ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Ένα ολοζώντανο κύτταρο του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού

Ι. ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Σκοπός αυτού του μαθήματος είναι να γνωρίσουμε το παραμύθι και τα μυστικά του. Όχι μόνο αυτό αλλά να ακούσουμε, να βρούμε, να αφηγηθούμε, ακόμη και να φτιάξουμε δικά μας παραμύθια.

Και αυτό γιατί το λαϊκό παραμύθι, γενικά, αλλά και το ελληνικό παραμύθι, που τόσο πλούτο κρύβει, είναι σπουδαίο παιδαγωγικό μέσο: καλλιεργεί τη φαντασία του παιδιού, την ευαισθησία του, την προσοχή του. Θα άξιζε λοιπόν να κάνουμε δώρο στα αδελφάκια μας, στα ανιψάκια μας, ή στα παιδιά μας ένα ή καλύτερα, πολλά παραμύθια, που εμείς διαλέξαμε και αφηγούμαστε.

ΙΙ. ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΥΛΙΚΟ ΜΑΣ

1) ΚΑΙ ΕΣΥ ΠΑΠΠΟΥ ΑΪΝΣΤΑΙΝ, ΜΕ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ!

Όταν μία μητέρα ρώτησε το σοφό Αϊνστάιν τι πρέπει να κάνει για το τετράχρονο παιδί της, για να το προετοιμάσει καλύτερα για το σχολείο και για τη ζωή εκείνος της απάντησε: «να του λέτε παραμύθια». Εκείνη όμως επέμεινε κάπως δύσπιστα: «Καλά, τα παραμύθια, αλλά και τι άλλο;» «Πολλά παραμύθια», απάντησε ο σοφός. Η μητέρα ρώτησε για τρίτη φορά «εντάξει, αλλά και τι άλλο;» «Δε χρειάζεται τίποτα περισσότερο». «Πάρα πολλά παραμύθια» της ξαναείπε ο μεγάλος φυσικός.

Αξίζει να προβληματιστούμε πάνω σ’ αυτό. Ο

Αλβέρτος Αϊνστάιν, αν και φυσικός επιστήμονας, δεν συνέστησε στη μητέρα ούτε την προπαίδεια, ούτε γεωμετρία, ούτε πειράματα, αλλά επέμεινε μονότονα στα παραμύθια.

2) Η ΑΝΤΟΧΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΣΤΟΝ ΧΡΟΝΟ ΚΑΙ Η ΤΩΡΙΝΗ ΤΟΥ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Λένε οι παλιοί παραμυθάδες ότι η αδελφή του Μεγαλέξαντρου μεταμορφώθηκε σε Γοργόνα και ποτέ δεν παραδέχτηκε τον θάνατό του. Παρουσιάζεται λοιπόν μεσοπέλαγα στα καράβια και ρωτά τους ναυτικούς: «ζει ο βασιλιάς Αλέξανδρος;» και αυτοί απαντούν. «ζει και βασιλεύει και τον κόσμο κυριεύει». Αλλιώς αλίμονό τους. Θυμώνει η γοργόνα και βουλιάζει το πλοίο τους.

Το ίδιο μπορούμε να πούμε και για το παραμύθι. Όχι μόνο παραμένει ζωντανό και γνωρίζει στις μέρες μας μεγάλη ανάπτυξη, αλλά και όποιος το «σνομπάρει» χάνει μία πηγή απόλαυσης, αγωγής και δημιουργίας.

Η αντοχή και η ανάπτυξη του παραμυθιού αποδεικνύεται απ' τα παρακάτω στοιχεία.

Α) Τα παιδιά ζητούν επίμονα παραμύθια και τα απολαμβάνουν.

Β) Αν σταθείς στη βιτρίνα ενός βιβλιοπωλείου, θα δεις ότι τα περισσότερα παιδικά βιβλία είναι παραμύθια.

Γ) Η συνταγή της τεράστιας επιτυχίας του «Χάρι Πότερ» έχει ως βασικό υλικό τα παραμύθια του Βορρά.

Δ) Το ίδιο συμβαίνει με τις περισσότερες ταινίες του Ντίσνεϋ: «Χιονάτη», «Σταχτοπούτα», «Βασιλιάς των Λιονταριών»

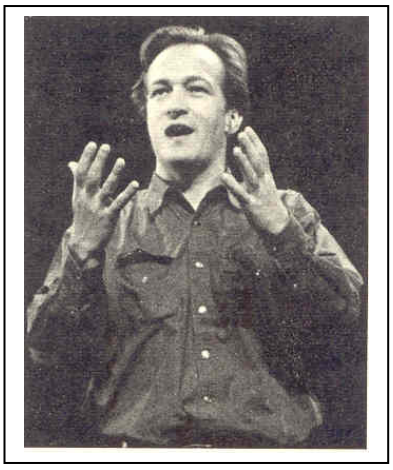
Ε) Πολλοί άνθρωποι ή και επιχειρήσεις ζουν σήμερα από το παραμύθι: Συγγραφείς, καλλιτέχνες, εκδότες, αφηγητές και πολλοί άλλοι.

ΣΤ) Όλο και περισσότεροι δάσκαλοι το χρησιμοποιούν στο μάθημά τους.

Ζ) Και ίσως το σπουδαιότερο, υπάρχουν και σήμερα Έλληνες λαϊκοί παραμυθάδες κυρίως στην Κρήτη και την Κάρπαθο.

«Ζει και Βασιλεύει»

Το παραμύθι βοηθάει το παιδί, να εκτονώσει την εσωτερική του βία, που όπως λένε οι παιδοψυχολόγοι κάθε παιδί τρέφει μέσα του, καθώς την προβάλλει στο παραμύθι και υφίσταται μία καθαρτήρια επίδραση, όπως συνέβαινε με την κάθαρση στην αρχαία τραγωδία



Καλό είναι εδώ να εξηγηθεί το

Η) Υπάρχουν σ' όλο τον κόσμο κινήματα αναβίωσης της αφήγησης και επαγγελματίες καλλιτέχνες της αφήγησης που αφηγούνται σε παραστάσεις τους παραμύθια και άλλα λαϊκά αφηγήματα.

