



Η αριθμητική της φαντασίας

(1 ΠΟΥ + 1 ΤΙ +

+ 1 ΚΑΙ ΜΕΤΑ +

+ 2 ΗΡΩΕΣ +

+ ΑΓΝΟΣΤΟΣ Ψ) Χ

Χ 4 ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ =

= 1 ΠΑΡΑΜΥΘΙ



Φίλοι δάσκαλοι,

Συνεπείς σε μία παιδαγωγική αντίληψη που θέλει το τηλεοπτικό πρόγραμμα όχι απλώς «φορέα» υλικού για πνευματική κατανάλωση αλλά κύρια «εμψυχωτή» πνευματικής δραστηριότητας που θα συντελείται **ΕΚΤΟΣ ΕΚΠΟΜΠΗΣ**, σας στέλνουμε το υλικό του τηλεοπτικού μας παιχνιδιού «**Η ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ**».

Πέρυσι, με τα 300 «πακέτα» υλικού για παραστάσεις **ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗ** (που μοιράστηκαν από την εκπομπή **ΤΑ ΚΟΛΛΗΤΗΡΙΑ**) και τα 300 «πακέτα» υλικού για παραστάσεις **ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟΥ** (που μοιράστηκαν από την εκπομπή **ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΤΟΥ ΕΥΓΕΝΙΟΥ ΧΡΥΣΟΒΕΛΟΝΗ**) προκαλέσαμε περί τις 150 **ΔΗΜΟΣΙΕΣ** ερασιτεχνικές παραστάσεις από ομάδες παιδιών-τηλεθεατών σ' όλη την Ελλάδα. Πολλές μάλιστα από αυτές επαναλήφθηκαν δύο και τρεις φορές. Αξίζει να σημειωθεί πως μέσα στο υλικό των «πακέτων» αυτών εντάχθηκαν και τα ισάριθμα αντίτυπα των εντύπων «**ΤΑ ΚΟΛΛΗΤΗΡΙΑ**» και «**ΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ**» που αποτελούν τις πρώτες δύο πειραματικές εκδοτικές προσπάθειες της ΕΡΤ-2. Φέτος το υλικό μας κυκλοφορεί σε 1.000 αντίτυπα για ισάριθμα σχολεία σ' όλη την Ελλάδα...

Με τη βοήθειά σας ελπίζουμε ότι τούτη τη χρονιά, κάμποσες χιλιάδες ομάδες παιδιών θα δοκιμάσουν να γράψουν πρωτότυπα παραμύθια. Η συγγραφική αξία των κειμέ-

νων φυσικά θα ποικίλλει. Εκείνο όμως που κύρια μας ενδιαφέρει, είναι η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ και όχι το αποτέλεσμα της συγγραφής. Στόχος μας είναι η «συγγραφική αγωγή» (πάντα χρήσιμη σε ένα αληθινό αναγνώστη-δέκτη) κι όχι η ανάδειξη ταλέντων. Ακόμη και ο επικείμενος διαγωνισμός-πρωτάθλημα που ελπίζουμε ότι η εκπομπή θα διοργανώσει, καθόλου δεν στοχεύει στη συλλογή παιδικών παραμυθιών, (σίγουρα το λαϊκό και το έντεχνο παραμύθι καλύπτουν τις ανάγκες του αναγνωστικού κοινού) αλλά στο όσο γίνεται πλατύτερο και από περισσότερα παιδιά «βίωμα» της διαδικασίας συγγραφής τους.

Μελετήστε τις απλές οδηγίες για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού. Παρακολουθήστε τον τρόπο παιξίματός του από την ομώνυμη τηλεοπτική εκπομπή. Και υιοθετήστε το, όποτε οι συνθήκες επιτρέπουν σαν ένα «παιχνίδι τάξης» που καλλιεργεί δημιουργικές δεξιότητες. Πειραματιστήτε τέλος πλάι μας σε διάφορες παραλλαγές που εύκολα θα επινοηθούν.

Ελπίζουμε ότι ο θεμελιώδης στόχος μας ...«για κάθε ώρα τηλεοπτικής παρακολούθησης να προκαλείται από την ίδια την εκπομπή άλλη μιά ώρα ΕΞΩΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗΣ και ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΗΣ πνευματικής δραστηριότητας»... θα σας βρει σύμφωνους και αρωγούς.

Καλή επιτυχία
Μένης Θεοδωρίδης
Υπεύθυνος παιδικού προγράμματος

I. Λίγα λόγια για το παιχνίδι

«Η ΑΡΙΘΜΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ»

Πρόκειται για ένα απλό ομαδικό παιχνίδι βασισμένο στο βιβλίο του Ιταλού συγγραφέα παραμυθιών ΤΖΙΑΝΙ ΡΟΝΤΑΡΙ, «Η ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ». Το βιβλίο αυτό περιλαμβάνεται στο υλικό που σας στέλνουμε και θα έχετε έτσι την ευκαιρία να ενημερωθήτε για το θεωρητικό υπόβαθρο της εκπομπής σχετικά με το γράψιμο παραμυθιών από παιδιά.

