

## Δημιουργική Γραφή: Παραμύθια

Χαρίκλεια Τερζητάνου

Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στο 2<sup>ο</sup> ΠΕΚ Θεσσαλονίκης - 25/1/2016



### «Κλασικές» δράσεις για δημιουργική γραφή με αφορμή παραμύθια:

- Ανάγνωση/αφήγηση μέχρι ένα σημείο που έχει ενδιαφέρον και επινόηση της συνέχειας από τους μαθητές.
- Αναδιήγηση του παραμυθιού από την οπτική ενός δευτερεύοντα ήρωα ή ενός αντικειμένου (π.χ. το καλαθάκι της Κοκκίνοσκουφίτσας διηγείται).
- Αλλαγή των χαρακτηριστικών των κεντρικών ηρώων (π.χ. ο καλός λύκος και η κακιά Κοκκίνοσκουφίτσα)
- Αλλαγή του τέλους ενός παραμυθιού.
- Επέκταση ενός παραμυθιού (τι έγινε μετά), αν αυτό προσφέρεται
- Δημιουργία ενός παραμυθιού με παρόμοιο περιεχόμενο.
- Δημιουργία ενός νέου παραμυθιού με δανεικά στοιχεία από διάφορα άλλα (π.χ. «Περπατώ στο δάσος» της Σ. Μιχαηλίδου)

### «Κλασικές» δράσεις με νέες τεχνικές

#### Δραματοποίηση της στιγμής – αλλαγή τέλους παραμυθιού ή συνέχεια παραμυθιού:

Ο/Η εκπαιδευτικός αφηγείται μια ιστορία, ενώ παράλληλα σηκώνει διάφορους μαθητές να υποδυθούν τους ήρωες. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται για τη δημιουργία κινήτρων ανάγνωσης ή για την παρουσίαση ενός μύθου/μιας ιστορίας. Αφορά στην ανάγνωση και παράλληλη δραματοποίηση του κειμένου από τα παιδιά, χωρίς να έχει προηγηθεί προετοιμασία.

Προσοχή: Καθοδηγούμε τα παιδιά όχι με λόγια, αλλά με βουβές εντολές, όπως π.χ. δείχνοντας προς μία κατεύθυνση, οδηγώντας και παρακινώντας με εκφράσεις του προσώπου κλπ. Στους διαλόγους, διαβάζουμε πρώτα εμείς και τα συμμετέχοντα στη δραματοποίηση παιδιά επαναλαμβάνουν. Όταν ολοκληρωθεί η δραματοποίηση, μπορεί να επαναληφτεί με άλλα παιδιά. Με την τελική ολοκλήρωση, προτείνεται να καθίσουν οι κεντρικοί ήρωες της ιστορίας σε «ανακριτικές καρέκλες» και τα υπόλοιπα παιδιά να τους θέσουν ερωτήσεις (π.χ. τι θα έκανες αν, πώς αισθάνθηκες, τι σκέφτηκες, πώς ήταν τα παιδικά σου χρόνια, έχεις δικά σου παιδιά κλπ.).

Παράδειγμα: «Το ασημένιο κουδουνάκι» - Ασία (Λαϊκό παραμύθι Ιαπωνίας)

<http://www.paramithia.net/jap1.html>

Κάποτε σε ένα χωριό δίπλα στη θάλασσα ζούσε ένας σοφός γέροντας. **Σηκώνουμε ένα παιδί.** Του άρεσε να κάθεται στη βεράντα του και να κοιτά τη θάλασσα. **Το βάζουμε να καθίσει σε μια καρέκλα και του δείχνουμε τα παράθυρα, όπου βρίσκεται η θάλασσα.**

Για να μη νιώθει μοναξιά, είχε κρεμάσει ένα ασημένιο κουδουνάκι στη σκεπή της βεράντας. **Σηκώνουμε ένα άλλο παιδί και το οδηγούμε πίσω από το γέρο.**

Μόλις φυσούσε λίγο ο αέρας – **ζητάμε από όλους τους μαθητές να φυσήξουν** - το ασημένιο κουδουνάκι χτυπούσε χαρούμενα. **Κάνουμε νόημα στο παιδί – κουδουνάκι να ακολουθήσει την εντολή: να χτυπήσει χαρούμενα**

#### Αλλαγή τέλους ή συνέχεια παραμυθιού:

Δε διαβάζουμε το τέλος του παραμυθιού, αλλά

α) λέμε στα παιδιά, «Ο αέρας σταμάτησε κάποια στιγμή να φυσά, το κουδουνάκι σταμάτησε να παράγει το γλυκό του ήχο και οι χορευτές σταμάτησαν να χορεύουν» και ζητάμε να μας δείξουν οι ήρωες επί σκηνής τη συνέχεια της ιστορίας. Τα παιδιά που υποδύονται τους ήρωες μπορούν να αλλάξουν. Π.χ. αν «κολλήσει» η ιστορία ή αν δεν αρέσει η έκβαση της ιστορίας, μπορεί κάποιο παιδί να σηκωθεί, να ακουμπήσει στην πλάτη τον ήρωα, που θέλει να υποδυθεί και να τον αντικαταστήσει είτε στο συγκεκριμένο χρόνο είτε γυρίζοντας το χρόνο πίσω. Μπορεί να προκύψουν περισσότερες εκβάσεις της ιστορίας.