μαγικό στοιχείο που διέπει το παραμύθι. (Μαγικά αντικείμενα, υπερφυσικά όντα, μαγικές ιδιότητες και μαγική όχι φυσική αιτιότητα). Οπότε το παραμύθι δίδασκε και το μαγικό τρόπο σκέψης της παραδοσιακής κοινωνίας

3) ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Στην παραδοσιακή κοινωνία του λαϊκού πολιτισμού τα παραμύθια είχαν πολύ μεγάλο και σημαντικό ρόλο. Ήταν βασικό στοιχείο της καθημερινής ψυχαγωγίας, μάθαιναν στα παιδιά τι θεωρούσε η κοινωνία τους καλό και κακό, τους μετέδιδαν γνώσεις και τα συνέδεαν με παράδοση και το παρελθόν τους.

Τα απολάμβαναν μάλιστα και οι μεγάλοι, ενώ υπήρχαν πλανόδιοι παραμυθάδες που συνέθεταν και αφηγούνταν τα παραμύθια στα λαϊκά σπίτια και στ' αρχοντικά. Σε μεγάλο βαθμό τα παραμύθια γίνονταν πιστευτά, εκείνη την εποχή, όπως συνέβαινε και με την Ιλιάδα στην αρχαία Ελλάδα.

Πάλη με το Δράκο (Συνήθης σκηνή στο παραμύθι)

4) ΞΕΚΛΕΙΔΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΑΓΙΚΗ ΚΑΜΑΡΑ ΜΕ ΤΟ ΜΥΣΤΙΚΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Η ΑΝΑΚΑΛΥΨΗ ΤΟΥ ΠΡΟΠ

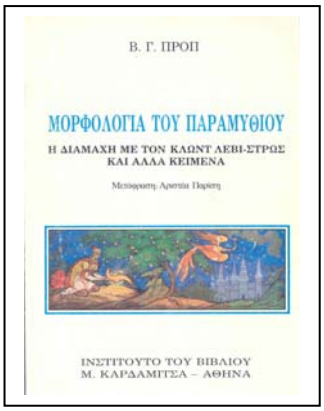
Όποιος έχει ακούσει μερικά παραμύθια καταλαβαίνει αμέσως ότι τα παραμύθια έχουν πολλά κοινά σημεία μεταξύ τους. Τα πρόσωπα (άνθρωποι, δράκοι, μάγοι, νεράιδες, ξωτικά, λάμιες, ζώα) είναι πάνω κάτω τα ίδια. Η «υπόθεση» των παραμυθιών επίσης μοιάζει. Στην αρχή έχουμε μια ευτυχισμένη κατάσταση που διακόπτεται από μια συμφορά. Ο ήρωας περνάει μεγάλες δοκιμασίες, τελικά όμως χάρη στο θάρρος και την καλοσύνη ξεπερνά όλες τις δυσκολίες. Στο τέλος ο καλός νικάει και ευτυχεί, ο κακός χάνει και

Το παραμύθι λοιπόν κατάφερε να ριζώσει καλά στις αντίξοες μοντέρνες συνθήκες κι ας το κατηγόρησαν πολλοί ότι περιέχει φόνους, αιμομιξίες, δεισιδαιμονίες, βιαιότητες, τέρατα και κάνει τα παιδιά ανασφαλή, βίαια, ονειροπαρμένα, αυταρχικά κ.ο.κ.

τιμωρείται,

Αυτές τις «ομοιότητες» πολλοί προσπάθησαν να τις βρούν, αναλύσουν και να τις κατατάξουν συστηματικά. Ο πιο διάσημος απ' αυτούς είναι ο Ρώσος Βλαδίμηρος Προπ, που κατάφερε να ξεκλειδώσει τη μαγική κάμαρα με το μεγάλο μυστικό του παραμυθιού. Στο έργο του «Μορφολογία του Παραμυθιού» απομόνωσε τριάντα ένα βασικά στοιχεία του παραμυθιού, που τα ονόμασε «ενέργειες των προσώπων» ή «λειτουργίες».

Αυτές λοιπόν οι 31 λειτουργίες, κάθε φορά συνδυάζονται με διαφορετικό τρόπο και σχηματίζουν, σύμφωνα με τον Προπ κάθε παραμύθι. Ένας μαθηματικός θα μας έλεγε ότι οι δυνατοί συνδυασμοί των λειτουργιών είναι άπειροι.



Μερικές «λειτουργίες του Προπ

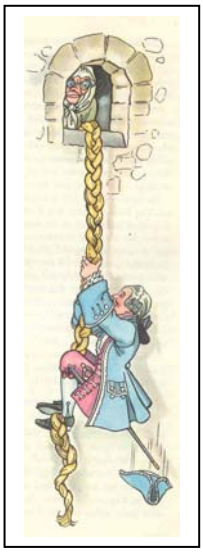
- *«Στον ήρωα επιβάλλεται μία απαγόρευση»*
- *«Ο ήρωας υποβάλλεται σε δοκιμασία»*
- *«Ο ανταγωνιστής (κακοποιός ήρωας) νικιέται»*
- *«Η αρχική συμφορά υποχωρεί»*
- *«Ο ήρωας παντρεύεται και (ή) ανεβαίνει στο θρόνο»*

III. ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΥΛΙΚΟ

1) ΠΩΣ ΧΤΙΖΕΤΑΙ ΕΝΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Εμείς, λοιπόν, θα βασιστούμε στην «ανακάλυψη» του Προπ, για να παρατηρήσουμε από κοντά το χτίσιμο των παραμυθιών. Για λόγους ευκολίας δεν θα χρησιμοποιήσουμε και τις 31 λειτουργίες, αλλά περίπου δέκα

Για να είμαστε βέβαια ακριβείς τα παραμύθια είναι πιο ποικίλα και υπάρχουν είδη τους, όπως τα ευτράπελα (τα κωμικά) που δεν ακολουθούν τη «δομή» που προτείνει ο Προπ



«Ανθούσα, Ξανθούσα, Χρυσομαλούσα (Συλλογή Μέγα)

1. Ένας βασιλιάς ζει ευτυχισμένος με τη γυναίκα του και την κόρη του.
2. Ένας δράκος αρπάζει την κόρη.
3. Ο πρίγκιπας του διπλανού βασιλείου που τη θαυμάζει για την ομορφιά της ξεκινάει να τη βρεί.
4. Στο δρόμο συναντά μια κουτσή γριά, τη βοηθάει να κουβαλήσει τα ξύλα, μένει μαζί της τρεις μήνες, ώσπου να έρθει η κόρη της, για να τη βοηθά.
5. Η γριά σε αντάλλαγμα του δίνει ένα μαγικό καπέλο, που θα τον πάει πετώντας στο δράκο.
6. Καθώς πετά, σώζει έναν αετό από τους κυνηγούς. Αυτός υπόσχεται να τον βοηθήσει.
7. Ο ήρωας φτάνει πετώντας στη σπηλιά του δράκου, γίνεται πολύωρη μάχη.

8. Ο ήρωας σκοτώνει το δράκο με τη βοήθεια του καπέλου και του αετού.
9. Ο ήρωας επιστρέφει με την πριγκίπισσα και παντρεύονται

Δοκιμασία Ηθικής Ποιότητας (Το παλικάρι υπηρετεί την γριά και παίρνει το μαγικό καπέλο

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΣΥΜΦΟΡΑ (ΣΤΕΡΗΣΗ)
ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ ΤΟΥ ΗΡΩΑ
ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΗΡΩΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΜΑΓΙΚΟ ΜΕΣΟ
ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΜΑΓΙΚΟΥ ΜΕΣΟΥ
ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΗ ΜΑΓΙΚΟΥ ΒΟΗΘΟΥ
ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΤΟΥ ΗΡΩΑ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ

ΝΙΚΗ ΗΡΩΑ
ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ-ΑΝΤΑΜΟΙΒΗ

2) ΚΑΘΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΣ ΘΗΣΑΥΡΟΣ

Ας αρκεστούμε στις παραπάνω λειτουργίες και ας δούμε τις παραλλαγές τους, που κρύβουν μεγάλο πλούτο, άπειρες δυνατότητες συνδυασμών.

Μαγικό σαμάρι (Σε παέι παντού

ΕΙΣΑΓΩΓΗ:

Συνήθως στην εισαγωγή περιγράφεται σύντομα μια ευτυχισμένη ή μια κανονική ήρεμη κατάσταση. Μια οικογένεια (αγροτική, εμπορική, κτηνοτροφική, αριστοκρατική, βασιλική), ένα χωριό, ένα βασίλειο.

Μπορούμε να ονομάσουμε τις λειτουργίες καλούπια: Ο παραμυθάς κάθε φορά ρίχνει σ' αυτά διαφορετικό περιεχόμενο. Επίσης σεντούκια: τα ανοίγεις και αντικρύζεις πολύτιμα και ποικίλα υλικά

ΣΥΜΦΟΡΑ-ΔΥΣΤΥΧΙΑ-ΣΤΕΡΗΣΗ:

Η ευτυχισμένη κατάσταση διακόπτεται. Και πέφτει μια συμφορά ή δυστυχία (απαγωγή, εξαφάνιση αγαπημένου προσώπου, ξηρασία, λειψυδρία, καταστροφή της σοδειάς, αρρώστια, επιδημία, εκβιασμός με απαίτηση παιδιών για αιχμαλωσία ή θανάτωση, κλοπή ή εξαφάνιση πολύτιμου αντικειμένου, μεταμόρφωση ανθρώπου σε ζώο ή φυτό ή πράγμα)

Μπορεί να σημειώνεται απλώς ένα ισχυρό αίσθημα στέρησης ή έλλειψης (ισχυρό ερωτικό συναίσθημα για πρόσωπο που η κατάκτησή του είναι προβληματική περιπετειώδης ή επικίνδυνη ή ακατάσχετη επιθυμία απόκτησης ενός σημαντικού αντικειμένου π.χ. του «αθάνατου νερού» ή του «χρυσού πουλιού».

Το μαγικό καράβι πετάει και προφητεύει (θυμίζει την Αργώ)

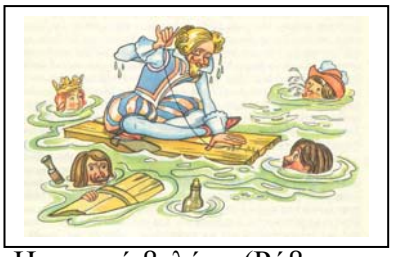
ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ ΗΡΩΑ: (Ο ΗΡΩΑΣ ΜΠΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΒΑΣΑΝΑ)

Εδώ εμφανίζεται, συνήθως, ο «καλός» ήρωας: Ένα νεαρό παλικάρι ή νεαρό κορίτσι (φτωχό ή πλούσιο, έξυπνο ή κουτό, όμορφο ή άσχημο).