Εμείς θα θέλαμε εδώ απλώς να επισημάνουμε δύο-τρία σημεία που ελπίζουμε ότι έμπρακτα θα διαπιστωθούν και που αποτελούν τους επιμέρους στόχους τούτης της προσπάθειας:

Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού είναι η άσκηση των παιδιών στη μυθοπλασία. Το προϊόν της κάθε ομάδας, διαφέρει από τη συνηθισμένη έκθεση ιδεών γιατί παρουσιάζει όχι απόψεις και επιχειρήματα, αλλά ένα μύθο σε εξέλιξη. Ο μύθος ξετυλίγεται μέσα από διάλογο ηθοποιών, κι' έτσι οι μικροί δημιουργοί εξοικειώνονται με τις ανάγκες μιάς στοιχειώδους δραματοουργίας. Σημαντικό στοιχείο εδώ είναι και οι **ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΔΙΕΡΓΑΣΙΕΣ** που διέπουν την κατασκευή του μύθου κάτι που τα παιδιά σπάνια έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν στο σχολείο.

Πρόσθετα, επιδιώκονται και μερικοί ακόμα στόχοι:

Οι κάρτες με τα ερεθίσματα γίνονται αφορμή να συνειδητοποιηθεί στην πράξη πόσο διαφορετική μπορεί να είναι η σύλληψη κάθε ομάδας με τις ίδιες ακριβώς αφετηρίες κάτι που βοηθάει στην κατανόηση του υποκειμενικού στοι

χείου στην καλλιτεχνική δημιουργία. Δεν υπάρχουν εδώ λύσεις ΣΩΣΤΕΣ-ΛΑΘΟΣ' οι συνδυασμοί είναι άπειροι' όσες και οι προσωπικότητες των μυθοπλαστών. Έτσι, μαθαίνουν ότι σε τέτοιες δημιουργικές διαδικασίες το βάρος πέφτει όχι τόσο στη «λύση» που επιλέγεται, όσο στον «τρόπο παρουσίασης» της λύσης.

Ακόμα, δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στη διαμόρφωση σωστών προτύπων κριτικής. Η συζήτηση που ακολουθεί μεταξύ των παιδιών με το συντονισμό του δασκάλου, δεν επισημαίνει απλώς τα σημεία που άρεσαν ή δεν άρεσαν στα παιδιά από την κάθε ιστορία. Σε κάθε τέτοια παρατήρηση πρέπει να αναζητείται το «ΓΙΑΤΙ». Έτσι, τα παιδιά συνηθίζουν να αναπτύσσουν επιχειρήματα για κάθε τους κρίση' θεμελιακή προϋπόθεση για σωστή κριτική.

Τέλος τα παιδιά ευαισθητοποιούνται στα στοιχεία αλλά και στις βαθύτερες δομές που διέπουν τα παραμύθια, πλησιάζοντας έτσι έναν οικείο τους λογοτεχνικό χώρο από εντελώς καινούρια σκοπιά.

II. Πως παίζεται το παιχνίδι

Η Αριθμητική της Φαντασίας...

(1 ΠΟΥ + 1 ΤΙ + 1 ΚΑΙ ΜΕΤΑ + 2 ΗΡΩΕΣ +

+ ΑΓΝΩΣΤΟΣ Ψ) × 4 ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ = 1 ΠΑΡΑΜΥΘΙ,

παίζεται από μία ομάδα 16 παιδιών και έναν συντονιστή με τη βοήθεια του κουτιού που περιέχει τις κάρτες.

Με κάποιο λάχνισμα ή κλήρωση ή πρωτοβουλία των παιδιών, ξεχωρίζουν:

η Α' ομάδα συγγραφέων (4 παιδιά) και

η Β' ομάδα συγγραφέων (4 παιδιά).

Τα υπόλοιπα οκτώ παιδιά θα είναι οι κριτές.

