

«ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΧΩΡΙΣ ΣΥΝΟΡΑ»

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παραμύθι χωρίς σύνορα είναι :

- Πρωτότυπο υλικό πρωτογενούς πρόληψης (Αθήνα 2010) από το Κέντρο Πρόληψης και Αγωγής Υγείας «Αθηνά-Υγεία» που ιδρύθηκε το 1998 ως αστική, μη κερδοσκοπική εταιρία που χρηματοδοτείται και εποπτεύεται από το Δήμο Αθηναίων και τον ΟΚΑΝΑ
- Συγγραφείς: Ψυχολόγοι, Κοινωνιολόγοι, Εκπαιδευτικοί, στελέχη πρόληψης με μακρόχρονη εμπειρία στο σχεδιασμό και την εφαρμογή προγραμμάτων στη σχολική κοινότητα
- Απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας
- Λειτουργικό και εύχρηστο εργαλείο για τις απαιτήσεις της σύγχρονης, πολυπολιτισμικής και πολυδιάστατης ελληνικής σχολικής πραγματικότητας.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Είναι μια ιστορία έξι ζώων που ζουν μέσα σ' ένα δάσος (κάστορας, τρυποκάρυδος, λύκαινα, φίδι, αρκούδα, αλεπού) που λόγω πυρκαγιάς αναγκάζονται να εγκαταλείψουν την πατρίδα τους . Μετά από ένα περιπετειώδες ταξίδι, ναυαγούν σε ένα άγνωστο νησί με τρεις κατοίκους (μαϊμού, λιοντάρι, ελέφαντας) . Πρόκειται για μια ιστορία 6 ηρώων που καλούνται να προσαρμοστούν σε νέες συνθήκες ζωής και να επιβιώσουν με την συνεργασία, την αποδοχή και την αλληλοβοήθεια . Εκτυλίσσεται σε 12 ενότητες που αποτελούν μια συνέχεια. Κάθε μία πραγματεύεται διαφορετικά θέματα που διατηρούν μια σειρά και αλληλουχία.

ΣΚΟΠΟΣ

Το παραμύθι είναι μια μέθοδος θεραπείας , ένα εργαλείο γνώσης και προσωπικής εξέλιξης, μια τεχνική επίλυσης προβλημάτων. Είναι πηγή γνώσης και βοηθά στην ανάπτυξη της γλωσσικής δεξιότητας. Ουσιαστικά το παραμύθι επιτρέπει στον αναγνώστη να ταυτιστεί με "αρχέτυπες" καταστάσεις και εμπειρίες, όπως η σύγκρουση καλού και κακού, η διαφορά μεταξύ θάρρους κι δειλίας και η χρησιμοποίησης εξυπνάδας σαν όπλο ενάντια στη δύναμη. Αυτή η ταύτιση και η συμμετοχή βοηθούν στην εξαφάνιση αισθημάτων απομόνωσης και μοναξιάς, στα οποία οι άνθρωποι είναι τόσο ευάλωτοι, κάνοντας τους να αισθάνονται μέρη ενός μεγάλου συνόλου. Το ευτυχισμένο τέλος στην ιστορία δίνει στον αναγνώστη το ευχάριστο συναίσθημα ότι αυτό το σύνολο είναι ευτυχισμένο .Μέσα από το συμβολισμό και τους μηχανισμούς ταύτισης και προβολής δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά για να κατανοήσουν τον χαρακτήρα τους , να διαπραγματευτούν θέματα της καθημερινότητας τους. Παράλληλα η ταύτισή μας με τους ήρωες μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε, να μάθουμε και να δοκιμάσουμε τρόπους επίλυσης αυτών των

εσωτερικών συγκρούσεων και εκεί ακριβώς βρίσκεται η μεγάλης σημασίας εκπαιδευτική και διδακτική αξία του παραμυθιού.

Θέματα που διαπραγματεύεται:

- Αποδοχή και ενσωμάτωση της διαφορετικότητας
- Συνεργασία, ομαδικότητα, υπευθυνότητα
- Επικοινωνία
- Ηγεσία, ιεραρχία
- Διαχείριση κρίσεων
- Επίλυση συγκρούσεων
- Συναισθήματα
- Λήψη αποφάσεων
- Ατομική και κοινωνική ευθύνη

ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Το πρόγραμμα προσαρμόστηκε στις ανάγκες της ομάδας που αποτελείται από 16 μαθητές και μαθήτριες της Β2 ' τάξης του σχολείου μας. Η διάρκεια του ήταν περίπου 3 μήνες (Μάρτιος – Μάιος 2013) και κάθε εβδομάδα δύο ώρες στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης. Ο τόπος υλοποίησης του προγράμματος ήταν η σχολική τάξη και η αυλή του σχολείου με σκοπό να κινούνται ελεύθερα, να πραγματοποιούν άνετα τις δραστηριότητές τους και να χωρίζονται σε μικρές ομάδες ανάλογα με την κάθε ενότητα του παραμυθιού για να διευκολύνεται η επικοινωνία τους ,η δραματοποίηση, το θεατρικό παιχνίδι κ.τ.λ. Χρησιμοποιήθηκε ως βασική μέθοδος προσέγγισης ο βιωματικός τρόπος μάθησης, αξιοποιώντας ποικίλες τεχνικές για να αναδείξει τα θέματα που πραγματεύεται κάθε ενότητα.

Στην συνέχεια ακολουθεί μια σειρά δραστηριοτήτων, υλικών και τεχνικών που εφαρμόστηκαν με βάση τα θέματα του παραμυθιού. Συγκεκριμένα :

Παιχνίδια γνωριμίας

Τα παιχνίδια γνωριμίας είναι απαραίτητα, όταν η ομάδα των μαθητών σχηματίζεται για πρώτη φορά ή κάθε φορά που η ομάδα αλλάζει εκπαιδευτικό. Ακόμα και στις περιπτώσεις που οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός γνωρίζονται μεταξύ τους, τα παιχνίδια γνωριμίας έχουν ιδιαίτερη αξία, καθώς μπορούν να προσαρμοστούν τόσο στο θέμα με το οποίο πρόκειται να ασχοληθεί η ομάδα, όσο και στην ηλικία των μαθητών. Τα παιχνίδια αυτά ξεκινούν, για τις μικρές τάξεις, με απλή αναφορά του ονόματος των μαθητών κανονικά ή επιλέγοντας κάθε φορά ένα διαφορετικό τρόπο εκφοράς και έκφρασης (χαϊδευτικά, σιγά-δυνατά, άγρια, θυμωμένα, τραγουδιστά κλπ.). Μπορούν, επίσης, να αναφέρουν τις προτιμήσεις τους καθώς και λέξεις ή έννοιες σχετικά με ένα θέμα. Σε μια πρώτη φάση, οι μαθητές και ο εκπαιδευτικός σχηματίζουν κύκλο και κάθονται σε μαξιλαράκια ή σε χαλί στο πάτωμα. Αργότερα, οι δραστηριότητες είναι χρήσιμο να συνοδεύονται με την κίνηση των μαθητών (περπάτημα στο χώρο, ελαφρύ τρέξιμο, περπατώντας στο ένα πόδι κλπ.) ή με τη χρήση αντικειμένων (πετώντας ένα μπαλάκι, προσφέροντας ένα μολύβι κλπ.). Με τον τρόπο αυτό οι δράσεις γίνονται πιο ενδιαφέρουσες και συνάμα καλλιεργείται η κίνηση, ο λόγος και η έκφραση.

