

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Σίμος Παπαδόπουλος

Αγνή Καραγιάννη • Δήμητρα Λαμπρέτσα
Μάρω Λιάτσου • Μάγδα Χονδρογιάννη



ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Από την εμπύχωση στη σκηνή του θεάτρου

Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»

ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Από την εμπύχωση στη σκηνή του Θεάτρου

Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Επιστημονική Επιτροπή Αξιολόγησης

Συντονίστρια / Αξιολογήτρια

Μαρία Φραγκή

Εν ενεργεία μέλος Ε.Ε.Π.

Αξιολογήτρια

Αναστασία Λιώρη

Εν ενεργεία Εκπαιδευτικός

Αξιολογήτρια

Αγγελική Συροπούλου

Εν ενεργεία Εκπαιδευτικός

Τεχνικός Εμπειρογνώμονας

Ηλίας Σταύρακας

Πτυχιούχος Πληροφορικής

Επικουρικός Εμπειρογνώμονας

Αλεξία Θεοδωρίσκου

Διπλωματούχος Τεχνολογίας Γραφικών Τεχνών

Υπεύθυνη του μαθήματος/γνωστικού
αντικειμένου στο πλαίσιο της Πράξης

Ελένη Φραγκούλη

Σύμβουλος Β΄ ΙΕΠ

Μέλος της Επιστημονικής Ομάδας

Έργου (ΕΟΕ) της Πράξης

**Πράξη με τίτλο: «Συγγραφή, Αξιολόγηση και Ένταξη διδακτικών βιβλίων
στο Μητρώο Διδακτικών Βιβλίων και στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Διδακτικών Βιβλίων»
με κωδικό ΟΠΣ 6010165 στο Πρόγραμμα
«Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή» 2021-2027**

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Σπυρίδων Δουκάκης

Πρόεδρος του Δ.Σ. του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Υπεύθυνη Πράξης

Πολυξένη Μπίλλα

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Προϊσταμένη Τμήματος Β΄ Προγραμμάτων Σπουδών και Εκπαιδευτικού Υλικού

Αναπληρώτρια Υπεύθυνη Πράξης

Άννα-Αικατερίνη Λυκούρη

Σύμβουλος Α΄ του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

**«Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης»
και το Πρόγραμμα «Ανθρώπινο Δυναμικό και Κοινωνική Συνοχή»**



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων
και Αθλητισμού



Πρόγραμμα
Ανθρώπινο Δυναμικό και
Κοινωνική Συνοχή

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Σίμος Παπαδόπουλος

Αγνή Καραχιάννη • Δήμητρα Λαμπρέτσα • Μάρω Λιάτσου • Μάγδα Χονδρογιάννη

ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Από την εμπύχωση στη σκηνή του Θεάτρου

Δ' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

ΑΝΑΔΟΧΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ



• ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ •

Σίμος Παπαδόπουλος
Καθηγητής Δημοκριτείου Πανεπιστημίου Θράκης (ΠΤΔΕ)

Αγνή Καραγιάννη
Φιλολόγος - Διδάκτωρ Επιστημών Αγωγής

Μάρω Λιάτσου
Σύμβουλος Εκπαίδευσης Θεατρικής Αγωγής

Μάγδα Χονδρογιάννη
Εκπαιδευτικός - Θεατρολόγος

• ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ •

Δήμητρα Λαμπρέτσα
Εκπαιδευτικός - Πτυχιούχος ΑΣΚΤ

• ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ •

Σίμος Παπαδόπουλος

• ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ
ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ •

Χρήστος Δράκος
Χαράλαμπος Θεοδώρου



Εργαστηριακός
Οδηγός

• Περιεχόμενα •



Θέμα Πρώτο • Αισθάνομαι και εκφράζομαι στο παιχνίδι 10

Μάθημα 1 • Αισθάνομαι και εκφράζομαι 11

Η βιβλιοθήκη του σχολείου 11

Μάθημα 2 • Παίζουμε στην ομάδα 15

Το μυστήριο των λευκών σελίδων 15

Θέμα Δεύτερο • Με τους φίλους μου στην ομάδα 18

Μάθημα 3 • Τα πρόσωπά μας είναι χαρούμενα πλάι στους άλλους; 19

Sim-O 19

Μάθημα 4 • Μιλούμε στους άλλους. Αυτοί μας προσέχουν; 23

Ποιος είναι ο Μορμόλης; 23

Μάθημα 5 • Μπορούμε να συνεργαστούμε στην ομάδα μας; 27

Περιπέτεια στο κέντρο της γης 27

Θέμα Τρίτο • Μπαίνουμε σε ρόλο και κάνουμε κάτι. Μετά σκέφτομαι όσα κάναμε 32

Μάθημα 6 • Εμπυχώνουμε την ομάδα μας 33

Ένα αλλιώτικο σκιάχτρο 33

Μάθημα 7 • Παίζουμε στο θεατρικό παιχνίδι 37

Περιπέτειες στη θάλασσα 37

Μάθημα 8 • Ερευνούμε στη διερευνητική δραματοποίηση 40

Το αγόρι με τα χρυσά μαλλιά 40

Μάθημα 9 • Δοκιμάζουμε θεατρικές τεχνικές	47
Μόνο με την καρδιά βλέπεις καλά	47
Μάθημα 10 • Μαθαίνουμε να ρωτάμε. Μαθαίνουμε να απαντάμε	51
Ένα άγαλμα με καρδιά	51

Θέμα Τέταρτο • Τι κάνουμε για να ζωντανέψουμε μια γραμμένη ιστορία στη σκηνή **54**

Μάθημα 11 • Πώς να φτιάξουμε ένα θεατρικό έργο ή τι υλικά θέλουμε για να κάνουμε ένα έργο στη σκηνή μας;	55
Ουρανός γεμάτος άστρα	55
Μάθημα 12 • Παίζουμε το έργο που φτιάξαμε στη σκηνή μας	59
Το δάσος κινδυνεύει	59

Θέμα Πέμπτο • Η θεατρική σκηνή μας **62**

Μάθημα 13 • Ποιοι είμαστε και τι ζητάμε στη σκηνή;	63
Ένας ονειροπόλος	63
Μάθημα 14 • Οργανώνουμε μια θεατρική παράσταση	67
Μια δίκαιη απόφαση	67
Μάθημα 15 • Στη γιορτή του Σχολείου	71
Μια ιστορία από τα παλιά	71

Θέμα Έκτο • Στον κόσμο του θεάτρου και του πολιτισμού **74**

Μάθημα 16 • Είμαστε θεατές στο θέατρο, στο μουσείο, σε μια αίθουσα τέχνης	75
Κόρη 674	75
Μάθημα 17 • Το θέατρο από την Αρχαία Ελλάδα μέχρι σήμερα	79
Στο αρχαίο θέατρο	79

Μάθημα 18 • Όλες οι τέχνες συνεργάζονται	83
Παίζοντας θέατρο για την Ειρήνη	83
Μάθημα 19 • Το θέατρο με τις κούκλες, με τις σκιές, με τις νέες τεχνολογίες	87
Ο αποχαιρετισμός	87
Στην Ελατού	90

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ • Σχολικές εκδηλώσεις **92**

Μάθημα 20 • 28η Οκτωβρίου 1940	92
Η πορεία προς το Μέτωπο	92
Μάθημα 21 • 17η Νοέμβρη 1973	93
Λιανοτράγουδα για τη λευτεριά	93
Μάθημα 22 • Πρωτοχρονιά	94
Να τα πούμε;	94
Μάθημα 23 • 25η Μαρτίου 1821	95
«Θούριος» • «Ελεύθεροι Πολιορκημένοι»	95

Καλωσόρισμα

Αγαπητά μας παιδιά, καλώς ήρθατε στον θαυμαστό κόσμο της Θεατρικής Αγωγής! Μέσα από τις σελίδες του βιβλίου μας, θα γνωρίσουμε την τέχνη του θεάτρου, θα πλουτίσουμε τη φαντασία μας, θα εκφραστούμε με κίνηση, φωνή και λόγο, θα επικοινωνήσουμε με τους άλλους και θα εξερευνήσουμε τους τρόπους που καθένας από εμάς αντιλαμβάνεται τον κόσμο. Ακολουθώντας τα 7 βήματα κάθε μαθήματος, θα ταξιδέψουμε στον συναρπαστικό κόσμο του θεάτρου.

Η περιπέτεια ξεκινά!

• Εικονίδια και Γλωσσάρι Μαθησιακών Βημάτων •



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Γνωρίζουμε όσα συμβαίνουν στην ιστορία μας.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Μαθαίνουμε ποιοι είναι οι στόχοι μας.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Εκφραζόμαστε και επικοινωνούμε στην ομάδα μέσα από το παιχνίδι.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Μαθαίνουμε τους τρόπους, δηλαδή τις μεθόδους και τις τεχνικές με τις οποίες θα παίξουμε και θα διερευνήσουμε την ιστορία μας.



Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!

Παίζουμε και διερευνούμε τις ιδέες και τις απόψεις μας στην ιστορία και παρουσιάζουμε τις σκηνικές δράσεις μας.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Στοχαζόμαστε και συζητάμε για το πώς περάσαμε. Σκεφτόμαστε και αξιολογούμε όσα δημιουργήσαμε. Προτείνουμε νέες δράσεις.



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Δημοσιεύουμε κάτι σχετικό με όσα δημιουργήσαμε.

• Εικονίδια Μεθόδων και Τεχνικών •



Παντομίμα



Μαρτυρία



Αυτοσχεδιασμός



Γραφή σε Ρόλο



Αναλογία



Θέατρο Φόρουμ



Οπτική Γωνία



Παιχνίδι Ρόλου.
Συνάντηση



Καρέκλα
των Αποκαλύψεων



Περίγραμμα
του Χαρακτήρα



Συλλογικός Χαρακτήρας



Εικόνες από τη ζωή
του Χαρακτήρα



Θεατρικό Παιχνίδι



Μανδύας του Ειδικού



Διερευνητική
Δραματοποίηση



Δραματική Ένταση



Ανίχνευση της Σκέψης



Καταιγισμός Ιδεών

Αντικρουόμενες
Σκέψεις και Συμβουλές



Διάδρομος της Συνείδησης



Η βιβλιοθήκη του σχολείου



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Φώτη, τώρα μπορείς να ανοίξεις τα μάτια! είπε η Αλκμήνη.
 - Πού με φέρατε; ρώτησε εκείνος, κοιτώντας γύρω του με περιέργεια.
 - Βρισκόμαστε στη βιβλιοθήκη του σχολείου, απάντησε η Ελπίδα και πήρε ένα βιβλίο στα χέρια της. Μου αρέσει πολύ η μυρωδιά των βιβλίων, μονολόγησε, ξεφυλλίζοντάς το αργά, με κλειστά μάτια.
 - Κοιτάξτε, κάθε διάδρομος έχει διαφορετική κατηγορία! παρατήρησε η Αλκμήνη, δείχνοντας τις ταμπέλες. Τέχνες, Μυθολογία, Λογοτεχνία, Επιστήμες...
- Ο Φώτης είχε προσηλωθεί σε ένα πολύχρωμο βιβλίο για το διάστημα.
- Λοιπόν, ας συγκεντρωθούμε! Πρέπει να βρούμε πληροφορίες σχετικά με το θέατρο, είπε η Αλκμήνη. Ορίστε, εδώ είναι το ράφι.
- Ο Αλκίνοος τράβηξε ένα μεγάλο βιβλίο με τίτλο «Αρχαίο Θέατρο».
- Ελπίζω να περιέχει και εικόνες, μουρμούρισε. Ωχ! Παιδιά, ελάτε να δείτε!
 - Τι συμβαίνει πάλι, Αλκίνοε; ρώτησε η Αλκμήνη.
 - Το βιβλίο είναι άδειο! απάντησε έκπληκτος εκείνος.
- Η Αλκμήνη τράβηξε ένα άλλο βιβλίο με τίτλο «Παντομίμα».
- Κι αυτό είναι άδειο! αναφώνησε έκπληκτη.
- Τα παιδιά άρχισαν να ξεφυλλίζουν τα βιβλία. Οι σελίδες ήταν λευκές! Κοιτάζονταν σαστισμένοι, όταν ξαφνικά η Ελπίδα είδε με την άκρη του ματιού της ένα κόκκινο φως να κινείται πίσω από τα ράφια. Αμέσως έκανε νόημα στα παιδιά. Κάτι μυστήριο συνέβαινε εδώ, όμως δεν προλάβαιναν να το ερευνήσουν. «Ντριιιν!», ακούστηκε το κουδούνι. Η περιπέτεια μόλις άρχιζε...



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- ✦ Χαλαρώνουμε, ώστε να είμαστε ήρεμοι και συγκεντρωμένοι για να παίξουμε ή να αυτοσχεδιάσουμε.
- ✦ Αναγνωρίζουμε το περιβάλλον γύρω μας μέσα από τις αισθήσεις μας.
- ✦ Γνωρίζουμε καλύτερα το σώμα μας μέσα από την αναπνοή και την κίνηση.
- ✦ Εξασκούμαστε στον **καταιγισμό ιδεών**.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Αναπνοή, χαλάρωση, παρατηρητικότητα, συγκέντρωση της προσοχής

Η αναπνοή

- ✦ Ξαπλώνουμε σε ύπτια θέση στο πάτωμα και αναπνέουμε ελεύθερα.
- ✦ Αισθανόμαστε την κοιλιά μας να φουσκώνει με την εισπνοή και να χαλαρώνει με την εκπνοή.
- ✦ Καθώς εισπνέουμε, σηκώνουμε τα χέρια και καθώς εκπνέουμε, τα κατεβάζουμε.

Το ξύπνημα των αισθήσεων

- ✦ Τοποθετούμε ένα κουτί με διάφορα αντικείμενα στο κέντρο του κύκλου.
- ✦ Κλείνουμε τα μάτια, διαλέγουμε ένα αντικείμενο και προσπαθούμε να καταλάβουμε τι είναι. Ταυτόχρονα, το περιγράφουμε στους άλλους.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Το σώμα μας και το περιβάλλον γύρω μας:

- ✦ Αντιλαμβανόμαστε το περιβάλλον με τις αισθήσεις μας, δηλαδή την όραση, την ακοή, την όσφρηση, την αφή και τη γεύση.



- Εισπνέουμε βαθιά και εκπνέουμε αργά, ενεργοποιώντας τη διαφραγματική μας αναπνοή.
- Κινούμαστε και παρατηρούμε την κίνησή μας.

Στον καταιγισμό ιδεών:

- Λέμε λέξεις και φράσεις για ένα θέμα και τις καταγράφουμε στον πίνακα ή σε ένα χαρτί.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Τι συμβαίνει στη βιβλιοθήκη;

- Αναλαμβάνουμε τους ρόλους των παιδιών και πηγαίνουμε στη βιβλιοθήκη, με σκοπό να λύσουμε το μυστήριο (Γιατί τα βιβλία είναι άδεια; Τι μπορεί να είναι το κόκκινο φως;).
- Κάνουμε υποθέσεις για το τι μπορεί να συμβαίνει και αυτοσχεδιάζουμε, αρχίζοντας με τη φράση «Το είδατε αυτό;».



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Οι αισθήσεις μας

- Παρατηρούμε τον χώρο γύρω μας.
- Κλείνουμε τα μάτια και καθένας περιγράφει κάτι που θυμάται από τον χώρο.
- Συζητάμε σε τι χρησιμεύουν οι αισθήσεις.
- Τι συμβαίνει όταν χάσουμε κάποια από τις αισθήσεις;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Οι εποχές μέσα από τις αισθήσεις μας

- Χωριζόμαστε σε τέσσερις ομάδες και καθεμιά επιλέγει μια εποχή.
- Φανταζόμαστε τι βλέπουμε, ακούμε, αγγίζουμε, μυρίζουμε και γευόμαστε την εποχή αυτή.
- Συζητάμε στην ομάδα μας, σημειώνουμε σε ένα χαρτί λέξεις και φράσεις και έπειτα, κάθε ομάδα διαβάζει στις άλλες το δικό της κείμενο.



Το μυστήριο των λευκών σελίδων



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Όταν σχόλασαν, οι τέσσερις φίλοι επέστρεψαν στη βιβλιοθήκη.

- Τι κάνουμε εδώ τέτοια ώρα; ρώτησε ο Φώτης ανήσυχος.
- Ησυχία! Θα σας πούμε μετά! απάντησε, κάνοντας νοήματα, η Αλκμήνη.
- Τι ψάχνουμε; ψιθύρισε ο Αλκίνοος, αλλά η Ελπίδα του έκανε πάλι νόημα να σιωπάσει.

Ο Αλκίνοος πήρε στα χέρια του το βιβλίο «Αρχαίο Θέατρο», αλλά, μόλις το άνοιξε, δεν πίστευε στα μάτια του. Τα γράμματα, οι εικόνες, όλα ήταν στη θέση τους.

- Αλκμήνη! φώναξε, δείχνοντας το βιβλίο.

Ξαφνικά, η Ελπίδα παρατήρησε πάλι την κόκκινη δέσμη φωτός να κινείται. Πλησίασε αθόρυβα κι έκανε νόημα στην Αλκμήνη να την ακολουθήσει. Τότε, είδαν ένα μικρό ρομποτάκι να ξεφυλλίζει τις σελίδες ενός βιβλίου, εξαφανίζοντας γράμματα και εικόνες με την κόκκινη δέσμη που έβγαινε από το κεφάλι του.

- Επιτέλους, τι περιμένουμε εδώ; Πείνασα! φώναξε ο Φώτης, που δεν είχε καταλάβει τι συνέβαινε.

Η κόκκινη δέσμη έμεινε ακίνητη για λίγα δευτερόλεπτα κι έπειτα άρχισε να κινείται ακανόνιστα. Η Αλκμήνη έτρεξε να ανάψει το φως, ενώ η Ελπίδα προσπάθησε να πιάσει το ρομποτάκι, που έτρεχε ανάμεσα στα ράφια. Ο Φώτης, ξαφνιασμένος, έριξε μερικά βιβλία στο πάτωμα. Ο Αλκίνοος ανέβηκε σ' ένα τραπέζι, ενώ τα κορίτσια συνέχισαν να κυνηγάνε το ρομποτάκι.