β) «Ο σοφός πήρε το κουδουνάκι του και τους μαθητές και έφυγε για το σπίτι του. Ο φαρμακοποιός έμεινε άναυδος. Το ίδιο κίολας βράδυ, έστειλε ένα μήνυμα στο κινητό του γέροντα σοφού». Σε ζευγάρια οι μαθητές καλούνται να αναπτύξουν σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα μια συνομιλία μέσω ανταλλαγής σύντομων μηνυμάτων (μια κόλα Α4 που πηγαινοέρχεται μεταξύ των δύο μαθητών – μέθοδος ring rong /στο νηπιαγωγείο σε τριάδες, όπου το τρίτο παιδί είναι ο ταχυδρόμος και μεταφέρει το μήνυμα από το ένα παιδί στο άλλο).

#### **Ιστορίες του λεπτού: Αλλαγή αρχής και τέλους, αναδιήγηση από την οπτική του άλλου ήρωα**

##### Το παραμύθι σε εικόνες – στιγμιότυπα

Η τάξη είναι χωρισμένη σε ομάδες. Κάθε ομάδα αποφασίζει πώς θα αποτυπώσει τις κύριες σκηνές του παραμυθιού (αρχή-μέση-τέλος/περίληψη) δημιουργώντας μια ιστορία με εικόνες (κόμικς) σε χαρτί Α4 χωρισμένο σε προκαθορισμένο αριθμό καρέ. Εναλλακτικά, μπορούμε να στήσουμε εξ αρχής τις κύριες σκηνές του παραμυθιού με παγωμένες εικόνες, παραλείποντας το κόμικς.

##### Οι παγωμένες εικόνες ζωντανεύουν

Ο/Η εκπαιδευτικός περνά μπροστά από κάθε παγωμένη εικόνα και χτυπώντας ένα παλαμάκι, η εικόνα ζωντανεύει μέσα από πολύ μικρούς διαλόγους – ατάκες. Με το δεύτερο παλαμάκι, η εικόνα ξαναπαγώνει. Ο/Η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει τη διαδικασία σε κάθε εικόνα.

##### Θεατρικό δρώμενο

Μέσα στην τάξη: Ορίζεται ο χώρος που θα αποτελέσει τη «θεατρική σκηνή», όπου θα παιχτεί το δρώμενο. Κάθε εικόνα μπαίνει γρήγορα στη σκηνή, στήνεται λέγοντας τα λόγια που αποφάσισε

στο προηγούμενο στάδιο και φεύγει προς την αντίθετη από την είσοδό της κατεύθυνση. Συστήνεται οι εικόνες να μπαίνουν από δύο εισόδους εναλλάξ.

Για παρουσίαση εκτός τάξης: Ακολουθείται η ίδια διαδικασία, ωστόσο αν δεν αλλάζει ο χώρος και ένα ή περισσότερα πρόσωπα από τη μία σκηνή στην άλλη, τότε παραμένουν τα κοινά πρόσωπα στη σκηνή και αλλάζουν τα υπόλοιπα. Επιπρόσθετα, όταν παρουσιάζουμε τις ιστορίες του λεπτού εκτός τάξης, μπορούμε να αφιερώσουμε περισσότερο χρόνο για την προετοιμασία των σκηνών. Π.χ. Προσδιορίζονται τα συναισθήματα, που βιώνουν οι ήρωες σε κάθε σκηνή: έκπληξη, στενοχώρια, θυμός,... και μέσα από ποικίλα θεατρικά παιχνίδια ή αυτοσχεδιασμούς τα παιδιά οδηγούνται στην έκφραση των συναισθημάτων με μη λεκτικούς κυρίως τρόπους (στάση σώματος, κίνηση μελών, έκφραση προσώπου κλπ.).

Δείτε και «Παραμύθια του λεπτού» από το καλλιτεχνικό – θεατρικό εργαστήρι «ΑΝΕΜΟΣΚΑΛΑ»  
<http://tinyurl.com/og68no4>

### Διήγηση και συνέχεια ιστορίας με αφορμή κόμικς



<http://www.paramithia-gia-paidia.gr/diavaste-vivlia-paramythia/oi-istories-tou-spitha/>

Μετατρέπουμε το κόμικς σε παραμύθι. Αλλάζουμε τον ήρωα και το πηγάδι, π.χ. ένα ψάρι συναντά το κοχύλι των ευχών. Συνεχίζουμε το παραμύθι με τέσσερα ακόμη καρτέ.

## Παραμυθοσαλάτα με συστατικό ένα παραμύθι ή αναδιήγηση του παραμυθιού με διαφορετικά στοιχεία

Το γιασεμί, η μηλιά και η ελιά ή Η προγονή κ' η κόρη της μητριάς.

(Καστανιές Θράκης. Παραλλαγή του παραμυθιακού τύπου "Το καλό και το κακό κορίτσι")

[http://fidodendro.blogspot.gr/2013/10/h\\_855.html](http://fidodendro.blogspot.gr/2013/10/h_855.html)

Διαβάζουμε το παραμύθι και συμπληρώνουμε τα στοιχεία που λείπουν από το νέο παραμύθι.

(Τα παιδιά μπορούν να μεταφέρουν τη δράση του παραμυθιού στη σημερινή κοινωνία ή στη χώρα καταγωγής τους ή τη χώρα όπου ζουν και να δουν πώς θα μπορούσαν να το διαμορφώσουν ή να δανειστούν στοιχεία από άλλα παραμύθια κτλ.).

Μια φορά κι έναν καιρό ήτανε ένας/μία/ένα .....ορφανός/ό/ή από πατέρα. Η μητέρα του/της ξαναπαντρεύτηκε κι ο πατριός του/της τον/την/το τυραννούσε τον/τη/το ....., όλη μέρα τον/τη/το 'δερνε.

