofschire, L. J., & Greenberg, B. S. (2001). Media's impact on adolescents' body dissatisfaction. In J. D. Brown & J. R. Steele (Eds.), *Sexual teens, sexual media* (pp. 125-149). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Honig, A. S. (2006). What infants, toddlers and preschoolers learn from play: 12 ideas, *Montessori Life*, 18(1), 16-21.
- Hull, J., Hull, D. & Knopp, C. (2011). The Impact of Color on Ratings of "Girl" and "Boy" Toys. *North American Journal of Psychology*, 11(3), 549-562.
- Idle, T., Wood, E., & Desmarais, S. (1993). Gender role socialization in toy play situations: Mothers and fathers with their sons and daughters. *Sex Roles*, 28, 679-691.
- Institute of Physics (2012) *It's Different for Girls: The influence of schools - An exploration of data from the National Pupil Database looking at progression to A-level physics in 2011 from different types of school at Key Stage 4*. London: Institute of Physics
- Institute of Physics (2013) *Closing Doors. Exploring gender and subject choice in schools*. London: Institute for Physics
- Johnson F. & Young K. (2002) Gendered voices in children's television advertising. *Critical Studies in Media Communication*, 19(4), 461-480.

- Κογκίδου Δ. (2015). *Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο - Όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο. Σελ. 253. ISBN: 9789604586004
- Κογκίδου Δ. (2014) «Κοριτσίστικα /Αγορίστικα» ή «Ουδέτερα ως προς το φύλο» παιχνίδια; Στο: Μ. Τζεκάκη & Μ. Κανατσούλη (Επιμ.) Πρακτικά του Πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή: *Ανα-Στοχασμοί για την Παιδική Ηλικία* (σελ 798 -817). Θεσσαλονίκη: ΤΕΠΤΑΕ, ΑΠΘ. Ιστοσελίδα: <http://www.nured.auth.gr/congress2014/>
- Κογκίδου Δ. (2014α) «Θέλετε παιχνίδι για αγοράκι ή για κοριτσάκι;» *Παιδο-Ματιές*, 2, 38 - 41. Στο: <http://www.readpoint.com/paidomaties.aspx>
- Kane J. & Mertz J. (2012). *Debunking Myths about Gender and Mathematics Performance*. *Notices of the American Mathematical Society (AMS)*, 59 (1), 10-21.
- Kahlenberg, S. & Hein, M.(2010). Progression on nickelodeon? Gender role stereotypes in toy commercials, *Sex Roles*, 62 (11), 830-847
- Kimmel, M. (1996). *Manhood in America: A Cultural History*. New York: the Free Press.
- Klugman, K. (1999). A bad hair day for G. I. Joe. In B. L. Clark & M. R. Higonnet (Eds.), *Girls, boys, books, toys* (pp. 169-182). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Kohlberg, L. (1966). A cognitive-developmental analysis of children's sex-role concepts and attitudes, in E. Maccoby (Ed.) *The development of sex differences*. London:Tavistock
- Lamb, S., & Brown, L. M. (2006). *Packaging girlhood: Rescuing our daughters from marketers' schemes*. New York: St.Martin's Press.
- Leonard, D. & Adkins, L. (1996). (Eds) *Sex in Question: French Materialist Feminism*, London: Taylor & Francis.
- Lindsey, E.W. & Colwell, M.J. (2013). Pretend and physical play: links to preschooler's affective social competence. *Merrill-Palmer Quarterly*, 59 (3), 330-360
- Linn, S. (2004). *Consuming kids: The hostile takeover of childhood*. New York: The New Press.
- Lytton, H., & Romney, D. (1991). Parents' differential socialization of boys and girls: A meta- analysis. *Psychological Bulletin*, 109, 267-296.

