

ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Κ.Σ.8_Πολιτισμική ενσυνείδηση
και έκφραση

CP1A 2 Παλέρμο



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Πίνακας περιεχομένων

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 1	Ο μύθος: πρωταγωνιστές και ανταγωνιστές	4
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 2	Βοηθοί και μαγικά αντικείμενα	15
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ 3	Ας δώσουμε φτερά στη Φαντασία!	33

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ
ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Ο μύθος: πρωταγωνιστές και ανταγωνιστές

Ο ΜΥΘΟΣ: ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Δραστηριότητες καταιγισμού ιδεών

Προσπάθησε να περιγράψεις τον μύθο!



Προσωπική πρόκληση!

Βάλτε σταυρό στη σωστή απάντηση:

Ένα παραμύθι είναι μια ιστορία

ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Δείτε το βίντεο:



https://www.youtube.com/watch?v=O_Ugic0n49M

Προσωπική πρόκληση!

Σας άρεσε το παραμύθι "Τα τρία μαγικά Φυλαχτά"; Ας μάθουμε να συνθέτουμε!

Βάλτε τις παρακάτω ακολουθίες με τη σωστή σειρά, αριθμώντας τις από 1 έως 4



Ας συνοψίσουμε!

ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Το παραμύθι είναι μια φανταστική ιστορία που αφηγείται γεγονότα που εφευρέθηκαν, σε ολόκληρο τον κόσμο και σε πολύ αρχαίους χρόνους, από απλούς ανθρώπους: φτωχούς υπηρέτες, αγρότες, ψαράδες, βοσκούς που δεν μπορούσαν ούτε να διαβάσουν ούτε να γράψουν. Ο δημοφιλής και αυθόρμητος χαρακτήρας του παραμυθιού είναι αυτός που καθορίζει την επιτυχία του σε οποιοδήποτε μέρος του πλανήτη.

Για μεγάλο χρονικό διάστημα, τα παραμύθια διαδίδονταν μόνο προφορικά από ανώνυμους αφηγητές οι οποίοι -από καιρό σε καιρό -τα προσάρμοζαν στο περιβάλλον και τις εμπειρίες της ζωής των ακροατών.

Μερικά από αυτά είναι πιθανώς μια απλοποίηση των παλαιών μύθων και θρύλων που επεξεργάστηκαν από τη λαϊκή φαντασία και θεωρούνται σαν ένα είδος ρεπερτορίου σοφίας και φαντασίας και προορίζονται τόσο για παιδιά όσο και για ενήλικες.

Η στιγμή που πραγματοποιούνται τα γεγονότα του παραμυθιού είναι απροσδιόριστη. Η διάρκεια των γεγονότων είναι ασαφής: εκατό χρόνια μπορεί να περάσουν σε μια στιγμή, ενώ ένας χαρακτήρας μπορεί να ζήσει χίλια χρόνια.

Τα μέρη του παραμυθιού είναι κοινά, δεν αναφέρονται σε μια συγκεκριμένη περιοχή ή μια συγκεκριμένη χώρα. Τυπικά μέρη των παραμυθιών είναι: κτίρια, κάστρα, μαγεμένα ξύλα, μαγεμένες λίμνες...

Οι χαρακτήρες των παραμυθιών είναι ανθρώπινα όντα που εμπλέκονται σε εντυπωσιακές περιπέτειες μαζί με χαρακτήρες που είναι προικισμένοι με μαγικές δυνάμεις, όπως νεράιδες, νάνοι, γίγαντες και άλλοι παρόμοιοι. Και οι χρόνοι και οι χώροι αναφέρονται γενικά και δεν περιγράφονται λεπτομερώς. Οι ενέργειες των χαρακτήρων ξεκινούν όταν μια αρχική κατάσταση ισορροπίας διαταραχθεί από ένα γεγονός, το οποίο θα προκαλέσει την εξέλιξη των γεγονότων, που πάντα χαρακτηρίζονται από ένα ευτυχές τέλος. Το παραμύθι έχει διπλό στόχο: αφενός, έχει σκοπό να διασκεδάσει τους ανθρώπους και από την άλλη πλευρά, τείνει να τους διδάξει πώς να συμπεριφέρονται σωστά και να εμπιστεύονται τις ικανότητες τους. Ο πρωταγωνιστής είναι ως επί το πλείστον ένας καλός, ευγενικός, γενναίος νεαρός άνδρας, ο οποίος πρέπει να περάσει από δοκιμασίες για να πάρει αυτό που επιθυμεί. Στα παραμύθια από όλο τον κόσμο, μπορούμε να βρούμε μαγικές πτυχές αλλά και βασικά θέματα όπως είναι ο αγώνας μεταξύ καλού και κακού, η αγάπη, η φιλία, ο φθόνος και η προδοσία. Συνήθως, οι χαρακτήρες σε ένα παραμύθι μπορεί να είναι έξυπνοι και ανόητοι άνθρωποι, γενναία και φοβισμένα άτομα, κλπ.

Τώρα, ας ασχοληθούμε με τους χαρακτήρες του παραμυθιού που έχετε δει.

- Πόσοι χαρακτήρες υπάρχουν στην ιστορία;
-
- Υπάρχουν σημαντικοί χαρακτήρες και λιγότερο σημαντικοί;
-
- Είναι ο πιο σημαντικός χαρακτήρας φορέας αξιών με τον ίδιο τρόπο που είναι ολιγότερο σημαντικός;
-
- Μπορεί ο πιο σημαντικός χαρακτήρας να θεωρηθεί ήρωας;
-
- Ποιος χαρακτήρας έχει θετικές αξίες; Βάλτε ένα σταυρό στο σωστό κουτί.


☐

☐

☐

- Ποιος είναι, κατά τη γνώμη σας, ο χαρακτήρας με αρνητικές αξίες; Βάλτε ένα σταυρό στο σωστό κουτί.


☐

☐

☐

Ποιος είναι αυτός/ή;



Ώρα για Κουίζ!

- Ποιες ηθικές αξίες χαρακτηρίζουν τον κύριο χαρακτήρα;

- Γιατί είναι θετικός χαρακτήρας;

- Ποιες ενέργειες χαρακτηρίζουν τη συμπεριφορά του όταν αντιμετωπίζει ένα εμπόδιο ή πρόβλημα;

- Διαθέτει τα ταλέντα και τις ιδιότητες που χαρακτηρίζουν έναν ήρωα, ώστε να καταφέρει να ξεπεράσει όλες τις δοκιμασίες που θα αντιμετωπίσει;



Προσωπική Πρόκληση!

Βάλτε σταυρό στη σωστή επιλογή:

Ο πρωταγωνιστής ενός παραμυθιού είναι:

☐ κακός ☐ καλός ☐ άτυχος

Το παραμύθι:

☐ έχει ευτυχισμένο τέλος ☐ έχει τραγικό τέλος ☐ δεν έχει πάντα καλή κατάληξη

Οι χαρακτήρες του παραμυθιού είναι:

☐ αληθινοί ☐ φανταστικοί ☐ και αληθινοί και φανταστικοί

Ας συνοψίσουμε!

Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

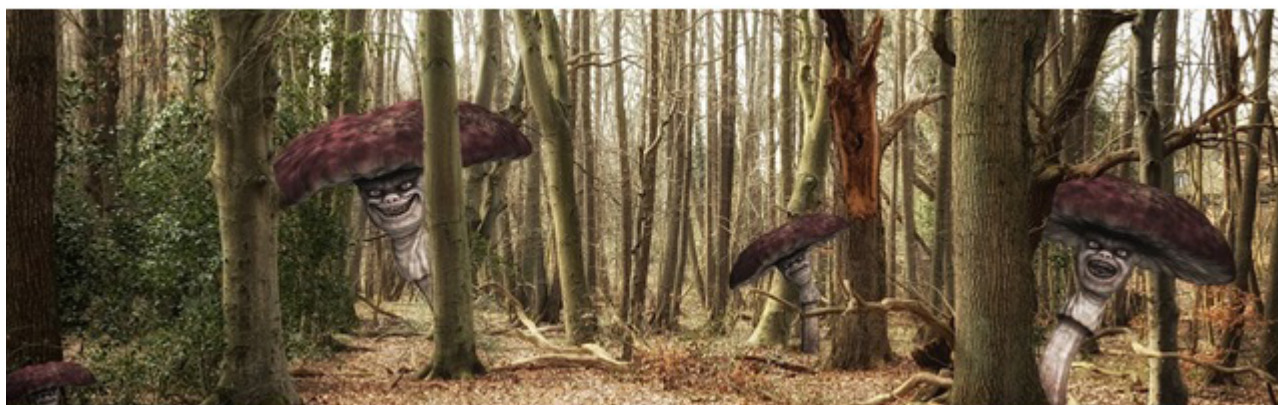
Ο πρωταγωνιστής είναι ο ήρωας της ιστορίας, αυτός που πολεμά ενάντια στο κακό και αποκαθιστά την ισορροπία της αρχικής κατάστασης. Είναι ο φορέας των θετικών αξιών, είναι ειλικρινής, καλός, γενναίος και πιστός. Το πεπρωμένο του εξελίσσεται μέσα από μια σειρά περιπετειών και αντιπαραθέσεων που συνεχίζονται έως ότου έρθει μια ευτυχισμένη τελική κατάσταση, όπου το καλό νικά το κακό.

Ποιος είναι αυτός/ή;


☐
☐
☐
☐
☐
☐

Ώρα για Κουίζ!

- Ποιες ξεχωριστές ηθικές αξίες πρέπει να έχει ο χαρακτήρας που είναι απέναντι από τον πρωταγωνιστή;
- Γιατί είναι αρνητικός χαρακτήρας;
- Ποιές είναι οι πράξεις που χαρακτηρίζουν την συμπεριφορά του;
- Μπορεί η φυσιογνωμία του να σχετίζεται με τις ηθικές αξίες του;



Ας παίξουμε!

Επιλέξτε το σχήμα του χαρακτήρα που προτιμάτε, συμπληρώστε και χρωματίστε τον, προσθέτοντας χρήσιμες λεπτομέρειες ώστε να κάνετε υπαινιγμό για τον επιλεγμένο χαρακτήρα. Κατεβάστε το υλικό που χρειάζεστε από το Διαδίκτυο ή χρησιμοποιήστε τα σχήματα που προτείνονται παρακάτω.



Ας συνοψίσουμε!

Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Ο ανταγωνιστής είναι ο εχθρός του πρωταγωνιστή, ένας αρνητικός χαρακτήρας που αντιτίθεται στον ήρωα, προκαλώντας δυσκολίες· παλεύει πάντα εναντίον του, αλλά πάντα χάνει.

Προσωπική Πρόκληση!

Άσκηση πολλαπλών επιλογών· βάλτε σταυρό στη σωστή επιλογή:

Παραμύθι είναι:

☐ μια ιστορία ☐ ένα βιβλίο ☐ άρθρο εφημερίδας

Οι χαρακτήρες σε ένα παραμύθι είναι:

☐ αληθινοί ☐ φανταστικοί ☐ και αληθινοί και φανταστικοί

Μεταξύ των χαρακτήρων υπάρχουν:

☐ εξωγήινοι ☐ ρομπότ ☐ πρωταγωνιστές

Το τέλος του παραμυθιού είναι:

☐ λυπητερό ☐ χαρούμενο ☐ άλλοτε χαρούμενο, άλλοτε

Άσκηση Σωστού/Λάθους · βάλτε σταυρό στη σωστή επιλογή:

Το παραμύθι είναι μια ιστορία.

☐ Σ ☐ Λ

Η φανταστική ιστορία μπορεί να συμπεριλαμβάνει την παρουσία ανταγωνιστών

☐ Σ ☐ Λ

Ο χρόνος είναι με ακρίβεια καθορισμένος

☐ Σ ☐ Λ

Τα μέρη στο παραμύθι περιγράφονται με λεπτομερή τρόπο.

☐ Σ ☐ Λ

Το παραμύθι έχει λυπητερό τέλος

☐ Σ ☐ Λ

Άσκηση συμπλήρωσης· Συμπληρώστε τα κείμενα με τις λέξεις που δίνονται:

Τα παραμύθια αφηγούνταιμε χαρούμενο τέλος. Οι εμπλεκόμενοι χαρακτήρες περιγράφονται γενικά και αόριστα (ένας πρίγκηπας, ένας ξυλουργός, ένας αγρότης). Εμφανίζονται επίσης πολλοί φανταστικοί χαρακτήρες προικισμένοι με..... (όπως τέρατα, μάγοι, μάγισσες και ζώα).

Η..... είναι ακαθόριστη: τα.....του παραμυθιού περιγράφονται σύντομα και δεν δίνονται ιδιαίτερες λεπτομέρειες (ένα κάστρο, ένα χωριό)· ο χρόνος είναι επίσης, (μια φορά και έναν καιρό, πολύ παλιά).

Τα παραμύθια αφηγούνται φανταστικές ιστορίες που τελειώνουν με Οι εμπλεκόμενοι χαρακτήρες περιγράφονται με (ένας πρίγκιπας, ένας ξυλουργός, ένας αγρότης). Πολλοίπου είναι προικισμένοι με θαυμαστά χαρακτηριστικά (όπως τέρατα, μάγοι, μάγισσες και ζώα), επίσης εμφανίζονται.

Η τοποθεσία είναι: τα μέρη του παραμυθιού περιγράφονται γρήγορα και δεν παρέχονται συγκεκριμένες λεπτομέρειες (ένα κάστρο, ένα χωριό). Και ο είναι αόριστος (μια φορά κι έναν καιρό).

ΑΚΑΘΟΡΙΣΤΟ/Η (2)	ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ	ΧΑΡΟΥΜΕΝΟ ΤΕΛΟΣ	ΘΑΥΜΑΣΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	ΧΡΟΝΟΣ
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ	ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ	ΓΕΝΙΚΟ ΤΡΟΠΟ	ΜΕΡΗ	

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ
ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Βοηθοί και μαγικά αντικείμενα

Ώρα για Κουίζ!

Εκπαιδευτικό παιχνίδι: "Μια ιστορία σε γεικές γραμμές".

Βάλτε τις εικόνες που σχετίζονται με το παραμύθι Νο. 1 «Σταχτοπούτα» σε σωστή σειρά.





Ο εκπαιδευτής θα σας πει την ιστορία "Ο Αλή Μπαμπάς και οι σαράντα κλέφτες" που είναι περσικής προέλευσης. Εν τω μεταξύ, ορισμένες χαρακτηριστικές εικόνες θα εμφανίζονται στον διαδραστικό πίνακα.

Αφού απολαύσετε την αφήγηση, προσπαθήστε να κάνετε αναζήτηση στο διαδίκτυο για τουλάχιστον έξι παρόμοιες εικόνες ή, εναλλακτικά, να σχεδιάσετε τους χαρακτήρες ή τις σκηνές που σας εντυπωσίασαν περισσότερο. Στη συνέχεια, να τα βάλετε σε διαδοχική σειρά για να συνοψίσετε το παραμύθι που ακούσατε.

Ας αρχίσουμε!

Διαβάστε προσεκτικά τα μέρη του παραμυθιού αρ. 3 «Το χρυσό παιδί και το ασημένιο παιδί», αφρικανικής καταγωγής. Βάλτε τα με τη σωστή σειρά, αριθμώντας τις από 1 έως 4.