- Περίμενε, του φώναξε η Αλκμήνη, ώσπου εκείνο βρέθηκε παχιδευμένο σε μια γωνία.
- Ο Sim-O θέλει να διαβάσει. Ο Sim-O θέλει να διαβάσει... ακούστηκε μια ψηφιακή φωνή.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Εκφραζόμαστε στην ομάδα.
- Παίζουμε χωρίς λόγια, με παντομίμα.
- Εξερευνούμε τη φωνή μας.
- Γνωρίζουμε τον Τσάρλι Τσάπλιν.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Γνωριμία στην ομάδα, φαντασία, σωματική κίνηση και έκφραση

Το μαγικό καπέλο

- Ένα παιδί φοράει το καπέλο και αυτοσχεδιάζει με παντομίμα.
- Με το σήμα του εκπαιδευτικού, κλείνουμε τα μάτια και το μαγικό καπέλο πηγαίνει σε κάποιον άλλο.

Η μηχανή

- Χωριζόμαστε σε ομάδες και δημιουργούμε με το σώμα μας μια μηχανή (π.χ. μια παγωτομηχανή).
- Ο καθένας, με τη σειρά του, γίνεται ένα εξάρτημά της και αυτοσχεδιάζει, ώστε η μηχανή να λειτουργεί με κίνηση και ήχο.

Τα ρομπότ

- Φανταζόμαστε ότι είμαστε ρομπότ και παρουσιάζουμε με παντομίμα εικόνες από την καθημερινότητα (π.χ. το πρωινό ξύπνημα).



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στην παντομίμα:



- Παρατηρούμε με τις αισθήσεις μας ό,τι υπάρχει γύρω μας.
- Αναπαριστούμε με το σώμα μας και την έκφραση του προσώπου ό,τι φανταζόμαστε (ένα φανταστικό αντικείμενο, έναν φανταστικό χώρο, μια φανταστική δύναμη, ένα φανταστικό πρόσωπο) και δημιουργούμε μια ιστορία χωρίς λόγια.
- Με τη φωνή μας παράγουμε διάφορους ήχους.





Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Η πόλη των ρομπότ




-  Χωριζόμαστε σε ομάδες και φανταζόμαστε ότι ζούμε σε μια ρομποτική πόλη. Ο καθένας αυτοσχεδιάζει πρώτα μόνος του (Τι ρομπότ είμαστε; Τι κάνουμε;). Ύστερα, αυτοσχεδιάζουμε στην ομάδα.
Πώς αλληλεπιδρούμε μεταξύ μας;
-  Διαμορφώνουμε το σκηνικό μας και παρουσιάζουμε τους αυτοσχεδιασμούς μας στις άλλες ομάδες της τάξης.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**






Τα ρομπότ στην οθόνη

-  Παρακολουθούμε μια σκηνή από την ταινία «Μοντέρνοι Καιροί» του Τσάρλι Τσάπλιν και σχολιάζουμε τι συμβαίνει.
-  Συζητάμε σχετικά με τη θέση που έχουν τα ρομπότ στη ζωή μας σήμερα.
-  Συζητάμε τι μας άρεσε περισσότερο από τις παρουσιάσεις των άλλων ομάδων.



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Ηχοτοπίο

-  Καθόμαστε στον κύκλο. Ο καθένας επινοεί και δοκιμάζει ήχους που μπορεί να κάνει ένα ρομπότ.
-  Παίρνουμε λίγο χρόνο για εξάσκηση και στη συνέχεια, ένας-ένας προσθέτουμε τον ήχο μας, δημιουργώντας όλοι μαζί ένα ρομποτικό ηχοτοπίο.
-  Ηχογραφούμε το ηχοτοπίο μας, χρησιμοποιώντας μέσα που διαθέτουμε στην τάξη.





Sim-O



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

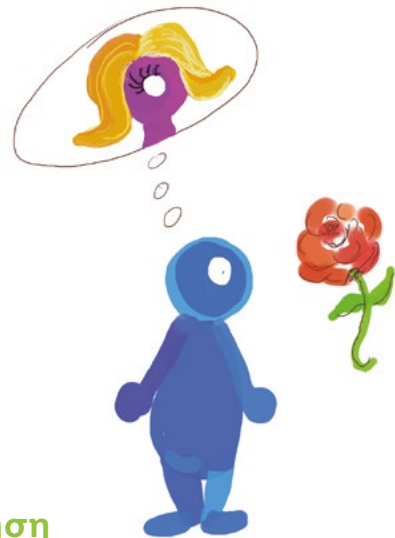
- Ο Sim-O βλέπει κίνδυνο. Ο Sim-O βλέπει κίνδυνο... ακούστηκε ξανά η ψηφιακή φωνή.
- Μη φοβάσαι. Είμαστε φίλοι σου, είπε η Ελπίδα με ήρεμη φωνή.
- Ώστε σε λένε Sim-O. Πώς βρέθηκες στη βιβλιοθήκη; ρώτησε η Αλκμήνη.
- Ο Sim-O ήρθε από τον πλανήτη P672 σε αποστολή, απάντησε το ρομπότ.
- Ένα ρομπότ από άλλο πλανήτη; εξακολούθησαν έκπληκτα τα κορίτσια.
- Απομακρυνθείτε, μπορεί να είναι επικίνδυνο! φώναξε ο Αλκίνοος.
Το ρομποτάκι άρχισε πάλι να κινείται πανικόβλητο.
- Αλκίνοε, κατέβα από το τραπέζι. Φώτη, άφησε τα βιβλία που έριξες, θα τα μαζέψουμε μετά. Ελάτε να γνωρίσετε τον Sim-O, τους προσκάλεσε η Αλκμήνη.
- Μα γιατί σβήνεις τα βιβλία; ρώτησε ο Αλκίνοος, πλησιάζοντας.
- Ο Sim-O κάνει έρευνα. Συλλέγει πληροφορίες και μετά τις επιστρέφει στα βιβλία, απάντησε το ρομπότ.
- Ώστε είσαι ερευνητής! ενθουσιάστηκε η Αλκμήνη. Κι εμείς κάνουμε έρευνα για το θέατρο, πρόσθεσε.
Τα μάτια της Ελπίδας άστραψαν.
- Sim-O, πρέπει να βρούμε πληροφορίες για θεατρικά έργα. Μπορείς να μας βοηθήσεις; τον ρώτησε.
- Ο Sim-O δημιουργεί ολογράμματα. Ο Sim-O ζωντανεύει τα βιβλία.
- Φανταστικό! αναφώνησε ενθουσιασμένη η Αλκμήνη.
- Σε ευχαριστούμε! είπαν τα παιδιά με μια φωνή.
Το ρομποτάκι κούνησε το κεφάλι του αριστερά δεξιά, βγάζοντας περίεργους ψηφιακούς ήχους.
- Ο Sim-O δε γνωρίζει τι σημαίνει «ευχαριστώ».



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Επικοινωνούμε με τους άλλους στην ομάδα.
- Μαθαίνουμε την **αναλογία**.
- Διερευνούμε την έννοια της αποδοχής.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Εμπιστοσύνη, συνεργασία, σωματική κίνηση και έκφραση

Ο καθρέφτης

- Γινόμαστε ζευγάρια και στεκόμαστε αντικριστά. Αποφασίζουμε ποιος είναι ο καθρέφτης και ποιος είναι ο άνθρωπος μπροστά στον καθρέφτη.
- Ο άνθρωπος κινεί διάφορα μέλη του σώματος αργά (π.χ. χέρια, πόδια, μάτια) και ο καθρέφτης ακολουθεί ταυτόχρονα τις κινήσεις, με όση ακρίβεια μπορεί.



Μαγνήτες - Αντιμαγνήτες

- Γινόμαστε ζευγάρια και κινούμαστε μαζί σαν μαγνήτες, έχοντας ενωμένα κάθε φορά διαφορετικά μέλη του σώματός μας (π.χ. αγκώνες με αγκώνες). Προσέχουμε να μην απομαγνητιστούμε.
- Κινούμαστε στον χώρο σαν αντιμαγνήτες, κρατώντας ίσες αποστάσεις από τους άλλους. Με ένα σήμα μένουμε ακίνητοι, απλώνουμε τα χέρια και περιστρέφουμε γύρω από τον εαυτό μας, φροντίζοντας να μην αγγίζουμε κανέναν.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στην αναλογία:

- Διερευνούμε την πραγματικότητα μέσα από έναν μύθο, με στόχο να κατανοήσουμε τη συμπεριφορά των ανθρώπων και τις κοινωνικές καταστάσεις.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Ένα ρομπότ ανάμεσά μας

- Βρισκόμαστε στην αυλή του σχολείου, όταν ξαφνικά εμφανίζεται ένα ρομπότ. Καθένας αυτοσχεδιάζει χωρίς λόγια πώς νιώθει (π.χ. φόβο, χαρά, στοργή, αποδοχή). Στη συνέχεια, χωριζόμαστε σε ομάδες και συζητάμε. Τι θέλει το ρομπότ; Ποια είναι η διάθεσή του προς εμάς; Πώς θα αντιδράσουμε;
- Δημιουργούμε έναν σύντομο αυτοσχεδιασμό με αρχή, μέση και τέλος και τον παρουσιάζουμε στην τάξη.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Ο καινούργιος συμμαθητής

- Συζητάμε τι θα συνέβαινε αν στη θέση του ρομπότ ήταν ένας καινούργιος συμμαθητής.
- Πώς θα συμπεριφερόμασταν;
- Έχουμε βρεθεί κάποτε σε μια παρόμοια κατάσταση;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Πλανήτης P672

- Φανταζόμαστε τον πλανήτη P672 (π.χ. τα κτίρια, την τεχνολογία, τα φυτά, τα ζώα, τους κατοίκους του) και δημιουργούμε ένα ομαδικό έργο (ζωγραφιά, κολάζ, ψηφιακή εικόνα).



Ποιος είναι ο Μορμόλης;



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

– Ο Μορμόλης είναι ο Μορμόλης κι εμείς είμαστε εμείς; Δεν καταλαβαίνω τίποτα... μονολογούσε ο Αλκίνοος, ξεφυλλίζοντας ένα θεατρικό έργο. Sim-O, μήπως γνωρίζεις εσύ τι είναι ο Μορμόλης;

– Ο Μορμόλης είναι ένα απλό ξύλινο κουτί, απάντησε το ρομποτάκι, ρίχνοντας μια δέσμη φωτός πάνω σε μια σελίδα.

Ξαφνικά, εμφανίζονται δύο παιδιά. Ένα αγόρι και ένα κορίτσι.

(Παιδικό δωμάτιο. Τα δύο παιδιά κρατούν ένα ξύλινο κουτί και κοιτούν γύρω τους με αγωνία.)

Μάντα: Δεν πρέπει κανείς να βρει τον Μορμόλη, Ρίκι! Ούτε ο θεός και η θεία, ούτε ο αστυνόμος, ούτε ο δήμαρχος και, προπαντός, όχι ο κύριος Μπουρίνιας!

Ρίκι: Συμφωνώ, Μάντα. Αλλά πού θα τον κρύψουμε;

Μάντα *(ψάχνει με το βλέμμα)*: Δεν ξέρω... Κάπου θα υπάρχει ένα μέρος που δε θα σκεφτούν να ψάξουν οι μεγάλοι.

Αλκίνοος: Μα τι είναι ο Μορμόλης;

(Τα παιδιά σταματούν απότομα, τον κοιτούν για λίγο σιωπηλά.)

Μάντα: Ο Μορμόλης είναι ένα σκέτο κουτί! Αλλά εμείς φανταζόμαστε ότι είναι ζωντανός και μιλάμε μαζί του. Είναι πολύ αστείο!

Ρίκι: Ο Μορμόλης μας αγαπάει. Λέει στους μεγάλους όλα όσα σκεφτόμαστε εμείς, αλλά δεν τολμούμε να τους πούμε.

Μάντα: Ότι δε χρειάζεται να κοιμηθούμε αν δε νυστάζουμε! Και ότι μπορούμε να παίζουμε στον κήπο και να χοροπηδάμε!

Ρίκι: Αλλά οι μεγάλοι δεν τον καταλαβαίνουν τον Μορμόλη. Τον φοβούνται. Θυμώνουν και θέλουν να τον εξαφανίσουν.

Μάντα: Ειδικά ο κύριος Μπουρίνιας! Θέλει να τον βρει και να τον κάνει κομματάκια! Αλλά δε θα του περάσει, λέει ο Μορμόλης.

(Μουσική. Η δέσμη φωτός του Sim-O τρεμοπαίζει. Οι φιγούρες των παιδιών σβήνουν απαλά.)





Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;



Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Εκφραζόμαστε και επικοινωνούμε με τους φίλους μας στην ομάδα.
- Παίζουμε λεκτικούς αυτοσχεδιασμούς.
- Διερευνούμε μια κατάσταση μέσα από την **οπτική γωνία** και κατανοούμε τη θέση του άλλου.
- Διερευνούμε τη σημασία της ελευθερίας της έκφρασης.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Φαντασία, αυτοσχεδιασμός

Τι έχει μέσα το μαγικό κουτί;

- Τοποθετούμε στον κύκλο ένα κουτί.
- Ένας παίκτης βγάζει κάτι φανταστικό από το κουτί και οι υπόλοιποι κάνουν ερωτήσεις για να βρουν τι είναι (π.χ. τι σχήμα έχει, τι γεύση).

Διαφωνίες

- Χωριζόμαστε σε ζευγάρια και αυτοσχεδιάζουμε με θέμα τις παρακάτω ιστορίες:
 - Η μητέρα καλεί το παιδί να φάει, όμως εκείνο λέει ότι δεν πεινάει.
 - Το παιδί θέλει να δει την αγαπημένη του εκπομπή, ενώ η μητέρα του λέει ότι είναι ώρα για ύπνο.
 - Δύο αδέρφια συζητούν και διαφωνούν σχετικά με την απόφαση του διαιτητή στον αγώνα.
 - Δυο φίλοι ετοιμάζονται να φύγουν για διακοπές, όμως δεν συμφωνούν για το πού θα πάνε.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στην οπτική γωνία:

- Οι χαρακτήρες αφηγούνται ή αναπαριστούν γεγονότα που έζησαν, δίνοντας καθένας διαφορετική ερμηνεία για το ίδιο γεγονός ανάλογα με τις αντιλήψεις του.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Διαφορετικές οπτικές γωνίες

- Χωριζόμαστε σε ομάδες, επιλέγουμε ρόλους από την ιστορία και ετοιμάζουμε αυτοσχεδιασμό, όπου ένα από τα παιδιά θέλει να κάνει κάτι αλλά ένας από τους ενήλικες δεν του το επιτρέπει. Τι θα κάνει τελικά το παιδί και πώς θα αντιδράσει ο ενήλικας;
- Η δράση σταματάει και καθένας παρουσιάζει την οπτική του γωνία.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Παίρνουμε θέση

- Στο κέντρο της αίθουσας βρίσκεται το κουτί που αντιπροσωπεύει τον Μορμόλη.
- Γινόμαστε χαρακτήρες της ιστορίας και εκφράζουμε την άποψή μας γι' αυτόν.

Συζητάμε στην ομάδα

- Τι σημαίνει ελευθερία έκφρασης;
- Πώς εκφράζουμε την άποψή μας όταν διαφωνούμε με κάποιον;
- Πώς υποστηρίζουμε την άποψή μας όταν οι άλλοι διαφωνούν με εμάς;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Ο Μορμόλης στο κάδρο

- Ζωγραφίζουμε τον Μορμόλη, όπως φανταζόμαστε ότι θα τον έβλεπε κάποιος που τον αγαπά ή και κάποιος που τον φοβάται.



Περιπέτεια στο κέντρο της γης



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Φώτη, αύριο παρουσιάζεται η θεατρική παράσταση «Ταξίδι στο κέντρο της γης»! είπε η Αλκμήνη, με τα μάτια της να λάμπουν από χαρά.
- Αλήθεια; Μου αρέσουν πολύ τα μυθιστορήματα του Ιουλίου Βερν, αλλά δεν ήξερα ότι αυτό το βιβλίο έχει διασκευαστεί για το θέατρο, απάντησε εκείνος.
- Ας ψάξουμε σχετικά με την υπόθεση του έργου. Sim-O, μπορείς να μας δείξεις εικόνες από την ιστορία; ρώτησε ανυπόμονα η Αλκμήνη.
- Ο Sim-O είναι έτοιμος για δράση, απάντησε το ρομποτάκι, προβάλλοντας μια εικόνα.
- Τι είναι αυτό; Μοιάζει με κρατήρα ηφαιστείου, παρατήρησε ο Φώτης. Εκείνη τη στιγμή εμφανίστηκε μπροστά τους μια αντρική μορφή.
- Είμαι ο καθηγητής Λίντεμπροκ και αυτό είναι το ηφαίστειο Σνίφφελ, τους είπε. Από εδώ ξεκινήσαμε μαζί με τον ανιψιό μου, τον Άξελ, για να φτάσουμε στο κέντρο της γης. Θέλετε να σας διηγηθώ την ιστορία;
- Ναι! αναφώνησαν τα παιδιά ενθουσιασμένα.
- Η ιστορία μας ξεκινά μια βραδιά του Μαΐου του 1863. Περιεργαζόμουν ένα αρχαίο ισλανδικό βιβλίο, όταν ξαφνικά βρήκα ένα παλιό κρυπτογραφημένο χειρόγραφο που έλεγε ότι κάποιος κατάφερε να φτάσει στο κέντρο της γης, εξήγησε ο καθηγητής.
- Και μετά; ρώτησαν τα παιδιά με αγωνία.
- Θα σας πω ή, καλύτερα, θα σας δείξω, απάντησε ο Λίντεμπροκ. Οι σελίδες του βιβλίου τότε ζωντάνεψαν, γεμίζοντας τον χώρο με συναρπαστικές εικόνες. Τα παιδιά είδαν τον καθηγητή, μαζί με τον Άξελ και τον οδηγό τους, ανάμεσα σε ανεμοστρόβιλους, αδάμαστα ηφαίστεια, προϊστορικά πλάσματα και πελώρια μανιτάρια.
- Προϊστορικά πλάσματα και ηφαίστεια! Ανυπομονώ για την παράσταση! φώναξε η Αλκμήνη, χοροπηδώντας.









Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Συνεργαζόμαστε, αποκτούμε εσωτερικό ρυθμό στην ομάδα και πετυχαίνουμε κοινούς στόχους.
- Γνωρίζουμε τον **αυτοσχεδιασμό**.
- Μαθαίνουμε τι είναι **θεατρική διασκευή**.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Σωματική κίνηση και έκφραση, εμπιστοσύνη, συνεργασία

Το ηφαίστειο

- Η ομάδα σχηματίζει έναν κρατήρα ηφαιστείου.
- Το ηφαίστειο αρχίζει σιγά σιγά να κάνει θόρυβο.
- Δυναμώνουμε σταδιακά τον θόρυβο, ώσπου το ηφαίστειο εκρήγνυται.

Προϊστορικά πλάσματα

- Χωριζόμαστε σε ομάδες και δημιουργούμε με το σώμα μας ένα προϊστορικό ζώο (π.χ. μαμούθ, βίσωνα, δεινόσαυρο).
- Καθένας φαντάζεται ότι γίνεται ένα μέλος του σώματος του ζώου, ώστε αυτό να ζωντανέψει με κίνηση και ήχο.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στον αυτοσχεδιασμό:

- Ενεργούμε με αφορμή ένα ερέθισμα ή ένα θέμα, με βάση την έμπνευση της στιγμής, χωρίς κάποιο γραπτό κείμενο.
- Προσαρμόζουμε τη συμπεριφορά μας ανάλογα με τις δοσμένες συνθήκες της ιστορίας (χαρακτήρες, χώρος, χρόνος, κατάσταση) και τον ρόλο μας.



Στη θεατρική διασκευή:

- Μετατρέπουμε ένα αφηγηματικό κείμενο σε δραματικό.
- Γράφουμε διαλόγους με δραματική ένταση.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Αυτοσχεδιάζουμε!

- Χωριζόμαστε σε ομάδες εξερευνητών. Με βάση το χειρόγραφο του καθηγητή Λίντεμπροκ, δημιουργούμε ένα σχέδιο, όπου αποτυπώνουμε τα τοπία, τα εμπόδια και τα μυστηριώδη πλάσματα που συνάντησε.
- Επιλέγουμε κατάλληλα εφόδια, προετοιμάζουμε το σχέδιό μας και ξεκινάμε το ταξίδι.
- Τι περιπέτειες αντιμετωπίζουμε; Τι ανακαλύπτουμε εκεί;



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Συζητάμε για την ομάδα

- Πώς ήταν η συνεργασία μας στην ομάδα;
- Τι καταφέραμε μαζί;
- Τι θα αλλάζαμε την επόμενη φορά;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Το ημερολόγιο ενός εξερευνητή

- Γράφουμε στο προσωπικό μας ημερολόγιο σκέψεις, συναισθήματα, εντυπώσεις από το ταξίδι μας. Τι θα συμβουλευάμε έναν εξερευνητή του μέλλοντος;



Θέμα Τρίτο • Μπαίνουμε σε ρόλο και κάνουμε κάτι.
Μετά σκέφτομαι όσα κάναμε



Ένα αλλιώτικο σκιάχτρο



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Ο Sim-O επεξεργαζόταν ένα θεατρικό έργο, όταν η Ελπίδα τον πλησίασε.

- Ένα σκιάχτρο! είπε ενθουσιασμένη.
- Είναι ο Αχυρούλης, αποκρίθηκε ο Sim-O, ρίχνοντας φως σε μια σελίδα.

(Χωράφι με καλαμπόκια. Απαλό, χρυσαφένιο φως. Στο κέντρο, ένα σκιάχτρο με παλιά ρούχα και ψάθινο καπέλο. Τιτίβισμα πουλιών.)

Ελπίδα: Έχεις όμορφο όνομα.

Αχυρούλης: Ο Τιτιβούε μου το χάρισε. Πόσο αγαπώ τα πουλιά! Ο κυρ-Δίκανος με έφτιαξε για να τα τρομάζω. Αλλά εγώ... εγώ ποτέ δεν ήθελα να με φοβούνται.

Ελπίδα: Ο Τιτιβούε είναι πουλί;

Αχυρούλης: Ναι! Ο πρώτος μου φίλος. Ξέρεις, αισθανόμουν τόσο μόνος... Μα μετά γνώρισα τον Τιτιβούε. Και ύστερα ήρθαν κι άλλα πουλιά. Μου έκαναν γενέθλια! Μου έφερναν ηλιαχτίδες και ουράνια τόξα. Μια μέρα τους είπα ότι ήθελα να ταξιδέψω μαζί τους. Κι εκείνα μου υποσχέθηκαν να μου μάθουν να πετώ!

Ελπίδα: Και τα κατάφερες;

Αχυρούλης: Ναι, τα κατάφερα! Τα πουλιά μου έμαθαν να ακούω την καρδιά μου.

Ελπίδα *(μονολογώντας)*: Είναι υπέροχο να ακούς την καρδιά σου.

(Το φως του Ο Sim-O τρεμοπαίζει.)

Sim-O: Ο Sim-O... δεν καταλαβαίνει. Τι σημαίνει να ακούς την καρδιά σου;

(Σιωπή. Σκοτάδι.)



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Μαθαίνουμε να εμπυχώνουμε την ομάδα.
- Αναλαμβάνουμε **θεατρικό ρόλο** και κατανοούμε τον χαρακτήρα με την **ανίχνευση της σκέψης**.
- Διερευνούμε την αξία της πίστης στον εαυτό μας.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Φαντασία, σωματική κίνηση και έκφραση

Οι μορφασμοί

- Χωριζόμαστε σε ζευγάρια και καθόμαστε αντικριστά. Ο ένας παίκτης κρύβει το πρόσωπό του με ένα φύλλο χαρτί, κάνει έναν μορφασμό και ανεβάζει αργά το χαρτί, φανερώνοντας το πρόσωπό του.
- Ο άλλος επαναλαμβάνει τον μορφασμό, με όση ακρίβεια μπορεί.

Το πέταγμα

- Φανταζόμαστε μια κατάσταση στην οποία δεν μπορούμε να κινηθούμε (π.χ. τα πέλματά μας κόλλησαν στο πάτωμα, έχουμε παγώσει μέσα σ' ένα μεγάλο κομμάτι πάγου, είμαστε κλεισμένοι σε ένα μικρό κουτί).
- Σιγά σιγά απελευθερωνόμαστε και χρησιμοποιούμε τα χέρια μας ως φτερά.
- Καθώς πετάμε, καθένας λέει δυνατά κάτι που θα ήθελε πολύ (π.χ. θα ήθελα ένα παγωτό).



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στη θεατρική εμπύχωση:


- Εμπιστευόμαστε τον εαυτό μας και τους άλλους.
- Εκφράζουμε συναισθήματα, σκέψεις και επιθυμίες.
- Ακούμε, συζητάμε και σεβόμαστε τις ιδέες των άλλων.

Στον θεατρικό ρόλο:

- Αυτοσχεδιάζω σαν να είμαι ο χαρακτήρας.
 - Ποιος είμαι και τι ζητάω;
 - Τι σκέφτομαι; Τι κάνω; Γιατί το κάνω; Πώς νιώθω;
 - Ποια είναι η σχέση μου με τους άλλους ρόλους;






Στην ανίχνευση της σκέψης:

-  Αυτοσχεδιάζω σαν να είμαι ο χαρακτήρας.
Ενώ βρισκόμαστε σε παγωμένη εικόνα, απαντάμε σε θεατρικό ρόλο στις ερωτήσεις του εκπαιδευτικού, με σκοπό να διερευνηθεί η κατάσταση, τα συναισθήματα και οι σκέψεις του χαρακτήρα.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**




Το όνειρο του Αχυρούλη

-  Μπαίνουμε σε ρόλο (κυρ-Δίκανος, Αχυρούλης, πουλιά, άλλοι ρόλοι) και αυτοσχεδιάζουμε με θέμα το όνειρο του Αχυρούλη να πετάξει.
-  Τι δυσκολίες αντιμετώπισε; Πώς τις ξεπέρασε; Πώς τον βοήθησαν οι φίλοι του;
-  Η δράση σταματάει και ανιχνεύουμε τις σκέψεις και τα συναισθήματα των χαρακτήρων.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**


Συζητάμε σχετικά με την πίστη στον εαυτό μας και την εμφύχωση

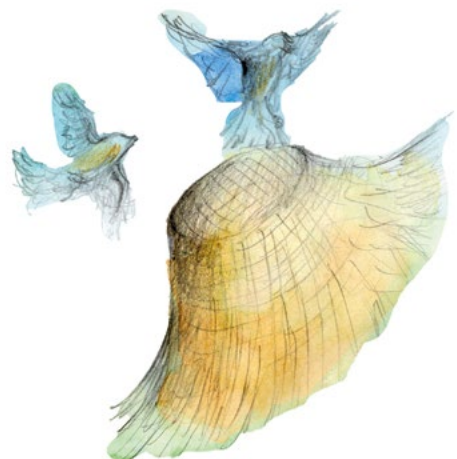
-  Έχουμε κάποιο μεγάλο όνειρο;
-  Έχουμε καταφέρει να κάνουμε κάτι που μας φαινόταν ακατόρθωτο;
-  Έχουμε βοηθήσει κάποιον να πιστέψει ότι μπορεί να τα καταφέρει;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Τα κατορθώματά μας

-  Σε ένα μεγάλο χαρτί, καθένας γράφει κάτι που έχει καταφέρει, το οποίο στην αρχή έμοιαζε πολύ δύσκολο.



**Θέμα Τρίτο • Μπαίνουμε σε ρόλο και κάνουμε κάτι.
Μετά σκέφτομαι όσα κάναμε**



Περιπέτειες στη Θάλασσα



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Τι είναι το Κυκλο-λωτο-γοργο-κιρκι-λάριζο; ρώτησε ο Αλκίνοος, συλλαβίζοντας τη λέξη.
 - Τι παράξενη λέξη! Πού τη βρήκες; απόρησε ο Φώτης. Sim-O, ξέρεις εσύ τι είναι το Κυ κλο λω το γορ... Δεν μπορώ να το πω!
 - Ο Sim-O γνωρίζει ποιος έχει την απάντηση, είπε και πέρασε μια δέσμη κόκκινου φωτός μέσα από τις σελίδες ενός βιβλίου με τίτλο «Οδυσσεβάχ».
- Ξαφνικά εμφανίστηκε ένας άντρας με γένια, φθαρμένα ρούχα και ένα κουπί στο χέρι.
- Πού βρίσκομαι; Έφτασα επιτέλους στην Ιθαγδάτη; ρώτησε αναστατωμένος
 - Εδώ είναι η βιβλιοθήκη μας, αποκρίθηκε ο Φώτης, προσπαθώντας να τον καθησυχάσει. Μα, ποιος είσαι;
 - Είμαι ο Κανένας, αποκρίθηκε ο άντρας. Εσύ ποιος είσαι; Ο Δρακοκύκλωπας;
 - Φαίνομαι εγώ για Δρακοκύκλωπας; Εγώ είμαι ο Φώτης. Σε λένε Κανένα; Και, τότε, ποιος είναι ο Οδυσσεβάχ; απόρησε ο Φώτης.
 - Καλά λοιπόν, αφού δεν είσαι ο Δρακοκύκλωπας, τότε εγώ είμαι ο Οδυσσεβάχ, είπε περήφανα ο άντρας.
 - Κύριε Οδυσσεβάχ, τι είναι αυτό το Κυκλολωτογογκιρλαρ... αχ, δεν μπορώ να το πω! απογοητεύθηκε ο Αλκίνοος.
 - Εννοείς το Κυκλολωτογογκιρκιρλάριζο; Αν θέλετε να μάθετε τι σημαίνει, πρέπει να κάνετε το ταξίδι! φώναξε ο Οδυσσεβάχ, βουτώντας ξανά μέσα στη θάλασσα του βιβλίου. Η φαντασία των παιδιών άρχισε να ταξιδεύει σαν καράβι πάνω από κύματα γεμάτα περιπέτειες...



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;


Στη σημερινή μας συνάντηση:

 Θα γνωρίσουμε το **θεατρικό παιχνίδι**.





Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!** **Φαντασία, μεταμόρφωση, αυτοσχεδιασμός**

Μεταμορφώσεις

 Φανταζόμαστε ότι μεταμορφωνόμαστε σε θάλασσα (ήρεμη, τρικυμιώδη κ.ά.), σε γοργόνες και σειρήνες, σε πειρατές, σε περίεργα ζώα.

Περιπέτειες στη θάλασσα

 Γινόμαστε ναυτικοί και ξεκινάμε ένα συναρπαστικό ταξίδι.
 Σαλπάρουμε σε άγνωστα νερά, συναντούμε θαλάσσια τέρατα, αντιμετωπίζουμε ξαφνικές καταιγίδες και επισκεπτόμαστε μυστηριώδη νησιά.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

• Οι φάσεις του θεατρικού παιχνιδιού •

- **Α΄ Φάση** • Παίζουμε παιχνίδια και ασκήσεις για να εκφραστούμε, να επικοινωνήσουμε με τους άλλους, να συνεργαστούμε και να μεταμορφωθούμε με τη φαντασία μας.
- **Β΄ Φάση** • Μπαίνουμε σε θεατρικό ρόλο και σε καταστάσεις και αυτοσχεδιάζουμε με το σώμα, τη φωνή και τον λόγο.
- **Γ΄ Φάση** • Συζητάμε με τους συμπαίκτες μας για την εξέλιξη της ιστορίας, επιλέγουμε τους ρόλους που θέλουμε, μεταμφιεζόμαστε, σκηνοθετούμε και παρουσιάζουμε το έργο μας.
- **Δ΄ Φάση** • Εκφράζουμε τις απόψεις και τα συναισθήματά μας για την πορεία του παιχνιδιού μας και για τις σχέσεις μας με τους άλλους στην ομάδα.



Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!

Το ταξίδι

- Σε ομάδες, συζητάμε για την εξέλιξη της ιστορίας, αναλαμβάνουμε ρόλους και αυτοσχεδιάζουμε.
- Δημιουργούμε το σκηνικό μας και ζωντανεύουμε τη θάλασσα, το καράβι και τα εμπόδια με το σώμα μας, τις κινήσεις, τους ήχους και τα αντικείμενα.
- Παρουσιάζουμε το ταξίδι μας στις άλλες ομάδες της τάξης.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Ο προορισμός

- Τι συναντήσαμε στο ταξίδι μας;
Τι ανακαλύψαμε όταν φτάσαμε στον προορισμό μας;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Ο χάρτης

- Δημιουργούμε έναν χάρτη με την πορεία που ακολουθήσαμε στο ταξίδι μας.
- Με βάση τις περιπέτειες που αντιμετωπίσαμε, δημιουργούμε μια πολυσύλλαβη σύνθετη λέξη.



Το αγόρι με τα χρυσά μαλλιά





Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Τι ψάχνεις; ρώτησε ο Φώτης τον Sim-O, που είχε χωθεί στα ράφια της βιβλιοθήκης.
 - Ο Sim-O αναζητά το αγόρι με τα χρυσά μαλλιά, που ξεκίνησε από τον πλανήτη B612 για να γνωρίσει τον κόσμο, απάντησε το ρομποτάκι.
 - Αυτό το αγόρι μου θυμίζει εσένα Sim-O. Ποια είναι η ιστορία του; ρώτησε η Αλκμήνη.
 - Το αγόρι αγαπούσε και φρόντιζε ένα τριαντάφυλλο στον πλανήτη του. Ήταν πανέμορφο και νόμιζε ότι ήταν μοναδικό στον κόσμο, είπε ο Sim-O. Όταν όμως βρέθηκε στη Γη, αντίκρουσε έναν κήπο γεμάτο τριαντάφυλλα και πλημμύρισε με θλίψη, πιστεύοντας πως το τριαντάφυλλό του δεν είναι πια μοναδικό.
 - Το τριαντάφυλλο όμως ήταν πράγματι μοναδικό για το αγόρι, είπε η Ελπίδα. Ό,τι αγαπάει και φροντίζει κανείς είναι μοναδικό για εκείνον.
 - Ό,τι αγαπάει και φροντίζει κανείς είναι μοναδικό για εκείνον, επανέλαβε ο Sim-O.
 - Την ξέρω αυτήν την ιστορία! φώναξε ο Αλκίνοος. Είχαμε δει τη θεατρική παράσταση, θυμάσαι Αλκμήνη;
 - Να το! Το βρήκα! διέκοψε ο Φώτης. Ο «Μικρός Πρίγκιπας». Αυτός είναι ο τίτλος του βιβλίου που ψάχνεις Sim-O, είπε και άφησε το βιβλίο στο τραπέζι.
- Ο Sim-O πλησίασε, ξεφύλλισε το μικρό βιβλίο, αλλά απογοητεύτηκε. Δεν μπορούσε να καταλάβει λέξεις, όπως αγάπη, φροντίδα, ευθύνη. Μόνο μια λύση υπήρχε! Έπρεπε να βρει το αγόρι με τα χρυσά μαλλιά και να του ζητήσει περισσότερες εξηγήσεις.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

-  Διερευνούμε τη σημασία της αγάπης μέσα από τη **διερευνητική δραματοποίηση**.
-  Μαθαίνουμε το **περίγραμμα του χαρακτήρα** και τον **συλλογικό χαρακτήρα**.






Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!**

Φαντασία, σωματική κίνηση και έκφραση, αυτοσχεδιασμός




Κάτι πολύτιμο

-  Σκεφτόμαστε κάτι πολύτιμο για εμάς και το αναζητούμε στον χώρο, ξεπερνώντας εμπόδια (φυσικά ή αόρατα) μέχρι να το βρούμε. Έπειτα, αποκαλύπτουμε τι είναι αυτό.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

• Τα στάδια της διερευνητικής δραματοποίησης •

1. Δημιουργούμε την κατάλληλη ατμόσφαιρα της ομάδας με ασκήσεις και παιχνίδια γνωριμίας, συνεργασίας, μεταμορφώσεων και άλλα.
2. Ερχόμαστε σε επαφή με τον μύθο και αφού έχουμε πάρει τις πρώτες πληροφορίες, κατόπιν, εκτός ρόλου, συζητάμε για τους χαρακτήρες: για τη ζωή τους, τον χώρο, τον χρόνο και τις καταστάσεις που αυτοί αντιμετωπίζουν.
3. Αυτοσχεδιάζουμε με τη βοήθεια των θεατρικών τεχνικών και των ερωτήσεων του / της εκπαιδευτικού, για να σκεφτούμε και να ερευνήσουμε σε ρόλο.
Για να το πετύχουμε:
 -  Εξετάζουμε τη συμπεριφορά των χαρακτήρων και τις συνέπειες της συμπεριφοράς τους, ενώ κάθε φορά παρατηρούμε και τη δική μας προσωπική δράση: τι επιλέγουμε να κάνουμε, γιατί το κάνουμε, τι μας προβληματίζει, ποια είναι τα διλήμματά μας.
 -  Παράγουμε ένα δραματικό κείμενο στο εργαστήρι δημιουργικής γραφής και αυτοσχεδιάζουμε ξανά.
 -  Αξιολογούμε τις αποφάσεις και τις ενέργειές μας σε ρόλο και εκτός ρόλου.
4. Αν θέλουμε, χωρίς ιδιαίτερη προετοιμασία, παρουσιάζουμε στη σκηνή όσα ερευνήσαμε.
5. Σε ρόλο και εκτός ρόλου, σκεφτόμαστε ξανά και συζητάμε όσα ερευνήσαμε: τις απόψεις μας, τα συναισθήματά μας, τις προτάσεις μας για τη συνέχεια.







συνέχεια... Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στο περίγραμμα του χαρακτήρα:

- 🍃 Κάποιος τοποθετεί το σώμα του πάνω σε μεγάλο χαρτί, σαν να είναι ο χαρακτήρας, και οι άλλοι σχεδιάζουν το περίγραμμα του σώματός του, έχοντας στο νου μας τον χώρο, τον χρόνο, τα πρόσωπα και τις καταστάσεις που συμβαίνουν και που έχουν συμβεί.
- 🍃 Μέσα στο περίγραμμα γράφουμε τι σκεφτόμαστε, σαν να είμαστε ο ίδιος ο χαρακτήρας.
- 🍃 Έξω από το περίγραμμα γράφουμε τι σκεφτόμαστε για τον χαρακτήρα, εκφράζοντας σκέψεις, συναισθήματα και δίνοντας συμβουλές.

Στον συλλογικό χαρακτήρα:

- 🍃 Όλοι μαζί, δημιουργούμε το συλλογικό πρόσωπο του χαρακτήρα και αναπαριστούμε με το σώμα και τον λόγο μας τις διαφορετικές πλευρές ή σκέψεις του.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Ερχόμαστε σε επαφή με τον μύθο και συζητάμε για τους χαρακτήρες

- 🍃 Διαβάζουμε ή ακούμε ένα απόσπασμα της ιστορίας με τον Μικρό Πρίγκιπα και το τριαντάφυλλο.
- 🍃 Ποιοι είναι οι χαρακτήρες; Τι σχέση έχουν μεταξύ τους; Τι αναζητούν;

Αυτοσχεδιάζουμε με τη βοήθεια των θεατρικών τεχνικών και των ερωτήσεων. Σκεφτόμαστε και ερευνούμε σε ρόλο

Ο Μικρός Πρίγκιπας

- 🍃 Σχεδιάζουμε το περίγραμμα του Μικρού Πρίγκιπα και διερευνούμε ό,τι επηρεάζει τη ζωή του.
- 🍃 Μέσα στο περίγραμμα, στον ρόλο του Μικρού Πρίγκιπα, γράφουμε σκέψεις και συναισθήματα.
- 🍃 Έξω από το περίγραμμα γράφουμε τις δικές μας σκέψεις και τα συναισθήματα.



Το τριαντάφυλλο

- Δημιουργούμε όλοι μαζί με το σώμα μας το τριαντάφυλλο.
- Καθένας λέει μια φράση ή ένα μικρό μονόλογο, για να εκφράσει τις σκέψεις και τα συναισθήματα του τριαντάφυλλου.

Γινόμαστε συγγραφείς στο εργαστήρι γραφής

- Γράφουμε διαλόγους σχετικά με τη συνάντηση του Μικρού Πρίγκιπα και του τριαντάφυλλου.

Παρουσιάζουμε στη σκηνή όσα ερευνήσαμε

- Προετοιμάζουμε στην ομάδα μας τα βασικά σημεία της ιστορίας μας, αναλαμβάνουμε ρόλους, διαμορφώνουμε το σκηνικό περιβάλλον και παρουσιάζουμε το έργο μας.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Σκεφτόμαστε ξανά και συζητάμε όσα ερευνήσαμε

- Τι σημαίνει αγαπώ, φροντίζω, είμαι υπεύθυνος για κάτι;
- Γιατί ο Sim-O δεν κατανοεί αυτές τις έννοιες;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Ό,τι αγαπώ

- Δημιουργούμε ένα συννεφόλεξο και γράφουμε για κάτι που αγαπάμε πολύ.



Θέμα Τρίτο • Μπαίνουμε σε ρόλο και κάνουμε κάτι.
Μετά σκέφτομαι όσα κάναμε



Μόνο με την καρδιά βλέπεις καλά



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Να! Το αγόρι με τα χρυσά μαλλιά! είπε η Ελπίδα, κοιτάζοντας τον Μικρό Πρίγκιπα που μόλις είχε βγει μέσα από τις σελίδες.
- Να και η αλεπού! φώναξε ο Φώτης.
Η αλεπού και ο Μικρός Πρίγκιπας κοιτάζονταν χωρίς να μιλούν. Σαν εκείνη την πρώτη ημέρα της γνωριμίας τους, όταν η αλεπού κρυβόταν πίσω από τους θάμνους.
- Οι δύο φίλοι συναντιούνται ξανά! είπε με συγκίνηση η Αλκμήνη.
Εκείνη τη στιγμή, η αλεπού πετάχτηκε από την άκρη της σελίδας του βιβλίου, τέντωσε τη μικρή ουρά της και στάθηκε δίπλα στα πόδια του Μικρού Πρίγκιπα.
- Θυμάμαι που στην αρχή με φοβόσουν, είπε εκείνος και χαίδεψε τρυφερά την αλεπού.
- Και μετά γίναμε φίλοι και εμπιστευτήκαμε ο ένας τον άλλο, απάντησε η αλεπού.
- Μα έπειτα, έπρεπε να φύγω και να αποχωριστούμε... συνέχισε με θλίψη ο Μικρός Πρίγκιπας.
- Αυτό συμβαίνει καμιά φορά. Ξέρεις, το χρώμα του σταχιού μου φέρνει στον νου πάντα τα μαλλιά σου κι έτσι θυμάμαι τα παιχνίδια μας και την καλοσύνη σου, είπε η αλεπού.
- Κι εγώ θυμάμαι το μυστικό σου. «Μόνο με την καρδιά βλέπεις καλά. Η ουσία δεν φαίνεται με τα μάτια», μου είπες πριν φύγω.
- Μα η καρδιά δεν έχει μάτια, είπε Sim-O, αναβοσβήνοντας τα λαμπάκια του. Παράξενα πλάσματα οι άνθρωποι! Και οι αλεπούδες!



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Διερευνούμε την αξία της φιλίας μέσα από τη διερευνητική δραματοποίηση.
- Μαθαίνουμε τις **εικόνες από τη ζωή του χαρακτήρα**.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε!

Σωματική κίνηση και έκφραση, εμπιστοσύνη, αυτοσχεδιασμός

Πρίγκιπας και αλεπού

- Σε ζευγάρια γινόμαστε αλεπού και Πρίγκιπας.
- Κρυβόμαστε, πλησιάζουμε ο ένας τον άλλο και απομακρυνόμαστε.
- Σταδιακά, ερχόμαστε κοντά και παίζουμε μαζί.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στις εικόνες από τη ζωή του χαρακτήρα:

- Δημιουργούμε παγωμένες εικόνες από στιγμιότυπα της ημέρας ή της ζωής ενός χαρακτήρα.
- Προσπαθούμε να κατανοήσουμε τι αλλάζει κάθε φορά στην κάθε νέα εικόνα σε σχέση με την προηγούμενη.
- Οι παγωμένες εικόνες ζωντανεύουν με σκέψεις και συναισθήματα του χαρακτήρα.



Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!




Το ημέρωμα

Ερχόμαστε σε επαφή με τον μύθο και συζητάμε για τους χαρακτήρες

- Διαβάζουμε ή ακούμε ένα απόσπασμα της ιστορίας με τον Μικρό Πρίγκιπα και την αλεπού.
- Συζητούμε για τη ζωή της αλεπούς και του Μικρού Πρίγκιπα πριν και μετά τη γνωριμία τους. Τι άλλαξε στη ζωή τους και γιατί;

Αυτοσχεδιάζουμε με τη βοήθεια των θεατρικών τεχνικών και των ερωτήσεων. Σκεφτόμαστε και ερευνούμε σε ρόλο



-  Σε δύο ομάδες δημιουργούμε ζευγάρια ρόλων (πρίγκιπες και αλεπούδες).
-  Αναπαριστούμε διαφορετικές στιγμές της ζωής των χαρακτήρων (η πρώτη συνάντηση, το ημέρωμα, η φιλία, ο αποχαιρετισμός).
-  Κάθε φορά, με το κατάλληλο σήμα, παχώνουμε τη δράση μας και εκφράζουμε σκέψεις και συναισθήματα.

Γινόμαστε συγγραφείς στο εργαστήρι γραφής

-  Γράφουμε ένα δραματικό κείμενο.



Παρουσιάζουμε στη σκηνή όσα ερευνήσαμε

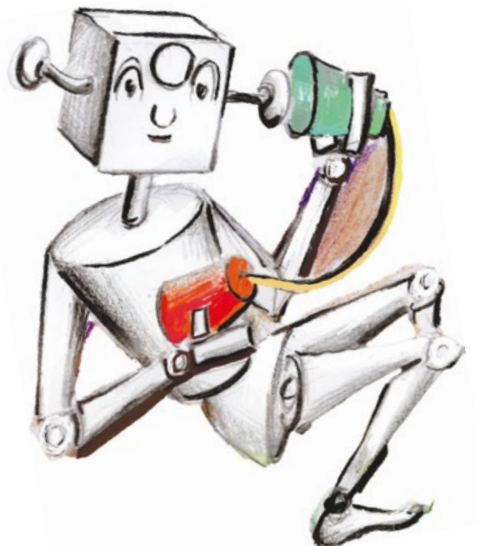
-  Προετοιμάζουμε στην ομάδα τα βασικά σημεία της ιστορίας μας, αναλαμβάνουμε ρόλους που θέλουμε και παρουσιάζουμε τον αυτοσχεδιασμό μας.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!


Σκεφτόμαστε ξανά και συζητάμε όσα ερευνήσαμε

-  Τι σημαίνει η φράση «Μόνο με την καρδιά βλέπεις καλά»;
-  Πώς εκφράζουμε την αγάπη μας και τη φροντίδα μας σε κάποιον;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Το δέντρο της φιλίας

-  Αξιοποιούμε διάφορα υλικά, κατασκευάζουμε κάρτες για τους φίλους μας και δημιουργούμε ένα δεντράκι για τη φιλία.

Θέμα Τρίτο • Μπαίνουμε σε ρόλο και κάνουμε κάτι.
Μετά σκέφτομαι όσα κάναμε



Ένα άγαλμα με καρδιά





Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Υπάρχουν, άραγε, άλλες ιστορίες με πρίγκιπες; ρώτησε ο Αλκίνοος, ψάχνοντας στα ράφια της βιβλιοθήκης. Όχι πρίγκιπες με φανταχτερά ρούχα, που ξέρουν μόνο να διατάζουν, αλλά πρίγκιπες που ξέρουν να αγαπούν.
- Ο «Ευτυχισμένος Πρίγκιπας» του Όσκαρ Ουάιλντ, είπε η Ελπίδα και τράβηξε το βιβλίο από το ράφι. Ο πρίγκιπας αυτός είναι ένα άγαλμα με χρυσή καρδιά, που βλέπει από ψηλά τη δυστυχία των ανθρώπων και αγωνιά για την κοινωνία.
- Ο Sim-Ο δεν καταλαβαίνει τι σημαίνει χρυσή καρδιά, είπε το ρομποτάκι.
- Χρυσή είναι η καρδιά που συμπονά, πήρε τον λόγο ο Μικρός Πρίγκιπας. Με την καρδιά βλέπεις καλύτερα. Ο Ευτυχισμένος Πρίγκιπας το γνώριζε καλά. Γι' αυτό τον θαυμάζω πολύ για ό,τι έκανε.
- Τι έκανε, λοιπόν; ρώτησε ο Αλκίνοος.
- Ακούστε την ιστορία, είπε η Ελπίδα. Κάποτε ένα χελιδόνι, που ταξίδευε προς τις ζεστές χώρες, σταμάτησε σε μια πόλη για να ξεκουραστεί. Κούρνιασε στα πόδια ενός αγάλματος, του Ευτυχισμένου Πρίγκιπα. Μα ο Πρίγκιπας δάκρυζε για τη θλίψη και την αδικία που αντίκριζε γύρω του. Το χελιδόνι, συγκινημένο, αποφάσισε να τον βοηθήσει να απαλύνει τον πόνο όσων είχαν ανάγκη.
- Το χελιδόνι βρήκε τη δύναμη να με βοηθήσει, ακόμη και αν γνώριζε ότι έτσι δεν θα ολοκλήρωνε το ταξίδι του. Ο δικός μου σκοπός για δικαιοσύνη και αλληλεγγύη προς τους ανθρώπους έγινε και δικός του σκοπός, ακούστηκε η φωνή του Ευτυχισμένου Πρίγκιπα.
- Χαίρομαι πολύ που σε γνωρίζω, είπε ο Μικρός Πρίγκιπας και του έδωσε το χέρι.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

-  Ερευνούμε ρόλους και καταστάσεις με τις **τεχνικές ερώτησης** και την **καρέκλα των αποκαλύψεων**.
-  Διερευνούμε τη σημασία της κοινωνικής δικαιοσύνης και της αλληλεγγύης.





Βήμα 3 • Ας παίξουμε!
Σωματική κίνηση και έκφραση, εμπιστοσύνη, συνεργασία
Γλύπτες και αγάλματα

- Σε ομάδες, κάποιοι γίνονται γλύπτες και κάποιοι το άγαλμα του Ευτυχισμένου Πρίγκιπα και του χελιδονιού.
- Οι γλύπτες «σμιλεύουν» τα αγάλματα. Στη συνέχεια, εκείνα ζωντανεύουν και εκφράζουν τις σκέψεις τους, με κίνηση και λόγο.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Στις τεχνικές ερώτησης:

- Επινοούμε και διατυπώνουμε ερωτήσεις για να διερευνήσουμε τη συμπεριφορά ενός ρόλου ή μια κατάσταση.
- Μπορεί να βρισκόμαστε εκτός θεατρικού ρόλου ή σε ρόλο.

• Οι ερωτήσεις μας βοηθούν •

1. Να βρούμε πληροφορίες (Ποιοι θα πάρουν συνέντευξη από το άγαλμα; Γιατί αποφάσισε να δωρίσει τα πολύτιμα πετράδια του;).
2. Να εμβαθύνουμε στην ιστορία (Πώς πιστεύετε ότι θα αντιδράσει το χελιδόνι, όταν ο πρίγκιπας του πει την επιθυμία του;).
3. Να προσδιορίσουμε τον δραματικό χώρο και χρόνο, τους ρόλους και την κατάσταση (Πού λέτε ότι βρίσκεται το χελιδόνι αυτή τη στιγμή;).
4. Να σκεφτούμε τις ανάγκες του ρόλου, για να τον κατανοήσουμε (Πώς θα νιώθατε αν ήσασταν στη θέση του χελιδονιού;).
5. Να εκφράσουμε σκέψεις και συναισθήματα (Τι σκέφτεσαι να κάνεις;).
6. Να αξιολογήσουμε και να προτείνουμε λύσεις (Τι θα μπορούσαμε να είχαμε κάνει διαφορετικά;).
7. Να ανακεφαλαιώσουμε (Μπορεί κάποιος να αναφέρει τις δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε;).
8. Να στοχαστούμε (Άλλαξε κάτι μέσα μας; Τι νομίζετε ότι δεν πήγε καλά;).

Στην καρέκλα των αποκαλύψεων:

- Σε θεατρικό ρόλο ή εκτός ρόλου, κάνουμε ερωτήσεις σε έναν χαρακτήρα, με στόχο να πάρουμε πληροφορίες για τη συμπεριφορά του, για τις πράξεις, τα κίνητρά του, για την προηγούμενη ζωή του, τα σχέδιά του στο μέλλον.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Η λάμψη του Ευτυχισμένου Πρίγκιπα

Ερχόμαστε σε επαφή με τον μύθο και συζητάμε για τους χαρακτήρες

- Ο εκπαιδευτικός αφηγείται την ιστορία του Ευτυχισμένου Πρίγκιπα.
- Ποιοι είναι οι χαρακτήρες, ποια είναι η μεταξύ τους σχέση, τι αναζητούν;
- Σε ρόλο πολιτών, διερευνούμε τον λόγο που το άγαλμα έχασε την λάμψη του.
- Επινοούμε και γράφουμε τις ερωτήσεις που θα θέσουμε στο άγαλμα, στο χελιδόνι, στον δήμαρχο και στα μέλη του δημοτικού συμβουλίου.

Αυτοσχεδιάζουμε με τη βοήθεια των θεατρικών τεχνικών και των ερωτήσεων. Σκεφτόμαστε και ερευνούμε σε ρόλο

- Καθόμαστε στην καρέκλα των αποκαλύψεων στον ρόλο του Πρίγκιπα, του χελιδονιού, του δημάρχου και των μελών του δημοτικού συμβουλίου.
- Σε ρόλο πολιτών, θέτουμε ερωτήσεις για να πληροφορηθούμε σχετικά με τη συμπεριφορά των χαρακτήρων, τις πράξεις και τα κίνητρά τους.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Σκεφτόμαστε ξανά και συζητάμε όσα ερευνήσαμε

- Συζητάμε τη σημασία της αλληλεγγύης και αναφέρουμε παραδείγματα.



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Μια φωλιά

Φτιάχνουμε μια φωλιά για τα πουλιά που βρίσκουν καταφύγιο στην αυλή μας.



