

Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών
Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης



Τίτλος Εργασίας:

*Διερευνώντας την παραμυθιακή δομή με μαθητές της
Β' Δημοτικού.*



Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Παπαρούση Μαρία,

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια

Επιμέλεια Εργασίας:

Καναβούρη Βιργινία

A.M. 00115012

Συνεπιβλέπων Καθηγητής:

Χανιωτάκης Νικόλαος,

Αναπληρωτής καθηγητής

Βόλος, 2018-2019

Στους υπέροχους γονείς μου που με στήριξαν και πίστεψαν σε εμένα...

Στα αδέρφια μου για την αμέριστη κατανόηση και την αγάπη τους...

Σε εκείνους που κυνηγούν τα όνειρα τους...

Ευχαριστίες

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εκείνους που συνέβαλαν στην υλοποίηση της παρούσας εργασίας. Αρχικά λοιπόν ευχαριστώ θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, την κυρία Μαρίτα Παπαρούση για τη βοήθεια, την υποστήριξη και την καθοδήγηση που μου προσέφερε, τις συμβουλές και την άψογη συνεργασία μας. Παράλληλα θα ήθελα να ευχαριστήσω και τον κύριο Χανιωτάκη Νικόλαο, συνεπιβλέποντα καθηγητή για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε.

Ευχαριστώ τον κύριο Αθανάσιο Τασιό, μέλος Ε.ΔΙ.Π της σχολής μου για τη μεσολάβηση του ώστε να πραγματοποιηθεί η έρευνα σε σχολείο της Ν. Ιωνίας καθώς επίσης και για την υποστήριξή του ώστε να ολοκληρωθεί η έρευνα μέσα στα επιθυμητά χρονικά όρια. Ευχαριστώ επίσης θερμά τον διευθυντή του 2^{ου} Δημοτικού Σχολείου, Ν. Ιωνίας, τον κύριο Πίο και τον εκπαιδευτικό του τμήματος τον κύριο Ματζίρη για τη θερμή υποδοχή τους, την εμπιστοσύνη που έδειξαν στο πρόσωπό μου, και την άριστη συνεργασία μας. Δεν θα μπορούσα φυσικά να παραλείψω τους μικρούς μου παραμυθάδες χωρίς τη συμβολή των οποίων η εργασία αυτή δεν θα ολοκληρωνόταν.

Ακόμη, θα ήθελα να ευχαριστήσω τις φίλες μου Κωνσταντίνα και Ελένη για τη συμπαράσταση και την πολύτιμη βοήθειά τους. Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ θα ήθελα να πω και στην οικογένεια μου που με στήριξε όλο αυτό το διάστημα. Στη μητέρα μου για τις συμβουλές και τη βοήθεια (υλική και ψυχολογική) που μου προσέφερε καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς και γιατί μαζί με τον πατέρα μου πίστεψαν σε εμένα ακόμη κι όταν εγώ αμφέβαλλα για τον εαυτό μου. Ευχαριστώ τέλος και τα αδέρφια μου για την κατανόηση που πολύ συχνά έδειξαν όταν η πίεση του εγχειρήματός μου με κατέβαλλε.

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη.....	6
Εισαγωγή.....	7
Α΄ Μέρος-Θεωρητική ανασκόπηση του θέματος.....	9
Κεφάλαιο 1^ο.....	9
1.1. Ορισμός Παραμυθιού.....	9
1.2. Η ενασχόληση με το παραμύθι σήμερα- Η αξία του παραμυθιού.....	11
1.3. Σκοπός του παραμυθιού.....	13
1.4. Το ακροατήριο, ο χώρος του παραμυθιού.....	14
1.5. Ιστορία του παραμυθιού.....	15
1.5.1. Ιστορική αναδρομή.....	15
1.5.2. Τρόπος διάδοσης του παραμυθιού μέσα στο χρόνο.....	18
1.6 Καταγωγή του παραμυθιού: θεωρίες και προσεγγίσεις.....	19
1.6.1 Γενετική Προσέγγιση.....	21
1.6.2 Μορφολογική προσέγγιση.....	27
1.7. Ταξινόμηση των παραμυθιών.....	27
Κεφάλαιο 2^ο.....	32
2.1 Μύθος και Παραμύθι.....	32
2.2 Η ενασχόληση με το ελληνικό παραμύθι.....	37
2.3 Λαϊκό και Λόγιο παραμύθι.....	39
Κεφάλαιο 3ο.....	43
3.1 Η Δομική ανάλυση του Vladimir Propp.....	43
3.2 Οι επικοί νόμοι του Axel Olrik.....	48
3.3 Βασικά δομικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών.....	51
3.3.1 Ο Χρόνος του παραμυθιού.....	51
3.3.2 Ο Χώρος του παραμυθιού.....	52
3.3.3 Τα πρόσωπα της ιστορίας.....	52
Β΄ Μέρος – Ερευνητική Διαδικασία.....	55
1 Σκοπός της έρευνας - Ερευνητικά Ερωτήματα.....	55
2 Ερευνητική μέθοδος.....	56
3 Ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων.....	57
3.1 Η παρατήρηση.....	58
3.1.1 Η Συμμετοχική παρατήρηση.....	58
3.1.2 Η Συστηματική παρατήρηση.....	59
3.2 Το Ερωτηματολόγιο.....	59
4 Τα εργαλεία της έρευνας.....	61

4.1	Τα ερωτηματολόγια	61
4.2	Η παρατήρηση	63
4	Δειγματοληψία	65
5	Δεοντολογία έρευνας.....	66
6	Ερευνητική Διαδικασία	68
6.1	Διαδικασία συλλογής δεδομένων- Α΄ φάση ερευνητικής διαδικασίας.....	70
6.2	Διδακτική παρέμβαση - Β΄ φάση ερευνητικής διαδικασίας.....	79
6.3	Ολοκλήρωση του διδακτικού σχεδιασμού - Γ΄ φάση ερευνητικής διαδικασίας.....	82
8	Αποτελέσματα – Συζήτηση	84
8.1	Αποτελέσματα - Συζήτηση Α΄ φάσης ερευνητικής διαδικασίας.....	84
8.2	Αποτελέσματα - Συζήτηση Β΄ φάσης ερευνητικής διαδικασίας.....	102
8.3	Αποτελέσματα - Συζήτηση Γ΄ φάσης ερευνητικής διαδικασίας.....	108
8.4	Περιορισμοί έρευνας	115
8.5	Εναλλακτικός τρόπος υλοποίησης της έρευνας	116
9	Συμπεράσματα - Προεκτάσεις	117
	Βιβλιογραφικές Παραπομπές.....	120
	Παράρτημα Α	123
	Παράρτημα Β	129
	Παράρτημα Γ	141
	Παράρτημα Δ	155
	Παράρτημα Ε	159
	Παράρτημα ΣΤ	187

Περίληψη

Αρκετοί παραμυθολόγοι υποστήριζαν την ιδέα που αποτέλεσε το έναυσμα για την υλοποίηση της παρούσας έρευνας. Επεσήμαναν την παγκοσμιότητα των παραμυθιών. Το γεγονός δηλαδή ότι αρκετά στοιχεία των παραμυθιών εντοπίζονται σε ιστορίες τοπικά και χρονικά απομακρυσμένες. Σκοπός επομένως της παρούσας έρευνας είναι να διερευνήσει αν τα παιδιά μπορούν πράγματι να εντοπίσουν ή να ανακαλέσουν εκείνα τα στοιχεία των παραμυθιών που είναι κοινά σε αρκετές ιστορίες. Η έρευνα υλοποιήθηκε με τη συμμετοχή μαθητών της Β΄ Δημοτικού και οργανώθηκε σε τρεις κύριες φάσεις.

Κατά την πρώτη φάση εντοπίστηκαν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών και η ικανότητα τους να αναγνωρίζουν τα όμοια στοιχεία των παραμυθιών, ενώ στη δεύτερη φάση έλαβε χώρα η διδακτική παρέμβαση. Η τελευταία αποτελούνταν κυρίως από δραστηριότητες δημιουργικής γραφής έτσι ώστε να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τα όμοια στοιχεία των παραμυθιών. Στο τρίτο στάδιο της ερευνητικής διαδικασίας οι μαθητές επιχείρησαν εργαζόμενοι σε ομάδες να συνθέσουν ένα πρωτότυπο παραμύθι εντάσσοντας μέσα σ' αυτό τα στοιχεία που έμαθαν.

Λαμβανομένων υπ' όψη των περιορισμών της έρευνας, τα δεδομένα που προέκυψαν, συλλέχθηκαν και αναλύθηκαν, για να διαπιστωθεί ο βαθμός συμβολής της ερευνητικής διαδικασίας στην επίτευξη ή όχι του σκοπού της έρευνας. Παρόμοια έρευνα θα μπορούσε να υλοποιηθεί και στα πλαίσια της Ειδικής Αγωγής, με αρκετές τροποποιήσεις. Τα παραμύθια άλλωστε συνιστούν ένα πλούσιο σε περιεχόμενο υλικό, το οποίο μπορεί να προσεγγιστεί μέσα από ποικίλες οπτικές, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις ανησυχίες του εκάστοτε ερευνητή.

Λέξεις-Κλειδιά: παραμύθια, χαρακτηριστικά, λειτουργίες των δρώντων προσώπων, δημιουργική γραφή

Εισαγωγή

Ο καθηγητής Κωνσταντίνος Μαλαφάντης στο βιβλίο του *«Το παραμύθι στην εκπαίδευση: ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση»*, υπογραμμίζει πως *«Ένα στοιχείο που χαρακτηρίζει τα παραμύθια είναι η παγκοσμιότητα τους»* (2006:192). Αντίστοιχη παρατήρηση πολλά χρόνια πριν είχε κάνει ο Ρώσος φορμαλιστής Βλαντίμιρ Προπ, στο έργο του *«Η μορφολογία του παραμυθιού»*. Ο Προπ είχε παρατηρήσει πως *«τα παραμύθια έχουν ένα ιδιαίτερο γνώρισμα: τα συστατικά μέρη ενός παραμυθιού μπορούν να μεταφέρονται, χωρίς καμία αλλαγή, σε ένα άλλο παραμύθι»*(2009:12).

Με βάση λοιπόν τις απόψεις αυτές επιχειρήθηκε να διερευνηθεί η ικανότητα των παιδιών, τα οποία έχουν μια στενή σχέση με τα παραμύθια, να εντοπίζουν ή να ανακαλούν ορισμένα χαρακτηριστικά των παραμυθιών και ορισμένες *λειτουργίες των δρώντων προσώπων*. Στη συνέχεια και μετά την παρουσίαση αυτών μέσω διδακτικής παρέμβασης, το ερευνητικό ενδιαφέρον στράφηκε στην ένταξη ικανοποιητικού αριθμού χαρακτηριστικών και *λειτουργιών*, σε πρωτότυπες γραπτές δημιουργίες των παιδιών.

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή μαθητών της Β΄ Δημοτικού, οι οποίοι σύμφωνα με τον Μαλαφάντη διανύουν το τελευταίο έτος της περιόδου της *«μαγικής στάσης»*. Πρόκειται για την ηλικία κατά την οποία το παιδί αρχίζει να οικοδομεί την αυτεπίγνωση του και την κατανόησή του για τον κόσμο. Ο τελευταίος είναι για τα παιδιά γεμάτος μυστήριο και προκειμένου να τον προσεγγίσουν χωρίς φόβο, επινοούν διάφορα μαγικά τεχνάσματα. Η θεώρηση του κόσμου μέσα από το παραμύθι, συμφωνεί με την κοσμοαντίληψη του παιδιού (Μαλαφάντης, 2006).

Το πρώτο μέρος της εργασίας συνιστά τη βιβλιογραφική ανασκόπηση του θέματος όπου παρουσιάζονται βασικές πληροφορίες για το παραμυθιακό είδος, καθώς επίσης ορισμένα χαρακτηριστικά των παραμυθιών και η θεωρία του Προπ για τις *λειτουργίες των δρώντων προσώπων*, στοιχεία στα οποία εστιάζεται το ερευνητικό ενδιαφέρον στο δεύτερο μέρος. Το ερευνητικό κομμάτι παρουσιάζει τον σκοπό και τα ερευνητικά ερωτήματα και συνεχίζει με την περιγραφή της ερευνητικής διαδικασίας. Η τελευταία χωρίστηκε σε 3 κύριες φάσεις.

Κατά την πρώτη (διαγνωστική) φάση επιχειρήθηκε να διαπιστωθεί η ικανότητα εντοπισμού ή ανάκλησης χαρακτηριστικών των παραμυθιών και *λειτουργιών των δρώντων προσώπων*, με τη χρήση ερωτηματολογίων και συστηματικής παρατήρησης

(κλείδα παρατήρησης). Η δεύτερη φάση περιελάμβανε τη διδακτική παρέμβαση με δραστηριότητες εστιασμένες στην παρουσίαση των χαρακτηριστικών και των λειτουργιών, ενώ η τελευταία φάση αποτελούνταν από τη σύνθεση ενός παραμυθιού από ομάδες μαθητών. Αναμένονταν οι μαθητές να εντάξουν στην ιστορία τους ορισμένα από τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες που τους παρουσιάστηκαν.

Τα αποτελέσματα που προέκυψαν ήταν αρκετά αισιόδοξα, καθώς αποδείχθηκε ότι οι μαθητές συνέταξαν κείμενα γεμάτα φαντασία και ως ένα βαθμό, πρωτότυπα. Παράλληλα όμως ενέταξαν τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων. Υπάρχουν όμως πολλά περιθώρια βελτίωσης, πράγμα που μπορεί να γίνει εφικτό με την αύξηση του χρονοδιαγράμματος της έρευνας, τόσο για την πληρέστερη διερεύνηση των προϋπάρχουσων γνώσεων, όσο και για την βέλτιστη υλοποίηση των δραστηριοτήτων της παρέμβασης και τη συγγραφή των παραμυθιών. Με την επέκταση του χρονικού πλαισίου της έρευνας όμως, απαιτείται και τροποποίηση των ερευνητικών εργαλείων και αντικατάστασή τους από άλλα πληρέστερα, όπως οι ατομικές συνεντεύξεις, τα οποία θα συγκεντρώσουν τα ερευνητικά δεδομένα σε ένα ευρύτερο χρονικό διάστημα.

Στο τελευταίο μέρος της εργασίας παρουσιάζονται οι προεκτάσεις που θα μπορούσε να έχει μια αντίστοιχη εργασία. Τα παραμύθια θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την προσέγγιση δύσληπτων εννοιών ή και συναισθημάτων, σε παιδιά που είτε βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού υψηλής λειτουργικότητας ή ακόμη και για μαθητές προσχολικής ηλικίας οι οποίοι δεν μπορούν να αντιληφθούν αφηρημένες έννοιες όπως η φιλία, ή δυσκολεύονται στην πρόσληψη της έννοιας της ενσυναίσθησης και των συναισθημάτων. Οι ίδιες δημιουργικές δραστηριότητες θα μπορούσαν να τροποποιηθούν για να παρουσιαστούν τέτοια στοιχεία και να συνετεθούν καινούργια από τα ίδια τα παιδιά.

Α΄ Μέρος-Θεωρητική ανασκόπηση του θέματος

Κεφάλαιο 1^ο

1.1.Ορισμός Παραμυθιού

«Μια φορά και έναν καιρό...». Μια φράση τόσο απλή μα και συνάμα τόσο σύνθετη. Γεμάτη υποσχέσεις για ένα ταξίδι στον κόσμο της φαντασίας και της μαγείας, εκείνη την ώρα λίγο πριν τον ύπνο, όταν όλα είναι συγκεχυμένα και απροσδιόριστα, όταν το όνειρο και η πραγματικότητα γίνονται ένα.

Οι μελετητές υποστηρίζουν πως τα τελευταία χρόνια εκδηλώνεται ένα ενδιαφέρον για το παραμύθι, το οποίο χαρακτηρίζουν ανεξήγητο, σ' έναν κόσμο όπου τα επιστημονικά επιτεύγματα έχουν αλλάξει τη σκέψη του ανθρώπου. Η «νεωτεριστική ή σύγχρονη σκέψη» λοιπόν, εκτόπισε με τεράστια επιτυχία τη «μυθική σκέψη» χαρακτηρίζοντας την μάλιστα ως «συντηρητική, πεπαλαιωμένη και πρωτόγονη». Ωστόσο, ο λόγος του παραμυθιού με την ικανότητα να δίνει απαντήσεις στους προβληματισμούς του ανθρώπου, να ενεργοποιεί τη φαντασία του μέσα από φανταστικές διηγήσεις και με λίγα λόγια, να προσφέρει τη φυγή από την καθημερινότητα είναι μερικά μόνο από τα χαρακτηριστικά που προσδίδουν στο παραμύθι τον διαχρονικό του χαρακτήρα (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Ωστόσο, το βασικό ερώτημα που προκύπτει εδώ είναι το εξής: *Τί είναι το παραμύθι;* Ο Ζορζ Ζαν (1996) τονίζει πως οι ορισμοί που έχουν δοθεί για το παραμύθι είναι άφθονοι και πολλές φορές, μεταξύ τους, αντιφατικοί. Παρακάτω λοιπόν παρατίθενται μερικοί από τους ορισμούς που έχουν δοθεί για το λογοτεχνικό αυτό είδος:

1. Οι Bolte & Polivka, σχολιαστές των παραμυθιών των αδερφών Γκριμ, αναφέρουν πως «*Με τη λέξη παραμύθι εννοούμε μια διήγηση δημιουργημένη με ποιητική φαντασία, παρμένη ιδιαίτερα από τον κόσμο του μαγικού, μια ιστορία του θαύματος που δεν εξαρτάται από τους όρους της πραγματικής ζωής και την ακούνε με ευχαρίστηση μεγάλοι και μικροί έστω και αν δεν τη θεωρούν πιστευτή*» (Bolte & Polivka στο Μερακλής, 2001:15).

2. Ο Μερακλής (2001:88) υποστηρίζει πως «*Το παραμύθι[...] είναι μια γραπτή μαρτυρία[...] που αναφέρεται στο παρελθόν*». «*Το παραμύθι είναι από τα κατάλοιπα ενός κόσμου ο οποίος σιγά-σιγά σβήνει. Μπορεί πια σήμερα να εξάπτει το ενδιαφέρον μονάχα των μικρών παιδιών, των πολύ μικρών παιδιών- γιατί κι αυτά αν λίγο*

μεγαλώσουν, αφήνουν τα παραμύθια για να πιάσουν τα πολυποίκιλα και πολυώνυμα φανταστικά αναγνώσματα που τα διαβάζουν με απληστία[.]» (2001:75).

3. Σύμφωνα με τον F. v. d. Leyen «*Το παραμύθι δεν ανήκει μόνο στο παρελθόν, ούτε μόνο στα παιδιά. Είναι συνδεδεμένο με τη ζωή ολόκληρου του λαού, κάποτε μάλιστα αποτελεί και την πιο γνήσια έκφρασή του.*» (Friedrich von der Leyen στο Μερακλής, 2001:39).

4. Ο Μαλαφάντης (2006) σημειώνει πως η λέξη *παραμύθι* έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική λέξη *παραμύθιον*. Ο Σακελλαρίου (1995) παραθέτει πως η λέξη είναι σύνθετη και αποτελείται από την πρόθεση «παρά» που σημαίνει *κοντά* και τη λέξη «μύθιον» που συνιστά υποκοριστικό του «μύθος» και σημαίνει *λόγος, λόγια*. Η λέξη *παραμύθιον* με το πέρασμα των χρόνων άλλαξε πολλές σημασίες. Έτσι λοιπόν για τον Πλάτωνα αρχικά σήμαινε «*λόγος προτρεπτικός, παραινετικός*», για τον Σοφοκλή και τον Θεόκριτο «*λόγος κατευναστικός, πραϋντικός*» και κατέληξε να σημαίνει στον Θουκυδίδη και στον Πλάτωνα, τον παρηγορητικό λόγο. Αργότερα η έννοια της «*παραμυθίας*» διευρύνθηκε για να συμπεριλάβει «*όλες εκείνες*» τις «*φανταστικές διηγήσεις που σκοπό είχαν να παρασύρουν την ψυχή του ανθρώπου σ' έναν κόσμο φανταστικό, για να τον αποσπάσουν από τις έγνοιες της ζωής και να τον ψυχαγωγήσουν*» (Σακελλαρίου, 1995:15&16).

5. Για τον Robert Retsch το παραμύθι συνιστά ένα «*αρχέτυπο της ανθρώπινης αφηγηματικής τέχνης*». (Robert Retsch στο Αυδίκος, 1997:33).

6. «*Το παραμύθι είναι η λαϊκή διήγηση, που μοιάζει με μεγάλο περιπετειασκό μύθο ή έχει συντεθεί από περισσότερους πυρήνες (μοτίβα) ανθρωπο-μεταφυσικών μύθων, που είναι γνωστοί σε περισσότερους λαούς. Ό, τι είναι στη λογοτεχνία το μυθιστόρημα, είναι στη Λαογραφία το παραμύθι*» υπογραμμίζει ο Δημήτρης Λουκάτος στο έργο του *Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία* (1985:140).

7. «*[...] μίαν διήγησιν, η οποία πλάττεται με ποιητικήν φαντασίαν από τον κόσμον του μαγικού ή διήγησιν περί θαυμαστών συμβάντων*» είναι για τον Γεώργιο Μέγα το παραμύθι (Μέγας στο Αυδίκος, 1997:33).

8. Ο Ευάγγελος Αυδίκος χαρακτηρίζει το παραμύθι ως ένα «*αυθεντικό είδος της λαϊκής τέχνης, που εμπεριέχει τα βασικά γνωρίσματα που προσδιορίζουν τη λαϊκή τέχνη.*» (Αυδίκος, 1997:15).

9. Ο Μερακλής τονίζει πως αν και για το παραμύθι έχουν διατυπωθεί πολλοί και διαφορετικοί ορισμοί, όλοι τους συγκλίνουν «*στην υπογράμμιση του μαγικού και υπερφυσικού αλλά και του απίθανου και απίστευτου περιεχομένου του είδους αυτού της λαϊκής λογοτεχνίας.*» (Μερακλής, 2001:15).

1.2. Η ενασχόληση με το παραμύθι σήμερα- Η αξία του παραμυθιού

«Πιστεύω ότι με τη δύση του 20^{ου} αιώνα ανατέλλει μια καινούργια αρχή για το παραμύθι, τη λειτουργία και την επιβίωση του. Μπορεί βέβαια να έχασε την αίγλη του τζακιού, δεν έχασε όμως τη δύναμη να γεννά όνειρα, κι αυτό είναι πιο σημαντικό.» (Αναγνωστόπουλος στο Σακελλαρίου, 1995). Στην άποψη αυτή του Αναγνωστόπουλου μπορεί να προστεθεί η άποψη της Τζαφεροπούλου η οποία τονίζει πως «στην ανατολή του 21^{ου} αιώνα η ενασχόληση με τα παραμύθια έχει αποκτήσει επίκαιρο χαρακτήρα». Ο ισχυρισμός της στηρίζεται, στις επανεκδόσεις συλλογών είτε κλασσικών παραμυθιών όπως του Perrault, του Andersen κ.α., είτε λαϊκών παραμυθιών από διάφορες περιοχές μιας χώρας τα οποία συχνά υφίστανται επεξεργασία για να είναι προσιτά στα παιδιά, είτε τέλος παραμυθιών από διάφορες χώρες του κόσμου. Τον ισχυρισμό αυτό στηρίζει και αναδεικνύει η έντονη κινητικότητα στο επίπεδο της θεωρητικής προσέγγισης του θέματος (Τζαφεροπούλου στο Ζαν, 1996). Ο αριθμός των διδακτορικών διατριβών, των συναντήσεων, των σεμιναρίων, των συνεδρίων με θέμα τα παραμύθια, έχει αυξηθεί κατακόρυφα όπως αναφέρει ο Ζορζ Ζαν (Ζαν, 1996).

Αν και παλαιότερα η ενασχόληση με τον κόσμο των παραμυθιών προκαλούσε το γέλιο και τον εμπαιγμό, χαρακτηριστική η αντίδραση των φιλολογικών κύκλων του Παρισιού όταν ο Perrault δημοσίευσε τις πρώτες του συλλογές, σήμερα το παραμύθι έχει αναγνωριστεί και χαρακτηριστεί ως ένα «εξαιρετικής αφηγηματικής αξίας δημιούργημα» (Σακελλαρίου, 1995:11). Εξάλλου, η ενασχόληση μελετητών όπως ο Leyen, ο Propp, και ο Bettelheim οδήγησε στη διαπίστωση πως το λογοτεχνικό αυτό είδος περικλείει «δυναμικά στοιχεία» και «κουβαλά [...] πλούτο ιστορικού, πολιτιστικού και ψυχικού φορτίου» (Σακελλαρίου, 1995:11&12).

Το εύλογο ερώτημα που προκύπτει από όλες αυτές τις παρατηρήσεις είναι γιατί το ενδιαφέρον στρέφεται στην σχολαστική ενασχόληση με το παραμύθι; Ο Σακελλαρίου δίνει την απάντηση στο ερώτημα αυτό. Γράφει χαρακτηριστικά πως «αν οι μελετητές[...] στρέφουν σήμερα την προσοχή τους προς το παραμύθι δεν το κάνουν μόνο από ακαδημαϊκό ενδιαφέρον[.]» (1995:17) Οι λόγοι που παραθέτει είναι:

α. Το παραμύθι χαρακτηρίζεται από τους μελετητές ως αναντικατάστατο μέσο διαπαιδαγώγησης, καθώς συμβάλλει στη γνωριμία του παιδιού με τον κόσμο και διευκολύνει την ένταξη του σ' αυτόν. Αυτό βέβαια δεν θα ήταν δυνατό να συντελεστεί

χωρίς την παρατήρηση πως αποτελεί «το πιο αποδεκτό και το πιο αγαπητό από τα παιδιά, λογοτεχνικό είδος» (Σακελλαρίου, 1995:13).

β. Οι μελετητές θεωρούν πως μέσα στις φανταστικές ιστορίες υπάρχουν στοιχεία που δίνουν με έναν συμβολικό τρόπο, πληροφορίες για τις δομές και το πολιτιστικό επίπεδο της κοινωνίας μέσα στους κόλπους της οποίας γεννήθηκαν.

γ. Υπάρχει η αντίληψη πως το παραμύθι είναι «η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης των λαών» (Σακελλαρίου, 1995:12), ειδικά εκείνων που είχαν ζήσει υπό την κυριαρχία ξένων δυνάμεων για καιρό. Έτσι, τα παραμύθια, οι παροιμίες, οι παραδόσεις κ.α. έγιναν σύμβολα της ανεξαρτησίας των λαών (Σακελλαρίου, ο.π.).

Κάτι ανάλογο με τις παραπάνω θέσεις περιγράφει και ο Αναγνωστόπουλος (1997) όταν παρουσιάζει τους επτά σκοπούς που εξυπηρετεί το παραμύθι ως μορφωτικό αγαθό και οι οποίοι παρατίθενται παρακάτω:

1. Συμβάλλει στην καλλιέργεια της μητρικής γλώσσας μέσα από τον διάλογο που γίνεται μετά την ανάγνωση του παραμυθιού. Ο διάλογος αυτός μπορεί να έχει διάφορες μορφές όπως οι απορίες που διατυπώνει το παιδί, οι ερωταποκρίσεις μεταξύ παιδιού και γονέων, ακόμη και η αναδιήγηση την οποία είναι πιθανό να κάνει ένα παιδί.

2. Προσφέρει χαρά και συγκίνηση μέσα από τις περιπέτειες του ήρωα και την περιγραφή μαγευτικών τόπων. Με άλλα λόγια προσφέρει αισθητική απόλαυση στο παιδί, ανάλογη με τη χαρά που του προσφέρει το παιχνίδι.

3. Συνιστά έναν φυσικό και αβίαστο τρόπο εισαγωγής στον κόσμο της τέχνης, καθώς συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας και του συναισθήματος.

4. Εισάγει τα παιδιά στον κόσμο της ηθικής καθώς προβάλλει τη νίκη του καλού επί του κακού.

5. Ενέχει στοιχεία της πνευματικής πολιτιστικής κληρονομιάς και ως συνέπεια φέρνει τα παιδιά σε επαφή με πρωταρχικές πηγές γνώσης.

6. Περιγράφει διεξοδικώς τον φυσικό κόσμο, τον κόσμο των πουλιών, των ζώων του δάσους, των δέντρων κ.α. Με τον τρόπο αυτό καλλιεργεί την ανάπτυξη σταθερών σχέσεων ανάμεσα στο παιδί και το περιβάλλον.

7. Παρέχει *παραμυθία*, έναν τρόπο δηλαδή να αντιμετωπίσει το παιδί τον σκληρό και ρεαλιστικό κόσμο.

1.3. Σκοπός του παραμυθιού

Στο ερώτημα *γιατί δημιουργήθηκαν τα παραμύθια* μπορούμε να παραθέσουμε την άποψη του Μερακλή που τονίζει πως η διήγηση γινόταν για να ψυχαγωγηθεί ο *παραμυθάς* αλλά και το ακροατήριό του, «για να λυτρωθεί κάπως από το βάρος της ζωής» (2001:16). Πράγματι η σκληρή καθημερινότητα δημιουργεί στον άνθρωπο την ανάγκη να ξεφύγει από αυτή, έστω και για λίγο. Έτσι λοιπόν στη μυθοπλασία «*καταφεύγει η βασανισμένη ψυχή μας για να ανακουφιστεί από τη στενότητα και τη χυδαιότητα της βαριάς καθημερινότητας*» (Μερακλής, 2001:16). Καταλήγουμε λοιπόν στο συμπέρασμα πως αυτό που ώθησε τον άνθρωπο στη δημιουργία των φανταστικών αυτών αφηγήσεων είναι η ίδια του η φύση. «*Ο άνθρωπος, όπως φαίνεται, είναι φύσει «μυθοποιός», έχει πάντα την ανάγκη να τρέφει την ψυχή και το πνεύμα του με το μαγικό και το υπερφυσικό*» (Μερακλής, 2001:75). Βέβαια είναι γεγονός πως τόσο οι *παραμυθάδες*, όσο και το ακροατήριό τους είχαν συνείδηση του απίθανου χαρακτήρα των παραμυθιών.

Στην αρχή βέβαια το παραμύθι δεν συνιστούσε φυγή από την καθημερινότητα αλλά αντίθετα μια πιστή αναπαράσταση της, με τον τρόπο που την αντιλαμβάνονταν οι πρώτοι άνθρωποι, οι πρωτόγονοι. Προσπαθώντας να εξηγήσουν όλα τα φυσικά φαινόμενα γύρω τους κατέφευγαν στα δημιουργήματα της φαντασίας τους. Με άλλα λόγια αυτό που εννοεί ο Μερακλής είναι πως αν και οι νεότεροι παραμυθάδες ήξεραν πως διηγούνταν φανταστικές ιστορίες, οι πρωτόγονοι πίστευαν ακράδαντα στην ορθότητα και την ισχύ των διηγήσεών τους.

Σκοπός της δημιουργίας και της διήγησης του παραμυθιού λοιπόν, σύμφωνα με τον Μερακλή και αρκετούς άλλους μελετητές είναι η ψυχαγωγία. Βέβαια για τον Jolles το παραμύθι δεν έχει μόνο αυτή τη μονοδιάστατη λειτουργία. Ο συγκεκριμένος μελετητής θεωρεί πως στόχος του παραμυθιού είναι μια «*form of wish fulfilment*», η εκπλήρωση δηλαδή μιας επιθυμίας. Πιστεύει πως το παραμύθι μέσα από την αναπαράσταση, πιστή ή όχι, της πραγματικότητας αποδίδει δικαιοσύνη. Παραδείγματα αυτής της δικαιοσύνης είναι η νίκη του καλού και η τιμωρία του κακού, το γνωστό «happy end» (Luthi, 1986). Με την άποψη του Jolles συμφωνεί και ο Αυδίκος (1997) ο οποίος αναφέρεται στην ηθική διάσταση του παραμυθιού. Σύμφωνα με την τελευταία, ο στόχος του παραμυθιού είναι να απεικονίσει έναν κόσμο που θα αποκαθιστά έστω και σε θεωρητικό επίπεδο τη δικαιοσύνη, διορθώνοντας τις διάφορες αδικίες και ανταποκρινόμενο με τον τρόπο αυτό, στις προσδοκίες του ανθρώπου.

Ακόμη μία άποψη που αξίζει να αναφερθεί είναι εκείνη που δίνεται από την ψυχολογία και πιο συγκεκριμένα από τον Μπέτελχαϊμ. Ο τελευταίος υποστηρίζει πως μέσα από τα παραμύθια προβάλλονται τα διάφορα προβλήματα της παιδικής και εφηβικής ηλικίας που δίνουν στον ακροατή ή αναγνώστη την ευκαιρία να εντοπίσει την αιτία των δικών του προβλημάτων και να τα αντιμετωπίσει (Μπέτελχαϊμ στο Αυδίκος, 1997). Συνοψίζοντας λοιπόν, ο σκοπός του παραμυθιού ήταν η ψυχαγωγία και η φυγή από την καθημερινότητα, η απόδοση δικαιοσύνης κατά άλλους ή η παροχή ψυχολογικών ερεισμάτων ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει ο ακροατής/αναγνώστης τα προβλήματά του.

1.4. Το ακροατήριο, ο χώρος του παραμυθιού

Το ακροατήριο στο οποίο παρουσιαζόταν αρχικά οι φανταστικές αυτές διηγήσεις, δεν ήταν συγκεκριμένο. Το σίγουρο πάντως είναι πως αν και το ακροατήριο είχε παθητική συμμετοχή, διαδραμάτιζε σημαντικό ρόλο αναφορικά με τη μορφή που θα είχε η αφήγηση (Αυδίκος, 1997). Η τελευταία άλλαζε ανάλογα με το περιεχόμενο της ιστορίας και τον σκοπό αφήγησής της (Σακελλαρίου, 1995).

Ο Αυδίκος αναφέρει πως για λόγους ευκολίας θα ήταν δυνατόν να χωριστεί το ακροατήριο σχηματικά, σε δύο ηλικιακές ομάδες. Η πρώτη ήταν η ομάδα των ενηλίκων και η δεύτερη εκείνη των παιδιών. Αρχικά, οι ενήλικες άκουγαν τα παραμύθια στους χώρους εργασίας τους όπως στο φούρνο, στα τσαγκαράδικα, στο χωράφι κ.α. Δουλειές τέτοιας μορφής απαιτούσαν τη συγκέντρωση πολλών ατόμων και η αφήγηση διευκόλυνε την εργασία (Αυδίκος, ο.π.). Ο Σακελλαρίου τονίζει πως τα παραμύθια που ακούγονταν στους χώρους δουλειάς, συνιστούσαν κυρίως μακροσκελείς ιστορίες που θα κρατούσαν άγρυπνο το σύνολο των ανθρώπων, οι οποίοι έπρεπε να τελειώσουν στη διάρκεια της νύχτας δουλειές όπως το ξεκόκκισμα καλαμποκιού, το ξάσιμο του μαλλιού κ.α. (Σακελλαρίου, ο.π.).

Ο Αυδίκος από την άλλη πλευρά αναφέρει πως οι ενήλικες δεν άκουγαν παραμύθια μόνο κατά τη διάρκεια της δουλειάς τους. Τα καφενεία, τα καράβια μετά τη δουλειά, το τζάκι όπου συναθροίζονταν όλη η οικογένεια, είναι κάποιοι από τους χώρους ανάπαυλας όπου ακουγόταν τα παραμύθια. Μάλιστα ιδανικός χρόνος ήταν η περίοδος της Σαρακοστής και γενικότερα οι αργίες, καθώς τότε μπορούσαν οι άνθρωποι να μαζευτούν και να αφηγηθούν ή να ακούσουν ιστορίες. Στις περιόδους αυτές γινόταν και τα σπειροκαθίσματα τα οποία ήταν όπως αναφέρει ο Αυδίκος

«συγκεντρώσεις κατά ομίλους σε διάφορα σπίτια προκειμένου να ζεσταθούν και να περάσουν ευχάριστα τις μεγάλες νύχτες» (Αυδίκος, 1997:47).

Τέλος αν και ο Αυδίκος αναφέρει την ηλικιακή ομάδα των παιδιών, δεν επεξηγεί περισσότερα αναφορικά με τις αφηγήσεις που προορίζονταν για αυτά. Μπορούν όμως να παρατεθούν οι απόψεις του Σακελλαρίου, σύμφωνα με τον οποίο επρόκειτο για σύντομες ιστορίες με πρωταγωνιστές τα ζώα και απευθύνονταν σε παιδιά νηπιακής κυρίως ηλικίας, για να τα νανουρίσουν πριν τη βραδινή κατάκλιση (Σακελλαρίου, ο.π.).

1.5. Ιστορία του παραμυθιού

1.5.1. Ιστορική αναδρομή

Από τα παραπάνω λοιπόν αποδεικνύεται πως το παραμύθι είναι ένα από τα πιο γνωστά, πιο αγαπητά είδη λογοτεχνίας και με τεράστια επιρροή. Το λογοτεχνικό αυτό είδος λοιπόν, ήταν αρχικά αποκλειστικά προϊόν προφορικού λόγου. Αυτό αποδεικνύεται από το γεγονός πως δεν χρονολογείται ούτε στον Μεσαίωνα, ούτε καν στις βιβλικές εποχές, αλλά ακόμη πιο πίσω, σε εποχές πριν αρχίσει να καταγράφεται η ιστορία. Το μεγάλο ερώτημα της προέλευσης θα παραμείνει για πάντα ένα άλυτο μυστήριο (Jones, 2002).

Ο Σακελλαρίου (1995) αναφέρει πως για αρκετό καιρό το παραμύθι θεωρείτο ασήμαντο και κατ' επέκταση κανείς δεν ήθελε να ασχοληθεί μ' αυτό, ούτε βέβαια να ανακαλύψει την προέλευση του και τους τρόπους με τους οποίους αυτό διατηρήθηκε μέσα στους αιώνες. Η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) τονίζει πως η επιστημονική κοινότητα έστρεψε το ενδιαφέρον της στο παραμύθι αρκετά αργά κατά τη διάρκεια του ρομαντικού κινήματος, τον 19^ο αιώνα. Μέσα από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας, παρατίθεται παρακάτω μια όσο το δυνατόν γραμμική πορεία από την αυγή του παραμυθιού, μέχρι και το νεοελληνικό παραμύθι που διαμορφώθηκε κατά την περίοδο της Τουρκοκρατίας.

Αρχικά ο Σακελλαρίου υπογραμμίζει πως *«όλοι οι λαοί έχουν το μερτικό τους στη δημιουργία των παραμυθιών»* (Σακελλαρίου, 1995:67), ενώ ο Αναγνωστόπουλος προκειμένου να υποστηρίξει την άποψη πως το παραμύθι εμφανίζεται σε όλη τη διαδρομή του ανθρώπινου γένους παραθέτει τα λόγια του Μ. Μερακλή *«το παραμύθι είναι το αρχαιότερο διασωμένο είδος αφήγησης»* (Μερακλής στο Αναγνωστόπουλος, 1997:78). Σύμφωνα με τον Wilhelm Grimm το παραμύθι *«είναι αποθησαύρισμα της πρωτόγονης πνευματικής δημιουργικότητας των λαών και σ' αυτό βρίσκονται οι πηγές*

της ιστορίας των πρωτόγονων λαών» (Wilhelm-Karl Grimm στο Σακελλαρίου, 1995:67).

Με τη δήλωση αυτή αποδεικνύεται πως κατά την πρώτη εποχή της ανθρωπότητας, την πρωτόγονη, το παραμύθι αποτέλεσε την αρτιότερη και καλύτερη έκφραση της ζωής και επακόλουθα των μυστηρίων της. Κατά τη δύσκολη και σκοτεινή αυτή περίοδο οι άνθρωποι δημιούργησαν όλα τα θαυμαστά πλάσματα της φαντασίας όπως οι θεοί, οι ημίθεοι, οι μάγοι και οι μάγισσες και φυσικά οι δράκοι και οι νεράιδες. Όλα αυτά τα πλάσματα δημιουργήθηκαν εξ' αιτίας του ανιμισμού του πρωτόγονου ανθρώπου ο οποίος προσπαθούσε να ερμηνεύσει αλλά και ταυτόχρονα να εξευμενίσει τις φυσικές δυνάμεις που παρατηρούσε γύρω του (Αναγνωστόπουλος, 1997).

Το ασσυροβαβυλωνιακό έπος «Γιλγαμές» (650 π.Χ. περίπου) θεωρείται η αρχαιότερη συλλογή μύθων και παραμυθιών του πολιτισμού της Μεσοποταμίας. Αρκετοί μελετητές ανάγουν τη συλλογή παραμυθιών «Χίλιες και μία νύχτες» στον 8^ο αιώνα π.Χ. αν και στον ευρωπαϊκό χώρο έγινε γνωστή πολύ αργότερα, τον 18^ο αιώνα (Σακελλαρίου, 1995). Την ίδια περίπου περίοδο, στην αρχαία Ελλάδα υπήρχαν αρκετοί μύθοι και παραμύθια. Οι φιλόσοφοι τόνιζαν την παιδαγωγική σημασία τους για την πνευματική καλλιέργεια των παιδιών (Αναγνωστόπουλος, 1997). Ιδιαίτερα αγαπητές ήταν οι διηγήσεις για τους γνωστούς μέχρι σήμερα ήρωες Ηρακλή, Θησέα, Περσέα, Βελλερεφόντη κ.α. Μάλιστα ο Πλούταρχος, ο Πλάτων, ο Αριστοτέλης, ο Αρχίλοχος και ο Ηρόδοτος μνημόνευαν στα έργα τους ορισμένες φανταστικές διηγήσεις, οι οποίες είχαν μεταδοθεί κυρίως μέσα από την προφορική παράδοση και άγγιζαν τα όρια του θρύλου. Παρόμοιες διηγήσεις εντοπίζονται και σε κείμενα της Παλαιάς Διαθήκης, ενώ κατά τη βυζαντινή εποχή η καλλιέργεια του παραμυθιού αν και δεν ήταν ιδιαίτερα έντονη, ήταν αρκετή για να επηρεάσει ορισμένα από τα μυθιστορήματα της εποχής όπως τα «Ροδάνθη», «Καλλίμαχος και Χρυσορρόη» κ.α. (Σακελλαρίου, 1995).

Στα μέσα του 16^{ου} αιώνα με την εφεύρεση της τυπογραφίας, δημοσιεύεται η πρώτη συλλογή παραμυθιών στο έργο του Ιταλού Straparola, «*Piacevoli notti*» (Απολαυστικές Νύχτες). Το έργο αυτό περιελάμβανε παραμύθια, αστείες διηγήσεις και αινίγματα. Τον 17^ο αιώνα δημοσιεύεται το «*Pentamerone*» του Giambattista Basile και θεωρείται από πολλούς ως η πρώτη γνήσια συλλογή λαϊκών παραμυθιών. Στο τέλος του ίδιου αιώνα, στο Παρίσι, ο Charles Perrault εκδίδει την περίφημη συλλογή λαϊκών παραμυθιών «*Contes de ma mere, l' Oye*» (Παραμύθια της μαμάς μου της χήνας) και την ίδια περίοδο η Madame d' Aulnoy τη συλλογή «*Contes des fees*» (Παραμύθια με νεράιδες). Τον αιώνα που ακολούθησε, εκδόθηκαν στην Ιταλία και τη Γαλλία, συλλογές μικρότερης σημασίας (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Σταθμός στην πορεία αυτή είναι το έργο των αδερφών Grimm, οι οποίοι συγκέντρωσαν και δημοσίευσαν λαϊκά παραμύθια της χώρας τους σε τρεις τόμους με τον τίτλο «*Kinder-und Hausmarchen*» (Παιδικά και σπιτικά παραμύθια). Οι δύο αυτοί συλλογείς, όχι μόνο συγκέντρωσαν έναν πλούτο παραμυθιών αλλά διατύπωσαν και μια θεωρία που πίστευαν πως εξηγούσε την καταγωγή του παραμυθιακού είδους, τη λεγόμενη ινδοευρωπαϊκή θεωρία (Σακελλαρίου, 1995).

Το 1835 δημοσιεύεται η συλλογή «*Παραμύθια για παιδιά*» του Hans Christian Andersen που γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Τα παραμύθια αυτά ήταν κατά κύριο λόγο δικές του πρωτότυπες δημιουργίες με ελάχιστα στοιχεία να θυμίζουν αναπλάσεις λαϊκών παραμυθιών (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Από το σημείο αυτό και μετά το παραμύθι ειδικά στον ευρωπαϊκό χώρο θα ακολουθήσει δύο διαφορετικές πορείες. Η πρώτη ήταν ο τεράστιος αριθμός δημιουργίας ή έκδοσης λαϊκών παραμυθιών ανά χώρα και η δεύτερη ήταν το λεγόμενο σύγχρονο ή λόγιο παραμύθι ως αποτέλεσμα της ενσωμάτωσης του προσωπικού στοιχείου του εκάστοτε δημιουργού, στην προφορική παράδοση, τους θρύλους και τις παραδόσεις κάθε εποχής. Τέλος μια ιδιαίτερη μνεία αξίζει να γίνει για το νεοελληνικό παραμύθι που διαμορφώθηκε κατά την περίοδο της Τουρκοκρατίας και του οποίου οι επιδράσεις εντοπίζονται στο ινδικό και το αιγυπτιακό παραμύθι. Το νεοελληνικό παραμύθι θα αναλυθεί διεξοδικότερα στη συνέχεια.

Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήγει ο Jones (2002) είναι πως τα παραμύθια πιθανόν να εξελίχθηκαν από μια πρωτοτυπική μορφή στην πιο αναγνωρίσιμη τους, μέσα σε εκατοντάδες, αν όχι χιλιάδες χρόνια. Μία ή περισσότερες από αυτές τις μορφές θα μπορούσε να είναι το έργο της δημιουργικής δράσης ενός εμπνευσμένου παραμυθά το οποίο στη συνέχεια το θυμόταν και το επαναλάμβαναν σύγχρονοι ή μεταγενέστεροι αφηγητές.

Η αφετηρία μιας ιστορίας ήταν κατά κύριο λόγο άγνωστη, λόγω του αυθορμητισμού και της έλλειψης καταγεγραμμένων στοιχείων, με συνέπεια ο δημιουργός και η προέλευση να είναι τις περισσότερες φορές άγνωστα. Για παράδειγμα οι αδελφοί Grimm δε δημιούργησαν τη Χιονάτη, απλώς κατέγραψαν ιστορίες που τους αφηγήθηκαν άλλοι, οι οποίοι με τη σειρά τους τις είχαν ακούσει από τρίτους. Δημοσίευσαν απλώς μια εκδοχή που έγινε εξαιρετικά δημοφιλής στο αναγνωστικό κοινό. Το ίδιο είχε κάνει 300 χρόνια πριν ο Ιταλός Giovanni Batiste Basile. Στην ουσία τα εύσημα για τη δημιουργία μιας ιστορίας αλλά και των περισσότερων κλασικών παραμυθιών αποδίδονταν στη λαϊκή παράδοση, στην κληρονομιά των παραμυθιάδων

που δανείστηκαν, άλλαξαν και αφηγήθηκαν ξανά με πολλές και διαφορετικές εκδοχές, ιστορίες που το ακροατήριο τους έβρισκε διασκεδαστικές (Jones, ο.π.).

Ο Jones (ο.π.) με βάση τα παραπάνω παρουσιάζει τη θεώρησή του για τα παραμύθια, η οποία περιλαμβάνει 3 μορφές. Η πρώτη συνιστά εγχώριες προφορικές εκδοχές, η δεύτερη γραπτές, συνελεγμένες και ποικιλοτρόπως επεξεργασμένες συλλογές π.χ. Grimm, Perrault. Η τρίτη μορφή είναι πρωτότυπες δημιουργίες ενός συγγραφέα. Οι δημιουργίες αυτές δεν έχουν τις ρίζες τους στην προφορική παράδοση αλλά μοιάζουν πάρα πολύ μ' αυτές, όπως για παράδειγμα τα παραμύθια του Andersen.

1.5.2. Τρόπος διάδοσης του παραμυθιού μέσα στο χρόνο

Αναφέρθηκε παραπάνω πως το παραμύθι ήταν αρχικά, αποκλειστικά προϊόν προφορικού λόγου. Αυτό βέβαια είναι απόλυτα κατανοητό καθώς έχει αποδειχθεί πως η προφορική παράδοση προηγείται της γραπτής κουλτούρας. Άρα ένα βασικό κομμάτι της έρευνας για το παραμύθι είναι η ενασχόληση με την προφορική κληρονομιά από την οποία προήλθαν οι γνωστές σε όλους ιστορίες. Παραδείγματα τέτοιων ιστοριών είναι η *Χιονάτη*, ο *Τζακ κι η φασολιά*, η *Ωραία κοιμωμένη*, η *Σταχτοπούτα* κ.α. Αναγκαία και απαραίτητη συνθήκη λοιπόν για τους μελετητές της παραμυθολογίας είναι η αναγνώριση και η αποκωδικοποίηση των μηχανισμών της προφορικής μετάδοσης. Της ικανότητας δηλαδή των ανθρώπων να επαναλαμβάνουν ιστορίες χωρίς τη βοήθεια γραπτών κειμένων (Jones, 2002).

Το μεγάλο πρόβλημα που προκύπτει από τον προφορικό χαρακτήρα αυτής της τεράστιας κληρονομιάς είναι η έλλειψη σημαντικών πληροφοριών όπως το όνομα του συγγραφέα ή ο τίτλος μιας ιστορίας. Ακριβώς επειδή οι ιστορίες κυκλοφορούσαν προφορικά στην αρχή, δεν υπήρχαν ούτε ακριβείς και καθορισμένες εκδοχές, ούτε αναγνωρισμένοι συγγραφείς, ούτε και προκαθορισμένοι τίτλοι. Τα παραμύθια λοιπόν, διαδίδονταν για εκατομμύρια ή σε μερικές περιπτώσεις για χιλιάδες χρόνια, σε διαφορετικές εκδοχές δημιουργημένες όχι μόνο από διαφορετικούς αφηγητές αλλά και από διαφορετικές κοινωνίες και κουλτούρες (Jones, ο.π.).

Με ποιο τρόπο όμως οι ιστορίες αυτές επιβίωσαν μέχρι την ημέρα που καταγράφηκαν; Εντύπωση προκαλεί η αυστηρή προσκόλληση των αφηγητών (παραμυθιάδες) σε ορισμένες βασικές δομές παρά τον προφανή ρευστό χαρακτήρα της προφορικής μετάδοσης. Αν εξαιρεθούν οι επιφανειακές διαφορές των ιστοριών, είναι δυνατόν να εντοπιστούν στα παραμυθιακά κείμενα ορισμένες *επίσημες συνέχειες*

(formal continuities), που συνιστούν τον σκελετό, τον πυρήνα μιας απλής ιστορίας. Είναι εντυπωσιακά μεγάλος ο αριθμός των κειμένων που έχουν συλλεχθεί και τα οποία μοιάζουν με κάποια γνωστή ιστορία. Για παράδειγμα υπάρχουν πάνω από 400 συνελεγμένες εκδοχές της Χιονάτης σε ένα εύρος 500 χρόνων (Jones, 2002).

Στην ουσία ο Jones αναφέρεται σ' αυτό που άλλοι μελετητές όρισαν ως *μοτίβα των παραμυθιών*. Εδώ ο συγγραφέας ορίζει αυτό που ο ίδιος ονόμασε ως *επίσημες συνέχειες των παραμυθιών*, τους χαρακτήρες, τα σκηνικά, τα αντικείμενα κ.α. τα οποία εμφανίζονται σε μια ποικιλία παραμυθιακών τύπων. Με άλλα λόγια τα μοτίβα αυτά έχουν μια υπόσταση δική τους, ξεχωριστή από το υπόλοιπο παραμύθι.

Η συνεχής λοιπόν αφήγηση ορισμένων ιστοριών σε διαφορετικούς τόπους και χρόνους από τους παραμυθάδες, οι οποίοι δομούσαν την ιστορία τους πάνω σε ορισμένες σταθερές και την εμπλούτιζαν με δικά τους στοιχεία, αποδεικνύει τη σημασία των ιστοριών αυτών για το εκάστοτε ακροατήριο. Το γεγονός πως την ιστορία τη θυμούνται και την επαναλαμβάνουν δείχνει πως έχει αγγίξει τις ζωές των ανθρώπων. Έχει θεωρηθεί άξια επανάληψης γιατί είναι αγαπητή και είναι αγαπητή γιατί μας λέει κάτι για τον εαυτό μας. Κάτι που θέλουμε και έχουμε ανάγκη να το μάθουμε (Jones, ο.π.).

Συνοψίζοντας, ο Jones θεωρεί πως αυτά που βοήθησαν στην επαναδιήγηση και των παραμυθιών ανά τους αιώνες είναι τόσο η εμμονή των αφηγητών σε ορισμένα δομικά κομμάτια που έφτιαχναν τη βάση της ιστορίας όσο και το γεγονός πως οι ιστορίες αυτές μιλούσαν στην καρδιά των ανθρώπων εμπνέοντας τους, χαρίζοντας ελπίδα για το μέλλον, παρουσιάζοντας εξωραϊσμένη και μαγική τη σκληρή πραγματικότητα, προτρέποντας τους να κάνουν όνειρα, προσφέροντας με μια λέξη, *παραμυθία*.

1.6 Καταγωγή του παραμυθιού: θεωρίες και προσεγγίσεις

Το θέμα της καταγωγής του παραμυθιού είναι αυτό που έχει απασχολήσει περισσότερο τους παραμυθολόγους. Έχουν διατυπωθεί πολλές θεωρίες σχετικά με το ζήτημα αυτό, αλλά η υιοθέτηση μονάχα μιας από αυτές δεν είναι αποδεκτή από το σύνολο της επιστημονικής κοινότητας. Αντίθετα, προτείνεται η χρησιμοποίηση διαφορετικών θεωριών για τη μελέτη διαφορετικών τμημάτων των παραμυθιών (Αυδίκος, 1997).

Οι περισσότερες από τις θεωρίες που έχουν διατυπωθεί, αφορούν τα «μυθολογήματα», τονίζει η Χατζητάκη-Καψωμένου. Με τον όρο «μυθολογήματα» περιγράφονται τα συλλογικά έργα όπου δεν γίνεται διάκριση ανάμεσα σε παραμύθια και μύθους. Με τα έργα αυτά ασχολήθηκαν και διατύπωσαν θεωρίες, γνωστοί επιστήμονες όπως ο Sigmund Freud, ο Carl Jung, ο Claude Levi-Strauss και πολλοί άλλοι, ακόμη και οι γνωστοί αδερφοί Grimm (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Η μελέτη λοιπόν για την καταγωγή του παραμυθιού στηρίχθηκε πάνω σε δύο μεθόδους ή οπτικές όπως τις ονομάζει ο Αυδίκος (ο.π.). Η πρώτη είναι η γενετική προσέγγιση, που ασχολείται με ερωτήματα όπως ο τόπος γέννησης του παραμυθιού και ο τρόπος διάδοσης του. Η δεύτερη είναι η μορφολογική προσέγγιση που ξεκινάει από τη μορφή του παραμυθιού, την ανάλυση του, εξετάζει τη σχέση του με το περιβάλλον και κινούμενη προς τα πίσω ακολουθεί τα ίχνη του στο παρελθόν. Στην ουσία η διαφορά των δύο προσεγγίσεων έγκειται στον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούν τον χρονικό ορίζοντα. Η πρώτη ξεκινάει από το παρελθόν, προσδιορίζοντας τον τόπο και τον χρόνο γέννησης του παραμυθιού και κινείται γραμμικά προς το παρόν. Η δεύτερη ακολουθεί την ακριβώς αντίθετη πορεία, ξεκινώντας από το παρόν και καταλήγοντας στο παρελθόν (Μαλαφάντης, 2006). Στις δυο αυτές προσεγγίσεις ανήκουν διάφορες θεωρίες. Αρχικά στη γενετική προσέγγιση, ανήκουν θεωρίες που με βάση τον προσανατολισμό τους διακρίνονται σε δύο μεγάλες ομάδες τις θεωρίες πολυγένεσης και μονογένεσης και τις θεωρίες καταγωγής και περιεχομένου.

1.α. Θεωρίες πολυγένεσης: Με βάση τις θεωρίες αυτές υποστηρίζεται η αντίληψη πως την ανθρωπότητα χαρακτηρίζει μια ενιαία ψυχική ενότητα και η οποία είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία ιδιαίτερων πολιτισμικών φαινομένων, (κοινών) σε διαφορετικές περιοχές (Μαλαφάντης, ο.π.). Κάτι ανάλογο παραθέτει η Χατζητάκη-Καψωμένου (ο.π.) λέγοντας πως διάφορα στοιχεία που συναντάμε σε πολλούς πολιτισμούς, δημιουργήθηκαν αυτόματα σε περισσότερα μέρη, ανεξάρτητα το ένα από το άλλο.

1.β. Θεωρίες μονογένεσης: Η μονογενετική θεωρία είναι μεταγενέστερη και υποστηρίζει ότι μια συγκεκριμένη πνευματική δημιουργία μπορεί να συντελεστεί σε έναν ή περισσότερους (περιορισμένου αριθμού) τόπους. Στη συνέχεια άλλοι τόποι που βρίσκονται κοντά στους τόπους της πρωταρχικής δημιουργίας, τη δανείζονται και την εμπλουτίζουν με δικά τους στοιχεία. Με άλλα λόγια όπως αναφέρει η Χατζητάκη-Καψωμένου (ο.π.), τα στοιχεία που συναντάμε σε περισσότερους από έναν λαούς δημιουργήθηκαν σ' έναν τόπο μια φορά και από εκεί διαδόθηκαν σε άλλες περιοχές.

2.α. Θεωρίες καταγωγής: Στην υποομάδα αυτή ανήκουν οι απόψεις των επιστημόνων που αναζητούν τον τόπο γέννησης του παραμυθιού. Οι απόψεις αυτές διατυπώθηκαν όταν το ενδιαφέρον των λαογράφων και των εθνολόγων στράφηκε στο μεγάλο ερώτημα της δημιουργίας διάφορων πολιτισμικών φαινομένων καθώς και στον τρόπο διάδοσης τους. Θεωρίες αυτής της υποομάδας είναι η ινδοευρωπαϊκή, η ινδική, η ιστοριογεωγραφική κ.α. (Μαλαφάντης, 2006).

2.β. Θεωρίες περιεχομένου: Οι θεωρίες αυτές είναι εκείνες που χρησιμοποιούν το περιεχόμενο των παραμυθιών για την προσέγγιση τους. Είναι κατά κύριο λόγο εξειδικεύσεις των προηγούμενων θεωριών αλλά ξεχωρίζουν για την ιδιαιτερότητα τους. Εδώ ανήκουν η μυθολογική θεωρία, η συμβολική, η ψυχολογική/ψυχαναλυτική κ.α. (Αυδίκος, 1997).

1.6.1 Γενετική Προσέγγιση

1.6.1.1 Θεωρίες καταγωγής

1.6.1.1.1 Η Ινδοευρωπαϊκή θεωρία:

Κατά τον 19^ο αιώνα παράλληλα με τη στροφή του ενδιαφέροντος της επιστημονικής κοινότητας στο παραμύθι, διατυπώθηκε μια θεωρία για την ύπαρξη μιας πρωταρχικής γλώσσας. Η γλώσσα αυτή ονομάστηκε από τη συγκριτική γλωσσολογία, *Ursprache* δηλαδή *άρια* και αργότερα η μετάφραση άλλαξε σε *ινδοευρωπαϊκή*. Σύμφωνα με τη θεωρία, η ινδοευρωπαϊκή πρωταρχική αυτή γλώσσα αποτέλεσε την πηγή της σανσκριτικής, της ελληνικής και της λατινικής γλώσσας. Στη θεωρία αυτή στηρίχθηκε η υπόθεση περί της άριας καταγωγής των παραμυθιών.

Υποστηρικτές της θεωρίας αυτής για την πρωταρχική γλώσσα ήταν οι αδελφοί Jacob και Wilhelm Grimm. Στην έκδοση του πρώτου τόμου της συλλογής «*Kinder und Hausmarchen*», δεν φάνηκε να προβληματίζονται από το γεγονός πως συναντάμε παρόμοια παραμύθια ακόμη και σε λαούς εξαιρετικά απομακρυσμένους μεταξύ τους. Ωστόσο μετά τον δεύτερο τόμο ο προβληματισμός τους είναι αρκετά έκδηλος. Έτσι, ο Wilhelm διατύπωσε την εξής θέση: η ομάδα των παραμυθιών που έχουν ομοιότητες μεταξύ τους συνδέεται με την οικογένεια των ινδοευρωπαϊκών γλωσσών. Επομένως, τα παραμύθια αυτά είναι κατάλοιπα, κληρονομιά μιας κοινής ινδοευρωπαϊκής αρχαιότητας (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Ο Μαλαφάντης (2006) επεξηγεί πως κάποια στιγμή στο παρελθόν σημειώθηκε μετακίνηση πληθυσμών από τις χώρες της Ινδίας προς την Ευρώπη. Οι λαοί μετέφεραν στον νέο τόπο κατοικίας τους, τη γλώσσα τους (σανσκριτικά), τη θρησκευτική τους μυθολογία, αλλά και μια φυσιοκρατική μυθολογία με ανθρωπομορφικά στοιχεία. Με το πέρασμα των χρόνων οι μύθοι αυτοί συνενώθηκαν με άλλες διηγήσεις των λαών στις χώρες υποδοχής και εμπλουτίστηκαν με πολιτιστικά και θρησκευτικά στοιχεία. Η διαδικασία αυτή είχε ως απόρροια τη δημιουργία παραμυθιών, κοινά τόσο στον ευρωπαϊκό όσο και στον ασιατικό χώρο. Τα τμήματα επομένως των παραμυθιών που είναι κοινά στον μεσογειακό χώρο και στη Βόρεια Ευρώπη είναι κληρονομιά μιας κοινής ινδοευρωπαϊκής ομοεθνίας. Η θεωρία αυτή είναι κατά βάση μονογενετική (Μαλαφάντης, ο.π.).

1.6.1.1.2 Η Ινδική θεωρία:

Η θεωρία αυτή απορρίπτει την προηγούμενη υποστηρίζοντας πως «η Ινδία είναι η πηγή από την οποία ανάβλυσε όλη η παραμυθική παράδοση» (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:55). Διατυπώθηκε το 1859 από τον Γερμανό σανσκριτολόγο Theodor Benfey. Ο Benfey μελέτησε και στη συνέχεια μετέφρασε την Ινδική Πεντάτευχο (Panchatantra). Επρόκειτο για μια συλλογή μύθων και παραμυθιών η οποία τον οδήγησε στο συμπέρασμα πως τα παραμύθια ανάγονται σε παλιές λογοτεχνικές πηγές. Πιο συγκεκριμένα, υποστήριζε πως τα μαγικά παραμύθια, έχουν τις ρίζες τους στην ινδοβουδιστική παράδοση. Εξαιρεση αποτελούν τα παραμύθια που έχουν πρωταγωνιστές ζώα και τα οποία ο Benfey τα ανάγει στην αρχαία ελληνική παράδοση (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

Σύμφωνα λοιπόν με τη θεωρία του Benfey, τα παραμύθια είναι παλιές αφηγήσεις Ινδών, δημιουργημένες γύρω στα 1000 π.Χ. κατά τους κλασσικούς ινδικούς χρόνους. Οι αφηγήσεις αυτές βασίστηκαν σε παλιά μυθικά μοτίβα και με τη μετακίνηση των λαών διαδόθηκαν στις χώρες της Ασίας (Περσία, Αραβία, Μεσοποταμία) και έφτασαν τελικά και στον ευρωπαϊκό χώρο (Σακελλαρίου, 1995). Η διάδοση αυτή συντελέστηκε με αρκετούς τρόπους. Η Χατζητάκη-Καψωμένου (ο.π.) υποστηρίζει πως τα παραμύθια πέρασαν στην Ευρώπη με την εκστρατεία του Μ. Αλεξάνδρου και με την αραβική κατάκτηση της Ισπανίας. Συμπληρωματικά σ' αυτές τις εκδοχές ο Σακελλαρίου (ο.π.) παραθέτει και άλλους τρόπους. Η προφορική διάδοση που συντελέστηκε μέσα από τις επαφές και τις αλληλεπιδράσεις ταξιδιωτών, εμπόρων κ.α. Η γραπτή διάδοση που έγινε

με τη μετάφραση ινδικών παραμυθιών στα αραβικά και στα περσικά και ακολούθησε μετάφραση στα ιταλικά και ισπανικά. Τέλος φαίνεται πως και οι δύο (Χατζητάκη-Καψωμένου και Σακελλαρίου) συμφωνούν αναφορικά με τη μογγολική κατάκτηση που συνετέλεσε στη μετάδοση των παραμυθιών στην Ανατολική Ευρώπη. Σύμφωνα όμως με τον Μαλαφάντη (ο.π.) η θεωρία αυτή έχει εγκαταλειφθεί στις μέρες μας.