A. ΑΦΗΓΗΣΗ

Η αφήγηση μαζί με την ενεργητική ακρόαση αποτελούν μια συντροφική πράξη, μια σημαντική μορφή επικοινωνίας και είναι ένα σπουδαίο εργαλείο ψυχαγωγίας και μάθησης. Ο τρόπος εκφώνησης, οι χειρονομίες και η μιμητική αποτελούν τα μορφοποιητικά μέσα της αφήγησης. Πέρα από τη σωστή χρήση του προφορικού λόγου με σκοπό επικοινωνιακό, προσφέρει απεριόριστες δυνατότητες για πειραματισμούς- αυτοσχεδιασμούς, λεκτικούς, ρυθμικούς, μουσικούς κ.α. Σημαντικά θέματα για την αφήγηση είναι :

Η Αναπνοή και η Άρθρωση

Ασκήσεις αναπνοής και άρθρωσης: Στόχος τους είναι να κατανοήσουν οι μαθητές τα τρία στάδια της αναπνοής (εισπνοή, συγκράτηση, εκπνοή), τα είδη της (θωρακική, διαφραγματική, κοιλιακή, πλάγια) και να μπορούν να την ελέγχουν σε καταστάσεις έντασης, χαλάρωσης, συγκέντρωσης, κλπ. Ο έλεγχος της αναπνοής παίζει σημαντικό ρόλο στο τραγούδι και γενικά στη φωνητική αγωγή των παιδιών. Επίσης πρέπει να βιώσουν ότι η άρθρωση κάθε ήχου εξαρτάται από την αναπνοή και την κινητικότητα του στόματος.

Εκτός από τις κατευθυνόμενες ασκήσεις αναπνοής, ο εκπαιδευτικός μπορεί λεκτικά να δημιουργεί φανταστικές εικόνες στους μαθητές και να τους προτρέπει σε κάθε περίπτωση να χρησιμοποιήσουν ανάλογα την αναπνοή τους (π.χ. ανεβάνουμε μια βουνοπλαγιά, τρέχουμε να προλάβουμε το λεωφορείο, ετοιμαζόμαστε να κάνουμε βουτιά, ξεφεύγουμε από έναν κίνδυνο, βρισκόμαστε ξαφνικά σε ένα καθαρό και δροσερό περιβάλλον, κλπ.).

ΒΙΩΜΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ- ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΑΝΑΠΝΟΗΣ –ΑΡΘΡΩΣΗΣ

Το μπαλόνι: Το πάνω μέρος του σώματος μας είναι ένα μπαλόνι που το φουσκώνουμε (εισπνέοντας από τη μύτη) και στη συνέχεια το ξεφουσκώνουμε από τη μύτη ή το στόμα. Ο στόχος μας είναι η συνειδητοποίηση εισπνοής - εκπνοής, ρινική, γεμάτη εισπνοή και ελεγχόμενη ήρεμη εκπνοή. Η παραλλαγή που μπορεί να γίνει είναι η εξής : Η εισπνοή γίνεται όπως αναφέραμε και η εκπνοή γίνεται απότομα από το στόμα, σαν να αφήσαμε το στόμιο του μπαλονιού ελεύθερο και ανοιχτό.

Αρώματα: Τα παιδιά μιμούνται πως μυρίζουν το άρωμα. Κάποιου λουλουδιού που τους αρέσει, ή μιας κολόνιας ή ακόμα και τη μυρωδιά του αγαπημένου τους φαγητού κ. λ. π. Ο στόχος μας είναι η ρινική και γεμάτη εισπνοή.

Το Βιβλίο: Τα παιδιά ξαπλώνουν ανάσκελα και βάζουν ένα βιβλίο στο στομάχι τους. Αναπνέουν ήρεμα, όπως όταν κοιμούνται και στη συνέχεια όπως όταν λαχανιάζουν. Παρατηρούν ανεβοκατέβασμα του βιβλίου τους και συζητούν για τη διαφορά ανάμεσα στην ήρεμη και στη λαχανιασμένη αναπνοή. Ο στόχος είναι η συνειδητοποίηση των διαφορετικών ειδών της αναπνοής.

Πειραματισμοί χρώματος φωνής: προσπαθούμε να πούμε λέξεις ή φράσεις χρησιμοποιώντας διαφορετικό χρώμα στη φωνή. Π. χ λέω τη λέξη «Γιατί» ή τη φράση «Τι κάνεις» άχρωμα, με ενδιαφέρον, με οργή, με απελπισία, με περιέργεια, με φόβο κ .α .

Τα κεριά: Ο-η παιδαγωγός κρατάει ένα αναμμένο κερί. Τα παιδιά στέκονται σε απόσταση περίπου μισού μέτρου και φυσούν, έτσι ώστε η φλόγα να μην σβήσει, αλλά να τρεμοπαίζει. Το παιχνίδι παίζεται με μικρές ομάδες παιδιών. Ο στόχος μας είναι ο έλεγχος της εκπνοής και η ήρεμη-συνεχόμενη εκπνοή. Στη συνέχεια η/ο παιδαγωγός ανάβει πολλά κεριά τοποθετώντας τα στη σειρά. Καλεί τα παιδιά να σβήσουν τα κεριά γρήγορα, φυσώντας το ένα μετά το άλλο. Ο στόχος είναι η σύντομη απότομη αναπνοή και η ενδυνάμωση του διαφράγματος.

Μίμηση φυσικών και τεχνικών ήχων : Συμβάλλουν στην ενεργοποίηση και καλλιέργεια των φωνητικών δυνατοτήτων των μαθητών (π.χ. αέρας, πόρτα που τρίζει, αυτοκίνητο που τρέχει, κλπ.), καθώς και φωνές ζώων (ιδιαίτερα για τις μικρότερες ηλικίες μαθητών). Μπορεί να γίνει και ενεργητική ακρόαση με το μάντεμα των ήχων.