- Mac An Ghail, M. (1994) *The Making of Men: Masculinities, Sexualities and Schooling*, Buckingham: Open University Press.
- Margolis, J. & Fisher, A. (2003). *Unlocking the clubhouse: Women in computing* Cambridge, MA: MIT Press.
- Markee, N. L., Pedersen, E. L., Murray, C. I., & Stacey, P. B. (1994). What role do fashion dolls play in socialization of children? *Perceptual and Motor Skills*, 79, 187-190.
- Martin, C., & Ruble, D. (2004). Children's search for gender cues: Cognitive perspectives on gender development. *Current Directions in Psychological Science*, 13(2), 67-70
- Martin, C., Eisenbud, L. & Rose, H. (1995). Children's gender -based reasoning about toys, *Child development*, 66(5), 1453 - 1471.
- Martin, C. (1989). Children's use of gender-related information in making social judgments. *Developmental Psychology*, 25, 80-88.
- McCathren, R. B., Warren, S. F., & Yoder, P. (1996). Prelinguistic predictors of later language development. In K. N. Cole, P. S. Dale, & D. J. Thal (Eds.), *Assessment of communication and language*, (pp. 57-75). Baltimore: Paul H. Brookes.
- Mills, J., Polivy, J., Herman, C. P., & Tiggemann, M. (2002). Effects of exposure to thin media images: Evidence of selfenhancement among restrained eaters. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1687-1699.
- Mischel, W. (1966). A social learning view of sex differences in behaviour. In E. E. Maccoby (Ed.), *The development of sex differences* (pp. 56-81). Stanford CT: Stanford University Press.
- National Science Foundation & National Center for Science and Engineering Statistics. (2012). Doctorate recipients from U.S. universities: 2012 (Special Report NSF 14-305). Arlington, VA: Authors. Στο: <http://www.nsf.gov/statistics/sed/2012/>
- Nesdale, D., & Todd, P. (2000). Effect of contact on intercultural acceptance: a field study. *International Journal of Intercultural Relations*, 24, 341-360.
- Oakley, A. (1985) [1972] *Sex, Gender and Society*, Aldershot, Hants: Gower.
- O'Brien, J., Coker, P, Lynn, R., Suppinger, R., Pearigen, T, Rabon, S., St-Aubin, M., & Ward, A. T. (2000). The impact of occupational therapy on a child's playfulness. *Occupational Therapy in Health Care*, 72(213), 39-51.

- OECD (2013a). *PISA 2012 Results: Excellence through Equity (Volume II): Giving Every Student the Chance to Succeed*. Paris: OECD
 Στο:<http://dx.doi.org/10.1787/9789264201132-en>
- OECD (2013d), *Innovative Learning Environments*, Paris: OECD.
 Στο:<http://www.oecd.org/edu/cei/innovativelearningenvironments.htm>
- OECD (2010). *PISA 2009 Results: What Students Know and Can Do Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I)*, Paris: OECD.
- OECD - *PISA 2012 results for the United States*.
 Στο:<http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/PISA-2012-results-US.pdf>
- OECD - *PISA 2012*. Paris: OECD. Στο:<http://www.oecd.org/pisa/>
- Ofsted -Office for Standards in Education, Children's Services and Skills (2011). *Girls' Career Aspirations*. Manchester: OFSTED
- Oldenziel, R. (2001). Man the maker, woman the consumer: The consumption junction revisited. In A.N.H. Creager, L.L. Schiebinger & E. Lunbeck (Eds.) *Feminism in twentieth-century science, technology, and medicine*. (pp. 128-148). Chicago: University of Chicago Press.
- Πολίτης Φ. (2006). *Οι «Ανδρικές Ταυτότητες» στο Σχολείο -Ετεροσεξουαλικότητα, Ομοφυλοφοβία και Μισογυνισμός*, Προλογικό Σημείωμα: Δ. Κογκίδου. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
- Palmer S. (2006). *Toxic Childhood: How The Modern World Is Damaging Our Children And What We Can Do About It*. London: Orion.
- Paoletti J. (2012). *Pink and Blue -Telling the Boys from the Girls in America*. Bloomington: Indiana University Press.
- Peretti, P., & Sydney, T. (1984). Parental toy choice stereotyping and its effects on child toy preference and sex-role typing. *Social Behavior and Personality*, 12, 213-216.
- Pettigrew, T. F., & Tropp, L. R. (2008). How does intergroup contact reduce prejudice? Meta-analytic tests of three mediators. *European Journal of Social Psychology*, 38, 922-934.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Picariello, M., Greenberg, D. & Pillemer, D. (1990). Children's sex-related stereotyping of colors. *Child Development*, 61(5), 1453-1460.