Θέμα Τέταρτο • Τι κάνουμε για να ζωντανέψουμε
μια γραμμένη ιστορία στη σκηνή



Ουρανός γεμάτος άστρα



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Αυτό το αγόρι μου θυμίζει εσένα, Φώτη, είπε η Αλκμήνη, δείχνοντας μια εικόνα ενός παιδιού που κοιτούσε τα άστρα.
 - Ποιο είναι αυτό το αγόρι; ρώτησε εκείνος, παίρνοντας στα χέρια του το βιβλίο.
 - Είναι ένα παιδί που δεν ήθελε τίποτα περισσότερο στη ζωή του από το να διαβάζει βιβλία και να αναζητά τη γνώση, απάντησε η Αλκμήνη.
- Ο Φώτης πλησίασε τον Sim-O.
- Είναι όμορφα τα αστέρια, Sim-O; τον ρώτησε.
 - Ο Sim-O θα ήθελε να σας ταξιδέψει μέχρι εκεί, για να δείτε, απάντησε το ρομποτάκι και άνοιξε το βιβλίο.
 - Πόσα αστέρια! θαύμασε η Αλκμήνη. Να, ο Μέλιος!
 - Μέλιο, είναι αλήθεια ότι έχεις μετρήσει τα άστρα; ρώτησε ο Φώτης.
 - Είχα ακούσει κάποτε για ένα αγόρι που ήθελε να μάθει για τα αστέρια, είπε ο Μέλιος, χαμογελώντας. Ξάπλωνε τα καλοκαίρια κάτω από τον ουρανό μαζί με τον φίλο του και συζητούσαν για το αν τα αστέρια βρίσκονταν εκεί τυχαία ή αν τα έφτιαξε κάποιος. Φαντάζονταν ότι μπορεί να τα είχε γεννήσει το φεγγάρι. Κι εγώ πολλές φορές αναρωτήθηκα. Κι ένα βράδυ δεν κοιμήθηκα και τα μέτρησα όλα, ένα προς ένα. Κι ύστερα έγραψα το πιο μεγάλο μου παραμύθι.
 - Θα μας το διηγηθείς; τον παρακάλεσαν τα παιδιά και κάθισαν δίπλα του.
 - Τι θα λέγατε να γράψουμε μαζί μια ιστορία; πρότεινε εκείνος.
- Κι έτσι, κάτω από τον έναστρο ουρανό, ξεκίνησαν να υφαίνουν το δικό τους παραμύθι.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:



- Γνωρίζουμε τη **δραματοποίηση**.
- Διερευνούμε τη σημασία αναζήτησης της γνώσης.



Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!** Σωματική κίνηση και έκφραση

Αστερισμοί



- Γινόμαστε αστέρια στον ουρανό και κινούμαστε με διάφορους τρόπους, γύρω από τον εαυτό μας και τους άλλους.
- Συνδεόμαστε με άλλα αστέρια, δημιουργώντας αστερισμούς.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στη δραματοποίηση:



- Μετατρέπουμε ένα μη δραματικό κείμενο (π.χ. μύθο, διήγημα, ποίημα, δημοτικό τραγούδι) σε δραματικό (θεατρικό).
- Αξιοποιούμε τα δραματικά στοιχεία του κειμένου (δράση, χαρακτήρες, διάλογο, δραματική ένταση, χώρο και χρόνο) και γράφουμε διαλόγους, με στόχο τη σκηνική του παρουσίαση.

• Στο εργαστήριο θεατρικής γραφής •

- 1 • Διαβάζουμε ή ακούμε ένα απόσπασμα από το κείμενο.
- 2 • Καταγράφουμε τα δραματικά στοιχεία του.
- 3 • Χωρίζουμε το έργο σε σκηνές.
- 4 • Αυτοσχεδιάζουμε τις καταστάσεις.
- 5 • Διαμορφώνουμε το σκηνικό περιβάλλον (σκηνικά, αντικείμενα, κοστούμια, μουσική, φωτισμό).
- 6 • Επινοούμε και γράφουμε διαλόγους με βάση τους αυτοσχεδιασμούς μας.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**



Συνομιλώντας με ένα βιβλίο

- 🍃 Διαβάζουμε ένα απόσπασμα από το βιβλίο «Ένα παιδί μετράει τ' άστρα» του Μενέλαου Λουντέμη. Σε αυτό, ο μικρός Μέλιος ζητά από έναν παππούλη να του φέρει ένα βιβλίο από την πολιτεία.
- 🍃 Στην ολομέλεια της τάξης μας, καταγράφουμε τα δραματικά στοιχεία του κειμένου.
- 🍃 Χωριζόμαστε σε ομάδες, αναλαμβάνουμε ρόλους και αυτοσχεδιάζουμε.
- 🍃 Διαμορφώνουμε το σκηνικό περιβάλλον.
- 🍃 Επινόουμε και γράφουμε διαλόγους, βασισμένους στους αυτοσχεδιασμούς μας.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Συζητάμε για τη δημιουργία του δραματικού κειμένου

- 🍃 Πώς συνεργαστήκαμε στην ομάδα και τι πρωτοβουλίες αναλάβαμε;
- 🍃 Πώς φτάσαμε στη σύνθεση διαλόγου μέσα από τον αυτοσχεδιασμό;
- 🍃 Πώς δόθηκαν οι πληροφορίες για τους χαρακτήρες και τις καταστάσεις;



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Ένα γράμμα από τον Μέλιο

- 🍃 Φανταζόμαστε ότι είμαστε ο Μέλιος. Ζούμε στο χωριό Εξαπλάτανος και ατενίζουμε τις ανθισμένες κερασιές.
- 🍃 Γράφουμε ένα γράμμα στον δάσκαλό μας για τις σκέψεις και τα όνειρά μας.



Θέμα Τέταρτο • Τι κάνουμε για να ζωντανέψουμε
μια γραμμένη ιστορία στη σκηνή



Το δάσος κινδυνεύει



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Σήμερα το απόγευμα θα γίνει μια συναυλία στην πλατεία για το δάσος της πόλης μας! είπε ο Αλκίνοος ενθουσιασμένος.
- Τι γίνεται με αυτή την υπόθεση, Αλκίνοε; ρώτησε η Αλκμήνη.
- Οι πολίτες θέλουν το δάσος να μείνει όπως είναι, όμως η δημοτική αρχή σχεδιάζει να περάσει δρόμος από εκεί, με αποτέλεσμα να κινδυνεύει να καταστραφεί ένα κομμάτι του, απάντησε εκείνος.
- Αυτό είναι τρομερό, πήρε τον λόγο η Ελπίδα.
- Μου φέρνει στον νου τον μυθικό Ερυσίχθονα, που κατέστρεφε τα δάση για να φτιάχνει παλάτια και να γλεντάει με τους φίλους του, είπε ο Φώτης.
- Αλλά τον τιμώρησε η θεά Δήμητρα. Έτσι δεν είναι; πρόσθεσε η Αλκμήνη.
- Τα δέντρα θεωρούνταν ιερά και όσοι τα προστάτευαν ευεργετούνταν, ενώ όσοι αποτολμούσαν να τα καταστρέψουν τιμωρούνταν. Ο Ερυσίχθων έκοψε την ιερή βελανιδιά και καταδικάστηκε να πεινάει συνεχώς και να μην χορταίνει την πείνα του, εξήγησε ο Σιμ-Ο.
- Τι μπορούμε να κάνουμε εμείς για να βοηθήσουμε το δάσος; αναρωτήθηκε η Ελπίδα.
- Να πάμε στη συναυλία! φώναξε ο Αλκίνοος.
- Βέβαια! είπε η Αλκμήνη. Μπορούμε, επίσης, να ενημερωθούμε από τους περιβαλλοντολόγους και να μάθουμε πώς μπορούμε κι εμείς να βοηθήσουμε το περιβάλλον.
- Εσείς έχετε επισκεφτεί το δάσος, παιδιά; ρώτησε η Ελπίδα.
- Ναι, είναι πανέμορφο! αποκρίθηκε ο Αλκίνοος. Έχει ανεμώνες και παπαρούνες, χελώνες, σκιουράκια και πουλιά!
- Θα ήθελα κι εγώ να το επισκεφθώ. Πώς θα μου άρεσε να πάμε μια εκδρομή! Λέτε να βρούμε άγριες φράουλες και βατόμουρα; αναρωτήθηκε η Ελπίδα και τα μάτια της έλαμψαν από χαρά.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Γνωρίζουμε τον **μανδύα του ειδικού** και τη **γραφή σε ρόλο**.
- Διερευνούμε τη σημασία του σεβασμού στον άνθρωπο και τη φύση.



Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!** **Φαντασία, μεταμόρφωση**

Στο δάσος

- Φανταζόμαστε ότι είμαστε ζώα ή φυτά του δάσους και ερευνητές που τα παρατηρούν.
- Οι ερευνητές εξετάζουν προσεκτικά το περιβάλλον και κρατούν σημειώσεις. Πώς αντιδρούν τα πλάσματα του δάσους;



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στον μανδύα του ειδικού:

- Σε ρόλο επαγγελματιών και ειδικών, αναλαμβάνουμε να ερευνήσουμε ένα θέμα.
- Διατυπώνουμε υποθέσεις, παρατηρούμε, συλλέγουμε και αναλύουμε τα ευρήματα, οδηγούμαστε σε συμπεράσματα και κάνουμε προτάσεις για το μέλλον.

Στη γραφή σε ρόλο:

- Σε θεατρικό ρόλο ή εκτός ρόλου, δημιουργούμε γραπτά κείμενα (π.χ. αναφορές, μελέτες), για να πληροφορήσουμε κάποιον σχετικά με ένα ζήτημα.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Η έρευνα

- Ο εκπαιδευτικός, στον ρόλο του δημάρχου, ανακοινώνει το σχέδιό του να επεκτείνει τον δρόμο σε τμήμα του δάσους.
- Έπειτα από αίτημα των κατοίκων της πόλης, αναλαμβάνουμε ρόλους περιβαλλοντολόγων, χωριζόμαστε σε ομάδες, κατασκευάζουμε καρτελάκια με τα ονόματα και τις ιδιότητές μας και συντονίζουμε τη δράση μας.



- 🍃 Αξιοποιώντας βιβλία ή πηγές στο διαδίκτυο με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού:
 - 💧 Κάνουμε έρευνα για τη χλωρίδα και την πανίδα των δασών του τόπου μας.
 - 💧 Μαθαίνουμε για τα προϊόντα που παράγουν τα δάση μας.
 - 💧 Μελετούμε τους παράγοντες (φυσικούς και ανθρώπινους) που προκαλούν καταστροφές στα δάση και μαθαίνουμε για την αναδάσωση.
 - 💧 Ερευνούμε πώς συνδέεται το δάσος με την τοπική ιστορία μας.
- 🍃 Γράφουμε μια αναφορά σχετικά με τα συμπεράσματα της έρευνάς μας, παραθέτουμε επιχειρήματα υπέρ της θέσης μας και διατυπώνουμε προτάσεις προς τον δήμο.
- 🍃 Αναλαμβάνουμε ρόλο ερευνητών, πολιτών, επενδυτών ή μελών του δημοτικού συμβουλίου, δημιουργούμε παγωμένες εικόνες και ανιχνεύουμε σκέψεις και συναισθήματα.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Συζητούμε για τα ευρήματά μας

- 🍃 Πώς εξελίχθηκε η συνεργασία μας;
- 🍃 Πώς έγινε η διαδικασία συλλογής και ανάλυσης των ευρημάτων;
- 🍃 Με ποιον τρόπο εκθέσαμε τα επιχειρήματά μας;
- 🍃 Τι σημαίνει για εμάς σεβασμός προς τον άνθρωπο και τη φύση;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Οι προτάσεις μας

- 🍃 Ανακοινώνουμε τις προτάσεις μας προς τον δήμαρχο.



Ένας ονειροπόλος



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Ο Sim-O παρακολουθούσε μια σκηνή με έναν ιππότη με ξεχαρβαλωμένη πανοπλία κι ένα γέρικο άλογο. Τα παιδιά πλησίασαν για να δουν καλύτερα. Ήταν ο Δον Κιχώτης!

– Το χρέος μου είναι να αποδίδω δικαιοσύνη, να ελευθερώνω τους σκλάβους, να συντρέχω τους φτωχούς, να πολεμώ τους τυράννους! φώναζε ο Δον Κιχώτης, ορμώντας πάνω σε θεόρατους ανεμόμυλους.

Ο Sim-O ξεφύλλισε τις σελίδες του βιβλίου. Στην αρχή εμφανίστηκε ένας ιερέας.

– Πάλι τα ίδια άρχισες, Δον Κιχώτη; Δεν παράτησες πια αυτές τις τρελές ιδέες; Αχ, φίλε μου, δεν υπάρχουν πια περιπλανώμενοι ιππότες.

Έπειτα, εμφανίστηκε η ανιψιά του.

– Μα δεν υπάρχει πια η πανοπλία σου, θείε μου. Εξαφανίστηκε ως δια μαγείας. Δες πώς γύρισες τραυματισμένος από τις τρελές σου περιπέτειες και ξέχνα πια τις ιπποσύνες.

– Όλοι προσπαθούν να με πείσουν να εγκαταλείψω τα ιδανικά μου, αλλά μάταια! Το πνεύμα μου δε φυλακίζεται! απάντησε εκείνος και πήρε πάλι τα βουνά.

– Αχ, τι θα κάνουμε; μονολογούσε η ανιψιά του.

– Θα ζητήσω από τον δήμαρχο να τον σταματήσει, πρότεινε ο ιερέας. Θα βρούμε κάποια πρόφαση για να τον φυλακίσουμε και να τον γυρίσουμε πίσω.

Τα παιδιά ένιωσαν αγωνία και θλίψη για τον ονειροπόλο ιππότη.

– Μα, γιατί συνωμοτούσαν όλοι για να τον κάνουν να εγκαταλείψει τις ιδέες του; Γιατί έπρεπε να συμμορφωθεί εκείνος με αυτά που οι άλλοι πίστευαν; αναρωτήθηκε ο Αλκίνοος.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Ερευνούμε τη **δραματική ένταση** και τις **αντικρουόμενες σκέψεις και συμβουλές**.
- Διερευνούμε τη σημασία της πίστης στα ανθρωπιστικά ιδεώδη.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Φαντασία, εμπιστοσύνη συνεργασία

Το άγνωστο βουνό

- Έχουμε χαθεί στο βουνό. Βρίσκουμε μια σπηλιά για να περάσουμε τη νύχτα. Ξαφνικά, ακούγονται περίεργοι ήχοι. Τι συμβαίνει μετά;



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Η δραματική ένταση:

- Εισάγει εμπόδια και περιορισμούς που ανατρέπουν τα δεδομένα, καθώς ένας χαρακτήρας προσπαθεί να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα.

• Συνθήκες που δημιουργούν δραματική ένταση •

- 1 • Η άγνοια μιας σημαντικής πληροφορίας.
- 2 • Η παρεξήγηση με τους άλλους.
- 3 • Ο περιορισμός του χώρου και του χρόνου.
- 4 • Η απαγόρευση μετακίνησης ή έκφρασης των ιδεών.
- 5 • Η κατάσταση του αγνώστου.
- 6 • Η έκπληξη από την εμφάνιση ενός απροσδόκητου νέου.
- 7 • Η απειλή.
- 8 • Η εσωτερική σύγκρουση ή η σύγκρουση με τους άλλους.



Στις αντικρουόμενες σκέψεις ή συμβουλές:

- Ένας χαρακτήρας πρόκειται να πάρει μια σημαντική απόφαση.
- Κάποιοι αναλαμβάνουν τον ρόλο της συνείδησής του και εκφράζουν τις σκέψεις του, ενώ κάποιοι άλλοι του δίνουν συμβουλές.
- Οι σκέψεις και οι συμβουλές είναι αντικρουόμενες, βάζοντας τον χαρακτήρα σε δίλημμα.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Οι παγίδες

- Σε ομάδες, αναλαμβάνουμε ρόλους και αυτοσχεδιάζουμε με θέμα την ανάγκη του Δον Κιχώτη για περιπέτεια και τις παγίδες που του στήνουν οι άλλοι. Τι σχέδια καταστρώνουν για να τον σταματήσουν;

Σκέψεις και συμβουλές

- Ο Δον Κιχώτης στέκεται ανάμεσα στους άλλους, εκφράζοντας σκέψεις και συναισθήματα.
- Οι άλλοι του δίνουν οδηγίες ή συμβουλές, που έρχονται σε αντίθεση με τις δικές του επιθυμίες.
- Τι θα αποφασίσει να κάνει τελικά;



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Συζητάμε για τα ανθρωπιστικά ιδεώδη

- Τι σημαίνει η έννοια «ανθρωπιστικά ιδεώδη»;
- Αναφέρουμε μερικά παραδείγματα.