Ειδικές δραστηριότητες ανάπτυξης προφορικού λόγου και ενεργητικής ακρόασης μέσα από παιχνίδια :

- Ετοιμάζομαι για ταξίδι: Κάθε παιδί «βάζει» λέγοντας ένα αντικείμενο στη βαλίτσα. Το επόμενο παιδί επαναλαμβάνει και προσθέτει και το δικό του . Δίνεται προσοχή στην επαναλαμβανόμενη σχηματιζόμενη σειρά λέξεων π . χ καπέλο, γυαλιά, παντόφλες κ .τ .λ
- Ο κύκλος του παραμυθιού: Επιλέγουμε ένα γνωστό παραμύθι και τα παιδιά το «κτίζουν» πρόταση με πρόταση. Για τη διευκόλυνση της αναδιήγησης χρησιμοποιούμε χαρτόνια με λέξεις κλειδιά, επιρρήματα, συνδέσμους κ.α. Χρήση μαγικής πέτρας για σκέψη και νήμα για επικοινωνία.
- Κύκλος του κουτσομπολιού: Ο εκπαιδευτικός σε ρόλο μπορεί να διαδώσει στους συμμετέχοντες κάποια φήμη που αφορά τη ζωή των προσώπων του δράματος. Καθώς οι φήμες μεταδίδονται στην ομάδα, μπορούν να πάρουν υπερβολικές διαστάσεις. Με την τεχνική αυτή εισάγει ο εκπαιδευτικό δραματική ένταση στο Δράμα.
- Ο κύκλος της συζήτησης: Κάθονται σε κύκλο και αναφέρουν απόψεις σχετικά με κάποιο θέμα σε κάθε ενότητα του παραμυθιού ή από την οπτική γωνία του κάθε ήρωα. Χρησιμοποιούν αιτιολογικές προτάσεις και σέβονται του κανόνες της σωστής συζήτησης.
- Χρήση εικόνων – Εικονογράφηση: Αποτελεί σημαντική δραστηριότητα για την κινητοποίηση των μαθητών σε προφορική συζήτηση. Μπορεί να γίνει η χρήση του λογισμικού Kidspiration για ψηφιακή επεξεργασία. Με την επεξεργασία των εικόνων αφηγούνται την ιστορία, αλλάζουν το τέλος ή την αρχή κ . α.

B. ΜΟΥΣΙΚΗ

Η μουσική συνδέει τη γλωσσική φόρμα με το νόημα της λέξης και τη χειρονομία. Απλά σχήματα λόγου είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν για μελωδικούς αυτοσχεδιασμούς με φωνή και μουσικά όργανα. Προτείνονται δραστηριότητες όπως:

- Αυτοσχεδιασμός με ερωτήσεις-απαντήσεις
- Μελοποίηση στίχων από μικρά ποιήματα (Γλώσσα – Ανθολόγιο). Μπορούμε να μελοποιήσουμε τους στίχους του κάστορα.
- Μουσική ενεργητική ακρόαση (φυσικοί ήχοι – μουσικά έργα)
- Ακρόαση μουσικών παραμυθιών
- Περιγραφική μουσική
- Μουσική σύνθεση - Ηχοϊστορίες
- Κατασκευή και χρήση μουσικών οργάνων

Μουσική Ενεργητική Ακρόαση :

Επιλέγουμε μέσα από την κλασική μουσική ανθολογία έργα ξένων και Ελλήνων συνθετών με σκοπό την σύγκριση με άλλα μουσικά παραμύθια με ζώα αλλά και τη μουσική επένδυση του θεατρικού παιχνιδιού και της δραματοποίησης. Σκοπό μας η ενεργητική ακρόαση, η φαντασία και η αφύπνιση της ακοής με στόχο την νοητική αναπαράσταση της ιστορίας. Μπορεί φυσικά να προηγηθεί η ακρόαση

των φυσικών ήχων από το περιβάλλον και των φωνών των ζώων. Ενδεικτικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα εξής έργα :

- Το καρναβάλι των ζώων Saint-Saens
 - Η θάλασσα C. Debussy
 - Ο χορός της Αρκούδας J.E. Elgar
 - Το πουλί της Φωτιάς I.Stravinsky
 - Ο Πέτρος και ο Λύκος S. Prokofiev
 - Η μουσική των νερών G.F. Haendel
- **Ακρόαση μουσικών παραμυθιών :**

ΤΟ ΚΑΡΝΑΒΑΛΙ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

Πρόκειται για μια σατιρική και διασκεδαστική σουίτα που έγραψε ο C. Saint Saens για τον εαυτό του και τους φίλους του αποκλειστικά. Εκδόθηκε 30 χρόνια μετά το θάνατο του συνθέτη. «Το Καρναβάλι των ζώων» έχει υπότιτλο «Μεγάλη ζωολογική φαντασία», γράφτηκε το 1886, εκτελείται από ορχήστρα και 2 πιάνο και αποτελείται από 14 μέρη. Έχει σαν περιεχόμενο τα ζώα που βρίσκονταν στην κιβωτό του Νώε και διασώθηκαν από τον κατακλυσμό.

Τα παιδιά αναπτύσσουν την ενεργητική ακοή, αναγνωρίζοντας τα όργανα σε συνδυασμό με τα διάφορα ζώα. Παράλληλα καλλιεργείται ο ρυθμός (γρήγορος – αργός) και η κίνηση του σώματος καθώς τα παιδιά συνειδητοποιούν τις κινητικές, και όχι μόνο, διαφορές των ζώων (μίμηση κινήσεων) Το έργο διακρίνεται για το χιούμορ του, τη λεπτή ειρωνεία, και τον αυτοσαρκασμό. Μέσα από αυτή την αντιμετώπιση, τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν την κρίση τους και να ποικίλουν τον τρόπο έκφρασής τους.

YOYTUBE

THE CARNAVAL OF ANIMALS

FANTASIA 2000 - FLAMINGOS

- **Αφήγηση με περιγραφική μουσική :**

Η ταυτόχρονη αφήγηση και η ακρόαση μουσικής διεγείρει τη φαντασία των παιδιών ,με φυσικό επακόλουθο αργότερα την δραματοποίηση της ιστορίας. Τα παιδιά ακούν ηχογραφημένη περιγραφική μουσική, κατάλληλη ώστε το κείμενο να βοηθά στη συγκέντρωση των παιδιών σε κάτι συγκεκριμένο. Π .χ “Η θάλασσα” του C. Debussy ή “Η Μουσική των νερών” του G. F.Haendel μπορεί να αξιοποιηθεί στις ενότητες του ναυαγίου και του ταξιδιού των ηρώων στη θάλασσα.

Βιωματικό παιχνίδι

Το Ναυάγιο

Απλώνουμε στο πάτωμα κομμάτια από εφημερίδες, τόσες όσες είναι και τα παιδιά. Οι εφημερίδες είναι τα «βραχάκια» στη θάλασσα και τα παιδιά ναυαγοί. Βάζουμε μουσική και όση ώρα η μουσική παίζει τα παιδιά κινούνται ελεύθερα στη «θάλασσα». Όταν η μουσική σταματήσει, τα παιδιά πρέπει να ανέβουν σε μία εφημερίδα για να σωθούν από τους φανταστικούς «καρχαρίες» που εμφανίζονται. Κάθε φορά που η μουσική ξεκινά πάλι, οι εφημερίδες – βραχάκια λιγοστεύουν. Οι εφημερίδες που αφαιρούμε τοποθετούνται σε μία μακρινή γωνιά της αίθουσας και σχηματίζουν μία αρκετά μεγάλη επιφάνεια. Όταν πια οι εφημερίδες – βραχάκια που απομένουν στην αίθουσα είναι ελάχιστες, ο εμπυχωτής «σε ρόλο» καλεί τα παιδιά

στο νησί που έχει σχηματιστεί με τις εφημερίδες που έχουν αφαιρεθεί. Οι ναυαγοί μας σωθήκανε κι έχουνε βρεθεί σε ένα άγνωστο νησί. Στην αμμουδιά, βρίσκουμε ένα μαγικό κουτί-άδαιο αλλά γεμάτο με φανταστικά πράγματα που θα χρειαστούνε σα ναυαγοί. Το κάθε παιδί βγάζει κι από ένα φανταστικό αντικείμενο από το κουτί, το παρουσιάζει και μας εξηγεί πως θα του φανεί χρήσιμο. Η εξερεύνηση του νησιού ξεκινά κι ένας ολόκληρος κόσμος στήνεται με την φαντασία των παιδιών. Μπορεί το μαγικό κουτί να περιέχει ένα ήδη έτοιμο χάρτη με ένα κρυμμένο θησαυρό που θα βοηθήσει τους ναυαγούς να γυρίσουν πίσω. Ή μπορεί να περιέχει ένα γράμμα που θα ζητάει την βοήθεια των ναυαγών.