Συχνά εδώ έχουμε το κίνητρό του (έρωτας, δόξα, δικαιοσύνη, χρήμα) ή τις προσπάθειες που καταβάλλουν οι ενδιαφερόμενοι, για να τον πείσουν να αναλάβει δράση, για να λύσει το πρόβλημα που παρουσιάστηκε

Ο ΗΡΩΑΣ ΑΠΟΚΤΑ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΜΕΣΟ:

Το μαγικό μέσο μπορεί να είναι ένα μαγικό αντικείμενο (μαγικό καπέλο, μαγικό σκουφάκι, μαγικό δακτυλίδι, μαγικό ντουφέκι), μια μαγική λέξη, μια κρίσιμη συμβουλή, μαγική τροφή, ή ποτό.



Η μαγική βελόνα (Ράβει τα πάντα)

Πως ο ήρωας εξασφαλίζει το μαγικό μέσο;

- Ο ήρωας το βρίσκει τυχαία.

- Ο ήρωας εργάζεται για πολύ καιρό στον κάτοχο του μέσου και αυτός του το δίδει για ανταμοιβή.

- Ο ήρωας μαθητεύει σ' ένα δάσκαλο, αυτός στο τέλος του χαρίζει μαγικό μέσο σχετικό με την τέχνη.

- Με απλό «χατήρι». Ο κάτοχος τον συμπάθησε και του το δίνει.
- Με απλή δοκιμασία της ευγένειάς του (π.χ. λέει «καλημέρα»)
- Με δοκιμασία της ηθικής του ποιότητας (π.χ. προστατεύει τους αδυνάτους, αδύναμους γέροντες, αδύναμα ζώα, αρρώστους, φυλακισμένους, αιχμαλώτους κ.λ.π.)
- Ο ήρωας χρειάζεται να κάνει άθλους για να το πάρει (π.χ. να παλέψει μ' ένα θηρίο, να σκοτώσει το δράκο, κ.λ.π.).
- Ο ήρωας το τρώει ή το πίνει ή παίρνει τη συνταγή του, για να το ετοιμάσει.
- Του υποδεικνύουν πού θα το βρει

Οι τρόποι που εξασφαλίζει τη συνεργασία του μαγικού βοηθού είναι ίδιοι με τους παραπάνω. Ακόμη και οι φαινομενικά αταίριαστοι π.χ. η κλοπή (ο ήρωας κλέβει ένα πολύτιμο αντικείμενο του μαγικού βοηθού και τον αναγκάζει να συμμαχήσει)

ΠΩΣ Ο ΗΡΩΑΣ ΕΞΑΣΦΑΛΙΖΕΙ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΒΟΗΘΟ:

Ο Μαγικός Βοηθός μπορεί να είναι άνθρωπος, ζώο απλό, ζώο που μιλά, άνθρωπος μεταμορφωμένος σε ζώο, μάγος, νεράιδα.

ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ:

Ο Ανταγωνιστής είναι ο «κακός» ήρωας. Είναι δυνατόν να είναι άνθρωπος, ζώο, μάγος ή υπερφυσικό πλάσμα (νεράιδα, δράκος, στρίγγλα, λάμια κ.λ.π.).

Η αναμέτρηση ενδέχεται να είναι πάλη, μονομαχία, τρέξιμο, άλμα, ρίψη, δοκιμασία (π.χ. υπέρμετρη θερμοκρασία), ανάθεση άθλου (π.χ. να φέρει το αθάνατο βοτάνι, να αδειάσει με μία δαχτυλήθρα μία λίμνη), μαντεία, λύση αινίγματος, εξήγηση ονείρου, παράδοξου φαινομένου, χαρτοπαιξία.

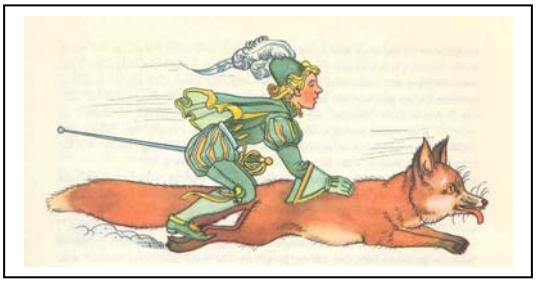
Στην αναμέτρηση συμμετέχει ο μαγικός βοηθός ή γίνεται χρήση του μαγικού μέσου ή και τα δύο.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ:

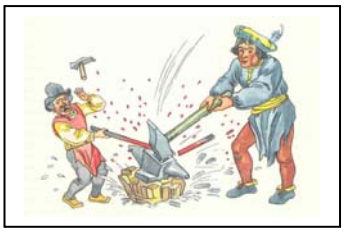
Μπορεί να είναι μαγική (π.χ. πετώντας με το μαγικό χαλί) ή φυσιολογική. Μπορεί να είναι ήρεμη ή με καταδίωξη από ανταγωνιστή.

ΑΝΤΑΜΟΙΒΗ:

Ο ήρωας ανταμείβεται: παντρεύεται, ανεβαίνει στον θρόνο, παίρνει αξιώματα, κερδίζει χρήματα, εξασφαλίζει ιδιοκτησίες.



Μαγικός Βοηθός: Express η αλεπού και σοφός συμβουλάτορας



ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ

Αν η επιστροφή είναι περιπετειώδης το παραμύθι είναι σαν να ξαναρχίζει: π.χ. ο ανταγωνιστής καταδιώκει, οπότε επιστρατεύεται πάλι το μαγικό μέσο, ο μαγικός βοηθός, γίνεται νέα αναμέτρηση κ.λ.π

Ανταμοιβή του Ήρωα / Ηρωϊδας

3) ΦΤΙΑΧΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

1. Ας διαλέξουμε τα πρόσωπα του παραμυθιού.