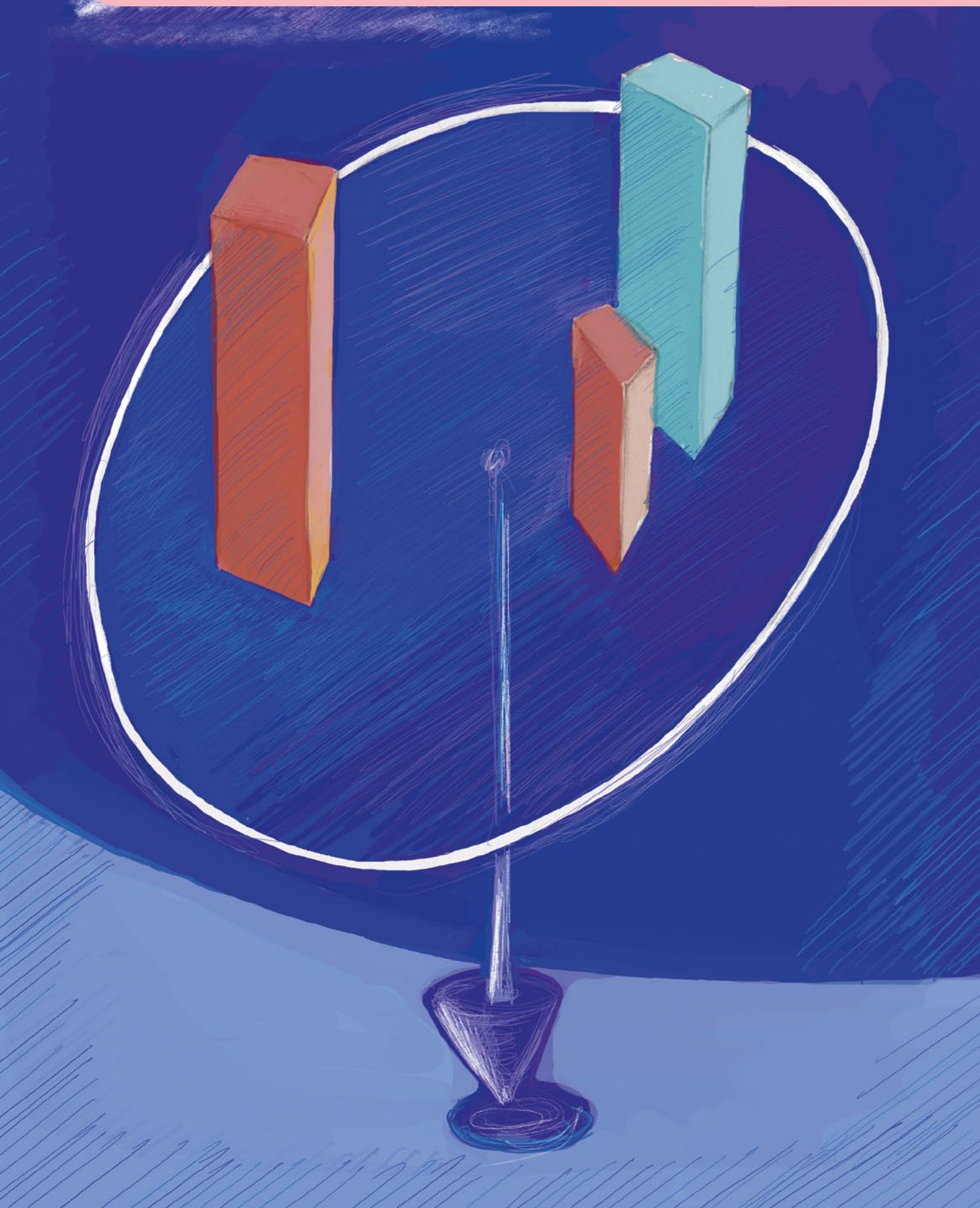


Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Οι ανεμόμυλοι

- Κατασκευάζουμε ανεμόμυλους με απλά υλικά.





Μια δίκαιη απόφαση






Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Δεν είναι δίκαιο εσείς να παρακολουθείτε ιστορίες κι εγώ να γράφω την εργασία! διαμαρτυρήθηκε ο Φώτης, σταυρώνοντας τα χέρια του.
- Συλλέγουμε πληροφορίες, Φώτη! απάντησαν οι φίλοι του, γελώντας.
- Ησυχία! Σεβασμός στο δικαστήριο! ακούστηκε ξαφνικά μια φωνή.
Από τις σελίδες ενός βιβλίου, με τίτλο «Ο καυκασιανός κύκλος με την κιμωλία», ξεπρόβαλε ένας άνδρας με μαύρη τήβεννο, κρατώντας ένα κουδούνι. Τα παιδιά κοίταξαν τον Sim-O.
- Ποιος είναι ο κύριος; ρώτησε ο Αλκίνοος.
- Είναι δικαστής, που κρίνει το δίκαιο και το άδικο, αποκρίθηκε ο Sim-O.
- Κύριε δικαστή, δεν έχω δίκιο να παραπονιέμαι; είπε ο Φώτης, που έψαχνε ευκαιρία να εκφράσει το παράπονό του.
- Μην ανησυχείτε για ζητήματα που μπορείτε να επιλύσετε, αν βρείτε την καλή καρδιά που έχετε μέσα σας. Όμως, υπάρχουν κάποιες υποθέσεις που είναι εξαιρετικά δύσκολο να κριθούν, είπε με φωνή γεμάτη σοφία.
- Τι είδους υποθέσεις, δηλαδή; ρώτησε Αλκμήνη.
- Έχω δύο μητέρες και ένα παιδί, άρχισε να εξηγεί ο δικαστής. Η μια είναι η βασίλισσα, η μητέρα που το γέννησε. Όταν όμως κηρύχθηκε πόλεμος, το εγκατέλειψε για να σώσει τον εαυτό της. Τώρα που ο κίνδυνος πέρασε, επέστρεψε και το διεκδικεί. Η άλλη είναι η υπηρέτρια, που έσωσε το παιδί όταν η μητέρα του το εγκατέλειψε. Το μεγάλωσε με στερήσεις, φροντίζοντας να μην του λείψει τίποτα. Τώρα, δεν θέλει να το αφήσει. Πείτε μου, εσείς τι θα κάνατε στη θέση μου; ρώτησε ο δικαστής τα παιδιά.
- Ποια μάνα άραγε να 'χει το δίκιο; αναρωτιόντουσαν τα παιδιά.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

-  Γνωρίζουμε το **θέατρο φόρουμ**.
-  Αξιοποιούμε τις **κάρτες ρόλων**.
-  Οργανώνουμε μια **θεατρική παράσταση**.





Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!** Σωματική κίνηση και έκφραση, συνεργασία

Αντίθετοι καθρέφτες

- 🌿 Δημιουργούμε ζευγάρια. Ο ένας γίνεται ο καθρέφτης και ο άλλος το είδωλό του. Το είδωλο κάνει μια κίνηση και ο καθρέφτης του δείχνει το αντίθετο, όπως το αντιλαμβάνεται.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στο θέατρο φόρουμ:

- 🌿 Αναλαμβάνουμε θεατρικούς ρόλους με αντίθετες απόψεις, συμπεριφορές και συμφέροντα, σχετικά με ένα κοινωνικό ζήτημα.
- 🌿 Προσπαθούμε να εξηγήσουμε και να κατανοήσουμε την αιτία του ζητήματος και να προτείνουμε λύσεις.
- 🌿 Όποιος από τους θεατές πιστεύει ότι κάποιος ρόλος πρέπει να συμπεριφερθεί διαφορετικά, έχει το δικαίωμα να ζητήσει διακοπή της δράσης και να υποδείξει την προτεινόμενη συμπεριφορά.
- 🌿 Ένας παίκτης σε ρόλο μπορεί να διακόψει τη δράση για να ζητήσει τη βοήθεια του ακροατηρίου.

Στις κάρτες ρόλων:

- 🌿 Γράφουμε τις αναγκαίες πληροφορίες για την ταυτότητα και τις ενέργειες του ρόλου μας, ώστε να τον αναλάβουμε με συνέπεια.

Στην οργάνωση μιας θεατρικής παράστασης, χρειάζεται:

- 🌿 Να μελετήσουμε το θεατρικό έργο στο οποίο θα βασιστούμε (π.χ. την υπόθεσή του, τον χώρο, τον χρόνο, τους χαρακτήρες, τις ενέργειες, τη συμπεριφορά και τα κίνητρά τους).
- 🌿 Να σκηνοθετήσουμε τη σκηνική μας δράση (π.χ. πώς θα παίξουμε τους ρόλους μας).
- 🌿 Να δημιουργήσουμε τα σημεία της όψης (π.χ. τα σκηνικά, τα κοστούμια, τη μουσική, τον φωτισμό, την ψιμυθίωση).
- 🌿 Να οργανώσουμε τα πρακτικά ζητήματα (π.χ. κατάλληλος χώρος, οικονομική υποστήριξη, πρόγραμμα και αφίσα της παράστασης).



Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!



Ο κύκλος με την κιμωλία

- ✦ Χωρίζουμε την ιστορία σε σκηνές και δίνουμε τίτλους σε κάθε σκηνή, εστιάζοντας στο σημαντικό γεγονός.
- ✦ Αξιοποιούμε τις κάρτες ρόλων για να πάρουμε πληροφορίες για τους χαρακτήρες που συμμετέχουν στη σκηνή της δίκης.
- ✦ Αναλαμβάνουμε ρόλους και αυτοσχεδιάζουμε.
- ✦ Αξιοποιούμε το θέατρο φόρουμ. Παρακολουθούμε μια σκηνή και έπειτα ο εκπαιδευτικός σε ρόλο συντονιστή (τζόκερ) καλεί θεατές να ξαναπαίξουν τη σκηνή, προτείνοντας πιο δίκαιες λύσεις.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Συζητάμε για την οργάνωση της παράστασης

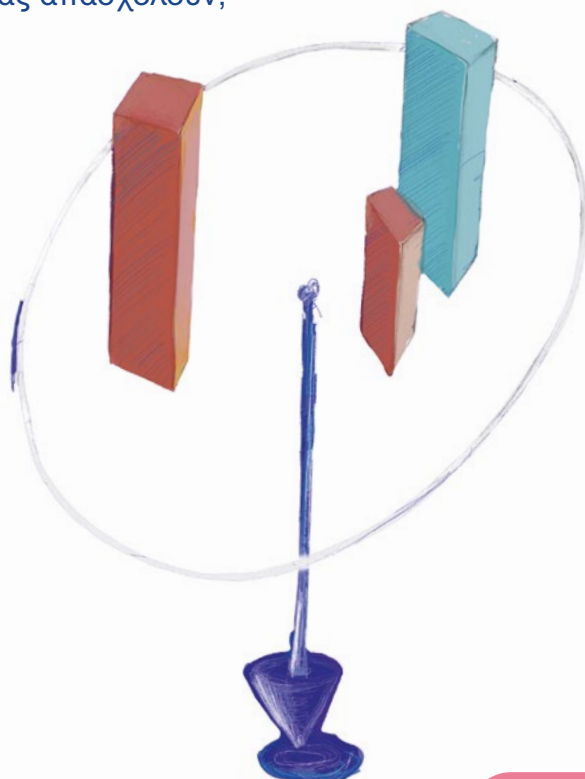
- ✦ Ποιος είναι ο σκοπός της παράστασης και ποιοι οι θεατές μας;
- ✦ Ποιοι είναι οι συντελεστές της παράστασης;
- ✦ Πού και πότε θα πραγματοποιηθεί η παράσταση.
- ✦ Ποια είναι τα πρακτικά ζητήματα που μας απασχολούν;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Θεατρική ψιμυθίωση

Χωριζόμαστε σε ομάδες και δημιουργούμε, με ειδικά χρώματα, το μακιγιάζ των χαρακτήρων της σκηνής της δίκης.





Μια ιστορία από τα παλιά



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Sim-O, γνωρίζεις κάποια ιστορία με στρατιώτες και μάχες; ρώτησε βαριεστημένα ο Αλκίνοος.
- Δεν μου αρέσει ο πόλεμος, είπε η Αλκμήνη. Sim-O, μήπως βρήκες κάτι για τη φιλία και την αγάπη;
- Ο Sim-o βρήκε απάντηση και στα δύο αιτήματα, είπε το ρομποτάκι και πέρασε το κόκκινο φως από τις σελίδες ενός βιβλίου. Από μέσα ξεπήδησε ένας άντρας με παράξενα ρούχα. Μόλις είδε τα παιδιά, έκανε μια υπόκλιση και άρχισε να απαγγέλει:

«Του Κύκλου τα γυρίσματα, που ανεβοκατεβαίνουν, και του Τροχού, που ώρες ψηλά κι ώρες στα βάθη παίζουν· και του Πολέμου οι ταραχές, τα βάρη τσι Διχόνοιας, και της Φιλιάς η δύναμη, τσ' Αγάπης της αιώνιας· ετούτα με εκάμανε να 'ρθω να τραγουδήσω, και μια ιστορία απ' τα παλιά για σας να ιστορίσω».

Τα παιδιά άκουγαν με θαυμασμό και απορία.

- Γιατί μιλάει με τέτοιο τρόπο; αναρωτήθηκε ο Αλκίνοος.
- Γιατί είναι ποιητής. Μιλάει όπως έγραφαν τα ποιήματα κάποτε στην Κρήτη, με στίχους που ο καθένας είχε δεκαπέντε συλλαβές, εξήγησε ο Sim-O.
- Ναι, έτσι ξεκινάει ο Ερωτόκριτος! Είναι μια όμορφη ιστορία για δύο νέους που αγαπιούνταν, όμως τους εμπόδιζαν να είναι μαζί, είπε η Ελπίδα.
- Δε μιλά μόνο γι' αυτό. Ο Ερωτόκριτος μιλάει και για τις αλλαγές της τύχης, για τη φιλία και τη γενναιότητα, συμπλήρωσε ο Φώτης.
- Βρήκαμε μια ιστορία που αρέσει σε όλους! Ωραίο δε θα ήταν να κάνουμε μια γιορτή στο σχολείο για τον Ερωτόκριτο ή για την Κρήτη; Ή και τα δύο! είπε η Αλκμήνη, χαμογελώντας.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Αξιοποιούμε τον καταγισμό ιδεών.
- Ερευνούμε πώς δημιουργείται και λειτουργεί ένα **πολυθέαμα**.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Σωματική κίνηση και έκφραση, αυτοσχεδιασμός

Οι χορογραφίες

- Επιλέγουμε μια έννοια του ποιήματος, όπως Αγάπη, Διχόνοια, Πόλεμος, και συνθέτουμε μια χορογραφία.

Οι φωτογραφίες

- Χωριζόμαστε σε ομάδες και ένας γίνεται φωτογράφος.
- Αυτοσχεδιάζουμε διάφορες κινήσεις από τη χορογραφία μας και κάθε φορά που ο φωτογράφος φωνάζει «Φωτογραφία!» παγώνουμε για να φωτογραφηθούμε.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Το πολυθέαμα:











- Είναι μια πολιτιστική εκδήλωση στο σχολείο με ένα κεντρικό θέμα, που περιλαμβάνει διάφορες καλλιτεχνικές δραστηριότητες, όπως θέατρο, λογοτεχνία, μουσική, χορό, εικαστικά, κινηματογράφο, φωτογραφία.
- Μπορεί να πραγματοποιηθεί με αφορμή μια ιστορική επέτειο ή μια παγκόσμια ημέρα.





Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!


Σχεδιάζουμε ένα πολυθέαμα

-  Συγκεντρώνουμε με καταγισμό ιδεών όσες πληροφορίες γνωρίζουμε σχετικά με την Κρήτη:
 -  Μυθολογία (π.χ. Ο μύθος του Τάλω, ο μύθος του Μινώταυρου).
 -  Μινωικός πολιτισμός (π.χ. το παλάτι της Κνωσσού, ο δίσκος της Φαιστού).
 -  Ποίηση - Θέατρο (π.χ. Βισσέντζος Κορνάρος, Γεώργιος Χορτάτσης).
 -  Ζωγραφική - Αγιογραφία (π.χ. Δομήνικος Θεοτοκόπουλος, Θεοφάνης ο Κρητικός).
 -  Ιστορία (π.χ. Μονή Αρκαδίου, Κρητική Επανάσταση).
 -  Λογοτεχνία (π.χ. Νίκος Καζαντζάκης).
 -  Μουσική, χοροί, μαντινάδες, έθιμα, διατροφή.
-  Κάνουμε έρευνα για το θέμα μας και δημιουργούμε έναν νοητικό χάρτη, ξεκινώντας από μια κεντρική ιδέα και προσθέτοντας γύρω από αυτή σχετικές λέξεις και εικόνες.
-  Χωριζόμαστε σε ομάδες, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά μας, και σχεδιάζουμε τις δράσεις που θα αποτελέσουν το πολυθέαμα.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!


Πριν και μετά

-  Ανατρέχουμε στον νοητικό χάρτη που δημιουργήσαμε και συζητάμε τι γνωρίζαμε για το θέμα αρχικά και τι μάθαμε στην πορεία.



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Ο νοητικός χάρτης μας

-  Αναρτούμε τον νοητικό χάρτη που απεικονίζει πώς οργανώσαμε τις ιδέες μας.





Κόρη 674



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Ο Sim-O συνέχιζε την έρευνά του, όταν ξαφνικά είδε ένα μικρό άγαλμα. Παρίστανε ένα χαμογελαστό κορίτσι με αμυγδαλωτά μάτια, μακριά μαλλιά και λευκό πρόσωπο, χωρίς χέρια και πόδια. Το αγαλματάκι ήταν τοποθετημένο σε μια μεταλλική βάση που έγραφε: «Κόρη 674. Μουσείο Ακρόπολης». Ένα κορίτσι με αριθμό, σαν τον δικό του πλανήτη P674. Ήταν τόσο όμορφο! Έπρεπε να μάθει περισσότερα. Ο Sim-O μπήκε στη βάση δεδομένων του και είδε το κορίτσι με τα εκφραστικά μάτια να ζωντανεύει μπροστά του.

– Σε ευχαριστώ που με έφερες στη βιβλιοθήκη, είπε η Κόρη. Ήθελα πολύ να μάθω για την αρχαία Αθήνα και για την πυρκαγιά που έβαλαν οι Πέρσες στον ναό, τότε που έχασα τα χέρια και τα πόδια μου.

– Είσαι όμορφη, Κόρη 674, είπε ο Sim-O, που είχε αρχίσει να βλέπει με τα μάτια της καρδιάς.

– Σε ευχαριστώ. Ξέρεις, χθες στο μουσείο γνώρισα ένα κορίτσι σε αναπηρικό αμαξίδιο, χωρίς πόδια, σαν εμένα. Της είπα την ιστορία μου. Γίναμε φίλες.

Την ίδια στιγμή, άνοιξε η πόρτα της βιβλιοθήκης και μπήκαν μέσα τα παιδιά, γεμάτα ενθουσιασμό.

– Αύριο θα πάμε εκδρομή στο μουσείο! φώναξαν, σταματώντας απότομα μπροστά στην Κόρη.

– Θα είσαι και εσύ εκεί; ρώτησε η Αλκμήνη.




Η Κόρη 674 χαμογέλασε.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;



Στη σημερινή μας συνάντηση:

-  Ερευνούμε τις «κρυμμένες ιστορίες» πίσω από ένα έκθεμα μουσείου με τη **μαρτυρία**.
-  Διερευνούμε την έννοια της διαφορετικότητας και τη σημασία του σεβασμού.
-  Εξοικειωνόμαστε με την ψηφιακή πρόσβαση στον πολιτισμό.