- **Ηχοϊστορίες - Συνθέτοντας μουσικά το παραμύθι:**

Συμμετέχουν όλα τα παιδιά της τάξης καθισμένα κυκλικά στη γωνιά της συζήτησης που έχει οριστεί. Αφού ακούσουν το παραμύθι, σχολιάζουν τους ήχους που μπορούν να αντιπροσωπεύουν τους ήρωες του παραμυθιού. Τα υλικά που θα χρειαστούν είναι αυτοσχέδια μουσικά όργανα ή και ηχογραφημένοι ήχοι. Συζητούν για τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα και τους χαρακτήρες των ηρώων, τις συνθήκες της φωτιάς, του ναυάγιου και επιλέγουν την ηχητική πηγή που θα χρησιμοποιήσουν για να παράγουν τον κάθε ήχο π. χ αναπαριστούν τους ανέμους ή το τιτίβισμα των πουλιών φυσώντας μια σφυρίχτρα, με τις μαράκες αναπαριστούν την μαϊμού που πηδά από δέντρο σε δέντρο, με το ταμπουρίνο τα βαριά βήματα του ελέφαντα κ. λ. π. Ο/Η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την ιστορία και τα παιδιά εκτελούν τον ήχο που επέλεξαν για καθετί, σταματώντας την αφήγηση στο σημείο που παρεμβάλλεται ο κάθε ήχος ή σαν μουσική υπόκρουση.

- **Χρήση και κατασκευή μουσικών οργάνων:**

Τα κρουστά κυρίως μουσικά όργανα χρησιμοποιούνται, στις δραματοποιήσεις των παραμυθιών, είτε συνοδεύοντας το ρυθμό, είτε επενδύοντας μουσικά με ήχους των εικόνων που δημιουργήσαν τα παιδιά.

Η κατασκευή αυτοσχέδιων μουσικών οργάνων προσφέρει πολλά στο παιδί, και πάνω απ' όλα τη χαρά της δημιουργίας, που για να τη νιώσει δε χρειάζεται ακριβά όργανα ή τέλειες μουσικές γνώσεις. Όταν κατασκευάζουν τα παιδιά ένα μουσικό όργανο, ο καταμερισμός της εργασίας είναι πολύ βασικός. Αναλαμβάνουν να φέρουν κάτι σε πέρας μαζί, επιστρατεύουν γι αυτό το κοινό στόχο όλες τις δεξιότητές τους και μαθαίνουν να συνεργάζονται.

Η βασική ιδέα είναι να εκμεταλλευόμαστε τα υλικά που βρίσκουμε γύρω μας και που συνήθως είναι για πέταμα ή για ανακύκλωση. Υπολείμματα ξύλων, μετάλλων, άδεια κουτιά, κονσέρβες, λάστιχα κ α αποτελούν τη βάση για να γίνουν τα μουσικά μας όργανα. Φυσικά όσο λιγότερα εργαλεία χρησιμοποιούμε τόσο πιο απλές ηχητικές κατασκευές κάνουμε. Όπως είναι κατανοητό, με την κατασκευή μουσικών οργάνων συνδυάζουμε τη μουσική με τα εικαστικά (κατασκευή – χειροτεχνία).

Ενδεικτικά :

- Μαράκες
- Ταμπουρίνο
- Γκογκ
- Ντέφι
- Καστανιέτες
- Κουδουνάκια

Γ.ΜΟΥΣΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΜΟΥΣΙΚΟΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Τα μουσικά παιχνίδια είναι δραστηριότητες που οργανώνονται για ψυχαγωγικούς και ψυχοκινητικούς σκοπούς και εμπλέκουν κίνηση και μουσική. Γνωστά τέτοια παιχνίδια είναι οι μουσικές καρέκλες, τα μουσικά αγαλματάκια κ.α. Αυτά τα παιχνίδια εξυπηρετούν βέβαια πάντα και κοινωνικούς σκοπούς, συμβάλλουν δηλαδή στην κοινωνικοποίηση των παιδιών, εφόσον μαθαίνει το παιδί να λειτουργεί μέσα στην ομάδα. Ενδεικτικά:

- **Ο ΧΟΡΟΣ ΤΟΥ ΚΑΠΕΛΟΥ** (Παιχνίδι προσέγγισης) : Οι παίκτες κάθονται σε καρέκλες που σχηματίζουν η μία πίσω από την άλλη ένα κλειστό κύκλο. Ένας παίκτης έχει στο κεφάλι του ένα καπέλο. Μόλις αρχίσει η μουσική βγάζει το καπέλο και το φοράει στο κεφάλι του μπροστινού του, ο οποίος συνεχίζει με τον ίδιο τρόπο. Όταν σταματήσει η μουσική, αυτός που φοράει το καπέλο ή το έχει στα χέρια του χάνει και φεύγει από τον κύκλο, παίρνοντας μαζί και την καρέκλα του. Ο παίκτης που θα μείνει ως το τέλος κερδίζει. (Μουσική Ghildren's games The ball G. Bizet)
- **ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ** (Παιχνίδι συγκέντρωσης): Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια και στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλον. Ακολουθώντας το ρυθμό μιας απαλής μουσικής π. Χ «Το πρωινό ξύπνημα» από το Peer Gynt του Grieg ο πρώτος παίκτης κάνει ελεύθερες αργές κινήσεις σαν να βρίσκεται μπροστά στον καθρέφτη και ο άλλος ακολουθεί τις κινήσεις αυτές σαν να είναι το είδωλο του πρώτου. Οι ρόλοι ύστερα από λίγο αλλάζουν.
- **ΠΕΡΙΠΑΤΟΙ ΜΕΤ' ΕΜΠΟΔΙΩΝ** (Παιχνίδι εμπιστοσύνης) : Τα μέλη μιας ομάδας κάνουν τα εμπόδια παίρνοντας μία συγκεκριμένη θέση μέσα στον χώρο όχι πολύ κοντά ο ένας με τον άλλον. Ο παίκτης μετά έχοντας τα μάτια δεμένα θα πρέπει να διασχίσει όλο το χώρο χωρίς να συγκρουσθεί με τα ανθρώπινα εμπόδια. Κάθε φορά που πλησιάζει κάποιον ο παίκτης που κάνει το εμπόδιο εκπέμπει ένα προειδοποιητικό ήχο με το όργανο που διαθέτει. Ο κανόνας είναι: ο παίκτης με τα δεμένα μάτια να μετακινείται συνεχώς. Η παιδαγωγός πρέπει να προσέχει, ώστε ο παίκτης αυτός να βρίσκεται μέσα στα όρια του χώρου του παιχνιδιού. Αλλάζουμε όλους τους παίκτες στα 3 ή 4 λεπτά.