(Στη συνέχεια αλλάζετε μόνοι σας το γένος )

Όσο το καταφρονούσε και το βασάνιζε, τόσο πιο .....γινόταν αυτό.

Μια μέρα το 'στείλε να φέρει το/τη ....., για να το φάνε ..... Στο δρόμο που πήγαινε, βρίσκει ένα .....

Της λέει: «.....»

«Τι να κάνω, ....., ο πατριός μου με δέρνει και μ' έστειλε να πάω να του φέρω το/τη .....,» είπε ο/η/το .....

«Αι, κόρη μου, θα κάνεις δυο ώρες δρόμο, θα βρεις ....., ύστερα ....., ύστερα ....., κι ύστερα ..... Όταν γυρίσεις με το/τη ....., θα κάνεις ό,τι σου πει ....., θα κάνεις ό,τι σου πει ..... θα κάνεις ό,τι σου πει .....

«Ευχαριστώ, .....

Φίλησε το ..... του/της ..... και τράβηξε το δρόμο, πήγε στο ..... και πήρε το .....

## Παραμυθοσαλάτα με διάφορα παραμύθια

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ	ΗΡΩΑΣ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ Ή ΠΡΑΞΗ	ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ	ΠΡΑΞΗ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ

Καταγράφουμε (στο νηπιαγωγείο μπορούμε να ζωγραφίσουμε) βασικά στοιχεία των παραμυθιών, που διαβάζουμε στον πίνακα καταγραφής στοιχείων (π.χ. σε χαρτί του μέτρου)

## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Τρία αφηγηματικά διαδοχικά στάδια (Brémond, 1982)

Αρχική κατάσταση: Πότε, πού, ποιος, κατάσταση ή κίνητρα

Κύρια δράση: Ο ήρωας σε πλήρη δοκιμασία

Τελική κατάσταση: Κατάληξη της δράσης με ανταμοιβή του ήρωα και την τιμωρία των αντιπάλων του.

### Εισαγωγή – Κατακλείδα

- Μια φορά κι έναν καιρό...
- Μια φορά κι ένα ζαμάνι...
- Αρχή του παραμυθιού, καλησπέρα της αφεντιάς σας...
- Παραμύθι μύθος κι η κοιλιά μου πίθαρος...
- Παραμύθι μύθι μύθι,  
το κουκί και το ρεβύθι  
εμαλώνανε στη βρύση.  
Πέρασε και η φακή  
και τα βάζει φυλακή,  
μα η φάβα της φωνάζει,  
φακήηη, βγάλτα έξω,  
δεν πειράζει.
- Μικρό και νεραϊδοφερμένο,  
παραμύθι αγαπημένο,  
θα γυρίσει, θα γυρίσει,  
μία πόρτα θα χτυπήσει,  
ίσως να ναι η δική μας!
- Και ζήσανε αυτοί καλά και μεις καλύτερα....
- Κι ήμουνα κι εγώ εκεί, μ' ένα κόκκινο βρακί...
- Κι ήμουνα και γω εκεί και με κέρασαν φακή...
- Κι ήμουνα και γω εκεί και καναν γέλια και χαρές και ξεφάντωσης τρελές...
- Μήτε ήμουνα εκεί, μήτε και σεις να τα πιστέψετε...
- Ψέματα κι αλήθεια, έτσι είν' τα παραμύθια.



Επινοούμε δικές μας εισαγωγές και κατακλείδες.

### Δομή (τρελού) παραμυθιού

Κάθε παιδί έχει ένα χαρτί A4. Γράφει επάνω την εισαγωγή «Μια φορά κι έναν καιρό...» και απαντά από κάτω στην ερώτηση «Ποιος/α/ο;». Κατόπιν, διπλώνει το χαρτί, ώστε να μη φαίνεται αυτό που έγραψε. Στη συνέχεια δίνει το χαρτί του στο διπλανό και παίρνει αυτό του

προηγούμενου. Οι ερωτήσεις, που τίθενται στη σειρά, είναι: Πού; Τι έπαθε (συμφορά); Τι έγινε μετά; Τι είπε ο κόσμος; Τι έγινε στο τέλος; Όταν ολοκληρωθούν οι ερωτήσεις, ξεδιπλώνουμε τα χαρτιά και διαβάζουμε τα παραμύθια μας, αλλάζοντας αριθμό, γένος κλπ. Όπου χρειάζεται.

Μετά την ανάγνωση, κάθε ομάδα διαλέγει μια από τις ιστορίες και τη μετατρέπει σε ολοκληρωμένο γραπτό κείμενο, εμπλουτίζοντάς την με όσα επιπρόσθετα στοιχεία θέλει. Το παιχνίδι μπορεί να επαναληφτεί με επιπρόσθετες οδηγίες, π.χ. οι απαντήσεις στις ερωτήσεις «Ποιος/α/ο» και «Πού» να περιλαμβάνουν οπωσδήποτε κι ένα χαρακτηριστικό, π.χ. ένας σκύλος με μπλε αυτιά.

Παραλλαγή δράσης για νηπιαγωγεία:

Οι ερωτήσεις τίθενται στην ολομέλεια και οι απαντήσεις γράφονται από τη νηπιαγωγό σε μικρές καρτέλες. Οι καρτέλες της κάθε ερώτησης τοποθετούνται σε ξεχωριστό κουτί ή σακούλα. Τα κουτιά ή οι σακούλες τοποθετούνται σε μια σειρά αντίστοιχη με τη σειρά των ερωτήσεων. Στο τέλος, καλείται κάθε παιδί να συνθέσει τη δική του τρελή ιστορία, τραβώντας μία καρτέλα από κάθε κουτί/σακούλα.