Ήρωας : βασιλόπουλο,παλικάρι, βασιλοπούλα, όμορφη φτωχή κοπέλα Ανταγωνιστής : μάγισσα με την κόρη της, Δράκος, κακιά νεράιδα, τέρας, ζώο, στρίγγλα, λάμια

Μαγικός βοηθός : Γριά, καλή Μάγισσα, Σοφός Γέρος, Άνθρωπος μεταμορφωμένος σε ζώο, ζώο που μιλάει, καλή νεράιδα

2^{A}. Ας διαλέξουμε μαγικό μέσο

Μαγικό καπέλο, Μαγική Σφαίρα, Μαγικό Δαχτυλίδι, Μαγικό Φασόλι,

Μαγικά Λόγια, Μαγικό Ντουφέκι, Μαγικό Σκουφάκι

2Β. Ας σκεφτούμε και τι βοήθεια δίνει το μαγικό μέσο

Ο ήρωας με το μαγικό μέσο πετάει, καλεί το Μαγικό βοηθό, Μαντεύει μυστικά, Μεταμορφώνεται, γίνεται αόρατος, Αποκτά υπερφυσική δύναμη.

3. Ας διαλέξουμε αρχική κατάσταση:

Σπιτάκι, Αρχοντικό, Παλάτι, Χωριό, Χώρα.

4. Ας Διαλέξουμε τη Συμφορά ή τη Στέρηση:

Απαγωγή-Εξαφάνιση Αγαπημένου Προσώπου, Γεωργική Καταστροφή, Αρρώστια (επιδημία),

Εκβιασμός (ένα τέρας εκβιάζει μια χώρα με ολοκληρωτική καταστροφή αν δε του δίνουν κάθε τόσο νεαρά παλικάρια ή κορίτσια),

Κλοπή-εξαφάνιση πολύτιμου αντικειμένου

Μεταμόρφωση ανθρώπου (σε Ζώο, Φυτό, Άγαλμα)

Παράφορος έρωτας (ή με παίρνεις ή πεθαίνω)

5. Ας διαλέξουμε τρόπο εξασφάλισης Μαγικού Μέσου:

Με κλοπή, Με χατήρι, Με δοκιμασία ηθικής ποιότητας, Με άθλο, Με τυχαία εύρεση, Με κοπιαστική εργασία, Με βοήθεια στο Μαγικό Βοηθό (που βρίσκεται σε δύσκολη θέση)

6. Ας διαλέξουμε τρόπο αναμέτρησης με Ανταγωνιστή:

Πάλη, Μονομαχία, Τρέξιμο, Άλμα, Ρίψη, Υπέρμετρη θερμοκρασία (καμίνι, φωτιά, κλίβανος), Άθλος, μαντεία, αίνιγμα, εξήγηση ονείρου, χαρτοπαιξία.

7. Ας διαλέξουμε τρόπο επιστροφής

   Φυσιολογική, Μαγική,

   Ήρεμη, Με καταδίωξη ανταγωνιστή

8. Ας διαλέξουμε ανταμοιβή Ήρωα

   Γάμος, Άνοδος στο θρόνο, Χρήματα, Ιδιοκτησίες, Αξιώματα.

Τα στοιχεία που επιλέξαμε οδηγούν στον εξής σκελετό

1. Ένα βασιλόπουλο (σύντομη περιγραφή του) ερωτεύεται παράφορα την κόρη μιας μάγισσας (πως συνέβη αυτό;) και αναχωρεί να τη βρεί.
2. Στο δρόμο συναντάει μια αλεπού (είναι μαγεμένο βασιλόπουλο) που μιλάει. Είναι παγιδευμένη σ' ένα δόκανο. Την απελευθερώνει και αυτή σε αντάλλαγμα του χαρίζει μια μαγική σφαίρα που μαντεύει μυστικά, λύνει αινίγματα.
3. Η σφαίρα του δείχνει το δρόμο, φτάνει στη μάγισσα
4. Η μάγισσα του ανακοινώνει το στοίχημα «χτες στον ύπνο μου είδα ότι ήμουν κούτσουρο και καιγόμουν στη φωτιά»
5. Το βασιλόπουλο με τη βοήθεια της σφαίρας εξηγεί το όνειρο: «Κούτσουρο» σημαίνει ξεροκεφαλιά και «φωτιά» ότι η «ξεροκεφαλιά» καταστρέφει.
6. Η μάγισσα θυμώνει, αλλά δεσμεύεται από το στοίχημα και του παραδίδει την κόρη της.
7. Ο ήρωας επιστρέφει με την αγαπημένη του.
8. Η μάγισσα τους καταδιώκει καβάλα σε μια αρκούδα.
9. Οι νέοι διαφεύγουν καβάλα στην ουρά της αλεπούς.
10. Η μάγισσα σκάει από το κακό της. Τα μάγια της αλεπούς λύνονται (πως;)

11. Φτάνουν στο παλάτι, παντρεύονται.

- Προσθέστε λεπτομέρειες που κρίνετε αναγκαίες και αφηγηθείτε το παραπάνω παραμύθι στην τάξη ή σ' ένα φίλο ή σ' ένα παιδί και μελετήστε την «απήχησή» του.
- Επαναλάβετε την ίδια «διαδικασία», μία ή περισσότερες φορές, κυκλώνοντας τυχαία άλλες επιλογές από τις παραπάνω «λίστες» Προσώπων και Λειτουργιών.
- ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΗΝ «ΤΡΑΠΟΥΛΑ» ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΣΑΣ

α) Προμηθευτείτε λευκά δελτία (καρτέλες), σε διαστάσεις περίπου τραπουλόχαρτων

β) Χωρίστε τα δελτία σε 10 ομάδες. Δηλαδή:

3 για τα βασικά πρόσωπα (ήρωας-Ανταγωνιστής-Μαγικός Βοηθός),

1 για την Αρχική Κατάσταση,

1 για τη Συμφορά (Στέρηση)

2 για το Μαγικό Μέσο (1 για το είδος και 1 για τον τρόπο απόκτησής του)

1 για τον τρόπο Αναμέτρησης με Ανταγωνιστή

1 για τον τρόπο Επιστροφής

1 για τον τρόπο Ανταμοιβής

γ) Γράψτε σε κάθε δελτίο ένα στοιχείο απ' όσα σας δίδονται στις παραπάνω «λίστες» Προσώπων και Λειτουργιών.