1.6.1.1.3 Η Εθνολογική θεωρία:

Η θεωρία αυτή προέκυψε μέσα από τα πορίσματα του ιδρυτή της βρετανικής σχολής της ανθρωπολογίας, Edward Tylor. Ο Tylor υποστήριζε πως στο λαογραφικό υλικό της εποχής μπορούσε να εντοπίσει «*επιβιώματα πρωτόγονων μύθων*» (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:56). Ο Andrew Lang από τους πρώτους Άγγλους ανθρωπολόγους και ένας από τους κυριότερους εκπροσώπους της θεωρίας αυτής αμφισβήτησε την «*πρωτοκαθεδρία της Ινδίας ως κοιτίδας των παραμυθιών*» (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:57). Τόνιζε πως το ίδιο παραμυθιακό θέμα μπορεί να εμφανιστεί αυτόματα σε διάφορες χώρες (Σακελλαρίου, ο.π.) και σε διαφορετικές περιοχές. Υπογράμμισε ιδιαίτερα την ύπαρξη παραμυθιών στην Αρχαία Αίγυπτο, ήδη από τον 13^ο αιώνα π.Χ. αλλά και τις αναφορές του Ομήρου και του Ηροδότου σε παραμύθια. Επεσήμανε τις ομοιότητες που εντόπισε στα παραμύθια λαών με μη άρια καταγωγή όπως της Αφρικής αλλά και της Βόρειας και κεντρικής Αμερικής.

Συνέκρινε μέχρι και μοτίβα ευρωπαϊκών παραμυθιών με μοτίβα από μύθους των άριων λαών και των αρχαίων Ελλήνων. Το συμπέρασμα στο οποίο κατέληξε ήταν πως όλα τα κοινά μοτίβα ανάγονται σε ανθρώπους της προϊστορικής εποχής και πιο ειδικά στα ήθη και τα έθιμα και την καθημερινή ζωή τους. Σκοπός του επιστήμονα στην περίπτωση αυτή είναι σύμφωνα με τον Μαλαφάντη (ο.π.) να συλλέξει παραμύθια από όλο τον κόσμο ώστε να γίνει εφικτή η μεταξύ τους σύγκριση και να διατυπωθεί μια ευθύγραμμη εξελικτική πορεία των μοτίβων. Συνοψίζοντας η θεωρία αυτή υποστηρίζει πως «*υπάρχει μια ψυχική ενότητα στην ανθρωπότητα που εξασφαλίζει την παράλληλη εμφάνιση ίδιων φαινομένων σε διαφορετικούς τόπους*» (Μαλαφάντης, 2006:41).

1.6.1.1.4 Η Κοινωνιολογική θεωρία:

Η κοινωνιολογική προσέγγιση έχει ως κύριους εκπροσώπους τον Emile Durkheim, τον Bronislaw Malinowski και τον Franz Boas. Οι δύο τελευταίοι στηρίζονται αρκετά στις διατυπώσεις του Durkheim τις οποίες βέβαια εμπλούτισαν

μέσα από το έργο του ο καθένας. Ο Durkheim θεωρεί πως τα παραμύθια και παλιότερα οι μύθοι ήταν ένας τρόπος διατήρησης της κοινωνικής συνοχής. Συγκεκριμένα, σε ένα πρώτο επίπεδο ανάλυσης, μέσα από αυτές τις διηγήσεις παρουσιάζονται οι αξίες με τις οποίες έχει διαποτιστεί κοινωνική ζωή. Σε ένα δεύτερο επίπεδο με τον τρόπο αυτό παρουσιάζονται οι δομές της εκάστοτε κοινωνίας. Τέλος αξίζει να αναφερθεί πως η θεωρία αυτή αναπτύχθηκε σαν μια μορφή αντίδρασης, εξαιτίας της έλλειψης κοινωνιολογικού περιεχομένου των προηγούμενων θεωριών (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

1.6.1.1.5 Η Ιστοριογεωγραφική θεωρία:

Εισηγητές της θεωρίας αυτής ήταν ο Φιλανδός λαογράφος Julius Krohn και ο γιος του Kaarle Krohn, που διαμόρφωσαν και τη λεγόμενη *Φιλανδική Σχολή*. Η μεθοδολογία που ακολούθησαν ήταν η συλλογή παραλλαγών διάφορων παραμυθιών. Φρόντισαν όμως να επιλέξουν εκείνες τις παραλλαγές που ήταν οι πιο άρτιες εθνικά και στη συνέχεια τις συνέκριναν μεταξύ τους και τις ανέλυσαν. Η διαδικασία αυτή αποσκοπούσε στο να προσδιοριστεί ο τόπος και ο χρόνος της πρώτης σύνθεσης των παραμυθιών. Παράλληλα όμως λάμβαναν υπ' όψη τους «*τη λογοτεχνική πληρότητα[.] και το πολιτιστικό πλαίσιο δημιουργίας τους*» (Μαλαφάντης, 2006:44).

Η μέθοδος αυτή έγινε ευρέως αποδεκτή και κυριάρχησε για πολλά χρόνια στην έρευνα του παραμυθιού. Βέβαια, υπήρχαν και εκείνοι που αμφισβήτησαν πολλές από τις θέσεις της. Η κριτική που ασκήθηκε, επικεντρωνόταν στην πεποίθηση πως η διάσπαση μιας διήγησης στα συστατικά της στοιχεία έχει εκτός από θετικά και αρνητικά στοιχεία. Αρχικά η διήγηση παύει να αντιμετωπίζεται τόσο ως σύνολο όσο και ως καλλιτεχνική δημιουργία ενώ παράλληλα οι ερευνητές με τον τρόπο αυτό σταματούν να λαμβάνουν υπ' όψη τους το πολιτισμικό περιβάλλον μέσα στο οποίο συνετέθη. Κριτική ασκείται ακόμη και για την παράβλεψη των διαφορών που παρουσιάζουν τα παραμύθια μεταξύ τους. Οι ερευνητές είναι τόσο επικεντρωμένοι στην ανάλυση των κοινών σημείων που αδιαφορούν για τα πιο σημαντικά, τις διαφοροποιήσεις δηλαδή που αποκτά μια ιστορία ανάλογα με το περιβάλλον μέσα στο οποίο δημιουργείται κάθε φορά (Σακελλαρίου, ο.π.).

Παρά την κριτική που ασκήθηκε όμως, η συμβολή της θεωρίας αυτής στην παραμυθολογία είναι αδιαμφισβήτητη. Με βάση τα πορίσματα των ερευνών δημιουργήθηκε το 1910, ο κατάλογος των τύπων των παραμυθιών (*Verzeichniw der Marchentypen*). Τον κατάλογο αυτό συνέταξε ο Anti Aarne, μαθητής του K. Krohn και

τον μετέφρασε το 1928 ο Stith Thompson με τίτλο «*The types of the Folktale*». Ο Thompson μάλιστα δημοσίευσε έναν καινούργιο κατάλογο με μοτίβα της λαϊκής λογοτεχνίας (ταξινομεί περίπου 40.000 μοτίβα/διηγηματικά στοιχεία) με τίτλο «*Motif-Index of Folk Literature*», που βασίστηκε όπως και ο κατάλογος του Aarne πριν από αυτόν, στην ιστορικογεωγραφική θεωρία (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

1.6.1.2 Θεωρίες περιεχομένου

Οι θεωρίες αυτές δημιουργήθηκαν σαν μια προσπάθεια να καλυφθούν τα κενά που θεωρήθηκε πως παρουσίαζαν οι θεωρίες καταγωγής (Μαλαφάντης, 2006).

1.6.1.2.1 Η Μυθολογική θεωρία:

Κυριότεροι εκπρόσωποι της θεωρίας αυτής είναι οι Max Muller, John Fiske και George Cox οι οποίοι ονομάστηκαν και *μυθολόγοι*. Οι επιστήμονες αυτοί υποστήριζαν πως «υπάρχει γενετική σχέση μεταξύ γλώσσας και μυθολογίας» (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:54). Ο Muller πίστευε πως οι μύθοι είχαν τις ρίζες τους στη γλώσσα που χρησιμοποιούσε η αρία φυλή. Οι μεταφορές κυριαρχούσαν στη γλώσσα αυτή καθώς δεν είχε κατακτηθεί ακόμη το επίπεδο του κυριολεκτικού και αφαιρετικού λόγου. Έτσι η γλώσσα μπορούσε να εκφράσει μια άγνωστη κατάσταση με γνωστούς όρους. Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήγει ο Muller είναι πως το λεξιλόγιο εκείνης της γλώσσας συνιστούσε με κάποιο τρόπο μύθους (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Ο Σακελλαρίου (ο.π.) αναφέρει πως σύμφωνα με αυτή τη θεωρία τα παραμύθια έχουν τις ρίζες τους σε πρωτόγονους κοσμογονικούς μύθους και συνιστούν είτε προέκταση αυτών, είτε αναπροσαρμογή τους. Το περιεχόμενο των μύθων αυτών είναι δράσεις και κατορθώματα ηρώων που στην ουσία συνιστούν προσωποποιήσεις διάφορων φυσικών στοιχείων και των φαινομένων που αυτά προκαλούν (Σακελλαρίου ο.π.).

1.6.1.2.2 Η Συμβολιστική θεωρία:

Η κύρια θέση της θεωρίας αυτής είναι πως τα παραμύθια συνιστούν κατάλοιπα παλιών παγανιστικών τελετών που ανήκουν σε απόκρυφες λατρείες. Οι τελετουργίες αυτές όμως δίνονται με τρόπο συμβολικό, κάτι που καθιστά δύσκολο τον εντοπισμό

τους. Οι πιο γνωστοί επιστήμονες που ασχολήθηκαν με τη θεωρία αυτή είναι ο P. Saintyves, ο Arnold van Gennep και ο Hans Naumann. Σύμφωνα με τις έρευνες τους, μέσα από τα παραμύθια διαφαίνονται αρχαίες τελετουργίες μύησης, πρωτόγονες διαβατήριες τελετές αλλά και τελετουργίες που γινόταν σε μια προσπάθεια να αποτραπεί το αναπόφευκτο του θανάτου (Σακελλαρίου ο.π.).

1.6.1.2.3 Η Ψυχαναλυτική/Ψυχολογική θεωρία:

Το πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα θεωρείται ως η εποχή της ψυχολογίας. Οι απόψεις του Sigmund Freud επηρέασαν σε αρκετά μεγάλο βαθμό τη μελέτη μύθων και παραμυθιών. Οι μύθοι έχουν συσχετιστεί με τα όνειρα *«καθώς λειτουργούν και στα δύο οι ίδιοι ψυχολογικοί μηχανισμοί»* (Μαλαφάντης, 2006:47). Ο Freud χρησιμοποιώντας την τριμελή δομή της ανθρώπινης ψυχής το Εγώ, το Εκείνο και το Υπερεγώ επιχειρεί μια ερμηνεία των παραμυθιών. Η θεωρία αυτή επιχειρεί να εντοπίσει στοιχεία του συλλογικού ασυνείδητου στα παραμύθια. Με άλλα λόγια, οι μελετητές αντιμετωπίζουν το παραμύθι ως μια εσωτερική διαδικασία που ενσωματώνει κοινωνικές σχέσεις και γεγονότα μέσα από ορισμένες ψυχολογικές διεργασίες.

Ιδιαίτερη θέση στην ψυχαναλυτική θεωρία έχουν οι απόψεις του Bruno Bettelheim. Τονίζει πως *«τα παραμύθια μεταφέρουν σημαντικά μηνύματα στο συνειδητό, υποσυνείδητο και ασυνείδητο επίπεδο ανάπτυξης»* (Bettelheim στο Μαλαφάντης, 2006). Το παραμύθι βοηθά το παιδί να αυτονομηθεί, να αποκτήσει αυτοπεποίθηση, προβάλλοντας το μήνυμα πως ακόμη και ο πιο αδύναμος μπορεί να επιτύχει στη ζωή. Το παραμύθι δίνει στο παιδί δύναμη για να μπορέσει να αντιμετωπίσει τις μελλοντικές δυσκολίες και ελπίδα για την τελική νίκη. Το παραμύθι ακόμη παρουσιάζει με πιο ήπιο τρόπο τον σκληρό, ρεαλιστικό κόσμο των μεγάλων. Τέλος πολλά ηθικά διλήμματα και προβληματισμοί βρίσκουν διέξοδο μέσα από την ανάγνωση των παραμυθιών (Bettelheim στο Μαλαφάντης, ο.π.).

Ωστόσο ο Αναγνωστόπουλος (1997) υπογραμμίζει πως παράλληλα με τις θεωρίες αυτές, είναι σήμερα αποδεκτές κάποιες βασικές αρχές αναφορικά με το παραμύθι. Αναφέρει χαρακτηριστικά *«ότι τα παραμύθια των λαών μοιάζουν μεταξύ τους, ότι ανάγονται σε αρχέγονους πολιτισμούς, ότι είναι φανταστικές διηγήσεις έξω από χρόνο και τόπο, ότι πολλά στοιχεία παραμυθιακά έχουν την πηγή και στον κόσμο του ονείρου, ότι η διάδοση από λαό σε λαό ήταν αρχικά προφορική.»* (Αναγνωστόπουλος, 1997:81).

1.6.2 Μορφολογική προσέγγιση

Τέλος, η μορφολογική προσέγγιση έχει ως κύριο θεμελιωτή τον Σοβιετό φορμαλιστή Vladimir Propp. Το έργο του *«Μορφολογία του παραμυθιού»* επηρέασε πολύ την έρευνα της παραμυθολογίας καθώς έστρεψε το ενδιαφέρον στη συγχρονική-μορφολογική ανάλυση του παραμυθιού. Περισσότερα, για τον Propp και το έργο του θα αναλυθούν σε επόμενη ενότητα.

1.7. Ταξινόμηση των παραμυθιών

Η ταξινόμηση του παραμυθιού είναι άμεσα συνυφασμένη με τις θεωρίες που έχουν διατυπωθεί για την καταγωγή του παραμυθιού. Οι μελετητές συμφωνούν πως το πρόβλημα που παρουσιάζει η ταξινόμηση του παραμυθιού επηρεάζει τον τρόπο προσέγγισης του παραμυθιακού είδους (Αυδίκος, 1997). *«Από την ορθότητα της ταξινόμησης, εξαρτάται και η ορθότητα της μελέτης που ακολουθεί»* (Propp, 2009:10). *«Το πρόβλημα λοιπόν της ταξινόμησης είναι καίριο και προκαθορίζει την πορεία της παραμυθολογίας κατά εποχές»* (Αυδίκος, 1997:81).

Σημαντικός σταθμός στην πορεία της ταξινόμησης είναι το έργο του Vladimir Propp. Τα κείμενά του, έδωσαν μια νέα διάσταση στον χώρο της παραμυθολογίας, καθώς δεν δίστασε να αμφισβητήσει τη μέθοδο ταξινόμησης που εφαρμόζονταν μέχρι τότε. Οι παραμυθολόγοι πριν το έργο του Propp πρότειναν δύο τρόπους ταξινόμησης, κατά κατηγορίες και κατά υποθέσεις. Ο Ρώσος φορμαλιστής πρότεινε και μια τρίτη ταξινομητική μέθοδο, κατά ζεύγη (Αυδίκος, ο.π.).

Την ταξινόμηση κατά κατηγορίες πρότεινε ο Wundt στην εργασία του *Ψυχολογία των λαών*:

1. Μυθολογικά παραμύθια-μύθοι
2. Καθαρά μαγικά παραμύθια
3. Βιολογικά παραμύθια και μύθοι
4. Καθαροί μύθοι για ζώα
5. Παραμύθια «για την προέλευση»
6. Αστεία παραμύθια και μύθοι
7. Ηθικοί μύθοι

Αυτός ο τρόπος ταξινόμησης αν και είναι πιο εμπλουτισμένος από την τριμερή, μέχρι τότε, διαίρεση (παραμύθια με μαγικό περιεχόμενο, παραμύθια της καθημερινής

ζωής/ηθικά παραμύθια, παραμύθια με ζώα) εγείρει ταυτόχρονα και πολλές αντιδράσεις. Ο όρος *μύθος* που χρησιμοποιείται στις 5 από τις 7 κατηγορίες είναι ο ίδιος μια ξεχωριστή και διαφορετική κατηγορία, η μορφική κατηγορία. Επίσης η χρήση του επιθέτου *αστείου* που προσδιορίζει μία κατηγορία παραμυθιών δεν είναι ευρέως αποδεκτή. Η επιχειρηματολογία υποστηρίζει πως, ένα θέμα είναι δυνατό να προβληθεί μέσα από ένα παραμύθι με περισσότερους από έναν τρόπους και όχι μόνο με τρόπο κωμικό (Προπ, 2009).

Ο δεύτερος τρόπος ταξινόμησης (κατά υποθέσεις) κυριάρχησε σε διεθνές επίπεδο στον τομέα της παραμυθολογίας. Την ίδια μέθοδο χρησιμοποιούν μέχρι και σήμερα και οι λαογράφοι. Προτάθηκε από τον Φιλανδό λαογράφο Antti Aarne, ο οποίος δημιούργησε και τη λεγόμενη ιστορικο-γεωγραφική σχολή (Αυδίκος, 1997). Την προσπάθεια του Aarne ολοκλήρωσε ο Stith Thompson. Σύμφωνα λοιπόν με τη Φιλανδική σχολή, το παραμύθι θεωρήθηκε «...μία ιστορία που μπορεί τόσο να τυποποιηθεί όσο και να κατηγοριοποιηθεί» (Μαλαφάντης, 2006:59). Ακόμη, οι ερευνητές της σχολής αυτής όρισαν ως υπόθεση ή τύπο (type) μια αυτοτελή αφήγηση, μια ιστορία με αρχή, μέση και τέλος. Ο κατάλογος λοιπόν που συν-δημιούργησαν οι Aarne-Thompson, περιλαμβάνει 2.500 τύπους (υποθέσεις) παραμυθιών και συνεχώς εμπλουτίζεται. Οι κυριότεροι τύποι είναι: 1) μύθοι ζώων, 2) καθαρά παραμύθια, 3) ευτράπελες διηγήσεις, 4) τυπολογικά παραμύθια.

1) Μύθοι ζώων:

Πρόκειται για παραμύθια με πρωταγωνιστές ζώα ή ανθρώπους. Είναι μικρές αλληγορικές διηγήσεις από τον κόσμο των ανθρώπων ή των ζώων που χρησιμοποιούνται για να διδάξουν το ακροατήριο. Δεν πρέπει λοιπόν να συγχέονται με τους μύθους που αναφέρονται σε θεούς και ήρωες, τους ιστορικούς και κοσμογονικούς μύθους. «*Η σχέση του ανθρώπου με το ζώο είναι αρχέτυπη*» γράφει ο Αυδίκος (1997:86). Οι ρίζες της σχέσης αυτής βρίσκονται στην πρωτόγονη εποχή όταν ο άνθρωπος χρησιμοποιούσε εικόνες της ζωής των ζώων, για να εκφράσει τις σκέψεις του και τις απόψεις του, με παραστατικό τρόπο. Άλλωστε ο αριθμός των παραμυθιών με ζώα είναι τεράστιος και εντοπίζεται σε πολλά και απομακρυσμένα μεταξύ τους, γεωγραφικά σημεία. «*Το ζώο είχε λοιπόν κυρίαρχη θέση στη ζωή του πρωτόγονου και αυτό προσδιόρισε την πρωταγωνιστική του θέση στη διατύπωση κοινωνικών σχέσεων, την έκφραση συναισθημάτων και την απεικόνιση χαρακτήρων*» (Λουκάτος στο Αυδίκος 1997:86).

Για τον Λουκάτο επίσης η σχέση του ανθρώπου με το ζώο παίρνει μια άλλη διάσταση, αυτή της εκδήλωσης φόβου ή λατρείας (totem). Μια τρίτη άποψη θεωρεί πως όταν οι κοινωνίες και οι κοινωνικές σχέσεις εξελίχθηκαν, οι ιστορίες αυτές, οι μύθοι χρησιμοποιήθηκαν για να εκφραστούν με έμμεσο τρόπο σύνθετες κοινωνικές σχέσεις και συγκρούσεις. Ο Αυδίκος (ο.π) υποστηρίζει πως η χρησιμοποίησή τους ήταν ιδιαίτερα έντονη, σε εποχές όταν η ελευθερία και η δημοκρατία υφίσταντο περιορισμούς. Ο υπαινικτικός λόγος των μύθων ήταν ιδανικός για να ασκήσει κριτική, να καυτηριάσει τις κοινωνικές καταστάσεις, αλλά και συχνά να εκφράσει αντικαθεστωτικές απόψεις. Με τον τρόπο αυτό ο μύθος απέκτησε μια κοινωνική λειτουργικότητα.

Ανεξάρτητα όμως από όλες αυτές τις απόψεις, οι μύθοι με πρωταγωνιστές τα ζώα, αγαπήθηκαν από τους ακροατές αλλά και από τους αφηγητές εκείνους που ήθελαν να διδάξουν το ακροατήριό τους. Έτσι λοιπόν τέτοιοι μύθοι ενσωματώθηκαν στη ρητορική και στη διδασκαλία, κάτι που με τη σειρά του επέτρεψε τη διάσωση, τη μετάδοση και τον μετασχηματισμό τους, στους μύθους της σημερινής εποχής. Στην αρχαία Ελλάδα, στη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, ακόμη και στην Ινδία (χαρακτηριστικό παράδειγμα η Panchatahtra) οι μύθοι χρησιμοποιούνταν όχι μόνο για τη διαπαιδαγώγηση των παιδιών, αλλά και για να διευκολύνουν την επικοινωνία με το λαό.

Η δομή ενός μύθου είναι χαρακτηριστική. Συνήθως είναι μια σύντομη διήγηση καθώς αποτελείται από ένα επεισόδιο. Αρχίζει με τη χαρακτηριστική φράση *μια φορά κι έναν καιρό* όπως ακριβώς ένα παραμύθι, αλλά καταλήγει είτε σε μία παροιμία, είτε σε ένα επιμύθιο (πατινός λόγος). Η παροιμία ή το επιμύθιο συνιστούν την ουσία της παιδαγωγικής και διδακτικής αξίας του μύθου, «...συμπυκνώνουν την αφήγηση ώστε να μεταδοθεί στο ακροατήριο ένα παραδοσιακό μοντέλο αντιλήψεων και συμπεριφορών...» (Αυδίκος, 1997:90).

2) Καθαρά παραμύθια (ordinal folktales):

Χωρίζονται σε 3 βασικές κατηγορίες: α) μαγικά παραμύθια, β) θρησκευτικά παραμύθια (religious stories), γ) νουβέλες, διηγηματικά/κοσμικά παραμύθια.

α) μαγικά παραμύθια: Ονομάζονται έτσι γιατί σ' αυτά κυριαρχούν μάγοι, ξωτικά και γενικά όλα τα απίστευτα ή ακατόρθωτα συμβάντα (Λουκάτος στο Μαλαφάντης, 2006). Στο σημείο αυτό είναι δυνατή μια περαιτέρω κατηγοριοποίηση των παραμυθιών που ανήκουν σ' αυτόν τον τύπο, με βάση ορισμένα βασικά μοτίβα (Αυδίκος, ο.π.). Έτσι λοιπόν υπάρχουν αφηγήσεις που ασχολούνται με υπερφυσικούς αντιπάλους (δράκοι,

μάγισσες, κλπ.), με υπερφυσικούς ή μαγεμένους συζύγους, με υπερφυσικούς άθλους των ηρώων. Άλλες αφηγήσεις επικεντρώνονται γύρω από μαγικούς βοηθούς, μαγικά αντικείμενα, υπερφυσικές δυνάμεις ή γνώσεις (Μαλαφάντης,2006). Ο Αιδικός όμως επισημαίνει πως τα μοτίβα αυτά δεν είναι τα μοναδικά που υπάρχουν αλλά είναι αυτά που χρειάζονται για να οριστεί η κατηγορία αυτή. Τονίζει ακόμη πως δεν εντοπίζονται ξεχωριστά ή μεμονωμένα σε κάθε παραμύθι. Είναι σύνηθες φαινόμενο η ύπαρξη δύο ή περισσότερων μοτίβων σε ένα παραμύθι (Αιδικός, ο.π.).

β) θρησκευτικά παραμύθια: Ο Λουκάτος τα ονομάζει και *συναξαρικά* καθώς πηγή της έμπνευσής τους είναι είτε η Αγία Γραφή, είτε οι Βίοι των Αγίων. Ακόμη είναι πιθανό να πραγματεύονται σκηνές της ζωής του Χριστού ή των Αποστόλων (Λουκάτος στο Αιδικός, ο.π.). Σύμφωνα με τον Αιδικό (ο.π.), στα παραμύθια αυτά η ιστορία εκτυλίσσεται γύρω από την επιβράβευση της αρετής, της φιλανθρωπίας και της ανιδιοτέλειας. Η επιβράβευση έρχεται με τη μορφή υλικών αγαθών π.χ. βρύση που τρέχει μέλι. Για να επιβραβευτεί όμως ο ήρωας θα πρέπει να ανταποκριθεί με επιτυχία στις δοκιμασίες που του υποβάλλει ο Χριστός, ο οποίος συχνά παρουσιάζεται μεταμφιεσμένος.

γ) νουβέλες, διηγηματικά ή κοσμικά παραμύθια: Βασικό χαρακτηριστικό των παραμυθιών αυτών είναι η έλλειψη του μαγικού, υπερφυσικού στοιχείου. Αντίθετα όλες οι καταστάσεις που περιγράφονται απηχούν στην απλή, καθημερινή ζωή. Όλα τα προβλήματα που παρουσιάζονται επιλύονται στην περίπτωση αυτή, όχι με τη χρήση μαγείας, αλλά αντίθετα με την πονηριά των ηρώων. Τα θέματα των παραμυθιών αυτών πραγματεύονται έρωτες απλών ανθρώπων ή βασιλιάδων. Μάλιστα τα παραμύθια αυτά θεωρούνται πολύ νεότερα των υπολοίπων, καθώς οι απαρχές τους χρονολογούνται στα χρόνια της Αναγέννησης (Αιδικός, ο.π.).

3) Ευτράπελες διηγήσεις:

Στον κατάλογο των Aarne-Thompson αναγράφονται ως ευτράπελες διηγήσεις και ανέκδοτα (jokes and anecdotes). Είναι ιστορίες με μια έντονα σατιρική διάθεση που σκοπό έχουν να διακωμωδήσουν και να καυτηριάσουν προβληματικές καταστάσεις και πρόσωπα (Μαλαφάντης,2006). Όπως αναφέρει ο Αιδικός «η ευτράπελος διήγηση έχει ως αφετηρία της τον ψυχισμό του ανθρώπου στη σχέση του με το περιβάλλον... εδράζεται σε εσωτερική ψυχική ανάγκη του ανθρώπου να οργανώνει τον κόσμο, αλλά και να τον

κατανοεί-στη βάση του αντιθετικού σχήματος εγώ-ο άλλος (εμείς-οι άλλοι)» (Αυδίκος, 1997:96).

4) Τυπολογικά παραμύθια:

Όπως γράφει ο Μαλαφάντης (2006:63) «...στα παραμύθια αυτά συμπεριλαμβάνονται όλα τα παραμύθια με μια περιορισμένη βάση αφήγησης και ελεύθερη ανάπτυξη ενός θέματος, όπου πρωταγωνιστούν άνθρωποι ή ζώα.». Μια κατηγορία τυπολογικών παραμυθιών που ξεχωρίζει είναι τα κλιμακωτά παραμύθια. Τα τελευταία έχουν ένα βασικό αφηγηματικό πυρήνα που με τη σειρά του περιλαμβάνει μια πράξη την οποία επαναλαμβάνει ένας αριθμός προσώπων, ζώων ή αντικειμένων που παρουσιάζονται διαδοχικά στην αφήγηση (Μαλαφάντης, ο.π.).

Τον τελευταίο τρόπο ταξινόμησης (κατά ζεύγη) πρότεινε ο Βλαντίμιρ Προπ. Προέκυψε μέσα από τη μορφολογική ανάλυση των παραμυθιών, απαντώντας στο ερώτημα κατά πόσο μπορεί να δημιουργηθεί μια ταξινόμηση κατά αλληλοαποκλειόμενα γνωρίσματα. Εντόπισε λοιπόν ο Προπ δύο ζεύγη τέτοιων λειτουργιών. Το πρώτο είναι η πάλη με τον ανταγωνιστή και η νίκη του ήρωα και το δεύτερο είναι ο ορισμός ενός δύσκολου προβλήματος και η λύση του. Σχηματίζονται λοιπόν τέσσερις κατηγορίες σύμφωνα με τον Προπ. Εξέλιξη ενός θέματος με τη χρήση του πρώτου ζεύγους (πάλη-νίκη), εξέλιξη ενός θέματος με τη χρήση του δεύτερου ζεύγους (πρόβλημα-λύση), εξέλιξη ενός θέματος με τη χρήση και των δύο και τέλος εξέλιξη ενός θέματος χωρίς τη χρήση κανενός από τα δύο ζεύγη (Προπ,2009).

Κεφάλαιο 2^ο

2.1 Μύθος και Παραμύθι

Το 1965 ο Αμερικανός λαογράφος William Bascom ξεχώρισε 3 είδη αφηγηματικού λόγου. Τους μύθους, τα παραμύθια και τις παραδόσεις. Κάθε είδος αποτέλεσε και αποτελεί αντικείμενο ερευνών οι οποίες το προσεγγίζουν από διαφορετική κάθε φορά οπτική γωνία, προσπαθώντας να το ορίσουν και να το διαφοροποιήσουν από τα υπόλοιπα. Οι ασάφειες των ορισμών, η αδυναμία μιας ξεκάθαρης οριοθέτησης, η ορολογία που χρησιμοποιούν οι φορείς της λαϊκής παράδοσης (πολλές φορές αντίθετη από την επίσημη επιστημονική ορολογία), ο κίνδυνος απλουστεύσεων ή γενικεύσεων είναι μερικά μόνο από τα ζητήματα που προβληματίζουν τους ερευνητές. Ωστόσο παρά τα προβλήματα και τις δυσκολίες που εγκυμονεί κάθε απόπειρα ορισμού και διαφοροποίησης των ειδών, η ενασχόληση με τον αφηγηματικό λόγο είναι αναγκαία (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Αυτό συμβαίνει γιατί σε κάθε είδος μπορούν να εντοπιστούν στοιχεία της λαϊκής ψυχής, του συλλογικού ασυνείδητου, που είτε διατηρήθηκαν αναλλοίωτα μέσα στο χρόνο, είτε εμπλουτίστηκαν από τις επόμενες γενιές. Ο μύθος τονίζει η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο διερεύνησης του τρόπου σκέψης και έκφρασης του ανθρώπου. Σε κάθε μύθο είναι δυνατόν να εντοπιστούν οι γνώσεις των ανθρώπων αλλά και η στάση που υιοθετεί ο άνθρωπος απέναντι σε μερικά από τα πιο σημαντικά προβλήματα της ανθρώπινης ύπαρξης, όπως για παράδειγμα ο θάνατος. *«Αν ο Μύθος στάθηκε η μήτρα της έντεχνης Λογοτεχνίας, το Παραμύθι είναι αυτό που αποτέλεσε την τροφό άπειρων γενιών ανθρώπων και αποτελεί ως σήμερα –και ως ένα σημείο– τον καθρέπτη του κοινωνικού γίνεσθαι»* γράφει χαρακτηριστικά ο Δελώνης (1986:101) τονίζοντας και εκείνος την ανάγκη ενασχόλησης με τα δύο αυτά είδη του αφηγηματικού λόγου.

Αναφορικά με την αδυναμία των ερευνητών να ορίσουν τον μύθο και το παραμύθι, η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) διερωτάται αν μία τέτοια διάκριση είναι αρχικά εφικτή αλλά και αν τελικά θα αποβεί χρήσιμη. Ο Burkert πιστεύει πως *«οι ποικίλες προσεγγίσεις των σύγχρονων ερμηνευτών δεν οδηγούν σε ξεκάθαρες και απλές απαντήσεις»* (Burkert στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:32). Ο Georges Dumezil υπογραμμίζει πως *«πέρασε όλη του τη ζωή προσπαθώντας να καταλάβει τη διαφορά ανάμεσα στον μύθο και το παραμύθι χωρίς να το κατορθώσει»* (Jean στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:32).

Ανεξάρτητα όμως από το πόσο δύσκολο είναι να οριστεί κάποιο από αυτά τα είδη, η Χατζητάκη-Καψωμένου επισημαίνει τη σπουδαιότητα της αποσαφήνισης των όρων και της ορολογίας που χρησιμοποιείται για να περιγραφούν τα δύο αυτά είδη. Συνεχίζει υποστηρίζοντας πως στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι πιο χρήσιμο να τονιστούν τα χαρακτηριστικά κάθε είδους και οι μεταξύ τους διαφορές από την παράθεση ορισμών (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.). Προτού όμως παρατεθούν αυτές οι διαφορές αξίζει να αναφερθούν και μερικοί ορισμοί που έδωσαν κατά καιρούς οι ερευνητές στα δύο αυτά είδη του αφηγηματικού λόγου.

1. Για τον Kirk *«ο μύθος ανήκει στη γενικότερη κατηγορία του παραδοσιακού παραμυθιού»* (Burkert στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:37).

2. Ο Dundes *«Δίνει στον μύθο κοσμολογική διάσταση»* και πιστεύει πως ο μύθος είναι *«μια ιερή αφήγηση (sacred narrative), που σκοπός της είναι να εξηγήσει πώς δημιουργήθηκε ο κόσμος και πώς απέκτησε την τωρινή του μορφή.»* (Dundes στο Αυδίκος, 1997:123).

3. Ο Δελώνης γράφει πως *«μύθος είναι μια αλληγορική διήγηση με διδακτικό στόχο»* (Δελώνης, 1991:67).

4. Ο Gaster *«πιστεύει στην τελετουργική λειτουργικότητα του μύθου, γνώρισμα που το ορίζει με σαφήνεια»* (Gaster στο Αυδίκος, 1997:123).

5. Η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) πιστεύει πως *«ο μύθος αποτελεί ένα είδος σημειωτικής γλώσσας με πολυσήμαντο και συχνά διαφορούμενο περιεχόμενο»* καθώς επίσης και ότι *«οι μύθοι συνιστούν την πίστη ή καλύτερα το δόγμα της κοινωνίας που τους χρησιμοποιεί, δίνοντας απαντήσεις σε καίρια θέματα που απασχολούν τους ανθρώπους»* (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:34-35).

6. Ο Rose επιχειρεί να ορίσει και τα δύο είδη. Έτσι λοιπόν ο μύθος για εκείνον είναι *«μια προεπιστημονική και ευφάνταστη απόπειρα ερμηνείας κάποιου φαινομένου, πραγματικού ή υποθετικού, που διεγείρει την περιέργεια του μυθοποιού»*, ενώ αντίθετα πιστεύει πως *«το παραμύθι δεν αναφέρεται σε γεγονότα, έστω και υποτιθέμενα, ούτε εκλαμβάνεται από τον ακροατή ως αληθινή ή και πιθανή ιστορία· λέγεται απλώς και μόνο για διασκέδαση»* (Rose στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:37).

7. Το ίδιο επιχειρεί να κάνει και ο Burkert ορίζοντας τον μύθο πρώτα και στη συνέχεια το παραμύθι. Γίνεται όμως φανερό πως για εκείνον η διαφοροποίηση των ειδών δεν είναι τόσο ξεκάθαρη όσο για τους ερευνητές που ήδη αναφέρθηκαν. *«Μύθος είναι ένα παραδοσιακό παραμύθι με δευτερεύουσα, μερική αναφορά σε κάτι που έχει συλλογική σπουδαιότητα...ο μύθος είναι παραδοσιακό παραμύθι εφαρμοσμένο, και η σημασία και η σοβαρότητα του πηγάζουν κυρίως από αυτή την εφαρμογή».* *«...ένα*

παραμύθι μπορεί κατά κάποιον τρόπο να γίνει «μύθος αν γίνει παραδοσιακό, αν χρησιμοποιηθεί ως μέσο επικοινωνίας στις επόμενες γενιές, συνήθως με κάποιες διαστρεβλώσεις και τροποποιήσεις» (Burkert στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:38).

8. Ο Franz Boas επίσης θεωρεί δύσκολη τη διαφοροποίηση μεταξύ μύθου και παραμυθιού. Μέσα από έρευνες κατέληξε στο συμπέρασμα ότι «το περιεχόμενο των μύθων και των παραμυθιών είναι σε μεγάλο βαθμό το ίδιο, και ότι υπάρχει μια συνεχής ροή υλικού από τη μυθολογία στο παραμύθι και αντίστροφα.» (Thompson στο Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002:36).

9. Για τον Προπ ο μύθος είναι «μια διήγηση με ιερό χαρακτήρα» και συνεχίζει λέγοντας ότι «στα αλήθεια τον πιστεύει κανείς κι όχι μόνο αυτό, αλλά ο μύθος εκφράζει και την ιερή πίστη του λαού». Αντίθετα το παραμύθι «βασίζεται πάνω στην ποιητική έμπνευση και αντιπροσωπεύει μια πλασματική εικόνα της πραγματικότητας». Αξίζει ακόμη να αναφερθεί πως για τον Ρώσο μελετητή «ο μύθος ως μύθος, ως ιστορική κατηγορία, είναι αρχαιότερος από το παραμύθι» (Προπ, 2009:268&269).

10. Αντίθετος με τις απόψεις του Προπ είναι ο Claude Levi-Strauss. Αναφέρει χαρακτηριστικά πως «...σήμερα οι μύθοι και τα παραμύθια συνυπάρχουν το ένα δίπλα στο άλλο...εκμεταλλούνται μια κοινή υπόσταση...η σχέση τους δεν είναι σχέση προγενέστερου προς μεταγενέστερο, αρχέγονου προς παράγωγο. Είναι μάλλον μια σχέση συμπληρωματικότητας. Τα παραμύθια είναι μύθοι σε μικρογραφία...» (Levi-Strauss στο Προπ, 2009:225).

Να τονιστεί εδώ πως και ο Προπ δέχεται ότι οι μύθοι μπορεί όντως να παρουσιάζουν ομοιότητες με τα παραμύθια σε κάποιες περιπτώσεις, όμως αυτή την ομοιότητα τη αποδίδει στην άποψη του πως το παραμύθι συνιστά εξέλιξη του μύθου. Σε καμία περίπτωση όμως δεν μπορεί να γενικευτεί αυτή η παρατήρηση. Τονίζει ξεκάθαρα πως το μορφολογικό σύστημα στο οποίο δομείται κάθε είδος είναι διαφορετικό και πως πολλές φορές οι ερευνητές χρησιμοποιούν μια απλουστευτική ή γενικευτική ορολογία, δυσχεραίνοντας ακόμη περισσότερο την κατάσταση. Σύμφωνα με τον Προπ σχετικά με την εξέλιξη των μύθων σε παραμύθια, φαίνεται να είναι και ο Αναγνωστόπουλος. «Οι μύθοι σε πολλές περιπτώσεις εξελίχθηκαν σε παραμύθια, ιδιαίτερα όσοι αναφέρονται σε ζώα και φυτά, όπως Ο κόκορας και η αλεπού, Ο ψεύτης βοσκός, Ο λύκος και το κασικάκι κ.α.» (Αναγνωστόπουλος, 19997:65).

Μετά από την παράθεση αυτών των ορισμών και των απόψεων, σχετικά με τα δύο είδη του αφηγηματικού λόγου, μπορούν να παρατεθούν τώρα και οι μεταξύ τους διαφορές που εντόπισαν οι ερευνητές.

Αρχικά ο ρήτορας Αφθόνιος υποστηρίζει πως η ειδοποιός διαφορά των δύο ειδών είναι η έκταση και ο σκοπός. Ο μύθος είναι σύντομος, με μονοεπεισοδιακή υπόθεση και έντονα διδακτικό χαρακτήρα. Αντίθετα ο σκοπός του παραμυθιού είναι κατά κύριο λόγο η ψυχαγωγία. Δεν είναι σπάνιο βέβαια να προκύπτει και μέσα από την ιστορία του παραμυθιού κάποιο δίδαγμα, όμως αυτό διατυπώνεται έμμεσα όταν για παράδειγμα ο ήρωας της ιστορίας επιμένει και ξεπερνάει όλα τα προβλήματα και τις δυσκολίες που προκύπτουν (Αναγνωστόπουλος, 1997). Η Χατζητάκη-Καψωμένου (ο.π.) επισημαίνει ότι τα δρώντα πρόσωπα των μύθων είναι θεοί, ημίθεοι, ήρωες του παρελθόντος που λόγω κατορθωμάτων θεοποιήθηκαν (π.χ. Ηρακλής, Θησέας) αλλά και ζώα στα οποία αποδίδονται ανθρώπινα χαρακτηριστικά.

Αντίθετα οι ήρωες των παραμυθιών είναι ανώνυμοι και συχνά ορίζονται και προσδιορίζονται είτε μόνο από την ιδιότητα τους (πατέρας/μάννα, πρίγκιπας/βασιλιάς), είτε από το επάγγελμά τους (ψαράς, ξυλοκόπος κ.α.). Στις περιπτώσεις που ο ήρωας είναι επώνυμος αυτό συμβαίνει γιατί το όνομα αποδίδει ένα εσωτερικό χαρακτηριστικό (συνήθως κάποια ψυχική αρετή) που με τον τρόπο αυτό εξωτερικεύεται, είτε γιατί το όνομα αποδίδει την εξωτερική εμφάνιση (Κοκκινοσκουφίτσα, Κοντορεβιθούλης κ.α.). Συμπερασματικά, οι ήρωες των μύθων είναι άτομα ξεχωριστά, με υπεράνθρωπες δυνάμεις ενώ αντίθετα οι παραμυθιακοί ήρωες είναι κοινοί και συνηθισμένοι (Σακελλαρίου, 1995). Ο Μαλαφάντης (2006) εντοπίζει διαφοροποιήσεις και στην έκβαση της ιστορίας. Το τέλος των μύθων είναι κατά κύριο λόγο τραγικό ή δυσάρεστο, αποβλέποντας στην ψυχολογική κάθαρση του ακροατηρίου, σε αντίθεση με το αίσιο τέλος του παραμυθιού.

Παρά την άποψη του ως προς τη στενή σχέση μεταξύ μύθου και παραμυθιού, ο Levi-Strauss παραθέτει και τα σημεία που κατά τη γνώμη του διαφοροποιούν το ένα είδος από το άλλο. Το πρώτο σημείο που αναφέρει είναι η διαφορετική φιλοσοφία που διαπερνά κάθε ένα από αυτά. *«Το παραμύθι περιορίζεται στην ανάπτυξη κοινωνικών αντιθέσεων που εκδηλώνονται μέσα στο πλαίσιο της ίδιας οικογένειας. Στον μύθο οι αντιθέσεις συμπεριλαμβάνουν έναν ευρύτερο κύκλο ιδεών και στάσεων»* (Levi-Strauss στο Αυδίκος, 1997:128). Ακόμη εντοπίζει διαφορές ως προς τη μορφή και το περιεχόμενο. Τονίζει ότι ο μύθος αποκτά αξία όταν ανταποκρίνεται επιτυχώς σε μία απαίτηση του κοινωνικού περιβάλλοντος σε αντίθεση με το παραμύθι που παρουσιάζει μια αφηγηματική αυτονομία (Levi-Strauss στο Αυδίκος, 1997).

Ακόμη, ο μύθος και το παραμύθι διαφέρουν αναφορικά με τον χώρο και τον χρόνο της αφήγησης. Ο μύθος αναφέρεται στο παρελθόν, σε έναν κόσμο πολύ πιο διαφορετικό από το παρόν του χρόνου της αφήγησης. Αντίθετα στο παραμύθι ο χώρος

και ο χρόνος είναι αόριστοι, απουσιάζουν (Αυδίκος, 1997). «Πέρα από την τοποχρονική αναφορά, μύθος και παραμύθι διαφέρουν επίσης στο γεγονός ότι στο μεν παραμύθι υπάρχει τυπική αρχή και κατακλείδα, δηλωτικό του είδους, ενώ στο μύθο όχι» υπογραμμίζει ο Μαλαφάντης (2006:83). Προσθέτει στη συνέχεια και μία ακόμη διαφορά, τον χρόνο κατά τον οποίο εκφωνούνται το παραμύθι και ο μύθος. Το βράδυ λοιπόν ακούγονταν τα παραμύθια αφού ο κύριος σκοπός τους ήταν η ψυχαγωγία, ενώ οι μύθοι δεν είχαν τέτοιο χρονικό περιορισμό. Τέλος οι άνθρωποι που άκουγαν έναν μύθο πίστευαν στην αλήθεια των γεγονότων και της ιστορίας. Αντίθετα το ακροατήριο ενός παραμυθιού γνώριζε από την αρχή ότι αυτά που επρόκειτο να ακούσει στη συνέχεια δεν ήταν αληθινά (Μαλαφάντης, 2006).

Στον παρακάτω συγκεντρωτικό πίνακα φαίνονται πιο καθαρά οι διαφορές που εντόπισαν οι ερευνητές, μεταξύ μύθου και παραμυθιού.

	ΜΥΘΟΣ	ΠΑΡΑΜΥΘΙ
Ακροατήριο	Πίστευαν πως τα γεγονότα της ιστορίας ήταν αληθινά	Ήξεραν εξ' αρχής πως η αφήγηση ήταν ψευδής
Έκταση	Σύντομος Μονοεπεισοδιακή υπόθεση	Μακροσκελής
Πρόσωπα	Θεοί, ημίθεοι, επώνυμοι ήρωες του παρελθόντος που θεοποιήθηκαν, ζώα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά	Ανώνυμοι ήρωες, απλοί, κοινοί, συνηθισμένοι άνθρωποι
Σκοπός	Διδακτισμός	Ψυχαγωγία
Τέλος	Τραγικό ή δυσάρεστο	Αίσιο
Τυπική αρχή & κατακλείδα	Όχι	Ναι
Χρόνος της αφήγησης	Δεν υπήρχε κάποιος συγκεκριμένος περιορισμός	Συνήθως το βράδυ «όταν οι άνθρωποι ξεκουράζονταν ή έκαναν νυχτέρια» (Αυδίκος, 1997:132)
Χώρος & χρόνος της ιστορίας	Αναφέρεται στο παρελθόν, σε έναν τελείως διαφορετικό κόσμο από το παρόν της αφήγησης	Αόριστος χώρος Αόριστος χρόνος

2.2 Η ενασχόληση με το ελληνικό παραμύθι

Κατά τον 19^ο αιώνα εκδηλώθηκε ένα έντονο ενδιαφέρον από ξένους μελετητές για το ελληνικό παραμύθι. Το ενδιαφέρον αυτό ήταν απόρροια του ρομαντικού κινήματος που αναπτύχθηκε στην Ευρώπη. Το κίνημα αυτό ανέδειξε τον υποτιμημένο μέχρι τότε λαϊκό πολιτισμό. Η λαϊκή δημιουργία θεωρήθηκε γνήσια λαϊκή λογοτεχνία και οι μελετητές στράφηκαν σ' αυτή για να αντλήσουν στοιχεία της ταυτότητας των λαών. Οι μύθοι που μέχρι τότε δεν αναγνωρίζονταν, θεωρήθηκαν μέσο μετάδοσης της φιλοσοφίας και κοσμοθεωρίας των ανθρώπων του παρελθόντος (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Στη συγκεκριμένη περίπτωση η αρχαιογνωσία και το αρχαιολογικό ενδιαφέρον ορισμένων Ευρωπαϊκών μελετητών ήταν εκείνο που τους ώθησε στην ενασχόληση με το ελληνικό παραμύθι. Επικεντρώθηκαν στην αναζήτηση αρχαίων ελληνικών πολιτισμικών εκφράσεων, στη μελέτη του λαϊκού βίου και στη νεοελληνική γλώσσα (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Οι πρώτες αναφορές λοιπόν που γίνονται σε νεοελληνικά λαϊκά παραμύθια είναι σε κείμενα ξένων περιηγητών. Το 1843 ο Γάλλος Bushon εξέδωσε το χρονικό *La Grece continentale et la Moree*, όπου διηγείται τις εμπειρίες του μετά από ένα ταξίδι στην Ελλάδα. Κατά την παραμονή του στο χάνι της Γραβιάς έτυχε να ακούσει διηγήσεις που ανάγονταν στην αρχαία ελληνική μυθολογία. Το χρονικό αυτό εκδόθηκε στο Παρίσι και περιελάμβανε τρία παραμύθια γραμμένα στα γαλλικά.

Την ίδια χρονιά ο Γεώργιος Ευλάμπιος που ανήκε στον ελληνισμό της διασποράς, εξέδωσε στην Πετρούπολη μία συλλογή ελληνικών δημοτικών τραγουδιών. Το δεύτερο μέρος της συλλογής περιελάμβανε το μακροσκελές παραμύθι «Τ' αθάνατο νερό». Ωστόσο ο Ευλάμπιος όπως και ο Buchon δεν εξέδωσε το έργο του στην ελληνική γλώσσα, αλλά στα ρωσικά (Χατζητάκη-Καψωμένου, ό.π.).

Ο αυστριακός πρόξενος στα Ιωάννινα, Johan Georg von Hahn εξέδωσε το 1864 μια συλλογή ελληνικών παραμυθιών σε δύο τόμους. Όπως και στις προηγούμενες συλλογές έτσι και σ' αυτή τα παραμύθια δεν γράφτηκαν στα ελληνικά αλλά στα γερμανικά. Το υλικό των παραμυθιών συνέλεξαν μαθητές του Γυμνασίου των Ιωαννίνων, οι οποίοι ζήτησαν από το οικογενειακό τους περιβάλλον να τους αφηγηθούν τα παραμύθια που γνώριζαν. Αξίζει ακόμη να αναφερθεί πως ο Hahn ήταν ο πρώτος που επιχείρησε να ταξινομήσει τα παραμύθια βασιζόμενος στη σχέση τους με τους αρχαίους ελληνικούς μύθους. Βέβαια αυτός ο τρόπος ταξινόμησης εξαιτίας του

συγκεκριμένου περιορισμού παρουσιάζει μόνο ιστορικό ενδιαφέρον (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

Το 1877 ο Γερμανός Bernard Schimdt εξέδωσε μία συλλογή 25 παραμυθιών από τη Ζάκυνθο. Ο Γερμανός φιλόλογος πίστευε πως στα νεοελληνικά παραμύθια μπορούν να εντοπιστούν στοιχεία της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Στόχος του λοιπόν ήταν να διαπιστώσει αρχικά αν η θεωρία του ίσχυε και στη συνέχεια το βαθμό επιβίωσης των αρχαίων ελληνικών στοιχείων (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002 & Αυδίκος, 1997).

Ιδιαίτερη αναφορά και μνεία πρέπει να γίνει για τον Βρετανό αρχαιολόγο Richard Dawkins. Ο Βρετανός μελετητής προώθησε την επιστήμη της παραμυθολογικής έρευνας καθώς επίσης και τη συγκριτική μελέτη βαλκανικών και μεσογειακών παραμυθιών. Η συνεισφορά του εντοπίζεται στη συστηματική μελέτη της σχέσης του νεοελληνικού παραμυθιού με την αρχαία Ελλάδα. Ως εκ τούτου ανέδειξε την αυτονομία του ελληνικού παραμυθιού συγκρίνοντας το με τον περιβάλλοντα μεσογειακό χώρο (Αυδίκος, 1997).

Παράλληλα όμως με τη δράση των ξένων μελετητών, κατά τα τέλη του 19^{ου} αιώνα, δραστηριοποιούνται και εγχώριοι μελετητές. Εκδίδονται παραμυθιακές συλλογές από διάφορα περιοδικά και συλλόγους όπως «ο εν Κωνσταντινουπόλει Ελληνικός Φιλολογικός Σύλλογος, ο Παρνασσός και το Δελτίον της Ιστορικής και Εθνολογικής Εταιρείας Ελλάδος» (Αυδίκος, 1997:146). Βασικός στόχος ήταν η μελέτη της νεοελληνικής γλώσσας και λογοτεχνίας σε μία προσπάθεια να αναιρέσουν τη θεωρία του Falmmeyer και να αποδείξουν την αδιάσπαστη ιστορική συνέχεια της ελληνικής φυλής (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002 & Αυδίκος, 1997).

Το 1909 ο Νικόλαος Πολίτης ίδρυσε το περιοδικό *Λαογραφία*. Στις σελίδες των τευχών του περιοδικού καταγράφηκαν πολυάριθμα παραμυθιακά κείμενα, τα οποία δεν παρέλειψε να σχολιάσει ο ίδιος ο Πολίτης. Η συμβολή του στην ανάπτυξη και άνθηση της λαογραφικής επιστήμης είναι αδιαμφισβήτητη καθώς πέρα από τις δικές του προσωπικές ενέργειες διατηρούσε επαφή με λόγιους της εποχής και τους καθοδηγούσε παρέχοντας συμβουλές για τις λαογραφικές τους έρευνες (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

Τον Πολίτη διαδέχθηκαν οι μαθητές του, Στίλπων Κυριακίδης και Γεώργιος Μέγας. Ο πρώτος τόνισε τη συνεισφορά των γυναικών στη διαιώνιση του παραμυθιού και επιχείρησε να χωρίσει τα ελληνικά παραμύθια σε τέσσερις κατηγορίες. Αυτές είναι: 1) τα παραμύθια των εθνών, που είναι κοινά σε πολλούς λαούς, 2) παραμύθια με προέλευση από την Ανατολή, 3) παραμύθια που έχουν μια έκδηλη και έντονη σχέση

με την αρχαία μυθολογία, 4) διηγήσεις που εμπεριέχουν ψήγματα παλιών, μεσαιωνικών ασμάτων (Αυδίκος, ο.π.).

Το έργο του Μέγα μπορεί να εντοπιστεί σε δύο κατευθύνσεις. Αρχικά επιμελήθηκε της δημοσίευσης και του σχολιασμού παραμυθιών στο περιοδικό *Λαογραφία*. Σχολιάζει τα παραμυθιακά κείμενα με βάση την ιστορικο-γεωγραφική σχολή της οποίας ήταν μάλιστα και εισηγητής στην Ελλάδα. Η δεύτερη συνεισφορά του ήταν η απόπειρα να οργανώσει και να καταγράψει σε κατάλογο τα παραμύθια. Σχεδίαζε να χρησιμοποιήσει τη μέθοδο των Aarne-Thompson, ωστόσο δεν πρόλαβε να ολοκληρώσει την απόπειρά του (Αυδίκος, 1997).

Ο επόμενος σημαντικός μελετητής ήταν ο καθηγητής Δημήτριος Λουκάτος ο οποίος ήταν ο πρώτος που χαρακτήρισε το παραμύθι «*λαϊκό αφήγημα*» (Αυδίκος, ο.π.). Επιχείρησε να προσεγγίσει σφαιρικά το παραμυθιακό είδος, εστιάζοντας στο ιστορικό ενδιαφέρον της μελέτης του είδους και στις διάφορες θεωρίες που είχαν διατυπωθεί ως τότε περί της προέλευσης του. Ακόμη διερεύνησε και κατέγραψε τα χαρακτηριστικά που είχε εντοπίσει στις νεοελληνικές παραμυθιακές αφηγήσεις (Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

Νεότερος απ' όλους ο Μιχάλης Μερρακλής συνέταξε άρθρα και δημοσίευσε μελέτες για το παραμύθι. Το ενδιαφέρον του εστιάζεται στην ανίχνευση αρχαιοελληνικών κατάλοιπων στο νεοελληνικό παραμύθι καθώς επίσης και επιρροών που αυτό δέχτηκε από άλλους λαούς. Θεωρεί πολύ σημαντικό το περιβάλλον μέσα στο οποίο το παραμύθι αναπτύχθηκε και ως εκ τούτου στοιχεία όπως η τοπική διάλεκτος θα πρέπει να διατηρούνται αναλλοίωτα (Αυδίκος, ο.π.). Η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) σημειώνει πως ο Μερρακλής στις μελέτες του εξετάζει μεταξύ άλλων τη θεματική του παραμυθιού, την αφηγηματική τεχνική και την αισθητική του κειμένου.

2.3 Λαϊκό και Λόγιο παραμύθι

Σύμφωνα με τον Δελώνη (1991:62) το λαϊκό παραμύθι είναι «*δημιούργημα του ανώνυμου παραμυθά, είναι έργο συλλογικό, διαχρονικό, μεταφερμένο ως εμάς με όλες τις -πιθανές- παραλλαγές του.*» Αντίθετα το έντεχνο παραμύθι είναι «*έργο επώνυμου λογοτέχνη, ο οποίος είτε στηρίχθηκε στα χνάρια του λαϊκού, είτε το έγραψε στηριζόμενος στη φαντασία και το ταλέντο του.*» Ο Αναγνωστόπουλος (1997:90) γράφει «*Το σύγχρονο παραμύθι-με τους καταχρηστικούς όρους σύγχρονο, έντεχνο, λόγιο κτλ. εννοούμε το επώνυμο παραμύθι, γραμμένο από λογοτέχνες-ως είδος της παιδικής λογοτεχνίας διαφοροποιείται από το παραδοσιακό παραμύθι.*» Ο Δελώνης (1991) συνεχίζει

αναφέροντας τα χαρακτηριστικά του λαϊκού παραμυθιού που κατά τη γνώμη του το διαφοροποιούν από το έντεχνο.

Τα πρώτα χαρακτηριστικά που αναφέρει είναι η μαγεία, η φαντασία και το ονειρικό στοιχείο. Ο συνδυασμός των στοιχείων αυτών δημιουργεί την ψευδαίσθηση πως στον παραμυθιακό κόσμο όλα είναι πιθανά και δυνατά, ενώ η λογική και οι νόμοι της φύσης παραβιάζονται συνεχώς. Στη συνέχεια, γίνεται αναφορά στην έλλειψη χώρου και χρόνου, καθώς αποφεύγονται περιγραφές του χώρου και του χρόνου κατά τους οποίους εξελίσσεται η ιστορία. Εξαιτίας αυτής της έλλειψης περιγραφής το παραμύθι αποκτά τον διαχρονικό του χαρακτήρα καθώς μπορεί να θεωρείται σύγχρονο σε διαφορετικές χρονικές περιόδους. Το τελευταίο χαρακτηριστικό που παραθέτει ο Δελώνης είναι η έλλειψη αντιθέσεων (καλό-κακό, δυνατό-αδύνατο κτλ.) που προσδίδουν στο λαϊκό παραμύθι τον ιδιαίτερο χαρακτήρα του.

Ο Δελώνης (1991) καθώς επίσης και ο Αναγνωστόπουλος (1999) επισημαίνουν πως η θεματική του σύγχρονου παραμυθιού είναι πολύ πιο διαφορετική από εκείνη του λαϊκού παραμυθιού. Μερικά από τα θέματα τα αποδίδουν σε κοινωνικές αλλαγές, στην εξέλιξη των Επιστημών, στην αλλαγή του τρόπου θεώρησης του κόσμου. Το σύγχρονο παραμύθι ασχολείται και με τα σύγχρονα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο κόσμος όπως είναι η καταστροφή του περιβάλλοντος και η συρροή των ανθρώπων στις μεγαλουπόλεις. Αυτή την στροφή του ενδιαφέροντος των νέων παραμυθιάδων εντοπίζει και ο Δελώνης (1991).

Τονίζει πως το σύγχρονο παραμύθι καλλιεργεί την κριτική σκέψη και τον προβληματισμό γύρω από θέματα όπως η ειρήνη, το οικολογικό πρόβλημα κ.α. *«Έγινε από την άποψη αυτή πιο λειτουργικό και δραστικό, πιο ρεαλιστικό»* υπογραμμίζει ο Αναγνωστόπουλος (1999). Συνοψίζοντας λοιπόν η θεματική των σύγχρονων παραμυθιών είναι *«η ζωή του παιδιού στην οικογένεια και στο σχολείο, τα ζώα και τα πουλιά, το δάσος, η προστασία του φυσικού περιβάλλοντος, το διάστημα, οι μηχανές, τα ταξίδια, οι κοινωνικές συγκρούσεις, τα κοινωνικά φαινόμενα, οι σύγχρονοι δράκοι, όπως τα ναρκωτικά, η βία κ.α...»* (Αναγνωστόπουλος, 1997:91 & Αναγνωστόπουλος, 1999:95). Μία ακόμη αλλαγή που παρατηρείται στη θεματική του σύγχρονου παραμυθιού είναι η ανύπαρκτη σχεδόν αναφορά σε λαϊκούς θρύλους και μύθους, στη μυθολογία ή στην ιστορία, ακόμη και στον λαϊκό πολιτισμό.

Σύμφωνα με τον Αναγνωστόπουλο (1999), αποφεύγεται το μαγικό στοιχείο καθώς τα παιδιά πλέον δεν πιστεύουν στις νεράιδες, τις μάγισσες, τους δράκους, παρά μόνο όταν είναι πολύ μικρά. Το σύγχρονο παραμύθι συνιστά έναν συγκερασμό της πραγματικότητας με τη φαντασία, περνώντας στο παιδί τα απαραίτητα μηνύματα για

να κατανοήσει τον εαυτό του και τον κόσμο που το περιβάλλει. Επίσης αποφεύγεται η αναφορά σε βιαιότητες και αγριότητες, χαρακτηριστικό γνώρισμα των λαϊκών παραμυθιών, καθώς θεωρείται πως εντείνει την ανασφάλεια των παιδιών, τα γεμίζει άγχος και συνιστά μία τραυματική εμπειρία. Αντίθετα η σκιαγράφηση των ηρώων βασίζεται στους ισχύοντες κοινωνικούς και ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς. Με τον τρόπο αυτό προάγεται και αναδεικνύεται ένα πνεύμα δικαιοσύνης και ανθρωπισμού.