- Pomerleau, A., Bolduc, D., Malcuit, G., & Cossette, L. (1990). Pink or blue: Environmental gender stereotypes in the first two years of life. *Sex Roles, 22*(5-6), 359-367.
- Richardson, J. G., & Simpson, C. H. (1982). Children, gender, and social structure: An analysis of the contents of letters to Santa Claus. *Child Development, 53*, 429-436.
- Rheingold, H. L., & Cook, K. V. (1975). The contents of boys' and girls' rooms as an index of parents' behavior. *Child Development, 46*, 459-463.
- Roan, A. & Whitehouse, G. (2007). Women, information technology and 'waves of optimism': Australian evidence on 'mixed-skill' jobs. *New Technology, Work and Employment, 22*, 21-33.
- Roopnarine, J. L. (1986). Mothers' and fathers' behaviours toward the toy play of their infant sons and daughters. *Sex Roles, 14*, 59-68.
- Rosser, S.V. (2006). Using the lenses of feminist theories to focus on women and technology. In M.F. Fox, D.G. Johnson & S.V. Rosser (Eds.) *Women, gender, and technology*. (pp. 13-46). Chicago: University of Illinois Press.
- Ruble, D., Taylor, L., Cyphers, L., Greulich, F., Lurye, L. & Shrout, P. (2007). The role of gender constancy in early gender development, *Child Development, 78*(4), 1121 - 1136.
- Σαχίνη Ε., Μάλλιου Ν. & Σαμαρά Μ. (2014). *Η συμμετοχή των γυναικών στην Έρευνα και Ανάπτυξη στην Ελλάδα το 2011*. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης
- Sanchez, J. F., Greenberg, T. S., Liu, M. W. & Vilain, E. (2009) "Reported effects of masculine ideals on gay men", *Psychology of Men and Masculinity, 10* (1), 73 -87.
- Schooler, D., & Ward, L.M. (2006). Average joes: Men's relationships with media, real bodies, and sexuality. *Psychology of Men and Masculinity, 7*, 27-41.
- Scott-Dixon, K. (2004). *Doing IT: Women working in information technology*. Toronto: Sumach Press.
- Serbin, L. A., Poulin-Dubois, D., Colburne, K. A., Sen, M. G., & Eichstedt, J. A. (2001). Gender stereotyping in infancy: Visual preferences for and knowledge of gender-stereotyped toys in the second year. *International Journal of Behavioral Development, 25*, 7-15.
- Servin, A., Bohlin, G., & Berlin, L. (1999). Sex differences in 1-, 3-, and 5-year-olds' toy-choice in a structured play-session. *Scandinavian Journal of Psychology, 40*, 43-48.

- Sherman, A. M. & Zurbriggen, E.L. (2014). "Boys Can Be Anything": Effect of Barbie Play on Girls' Career Cognitions. *Sex Roles*, 70, 5-6, 195-208.
- Shore, R., (1997). *Rethinking the brain. New insights into early development*. New York: Families and Work Institute.
- Snow, M., Jacklin, C., & Maccoby, E. (1983). Sex-of-child differences in father-child interaction at one year of age. *Child Development*, 54, 227-232.
- Stice, E., Schupak-Neuberg, E., Shaw, H., & Stein, R. (1994). Relation of media exposure to eating disorder symptomatology: An examination of mediating mechanisms. *Journal of Abnormal Psychology*, 103, 836-840.
- Tainis-LeMonda, C. S., & Bornstein, M. H. (1996). Variation in children's exploratory, nonsymbolic and symbolic play: An exploratory multidimensional framework. In R. Rovee-Collier & L. Lipsitt (Eds.), *Advances in infancy research*, vol. 10, 37-78.
- TISME -The Targeted Initiative on Science and Mathematics Education (2013). *What influences participation in science and mathematics? A briefing paper from the Targeted Initiative on Science and Mathematics Education (TISME)*. London: ESRC
- Thomsen, S. R., Weber, M.M., & Brown, L. B. (2002). The relationship between reading beauty and fashion magazines and the use of pathogenic dieting methods among adolescent females. *Adolescence*, 37, 1-18.
- Turkle, S. (2008).(Ed.). *Falling for Science: Objects in Mind*. USA: MIT Press.
- Yoder, J. D., & Schleicher, T. L. (1996). Undergraduates regard deviation from occupational gender stereotypes as costly for women. *Sex Roles*, 34, 171-188.
- Vygotsky L. S., (1997). *Νους στην κοινωνία: Η ανάπτυξη των ανωτέρων ψυχολογικών διεργασιών* (Επιμ. Σ. Βοσνιάδου, μτφρ. Σ. Βοσνιάδου & Α. Μπίμπου). Αθήνα: Gutenberg.
- Zaman, A. (2007). Gender-sensitive teaching: A reflective approach for early childhood education teacher training programs. *American Association of Colleges for Teacher Education*, 129(1), 110-118.
- Zecharia, A., Cosgrave, E., Thomas L. & Jones, R. (2014). *Through Both Eyes the case for a Gender Lens in STEM*. London: ScienceGrrl. Στο: http://sciencegrrl.co.uk/assets/SCIENCE-GRRL-Stem-Report_FINAL_WEBLINKS-1.pdf