Ο Νιάμε αγκάλιασε τα παιδιά του, έφερε πίσω τη βασίλισσα από την εξορία, έριξε την Ακόκο στη γη.
Τέλος επαίνεσε τον καλό κυνηγό

n°

Ένας κυνηγός πήρε το καλάθι και το άνοιξε. Έμεινε έκπληκτος με την ομορφιά των δύο παιδιών. Ήταν πολύ φτωχός, αλλά τα πήρε σπίτι και τα μεγάλωσε με αγάπη, χωρίς να αποκαλύψει πού τα είχε βρει. Τα δύο παιδιά μεγάλωσαν καλά, υπάκουα και ικανά να κάνουν τα πάντα. Η μαγική σκόνη που έπεφτε από τα σώματά τους, επέτρεψε στον κυνηγό να γίνει πλούσιος.
Μια μέρα ο κυνηγός έμαθε ότι τα δίδυμα ήταν παιδιά του βασιλιά. Ως εκ τούτου, αποφάσισε - αν και απρόθυμα - να τα πάει πίσω στον πατέρα τους.

n°

Μόλις η κακιά Ακόκο είδε τα δύο παιδιά, τα πήρε, τα έβαλε σε ένα καλάθι και το έσκασε μαζί τους στο δάσος. Στη θέση των παιδιών, έβαλε στο λίκνο δύο φρικτούς βατράχους.

n°

Ο Νιάμε, ο ισχυρότερος μάγος του ουρανού, αποφάσισε να παντρευτεί. Όσο έλειπε, η βασίλισσα γέννησε δίδυμα: ένα όλο από χρυσό, το άλλο όλο ασήμι.

n°

Διαβάστε προσεκτικά τα μέρη του παραμυθιού αρ. 4 «Η Χιονάτη», ευρωπαϊκής καταγωγής. Βάλτε τα με τη σωστή σειρά, αριθμώντας τις από 1 έως 4.

Αφού κοιτάχτηκε στον μαγικό καθρέφτη, η βασίλισσα κάλεσε έναν κυνηγό και του είπε: «Πήγαινε τη Χιονάτη στο δάσος. Είναι πιο όμορφη από μένα: σκοτώστε την». Ο κυνηγός υπάκουσε και οδήγησε το κορίτσι στο δάσος· αλλά όταν έβγαλε το μαχαίρι για να τρυπήσει την αθώα της καρδιά, δεν μπόρεσε να την σκοτώσει και την άφησε να φύγει. Ήταν στο δάσος μόνη και φοβισμένη· έτρεξε μέχρι που τα πόδια της δεν άντεχαν άλλο. Ξαφνικά, είδε ένα μικρό σπίτι και πήγε για να ξεκουραστεί. Όλα ήταν μικροσκοπικά σε αυτό το σπίτι: ήταν το σπίτι των επτά νάνων, που είχαν ορυχείο στα βουνά.

n°

Κάποτε υπήρχε ένα κορίτσι τόσο λευκό όσο το χιόνι, τόσο κόκκινο όπως το αίμα και μετόσο μαύρα μαλλιά σαν τον έβενο: την ονόμασαν Χιονάτη. Είχε μια όμορφη αλλά κακιά μητριά: δεν μπορούσε να αντέξει ότι κάποια την ξεπερνούσε σε ομορφιά.

n°

Μια ωραία μέρα ένας πρίγκιπας ήρθε στο δάσος, είδε το φέρετρο και ερωτεύτηκε τη Χιονάτη. Καθώς μετακίνησε το φέρετρο, το κομμάτι του δηλητηριασμένου μήλου που είχε καταπιεί η Χιονάτη βγήκε από το λαιμό της και ξαναζωντάνεψε. Ο πρίγκιπας αποφάσισε να την παντρευτεί και έτσι έζησαν ευτυχισμένοι.

n°

Έμεινε μαζί τους και κράτησε το σπίτι τους σε τάξη. Την προειδοποίησαν για τη μητριά της, αλλά παρόλα αυτά, αυτή πέτυχε τον στόχο της. Οι νάνοι, επιστρέφοντας σπίτι από τη δουλειά, βρήκαν τη Χιονάτη στο έδαφος, και την πέρασαν για νεκρή. Έφτιαξαν ένα κρυστάλλινο φέρετρο, έβαλαν το σώμα του κοριτσιού μέσα και πάνω του σκάλισαν το όνομά της.

n°

Προσωπική Πρόκληση!

Αναγνώρισε τους χαρακτήρες των βοηθών / ευεργετών στα ακόλουθα παραμύθια:

Χαρακτήρας	Βοηθός/Ευεργέτης
Σταχτομπούτα	
Το Χρυσό παιδί και το Ασημένιο παιδί	
Ο Αλή Μπαμπάς και οι 40 Κλέφτες	
Η Χιονάτη	

Ποιος είναι αυτός/ή;



Παρατηρήστε αυτήν την εικόνα. Ποιος φαίνεται να βοηθά τον άλλο;



Προσωπική Πρόκληση!

Αντιστοίχισε τον χαρακτήρα του παραμυθιού όπως αναγνωρίζεται από τον Propp, με τον ορισμό.

ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

ΒΟΗΘΟΣ

ΨΕΥΔΗΣ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Ένας χαρακτήρας που ευνοεί τη δράση του ήρωα

Αυτός που προσπαθεί να εμποδίσει ή να βλάψει τον πρωταγωνιστή

Ο χαρακτήρας -πάντα αποκαλύπτεται - που αντικαθιστά τον πρωταγωνιστή

Θυμάστε το γιαιπωνέζικο παραμύθι Τα τρία μαγικά Φυλαχτά , που ειπώθηκε στην προηγούμενη εκπαιδευτική ενότητα;

Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο Βοηθός; Βάλτε "X" στο σωστό κουτί.


☐

☐

☐

Αποφασίστε αν οι ακόλουθες προτάσεις είναι Αληθείς (Τ) ή Ψευδείς (F)

Ο μαγικός βοηθός είναι πάντα παρών στο παραμύθι

☐ Α ☐ Ψ

Οι βοηθοί μπορούν να είναι τόσο μαγικοί όσο και μη μαγικοί.

☐ Α ☐ Ψ

Ο βοηθός δεν είναι ποτέ εμπόδιο για τον ήρωα.

☐ Α ☐ Ψ

Ένας πιστός υπηρέτης μπορεί να είναι ένας μαγικός βοηθός.

☐ Α ☐ Ψ

Οι υπερφυσικές δυνάμεις δεν συνηθίζονται στους μάγους, μάγισσες και νεράιδες.

☐ Α ☐ Ψ

Ας συνοψίσουμε!**Ο ΒΟΗΘΟΣ**

Ο βοηθός είναι ένας από τους βασικούς ρόλους στους χαρακτήρες του παραμυθιού. Το καθήκον του είναι να βοηθήσει και να ενθαρρύνει τη δράση του ήρωα με τα δικά του μαγικά δώρα, αντικαθιστώντας ή υποστηρίζοντας το μαγικό αντικείμενο. Ο βοηθός εμφανίζεται σε διάφορες μορφές. Μπορεί να είναι ένας άνθρωπος αλλά και μια υπερφυσική οντότητα ή ένα ζώο (μερικές φορές μπορεί να μιλάει). Ο βοηθός έχει χαρακτηριστικά παρόμοια με τον μαγικό παράγοντα και αυτό επέτρεψε στον Vladimir Propp να θεωρήσει ότι τα δύο στοιχεία έχουν κοινή προέλευση.

Ο βοηθός μπορεί να είναι και περιθωριακός παράγοντας και κεντρικό στοιχείο της ιστορίας: η πιο διάσημη περίπτωση βοηθού-πρωταγωνιστή (όχι ήρωα) είναι ο Παπουτσωμένος Γάτος.

Όπως κάθε στοιχείο του παραμυθιού, ακόμη και ο βοηθός μπορεί να εξορθολογιστεί και να είναι ρεαλιστικός όπως στην περίπτωση πιστών υπηρέτων ή πλουσίων ευεργετών.

Εκείνοι που σκοτώνουν τον λύκο στις διάφορες παραλλαγές της Κοκκινοσκουφίτσας (ο κυνηγός, ο ξυλοκόπος ...) μπορεί επίσης να θεωρηθούν βοηθοί.



