



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

ΑΝΟΙΚΤΑ ακαδημαϊκά
μαθήματα ΠΠ

Δημιουργική Μέθοδος ρυθμικού και θεατρικού παιχνιδιού

ΕΝΟΤΗΤΑ 11: ΕΠΙΝΟΗΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ – ΦΩΝΗ & ΛΟΓΟΣ

Γαλάνη Μαρία (Μάρω) PhD

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

Σκοποί ενότητας

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΟΥΝ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟΥΣ ΤΡΟΠΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΤΟΥ ΠΛΟΥΤΟΥ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ, ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΤΗΤΑΣ.

ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΟΥΝ ΤΡΟΠΟΥΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΙΣΟΥΝ ΣΥΓΓΡΑΦΗ

ΝΑ ΑΣΚΗΘΟΥΝ ΣΕ ΒΑΣΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΦΩΝΗΣ ΚΑΙ ΕΚΦΟΡΑΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΟΡΘΟΦΩΝΙΑ



Περιεχόμενα ενότητας

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΤΕΚΜΗΡΙΩΝΟΥΝ ΤΗ ΣΧΕΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΑΥΤΟΜΑΤΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ.

ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΦΩΝΗΣ ΚΑΙ ΟΡΘΟΦΩΝΙΑΣ .

ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΤΗΤΑΣ.



Επινόηση κειμένου

Για την ανάδειξη του πλούτου της ελληνική γλώσσας μέσα από την δοκιμή στην έκφραση

Μέρος της διδακτέας ύλης αναφέρεται στο: Γαλάνη Μ., (2010) *Δημιουργική μέθοδος θεατρικού παιχνιδιού*, Ίων, εκδ. Έλλην, Αθήνα



ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΟΥ ΤΕΚΜΗΡΙΩΝΟΥΝ ΤΗ ΣΧΕΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Η δραστηριότητα του παιχνιδιού είναι μια δραστηριότητα χωρίς ματαίωση κι αυτό το γεγονός ενισχύει την τόλμη στη χρήση του λόγου.

Οι πιο σύνθετες γλωσσικές μορφές εμφανίζονται πρώτα στο παιχνίδι, κατά τη διάρκεια του οποίου το παιδί τολμά να δοκιμάσει, να συνδυάσει στοιχεία της γλώσσας.

Το παιχνίδι ενθαρρύνει το παιδί να χρησιμοποιεί τη γλώσσα σαν εργαλείο της σκέψης και της δράσης.

Τα παιχνίδια διαλόγου αντιμάχονται τα γλωσσικά ταμπού. Η ομοιοκαταληξία που επιδιώκεται σε αυτά προστατεύει το παιδί από κάθε «ηθική» ευθύνη.

Τα παιχνίδια λόγου βοηθούν στη βελτίωση της άρθρωσης και της επικοινωνιακής δεξιότητας, βοηθούν να γίνει το συναίσθημα, η επιθυμία και το όνειρο, Λόγος.



ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΛΩΣΣΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

- ασκήσεις με ήχους οι οποίες αυξάνουν το εύρος της δραματικής έκφρασης, προετοιμάζοντας τη σύνθετη πράξη του λόγου και ιδιαίτερα της δραματικής αφήγησης.
- τα λαχνίσματα τα οποία έχουν ρυθμό, αρμονία και συνδυάζουν το λογικό με το παράλογο, το πιθανό με το απίθανο.
- ασκήσεις με φωνήματα. Η Κακούρη Κ. αναφέρει ότι: «το φώνημα είναι το σπέρμα της έναρθρης λαλιάς που με τις εξελίξεις του νου έγινε το βάθρο και μαζί το στολίδι ποιητικών φράσεων που συγκροτούν ένα δραματικό έργο».
- η εξάσκηση στην καθαρότερη εκφορά του λόγου με τους παραδοσιακούς γλωσσοδέτες, (π.χ. «ο παπάς ο παχύς έφαγε παχιά φακή» κ.α.).
- η εξάσκηση της φωνής (ένταση, χρώμα).
- εξάσκηση της έκφρασης μέσω του λόγου (τονισμός, ύφος).



ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΣΥΝΔΕΟΝΤΑΙ ΜΕ ΤΟΝ ΤΟΝΙΣΜΟ ΕΙΝΑΙ:

- Η ισοπέδωση: η ισότονη εκφορά των λέξεων
- Καμπύλη
- ★ Η ανερχόμενη |θα μου τηλεφωνήσεις; Δεν θα ξεχάσεις; Αύριο σίγουρα |
- ★ Και η κατερχόμενη |Πάτερ υμών ο εν τοις ουρανοίς αγιασθήτω το όνομά σου |
- Παύση τέχνασμα για να προκαλέσει εντύπωση με όσα ακολουθούν, μια μορφή έμφασης
- Διάστημα ύστερα από παύση απότομη εκφορά λέξης ή λέξεων
- Έμφαση η ηχητική προβολή της λέξης ή των λέξεων
- Αιώρηση η ήχηση λέξης που με το τέλειωμα της ή τη διακοπή της μοιάζει σαν να είναι ξεκρέμαστη -
- Στακάτο συλλαβιστή εκφορά λέξης ή λέξεων
|κα – τα - λα – βες|



Στο θεατρικό παιχνίδι η δοκιμή για την ανάδειξη του πλούτου της γλώσσας αρχίζει ακόμη από εκείνη τη φάση που καλούμε τα παιδιά να πουν τ' όνομά τους και μπορεί να φτάσει ως την επινόηση κειμένου.

Η επινόηση κειμένου που προκύπτει από το τυχαίο, ίσως από μια λέξη μονάχα.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΜΙΑ ΛΕΞΗ

Μια λέξη προκαλεί στο μυαλό αντιδράσεις (ήχους, εικόνες, αναλογίες, σημασίες, όνειρα, κίνηση και αυτά ξυπνούν εμπειρία και μνήμη, φαντασία και ασυνείδητο.

- * π.χ. η λέξη φωτιά και άλλες που έχουν το ίδιο αρχικό όπως φάρος, φανέλα, φόβος κ.λ.π.
- * άλλες λέξεις που αρχίζουν από **φω** π.χ. φωνή, φωλιά, φώκια
- * άλλες λέξεις που καταλήγουν σε **ιά** π.χ. μιλιά, χιονιά, κακοτυχιά
- * άλλες λέξεις που συγγενεύουν σημασιολογικά π.χ. πυρά, τζάκι

Βασισμένο στο βιβλίο του Rodari Gianni «Γραμματική της φαντασίας», εκδ. Μεταίχμιο, 2003, μετάφραση: Γιώργος Κασαπίδης 9



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΜΙΑ ΛΕΞΗ (συνέχεια)

- Με εικόνες και μνήμες που αναδύονται από τη λέξη π.χ. δέντρο | Εικόνα ενός μικρού κοριτσιού που πονάει πολύ και παρηγορείται με λίκνισμα κρεμασμένη από τα πόδια της στα κλαδιά μιας συκιάς |.
- ακροστιχίδα μια λέξη ή ένα όνομα

Μικρός

Άνθρωπος

Ροή

Ωδή

- Διώνυμο - ζευγάρι λέξεων
λιοντάρι – ποντίκι αλλά και λιοντάρι - ψυγείο
Η απόσταση ανάμεσα στις δύο λέξεις θα αναγκάσει την φαντασία να μπει σε κίνηση για να δημιουργήσει ανάμεσά τους μια συγγένεια.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΜΙΑ ΛΕΞΗ (συνέχεια)

- αυθαίρετο πρόθεμα σε λέξη π.χ.

- ✧ Αντι_νερό,

- ✧ Διπλό _δρόμος,

- ✧ Ξε_βράχος κ.λ.π.

Βοηθάει τα παιδιά να εξερευνήσουν τις λέξεις,
να κάνουν πρωτότυπες αποκλίσεις

και να δομήσουν τον προσωπικό τους λόγο.

- σαρδάμ ή παραδρομή π.χ.

- ✧ έπρεπε – έρπεπε

- ✧ καράτι αντί κατάρτι,

- ✧ ντρίλινο αντί ξύλινο κ.λ.π.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ (τρόποι)

- 2) Φανταστική υπόθεση «Τι θα συνέβαινε αν...»
- 3) Από τίτλους εφημερίδων και με τυχαίους συνδυασμούς λέξεων και φράσεων ως εξής:
κόβουμε τους τίτλους εφημερίδων και τους ανακατώνουμε ώστε να δημιουργούνται νέες προτάσεις με ειδήσεις παράλογες, ενδιαφέρουσες και διασκεδαστικές.
- 4) Ομαδική ζωγραφική: Ξεκινά ένας με ένα σχήμα, ο επόμενος συμπληρώνει, μετά ο άλλος, ο άλλος κ.ο.κ. στο τέλος όλοι μαζί μεταγράφουν το ιχνογράφημα σε ιστορία.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

«ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ»

5) Οι μισοί της ομάδας γράφουν ερωτήσεις και οι άλλοι απαντήσεις.