- Zosuls, K., Ruble, D., Tamis-LeMonda, C., Shrout, P., Bornstein, M. & Greulich, F.(2009). The Acquisition of Gender Labels in Infancy: Implications for Gender-Typed Play, *Developmental Psychology*, 45(3), 688-701.
- Ward, L. M. (2004). Wading through the stereotypes: Positive and negative associations between media use and Black adolescents' conceptions of self. *Developmental Psychology*, 40, 284-294.
- Wardle, F. (1987). Getting back to the basics of children's play. *Child Care Information Exchange*, Sept., 27-30.
- Wajcman, J. (2004). *TechnoFeminism*. UK: Polity Press.
- Wellcome Trust (2013) *Wellcome Trust Monitor Wave 2. Tracking public views on science, biomedical research and science education*. London: Wellcome Trust
- Wittig, M. (1982). The category of sex, *Feminist Issues*, 2 (2), 63-68.
- Wood, E., Desmarais, S. & Gugula, S. (2002).The impact of parenting experience on gender stereotyped toy play of children, *Sex Roles*, 47 (1/2), 39-49.
- Wood, W., & Eagly, A. H. (2002). A cross-cultural analysis of the behavior of women and men: Implications for the origins of sex differences. *Psychological Bulletin*, 128, 699-727.
- Woodfield, R. (2000). *Women, work and computing*. Cambridge: Cambridge University Press.
- World Bank. (2011). *World development report 2012: Gender equality and development*. The World Bank, Washington, D.C.: USA.
- World Bank (2008). *Girls' Education in the 21st Century*. The World Bank, Washington, D.C.: USA.

15.2. Διαδικτυακές πηγές

- Abadi, P. (2013, June 5). Kids' Toys: More Gendered Than Ever. *Ms Magazine*
 Στο: <http://msmagazine.com/blog/2013/06/05/kids-toys-more-gendered-than-ever/>
- Allen, G. & Farmer Kris, D. (2014, June 25). Why It's Imperative to Teach Empathy to Boys. *MindShift*. Στο: <http://blogs.kqed.org/mindshift/2014/06/why-its-imperative-to-teach-empathy-to-boys/>

[Asher -Perrin, E. \(2014, April 30\). No, McDonald's Did Not Do A Good Job With Its Spider-Man Toys "For Girls." TOR.COM.](#)

Στο: <http://www.tor.com/blogs/2014/04/no-mcdonalds-did-not-do-a-good-job-with-its-spider-man-toys-qfor-girlsq>

Ayres-Brown, A. (2014, April, 21). McDonald's Gave Me the "Girl's Toy" With My Happy Meal. So I Went to the CEO. *The XX Factor*.

Στο: http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2014/04/21/mcdonald_s_and_me_my_fight_to_end_gendered_happy_meal_toys.html

Βανδύρος Σ. (2016, 10 Φεβρουαρίου). Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο. Βιβλιοκριτική για τη μελέτη "Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο - Όλα τα παιχνίδια για όλα τα παιδιά της Δήμητρας Κογκίδου", *Book Press*

Στο: <http://www.bookpress.gr/stiles/dimosia-sizitisi/pink-blue>

Barford, V. (2014, January 27). Do children's toys influence their career choices? *BBC News Magazine*.

Στο: <http://www.bbc.com/news/magazine-25857895>

Bennhold, K. (2012, July 31). Toys start the gender equality rift. *International New York Times*.

Στο: <http://www.nytimes.com/2012/08/01/world/europe/01iht-letter01.html>

Boholtz, S. (2013, March 12). This Is What You Get When Toy Companies Think Girls Need Glitter To Love Science. *The Huffington Post*.

Στο: http://www.huffingtonpost.com/2013/12/03/girls-science-toys_n_4346336.html

Borromeo, L. (2014, February 27). Barbie in Sports Illustrated? Time to challenge gender marketing to children. *Theguardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/sustainable-business/barbie-sports-illustrated-challenge-gender-marketing-children>

Brasted M. (2010, February 17). Care Bears vs. Transformers: Gender Stereotypes in Advertisements. *The Socjournal*. Στο: <http://www.sociology.org/author/monicabrasted>

[British Library's 'Oral History of British Science'](http://www.bl.uk/voices-of-science). Στο: <http://www.bl.uk/voices-of-science>

Butler, B. (2013, November 22). Can a toy company inspire girls to become engineers? *The Washington Post*. Στο: <http://www.washingtonpost.com/blogs/she-the-people/wp/2013/11/22/can-a-toy-company-inspire-girls-to-become-engineers/>

Cliffords, S. (2012, December 3). More Dads Buy the Toys, So Barbie, and Stores, Get Makeovers. *NYTimes*. Στο: http://www.nytimes.com/2012/12/04/business/more-dads-buy-the-toys-so-barbie-and-stores-get-makeovers.html?_r=0

Cochrane K. (2014, April 22). The fightback against gendered toys. *The Guardian*. Στο: <http://www.theguardian.com/lifeandstyle/2014/apr/22/gendered-toys-stereotypes-boy-girl-segregation-equality>

Coyle, E. (2010, May 16). Student Study Shows How Barbie Affects Girls' Ideas of Their Future Capabilities. *News - Washington and Lee University*. Στο: <http://www2.wlu.edu/x48373.xml>