Βήμα 3 • **Ας παίξουμε!** Αυτοσχεδιασμός

Ας ανακαλύψουμε θησαυρούς της αρχαιότητας

- Είμαστε αρχαιολόγοι σε μια ανασκαφή και βρίσκουμε θησαυρούς (π.χ. ένα αρχαίο νόμισμα, ένα θραύσμα αγγείου, ένα αγαματάκι).
- Παρουσιάζουμε τα ευρήματα.



Βήμα 4 • **Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται**

Στη μαρτυρία:

- Αφηγούμαστε γεγονότα από την προσωπική ζωή ή την κοινωνική πραγματικότητα, σε θεατρικό ρόλο ή σε ρόλο ακροατηρίου.
- Κρίνουμε τα γεγονότα από την προσωπική μας οπτική, με βάση τον κώδικα αξιών μας. Το ίδιο γεγονός μπορεί να ερμηνευθεί διαφορετικά από διαφορετικούς ανθρώπους.



Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**

Ερχόμαστε σε επαφή με τον μύθο και συζητάμε για τους χαρακτήρες

- Στον κύκλο της ομάδας, βλέπουμε ψηφιακές εικόνες από αγάλματα του Μουσείου της Ακρόπολης ή επισκεπτόμαστε το Μουσείο ψηφιακά.
- Παρατηρούμε τον χώρο και τα αγάλματα.
- Καθένας μπαίνει στη μέση του κύκλου και αναπαριστά ένα άγαλμα, δίνοντας έμφαση στην έκφραση του προσώπου και στη στάση του σώματος.



Αυτοσχεδιάζουμε με τη βοήθεια των θεατρικών τεχνικών και των ερωτήσεων. Σκεφτόμαστε και ερευνούμε σε ρόλο

- Ένας παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο της Κόρης, κάθεται στην καρέκλα των αποκαλύψεων και αφηγείται την ιστορία του, ξεκινώντας με τη φράση: «Το όνομα Κόρη 674 μου το έδωσαν οι αρχαιολόγοι. Το πραγματικό μου όνομα είναι...».
- Οι άλλοι παίκτες θέτουν ερωτήσεις για να διερευνήσουν την «κρυμμένη ιστορία» του αγάλματος.
- Ο εκπαιδευτικός, σε ρόλο αρχαιολόγου, μας αποκαλύπτει πώς ήταν η Κόρη, πώς ακρωτηριάστηκε, πώς την βρήκαν οι αρχαιολόγοι και τελικά πώς βρέθηκε στο μουσείο.

Παρουσιάζουμε στη σκηνή όσα ερευνήσαμε

- Δημιουργούμε μια αίθουσα μουσείου στην τάξη μας ψηφιακά και καθένας γίνεται Κόρη και λέει μια φράση για να περιγράψει την ιστορία του.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Σκεφτόμαστε ξανά και συζητάμε όσα ερευνήσαμε

- Συζητάμε πώς νιώσαμε διερευνώντας την ιστορία της Κόρης.
- Τι μας έκανε εντύπωση;
- Πώς αντιλαμβανόμαστε την έννοια της διαφορετικότητας και τη σημασία του σεβασμού;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Το δικό μας μουσείο

- Με αφορμή τα εκθέματα του Μουσείου Ακρόπολης, δημιουργούμε, με υλικά που διαθέτουμε, μικρά αγάλματα και τα εκθέτουμε στη «γωνιά του μουσείου» μας.



Στο αρχαίο θέατρο



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

- Sim-O, μπορείς να μας βοηθήσεις να ψάξουμε για το αρχαίο ελληνικό δράμα; ρώτησε η Αλκμήνη.
 - Οι παραστάσεις γίνονταν στα Μεγάλα Διονύσια, προς τιμήν του θεού Διόνυσου. Τα πρώτα αριστουργήματα της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας και κωμωδίας παρουσιάστηκαν στο θέατρο του Διόνυσου στην Αθήνα, πρόλαβε να απαντήσει ο Φώτης.
 - Πώς ήταν τα αρχαία θέατρα; ρώτησε ο Αλκίνοος.
 - Τα αρχαία θέατρα χτιζόνταν στις πλαγιές των λόφων. Στο κάτω μέρος της πλαγιάς, υπήρχε μια ημικυκλική ή κυκλική πλατεία, η ορχήστρα, όπου δρούσε ο Χορός. Στο κέντρο της ορχήστρας υπήρχε η θυμέλη, ένας βωμός αφιερωμένος στον θεό Διόνυσο. Γύρω από την ορχήστρα βρισκόταν το κοίλον, ένας αμφιθεατρικός χώρος, όπου κάθονταν οι θεατές. Η σκηνή βρισκόταν κοντά στην ορχήστρα, απέναντι από το κοίλον. Οι υποκριτές, δηλαδή οι ηθοποιοί, έβγαιναν από εκεί και συναντούσαν τον Χορό στην ορχήστρα, εξήγησε ο Sim-O και πρόβαλε το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου.
- Η Αλκμήνη χαμογέλασε.
- Σ' αυτό το θέατρο είχαμε παρακολουθήσει την παράσταση «Φοίνισσες» του Ευριπίδη! είπε με ενθουσιασμό.
 - Φοίνισσες; Ποια είναι η υπόθεση; ρώτησε η Ελπίδα.
 - Δύο αδέρφια από τη Θήβα, ο Ετεοκλής και ο Πολυνείκης, διαφωνούν για το ποιος θα κυβερνήσει την πόλη. Ο Ετεοκλής αρνείται να παραδώσει τον θρόνο στον Πολυνείκη, όπως είχαν συμφωνήσει. Θυμωμένος, ο Πολυνείκης φέρνει στρατό για να πολιορκήσει τη Θήβα. Η μητέρα τους, η Ιοκάστη, προσπαθεί να τους συμφιλιώσει, μάταια όμως. Εκείνοι αποφασίζουν να λύσουν τη διαφωνία τους με μονομαχία, όπου σκοτώνονται και οι δύο.
 - Πόσο λυπητερό... είπε η Ελπίδα, σκεπτική.
 - Και πόσο επίκαιρο, πρόσθεσε η Αλκμήνη.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Γνωρίζουμε το **παιχνίδι ρόλου**.
- Ανακαλύπτουμε το αρχαίο θέατρο.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Συνεργασία

Σκιτσομαχίες

- Χωριζόμαστε σε ζευγάρια και σχεδιάζουμε ένα αρχαίο θέατρο μέσα σε λίγο χρόνο.
- Κάθε ομάδα παρουσιάζει το σκίτσο της.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Το αρχαίο θέατρο:

- Συνδέεται με τη λατρεία του Διονύσου.
- Αρχικά, ήταν ένας ανοιχτός, κυκλικός χώρος, όπου οι άνθρωποι τιμούσαν τον θεό.
- Με την πάροδο του χρόνου, το θέατρο πήρε την αρχιτεκτονική μορφή που γνωρίζουμε σήμερα.
- Τα κύρια μέρη του αρχαίου ελληνικού θεάτρου ήταν η σκηνή, η ορχήστρα και το κοίλον.

Στο παιχνίδι ρόλου:




- Οι παίκτες, σε ρόλο, διερευνούν ένα ζήτημα στην ολομέλεια ή σε ομάδες, με στόχο την αναζήτηση λύσεων και την κατανόηση της θέσης του άλλου.
- Ο εκπαιδευτικός συμμετέχει σε ρόλο, δίνοντας πληροφορίες ή κάνοντας ερωτήσεις, για να αναδείξει την κάθε άποψη και να βρεθεί λύση.
- Εποπτικό υλικό, όπως ο χάρτης της ιστορίας ή μια μακέτα, μπορεί να μας βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα τον χώρο όπου συμβαίνουν τα γεγονότα.





Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**





Παιχνίδι ρόλου στις «Φοίνισσες» του Ευριπίδη

-  Επιλέγουμε και διαβάζουμε στίχους από το απόσπασμα στ. 446 - 585 της τραγωδίας «Φοίνισσες» του Ευριπίδη.
-  Αναλαμβάνουμε ρόλους (Ετεοκλής, Πολυνείκης, Ιοκάστη, Χορός) και αυτοσχεδιάζουμε.
-  Ο εκπαιδευτικός, σε ρόλο, συγκαλεί ένα συμβούλιο ανάμεσα στους χαρακτήρες. Δίνει πληροφορίες ή κάνει ερωτήσεις, με σκοπό να αναδείξει την κάθε άποψη. Καθένας ακούει με προσοχή την άποψη του άλλου και όλοι μαζί προσπαθούν να βρεθεί μια δίκαιη λύση.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Η συνάντηση με τους άλλους

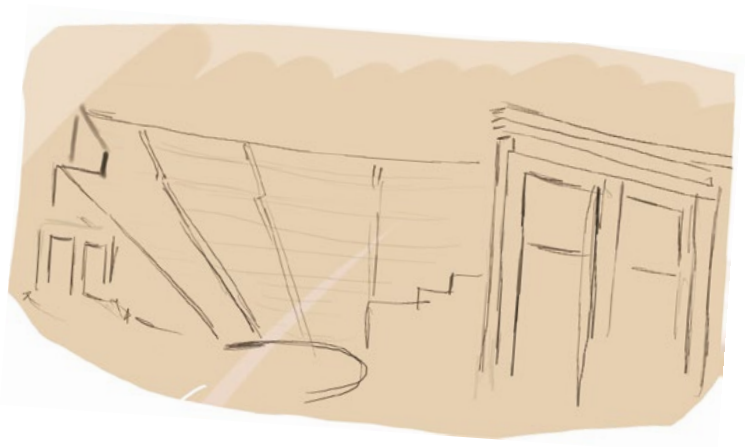
-  Στην ολομέλεια της τάξης μας συζητάμε σχετικά με το παιχνίδι του ρόλου.
 -  Ακούσαμε με προσοχή την κάθε άποψη;
 -  Προσπαθήσαμε να την κατανοήσουμε;
 -  Διατυπώσαμε την κρίση μας με δικαιοσύνη;

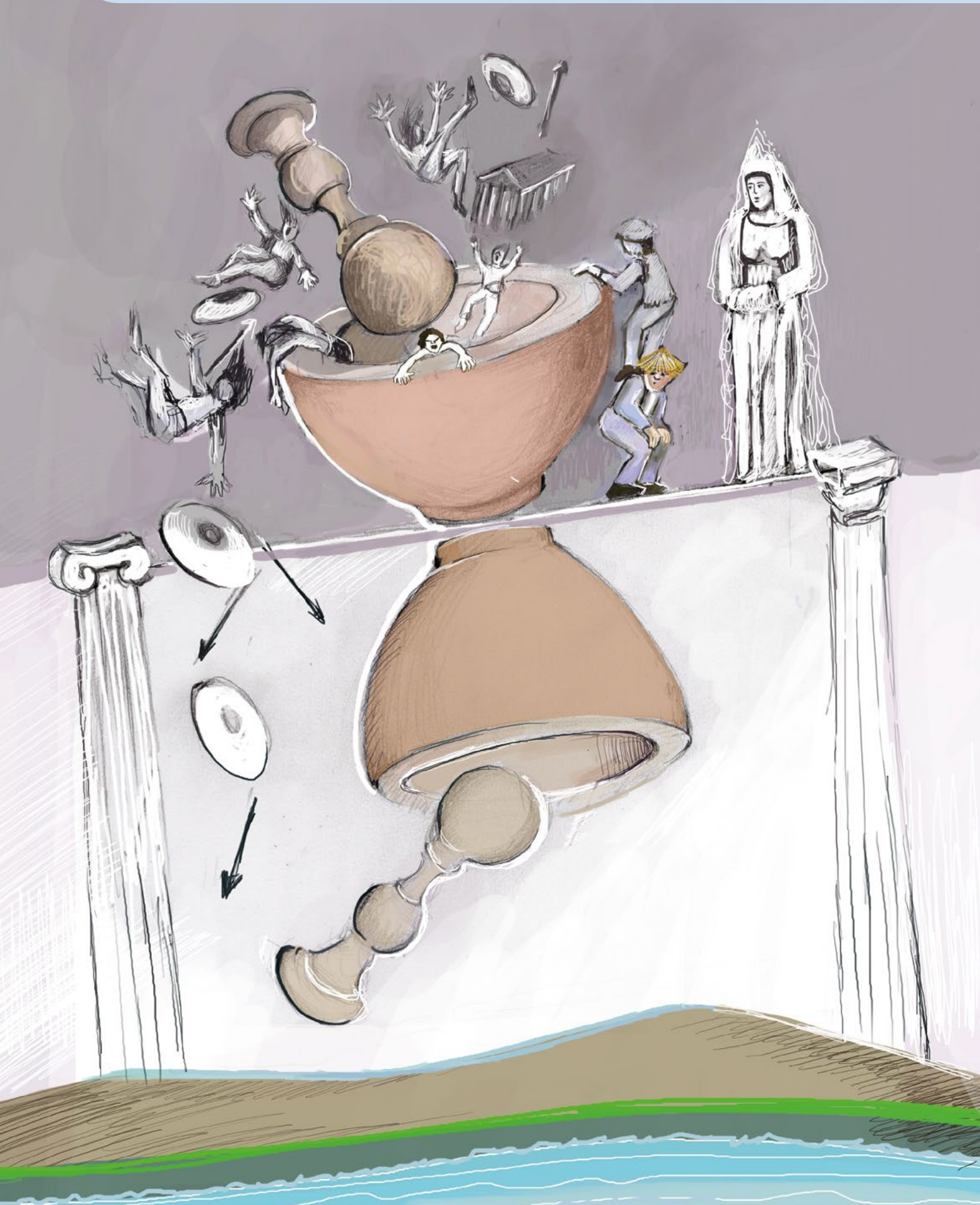


Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Η μακέτα μας

Κατασκευάζουμε μια μακέτα αρχαίου θεάτρου, χρησιμοποιώντας διαθέσιμα ή και ανακυκλώσιμα υλικά, όπως χαρτόνι, πηλό, ξύλο, φελιζόλ κ.ά.





Παίζοντας Θέατρο για την Ειρήνη



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Η Αλκμήνη είχε ξετρελαθεί με όσα έβλεπε στα βιβλία.

– Μάσκες, προσωπεία! Δείτε εδώ... Ηθοποιοί ντυμένοι πουλιά! «Όρνιθες» του Αριστοφάνη! διάβαζε ενθουσιασμένη.

– Στο διαδίκτυο υπάρχει το Αρχείο του Εθνικού Θεάτρου, είπε ο Αλκίνοος.

– Πόσες παραστάσεις! Κωμωδίες, τραγωδίες! Μα, ποιοι είναι αυτοί που στέκονται στον κύκλο;

– Είναι ο Χορός, πετάχτηκε ο Φώτης. Είναι τα πρόσωπα που τραγουδούσαν και εκτελούσαν χορευτικές κινήσεις στην ορχήστρα του αρχαίου θεάτρου, με τη συνοδεία ενός αυλού, δε θυμάσαι;

– Ο κύριος Γουίλιαμ θαύμαζε το αρχαίο θέατρο, έτσι δεν είναι; μονολόγησε η Ελπίδα, ενθουμούμενη τον Άγγλο συγγραφέα που είχε γνωρίσει την περασμένη χρονιά.

– Και ποιος είναι αυτός ο Γουίλιαμ; Αν είναι χοροδιδάσκαλος, θα τον χρειαστώ για την καινούρια μου κωμωδία, ακούστηκε μια φωνή μέσα από το βιβλίο.

Ήταν ένας ακόμη παράξενος επισκέπτης, με χλαμύδα, σανδάλια και γραφίδα.

– Τι τίτλο να βρω για το έργο μου; «Ο Πόλεμος φυλακίζει τη θεά Ειρήνη στη Σπηλιά», όχι... χρειάζομαι κάτι άλλο. «Ο Πόλεμος βάζει τους λαούς σε ένα πελώριο γουδί για να τους κοπανήσει». Όχι, πολύ μεγάλος τίτλος. «Ο Τρυγαίος, ένας αγρότης, ανεβαίνει στον Όλυμπο πάνω σε ένα σκαθάρι. Ζητά από τους θεούς να ελευθερώσουν την Ειρήνη, τελικά, όμως, τον βοηθούν οι Έλληνες».

Αχ, όχι, αυτός δεν είναι τίτλος, είναι ολόκληρη η υπόθεση! Λοιπόν, θα το ξανασκεφτώ. Το σημαντικό είναι να δείξω πόσο καταστροφικός είναι ο πόλεμος!

– Είναι ο Αριστοφάνης! αναφώνησαν τα παιδιά, τρίβοντας τα μάτια τους.



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Γνωρίζουμε τις διαφορετικές τέχνες που συναντιούνται στο αρχαίο θέατρο.
- Διερευνούμε την «Ειρήνη» του Αριστοφάνη, με τον **διάδρομο της συνείδησης**.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Σωματική κίνηση και έκφραση

Πόλεμος και Ειρήνη

- Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες: Πόλεμος και Ειρήνη.
- Κινούμαστε παράλληλα, με την ίδια μουσική, δίνοντας έμφαση στις χειρονομίες, τις κινήσεις και τις εκφράσεις του προσώπου, ώστε να εκφράσουμε την αντίθεση των δύο καταστάσεων.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται








Στον διάδρομο της συνείδησης:

- Ένας παίκτης σε ρόλο βρίσκεται σε δίλημμα και καλείται να πάρει μια σοβαρή απόφαση.
- Περνά μέσα από έναν διάδρομο, τον οποίο δημιουργούν αντικρουστά οι άλλοι παίκτες, οι οποίοι αναπαριστούν τις σκέψεις του.
- Ο παίκτης που περνάει μέσα από τον διάδρομο, κοιτάζει μια στα δεξιά και μια στα αριστερά και ακούει τι του λέει καθένας, ως η φωνή της συνείδησής του.
- Στο τέλος, πρέπει να πάρει μια απόφαση.



Βήμα 5 • Αυλαία... πάμε!