Βοηθοί είναι:

Θαυμαστοί άνθρωποι, άνθρωποι με μαγικές δυνάμεις, προικισμένοι με φανταστική ακοή, αλάθητοι σκοπευτές, διαθέτουν σούπερ ταχύτητα, απίστευτη ικανότητα να σηκώνουν βάρη, φυσού πιο δυνατά και από τον άνεμο, γνωρίζουν από βότανα με θαυματουργές δυνάμεις και έχουν την ικανότητα κατανόησης της γλώσσας των πουλιών.

Σύντροφοι ταξιδιώτες, φαινομενικά ξένοι που προσφέρονται να συνοδεύσουν τον ήρωα στο ταξίδι του και να τον βοηθήσουν σε επικίνδυνες καταστάσεις.

Πιστοί υπηρέτες, ενεργούν ως βοηθοί και, για να σώσουν τον αφέντη. Μερικές φορές αντιμετωπίζουν δοκιμασίες που τους κάνουν να φαίνεται σαν εχθροί, όμως η πραγματική ταυτότητα τους είναι αποκαλύπτεται στο τέλος.

Μέντορες, μητρικές ή πατρικές φιγούρες που ενεργούν ως βοηθοί.

Εραστές, μια άγρια προσωπικότητα που ο ήρωας ερωτεύεται και που τον βοηθά να σώσει τελικά και τον εαυτό του,

Τυχαίος βοηθός, ένας χαρακτήρας που παίζει το ρόλο του βοηθού χωρίς συγκεκριμένο λόγο. Δεν είναι γνωστό από πού προέρχεται, ποια είναι η φύση του και γιατί θέλει να βοηθήσει.

Ας εστιάσουμε τώρα στους χαρακτήρες στα παραμύθια που έχετε γνωρίσει:

- Οι χαρακτήρες που συνατήσατε προσπαθούν να βοηθήσουν τον πρωταγωνιστή της ιστορίας;

- Έχουν μαγικές δυνάμεις;

- Είναι και άνθρωποι αλλά και φανταστικά ή μαγικά πλάσματα;

- Προσπαθήστε να περιγράψετε τις ηθικές τους αξίες.

- Είναι ουσιαστικοί για την επίλυση της ιστορίας;

Ας παίξουμε!

Ο ΜΥΘΟΣ

Μ	Β	Π	Τ	Η	Μ	Μ
Υ	Ο	Λ	Ε	Ρ	Α	Υ
Θ	Η	Ο	Λ	Ω	Γ	Α
Ο	Θ	Κ	Λ	Α	Ι	Λ
Σ	Ο	Η	Λ	Σ	Κ	Ο
Λ	Σ	Κ	Α	Κ	Ο	Σ
Μ	Ε	Ν	Τ	Ω	Ρ	Ι

ΛΕΞΕΙΣ

ΒΟΗΘΟΣ

ΗΡΩΑΣ

ΜΑΓΙΚΟ

ΜΕΝΤΩΡ

ΠΛΟΚΗ

ΜΥΘΟΣ

ΚΑΚΟΣ

ΜΥΑΛΟ

Ώρα για Κουίζ!

Ας εστιάσουμε τώρα στους χαρακτήρες στα παραμύθια που έχετε γνωρίσει:

- Θυμάστε όλα τα παραμύθια με τα οποία έχετε ασχοληθεί;
- Κατά τη γνώμη σας, άλλαξαν τα αντικείμενα την εξέλιξη της ιστορίας;
- Είναι τα αναγνωρισμένα αντικείμενα απαραίτητα για την εξέλιξη της ιστορίας;
- Έχουν μαγικές ιδιότητες;
- Πιστεύεις ότι βοηθούν τον ήρωα;

Προσπαθήστε να εισαγάγετε τα μαγικά αντικείμενα των παραμυθιών που αναλύθηκαν στη στήλη στα δεξιά. Στη συνέχεια, συγκρίνετε τα αποτελέσματά σας με αυτά των συμμαθητών σας.

ΠΑΡΑΜΥΘΙ	ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Παπουτσωμένος Γάτος	
Αλή Μπαμπά και οι 40 Κλέφτες	
Σταχτοπούτα	
Χιονάτη	
Το Χρυσό παιδί και το Ασημένιο Παιδί	
Ο Σοφός του Ποταμιού	
Τα τρία μαγικά Φυλαχτά	

Τώρα κοιτάξτε αυτές τις εικόνες. Μπορούν να συσχετιστούν με μερικά από τα παραμύθια που αναφέρονται παραπάνω; Με ποια;



Προσωπική Πρόκληση!

Μπορείτε να αναγνωρίσετε κάποιο μαγικό αντικείμενο στις παρακάτω εικόνες;



Μπορείτε να αναγνωρίσετε κάποιο μαγικό αντικείμενο στις παρακάτω εικόνες;



Προσωπική Πρόκληση!

Αντιστοιχίστε το ρόλο του χαρακτήρα όπως αναγνωρίστηκε από τον Προpp με τον σχετικό ορισμό.

ΤΟΠΙΚΟΣ ΑΡΧΟΝΤΑΣ

ΗΡΩΑΣ

ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Ένας πολύ γενναίος πολεμιστής

Φτερό πολύχρωμου πουλιού

Αρχηγός χωριού που απειλείται

Ακολουθούν μερικές σκηνές από το ιαπωνικό παραμύθι "Τα τρία μαγικά Φυλαχτά", που είδαμε στην προηγούμενη εκπαιδευτική ενότητα.

Που είναι, κατά τη γνώμη σου, το μαγικό αντικείμενο; Βάλτε "X" στο σωστό κουτί.


☐

☐

☐

Αποφασίστε εάν οι ακόλουθες δηλώσεις, που σχετίζονται περαιτέρω με τον Βοηθό, είναι αληθείς (Α) ή ψευδείς (Ψ).

Ο βοηθός είναι ένας από τους σταθερούς ρόλους του παραμυθιού.

☐ Α ☐ Ψ

Ο ρόλος του βοηθού ευνοεί τη δράση του ήρωα.

☐ Α ☐ Ψ

Μόνο ένας βοηθός μπορεί να υπάρχει σε κάθε παραμύθι.

☐ Α ☐ Ψ

Οι βοηθοί στα παραμύθια είναι και πραγματικοί και φανταστικοί χαρακτήρες

☐ Α ☐ Ψ

Σε ένα παραμύθι, οι μάγοι, οι μάγισσες, τα τέρατα και τα τελώνια μπορούν να είναι μαγικοί βοηθοί.

☐ Α ☐ Ψ

Ας συνοψίσουμε!

ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Ο μαγικός παράγοντας είναι ένα επαναλαμβανόμενο στοιχείο στα παραμύθια.

Στα παραμύθια σε όλο τον κόσμο, οι μαγικές δυνάμεις αποδίδονται σε ουσίες, κοινά χρησιμοποιούμενα αντικείμενα και ζώα.

Συχνά, ο ήρωας δεν μπορεί να ξεπεράσει τις δοκιμές του χωρίς τη βοήθεια ενός μαγικού παράγοντα.

Μερικές φορές η πλοκή περιστρέφεται γύρω από την απώλεια και ανάκτηση ενός μαγικού αντικειμένου, άλλες φορές το αντικείμενο είναι απλώς το στήριγμα για άλλες δοκιμασίες.

Ένας μαγικός παράγοντας είναι συνήθως ένας άνθρωπος είναι με υπερφυσικές δυνάμεις, αλλά μπορεί επίσης να είναι και ένας πεθαμένος, μια υπερφυσική οντότητα ή ένα ζώο που μιλάει.