π.χ. ερωτήσεις:

- Ποιος είναι
- * Που βρίσκεται
- * Τι κάνει
- * Τι λέει
- * Τι έγινε στο τέλος

π.χ. απαντήσεις

- * Ο εφημέριος Σαμαράς
- * Στο υποβρύχιο
- * Βάφει τα μαλλιά του
- * Λέει της Έλενας να πάψει να μαδάει το καναρίνι
- * Στο τέλος όλοι τους έγιναν φίλοι

Η απάντηση στην ερώτηση είναι τυχαία.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ ΑΠΟ ΓΝΩΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

6) Παραμυθοσαλάτα από γνωστά παραμύθια
π.χ. Ο λύκος και η Χιονάτη

7) Αντιστροφή των ρόλων
π.χ. η κακιά Κοκκινοσκουφίτσα και ο καλός λύκος

8) Αλλάζοντας τα χαρακτηριστικά ενός ήρωα
* Ένας κοντός ήρωας να γίνει ψηλός,
* ένας όμορφος άσχημος
* μια μπαλαρίνα σε κορίτσι με κινητικά προβλήματα

9) Τρυπώνοντας μια λέξη σε γνωστή ιστορία
π.χ. αλεξίπτωτο στην ιστορία της Κοκκινοσκουφίτσας.



ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΕΠΙΝΟΗΣΗΣ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

- 10) Συνδυασμός ποιημάτων ή λογοτεχνικών κειμένων
π.χ. «Την είδα την Ξανθούλα την είδα ψες αργά, απ' τα
κόκκαλα βγαλμένη, Τζίντζιρας τζιντζίρισε
το ροδάνι γύρισε , γεια σου κύριε μενεξέ».
- 11) Προβολή με τυχαία σειρά εικόνων-φωτογραφιών
(ανατροπή της συνεχούς αλληλουχίας εικόνων με
λογική συνέπεια) προς μια σειρά κινήσεων
σουρεαλιστικής δράσης και μεταγραφή της σε κείμενο
λόγου.
- 12) Προσωποποιημένα αντικείμενα π.χ. τι μπορεί να λένε
τα αντικείμενα στριμωγμένα μέσα σε μια γυναικεία
τσάντα.



ΣΥΝΘΕΣΗ ΛΙΜΕΡΙΚ

13) Τα λίμερικ είναι μικρά ποιήματα που συνδυάζουν το λογικό με το χωρίς νόημα.

Ο πρώτος στίχος αφορά στην παρουσίαση του ήρωα.

Στο δεύτερο περιγράφεται η ιδιότητά του.

Στον τρίτο κάτι που κάνει ο ήρωας,

Στον τέταρτο παρακολουθούμε την αντίδραση των παρισταμένων.

Ο πέμπτος στίχος προορίζεται για την εμφάνιση ενός τελικού επιθέτου, συνήθως εκκεντρικού, που αφορά στον πρωταγωνιστή.

Ένα παράδειγμα από τον Ροντάρι* :

Ποιος; «Ήταν ένας »

Ιδιότητα: « γέρος από το Γκρανιέρι»

Τι έκανε; «που περπατούσε στων ποδιών τις μύτες»

Τι είπαν; «αλλά του είπαν: σε είδαμε πριν ώρα τι σου 'ρθε και το κάνεις τώρα»

Επίθετο: «Ξεμωραμένε γέρο από το Γκρανιέρι».



*Rodari Gianni «Γραμματική της φαντασίας», εκδ. Μεταίχμιο, 2003, μετάφραση: Γιώργος Κασαπίδης

ΑΣΚΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Τρεις από τους/τις φοιτητές/τριες παραμένουν έξω από την αίθουσα.
- Ο εκπαιδευτικός λέει μια ιστορία.
- Καλείται ο ένας από τους 3 στην αίθουσα. Ένας από όσους άκουσαν την ιστορία αναλαμβάνει να την ξαναπεί όσο πιο πιστά μπορεί.
- Καλείται ένας ακόμη από τους 3 στην αίθουσα. Ο εκ των 3 που ήδη έχει μπει κι έχει ακούσει την ιστορία θα την πει ξανά για να την ακούσει αυτός ο δεύτερος εκ των τριών κοκ .
- Η ομάδα η οποία ακούει με προσοχή διαπιστώνει πως η ιστορία αλλάζει (αυξομειώνεται σε συμβάντα) από αφηγητή σε αφηγητή

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

- Όλη η ομάδα ακούει μια ιστορία ή ένα παραμύθι.
- Χωρίζονται σε μικρότερες ομάδες και δοκιμάζουν να ζωγραφίσουν κάθε μια ομάδα μια από τις ενότητες του παραμυθιού ή της ιστορίας.
- Αφηγούνται πάλι ενότητα – ενότητα μέσα από τις ζωγραφιές τους.

Τέλος Ενότητας



Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Πανεπιστήμιο Πατρών, Γαλάνη Μαρία (Μάρω).
«Δημιουργική Μέθοδος Ρυθμικού και Θεατρικού Παιχνιδιού».
Έκδοση: 1.0. Πάτρα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή
διεύθυνση: <https://eclass.upatras.gr/courses/PDE1464/>



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αθηνών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο την αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση Παρόμοια Διανομή 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.