Στη συνέχεια, δεν υπάρχει καμία αναφορά σε πρίγκιπες ή βασιλιάδες, θέμα κοινό στα περισσότερα λαϊκά παραμύθια. Αυτό συμβαίνει λόγω της αλλαγής στην κοινωνική δομή καθώς η αταξική κοινωνία είναι πλέον γεγονός. Το αποτέλεσμα είναι η έκλειψη στοιχείων που συμβόλιζαν την κοσμική (κατά άλλους και θεϊκή) εξουσία π.χ. οι βασιλιάδες, οι άρχοντες κλπ. Επίσης, η εξέλιξη της επιστήμης καθώς και η πορεία κατάκτησης του διαστήματος αποτελούν δύο περιοχές από τις οποίες οι σύγχρονοι παραμυθιάδες αντλούν τα θέματα των ιστοριών τους. *«Έτσι στα σύγχρονα παραμύθια συναντούμε αστροναύτες, διαστημόπλοια, πυραύλους, αεροπλάνα, κομπιούτερς, αυτοκίνητα, μηχανές και εξωγήινα τέρατα»* (Αναγνωστόπουλος, 1999: 94) Η στροφή αυτή βοηθά τα παιδιά να προσεγγίσουν το πνεύμα της εποχής, καλλιεργώντας ταυτόχρονα τη φαντασία και τα επιστημονικά τους ενδιαφέροντα.

Απόρροια όλων αυτών είναι μια ιδιαίτερη αναντιστοιχία μεταξύ των ηρώων του λαϊκού παραμυθιού και του σύγχρονου κόσμου. Ο τελευταίος καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από την ανάπτυξη της Τεχνολογίας και έτσι ανάλογα με τα θέματα προσαρμόζονται και οι ήρωες των παραμυθιών (Δελώνης, 1991). Οι ήρωες διατηρούν αναλλοίωτα τα βασικά τους γνωρίσματα (πχ. κακός, καλός, βοηθός κτλ.) αλλά αλλάζουν μορφή. Για παράδειγμα αντί για τον κακό δράκο του παραμυθιού έχουμε το εξωγήινο τέρας και αντί για τον καλόκαρδο πρίγκιπα τον σούπερμαν (Αναγνωστόπουλος, 1999). Ο Αναγνωστόπουλος (1999) γράφει πως ο χαρακτηρισμός των προσώπων πρέπει να είναι λιτός και περιεκτικός καθώς, ακόμη και με δύο επίθετα μπορεί ο συγγραφέας να *«δώσει λάμψη»* και να δημιουργήσει *«ισχυρή έλξη και εντύπωση στην ψυχή των παιδιών»* (1999:95).

Το σύγχρονο παραμύθι έχει διαφορετικό ύφος. Το έντονο διδακτικό στοιχείο του λαϊκού παραμυθιού φαίνεται να υποχωρεί καθώς αντικαθίσταται από μία *«εμπράγματα διδασχή»*. Το ύφος γίνεται έτσι πιο φυσικό και αληθινό. Παρ' όλα αυτά είναι πολύ εύκολο ο συγγραφέας να ξεφύγει καταλήγοντας σε μία πεζολογία και χαλαρή δομή, στοιχεία που κουράζουν τα παιδιά. Για το λόγο αυτό το σύγχρονο παραμύθι οφείλει να είναι σύντομο, περιεκτικό αλλά ταυτόχρονα γεμάτο ζωντάνια και παραστατικότητα με έντονες σκηνές και απλούς διαλόγους. Έτσι θα προσελκύσει και

θα διατηρήσει το ενδιαφέρον του νεαρού αναγνώστη περνώντας ταυτόχρονα τα έμμεσα μηνύματα που θέλει ο δημιουργός του.

Το σύγχρονο παραμύθι έχει πάντα ένα καλό, ευτυχισμένο τέλος (happy end). Το γεγονός αυτό επιδρά λυτρωτικά στην ψυχή του παιδιού, διαμορφώνει ή τονώνει ένα αίσθημα ασφάλειας αποδεικνύοντας πως ο καλός, δίκαιος και ηθικός ήρωας ή ηρωίδα ανταμείβεται στο τέλος. Ο Αναγνωστόπουλος (1997) επισημαίνει πως το έντεχνο παραμύθι είναι αποκλειστικά για ανάγνωση ενώ αντίθετα το λαϊκό προσδιορίζεται από τον καθαρά προφορικό του χαρακτήρα. Επακόλουθο αυτού του περιορισμού είναι ο στατικός χαρακτήρας του έντεχνου παραμυθιού. Πρόκειται για το *«τετελεσμένο κείμενο ενός συγγραφέα»* (1997:91) σε αντίθεση με το λαϊκό παραμύθι που υφίσταται επεξεργασία σε πολλαπλά επίπεδα, καθώς εμπλουτίζεται κάθε φορά που το αφηγείται ένας καινούργιος παραμυθάς. Το αποτέλεσμα είναι πως τα λαϊκά παραμύθια *«καθίστανται αθάνατα λογοτεχνικά δημιουργήματα του λαού»* (1997:91).

Κεφάλαιο 3ο

3.1 Η Δομική ανάλυση του Vladimir Propp

Ο Ρώσος φορμαλιστής Vladimir Propp επιδόθηκε στη μελέτη της δομής του μαγικού παραμυθιού. Ως μαγικά παραμύθια εννοεί τα παραμύθια που διακρίνονται στον πίνακα Aarne–Thomson με τους αριθμούς 300-749 και τα οποία είναι υποκατηγορία της μεγαλύτερης κατηγορίας «Καθαυτό παραμύθια». Μελέτησε 100 λαϊκά παραμύθια με διάφορες υποθέσεις.

Η μελέτη του αφορμάται από τη θέση πως *«όλα τα ζητήματα της μελέτης του παραμυθιού πρέπει να καταλήγουν στη λύση του ουσιωδέστερου, άλυτου ως τώρα προβλήματος-του προβλήματος της ομοιότητας των παραμυθιών ολόκληρης της υφηλίου»* (Προπ, 2009:22)

Έτσι λοιπόν ο Προπ ξεχωρίζει τα *«συστατικά μέρη των μαγικών παραμυθιών»* και επιχειρεί να τα συγκρίνει μεταξύ τους.

Ορίζει λοιπόν ως θεμελιώδη μέρη του παραμυθιού τις *λειτουργίες των δρώντων προσώπων*. *«Ως λειτουργία, εννοείται η ενέργεια ενός δρώντος προσώπου που ορίζεται από την άποψη της σημασίας της για την πορεία της δράσης»* (2009:27) είναι τα μόνιμα, σταθερά στοιχεία του παραμυθιού και συγκροτούν τα θεμελιώδη συστατικά μέρη του. Κατά τη μελέτη μαγικών παραμυθιών συνειδητοποίησε πως πολλές από τις διάφορες ενέργειες που επιτελούν τα πρόσωπα, επαναλαμβάνονται. Μπορεί το πρόσωπο κάθε φορά να αλλάζει όμως η ενέργεια, η λειτουργία που επιτελεί παραμένει αμετάβλητη. Μάλιστα πρόσεξε πως το ποσοστό επανάληψης ορισμένων λειτουργιών είναι εξαιρετικά μεγάλο. Αποφάσισε επομένως να ασχοληθεί με το τι κάνουν τα πρόσωπα και όχι τόσο με το ποιος ή πώς κάνει κάτι.

Για τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων διατυπώνει μάλιστα δύο θέσεις. Αρχικά πως ο αριθμός τους είναι συγκεκριμένος και περιορισμένος και πως η ακολουθία των λειτουργιών είναι πάντα η ίδια.

Παρομοιάζει επίσης τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων με αυτό που είχε ορίσει ο Βεσελόφσκι ως μοτίβα και ο Bedier ως στοιχεία. Τέλος επισημαίνει πως δεν εμφανίζονται όλες οι λειτουργίες σε ένα παραμύθι, χωρίς αυτό να μειώνει τις υπόλοιπες λειτουργίες που ήδη υπάρχουν.

Ο αριθμός των λειτουργιών των δρώντων προσώπων ανέρχεται στις τριάντα μία. Ο Προπ επισημαίνει πως τα περισσότερα παραμύθια αρχίζουν με κάποια *αρχική κατάσταση*. Στην *αρχική* αυτή κατάσταση παρουσιάζονται τα μέλη της οικογένειας, ο

ήρωας για τον οποίο μαθαίνουμε είτε το όνομα, είτε την κατάσταση στην οποία βρίσκεται. Μετά την αρχική κατάσταση ακολουθεί η σειρά των λειτουργιών. Αυτές είναι:

1. Απουσία (absentation): Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι. Το μέλος αυτό μπορεί να είναι ο ένας ή και οι δύο γονείς οι οποίοι πηγαίνουν στη δουλειά, στο δάσος, για εμπόριο ή στον πόλεμο ο πατέρας. Μπορεί όμως να απουσιάζουν και τα παιδιά που πηγαίνουν επίσκεψη, για ψάρεμα, βόλτα.

2. Απαγόρευση (interdiction): Επιβάλλεται μία απαγόρευση στον ήρωα. Η απαγόρευση μερικές φορές παίρνει τη μορφή παράκλησης ή συμβουλής. Μορφή απαγόρευσης θεωρείται και η εντολή ή η πρόταση.

3. Παράβαση (violation): Η απαγόρευση (σε όποια μορφή και αν εμφανιστεί) παραβιάζεται. Οι μορφές της παράβασης είναι τόσες, όσες είναι και οι μορφές της απαγόρευσης. Η 2^η και 3^η λειτουργία αποτελούν «ζευγαρωτό στοιχείο». Συνήθως κατά τη συγκεκριμένη λειτουργία εμφανίζεται το δεύτερο πιο σημαντικό πρόσωπο μετά τον ήρωα, ο ανταγωνιστής, ο οποίος παίρνει διάφορες μορφές και ο ρόλος του είναι να διαταράξει την ησυχία και να προκαλέσει κακό.

4. Διερεύνηση (reconnaissance): Στη συγκεκριμένη λειτουργία ο ανταγωνιστής προσπαθεί να αποσπάσει σημαντικές πληροφορίες από τον αντίπαλο του με έμμεσο ή άμεσο τρόπο. Τις πληροφορίες αυτές έπειτα τις χρησιμοποιεί για να βλάψει τα θύματά του.

5. Εκχώρηση (delivery): Μαζί με την προηγούμενη συνιστούν «ζευγαρωτό στοιχείο». Κατά την εκχώρηση ο ανταγωνιστής παίρνει την απάντηση στα ερωτήματα που έθεσε. Κατά τον Προπ η εκχώρηση των απαραίτητων (για τον ανταγωνιστή) πληροφοριών παίρνει τη μορφή μιας απερίσκεπτης ενέργειας. Οι πληροφορίες δίνονται άμεσα ή έμμεσα και συνήθως ο ήρωας δεν καταλαβαίνει το σφάλμα του.

6. Εξαπάτηση (trickery): Ο ανταγωνιστής προσπαθεί να ξεγελάσει το θύμα του και για να το πετύχει μεταμφιέζεται. Οι ενέργειες στις οποίες προβαίνει είναι πολλές και ποικίλες ανάλογα με τις περιστάσεις του παραμυθιού. Συνήθως ενεργεί και προσπαθεί να εξαπατήσει χρησιμοποιώντας πειθώ, διάφορα μαγικά μέσα, απάτη ή καταναγκασμό.

7. Συνενοχή (complicity): Το θύμα ενδίδει στην απάτη και βοηθάει τον ανταγωνιστή χωρίς να το γνωρίζει. Πείθεται να κάνει ή να δοκιμάσει κάτι, αντιδρά μηχανικά στα μαγικά μέσα κ.ο.κ. Η 5^η και 6^η λειτουργία συνιστούν και αυτές όπως και οι προηγούμενες, «ζευγαρωτό στοιχείο».

8. Δολιοφθορά (villainy): Η λειτουργία αυτή περιγράφει το κακό/τη ζημιά που προξενεί ο ανταγωνιστής σε κάποιο από τα μέλη της οικογένειας. Ο Προπ τονίζει πως η λειτουργία αυτή είναι πολύ βασική καθώς συμβάλλει στην εξέλιξη της πλοκής. Γράφει χαρακτηριστικά πως όλες οι προηγούμενες λειτουργίες διαμορφώνουν τις πιο ευνοϊκές συνθήκες για την εμφάνιση της δολιοφθοράς. Για το λόγο αυτό, τις ονομάζει «προπαρασκευαστικό μέρος του παραμυθιού». Με τη δολιοφθορά, αρχίζει επίσημα η ανάπτυξη της πλοκής. Η δολιοφθορά ως λειτουργία μπορεί να πάρει πολλές μορφές. Μερικές από αυτές είναι, απαγωγή, κλοπή, καταστροφή, βασανισμός/σωματικές βλάβες, εξαφάνιση εκδίωξη, φόνος, μαγεία, φυλάκιση. Ακόμη, ο Προπ σημειώνει πως δεν εμφανίζεται σε όλα τα παραμύθια η λειτουργία της δολιοφθοράς. Ορίζει ως συνώνυμο της, τη λειτουργία της έλλειψης (lack) κατά τη οποία τα παραμύθια ξεκινούν με μία κατάσταση έλλειψης ή ανεπάρκειας, η οποία δεν προκαλείται από κανέναν, απλά παρουσιάζεται στους ακροατές του παραμυθιού. Τα αποτελέσματα της όμως είναι ίδια με εκείνα της λειτουργίας της δολιοφθοράς.

a. Έλλειψη (lack): Εμφανίζεται με διάφορες μορφές, όπως αναζήτηση συζύγου, αναζήτηση μαγικού μέσου, εξαφάνιση ενός αντικειμένου που είναι ανάγκη να αποκτηθεί κ.α.

9. Μεσολάβηση (mediation): Η δολιοφθορά ή η έλλειψη γνωστοποιούνται και ζητούν/παρακαλούν/στέλνουν τον ήρωα να τις διορθώσει. Ο Προπ γράφει πως η λειτουργία αυτή εισάγει στο παραμύθι τους ήρωες. Στη συνέχεια όμως διακρίνει τους ήρωες σε δύο κατηγορίες, τους ήρωες-αναζητητές και τους ήρωες-θύματα. Η πρώτη κατηγορία είναι ο ήρωας που αναζητά ένα άλλο σημαντικό πρόσωπο της ιστορίας το οποίο έχει εξαφανιστεί, απαχθεί κλπ. Η δεύτερη κατηγορία ακολουθεί τα πρόσωπα που έχουν εξαφανιστεί, απαχθεί κλπ. Η σημασία της λειτουργίας αυτής συνίσταται στο να προκαλέσει την αναχώρηση του ήρωα (ήρωας-αναζητητής) ή τη μεταφορά του ήρωα μακριά από το σπίτι (ήρωας-θύμα). Οι μορφές της μεσολάβησης, όπως και των προηγούμενων λειτουργιών είναι ποικίλες. Αποστέλλεται έκκληση για βοήθεια, ο ήρωας αποφασίζει αυτοβούλως να φύγει από το σπίτι, διατάζουν τον ήρωα (συχνά διατυπώνονται και απειλές) να βρει το αντικείμενο/πρόσωπο της αναζήτησης, ο ήρωας μεταφέρεται μακριά από τον τόπο του ή ο ήρωας που έχει καταδικαστεί σε θάνατο ελευθερώνεται κρυφά.

10. Έναρξη της αντενέργειας (Beginning counteraction): Η λειτουργία αυτή εμφανίζεται μόνο στα παραμύθια με τον ήρωα-αναζητητή. Στην ουσία η λειτουργία αυτή αντιπροσωπεύει την απόφαση του ήρωα να ψάξει το αντικείμενο ή πρόσωπο που εξαφανίστηκε, απήχθει κ.τ.λ.

11. Αναχώρηση (departure): Με τον όρο αναχώρηση αναφέρεται ο Προπ και στις δύο περιπτώσεις ηρώων, η αναχώρηση του ήρωα αναζητητή και η (βεβιασμένη) αναχώρηση του ήρωα-θύματος σημειώνει πως υπάρχει περίπτωση να μην εμφανίζεται καθόλου τοπική μετακίνηση του ήρωα και η πλοκή να εξελίσσεται σε έναν μόνο τόπο. Στο σημείο αυτό εισάγεται το τρίτο σημαντικό πρόσωπο της πλοκής, ο δωρητής ή αλλιώς προμηθευτής. Αυτός συνήθως συναντάται τυχαία και δωρίζει στον ήρωα ένα μαγικό μέσο που θα τον βοηθήσει να εξαλείψει τη δυστυχία.

12. Πρώτη λειτουργία του δωρητή (the first function of the donor): Η συγκεκριμένη λειτουργία μπορεί να παρουσιαστεί με δύο μορφές. Αρχικά ο δωρητής μπορεί να παρουσιαστεί στον ήρωα και να του χορηγήσει το μαγικό μέσο που θα τον βοηθήσει στην αναζήτησή του. Υπάρχει όμως και η περίπτωση κατά την οποία ο ήρωας θα πρέπει να αποδείξει την αξία του προτού παραλάβει το μαγικό μέσο. Έτσι λοιπόν ο δωρητής μπορεί να τον υποβάλει σε διάφορες δοκιμασίες, να του θέσει μία σειρά ερωτήσεων, να τον βάλει να πολεμήσει ενάντια σε κάποιον πολύ πιο δυνατό, να του προτείνει κάτι ως αντάλλαγμα για το μαγικό μέσο. Άλλες φορές πάλι η δράση του δωρητή δεν είναι τόσο εμφανής και ταυτόχρονα δίνεται έμφαση στις δράσεις του ήρωα. Για παράδειγμα ο ήρωας μπορεί να εκπληρώσει μία παράκληση ή μία επιθυμία, ή να βοηθήσει κάποιον που το έχει ανάγκη και να ανταμειφθεί για την καλοσύνη του.

13. Η αντίδραση του ήρωα (the hero's reaction): Εδώ περιγράφεται η αντίδραση του ήρωα στις ενέργειες του δωρητή. Η αντίδραση του ήρωα μπορεί να είναι θετική ή αρνητική.

14. Εφοδιασμός/Λήψη του μαγικού μέσου (provision or receipt of a magical agent): Ο δωρητής αποφασίζει να δωρίσει, να χαρίσει στον ήρωα το μαγικό μέσο. Το μαγικό μέσο μπορεί να έχει διάφορες μορφές. Μπορεί να είναι ζώο (άλογο, αετός κλ.π.), αντικείμενο με συγκεκριμένα μαγικά γνωρίσματα, ιδιότητες που χαρίζονται άμεσα στον ήρωα π.χ. δύναμη να πετάει. Οι τρόποι με τους οποίους τα μαγικά μέσα μεταβιβάζονται στον ήρωα είναι πολλοί. Άμεση μεταβίβαση, παρασκευή του μέσου, πώληση και αγορά, βρώση ή πόση ή αρπαγή.

15. Τοπική μετακίνηση μεταξύ δύο βασιλείων (spatial transference between two kingdoms): Συνήθως το αντικείμενο της αναζήτησης βρίσκεται σε άλλο βασίλειο, ή γενικά σε άλλο τόπο. Έτσι λοιπόν ο ήρωας ταξιδεύει στον αέρα, στο νερό, στην ξηρά, ακολουθεί ίχνη, του δείχνουν τον δρόμο ή ακόμη τον οδηγούν.

16. Πάλη (struggle): Μεταξύ των δύο κύριων προσώπων, του ήρωα και του ανταγωνιστή. Οι μορφές πάλης μπορούν να είναι είτε σύγκρουση κατά πρόσωπο, είτε

πιο χιουμοριστικοί τρόποι επίλυσης της διαφοράς, όπως ένα συναγωνισμός μεταξύ των δύο. Τον συναγωνισμό κερδίζει συνήθως ο ήρωας χρησιμοποιώντας την πονηριά του.

17. Στιγματίσμα (branding, marking): Η λειτουργία αυτή δείχνει την πρακτική κατά την οποία ο ήρωας στιγματίζεται. Το στίγμα μπορεί να είναι είτε κάποιο σημάδι που προκύπτει με μαγικό τρόπο (π.χ. φιλί), είτε κάποιο τραύμα μετά από μάχη.

18. Νίκη (victory): Ο ανταγωνιστής χάνει μετά την πάλη του με τον ήρωα. Η ήττα αυτή είναι ήττα στη μάχη, ήττα στον συναγωνισμό κ.ο.κ.

19. Εξάλειψη της δυστυχίας ή της έλλειψης: Συνιστά το σημείο κορύφωσης της πλοκής/ιστορίας. Το αντικείμενο της αναζήτησης αποκτάται με τίμια ή άτιμα μέσα ή με τη χρήση του μαγικού μέσου. Σε γενικές γραμμές η δυστυχία που προκάλεσε ο ανταγωνιστής ή η έλλειψη, η οποία παρουσιάστηκε ως δεδομένη κατάσταση στην αρχή του παραμυθιού, σταματούν να υφίστανται.

20. Επιστροφή (return): Ο ήρωας ξεκινά την πορεία του για να επιστρέψει στον τόπο του. Δεν πρέπει όμως να ταυτίζεται με την άφιξη αφού όπως θα φανεί και στη συνέχεια, ο δρόμος της επιστροφής είναι μακρύς και γεμάτος εμπόδια.

21. Καταδίωξη (pursuit, chase): Το πρώτο εμπόδιο που εμφανίζεται στον δρόμο του ήρωα είναι η καταδίωξη του από τον ανταγωνιστή. Η καταδίωξη λαμβάνει χώρα και με άλλα μέσα όπως μια ελκυστική μεταμφίεση που τραβάει την προσοχή του ήρωα ή μια μεταμόρφωση (π.χ. σε πουλί) που δρα προς όφελος του διώκτη.

22. Διάσωση (rescue): Ο ήρωας σώζεται με διάφορους τρόπους όπως μεταφορά με μαγικό τρόπο μακριά από τον διώκτη, κρύψιμο, μεταμόρφωση, αποφυγή του πειρασμού. Στο σημείο αυτό αρκετά παραμύθια σταματούν, μόλις ανακοινωθεί η άφιξη του ήρωα στον τόπο του, οποίος στο τέλος συνήθως παντρεύεται. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις κατά τις οποίες ο ήρωας ξαναδοκιμάζεται και δημιουργείται μία νέα διήγηση η οποία αποτελείται από τις ίδιες περίπου λειτουργίες που προκάλεσαν και την πρώτη διήγηση (βασική ιστορία). Ο Προπ γράφει χαρακτηριστικά « *Το φαινόμενο αυτό σημαίνει ότι πολλά παραμύθια αποτελούνται από δύο σειρές λειτουργιών, που μπορούμε να τις ονομάσουμε κινήσεις*». (Προπ, 2009 :65)

Οι λειτουργίες που επαναλαμβάνονται είναι:

1. Δολιοφθορά
2. Αναχώρηση για αναζήτηση
3. Δοκιμασία για λήψη μαγικού μέσου
4. Ο ήρωας αντιδρά στις πράξεις του δωρητή (ίδιος ή διαφορετικός)
5. Ο ήρωας παίρνει το μαγικό μέσο
6. Ο ήρωας φτάνει στον τόπο όπου βρίσκεται το αντικείμενο αναζήτησης

23. Μη αναγνωρίσιμη άφιξη ή απλή άφιξη (unrecognized arrival): Στην πρώτη περίπτωση ο ήρωας φτάνει στον τόπο του χωρίς να τον αναγνωρίζει κανείς.

24. Αβάσιμες απαιτήσεις (unfounded claims): Εδώ δρουν οι ψεύτικοι ήρωες καθώς ο αληθινός ήρωας δεν έχει φανερωθεί και παρουσιάζονται ως ήρωες.

25. Δύσκολο πρόβλημα (difficult task): Πρόκειται για ένα προσφιές θέμα στο παραμύθι καθώς με τον τρόπο αυτό αποδεικνύεται η αξία του ήρωα. Τα προβλήματα μπορεί να είναι πολλά και ποικίλα όπως δοκιμασίες αποχής, δύναμης, υπομονής, ορθής εκλογής ενός συγκεκριμένου αντικειμένου από ένα πλήθος κ.τ.λ.

26. Λύση (solution): Το πρόβλημα που τίθεται στον ήρωα επιλύεται με τόσους τρόπους όσες είναι και οι μορφές τις οποίες μπορεί να πάρει.

27. Αναγνώριση (recognition): Ο αληθινός ήρωας αναγνωρίζεται είτε από κάποιο σημάδι που φέρει ή από κάποιο αντικείμενο που του δόθηκε.

28. Ξεσκέπασμα (exposure): Ο ψεύτικος ήρωας αποκαλύπτεται είτε γιατί δεν μπορεί να λύσει το πρόβλημα, είτε γιατί δεν φέρει το σημάδι ή αντικείμενο όπως ο αληθινός ήρωας. Υπάρχουν βέβαια και αρκετοί άλλοι τρόποι ξεσκεπάσματος.

29. Μεταμόρφωση (transfiguration): Ο ήρωας αποκτά νέα όψη με τη βοήθεια του μαγικού βοηθού, αλλάζει τα ρούχα του με καινούρια και καλύτερα κ.τ.λ.

30. Τιμωρία (punishment): Ο ανταγωνιστής του παραμυθιού τιμωρείται και την ποινή του την ορίζουν είτε οι εχθροί του (ο ήρωας της ιστορίας), είτε την επιβάλλει ο ίδιος στον εαυτό του.

31. Γάμος (wedding): Εδώ έχουμε διπλό αποτέλεσμα καθώς ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στο θρόνο.

3.2 Οι επικοί νόμοι του Axel Olrik

Ο διακεκριμένος Δανός λαογράφος Axel Olrik επιδόθηκε στη μελέτη της λαϊκής αφήγησης. Ο σκοπός της μελέτης του ήταν να σκιαγραφήσει μερικούς βασικούς νόμους, κάποιες αρχές που επικρατούν στη σύνθεση της λαϊκής αφήγησης. Η έρευνα του θεωρήθηκε προάγγελος της μορφολογικής ανάλυσης των Ρώσων Φορμαλιστών» γράφει η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002: 133)

Το έργο του παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1908 στο Βερολίνο. Αν και έχει δεχθεί κριτικές είναι από τα λίγα έργα της εποχής εκείνης που άντεξαν στον χρόνο και που συνεχίζουν να ενθουσιάζουν τις νέες γενιές μελετητών του Olrik. Είναι αναγκαίο να διευκρινιστεί ο όρος «*Sagenwelt*» ή «ο κόσμος του *Sage*» που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας. Ο όρος «*Sage*» είναι ένας γενικός όρος που περιλαμβάνει μορφές όπως

το παραμύθι, ο μύθος, ο θρύλος, τα ηρωικά έπη και το παραδοσιακό τραγούδι. Ο Olrik νιώθει την ανάγκη να προβεί σε αυτή τη διευκρίνιση καθώς πιστεύει ακράδαντα ότι οι νόμοι που διέπουν τη λαϊκή αφήγηση εντοπίζονται σε όλες τις μορφές και τα γένη της, ανεξαιρέτως. Για τον Olrik «ο κόσμος του Sage» είναι ένα αυτόνομο βασίλειο με τους δικούς του νόμους και τις δικές του κανονικότητες και δεν υπακούει στους νομούς τις καθημερινής ζωής. Για τον λόγο αυτό καταλήγει στο συμπέρασμα πως η λαογραφία θα πρέπει να λογίζεται με τους δικούς της νόμους, στους οποίους υπακούει αποκλειστικά και μόνο.

Ο Olrik παρατήρησε όπως και ο Προπ μετά από αυτόν πως οι ομοιότητες μεταξύ των λαογραφικών κειμένων είναι εκπληκτικές. Γράφει χαρακτηριστικά πως οποιοσδήποτε όταν ασχολείται με τη λαογραφία ενός μακρινού λαού νιώθει πως τη γνωρίζει ακόμη και αν αυτή μέχρι εκείνη τη στιγμή ήταν παντελώς άγνωστη για εκείνον. Έτσι λοιπόν επιχειρεί να διατυπώσει τους «επικούς νόμους της λαϊκής αφήγησης». Εξηγεί μάλιστα πως τους ονομάζει νόμους γιατί περιορίζουν την ελευθερία σύνθεσης της προφορικής λογοτεχνίας. Σύμφωνα με την Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) ο Olrik φαίνεται πως χρησιμοποίησε τον όρο «νόμος» με τον ίδιο τρόπο που τον χρησιμοποιούν και οι θετικές επιστήμες. Εκεί ορίζεται ως «τα στοιχεία που αποτελούν επαναληπτικούς μηχανισμούς και διέπουν ένα είδος» (2002:134).

Ο πρώτος νόμος που σημειώνει ο Olrik είναι ο νόμος της έναρξης (the law of opening). Γράφει πως η αφήγηση δεν ξεκινά απότομα αλλά αντίθετα στην αρχή της ιστορίας παρουσιάζεται μία ήρεμη κατάσταση και ακολουθεί η περιγραφή έντονων σκηνών γεμάτων δράση και περιπέτεια. Υπάρχει μια κλιμακωτή πορεία προς την κορύφωση της ιστορίας, που συνιστά και το πιο ενδιαφέρον και σημαντικό σημείο της αφήγησης. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο η αφήγηση μετακινείται προς το τέλος της.

Ο νόμος της κατάληξης (the law of closing) αναφέρεται στην αντίθετη πορεία, από την κορύφωση δηλαδή προς την ήρεμη κατάσταση του τέλους μιας ιστορίας. Αυτό γίνεται για να χαλαρώσει το ακροατήριο μετά τον ενθουσιασμό που του προκάλεσε η κορύφωση της ιστορίας. Ωστόσο ο Olrik σημειώνει πως οι δύο αυτοί νόμοι μπορεί και να μην εφαρμόζονται σε πιο μοντέρνα λογοτεχνικά δημιουργήματα τα οποία μπορεί να ξεκινούν ή να τελειώνουν με απότομο τρόπο.

Ένας άλλος σημαντικός νόμος είναι ο νόμος της επανάληψης (the law of repetition). Αν και στη λογοτεχνία υπάρχουν πολλοί τρόποι να δηλωθεί η έμφαση όπως για παράδειγμα οι λεπτομερείς περιγραφές, στην προφορική παραδοσιακή αφήγηση η έμφαση δηλώνεται με έναν μόνο τρόπο, την επανάληψη. Υπάρχουν απλές επαναλήψεις

και επαναλήψεις έντασης υποστηρίζει ο συγγραφέας, τονίζοντας ταυτόχρονα πως χωρίς αυτές η λαϊκή αφήγηση δεν μπορεί να επιτύχει την πληρέστερη μορφή της.

Η επανάληψη είναι στενά συνδεδεμένη με τον αριθμό 3. Ωστόσο ο αριθμός 3 έχει τόσο καίρια σημασία και εμφανίζεται με εκπληκτική συχνότητα στους μύθους και τα παραμύθια, που συνιστά έναν νόμο από μόνος του. Ο νόμος του τρία ή του αριθμού 3 (the law of three) είναι εκείνος που διαχωρίζει τη λαϊκή αφήγηση από τη μοντέρνα λογοτεχνία. Ο Olrik σημειώνει πως συχνά εμφανίζονται και αριθμοί όπως το 7 ή το 12 οι οποίοι είναι ελάχιστος σημασίας.

Ο επόμενος νόμος που αναφέρεται είναι ο νόμος των δύο προσώπων σε μια σκηνή (the law of two to a scene). Ο νόμος αυτός επιτάσσει την εμφάνιση μόνο δύο προσώπων σε μία σκηνή. Στην περίπτωση που υπάρχουν περισσότερα πρόσωπα αυτά είναι βουβά και δεν παίρνουν μέρος στα γεγονότα. Ο νόμος των δύο προσώπων σε μια σκηνή σχετίζεται με τον νόμο της αντίθεσης (the law of contradiction). Στη λαϊκή αφήγηση υπάρχουν πάντα δίπολα. Οι πολώσεις (νέος-γέρος, μεγάλος-μικρός, καλός-κακός) συνιστούν βασικό δομικό στοιχείο της κάθε αφήγησης και λειτουργούν από τον πρωταγωνιστή προς τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Η αφήγηση επικεντρώνεται στον ήρωα και παρουσιάζει όσο εκτυλίσσεται η πλοκή, πρόσωπα με χαρακτήρες και πράξεις αντίθετα από αυτά του πρωταγωνιστή.

Ο Olrik εισάγει και έναν νόμο αντίθετο του νόμου της αντίθεσης τον νόμο των δίδυμων (the law of twins). Ο όρος δίδυμοι χρησιμοποιείται για να δηλώσει πέρα από τα δίδυμα αδέρφια και δύο χαρακτήρες που εμφανίζονται να έχουν τον ίδιο ρόλο. Συνήθως οι χαρακτήρες αυτοί είναι αδύναμοι και έχουν δευτερεύουσα σημασία. Στην περίπτωση που είναι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας υπακούουν στον νόμο της αντίθεσης και στρέφονται ο ένας εναντίον του άλλου.

Η σημασία της αρχικής και τελικής θέσης (the importance of initial and final position) είναι ένας ακόμη νόμος. Σε μία σειρά προσώπων ή αντικειμένων που παρουσιάζονται, ο κύριος χαρακτήρας ή το πιο σημαντικό αντικείμενο αναφέρονται τελευταία. Το κέντρο βάρους της αφήγησης βασίζεται πάντα σε αυτά. Ο νόμος αυτός συνδυάζεται συχνά και με τον νόμο του 3 συνιστώντας ένα βασικό χαρακτηριστικό της λαϊκής αφήγησης.

Ο Olrik στη συνέχεια αναφέρεται στον νόμο της μονοεπεισοδιακής αφήγησης (the law of the single strand). Γράφει πως στη λαϊκή αφήγηση, σε αντίθεση με τη λόγια λογοτεχνία ακολουθείται μία σειρά εξέλιξης γεγονότων που δεν ανατρέχει στο παρελθόν για να συμπληρώσει τυχόν ασάφειες ή κενά. Η πλοκή είναι πάντα απλή καθώς χτίζεται διαδοχικά από μία σειρά μονών επεισοδίων. Ακολουθούν ο νόμος της

σχηματοποίησης (the law of patterning) και ο νόμος της ενότητας της πλοκής (the law of the unity of the plot). Ο πρώτος αναφέρεται στην πρακτική της σχηματοποίησης προσώπων, χαρακτήρων και ενεργειών. Εξαιτίας της σχηματοποίησης αυτής η αφήγηση παραθέτει μόνο τα απολύτως απαραίτητα στοιχεία που συμπληρώνουν το στήσιμο της πλοκής. Με τον τρόπο αυτό καθετί περιττό αποφεύγεται και ξεχωρίζουν μόνο τα ουσιώδη.

Ο νόμος της ενότητας της πλοκής περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο κάθε αφηγηματικό στοιχείο υφίσταται και λειτουργεί αποκλειστικά για να δημιουργήσει κάποιο συγκεκριμένο γεγονός, κάποια δράση. Έτσι λοιπόν ο αναγνώστης περιμένει από την αρχή αυτό που θα συμβεί. Ο τελευταίος νόμος που παραθέτει ο Olrik είναι ο νόμος της επικέντρωσης σε έναν χαρακτήρα (the law of concentration on a leading character). Πρόκειται για τον πιο σημαντικό νόμο της λαϊκής παράδοσης. Η πλοκή επικεντρώνεται πάντα στο κύριο πρόσωπο της ιστορίας, τον πρωταγωνιστή.

3.3 Βασικά δομικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών

3.3.1 Ο Χρόνος του παραμυθιού

Ένα από τα πιο γενικά και καθολικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού είναι ο χρόνος κατά τον οποίο εκτυλίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας. Οι μελετητές συχνά χαρακτηρίζουν τις παραμυθιακές αφηγήσεις, *άχρονες*. Πράγματι η υπόθεση εκτυλίσσεται σε έναν απροσδιόριστο χρόνο όπως γράφει χαρακτηριστικά και η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002:109) *«ο χρόνος του μύθου βρίσκεται μετέωρος σε κάποιο απροσδιόριστο σημείο του παρελθόντος»*. Με τη χρήση τυπικών φράσεων ο αναγνώστης μεταφέρεται από τον χρόνο του παρόντος, τον χρόνο της αφήγησης, στον χρόνο της μαγείας ενώ με τη χρήση πάλι τυπικών φράσεων επανέρχεται στην πραγματικότητα. Οι τυπικές αυτές φράσεις γνωστές και ως τυπική έναρξη και λήξη του παραμυθιού, ποικίλουν ανάλογα με το είδος του παραμυθιού (λόγιο ή λαϊκό) και φυσικά επηρεάζονται από το περιβάλλον μέσα στο οποίο αναπτύσσονται (π.χ. τοπικό γλωσσικό ιδίωμα και φράσεις). Η πιο γνωστή αρχή του παραμυθιού είναι η φράση *«Μια φορά κι έναν καιρό...»* και η πιο γνωστή καταληκτική φράση είναι *«Και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα»*. Η Χατζητάκη-Καψωμένου παραθέτει πως μερικές φορές οι αφηγητές τοποθετούν την ιστορία τους σε κάποια συγκεκριμένη χρονική

στιγμή, σε μια προσπάθεια να της προσδώσουν έναν τόνο αληθοφάνειας και ρεαλισμού.

3.3.2 Ο Χώρος του παραμυθιού

Ο χώρος όπου διαδραματίζονται τα γεγονότα της αφήγησης είναι όπως ακριβώς και ο χρόνος, αόριστος και απροσδιόριστος, μακρινός και μυθώδης. «*A never-never land*» τον χαρακτήρισε κάποτε ο Thompson. Ο αφηγητής αποφεύγει τις περιγραφές χρησιμοποιώντας στερεότυπες εκφράσεις όπως «*ένα μακρινό βασίλειο, ένα μαγεμένο δάσος, ένα παλάτι, ένα φτωχό σπιτάκι...*». Προτιμά να επικεντρωθεί στην πλοκή και την περιγραφή των γεγονότων. Συχνό είναι επίσης το φαινόμενο της τοπικής μετατόπισης του ήρωα, ο οποίος φεύγει από τον τόπο του και ταξιδεύει σε έναν άλλο για να βρει το αντικείμενο της αναζήτησης του. Ο τόπος γέννησης του ήρωα δεν περιγράφεται ούτε βέβαια ο καινούργιος τόπος στον οποίο φτάνει. Υπάρχει επίσης περίπτωση ο παραμυθιάς να αναφερθεί ξεκάθαρα στον τόπο όπου εκτυλίσσεται η ιστορία του παραμυθιού. Η έκδηλη αυτή αναφορά συνιστά μία προσπάθεια του να προσδώσει έναν ρεαλιστικό χαρακτήρα στα λεγόμενά του. Ωστόσο ακόμη και μετά την αναφορά σε κάποιο πραγματικό τοπωνύμιο, αυτό γρήγορα λησμονείται και ο χώρος αποκτά και πάλι μια συγκεχυμένη υπόσταση. Όπως τονίζει η Χατζητάκη-Καψωμένου «*Η όποια απόπειρα χωροθεσίας στα παραμύθια αφήνει πολλά κενά*» (2002:111). Ο Προπ συμπληρώνει πως «*οι αοριστίες αυτές, είναι εκείνες που προσδίδουν στο παραμύθι τον μαγικό χαρακτήρα του*» (2009:105). Η περιγραφή ενός τόπου, όσο απλή και συνηθισμένη και αν είναι, ενεργοποιεί τη φαντασία του ακροατή ή του αναγνώστη και σε συνδυασμό με τα γεγονότα της ιστορίας, τον μεταφέρει στον κόσμο της μαγείας (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

3.3.3 Τα πρόσωπα της ιστορίας

Τα κύρια πρόσωπα ενός παραμυθιού είναι τρία: ο πρωταγωνιστής, ο ανταγωνιστής και ο δωρητής. Όποιο άλλο πρόσωπο μνημονεύεται έχει δευτερεύοντα ρόλο. Σε κάθε περίπτωση όμως κάθε πρόσωπο συνδέεται με κάποιο τρόπο με τον πρωταγωνιστή. Όπως εντόπισε ο Προπ κάθε παραμύθι αρχίζει με την *αρχική κατάσταση* κατά την οποία αναφέρονται ο ήρωας και ίσως τα μέλη της οικογένειάς του ή ακόμη και κάποιο πρόβλημα που έχει εμφανιστεί (και το οποίο συχνά καλείται να το λύσει ο ήρωας). Οι ήρωες του παραμυθιού είναι συνήθως είτε κάποιος βασιλιάς/βασίλισσα ή

πρίγκιπας/πριγκίπισσα, είτε κάποιος φτωχός νέος ή νέα. Η Χατζητάκη-Καψωμένου (2002) αναφέρει πως όταν ο πρωταγωνιστής ανήκει στη χαμηλή κοινωνική τάξη τότε ένας πρίγκιπας ή μια πριγκίπισσα έχουν δευτερεύοντα ρόλο και συνήθως στο τέλος του παραμυθιού αποκτούν την ιδιότητα του/της συζύγου του φτωχού ήρωα.

Σημαντικό ρόλο όμως διαδραματίζουν και τα ζώα τα οποία τις περισσότερες φορές παρουσιάζονται προσωποποιημένα. Τους αποδίδονται ανθρώπινες ιδιότητες (λόγος, σκέψη, συμπεριφορά) και συχνά τα ζώα αποδεικνύονται πιο έξυπνα και αποτελεσματικά από τον πρωταγωνιστή. Σε ορισμένα παραμύθια μάλιστα αποκαλύπτεται πως μερικά ζώα ήταν κάποτε άνθρωποι που μεταμορφώθηκαν είτε γιατί τους τιμώρησαν για την συμπεριφορά και τις πράξεις τους, είτε γιατί τους καταράστηκαν. Ο Rohrich ασχολείται εκτενώς με την παρουσία των ζώων στα παραμύθια. Υποστηρίζει πως οι ρίζες αυτής της συχνής εμφάνισης ζωικών μορφών στα παραμύθια, βρίσκονται στην κοινωνική πραγματικότητα παλαιότερων εποχών και στους τοτεμικούς μύθους. Ο άνθρωπος είχε μία ιδιαίτερα στενή σχέση με τη φύση και κατά συνέπεια και με τα ζώα. Τα ζώα ήταν ταυτόχρονα ο βοηθός του στην προσπάθεια επιβίωσης αλλά και ο κύριος ανταγωνιστής του. Για τον λόγο αυτό ο ρόλος που μπορεί να έχει ένα ζώο είναι διττός καθώς μπορεί να απειλεί τον ήρωα (ανταγωνιστής) ή να τον βοηθάει (βοηθός/δωρητής) (Rohrich στο Χατζητάκη-Καψωμένου, ο.π.).

Η Χατζητάκη-Καψωμένου σημειώνει επίσης πως οι παραμυθολόγοι χαρακτηρίζουν τα πρόσωπα των παραμυθιών «*χάρτινες υπάρξεις, μαριονέτες*» με «*επίπεδη φυσιογνωμία*». Ενεργούν χωρίς να εκφράζουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους και συχνά «*έχει κανείς την αίσθηση ότι αυτά τα απόμακρα πρόσωπα των παραμυθιών υπάρχουν μόνο για να στηθεί η πλοκή*» (2002:116). Πράγματι το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στις πράξεις των δρώντων προσώπων και όχι στα συναισθήματά τους. Όμως ακόμη και στην περίπτωση που οι ήρωες εξωτερικεύουν αυτά που νιώθουν, αυτό γίνεται για να δοθεί περισσότερη έμφαση στα ίδια τα γεγονότα της ιστορίας.

Μια άλλη ιδιότητα που έχουν τα παραμυθιακά πρόσωπα, είναι ότι δεν ακολουθούν τους βιολογικούς ρυθμούς της ζωής. Τα χρόνια περνούν και οι ήρωες αντί να γερνούν, παραμένουν ακμαίοι και νέοι. Με άλλα λόγια οι ήρωες είναι αθάνατοι καθώς δεν εξαρτώνται ούτε από τον χώρο, ούτε από τον χρόνο. Ένα γνωστό παράδειγμα εδώ είναι η ιστορία της Ωραίας Κοιμωμένης. Βέβαια αυτή η υπέρβαση των ανθρώπινων ορίων και δυνατοτήτων δεν κάνει τα παραμυθιακά πρόσωπα λιγότερο ανθρώπινα. Γενικά το φαινόμενο του θανάτου δεν έχει ιδιαίτερη θέση στο παραμύθι. Η Χατζητάκη-Καψωμένου (ο.π.) διευκρινίζει πως η όποια αναφορά στον θάνατο

αποδίδεται ως η φυσική κατάληξη της ανθρώπινης μοίρας. Για παράδειγμα οι ήρωες δεν πεθαίνουν από γηρατειά ή από κάποιο τραύμα πολέμου. Αντίθετα η μόνη περίπτωση που υπάρχει ρητή αναφορά στο θάνατο κάποιου χαρακτήρα αυτός επιβάλλεται ως τιμωρία του ανταγωνιστή για τις πράξεις του.

Β' Μέρος – Ερευνητική Διαδικασία

1 Σκοπός της έρευνας - Ερευνητικά Ερωτήματα

Με βάση τη θεωρία που αναλύθηκε στο θεωρητικό κομμάτι της παρούσας εργασίας και πιο συγκεκριμένα στο τρίτο κεφάλαιο μπορούμε να καταλήξουμε στα εξής συμπεράσματα:

- 1) Η διερεύνηση της δομής των παραμυθιών απασχόλησε και απασχολεί τους ερευνητές και τους παραμυθολόγους. Τα πορίσματα αυτών των μελετών εμφανίζουν πολλές ομοιότητες μεταξύ τους, ακόμη και αν είναι τοπικά και χρονικά απομακρυσμένες.
- 2) Παρά τις επιφανειακές διαφορές τους τα παραμύθια ανάγονται στην ίδια μορφολογική δομή και παρουσιάζουν κοινά αισθητικά και τεχνικά χαρακτηριστικά.

Σκοπός επομένως της παρούσας έρευνας είναι να διερευνήσει την ικανότητα των μαθητών να ανακαλούν ή να εντοπίζουν βασικά αισθητικά και μορφολογικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών. Ακόμη διερευνάται αν οι μαθητές είναι σε θέση να ανακαλέσουν ή να εντοπίσουν ορισμένες βασικές *λειτουργίες των δρώντων προσώπων* όπως αυτές ορίζονται από το έργο του Ρώσου Φορμαλιστή Βλαντίμιρ Προπ (Vladimir Propp). Η παρούσα έρευνα λοιπόν προσδοκά να απαντήσει στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

1. Είναι οι μαθητές σε θέση να ανακαλέσουν ή να εντοπίσουν χαρακτηριστικά του παραμυθιακού είδους;
2. Είναι οι μαθητές σε θέση να ανακαλέσουν ή να εντοπίσουν βασικές *λειτουργίες των δρώντων προσώπων* σε επιλεγμένα παραμύθια;
3. Είναι οι μαθητές σε θέση να δημιουργήσουν ένα πρωτότυπο παραμύθι χρησιμοποιώντας τις καινούργιες γνώσεις που απέκτησαν μετά την προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση;
4. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ομάδας, συμβάλει στην εφαρμογή των καινούργιων γνώσεων κατά τη διαδικασία δημιουργίας ενός πρωτότυπου παραμυθιού;

2 Ερευνητική μέθοδος

Ως καταλληλότερη μέθοδος προσέγγισης του θέματος για την παρούσα μελέτη κρίθηκε η ποιοτική έρευνα. Σύμφωνα με τους Ίσαρη και Πουρκό (2015) αυτός ο τύπος έρευνας δεν χρησιμοποιεί αριθμητικά δεδομένα και μαθηματικούς υπολογισμούς και λαμβάνει χώρα σε πραγματικές και όχι ελεγχόμενες συνθήκες. Είναι η καταλληλότερη μέθοδος για να μελετήσει τους ανθρώπους στον «πραγματικό κόσμο» όπως γράφει ο Parker (Parker στο Ίσαρη και Πουρκός, ο.π.). Οι υποστηρικτές της ποιοτικής έρευνας προσπαθούν να μελετήσουν τον κοινωνικό κόσμο «υπό το πρίσμα της εμπειρίας των υποκειμένων» (Ίσαρη και Πουρκός, 2015:13). Στην ουσία οι ποιοτικοί ερευνητές ενδιαφέρονται για το νόημα που δίνουν τα υποκείμενα στις καταστάσεις, στα γεγονότα, στην πραγματικότητα που τα περιβάλλει.

Στην ποιοτική έρευνα χρησιμοποιούνται αρκετές επιμέρους τεχνικές και μέθοδοι όπως η παρατήρηση (συμμετοχική και μη συμμετοχική), ομάδες εστίασης, βιογραφική μελέτη, έρευνα-δράση (action-research), θεμελιωμένη θεωρία, ανάλυση συνομιλίας, ανάλυση λόγου, κ.α. (Ίσαρη και Πουρκός, ο.π.). Από το σύνολο αυτών των τεχνικών και μεθόδων εκείνη η ερευνητική μέθοδος που κρίθηκε ως η καταλληλότερη για να εφαρμοστεί στη συγκεκριμένη εργασία, είναι η Έρευνα-Δράση.

Αναπτύχθηκε από τον ψυχολόγο Kurt Lewin ως ένας τρόπος αντιμετώπισης διαφόρων πρακτικών προβλημάτων που αντιμετώπιζαν οι κοινωνίες τη δεκαετία του 1930. Η έρευνα αυτής της μορφής αποτελείται από διαδοχικούς κύκλους, διάγνωσης-σχεδιασμού-δράσης-παρατήρησης/αναστοχασμού. Κάθε κύκλος ενεργειών μπορεί να αποτυπωθεί και με τη μορφή ενός σταδίου. Η διαγνωστική φάση (1^ο στάδιο) κατά την οποία αποτυπώνεται το θέμα της έρευνας και σχεδιάζεται ο τρόπος συλλογής των δεδομένων και ανάλυσης τους. Ακολουθούν οι προτάσεις αντιμετώπισης του θέματος και ο σχεδιασμός της παρέμβασης/δράσης (2^ο στάδιο). Η παρέμβαση υλοποιείται και καταγράφονται οι αλλαγές/τα αποτελέσματα της (3^ο στάδιο). Τέλος τα αποτελέσματα αξιολογούνται από τον ερευνητή, ο οποίος αποφασίζει αν χρειάζεται να επαναλάβει την παρέμβαση ή να επανατοποθετήσει το θέμα της έρευνας (4^ο στάδιο). Πρόκειται για μία μορφή έρευνας που έχει ως κύριο χαρακτηριστικό της την ευελιξία και την προσαρμοστικότητα. Στην ουσία ο ερευνητής δεν μπορεί να γνωρίζει με σιγουριά την πορεία της έρευνας του. Σχεδιάζει το επόμενο βήμα του αφού αξιολογήσει το προηγούμενο (Σαραφίδου, 2011).

Με βάση τα παραπάνω λοιπόν, η συγκεκριμένη έρευνα δομήθηκε πάνω στους κύκλους ενεργειών που αναλύθηκαν. Αρχικά τέθηκε το θέμα της έρευνας, αν δηλαδή

οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν ή να ανακαλέσουν χαρακτηριστικά των παραμυθιών και *λειτουργίες των δρώντων προσώπων* και στη συνέχεια αποφασίστηκε ο τρόπος συλλογής των δεδομένων, (1^ο στάδιο) που θα αναλυθεί στο επόμενο κεφάλαιο. Μετά την πρώτη επαφή με τους μαθητές και την αξιολόγηση των πρώτων αποτελεσμάτων, σχεδιάστηκε η διδακτική παρέμβαση (2^ο στάδιο). Η παρέμβαση που υλοποιήθηκε (3^ο στάδιο) θα μπορούσαμε να πούμε πως σχηματικά χωρίζεται σε τέσσερα μέρη ανάλογα με το είδος των δραστηριοτήτων με τις οποίες ασχολήθηκαν οι μαθητές. Μετά την ολοκλήρωση της παρέμβασης έλαβε χώρα η συγγραφή πρωτότυπων παραμυθιών από ομάδες μαθητών και ακολούθησε η αξιολόγησή τους (4^ο στάδιο). Το τελευταίο στάδιο δεν υλοποιήθηκε με τη μορφή που προτείνεται από τη βιβλιογραφία. Τα προϊόντα των μαθητών (τα παραμύθια) αξιολογήθηκαν αλλά δεν προσδιορίστηκε αν η παρέμβαση πρέπει να επαναληφθεί. Ωστόσο μια τέτοια επανάληψη δεν θα ήταν εξ' ορισμού εφικτή λόγω χρονικού περιορισμού.

3 Ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων

Σύμφωνα με τους υποστηρικτές της θεωρίας της Έρευνας-Δράσης, οι μέθοδοι συλλογής ερευνητικών δεδομένων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είναι η συμμετοχική παρατήρηση, οι συνεντεύξεις, οπτικοακουστικό υλικό, ερωτηματολόγια και συστηματικές παρατηρήσεις (Σαραφίδου 2011). Οι Λαγουμιτζής, Βλαχόπουλος και Κουτσογιάννης (2015) τονίζουν πως η χρήση οποιουδήποτε ερευνητικού εργαλείου παρουσιάζει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Υποστηρίζουν ακόμη πως η χρήση ενός συγκεκριμένου εργαλείου δεν αποκλείει τη χρήση ενός άλλου ειδικά εάν ο ερευνητής είναι σίγουρος πως μέσα από αυτόν τον συνδυασμό θα προκύψουν τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.

Ακόμη παραθέτουν πως υπάρχουν «*τριών ειδών πηγές πληροφοριών για τη διεξαγωγή της έρευνας: i) ο λόγος (συνέντευξη, ερωτηματολόγιο) ii) τα γεγονότα (παρατήρηση) iii) τα «ίχνη» (γραπτά, στατιστικές)*» (Λαγουμιτζής κ.α., 2015:41). Στην παρούσα έρευνα τα ερευνητικά εργαλεία συλλογής δεδομένων που χρησιμοποιήθηκαν ήταν τα ερωτηματολόγια και η παρατήρηση.

3.1 Η παρατήρηση

Οι Λαγουμιτζής κ.α. (2015) ορίζουν την παρατήρηση ως τη διαδικασία *«κατά την οποία κάποιο φαινόμενο ή συμπεριφορά γίνεται αντικείμενο παρατήρησης με τρόπο προγραμματισμένο, οργανωμένο, συστηματοποιημένο»* (Λαγουμιτζής κ.α., 2015:42). Ο Πετράκης (2006) παραθέτει τους λόγους για τους οποίους ένας ερευνητής στρέφεται στην παρατήρηση. Ένας βασικός λόγος είναι η δυνατότητα παροχής συμπληρωματικών στοιχείων και η θέαση του ερευνητικού προβλήματος, υπό το πρίσμα διαφορετικών οπτικών. Ο επόμενος λόγος σχετίζεται με ζητήματα διαδικαστικής φύσεως και αφορά στον περιορισμένο χρόνο διεκπεραίωσης της έρευνας. Σύμφωνα με τον Μάγο (χ.χ.), η παρατήρηση μπορεί να είναι είτε συμμετοχική είτε συστηματική.

3.1.1 Η Συμμετοχική παρατήρηση

Στη συμμετοχική παρατήρηση *«η σχέση συμμετοχής και παρατήρησης του ερευνητή στην υπό μελέτη κοινωνική ομάδα μπορεί να πάρει διαφορετικές μορφές»* (Παπαδόπουλος, χ.χ.:5). Ο βαθμός συμμετοχής του ερευνητή διαμορφώνει τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες.

Πρώτη κατηγορία είναι ο *«πλήρως συμμετέχων»*. Πρόκειται για τον ερευνητή που δεν αποκαλύπτει την ταυτότητά του για να μπορέσει ενσωματωθεί πλήρως στους κόλπους της ομάδας που ερευνά. Ο *«συμμετέχων ως παρατηρητής»*, η δεύτερη κατηγορία παρατηρητή, αποκαλύπτει την ιδιότητα του και τους σκοπούς του στην ομάδα, αλλά ταυτόχρονα επιδιώκει να γίνει μέλος της. Υπάρχει επίσης ο *«παρατηρητής ως συμμετέχων»* που γνωστοποιεί την ιδιότητα του ως ερευνητής αλλά δεν συμμετέχει στις δραστηριότητες της ομάδας. Η τελευταία κατηγορία είναι ο *«πλήρως παρατηρητής»* που δεν γνωστοποιεί την ταυτότητά του και παρατηρεί την ομάδα χωρίς να συνιστά μέλος της.

Τα οφέλη της συμμετοχικής παρατήρησης είναι αρκετά όπως, ο ευέλικτος χαρακτήρας της, η πιο ολοκληρωμένη και λεπτομερής περιγραφή των περιπτώσεων και η βαθύτερη κατανόηση του υπό μελέτη φαινομένου. Υπάρχουν όμως και ορισμένα μειονεκτήματα με βασικότερο την πιθανή νόθευση των απόψεων και της συμπεριφοράς των συμμετεχόντων. Για παράδειγμα, στην ειδική περίπτωση του συμμετέχοντα ως παρατηρητή, οι απόψεις του εισβάλλουν στην ερευνητική διαδικασία και είναι πιθανό να επηρεάσουν τους συμμετέχοντες. Ένα ακόμη μειονέκτημα αυτής

της μορφής παρατήρησης είναι η αδυναμία γενίκευσης των αποτελεσμάτων. Τα αποτελέσματα θεωρείται πως ισχύουν μόνο μέσα στην ομάδα και τον χώρο όπου παρήχθησαν. Σε ορισμένες περιπτώσεις ο όρος της γενίκευσης μπορεί να αντικατασταθεί από τον όρο της συμβατότητας. Γίνεται δηλαδή λόγος για συμβατότητα αποτελεσμάτων και όχι για γενίκευσή τους. Έτσι ορισμένα αποτελέσματα θεωρούνται συμβατά (παρόμοια ή όχι) και άρα συγκρίσιμα με εκείνα που παρατηρήθηκαν μέσα σε πανομοιότυπες συνθήκες περιβάλλοντος (Παπαδόπουλος, χ. χ.).

3.1.2 Η Συστηματική παρατήρηση

Το πλεονέκτημα της συστηματικής ή αλλιώς δομημένης παρατήρησης είναι πως ο παρατηρητής διερευνά συγκεκριμένες πτυχές του θέματος. Πρόκειται για μία εξαιρετικά λεπτομερή, αυστηρή και συστηματική παρατήρηση. Απαραίτητη προϋπόθεση για να υλοποιήσει κάποιος μία δομημένη παρατήρηση είναι τα εργαλεία που η Κεδρακά (2008) ορίζει ως «σχάρες» παρατήρησης. Ένα «προσχεδιασμένο μοντέλο συγκεκριμένων στοιχείων τα οποία (ο ερευνητής) θα παρατηρεί και τα οποία θα καταγράφει» (Κεδρακά, 2008:3). Η «σχάρα παρατήρησης» διαμορφώνεται βασιζόμενη σε ορισμένους θεματικούς άξονες που με τη σειρά τους εξάγονται από τα ερευνητικά ερωτήματα που έχουν τεθεί.

Τέλος, αυτό που αξίζει να παρατεθεί είναι πως η παρατήρηση μπορεί να μην είναι συστηματική αλλά πιο γενική και ελεύθερη. Ο παρατηρητής μπορεί με αυτόν τον τρόπο να παρατηρεί πολλά επίπεδα και εκφάνσεις του φαινομένου. Η μη δομημένη παρατήρηση προσφέρει ένα πλούσιο προς επεξεργασία υλικό, το οποίο ο ερευνητής μπορεί είτε να καταγράψει εκείνη την ώρα, είτε να το συντάξει και να το επεξεργαστεί σε μεταγενέστερο, από αυτόν της παρατήρησης, χρόνο. Στην τελευταία όμως περίπτωση υπάρχει ο κίνδυνος να το αλλοιώσει ή να ξεχάσει ορισμένα στοιχεία, όταν έρθει η ώρα να το καταγράψει (Κεδρακά, ο.π.).

3.2 Το Ερωτηματολόγιο

Οι Λαγουμιτζής κ.α. (2015:42) ορίζουν το ερωτηματολόγιο ως «ένα έντυπο που περιλαμβάνει μία σειρά δομημένων ερωτήσεων στις οποίες ο ερωτώμενος καλείται να απαντήσει γραπτά και με μια συγκεκριμένη σειρά». Τα πλεονεκτήματα αυτού του

εργαλείου είναι πως ο ερευνητής δεν μπορεί να επηρεάσει τις απαντήσεις των συμμετεχόντων και πως πρόκειται για μία λιγότερο χρονοβόρα μέθοδο. Τα μειονεκτήματα είναι η αδυναμία αποσαφήνισης των ερωτήσεων ανοιχτού τύπου και το γεγονός πως ο συμμετέχων μπορεί να απαντήσει με συγκεκριμένο τρόπο. Με τον τρόπο αυτό ακυρώνεται η αποκλίνουσα σκέψη.

Οι τύποι ερωτηματολογίων ποικίλουν ανάλογα με τον τρόπο συλλογής των δεδομένων. Έτσι λοιπόν υπάρχουν τα ερωτηματολόγια μέσω ταχυδρομείου, μέσω τηλεφώνου, με προσωπική συνέντευξη, μέσω διαδικτύου και τέλος με άμεση παράδοση και παραλαβή. Επίσης ο ερευνητής έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τους τύπους των ερωτήσεων του ερωτηματολογίου. Οι ερωτήσεις είναι δύο ειδών, οι ανοιχτού και οι κλειστού τύπου ερωτήσεις. Στις πρώτες ο ερωτώμενος μπορεί να εκφράσει την άποψή του ελεύθερα και χωρίς περιορισμούς. Η δεύτερη κατηγορία, οι ερωτήσεις κλειστού τύπου μπορεί να πάρουν πέντε μορφές.

- α. Διχοτομικές ερωτήσεις: επιτρέπουν την επιλογή μόνο μιας από δύο δοσμένες απαντήσεις.
- β. Ερωτήσεις βαθμονόμησης: στις συγκεκριμένες ερωτήσεις ο ερωτώμενος μπορεί να επιλέξει μία μόνο από τις κατηγορίες που δίνονται. Συνήθως είναι της μορφής *καθόλου / ελάχιστα / μέτρια / πολύ κλπ.*
- γ. Ερωτήσεις κατάταξης: ο ερωτώμενος βάζει τις απαντήσεις που προσφέρονται σε μία σειρά προτεραιότητας.
- δ. Ερωτήσεις διαβαθμισμένης κλίμακας: ο ερωτώμενος καλείται να βαθμολογήσει με μία συγκεκριμένη κλίμακα (ορίζεται από τον ερευνητή) όλες τις απαντήσεις που δίνονται (από τον ερευνητή) σε μια ερώτηση.
- ε. Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής: πρόκειται για τη μοναδική περίπτωση όπου ο ερωτώμενος έχει το δικαίωμα να επιλέξει παραπάνω απαντήσεις.

Τέλος αυτό που είναι σημαντικό σε ένα ερωτηματολόγιο είναι η διατύπωση των ερωτήσεων με σαφή και κατανοητό τρόπο, όπως επίσης και η αποφυγή τεχνικών όρων και δυσνόητων λέξεων. Αν υπάρχει ανάγκη χρησιμοποίησης τεχνικών όρων, αυτοί θα πρέπει να επεξηγούνται για να γίνουν κατανοητοί από τους συμμετέχοντες.

4 Τα εργαλεία της έρευνας

Όπως προαναφέρθηκε ήδη στην υπάρχουσα έρευνα χρησιμοποιήθηκαν ως εργαλεία συλλογής δεδομένων, η παρατήρηση και τα ερωτηματολόγια. Η παρατήρηση που έλαβε χώρα ήταν ταυτόχρονα συμμετοχική αλλά και συστηματική και τα ερωτηματολόγια που χορηγήθηκαν, χωρίζονται σε δύο μέρη.

4.1 Τα ερωτηματολόγια

Τα ερωτηματολόγια αποτελούνταν από Α' και Β' μέρος, τα οποία χορηγήθηκαν ξεχωριστά. Το Α' μέρος του ερωτηματολογίου (Παράρτημα Α: Έγγραφο 1) απαρτιζόταν από δύο ερωτήσεις. Στο επάνω μέρος του ερωτηματολογίου ζητείτο ένα δημογραφικό στοιχείο, το φύλλο του συμμετέχοντος, για διευκολυνθεί έπειτα η διαδικασία ταξινόμησης και αξιολόγησης των απαντήσεων.