Παράδειγμα τελικού «τρελού» παραμυθιού:

Μια φορά κι έναν καιρό  
Μία κόκκινη μπανάνα  
Σε ένα σοκολατένιο σχολείο  
Έχασε το χρώμα της  
Ο ουρανός σκοτείνιασε  
«Αμάν, τι συμφορά!» είπε ο κόσμος (και)  
Την πέταξαν στα σύννεφα



### Με αφορμή μια ηχοϊστορία

Πείτε στα παιδιά να κλείσουν τα μάτια τους και να επικεντρωθούν σε αυτά, που θα ακούσουν. Δημιουργήστε μία ηχοϊστορία. Π.χ. Μπείτε στην τάξη και κλείστε ήρεμα την πόρτα, αφήστε τα κλειδιά σας πάνω στο τραπέζι, βάλτε μουσική στο cd – player, πηγαίνετε στο παράθυρο και ανοίξτε το, βγάλτε μία έντρομη κραυγή, τρέξτε γρήγορα έξω από την αίθουσα και κλείστε δυνατά την πόρτα πίσω σας.

Μετά την ολοκλήρωση της ιστορίας σας κι έπειτα από τη δοκιμή κάποιων μαθητών να αναπαράγουν την ηχητική ιστορία, μοιράστε σε κάθε ομάδα ένα φύλλο εργασίας με προκαθορισμένο ήρωα και ζητήστε να δημιουργήσουν μια δική τους ιστορία, βασισμένη όμως στους ήχους που άκουσαν.

Ποιος; Η Ντάνα, η μελιτζάνα/ Ο Τικτάκος, το ρολόι/ Η Λίτσα, η καρεκλίτσα

Πότε;

Πού;

Από πού γύρισε ή γιατί μπήκε;

Τι είδε και τρόμαξε/σάστισε/εξεπλάγην ...;

Γιατί έφυγε; Πού πήγε;



Στο Νηπιαγωγείο η δράση αυτή μπορεί να γίνει στην ολομέλεια με ερωτήσεις – απαντήσεις. Επίσης, μπορεί να γίνει στον κύκλο με το πρώτο παιδί να απαντά στο «πότε», το δεύτερο στο «πού» κλπ. Μόλις ολοκληρωθεί μια ιστορία, ξεκινούμε τη δημιουργία μιας δεύτερης ιστορίας με ένα νέο πρωταγωνιστή.

### Με αφορμή σκόρπιες λέξεις

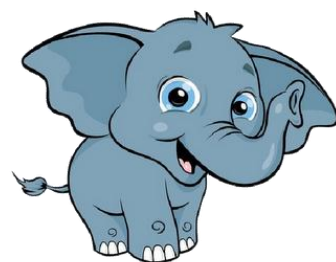
Οι ιστορίες μας δε χρειάζεται να είναι μεγάλες ή πολύπλοκες. Στην αρχή, καθοδηγούμε τα παιδιά να συνθέσουν ένα παραμύθι μέσα από απλές προτάσεις.

Για παράδειγμα, με την τεχνική των τυχαίων λέξεων, έχουμε τις παρακάτω λέξεις:

Θάλασσα – ελέφαντας – πιάτα – γιαούρτι – τροχονόμος.

Τις τοποθετούμε σε όποια σειρά θέλουμε και γράφουμε μικρές προτάσεις:

τροχονόμος - πιάτα - θάλασσα - ελέφαντας- γιαούρτι



Ένας τροχονόμος δεν έβρισκε ένα πιάτο για να φάει πρωινό.

Τα πιάτα είχαν πάει βόλτα στη θάλασσα.

Ένας ελέφαντας έκανε βόλτα στην παραλία.

Τρόμαξε όταν είδε τα πιάτα.

Πήγε να αγοράσει ένα γιαούρτι για να συνέλθει.

Καθώς περπατούσε στο δρόμο, το γιαούρτι γλίστρησε από την προβοσκίδα του και έπεσε πάνω στον τροχονόμο.

Ο τροχονόμος έφαγε το γιαούρτι για πρωινό.

Η σύνθεση των προτάσεων – ιδεών σε μία μεγαλύτερη ιστορία, πραγματοποιείται σε ένα δεύτερο στάδιο:

Ένας τροχονόμος δεν έβρισκε ένα πιάτο για να βάλει το φανητό.

Πού ζούσε; Πώς τον έλεγαν; Πότε έχασε το πιάτο; Τι έκανε μετά;

«Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας τροχονόμος, που τον έλεγαν Σφυρίχτρα. Έμεινε μόνος του σε ένα πολύ μεγάλο σπίτι στην άκρη της πόλης. Ένα πρωί που ξύπνησε άνοιξε το ντουλάπι της κουζίνας για να πάρει ένα πιάτο να βάλει να φάει το πρωινό του. Η έκπληξή του ήταν πολύ μεγάλη, όταν είδε το ντουλάπι άδειο. Όλα τα πιάτα είχαν εξαφανιστεί. Έψαξε σε όλο το σπίτι, ακόμη κι έξω στον κήπο, όμως δε βρήκε ούτε ένα πιάτο. Η ώρα είχε περάσει κι έτσι έφυγε νηστικός για τη δουλειά....»

Ένας ελέφαντας έκανε βόλτα στην παραλία.

Πού ζούσε; Πώς τον έλεγαν; Τι έκανε στην παραλία;

«Στην άλλη άκρη της πόλης ζούσε ένας μικρό ελεφαντάκι, που τον έλεγαν Φοβητσούλη. Του άρεζε να τρώει τυρί και ψωμί για πρωινό, να παίζει με τα μυρμήγκια και να μαζεύει κοχύλια. Εκείνη την ημέρα, εκεί που έκανε την καθιερωμένη πρωινή του βόλτα στην παραλία για να βρει κανούρια κοχύλια, ...»