Η «Ειρήνη»

-  Είμαστε έτοιμοι να κάνουμε τη δική μας παρουσίαση.
-  Δημιουργούμε το σκηνικό περιβάλλον (σκηνικά, αντικείμενα, κοστούμια κ.ά.).
-  Δημιουργούμε το ηχητικό περιβάλλον (ήχους και μουσική).
-  Δημιουργούμε το κινησιολογικό περιβάλλον (χορογραφία και σύνθεση Χορού και υποκριτών).
-  Τα παιδιά γίνονται Ειρήνη, Τρυγαίος και Πανέλληνες. Η Ειρήνη έχει κρυφτεί σε μια σπηλιά και δεν δέχεται να επιστρέψει στην Ελλάδα. Ο Τρυγαίος προσπαθεί να συμφιλιώσει τους Πανέλληνες, προκειμένου να ελευθερώσουν την Ειρήνη.
-  Στη συνέχεια, η Ειρήνη περνάει από τον διάδρομο της συνείδησης και ακούει από τους παίκτες τη φωνή της συνείδησής της, σχετικά με το δίλημά της να επιστρέψει στην Ελλάδα ή να μείνει στη σπηλιά.
-  Στο τέλος, ανακοινώνει την απόφασή της στους Πανέλληνες.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Ειρήνη για τα παιδιά του κόσμου

-  Συζητάμε για το δικαίωμα των παιδιών στην ειρήνη.
-  Γιατί πιστεύουμε ότι οι λαοί κάνουν πολέμους;
-  Τι απολαμβάνει κάθε άνθρωπος στην ειρήνη;



Βήμα 7 • Κοίτα τι φτιάξαμε!

Πόλεμος και Ειρήνη μέσα από την τέχνη

-  Δημιουργούμε εικαστικά έργα που εκφράζουν την αντίθεση ανάμεσα στον πόλεμο και την ειρήνη.



Ο αποχαιρετισμός



Βήμα 1 • Τι συμβαίνει;

Ο καιρός ήταν πια ζεστός. Τα λουλούδια, τα πουλιά και οι πεταλούδες έλεγαν πως το καλοκαίρι είναι εδώ. Η σχολική χρονιά έφτανε στο τέλος της και η σκέψη των παιδιών τριχυρνούσε στις διακοπές και την ανεμελιά.

- Επιτέλους! Τελειώσαμε την εργασία. Έτοιμοι για μπάλα; είπε ο Αλκίνοος, πετώντας την τσάντα του.
- Εγώ ανυπομονώ για το καλοκαίρι. Γλυκό καλοκαιράκι... αναπόλησε η Αλκμήνη.
- Μάθαμε, όμως, τόσα πράγματα τη φετινή χρονιά. Ένας ολόκληρος καινούριος κόσμος ανοίχτηκε μπροστά μας! είπε ο Φώτης.
- Χάρη στη βοήθεια του Sim-O, τόνισε η Ελπίδα. Sim-O, τι φτιάχνεις εκεί; τον ρώτησε.
- Ο Sim-O κατασκευάζει μια μαριονέτα, απάντησε το ρομποτάκι.
- Μα αυτό είναι μια μαριονέτα ρομπότ, διαπίστωσε ο Φώτης.
- Ναι, σου μοιάζει! συμφώνησε η Αλκμήνη. Θα παίξουμε κουκλοθέατρο;
- Όχι, ο Sim-O πρέπει να φύγει. Ο Sim-O πρέπει να επιστρέψει στον πλανήτη P674.
- Θα φύγεις; ρώτησαν τα παιδιά κι έμειναν να τον κοιτούν σιωπηλά.
- Θα μας αφήσεις, λοιπόν; παραπονέθηκε ο Φώτης.
- Ο Sim-O ολοκλήρωσε την αποστολή του και σας αφήνει ένα δώρο, είπε και άφησε τη μαριονέτα στα χέρια της Ελπίδας.
- Θα μας λείψεις, Sim-O, είπε η Ελπίδα.
- Ο Sim-O σας ευχαριστεί. Να χαίρεστε την κάθε στιγμή. Παίξτε! Ζήστε!



Βήμα 2 • Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Παίζουμε κουκλοθέατρο.
- Αξιοποιούμε τις νέες τεχνολογίες, για να δημιουργήσουμε μια μικρή ταινία.



Βήμα 3 • Ας παίξουμε! Αυτοσχεδιασμός

Παίζουμε κουκλοθέατρο

- Σε ζευγάρια, παίζουμε κουκλοθέατρο με έτοιμες κούκλες ή με απλά αντικείμενα που βρίσκονται στην τάξη μας ή με το σώμα μας, ζωγραφίζοντας διάφορες μορφές στην παλάμη ή στα δάχτυλά μας.



Βήμα 4 • Ας ανακαλύψουμε πώς γίνεται

Το κουκλοθέατρο:

- Αποτελεί μορφή θεατρικής τέχνης, που έχει τις ρίζες της στις λατρευτικές τελετές του προϊστορικού ανθρώπου.
- Ο κουκλοπαίχτης εμψυχώνει τις κούκλες με κίνηση και λόγο.

Οι κούκλες:

- Είναι διαφόρων ειδών: επίπεδες, γαντόκουκλες, δακτυλόκουκλες, μαρότες, μαριονέτες, μάπετ, γιγαντόκουκλες, κούκλες με το σώμα μας (π.χ. με τις παλάμες ή με τα πέλματα) κ.ά.





Βήμα 5 • **Αυλαία... πάμε!**



Η κουκλοπαράστασή μας

- 🍃 Επιλέγουμε τι είδους κούκλα θέλουμε να κατασκευάσουμε (π.χ. μαρότα, μαριονέτα).
- 🍃 Μεταμορφώνουμε απλά αντικείμενα (π.χ. κουτιά, κουτάλες, χάρτινα ρολά, μπουκάλια, κάλτσες) σε αυτοσχέδιες κούκλες, προσθέτοντας υφάσματα, χρώματα, μάτια και άλλα υλικά.
- 🍃 Επινοούμε την ιστορία της κούκλας μας (Ποια είναι; Τι όνομα έχει; Ποιος είναι ο χαρακτήρας και τα ενδιαφέροντά της;).
- 🍃 Χωριζόμαστε σε μικρές ομάδες και δημιουργούμε ιστορίες και σύντομους διαλόγους.
- 🍃 Ζωντανεύουμε την κούκλα, συντονίζοντας τη φωνή με την κίνηση, και αυτοσχεδιάζουμε.

Η ταινία μας

- 🍃 Καταγράφουμε τις παρουσιάσεις μας με ψηφιακά μέσα και δημιουργούμε μια μικρή ταινία.



Βήμα 6 • **Στον κύκλο της ομάδας!**

Σχόλια για τη δράση

- 🍃 Παρακολουθούμε τις ταινίες μας και τις σχολιάζουμε.



Βήμα 7 • **Κοίτα τι φτιάξαμε!**

Η ανάρτησή μας

- 🍃 Επιλέγουμε και αναρτούμε αποσπάσματα από την ταινία που δημιουργήσαμε στην ψηφιακή τάξη.



Στην Ελατού

Ήταν καλοκαίρι. Το σχολείο είχε τελειώσει.
Πριν φύγει για τα αστέρια, ο Sim-O
μας κοίταξε με καλοσύνη και είπε:
«Να χαίρεστε την κάθε στιγμή».

Θυμάμαι ακόμα τα λόγια του:
«Πηγαίνετε τώρα να παίξετε. Ζήστε!».
Ήμασταν παιδιά της τετάρτης Δημοτικού
και ίσως δεν καταλαβαίναμε καλά τα λόγια
του. Όμως, νιώθαμε ότι ήταν αληθινά.

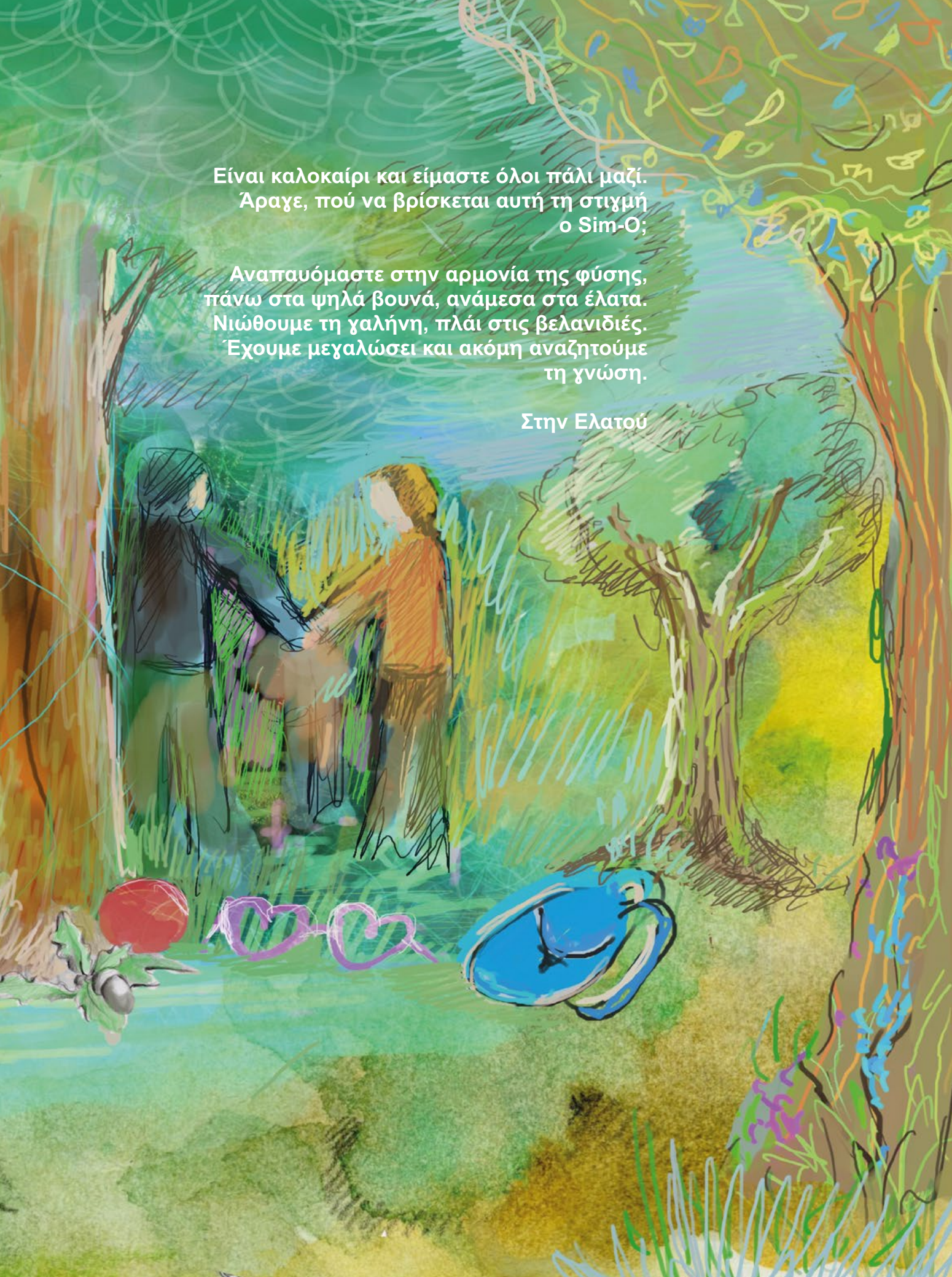
Πέρασαν πολλά χρόνια από τότε...



Είναι καλοκαίρι και είμαστε όλοι πάλι μαζί.
Άραγε, πού να βρίσκεται αυτή τη στιγμή
ο Sim-O;

Αναπαυόμαστε στην αρμονία της φύσης,
πάνω στα ψηλά βουνά, ανάμεσα στα έλατα.
Νιώθουμε τη γαλήνη, πλάι στις βελανιδιές.
Έχουμε μεγαλώσει και ακόμη αναζητούμε
τη γνώση.

Στην Ελατού



Η πορεία προς το Μέτωπο



Τι συμβαίνει;

Ακούμε το αφήγημα «Η πορεία προς το Μέτωπο», απόσπασμα από το έργο «Άξιον Εστί» του ποιητή Οδυσσέα Ελύτη.



Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

- Διερευνούμε την πίστη του ανθρώπου στον αγώνα για την ελευθερία της πατρίδας.



Ας παίξουμε!

Πορεία στα χιονισμένα βουνά της Βορείου Ηπείρου

- Ακούμε ποικίλα ηχητικά ερεθίσματα (π.χ. ήχους χιονοθύελλας, πολέμου).
- Φανταζόμαστε ότι είμαστε στρατιώτες και αυτοσχεδιάζουμε σκηνές από το βουνό (π.χ. βαδίζουμε ο ένας πίσω από τον άλλο στο χιόνι).



Αυλαία... πάμε!

Μνήμες από το Μέτωπο του 1940

- Γινόμαστε στρατιώτες και αφηγούμαστε τα γεγονότα του Μετώπου του 1940, όπως τα ζήσαμε.



Βήμα 6 • Στον κύκλο της ομάδας!

Οι αφηγήσεις

- Συζητάμε σχετικά με μαρτυρίες του 1940 από πρόσωπα που γνωρίζουμε.



Κοίτα τι φτιάξαμε!

Επιστολή στους προγόνους μου

- Γράφουμε μια επιστολή σε μια αγωνίστρια ή έναν αγωνιστή του 1940.

Λιανοτράγουδα για τη λευτεριά



Τι συμβαίνει;

Διαβάζουμε την ποιητική συλλογή «Δεκαοχτώ λιανοτράγουδα της πικρής πατρίδας» του ποιητή Γιάννη Ρίτσου, που γράφτηκε το 1968 κατά την περίοδο της στρατιωτικής δικτατορίας στην Ελλάδα, ενώ ο ποιητής ήταν εξόριστος.

Τη ρωμιοσύνη μην την κλαις • Ο ταμένος • Αναβάφτιση • Λαός • Κουβέντα μ' ένα λουλούδι
 Καρτέρεμα • Μνημόσυνο • Αυγή • Δε φτάνει • Πράσινη μέρα • Συλλεΐτουρχο • Το νερό
 Το κυκλάμινο • Λιγνά κορίτσια • Τ' άσπρο ξωκλήσι • Επιτύμβιο • Εδώ το φως • Το χτίσιμο



Τι θα μάθουμε;

Στη σημερινή μας συνάντηση:

🌿 Στοχαζόμαστε σχετικά με την πίστη του ελληνικού λαού στη δημοκρατία.



Ας παίξουμε!

Τα τραγούδια

🌿 Ακούμε ποιήματα, μελοποιημένα από τον μουσουργό Μίκη Θεοδωράκη.



Αυλαία... πάμε!

Οι εικόνες

🌿 Κάθε ομάδα επιλέγει ένα ποίημα. Δημιουργούμε παγωμένες εικόνες και φωναχτές σκέψεις, για σχετικές έννοιες και καταστάσεις.



Στον κύκλο της ομάδας!

Τι έχω να σου πω

🌿 Δημιουργούμε το περίγραμμα της Δημοκρατίας και καθένας γράφει μέσα στο περίγραμμα σκέψεις και συμβουλές προς εκείνη.



Κοίτα τι φτιάξαμε!

Τα ποιήματα

🌿 Γράφουμε τετράστιχα λιανοτράγουδα για την ελευθερία.

Μάθημα 22 • Πρωτοχρονιά

Να τα πούμε;



Τι συμβαίνει;

Διαβάζουμε κάλαντα της Πρωτοχρονιάς.



Τι θα μάθουμε;


Στη σημερινή μας συνάντηση:

 Γράφουμε τα δικά μας κάλαντα στο εργαστήρι γραφής.



Ας παίξουμε!



Στις γειτονιές για τα κάλαντα

 Αναπαριστούμε μια μέρα που έχουμε βγει με φίλους και συγγενείς, για να πούμε τα κάλαντα. Αναλαμβάνουμε ρόλους και αυτοσχεδιάζουμε.



Αυλαία... πάμε!


Γράφουμε τα δικά μας κάλαντα

 Χωριζόμαστε σε ομάδες.
Ακούμε τα κάλαντα της Πρωτοχρονιάς, προσέχοντας τον ρυθμό και τον τρόπο που τραγουδιούνται.
 Δημιουργούμε τα δικά μας κάλαντα, με νέους στίχους.



Στον κύκλο της ομάδας!

Η μουσική

 Χρησιμοποιούμε τη φωνή, το σώμα μας και μουσικά όργανα, για να συνθέσουμε μουσική για τα κάλαντα που γράψαμε.



Κοίτα τι φτιάξαμε!

Να τα πούμε;

 Κάθε ομάδα τραγουδά τα δικά της κάλαντα!

«Θούριος» • «Ελεύθεροι Πολιορκημένοι»



Τι συμβαίνει;

Διαβάζουμε στίχους από τον «Θούριο» του Ρήγα Φεραίου και από τους «Ελεύθερους Πολιορκημένους» του Διονυσίου Σολωμού.



Τι θα μάθουμε;


Στη σημερινή μας συνάντηση:

 Διερευνούμε τη σημασία της ανάγκης του ανθρώπου να ζει ελεύθερος.



Ας παίξουμε!


«Η δύναμή σου πέλαγο κι η θέλησή μου βράχος»

 Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες. Η μια γίνεται πέλαγος, άλλοτε ήρεμο και άλλοτε φουρτουνιασμένο, και η άλλη βράχος, που κινείται αργά και συντονισμένα προς το πέλαγος. Τι θα συμβεί όταν το πέλαγος «αγκαλιάσει» τον βράχο;



Αυλαία... πάμε!

«Κάλλιο είναι μιας ώρας ελεύθερη ζωή, παρά σαράντα χρόνους, σκλαβιά και φυλακή»

 Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες, στεκόμαστε αντικρουστά, δημιουργώντας έναν διάδρομο. Καθένας, σε ρόλο σκλαβωμένου Έλληνα, περνά από τον διάδρομο και ακούει τους άλλους, που αναπαριστούν τη φωνή της συνείδησής του, και του λένε τι πρέπει να κάνει και γιατί, σχετικά με το δίλημά του: «Κάλλιο είναι μιας ώρας ελεύθερη ζωή, παρά σαράντα χρόνους, σκλαβιά και φυλακή».



Στον κύκλο της ομάδας!


Στοχαζόμαστε σχετικά με την Ελληνική Επανάσταση του 1821

 Συζητάμε για τη συμβολή του τόπου μας στην εθνική παλιγγενεσία.



Κοίτα τι φτιάξαμε!

Επιστολή στους προγόνους μου

 Καθένας γράφει μια επιστολή σε μια αγωνίστρια ή έναν αγωνιστή της Ελληνικής Επανάστασης του 1821.