Danno, C. (2014, February 18). Toys should encourage gender neutrality. *Videtteonline - Illinois State University's News Source*. Στο: <http://www.videtteonline.com/index.php/2014/02/18/toys-should-encourage-gender-neutrality/>

Davies, J. (2014, July 7). Entrepreneur Barbie: stop telling girls that business values appearance. *The Guardian*. Στο: <http://www.theguardian.com/women-in-leadership/2014/jul/07/i-run-my-own-business-so-why-am-i-worrying-about-my-looks>

Dockterman, E (2014, February 2). The War on Pink: GoldieBlox Toys Ignite Debate Over What's Good For Girls. *Time*. Στο: <http://time.com/3281/goldie-blox-pink-aisle-debate/>

Eskander, S. (2014, May 7). Guys and dolls: Veteran toy designer wrestles with the industry's gender divide. Συνέντευξη της Stefanie Eskander στον Hunter Oatman - Stanford. *CW -Collectors Weekly*.

Στο: <http://www.collectorsweekly.com/articles/veteran-toy-designer-wrestles-with-gender-divide/>

European Centre for Women and Technology (ECWT). Στο: www.womenandtechnology.eu
Fairfield H. & McLean A. (2012, February 4). *Girls Lead in Science Exam, but Not in the United States* - Interactive Graphic (Source: Organization for Economic Cooperation and Development). *NYTimes*.

Στο: http://www.nytimes.com/interactive/2013/02/04/science/girls-lead-in-science-exam-but-not-in-the-united-states.html?_r=0

Filipovic J. (2013, November 22). What's the problem if a boy wants to put on a dress or girls act masculine? *Theguardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2013/nov/22/punish-kids-cross-gender-play-abuse>

Fine, C. (2014, March 31). Biology doesn't justify gender divide for toys. *New Scientist*.

Στο: <http://www.newscientist.com/article/dn25306-biology-doesnt-justify-gender-divide-for-toys.html#.UzYFTM4Rtx>

Fine, C. (2013, October 4). Interview. *Let Toys Be Toys*.

Στο: <http://www.lettoysbetoys.org.uk/interview-with-neuroscientist-cordelia-fine/>

Fine, C. (2013, November 27). Interview -Dolls, Trucks and the Workplace Gender Divide. *Play Unlimate -Every Toy for Every Body*. Στο:

<http://www.playunlimited.org.au/2013/11/27/dolls-trucks-workplace-gender-divide/>

Garfinkle S. (2009, December 1). Pink vs. Blue: Boys, Girls and the Toys They Love - On Parenting. *The Washington Post*.

Στο: http://voices.washingtonpost.com/parenting/2009/01/pink_v_blue.html

Gender Controversy Stacks Up Against 'Lego Friends.' (2012, January 18). *NPR News*.

Στο: <http://www.npr.org/2012/01/18/145397007/gender-controversy-stacks-up-against-lego-friends>

Girls Who Code. Μη κερδοσκοπική οργάνωση στις Η.Π.Α. για την ισότητα των φύλων στον τομέα της πληροφορικής. Στο: <http://girlswhocode.com/>

Goldiner, D. (2006, May 25). Parents KO dolls: Hasbro axes dirty dancer toys for girls. *The New York Daily News*.

Στο: <http://www.thefreelibrary.com/Addressing+the+sexualization+of+girls+through+comprehensive+programs,...-a0194331815>

Hess A. (2013, February 8). The science gender gap: The U.S. has one of the worst in the developed world. *The XX Factor*.

Στο: http://www.slate.com/blogs/xx_factor/2013/02/08/the_math_gender_gap_the_us_has_one_of_the_worst_in_the_developed_world.html

Hix, L. (2010, August 9). Fightin' Femmes: Unmasking female superheroes with author Mike Madrid. *CW -Collectors Weekly*.

Στο: <http://www.collectorsweekly.com/articles/fightin-femmes-unmasking-female-superheroes-with-comic-book-historian-mike-madrid/>

Κογκίδου Δ. (2016, 07 Ιανουαρίου). Σε Α' πρόσωπο. Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο. *diastixo.gr*

Στο: <http://diastixo.gr/aprosopo-2/4696-dhmhtra-kogkidoy>

Κογκίδου Δ. (2014β, 4 Δεκεμβρίου). Τα παιχνίδια των παιδιών: Περισσότερο έμφυλα από ποτέ. *TVXS - TV Χωρίς Σύνορα*. Στο: <http://tvxs.gr/news/egrapsan-eipan/ta-paixnidia-ton-paidion-perissotero-emfyla-apo-pote>

Κογκίδου Δ. (2014γ, 13 Απριλίου). Θα αγοράσετε κούκλα στο αγοράκι σας;

alterthess.gr. Στο: <http://www.alterthess.gr/content/tha-agorasete-koykla-sto-agoraki-sas>

Κογκίδου Δ. (2014δ, 2 Σεπτεμβρίου). Επικίνδυνες κούκλες; Ο κίνδυνος της πρόωρης σεξουαλικοποίησης των μικρών κοριτσιών. *TVXS - TV Χωρίς Σύνορα*.