π.χ. στην Ομάδα του Ήρωα πάρτε 4 Δελτία και γράψτε σε κάθε ένα από τα παρακάτω πρόσωπα

- Βασιλόπουλο
- Παλικάρι
- Βασιλοπούλα
- Όμορφη, φτωχή κοπέλα

ή στην ομάδα της Ανταμοιβής πάρτε 5 Δελτία και γράψτε σε κάθε ένα έναν από τους παρακάτω τρόπους Ανταμοιβής

- Γάμος
- Θρόνος
- Αξίωμα
- Χρήματα
- Ιδιοκτησίες

Με τον ίδιο τρόπο σχηματίστε και τις υπόλοιπες οκτώ ΟΜΑΔΕΣ ΔΕΛΤΙΩΝ

δ) Προσοχή μην μπερδέψετε τις Ομάδες Δελτίων. Πρέπει να παραμείνουν ανεξάρτητες.

ε) Κάθε «θρανίο» παίρνει από μία Ομάδα Δελτίων, τα γυρίζει από την άγραφη πλευρά, τα ανακατεύει σαν τραπουλόχαρτα και τραβάει ένα δελτίο (π.χ. το θρανίο με την Ομάδα της Ανταμοιβής τραβάει «Γάμος», ενώ το θρανίο του Μαγικού Μέσου τραβάει «Μαγικό Σαμάρι» που πετάει κ.ο.κ.)

στ) Με βάση το σκελετό που προέκυψε συμπληρώνουμε λεπτομέρειες και «κατασκευάζουμε» το παραμύθι.

ζ) Αν κάποια επιλογή δεν «κολλάει» με τις άλλες, επαναλαμβάνουμε γι' αυτήν τη διαδικασία επιλογής (ανακάτεμα, επιλογή νέου δελτίου)

η) Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία πολλές φορές

θ) τα «καλύτερα» παραμύθια, τα πιο επιτυχημένα που κατασκευάστηκαν μ' αυτόν τον τρόπο τα καταγράφουμε και δημιουργούμε τη δική μας «ΑΝΘΟΛΟΓΙΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ»

ι) Καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς ή και μετά απ' αυτή εμπλουτίζουμε τις Ομάδες Δελτίων με νέα στοιχεία που μπορούμε να αντλήσουμε από το διάβασμα Συλλογών Παραμυθιών ή από

αφηγήσεις των γιαγιάδων της γειτονιάς μας, του χωριού μας ή του κύκλου γνωστών μας.

ια) Κάνουμε και πιο σύνθετες δοκιμές (π.χ. με δύο Ήρωες ή με τρεις Ανταγωνιστές, ή με δύο Μαγικά Μέσα κ.λ.π.) και «κατασκευάζουμε» παραμύθια που έχουν δύο ή περισσότερα μέρη.

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

ΑΣΚΗΣΕΙΣ-ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ-ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1. Τι απάντησε ο Αλβέρτος Αϊνστάιν, όταν ρωτήθηκε τι είναι απαραίτητο και αρκετό για ένα μικρό παιδί για την καλύτερη προετοιμασία για το μέλλον του;

   Πως εξηγείς την απάντησή του;
2. Ποιο ρόλο έπαιζε στον παραδοσιακό λαϊκό πολιτισμό το παραμύθι;
3. Γιατί κατηγορήθηκε το παραδοσιακό παραμύθι;
4. Ποια οφέλη αντλεί ένα παιδί απ' το παραμύθι;
5. Γιατί μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι το παραμύθι λαϊκό ή μη παραμένει ένα ζωντανό κύτταρο του παραδοσιακού πολιτισμού;
6. Σημειώστε σωστό-λάθος (Σ ή Λ)

   α) Ο Αϊνστάιν ήταν πολέμιος του παραμυθιού

   β) Το παραμύθι παραμένει ένα ζωντανό κύτταρο του παραδοσιακού πολιτισμού

   γ) Τα παραμύθια δεν έχουν θέση στη ζωή ενός παιδιού, γιατί περιέχουν πολλά βίαια επεισόδια.

   δ) Το παραμύθι αναπτύσσει τη φαντασία και την ευαισθησία των παιδιών.

   ε) Αποτελούσε βασικό στοιχείο ψυχαγωγίας και αγωγής του παραδοσιακού πολιτισμού.

   στ) Το παραδοσιακό παραμύθι δεν έχει καμιά ποικιλία, είναι μονότονο.

   ζ) Το παραδοσιακό παραμύθι εμφανίζει μεγάλη ποικιλία στο περιεχόμενο

   η) Η δομή του όμως είναι μονοτυπική, σύμφωνα με τον Βλ.Προπ (ίδια σχεδόν σ' όλα τα παραδοσιακά παραμύθια).

   θ) Για να αναλύσουμε τη δομή ενός παραμυθιού βασιζόμαστε στις ενέργειες (λειτουργίες) των ηρώων.

   ι) Αν κάποιος έχει υπόψη του τις βασικές αυτές λειτουργίες μπορεί να φτιάξει το δικό του παραμύθι, έστω άτεχνο και ατελές.