Ένα ζώο, επομένως, μπορεί να είναι και μαγικός παράγοντας που παρέχεται στον ήρωα αλλά και ένας βοηθός που συνάντησε στο δρόμο. Το μαγικό αντικείμενο και ο βοηθός έχουν κοινό σκοπό, άρα είναι δυνατό να θεωρηθεί ότι τα δύο στοιχεία έχουν επίσης και κοινή προέλευση.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι μαγικών παραγόντων:

- Ζώα
- Αντικείμενα που προκαλούν την εμφάνιση μαγικών βοηθών
- Εμπόδια: ρίχνονται αντικείμενα που αποδεικνύονται εμπόδια για τον ανταγωνιστή
- Αντικείμενα με μαγικές δυνάμεις



Αντικείμενα με τη δύναμη να μεταμορφώνει ανθρώπους

- *Carpillon*, μοιάζει με μια ηλικιωμένη γυναίκα χάρη σε ένα μπουκέτο με γαρίφαλα, αλλά είναι ψευδαίσθηση και όχι μια πραγματική μεταμόρφωση.
- *Giuanin* χρησιμοποιεί νύχι λιονταριού, μουστάκια σκύλου, φτερό αετού και πόδι μυρμηγκιών για να μεταμορφωθεί σε αυτά τα ζώα.
- **Πρίγκιπας Καναρίνι**, μετατρέπεται σε καναρίνι όταν η αγαπημένη του ξεφυλλίζει το μαγικό βιβλίο σε ένα στίχο, και γίνεται ξανά ανθρωπίνος, όταν ξεφυλλίζει το βιβλίο σε άλλο στίχο.

Αντικείμενα με τη δύναμη να κάνουν τους ανθρώπους αόρατους.

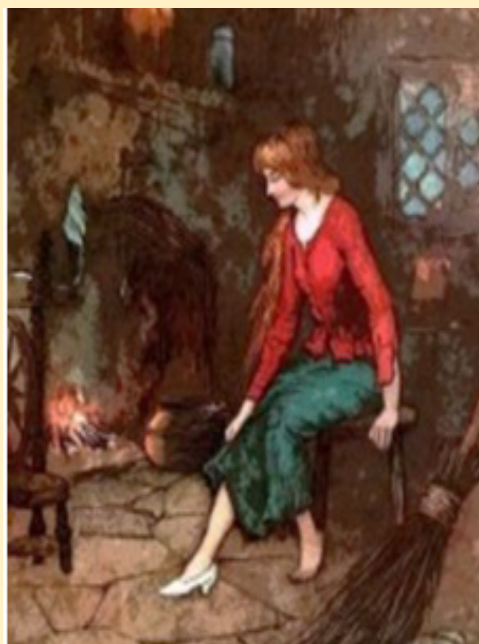
- **Adolfo** χρησιμοποιεί τον πράσινο μανδύα του Ζέφυρου ώστε να γίνει αόρατος και ελαφρύς.
- **Primavera**, παίρνει το μαντήλι της μητέρας της ώστε να γίνει αόρατη.

Αποκαλυπτικά αντικείμενα

Χρησιμεύουν για να προειδοποιήσουν τους χαρακτήρες για κάτι. Ο **Bluebeard** ανακαλύπτει την ανυπακοή της συζύγου του, επειδή ένας λεκέ αίματος επανεμφανίζεται αδιάκοπα στο κλειδί του "Απαγορευμένου δωματίου". Ένας ήρωας αγοράζει έναν καθρέφτη που του δείχνει ό, τι θέλει.

Αντικείμενα που αλλάζουν το χρόνο.

Ο **Tabagnino** κλέβει ένα ραβδί που έχει τη δύναμη να μεταμορφώνει τα πράγματα.



Ας παίξουμε!

Ο ΜΥΘΟΣ

Μ	Ν	Ε	Ρ	Α	Ι	Δ	Α	Κ
Α	Γ	Ι	Γ	Α	Ν	Τ	Α	Σ
Γ	Ι	Ο	Δ	Η	Γ	Ο	Σ	Ξ
Ι	Ζ	Δ	Ρ	Α	Κ	Ο	Σ	Τ
Σ	Π	Λ	Α	Σ	Μ	Α	Β	Ε
Σ	Θ	Α	Ρ	Ρ	Ο	Σ	Τ	Ρ
Α	Ο	Υ	Ρ	Α	Γ	Ι	Ο	Α
Π	Ρ	Ι	Γ	Κ	Ι	Π	Α	Σ

WORD BANK

ΠΛΑΣΜΑ

ΤΕΡΑΣ

ΔΡΑΚΟΣ

ΝΕΡΑΪΔΑ

ΠΡΙΓΚΙΠΑΣ

ΜΑΓΙΣΣΑ

ΓΙΓΑΝΤΑΣ

ΘΑΡΡΟΣ

ΟΔΗΓΟΣ

Προσωπική πρόκληση!

Άσκηση πολλαπλών επιλογών; βάλτε σταυρό στη σωστή επιλογή :

ΣΕΤ 1

Ο ρόλος του βοηθού στο παραμύθι είναι να...

- ☐ κάνει τον ανταγωνιστή να κερδίσει
- ☐ ευνοήσει τη δράση του ήρωα
- ☐ βρει το χαμένο πρόσωπο

Συνήθως στα παραμύθια υπάρχει η παρουσία του βοηθού.

- ☐ Όχι, δεν υπάρχει
- ☐ Ναι, υπάρχει
- ☐ Ναι, αλλά μόνο στην περίπτωση που είναι και ευεργέτης.

Ο βοηθός σε ένα παραμύθι είναι...

- ☐ πάντα κακός χαρακτήρας
- ☐ ευνοϊκός για τον ήρωα
- ☐ μη ευνοϊκός για τον ήρωα

ΣΕΤ 2

Το μαγικό αντικείμενο σε ένα παραμύθι είναι...

- ☐ ένας μαγικός βοηθός
- ☐ ένας μαγικός παράγοντας
- ☐ ένα μαγικό σπαθί

Μια φανταστική ιστορία περιλαμβάνει την παρουσία...

- ☐ μαγικών αντικειμένων ή βοηθών
- ☐ μόνο μαγικών τοποθεσιών
- ☐ μόνο μαγικών χαρακτήρων

Το μαγικό αντικείμενο στο παραμύθι μπορεί να είναι...

- ☐ γάτα με μπότες
- ☐ μπότες
- ☐ γάτα

Άσκηση συμπλήρωσης· Συμπληρώστε τα κείμενα με τις λέξεις που δίνονται:

ΚΕΙΜΕΝΟ 1

Ο βοηθός είναι ένας από τους βασικούς χαρακτήρες του Είναι χαρακτήρας που, χάρη στις εξαιρετικές του ικανότητες, βοηθάει τον ήρωα όταν βρίσκεται σε και του επιτρέπει να αντιμετωπίζει με επιτυχία κάθε..... Οι βοηθοί είναι συνήθως και πραγματικοί και, οι οποίοι, παρά την διαφορετικότητά τους, έχουν την ίδια λειτουργική ιδιότητα: ευνοούν τη

ΔΡΑΣΗ
ΤΟΥ ΗΡΩΑ

ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

ΔΥΣΚΟΛΙΑ

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΚΕΙΜΕΝΟ 2

Τα μέσα ή τα μαγικά αντικείμενα είναι αυτά τα που βοηθούν τον ήρωα. Μέσω του μαγικού βοηθού ή των μέσων, εισάγεται ένας νέος χαρακτήρας. Σε περίπτωση που μιλάμε για ένα ζωντανό ον - π.χ. ένας άντρας, ένα πνεύμα, ένα ζώο - μπορούμε να τον προσδιορίσουμε ως Διαφορετικά, θα ονομάζεται μαγικό αντικείμενο.

Στο παραμύθι τα ενεργούν ακριβώς όπως τα ζωντανά όντα · για αυτόν τον λόγο, μπορούμε να τους αποκαλέσουμε συμβατικά ως

«.....». Για παράδειγμα, το πληγώνει τον δράκο, τον κόβει σε μικρά κομμάτια και δείχνει τον δρόμο στον ήρωα. Δεν υπάρχει αντικείμενο που, σε ορισμένες περιπτώσεις, δεν μπορεί να έχει

ΜΕΣΑ

ΜΑΓΙΚΟ
ΒΟΗΘΟ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ΜΑΓΙΚΕΣ
ΙΔΙΟΤΗΤΕΣΜΑΓΙΚΟ
ΣΠΑΘΙ

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Αποφασίστε εάν οι ακόλουθες δηλώσεις είναι αληθείς (Α) ή ψευδείς (Ψ).