Η πρώτη ερώτηση ήταν *διχοτομικού τύπου* καθώς ο ερωτώμενος καλούνταν να απαντήσει *ναι/όχι* προκειμένου να εντοπισθεί ο βαθμός προτίμησης του στα παραμύθια. Για όσους απαντούσαν θετικά δίνονταν τρεις εναλλακτικές επιλογές ώστε να εντοπισθεί η μορφή του παραμυθιού την οποία ο ερωτώμενος προτιμά. Οι επιλογές ήταν να ακούν ένα παραμύθι, να το διαβάζουν, ή να παρακολουθούν κάποια μεταφορά του στην τηλεόραση. Για τους ερωτώμενους που απαντούσαν αρνητικά στην πρώτη ερώτηση, δίνονταν τέσσερις εναλλακτικές επιλογές προκειμένου να εντοπισθεί η πιθανή αιτία της μη προτίμησης των παραμυθιών. Οι πιθανές αιτίες που δινόταν ήταν ότι προτιμούν να βλέπουν τηλεόραση, προτιμούν να παίζουν με τους/τις φίλους/φίλες τους ή με τα παιχνίδια τους και τέλος ότι δεν τους αρέσουν οι ιστορίες των παραμυθιών.

Τόσο το πρώτο μέρος της πρώτης ερώτησης όσο και το δεύτερο μέρος είχαν σχεδιαστεί ως ερωτήσεις *διχοτομικού τύπου*. Ωστόσο έπειτα από τα σχόλια των ερωτώμενων πως ήθελαν να κυκλώσουν περισσότερες από μια απαντήσεις, τα ερωτήματα μετατράπηκαν σε *ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής*. Η δεύτερη ερώτηση του πρώτου μέρους του ερωτηματολογίου ήταν επίσης *ερώτημα πολλαπλής επιλογής* και διερευνούσε το πρόσωπο που διάβαζε ή αφηγούνταν τα παραμύθια στο σπίτι. Οι επιλογές περιελάμβαναν τα πιο κοντινά συγγενικά πρόσωπα, δηλαδή τους γονείς τα αδέρφια, τον παππού, και τη γιαγιά.

Το πρώτο μέρος του ερωτηματολογίου σχεδιάστηκε με σκοπό να εξαχθούν κάποια ποιοτικά στοιχεία για τον εκάστοτε ερωτώμενο, τα οποία είχαν να κάνουν με

τον βαθμό εξοικείωσης του με το παραμύθι, τον τρόπο με τον οποίο μνήθηκε στην ανάγνωση του παραμυθιακού είδους αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αρέσκεται να έρχεται σε επαφή με το παραμύθι καθώς επίσης και τη συμμετοχή και συμβολή της οικογένειας. Τα εν λόγω ποιοτικά στοιχεία εν συνεχεία θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στην ερμηνεία των αποτελεσμάτων του δεύτερου μέρους του ερωτηματολογίου

Το Β' μέρος του ερωτηματολογίου χορηγήθηκε κατά τη δεύτερη συνάντηση με τους συμμετέχοντες (Παράρτημα Β: Έγγραφο 6). Στην ουσία επρόκειτο για ένα διαμορφωμένο φύλλο αξιολόγησης του βαθμού κατανόησης επιλεγμένων παραμυθιών. Με το Β' μέρος του ερωτηματολογίου επιδιώχθηκε να συλλεχθούν πληροφορίες σχετικά με τον βαθμό εξοικείωσης και γνώσης των συμμετεχόντων αναφορικά με τις *λειτουργίες των δρώντων προσώπων*, όπως αυτές διατυπώθηκαν από τον Ρώσο φορμαλιστή Vladimir Propp.

Οι *λειτουργίες των δρώντων προσώπων* (31) αναλύθηκαν σε πρότερο κεφάλαιο και από το σύνολο των λειτουργιών, η έρευνα επικεντρώθηκε σε οκτώ. Οι λειτουργίες επιλέχθηκαν με βάση τα κύρια πρόσωπα της ιστορίας (ήρωας, δωρητής και ανταγωνιστής), τα οποία αναμένονταν να αναγνωρίσουν οι συμμετέχοντες. Σύμφωνα με τον Προπ, πολλές λειτουργίες μπορούν να ενωθούν σε κύκλους δράσης, αντίστοιχους με τους δράστες μιας ιστορίας. Τα πρόσωπα δηλαδή που αναγνωρίζει ως σημαντικά σε ένα παραμύθι. Αυτοί οι κύκλοι δράσης στο σύνολο τους είναι εφτά. Στην παρούσα φάση, ενδιαφέρουν οι κύκλοι δράσης του ήρωα, του ανταγωνιστή και του δωρητή. Ο πρώτος κύκλος περιλαμβάνει τις λειτουργίες της αποστολής, της αντίδρασης στον δωρητή και του γάμου. Ο δεύτερος περικλείει τις λειτουργίες της δολιοφθοράς, της μάχης/πάλης, της καταδίωξης. Τέλος στον κύκλο δράσης του δωρητή ανήκουν η προετοιμασία της μεταβίβασης του μαγικού μέσου και ο εφοδιασμός του ήρωα με το μαγικό μέσο. Με βάση τις περισσότερες από αυτές τις λειτουργίες συντάχθηκαν οι ερωτήσεις του Β' μέρους του ερωτηματολογίου.

Οι ιστορίες που επεξεργάστηκαν οι συμμετέχοντες (στις οποίες εντοπίζονταν οι προς διερεύνηση λειτουργίες), είχαν επιλεγεί με συγκεκριμένα κριτήρια μεταξύ των οποίων ήταν, ο εύκολος εντοπισμός των λειτουργιών προς διερεύνηση, ένα περιεχόμενο θελκτικό και αρεστό και στα δύο φύλλα, η αποφυγή περιγραφής βίαιων καταστάσεων και μια όσο το δυνατόν άγνωστη ιστορία. Τα παραμύθια που επιλέχθηκαν ήταν «*Η Μικρή Σειρήνα*» και «*Οι Αγριόκυκνοι*» του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν και το ανατολίτικης προέλευσης παραμύθι «*Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι*» (Παράρτημα Β: Έγγραφα 3, 4 και 5) . Αρχικά έγινε αφήγηση του κάθε

παραμυθιού και στη συνέχεια μοιράσθηκε στους συμμετέχοντες το Β΄ μέρος του ερωτηματολογίου. Η κάθε ερώτηση επαναλαμβάνονταν τρεις φορές, μία για κάθε παραμύθι. Να σημειωθεί εδώ πως υπήρχαν ερωτήσεις κλειστού-ανοιχτού τύπου και πως οι ερωτήσεις κλειστού τύπου ήταν διχοτομικές, καθώς επιδεχόταν μόνο μία απάντηση. Στην περίπτωση που ο κανόνας δεν τηρούνταν, η απάντηση μηδενίζονταν. Εκτός όμως από τους κύκλους δράσης των προσώπων ήταν πολύ σημαντικό να μπορούν οι συμμετέχοντες να εντοπίζουν τα ίδια τα πρόσωπα.

Έτσι λοιπόν η πρώτη ερώτηση αφορούσε τον ήρωα ή την ηρωίδα του εκάστοτε παραμυθιού. Η δεύτερη το πρόσωπο που βοηθάει (δωρητή) τον ήρωα ή την ηρωίδα. Οι δύο πρώτες ερωτήσεις ήταν κλειστού τύπου. Η τρίτη, τέταρτη και πέμπτη ερώτηση ήταν ανοιχτού τύπου και ρωτούσαν τους συμμετέχοντες για την λειτουργία του δωρητή και το μαγικό μέσο που έδινε. Η έκτη ερώτηση αναζητούσε τον ανταγωνιστή σε κάθε παραμύθι ενώ οι τρεις επόμενες ήταν ανοιχτού τύπου και διερευνούσαν τη λειτουργία της δολιοφθοράς. Η δέκατη, ενδέκατη και δωδέκατη ερώτηση ήταν διχοτομικού τύπου και σχετίζονταν με τη λειτουργία *εξάλειψη της δυστυχίας*. Οι ερωτήσεις 13, 14 και 15 διερευνούσαν τον εντοπισμό της πάλης εφόσον αυτή λάμβανε χώρα μεταξύ ήρωα και ανταγωνιστή και η τελευταία ζητούσε από τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν το κοινό τέλος των δύο από τα τρία παραμύθια (γάμος).

Καθώς οι λειτουργίες συνιστούν τεχνικούς όρους, αποφεύχθηκε η χρησιμοποίηση της ακριβούς ορολογίας. Ο τεχνικός όρος αντικαταστάθηκε από επεξηγηματικές φράσεις ή λόγο πιο καθημερινό και οικείο στους συμμετέχοντες. Κάτι ακόμη που αξίζει να επισημανθεί είναι πως λόγω του νεαρού της ηλικίας των συμμετεχόντων, οι ερωτήσεις διαβάζονταν μεγαλόφωνα προς αποφυγή σύγχυσης, παρανοήσεων και καθυστέρησης. Καταλήγοντας, ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε η χρήση ερωτηματολογίου σχετίζονταν με μία προσπάθεια συλλογής όσο το δυνατόν πιο ανόθευτων απόψεων. Οι ερωτήσεις αυτές θα μπορούσαν να τεθούν στο σύνολο των συμμετεχόντων. Ωστόσο, τα αποτελέσματα δεν θα ήταν αξιόπιστα καθώς οι απόψεις του ενός συμμετέχοντα θα επηρεάζονταν από τις απόψεις κάποιου άλλου. Με τη γραπτή όμως αποτύπωση είναι σίγουρο πως καταγράφει ο καθένας τις σκέψεις και τις απόψεις του.

4.2 Η παρατήρηση

Όπως προαναφέρθηκε, η παρατήρηση που υλοποιήθηκε ήταν συμμετοχική αλλά και συστηματική. Η συμμετοχική έγινε από την ερευνήτρια, η οποία ήταν μέλος της

ομάδας που παρατηρούσε και είχε αποκαλύψει ως ένα βαθμό τον σκοπό της εμπλοκής της στους συμμετέχοντες. Είχε υιοθετήσει δηλαδή τον ρόλο του «*συμμετέχοντος παρατηρητή*». Μέσα από τη συμμετοχική αυτή παρατήρηση η ερευνήτρια αντιλαμβάνονταν άμεσα τις προτιμήσεις της ομάδα παρατήρησης καθώς επίσης και τα στοιχεία εκείνα που κούραζαν, μπέρδευαν ή εκνεύριζαν τους συμμετέχοντες. Μέσα από τη συμμετοχική παρατήρηση η ερευνήτρια είχε τη δυνατότητα να σχολιάσει με ποιοτικό τρόπο τα αποτελέσματα που προέκυψαν μετά από τις δραστηριότητες τις οποίες εκπόνησαν τα μέλη της ομάδας παρατήρησης.

Η συστηματική παρατήρηση υλοποιήθηκε από συνεργαζόμενη προπτυχιακή φοιτήτρια του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης. Η ερευνήτρια συνέταξε μια «σχάρα παρατήρησης» ή αλλιώς μια κλείδα παρατήρησης, η οποία περιελάμβανε 9 κύριες κατηγορίες ενδιαφέροντος. Οι κατηγορίες αυτές βασίστηκαν στη βιβλιογραφική έρευνα που εκπονήθηκε στο πρώτο μέρος της παρούσας εργασίας. Πιο αναλυτικά, κάθε κατηγορία απηχούσε ένα από τα βασικά αισθητικά και τεχνικά χαρακτηριστικά του παραμυθιακού είδους. Ορισμένα από αυτά τα χαρακτηριστικά ήταν μερικοί από τους *επικούς νόμους* του Olrik .

Η έλλειψη αληθοφάνειας, ο τόπος, ο χρόνος, η περιπέτεια, τα πρόσωπα, οι μαγικοί αριθμοί, οι επαναλήψεις, οι αντιθέσεις και κάποια κύρια μοτίβα, αποτελούσαν τις 9 κατηγορίες ενδιαφέροντος. Κάτω από κάθε κατηγορία είχαν προβλεφθεί από την ερευνήτρια, με βάση πάλι τη βιβλιογραφία, πιθανές απαντήσεις των συμμετεχόντων. Για κάθε μία από αυτές τις πιθανές απαντήσεις υπήρχαν επιλογές «*Αναφέρθηκε: Ναι, Όχι, Άλλο*». Η συνεργαζόμενη φοιτήτρια συμπλήρωνε τα κουτιά αυτά ανάλογα με τις απαντήσεις των συμμετεχόντων και παράλληλα κατέγραφε τις απαντήσεις που αυτοί έδιναν και που δεν ήταν ανάμεσα στις πιθανές καταγεγραμμένες (στο κουτί με την ονομασία Άλλο).

Στην κλείδα παρατήρησης υπήρχαν επίσης και δύο στήλες με την επωνυμία «*Γνωστό: Ναι/Όχι*». Ο ρόλος αυτών των στηλών ήταν να διατυπωθεί και να καταγραφεί αν οι συμμετέχοντες γνώριζαν κάποιο χαρακτηριστικό και το είχαν παραβλέψει /ξεχάσει ή αν το αγνοούσαν εντελώς. Οι στήλες αυτές συμπληρώνονταν αφού η ερευνήτρια αποκάλυπτε το υπό συζήτηση χαρακτηριστικό στους συμμετέχοντες. Από τις αντιδράσεις, τα επιφωνήματα και τα πιθανά παραδείγματα που αυτοί έδιναν, γίνονταν φανερό αν το γνώριζαν ή όχι.

Έκτος από τις 9 κατηγορίες ενδιαφέροντος η συνεργαζόμενη φοιτήτρια κατέγραψε τις απαντήσεις των συμμετεχόντων σε δύο ερωτήσεις που απηύθυνε η ερευνήτρια και οι οποίες δεν είχαν προβλεφθεί εξ' αρχής, αλλά προέκυψαν στη πορεία

της έρευνας. Οι συμμετέχοντες διερωτήθηκαν για τους λόγους για τους οποίους τους αρέσουν τα παραμύθια και κλήθηκαν να αναφέρουν τίτλους παραμυθιών που γνώριζαν. Η πρώτη ερώτηση θα έπρεπε να συμπεριληφθεί εξ' αρχής στο Α' μέρος του ερωτηματολογίου. Ωστόσο καθώς αυτό δεν συνέβη υλοποιήθηκε με διαφορετική μορφή. Η δεύτερη ερώτηση προέκυψε έπειτα από τη βιβλιογραφική ανασκόπηση του θέματος περί λόγιου παραμυθιού. Το σύγχρονο παραμύθι υιοθετείται όλο και περισσότερο ως τάση στη σημερινή εποχή και προωθείται με τη δράση συγκεκριμένων παραμυθιάδων, όπως ο Ευγένιος Τριβιζάς. Δεδομένου του νεαρού της ηλικίας των συμμετεχόντων, ο στόχος ήταν να διαπιστωθεί αν εκείνοι ήταν περισσότερο εξοικειωμένοι με αυτήν τη μορφή του παραμυθιού, ή αν γνώριζαν εξίσου λόγια και πιο κλασικά παραμύθια¹.

4 Δειγματοληψία

«Δειγματοληψία (sampling) είναι η διαδικασία επιλογής ενός υποσυνόλου ατόμων με σκοπό την καταγραφή στοιχείων που θα επιτρέψουν την εξαγωγή συμπερασμάτων για τον πληθυσμό» (Σαραφίδου, 2011:37). Υπάρχουν πολλά είδη δειγματοληψίας όπως η απλή τυχαία, η συστηματική, η στρωματοποιημένη τυχαία δειγματοληψία, η δειγματοληψία κατά συστάδες και τέλος η ευκαιριακή δειγματοληψία.

Στην παρούσα έρευνα εφαρμόστηκε η ευκαιριακή δειγματοληψία. Η τελευταία περιλαμβάνει τις διαδικασίες επιλογής ατόμων που δεν γίνονται τυχαία. Όπως τονίζουν οι Ίσαρη & Πουρκός (2015) επιλέγονται συμμετέχοντες που είναι άμεσα διαθέσιμοι και εύκολα προσβάσιμοι. Αν και καλό θα είναι να αποφεύγεται γιατί αλλοιώνει τα αποτελέσματα τις έρευνας και θέτει ζητήματα εγκυρότητας, χρησιμοποιείται ευρύτατα. (Ίσαρη και Πούρκος ο.π. & Σαραφίδου, ο.π.).

Το δείγμα που επιλέχθηκε ήταν μαθητές της Β' Δημοτικού του 2^{ου} Δημοτικού Σχολείου Νέας Ιωνίας. Λόγω της παιδικότητας του θέματος της έρευνας (ενασχόληση με παραμύθια και συγγραφή ενός παραμυθιού) η ερευνήτρια προτίμησε να στραφεί στις μικρές τάξεις του Δημοτικού με την ελπίδα πως θα ανταποκρίνονταν με ενθουσιασμό στις δραστηριότητες. Επιλέχθηκε λοιπόν η Β' Δημοτικού με την ελπίδα πως οι μαθητές θα μπορούσαν να συντάξουν σε ένα ενιαίο κείμενο το παραμύθι που

¹ Με τον όρο «κλασικά παραμύθια» εννοούνται παραμύθια του Hans Christian Andersen, των αδερφών Grimm, κ.α.

Με τον όρο «λόγια παραμύθια» εννοούνται παραμύθια σύγχρονων και επώνυμων δημιουργών όπως ο Ευγένιος Τριβιζάς.

θα έφτιαχναν. Η Α΄ Δημοτικού αποφεύχθηκε για τον ίδιο ακριβώς λόγο, καθώς οι μαθητές δεν θα ήταν σε θέση να γράψουν κείμενο. Η Γ΄ Δημοτικού θεωρήθηκε ως μία ηλικία στο μεταίχμιο, καθώς πολλά παιδιά μπορεί να είχαν αντικαταστήσει την ανάγνωση παραμυθιών με την ανάγνωση παιδικών-νεανικών βιβλίων.

Το επόμενο κριτήριο με βάση το οποίο επιλέχθηκε η Β΄ Δημοτικού ήταν ένας βαθμός οικειότητας που είχε αναπτυχθεί με τον εκπαιδευτικό του τμήματος, στο πλαίσιο εκπόνησης της πρακτικής άσκησης της ερευνήτριας στο ίδιο σχολείο. Ο βαθμός οικειότητας ήταν αναγκαία συνθήκη για την υλοποίηση της έρευνας καθώς απαιτήθηκαν αρκετές διδακτικές ώρες για την πραγματοποίησή της, τις οποίες παραχώρησε ο εκπαιδευτικός. Τέλος, ένα τρίτο κριτήριο που λήφθηκε υπ' όψη κατά την επιλογή του δείγματος ήταν το γεγονός πως η συνεργαζόμενη φοιτήτρια που εκτέλεσε τη συστηματική παρατήρηση, γνώριζε αρκετά καλά το μαθητικό δυναμικό και στην ουσία συνιστούσε συνδετικό κρίκο μεταξύ ερευνήτριας και μαθητών μέχρι να δομηθεί μία σχέση εμπιστοσύνης μεταξύ τους. Οι μαθητές και οι μαθήτριες που συμμετείχαν στην διεξαγωγή της έρευνας ήταν 16 εκ των οποίων οι 9 ήταν κορίτσια και οι 8 αγόρια.

5 Δεοντολογία έρευνας

Πρόκειται για μια ιδιαίτερα σημαντική πτυχή κάθε έρευνας και στην ουσία είναι ένα σύνολο κανόνων που οριοθετούν την σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ ερευνητή και συμμετεχόντων καθώς και τη στάση που αυτός οφείλει να υιοθετεί απέναντί τους. Μερικά ζητήματα δεοντολογίας είναι η *«ελεύθερη και συναινετική συμμετοχή έπειτα από πληροφόρηση»*, η *«προστασία από οποιαδήποτε βλάβη (σωματική ή και ψυχική)»*, η *«διατήρηση της ανωνυμίας των συμμετεχόντων»* και αρκετά άλλα. Μία βασική αρχή δεοντολογίας σε κάθε έρευνα είναι η *«πληροφορημένη συγκατάθεση στην έρευνα»* (informed consent). Αναφέρεται στο δικαίωμα του ατόμου να αποφασίζει ελεύθερα και αυτόνομα, αν θέλει ή όχι να συμμετέχει στην έρευνα. Για να ληφθεί όμως αυτή η απόφαση θα πρέπει ο ερευνητής να ενημερώσει για τον σκοπό της έρευνας, για τον λόγο για τον οποίο αυτή υλοποιείται, τί ακριβώς περιλαμβάνει η διαδικασία της συμμετοχής, ποια τα οφέλη και οι πιθανοί κίνδυνοι. Η ενημέρωση θα πρέπει να γίνεται σε γλώσσα απλή ώστε να είναι σίγουρος ο ερευνητής πως οι συμμετέχοντες έχουν κατανοήσει πλήρως όλες τις παραμέτρους και τις απαιτήσεις αλλά και τα δικαιώματά τους.

Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται όταν για τη συμμετοχή κάποιων προσώπων απαιτείται η συγκατάθεση τρίτων. Μία τέτοια περίπτωση είναι η έρευνα που πραγματοποιείται σε σχολικές μονάδες. Στην περίπτωση αυτή ο γονέας ή κηδεμόνας κάθε μαθητή θα πρέπει να συμφωνήσει για τη συμμετοχή του παιδιού του στην έρευνα. Μία ακόμη βασική αρχή δεοντολογίας είναι η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα. Ο ερευνητής οφείλει να προστατεύει τις προσωπικές πληροφορίες των συμμετεχόντων, χρησιμοποιώντας ψευδώνυμα και γενικά παραλείποντας στοιχεία δηλωτικά της ταυτότητας τους. Η τήρηση της ανωνυμίας και η προστασία ευαίσθητων πληροφοριών θα πρέπει να εφαρμόζονται κατά τη συλλογή των δεδομένων της έρευνας αλλά και στις επόμενες φάσεις κατά την επεξεργασία και τη δημοσίευση τους. Ένα ακόμη σημαντικό σημείο είναι η προσοχή που πρέπει να επιδεικνύει ο ερευνητής κατά την αποθήκευση των ευαίσθητων πληροφοριών καθώς επίσης και τα άτομα στα οποία παραχωρεί άδεια να επεξεργαστούν τα δεδομένα της έρευνας (Ισαρη και Πούρκος ο.π.).

Έτσι λοιπόν για να μπορέσει να διεξαχθεί η παρούσα έρευνα ζητήθηκε γραπτή άδεια του γονέα ή του κηδεμόνα κάθε μαθητή. Μαζί με την άδεια δόθηκε στους γονείς ένα κείμενο που ενημέρωνε για τον λόγο διεξαγωγής της έρευνας, τον σκοπό της, το είδος των δραστηριοτήτων στις οποίες κλήθηκαν να συμμετέχουν οι μαθητές και τέλος τα πιθανά οφέλη που θα προέκυπταν μετά το πέρας της ερευνητικής διαδικασίας. Ακόμη είχαν δοθεί γραπτώς τα στοιχεία επικοινωνίας με την ερευνήτρια (αριθμός κινητού τηλεφώνου, διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου) στην περίπτωση που κάποιος γονέας επιθυμούσε μια αναλυτικότερη εξήγηση της έρευνας ή επιθυμούσε να μάθει τα αποτελέσματα της έρευνας. Το ενημερωτικό κείμενο και η άδεια μοιράστηκαν στους μαθητές και τους ζητήθηκε να επιστρέψουν τα έντυπα συγκατάθεσης εντός μίας εβδομάδας-10 ημερών.

Παράλληλα οποιαδήποτε καταγραφή ονόματος που κατά λάθος σημειώθηκε στα ερωτηματολόγια που συμπλήρωσαν οι μαθητές αλλά και στα διάφορα φύλλα με δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν διεγράφη (είτε εκείνη την ώρα, είτε ηλεκτρονικά κατά την επεξεργασία των στοιχείων). Αν και τονίστηκε επανειλημμένα στους μαθητές πως δεν χρειάζεται να γράψουν το όνομά τους, δεν τηρήθηκε από όλους. Λόγω κεκτημένης ταχύτητας ή αμέλειας σε πολλά φύλλα εργασίας έχει δηλωθεί το όνομα του εκάστοτε συμμετέχοντα. Τέλος πρέπει να επισημανθεί πως τα δεδομένα της έρευνας ήταν προσβάσιμα στην επιβλέπουσα καθηγήτρια και ως ένα βαθμό στη συνεργαζόμενη φοιτήτρια.

6 Ερευνητική Διαδικασία

Η ερευνητική διαδικασία θα μπορούσε να διαιρεθεί σχηματικά σε τρεις φάσεις. Η πρώτη φάση περιελάμβανε τις διαδικασίες συλλογής δεδομένων και εξαγωγής συμπερασμάτων (διαγνωστική), η δεύτερη φάση τις ενέργειες στα πλαίσια της διδακτικής παρέμβασης που υλοποιήθηκε και η τρίτη φάση ήταν ανακεφαλαιωτική και ολοκληρώθηκε με τη σύνθεση και συγγραφή ενός παραμυθιού από ομάδες μαθητών. Στην παρούσα ενότητα λοιπόν θα παρουσιαστούν αναλυτικά οι τρεις αυτές φάσεις. Παρακάτω παρατίθεται ένα συγκεντρωτικός πίνακας με τη συνοπτική παρουσίαση του χρονοδιαγράμματος της ερευνητικής διαδικασίας.

Πίνακας 1. Ερευνητική Διαδικασία

Α΄ Φάση: Διαγνωστικό μέρος		
Ημερομηνία	Διδακτικές ώρες	Συνοπτική περιγραφή ενεργειών
13/03/2019	1	<ul style="list-style-type: none"> Γνωριμία με τους μαθητές Ανακοίνωση του σκοπού της παρουσίας μου και του τελικού στόχου (δημιουργία παραμυθιού) Χορήγηση Α΄ μέρους ερωτηματολογίου (Παράρτημα Α: Έγγραφο 1) Καταιγισμός ιδεών (brainstorming) με στόχο τη συμπλήρωση της κλείδας παρατήρησης (Παράρτημα Α: Έγγραφο 2)
15/03/2019	2	<ul style="list-style-type: none"> Υπενθύμιση του στόχου μας (δημιουργία παραμυθιού) Υπενθύμιση των στοιχείων που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη συνάντηση. Ανάγνωση τριών επιλεγμένων παραμυθιών (Παράρτημα Β: Έγγραφα 3, 4 & 5) Χορήγηση Β΄ μέρους ερωτηματολογίου (Παράρτημα Β: Έγγραφο 6)
16/03/2019 έως 22/03/2019	-	<ul style="list-style-type: none"> Συγκέντρωση των απαντήσεων και αξιολόγηση τους Σχεδιασμός δραστηριοτήτων δημιουργικής γραφής, δραστηριοτήτων με παιγνιώδη χαρακτήρα και δραστηριοτήτων με τις καρτέλες του Προπ.

Β΄ Φάση: Κύριο μέρος/Διδακτική Παρέμβαση

Ημερομηνία	Διδακτικές ώρες	Συνοπτική περιγραφή ενεργειών
27/03/2019	2	<ul style="list-style-type: none"> • Υλοποίηση της 1^{ης} δραστηριότητας δημιουργικής γραφής: δημιουργία φανταστικής ταυτότητας (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 7) • Ανάγνωση κειμένου «<i>Ε... όπως Ξιφίας</i>» από το ανθολόγιο Λογοτεχνικών Κειμένων Α΄-Β΄ Δημοτικού • Συμπλήρωση 2 φυλλαδίων εργασίας <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1^ο: τα μέρη της πλοκής μιας ιστορίας (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 8) ➤ 2^ο: Γίνε για λίγο συγγραφέας (ερωτήσεις δημιουργικής γραφής) (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 9)
29/3/2019	2	<ul style="list-style-type: none"> • Δραστηριότητα με τη χρήση των καρτέλων του Προπ (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 10) • 2 Δραστηριότητες παιγνιώδους χαρακτήρα <ol style="list-style-type: none"> 1) μαγικοί αριθμοί (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 11) 2) επαναλήψεις (Παράρτημα Γ: Έγγραφο 12) • Χωρισμός σε ομάδες • Κάθε ομάδα ξεκίνησε να φτιάχνει το σχεδιάγραμμα του παραμυθιού (Παράρτημα Δ: Έγγραφο 13)

Γ' Φάση: Ολοκλήρωση του διδακτικού στοχασμού		
Ημερομηνία	Διδακτικές ώρες	Συνοπτική περιγραφή ενεργειών
01/04/2019	2	<ul style="list-style-type: none"> • Ολοκλήρωση της σύνταξης σχεδιαγράμματος του παραμυθιού της κάθε ομάδας • Συγγραφή των παραμυθιών (Παράρτημα ΣΤ) • Ζωγραφιές των μαθητών με σκηνές από την ιστορία τους και ζωγραφιές για το εξώφυλλο του παραμυθιού τους. (Παράρτημα ΣΤ)

6.1 Διαδικασία συλλογής δεδομένων- Α' φάση ερευνητικής διαδικασίας

1^η Συνάντηση: 13 Μαρτίου 2019

Πρωταρχικός στόχος κατά τη διαγνωστική φάση ήταν να διαπιστωθούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών σχετικά με την παραμυθιακή δομή. Στο πλαίσιο της πρώτης γνωριμίας με τους μαθητές επιχειρήθηκε να διαπιστωθεί ο βαθμός επαφής των μαθητών με τα παραμύθια. Ο στόχος αυτός υλοποιήθηκε τόσο με ερωτήσεις που τέθηκαν στην ολομέλεια, όσο και με το Α' μέρος του ερωτηματολογίου (ΠαράρτημαΑ: Έγγραφο 1). Πιο αναλυτικά διατυπώθηκαν ερωτήσεις όπως «*Σας αρέσουν τα παραμύθια;*», «*Γιατί σας αρέσουν;*», «*Μπορείτε να μου πείτε τίτλους παραμυθιών που γνωρίζετε;*», «*Πόσο συχνά διαβάζετε παραμύθια;*». Οι ερωτήσεις αυτές εκτός από την παροχή χρήσιμων πληροφοριών βοήθησαν στην επίτευξη της απαραίτητης εξοικείωσης μεταξύ μαθητών και ερευνήτριας, στοιχείο εξαιρετικά σημαντικό για την ομαλή πορεία της έρευνας. Οι απαντήσεις των μαθητών καταγράφηκαν από τη φοιτήτρια που συνεργάστηκε κατά τη διεξαγωγή της έρευνας και θα αναλυθούν στην επόμενη ενότητα.

Μετά τις ερωτήσεις και γενικά τη διαδικασία εξοικείωσης με τους μαθητές, χορηγήθηκε το Α' μέρος του ερωτηματολογίου. Παρουσιάστηκε το εργαλείο στους μαθητές και εξηγήθηκε η λειτουργία του και ο τρόπος συμπλήρωσης του και στη συνέχεια διανεμήθηκε. Όπως ήδη προαναφέρθηκε γίνονταν ανάγνωση των ερωτήσεων με τη σειρά και δίνονταν ο απαιτούμενος χρόνος για να συμπληρωθούν οι απαντήσεις από τους μαθητές. Μόλις ολοκλήρωσαν όλοι οι μαθητές, τα ερωτηματολόγια συλλέχθηκαν, πραγματοποιήθηκε έλεγχος για το εάν είχαν συμπληρωθεί οι ερωτήσεις και ακολούθησε το επόμενο βήμα.

Να σημειωθεί εδώ πως επειδή οι ερωτήσεις διαβάζονταν μεγалоφωνα στην ολομέλεια, υπήρχε ο κίνδυνος να φανερώσει κάποιος μαθητής/μαθήτρια την απάντησή του/της στην ολομέλεια. Κάτι τέτοιο θα αλλοίωνε τα αποτελέσματα καθώς υπήρχε περίπτωση να επηρεασθούν ορισμένοι μαθητές ή και το σύνολο των μαθητών της τάξης. Έτσι λοιπόν πριν την έναρξη της συμπλήρωσης των ερωτήσεων υπήρξε πρόταση να παίξουν όλοι μαζί ένα παιχνίδι. Ο κανόνας του παιχνιδιού ήταν πως η απάντηση του κάθε παιδιού έπρεπε να μείνει κρυφή και να μην φανερωθεί στους συμμαθητές του/της. Στο παιχνίδι αυτό συμμετείχε και η ερευνήτρια καθώς αφού διάβαζε την ερώτηση δυνατά προέτρεπε τους μαθητές να απαντήσουν συμπληρώνοντας ταυτόχρονα και η ίδια το δικό της ερωτηματολόγιο.

Μετά την ολοκλήρωση του ερωτηματολογίου, ακολούθησε η κλείδα παρατήρησης (Παράρτημα Α: Έγγραφο 2). Έχει ήδη αναφερθεί πως η τελευταία συμπληρώνονταν με τη συνεργασία προπτυχιακής φοιτήτριας. Στόχος της κλείδας ήταν να διαπιστωθεί αν οι μαθητές ήταν σε θέση να ανακαλέσουν ορισμένα αισθητικά και τεχνικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών. Για τη συμπλήρωση της κλείδας παρατήρησης προκλήθηκε συζήτηση μέσα στην τάξη και με τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών (brainstorming) οι μαθητές εξέφραζαν τις απόψεις τους. Η συζήτηση ξεκίνησε με την ερώτηση «έχετε σκεφτεί ποτέ πως τα παραμύθια μοιάζουν μεταξύ τους;» και την προτροπή να συνεργαστούν με τον διπλανό τους για να βρουν στοιχεία που απαντώνται συχνά στα παραμύθια.

Στη συνέχεια, ανάλογα με τις απαντήσεις που δόθηκαν, κατευθύνθηκε η συζήτηση προς τις κατηγορίες ενδιαφέροντος της κλείδας. Η πρώτη ερώτηση αφορούσε τον τόπο που εκτυλίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας. Για την επόμενη κατηγορία (ο χρόνος) δεν χρειάστηκαν κατευθυνόμενες ερωτήσεις καθώς οι μαθητές το ανέφεραν μόνοι τους. Έτσι λοιπόν η συζήτηση στράφηκε στην 5^η κατηγορία (πρόσωπα/ήρωες) που συνιστά ουσιώδες κομμάτι του παραμυθιού. Με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν εδώ συμπληρώθηκαν και στοιχεία άλλων κατηγοριών. Από το σύνολο των εννέα κατηγοριών δεν αναφέρθηκαν καθόλου η 1^η και η 7^η κατηγορία, ενώ για την 6^η κατηγορία χρειάστηκε μία μόνο εισαγωγική ερώτηση. Με την κλείδα παρατήρησης ολοκληρώθηκε η πρώτη συνάντηση με τους μαθητές και κατά το ήμισυ και η διαδικασία συλλογής δεδομένων.

Η επόμενη συνάντηση με τους μαθητές πραγματοποιήθηκε δύο ημέρες μετά την πρώτη και περιελάμβανε την ανάγνωση τριών παραμυθιών και τη συμπλήρωση του Β' μέρους του ερωτηματολογίου.

Πριν αναλυθεί όμως η δεύτερη συνάντηση, θα ήταν καλό να παρουσιαστεί η συναλλακτική θεωρία της ανάγνωσης της Louise Rosenblatt. «*Η συγγραφέας τονίζει τον ενεργητικό ρόλο του αναγνώστη και τη μοναδικότητα της αναγνωστικής πράξης*» γράφουν χαρακτηριστικά οι Καλογήρου και Βησσαράκη (Καλογήρου & Λαλαγιάννη, 2005:56). Για τον λόγο αυτό χρησιμοποιεί και το επίθετο «*συναλλακτική*», για να περιγράψει τη σημασία τόσο του αναγνώστη όσο και του κειμένου καθώς και την ιδιαίτερη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ τους. Με βάση τη θεωρία αυτή η ανάγνωση ενός λογοτεχνικού κειμένου συνιστά ένα μοναδικό γεγονός που λαμβάνει χώρα μέσα σε συγκεκριμένες χωροχρονικές συνθήκες. Όταν οι συνθήκες αυτές αλλάξουν, αλλάζει και η μοναδικότητα του αναγνωστικού γεγονότος. Με βάση τη θεωρία αυτή έχει προταθεί μια διδακτική μεθοδολογία για την προσέγγιση ενός λογοτεχνικού έργου, αποτελούμενη από τέσσερις φάσεις.

Οι φάσεις αυτές είναι η προετοιμασία περιβάλλοντος, η αρχική ανταπόκριση, η τελειοποίηση ανταπόκρισης, και η έκφραση ανταπόκρισης. Κατά την 1^η φάση (προετοιμασία περιβάλλοντος) ο/η εκπαιδευτικός παρέχει στους μαθητές όλα τα κατάλληλα ερεθίσματα ή κίνητρα για να προβούν στην ανάγνωση ενός κειμένου. Η αρχική ανταπόκριση συνιστά την πρώτη επαφή του αναγνώστη με το κείμενο. Εκφράζει τις σκέψεις και τα συναισθήματα που αυτό του προξένησε. Κατά την τελειοποίηση της ανταπόκρισης ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να συζητήσουν με την ομάδα τους ή με τους υπόλοιπους συμμαθητές τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους. Προκαλεί μια συζήτηση στην τάξη με καθοδηγούμενες ερωτήσεις. Η τελειοποίηση της απόκρισης είναι επίσης το ιδανικό στάδιο για να παρουσιάσει ο/η εκπαιδευτικός κάποιο κειμενικό χαρακτηριστικό (π.χ. διάλογος, προσωποποίηση κλπ.). Τέλος κατά την έκφραση της ανταπόκρισης οι μαθητές υλοποιούν δραστηριότητες δημιουργικής γραφής ή δραστηριότητες όπως δραματοποίηση, εικαστική απόδοση σκηνών του κειμένου, ακόμη και επεξεργασία της θεματικής του, με τη διδακτική μέθοδο project. (Καλογήρου & Λαλαγιάννη, 2005).

Ο λόγος για τον οποίο αναλύθηκε η συναλλακτική θεωρία της Rosenblatt είναι γιατί εφαρμόστηκε στο βαθμό που αυτό ήταν δυνατόν κατά τη δεύτερη και τρίτη συνάντηση με τους μαθητές.

Βασικός στόχος της δεύτερης συνάντησης ήταν να διαπιστωθεί σε τι βαθμό οι μαθητές μπορούσαν να αναγνωρίσουν ορισμένες βασικές λειτουργίες των δρώντων προσώπων σε επιλεγμένα παραμύθια. Αρχικά ανακοινώθηκε στους μαθητές πως θα διαβασθούν κάποια παραμύθια, οι τίτλοι των οποίων αναγράφηκαν στον πίνακα

(Παράρτημα Β: Έγγραφα 3,4 &5). Εν συνεχεία ρωτήθηκαν οι μαθητές αν γνώριζαν τα συγκεκριμένα παραμύθια και έπειτα υπήρξε παρότρυνση να διατυπωθούν υποθέσεις για την πιθανή πλοκή τους. Κατόπιν οι μαθητές τοποθετήθηκαν σε κύκλο και πραγματοποιήθηκε μεγαλόφωνη ανάγνωση του πρώτου παραμυθιού. Σε συγκεκριμένα σημεία του παραμυθιού γίνονταν διακοπή της ανάγνωσης και προτροπή προς τους μαθητές να πραγματοποιήσουν προβλέψεις για τη συνέχεια της ιστορίας ή να εκφράσουν τα συναισθήματά τους για τη ροπή των γεγονότων. Μόλις ολοκληρώνονταν η ανάγνωση του παραμυθιού απευθύνονταν ερωτήσεις κατανόησης κειμένου, ανταπόκρισης των ακροατών (έκφραση συναισθημάτων ή/και αξιολόγηση), βιωματικού χαρακτήρα. Μερικές από τις ερωτήσεις αυτές ήταν «Γιατί ο κάποιος συγκεκριμένο πρόσωπο έδρασε με τον συγκεκριμένο τρόπο;», «Τι θα κάνατε εσείς αν βρισκόσασταν σε μια τέτοια κατάσταση;». Με τον τρόπο αυτό έγινε προσπάθεια υλοποίησης με τον ελάχιστο δυνατό τρόπο και στο περιορισμένο χρονικό διάστημα που είχε δοθεί, των τριών από τις τέσσερις φάσεις προσέγγισης ενός λογοτεχνικού έργου με βάση την αναγνωστική θεωρία της Rosenblatt. Η διαδικασία αυτή επαναλήφθηκε και για τα άλλα δύο παραμύθια.

Αφού ολοκληρώθηκε η ανάγνωση των παραμυθιών, οι μαθητές επέστρεψαν στα θρανία τους και παρέλαβαν το Β' μέρος του ερωτηματολογίου (Παράρτημα Β: Έγγραφο 6). Ζητήθηκε από έναν μαθητή να υπενθυμίσει τον τρόπο συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου και τον κανόνα που είχε τεθεί την προηγούμενη φορά (δεν αποκαλύπτουμε την απάντησή μας). Η συμπλήρωση έγινε με την ίδια ακριβώς διαδικασία όπως και την προηγούμενη φορά. Διαβάζονταν η κάθε ερώτηση μεγαλόφωνα και δίνονταν ο απαραίτητος χρόνος στους μαθητές να απαντήσουν. Το διδακτικό δίωρο τελείωσε με τη συλλογή των ερωτηματολογίων και την υπόσχεση ότι την επόμενη φορά θα πραγματοποιούνταν από τους μαθητές ενδιαφέρουσες δραστηριότητες.

16 Μαρτίου -22 Μαρτίου

Στο διάστημα που μεσολάβησε μεταξύ δεύτερης και τρίτης συνάντησης συλλέχθηκαν όλα τα δεδομένα που είχαν προκύψει από τα ερωτηματολόγια και την κλειδα παρατήρησης και αξιολογήθηκαν. Σχεδιάστηκαν ορισμένες δραστηριότητες οι οποίες είχαν ως στόχο να φέρουν τους μαθητές σε επαφή με τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού και τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων. Οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν ήταν έξι και η κάθε μία από αυτές απηχούσε σε κάποιο χαρακτηριστικό

από αυτά που διερευνήθηκαν τόσο μέσω του ερωτηματολογίου όσο και μέσω της κλείδας παρατήρησης. Παρακάτω αναλύονται οι επιμέρους δραστηριότητες.

1^η Δραστηριότητα: Κατασκευή φανταστικής ταυτότητας

(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 7)

Στόχος της συγκεκριμένης δραστηριότητας ήταν να επικεντρωθούν οι μαθητές στα πρόσωπα μιας ιστορίας. Ο κάθε μαθητής επέλεξε ένα μικρό χαρτί με μία εικόνα η οποία απεικόνιζε είτε έναν άνθρωπο, είτε ένα ζώο, είτε ένα πράγμα. Η επιλογή των εικόνων έγινε τυχαία χωρίς κάποιο κριτήριο, όμως λήφθηκε μέριμνα να υπάρχει ίσος αριθμός εικόνων και από τις τρεις κατηγορίες. Οι δύο από τις τρεις κατηγορίες υπήρχαν στην κλείδα παρατήρησης (5^η κατηγορία ενδιαφέροντος: πρόσωπα/ήρωας) και η μία (τα αντικείμενα με ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά) αναφέρθηκε από τους μαθητές. Έτσι λοιπόν συγκεντρώθηκαν 16 εικόνες. Η επιλογή έγινε από τους ίδιους τους μαθητές, οι οποίοι τράβηξαν ένα χαρτάκι από ένα κουτί.

Αφού ολοκληρώθηκε η διαδικασία αυτή, κάθε μαθητής πήρε ένα φύλλο όπου θα συνέθετε και θα κατέγραφε την ταυτότητα του ανθρώπου, ζώου ή αντικειμένου που είχε στην κατοχή του. Το φύλλο αυτό συνετέθη με βάση τις Πανεπιστημιακές Σημειώσεις της κυρίας Παπαρούση Μαρίας, Αναπληρώτριας Καθηγήτριας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης, του Πανεπιστήμιου Θεσσαλίας. Το φύλλο περιελάμβανε 10 ερωτήσεις που διευκόλυναν τη διαδικασία σύνθεσης της ταυτότητας.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα επιλέχθηκε γιατί καλλιεργεί τη φαντασία και την αποκλίνουσα σκέψη. Δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να καταλάβουν πως ένα πρόσωπο έχει πολλές και διαφορετικές διαστάσεις που με τη σειρά τους διαμορφώνουν την προσωπικότητά του. Πρόκειται για μία ευφάνταστη δραστηριότητα που προσελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών και το διατηρεί αμείωτο μέχρι την ολοκλήρωσή της. Στην ουσία συγκεκριμενοποιεί όλες εκείνες τις πληροφορίες που σκέφτονται τα παιδιά όταν αποδίδουν μια ταυτότητα σε κάποιο παιχνίδι τους. Για παράδειγμα η ταυτότητα της κούκλας που κατασκευάζει ένα μικρό κορίτσι.

Η κούκλα αυτή μπορεί να αποκτήσει πολλές και διαφορετικές ταυτότητες και με βάση τις ταυτότητες αυτές το παιδί επινοεί κάθε φορά και μία διαφορετική ιστορία. Άρα η ταυτότητα του φανταστικού προσώπου, ζώου ή αντικειμένου έχει ρευστό χαρακτήρα και μεταβάλλεται ανάλογα με τους σκοπούς και τις διαθέσεις του δημιουργού της. Παράλληλα όμως επηρεάζει και το περιβάλλον μέσα στο οποίο

τοποθετείται. Ο ρευστός χαρακτήρας ενός λογοτεχνικού προσώπου είναι γεγονός και η δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναδειχθεί αυτή η λεπτομέρεια. Βέβαια αν υπάρχει πρόθεση να χρησιμοποιηθεί με τον ανάλογο τρόπο θα πρέπει να ληφθούν υπ' όψη και άλλες παράμετροι (π.χ. ηλικία παιδιού) και βέβαια να συνδυαστεί και με άλλες παρόμοιες δραστηριότητες.

2^η Δραστηριότητα: Τα μέρη της πλοκής

(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 8)

Για την επίτευξη του στόχου αυτής της δραστηριότητας, την κατανόηση των δομικών συστατικών της πλοκής, συντάχθηκε ένα φύλλο εργασίας. Το φύλλο αυτό αποτελείται από ερωτήσεις κατανόησης πάνω σε ένα κείμενο του Ανθολογίου της Α'-Β' Δημοτικού. Οι ερωτήσεις είχαν χωριστεί σε τρεις κατηγορίες, που ταυτόχρονα συνιστούν και τα τρία βασικά μέρη μιας πλοκής, *αρχική κατάσταση, περιπέτεια και τέλος*. Πιο αναλυτικά, το κείμενο του Ανθολογίου που επιλέχθηκε ήταν το κείμενο «*Ξ... όπως ξιφίας*» της Μαρίας Φραγκιά.

Οι ερωτήσεις με τη σειρά τους εστίαζαν σε βασικά σημεία της κάθε κατηγορίας. Παράλληλα όμως μερικά από τα σημεία αυτά υπήρχαν στην κλείδα παρατήρησης. Για παράδειγμα, ο τόπος και ο χρόνος της ιστορίας (2^η και 3^η κατηγορία ενδιαφέροντος) που παρουσιάζονται στην αρχική κατάσταση. Στο τέλος του φύλλου αυτού υπήρχε και μια σχηματική απεικόνιση της δομής μιας πλοκής, «*τα σκαλιά της πλοκής*», για να οπτικοποιήσουν οι μαθητές τον τρόπο ανάπτυξης μιας ιστορίας. Όπως και η προηγούμενη δραστηριότητα έτσι και αυτή συνετέθη με βάση τις Πανεπιστημιακές Σημειώσεις της κυρίας Παπαρούση.

Η εν λόγω δραστηριότητα, επιλέχθηκε να υλοποιηθεί σε γραπτή και όχι προφορική μορφή. Με τον τρόπο αυτό, κάθε μαθητής είχε την ευκαιρία να επιστρέψει στο κείμενο, να ξαναδιαβάσει αποσπάσματα και να επικεντρωθεί στα σημαντικά μέρη της πλοκής. Αν οι ερωτήσεις είχαν διατυπωθεί προφορικά στην ολομέλεια, θα συμμετείχαν μόνο λίγοι μαθητές, αυτοί που θα είχαν κατανοήσει πλήρως την ιστορία. Ωστόσο έτσι αποτυπώθηκε η γενική εικόνα του επιπέδου και του βαθμού κατανόησης του μηχανισμού της πλοκής από το σύνολο των μαθητών.

3^η Δραστηριότητα: Γίνε για λίγο συγγραφέας!

(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 9)

Επρόκειτο για μία δραστηριότητα δημιουργικής γραφής όπως ακριβώς και η πρώτη. Ήταν πάλι ένα φύλλο εργασίας με τρεις ερωτήσεις. Οι δύο πρώτες συμβάλλουν στην καλλιέργεια της φαντασίας καλώντας τους μαθητές να σκεφτούν εναλλακτικές εκδοχές της ιστορίας (1^η ερώτηση) και να αλλάξουν τα στοιχεία εκείνα που δεν τους άρεσαν (2^η ερώτηση). Η τρίτη ερώτηση συνετέθη έπειτα από συζήτηση με την επιβλέπουσα καθηγήτρια. Στόχος της είναι να αναδείξει την σπουδαιότητα του «κακού» σε μία ιστορία. Η ύπαρξη του ανταγωνιστή εξασφαλίζει την εμφάνιση ενός προβλήματος και τη δράση του ήρωα για να το επιλύσει.

Όπως γράφει χαρακτηριστικά ο Προπ, με τη δολιοφθορά (δράση του ανταγωνιστή) «δημιουργείται η κίνηση του παραμυθιού» (Προπ, 2009 : 37). Μέσα από αυτήν την ερώτηση μπορεί να διακριθεί και η έμφαση που δίνεται στα «αντιθετικά ζεύγη» (8^η κατηγορία ενδιαφέροντος στην κλείδα παρατήρησης). Βέβαια το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην πρώτη κατηγορία «καλός/κακός». Μετά από συνεννόηση με την καθηγήτρια αποφασίστηκε πως για το νεαρό της ηλικίας των συμμετεχόντων, αυτό το αντιθετικό ζεύγος επαρκούσε και ταυτόχρονα συνιστούσε και μία διάκριση κατανοητή και γνωστή για τα παιδιά.

Όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα, έτσι λοιπόν και εδώ επιλέχθηκε η γραπτή έκφραση για να διαπιστωθεί αρχικά, αν οι μαθητές ήταν σε θέση να φανταστούν διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας. Για να διαπιστωθεί δηλαδή ο βαθμός της αποκλίνουσας σκέψης. Στη συνέχεια κάτι εξίσου σημαντικό ήταν να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές τη σπουδαιότητα της ύπαρξης του ανταγωνιστή σε μια ιστορία. Αυτό έγινε καθώς η ερώτηση τους έβαλε να σκεφτούν να γράψουν τι θα είχε συμβεί στην ιστορία αν ο κακός δεν υπήρχε.

4^η δραστηριότητα: Οι καρτέλες του Προπ

(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 10)

Η δραστηριότητα αυτή δημιουργήθηκε με βάση το βιβλίο του Τζάνι Ροντάρι «*Η γραμματική της φαντασίας*». Ο Ροντάρι αναφέρεται στις 31 λειτουργίες των δρώντων προσώπων του Προπ και τονίζει πως μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε για να κατασκευάσουμε πολυάριθμες ιστορίες. Γράφει χαρακτηριστικά πως οι καρτέλες μοιάζουν με τις δώδεκα νότες στη μουσική. «*Όπως με δώδεκα νότες μπορούμε να συνθέσουμε άπειρες μελωδίες*» έτσι και «*οι λειτουργίες μας ενδιαφέρουν επειδή*

μπορούμε να τις χρησιμοποιήσουμε για την κατασκευή άπειρων ιστοριών» (Ροντάρι, 2003:96). Πρόκειται λοιπόν για ένα σύνολο 20 καρτέλων κάθε μία από τις οποίες αποδίδει μία από τις παρακάτω λειτουργίες: «απαγόρευση», «παράβαση», «ζημιά ή έλλειψη», «αναχώρηση του πρωταγωνιστή», « αποστολή», «συνάντηση με τον δωρητή», «μαγικά δώρα», «εμφανίζεται ο ανταγωνιστής», «διαβολικές δυνάμεις του ανταγωνιστή», «μονομαχία», «νίκη», «επιστροφή», «άφιξη στο σπίτι», «ψεύτικος πρωταγωνιστής», «δύσκολες δοκιμασίες», «η ζημιά διορθώνεται», «αναγνώριση του πρωταγωνιστή», «ο ψεύτικος πρωταγωνιστής αποκαλύπτεται», «τιμωρία του ανταγωνιστή», «γάμος».

Οι λειτουργίες αυτές αποτυπώθηκαν σε καρτέλες πάνω στις οποίες αναγραφόταν το όνομα/ο τίτλος της λειτουργίας και συνοδεύονταν από μια εικαστική απόδοση. Με τον τρόπο αυτό κατασκευάστηκε μια τράπουλα με 20 φύλλα, με βάση τα οποία οι μαθητές μπορούσαν να συνθέσουν διάφορες ιστορίες αφαιρώντας καρτέλες ή αλλάζοντας κάθε φορά τη σειρά τους. Ο Ροντάρι αναφέρει πως παρόμοιες καρτέλες μπορεί να φτιάξει οποιοσδήποτε χρησιμοποιώντας όσες λειτουργίες θέλει. Το σημαντικό είναι να αναγράφεται σε κάθε καρτέλα ο τίτλος της κάθε λειτουργίας και όχι τόσο η εικαστική απόδοση του (Ροντάρι, 2003).

Έτσι λοιπόν και στην εν λόγω δραστηριότητα, επιλέχθηκαν ορισμένες λειτουργίες οι οποίες όμως δεν αναγράφηκαν σε καρτέλες αλλά αντίθετα αποδόθηκαν εικαστικά. Πιο αναλυτικά, οι λειτουργίες ήταν συνολικά 10: «ζημιά ή έλλειψη», «εμφάνιση του πρωταγωνιστή», «συνάντηση με τον δωρητή», «μαγικά δώρα», «εμφάνιση του ανταγωνιστή», «μαγικές δυνάμεις του ήρωα ή του ανταγωνιστή», «μονομαχία», «νίκη», «η ζημιά διορθώνεται (εξάλειψη δυστυχίας)», «τιμωρία του ανταγωνιστή». Κάθε καρτέλα απεικόνιζε από μια έως τρεις εικόνες ανάλογα με την λειτουργία που ήθελε να αποδώσει. Έγινε μία προσπάθεια να επιλεγούν όσο το δυνατό πιο σχετικές εικόνες ανάλογα με την λειτουργία που έπρεπε κάθε φορά να οπτικοποιηθεί.

Ο στόχος ήταν οι μαθητές να ανακαλύψουν τί ακριβώς απεικόνιζε κάθε μία από τις καρτέλες και να τις χρησιμοποιήσουν για να φτιάξουν ιστορίες. Στην ουσία η δραστηριότητα αυτή απηχούσε ως ένα βαθμό στις ερωτήσεις του Β' μέρους του ερωτηματολογίου που δομήθηκε όπως προαναφέρθηκε σε βασικές λειτουργίες των δρώντων προσώπων. Θα μπορούσε μάλιστα να παρατηρηθεί μια αντιστοιχία μεταξύ των ερωτήσεων και των καρτελών που κατασκευάστηκαν.

Η πρώτη ερώτηση συνιστά την παρουσίαση του πρωταγωνιστή. Η δεύτερη αναφέρεται στη συνάντηση με τον δωρητή, ενώ οι 3^η, 4^η, 5^η, στη δράση του δωρητή

και στον εφοδιασμό του ήρωα με τα μαγικά δώρα. Η 6^η είναι η εμφάνιση του ανταγωνιστή με τις 7, 8 και 9 να ρωτούν για τη ζημιά ή την έλλειψη που προκαλείται (*δολιοφθορά* κατά τον Προπ). Οι ερωτήσεις 10, 11 και 12 ρωτούν τους μαθητές για την επιδιόρθωση ή όχι της ζημιάς που προκλήθηκε και άρα έμμεσα για το αν νίκησε ο κακός ή ο καλός. Οι τρεις επόμενες (13, 14 & 15) για τη μονομαχία (*πάλη* κατά τον Προπ) μεταξύ ήρωα και ανταγωνιστή. Οι λειτουργίες που δεν υπήρχαν στο ερωτηματολόγιο αλλά συμπεριλήφθηκαν στις καρτέλες ήταν οι «δυνάμεις του ήρωα ή του ανταγωνιστή», και η «τιμωρία του ανταγωνιστή». Τέλος πρέπει να αναφερθεί πως η λειτουργία του «γάμου» που υπήρχε στο ερωτηματολόγιο δεν εμφανίστηκε στις καρτέλες καθώς προκάλεσε τις έντονες αντιδράσεις και τα σχόλια των μαθητών οι οποίοι ισχυρίστηκαν (ορθώς) πως δεν τελειώνουν όλα τα παραμύθια με ένα γάμο.

5^η δραστηριότητα: Ο λαβύρινθος των μαγικών αριθμών
(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 11)

Η δραστηριότητα αυτή είχε ως στόχο να υπενθυμίσει στους μαθητές τους μαγικούς αριθμούς που συναντάμε στα παραμύθια. Η δραστηριότητα είχε παιγνιώδη χαρακτήρα με σκοπό να προσελκύσει το ενδιαφέρον των μαθητών. Απεικόνιζε ένα λαβύρινθο στην αρχή του οποίου υπήρχε ένα παιδί και στην έξοδο ένα άδειο σακί. Οι μαθητές εργαζόμενοι σε δυάδες έπρεπε να βοηθήσουν το παιδί να βγει από τον λαβύρινθο σχεδιάζοντας τη διαδρομή με το μολύβι τους. Σε όλο τον λαβύρινθο υπήρχαν διάσπαρτοι οι αριθμοί 3, 7, 9, 12, 40. Οι μαθητές έπρεπε να προσέξουν ποιοι μαγικοί αριθμοί βρισκόταν στον δρόμο προς την έξοδο και να τους συγκεντρώσουν έπειτα στο άδειο σακουλάκι.

Αυτοί θα ήταν οι μαγικοί αριθμοί της (προφορικής) ιστορίας που θα έπρεπε να φτιάξουν στη συνέχεια, με πρωταγωνιστή το παιδί στην αρχή του λαβυρίνθου. Να αναφερθεί εδώ πως υπήρξε μέριμνα αποτροπής αντιγραφής μεταξύ των δυάδων των μαθητών. Τα κύρια σχέδια ήταν 4 και κάθε ένα από αυτά μοιράστηκε σε δυο δυάδες οι οποίες όμως ήταν απομακρυσμένες μεταξύ τους. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε μια τέτοια δραστηριότητα για να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τους μαγικούς αριθμούς (6^η κατηγορία ενδιαφέροντος στην κλείδα παρατήρησης) ήταν λόγω του γραπτού χαρακτήρα των προηγούμενων δραστηριοτήτων. Πρόκειται για ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του παραμυθιακού είδους αλλά επιδέχεται μια πιο χαλαρού τύπου προσέγγιση. Έτσι λοιπόν υιοθετήθηκε αυτή η εναλλακτική και όχι μια δραστηριότητα πιο σύνθετη και απαιτητική για τους μαθητές. Να επισημανθεί εδώ πως η εν λόγω

δραστηριότητα συνετέθη εξ' ολοκλήρου από την αρχή. Οι λαβύρινθοι αναζητήθηκαν στον παγκόσμιο ιστό και στη συνέχεια έγινε επεξεργασία με το πρόγραμμα Adobe Photoshop για να αποκτήσουν την τελική τους μορφή.

6^η δραστηριότητα: Επαναλήψεις
(Παράρτημα Γ: Έγγραφο 12)

Πρόκειται για την τελευταία δραστηριότητα που σχεδιάστηκε με σκοπό να καταλάβουν οι μαθητές την έννοια της επανάληψης σε ένα παραμύθι (7^η κατηγορία ενδιαφέροντος στην κλείδα παρατήρησης). Επρόκειτο για μία φανταστική διαδρομή μετ' εμποδίων. Τα εμπόδια ήταν τριών ειδών, ένα σύννεφο, ένα δέντρο και μία πέτρα. Οι μαθητές εργαζόμενοι πάλι σε δυάδες έπρεπε να ξεκινήσουν από την αρχή και να καταλήξουν στο τέλος της διαδρομής, περνώντας όλα τα εμπόδια. Το σχέδιο ήταν να χρησιμοποιηθούν και πόνια από επιτραπέζιο παιχνίδι για να γίνει ακόμη πιο ρεαλιστικό. Το σημαντικό εδώ ήταν να εφεύρουν μία μαγική λέξη ή φράση για κάθε εμπόδιο.

Έτσι λοιπόν θα έπρεπε να μετακινήσουν εναλλάξ το πόνι και κάθε φορά που πλησίαζαν σε κάποιο εμπόδιο, ο ένας από τους δύο έπρεπε να πει τη μαγική λέξη ή φράση που θα βοηθούσε το πόνι να περάσει το συγκεκριμένο εμπόδιο. Όπως και η προηγούμενη δραστηριότητα έτσι και αυτή σχεδιάστηκε με τη βοήθεια του προγράμματος Adobe Photoshop, όπου συνετέθηκαν όλα τα στοιχεία για να δημιουργήσουν το τελικό αποτέλεσμα. Όπως επίσης και η προηγούμενη δραστηριότητα έτσι και αυτή έφερε τους μαθητές σε επαφή με ένα ακόμη χαρακτηριστικό του παραμυθιακού είδους, τις επαναλήψεις, με έναν παιγνιώδη και διασκεδαστικό τρόπο. Ωστόσο η συγκεκριμένη δραστηριότητα δεν υλοποιήθηκε λόγω περιορισμένου χρόνου.

6.2 Διδακτική παρέμβαση - Β' φάση ερευνητικής διαδικασίας

27 Μαρτίου 2019

Κατά την τρίτη συνάντηση με τους μαθητές υλοποιήθηκαν οι τρεις πρώτες δραστηριότητες που είχαν σχεδιαστεί. Οι στόχοι που είχαν τεθεί ήταν να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές την σπουδαιότητα της ταυτότητας ενός προσώπου, ζώου ή αντικειμένου, να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο δομείται μία ιστορία και

τέλος να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους μέσα από δραστηριότητες δημιουργικής γραφής. Για την πραγματοποίηση της πρώτης δραστηριότητας οι μαθητές επέλεξαν στην τύχη ένα χαρτάκι με έναν άνθρωπο, ζώο ή αντικείμενο και δημιούργησαν την ταυτότητά του. Αφού μοιράστηκαν όλες οι εικόνες, εξηγήθηκε αναλυτικά το φύλλο όπου οι μαθητές θα κατέγραφαν την ταυτότητα που θα έφτιαχναν. Έτσι ξεκίνησε η διαδικασία δημιουργίας μιας φανταστικής ταυτότητας.

Αποφεύχθηκε η παροχή βοήθειας στους μαθητές αλλά υπήρχαν κάποιες ερωτήσεις που δυσκόλεψαν ορισμένους από αυτούς. Όταν λοιπόν οι μαθητές δεν μπορούσαν να προχωρήσουν παρακάτω, παρεχόταν η ελάχιστη δυνατή βοήθεια έτσι ώστε να μπορέσουν να συνεχίσουν και να ολοκληρώσουν το φύλλο. Η βοήθεια τις περισσότερες φορές δεν ήταν μία πιθανή απάντηση που θα μπορούσε να δοθεί σε μία ερώτηση, αλλά αντίθετα μία προσπάθεια να αναλυθεί τί ακριβώς ζητούσε η ερώτηση κάθε φορά. Για παράδειγμα στην ερώτηση που τους δυσκόλεψε πιο πολύ «*Τί φαντάζεσαι πως κάνει κάθε μέρα;*» η βοήθεια ήταν μία παρότρυνση να σκεφτούν τη δική τους καθημερινότητα και να συντάξουν με τον ανάλογο τρόπο την καθημερινότητα του ανθρώπου, αντικειμένου ή ζώου. Η εν λόγω δραστηριότητα υλοποιήθηκε στο χρονικό διάστημα της μίας διδακτικής ώρας.

Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτής, ακολούθησε η καταγραφή στον πίνακα του τίτλου του κειμένου («*Ε...όπως ξιφίας*») με το οποίο θα ασχολούνταν οι μαθητές στη συνέχεια. Οι μαθητές προέβησαν στη διατύπωση προβλέψεων σχετικά με το περιεχόμενο του κειμένου και στη συνέχεια έγινε μία πρώτη μεγαλόφωνη ανάγνωση του. Σε ορισμένα σημεία γινόταν παύσεις και διατυπώνονταν ερωτήσεις κατανόησης και έκφρασης συναισθημάτων και σκέψεων. Μετά την πρώτη ανάγνωση ακολούθησε μία δεύτερη σιωπηλή ανάγνωση του κειμένου από τους ίδιους τους μαθητές.

Αφού ολοκληρώθηκαν οι δύο αναγνώσεις, μοιράστηκε το πρώτο φύλλο εργασίας σχετικά με την πλοκή της ιστορίας. Όπως και με το φύλλο της φανταστικής ταυτότητας, εξηγήθηκαν στον βαθμό που αυτό ήταν δυνατό οι ερωτήσεις και οι μαθητές ξεκίνησαν τη διαδικασία συμπλήρωσης του. Επίσης η παροχή βοήθειας έγινε με ανάλογο τρόπο όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα. Δινόταν μια πιο αναλυτική εξήγηση της ερώτησης και όχι η απάντηση.

Μετά τη συμπλήρωση του φύλλου της πλοκής, παρουσιάστηκε στην ολομέλεια το ίδιο σχήμα που υπήρχε και στο τέλος του, *τα σκαλιά της πλοκής*. Με τον τρόπο αυτό εξηγήθηκε η δομή της πλοκής και σχηματοποιήθηκε για την καλύτερη κατανόηση των μαθητών. Υπήρχε η πρόβλεψη να δημιουργήσουν οι μαθητές με βοήθεια και

καθοδήγηση, μία ιστορία δομημένη πάνω στο συγκεκριμένο σχήμα. Ωστόσο λόγω χρονικού περιορισμού η δράση αυτή δεν υλοποιήθηκε.

Η δεύτερη διδακτική ώρα ολοκληρώθηκε με το τρίτο φύλλο εργασίας με τίτλο *Γίνε για λίγο συγγραφέας*. Οι ερωτήσεις εξηγήθηκαν στην ολομέλεια και τα φύλλα δόθηκαν στους μαθητές.

29 Μαρτίου 2019

Στην τέταρτη συνάντηση, υλοποιήθηκαν οι δραστηριότητες με πιο παιγνιώδη χαρακτήρα, οι καρτέλες του Προπ και ο λαβύρινθος των αριθμών. Οι δραστηριότητες αυτές υλοποιήθηκαν κατά την πρώτη από τις δύο συνολικά διδακτικές ώρες που είχαν παραχωρηθεί εκείνη την ημέρα. Η τρίτη δραστηριότητα που είχε σχεδιαστεί, οι επαναλήψεις, δεν υλοποιήθηκε λόγω χρονικού περιορισμού. Στόχοι της τέταρτης συνάντησης ήταν να κατανοήσουν οι μαθητές τον μηχανισμό των λειτουργιών σε μία ιστορία και να ανακαλέσουν τους μαγικούς αριθμούς που συναντάμε στα παραμύθια. Στόχος ακόμη ήταν η σύνθεση του σχεδιαγράμματος του παραμυθιού από ομάδες μαθητών.

Αρχικά μοιράστηκαν σε κάθε μαθητή οι καρτέλες που είχαν δημιουργηθεί και οι οποίες απέδιδαν εικαστικά μία από τις δέκα λειτουργίες που αναφέρθηκαν παραπάνω. Ακριβώς επειδή ο αριθμός των λειτουργιών ήταν μικρότερος από τον αριθμό των μαθητών (10 λειτουργίες αλλά 16 μαθητές) κάποιες καρτέλες μοιράστηκαν δυο φορές. Στη συνέχεια οι μαθητές επεξεργάστηκαν τις καρτέλες που είχαν στα χέρια τους και διατύπωσαν μερικές προβλέψεις σχετικά με αυτό που απεικονίζονταν. Έπειτα ξεκίνησε η αφήγηση μιας ιστορίας, μερικά σημεία της οποίας αντιστοιχούσαν με τις καρτέλες των παιδιών. Στα σημεία αυτά γινόταν παύσεις και οι μαθητές έπρεπε να σηκώσουν την καρτέλα που πίστευαν πως απέδιδε αυτό που είχε ζητηθεί. Ο μαθητής που είχε και σήκωνε τη σωστή καρτέλα την παρουσίαζε στους συμμαθητές του.

Μόλις ολοκληρώθηκε η διαδικασία αυτή, ζητήθηκε από τους μαθητές να κάνουν μια ανακεφαλαίωση των λειτουργιών που συνήθως συναντάμε σε ένα παραμύθι. Για να διευκολυνθούν οι μαθητές, δόθηκαν ορισμένες κατευθυντικές ερωτήσεις όπως τα τρία πιο σημαντικά πρόσωπα της ιστορίας, η δράση καθενός από αυτά και η αλληλεπίδραση του ενός με το άλλο. Να επισημανθεί εδώ πως είχε προβλεφθεί η δημιουργία μιας ιστορίας με βάση τις λειτουργίες αυτές, την οποία θα συνέθεταν προφορικά όλοι οι μαθητές μαζί. Ωστόσο παραλήφθηκε και αυτή η δράση λόγω χρονικού περιορισμού.

Μετά τη δραστηριότητα με τις καρτέλες του Προπ ακολούθησε η δραστηριότητα με τον λαβύρινθο και τους μαγικούς αριθμούς. Αφού εξηγήθηκε το ζητούμενο της δραστηριότητας, οι μαθητές εργάστηκαν σε δυάδες για την επίλυσή της. Στη συνέχεια προσπάθησαν να επινοήσουν μια ιστορία με πρωταγωνιστή το παιδί και να βάλλουν μέσα στην ιστορία τα νούμερα που είχαν βρει. Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, ολοκληρώθηκε και η δεύτερη φάση της ερευνητικής διαδικασίας, η διδακτική παρέμβαση.

6.3 Ολοκλήρωση του διδακτικού σχεδιασμού - Γ' φάση ερευνητικής διαδικασίας

29 Μαρτίου 2019

Η τρίτη φάση αποτελείται από τη σύνθεση του σχεδιαγράμματος ενός παραμυθιού από ομάδες μαθητών, τη συγγραφή του και την εικονογράφησή του. Η τρίτη φάση ξεκίνησε κατά την τέταρτη συνάντηση με τους μαθητές, τη δεύτερη από τις δυο διδακτικές ώρες. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Αναφορικά με τη σύσταση των ομάδων, υπήρξε πρόβλεψη να αποτελούνται από δυνατούς και πιο αδύναμους μαθητές. Σημαντικό ήταν επίσης να μην υπάρχουν πολλές ηγετικές προσωπικότητες σε μία ομάδα προς αποφυγή συγκρούσεων, όπως επίσης έμφαση δόθηκε στην επιλογή προσωπικοτήτων με ήπιο χαρακτήρα οι οποίες εξισορροπούσαν τους πιο ζωντανούς μαθητές.

Μετά τον χωρισμό σε ομάδες, δόθηκε ένα φύλλο σε κάθε ομάδα που συνιστούσε το σχεδιάγραμμα του παραμυθιού (Παράρτημα Δ: Έγγραφο 13) που θα έγραφαν την επόμενη φορά. Το σχεδιάγραμμα αποτελείτο από επτά κατηγορίες και με ερωτήσεις καθοδηγούσε τους μαθητές για τη συμπλήρωσή του. Η πρώτη κατηγορία ήταν τα πρόσωπα της ιστορίας και εδώ οι μαθητές καλούνταν να συνθέσουν μερικώς την ταυτότητα του ήρωα, του βοηθού και του ανταγωνιστή. Η δεύτερη και τρίτη κατηγορία ήταν ο χρόνος και ο χώρος όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα ενώ η τέταρτη και η πέμπτη, οι μαγικοί αριθμοί και οι επαναλήψεις της ιστορίας. Η 6^η κατηγορία αναφέρεται στην πάλη μεταξύ ήρωα και ανταγωνιστή και μάλιστα έχει υποκατηγορίες για τον τόπο όπου εκτυλίσσεται η μονομαχία, για την τελική έκβαση της μάχης και την αποκατάσταση ή όχι της ζημιάς καθώς επίσης για την τιμωρία του ανταγωνιστή. Η τελευταία ερώτηση σχετίζεται με τον τρόπο με τον οποίο τελειώνει η ιστορία. Το σχεδιάγραμμα αυτό ορισμένες ομάδες το ολοκλήρωσαν την ίδια εκείνη ημέρα και κάποιες άλλες κατά την επόμενη και την τελευταία συνάντηση. Το φύλλο αυτό

συλλέχθηκε και ξαναμοιράστηκε την επόμενη φορά για να αποφευχθεί η πιθανότητα να χαθεί αν το κρατούσε η κάθε ομάδα.

1 Απριλίου 2019

Η τελευταία συνάντηση ήταν αφιερωμένη στη συγγραφή του παραμυθιού της κάθε ομάδας και στην εικαστική απόδοση σκηνών της ιστορίας ή τη δημιουργία εξώφυλλου. Στις ομάδες που είχαν ολοκληρώσει τη δομή της ιστορίας τους, μοιράστηκε ένα φύλλο χαρτί και το σχεδιάγραμμά τους για να ξεκινήσουν τη συγγραφή του παραμυθιού. Οι υπόλοιπες ολοκλήρωσαν πρώτα το φύλλο με το σχεδιάγραμμα και προχώρησαν με την ιστορία τους.

Να σημειωθεί εδώ πως μόλις η κάθε ομάδα ολοκλήρωσε το σχεδιάγραμμα της ιστορίας της, προτάθηκε να επινοήσουν και τον κατάλληλο τίτλο και να τον γράψουν στην αρχή του σχεδιαγράμματος, καθώς δεν είχε προβλεφθεί εξ' αρχής κατάλληλος χώρος. Ακόμη στο σημείο του σχεδιαγράμματος που ζητάει από τους μαθητές να ονοματίσουν τις επαναλήψεις του παραμυθιού τους, επειδή ακριβώς δεν υλοποιήθηκε η προγραμματισμένη δραστηριότητα, δόθηκε μια επιπλέον βοήθεια και επεξήγηση αναφορικά με τις επαναλήψεις και τη λειτουργία που επιτελούν σε μία ιστορία. Αυτό έγινε ώστε να μπορέσουν έπειτα οι μαθητές να σκεφτούν τις πιθανές επαναλήψεις που θα μπορούσε να είχε η ιστορία τους.

Ένα σημείο που αξίζει να επισημανθεί είναι πως στις περισσότερες ομάδες το κείμενο του παραμυθιού γράφτηκε από τον μαθητή ή τη μαθήτρια που εμπιστεύονταν περισσότερο η ομάδα και που συνήθως ήταν ένας δυνατός μαθητής ή μαθήτρια. Στη μία ομάδα μόνο το κείμενο γράφτηκε από τρία παιδιά. Στην περίπτωση αυτή το κάθε παιδί έγραφε εκείνο το κομμάτι της ιστορίας που είχε επινοήσει το ίδιο. Μετά τη σύνθεση του παραμυθιού οι μαθητές επιδόθηκαν με ιδιαίτερο ζήλο στη ζωγραφική. Μόλις ολοκλήρωσαν όλες οι ομάδες τη σύνθεση του παραμυθιού τους, αυτά συλλέχθηκαν από την ερευνήτρια που ευχαρίστησε θερμά τους μαθητές για τη βοήθειά τους και υποσχέθηκε πως θα επέστρεφε τα παραμύθια για να παραμείνουν στην τάξη μετά την ολοκλήρωση της εκπόνησης της εργασίας.

8 Αποτελέσματα – Συζήτηση

Μέσα από την ερευνητική διαδικασία όπως αναφέρουν οι Ίσαρη & Πουρκός (2015), παράγεται ένας σχετικά μεγάλος όγκος υλικού. Το υλικό αυτό είναι αρκετά πλούσιο και έχει συχνά χαοτικό χαρακτήρα λόγω των μη τυποποιημένων μεθόδων παραγωγής του. Μπορεί επομένως να αναλυθεί με διαφορετικά κριτήρια ανάλογα με τις προθέσεις και τους σκοπούς του εκάστοτε ερευνητή. Τα κριτήρια αυτά μπορεί να είναι:

1. Συγκεκριμένοι τύποι δεδομένων ή υλικών (π.χ. συνεντεύξεις, βίντεο κ.α.)
2. Θεματικά ή χρονολογικά κριτήρια τα οποία μπορεί να αφορούν μια συγκεκριμένη θεματική περιοχή ή χρονική περίοδο.
3. Συγκεκριμένες περιπτώσεις, οι οποίες μπορεί να αφορούν συγκεκριμένα πρόσωπα, συγκεκριμένες ομάδες προσώπων ή οργανισμούς.

Στην παρούσα έρευνα, ο τρόπος ανάλυσης των δεδομένων που παράχθηκαν και συλλέχθηκαν θα γίνει με βάση θεματικά και ταυτόχρονα χρονολογικά κριτήρια. Θα εφαρμοστεί δηλαδή η ίδια πορεία που ακολουθήθηκε κατά την παρουσίαση του τρόπου συλλογής των ερευνητικών δεδομένων. Θα αναλυθούν με τη σειρά τα αποτελέσματα της Α', Β' και Γ' φάσης της ερευνητικής διαδικασίας τα οποία έχουν και μια χρονολογική συνοχή. Ακόμη, να τονιστεί πως η παρουσίαση και αξιολόγηση των αποτελεσμάτων θα γίνεται με δύο τρόπους, ποιοτικά και ποσοτικά, ώστε να υπάρχει μια όσο το δυνατόν πληρέστερη και σφαιρική αποτίμηση της ερευνητικής διαδικασίας.

8.1 Αποτελέσματα - Συζήτηση Α' φάσης ερευνητικής διαδικασίας

1^η Συνάντηση: 13 Μαρτίου 2019

Τα πρώτα δεδομένα που συλλέχθηκαν μπορούν να αναλυθούν μόνο ποιοτικά, καθώς πρόκειται για τις απαντήσεις των μαθητών στις πρώτες ερωτήσεις που τέθηκαν, («Σας αρέσουν τα παραμύθια;», «Γιατί σας αρέσουν;», «Μπορείτε να μου πείτε τίτλους παραμυθιών που γνωρίζετε;», «Πόσο συχνά διαβάζετε ή σας διαβάζουν παραμύθια;») οι οποίες είχαν ως σκοπό τη γνωριμία με τους μαθητές και την εισαγωγή του θέματος με το οποίο θα ασχολούνταν. Οι απαντήσεις των μαθητών καταγράφονταν από τη φοιτήτρια που συμπλήρωσε στη συνέχεια την κλειδα παρατήρησης. Ορισμένα δεδομένα επίσης προέρχονται και από τις παρατηρήσεις που έκανε και η ερευνήτρια και τις οποίες κατέγραφε με τη μορφή των ελεύθερων σημειώσεων.

Έτσι λοιπόν οι απαντήσεις που δόθηκαν στην πρώτη ερώτηση ήταν όλες θετικές κάτι που επιβεβαιώθηκε στη συνέχεια και μέσα από το Α΄ μέρος του ερωτηματολογίου. Η θετική απάντηση στην ερώτηση αυτή επιβεβαίωσε τις προσδοκίες για την επιλογή της Β΄ Δημοτικού ως την πιο κατάλληλη τάξη για την εκπόνηση της συγκεκριμένης έρευνας. Οι απαντήσεις των μαθητών στην επόμενη ερώτηση «*Γιατί σας αρέσουν;*», η οποία θα αποδείκνυε αν πράγματι τους άρεσαν τα παραμύθια, ήταν αρκετά ενδιαφέρουσες.

Η πιο συνηθισμένη απάντηση ήταν πως τα παραμύθια τους αρέσουν γιατί διηγούνται ωραίες ή ενδιαφέρουσες ιστορίες. Παρόμοια με αυτή την απάντηση ήταν και η ύπαρξη του χαρακτηριστικού της περιπέτειας που, όπως ανέφεραν τους κάνει να ανυπομονούν για τη συνέχεια της ιστορίας. Η επόμενη σε συχνότητα απάντηση ήταν πως μέσα από τα παραμύθια αποκτούν καινούργιες και ενδιαφέρουσες γνώσεις, όπως ο εμπλουτισμός του λεξιλογίου («*μαθαίνουμε καινούργιες λέξεις*»). Μία απάντηση που επίσης αξίζει να αναφερθεί είναι η δήλωση των παιδιών πως με την ανάγνωση των παραμυθιών περνάνε ευχάριστα τον χρόνο τους. Επεξηγηματική στην απάντηση αυτή θα μπορούσε να θεωρηθεί η αναφορά ορισμένων μαθητών στον κωμικό χαρακτήρα αρκετών ιστοριών.

Συνοψίζοντας, οι απαντήσεις των μαθητών απέδειξαν πως έχουν δομήσει μια πολύ καλή αναγνωστική σχέση με τα παραμύθια και στην ουσία απέδειξαν την ισχύ της θεωρίας του Αναγνωστόπουλου (1997) σχετικά με τους σκοπούς που επιτελεί το παραμύθι ως μορφωτικό αγαθό. Επιβεβαίωσαν την καλλιέργεια της μητρικής γλώσσας, αναφερόμενοι στις καινούργιες λέξεις που μαθαίνουν καθώς επίσης και την αισθητική απόλαυση που προσφέρει το παραμύθι τονίζοντας πως περνούν ευχάριστα τον χρόνο τους μέσα από τις ωραίες ιστορίες που διαβάζουν.

Η επόμενη ερώτηση καλούσε τους μαθητές να αναφέρουν τίτλους παραμυθιών που γνωρίζουν. Το ενδιαφέρον στις απαντήσεις που έδωσαν ήταν ότι ονομάτισαν τόσο κλασσικά παραμύθια (*Η Χιονάτη, Το Ασχημόπαπο, Η Σταχτοπούτα, Ο Παπουτσωμένος γάτος κ.α.*), όσο και πιο σύγχρονα/λόγια παραμύθια (*Ο Πόλεμος της Ωμεγαβήτας, Τα τρία λυκάκια, Η νύχτα της μπανανόφλουδας κ. α.*). Να τονιστεί εδώ πως αν και η επαφή των παιδιών με τα λόγια παραμύθια είναι αυτονόητη, δεν είχε ληφθεί υπ' όψη κατά τον σχεδιασμό της ερευνητικής διαδικασίας, κάτι που με τη σειρά του οδήγησε στην αναπροσαρμογή ορισμένων ενεργειών οι οποίες θα αναλυθούν σε μεταγενέστερο χρόνο. Τα περισσότερα λόγια παραμύθια που αναφέρθηκαν ήταν του Ευγένιου Τριβιζά, κάτι που δικαιολογεί τον προηγούμενο ισχυρισμό τους περί αστείου περιεχομένου και περιπέτειας της ιστορίας.

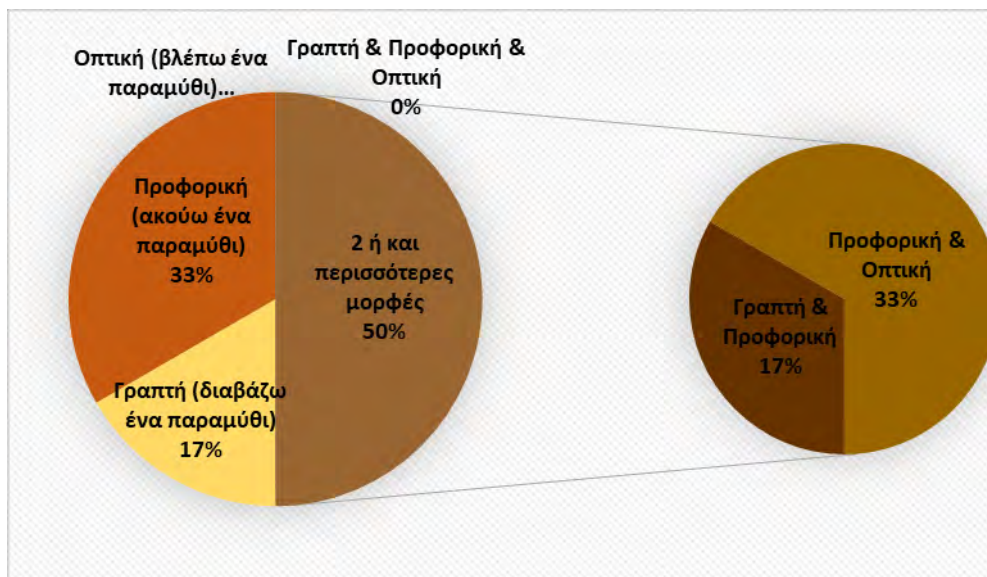
Στην τελευταία ερώτηση που τέθηκε αναφορικά με τη συχνότητα με την οποία έρχονται σε επαφή με τα παραμύθια, οι μαθητές απάντησαν πως οι γονείς τους διαβάζουν παραμύθια κάθε βράδυ πριν κοιμηθούν και πως ο δάσκαλός τους διαβάζει κάθε Παρασκευή στην τάξη. Είναι αξιοθαύμαστο πως πριν την βραδινή κατάκλιση επιλέγουν να διαβάσουν ένα παραμύθι, ειδικά αν αναλογιστεί κανείς τις άλλες εναλλακτικές που μπορεί να έχουν, μεγαλώνοντας σε ένα περιβάλλον ασφυκτικά γεμάτο με συσκευές τεχνολογίας.

Τα επόμενα αποτελέσματα προέκυψαν από τη συμπλήρωση του Α' μέρους του ερωτηματολογίου από τους μαθητές. Πιο αναλυτικά, τα ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν ήταν συνολικά 14 (8 κορίτσια και 6 αγόρια), δύο λιγότερα από τον αριθμό των μαθητών (16) καθώς μία μαθήτρια έλλειπε εκείνη την ημέρα και ένας μαθητής έπρεπε να παρακολουθήσει ενισχυτική διδασκαλία.

Αρχικά, όπως και στην προφορική ερώτηση «*Σας αρέσουν τα παραμύθια;*» όλοι οι μαθητές απάντησαν θετικά στην 1^η ερώτηση του ερωτηματολογίου. Στο πρώτο υποερώτημα της πρώτης ερώτησης «*τι προτιμάς περισσότερο;*», οι απαντήσεις ποικίλαν. Από τα 6 συνολικά αγόρια, μόνο ένας μαθητής απάντησε πως προτιμά να διαβάζει ένα παραμύθι και άλλος ένας ότι προτιμά και να διαβάζει και να ακούει. Δύο μαθητές απάντησαν ότι τους αρέσει να ακούν και να βλέπουν ένα παραμύθι στην τηλεόραση και οι υπόλοιποι δύο ότι τους αρέσει μόνο να ακούν ένα παραμύθι.

Φαίνεται λοιπόν πως παρά την πολύ καλή αναγνωστική σχέση που έχουν δομήσει με τα παραμύθια, δεν επιλέγουν να τα διαβάσουν μόνοι τους προτιμώντας είτε την προφορική αφήγηση, είτε την τηλεοπτική μεταφορά μιας ιστορίας. Οι επιλογές αυτές μπορούν να δικαιολογηθούν αν αναλογιστούμε ότι τα παιδιά αυτά λόγω του νεαρού της ηλικίας τους δεν έχουν ακόμη εξοικειωθεί με την αναγνωστική διαδικασία και άρα τους αρέσει να ακούνε και όχι να διαβάζουν μια ιστορία. Επίσης τα παιδιά αυτά μεγαλώνουν στην εποχή της τεχνολογίας, με τις ηλεκτρονικές συσκευές να συνιστούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς τους, οπότε και στην περίπτωση αυτή, η επιλογή της τηλεοπτικής μεταφοράς δικαιολογείται, ως ένα βαθμό.

Το παρακάτω διάγραμμα παρουσιάζει τις απαντήσεις των αγοριών:

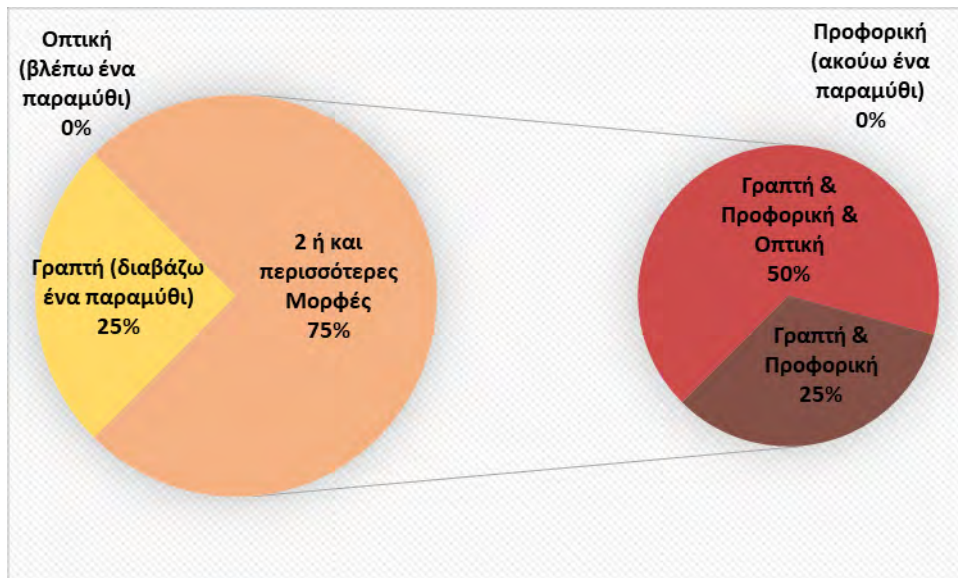


Διάγραμμα 1: Ποια μορφή παραμυθιού προτιμάς; - Απαντήσεις αγοριών

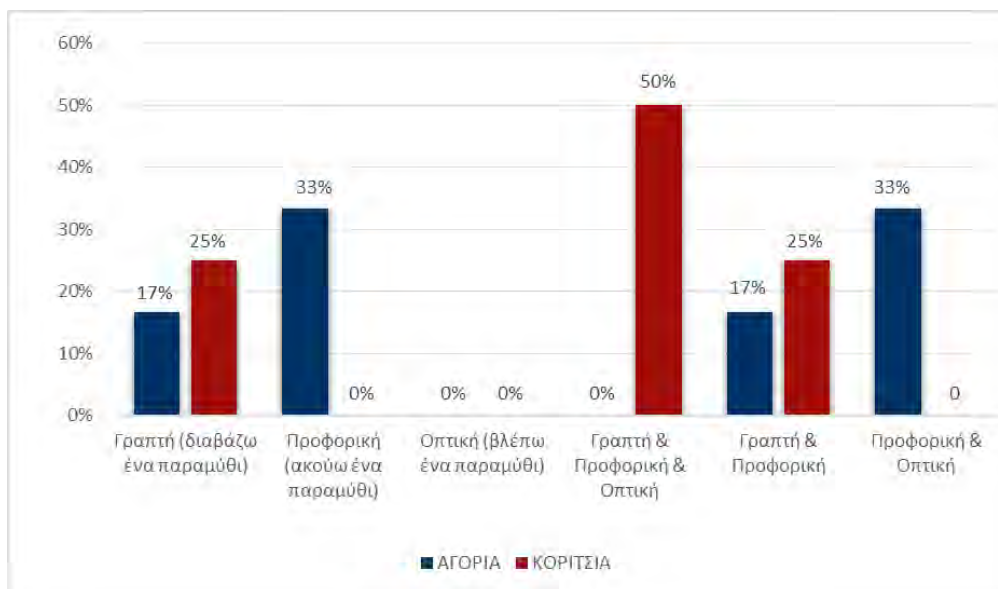
Οι αντίστοιχες απαντήσεις των κοριτσιών παρουσιάζουν και αυτές ενδιαφέρον. Από τα οχτώ κορίτσια, τα τέσσερα επέλεξαν όλες τις προτεινόμενες απαντήσεις, αποδεικνύοντας πως παρά το νεαρό της ηλικίας είναι εξοικειωμένες με την ανάγνωση καθώς επίσης και με τα τεχνολογικά επιτεύγματα της εποχής. Δύο κορίτσια σημείωσαν πως προτιμούν να διαβάζουν και να ακούν ένα παραμύθι και τα άλλα δύο πως τους αρέσει μόνο να διαβάζουν.

Από τις απαντήσεις αυτές φαίνεται πως τα κορίτσια επιτελούν πιο σύνθετες γνωστικές διεργασίες από τα αγόρια καθώς είναι ικανοποιημένες με οποιαδήποτε μορφή. Το γεγονός πως όλα τα κορίτσια επέλεξαν την γραπτή μορφή του παραμυθιού πιθανόν να αποδεικνύει και τον ισχυρισμό που θέλει το θηλυκό φύλλο περισσότερο εξοικειωμένο με τον λόγο και τη γλώσσα.

Το πρώτο από τα διαγράμματα που παρατίθενται παρακάτω ποσοτικοποιεί τις απαντήσεις των κοριτσιών. Το δεύτερο διάγραμμα παρουσιάζει συγκεντρωτικά τις απαντήσεις και των δύο φύλων. Σύμφωνα λοιπόν με το τελευταίο διάγραμμα τα αγόρια είναι περισσότερο εξοικειωμένα με την προφορική μορφή του παραμυθιού, προτιμώντας να ακούν ένα παραμύθι, ενώ τα κορίτσια με τη γραπτή μορφή επιλέγοντας την ανάγνωση μιας ιστορίας.



Διάγραμμα 2: Ποια μορφή παραμυθιού προτιμάς; - Απαντήσεις κοριτσιών

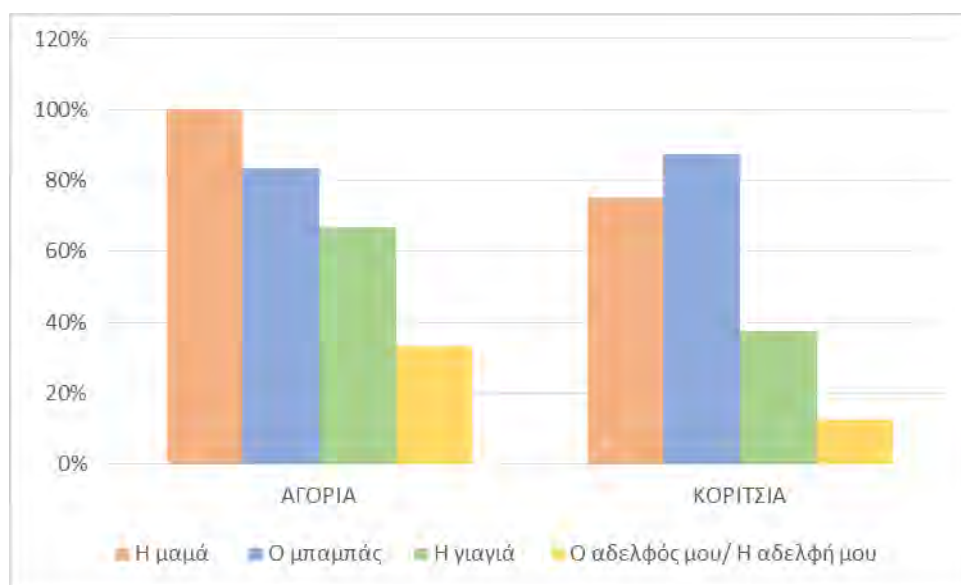


Διάγραμμα 3: Ποια μορφή παραμυθιού προτιμάς; - Συγκεντρωτικές απαντήσεις

Η 2^η ερώτηση του ερωτηματολογίου αφορούσε τα πρόσωπα της οικογένειας που φέρνουν τα παιδιά σε επαφή με τα παραμύθια. Όπως ήταν αναμενόμενο, και τα έξι αγόρια απάντησαν πως η μητέρα τους αφηγείται τις ιστορίες και τα πέντε από τα έξι είχαν επιλέξει και τον πατέρα. Το συμπέρασμα λοιπόν στο οποίο καταλήγουμε είναι ότι στη σημερινή εποχή οι γονείς είναι αυτοί που φέρνουν σε επαφή τα παιδιά με τα παραμύθια, ένας ρόλος που κάποτε αποδίδονταν στη γιαγιά. Η εικόνα της γιαγιάς καθισμένης δίπλα στο τζάκι με τα εγγόνια τριγύρω είναι γνώριμη τόσο ως περιγραφή,

όσο και ως εικαστική αναπαράσταση. Πλέον η γιαγιά ως αφηγήτρια έχει παραγκωνιστεί κυρίως λόγω της επικράτησης της μορφής της πυρηνικής οικογένειας. Αυτό βέβαια δεν σημαίνει πως δεν αφηγείται ιστορίες με κάθε ευκαιρία κάτι που επιβεβαιώνεται και από το γεγονός ότι τα τέσσερα από τα έξι αγόρια, επέλεξαν και την γιαγιά ως το πρόσωπο που τους διηγείται παραμύθια.

Στην αντίστοιχη ερώτηση, οι απαντήσεις των κοριτσιών ήταν παρόμοιες. Έτσι λοιπόν, τα πέντε από τα οχτώ διάλεξαν τη μητέρα και τον πατέρα, ενώ ένα κορίτσι επέλεξε αποκλειστικά και μόνο τη μητέρα. Αυτό που έχει ενδιαφέρον είναι πως τα άλλα δύο κορίτσια επέλεξαν τον πατέρα ως τη γονική φιγούρα που τους διαβάζει παραμύθια. Τέλος και εδώ δόθηκε η επιλογή της γιαγιάς περίπου στην ίδια συχνότητα όπως και τα αγόρια, με τα τρία από τα οχτώ κορίτσια να επιλέγουν τη συγκεκριμένη απάντηση.

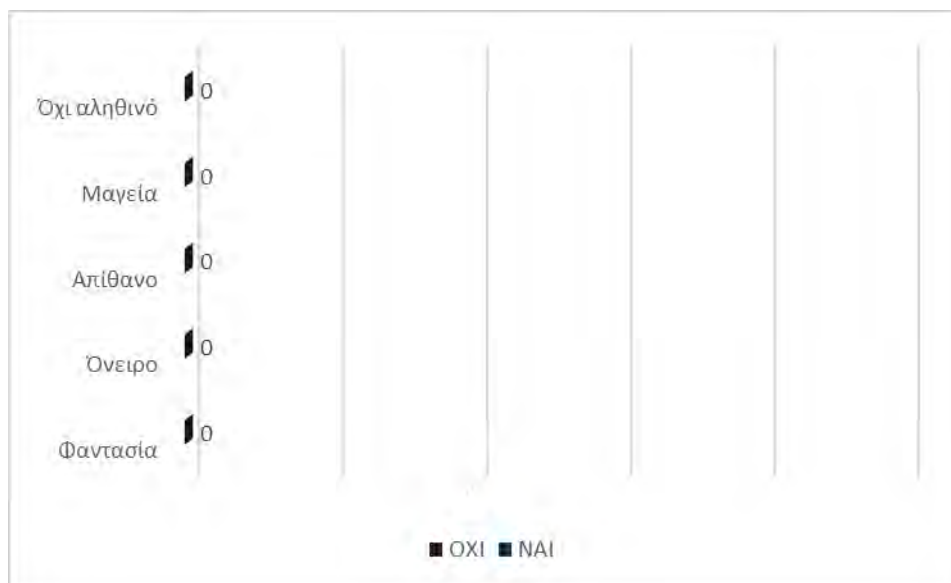


Διάγραμμα 4: Ποιος σου διαβάζει παραμύθια στο σπίτι; - Συγκεντρωτικές απαντήσεις

Τα επόμενα δεδομένα προκύπτουν από την κλείδα παρατήρησης και θα αναλυθεί κάθε κατηγορία ξεχωριστά. Να τονιστεί εδώ πως θα γίνουν αρκετές αναφορές στη διάκριση μεταξύ λόγιου και κλασσικού παραμυθιού, η οποία δεν είχε ληφθεί υπ' όψη κατά τον σχεδιασμό της ερευνητικής διαδικασίας, κάτι που με τη σειρά του επηρέασε τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

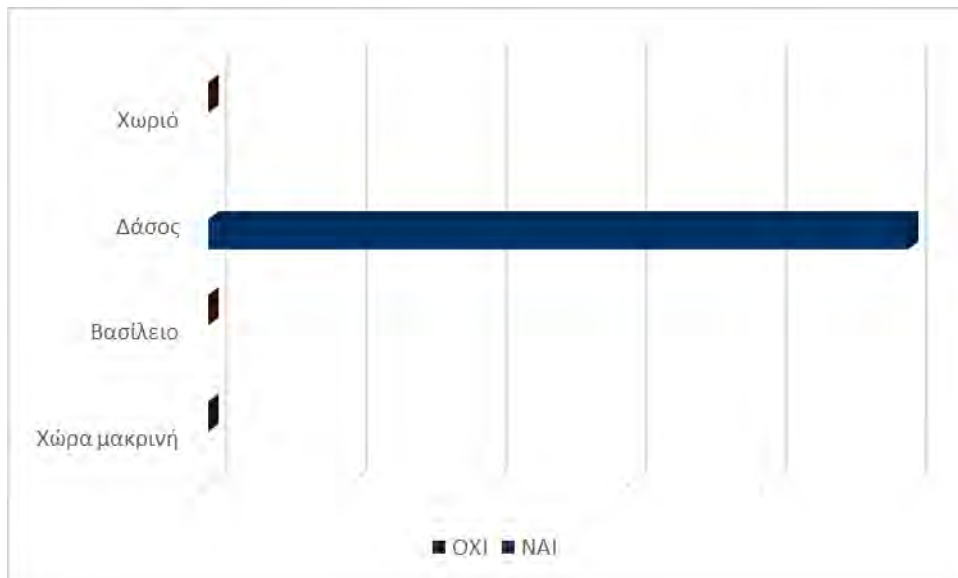
Η πρώτη κατηγορία ενδιαφέροντος ήταν η έλλειψη αληθοφάνειας. Οι μαθητές δεν ανέφεραν καμία από τις πιθανές απαντήσεις που υπήρχαν στην κλείδα. Όπως αναφέρει ο Αναγνωστόπουλος (1999), το μαγικό, φανταστικό στοιχείο αποφεύγεται στα σύγχρονα παραμύθια καθώς τα παιδιά δεν πιστεύουν πλέον σε αυτό. Έτσι λοιπόν και

στη προκειμένη περίπτωση δεν δόθηκαν από τους μαθητές οι απαντήσεις που αναμένονταν καθώς τα παραμύθια που γνωρίζουν και με τα οποία έρχονται σε επαφή δεν παρουσιάζουν τα στοιχεία αυτά.



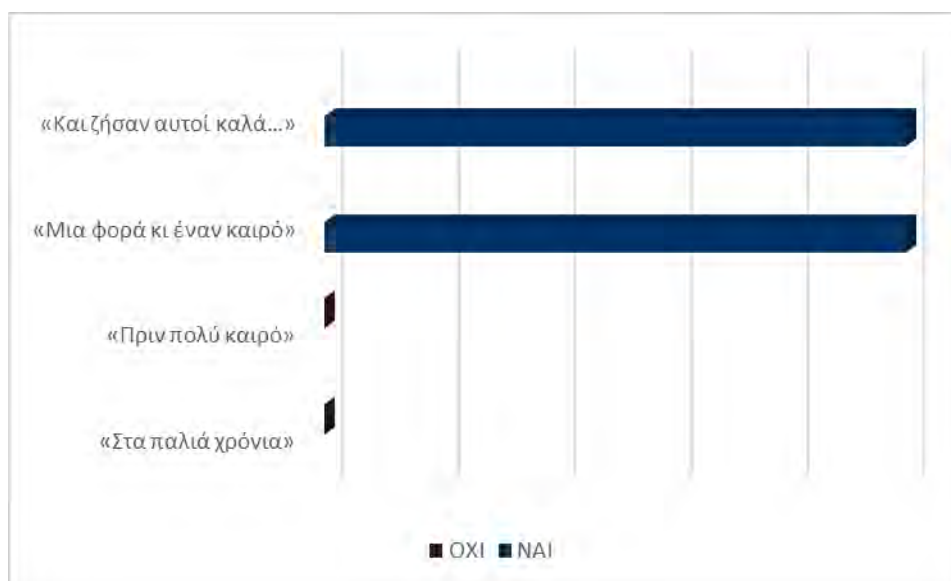
Διάγραμμα 5: 1^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Έλλειψη αληθοφάνειας

Η δεύτερη κατηγορία ενδιαφέροντος είναι ο τόπος όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας. Από τις πιθανές απαντήσεις που είχαν προβλεφθεί, οι μαθητές βρήκαν μόνο τη μία, το δάσος. Ωστόσο, έδωσαν οι ίδιοι πολλές ωραίες και ενδιαφέρουσες επιλογές, που καταγράφηκαν στο κομμάτι *Άλλο*, το οποίο υπήρχε γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο. Έτσι λοιπόν οι απαντήσεις των παιδιών ήταν *Παλάτι, Σπηλιά, Παραμυθοχώρα, Ποτάμι/Λίμνη, Διάστημα, Φύση, Ουρανός*. Στις τρεις τελευταίες απαντήσεις μπορεί πάλι να εντοπιστεί η επίδραση του σύγχρονου παραμυθιού, του οποίου ο χώρος παύει να είναι κάτι συγκεκριμένο και απροσδιόριστο. Θα μπορούσε λοιπόν να υποστηριχτεί πως η επίδοση των μαθητών στην εύρεση των στοιχείων της κατηγορίας ήταν σε μεγάλο βαθμό πολύ ικανοποιητική, ειδικά αν ληφθεί υπ' όψη το γεγονός ότι πρόσθεσαν στοιχεία και τα ίδια τα παιδιά.



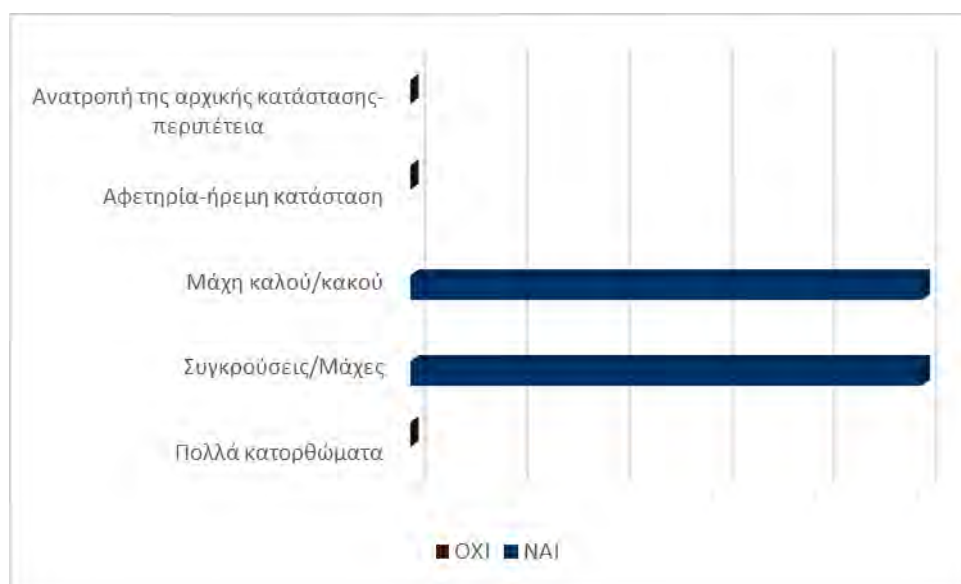
Διάγραμμα 6: 2^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Τόπος

Από τις προβλεπόμενες απαντήσεις στην 3^η κατηγορία ενδιαφέροντος, ο Χρόνος, οι μαθητές βρήκαν τις αναμενόμενες απαντήσεις «Μια φορά κι έναν καιρό..» και «Και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα..». Οι φράσεις αυτές συνιστούν σύμφωνα με τη βιβλιογραφία, τυπική έναρξη και λήξη του παραμυθιού και αποτελούν βασικό του γνώρισμα. Στην περίπτωση αυτή, όπως και στην κατηγορία του Χώρου, οι απαντήσεις που δόθηκαν είναι πολύ ικανοποιητικές. Αυτό που επίσης είναι ενδιαφέρον είναι πως παρά την επαφή των μαθητών με το λόγιο παραμύθι, ανέφεραν αμέσως τις τυπικές αυτές φράσεις, αποδεικνύοντας την επίδραση του κλασσικού παραμυθιού.



Διάγραμμα 7: 3^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Χρόνος

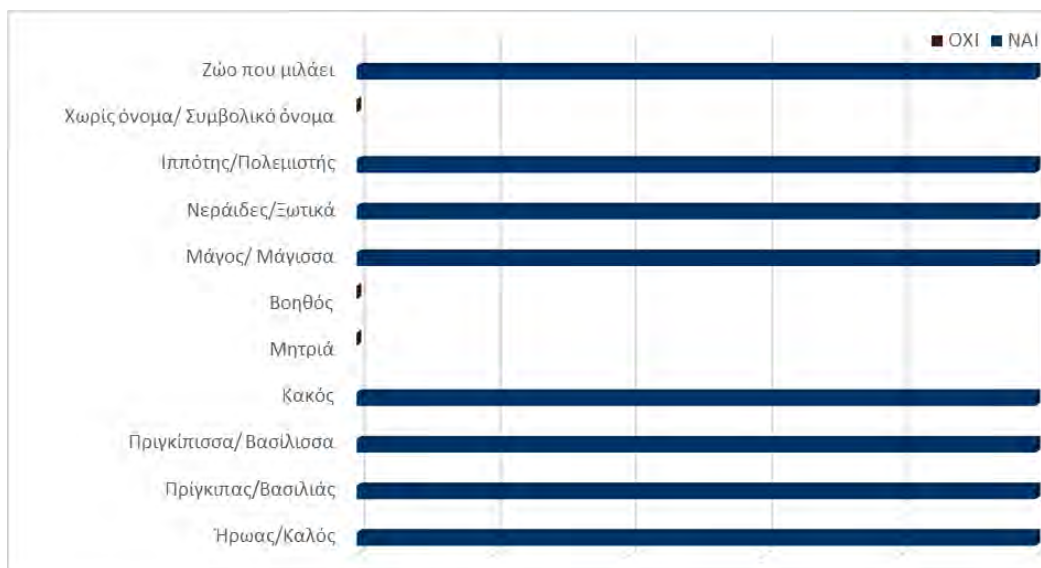
Η επόμενη κατηγορία ήταν η περιπέτεια/δράση που αναφέρεται στα γεγονότα που συνιστούν την κορύφωση της ιστορίας. Αναφέρθηκαν οι διάφορες μάχες που λαμβάνουν χώρα και πιο συγκεκριμένα η μάχη ή η πάλη του καλού με τον κακό. Εδώ αξίζει να γίνει μια αναφορά στην πρότερη απάντηση των μαθητών αναφορικά με το γιατί τους αρέσουν τα παραμύθια. Είχαν αναφέρει πως οι πολλές περιπέτειες της ιστορίας είναι αυτό που τους αρέσει περισσότερο. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί πως η αγωνία και η αδημονία που τους προξενεί η περιπέτεια συνιστούν τον ακρογωνιαίο λίθο για τη δόμηση μιας καλής σχέσης με την ιστορία ενός παραμυθιού. Να τονιστεί επίσης εδώ πως κατά τον καταγισμό ιδεών οι μαθητές αναφέρθηκαν πρώτα στους ήρωες ή τα πρόσωπα μιας ιστορίας, όπου και εντόπισαν τον ήρωα και τον κακό (ανταγωνιστή) μιας ιστορίας. Έτσι λοιπόν ήταν εύκολο γι' αυτούς και προέκυψε με φυσικό τρόπο η αναφορά στη μάχη μεταξύ τους. Ακόμη, το γεγονός πως δεν αναφέρθηκαν στις επιλογές «Αφειτηρία – κατάσταση- ανατροπή αρχικής κατάστασης- περιπέτεια» δικαιολογείται καθώς συνιστούν τεχνικούς όρους. Η μη αναφορά των μαθητών στα «πολλά κατορθώματα» μπορεί να δικαιολογηθεί καθώς η βιομηχανία του κινηματογράφου έχει τη δυνατότητα να παρέχει εικόνες πολλών κατορθωμάτων ακόμα και σε παιδικές σειρές και ταινίες και άρα οι μαθητές έχουν εσωτερικεύσει και θεωρούν δεδομένο αυτό το χαρακτηριστικό σε μία ιστορία.



Διάγραμμα 8: 4^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Περιπέτεια/Δράση

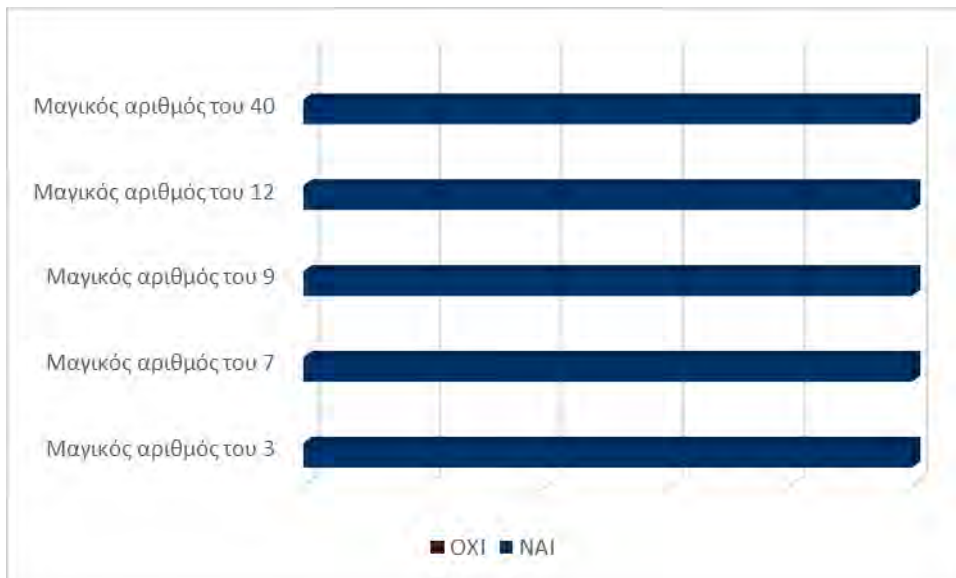
Η επόμενη κατηγορία παρουσιάζει ίσως το περισσότερο ενδιαφέρον από όλες τις κατηγορίες. Οι μαθητές ανέφεραν σχεδόν όλες τις προβλεπόμενες απαντήσεις, με

εξαίρεση τη φιγούρα της μητριάς και τον χαρακτήρα του βοηθού. Ωστόσο πρόσθεσαν και πρόσωπα όπως η φιγούρα της γιαγιάς, οι νάνοι, διάφορα πράγματα, οχήματα ή σπίτια με ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά (μιλάνε, πολεμούν, κ. α.) αλλά και πιο σύγχρονους ήρωες όπως οι Νίντζα και οι σκελετοί. Εδώ αποδεικνύεται η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τα οποία ασχολούνται σε μεγάλο βαθμό παιδιά τέτοιας ηλικίας. Στη συνείδηση λοιπόν των παιδιών τον ρόλο του κακού μπορεί να έχει όχι ένας μάγος ή δράκος αλλά τέτοιου είδους φιγούρες, οι οποίες συχνά παρουσιάζονται πιο βίαιες και αδίστακτες από τις κλασικές (λύκος, δράκος κ.α.).



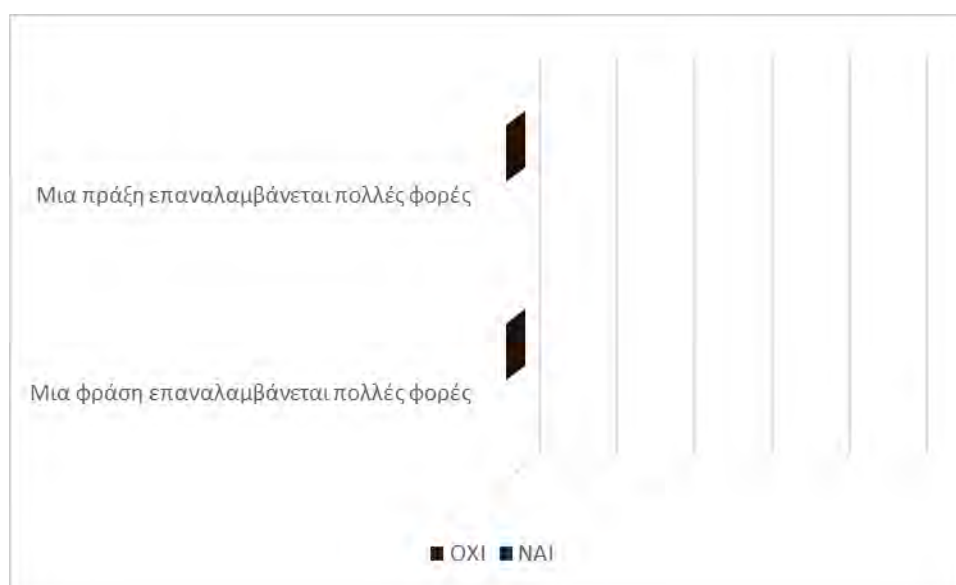
Διάγραμμα 9: 5^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Πρόσωπα/Ήρωες

Η 6^η κατηγορία αφορούσε τους μαγικούς αριθμούς τους οποίους και ανέφεραν οι μαθητές. Το σημαντικό είναι πως η πρώτη τους απάντηση ήταν ο αριθμός τρία που συνιστά βασικό γνώρισμα της παραμυθιακής δομής. Ο άμεσος εντοπισμός του χαρακτηριστικού των μαγικών αριθμών μπορεί να αποδοθεί στην εξέχουσα θέση που αυτό έχει στις παιδικές ιστορίες κάτι που έχει μεταφερθεί και στην μεγάλη οθόνη. Είναι σχεδόν σίγουρο πως στις αυτοσχέδιες ιστορίες των παιδιών που αυτά κατασκευάζουν στην καθημερινότητά τους, θα υπάρχει πάντα μία έστω και ασυνείδητη αναφορά σε κάποιον μαγικό αριθμό.



Διάγραμμα 10: 6^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Μαγικοί Αριθμοί

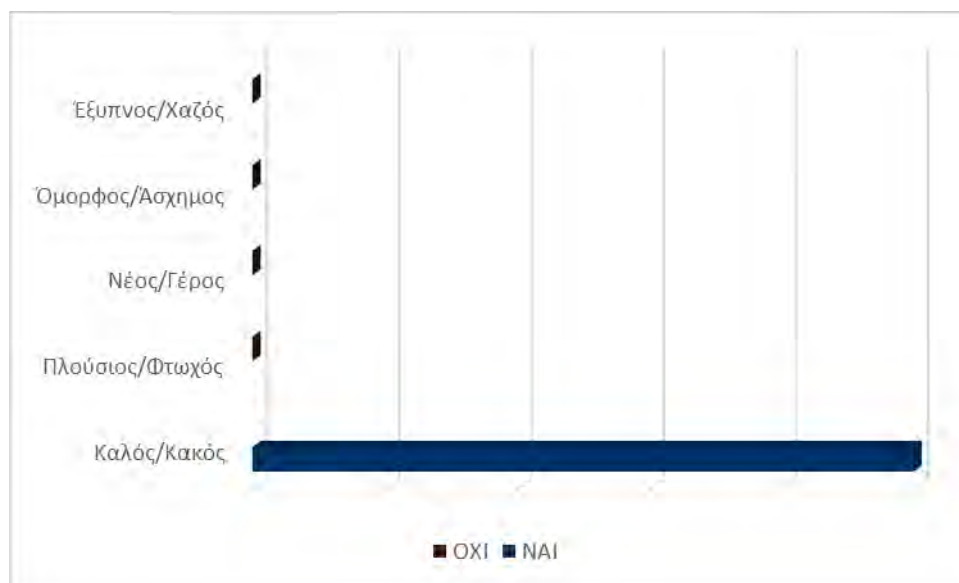
Στην επόμενη κατηγορία τις επαναλήψεις, οι μαθητές δεν εντόπισαν καμία από τις δύο προβλεπόμενες απαντήσεις. Ίσως γιατί δεν έχουν εντοπίσει οι ίδιοι κάποια μορφή επανάληψης, πράγμα εξαιρετικά περίεργο ειδικά αν αναλογιστεί κανείς το βαθμό επανάληψης γεγονότων ή συγκεκριμένων δράσεων των ηρώων στις παιδικές ταινίες τις οποίες παρακολουθούν.



Διάγραμμα 11: 7^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Επαναλήψεις

Στην κατηγορία αντιθετικά ζεύγη οι μαθητές εντόπισαν την πρώτη και πιο σημαντική από τις προβλεπόμενες απαντήσεις, τη διάκριση μεταξύ καλού και κακού. Αν και κατά τη φάση της σχεδίασης υπήρχε η προσδοκία να εντοπιστούν όλα τα πιθανά

αντιθετικά ζευγάρια, μετά από συνεννόηση με την επιβλέπουσα καθηγήτρια ο στόχος τροποποιήθηκε και επικεντρώθηκε μόνο στη βασική διάκριση. Επίσης, ο πρότερος εντοπισμός του ήρωα και του ανταγωνιστή στην κατηγορία των προσώπων, συνέβαλε στην αβίαστη αναφορά της διάκρισης μεταξύ καλού και κακού.

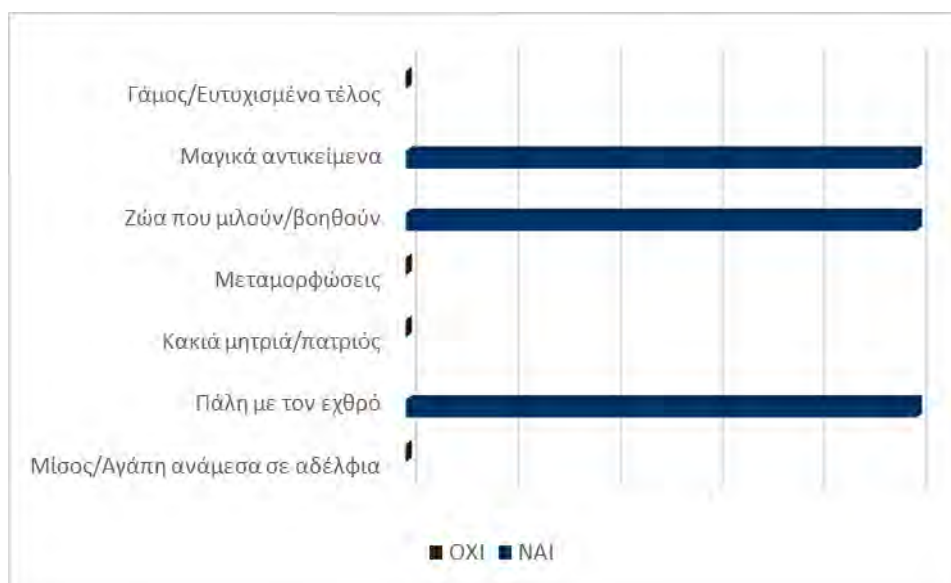


Διάγραμμα 12: 8^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Αντιθετικά Ζεύγη

Καταλήγοντας, η τελευταία κατηγορία, ήταν τα διάφορα μοτίβα που εντοπίζονται στα παραμύθια, από τα οποία εντοπίστηκαν η «Πάλη με τον εχθρό, Ζώα που μιλούν/βοηθούν, Μαγικά αντικείμενα». Στην ουσία, τα μοτίβα αυτά αναφέρθηκαν σε πρότερες κατηγορίες, την 4^η «Περιπέτεια/Δράση», και την 5^η «Πρόσωπα/Ηρωες». Εδώ αξίζει να τονιστούν δύο σημεία. Αρχικά, το γεγονός πως δεν εντόπισαν το χαρακτηριστικό της μεταμόρφωσης, που συνιστά ένα ευρύτατα διαδεδομένο στοιχείο κάθε φανταστικής ιστορίας όπως επίσης και το στοιχείο του γάμου. Ο γάμος συνιστά το πιο συνηθισμένο τέλος μιας ιστορίας αλλά όταν αναφέρθηκε μέσα στην τάξη, προκάλεσε τις έντονες αντιδράσεις των μαθητών, οι οποίοι υποστήριζαν με έντονο τρόπο πως δεν τελειώνουν πάντα τα παραμύθια με γάμο.

Το γεγονός ότι δεν υπήρχε πρόβλεψη για το τέλος των σύγχρονων παραμυθιών συνιστά σοβαρή παράλειψη από μέρους της ερευνήτριας. Η έντονη αντίδραση των μαθητών στον γάμο του ήρωα που σηματοδοτεί το τέλος της ιστορίας, ήταν και ο λόγος για τον οποίο ο γάμος δεν συμπεριλήφθηκε στη Β' φάση της διδακτικής παρέμβασης, κατά την επεξεργασία των λειτουργιών των δρώντων προσώπων. Το περίεργο όμως είναι πως δεν ανέφεραν οι μαθητές, ούτε την περίπτωση του ευτυχισμένου τέλους, που είναι εμφανές στις περισσότερες ιστορίες. Ίσως βέβαια και να θεωρείται δεδομένο, ότι

όλα τα παραμύθια τελειώνουν με καλό τρόπο για τον ήρωα και γι' αυτό να μην το ανέφεραν.



Διάγραμμα 13: 9^η Κατηγορία ενδιαφέροντος (κλείδα παρατήρησης) – Μοτίβα

2η Συνάντηση: 15 Μαρτίου 2019

Μετά λοιπόν τη διερεύνηση των γνώσεων των μαθητών για ορισμένα χαρακτηριστικά των παραμυθιών, ακολούθησε η συμπλήρωση του Β' μέρους του ερωτηματολογίου με ερωτήσεις εστιασμένες στις λειτουργίες των δρώντων προσώπων. Οι απαντήσεις που δόθηκαν παρουσιάζουν ενδιαφέρον τόσο συνολικά όσο και αν διααιρεθούν με φυλετικά κριτήρια.