7. Αντιστοιχίστε λειτουργίες και αφηγηματικά αποσπάσματα

I) Μία οικογένεια ζει στην άκρη του δάσους	ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ ΓΙΑ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΜΑΓΙΚΟΥ ΜΕΣΟΥ
II) Ο πατέρας καταριέται τα αγόρια του. Μεταμορφώνονται σε κοράκια.	ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ
III) Η αδελφούλα τους ξεκινά να τα βρει	ΗΡΩΪΔΑΣ
IV) Συναντά τρία νανάκια που της αναθέτουν εργασίες.	
V) Τα νανάκια της δίνουν ένα πουκάμισο. Αν το φορέσουν τα αδέλφια της, θα σωθούν.	ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΜΑΓΙΚΟΥ ΜΕΣΟΥ
VI) Μετά από περιπλάνηση βρίσκει τα αδέλφια της σ' ένα κρυσταλλένιο πύργο. Δίνει στα αδέρφια της το πουκάμισο και τα σώζει.	ΑΝΤΑΜΟΙΒΗ-ΓΑΜΟΣ
VII) Ο βασιλιάς του πύργου ερωτεύεται την αδελφούλα, την παντρεύεται. Τα αδέλφια επιστρέφουν σπίτι.	ΣΥΜΦΟΡΑ
	ΛΗΞΗ ΣΥΜΦΟΡΑΣ
	ΕΙΣΑΓΩΓΗ

8. Μοιράστε το παρακάτω ερωτηματολόγιο σε 3-5 παιδιά του Δημοτικού ο καθένας. Καταμετρήστε τις απαντήσεις, εκφράστε τις σε επί τοις εκατό αναλογίες. Κατόπι συζητήστε τα συμπεράσματα. Καταγράψτε τις αξιολογήσεις και στείλτε τις μαζί με τα αποτελέσματα σε μια τοπική εφημερίδα ή τοπικό ραδιόφωνο.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ (για παιδιά)

1. Σου αρέσουν τα παραμύθια;

   ΝΑΙ __ ΟΧΙ __

2. Θα ήθελες στο σπίτι και στο σχολείο να σου διηγούνται περισσότερα παραμύθια;

   Ναι, περισσότερα __

   Όχι, μου διηγούνται αρκετά __

2β) Ποιος σου διηγείται τα πιο πολλά παραμύθια;

   α. Ο δάσκαλός (η δασκάλα) μου __

   β. Οι γονείς μου __

   γ. Ο παππούς η γιαγιά __

   δ. Κάποιος άλλος/η __

3. Τι είδους παραμύθια σου αρέσουν πιο πολύ;

   α. Αυτά που έχουν βασιλοπούλες, πρίγκιπες, μάγισσες, δράκους κ.λ.π. __

   β. Αυτά που έχουν ανθρώπους που ζουν στην πόλη, φοράνε κοστούμια, έχουν αυτοκίνητα, εργάζονται σε γραφεία και εργοστάσια κ.λ.π. __

   γ. Αυτά που έχουν διαστημόπλοια, ρομπότ, κομπιουτερ κ.λ.π. __

4. Ποια παραμύθια προτιμάς;

   α. Τα περιπετειώδη __

   β. Τα αστεία (όπου ο ήρωας κάνει γκάφες ή φάρσες) __

   γ. Τα διδακτικά (όπως «ο Λαγός και η Χελώνα») __

   δ. Τα θλιβερά (όπως «το κοριτσάκι με τα σπίρτα) __

5. Πότε ευχαριστιέσαι περισσότερο το παραμύθι;

   α. Όταν στο διαβάζουν άλλοι __

   β. όταν στο διηγούνται απ' έξω __

   γ. Όταν το διαβάζεις μόνος σου __

6. Τι προτιμάς;

   α. Να βλέπεις στην τηλεόραση ένα παραμύθι __

   β. Να στο διηγείται ο δάσκαλος ή κάποιος μεγάλος στην παρέα σου __

7. Σου άρεσαν περισσότερο τα παραμύθια, όταν πήγαινες νηπιαγωγείο ή παιδικό σταθμό, απ' ότι τώρα που είσαι στο Δημοτικό;

   α. Μου άρεσαν περισσότερο τότε, στο νηπιαγωγείο __

   β. Μου αρέσουν και τώρα το ίδιο __

   γ. Μου αρέσουν τώρα περισσότερο __

8. Θαυμάζεις τους συγγραφείς των παραμυθιών (Άντερσεν, αδελφοί Γκριμ, Αφανάσιεφ) ; __

9. Αν κάποιος σου πρότεινε να σε μάθει να φτιάχνεις δικά σου παραμύθια, πως θα αντιδρούσες;

   α. Θα δεχόμουνα με χαρά __

   β. Θα δοκίμαζα __

   γ. Δε θα δεχόμουνα __

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

ΑΪΝΣΤΑΪΝ: Μεγαλοφυής φυσικός (20^{ος} αι) που διατύπωσε το Νόμο της Σχετικότητας.

ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ: Από τους βασικούς ήρωες του παραμυθιού Δρά ως κακοποιός και ανταγωνιστικά προς τον Ήρωα (βλέπε λήμμα).

ΓΟΡΓΟΝΑ: Μυθικό πλάσμα πρωταγωνίστρια μερικών παραμυθιών του Αιγαίου. Εμφανίζεται με δύο μορφές: συνήθως ως μισή γυναίκα και μισή ψάρι, με υπερφυσικές δυνάμεις ελέγχου των καιρικών συνθηκών, άλλοτε ως δύναμη καλού, άλλοτε ως δύναμη κακού. Με τη δεύτερη μορφή ταυτίζεται με τις Στρίγγλες (βλέπε λήμμα).

ΔΡΑΚΟΣ: Στα ελληνικά παραμύθια εμφανίζεται ως ανθρωπόμορφος, κακοποιός ήρωας με σχετικά μεγάλες διαστάσεις και υπερφυσικές δυνάμεις.

ΗΡΩΑΣ: Ο κύριος πρωταγωνιστής του Παραμυθιού (συνήθως βασιλόπουλο, παλικάρι, βασιλοπούλα, όμορφη φτωχή κοπέλα). Αναλαμβάνει επικίνδυνες αποστολές, μπλέκει σε δοκιμασίες και βγαίνει νικητής μετά από αναμέτρηση με τον Ανταγωνιστή (βλέπε λήμμα).