Ένας κριτής παίρνει στην τύχη ένα φάκελλο «ΠΟΥ», έναν «ΤΙ» και έναν «ΚΑΙ ΜΕΤΑ». Σε κάθε έναν από τους τριάντα κλειστούς φακέλλους «ΠΟΥ» υπάρχουν μέσα δύο ίδιες κάρτες που φανερώνουν κάποιο χώρο. Αντίστοιχα, στους «ΤΙ» υπάρχουν δύο ίδιες κάρτες που φανερώνουν ένα αντικείμενο. Τέλος σε καθένα από τους τριάντα φακέλλους «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» υπάρχουν μέσα δύο ίδιες κάρτες με μία μισοτελειωμένη φράση που περιγράφει κάποια κατάσταση. Ο κριτής δίνει στις ομάδες Α' και Β' από ένα αντίγραφο του φακέλλου «ΠΟΥ», από ένα «ΤΙ» και από ένα «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» έτσι ώστε οι δύο ομάδες να έχουν στα χέρια τους τα ίδια ακριβώς στοιχεία.

Οι δύο ομάδες των συγγραφέων χωρίζουν και απομακρύνονται. Με την συνεργασία των τεσσάρων μελών της, η κάθε ομάδα προσπαθεί να γράφει ένα παραμύθι που θα πρέπει οπωσδήποτε να περιέχει το χώρο, το αντικείμενο και τελειωμένη τη φράση των καρτών. Ήρωες των παραμυθιών θα είναι ένα αγόρι, ένα κορίτσι, και ένας τρίτος ήρωας - ο άγνωστος ψ - που μπορεί να είναι ότι θέλουν οι συγγραφείς: αγόρι, κορίτσι, γυναίκα, άντρας, μωρό, γέρος, γριά με οποιεσδήποτε ιδιότητες ή χαρακτηριστικά ή ακόμα ζώο, ρομπότ, νάνος, γίγαντας, νεράιδα, μάγος, αερικό κλπ. Φυσικά μπορούν να προστεθούν και άλλα δευτερεύοντα πρόσωπα πέρα από τα τρία βασικά.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Ο αριθμός (ενικός - πληθυντικός), το γένος και η πτώση ή το πρόσωπο όπου αναφέρονται οι κάρτες «ΤΙ» και «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» μπορούν να διαμορφώνονται ελεύθερα από τους συγγραφείς.

Οι συγγραφείς έχουν στη διάθεσή τους ΑΚΡΙΒΩΣ ΜΙΑ

ΩΡΑ για να γράψουν το παραμύθι τους. Στο τέλος της ώρας, οι δύο ομάδες συγγραφέων διαβάζουν τα παραμύθια που έγραψαν και οι κριτές, ψηφίζουν πρώτα ποιό από τα δύο παραμύθια προτιμούν να «οπτικοποιηθεί». Η ψηφοφορία γίνεται πριν ακουστεί κριτική και επηρεαστούν οι κριτές μεταξύ τους. Έτσι, συχνά η συζήτηση που θα ακολουθήσει μπορεί να μεταβάλλει τις γνώμες πολλών, κάτι που ευαισθητοποιεί τα παιδιά στα προβλήματα της «υπεύθυνης κριτικής». Όμως το προϊόν της ψηφοφορίας δεν ανατρέπεται. Στη συζήτηση που ακολουθεί, οι κριτές και οι συγγραφείς με τη βοήθεια του συντονιστή επισημαίνουν τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία των δύο παραμυθιών προσπαθώντας να τεκμηριώσουν την κάθε γνώμη με παραδείγματα και επιχειρήματα.

Στο τέλος της συζήτησης, το παραμύθι που διάλεξαν οι κριτές οπτικοποιείται με θεατρική παράσταση ή ακόμα με ζωγραφική σαν «εικονογραφημένο».

Κάποια επόμενη φορά, το παιχνίδι πρέπει να παιχτεί απ' την αρχή με αντίστροφους ρόλους: οι συγγραφείς θα γίνουν κριτές και οι κριτές συγγραφείς.

III. Παραλλαγές του παιχνιδιού

Αφού δοκιμαστούν τα παραπάνω, πειραματιστείτε σε δικές σας παραλλαγές. Εμείς προτείνουμε:

1. Ο δάσκαλος-συντονιστής ή κάποιος άλλος διαλέγει (με προσωπική του επιλογή όχι τυχαία) το «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» που κατά τη γνώμη του θα είχε ενδιαφέρον να συνδυαστεί με τις άλλες δύο κάρτες που διαλέχθηκαν στην τύχη. Το ίδιο μπορεί να γίνει με την κάρτα «ΤΙ». Στις περιπτώσεις αυτές χρησιμοποιήστε και τις επιπλέον επιλογές «ΤΙ» και

«ΚΑΙ ΜΕΤΑ» που σας δίνουμε παρακάτω. Έτσι τα στοιχεία θα ανανεώνονται. Ακόμα μπορεί η ομάδα Α' των συγγραφέων να ορίσει το «ΤΙ» (και για τις δύο ομάδες) και η ομάδα Β' των συγγραφέων να ορίσει το «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» (και για τις δύο ομάδες).