Δ. ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ - ΔΡΑΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ

Το **Θεατρικό Παιχνίδι** είναι μια ιδιαίτερη μορφή παιχνιδιού στην οποία χρησιμοποιούνται με τρόπο πιο ελεύθερο και δημιουργικό στοιχεία και τεχνικές του θεάτρου. Αποτελεί το σημείο συνάντησης θεάτρου και παιχνιδιού και συμπεριλαμβάνει όλα τα είδη του παιχνιδιού προσποίησης δηλαδή το παιχνίδι ρόλων (play role), το φανταστικό παιχνίδι (fantasy play), το παιχνίδι προσωποποίησης, το διερευνητικό, το κοινωνιοδραματικό (sociodramatic play) και το συμβολικό παιχνίδι (Mellou, 1995).

Αποτελείται από 4 στάδια:

1. *Αισθησιοκινητικές Δραστηριότητες*: απελευθέρωση και συγκρότηση ομάδας κ.α.
2. *Το παιχνίδι των ρόλων*: δοκιμή διάφορων ρόλων ατομικών ή ομαδικών, σύντομοι διάλογοι κ.α.

3. **Θεατρικό Δρώμενο:** Δημιουργία σκηνικού χώρου, ποικιλία αυτοσχεδιασμών κ.α.

4. **Ανάλυση:** συζήτηση σχετικά με το δρώμενο κ.α.

Δραματοποίηση έχουμε όταν καλούμαστε να παρουσιάσουμε ένα δρώμενο που βασίζεται σε ένα δομημένο υπάρχον κείμενο (πεζό, ποίημα, παραμύθι, τραγούδι κ.τ.λ.). Δραματοποίηση επίσης έχουμε όταν καλούμαστε να παρουσιάσουμε ένα δρώμενο που βασίζεται σε μια ιστορία ή ιδέα που προέκυψε από τα ίδια τα παιδιά ή τον εκπαιδευτικό χωρίς κατ' ανάγκη να υπάρχει γραπτό κείμενο. Έτσι:

- Επεξεργαζόμαστε το θέμα και το κείμενο της κάθε ενότητας με σκοπό τη δραματοποίησή του.
- Μαθαίνουμε με τα παιδιά το λογοτεχνικό κείμενο, το θέμα, την εικόνα, το συμβάν και οτιδήποτε άλλο μπορεί να δραματοποιηθεί στη τάξη. Στη συνέχεια, εντοπίζουμε τα δραματικά στοιχεία και διακρίνουμε τις σκηνικές ενότητες στην εξέλιξή τους.
- Ορίζουμε κεντρικά σημεία για αυτοσχεδιασμό και προσεγγίζουμε τα θέματα και τις καταστάσεις. Στη συνέχεια αναπτύσσουμε περισσότερες σκηνές αυτοσχεδιασμού και οδηγούμαστε σε σύνθεση. Ο διάλογος μπορεί να προκύπτει αβίαστα από τη δράση (δημιουργικότητα και φαντασία).

Μια άλλη μορφή αφήγησης που δίνει μεγαλύτερες ευκαιρίες συμμετοχής στους μαθητές είναι η **δραματοποιημένη αφήγηση**. Ο εκπαιδευτικός (ή κάποιοι μαθητές) αφηγείται μια γνωστή ή επινοημένη ιστορία και οι μαθητές αναπαριστούν τα γεγονότα της χρησιμοποιώντας περισσότερο παντομίμα και λιγότερο το λόγο τους (Παπαδόπουλος, 2010). Η τεχνική αυτή απαιτεί τη συγκέντρωση και την προσοχή των μαθητών, ώστε οι κινήσεις τους να συμβαδίζουν με το περιεχόμενο και το ρυθμός της αφήγησης. Παράλληλα, τους ενεργοποιεί τη φαντασία και τους προσφέρει τα δυνατότητα να ζωντανεύουν, να εμπλουτίζουν και να μεγεθύνουν τα αφηγούμενα γεγονότα.

Στην **Παντομίμα** παρουσιάζουμε κάτι χωρίς να χρησιμοποιούμε το λόγο, δίνοντας έμφαση στην κίνηση, στις χειρονομίες και στην έκφραση του προσώπου. Επίσης γίνεται χρήση φανταστικών αντικειμένων. Συχνά η παντομίμα ταυτίζεται με τη μιμική. Πρόκειται όμως, για δύο διαφορετικά είδη καθώς στη μιμική δίνεται έμφαση στην έκφραση του προσώπου και δευτερευόντως, στη σωματική έκφραση, ενώ στην παντομίμα έχουμε συμμετοχή όλου του σώματος (Κουρετζής, 1991). Παρά τη σημαντική αυτή διαφορά τους ως τέχνες, και οι δύο αποτελούν μη λεκτικούς τρόπους έκφρασης βιωμάτων, σκέψεων, παρορμήσεων και συναισθημάτων χρησιμοποιώντας το σώμα, την αίσθηση και τη φαντασία.

Βιωματικά παιχνίδια

STOP ! (Παιχνίδι συγκέντρωσης) : Ακούμε ένα ευχάριστο μουσικό μέρος από το cd player. Τα παιδιά κινούνται μέσα στον χώρο τρέχοντας ή χορεύοντας, ακολουθώντας το ρυθμό της μουσικής. Η μουσική σταματά απότομα και τα παιδιά κοκαλώνουν στις θέσεις, ακριβώς εκεί που βρίσκονται. Μετά από 20 δευτερόλεπτα ξαναρχίζει η μουσική μέχρι το επόμενο stop. (Μουσική: L. Mozart Toy Symphony Finale)

ΖΩΝΤΑΝΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ (Παιχνίδι επικοινωνίας) : Κάθε παιδί παίρνει έναν αριθμό. Όλοι στη συνέχεια περπατούν ή χορεύουν στο ρυθμό μιας μουσικής. Ο δάσκαλος δίνει ένα σήμα και ο παίκτης με τον αριθμό 1 παίρνει μια ιδιαίτερη πόζα (καθιστή όρθια - ξαπλωτή) που τη διατηρεί σε όλη τη διάρκεια. Στο επόμενο σήμα ο

αριθμός 2 πηγαίνει δίπλα στον πρώτο και παίρνει κι αυτός τη δική του πόζα και μετά όλοι οι άλλοι διαδοχικά μέχρι να φτιάξουν ένα σύνθετο άγαλμα. Στο τέλος μπορεί να τραβηχτεί και αναμνηστική φωτογραφία. (Μουσική : Water music – G. F. Handel)