ΛΑΜΙΕΣ: Δαιμονικά όντα, μεγαλόσωμα, ανθρωποφάγα, πρωταγωνιστούν ως ανταγωνιστές σε πολλά ελληνικά παραμύθια. Άλλοτε είναι όμορφες, άλλοτε τερατόμορφες.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ: Δομικά Στοιχεία του Παραμυθιού. Ο Προπ (βλέπε λήμμα) διακρίνει 31 λειτουργίες (π.χ. ο Ήρωας αποκτά το Μαγικό Μέσο ή ο Ήρωας αναμετριέται με τον Ανταγωνιστή). Τα στοιχεία αυτά είναι κοινά σε κάθε παραμύθι. Κάθε λειτουργία όμως μπορεί να πάρει τα πιο ποικίλα περιεχόμενα (π.χ. το Μαγικό μέσο μπορεί να είναι οποιοδήποτε αντικείμενο (πέτρα, δαχτυλίδι, ποτό, φτερό, νερό) με μαγικές ιδιότητες. Έτσι με 31 λειτουργίες εξασφαλίζουμε άπειρους συνδυασμούς. Αυτό συμβαίνει και με τα 24 γράμματα της Ελληνικής, τα

οποία συνδυάζονται διαφορετικά και σχηματίζουν δεκάδες χιλιάδες λέξεις.

ΜΑΓΙΚΟΣ ΒΟΗΘΟΣ: Ανθρωπος, Ζώο ή Μαγικό Πλάσμα που συμμαχεί με τον Ήρωα και τον βοηθά στις δοκιμασίες του συνήθως με υπερφυσικό τρόπο. Συχνά του χορηγεί το Μαγικό Μέσο (βλέπε λήμμα).

ΜΑΓΙΚΟ ΜΕΣΟ: Μαγικό αντικείμενο (π.χ. το άφαντο σκουφάκι που σε κάνει αόρατο), το οποίο αποκτά ο Ήρωας με διάφορους τρόπους. Το χρησιμοποιεί στην κρίσιμη αναμέτρηση με τον Ανταγωνιστή (βλ. λήμμα).

ΝΕΡΑΪΔΕΣ: Μυθικά πλάσματα, μεγάλης ομορφιάς με πολύ γλυκιά φωνή. Άλλοτε έχουν κακοποιό, άλλοτε αγαθοποιό δράση. Την ελέγχει όποιος άνθρωπος πάρει το μαντήλι της.

ΠΑΡΑΜΥΘΙ: Φανταστική αφήγηση με έντονο το μαγικό στοιχείο. Η δομή όλων των παραμυθιών είναι παρόμοια, αλλά το περιεχόμενό του έχει έντονη ποικιλία (βλέπε Λειτουργίες).

ΠΡΟΠΠ: Διάσημος Ρώσσος αναλυτής του Παραμυθιού. Υποστηρίζει ότι όλα τα παραμύθια έχουν παρόμοια δομή, αλλά ανεξάντλητη ποικιλία στο περιεχόμενο.

ΣΤΡΙΓΓΛΕΣ: Συνήθως γριές με δαιμονικές δυνάμεις και διαπεραστική φωνή. Συχνά παίρνουν μορφή νηπίου (που τρώει τα αδέρφια του) ή μητέρας (που τρώει τα παιδιά της ή τα άλογα του χωριού). Λειτουργούν ως ανταγωνιστής του ήρωα στα παραμύθια.

ΕΝΔΕΧΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

1. ΑΡΧΙΖΟΥΜΕ ΜΕ ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΟΜΕΝΩΝ (όταν ήταν μικροί άκουγαν ή διάβαζαν παραμύθια; Τα θυμούνται ακόμη; Εξακολουθούν να διαβάζουν, να ακούν ή να αφηγούνται παραμύθια)
2. Ακολούθως μπορεί να γίνει αφήγηση ενός σύντομου παραμυθιού από τον εκπαιδευτή ή κάποιο εκπαιδευόμενο. Με την ευκαιρία προϊδεάζουμε τους εκπαιδευόμενους για τον κύριο πυρήνα του μαθήματος, δηλαδή την ενιαία δομή του παραμυθιού (Λειτουργίες του Προππ) με ερώτημα: «μοιάζουν και σε τι τα παραμύθια μεταξύ τους;»
3. Στο σημείο αυτό μπορούμε να ρωτήσουμε τους εκπαιδευόμενους αν θεωρούν το παραμύθι μια ζωντανή πραγματικότητα, σήμερα, και αν το βρίσκουν χρήσιμο για την αγωγή των παιδιών παρουσιάζοντας παράλληλα τα σχετικά στοιχεία του ΙΙ-2. Επίσης αναφερόμαστε σύντομα στο ρόλο του παραμυθιού στην παραδοσιακή κοινωνία, αναζητώντας κάποιες διαφορές με το σύγχρονο ρόλο του.
4. Παρουσιάζουμε τις «Λειτουργίες του Προππ» με βάση το παράδειγμα σχετικό παράδειγμα (ΙΙΙ-1).
5. Αναπτύσσουμε κάθε «Λειτουργία» επιδιώκοντας να «καταθέσουν» και οι εκπαιδευόμενοι το υλικό τους.
6. Προχωρούμε στις «κατασκευές» παραμυθιών με βάση το ΙΙ-3.
7. Η ώρα της ΤΡΑΠΟΥΛΑΣ (ΙΙΙ-4)
8. Επιλέγουμε κάποιες από τις ΑΣΚΗΣΕΙΣ, που κρίνουμε ότι ανταποκρίνονται στην πορεία του μαθήματος.