### Τρόμαξε όταν είδε τα πιάτα.

Γιατί τρόμαξε;

... άκουσε ξαφνικά κάτι απαίσιους θορύβους. «Κραχ, κλικ, γκραν, τσαραταμπαμ» και όποιον άλλο σκληρό ήχο μπορείτε να σκεφτείτε. Τρομαγμένος κοίταξε προς το δρόμο, γιατί από εκεί του ψιθύρισε ο αέρας ότι έφερνε του ήχους. Είδε μια τεράστια λευκή μπάλα, που ερχόταν με ταχύτητα προς το μέρος του. «Είναι χιόνι», σκέφτηκε χαρούμενος ο Φοβητσούλης. Όμως το χιόνι δεν κάνει τέτοιο θόρυβο! «Μήπως κατέβηκαν τα σύννεφα από τον ουρανό και μπουμπουνίζουν;» σκέφτηκε με απορία. Όμως τα σύννεφα ήταν όλα στον ουρανό! Και ξαφνικά κατάλαβε «Πιάτα; Μπα, δεν νομίζω! Αλλά...ναι, είναι πιάτα! Πολλά πιάτα! Πάρα πολλά πιάτα!!!! Κι έρχονται κατά πάνω μου! Θα με πλακώσουν! Μαμά μου, βοήθειασαααα!!!!»

### **Με αφορμή ανακατεμένους τίτλους βιβλίων**

Συνθέτουμε ένα παραμύθι μέσα από απλές προτάσεις. Με την τεχνική των ανακατεμένων τίτλων, βάζουμε μπρος τη φαντασία μας...

#### Τεχνική ανακατεμένου τίτλου βιβλίου/παραμυθιού

Σε ομάδες παίρνουμε μερικά ή όλα τα γράμματα ενός τίτλου βιβλίου και τα ανακατεύουμε ή τα βάζουμε σε αλφαβητική σειρά.

#### **ΟΙ ΝΕΡΑΪΔΕΣ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ**

ΟΙΡΑΕΝΤΔΣ ή

ΑΑΔΔΕΕΙΙΝΟΟΟΡΣΣΣΤΥΥ

Στη συνέχεια, χρησιμοποιούμε κάποια από αυτά ή όλα και δημιουργούμε το νέο τίτλο της ιστορίας μας

Ο ΡΑΝΕΤΟ

Ο ΣΟΥΔΕΑΣ ΤΟΥ ΣΕΙΡΑΔΙΝ

#### Τεχνική ανακατεμένων τίτλων βιβλίων/παραμυθιών

Επιλέγουμε μια λέξη από 3-4 τίτλους και δημιουργούμε έναν νέο τίτλο

ΤΟ ΤΣΑΚΜΑΚΙ ΤΟΥ ΣΤΡΑΤΙΩΤΗ

ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΡΟΥΧΑ ΤΟΥ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑ

Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΩΝ ΓΟΥΡΟΥΝΙΩΝ

Η ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΚΑΙ ΤΟ ΜΠΙΖΕΛΙ

Π.χ. Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΩΝ ΜΠΙΖΕΛΙΩΝ – Η ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ, Ο ΣΤΡΑΤΙΩΤΗΣ ΚΑΙ ΤΑ ΓΟΥΡΟΥΝΙΑ – Ο ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΑΣ ΤΣΑΚΜΑΚΙ...

### **Δημιουργία τυχαίου τοπίου (σκηνικό και ήρωες)**

Μοιράζουμε 5 φύλλα Α4 σε κάθε ομάδα, που το κάθε ένα έχει ένα τυχαίο αντικείμενο, π.χ.





Οδηγία: « Θα ήθελα να σκεφτείτε/γράψετε κάτω από το αντικείμενό σας πιθανά μέρη - σκηνικά, στα οποία μπορούμε να το βρούμε και μετά να παρουσιάσετε το αντικείμενό σας και τα πιθανά μέρη - σκηνικά στις άλλες ομάδες»

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στη συνέχεια το αντικείμενό της και τα πιθανά σκηνικά. Τα σκηνικά γράφονται στον πίνακα. Παίρνουμε έναν τυχαίο αριθμό και με τη γνωστή μέθοδο διαγραφής (μετρώντας από την αρχή π.χ. με το 3, διαγράφουμε το 3<sup>ο</sup> σκηνικό, το 6<sup>ο</sup>, το 9<sup>ο</sup> ... και πάλι από την αρχή) επιλέγουμε τα δυο εναπομείναντα σκηνικά. Π.χ. το τσίρκο και ένα παλαιοπωλείο.

### Τα αντικείμενα στο χώρο

Συναποφασίζουμε στην ολομέλεια σε ποιο μέρος – σκηνικό θα τοποθετήσουμε όλα τα αρχικά αντικείμενα. Π.χ.

στο τσίρκο: το ξεφτισμένο καπέλο του ταχυδακτυλουργού, την κλεψύδρα χωρίς άμμο

στο παλαιοπωλείο: το σταματημένο ρολόι κούκου, την ομπρελοθήκη

χωρίς ομπρέλα, το άδειο γουρουνάκι κουμπαράς

### Επιλογή προσώπων - ηρώων

Οδηγία: «Αποφασίστε στην ομάδα και να τοποθετήστε από δυο πρόσωπα ή δυο ήρωες σε κάθε ένα από τα δυο σκηνικά. Στη συνέχεια η κάθε ομάδα θα μας παρουσιάσει τις επιλογές της.»