Ο βοηθός είναι ένας από τους σταθερούς ρόλους των παραμυθιών

Α Ψ

Στα παραμύθια υπάρχουν και πραγματικοί και φανταστικοί χαρακτήρες

Α Ψ

Ο μαγικός βοηθός δεν έχει εξαιρετικές δυνάμεις

Α Ψ

Σε ένα παραμύθι όλα τα αντικείμενα μπορούν να είναι μαγικά

Α Ψ

Τα μαγικά αντικείμενα έχουν τον ίδιο ρόλο με τους μαγικούς βοηθούς

Α Ψ

Τα μαγικά αντικείμενα δεν μπορούν να αναφέρονται ως "χαρακτήρες"

Α Ψ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ
ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Ας δώσουμε φτερά στη Φαντασία!

Ώρα για Κουίζ!

Σκέψου και προσπάθησε να απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις μαζί με τους συμμαθητές σου:

- Έχετε λάβει ποτέ μια εντολή που έπρεπε να σεβαστείτε;

- Ακολουθείτε πάντα τις εντολές;

- Τι εννοείτε με τον όρο "αναχώρηση";

- Σας έχει βοηθήσει ποτέ κάποιος σε δύσκολες στιγμές;

- Έχετε αντιμετωπίσει ποτέ δύσκολες ή λιγότερο δύσκολες δοκιμασίες;

- Νιώσατε ποτέ ότι σας έβλαψε κάποιος/κάτι;

- Ταυτίζετε με τον καλό ή τον κακό χαρακτήρα στα παραμύθια; Ή προτιμάτε το ρόλο του βοηθού;

Αφού παρακολουθήσετε ξανά το βίντεο του ιαπωνικού παραμυθιού "ΤΑ ΤΡΙΑ ΜΑΓΙΚΑ ΦΥΛΑΧΤΑ", προσπαθήστε να βάλετε τις παρακάτω ακολουθίες στη σωστή σειρά, αριθμώντας τις.

https://youtu.be/O_Ugic0n49M

- ☐ Δράση του Ανταγωνιστή
- ☐ Διάσωση του Πρωταγωνιστή
- ☐ Ήττα του Ανταγωνιστή
- ☐ Αρχική κατάσταση
- ☐ Τελική νίκη
- ☐ Βλάβιμο του Πρωταγωνιστή
- ☐ Η Δράση της
- ☐ Ο πρωταγωνιστής αναλαμβάνει δράση (μάχεται και ξεπερνά δοκιμασίες)

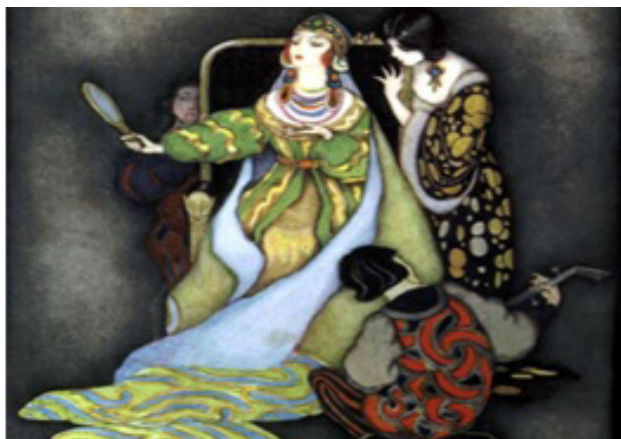
Λύση:

Α. Πρωταγωνιστής, Β. Δράση του Ανταγωνιστή, Γ. Διάσωση του Πρωταγωνιστή, Δ. Ήττα του Ανταγωνιστή, Ε. Αρχική κατάσταση, ΣΤ. Τελική νίκη, Ζ. Βλάβιμο του Πρωταγωνιστή, Η. Η Δράση της, Θ. Ο πρωταγωνιστής αναλαμβάνει δράση (μάχεται και ξεπερνά δοκιμασίες).

Θυμήσου...

Τα παραμύθια είναι όλα παρόμοια μεταξύ τους, επειδή οι ενέργειες που πραγματοποιούνται από τους διαφορετικούς χαρακτήρες επαναλαμβάνονται με σταθερό τρόπο. Υπάρχουν πολλά παραμύθια, με διαφορετική πλοκή, αλλά μπορείτε να βρείτε επαναλαμβανόμενες ενέργειες και καταστάσεις σε αυτές. Στην πραγματικότητα, κατά την εξέλιξη των γεγονότων, ακόμη και αν αλλάξουν χαρακτήρες και μέρη, ορισμένες καταστάσεις συμβαίνουν σχεδόν πάντα.

**Ποιος πραγματοποιεί την ενέργεια; Σε τι αναφέρονται οι εικόνες;
Διάλεξε τη λύση που θεωρείς σωστή.**



☐ Δράση του ανταγωνιστή ☐ Δράση του πρωταγωνιστή ☐ Δράση του ανταγωνιστή ☐ Δράση του πρωταγωνιστή

Τι είδους δράση απεικονίζουν οι παρακάτω εικόνες; Διάλεξε τις δυο σωστές λύσεις.



☐ Η ήττα του ανταγωνιστή
☐ Η ζημιά του ανταγωνιστή
☐ Η αναχώρηση του ανταγωνιστή



☐ Η ήττα του ανταγωνιστή
☐ Το εμπόδιο που πρέπει να ξεπεραστεί
☐ Η ζημιά του πρωταγωνιστή

Διαβάστε προσεκτικά τις διαφορετικές ακολουθίες του Αφρικάνικου παραμυθιού α.3 "ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΤΟ ΑΣΗΜΕΝΙΟ ΠΑΙΔΙ":

Ο Νιάμε, ο ισχυρότερος μάγος του ουρανού, αποφάσισε να παντρευτεί.

Όσο έλειπε, η βασίλισσα γέννησε δίδυμα: ένα όλο από χρυσό, το άλλο όλο ασήμι.

Μόλις ο κακιά Ακόκο είδε τα δύο παιδιά, τα πήρε, τα έβαλε σε ένα καλάθι και το έσκασε μαζί τους στο δάσος.

Στη θέση των παιδιών, έβαλε στο λίκνο δύο φρικτούς βατράχους.

Ένας κυνηγός πήρε το καλάθι και το άνοιξε. Έμεινε έκπληκτος με την ομορφιά των δύο παιδιών. Ήταν πολύ φτωχός, αλλά τα πήρε σπίτικα τα μεγάλωσε με αγάπη, χωρίς να αποκαλύψει πού τα είχε βρει.

Τα δύο παιδιά μεγάλωσαν καλά, υπάκουα και ικανά να κάνουν τα πάντα. Η μαγική σκόνη που έπεφτε από τα σώματά τους, επέτρεψε στον κυνηγό να γίνει πλούσιος.

Μια μέρα ο κυνηγός έμαθε ότι τα δίδυμα ήταν παιδιά του βασιλιά. Ως εκ τούτου, αποφάσισε - αν και απρόθυμα - να τα πάει πίσω στον πατέρα τους.

Ο Νιάμε αγκάλιασε τα παιδιά του, έφερε πίσω τη βασίλισσα από την εξορία, έριξε την Ακόκο στη γη.

Τέλος επαίνεσε τον καλό κυνηγό.



Ποιες είναι οι δράσεις του πρωταγωνιστή; Ποιες αυτές του ανταγωνιστή;

ΔΡΑΣΕΙΣ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗ	ΔΡΑΣΕΙΣ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ

Ποιες από αυτές τις λέξεις θα μπορούσαν να συσχετιστούν με τις ενέργειες του πρωταγωνιστή ή του ανταγωνιστή που μόλις περιγράψατε; Επισημάνετε τις!

ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ	ΑΠΑΤΗ	ΝΙΚΗ	ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ	ΖΗΜΙΑ Ή ΕΛΛΕΙΨΗ
ΔΙΑΣΩΣΗ	ΠΑΡΑΒΑΣΗ	ΠΑΛΗ	ΤΙΜΩΡΙΑ	ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

Προσωπική Πρόκληση!