Έτσι λοιπόν στο παραμύθι «*Η μικρή Σειρήνα*», τα κορίτσια αναγνώρισαν σε μεγαλύτερο ποσοστό από τα αγόρια το πρόσωπο του ήρωα και του βοηθού. Μεγαλύτερο ήταν επίσης και το ποσοστό αναγνώρισης του κακού (100% για τα κορίτσια), ενώ οι απαντήσεις των αγοριών ήταν πολύ πιο ικανοποιητικές (71%) για το συγκεκριμένο πρόσωπο συγκριτικά με την αναγνώριση του ανταγωνιστή στα άλλα δύο παραμύθια. Με παρόμοιο τρόπο μπορεί να προσεγγιστεί η αναγνώριση της λειτουργίας της εξάλειψης της δυστυχίας την οποία εντόπισαν και κατέγραψαν τα κορίτσια σε ένα ποσοστό 50% συγκριτικά με τα αγόρια των οποίων οι ανάλογες απαντήσεις έφτασαν το 14%. Οι λειτουργίες που εντόπισαν τα αγόρια ευκολότερα από τα κορίτσια ήταν η πάλη και η δολιοφθορά σε ένα ποσοστό 29% έναντι του 13% που συνιστά τις ορθές απαντήσεις των κοριτσιών. Τέλος, αυτό που είχε πολύ ενδιαφέρον ήταν το γεγονός ότι

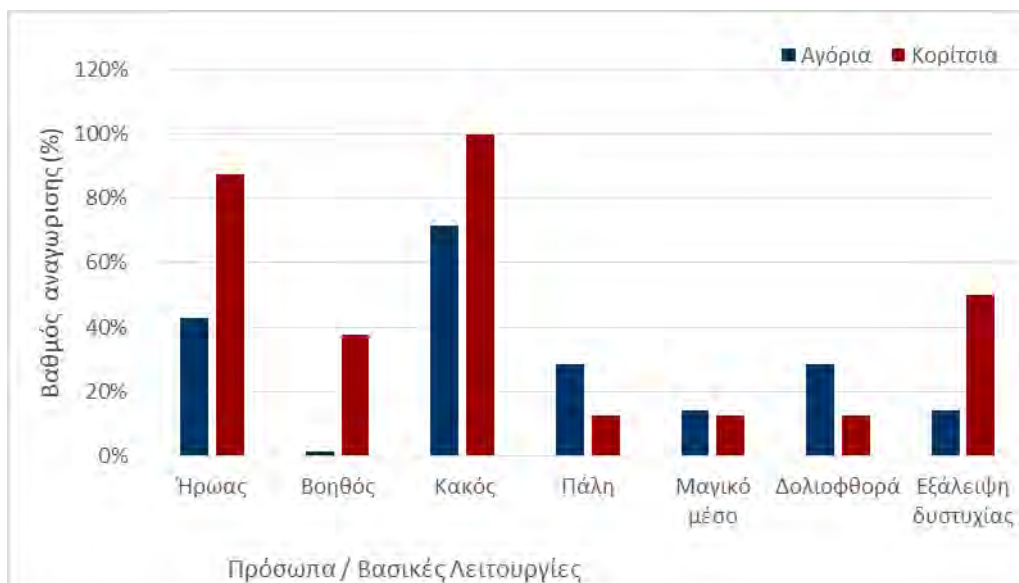
η λειτουργία του μαγικού μέσου εντοπίστηκε στο ίδιο περίπου ποσοστό και από τα δύο φύλλα. Για την ακρίβεια ένα κορίτσι και ένα αγόρι κατέγραψαν το σωστό σημείο όπου φαίνεται η δράση του δωρητή και η παραχώρηση του μαγικού μέσου.

Να σημειωθεί εδώ πως αν και η απάντηση του αγοριού ήταν μερικώς λανθασμένη αναφορικά με το πρόσωπο που έδωσε στη μικρή γοργόνα την ικανότητα να περπατάει (η γριά γοργόνα είναι η σωστή απάντηση και όχι η μητριά) παρ' όλα αυτά θεωρήθηκε σωστή καθώς στη προκειμένη περίπτωση εξεταζόταν η λειτουργία του προσώπου και όχι το ίδιο το πρόσωπο. Υπάρχει βέβαια και η πιθανότητα ο μαθητής να μη συγκράτησε την πληροφορία ή μην πρόσεχε κατά την ώρα της ανάγνωσης και γι' αυτό έβαλε έναν άλλο χαρακτήρα στην τύχη, αποδίδοντας του όμως τη σωστή λειτουργία.

Επίσης για τον βοηθό στο συγκεκριμένο παραμύθι μπορούν να γίνουν ορισμένες παρατηρήσεις. Αρχικά, αν και τα κορίτσια εντόπισαν σε μεγαλύτερο ποσοστό το πρόσωπο που βοηθάει τον ήρωα, έδωσαν και ορισμένες απαντήσεις που παρουσιάζουν ενδιαφέρον καθώς από τα οχτώ κορίτσια μόνο τα τρία κύκλωσαν τη σωστή απάντηση. Τέσσερα κορίτσια θεώρησαν ότι τη γοργόνα βοηθάει ο πατέρας της, που πολεμάει με τη μάγισσα και τη νικάει. Αυτό αποδεικνύει μια επιφανειακή κατανόηση της λειτουργίας του δωρητή. Η πραγματική συμβολή αυτού του προσώπου στην ιστορία είναι η παροχή εκείνης της βοήθειας που χρειάζεται ο ήρωας για να πετύχει τον σκοπό του. Έτσι λοιπόν στην προκειμένη περίπτωση, αυτή είναι η συμβουλή που έδωσαν οι αδερφές της μικρής γοργόνας. Οι απαντήσεις των αγοριών παρουσιάζουν ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον καθώς οι τέσσερις από τους έξι απέδωσαν τη λειτουργία του δωρητή στη γριά μάγισσα, τον ανταγωνιστή της ιστορίας. Ο ισχυρισμός αυτός αν και δεν είναι λανθασμένος δε λαμβάνεται υπ' όψη στην παρούσα εργασία.

Για τις υπόλοιπες απαντήσεις θα μπορούσε να υποστηριχθεί η άποψη πως τα κορίτσια ήταν σε θέση να εντοπίσουν ευκολότερα περισσότερες λειτουργίες από τα αγόρια λόγω του θεματικού περιεχομένου του κειμένου. Επρόκειτο για ένα παραμύθι που απηχούσε περισσότερο στα κορίτσια καθώς το κεντρικό πρόσωπο ήταν μια ηρωίδα και η ιστορία ήταν μια ιστορία αγάπης. Το γεγονός ότι τα αγόρια εντόπισαν ευκολότερα την πάλη και τη δολιοφθορά δηλαδή τη δράση του κακού, αποδεικνύει ότι πρόκειται για εκείνα τα σημεία του παραμυθιού που τράβηξαν το ενδιαφέρον τους καθώς είχαν δράση και περιπέτεια. Οι λειτουργίες λοιπόν αυτές φαίνεται να είναι πιο κοντά στα ενδιαφέροντά και τον ζωνφό χαρακτήρα τους. Ένα επίσης ενδιαφέρον στοιχείο είναι το γεγονός ότι τα κορίτσια εντόπισαν σε μεγαλύτερο βαθμό την εξάλειψη της δυστυχίας, κάτι που αποδεικνύει πως κατανόησαν καλύτερα την ιστορία από τα αγόρια, είτε γιατί τους άρεσε το περιεχόμενο και άκουσαν το παραμύθι με προσοχή, είτε γιατί

γνώριζαν ήδη τα γεγονότα της ιστορίας (μερικές ανέφεραν ότι είχαν ξανακούσει την ιστορία).



Διάγραμμα 14: Βασικές λειτουργίες δρώντων προσώπων στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα»

Το επόμενο παραμύθι που διαβάστηκε ήταν ο «Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι». Η πρώτη παρατήρηση που μπορεί να γίνει εδώ είναι ότι για τα αγόρια, η αναγνώριση του ήρωα και του κακού κυμάνθηκε στο ίδιο ποσοστό με το προηγούμενο παραμύθι. Αντίθετα το ποσοστό αναγνώρισης του προσώπου του βοηθού ήταν εμφανώς πολύ μεγαλύτερο (86% σε σχέση με το πρότερο 1%), ίσως γιατί η δράση του και η συμβολή του στην ιστορία ήταν πιο ξεκάθαρη. Εδώ αξίζει να σημειωθεί ότι είναι το μόνο από τα τρία παραμύθια στο οποίο τα αγόρια εντόπισαν τον βοηθό στο ίδιο ποσοστό με τα κορίτσια.

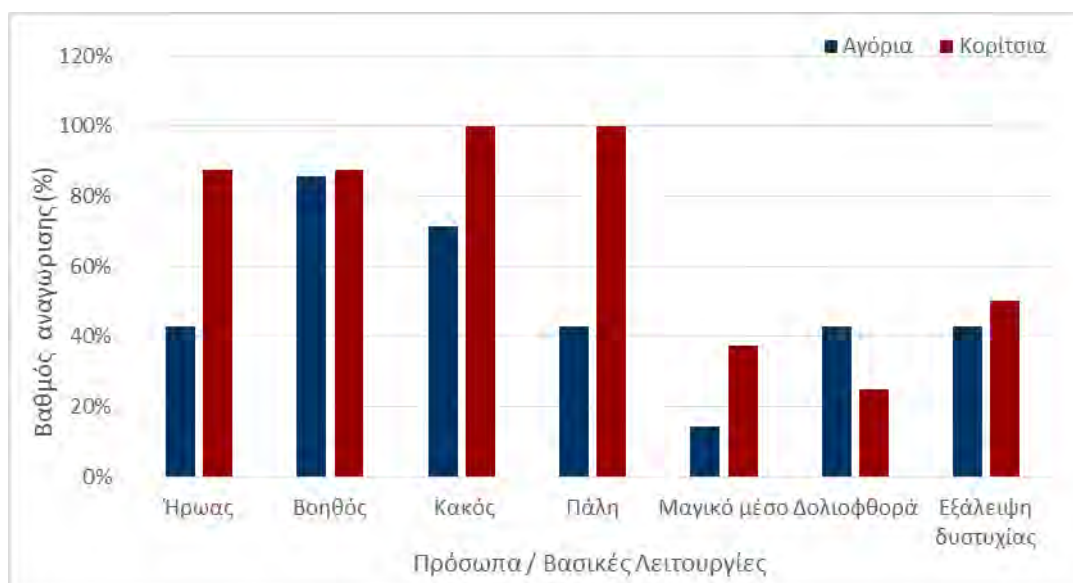
Στη συνέχεια, στο συγκεκριμένο παραμύθι τα κορίτσια εντόπισαν σε ένα ποσοστό 100% τη λειτουργία της πάλης, σε αντίθεση με τα αγόρια των οποίων οι απαντήσεις, κυμαίνονται στο μισό δηλαδή 43%. Αυτό προκαλεί εντύπωση καθώς είναι η μόνη περίπτωση στην οποία η πάλη μεταξύ ήρωα και ανταγωνιστή είναι ξεκάθαρη. Επομένως, αυτό που εξηγεί τις απαντήσεις των μαθητών είναι μάλλον η αδιαφορία και η έλλειψη προσοχής κατά την ανάγνωση και όχι η απουσία κατανόησης.

Διπλάσιο είναι και το ποσοστό εντοπισμού της λειτουργίας του μαγικού μέσου. Στο προηγούμενο παραμύθι τα ποσοστά των απαντήσεων των δύο φύλων ήταν ίδια, σε αντίθεση με τον Αλαντίν όπου μόνο τα 2 από τα 7 αγόρια έγραψαν πώς ο βοηθός συμβάλλει στην ιστορία. Μάλιστα εδώ να τονιστεί πως οι 2 αυτές σωστές απαντήσεις

διέφεραν μεταξύ τους καθώς οι μαθητές εντόπισαν σωστά τη λειτουργία του δωρητή αλλά σε διαφορετική μορφή ο ένας από τον άλλο. Πιο αναλυτικά, ο ένας σημείωσε πως το τζίνι βοήθησε τον Αλαντίν εκπληρώνοντας τις ευχές του και ο άλλος πως το τζίνι τον βοήθησε επειδή επέστρεψε το παλάτι του στη θέση που ήταν. Η διαφοροποίηση μάλιστα αυτή εντοπίστηκε και στις απαντήσεις των κοριτσιών.

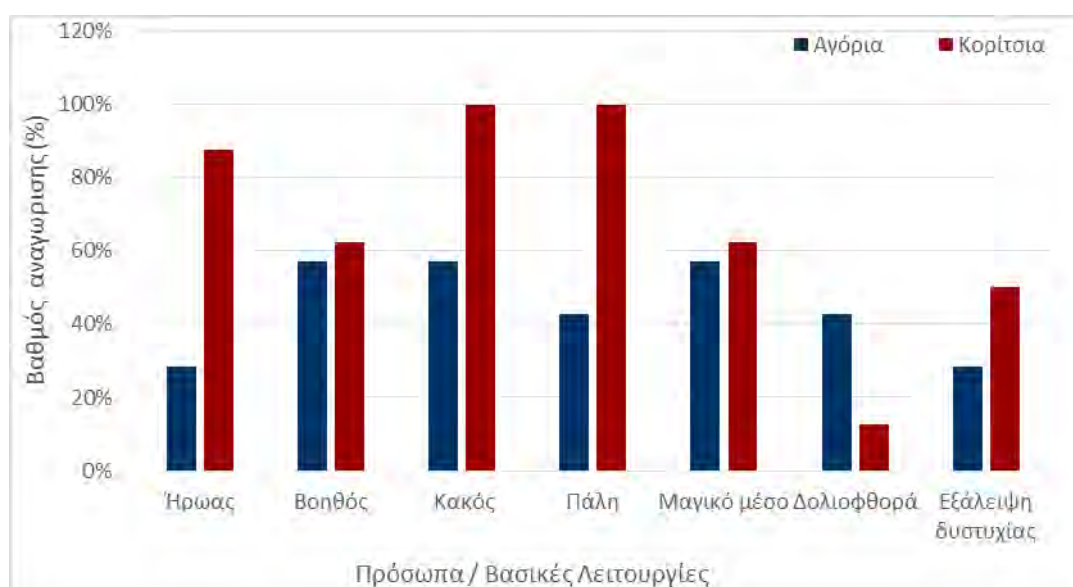
Για μία ακόμη φορά τα αγόρια εντόπισαν πιο εύκολα τη λειτουργία της δολιοφθοράς (43% έναντι 25%). Μάλιστα και εδώ όπως και με το μαγικό μέσο οι απαντήσεις που δόθηκαν ήταν διαφορετικές και το γεγονός πως εντοπίστηκαν από τους μαθητές δείχνει πως κατανοούν πολύ καλύτερα αυτή την έννοια από τη λειτουργία του δωρητή, στο συγκεκριμένο παραμύθι. Έτσι λοιπόν τα κορίτσια εντόπισαν τη δολιοφθορά στο σημείο που ο μάγος κλέβει το λυχνάρι και το τζίνι από τον Αλαντίν ενώ τα αγόρια εκτός από αυτήν τη μορφή της δολιοφθοράς, κατέγραψαν το σημείο που ο μάγος μεταφέρει το παλάτι μακριά καθώς επίσης και όταν κλείνει τον Αλαντίν στη σπηλιά.

Τέλος, η εξάλειψη της δυστυχίας εντοπίστηκε από τα κορίτσια στον ίδιο βαθμό όπως και πριν αλλά εδώ το σημαντικό είναι πως και τα αγόρια εντόπισαν τη συγκεκριμένη λειτουργία. Όπως και με το μαγικό μέσο ο Αλαντίν είναι το μόνο παραμύθι που τα αγόρια καταλαβαίνουν τη νίκη του ήρωα και την εξάλειψη της δυστυχίας. Αυτό πιθανότατα συμβαίνει γιατί είναι η μόνη ιστορία που η συγκεκριμένη λειτουργία είναι σε μεγάλο βαθμό εμφανής και ο κακός στο τέλος τιμωρείται.



Διάγραμμα 15: Βασικές λειτουργίες δρώντων προσώπων στο παραμύθι “Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι”

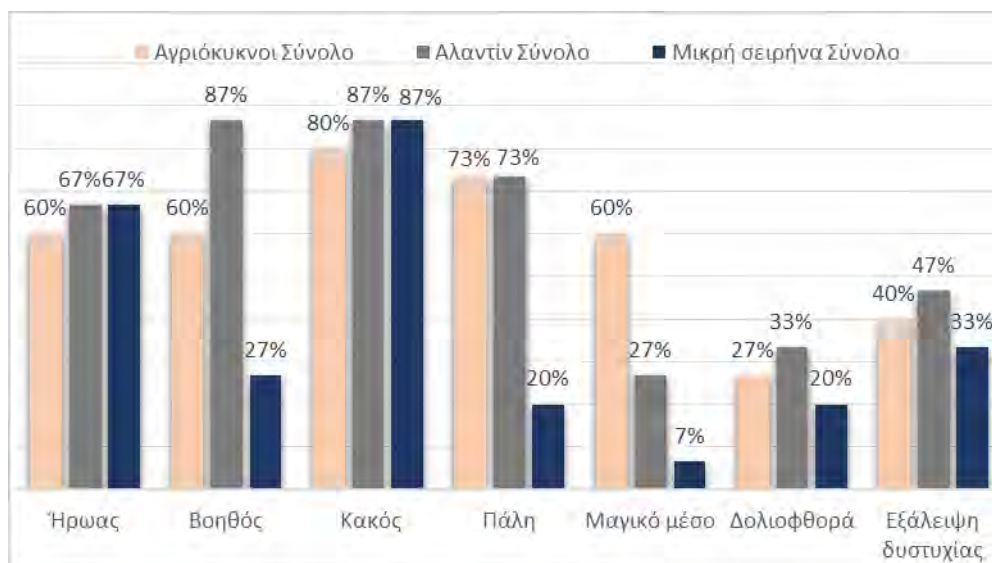
Το τελευταίο παραμύθι που διαβάστηκε ήταν «Οι Αγριόκυννοι». Εδώ σημειώθηκε το μικρότερο ποσοστό εντοπισμού του ήρωα στο σύνολο των παραμυθιών, από τα αγόρια (29%). Αυτό ίσως να οφείλεται εν μέρει στην πληθώρα προσώπων της ιστορίας ορισμένα από τα οποία θεώρησαν πως ήταν οι πρωταγωνιστές ενώ στην πραγματικότητα ήταν δευτεραγωνιστές (π.χ. τα 6 αδέλφια της Ελίζας). Ο Βοηθός εντοπίστηκε στον ίδιο βαθμό με το μαγικό μέσο πιθανότατα γιατί μνημονεύεται καθαρά και προβάλλεται η σημασία της συμβουλής της νεράιδας και της κατασκευής των μαγικών ρούχων. Για τρίτη φορά τα αγόρια βρήκαν πιο εύκολα τη δολιοφθορά, η οποία μπορεί να εντοπιστεί και εδώ σε δύο μορφές. Το ενδιαφέρον είναι πως τα αγόρια εντόπισαν τη δολιοφθορά με θύμα το αρσενικό φύλο της ιστορίας (οι πρίγκιπες μεταμορφώνονται σε κύκνους), ενώ τα κορίτσια τη δολιοφθορά με θύμα την ηρωίδα του παραμυθιού (η μητριά διώχνει την Ελίζα από το κάστρο). Κάτι ακόμη που αξίζει να αναφερθεί είναι η πάλη που και εδώ εντοπίστηκε με περισσότερη ευκολία από τα κορίτσια (100%). Βέβαια εδώ η πάλη μεταξύ ήρωα και κακού δεν σχετίζεται με τη σωματική δύναμη όπως στα άλλα δύο παραμύθια, αλλά περισσότερο με το ψυχικό σθένος της ηρωίδας που είναι στην ουσία το όπλο της για να νικήσει τα μάγια της μητριάς της.



Διάγραμμα 14: Βασικές λειτουργίες δρώντων προσώπων στο παραμύθι “Οι Αγριόκυννοι”

Επομένως καταληκτικά, θα μπορούσε να επισημανθεί πως τα πρόσωπα που εντοπίστηκαν πιο εύκολα ήταν ο Βοηθός στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το μαγικό

λυχνάρι» και ο Ανταγωνιστής σχεδόν σε όλα τα παραμύθια. Αυτό που προκαλεί εντύπωση είναι το γεγονός πως ο Ήρωας δεν βρέθηκε από όλους όπως αναμένονταν. Τα αίτια θα μπορούσαν να είναι μεταξύ άλλων η απουσία προσοχής κατά την ανάγνωση των παραμυθιών αλλά και η σύγχυση της έννοιας του προσώπου του Ήρωα. Από τις λειτουργίες, αυτές που δυσκόλεψαν τους μαθητές ήταν η Δολιοφθορά και η Εξάλειψη της δυστυχίας. Η τελευταία θα μπορούσε να υποστηριχθεί πως είτε είναι δυσνόητη σαν έννοια είτε πως είναι αυτονόητη για παιδιά τόσο νεαρής ηλικίας. Μπορεί να θεωρούν δηλαδή πως όλα τα προβλήματα στο τέλος λύνονται με κάποιο μαγικό τρόπο και άρα δεν μπήκαν στη διαδικασία να διερευνήσουν αν το πρόβλημα που είχε δημιουργηθεί, λύθηκε. Υπάρχει βέβαια και μία περίπτωση να τους δυσκόλεψε ή να τους μπέρδευσε η ερώτηση με τον τρόπο με τον οποίο είχε διατυπωθεί. Τέλος να αναφερθεί πως το Μαγικό μέσο εντοπίστηκε σε ένα μεγάλο ποσοστό μόνο στο παραμύθι «Οι Αγριόκωνοι». Για την περίπτωση αυτή μπορεί να υποστηριχθεί ότι οι μαθητές αντιλήφθηκαν ευκολότερα τη μορφή του μέσου ως αντικείμενο (πουκάμισα-μαγικά ρούχα), απ' ότι όταν το μαγικό μέσο είχε τη μορφή μιας ιδιότητας (π.χ. πόδια στη γοργόνα ή βοήθεια στον Αλαντίν για να νικήσει τον μάγο).



Διάγραμμα 16: Βασικές λειτουργίες δρώντων προσώπων και στα τρία παραμύθια. Συγκεντρωτικές απαντήσεις.

8.2 Αποτελέσματα - Συζήτηση Β' φάσης ερευνητικής διαδικασίας

3^η Συνάντηση: 27 Μαρτίου 2019

Κατά την τρίτη συνάντηση οι μαθητές ασχολήθηκαν κυρίως με δραστηριότητες δημιουργικής γραφής, όπως η κατασκευή μιας φανταστικής ταυτότητας και το φύλλο εργασίας με τίτλο *Γίνε για λίγο συγγραφέας!* και διερεύνησαν τα μέρη της πλοκής μιας ιστορίας. Το πρώτο φύλλο, αυτό της κατασκευής μιας φανταστικής ταυτότητας, παρουσιάζει αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία.

Αρχικά, η διαδικασία της ονοματοθεσίας μπορεί να αξιολογηθεί με βάση τη φαντασία και τη δημιουργική σκέψη των παιδιών. Με βάση τις απαντήσεις μπορούν να διαμορφωθούν τρεις κατηγορίες. Οι μαθητές και οι μαθήτριες που έδωσαν, στο πρόσωπο, ζώο ή αντικείμενο που τυχαία επέλεξαν, ένα απλό, καθημερινό όνομα, εκείνοι που έδωσαν ένα όνομα δηλωτικό της ιδιότητάς του και τέλος εκείνοι που ονομάτισαν με βάση το είδος ή τη λειτουργία που επιτελεί. Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν οι περισσότερες απαντήσεις (7 στις 14). Από αυτούς οι τέσσερις είναι αρκετά δικαιολογημένοι καθώς είχαν στα χέρια τους χαρτιά με ανθρώπους. Κινήθηκαν επομένως στα όρια του ρεαλισμού και έδωσαν στον ήρωα τους ένα απλό όνομα π.χ. Λίλα, Τάκης, Μίνα ή και Jone για μία κυρία που την τοποθέτησε ο μαθητής στη Γαλλία. Ωστόσο επιζητούνταν και αναμένονταν κάτι παραπάνω, μια ελπίδα πως μπορεί και να ξεφευγαν από τον ρεαλισμό και να ακολουθούσαν τον δρόμο της φαντασίας ή έστω της δημιουργικότητας, φτιάχνοντας ένα καινούργιο, δικό τους όνομα. Οι υπόλοιπες 3 απαντήσεις δεν είναι τόσο δικαιολογημένες όσο οι πρώτες γιατί τα παιδιά είχαν στα χέρια τους εικόνες με αντικείμενα, όπου μπορούσαν πιο εύκολα να ξεφύγουν και να συνθέσουν ένα πιο ευφάνταστο όνομα. Αντίθετα επέλεξαν την πιο εύκολη λύση, χρησιμοποιώντας ένα κοινό όνομα.

Στην επόμενη κατηγορία ανήκουν 5 από τις 14 απαντήσεις των παιδιών. Η κατηγορία αυτή είχε τα πιο ευφάνταστα ονόματα στο σύνολο των μαθητών. Πρόκειται για ονόματα δηλωτικά μίας ιδιότητας του αντικειμένου ή ζώου που είχαν πάρει. Βέβαια εδώ η φαντασία χρησιμοποιήθηκε επειδή ακριβώς το επέτρεπαν οι περιστάσεις και τα δεδομένα. Τα ονόματα που δόθηκαν ήταν Μελένια, Τρελούλης, Μπισκοτένιος κλπ. Στην κατηγορία αυτή έγινε μια πολύ καλή χρήση της φαντασίας από την πλευρά των παιδιών. Τα προϊόντα της γλωσσικής επεξεργασίας, τα ονόματα, αν και ήταν απλής μορφής (επίθετα) ανέδειξαν έναν καλό βαθμό γλωσσικής δημιουργικότητας παρά το νεαρό της ηλικίας των παιδιών.

Στην τελευταία κατηγορία ανήκουν 4 απαντήσεις που παρουσιάζουν το μικρότερο ποσοστό δημιουργικότητας αναφορικά με τη συγκεκριμένη κατηγορία, το όνομα. Στην ουσία οι τέσσερις μαθητές αποτύπωσαν αυτό που έβλεπαν στο χαρτί (πεταλούδα, ψαλίδι κ.α.) και δεν επιχείρησαν να προβούν σε κάποια προσωπική δημιουργία.

Τα δύο επόμενα στοιχεία της ταυτότητας που ζητούνταν ήταν ο τόπος όπου ζει το πρόσωπο, αντικείμενο ή ζώο και η περιγραφή του. Στην προκειμένη περίπτωση οι απαντήσεις ήταν αρκετά ρεαλιστικές καθώς τοποθετούσαν τον ήρωα μέσα σε ένα περιβάλλον στο οποίο μπορεί να εντοπιστεί και στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα ένα μπισκότο σε μία κουζίνα ή ένας άνθρωπος στο σπίτι του στην Αθήνα. Αντίστοιχη ήταν και η έλλειψη φαντασίας στην περιγραφή του χώρου, όπου αποτυπωνόταν η πραγματική του εικόνα. Οι περιγραφές ήταν ρεαλιστικές και σύντομες με λίγα επίθετα και αποσπασματικό λόγο.

Η επόμενη ερώτηση αφορούσε την περιγραφή της καθημερινότητας. Εδώ οι απαντήσεις μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τέσσερις κατηγορίες. Η καθημερινότητα που έχει αποδοθεί με ρεαλιστικό τρόπο, η περιγραφή της καθημερινότητας με βάση τα δεδομένα που προσφέρει η εικόνα, καθημερινότητα των παιδιών την οποία απέδωσαν και στον ήρωα που επεξεργάστηκαν και τέλος μία πρωτότυπη και ευφάνταστη καθημερινότητα. Στην τελευταία κατηγορία εντάσσεται η απάντηση μόνο ενός μαθητή ο οποίος περιέγραψε μια καθημερινότητα που συνδυάζει φαντασία και ρεαλισμό, γράφοντας πως ο κάβουρας (η εικόνα που είχε μπροστά του) περνάει τη μέρα του δαγκώνοντας τα δάχτυλα των ανθρώπων με τις δαγκάνες του. Ενδιαφέρον έχει και η τρίτη κατηγορία στην οποία περιλαμβάνονται οι απαντήσεις όπως *«παίζει με τους φίλους του»* ή *«πηγαίνει στο σχολείο»*. Στην προκειμένη περίπτωση, τα παιδιά δεν χρησιμοποίησαν τη φαντασία τους αλλά απέδωσαν όσα κάνουν εκείνα μέσα στη μέρα, στο εικονιζόμενο πρόσωπο ή ζώο. Στη συνέχεια δύο απαντήσεις δόθηκαν με βάση τα δεδομένα που τους παρείχε η εικόνα και πάλι δεν χρησιμοποιήθηκε η φαντασία των παιδιών. Για παράδειγμα για την εικόνα που απεικόνιζε έναν «κρυωμένο» υπολογιστή υποστηρίχθηκε πως κάθε μέρα είναι άρρωστος. Τέλος οι απαντήσεις της πρώτης κατηγορίας, αυτής της απόδοσης της καθημερινότητας με ρεαλιστικούς όρους, ήταν οι περισσότερες. Οι μαθητές βασίστηκαν στην ιδιότητα της κάθε απεικόνισης και συνέθεσαν έτσι αυτό το κομμάτι της ταυτότητας.

Οι επόμενες ερωτήσεις σχετικά με την οικογένεια και τους φίλους μπορούν να ομαδοποιηθούν και να αξιολογηθούν μαζί. Εδώ όπως και στις προηγούμενες απαντήσεις, μπορούν να διακριθούν τρεις κατηγορίες. Η πρώτη είναι οι ρεαλιστικές ή

ελλειπτικές απαντήσεις όπως η απλή δήλωση ότι έχει γονείς, αδέρφια και φίλους ή ότι οι γονείς του είναι καλοί και οι φίλοι του είναι πολλοί. Οι απαντήσεις τέτοιου τύπου μπορούν μόνο να αξιολογηθούν ως προς την έλλειψη φαντασίας και δημιουργικότητας. Η επόμενη κατηγορία είναι η απόδοση ανθρωπομορφικών χαρακτηριστικών ή ιδιοτήτων σε ζώα ή αντικείμενα. Για παράδειγμα η μαμά μιας μέλισσας λέγεται Στελίνα και ο μπαμπάς της Μανώλης. Υπήρχαν μερικές τέτοιες απαντήσεις που συνιστούν ένα μείγμα ρεαλισμού και φαντασίας και αξιολογούνται πιο θετικά από τις προηγούμενες απαντήσεις. Οι πιο ευφάνταστες απαντήσεις ήταν εκείνες που προσανατολίστηκαν γύρω από το αντικείμενο ή το ζώο. Η δημιουργική σκέψη των παιδιών ήταν εντυπωσιακή. Για παράδειγμα η οικογένεια ενός ψαλιδιού ήταν ένα ψαλίδι που κόβει στραβά και ένα άλλο που κόβει ίσια και οι φίλοι του ήταν γόμες και μολύβια.

Οι απαντήσεις των παιδιών στην επόμενη κατηγορία ήταν ίσως οι πιο δημιουργικές, καθώς τα προβλήματα που αντιμετωπίζει κάθε ήρωας είναι συνήθως ο μεγαλύτερος φόβος του (π.χ. η κούπα που φοβάται να μην σπάσει ή το παγωτό που φοβάται μήπως λιώσει). Εδώ έγινε μια γόνιμη χρήση της ρεαλιστικής διάστασης των απεικονίσεων και προέκυψαν έπειτα τα προβλήματα με τα οποία μπορεί κάποιος ή κάτι να έρθει αντιμέτωπος.

Τέλος αναφορικά με την ερώτηση αν πίστευαν πως ο χαρακτήρας που δημιούργησαν ήταν καλός ή κακός, οι 13 απαντήσεις διακήρυξαν την καλοσύνη του προσώπου, ζώου ή αντικειμένου. Η αιτιολόγηση ήταν γενική και αόριστη με τις πιο συνηθισμένες απαντήσεις να δηλώνουν ότι είναι καλός/καλή γιατί κάνει καλές πράξεις και βοηθάει τους άλλους. Υπήρχαν και μερικές απαντήσεις που αναδείκνυαν τη χρησιμότητα ενός ζώου ή αντικειμένου κάτι που θεωρητικά αρκούσε για να υποστηριχθεί η δήλωση πως ο εν λόγω χαρακτήρας ήταν καλός. Ο ένας μαθητής που χαρακτήρισε το ζώο του κακό δεν αιτιολόγησε την επιλογή του. Πιθανότατα επειδή το ζώο του ήταν ένας καρχαρίας θεώρησε αυτόματα πως ήταν κακός.

Συμπερασματικά, μπορεί να υποστηριχθεί πως οι ερωτήσεις στις οποίες δόθηκαν οι πιο δημιουργικές απαντήσεις ήταν η ονοματοθεσία, τα προβλήματα που αντιμετωπίζει στη ζωή του και η οικογένεια και οι φίλοι του. Μέσα από το φύλλο αυτό φάνηκε πως οι μαθητές αυτής της ηλικίας έχουν πολλή φαντασία την οποία όμως έχουν μάθει να μην τη χρησιμοποιούν. Ίσως αν οι παράμετροι της εκπαιδευτικής πραγματικότητας ήταν διαφορετικές, τα αποτελέσματα και οι απαντήσεις των παιδιών να διέφεραν σε πολλά σημεία.

Το επόμενο φύλλο εργασίας που δόθηκε περιελάμβανε ερωτήσεις για την πλοκή μιας ιστορίας. Οι απαντήσεις των παιδιών ήταν πολύ καλές και φάνηκε ότι

κατανόησαν τα μέρη της πλοκής μιας ιστορίας καθώς επίσης και τα επιμέρους κομμάτια της *αρχικής κατάστασης, της περιπέτειας και του τέλους*.

Πιο αναλυτικά, αναφορικά με την πρώτη ερώτηση για τα πρόσωπα της ιστορίας οι απαντήσεις που δόθηκαν ήταν όλες σωστές, με κάποιες να θεωρούνται περισσότερο ή λιγότερο πλήρεις. Οι 2 από τους 14 μαθητές κατέγραψαν μονάχα το πρόσωπο του ήρωα ενώ 3 στους 14 τα δύο κύρια πρόσωπα, του ήρωα και του ανταγωνιστή. Μόνο ένας μαθητής ή μαθήτρια, κατέγραψε όλα τα πρόσωπα της ιστορίας (πέντε συνολικά) και οι υπόλοιποι εντόπισαν είτε περισσότερα από δύο, είτε λιγότερα από πέντε. Στη συνέχεια, ο τόπος και ο χρόνος εξέλιξης των γεγονότων της ιστορίας καταγράφηκαν σωστά από όλους τους μαθητές όπως επίσης και το πρόβλημα που προκύπτει και το πρόσωπο που το προκάλεσε.

Εδώ να αναφερθεί πως η ερώτηση αναφορικά με το πρόβλημα, ρωτούσε τους μαθητές *«Ποιο είναι το πρόβλημα που υπάρχει;»* πράγμα που αυτόματα έδινε το δικαίωμα στους μαθητές να καταγράψουν άλλη μία απάντηση εξίσου ορθή. Έτσι λοιπόν οι 12 στους 14 μαθητές εντόπισαν το μεγαλύτερο και εκείνο που σύμφωνα με τα λεγόμενα του Προπ *κινεί την πλοκή*, ότι οι συμμαθητές του ξιφία πιάστηκαν στα δίχτυα του ψαρά. Ωστόσο δύο παιδιά παρέθεσαν το πρώτο πρόβλημα που περιγράφεται στην ιστορία, ότι οι συμμαθητές του ξιφία τον κοροϊδεύουν για την εμφάνισή του. Η απάντηση αυτή αν και θεωρείται σωστή λόγω της ασάφειας της ερώτησης δεν είναι εκείνη που ενδιαφέρει καθώς δεν είναι το ουσιαστικό πρόβλημα του παραμυθιού. Παρ' όλα αυτά στις προφορικές ερωτήσεις που έγιναν πριν δοθούν τα φύλλα εργασίας, έγινε φανερό πως οι μαθητές είχαν κατανοήσει πλήρως το κύριο πρόβλημα της ιστορίας.

Στην ερώτηση *«Τί άλλα προβλήματα θα μπορούσαν να εμφανιστούν»* οι απαντήσεις των μαθητών έμοιαζαν σε εκπληκτικό βαθμό μεταξύ τους, καθώς όλοι περιέγραψαν μια πιθανή επίθεση από έναν καρχαρία, με την επόμενη σε συχνότητα απάντηση να περιγράφει μια επίθεση στη θάλασσα από ανθρώπους οι οποίοι θα μολύνουν με καυσαέρια το νερό ή θα κυνηγήσουν τα ψάρια. Καταλήγοντας, οι απαντήσεις που δόθηκαν στις δύο ερωτήσεις για το *τέλος*, ήταν πολύ ικανοποιητικές.

Οι επόμενες ερωτήσεις που επεξεργάστηκαν οι μαθητές, ήταν οι ερωτήσεις του φύλλου δημιουργικής γραφής στην ιστορία του ξιφία. Στην πρώτη ερώτηση *«τί άλλο θα μπορούσε να γίνει για να λυθεί το πρόβλημα;»* οι πιο ενδιαφέρουσες απαντήσεις ήταν πως θα εμφανιζόταν ένα άλλο ζώο (φάλαινα, καρχαρίας) για να τους σώσει ή πως θα μπορούσε ο ξιφίας να χαλάσει το πλοίο του ψαρά αντί να τρυπήσει τα δίχτυα. Στην επόμενη ερώτηση *«Τί θα άλλαζες στην ιστορία;»* οι απαντήσεις ήταν εξίσου ενδιαφέρουσες. Μερικοί μαθητές δήλωσαν ότι θα άλλαζαν τον ξιφία και στη θέση του

θα έβαζαν τον Τριγωνοψαρούλη (τον γνωστό θαλάσσιο ήρωα του Β. Ηλιόπουλου) κάτι που αποδεικνύει πως προτιμούν να διαβάζουν ιστορίες με γνώριμους ήρωες. Από την άλλη αυτή τους η απάντηση θα μπορούσε να είναι ένα δείγμα του πόσο ρευστά είναι τα όρια μεταξύ των παραμυθιών. Το γεγονός ότι έναν ήρωα μπορούν να τον προσαρμόσουν στα πλαίσια ενός άλλου παραμυθιού, είναι ένα εξαιρετικό δείγμα δημιουργικής σκέψης.

Οι περισσότεροι μαθητές όμως δήλωσαν πως δεν θα ήθελαν οι συμμαθητές του Ξιφία να τον κοροϊδεύουν, κάτι που αν και δεν θεωρείται τόσο δημιουργικό μπορεί να αξιολογηθεί με διαφορετικά κριτήρια. Η συγκεκριμένη προτίμηση δείχνει πως οι μαθητές έχουν μια ισχυρά διαμορφωμένη ηθική συνείδηση και ενοχλούνται από τέτοιες συμπεριφορές. Άρα είναι λογικό να επιθυμούν να τις αλλάξουν. Αυτό που προκαλεί εντύπωση εδώ είναι πως δεν υπήρχε καμία απάντηση που να υποστηρίζει ότι θα άλλαζαν τον ψαρά. Αυτό σημαίνει πως η δράση του κακού τους επηρέασε λιγότερο από τη δράση άλλων προσώπων της ιστορίας (ο χλευασμός των συμμαθητών) την οποία θέλησαν να αλλάξουν. Ίσως βέβαια, αν και είναι απίθανο για παιδιά τόσο νεαρής ηλικίας, να σκέφτηκαν πως χωρίς τη δράση του κακού το παραμύθι θα έπαιρνε μια τελείως διαφορετική τροπή.

Πράγμα που οδηγεί στην επόμενη ερώτηση του φύλλου εργασίας «*Τί θα γινόταν αν δεν υπήρχε ο κακός;*». Οι απαντήσεις που δόθηκαν εδώ κατηγοριοποιούνται σε τρεις ομάδες. Στην πρώτη ομάδα ανήκουν απαντήσεις που τονίζουν πως αν δεν υπήρχε ο ψαράς, θα ήταν όλοι ασφαλείς και δεν θα κινδύνευαν. Πρόκειται για την πιο συνηθισμένη απάντηση και την πιο απλή σκέψη που προκύπτει αβίαστα. Χωρίς τον κακό δεν θα υπήρχε και η δράση του κακού (δολιοφθορά). Συνιστά μια επιφανειακή προσέγγιση της λειτουργίας του προσώπου του ανταγωνιστή. Η δεύτερη ομάδα πλησιάζει ακόμη περισσότερο στη συνειδητοποίηση της πραγματικής λειτουργίας του κακού και καταγράφει πως αν δεν υπήρχε ο ψαράς πιθανότητα ο χλευασμός προς το πρόσωπο του Ξιφία θα συνεχιζόταν αφού δεν θα αποδείκνυε την πραγματική αξία και συμβολή του ιδιαίτερου χαρακτηριστικού της μύτης του. Η τελευταία ομάδα έγραψε πως χωρίς τον ψαρά ο Ξιφίας θα γινόταν κακός και θα έκανε κακό στα μικρά ψάρια που τον κοροϊδεύαν. Αυτή η ομάδα απαντήσεων στην ουσία απέδειξε πως η λειτουργία του κακού απαιτείται όχι μόνο για την εξέλιξη της πλοκής αλλά και για την ανάδειξη της αξίας του ήρωα.

Καταληκτικά μπορεί να επιχειρηθεί μια σύγκριση μεταξύ του φύλλου *Γίνε για λίγο συγγραφέας!* και του φύλλου δημιουργίας της ταυτότητας, τα οποία συνιστούν δραστηριότητες δημιουργικής γραφής. Φαίνεται πως οι απαντήσεις που δόθηκαν στις

ερωτήσεις για την ιστορία του ξιφία ήταν περισσότερο ευφάνταστες και δημιουργικές σε σχέση με τις ερωτήσεις του φύλλου της ταυτότητας. Ίσως αυτό να συμβαίνει γιατί η ιστορία του Ξέρξη τους ενέπνευσε και τους έδωσε ένα πρόσφορο έδαφος να σκεφτούν και να φανταστούν τι άλλο θα μπορούσε να γίνει ή την αλλαγή της ιστορίας. Αντίθετα στο φύλλο της ταυτότητας έπρεπε να σκεφτούν μόνοι τους και να συνθέσουν εκ του μηδενός διάφορες πληροφορίες, κάτι που ήταν πρωτόγνωρο γι' αυτούς και τους δυσκόλεψε περισσότερο από τις ερωτήσεις του δεύτερου φύλλου εργασίας.

4^η Συνάντηση: 29 Μαρτίου 2019

Τα δεδομένα που προέκυψαν από την επόμενη συνάντηση ήταν η αντίδραση των μαθητών στη δραστηριότητα με τις καρτέλες του Προπ, η δραστηριότητα με τους μαγικούς αριθμούς και το σχεδιάγραμμα του παραμυθιού τους.

Η πρώτη δραστηριότητα που πραγματοποιήθηκε ήταν οι καρτέλες του Προπ. Η αντίδραση των μαθητών ήταν πολύ καλύτερη από την αναμενόμενη. Ενθουσιάστηκαν με τις καρτέλες που τους δόθηκαν και ξεκίνησαν αμέσως να τις επεξεργάζονται και να προσπαθούν να μαντέψουν τι θα γίνει στη συνέχεια. Άκουγαν με προσοχή την αυτοσχέδια ιστορία και μόλις γινόταν η παύση και η ερώτηση, σήκωνε την κάρτα του εκείνος ο μαθητής ή μαθήτρια που πίστευε πως είχε την σωστή. Το ποσοστό εύρεσης των λειτουργιών ήταν γενικά καλό καθώς κατάλαβαν τις 6 από τις 10 καρτέλες που είχαν μοιραστεί. Αυτές που τους δυσκόλεψαν ήταν το πρόσωπο του βοηθού, η δολιοφθορά, οι μαγικές δυνάμεις και η τιμωρία του ανταγωνιστή. Πριν γίνει όμως οποιαδήποτε αξιολόγηση της ικανότητας των μαθητών να καταλάβουν την εκάστοτε λειτουργία, θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψη το γεγονός πως ίσως η εικόνα που επιλέχτηκε για να αναπαραστήσει την αντίστοιχη λειτουργία, να μην ήταν η κατάλληλη.

Το ενδιαφέρον αρχικά μπορεί να εστιαστεί στις λειτουργίες που δεν βρέθηκαν με ευκολία. Για το πρόσωπο του βοηθού μπορεί μόνο να υποστηριχτεί η άποψη πως η εικόνα δεν συνέβαλλε στη συνειρμική σύνδεση με την λειτουργία του δωρητή, καθώς οι μαθητές βρήκαν σε ικανοποιητικά ποσοστά τον βοηθό στα δύο από τα τρία παραμύθια και φάνηκε πως δεν είχαν κάποιο πρόβλημα κατανόησης της δράσης του και της συμβολής του στην εξέλιξη μιας ιστορίας. Για τη δεύτερη λειτουργία που δεν βρέθηκε, τη δολιοφθορά, εκτός από την ατυχή απεικόνιση που όπως προαναφέρθηκε πρέπει να ληφθεί υπ' όψη, σημειώθηκε μία γενικότερη αδυναμία εντοπισμού και στα τρία παραμύθια. Αυτό οδηγεί στο συμπέρασμα πως μάλλον σαν λειτουργία είναι δυσπρόσληπτη για τους μαθητές, αν και εξαιρετικά απλή στη δομή της. Αναφορικά με τις δύο καρτέλες και λειτουργίες που δεν βρέθηκαν, επρόκειτο για ένα αναμενόμενο

αποτέλεσμα καθώς συνιστούσαν καινούργιες λειτουργίες και άρα ήταν απόλυτα λογικό να μπερδευτούν οι μαθητές. Να σημειωθεί εδώ πως η καρτέλα που απεικόνιζε την τιμωρία του ανταγωνιστή, προκάλεσε τις αντιδράσεις των μαθητών. Επιλέχθηκε αυτός ο τρόπος αναπαράστασης σαν μια προσπάθεια σύγχρονης προσέγγισης της έννοιας της τιμωρίας, η οποία δεν επιβάλλεται πάντα στον ανταγωνιστή ο οποίος συχνά μετανοεί και γίνεται δεκτός από τους υπόλοιπους. Όμως παρά τις προσπάθειες μιας ειρηνικής απόδοσης της έννοιας της τιμωρίας πολλοί μαθητές υποστήριζαν πως ο κακός δεν μετανιώνει και πως πρέπει να τον βάλουν φυλακή ή να τον σκοτώσουν. Η τελευταία μάλιστα πρόταση είναι αρκετά βίαιη για παιδιά τόσο νεαρής ηλικίας.

Ωστόσο οι περισσότερες λειτουργίες εντοπίστηκαν με ευκολία, κάτι αρκετά αισιόδοξο. Πολύ εύκολα βρέθηκαν τα πρόσωπα του ήρωα και του ανταγωνιστή καθώς επίσης και η μεταξύ τους μάχη. Η καρτέλα με το στεφάνι που απέδιδε τη λειτουργία της νίκης, δυσκόλεψε ελάχιστα τους μαθητές μέχρι να καταλάβουν τί ακριβώς αναπαριστούσε. Για την λειτουργία της εξάλειψης της δυστυχίας (καρτέλα με το περιστέρι), οι περισσότεροι κατάλαβαν την έννοια που αντιπροσώπευε η εικόνα, ως επικράτηση της ειρήνης, πράγμα ορθό και απόλυτα αποδεκτό. Τέλος, τα μαγικά δώρα αν και εντοπίστηκαν από τους μαθητές, φάνηκε από τις αντιδράσεις τους πως έγιναν κατανοητά εκείνη την ώρα καθώς μετά την εξήγηση της λειτουργίας και την επίδειξη της καρτέλας, πρότειναν και άλλα μαγικά δώρα που ο βοηθός της αυτοσχέδιας ιστορίας θα μπορούσε να προσφέρει στον ήρωα.

Η επόμενη και τελευταία δραστηριότητα από αυτές που είχαν σχεδιαστεί για τη διδακτική παρέμβαση ήταν ο *λαβύρινθος των μαγικών αριθμών*. Ενθουσιάστηκαν με τον λαβύρινθο ακόμη και εκείνοι που ανακοίνωσαν ότι δεν ήξεραν τί έπρεπε να κάνουν και ότι δεν είχαν ξαναδεί κάτι τέτοιο. Μόλις κατάλαβαν το ζητούμενο της δραστηριότητας επιδόθηκαν με ζήλο στην επίλυση της. Συνεργάστηκαν με τον διπλανό τους πολύ καλά και βρήκαν σχεδόν όλους τους μαγικούς αριθμούς σε κάθε λαβύρινθο. Η προσπάθεια τους για την προφορική ιστορία ήταν αξιόλογη και ενέταξαν αρκετά στοιχεία από αυτά με τα οποία είχαν ήδη ασχοληθεί, όπως έναν ανταγωνιστή και έναν βοηθό, τη δολιοφθορά και τα μαγικά δώρα.

8.3 Αποτελέσματα - Συζήτηση Γ΄ φάσης ερευνητικής διαδικασίας

Το επόμενο βήμα ήταν ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες. Ορισμένοι αντέδρασαν έντονα όταν είδαν πως δεν θα ήταν στην ίδια ομάδα με τους φίλους τους

και μερικοί είπαν πως δεν μπορούσαν να δουλέψουν με κάποια από τα μέλη της ομάδας τους. Ωστόσο, όταν τους δόθηκε το σχεδιάγραμμα για το παραμύθι, με εξαίρεση μία ομάδα, οι υπόλοιπες ασχολήθηκαν με την επινόηση των στοιχείων της ιστορίας τους. Στη μία ομάδα που παρουσιάστηκε το πρόβλημα, ο ένας μαθητής παρεξηγήθηκε και δεν ήθελε να συμμετάσχει, αλλά προς το τέλος της διδακτικής ώρας δέχτηκε να βοηθήσει τα μέλη της ομάδας του.

Αφού μοιράστηκε το σχεδιάγραμμα εξηγήθηκε στους μαθητές τί έπρεπε να κάνουν και με ποιον τρόπο θα το συμπλήρωναν. Το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς στο κάθε σχεδιάγραμμα είναι ο τίτλος που επινόησε η κάθε ομάδα για το παραμύθι της. Οι τέσσερις τίτλοι που δόθηκαν ήταν σε γενικές γραμμές πολύ καλοί. Από αυτούς οι τρεις θεωρούνται σχετικοί με την ιστορία για την οποία φτιάχτηκαν («*Ο ήρωας της δύναμης*», «*Ο Τζακ και το μυστήριο της Νέας Υόρκης*», «*Ο Αλαντίν και το μαγικό χαλί*»). Ο τέταρτος τίτλος ήταν σχετικά ευφάνταστος («*Η μαγική πόλη της πάλης*») αλλά δεν μπορεί να θεωρηθεί αρκετά αντιπροσωπευτικός της ιστορίας του παραμυθιού.

Με βάση τα στοιχεία που καταγράφηκαν στα σχεδιαγράμματα, αποδείχθηκε πως οι μαθητές μετά την παρέμβαση φάνηκε να κατανοούν λίγο καλύτερα, σημεία που τους είχαν δυσκολέψει αρχικά όπως για παράδειγμα η λειτουργία της δολιοφθοράς. Είχαν πολύ καλές ιδέες, άλλες πρωτότυπες, άλλες αντλημένες από τον χώρο του θεάματος ή και από άλλα παραμύθια και μερικές που συνιστούσαν έναν συνδυασμό των δύο πρώτων περιπτώσεων. Έτσι λοιπόν στα δύο από τα τέσσερα παραμύθια είναι εμφανής η επίδραση άλλων λογοτεχνικών ειδών, ενώ τα υπόλοιπα δύο φαίνεται να έχουν περισσότερη αυτονομία και πρωτοτυπία.

Πιο αναλυτικά, η μικρή σύνθεση της ταυτότητας που έκαναν για τους ήρωες των παραμυθιών τους ήταν όμοια σε πολλά σημεία. Εντύπωση προκαλεί το γεγονός πως οι ήρωες και στα τέσσερα παραμύθια, ήταν άνθρωποι. Ωστόσο, οι ίδιοι οι μαθητές στην ερώτηση που είχε τεθεί στην πρώτη συνάντηση αναφορικά με τα πρόσωπα μιας ιστορίας (με σκοπό τη συμπλήρωση της αντίστοιχης κατηγορίας της κλείδας παρατήρησης), είχαν υποστηρίξει εντόνως, δίνοντας μάλιστα και παραδείγματα, την περίπτωση ηρώων που ήταν αντικείμενα ή ζώα με ανθρωπομορφικές ιδιότητες. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο δινόταν και η αντίστοιχη επιλογή μεταξύ ανθρώπου, ζώου ή αντικειμένου. Παρ' όλα αυτά, όλες οι ομάδες επέλεξαν ως κεντρικό πρόσωπο του παραμυθιού τους έναν άνθρωπο.

Από τους τέσσερις ήρωες, οι δύο δεν συνιστούν πρωτότυπες δημιουργίες των παιδιών. Ο ένας είναι ο Σούπερμαν, ο γνωστός ήρωας των αμερικανικών κόμικς και ο άλλος είναι ο Αλαντίν. Οι δύο εναπομείναντες ήρωες είναι δημιουργήματα των παιδιών

και το πιο περίεργο είναι πως έχουν και οι δυο ξενικά ονόματα (*Τζειμς* και *Τζακ*). Γενικά, όλα τα ονόματα που χρησιμοποιήθηκαν και στα τέσσερα παραμύθια, δεν είναι ελληνικά, κάτι που προκαλεί εντύπωση καθώς οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με έργα του Ευγένιου Τριβίζα. Τα ονόματα των ηρώων και ηρωίδων του εν λόγω συγγραφέα είναι ως επί το πλείστον ελληνικά και μερικά μάλιστα προκύπτουν μέσα από λογοπαίγνια με τις ελληνικές λέξεις. Το επόμενο σημείο στο οποίο πρέπει να δοθεί έμφαση είναι το γεγονός πως όλοι οι ήρωες είναι υπεράνθρωποι και κατέχουν εξαιρετικές μαγικές δυνάμεις. Πρόκειται για ήρωες κινηματογραφικών διαστάσεων στην ουσία, πράγμα που αποδεικνύει την τεράστια επίδραση που ασκούν στα παιδιά οι ταινίες και οι παιδικές σειρές με ανάλογους ήρωες. Στα παραμύθια που δημιούργησαν οι μαθητές, οι ήρωες έχουν μαγικές δυνάμεις που τους βοηθούν εξ' ορισμού να νικήσουν τον κακό, χωρίς την ιδιαίτερη συνδρομή του βοηθού.

Έτσι λοιπόν το ενδιαφέρον στρέφεται στους μαγικούς βοηθούς που κατασκεύασαν οι ομάδες. Περισσότερη δημιουργικότητα φαίνεται στη σύνθεση της ταυτότητας του βοηθού, η οποία όμως δεν παρουσιάστηκε με ικανοποιητικό τρόπο μέσα στο κείμενο. Οι δύο από τους τέσσερις βοηθούς των παραμυθιών είναι ζώα εκ των οποίων το ένα είναι μαϊμού και το άλλο αγνώστου ταυτότητας. Ένας βοηθός είναι άνθρωπος και ο τέταρτος είναι ένα αντικείμενο («*μαγικά σκοινιά*»). Κάθε μαγικός βοηθός έχει αξιόλογες δυνάμεις τις οποίες θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει για να βοηθήσει τον ήρωα. Ωστόσο πέρα από την σύνθεση της ταυτότητας του στο φύλλο του σχεδιαγράμματος και μία απλή αναφορά μέσα στα κείμενα των παιδιών, η λειτουργία του μαγικού βοηθού δεν παρουσιάζεται σε κανένα άλλο σημείο της ιστορίας στα δύο από τα τέσσερα παραμύθια που δημιούργησαν οι μαθητές.

Αντίθετα προβάλλεται ιδιαίτερα το πρόσωπο του ανταγωνιστή. Οι τρεις από τους τέσσερις ανταγωνιστές είναι άνθρωποι και ο ένας αντικείμενο. Σε δύο παραμύθια φαίνεται η επίδραση των μαθητών από τα αμερικάνικα κόμικς πάλι, καθώς ο ένας ανταγωνιστής είναι ο χαρακτήρας Hulk και ο άλλος έχει το όνομα ενός ήρωα παιδικής ταινίας, *Απεσιότατος*. Τα άλλα δύο ονόματα είναι πιο πρωτότυπα, *Ζαχίρ* και *Μυστήριο*. Η λειτουργία της δολιοφθοράς στα δυο παραμύθια είναι σχετικά πρωτότυπη και συγκεκριμένη («*τους κάνει φαντάσματα*», «*του κλέβει την ομιλία*»), σε αντίθεση με τις υπόλοιπες δυο όπου είναι φανερό η επίδραση πάλι από τον χώρο του θεάματος («*θέλει να κατακτήσει τον κόσμο*», «*κάνει σεισμούς και σκοτώνει τους ανθρώπους*»). Το θετικό με το πρόσωπο του ανταγωνιστή είναι πως γίνεται φανερό η δράση του μέσα σε κάθε ιστορία, σε αντίθεση με το πρόσωπο του βοηθού.

Στη συνέχεια ο τόπος και ο χρόνος του κάθε παραμυθιού είναι συγκεκριμένα σε αντίθεση με το αόριστο και γενικό «*μια φορά κι έναν καιρό*» ή το μακρινό βασίλειο ενός κλασσικού παραμυθιού. Βέβαια αυτό ήταν απόλυτα αναμενόμενο εφόσον και στην παρέμβαση παρουσιάστηκε στους μαθητές πως ο τόπος και ο χρόνος μιας ιστορίας είναι καθορισμένα. Ωστόσο, όπως προκύπτει μέσα από την αξιολόγηση των παραμυθιών, οι μαθητές δεν κατάλαβαν πως ο χρόνος του παραμυθιού είναι ο χρόνος όπου εξελίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας. Αντίθετα, στα τρία από τα τέσσερα παραμύθια ο χρόνος που έγραψαν οι μαθητές ήταν ο χρόνος όταν συμβαίνει η μάχη μεταξύ καλού και κακού. Η πάλι με τη σειρά της συνιστά ένα γεγονός της ιστορίας και έτσι η απάντηση, εφόσον παρατηρήθηκε στην πλειοψηφία των ομάδων, δεν θεωρείται λανθασμένη. Αναλόγως μπορεί να γίνει η αξιολόγηση του τόπου της ιστορίας. Πάλι αναμενόταν να καταγραφεί ένας τόπος όπου διαδραματίζεται η πλοκή του παραμυθιού. Αντίθετα στα τρία από τα τέσσερα παραμύθια καταγράφηκε ο τόπος στον οποίο παλεύουν ο ήρωας και ο ανταγωνιστής, ενώ στα κείμενα υπάρχει μια απροσδιόριστη αναφορά στον χώρο όπου τοποθετείται γενικότερα η ιστορία.

Ο τόπος όπου εκτυλίσσεται η πάλι μεταξύ καλού-κακού σε κάθε ιστορία, είναι συγκεκριμένος και υπαρκτός στις τρεις από τις τέσσερις περιπτώσεις (*Παρίσι, Νέα Υόρκη, Έρημος*) και μόνο ο ένας είναι φανταστικός (*χώρα της ελευθερίας ή όπως αλλιώς έγραψαν η χώρα του λυπόκοσμου*). Αναφορικά με τις επαναλήψεις και τους μαγικούς αριθμούς, υπάρχουν ομάδες που τα χρησιμοποίησαν ως στοιχεία της ιστορίας τους και άλλες που δεν τα ανέφεραν καθόλου. Οι μαγικοί αριθμοί χρησιμοποιήθηκαν πολύ περισσότερο από τις επαναλήψεις, κάτι απόλυτα κατανοητό αφού για το χαρακτηριστικό των επαναλήψεων δεν έγινε κάποια δραστηριότητα παρέμβασης.

Αντίθετα, η λειτουργία της πάλις είναι αρκετά οργανωμένη και στα τέσσερα σχεδιαγράμματα και φάνηκε πως όλα σχεδόν τα στοιχεία που είχαν καταγράψει οι μαθητές στο σχεδιάγραμμα, τα χρησιμοποίησαν και στην ιστορία τους. Καταλήγοντας, 3 από τα 4 παραμύθια έχουν ένα ευτυχισμένο τέλος (*εξάλειψη της δυστυχίας κατά τον Προπ*), πράγμα που αποδεικνύει ως ένα βαθμό το μοτίβο του ευτυχισμένου τέλους της κλειδας παρατήρησης (9^η κατηγορία ενδιαφέροντος) ή την εξάλειψη της δυστυχίας κατά τον Προπ. Αν και δεν αναφέρθηκε από τους μαθητές κατά τη διαδικασία συμπλήρωσης της κλειδας, παρουσιάστηκε στη δραστηριότητα με τις καρτέλες του Προπ και εν μέρει στο φύλλο πλοκής με την ερώτηση «*Ξέρουμε τί θα κάνουν οι ήρωες τώρα;*».

Ωστόσο η διαδικασία συμπλήρωσης του φύλλου του σχεδιαγράμματος, διαφέρει από τη διαδικασία μεταγραφής των στοιχείων σε ενιαίο κείμενο. Το πρώτο

που μπορεί να παρατηρηθεί είναι πως τα κείμενα των παιδιών ήταν αντίστοιχα των δυνατοτήτων αυτής της ηλικίας αναφορικά με τη σύνταξη γραπτών κειμένων. Έτσι λοιπόν άλλα είχαν μακροπερίοδο και άλλα μικροπερίοδο λόγο, μία έντονη προφορικότητα, αδυναμία στη γραμματική και το συντακτικό. Ωστόσο τα προβλήματα αυτά παραβλέπονται και στην ουσία συμπεριλαμβάνονται στους περιορισμούς της έρευνας. Έτσι λοιπόν θα γίνει μία προσπάθεια να αξιολογηθούν όλα τα στοιχεία του σχεδιαγράμματος και ο βαθμός στον οποίο αυτά εντάχθηκαν στο κείμενο του παραμυθιού.

Αρχικά, από τα τρία βασικά πρόσωπα στο κείμενο του παραμυθιού διαφαίνονται έντονα τα δύο βασικά, ο ήρωας και ο ανταγωνιστής. Αναφέρεται το όνομά τους, οι μαγικές τους δυνάμεις καθώς επίσης και η δράση (δολιοφθορά) του ανταγωνιστή. Άμεσα συνδεδεμένο με τα δύο πρόσωπα είναι η πάλη μεταξύ τους, η νίκη του καλού σε όλα τα παραμύθια και η τιμωρία του ανταγωνιστή. Τα σημεία αυτά είναι κοινά σε όλα τα παραμύθια και δείχνουν πως οι λειτουργίες αυτές έχουν γίνει ως ένα βαθμό κατανοητές από τους μαθητές.

Ωστόσο σε κάθε παραμύθι υπάρχουν και αδύναμα σημεία που δυσκολεύουν την αξιολόγηση του βαθμού κατανόησης των χαρακτηριστικών. Για το λόγο αυτό τα υπόλοιπα στοιχεία του φύλλου του σχεδιαγράμματος θα αναλυθούν ξεχωριστά για κάθε παραμύθι. Το ενδιαφέρον θα επικεντρωθεί στον χρόνο και τον τόπο της ιστορίας, τους μαγικούς αριθμούς και τις επαναλήψεις καθώς επίσης και το τέλος της ιστορίας.

Έτσι λοιπόν, στο παραμύθι *Η μαγική πόλη της πάλης*, δεν γίνεται φανερή η συμβολή του βοηθού στην επίλυση του προβλήματος. Αναφέρεται απλά στο σώμα κειμένου χωρίς να υπάρχει κάποια μνεία στη βοήθεια που παρέχει στον ήρωα για να μπορέσει ο τελευταίος να επιλύσει το πρόβλημα που αντιμετωπίζει. Βέβαια όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, ο ήρωας του παραμυθιού είναι υπεράνθρωπος, κάτι που για τους μαθητές συνιστά επαρκή συνθήκη για να λύσει μόνος του και χωρίς βοήθεια το πρόβλημα. Στη συνέχεια, ο τόπος του συγκεκριμένου παραμυθιού δεν είναι ο τόπος όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα της πάλης όπως συμβαίνει με τα άλλα τρία παραμύθια. Πρόκειται για έναν φανταστικό κόσμο και όχι υπαρκτό σε αντίθεση με τις υπόλοιπες ιστορίες, είναι η *χώρα της ελευθερίας*. Βέβαια μέσα στο κείμενο των μαθητών αναφέρεται και ένας άλλος τόπος η *χώρα του λυπόκοσμου*, όπου εκεί διαδραματίζεται η μάχη μεταξύ καλού και κακού. Η συγκεκριμένη ομάδα παρουσιάζει την πιο πλήρη κατανόηση του χαρακτηριστικού του τόπου, παραθέτοντας δύο μέρη φανταστικά και πρωτότυπα.