Συμπληρωματικός κατάλογος «ΤΙ» για ανανέωση:

- | | | |
|----------------|---------------|--------------|
| 1) τσουκάλι | 11) στολίδι | 21) κόμπος |
| 2) δεκάρα | 12) χάρτης | 22) πανέρι |
| 3) πανοπλία | 13) διαταγή | 23) δεμάτι |
| 4) λουλούδια | 14) δαχτυλίδι | 24) κουρέλι |
| 5) πουλάκι | 15) σεντούκι | 25) σταμνί |
| 6) κουκουβάγια | 16) καρύδια | 26) κάρβουνο |
| 7) λιοντάρι | 17) τσαμπί | 27) τσουβάλι |
| 8) γούνα | 18) φλογέρα | 28) λάκκος |
| 9) άλογο | 19) καμπανάκι | 29) φαγητό |
| 10) κερί | 20) τιμόνι | 30) κρασί |

Συμπληρωματικός κατάλογος «ΚΑΙ ΜΕΤΑ» για ανανέωση

- 1) Από φόβο μην του το κλέψουν...
- 2) Τότε του ήρθε μία ιδέα.
- 3) Ο δρόμος φαινόταν ατέλειωτος.
- 4) Ο δεύτερος ανέβηκε στο άνοιγμα.
- 5) Ξέκοψε απ' τους συντρόφους του.
- 6) Περιπλανήθηκε όλη μέρα.
- 7) Τον ξύπνησε απότομα.
- 8) Δεν άφησε τίποτα όρθιο.

- 9) Άρχισαν να χτυπάνε τα χέρια τους.
- 10) Άρχισε να κυλιέται κάτω.
- 11) Τους άφησε να περιμένουν έξω.
- 12) Γκρεμίστηκε με φοβερό θόρυβο.
- 13) Στην αρχή, δεν κατάλαβε από πού ερχόταν η φωνή.
- 14) Μιά μελωδία ακουγόταν από μακριά.
- 15) Ακούστηκε ένας παράξενος θόρυβος.
- 16) Όμως το μυστικό δεν το ξερε κανείς.
- 17) Τελικά, κανείς δεν είχε δίκιο.
- 18) Αρρώστησε βαριά.
- 19) Μόλις και φαινόταν κάτω απ' την πυκνή βλάστηση.
- 20) Άρχισε να πλησιάζει απειλητικά.

2. Για άσκηση, κάθε ομάδα (χωρίς κριτές και συναγωνισμό) ας διαλέξει τρεις εικόνες («ΠΟΥ») στα φανερά. Οι εικόνες να διαλεχτούν έτσι έτσι ώστε να προκύψει πίο εύκολα ένα παραμύθι και με τις τρεις. Αποφύγετε να χρησιμοποιείτε πάνω από τρία συνολικά στοιχεία. Μπερδεύουν, με αποτέλεσμα οι λύσεις για το συνδυασμό τους γίνονται συχνά «μηχανικές».

3. Φτιάξτε κι άλλες κάρτες με εικόνες χώρων («ΠΟΥ»). Δοκιμάστε τις και όσες έχουν επιτυχία, ανταλλάξτε τις με παρόμοιες κάρτες άλλων τάξεων ή στείλτε τις στη διεύθυνση της εκπομπής.

Φτιάξτε την ομάδα που μπορεί να γράφει τα «καλύτερα» παραμύθια ό,τι στοιχείο κι αν της δοθεί. Καλέστε την αντίστοιχη ομάδα άλλου σχολείου και οργανώστε «πρωτάθλημα».

Συντελεστές εκπομπής:

Η αρχική σχεδίαση όπως και η παιδαγωγική επιμέλεια της εκπομπής ανήκουν στο Τμήμα Παιδικού Προγράμματος της ΕΡΤ-ΕΤ 2.

Κείμενα-παρουσίαση: ΕΙΡΗΝΗ ΜΑΡΡΑ
Μουσική: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΑΡΑΓΚΟΠΟΥΛΟΣ
Σκηνικό: ΤΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΪΔΗΣ
Ζωγράφος: ΜΑΚΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΕΛΑΚΗΣ
Βοηθός σκηνοθέτη: ΑΝΔΡΕΑΣ ΒΛΑΜΗΣ
Σκηνοθεσία: ΕΡΣΗ ΔΟΞΑΚΟΠΟΥΛΟΥ
Εκτέλεση παραγωγής: ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΟΣ



Επιμέλεια εντύπου υλικού: Διονύσης Βαλάσης
Κώστας Παπαδάκης
Διαχωρισμοί: Μπάστας - Πλέσσας
Φωτοστοιχειοθεσία, Μοντάζ: Γιάννης Γάγγος
Εκτύπωση: Τάσος Κατηφόρης