Προσπαθήστε να συμπληρώσετε τους ορισμούς χρησιμοποιώντας τις

προτεινόμενες λέξεις:

..... : ένα από τα της οικογένειας φεύγει από το σπίτι του/της.

..... (ή Διαταγή): στον πρωταγωνιστή ή τον ευεργέτη επιβάλλεται ένα όριο για την πραγματοποίηση μιας ενέργειας ή τους δίνεται μια διαταγή να υπακούσουν.

Παράβαση: Παράβαση της σειρά ή παράβλεψη της

..... : ο ανταγωνιστής προσπαθεί να τον ήρωα: ο ήρωας πέφτει σε παγίδα.

Βλάβη (ή έλλειψη): βλάπτει ένα από τα μέλη της οικογένειας (ή κάτι λείπει).

Μεσολάβηση: Η ύπαρξη ή η έλλειψη του γίνεται γνωστή.

ΑΠΟΣΤΟΛΗ	ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	ΑΠΑΤΗ	ΔΙΑΤΑΓΗΣ
ΕΞΑΠΑΤΗΣΕΙ	ΜΕΛΗ	ΖΗΜΙΑ	ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ

Τώρα κοιτάξτε τις εικόνες. Τι κάνουν οι πρωταγωνιστές;
Ταιριάζτε τις ακόλουθες λέξεις με τις εικόνες αναφοράς, οι οποίες απεικονίζουν συγκεκριμένες ενέργειες:



ΔΙΑΣΩΣΗ



ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΕΛΟΣ



ΖΗΜΙΑ ΤΟΥ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗ

Προσωπική Πρόκληση!

Βάλτε (X) στη σωστή απάντηση (Αληθής/Ψευδής).

Η αρχή της ιστορίας διαταράσσεται από ένα απροσδόκητο γεγονός

☐ Α ☐ Ψ

Το παραμύθι ξεκινάει με μια κατάσταση ανισορροπίας

☐ Α ☐ Ψ

Ο ήρωας καταφέρνει και ξεπερνάει μια δοκιμασία (υπάρχουν συνήθως 3)

☐ Α ☐ Ψ

Ο πρωταγωνιστής εκτελεί ενέργειες που αποσκοπούν στην αποκατάσταση της αρχικής κατάστασης.

☐ Α ☐ Ψ

Ο πρωταγωνιστής ή ο ευεργέτης παθαίνουν ζημιά.

☐ Α ☐ Ψ

Ας συνοψίσουμε!

Γνωρίζατε ότι οι δράσεις του παραμυθιού επαναλαμβάνονται και ότι ήταν αντικείμενο μελετών στο παρελθόν;

Οι λειτουργίες του Propp

Οι τυπικές καταστάσεις αναλύθηκαν και καταγράφηκαν στο έργο "**Morphology of the Folktale**", από έναν Ρώσο λόγιο, τον Vladimir Propp, ο οποίος τους έδωσε το όνομα "λειτουργίες", αναγνωρίζοντας 31 διαφορετικές. Φυσικά, δεν είναι όλες παρούσες σε κάθε παραμύθι, αλλά μόνο εκείνες που είναι πιο συνεπείς με τα χαρακτηριστικά των γεγονότων και των πρωταγωνιστών.

Το παραμύθι ξεκινά συνήθως με ένα είδος **αρχικής κατάστασης** στην οποία εισάγονται οι κύριοι χαρακτήρες και ο μελλοντικός **ήρωας**, ο **πρωταγωνιστής**, απλώς αναφέροντας τα ονόματά τους και την κοινωνική τους κατάσταση καθώς και τα στοιχειώδη φυσικά και ψυχολογικά χαρακτηριστικά. Η αρχική κατάσταση ακολουθείται από την **διατάραξη της ισορροπίας** και την εισαγωγή **λειτουργιών**. Μερικές από αυτές είναι:

- **Απουσία:** ένας χαρακτήρας φεύγει από το σπίτι για ταξίδι, αποστολή, δουλειά ή κάτι άλλο.
- **Απαγόρευση (ή διαταγή):** επιβάλλεται στον ήρωα μια απαγόρευση που δεν πρέπει να παραβιαστεί (ή του δίνεται μια εντολή που πρέπει να υπακούσει): να μην αγγίξει ένα αντικείμενο, να μην ανοίξει μια πόρτα, να μην πάει στο Χορό, να μην ακολουθήσει μια συγκεκριμένη διαδρομή κ.λπ.
- **Παραβίαση:** ο ήρωας δεν σέβεται την απαγόρευση ή την επιβολή και, ως εκ τούτου, μπορεί να υποστεί τιμωρία ή ζημιά.
- Σε αυτό το σημείο, εμφανίζεται συνήθως ο **ανταγωνιστής**, του οποίου ο ρόλος είναι να διαταράξει την ειρήνη, γίνεται η αιτία ενός αρνητικού γεγονότος (ο ανταγωνιστής μπορεί να είναι ένας δράκος, ένας κακός βασιλιάς, μια μητριά, ένας ζηλιάρης αδελφός κ.λπ.).
- **Εξαπάτηση:** ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εξαπατήσει το θύμα με πρόθεση να τον βλάψει, να κατακτήσει την ταυτότητα ή τα υπάρχοντά του, ή να τον αποτρέψει από την πραγματοποίηση των ονείρων του.
- **Ζημιά ή έλλειψη του επιθυμητού αντικειμένου:** αυτή η σημαντική λειτουργία αντιπροσωπεύει την ανάλυση της αρχικής κατάστασης. Με αυτό ξεκινά στην πραγματικότητα, αφηγηματική δράση. Σε αυτό το στάδιο, ο ανταγωνιστής προσπαθεί να εμποδίσει τις δοκιμασίες του ήρωα προκαλώντας ζημιά ή απώλεια. Σε άλλες περιπτώσεις, κάτι λείπει ή κάτι άλλο είναι επιθυμητό που είναι δύσκολο να αποκτηθεί.
- **Αναχώρηση:** ο ήρωας φεύγει από το σπίτι για να διορθώσει την έλλειψη. Πολύ συχνά, ο ευεργέτης εμφανίζεται στη σκηνή για να τον βοηθήσει στο έργο του.
- **Απόκτηση μαγικού παράγοντα:** ο ήρωας αποκτάει στην κατοχή ένα μαγικό μέσο.
- **Δύσκολος στόχος:** ο ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει μια δυσκολία (επίλυση γρίφων, επίδειξη δύναμης, επιδεξιότητας, θάρρους ή υπομονής).
- **Αναμέτρηση:** ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τον ανταγωνιστή.
- **Νίκη του ήρωα και κατάκτηση στόχου:** ο ανταγωνιστής ηττείται.
- **Άρση ζημιάς (ή έλλειψης):** αυτή η λειτουργία σχηματίζει ζεύγος με τη ζημιά.
- **Ο γάμος, το βραβείο ή το Ευτυχισμένο Τέλος:** ο ήρωας λαμβάνει ένα βραβείο (συχνά γάμος με την πριγκίπισσα και τη δύναμη ενός βασιλείου), μια ανταμοιβή ή γίνεται επανένωση με αυτόν ή αυτό που είχε χάσει. Ως αποτέλεσμα, η αρχική κατάσταση αποκαθίσταται με ένα χαρούμενο τέλος.

Τώρα, ας εστιάσουμε στους χαρακτήρες στα παραμύθια που έχετε γνωρίσει μέχρι στιγμής:...

- Οι χαρακτήρες που συναντώνται εκτελούν πάντα τις απαραίτητες ενέργειες για την ανάπτυξη της ιστορίας;

- Είναι ίδιες οι δράσεις των πρωταγωνιστών και των ανταγωνιστών;

- Προσπαθήστε να περιγράψετε τις λειτουργίες που σας εντυπωσίασαν περισσότερο, ενώ διαβάζατε τα διάφορα παραμύθια.

- Έχετε βοηθηθεί ποτέ από κάποιον σε μια δύσκολη στιγμή;

Προσωπική Πρόκληση!