Στο: <http://tvxs.gr/news/paideia/epikindynes-koykles-o-kindynos-tis-prooris-seksoyalikopoiisis-ton-koritsion>

Κογκίδου Δ. (2014ε, 9 Οκτωβρίου). Πέρα από το ροζ και το γαλάζιο.

TVXS - TV Χωρίς Σύνορα.

Στο: <http://www.tvxs.gr/news/paideia/pera-apo-roz-kai-galazio#.VDad2hzu6bQ.facebook>

Κογκίδου Δ. (2014στ, 18 Δεκέμβρη). Τα έμφυλα στερεότυπα δεν έχουν θέση κάτω από το Χριστουγεννιάτικο δέντρο. *TVXS - TV Χωρίς Σύνορα*.

Στο: <http://tvxs.gr/news/paideia/ta-emfyla-stereotypa-den-exoyn-thesi-kato-apo-xristoygenniatico-dentro#.VJM0uM9qcGM.facebook>

Lego & Gender (2012, February 6). Part 2: The Boys Club. *Feminist Frequency*.

Στο: <http://www.feministfrequency.com/2012/02/lego-gender-part-2-the-boys-club/>

Lepkowska D. (2008, December 16). Playing fair? *The Guardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/education/2008/dec/16/play>

Let Toys Be Toys. (2014, November 30). *Online retailers less sexist this Christmas*

Στο: <http://www.lettoysbetoys.org.uk/online-retailers-less-sexist-this-christmas/>

Μήτρου, Λ. (2010, 6 Νοεμβρίου). Cinderella ή Cyberella: Η γυναίκα στην ψηφιακή εποχή παραμένει σε επίπεδα αναλφαριθμητισμού. *Βήμα Ιδεών*. Στο:

<http://www.vimaideon.gr//Article.aspx?d=20101106&nid=17744736&sn=%CE%9A%CE%A5%CE%A1%CE%99%CE%9F%20%CE%A4%CE%95%CE%A5%CE%A7%CE%9F%CE%A3&spid=1478>

Mangan, K. (2012, October 29). Despite Efforts to Close Gender Gaps, Some Disciplines Remain. *The Chronicle of Higher Education*. Στο: http://chronicle.com/article/In-Terms-of-Gender/135304/?cid=at&utm_source=at&utm_medium=en

McLaren, L. (2014, October 16). Gender marketing for children's toys needs to end. *The Globe and Mail*.

Στο: <http://www.theglobeandmail.com/life/parenting/gender-marketing-for-childrens-toys-needs-to-end/article21124842/>

Orenstein, P. (2011, December 29). Does stripping gender from toys really make sense? *NYTimes*.

Στο: http://www.nytimes.com/2011/12/30/opinion/does-stripping-gender-from-toys-really-make-sense.html?_r=1&

Orenstein, P. (2011, June 19). The ghettoisation of pink: how it has cornered the little-girl market. *The Guardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/society/2011/jun/19/peggy-orenstein-pink-conspiracy-cinderella>

Papantoniou, N. (2012, February 22). Barbie's Careers Through the Years. *MORE Magazine*. Στο: <http://www.more.com/barbies-career>

Paton, G. (2014, January 1). Gender specific toys 'put girls off' maths and science. *Telegraph*. Στο: <http://www.telegraph.co.uk/education/educationnews/10578106/Gender-specific-toys-put-girls-off-maths-and-science.html>

Pickett, D. (2012, May 8). Part I: Historical perspective on the Lego gender gap. *Sociological Images*. Στο: <http://thesocietypages.org/socimages/2012/05/08/part-i-historical-perspective-on-the-lego-gender-gap/>

Prowal, M. (2001, December 29). Toy and gender is not about political correctness. *Campbell River Mirror*. Στο: <http://www.campbellrivermirror.com/opinion/letters/136398073.html>

Rush, E. (2014, January 22). Ethics, marketing and children -A interview with Dr Emma Rush. *Play Unlimited -Every Toy for Every Body*. Στο: <http://www.playunlimited.org.au/2014/01/22/ethics-marketing-children-and-emma-rush/>

Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού / Convention on the Rights of the Child. Resolution 44/25 on 20.11.1989, United Nations, Office of the High Commissioner for the Human Rights. Στα ελληνικά στο: <http://www.0-18.gr/gia-megaloyis/ta-dikaiomata-toy-paidioy>