Τα πρόσωπα γράφονται στον πίνακα. Παίρνουμε πάλι έναν τυχαίο αριθμό και διαγράφοντας επιλέγουμε τα τέσσερα εναπομείναντα πρόσωπα ( δυο για κάθε σκηνικό). Π.χ. Στο τσίρκο μία μπαλαρίνα και ένας ελέφαντας και στο παλαιοπωλείο μία γάτα κι ένας παππούς.

### Σχέσεις προσώπων

Συναποφασίζουμε στην ολομέλεια τη σχέση που έχουν τα πρόσωπα τόσο με τα αντικείμενα όσο και μεταξύ τους. Π.χ.

Η μπαλαρίνα είναι η εγγονή του παππού. Ο ελέφαντας είναι γείτονας με τη γάτα.

Ένας ταχυδακτυλουργός, που πήρε σύνταξη, δώρισε το ξεφτισμένο του καπέλο στον ελέφαντα.

Η μπαλαρίνα αγόρασε πριν από καιρό μια κλεψύδρα χωρίς άμμο, γιατί της έκανε εντύπωση.

Η γάτα έφαγε τον κούκο, γιατί έκανε πολύ φασαρία κι έτσι το ρολόι σταμάτησε να λειτουργεί.

Ο παππούς έδωσε στην εγγονή του όλα τα λεφτά, που είχε μέσα στον κουμπαρά.

Η ομπρελοθήκη στο παλαιοπωλείο είναι εδώ και καιρό άδεια, γιατί είναι καλοκαίρι.

### Δημιουργία αυτοσχέδιας ιστορίας (1)

Δυο ομάδες αναλαμβάνουν το πρώτο σκηνικό και δυο το δεύτερο.

Οδηγία: « Έχετε ένα σκηνικό, δυο πρόσωπα που έχουν μια συγκεκριμένη σχέση και κάποιο/κάποια αντικείμενο/α. Έχετε δέκα λεπτά για να οργανώσετε και για να μας

παρουσιάσετε ένα δρώμενο του λεπτού, δηλ. μια σκηνή που εκτυλίσσεται για κάποιο λόγο μέσα στο συγκεκριμένο σκηνικό σε ένα λεπτό.»

Η παρουσίαση γίνεται στην ολομέλεια. Πρώτα παρουσιάζουν οι δυο ομάδες του ενός σκηνικού κι έπειτα οι άλλες δυο.

Ακολουθεί συζήτηση (σχόλια, ερωτήσεις κλπ.)

### Δημιουργία αυτοσχέδιας ιστορίας (2)

Κάθε ομάδα καλείται να συνθέσει γραπτώς τη δική της ιστορία.

Εναλλακτικά: Μια ομάδα ξεκινάει την ιστορία και την εικονογραφεί. Την παραλαμβάνει η επόμενη ομάδα και τη συνεχίζει. Έτσι προκύπτει μια ιστορία, που ταξιδεύει από ομάδα σε ομάδα ή... από τάξη σε τάξη.

### **Προσδιορισμός χαρακτηριστικών ηρώων, αντικειμένων και τοπίων μέσα από ευτοποιήματα**

Τα ευτοποιήματα αφορούν στην περιγραφή ενός προσώπου, ενός ζώου, ενός αντικειμένου κλπ. Δεν έχουν προκαθορισμένο αριθμό στίχων, ωστόσο ο πρώτος και ο τελευταίος αναφέρονται στο όνομα ή επώνυμο του περιγραφόμενου. Δίνουμε τη λέξη – περιεχόμενο του κάθε στίχου στα παιδιά και τα αφήνουμε να συνθέσουν το δικό τους ποίημα με όσους στίχους θέλουν.

#### **ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 11 ΣΤΙΧΩΝ:**

- ΟΝΟΜΑ
- ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ
- ΓΟΝΕΙΣ
- ΑΔΕΡΦΙΑ
- ΑΓΑΠΩ
- ΝΙΩΘΩ
- ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ
- ΔΙΝΩ
- ΦΟΒΑΜΑΙ
- ΕΠΙΘΥΜΩ
- ΕΠΙΘΕΤΟ

#### **Παράδειγμα ευτοποιήματος ενός μαγικού κουμπιού**

Εγώ, το μαγικό κουμπί  
Μεγάλο, στρογγυλό, παρδαλό, με δέκα τρύπες  
Αγαπώ την περιπέτεια  
Νιώθω όμορφα όταν με στριφογυρίζουν  
Δίνω σοφές συμβουλές  
Επιθυμώ να μείνω για πάντα στο σακάκι του βασιλιά  
Εγώ, το μαγικό κουμπί



## Η ΤΡΑΠΟΥΛΑ ΤΟΥ ΠΡΟΠ - Οι 31 λειτουργίες των παραμυθιών



<http://hub.futurelibrary.gr/profiles/blog/4070644:BlogPost:235742>

1. απομάκρυνση
2. απαγόρευση
3. παράβαση
4. έρευνα
5. προδοσία
6. παγίδα
7. συνενοχή
8. ζημιά (ή έλλειψη)
9. μεσολάβηση
10. συγκατάθεση του πρωταγωνιστή
11. αναχώρηση του πρωταγωνιστή
12. ο πρωταγωνιστής υποβάλλεται σε δοκιμασία από το δωρητή
13. αντίδραση του πρωταγωνιστή
14. κατοχή του μαγικού μέσου
15. μεταβίβαση του πρωταγωνιστή
16. πάλη ανάμεσα στον πρωταγωνιστή και ανταγωνιστή
17. ο πρωταγωνιστής σημαδεύεται
18. νίκη επί του ανταγωνιστή
19. μετατόπιση της δυστυχίας ή της αρχικής έλλειψης
20. επιστροφή του πρωταγωνιστή
21. διωγμός του πρωταγωνιστή