ΚΑΥΤΗ – ΑΝΑΚΡΙΤΙΚΗ ΚΑΡΕΚΛΑ (τεχνική δράματος) Επιτρέπει στα παιδιά να κάνουν ερωτήσεις σε ένα παιδί σε ρόλο ή τον εκπαιδευτικό σε ρόλο- που κάθεται στην *καυτή καρέκλα*. Στην αρχή του Δράματος αυτή η τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μαζέψουν τα παιδιά διάφορες πληροφορίες. Κατά τη διάρκεια ή στο τέλος του Δράματος μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ερωτηθούν οι χαρακτήρες σχετικά με τα κίνητρά, συναισθήματα και τις αποφάσεις τους (π.χ. Τα παιδιά ρωτάνε πώς ήταν το ταξίδι προς το άγνωστο, αν είχαν κινδύνους κ. α)

Μπορούν να γίνουν κάποιες ασκήσεις για την προετοιμασία των παιδιών για θεατρικότητα και δραματοποίηση. Όπως :

Βιωματικές ασκήσεις και παιχνίδια προετοιμασίας για τη δραματοποίηση του παραμυθιού

- *Χτίζουμε τους χαρακτήρες*

Καθόμαστε όλοι στον κύκλο και με τη βοήθεια της παιδαγωγού διαμορφώνουμε τον χαρακτήρα του κάθε ζώου, τονίζοντας τη διαφορετικότητα, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των πρωταγωνιστών του παραμυθιού.

- *Απελευθερώνουμε τη σωματική έκφραση και αναπτύσσουμε το ομαδικό πνεύμα*

Προσπαθούμε να μιμηθούμε τα ζώα του παραμυθιού, τις φωνές και τις κινήσεις τους. Με τη βοήθεια της δασκάλας προσομοιώνουμε τη βάρκα, το ναυάγιο κ.α. Με το ομαδικό θεατρικό παιχνίδι αποκτάμε συνοχή ως ομάδα, αφήνουμε ελεύθερο τον εαυτό μας να κινηθεί στο χώρο και στο χρόνο και εξασκούμαστε στην ομαδική συνεργασία όλων των μελών της ομάδας.

Παιχνίδια εμπιστοσύνης

Η οικοδόμηση της εμπιστοσύνης ανάμεσα στους μαθητές είναι σημαντική για την απελευθέρωσή τους και δημιουργεί τις απαραίτητες προϋποθέσεις για συνεργασία και ομαδική δημιουργία. Τα παιχνίδια αυτά αναπτύσσουν τις απαραίτητες συνεννοχές για τη λειτουργία της ομάδας. Για τα μικρότερα παιδιά προσφέρονται τα παιχνίδια «οδηγώ τον τυφλό» και «ο κυνηγός».

- *Εμπιστοσύνη στους άλλους*

Γινόμαστε μικρότερες ομάδες και ένα μέλος της κάθε ομάδας μπαίνει στη μέση. Αυτός που είναι στη μέση υποδύεται π. χ το φίδι μέσα στη βάρκα και όλοι γύρω να είναι τα κύματα. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να αφεθεί αυτός που είναι κεντρικός ήρωας στα χέρια των μελών της υπόλοιπης ομάδας, να τους εμπιστευθεί. Αλλά και τα υπόλοιπα μέλη να νιώσουν υπεύθυνα για κάποιον.

Παιχνίδια επαφής

Η επαφή στα πλαίσια του θεατρικού παιχνιδιού γίνεται με το σώμα ή με τις αισθήσεις. Σε όλες τις περιπτώσεις θεωρείται σημαντική καθώς συντελεί στην ανάπτυξη συναισθηματικών σχέσεων μεταξύ των μαθητών στα πλαίσια της ομάδας και στην αβίαστη συμμετοχή τους σε κάθε είδους ψυχοκινητικές δράσεις. Στα παιχνίδια επαφής ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να ενεργοποιήσει και να αξιοποιήσει όσο το δυνατό περισσότερες από τις αισθήσεις των παιδιών (αφή, όραση, ακοή). Εκτός από τις δραστηριότητες που αναφέρονται στο Π.Σ., προτείνεται ακόμα και το παιχνίδι της «τυφλόμυγας», επειδή βοηθάει τους μαθητές να έχουν λιγότερες αναστολές στο άγγιγμα των άλλων. Με τον τρόπο αυτό μπορούν να συμμετέχουν πιο ενεργά ακόμα και οι πιο συνεσταλμένοι μαθητές.

- *Εστιάζουμε την προσοχή της αισθήσεώς μας*

Κάποιοι από τις επιμέρους ομάδες γίνεται ο καρχαρίας και οι υπόλοιποι τα ζώα στη βάρκα, προσπαθούν να του ξεφύγουν. Ο καρχαρίας έχει δεμένα τα μάτια του και προσπαθεί να επικοινωνήσει με τις αισθήσεις του. Πρόκειται για μια παραλλαγή του παιχνιδιού «τυφλόμυγα».

- Καθοδηγούμενη φαντασία

Τα παιδιά περπατούν στο κύκλο το ένα πίσω από το άλλο ακούγοντας την ενότητα της φωτιάς. Στην αρχή κανένας δε μιλάει και δεν αγγίζει τον άλλο, ώσπου ξεσπάει μια φοβερή πυρκαγιά και τρέχουν να σωθούν. Ξαφνικά σταματά και όλα γίνονται όπως πρώτα.

Ε. ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Οι πρόσφατες νευροεπιστημονικές ανακαλύψεις γύρω από τα συναισθήματα και αναδεικνύουν τους παράγοντες που καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την ευημερία των ατόμων. Οι παράγοντες αυτοί που συγκροτούν ένα εντελώς διαφορετικό είδος ευφυΐας: τη συναισθηματική νοημοσύνη είναι :

- η αυτοεπίγνωση,
- ο έλεγχος των παρορμήσεων,
- η επιμονή,
- ο ζήλος και η αυτοενεργοποίηση,
- η ενσυναίσθηση και η κοινωνική προσαρμοστικότητα,
- ο αλtruισμός και η συμπόνια

Η συναισθηματική νοημοσύνη ή νοημοσύνη της καρδιάς αντιπροσωπεύει μια νέα αντίληψη επιτυχίας και ένα σπουδαίο σχέδιο ζωής. Είναι το κύριο χαρακτηριστικό των ανθρώπων που διαπρέπουν στην κοινωνική σφαίρα, οικοδομούν υγιείς διαπροσωπικές σχέσεις, πετυχαίνουν στο χώρο της εργασίας .