ScienceGrrl. Μη κερδοσκοπική οργάνωση για την ενθάρρυνση των γυναικών να ακολουθήσουν καριέρες στον τομέα των STEM. Στο: www.sciencegrrl.co.uk

Sheff, D. (2005, January 4). New babes in toyland:Trollz. *The New York Times*. Στο: <http://www.nytimes.com/2005/01/04/arts/04trol.html>

Smriti, S.(2014, July 1). Albert Einstein's Reply to a Female Fan's Confession Should Be in Every Science Textbook. *Identities Mic*. Στο: <http://mic.com/articles/92585/albert-einstein-s-reply-to-a-female-fan-s-confession-should-be-in-every-science-textbook>

Smriti, S.((2014, July 21). Finally an Intelligent Alternative to Barbie Little Girls May Actually Want to Play With. *Identities. Mic*. Στο:

<http://mic.com/articles/94580/there-s-finally-an-intelligent-alternative-to-barbie-little-girls-may-actually-want-to-play-with>

Stampler, L. (2015, January 30). Bye, Bye, Barbie: 2015 Is the Year We Abandon Unrealistic Beauty Ideals. *Time*. Στο: <http://time.com/3667580/mattel-barbie-earnings-plus-size-body-image/>

Steve, R. (2014, August 8). Gender specific toys ain't over yet. *ToyNews*. Στο: <http://www.toynews-online.biz/opinion/read/gender-specific-toys-ain-t-over-yet/042897>

Sweet, E. (2013, November 26). Is Separate Really Equal When It Comes To Gender Assigned Toys? *Princess Free Zone*. Στο: <http://princessfreezone.com/pfz-blog/2013/11/26/guest-blog-is-separate-really-equal-when-it-comes-to-gender.html>

Sweet, E. (2013, December 11). Marketing the gender gap. -A interview interview with Dr Elizabeth Sweet. *Play Unlimited -Every Toy for Every Body*. Στο: <http://www.playunlimited.org.au/2013/12/11/305/>

Sweet, E. (2012, December 21). Gender-Based Toy Marketing Returns. *NYTimes.com* Στο: http://www.nytimes.com/2012/12/23/opinion/sunday/gender-based-toy-marketing-returns.html?_r=1&

Valenti, J. (2014, August 5). Let's end pink-ification: must the 'girls' aisle be full of sexist toys and clothes? *Theguardian*. Στο: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/aug/05/girls-aisle-sexist-toys-clothes>

Vizard, S. (2013, December 18). Morrisons next on Let Toys Be Toys hitlist after M&S agrees to gender-neutral toy marketing. *Marketing Week*. Στο: <http://www.marketingweek.co.uk/sectors/retail/morrisons-next-on-let-toys-be-toys-hitlist-after-ms-agrees-to-gender-neutral-toy-marketing/4008935.article>

Wainman, R. (2014, February 14). Boys and their toys: have science-themed toys had an impact on women's careers? *The Guardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/science/the-h-word/2014/feb/14/boys-toys-science-impact-women-careers-history>

Wallwork, E. (2014, September 3). Barbie and Lego voted favourite toy brands by children. *Parentdish*. Στο: <http://www.parentdish.co.uk/2014/09/03/barbie-and-lego-voted-favourite-toy-brands-by-children/>

Walter, N. (2003, November 24) Buy your son a Barbie for Christmas. *The Guardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/world/2003/nov/24/gender.uk>

Wardle, F. (2010, August 16). Play as Curriculum. *Early childhood news*.

Στο: <http://www2.ku.edu/~soe/news-events/08-12/admissions/Play%20As%20Curriculum.pdf>

Wieners, B. (2011, December 14). Lego Is for Girls, *Bloomberg Businessweek*.

Στο: <http://www.businessweek.com/magazine/lego-is-for-girls-12142011.html#p1>

Williams, Z. (2014, August 9). Move over Barbie: the cool kids are playing with Lego paleontologists. *The Guardian*.

Στο: <http://www.theguardian.com/society/2014/aug/09/girls-play-are-gender-stereotyped-toys-on-way-out>

Wittenberg-Cox, A. (2014, September 15). LEGO's Girl Problem Starts with

Management. *Harvard Business Review*. Στο: <http://blogs.hbr.org/2014/09/legos-girl-problem-starts-with-management/>

Zecharia, A. (2014, April 9). Girls are kept out of science jobs by unhelpful stereotypes. *The*

Conversation. Στο: <http://theconversation.com/girls-are-kept-out-of-science-jobs-by-unhelpful-stereotypes-25105>

15.3. Σε εφημερίδες -ειδησεογραφικές πύλες -blogs (επιλογή)

Κογκίδου Δ. (2015, 15 Μαΐου). Τα αγόρια δεν κλαίνε. Ούτε οι κούκλες τους. Συνέντευξη της Δήμητρας Κογκίδου στο *Lifo*.