22. ο πρωταγωνιστής γλιτώνει
23. ο πρωταγωνιστής φτάνει ινκόγνιτο στο σπίτι
24. απαιτήσεις του ψεύτικου πρωταγωνιστή
25. στον πρωταγωνιστή ανατίθεται ένα δύσκολο καθήκον
26. επιτέλεση του καθήκοντος
27. αναγνώριση του πρωταγωνιστή
28. αποκάλυψη του ψεύτικου πρωταγωνιστή ή ανταγωνιστή
29. μεταμόρφωση του πρωταγωνιστή
30. τιμωρία του ανταγωνιστή
31. 'γάμος του πρωταγωνιστή'

*Τζ. Ροντάρι, "Γραμματική της φαντασίας - Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες", Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2003*



Οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους παραμύθι

- ακολουθώντας τη σειρά των τραπουλόχαρτων
- ανακατεύοντας τα τραπουλόχαρτα
- μοιράζοντας τα τραπουλόχαρτα μεταξύ τους
- τραβώντας 1,2,3... τραπουλόχαρτα ο καθένας κτλ.

### **Παράδειγμα σύνθεσης παραμυθιού με επιλεγμένα τραπουλόχαρτα**

Η αρπαγή της Μπιούτιφουλ

1. Ένας βοσκός ζούσε ευτυχισμένος με τη γυναίκα του και την πανέμορφη κόρη του, την Μπιούτιφουλ . Στο διπλανό χωριό ζούσε ένας άλλος βοσκός δυστυχισμένος με τη γυναίκα του και με έναν κακάσχημο γιο στην ψυχή και στο σώμα, τον Άγκλι .

**Εισαγωγή:** Σύντομη περιγραφή μιας ήρεμης, αρμονικής, ευτυχισμένης κατάστασης (ήρωες τόπος)

2. Ένα βράδυ που δεν είχε φεγγάρι, ο Άγκλι πήγε αθόρυβα και έκλεψε την Μπιούτιφουλ.

**Ζημιά:** Η ευτυχισμένη κατάσταση διακόπτεται (δυστυχία, συμφορά, τραγωδία)

3. Την πήγε σε μια σπηλιά, στην κορυφή του πιο ψηλού βουνού της χώρας.

**Απομάκρυνση**

4. Μπροστά στην πόρτα της σπηλιάς έβαλε τον πιστό του φίλο, τον Τζακόρα, ένα σκύλο δύο μέτρα ύψος με δυο κεφάλια, που έβγαζε καυτούς ατμούς από τα δύο στόματά του, να την προσέχει για να μη δραπετεύσει.

**Παγίδα**

5. Ο πρίγκιπας της χώρας, που ήταν κρυφά ερωτευμένος με την Μπιούτιφουλ , έμαθε για την απαγωγή της και χωρίς δεύτερη σκέψη ξεκίνησε να τη βρει.

**Αναχώρηση του πρωταγωνιστή**

6. Τρεις μέρες έψαχνε στα χωράφια και άλλες τρεις στο δάσος.

**Έρευνα**

7. Την έβδομη μέρα συναντά στην άκρη του δάσους έναν μισολιπόθυμο γέρο. Αμέσως, βρίσκει ένα χοντρό κλαδί και χτυπά το έδαφος με δύναμη για να βρει νερό. Γεμίζει το φλασκί του και

δίνει στο γέροντα να πει. Ο γέροντας τον ευχαριστεί και του λέει: «Παλικάρι μου, ξέρω ποιος είσαι και πού πας. Δρόμο μεγάλο πρέπει να ανέβεις κι εκεί που θα φτάσεις, πρόσεχε μην καείς».

#### **Μεσολάβηση (εξασφάλιση μαγικού βοηθού)**

8. Ο πρίγκιπας τον ευχαρίστησε για τη βοήθειά του και τράβηξε την ανηφόρα για το ψηλότερο βουνό. Στα μέσα του δρόμου συναντά μια γριά φορτωμένη με ξύλα. Με το ζόρι περπατούσε. «Άσε με να σε βοηθήσω» της λέει και της μεταφέρει τα ξύλα στην καλύβα της σε ένα πολύ μακρινό χωριό.

#### **Ο πρωταγωνιστής υποβάλλεται σε δοκιμασία από το δωρητή του μαγικού μέσου**

9. Η γριά τον ρωτά τι έκανε στο βουνό κι ο πρίγκιπας της είπε: «Ψάχνω την Μπιούτιφουλ. Ένας σοφός γέρος μου είπε να ανέβω τον μεγάλο δρόμο». «Κάτι ξέρω κι εγώ», του απάντησε η γριά. «Θα σου δώσω το μαγικό μου το χαλί για να φτάσεις γρήγορα, αλλά εκεί που θα φτάσεις πρόσεχε μην καείς».

#### **Κατοχή του μαγικού μέσου**

10. Ο πρίγκιπας ανέβηκε στο χαλί και άρχισε να ανεβαίνει πετώντας το βουνό. Εκεί που πετούσε βλέπει έναν όγκο από σύννεφα κι ένα από αυτά να φωνάζει «Βοήθεια! Δε θέλω να πέσω!» Αλλάζει γρήγορα πορεία, πλησιάζει το σύννεφο και το τραβά με δύναμη να ξεκολλήσει από τα άλλα. «Πού πας;» τον ρωτάει το σύννεφο. Ο πρίγκιπας του λέει την ιστορία του και το σύννεφο απαντά: «Θα έρθω να σε βοηθήσω».