Ο χρόνος της ιστορίας όμως δεν είναι ο χρόνος κατά τον οποίο εκτυλίσσεται ολόκληρη η ιστορία αλλά το χρονικό σημείο όπου τοποθετείται η πάλη. Οι μαγικοί αριθμοί που καταγράφηκαν στο σχεδιάγραμμα της ιστορίας, ήταν δυο (9 και 100) και στο παραμύθι αναφέρθηκε ο ένας (9 εβδομάδες διήρκησε η πάλη). Η παράλειψη του ενός αριθμού παραβλέπεται εφόσον χρησιμοποιήθηκε ορθά ο άλλος αριθμός. Όπως ήδη αναφέρθηκε, η σύνθεση ενός γραπτού κειμένου για τα παιδιά αυτά ήταν εξαιρετικά περίπλοκη διαδικασία και γι' αυτόν τον λόγο η αξιολόγηση του γραπτού κειμένου είναι επιεικής σε πολλές περιπτώσεις. Οι επαναλήψεις όμως αν και καταγράφηκαν στο σχεδιάγραμμα, δεν αναφέρθηκαν στο παραμύθι. Αυτό δείχνει πως το εν λόγω χαρακτηριστικό, δεν έγινε κατανοητό από τους μαθητές της συγκεκριμένης ομάδας.

Τέλος, η εξάλειψη της δυστυχίας είναι περισσότερο εμφανής εδώ από τα υπόλοιπα παραμύθια, καθώς η ιστορία τελειώνει με ένα γλέντι και την τιμωρία του κακού (μπαίνει στην φυλακή). Άρα συμπερασματικά για το παραμύθι αυτό φαίνεται πως από τα βασικά χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων εφαρμόστηκαν ο τόπος και ο χρόνος ως ένα βαθμό, μία έντονη περιπέτεια, οι μαγικοί αριθμοί, τα πρόσωπα του ήρωα και του ανταγωνιστή, η πάλη, η δολιοφθορά, η εξάλειψη της δυστυχίας, οι μαγικές δυνάμεις (ήρωα και ανταγωνιστή) και η τιμωρία του κακού.

Στο επόμενο παραμύθι, *Ο Τζακ και το μυστήριο της Νέας Υόρκης*, ο τόπος και ο χρόνος που αναφέρονται είναι εκεί όπου λαμβάνει χώρα η μάχη (Νέα Υόρκη) και όχι τα γεγονότα όλης της ιστορίας. Για την ακρίβεια η ιστορία διαδραματίζεται σε απροσδιόριστο χωροχρόνο, *κάποτε σε μία πατρίδα*. Εδώ όπως και στο προηγούμενο παραμύθι, ο βοηθός δεν συμβάλλει στην προσπάθεια του ήρωα. Απλά αναφέρεται στην αρχή και έχει λησμονηθεί μέχρι τέλος του παραμυθιού. Στη συνέχεια, ομοιότητα με το προηγούμενο παραμύθι εμφανίζει το χαρακτηριστικό των μαγικών αριθμών, καθώς στο σχεδιάγραμμα υπάρχουν δύο αριθμοί (3 και 40) και στην ιστορία χρησιμοποιείται ο ένας (40 ώρες διήρκησε η πάλη). Αυτό που έχει ενδιαφέρον είναι πως ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν οι αριθμοί είναι παρόμοιος στα δύο παραμύθια, κάτι που δείχνει ότι η μία ομάδα επηρεάστηκε από την άλλη χωρίς να είναι εύκολο να εντοπιστεί ποια ομάδα επηρέασε την άλλη. Αναφορικά με τις επαναλήψεις, αν και υπάρχει καταγραφή στο σχεδιάγραμμα και αναφορά μέσα στο κείμενο δεν γίνεται εύκολα αντιληπτό αν οι μαθητές έχουν κατανοήσει το χαρακτηριστικό της επανάληψης. Μπορεί να μόνο να υποτεθεί ότι λόγω της φτώχης και μερικές φορές χαοτικής γραπτής έκφρασης των παιδιών, δεν μπορεί ο αναγνώστης να συλλάβει το χαρακτηριστικό της επανάληψης.

Τέλος, το εν λόγω παραμύθι τελειώνει με την τιμωρία του κακού και την επίλυση του προβλήματος. Μετά τη νίκη του ήρωα και την πληροφόρηση του αναγνώστη για το μέλλον του ήρωα, το παραμύθι κλείνει με τη στερεότυπη καταληκτική φράση *και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα*. Αν και δεν είναι το μόνο παραμύθι που τελειώνει έτσι, είναι ωστόσο το μόνο που παρουσιάζει την χαρακτηριστική έναρξη των παραμυθιών με τη φράση *μια φορά κι έναν καιρό*. Άρα συμπερασματικά για το παραμύθι αυτό φαίνεται πως από τα βασικά χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων εφαρμόστηκαν ο τόπος και ο χρόνος ως ένα βαθμό, μία έντονη περιπέτεια, οι μαγικοί αριθμοί και οι επαναλήψεις, τα πρόσωπα του ήρωα και του ανταγωνιστή, η πάλη, η δολιοφθορά, η εξάλειψη της δυστυχίας, οι μαγικές δυνάμεις (ήρωα και ανταγωνιστή) και η τιμωρία του κακού.

Μέχρι στιγμής αναλύθηκαν οι δύο πιο πρωτότυπες δημιουργίες των παιδιών. Ακολουθεί η ανάλυση των παραμυθιών που επηρεάστηκαν από τον κόσμο των κόμικς και του θεάματος και από άλλα παραμύθια. Το επόμενο παραμύθι *Ο ήρωας της δύναμης* εξιστορεί τις περιπέτειες του Σούπερμαν. Είναι αρκετά αισιόδοξο το γεγονός πως ο τίτλος του παραμυθιού δεν ταυτίστηκε με την επωνυμία του ήρωα. Αντίθετα οι μαθητές διάλεξαν έναν διαφορετικό τίτλο. Αρχικά, είναι το μόνο παραμύθι όπου ο χρόνος που καταγράφεται (30 χρόνια πριν), είναι ο χρόνος εξέλιξης των γεγονότων της ιστορίας. Το ίδιο και ο τόπος όπου συμβαίνουν όλα αυτά που περιγράφονται στο παραμύθι και όχι μόνο ο χώρος πάλης ήρωα και ανταγωνιστή. Είναι επίσης το ένα από τα δύο παραμύθια στο οποίο διαφαίνεται ως ένα βαθμό η λειτουργία του βοηθού

Από την άλλη στο παραμύθι αυτό δεν υπάρχει καμία αναφορά σε μαγικούς αριθμούς παρά την καταγραφή στο σχεδιάγραμμα της ιστορίας. Η επανάληψη όμως εδώ παρατηρείται με τη φράση που λέει συνέχεια ο κακός στον ήρωα (*πέθανες!*). Τέλος η εξάλειψη της δυστυχίας, αν και στο σχεδιάγραμμα δεν αναγνωρίζεται, αναφέρεται ξεκάθαρα στο παραμύθι, με την καταληκτική φράση *και ζήσαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα* και τις πολλές νίκες που σημείωνε συνέχεια ο ήρωας εναντίον των κακών. Έτσι λοιπόν εδώ μπορεί να υποστηριχθεί πως η λειτουργία της εξάλειψης τη δυστυχίας έγινε κατανοητή καθώς μπορεί η αντίστοιχη ερώτηση του σχεδιαγράμματος (*το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;*) να μπέρδευε τους μαθητές. Άρα εδώ τα περισσότερα χαρακτηριστικά και οι λειτουργίες έγιναν κατανοητές με εξαίρεση το χαρακτηριστικό της επανάληψης.

Το τελευταίο παραμύθι *Ο Αλαντίν και το μαγικό χαλί* αν και ενέχει ένα βαθμό επικινδυνότητας καθώς ήταν ένα από τα τρία παραμύθια που διαβάστηκαν στην τάξη για να συμπληρωθεί το Β΄ μέρος του ερωτηματολογίου, εντούτοις δεν παρουσιάζει

σχεδόν κανένα κοινό σημείο με την πρωτότυπη ιστορία. Για τη ακρίβεια το μόνο κοινό είναι το όνομα του ήρωα. Ο χρόνος του παραμυθιού είναι ο χρόνος της πάλης αλλά ο τόπος είναι ο τόπος εξέλιξης των γεγονότων όλης της ιστορίας. Εδώ όπως και πριν φαίνεται η λειτουργία του βοηθού, ίσως σε μεγαλύτερο βαθμό από οποιοδήποτε άλλο παραμύθι. Η μαϊμού που βοηθάει τον ήρωα τον προειδοποιεί για τη δολιοφθορά του ανταγωνιστή. Για τη δολιοφθορά πρέπει να αναφερθεί πως αν και στο σχεδιάγραμμα περιγράφεται μία μορφή δολιοφθοράς (*θέλει ο κακός να πάρει την ομιλία του Αλαντίν*) στην ιστορία αναφέρεται και μία δεύτερη (*μαγεύει τον Αλαντίν για να τον κάνει κακό*). Εδώ μπορεί μόνο να παρατεθεί η άποψη πως η συγγραφή της ιστορίας προκάλεσε αυτόματα την ταυτόχρονη περιγραφή και μίας δεύτερης κακής πρόθεσης.

Στο συγκριμένο παραμύθι δεν σημειώνονται καθόλου τα χαρακτηριστικά της επανάληψης και οι μαγικοί αριθμοί. Οι μαγικοί αριθμοί δεν καταγράφηκαν ούτε στο σχεδιάγραμμα ενώ η επανάληψη που καταγράφηκε δεν αναφέρθηκε καθόλου μέσα στο κείμενο. Επίσης δεν γίνεται φανερό αν έγινε κατανοητή η λειτουργία *εξάλειψη της δυστυχίας* αφού παρά το γεγονός πως ο κακός μεταφέρεται στο διάστημα και εδώ μάλιστα φαίνεται η επίδραση των σύγχρονων παραμυθιών, οι μαθητές δήλωσαν πως το πρόβλημα που προέκυψε δεν λύθηκε. Άρα εδώ οι μαθητές κατανόησαν τον τόπο και τον χρόνο ως ένα βαθμό, την περιπέτεια, τα πρόσωπα του ήρωα, του ανταγωνιστή και του βοηθού, η πάλη, η δολιοφθορά, οι μαγικές δυνάμεις (ήρωα και ανταγωνιστή) και η τιμωρία του κακού.

8.4 Περιορισμοί έρευνας

Οι περιορισμοί της παρούσας έρευνας, ήταν τρεις. Αρχικά το μεγαλύτερο πρόβλημα που έπρεπε να αντιμετωπιστεί ήταν ο χρόνος. Οι δραστηριότητες που είχαν σχεδιαστεί ήταν πολλές και ο διδακτικός χρόνος περιορισμένος. Επρόκειτο για μία μικρή και σχετικά ζωνηρή τάξη, κάτι που διπλασίαζε τον χρόνο που χρειαζόταν για να γίνει η ανάλυση και εξήγηση των ζητούμενων της κάθε δραστηριότητας. Έτσι λοιπόν ο χρόνος που απέμεινε στους μαθητές για να ασχοληθούν με τις δραστηριότητες, ήταν λιγότερος από αυτόν που θα έπρεπε. Το γεγονός ότι η συμπλήρωση των σχεδιαγραμμάτων επεκτάθηκε σε δύο διδακτικές ώρες, αντί για μία όπως ήταν το σχέδιο, το αποδεικνύει. Μάλιστα στην τελευταία συνάντηση, η ερευνητρια πίεζε τους μαθητές να ολοκληρώσουν εγκαίρως τα παραμύθια τους, γιατί δεν υπήρχε άλλη διδακτική ώρα. Έτσι λοιπόν μπορεί τα παραμύθια να είχαν διαφορετικό περιεχόμενο

αν δινόταν στους μαθητές η δυνατότητα άλλης μιας συνάντησης ώστε να κάνουν μια επισκόπηση της ιστορίας τους και να τη διορθώσουν. Στους χρονικούς περιορισμούς οφείλεται η μη πραγματοποίηση δύο δραστηριοτήτων που είχαν προβλεφθεί και η αδύναμη, τελική μορφή των παραμυθιών.

Εκτός από αυτό, αξίζει να σημειωθεί ότι το συγκεκριμένο είδος έρευνας παρουσιάζει περιορισμούς ως προς τη γενίκευση των αποτελεσμάτων. Αυτό συμβαίνει καθώς το δείγμα δεν θεωρείται αντιπροσωπευτικό ενός ευρύτερου πληθυσμού. Πρόκειται για μικρό αριθμό ατόμων που επιλέγονται σκόπιμα. Επομένως τα συμπεράσματα της έρευνας δεν μπορούν να επεκταθούν σε ένα πληθυσμό, καθώς κάτι τέτοιο εγείρει ζητήματα αξιοπιστίας και εγκυρότητας (Σαραφίδου, 2011).

Ο τελευταίος περιορισμός ήταν το νεαρό της ηλικίας του δείγματος και η φτωχή γραπτή έκφραση. Καθώς δεν μπορούν να συντάξουν ένα κείμενο με συνοχή δεν είναι εύκολο να αξιολογηθεί ο βαθμός κατανόησης και εφαρμογής των νέων δεδομένων που παρουσιάστηκαν κατά τη διδακτική παρέμβαση. Μπορεί οι μαθητές να κατάλαβαν περισσότερα από αυτά που μαρτυρούν τα παραμύθια τους όμως αυτό δεν μπορεί να υποστηριχθεί με σιγουριά. Ίσως αν οι μαθητές ήταν μεγαλύτεροι (π.χ. μαθητές Γ΄ Δημοτικού) τα αποτελέσματα να ήταν διαφορετικά.

8.5 Εναλλακτικός τρόπος υλοποίησης της έρευνας

Οι περιορισμοί της έρευνας και τα διάφορα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν κατά την ερευνητική διαδικασία εγείρουν κάποιους προβληματισμούς και κάποιες σκέψεις για έναν διαφορετικό τρόπο υλοποίησης της ίδιας έρευνας.

Το πρώτο σημείο που θα άλλαζε σε μια επανεξέταση του θέματος θα ήταν η ηλικιακή ομάδα των παιδιών. Αν και τα παιδιά της Β΄ Δημοτικού ανταποκρίθηκαν θετικά στην όλη διαδικασία, δεν έχουν την κατάλληλη ηλικία ούτε και την πνευματική ωριμότητα για να συντάξουν ένα κείμενο το οποίο θα αποτελεί την κύρια πηγή ανατροφοδότησης του ερευνητή. Έτσι λοιπόν η έρευνα θα ήταν καλό να υλοποιηθεί είτε από την επόμενη ηλικιακή ομάδα παιδιά της τρίτης τάξης του Δημοτικού, είτε να προταθούν διαφορετικοί τρόποι αξιολόγησης των γνώσεων που απέκτησαν οι μαθητές. Για παράδειγμα, η σύνθεση ενός προφορικού κειμένου πάνω στο οποίο ο ερευνητής θα μπορούσε να ζητήσει διευκρινήσεις για να βεβαιωθεί για τον βαθμό κατανόησης ή όχι ενός χαρακτηριστικού.

Η επόμενη αλλαγή που θα μπορούσε να γίνει θα ήταν οι ατομικές συνεντεύξεις στη θέση των ερωτηματολογίων. Αν και απαιτούν χρόνο τόσο για τη διεξαγωγή όσο και για την απομαγνητοφώνηση και καταγραφή είναι σίγουρα πιο αξιόπιστες από τα ομαδικά ερωτηματολόγια. Επίσης, κάτι ακόμη που θα μπορούσε να γίνει σε συνδυασμό με τις συνεντεύξεις θα ήταν να διαβάζει ο ερευνητής ένα παραμύθι κάθε φορά, να θέτει τις ερωτήσεις και να συνεχίζει με την ανάγνωση του επόμενου παραμυθιού και τις ίδιες ερωτήσεις. Αυτό θα μπορούσε να δώσει πιο έγκυρα και ακριβή στοιχεία από την απλή επιλογή του *ναι/όχι* στην ερώτηση ενός ερωτηματολογίου. Ωστόσο όλα αυτά απαιτούν και περισσότερο χρόνο για να υλοποιηθούν, πράγμα που συνιστά και την τελευταία πρόταση.

Περισσότερος χρόνος θα είχε ως αποτέλεσμα καλύτερα αποτελέσματα που θα αποδείκνυαν τα πραγματικά σημεία που δυσκολεύουν τους μαθητές και τα σημεία που εκείνοι έχουν κατανοήσει επαρκώς. Για την υλοποίηση της παρούσας έρευνας χρειάστηκαν 8 διδακτικές ώρες. Μία παρόμοια έρευνα για να θεωρηθεί πλήρης θα χρειαζόταν 12 ή και 14 διδακτικές ώρες αλλά και την ευκαιρία να συναντηθεί ο ερευνητής με το δείγμα, εκτός σχολικού πλαισίου για την υλοποίηση των συνεντεύξεων.

9 Συμπεράσματα - Προεκτάσεις

Μέσα από την ανασκόπηση των αποτελεσμάτων μπορούν να εξαχθούν ορισμένα συμπεράσματα, ειδικά αν ληφθούν υπ' όψη τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν στην αρχή του δεύτερου μέρους της εργασίας.

Έτσι λοιπόν αναφορικά με την ικανότητα των μαθητών να ανακαλούν χαρακτηριστικά του παραμυθιακού είδους, παρατηρείται πως ήταν σε θέση να ανακαλέσουν τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά της κλείδας παρατήρησης. Ο τόπος και ο χρόνος αναφέρθηκαν από τους μαθητές όπως επίσης και τα πρόσωπα, οι μαγικοί αριθμοί, η δράση των επεισοδίων της πλοκής, τα μοτίβα και τα αντιθετικά ζεύγη. Τα χαρακτηριστικά που δεν βρέθηκαν ήταν η έλλειψη αληθοφάνειας, οι επαναλήψεις των παραμυθιών καθώς επίσης και ένα βασικό παραμυθιακό μοτίβο, η μεταμόρφωση.

Σε παρόμοια έρευνα που έγινε το 1994, έγινε εξίσου φανερό πως παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας, δεν αναγνωρίζουν τον μαγικό χαρακτήρα των παραμυθιών αλλά ούτε και το μοτίβο της μεταμόρφωσης. Όπως γράφει χαρακτηριστικά η Γιαννικοπούλου «στις συνειδήσεις των παιδιών το παραμύθι αρχίζει να απομακρύνει από το θαυμαστό και το μαγικό.» (Γιαννικοπούλου στο Αυδίκος, 1996:333).

Στη συνέχεια, μέσα από τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου, έγινε φανερό πως οι λειτουργίες τις οποίες αντιλαμβάνονται ευκολότερα οι μαθητές ήταν τα πρόσωπα του ήρωα και του ανταγωνιστή, η πάλη και σε ορισμένες περιπτώσεις το πρόσωπο του βοηθού και το μαγικό μέσο. Αυτά που τους δυσκόλεψαν ιδιαίτερα ήταν η δολιοφθορά και η εξάλειψη της δυστυχίας και σε μερικές περιπτώσεις πάλι ο βοηθός και το μαγικό μέσο. Στην έρευνα της Γιαννικοπούλου αντίθετα, τα παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας φάνηκαν εξοικειωμένα σε μεγάλο βαθμό με τα μαγικά αντικείμενα (μαγικό μέσο). Ωστόσο, αυτό που δυσκόλεψε τα παιδιά του νηπιαγωγείου ήταν το πρόσωπο του βοηθού σε αντίθεση με τα παιδιά του Δημοτικού που σημείωσαν μεν δυσκολίες, αλλά σε μικρότερο βαθμό. Μάλλον η δυσκολία της πρόσληψης της λειτουργίας του βοηθού οφείλεται σε αυτό που έχει αναφερθεί παραπάνω, στους υπεράνθρωπους ήρωες των παραμυθιών ειδικά τους ήρωες που προβάλλονται μέσω της τηλεόρασης, των κόμικς και των ταινιών επιστημονικής φαντασίας. Το ενδιαφέρον στη σύνθεση των παραμυθιών από τους μαθητές είναι να αποδειχθεί αν τελικά οι δραστηριότητες της παρέμβασης βοήθησαν στην κατανόηση των χαρακτηριστικών και των λειτουργιών.

Αρχικά, φάνηκε πως τα φύλλα και οι ερωτήσεις δημιουργικής γραφής, βοήθησαν ως ένα βαθμό στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των παιδιών. Τα τελικά προϊόντα που δημιούργησαν οι ομάδες έχουν αρκετή φαντασία, ειδικά αν ληφθεί υπ' όψη το γεγονός πως δεν πρόκειται για μία πνευματική διεργασία που αναπτύσσεται στα σχολικά πλαίσια. Το πιο σημαντικό είναι πως οι μαθητές παρά τις έντονες αρχικές διαμαρτυρίες τους πως δεν υπάρχει κακός σε κάθε παραμύθι, κατανόησαν την αναγκαιότητα ύπαρξης ενός ανταγωνιστή, ώστε να εξελιχθεί η πλοκή του παραμυθιού. Το δεύτερο πιο σημαντικό σημείο είναι πως μέσα στις ιστορίες έγιναν φανερή τόσο η δολιοφθορά όσο και η εξάλειψη της δυστυχίας, των οποίων ο εντοπισμός στα αρχικά παραμύθια, δυσκόλεψε τους μαθητές.

Ο τόπος και ο χρόνος του παραμυθιού φάνηκε πως κατανοήθηκαν με διαφορετικό τρόπο από τον αναμενόμενο, χωρίς αυτό να σημαίνει πως ήταν λάθος. Για την ακρίβεια θα μπορούσε να αποτελέσει ένα καινούργιο εύρημα καθώς πρόκειται για

μία καινούργια οπτική στην ιστορία ενός παραμυθιού. Με τον ίδιο τρόπο που δίνεται έμφαση στη δολιοφθορά η οποία εξελίσσει την ιστορία θα μπορούσε να υποστηριχθεί η άποψη ότι οι μαθητές μέσα από τα παραμύθια τους ανέδειξαν ότι ο πιο σημαντικός χωροχρόνος είναι εκείνος όπου διαδραματίζεται μια επίσης σημαντική πτυχή της ιστορίας, η πάλη μεταξύ καλού και κακού.

Τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά που χρησιμοποιήθηκαν στα παραμύθια συνιστούσαν προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών. Οι μαγικοί αριθμοί, τα πρόσωπα της ιστορίας, τα μοτίβα που εντοπίστηκαν, η έντονη περιπέτεια και δράση. Αυτό που δεν επιτεύχθηκε μέσα από τη διδακτική παρέμβαση ήταν η κατανόηση της λειτουργίας και της χρησιμότητας του βοηθού και του μαγικού μέσου. Σε γενικές όμως γραμμές τα παραμύθια αξιολογούνται θετικά καθώς περιλαμβάνουν αρκετά από τα επιθυμητά χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες των δρώντων προσώπων. Αν υπήρχε η δυνατότητα παραχώρησης περισσότερων διδακτικών ωρών σίγουρα τα αποτελέσματα να ήταν ακόμη πιο ικανοποιητικά.

Η εν λόγω έρευνα, θα μπορούσε να έχει προεκτάσεις και στον τομέα της ειδικής αγωγής. Θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν παρόμοιες δραστηριότητες δημιουργικής γραφής (με τη μορφή ερωτήσεων) και η τράπουλα του Προπ, για την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και γενικότερα των συναισθημάτων, αλλά και τη διδασκαλία σύνθετων εννοιών όπως η φιλία, η ελευθερία κ.α που συνιστούν αδύναμες πτυχές της προσωπικότητας τέτοιων ατόμων. Οι δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης θα καλούσαν τους μαθητές να εκφράσουν τα συναισθήματα των ηρώων των παραμυθιών και να περιγράψουν με όποιο τρόπο μπορούν ή να κατασκευάσουν (ζωγραφική, χειροτεχνίες) την έννοια της φιλίας, ενώ η τράπουλα του Προπ θα μπορούσε να μεταμορφωθεί σε τράπουλα των συναισθημάτων ή να γίνει ένα μικρό βιβλιαράκι που θα περιγράφει με εικόνες την πορεία ανάπτυξης ενός φιλικού δεσμού μεταξύ δύο ατόμων, κάτι που ορίζεται στην αγγλική γλώσσα ως flip book.

Βιβλιογραφικές Παραπομπές

- Αναγνωστόπουλος, Β. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1999). *Τάσεις και εξελίξεις της παιδικής λογοτεχνίας* (12^η εκδ.). Αθήνα: Οι εκδόσεις των φίλων.
- Αυδίκος, Ε. (1996). *Από το παραμύθι στα κόμικς. Παράδοση και νεωτερικότητα*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι θεωρητικές προσεγγίσεις* (2^η εκδ.). Αθήνα: Οδυσσέας.
- Δελώνης, Α. (1991). *Βασικές γνώσεις για το παιδικό και νεανικό βιβλίο. Βασικές και πρακτικές γνώσεις χρήσιμες σ' εκπαιδευτικούς και γονείς*. (2^η εκδ). Αθήνα:
- Ζαν, Ζ. (1996). *Η δύναμη των παραμυθιών*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Ίσαρη, Φ. & Πουρκός, Μ. (2015). *Ποιοτική μεθοδολογία έρευνας. Εφαρμογές στην Ψυχολογία και στην Εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε από https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5826/4/15327_Isari-KOY.pdf
- Καλογήρου, Τ. & Βησσαράκη, Ε. (2007). *Η συμβολή της θεωρίας της L.M. Rosenblatt στον εμπλουτισμό της Διδακτικής της Λογοτεχνίας*. Στο Τ. Καλογήρου και Κ. Λαλαγιάννη (Επιμ.), *Η λογοτεχνία στο σχολείο: Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*. Αθήνα: Τυπωθήτω, 53-78.
- Κεδρακά, Κ. (2008). *Μεθοδολογία παρατήρησης*. Ανακτήθηκε από https://www.academia.edu/10227054/%CE%9C%CE%B5%CE%B8%CE%BF%CE%B4%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1_%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82

Λαγουμιντζής, Γ., Βλαχόπουλος, Γ., Κουτσογιάννης, Κ., (2015). Μεθοδολογία της έρευνας στις επιστήμες υγείας. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/5356/1/00_master_document%20corrected%20links-KOY.pdf

Λουκάτος, Δ. (1985). *Εισαγωγή στην Ελληνική λαογραφία* (3^η εκδ.). Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Μάγος, Κ. (χ. χ.). «*Συνέντευξη ή παρατήρηση*»: *Η έρευνα στη σχολική τάξη*. Ανακτήθηκε από <http://www.pischools.gr/download/publications/epitheorisi/teyxos10/005-019.pdf>

Μαλαφάντης, Κ. (2006). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση: ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Ατραπός.

Μερακλής, Μ. (2001). *Τα παραμύθια μας*. Αθήνα: Εντός.

Παπαδόπουλος, Α. Γ. (χ. χ.). *Συνέντευξη & παρατήρηση*. Ανακτήθηκε από http://sociology.soc.uoc.gr/pegasoc/wp-content/uploads/2014/10/%CE%93_%CE%B2-%CE%A0%CE%B1%CE%B4%CF%8C%CF%80%CE%BF%CF%85%CE%BB%CE%BF%CF%82_%CE%91-1.pdf

Παπαρούση, Μ. (2017). *Λογοτεχνία και η διδακτική της* [πανεπιστημιακές σημειώσεις]. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Εαρινό Εξάμηνο, 2017-2018. Βόλος.

Πετράκης, Μ. Γ. (2006). *Η σύνταξη της πτυχιακής διατριβής (dissertation) Αρχή-Τέλος*. Αθήνα: Σταμούλης

- Προπ, Β. Γ. (2009). *Μορφολογία του παραμυθιού. Η διαμάχη του Κ. Λέβι - Στρωσ με τον Β. Γ. Προπ και άλλα κείμενα*. (3^η εκδ.). Αθήνα: Ινστιτούτο του βιβλίου -Α. Καρδαμิตσα.
- Ροντάρι, Τ. (2003). *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σακελλαρίου, Χ. (1995). *Το παραμύθι χτες και σήμερα: η ψυχοπαιδαγωγική και κοινωνική λειτουργία του*. Αθήνα: Πατάκης.
- Σαραφίδου, Γ. Ο. (2011). *Συνάρθρωση ποσοτικών και ποιοτικών προσεγγίσεων. Η Εμπειρική έρευνα*. Αθήνα: Gutenberg
- Χατζητάκη-Καψωμένου, Χ. (2002). *Το Νεοελληνικό λαϊκό παραμύθι*. Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Jones, S. (2002). *The fairy tale: The magic mirror of the imagination*. New York: Routledge.
- Luthi, M. (1986). *The Euroean Folktale: Form and Nature*. Indiana University Press: Bloomington. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο: https://books.google.gr/books?id=znaLPAeek88C&printsec=frontcover&hl=el&source=gbs_g_e_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Παράρτημα Α

Περιλαμβάνει:

1. Α΄ μέρος ερωτηματολογίου
2. Κλείδα παρατήρησης

Έγγραφο 1. ΑΤΟΜΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Κορίτσι

Αγόρι

Α΄ Μέρος

Βάλε ένα \surd ή ένα \times στο

1. Σου αρέσουν τα παραμύθια;

ναι

όχι

1. Αν απάντησες **ναι** κύκλωσε ποιο από τα παρακάτω προτιμάς:

- Προτιμώ να ακούω ένα παραμύθι
- Προτιμώ να διαβάζω ένα παραμύθι
- Προτιμώ να βλέπω ένα παραμύθι στην τηλεόραση

2. Αν απάντησες **όχι** κύκλωσε γιατί **δεν σου αρέσουν τα παραμύθια**:

- Προτιμώ να βλέπω τηλεόραση
- Προτιμώ να παίζω με τους φίλους/φίλες μου
- Προτιμώ να παίζω με τα παιχνίδια μου
- Δεν μου αρέσουν οι ιστορίες

Βάλε ένα \surd ή ένα \times στο

2. Στην περίπτωση που στο σπίτι, σου διαβάζει ή σου λέει κάποιος παραμύθια αυτός/αυτή είναι:

- Η μαμά
- Ο μπαμπάς
- Η γιαγιά
- Ο παππούς
- Ο αδελφός/η αδελφή μου

Έγγραφο 2. ΚΛΕΙΔΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
1. ΕΛΛΕΙΨΗ ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Φαντασία					
Όνειρο					
Απίθανο					
Μαγεία					
Όχι αληθινό					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
2. ΤΟΠΟΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Χώρα μακρινή					
Βασίλειο (μαγικό)					
Δάσος					
Χωριό					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
3. ΧΡΟΝΟΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
<i>«Στα παλιά χρόνια»</i>					
<i>«Πριν πολύ καιρό»</i>					
<i>«Μια φορά κι έναν καιρό»</i>					
<i>«Και ζήσαν αυτοί καλά...»</i>					

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
4. ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ / ΔΡΑΣΗ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Πολλά κατορθώματα					
Συγκρούσεις/Μάχες					
Μάχη καλού/κακού					
Αφειτηρία-ήρεμη κατάσταση					
Ανατροπή της αρχικής κατάστασης- περιπέτεια					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
5. ΠΡΟΣΩΠΑ / ΗΡΩΕΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Ήρωας/Καλός					
Πρίγκιπας/Βασιλιάς					
Πριγκίπισσα/ Βασίλισσα					
Κακός					
Μητριά					
Βοηθός					
Μάγος/ Μάγισσα					
Νεράιδες/Ξωτικά					
Ιππότης/Πολεμιστής					
Χωρίς όνομα/ Συμβολικό όνομα					
Ζώο που μιλάει					

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
6. ΜΑΓΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
3					
7					
9					
12					
40					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
7. ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Μια φράση επαναλαμβάνεται πολλές φορές					
Μια πράξη επαναλαμβάνεται πολλές φορές					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
8. ΑΝΤΙΘΕΤΙΚΑ ΖΕΥΓΗ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Καλός/Κακός					
Πλούσιος/Φτωχός					
Νέος/Γέρος					
Όμορφος/Άσχημος					
Έξυπνος/Χαζός					

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
9. <i>MOTIBA</i>	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Μίσος /Αγάπη ανάμεσα σε αδέλφια					
Πάλη με τον εχθρό					
Κακιά μητριά/πατριός					
Μεταμορφώσεις					
Ζώα που μιλούν/βοηθούν					
Μαγικά αντικείμενα					
Γάμος/Ευτυχισμένο τέλος					

1. Γιατί σας αρέσουν τα παραμύθια;

2. Ποια παραμύθια γνωρίζετε; Μπορείτε να αναφέρετε κάποιους τίτλους;

Παράρτημα Β

Περιλαμβάνει:

1. Παραμύθια («Η μικρή σειρήνα», «Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι», «Οι αγριόκυκνοι»)
2. Β΄ μέρος ερωτηματολογίου

Έγγραφο 3. Πρώτο Παραμύθι «Η Μικρή Σειρήνα»

Πολύ μακριά από εμάς, στα βάθη του ωκεανού, υπάρχει ένας τόπος στον οποίο τα νερά είναι διάφανα και καθαρά σαν κρύσταλλο. Εκεί όπου καμιά άγκυρα δεν έχει φτάσει ποτέ, εκεί βρισκόταν κάποτε και το παλάτι του βασιλιά της θάλασσας και των επτά θυγατέρων του. Οι γοργόνες ζούσαν ευτυχισμένες σε εκείνον τον τόπο, όμως είχαν περιέργεια για τον κόσμο πάνω από την επιφάνεια της θάλασσας. Έπρεπε όμως να περιμένουν μέχρι τα δέκατα όγδοα γενέθλιά τους γιατί μόνο τότε μπορούσαν να βγουν στον αφρό και να δουν από μακριά τη στεριά.

Η μικρότερη από τις κόρες του βασιλιά και η πιο όμορφη, η μικρή Σειρήνα ονειρευόταν από πολύ μικρή να γνωρίσει τους ανθρώπους. Όταν έφτασε επιτέλους η μεγάλη μέρα, πήρε την άδεια να κολυπήσει ως την επιφάνεια. Ο ήλιος είχε δύσει μόλις έβγαλε το κεφάλι της έξω από το νερό για πρώτη φορά και έμεινε να κοιτάζει μαγεμένη τα αστέρια και το φεγγάρι που έλαμπαν στον ουρανό. Από μακριά είδε ένα μεγάλο πλοίο και γεμάτη περιέργεια πλησίασε για να το θαυμάσει. Αμέσως, μαγεύτηκε από τη μουσική και τα τραγούδια αλλά και από τα πυροτεχνήματα που φώτιζαν τον νυχτερινό ουρανό. Ανάμεσα στους ανθρώπους που έβλεπε στο πλοίο ξεχώρισε ένα αρχοντόπουλο που φαινόταν να γιορτάζει και εκείνο την ημέρα εκείνη τα γενέθλια του.

Μα από τη μια στιγμή στην άλλη ο καιρός χάλασε και ξέσπασε φοβερή καταιγίδα. Αστραπές έσκιζαν τον ουρανό, ο αέρας φυσούσε μανιασμένα και πελώρια κύματα φαινόταν έτοιμα να καταπιούν το καράβι. Οι ναύτες έτρεχαν πανικόβλητοι πάνω στο πλοίο ενώ η μικρή γοργόνα παρακολουθούσε ανήσυχη. Ξαφνικά, ένας δυνατός κεραυνός χτύπησε το πλοίο και το έκοψε στα δυο. Τα πανύψηλα κύματα που έπεσαν πάνω στο τσακισμένο πλοίο το βύθισαν μέσα σε μερικά λεπτά. Χωρίς να χάσει χρόνο η μικρή σειρήνα βούτηξε στο νερό και είδε το αρχοντόπουλο να βουλιάζει προς τον βυθό, έχοντας χάσει τις αισθήσεις του. Αμέσως τον τράβηξε στην επιφάνεια και κρατώντας τον στην αγκαλιά της κατάφερε να κολυπήσει ως την ακροθαλασσιά.

Τον έβγαλε στην ακτή και έμεινε μαζί του όλο το βράδυ. Έκανε ό, τι μπορούσε για να τον συνεφέρει όμως εκείνος ήταν ακόμα λιπόθυμος. Σε λίγη ώρα είδε να έρχεται προς το μέρος τους μια κοπέλα με στέμμα στο κεφάλι και κρύφτηκε αμέσως πίσω από κάτι βράχια. Η κοπέλα έμεινε δίπλα στον νέο μέχρι που εκείνος άνοιξε τα μάτια του. Ήταν ζαλισμένος και δεν ήξερε πώς είχε βρεθεί εκεί.

«Μη φοβάσαι, όλα θα πάνε καλά» τον καθησύχασε. Είμαι η πριγκίπισσα αυτής της χώρας. Σε είδα από το παράθυρο του παλατιού μου και έτρεξα να σε βοηθήσω.

«Ήταν τραγικό αυτό που μας συνέβη. Σε ευχαριστώ για τη βοήθειά σου» της απάντησε ο νέος.

Η μικρή γοργόνα κρυμμένη παρακολούθησε καθώς δύο υπηρέτες της πριγκίπισσας βοήθησαν τον νέο να σταθεί όρθιος και τον συνόδευσαν στο κάστρο.

«Δεν ξέρει πως εγώ του έσωσα τη ζωή» σκέφτηκε λυπημένη και βούτηξε στο νερό.

Από εκείνη τη μέρα, κάθε βράδυ έβγαινε στα βράχια κοντά στην ακτή κοιτούσε το παλάτι και τραγουδούσε λυπημένη στο φως του φεγγαριού. Τον νέο όμως δεν τον ξαναείδε. Οι αδελφές της στενοχωριόταν βλέποντας την τόσο δυστυχισμένη και της φανέρωσαν πως υπήρχε τρόπος να συναντήσει τον αγαπημένο της. Θα έπρεπε όμως να βρει την φοβερή μάγισσα της θάλασσας. Έτσι η μικρή γοργόνα κολύπησε μέχρι τη σπηλιά της.

«Τι θέλεις από εμένα;» τη ρώτησε η μάγισσα.

«Θα ήθελα να είχα πόδια όπως οι πριγκίπισσες της στεριάς.» την παρακάλεσε η γοργόνα.

«Θα πρέπει να μου δώσεις κάτι σε αντάλλαγμα» της απάντησε εκείνη

«Ό, τι επιθυμείς, μπορώ να σου χαρίσω χρυσάφι ή μαργαριταρένια και κοραλλένια κολιέ...»

«Αυτά δεν με ενδιαφέρουν. Θέλω τη γλυκιά φωνή σου σε αντάλλαγμα και να ξέρεις πως αν ο πρίγκιπας δεν σε αγαπήσει και αυτός θα γίνεις ένα με τον αφρό της θάλασσας και θα χαθείς.»

Η γοργόνα συμφώνησε και ήπια το φίλτρο. Στη στιγμή ένιωσε το κορμί της να καίει ολόκληρό και λιποθύμησε. Όταν ξύπνησε κατάλαβε πως βρισκόταν στην ακτή, κοντά στο παλάτι. Η ουρά της είχε χαθεί και στη θέση της είχε τώρα δυο ανθρώπινα πόδια. Για καλή της τύχη ο πρίγκιπας έκανε βόλτα στην παραλία και έτρεξε να την βοηθήσει.

«Είσαι καλά; Ποια είσαι;» τη ρώτησε.

Εκείνη όμως δεν μπορούσε να του απαντήσει αφού είχε χάσει τη φωνή της. Ο πρίγκιπας την οδήγησε στο παλάτι και της έδωσε ένα όμορφο φόρεμα να φορέσει. Μέρα με τη μέρα την αγαπούσε όλο και περισσότερο όχι όμως με τον ίδιο τρόπο που τον αγαπούσε εκείνη. Την αγαπούσε σαν να ήταν η αδερφή του. Της σύστησε μάλιστα και την μέλλουσα γυναίκα του, την πριγκίπισσα που τον είχε μαζέψει από την ακτή. «Μου έσωσε κάποτε τη ζωή» της είπε έπειτα. Η μέρα του πριγκιπικού γάμου έφτασε όμως η μικρή γοργόνα ένιωθε μια απέραντη θλίψη. Εκείνη τη νύχτα δεν μπορούσε να κοιμηθεί. Κατέβηκε στην ακροθαλασσιά έτοιμη να ενωθεί με τον αφρό της θάλασσας όπως την είχε προειδοποιήσει η μάγισσα. Ξάφνου μέσα από τα κύματα φάνηκαν οι αδερφές της για να την πάρουν πάλι κοντά τους στο βυθό.

«Έλα στο σπίτι» την παρακάλεσαν «Ο πατέρας πάλεψε με τη μάγισσα, τη νίκησε και την ανάγκασε να σου φτιάξει ένα φίλτρο που θα σου δώσει πίσω την ουρά και την φωνή σου» Επέστρεψε έτσι στον βυθό εκεί όπου πραγματικά ανήκε. Όμως ακόμη και σήμερα τις νύχτες με φεγγάρι η μικρή σειρήνα βγαίνει στα βράχια, αγναντεύει τα πλοία και θυμάται τον αγαπημένο της.

Έγγραφο 4. Δεύτερο Παραμύθι «*Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι*»

Μια φορά κι έναν καιρό, σε ένα μακρινό βασίλειο της Ανατολής ζούσε ένας φτωχός ράφτης με τη γυναίκα και το γιο του, τον Αλαντίν. Κάποτε ο πατέρας έφυγε από τη ζωή και από τότε ο Αλαντίν έκανε διάφορες δουλειές για να ζήσουν αυτός και η μητέρα του. Μια μέρα ένας άγνωστος άντρας του υποσχέθηκε πολλά χρυσά νομίσματα αν τον ακολουθούσε. Ο Αλαντίν απελπισμένος, δέχτηκε.

Ο άντρας που ήταν μάγος τον οδήγησε σε ένα μέρος έξω από την πόλη. Σταμάτησαν σε ένα σημείο και τότε ο άνδρας είπε μερικά μαγικά λόγια. Ένας φοβερός θόρυβος ακούστηκε αμέσως μετά και η γη σείστηκε. Μπροστά στα μάτια του Αλαντίν μια τρύπα άνοιξε στο έδαφος. Ήταν το άνοιγμα μιας υπόγειας σπηλιάς.

«Εκεί κάτω υπάρχει ένας θησαυρός, αλλά εγώ είμαι πολύ γέρος για να κατέβω μέχρι εκεί» είπε ο μάγος.

«Όλα αυτά τα πλούτη είναι δικά σου. Εγώ το μόνο που θέλω είναι εκείνο το παλιό λυχνάρι.

Ο Αλαντίν μαγεμένος κοίταζε το θησαυρό και δεν απάντησε στο μάγο. Γέμισε τις τσέπες του με πολλά χρυσά νομίσματα και χρυσαφικά και φόρεσε στο δάχτυλό του ένα δαχτυλίδι που ξεχώρισε.

«Φέρε μου το λυχνάρι!» του φώναξε ξανά ο μάγος.

«Πρώτα θα με βοηθήσεις να βγω έξω και μετά θα σου το δώσω» του απάντησε τελικά ο Αλαντίν.

Ο μάγος όμως οργίστηκε με την απάντηση του Αλαντίν και λέγοντας ξανά τα μαγικά λόγια έκλεισε την είσοδο της σπηλιάς, παγιδεύοντας τον Αλαντίν μέσα. Δυο μέρες έμεινε ο Αλαντίν μέσα στη σπηλιά όταν την τρίτη μέρα πήρε στα χέρια του το λυχνάρι και προσπαθώντας να διαβάσει κάτι γράμματα που ήταν χαραγμένα πάνω του το έτριψε για να το καθαρίσει. Ξαφνικά εμφανίστηκε μπροστά του ένα τεράστιο τζίνι.

«Στις διαταγές σου αφέντη» του είπε.

Ο Αλαντίν ζήτησε να βγει από τη σπηλιά και να πάει σπίτι του. Η επόμενη διαταγή που ζήτησε μόλις επέστρεψε ήταν φαγητό για εκείνον και τη μητέρα του. Και λίγες μέρες μετά, ο Αλαντίν ζήτησε από το τζίνι του λυχναριού ένα παλάτι. Αμέσως βρέθηκε σε ένα λαμπρό και μεγαλόπρεπο παλάτι, που ήταν όλο δικό του.

Είχε περάσει καιρός από τότε που ο Αλαντίν ζούσε σαν άρχοντας στο παλάτι του, όταν αποφάσισε να ζητήσει σε γάμο την κόρη του Σουλτάνου. Έφτασε στο παλάτι με μια συνοδεία από υπηρέτες που έφερναν δώρα για την πριγκίπισσα και τον πατέρα της.

«Ήρθα να ζητήσω το χέρι της κόρης σας» είπε ευγενικά ο Αλαντίν. «Αρκεί βέβαια να συμφωνεί και η ίδια άρχοντά μου» συνέχισε.

Η νεαρή κοπέλα μαγεύτηκε από την ευγένεια και τους απλούς τρόπους του νέου άρχοντα και έπειτα από λίγο καιρό δέχτηκε να τον παντρευτεί. Ο γάμος τους γιορτάστηκε με μεγαλοπρέπεια και ο Αλαντίν ευτυχισμένος καθώς ήταν πλέον βόλεψε το μαγικό λυχνάρι στην κρεβατοκάμαρά του και υποσχέθηκε στον εαυτό του πως θα το χρησιμοποιούσε ξανά όταν θα υπήρχε ανάγκη.

Είχε περάσει πολύς καιρός, όταν έφτασε ξανά στο βασίλειο ο μάγος. Είχε ακούσει για τον ευγενικό πρίγκιπα που είχε παντρευτεί την κόρη του Σουλτάνου και τον οποίο ο λαός αγαπούσε και θαύμαζε, και σκέφτηκε να παρουσιαστεί στο παλάτι για να προσφέρει τις υπηρεσίες του. Έτυχε όμως να μάθει ποιος ήταν ο πρίγκιπας και

όταν κατάλαβε πως ήταν το φτωχό παιδί που κάποτε του είχε κλέψει το λυχνάρι, αποφάσισε να τον εκδικηθεί. Μεταμφιέστηκε σε έμπορο που πουλούσε λυχνάρια και μια μέρα που Αλαντίν έλειπε, πλησίασε στο παλάτι και άρχισε να φωνάζει

«Αγοράζω τα παλιά σας λυχνάρια! Δώστε μου το λυχνάρι σας και θα το ανταλλάξω με ένα καινούργιο και αστραφτερό!»

Μια υπηρέτρια στο παλάτι τον άκουσε και επειδή είχε προσέξει το παλιό, σκουριασμένο λυχνάρι που είχε ο Αλαντίν στην κρεβατοκάμαρά του σκέφτηκε να το ανταλλάξει με ένα καινούργιο από τον έμπορο. Μόλις πήρε στα χέρια του ο μάγος το λυχνάρι το έτριψε και μόλις εμφανίστηκε το τζίνι του ζήτησε να πάρει το παλάτι του Αλαντίν και τη γυναίκα του και να τα μεταφέρει μακριά, σε ένα μέρος που γνώριζε μόνο αυτός.

Όταν ο Αλαντίν επέστρεψε και δεν βρήκε ούτε το σπίτι του ούτε τη γυναίκα του κατάλαβε ποιος έφταιγε για όλα αυτά. Ωστόσο, θυμήθηκε το δαχτυλίδι που είχε κάποτε πάρει από τη σπηλιά. Το βρήκε και άρχισε να το τρίβει με την ελπίδα να φανερωθεί ένα τζίνι. Δεν είχε άδικο.

«Τί μπορώ να κάνω για εσένα αφέντη;» τον ρώτησε το τζίνι.

Τότε ο Αλαντίν του ζήτησε να τον μεταφέρει εκεί που ο μάγος είχε πάει το σπίτι του και τη γυναίκα του. Πάλεψε με τον μάγο και πήρε πίσω το λυχνάρι. Ζήτησε έπειτα από το τζίνι του λυχναριού να επιστρέψει το παλάτι του στη θέση που ήταν και από το τζίνι του δαχτυλιδιού να μεταφέρει τον μάγο μακριά εκεί που δεν θα μπορούσε να πειράξει ξανά κανέναν.

Έζησε έπειτα ευτυχισμένος με τη γυναίκα του και όταν ο Σουλτάνος κατέβηκε από τον θρόνο, ο Αλαντίν πήρε τη θέση του και κυβέρνησε τη χώρα με σύνεση και καλοσύνη.

Έγγραφο 5. Τρίτο Παραμύθι «Οι αγριόκυκνοι»

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε κάποτε σε μια χώρα μακρινή ένας βασιλιάς που είχε έξι γιους και μια κόρη, την Ελίζα. Ζούσαν όλοι αγαπημένοι, ως την ημέρα που ο βασιλιάς ξαναπαντρεύτηκε, γιατί η μητέρα των παιδιών είχε πεθάνει. Επειδή όμως ο βασιλιάς φοβήθηκε μήπως η καινούργια του γυναίκα δεν αγαπήσει τα παιδιά του, τα πήγε σε ένα μακρινό παλάτι μέσα στο δάσος. Όποτε μπορούσε λοιπόν πήγαινε στο δάσος και τα έβλεπε. Η νέα βασίλισσα ήθελε πολύ να μάθει πού πήγαινε ο άντρας της και έλειπε τόσο συχνά. Μόλις έμαθε τι γινόταν έφτιαξε μικρά πουκάμισα, τα μάγεψε και ένα πρωί βρήκε την ευκαιρία και πήγε στο παλάτι στο δάσος.

Τα αγόρια άκουσαν βήματα και έτρεξαν έξω νομίζοντας πως ήταν ο πατέρας τους. Η βασίλισσα μόλις τα είδε έριξε πάνω στον καθένα από ένα πουκάμισο και τους μεταμόρφωσε σε έξι κύκνους που πέταξαν μακριά. Έπειτα έδιωξε από το παλάτι και την αδερφή τους την Ελίζα. Το κορίτσι άρχισε λοιπόν να τριγυρνάει στις ερημιές και στα δάση, ολομόναχο, ψάχνοντας να βρει τα αδέρφια του. Μια μέρα καθώς καθόταν κοντά στο ποτάμι κουρασμένη άκουσε φτερουγίσματα και λίγο μετά προσγειώθηκαν δίπλα της έξι μεγάλοι, όμορφοι κύκνοι. Η Ελίζα κοιτούσε με θαυμασμό τα πουλιά μέχρι που χάθηκε ο ήλιος και μπροστά στα έκπληκτα μάτια της οι κύκνοι μεταμορφώθηκαν στα αγαπημένα της αδέρφια.

« Πώς βρέθηκες εδώ;» τη ρώτησε ο μεγαλύτερος της αδερφός

«Η βασίλισσα με έδιωξε και εμένα από το παλάτι» τους απάντησε. «Έψαχνα να σας βρω για να μείνω μαζί σας»

«Δεν μπορείς να μείνεις μαζί μας» της είπε στεναχωρημένος ο πιο μικρός «η βασίλισσα μας μάγεψε και μας έκανε κύκνους. Γινόμαστε άνθρωποι κάθε βράδυ για λίγες ώρες μόνο μέχρι να βγει ξανά ο ήλιος.»

«Αύριο θα φύγουμε από εδώ, θα πετάξουμε πάνω από τη θάλασσα. Πέρα από τη θάλασσα υπάρχει μια χώρα μακρινή όπου μπορούμε να ζήσουμε χωρίς να φοβόμαστε μήπως μας κάνει μάγια η μητριά μας. Θες να έρθεις μαζί μας;»

Η Ελίζα συμφώνησε με χαρά να τους ακολουθήσει. Έφτιαξαν λοιπόν ένα μεγάλο δίχτυ από καλάμια με το οποίο θα μπορούσαν να μεταφέρουν την Ελίζα, πάνω από τη θάλασσα. Ξάπλωσαν έπειτα να ξεκουραστούν γιατί το ταξίδι ήταν μεγάλο και έπρεπε να έχουν δυνάμεις. Εκείνο το βράδυ η κοπέλα είδε στον ύπνο της μια όμορφη νεράιδα.

«Μόνο εσύ μπορείς να σώσεις τα αδέρφια σου. Η μητριά σας έφτιαξε μικρά πουκαμισάκια και τα μάγεψε. Θα πρέπει λοιπόν και εσύ να φτιάξεις πουκαμισάκια από κάτι λουλούδια που τα λένε αστεράκια. Όμως για όσο καιρό θα τα φτιάχνεις δεν θα πρέπει να μιλήσεις σε κανέναν αλλιώς τα μάγια δεν θα λυθούν ποτέ.»

Το επόμενο πρωί τα αγόρια μεταμορφώθηκαν πάλι σε κύκνους και όλοι μαζί κατάφεραν να μεταφέρουν την αδερφή τους πάνω από τη θάλασσα. Μόλις έφτασαν στη στεριά η κοπέλα τους είπε για την απόφαση που είχε πάρει και τους ζήτησε να την αφήσουν σε ένα μέρος όπου υπήρχαν πολλά τέτοια λουλούδια. Την επόμενη λοιπόν μέρα αποχαιρέτησε τα αδέρφια της και άρχισε να φτιάχνει τα πουκάμισα. Οι κύκνοι πέταξαν μακριά γιατί έπρεπε να μείνουν μακριά από περιοχές όπου κατοικούσαν οι άνθρωποι αλλιώς μπορεί κάποιος να τους έβλεπε και να τους κυνηγούσε.

Πέρασε ο καιρός και έτυχε στο δάσος όπου βρισκόταν η Ελίζα να πάει για κυνήγι ο βασιλιάς εκείνης της χώρας. Είδε τυχαία την κοπέλα που καθόταν μπροστά από μια σπηλιά και έπλεκε και την πλησίασε.

«Ποια είσαι;» τη ρώτησε «Τί κάνεις μόνη σου μέσα στο δάσος;»

Η κοπέλα δεν απάντησε μόνο συνέχισε να φτιάχνει ένα πουκάμισο από λουλούδια. Από εκείνη την ημέρα ο βασιλιάς επισκεπτόταν την κοπέλα συνέχεια. Αν και δεν του μιλούσε ήταν καλή και ευγενική μαζί του και αποφάσισε να την πάρει μαζί του στο παλάτι και να την παντρευτεί. Όλο το βασίλειο χάρηκε με τον γάμο που έγινε. Ο καιρός περνούσε και η Ελίζα κόντευε να τελειώσει τα πουκάμισα. Της τελείωσαν όμως τα λουλούδια και έφυγε κρυφά από το παλάτι ένα βράδυ για να πάει να μαζέψει άλλα από το δάσος. Έτυχε όμως να την δει μια υπηρέτρια και από εκείνη την ημέρα άρχισαν όλοι στο παλάτι να λένε πως η βασίλισσα τους ήταν μάγισσα και πως είχε κάνει μάγια στον βασιλιά για να την παντρευτεί. Η φήμη έφτασε και στα αυτιά του βασιλιά που προσπάθησε να μάθει την αλήθεια από τη γυναίκα του. Εκείνη όμως δεν του απαντούσε όσο κι αν ρωτούσε.

Έτσι λοιπόν ο λαός την καταδίκασε να καεί στη φωτιά σαν μάγισσα. Εκείνο το πρωί η κοπέλα βγήκε από το παλάτι και περπάτησε προς την πλατεία. Μαζί είχε και τα πουκάμισα που τα είχε τελειώσει γιατί ο λαός είχε αποφασίσει να καούν κι αυτά στη φωτιά γιατί ήταν μαγεμένα. Την ώρα όμως που άναψαν τη φωτιά ακούστηκαν δυνατά φτερουγίσματα και 6 μεγάλοι κύκνοι άρχισαν να πετούν πάνω από τις φλόγες. Η κοπέλα πέταξε αμέσως επάνω τους τα πουκάμισα και οι κύκνοι μεταμορφώθηκαν στους πρίγκιπες.

«Είναι τ' αδέρφια μου!» φώναξε η Ελίζα

Έτσι λοιπόν η Ελίζα κατάφερε να σώσει τα αδέρφια της και να νικήσει τα μάγια της μητριάς της. Έμειναν όλοι μαζί στο παλάτι και ζήσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα.

Κορίτσι Αγόρι **Β' Μέρος**

Κύκλωσε την απάντηση που νομίζεις πως είναι σωστή

1. Μπορείς να εντοπίσεις **τον ήρωα/την ηρωίδα** στα παραμύθια:

- | | |
|---|--|
| A. <i>«Οι Αγριόκυκνοι»</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Η Μητριά • Ο Βασιλιάς • Η Ελίζα • Οι 6 πρίγκιπες • Η νεράιδα |
| B. <i>«Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Ο Αλαντίν • Ο Μάγος • Το τζίνι • Ο Σουλτάνος • Η κόρη του Σουλτάνου |
| Γ. <i>«Η μικρή Σειρήνα»</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Ο Βασιλιάς • Οι αδερφές της μικρής γοργόνας • Η μικρή γοργόνα • Ο Πρίγκιπας • Η γριά γοργόνα |

2. Ο ήρωας όμως δεν είναι μόνος του. Μπορείς να εντοπίσεις **ποιος βοηθάει** τον ήρωα/την ηρωίδα στα παραμύθια:

A. *«Οι Αγριόκυκνοι»*

- Η Μητριά
- Ο Βασιλιάς
- Η Ελίζα
- Οι 6 πρίγκιπες
- Η νεράιδα

B. *«Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»*

- Ο Αλαντίν
- Ο Μάγος
- Το τζίνι
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ. *«Η μικρή Σειρήνα»*

- Ο Βασιλιάς της θάλασσας
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας
- Η γριά γοργόνα

3. Στο παραμύθι «Οι Αγριόκυκνοι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

4. Στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

5. Στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

6. Μπορείς να βρεις ποιος είναι αυτός που **προξενεί κακό και προβλήματα** στο παραμύθι:

A. «Οι Αγριόκυκνοι»

- Η Μητριά
- Ο Βασιλιάς
- Η Ελίζα
- Οι 6 πρίγκιπες
- Η νεράιδα

B. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»

- Ο Αλαντίν
- Ο Μάγος
- Το τζίνι
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

- Ο Βασιλιάς
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας
- Η γριά γοργόνα

7. Τί κάνει ο κακός στο παραμύθι «Οι Αγριόκυκνοι»;

8. Τί κάνει ο κακός στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»;

9. Τί κάνει ο κακός στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα»;

Βάλε ένα \surd ή ένα \times στο

10. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «*Οι Αγριόκυκνοι*» πέτυχε το σκοπό του/της;
ναι όχι

11. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «*Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι*» πέτυχε το σκοπό του/της;
ναι όχι

12. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «*Η μικρή Σειρήνα*» πέτυχε το σκοπό του/της;
ναι όχι

13. Ο ήρωας/η ηρώιδα του παραμυθιού «*Οι Αγριόκυκνοι*» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;
ναι όχι

14. Ο ήρωας/η ηρώιδα του παραμυθιού «*Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι*» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;
ναι όχι

15. Ο ήρωας/η ηρώιδα του παραμυθιού «*Η Μικρή Σειρήνα*» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;
ναι όχι

16. Τα 2 από τα 3 παραμύθια που διαβάσαμε έχουν παρόμοιο τέλος. Μήπως μπορείς να βρεις ποιο είναι το σημείο αυτό ;

Παράρτημα Γ

Περιλαμβάνει:

1. Φτιάχνω μία ταυτότητα!
2. Φύλλο πλοκής
3. Γίνε για λίγο συγγραφέας!
4. Καρτέλες του Προπ
5. Ο λαβύρινθος των μαγικών αριθμών
6. Ο δρόμος με τα εμπόδια (επαναλήψεις)

Έγγραφο 7. Φτιάχνω μία ταυτότητα!

Όνομα:	
Πού νομίζεις ότι θα μπορούσε να ζει;	
Πώς νομίζεις ότι είναι ο χώρος όπου ζει;	
Τί φαντάζεσαι πως κάνει κάθε μέρα;	
Έχει οικογένεια;	
Πώς είναι η οικογένειά του/της;	
Έχει φίλους/φίλες;	
Πώς είναι οι φίλοι/φίλες του/της;	
Τί προβλήματα νομίζεις πως αντιμετωπίζει στη ζωή του/της	
Είναι καλός/καλή; Γιατί;	
Είναι κακός/κακιά; Γιατί;	

Έγγραφο 8. Φύλλο πλοκής!

- Αυτή λοιπόν ήταν η ιστορία του Ξέρξη του ξιφία. Προσπαθήστε τώρα με τον διπλανό σας, να βάλλετε τα γεγονότα σε μία σειρά!!

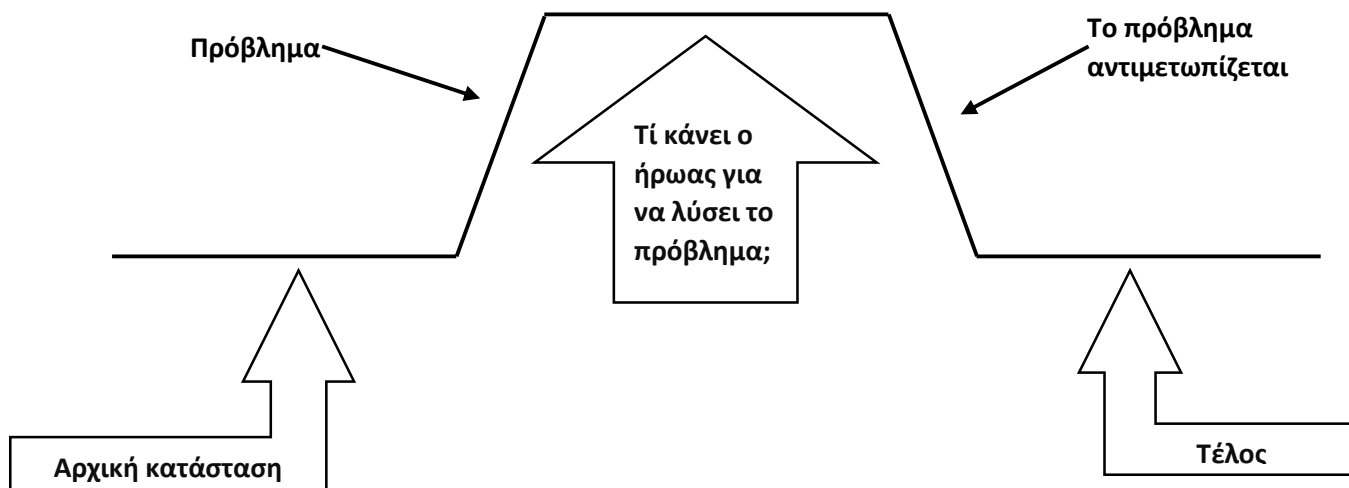
1. Αρχική κατάσταση	
Ποια είναι τα πρόσωπα της ιστορίας;	
Ξέρουμε πότε συμβαίνουν τα γεγονότα;	
Ξέρουμε πού συμβαίνουν τα γεγονότα;	

2. Περιπέτεια	
Ποιο είναι το πρόβλημα που υπάρχει;	
Ποιος προκάλεσε αυτό το πρόβλημα;	

Κάνει κάποιος κάτι για να λυθεί το πρόβλημα;	
Τί άλλα προβλήματα θα μπορούσαν να εμφανιστούν;	

1. Τέλος	
Το πρόβλημα που προέκυψε, αντιμετωπίστηκε; Πώς;	
Ξέρουμε τί θα κάνουν οι ήρωες τώρα;	

➤ Ένας πιο εύκολος τρόπος είναι να θυμάστε **τα σκαλιά της πλοκής!!**



Έγγραφο 9. Γίνε για λίγο συγγραφέας!