Στο: <http://www.lifo.gr/team/u12321/57595>

Κογκίδου Δ. (2015, 10 Νοεμβρίου). Παιχνίδια πέρα από το ροζ και το γαλάζιο. Συνέντευξη της Δήμητρας Κογκίδου στη Parallaxi.

Στο: <http://parallaximag.gr/thessaloniki/prosopa/pechnidia-pera-apo-to-roz-ke-to-galazio>

Κογκίδου Δ. (2014, 21 Δεκεμβρίου) Τα παιχνίδια είναι για τα παιδιά. Συνέντευξη της Δήμητρας Κογκίδου στην εφημερίδα *Χαραυγή*

Στο: <http://dialogos.com.cy/blog/dimitra-kogkidou-ta-pechnidia-ine-gia-ta-pedia/#.V6SrQo9OLIU>

- Επιλογή ή επιβολή τα ροζ και μπλε ταμπού στον κόσμο των παιδιών;

Εφημερίδα: *Το Βήμα*, στις 31/10/2014

Στο: <http://www.tovima.gr/society/article/?aid=646010>

- Επικίνδυνος ο " εμφύλιος διαχωρισμός" -Ο "πόλεμος" ανάμεσα σε... ροζ και γαλάζιο επηρεάζει αρνητικά την ανάπτυξη των παιδιών!

Εφημερίδα: *Ημερησία*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.imerisia.gr/article.asp?catid=26514&subid=2&pubid=113377268>

- Αρνητικά επιδρούν στα παιδιά τα «ροζ ή γαλάζια» προϊόντα

Εφημερίδα: *Καθημερινή*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.kathimerini.gr/789853/article/epikairothta/episthmh/arnhtika-epidroyn-sta-paidia-ta-roz-h-galazia-proionta>

- Ροζ ή γαλάζιο; -Πώς η επιλογή των παιχνιδιών και των χρωμάτων επηρεάζει την ανάπτυξη των παιδιών

Εφημερίδα: *iefimerida*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.iefimerida.gr/node/176015#ixzz3HuG4uOm7>

- «Στημένα» παιδικά παιχνίδια

Εφημερίδα: *Εφημερίδα των Συντακτών*, στις 30/10/14

Στο: <http://www.efsyn.gr/?p=247960>

- Πώς τα γαλάζια ή ροζ παιχνίδια επηρεάζουν την ανάπτυξη των παιδιών

Εφημερίδα: Ταχυδρόμος του Βόλου - Πανθεσσαλική Εφημερίδα, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.taxydromos.gr/article.php?id=145675&cat=1291>

- Ροζ ή γαλάζιο, δηλαδή κορίτσι ή αγόρι;

Nooz.gr, στις 1/11/2014

Στο: <http://www.nooz.gr/woman/roz-i-galazio-diladi-koritsi-i-agori>

- Ο διαχωρισμός των παιχνιδιών εμποδίζει την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών

Δημοσιευμένο στο *the TOC.gr*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.thetoc.gr/koinwnia/article/o-diaxwrismos-twn-paixnidiwn-empodizei-tin-olopleuri-anaptuxi-twn-paidiwn>

- Πώς τα γαλάζια ή ροζ παιχνίδια επηρεάζουν την ανάπτυξη των παιδιών

Δημοσιευμένο στο *Newsbeast*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.newsbeast.gr/greece/arthro/748904/pos-ta-galazia-i-roz-paihnia-epireazoun-tin-anaptuxi-ton-paidion/>

- Μάρκετινγκ και παιχνίδια: Μια κερδοφόρα αγορά που αναπαράγει έμφυλα στερεότυπα

Δημοσιευμένο στις 30/10/2014 στο *alterthess.gr*

Στο: <http://www.alterthess.gr/content/marketingk-kai-paihnia-mia-kerdofora-agera-poy-anaparagei-emfyla-stereotypa>

- Τα χρώματα έχουν φύλο; Γιατί η πραγματικότητα ενός κοριτσιού δεν χρειάζεται να είναι «ροζ»

Δημοσιευμένο στο *Αθηνά -Κοινωνική Μέρμνα*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.athena.org.gr/enimerosi/nea/item/455-ta-xromata-exoun-fylo-giati-i-pragmatikotita-enos-koritsioug-den-xreiazetai-na-einai-roz>

- Η επιλογή των παιχνιδιών επηρεάζει τα μωρά

Δημοσιευμένο στο *Family Life gr*, στις 29/10/2014

Στο: <http://www.familylife.gr/el/mwro-0-2/anaptyksh/4356-pws-i-epilogi-paixnidiwn-xrwmatwn-epireaze>