Δραστηριότητες:

- Καταιγισμός ιδεών : Σε κάθε ενότητα του παραμυθιού κάθε ομάδα αναλαμβάνει να γράψει σε χαρτί λέξεις και φράσεις που έρχονται στο νου γρήγορα στο άκουσμα των λέξεων «φιλία», «ομάδα» κ . α
- Βιβλίο: Μέσα στην τάξη προσπαθήσαμε να κατανοήσουμε επίσης τις λέξεις και τις έννοιες του παραμυθιού δουλεύοντας το βιβλίο «Έλα να χτίσουμε μαζί το χαρακτήρα σου» του Μαρτζ Ίτον Χίγκαρτ που μιλάει για την απόκτηση της συναισθηματικής νοημοσύνης των παιδιών με δημιουργικές δραστηριότητες και συγκεντρωθήκαμε περισσότερο στις ιδέες και στην έκφραση, δίνοντας προσοχή στο να προστατέψουμε το παιδί από τα «δύσκολα» συναισθήματα και να ενισχύσουμε τα θετικά στοιχεία του χαρακτήρα τους. Πιστεύω κατά ένα τρόπο ότι αποκτήσανε ουσιαστικές αξίες ,τις οποίες ελπίζουμε να διατηρηθούν για την υπόλοιπη ζωή τους. Τέλος οι

έννοιες φιλία, διαφορετικότητα, ομαδικότητα, συνεργασία και άλλες πολλές χρησιμοποιήθηκαν για να σχηματίσουμε το δέντρο της φιλίας.

ΒΙΩΜΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗΣ

Δραματοποίηση παραμυθιού για τη διαφορετικότητα:
Εφτά χρωματιστοί ιππότες

Ποχόλ Πόνος Ε. & Γκονθάλεθ Ι.Λ., (2003), (μτφρ. Βερίνα Χωρεάνθη), *Μάθετε στα παιδιά σας 20 αξίες της ζωής*, Άγκυρα

ΣΤ. ΦΙΛΑΝΑΓΝΩΣΙΑ

Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυχωώσεις

Ιδιαίτερα οι μικροί αναγνώστες, μέσω φιλαναγνωστικών δράσεων, συνάντησαν τη γοητεία της ανακάλυψης της γνώσης, την υπέροχη γεύση των λογοτεχνικών κειμένων, τη δημιουργική γραφή και κυρίως τη χαμένη αίσθηση της χαράς του παιχνιδιού και της δημιουργίας. Τα βιβλία που διαβάστηκαν στην τάξη και είχαν σχέση με την ιστορία των ηρώων και τις έννοιες διαφορετικότητα, συλλογικότητα, ομαδικότητα, συνεργασία ήταν αρκετά. Ενδεικτικά :

- Το συνέδριο των ζώων Α' και Β' τόμος της Βλαχοπούλου Στέλλας, Εκδόσεις Εστία
- Ευρωπαϊκή κοινότητα της Ζαραμπούκα Σοφίας, Εκδόσεις Πατάκη 1996
- Στο δάσος της Ζαραμπούκα Σοφίας, Εκδόσεις Κέδρος
- Φίλοι φως φανάρι της Αλεξοπούλου-Πετράκη Φραντζέσκα, Εκδόσεις Παπαδόπουλος
- Ο λύκος Ζαχαρίας θέλει να είναι πάντα πρώτος της Lallemand Oriane, Εκδόσεις Παπαδόπουλος
- Εγώ είμαι αρχηγός της Μαρίας Ιορδανίδου, Εκδόσεις Διάπλους 2011

Ζ. ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Ευαισθητοποίηση για τα είδη των άγριων φυτών και ζώων

-Τα παιδιά γνώρισαν την άγρια ζωή και ενημερώθηκαν για τις δράσεις του ΑΡΚΤΟΥΡΟΥ (ελληνική περιβαλλοντική οργάνωση στις περιοχές της Πίνδου, του Γράμμου, της Ροδόπης, του Βόρα, του Βέρνου και του Βαρνούντα). Σκοπός της να προστατέψει την άγρια ζωή και το φυσικό περιβάλλον των Βαλκανίων.

-Έμαθαν για το πιο απειλούμενο χερσαίο θηλαστικό της Ευρώπης, την καφέ αρκούδα και τα δάση που κατοικεί. Επίσης για το άγριο θηλαστικό τον λύκο που ζει σε αγέλες και έχει πλέον εξαφανιστεί σε 14 χώρες της Ευρώπης, όπως και για άλλα απειλούμενα είδη ζώων και πουλιών.

-Δημιούργησαν ομαδικά ένα βιβλίο με πληροφορίες για τα είδη των ζώων που απειλούνται και το εικονογράφησαν με δικές τους ζωγραφιές.

-Γράψαμε κανόνες για την προστασία του δάσους με στόχο την ευαισθητοποίηση και την οικολογική συνείδηση.

Η. ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ

Το παραμύθι χωρίς σύνορα μπορεί να αποτελέσει κίνητρο στα παιδιά για την εικονογράφηση ή για την διοργάνωση μιας σχετικής έκθεσης εικαστικών τεχνών με θέμα τα συγκεκριμένα ζώα και το περιβάλλον στο οποίο ζουν. Φυσικά θα ακολουθήσει η επιβράβευσή των μαθητών με σχετικούς επαίνους για τη δημιουργικότητά τους.

Για το λόγο αυτό, το συγκεκριμένο παραμύθι μπορεί να αξιοποιηθεί με μια ποικιλία εικαστικών τεχνών όπως :

- **Ζωγραφική** : Τα παιδιά χρωματίζουν ή και ζωγραφίζουν ελεύθερα τους ήρωες του παραμυθιού , κάποιες σκηνές που τους έκαναν εντύπωση και το σκηνικό στο οποίο διαδραματίζεται η ιστορία. Μπορεί να δεχτούν καθοδήγηση από την παιδαγωγό ως προς τον χρωματισμό των εικόνων με την τεχνική της ξυλομπογιάς για την αξιοποίηση της τεχνικής των σκιών και των χρωμάτων, ακόμα και ως προς την σκιτογραφία. Επίσης ζωγραφική και με νεροχρώματα (ακουαρέλα)

ΒΙΩΜΑΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ

ΔΡΑΜΑ ΣΤΟ ΧΑΡΤΙ (τεχνική δράματος) Πάνω σε κόλλες χαρτιού καταγράφουμε και αποτυπώνουμε τις ιδέες του Δράματος. Μια από τις πιο κοινές χρήσεις της τεχνικής είναι να ξαπλώσει ένα παιδί πάνω σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί και τα άλλα παιδιά να φτιάξουν το περίγραμμά του. Αυτός θα είναι ο βασικός ήρωας του Δράματος: γύρω του καταγράφουμε διάφορες πληροφορίες σχετικές με αυτόν και το Δράμα και μέσα στη φιγούρα κάποια συναισθήματα του ήρωα. (περίγραμμα χεριού – χαρακτηριστικά εξωτερικής εμφάνισης – Μάντεμα ποιος είναι)

ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ (Παιχνίδι συνεργασίας) Καθόμαστε σε κύκλο και ζωγραφίζει το κάθε παιδί σε ένα μέρος ενός μεγάλου χαρτιού με θέμα «Νησί». Σε λίγο αλλάζει καρέκλα δεξιόστροφα και συνεχίζει τη ζωγραφιά του διπλανού. Το ίδιο συνεχίζεται μέχρι να έρθουν στην αρχική τους θέση. Με τη φαντασία, μπαίνουν στη θέση του άλλου με πολύ όμορφο ομαδικό αποτέλεσμα!