Τί άλλο θα μπορούσε να γίνει για να λυθεί το πρόβλημα;

Αν ήσουν ο συγγραφέας τί θα άλλαζες στην ιστορία;

Αν δεν υπήρχε ο κακός στην ιστορία τι νομίζεις πως θα γινόταν τελικά;

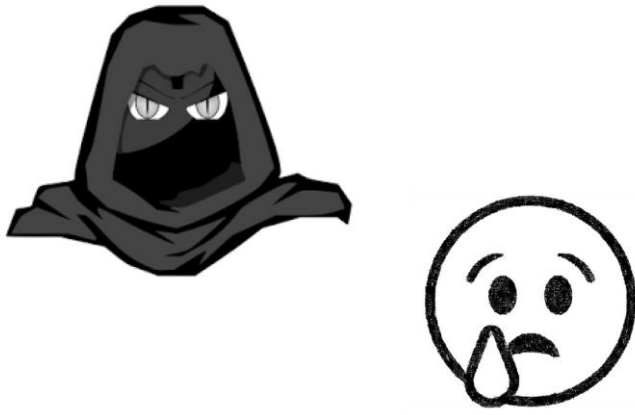
Έγγραφο 10. Καρτέλες του Προπ



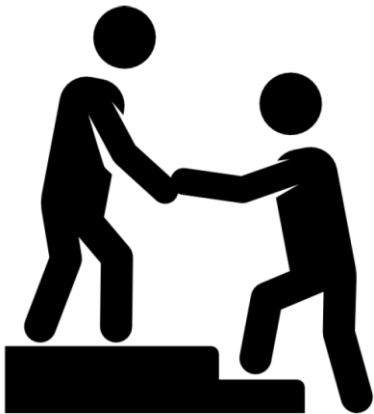
Εικόνα 1. Ο ανταγωνιστής



Εικόνα 2. Δολιοφθορά/ζημιά/έλλειψη



Εικόνα 3. Τιμωρία του ανταγωνιστή



Εικόνα 4. Συνάντηση με τον δωρητή



Εικόνα 5. *νίκη*



Εικόνα 6. *Ο ήρωας*



Εικόνα 7. πάλη



Εικόνα 8. Οι μαγικές δυνάμεις ήρωα ή ανταγωνιστή

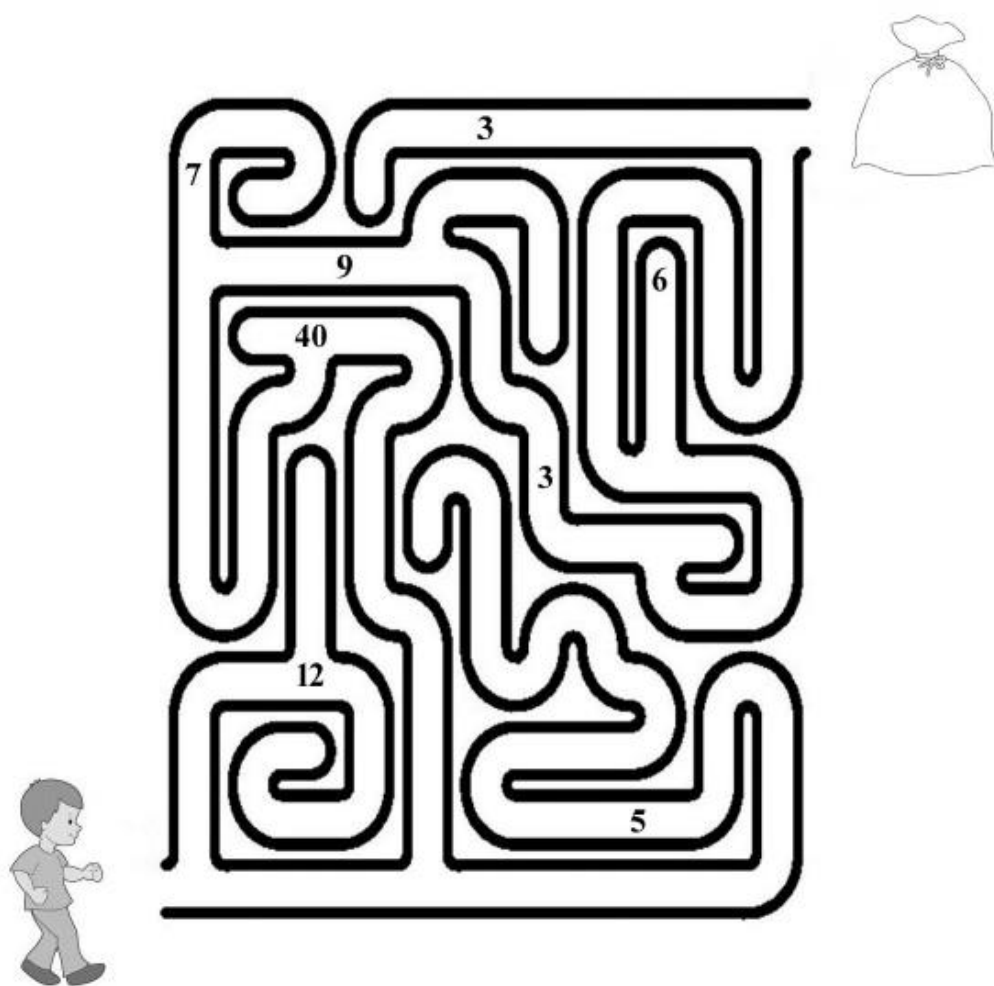


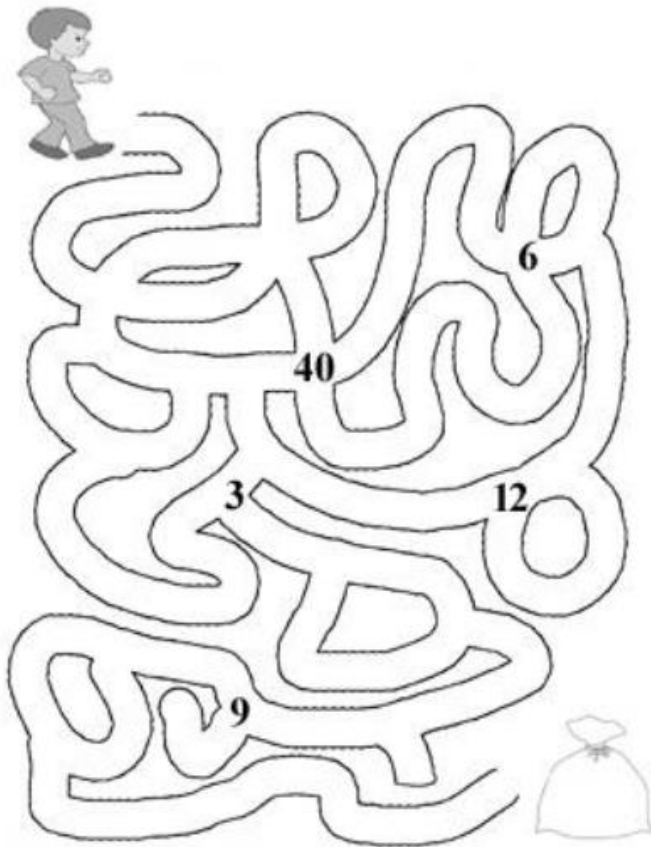
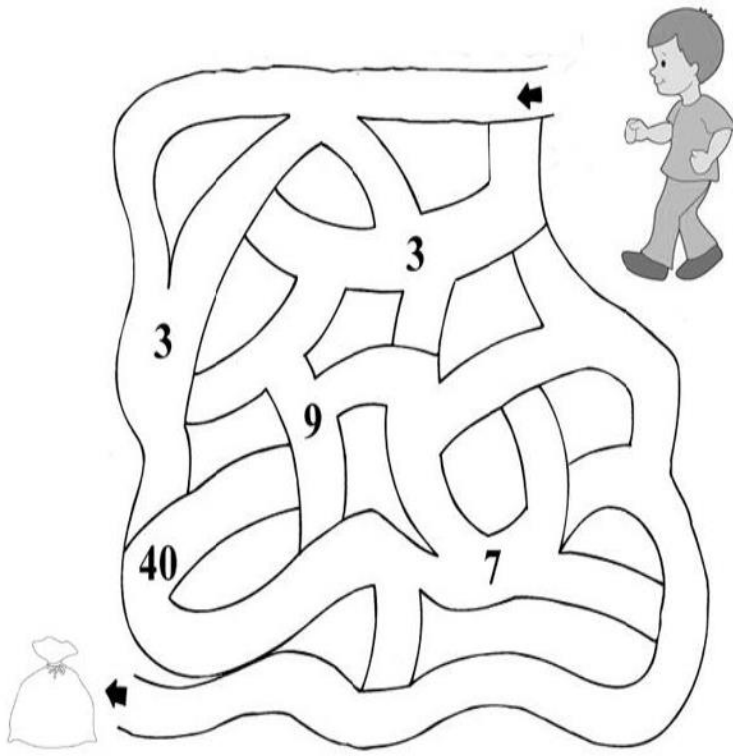
Εικόνα 9. Τα μαγικά δώρα (μαγικό μέσο)

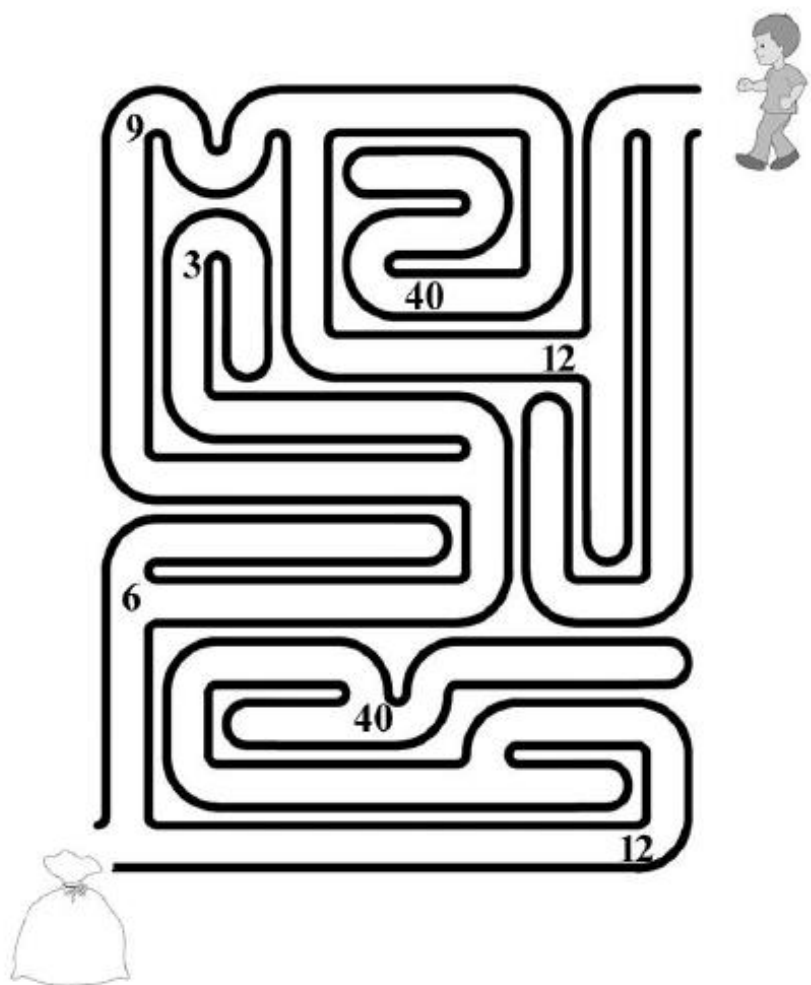


Εικόνα 10. Η ζημιά/έλλειψη διορθώνεται

Έγγραφο 11. Οι λαβύρινθοι των μαγικών αριθμών





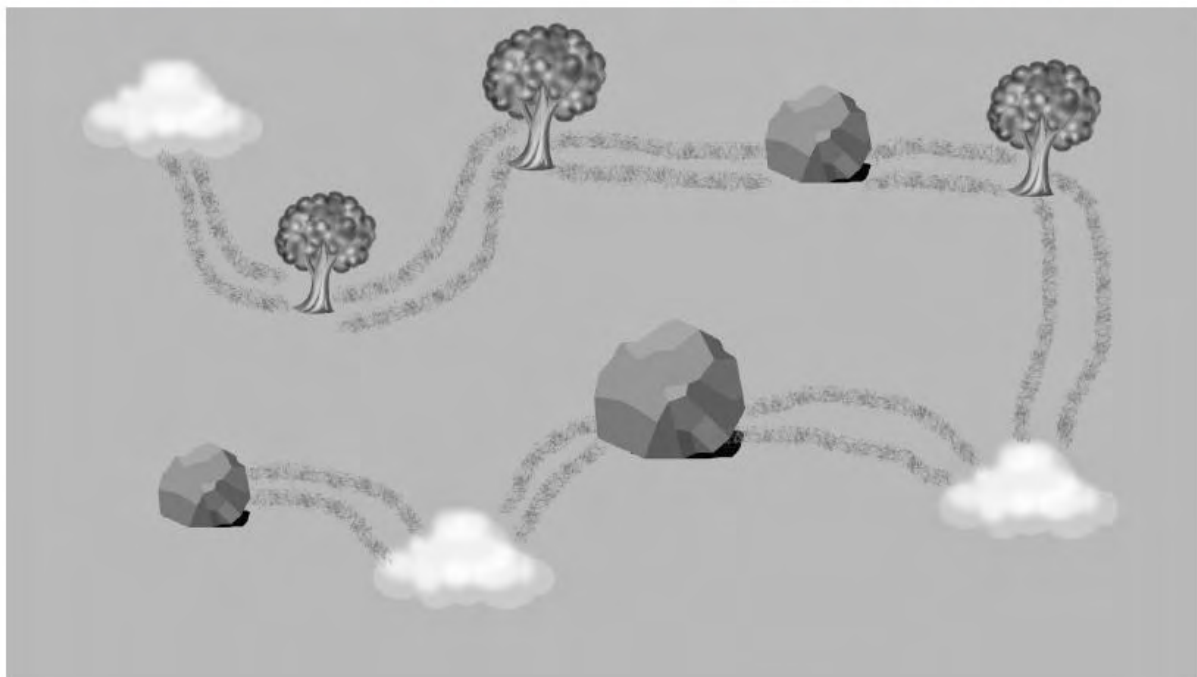


Έγγραφο 12. Η διαδρομή με τις επαναλήψεις

ΩΧ ΟΧΙ!!!!!!

ΔΡΟΜΟΣ ΜΕ ΕΜΠΟΔΙΑ!!!!!!

ΠΕΣ ΤΗ ΜΑΓΙΚΗ ΛΕΞΗ/ ΦΡΑΣΗ ΓΙΑ ΝΑ ΠΡΟΧΩΡΗΣΕΙΣ



Παράρτημα Δ

Περιλαμβάνει:

Το σχεδιάγραμμα του παραμυθιού των μαθητών

Έγγραφο 13. Σχεδιάγραμμα

Ας φτιάξουμε λοιπόν τη συνταγή του παραμυθιού μας!!!!

1. Τα πρόσωπα του παραμυθιού μας	1. Ήρωας
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
	Όνομα:
	Οικογένεια:
	Μαγικές Δυνάμεις:
	2. Βοηθός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
	Όνομα:
	Μαγικές Δυνάμεις:
	Πως βοηθάει τον ήρωα;
	3. Κακός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
	Όνομα:
Μαγικές Δυνάμεις:	
Τι πρόβλημα δημιουργεί;	

2. Ο χρόνος του παραμυθιού μας	
--------------------------------	--

3. Ο τόπος του παραμυθιού μας	
4. Οι μαγικοί αριθμοί του παραμυθιού μας	
5. Οι επαναλήψεις του παραμυθιού μας	

6. Ο ήρωας και ο κακός παλεύουν;	ΝΑΙ	ΟΧΙ
α. Πού παλεύουν;		
β. Ποιος νικάει στο τέλος;		
γ. Ο κακός τιμωρείται;		
δ. Το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;		

7. Πώς τελειώνει το παραμύθι μας	
----------------------------------	--

Παράρτημα Ε

Περιλαμβάνει:

- 1 Ενδεικτικές απαντήσεις των μαθητών στο Α' & Β' μέρος ερωτηματολογίου
- 2 Συμπληρωμένη κλείδα παρατήρησης
- 3 Ενδεικτικές απαντήσεις μαθητών στις δραστηριότητες της διδακτικής παρέμβασης

Έγγραφο 14. Ενδεικτικές απαντήσεις στο α' μέρος ερωτηματολογίου

ΑΤΟΜΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Κορίτσι

Αγόρι

Α' Μέρος

Βάλε ένα ✓ ή ένα × στο

1. Σου αρέσουν τα παραμύθια;

ναι

όχι

1. Αν απάντησες ναι κύκλωσε γιατί σου αρέσουν τα παραμύθια:

Προτιμώ να ακούω ένα παραμύθι

Προτιμώ να διαβάζω ένα παραμύθι

Προτιμώ να βλέπω ένα παραμύθι στην τηλεόραση

2. Αν απάντησες όχι κύκλωσε γιατί δεν σου αρέσουν τα παραμύθια:

• Προτιμώ να βλέπω τηλεόραση

• Προτιμώ να παίζω με τους φίλους/φίλες μου

• Προτιμώ να παίζω με τα παιχνίδια μου

• Δεν μου αρέσουν οι ιστορίες

Βάλε ένα ✓ ή ένα × στο

2. Στην περίπτωση που στο σπίτι σου διαβάζει ή σου λέει κάποιος παραμύθια αυτός/αυτή είναι:

Η μαμά

Ο μπαμπάς

Η γιαγιά

Ο παππούς

Ο αδελφός/η αδελφή μου

Διαβάζω μόνος/μόνη μου

ΑΤΟΜΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Κορίτσι

Αγόρι

Α' Μέρος

Βάλε ένα ✓ ή ένα x στο

1. Σου αρέσουν τα παραμύθια;

ναι

όχι

1. Αν απάντησες **ναι** κύκλωσε γιατί σου αρέσουν τα παραμύθια:

Προτιμώ να ακούω ένα παραμύθι

Προτιμώ να διαβάζω ένα παραμύθι

Προτιμώ να βλέπω ένα παραμύθι στην τηλεόραση

2. Αν απάντησες **όχι** κύκλωσε γιατί δεν σου αρέσουν τα παραμύθια:

• Προτιμώ να βλέπω τηλεόραση

• Προτιμώ να παίζω με τους φίλους/φίλες μου

• Προτιμώ να παίζω με τα παιχνίδια μου

• Δεν μου αρέσουν οι ιστορίες

Βάλε ένα ✓ ή ένα x στο

2. Στην περίπτωση που στο σπίτι σου διαβάζει ή σου λέει κάποιος παραμύθια αυτός/αυτή είναι:

Η μάμά

Ο μπαμπάς

Η γιαγιά

Ο παππούς

Ο αδελφός/η αδελφή μου

Διαβάζω μόνος/μόνη μου

Έγγραφο 15. Συμπληρωμένη κλείδα παρατήρησης

ΚΛΙΜΑΚΑ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
1. ΕΛΛΕΙΨΗ ΑΛΗΘΟΦΑΝΕΙΑΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΆΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Φαντασία					✓
Όνειρο					
Απίθανο					
Μαγεία					✓
Όχι αληθινό					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
2. ΤΟΠΟΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΆΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Χώρα μακρινή			Παραρτηρήσει	✓	
Βασίλειο (μαγικό)			Παλαιά Δικαίωμα	✓	
Δάσος	✓		Στηρίδα Αραύς		
Χωριό			Ποταμί Λίμνη		
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
3. ΧΡΟΝΟΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΆΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
«Στα παλιά χρόνια»					
«Πριν πολύ καιρό»					
«Μια φορά κι έναν καιρό»	✓				
«Και ζήσαν αυτοί καλά...»	✓				

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
4. ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ / ΔΡΑΣΗ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΆΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Πολλά κατορθώματα					
Συγκρούσεις/Μάχες	✓				
Μάχη καλού/κακού	✓				
Αφετηρία-ήρεμη κατάσταση					
Ανατροπή της αρχικής κατάστασης-περιπέτεια					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
5. ΠΡΟΣΩΠΑ / ΗΡΩΕΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΆΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Ηρώας/Καλός	✓		Γιαγιά		
Πρίγκιπας/Βασιλιάς	✓		Μάγισσα		
Πριγκίπισσα/Βασίλισσα	✓				
Κακός	✓		Μισοί, Σκελετοί		
Μητριά					
Βοηθός					
Μάγος/ Μάγισσα	✓				
Νεράιδες/Ξωτικά	✓				
Ιππότης/Πολεμιστής	✓				
Χωρίς όνομα/ Συμβολικό όνομα			Πράγματα		
Ζώο που μιλάει	✓		Λύκος, Τβουτιά		

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
6. ΜΑΓΙΚΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
3	✓				
7	✓				
9	✓				
12	✓				
40	✓				
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
7. ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Μια φράση επαναλαμβάνεται πολλές φορές					
Μια πράξη επαναλαμβάνεται πολλές φορές					
ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ				ΓΝΩΣΤΟ	
8. ΑΝΤΙΘΕΤΙΚΑ ΖΕΥΓΗ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Καλός/Κακός	✓				
Πλούσιος/Φτωχός					
Νέος/Γέρος					
Όμορφος/Άσχημος					
Έξυπνος/Χαζός					

ΑΝΑΦΕΡΘΗΚΕ			ΓΝΩΣΤΟ		
9. ΜΟΤΙΒΑ	ΝΑΙ	ΟΧΙ	ΑΛΛΟ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
Μίσος /Αγάπη ανάμεσα σε αδέρφια					
Πάλη με τον εχθρό	✓				
Κακιά μητριά/πατριός					
Μεταμορφώσεις					
Ζώα που μιλούν/βοηθούν	✓				
Μαγικά αντικείμενα	✓				
Γάμος/Ευτυχισμένο τέλος					✓

Γιατί σας αρέσουν τα παραμύθια;

- Έχω ωραίες ιστορίες.
- Μας δίνει πολλά πρεμιά.
- Περιγράφει τον χρωματισμό ωραία.
- Καινούργιες περιπέτειες.
- Είναι αστεία.
- Μας δίνει καινούργιες λέξεις.

Ξέρετε κάποιους παραμυθιούς;

- Δύο γερμάνοι
- Χιονάτη
- Κοκκινοσκωφίδα
- Ο γάιος και η κοίτη
- Ο λύκος ο Ζαχαρίας
- Πηλοσκαμμένος χίτος
- Σαχχατάκια
- Πινόκιο
- Η κόρη της υπεραυφάνου
- Τρία αδέρφια
- Ο παλιός της κούρας
- Ένας πτηνός στο τζουζούρι

Έγγραφο 16. Ενδεικτικές απαντήσεις στο β' μέρος ερωτηματολογίου

ΑΤΟΜΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ



Αγόρι ☐

Β' Μέρος

Κύκλωσε την απάντηση που νομίζεις πως είναι σωστή

Μπορείς να εντοπίσεις τον ήρωα/την ηρώίδα στα παραμύθια:

• Η Μηριά ✓

• Ο Βασιλιάς

• Η Ελίζα ✓

• Οι 6 πρίγκιπες

• Η νεράιδα

A. «Οι Αγριόκυντοι»

Ο Αλαντίν ✓

• Ο Μάγος

Το τζίνι ✓

• Ο Σουλτάνος

• Η κόρη του Σουλτάνου

B. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό
Λυχνάρι»

• Ο Βασιλιάς

• Οι αδερφές της μικρής γοργόνας

Η μικρή γοργόνα ✓

• Ο Πρίγκιπας

• Η γριά γοργόνα

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

2) Ο ήρωας όμως δεν είναι μόνος του. Μπορείς να εντοπίσεις ποιος βοηθάει τον ήρωα/την ηρώίδα στα παραμύθια:

A) «Οι Αγριόκοκκοι»

- Η Μητριά
- Ο Βασυλιάς
- Η Ελίζα
- Οι 6 πρίγκιπες
- Η νεράιδα ✓

B) «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»

- Ο Αλαντίν
- Ο Μάγος
- Το τζίνι ✓
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ) «Η μικρή Σειρήνα»

- Ο Βασυλιάς της θάλασσας
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας ✓
- Η γριά γοργόνα ✓

3 Στο παραμύθι «Οι Αγριόκυννοι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

Έραψα σακάκια.

4 Στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το μαγικό λυγνάρι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

19
Το ζήνι εκηλίρωσε τις εφιές του αλαντήν

5 Στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

Η μιεριά της έδωσε κόδια.

6 Μπορείς να βρεις ποιες είναι αυτές που προξενεί κακό και προβλήματα στο παραμύθι:

- Η Μητριά
- Ο Βασίλης
- Η Ελίσα
- Οι 6 πριγκιπες
- Η νεράιδα

A. «Οι Αγριόκυννοι»

Β. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λιχνάρι»

- Ο Αλαντίν
- Ο Μαγός ✓
- Το τζίνι
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

- Ο Βασιλιάς
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας
- Η γριά γοργόνα ✓

7. Τι κάνει ο κακός στο παραμύθι «Οι Αγγιόκκοι»;

Μεταμορφώνει τα αδέρφια του σε κίρκους.

8. Τι κάνει ο κακός στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λιχνάρι»;

Ο μάγος πήρε το λιχνάρι από τον αλαντενίν.

9. Τι κάνει ο κακός στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα»;

της πήρα τη φωνή

Βάλτε ένα ✓ ή ένα x στο

10. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Οι Αγριόκκοι» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

11. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Αυχάνρι» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

12. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

13. Ο ήρωας/η ηρώδα του παραμυθιού «Οι Αγριόκκοι» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

14. Ο ήρωας/η ηρώδα του παραμυθιού «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Αυχάνρι» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

15. Ο ήρωας/η ηρώδα του παραμυθιού «Η Μικρή Σειρήνα» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

Αντωνής

16. Τα 2 από τα 3 παραμύθια που διαβάσαμε έχουν παρόμοιο τέλος. Μήπως μπορείς να βρεις ποιο είναι το σημείο αυτό;

Ίίσαγε καλά και τις καλύτερα

ΑΤΟΜΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Κορίτσι

Αγόρι

Β' Μέρος

Κύκλωσε την απάντηση που νομίζεις πως είναι σωστή

1. Μπορείς να εντοπίσεις τον ήρωα/την ηρωίδα στα παραμύθια:

• Η Μηριά

• Ο Βασιλιάς

• Η Ελίζα

• Οι 6 πρίγκιπες

• Η νεράιδα

A. «Οι Αγριόκκοι»

• Ο Αλαντίν

• Ο Μάγος

• Το τζίνι

• Ο Σουλτάνος

• Η κόρη του Σουλτάνου

B. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό
Λυχνάρι»

• Ο Βασιλιάς

• Οι αδερφές της μικρής γοργόνας

• Η μικρή γοργόνα

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

• Ο Πρίγκιπας

• Η γριά γοργόνα

2. Ο ήρωας όμως δεν είναι μόνος του. Μπορείς να εντοπίσεις ποιος βοηθάει τον ήρωα/την ηρωίδα στα παραμύθια:

A. «Οι Αγριόκκοι»

- Η Μητριά
- Ο Βασίλης
- Η Ελίσα
- Οι 6 πρίγκιπες
- Η νεράιδα

B. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»

- Ο Αλαντίν
- Ο Μάγος
- Το τζίνι
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

- Ο Βασιλιάς της Θάλασσας
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας
- Η γριά γοργόνα

3. Στο παραμύθι «Οι Αγριόκυννοι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

Η Νεράιδα της είπαι να φτιάξει
πουκάμισα απο λαστεράκια.

4. Στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

Ο τζινι, να βοηθησε χαριζοντας
ένα σαχτολιδι.

5. Στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα» πώς βοηθάει τον ήρωα ο βοηθός;

Η βασίλισσα την βοηθησε να παρει
δύο πόδια.

6. Μπορείς να βρεις ποιος είναι αυτός που προξενεί κακό και προβλήματα στο παραμύθι:

• Η Μητριά

• Ο Βασιλιάς

• Η Ελίσα

• Οι 6 πρίγκιπες

• Η νεράιδα

A. «Οι Αγριόκυννοι»

Β. «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»

- Ο Αλαντίν
- Ο Μάγος
- Το τζίνι
- Ο Σουλτάνος
- Η κόρη του Σουλτάνου

Γ. «Η μικρή Σειρήνα»

- Ο Βασιλιάς
- Οι αδερφές της μικρής γοργόνας
- Η μικρή γοργόνα
- Ο Πρίγκιπας
- Η γριά γοργόνα

7. Τί κάνει ο κακός στο παραμύθι «Οι Αγριόκυκνοι»;

Διοχνει την Ελίζα απο το
Καστρο.

8. Τί κάνει ο κακός στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι»;

Περνει το τζινι απο την Αλαντιν.

9. Τι κάνει ο κακός στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα»;

Πέρνει την φωνη από την μικρή Σειρήνα.

Βάλτε ένα ✓ ή ένα x στο

10. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Οι Αγριόκακοι» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

11. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

12. Ο κακός/η κακιά στο παραμύθι «Η μικρή Σειρήνα» πέτυχε το σκοπό του/της;

ναι

όχι

13. Ο ήρωας/η ηρωίδα του παραμυθιού «Οι Αγριόκακοι» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

14. Ο ήρωας/η ηρωίδα του παραμυθιού «Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

15. Ο ήρωας/η ηρωίδα του παραμυθιού «Η Μικρή Σειρήνα» αγωνίζεται για να λύσει τα προβλήματα που προκαλεί ο κακός;

ναι

όχι

16. Τα 2 από τα 3 παραμύθια που διαβάσαμε έχουν παρόμοιο τέλος. Μήπως μπορείς να βρεις ποιο είναι το σημείο αυτό ;

Κα ζισαν αρτι καλά κα ειεις
καλιτερα.

Έγγραφο 17. Συμπληρωμένο Φύλλο Φανταστικής Ταυτότητας

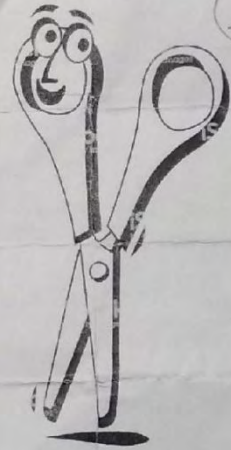
(14)

> Φτιάχνω μία ταυτότητα!!!!

Όνομα:	Μελένια
Πού νομίζεις ότι θα μπορούσε να ζει;	Φύση
Πώς νομίζεις ότι είναι ο χώρος όπου ζει;	Είναι πολύ μεγάλος, έχει πολλά βουρλίσια και έχει πολύ αβιγόνα.
Τί φαντάζεσαι πως κάνει κάθε μέρα;	Παράγει μέλι
Έχει οικογένεια;	Ναι έχει
Πώς είναι η οικογένειά του/της;	Η Μαργαρίτα είναι η αδελφή και ο Μπαρμπαράς είναι ο Μανώλης
Έχει φίλους/φίλες;	Ναι έχει φίλους
Πώς είναι οι φίλοι/φίλες του/της;	Η Πεταλούδα ο Τζίτζικας και η Άννα Σωα
Τί προβλήματα νομίζεις πως αντιμετωπίζει στη ζωή του/της;	Απο τα αγρια Σωα
Είναι καλός/καλή; Γιατί;	Είναι καλός γιατί μας δίνει μέλι
Είναι κακός/κακιά; Γιατί;	



➤ Φτιάχνω μία ταυτότητα!!!!



Όνομα:	ψαλίδι
Πού νομίζεις ότι θα μπορούσε να ζει;	Σε βιβλιοπωλείο
Πώς νομίζεις ότι είναι ο χώρος όπου ζει;	Σε μολυβοθήκη
Τί φαντάζεσαι πως κάνει κάθε μέρα;	κόβει
Έχει οικογένεια;	Ναι
Πώς είναι η οικογένειά του/της;	ψαλίδι που κόβει στραβά ψαλίδι που κόβει ίσια
Έχει φίλους/φίλες;	Ναι έχει
Πώς είναι οι φίλοι/φίλες του/της;	είναι δόμες είναι μολύβια είναι κόβες είναι χαρτιά και βιβλία
Τί προβλήματα νομίζεις πως αντιμετωπίζει στη ζωή του/της	Να μην μπορεί να κόβει
Είναι καλός/καλή; Γιατί;	Είναι καλός γιατί κόβει καλά
Είναι κακός/κακιά; Γιατί;	Είναι κακός γιατί...

Έγγραφο 18. Συμπληρωμένο Φύλλο Πλοκής

➤ Αυτή λοιπόν ήταν η ιστορία του Ξέρξη του Ξερτιά. Προσπαθήστε τώρα με τον διπλανό σας, να βάλλετε τα γεγονότα σε μία σειρά!!

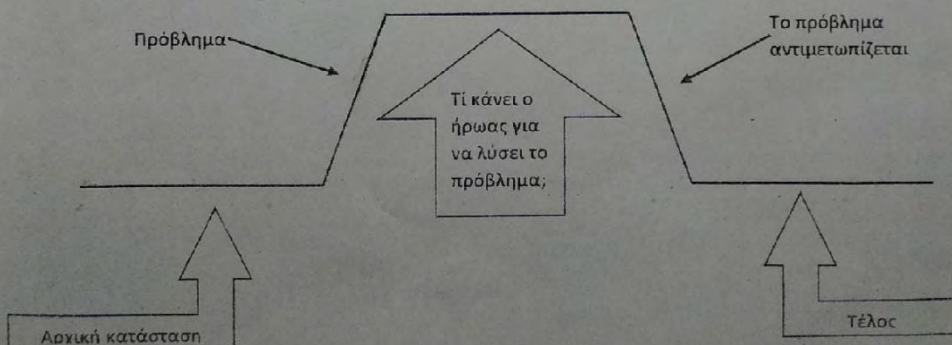
1. Αρχική κατάσταση	
Ποια είναι τα πρόσωπα της ιστορίας;	ο Ξερτιάς
Ξέρουμε πότε συμβαίνουν τα γεγονότα;	στο ΟΧΙ/σσα
Ξέρουμε πού συμβαίνουν τα γεγονότα;	Στι Θάλασσα

2. Περιπέτεια	
Ποιο είναι το πρόβλημα που υπάρχει;	Οι σολماθητε, το Ξερτιά πλαστικά στα δίχτυα.
Ποιος προκάλεσε αυτό το πρόβλημα;	ο ψαράς. τές

Κάνει κάποιος κάτι για να λυθεί το πρόβλημα;	Ο Ξιφίας έσωσε τους φίλους του.
Τί άλλα προβλήματα θα μπορούσαν να εμφανιστούν;	Θα τον ξανακοροϊδέψουν.

3. Τέλος	
Το πρόβλημα που προέκυψε, αντιμετωπίστηκε; Πώς;	του φίλου του. Ο Ξιφίας έκοψε το δάχτυλο και έσωσε
Ξέρουμε τί θα κάνουν οι ήρωες τώρα;	θα γίνουν φίλοι.

➤ Ένας πιο εύκολος τρόπος είναι να θυμάστε τα σκαλιά της πλοκής!!



➤ Αυτή λοιπόν ήταν η ιστορία του Ξέρξη του Ξιφία. Προσπαθήστε τώρα με τον διπλανό σας, να βάλλετε τα γεγονότα σε μία σειρά!!

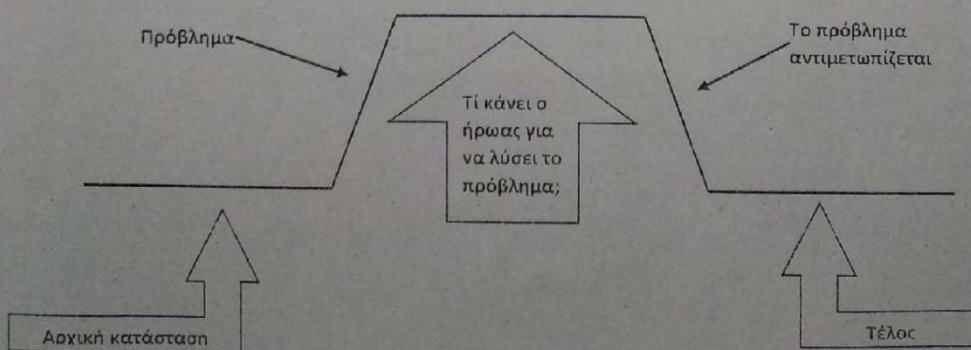
1. Αρχική κατάσταση	
Ποια είναι τα πρόσωπα της ιστορίας;	τα πρόσωπα είναι η δασκάλα ο Ξιφίας και οι συμμαθητές
Ξέρουμε πότε συμβαίνουν τα γεγονότα;	δεν ξέρουμε
Ξέρουμε πού συμβαίνουν τα γεγονότα;	στον βυθό

2. Περιπέτεια	
Ποιο είναι το πρόβλημα που υπάρχει;	Όταν ο φαράς έριξε τα δίχτυα
Ποιος προκάλεσε αυτό το πρόβλημα;	οι συμμαθητές

Κάνει κάποιος κάτι για να λυθεί το πρόβλημα;	ο ξιφίας
Τί άλλα προβλήματα θα μπορούσαν να εμφανιστούν;	θα μπορούσε να έρθει ένας καρχαρίας να τους κινεδίσει

3. Τέλος	
Το πρόβλημα που προέκυψε, αντιμετωπίστηκε; Πώς;	Όταν έρθει ο ξιφίας και έσκιζε το δίκτυο
Ξέρουμε τί θα κάνουν οι ήρωες τώρα;	δεν ξέρουμε

➤ Ένας πιο εύκολος τρόπος είναι να θυμάστε τα σκαλιά της πλοκής!!



Έγγραφο 19. Συμπληρωμένο Φύλλο Γίνε για λίγο συγγραφέας

Τί άλλο θα μπορούσε να γίνει για να λυθεί το πρόβλημα;

Αν ήσουν ο συγγραφέας τί θα άλλαζες στην ιστορία;

Να μην κοροϊδεύουν το Ξίφια και να μην του φέρονται ασχημά.

Αν δεν υπήρχε ο κακός στην ιστορία τι νομίζεις πως θα γινόταν τελικά;

Δε θα έπιναν τα άλλα ψάρια ο ψάρας και θα κοροϊδεύον ακόμη περισσότερο το Ξίφια

Τί άλλο θα μπορούσε να γίνει για να λυθεί το πρόβλημα;

Να διαγραφεί τον πορτογάλο

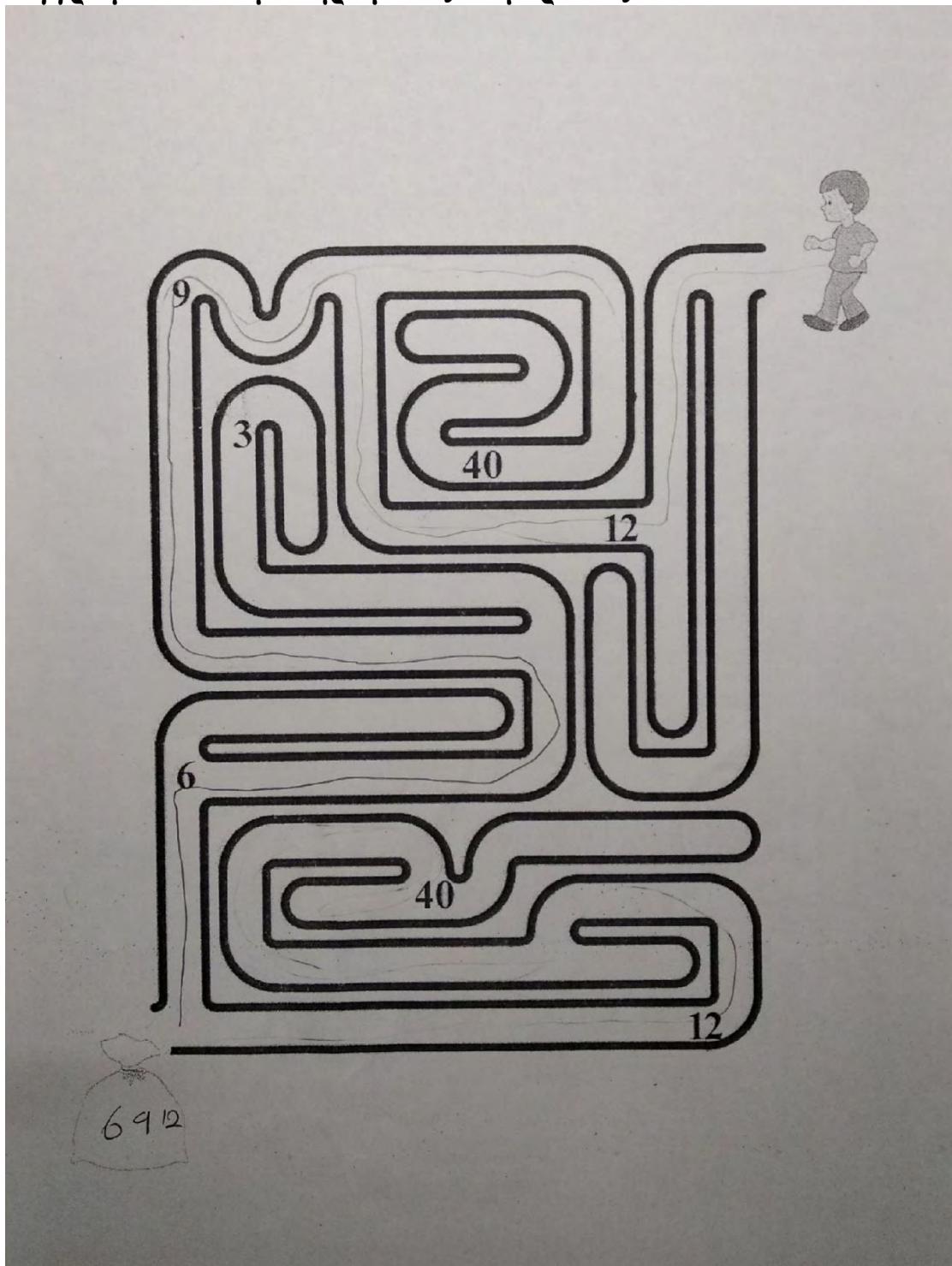
Αν ήσουν ο συγγραφέας τί θα άλλαζες στην ιστορία;

Τίποτα.

Αν δεν υπήρχε ο κακός στην ιστορία τι νομίζεις πως θα γινόταν τελικά;

Νίποτα, ήταν κακός ξιφιάς.

Έγγραφο 20. Συμπληρωμένος Λαβύρινθος



Παράρτημα ΣΤ

Περιλαμβάνει:

- 4 Τα συμπληρωμένα σχεδιαγράμματα των ομάδων
- 5 Τα παραμύθια των μαθητών
- 6 Ζωγραφιές

Έγγραφο 21. 1^ο Παραμύθι *Ο Τζακ και το Μυστήριο της Ν. Υόρκης*



Μαρία-Γιαννης-Κατερίνα-Μάριο - ομάδα
 Ας φτιάξουμε λοιπόν τη συνταγή του παραμυθιού μας!!!!

Ο Τζακ και το μυστήριο της νέας Υόρκης

1. Τα πρόσωπα του παραμυθιού μας	1. Ήρωας	
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	Άνθρωπος
	Όνομα:	Τζακ, ήρωας
	Οικογένεια:	δύο αδέρφια Τζακ, Τζον
	Μαγικές Δυνάμεις:	Πετάει
	2. Βοηθός	
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	Άνθρωπος
	Όνομα:	Μιστυλός Πράκτορας
	Μαγικές Δυνάμεις:	γιατρίβει των σκυδιών
	Πως βοηθάει τον ήρωα;	δίνει μαγικές δυνάμεις ^{αστραπή}
3. Κακός		
Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	ζώο αντικείμενο	
Όνομα:	μυστήριο	
Μαγικές Δυνάμεις:	να λέει χρίφους	
Τι πρόβλημα δημιουργεί;	τους κάνει φαντασμετο	

2. Ο χρόνος του παραμυθιού μας	το βράδι
3. Ο τόπος του παραμυθιού μας	αμερική

4. Οι μαγικοί αριθμοί του παραμυθιού μας	9,3,40
5. Οι επαναλήψεις του παραμυθιού μας	να κάνου εξάσκηση στο στόχο Τον Τζικ, του, Τζακ, Τζον και

6. Ο ήρωας και ο κακός παλεύουν;	<input checked="" type="radio"/> ΝΑΙ	<input type="radio"/> ΟΧΙ
α. Πού παλεύουν;	Στη νέα γόρκη	
β. Ποιος νικάει στο τέλος;	Ο Τζακ	
γ. Ο κακός τιμωρείται;	Τον τιμωρεί. Του πετάει της δηναμειστου και	
δ. Το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;	ΝΑΙ λυθηκε	

7. Πώς τελειώνει το παραμύθι μας	να παει αθθλια, απο την νεαυορκι
----------------------------------	-------------------------------------

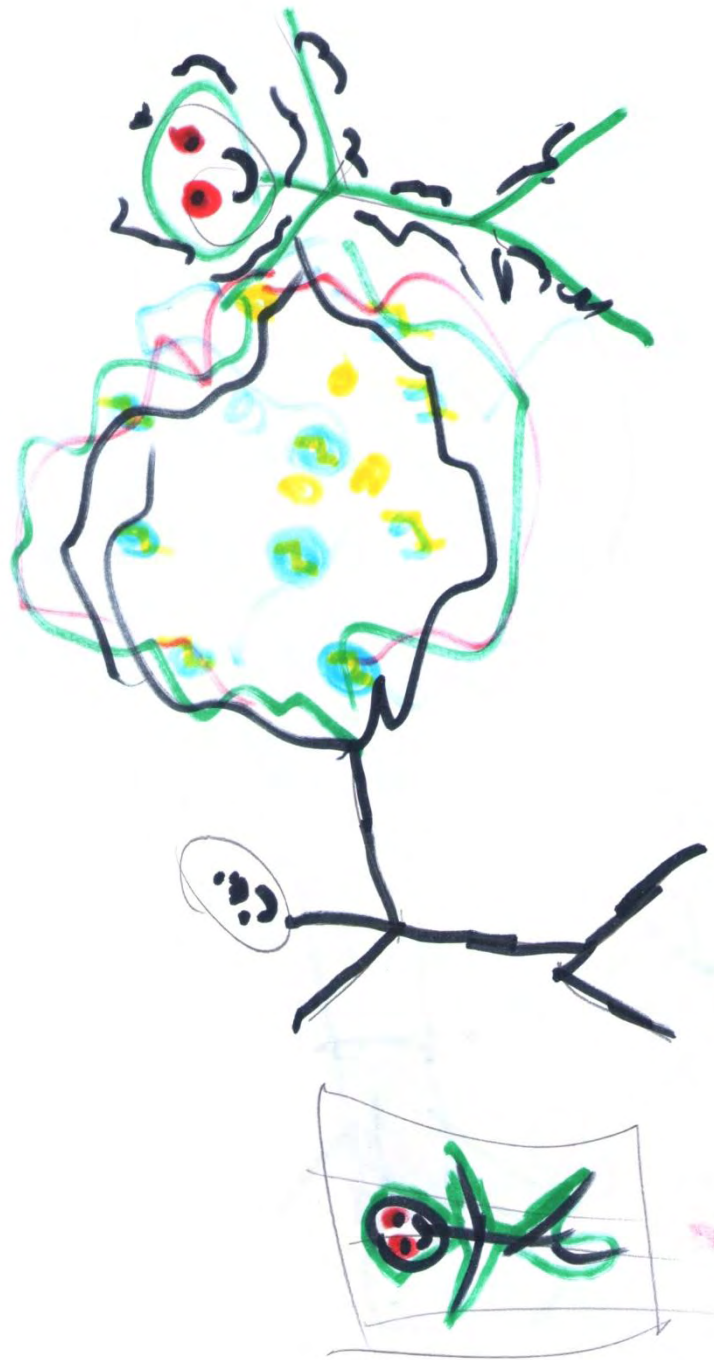
Όνομα: ΤΟΪΤΣΑΚ. Και το μυστήριο της Νέας Υόρκης

Μια φορά και έναν καιρό ζούσε ο ΤΣΑΚ. Που είχε
τρεις αδέρφια, τους λέγανε ΚΙΤΣΟΚ, ΠΟΤΣΚΕΤΣΟΝ, ΕΙΚΑΝΚΑΝ
ΠΡΩΤΟΝΟΝΟΝ στο στόχο. Η μάγικες του δινάμης
είναι τα παιδιά. Ο βοεϊθος του είναι ανθρωπος
μιστικος πράκτορας. Για τρεση τα σκυλιά.
Ξαφνικά εμφανιστικε ένα αντικείμενο που τείταν
κακός και τρέλεσαν τμιστρίος. εν λέει γρίφος.
Τους κάνει φαντασματα. Το βραδι ποδεμουν
σε την αφελισορκι για 40 ώρες. Στο Ηοθεμο Μικα
ελοστ ζακ. και στο τέλος του παίρνει τους δηνάμης του και
τον τικαρει. Μετά τον πόλεμο από την νέα γόρκη θα ταξιδεύ-
σει στην αγγλία για νέες παρτίτες και ζήσαν αυτή καλά
και μηδ καχίτρεα.

Ο Τζακ και το
Μιρλότις νεας
η Ορκίς



Κατερίνα Ι.



Mápio

Έγγραφο 22. 2^ο Παραμύθι *Ο Αλαντίν και το μαγικό χαλί*

Ας φτιάξουμε λοιπόν τη συνταγή του παραμυθιού μας!!!!

Ο Αλαντίν και το μαγικό χαλί

1. Τα πρόσωπα του παραμυθιού μας	1. Ήρωας
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
	Όνομα: <i>Αλαντίν</i>
	Οικογένεια: <i>Μαμά, μπαμπά, αδελφή</i>
	Μαγικές Δυνάμεις: <i>Φωτιά, χαλί</i>
	2. Βοηθός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
	Όνομα: <i>Πρελομαγού</i>
	Μαγικές Δυνάμεις: <i>Μιλάει με τον Αλαντίν.</i>
	Πως βοηθάει τον ήρωα; <i>Λέει μυστικά στον Αλαντίν.</i>
	3. Κακός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:
Όνομα: <i>Ζαχίρ</i>	
Μαγικές Δυνάμεις: <i>Δαχτυλίδι που του λέει το μέλλον</i>	
Τι πρόβλημα δημιουργεί; <i>Του λήραει την οικογένεια.</i>	

2. Ο χρόνος του παραμυθιού μας	<i>Το πρωί και το βράδυ.</i>
3. Ο τόπος του παραμυθιού μας	<i>Έρημο</i>

4. Οι μαγικοί αριθμοί του παραμυθιού μας	Τίποτα
5. Οι επαναλήψεις του παραμυθιού μας	Τον ενοχλεί να με διαφέρω τους

Τρόπος Α. Ο. Ζαχίρ

6. Ο ήρωας και ο κακός παλεύουν;	<input checked="" type="radio"/> ΝΑΙ	<input type="radio"/> ΟΧΙ
α. Πού παλεύουν;	Στην Πύριμα	
β. Ποιος νικάει στο τέλος;	Ο Αλακτίν	
γ. Ο κακός τιμωρείται;	Ναι τον λιάει στο δηάστημα.	
δ. Το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;	<input type="radio"/> Όχι	

7. Πώς τελειώνει το παραμύθι μας	<input type="radio"/> Ο Αλακτίν πήρε το χαλί και ο κακός
----------------------------------	--

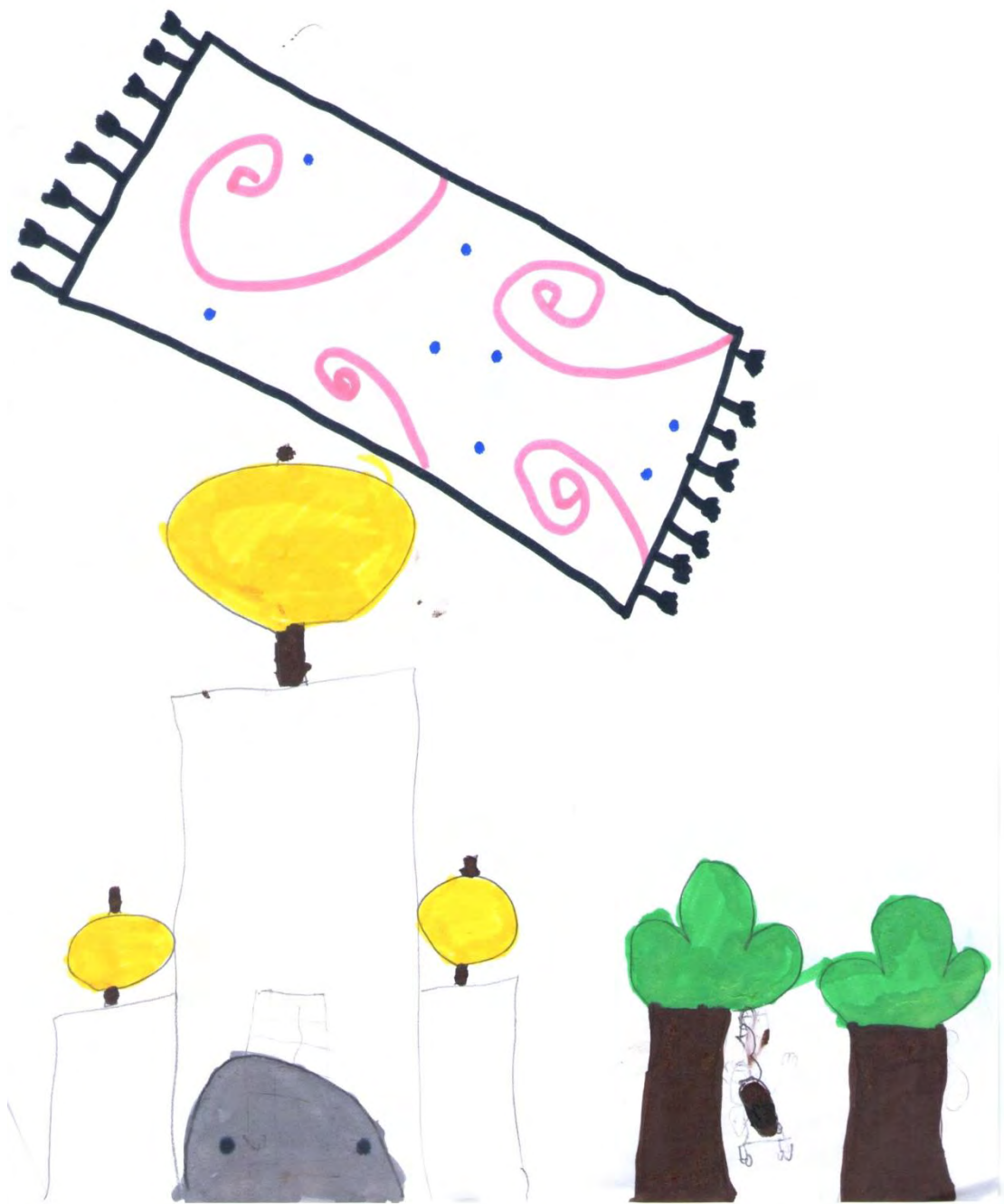
έμειναν στο δηάστημα.

Ο Αλαντίν και το μαγικό χαλί

Σέβαν κόσμο μαγικό στην Έριμο
Τούσαι ο Αλαντίν και η μαϊμού του.
Ο Αλαντίν είχε μια οικογένεια που ήταν
ο μπαμπάς η μαμά και η αδελφή.
Είχε μαγικές δυνάμεις το χαλί και τη
φωτιά. Επίσης είχε την τρελομαϊμού για
βοιτό του. Η τρελομαϊμού μιλάει με τον
Αλαντίν επειδή ο Ζαχίρ που είναι κακός
θέλει να του πάρει την ομιλία.

Το πρωί και το βράδυ ο Ζαχίρ και ο Αλαντίν
παίζουν στην Έριμο. Ο Ζαχίρ μαγεύει τον
Αλαντίν επειδή θέλει να το κάνει κακό.
Στο τέλος ο Αλαντίν κερδίζει και ο
Ζαχίρ πάει στο δηάστημα. Και το
πρόβλημα που προκάλεσε ο Ζαχίρ δε λύθηκε

Ο Αθανάσιος και το μαγικό χαλί



Έγγραφο 23. 3^ο Παραμύθι Ο ήρωας της δύναμης

Ας φτιάξουμε λοιπόν τη συνταγή του παραμυθιού μας!!!!

Ο ήρωας της δύναμης



1. Τα πρόσωπα του παραμυθιού μας	1. Ήρωας
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο: Άνθρωπος
	Όνομα: Σούπερμαν
	Οικογένεια: Όχι
	Μαγικές Δυνάμεις: φισάελ, πετάει, δυνάμεις
	2. Βοηθός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο: αντικείμενο
	Όνομα: σκλιλιά
	Μαγικές Δυνάμεις: δένουνε
	Πως βοηθάει τον ήρωα; δένουνε τον κακό
	3. Κακός
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο: Άνθρωπος
Όνομα: χαλκ	
Μαγικές Δυνάμεις: έχει μεγάλα χέρια και κάνει σισμό	
Τι πρόβλημα δημιουργεί; κάνει σισμό και δολοφονεί τους ανθρώπους	

2. Ο χρόνος του παραμυθιού μας	30 χρόνια πριν
3. Ο τόπος του παραμυθιού μας	Το Παρίσι

4. Οι μαγικοί αριθμοί του παραμυθιού μας	3 μαγικές συνάφες 2-7-11
5. Οι επαναλήψεις του παραμυθιού μας	πεθαίνεις!

6. Ο ήρωας και ο κακός παλεύουν;	<input checked="" type="radio"/> ΝΑΙ	<input type="radio"/> ΟΧΙ
α. Πού παλεύουν;	στην πόλη	
β. Ποιος νικάει στο τέλος;	ο Σούπερμαν	
γ. Ο κακός τιμωρείται;	ΌΧΙ	
δ. Το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;	ΝΑΙ	

7. Πώς τελειώνει το παραμύθι μας	Πιθανά ο κακός
----------------------------------	----------------

Ο ήρωας της δύναμης

Πο 30 χρόνια πριν, υπήρχε ένας κακός που τον ήξεραν Χαλκ. κι έκανε σεισμούς. Υπήρχε κι ένας καλός που τον έλεγαν Σούπερμαν κι είχε μαγικές δυνάμεις. *Ο κακός* επιτίθεται στην πόλη και σκοτώνει ανθρώπους. Όταν ο Σούπερμαν έδενε τον κακό ο κακός τα έσπασε. Στην πόλη που χινότανε ήταν το Πάρησι. Κάθε μέρα που πολεμούσαν ο Σούπερμαν κέρδιζε. *Μια μέρα που πολεμούσαν ο Χαλκ πέθανε. Ήρθαν άλλη κακή αλλά ο Σούπερμαν κέρδισε και για πάντα ήταν αυτή καλά κι εμείς καλύτερα.

*1) Ο βοηθός του Σούπερμαν ήταν το σκουιά που έδεναν τον κακό. Ήταν μαγικό σκουιά και πολύ δυνατό. Η μαγικές δυνάμει του Σούπερμαν ήταν φυσικές μεταίεται είναι δυνατός.

*2) Ο Χαλκ του έλεγε κάθε φορά που πολεμούσαν σταχ. έλεγε παίθανες.

κακός halk ήρωας του παρρωθού Superman και ο
που συνέχεια πολεμάει.

halk



Κατερίνα

Ο ήρωας της δύναμης



Φωτεινή και Αντώνης

Έγγραφο 24. 3^ο Παραμύθι Η μαγική πόλη της πάλης

Συαγγελία, Γεώργιος, ΙΣΑΒΕΛΛΑ, ΠΑΡΗΣ

Ας φτιάξουμε λοιπόν τη συνταγή του παραμυθιού μας!!!!

Η μαγική πόλη της πάλης

1. Τα πρόσωπα του παραμυθιού μας	1. Ήρωας	
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	Άνθρωπος
	Όνομα:	ΤΙΣΕΡΗΣ
	Οικογένεια:	γιαγιά, παππού, θεία, θείος, ξαδελφή, ξαδελφος, μητέρα, μπαμπάς
	Μαγικές Δυνάμεις:	όλες της δύναμης
	2. Βοηθός	
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	ζώο
	Όνομα:	ΤΖΑΙΙΣΟΥ
	Μαγικές Δυνάμεις:	όλες της δύναμης
	Πως βοηθάει τον ήρωα:	του δείχνει όλες της δύναμης.
	3. Κακός	
	Άνθρωπος ή αντικείμενο ή ζώο:	Άνθρωπος
Όνομα:	Ανεσιδιάτος	
Μαγικές Δυνάμεις:	Νερό και φωτιά	
Τι πρόβλημα δημιουργεί:	Θέλει να κατακτήσει του τόπου	

2. Ο χρόνος του παραμυθιού μας	12 ώρες
3. Ο τόπος του παραμυθιού μας	Στην χώρα της ελευθερίας

4. Οι μαγικοί αριθμοί του παραμυθιού μας	19 εβδομάδες γέθουν και 100 δυνάμεις
5. Οι επαναλήψεις του παραμυθιού μας	ΕΛΕΦΘΕΡΙΑ Η ΘΑΝΑΤΟΣ

6. Ο ήρωας και ο κακός παλεύουν;	<input checked="" type="radio"/> ΝΑΙ	<input type="radio"/> ΟΧΙ
α. Πού παλεύουν;	Λυπόκοσμος	
β. Ποιος νικάει στο τέλος;	Η καλή	
γ. Ο κακός τιμωρείται;	ΝΑΙ ΤΙΜΩΡΙΤΕ	
δ. Το πρόβλημα που προξένησε ο κακός λύθηκε;	ΝΑΙ	

7. Πώς τελειώνει το παραμύθι μας	Ένα δέντρο
----------------------------------	------------

Ήταν κάποτε ένας ήρωας που τον έλεγαν Τζέιμς και είχε μια πλούσια οικογένεια επίσης είχε και έναν βοηθό που ήταν ζώο και τον λένε Τζέισον. Ο Τζέιμς ήθελε να εξερευνηήσει, όλον τον κόσμο. Μια μέρα μετά από πολύ κέρο ο Τζέιμς το έκανε. Πέρασε πολύς καιρός από τότε που έφειχε από την πατρίδα του. Μια μέρα έφτασαν άγνωστis κατέχοίδες, και ήρθε ένας κακός που τον λένε Απεισιότατος. Ο Τζέιμς το ήξερε - ό,τι ήθελε να κάνει κάτι κακό και είπε ο Τζέιμς; - Πιός είσαι τι θες εδώ και πιός είσαι; και είπε ο κακός; - Με λένε Απεισιότατος και ήρθα εδώ για να κατακτήσω την γη. - Μα γιατί; Θα το κάνis αυτό είπε ο Τζέιμς; - Θέλω να κατακτήσω τον κόσμο σου είπα. Σε προκαλώ κάθε μέρα στις 12 ηώρα το πρωί όποιος κερδίσει όποιος κερδισι θα πάρη και απάν τον τοποιασταν του τοπο του λενε ελευθερια. Έτσι λιπον παλεσαν για 9 εβδομαδες με το απανικης φιλα και την ελευθερια τους. Παλεσαν στη χωρα του λιπονοστρου. Έτσι λιπον νικισαρε απε τι βοιθια απο το ζωα και απο τις δυναμεις. Το παραμυθι τελισσε με ένα γλεντικαι θρεθηκε να παι' στι φιλακι ο κακος.