Ταίριαξε τις λειτουργίες του Propp με τον σωστό ορισμό:

ΔΙΑΤΑΓΗ

ΕΞΑΠΑΤΗΣΗ

ΠΑΡΑΒΙΑΣΗ

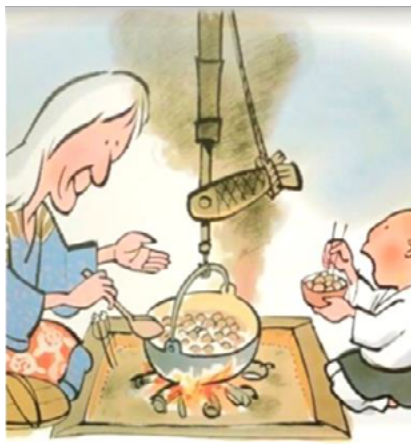
ΠΑΡΑΒΙΑΣΗ ΔΙΑΤΑΓΗΣ Ή
ΠΑΡΑΒΛΕΨΗ ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗΣ

ΕΝΑ ΟΡΙΟ ΤΙΘΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΗΡΩΑ

Ο ΗΡΩΑΣ ΕΞΑΠΑΤΕΙΤΑΙ

Λύση:

Interdiction: a limit is imposed to the hero - Violation: violate an order or circumvent a prohibition - Trickery: the hero is deceived



“Η εξαπάτηση”

Ώρα για Κουίζ!

Ταιριάξτε τα στοιχεία της αριστερής στήλης με αυτά που αναφέρονται στη δεξιά στήλη:

ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Ο ΑΡΧΗΓΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ ΠΑΘΑΙΝΕΙ ΖΗΜΙΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΜΑΓΟ ΠΟΥ ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΝΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΔΕΣΜΑ ΤΟΥ

ΔΙΑΤΑΡΑΞΗ ΤΗΣ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑΣ

Ο ΑΓΡΟΤΗΣ ΣΩΖΕΙ ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΟΡΗ ΤΟΥ ΑΡΧΗΓΟΥ

Η ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΑΠΟΚΑΘΙΣΤΑΤΑΙ

ΚΕΡΔΙΖΕΙ ΕΠΑΘΛΟ

ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΕΛΟΣ

Ο ΑΓΡΟΤΗΣ ΣΩΖΕΙ ΤΟ ΧΩΡΙΟ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΚΟΡΗ ΤΟΥ ΑΡΧΗΓΟΥ

Βάλτε (X) στη σωστή απάντηση (Αληθής/Ψευδής).

Ανισοροπία προκαλείται από μια αρνητική κατάσταση.

☐ Α ☐ Ψ

Ο πρωταγωνιστής (ή ο Αρχηγός) υποφέρει από ζημιά ή απουσία.

☐ Α ☐ Ψ

Οι αντιξοότητες του ανταγωνιστή προκαλούνται από τον πρωταγωνιστή.

☐ Α ☐ Ψ

Ο πρωταγωνιστής εκτελεί ενέργειες για την εξισορρόπηση της αρχικής κατάστασης.

☐ Α ☐ Ψ

Οι δράσεις δεν αντιστοιχούν στις λειτουργίες του Προpp.

☐ Α ☐ Ψ

Η απαγόρευση, παραβίαση και η εξαπάτηση είναι λειτουργίες.

☐ Α ☐ Ψ

Το επίτευγμα του μαγικού παράγοντα και ο αγώνας μεταξύ του ανταγωνιστή και του ήρωα δεν είναι λειτουργίες.

☐ Α ☐ Ψ

Ο ήρωας θα ξεπεράσει όλες τις δοκιμασίες (υπάρχουν συνήθως 3).

☐ Α ☐ Ψ

Ο καθοδηγητής του αρχηγού ή ο βοηθός/μαγικό αντικείμενο είναι συχνά παρόντες στα παραμύθια.

☐ Α ☐ Ψ

Ας γράψουμε!

Πώς να γράψετε ένα παραμύθι. Ακολουθώντας το σχέδιο παραμυθιού που προτείνεται παρακάτω, απελευθερώστε τη δημιουργικότητά σας!

ΑΡΧΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Ο Ανταγωνιστής δημιουργεί μια κατάσταση ανισορροπίας. Ποιο είναι αυτό το φανταστικό πλάσμα. Ένα τέρας; Ένας μάγος; Κλπ.

Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Ξεκινούν οι αντιξοότητες του ήρωα. Περιγράψτε τι πρέπει να ξεπεράσει ο ήρωας .

Η ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

Ο ήρωας νικάει τον ανταγωνιστή.

ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΕΛΟΣ

Προσωπική Πρόκληση!

Πώς να γράψετε ένα παραμύθι. Ακολουθώντας το σχέδιο παραμυθιού που προτείνεται, γράψτε το δικό σας παραμύθι.

1. Ξεκινήστε την ιστορία σας ως εξής: “Μια φορά και έναν καιρό..... ”1)Διάλεξε μέρος και περιέγραψε το σκηνικό

- α. ένα μαγεμένο κάστρο
- β. ένας μακρινός τόπος
- γ. ένα μαγεμένο δάσος
- δ. φαντάσου κάτι άλλο

2. Εισαγάγετε τον κύριο χαρακτήρα και περιγράψτε τον όπως θέλετε

- α. ένας καλός πρίγκιπας
- β. ένας άσχημος και κακός υπηρέτης
- γ. ένας γενναίος πρίγκιπας
- δ. προσπάθησε να επινοήσεις έναν διαφορετικό χαρακτήρα

3. Μια ξαφνική αρνητική κατάσταση που διαταράσσει την τάξη και την ισορροπία

- α. η απουσία του πρωταγωνιστή
- β. ο ερχομός του ανταγωνιστή
- γ. κατάρρα μιας κακιάς μάγισσας
- δ. επινόησε μια καινούργια

4. Ανέπτυξε την ιστορία, με βάση αυτές τις καθοδηγητικές ερωτήσεις:

Τι συμβαίνει; Τι κάνει ο πρωταγωνιστής; Υπάρχουν δοκιμασίες να αντιμετωπιστούν; Πρέπει ο πρωταγωνιστής να αναμετρηθεί με τον ανταγωνιστή;

5. Έχει βοηθό; Εισαγάγετε και περιγράψτε τον βοηθό:

- α. ένας φίλος
- β. ένας πιστός υπηρέτης
- γ. ένα μαγικό ζώο
- δ. επινόησε έναν διαφορετικό

6. Ο βοηθός δεν δίνει μαγικό αντικείμενο. Τι αντικείμενο προτιμάτε να δώσετε στον πρωταγωνιστή;

7. Θυμήσου! Ο πρωταγωνιστής πρέπει να αναμετρηθεί με τον ανταγωνιστή.

8. Όλα τακτοποιούνται: η νίκη επί του ανταγωνιστή είναι εγγυημένη και έρχεται η κατάληξη.

9. Μην ξεχάσετε τον τύπο κλεισίματος... “Και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα”

Ας γράψουμε!

Μόλις ολοκληρώσατε το παραμύθι σας, αλλά ένα ξαφνικό γεγονός φαίνεται να έχει φέρει μια αλλαγή! Ένας άλλος ανταγωνιστής ήρθε για να βοηθήσει τον ανταγωνιστή του ήρωά σας ...

Έτσι, φανταστείτε μια **διαφορετική κατάληξη** για το παραμύθι και διηγηθείτε την.

Μπορείτε να εισαγάγετε την περιγραφή του **νέου χαρακτήρα** και τις **νέες αποστολές** που πρέπει να αντιμετωπίσει ο ήρωας σας.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΗ ΕΚΔΟΧΗ > ΝΕΑ ΑΝΙΣΟΡΡΟΠΙΑ > ΕΝΑ ΚΑΚΟ, ΜΑΓΙΚΟ ΠΛΑΣΜΑ ΒΟΗΘΕΙ
ΤΟΝ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗ ΤΟΥ ΗΡΩΪ ΣΑΣ.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project Number 2018-1-IT02-KA204-048147