Άλλες Τεχνικές :

- **Κολάζ** : Τα παιδιά συγκεντρώνουν εικόνες από περιοδικά, βιβλία, διαδίκτυο κ. α με σκοπό τη δημιουργία κολάζ ενός δάσους ή νησιού με τους ήρωες-ζώα ανά σκηνή σε κάθε ενότητα του παραμυθιού.
- **Κόμικς** : Συνθέτουμε σκηνές του παραμυθιού σε κόμικς.
- **Χειροτεχνίες** :Κόβουμε τις φιγούρες των ζώων και τις τοποθετούμε σε μεγάλο χαρτόνι για να δημιουργήσουμε τις βασικές εικόνες του παραμυθιού.
- **Στάμπες** : Τα παιδιά χρησιμοποιούν ειδικές σφραγίδες με τα ζώα του δάσους για τη δημιουργία του σχετικού τοπίου της ιστορίας μας.

Η μάσκα, αποτελεί μέσο αποτύπωσης των ονείρων και της φαντασίας των παιδιών, καθώς σχετίζεται με την έκφραση ορισμένων συναισθημάτων και καταστάσεων. Οι μαθητές κατασκευάζοντας ή επιλέγοντας μάσκες διαμορφώνουν τις μορφές εκείνες που με την έκφρασή τους αντιπροσωπεύουν τον ψυχικό τους κόσμο ή τους δίνουν τη δυνατότητα να

ενσαρκώσουν ρόλους από τον κόσμο της φαντασίας τους. Καθώς η μάσκα κρύβει το πρόσωπό τους, ακόμα και οι πιο συνεσταλμένοι μαθητές, νιώθουν την αίσθηση της ασφάλειας και απελευθερώνουν δημιουργικά τη φαντασία, χρησιμοποιώντας τα λεκτικά και τα εκφραστικά τους μέσα (Κουρετζής, 1991)

- **Μάσκες** : Φτιάχνουμε μάσκες με τη βοήθεια κάποιων πατρών με θέμα τα σχετικά ζώα. Χρησιμοποιούμε διαφορετικά είδη από χαρτόνια και υλικά (οντουλέ, γλασέ, γκοφρέ, τσόχα, πλαστικό κ. α). Σκοπός μας η χρησιμοποίησή τους στο θεατρικό παιχνίδι και τη δραματοποίηση του παραμυθιού.

Το κουκλοθέατρο αποτελεί μια από τις δημοφιλέστερες μορφές θεάτρου για τα μικρά παιδιά. Οι κούκλες είναι οικείες για τα παιδιά, καθώς από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους χρησιμοποιούν έτοιμα παιχνίδια (παιδικές κούκλες, στρατιωτάκια, αυτοκινητάκια, κλπ.) σε παιχνίδια ρόλων και μεταμορφώσεων. Το κουκλοθέατρο τούς δίνει την ευκαιρία να εντάξουν την αυθόρμητη αυτή δραστηριότητα σε θεατρικό πλαίσιο, ώστε να καλλιεργήσουν τις εκφραστικές και επικοινωνιακές τους δεξιότητες και να αναπτύξουν τη φαντασία τους. Σε αυτό συντελεί ιδιαίτερα το γεγονός πως οι μαθητές κρύβονται πίσω από το προσωπίδιο της κούκλας και έτσι νιώθουν τη συναισθηματική ασφάλεια, ακόμα και οι πιο συνεσταλμένοι, να εκθέσουν αβίαστα τον ψυχικό τους κόσμο

- **Κατασκευή κουκλοθέατρου ζώων**: Φτιάχνουμε τους ήρωες του παραμυθιού ως κούκλες για κουκλοθέατρο πάνω σε ξύλινες κουτάλες με διάφορα υλικά όπως κορδέλες, ύφασμα, πλαστικό κ. α.
- **Κατασκευή μακέτας** : Χρησιμοποιούμε πλαστελίνη, ξύλο ή πηλό για την κατασκευή του τοπίου και των ζώων σ' αυτό, πάνω σε ειδικό χαρτόνι μακέτας.
- **Κατασκευή σκηνικού για το θέατρο** : Με την καθοδήγηση της παιδαγωγού, μπορούν τα παιδιά να συμμετέχουν στη δημιουργία των σκηνικών για το θέατρο, πάνω σε ύφασμα, σε μουσαμά ή ζωγραφική σε τοίχο με πλαστικά χρώματα και τέμπλες.

Η. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Το πρόγραμμα προχώρησε και ολοκληρώθηκε με επιτυχία. Οργανώθηκαν και αξιοποιήθηκαν πολλές δημιουργικές δραστηριότητες. Κατά τη διάρκεια του προγράμματος τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να προβληματιστούν, να πειραματιστούν, να παίξουν, να διασκεδάσουν και το κυριότερο να δημιουργήσουν και να ανακαλύψουν σε ένα πλαίσιο συνεργασίας και αποδοχής. Το πρόγραμμα μας έδωσε την ευκαιρία να ζήσουμε όλοι μαζί τη χαρά της ανακάλυψης και της μάθησης.

ΠΗΓΕΣ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Μουσικοκινητική αγωγή, Παπαδημητρίου Ελευθερία Εκδόσεις ΙΙΕΚ Δέλτα Θεσσαλονίκη 2011
- Οδηγός Προγραμμάτων Αγωγής Υγείας, Αθανασίου Κ. Φροσύνης Α. Χατζηνικολάου Σ. Λαμπής Σταύρος, Νομαρχία Θεσσαλονίκης
- Ούτε καλύτερος, ούτε χειρότερος... απλά διαφορετικός! Τριλίβα Σ. Αναγνωστοπούλου Χατζηνικολάου Σ. Εκδόσεις Gutenberg 2008
- Το δάσος Ένα Φανταστικό Οικοσύστημα Εκδόσεις Το ποντίκι Αθήνα 2010
- Έλα να χτίσουμε μαζί το χαρακτήρα σου, Μαρτζ Ίτον Χίγκαρτ Εκδόσεις Ελληνικά γράμματα Αθήνα 2006

- Το συνέδριο των ζώων Α΄ και Β΄ τόμος ,Βλαχοπούλου Στέλλα, Εκδόσεις Εστία Αθήνα 1996
- Ευρωζωϊκή κοινότητα ,Ζαραμπούκα Σοφία, Εκδόσεις Πατάκη 1992
- Στο δάσος,Ζαραμπούκα Σοφία, Εκδόσεις Κέδρος Αθήνα 2012
- Φίλοι φως φανάρι, Αλεξοπούλου-Πετράκη Φραντζέσκα, Εκδόσεις Παπαδόπουλος Αθήνα 2005
- Μια άλλη μέρα θα κερδίσεις εσύ!, Μαρία Παπαγιάννη, Εκδόσεις Πατάκη Αθήνα 2013
- Εφτά χρωματιστοί ιππότες-Παραμύθι για τη διαφορετικότητα, Ποχόλ Πόνς Ε. & Γκονθάλεθ Ι.Λ., *Μάθετε στα παιδιά σας 20 αξίες της ζωής*, Άγκυρα Αθήνα 2003