#### **Μεσολάβηση (εξασφάλιση μαγικού βοηθού)**

11. Ο πρίγκιπας δέχεται και βοηθά το σύννεφο ν' ανέβει στο χαλί.

#### **Συγκατάθεση του πρωταγωνιστή**

12. Μετά από δυο μέρες ταξίδι φτάνουν στην κορυφή του βουνού και βλέπουν τον Τζακόρα να κάθεται μπροστά στην είσοδο της σπηλιάς με την ανάσα του να καίει τον αέρα. Μέσα από τη σπηλιά ακούνε να βγαίνουν πνιχτά τα κλάματα της Μπιούτιφουλ. Ο πρίγκιπας πάει να ορμήσει στον Τζακόρα, αλλά το σύννεφο τον σταματά. «Κάτσε να σε τυλίξω, αλλιώς θα σε κάψει το τέρας». Ο πρίγκιπας μπαίνει μέσα στο σύννεφο, αυτό παγώνει και οι δυο πάνε να ορμήσουν στον Τζακόρα, αλλά το χαλί τους σταματά. «Θα έρθω κι εγώ μαζί σας, αλλιώς δε θα τα καταφέρετε». Το σύννεφο κι ο πρίγκιπας ανεβαίνουν στο χαλί και ορμάνε στον Τζακόρα. Η μάχη κράτησε πολύ.

#### **Πάλη ανάμεσα στον πρωταγωνιστή και ανταγωνιστή**

13. Ο Τζακόρας με την καυτή ανάσα του ξεπάγωνε το σύννεφο, αλλά αυτό ξαναπάγωνε στη στιγμή. Τα λίγα δευτερόλεπτα που ξεπάγωνε ο πρίγκιπας κατάφερνε να κόβει κομμάτια από το πάνω μέρος του κεφαλιού του Τζακόρα με τη βοήθεια του μαγικού χαλιού, που τον σήκωνε ψηλά. Στο τέλος ο Τζακόρα έμεινε με δυο μισά κεφάλια, δεν άντεξε και σωριάστηκε στο έδαφος.

#### **Νίκη επί του ανταγωνιστή**

14. Ο πρίγκιπας έτρεξε κι αγκάλιασε την Μπιούτιφουλ. Τη σύστησε στους φίλους του και όλοι μαζί κατέβηκαν πετώντας το βουνό και πήγαν κατευθείαν στο παλάτι.

#### **Επιστροφή του πρωταγωνιστή**

15. Έστειλε αμέσως τους υπηρέτες του να φέρουν τον πατέρα της κοπέλας στο παλάτι και μόλις τον είδε του ζήτησε το χέρι της κόρης του. Ο βοσκός δέχτηκε τρισευτυχισμένος.

#### **Γάμος του πρωταγωνιστή**



14. Το βράδυ, που ο Άγκλι ανέβηκε στο βουνό για να δει την όμορφη φυλακισμένη του, δεν πίστευε στα μάτια του. Κι από τη στενοχώρια του δεν ήξερε πού πατούσε. Έτσι γκρεμοτσακίστηκε κι έμεινε μέχρι που πέθανε ανάπηρος στο κρεβάτι. Και κάθε βράδυ άκουγε τα γλέντια από το παλάτι, που αν τεντώσεις το αυτί, θα τα ακούσεις κι εσύ.

**Τιμωρία του ανταγωνιστή**

### **Επιλογές – στάδια για τη σύνθεση ενός κλασικού παραμυθιού**

**Πρόσωπα – ήρωες - ανταγωνιστές**

Ήρωας : ροζ γάτα, όμορφο βασιλόπουλο, παλιό βιβλίο,...

Ανταγωνιστής: μάγισσα, τέρας, μπλε μπαλόνι με καρφιά,...

Μαγικός βοηθός : καλή μάγισσα γριά, σοφός γέρος, δροσοσταλίδα,...

Μαγικό μέσο και βοήθεια που παρέχει: καπέλο – κάνει τα πάντα αόρατα, δαχτυλίδι – εξαφανίζει εμπόδια, βέργα - μεταμορφώνει, μαγικά λόγια – εμφανίζει ό,τι θέλουμε,...

**Εισαγωγή - αρχική κατάσταση:**

Πότε: Μια φορά κι έναν καιρό, τα πολύ παλιά χρόνια, όχι και τόσο παλιά, τότε που οι νεράιδες έκαναν παρέα με τα ζώα, ....

Πού: Καλύβα, παλάτι, χωριό, στον πάτο ενός ποτηριού, ψηλά στη συννεφοχώρα,....

**Ανατροπή – συμφυρία**: Απαγωγή, καταστροφή, αρρώστια, εκβιασμός, κλοπή, μεταμόρφωση, έρωτας,....

**Τρόπος εξασφάλισης μαγικού μέσου ή βοηθού**: Τυχαία, με εργασία, με παροχή βοήθειας, με κλοπή, με άθλο....

**Τρόπος αναμέτρησης με ανταγωνιστή**: Πάλη, αίνιγμα, ξεγέλασμα...

**Τρόπος επιστροφής**: Φυσιολογικός, μαγικός, ήρεμος, άστατος....

**Ανταμοιβή ήρωα**: Αξιώματα, χρήματα, γάμος, ....

**Τιμωρία ανταγωνιστή**: εξορία, θάνατος, σκληρή δουλειά, φυλακή, ....

