

ΓΙΩΤΑ ΚΟΤΣΑΥΤΗ

*Ένα θιοντάρι με πυρετό,
μαθαίνει να μην είναι κακό!*



Εικονογράφηση: ΕΦΗ ΣΟΤΗΡΙΟΥ



«...Γράφω από ανάγκη
όπως αναπνέω...»

ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΙΤΣΟΣ

Η **Γιώτα Κοτσαύτη** γεννήθηκε το 1981. Μεγάλωσε στο χωριό Λεβαία Φλώρινας. Έχει τελειώσει το Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών. Παρόλο που παραμένει «νηπιαγωγός εν ανεργία», είναι «εν ενεργεία» μαμά της Παναγιώτας Χρυσοβαλάντου και της Αναστασίας Ιουστίνης.

Φανατική βιβλιόφιλη, θεωρεί ότι όσο υπάρχουν άνθρωποι που διαβάζουν, υπάρχει ελπίδα για έναν ομορφότερο κόσμο. Εκτός από τη συγγραφή, που αποτελεί σημαντικό μέσο έκφρασής της, οι σκέψεις και τα συναισθήματά της βρίσκουν διέξοδο και στο προσωπικό της ιστολόγιο, τις «Ηλιαχτίδες». Κατοικεί στην πόλη της Φλώρινας, μαζί με την οικογένειά της.

yotakotsafti1@yahoo.gr

blogs.musicheaven.gr/yokor

<http://iliaxtides.blogspot.gr>

ΓΙΩΤΑ ΚΟΤΣΑΥΤΗ

Ένα θλιοντάρι με πυρετό, μαθαίνει να μην είναι κακό!

Εικονογράφηση
Έφη Σωτηρίου



Γιώτα Κοτσαύτη, Ένα θλιοντάρι με πυρετό, μαθαίνει να μην είναι κακό!
ISBN: 978-618-5040-47-5
Νοέμβριος 2013

Εικονογράφηση: Έφη Σωτηρίου
<http://ianeiraspaintings.blogspot.gr>

Επιμέλεια-Διορθώσεις: Ηρακλής Λαμπαδαρίου
www.lampadariou.eu

Σελιδοποίηση: Κωνσταντίνα Χαρηλαβάνη
k.charlavani@gmail.com

Εκδόσεις Σαίτα
Αθανασίου Διάκου 42, 652 01, Καβάλα
Τ: 2510 831856
Κ: 6977 070729
e-mail: info@saitapublications.gr
website: www.saitapublications.gr

Σημείωση: Η γραμμatoσειρά που χρησιμοποιήσαμε είναι προσφορά του Aka-acid (www.aka-acid.com).



Άδεια Creative Commons
Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική χρήση
Όχι Παράγωγα Έργα 3.0 Ελλάδα

Με τη σύμφωνη γνώμη του συγγραφέα και του εκδότη, επιτρέπεται σε οποιονδήποτε αναγνώστη η αναπαραγωγή του έργου (ολική, μερική ή περιληπτική, με οποιονδήποτε τρόπο, μηχανικό, ηλεκτρονικό, φωτοτυπικό, ηχογράφησης ή άλλο), η διανομή και η παρουσίαση στο κοινό υπό τις ακόλουθες προϋποθέσεις: αναφορά της πηγής προέλευσης, μη εμπορική χρήση του έργου. Επίσης, δεν μπορείτε να αλλοιώσετε, να τροποποιήσετε ή να δημιουργήσετε πάνω στο έργο αυτό.

Αναλυτικές πληροφορίες για τη συγκεκριμένη άδεια cc, διαβάστε στην ηλεκτρονική διεύθυνση:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/gr/>

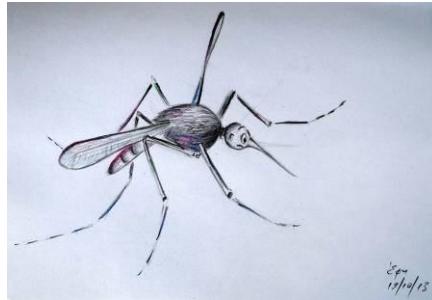
«Καλύτερα να χαθείς, παρά
να μισείς και να
φοβάσαι...»

Friedrich Nietzsche

Μικρό και
νεραΐδοφερμένο,
παραμύθι αγαπημένο,
θα γυρίσει, θα γυρίσει,
μία πόρτα θα χτυπήσει.
Ίσως να 'ναι η δική μας!



Σε μια καταπράσινη, εύφορη κοιλάδα, ζούσε κάποτε ένα τρομερό και φοβερό λιοντάρι. Τίποτα δε φαινόταν να διαταράσσει την κυριαρχία του, μέχρι εκείνη τη μικρή στιγμή στον χρόνο όπου ένα περιπλανώμενο κουνούπι, μετέφερε το συναχάκι του. Ήταν η πρώτη φορά που ο αγέρωχος βασιλιάς εξαγριώθηκε. Τα ζώα ποτέ δεν τον είχαν δει τόσο θυμωμένο.



Πανικόβλητα κρύφτηκαν όπως-όπως στις φωλιές τους, ώστε ν' αποφύγουν τα ξεσπάσματα του θυμού του. Κουράστηκε να αγνοούν τις προσταγές του. Έτσι, όσο είχε ακόμα δυνάμεις, εκτός εαυτού, πήρε τον δρόμο για το ιατρείο των ζώων.



«Θέλω ένα φάρμακο ισχυρό,
δεν τον μπορώ τον πυρετό»
φωνάζει, ουρλιάζει, βράζει,
όλη τη γη τραντάζει.

Ο γιατρουδάκος ο φτωχός,
ένας μικρούλης αστακός,
από τον φόβο τον πολύ,
του δίνει λάθος συνταγή!
Κι αντί να πέσει ο πυρετός,
όλο και πιο πολύ φουντώνει,
κι όλη τη ζούγκλα
αναστατώνει.

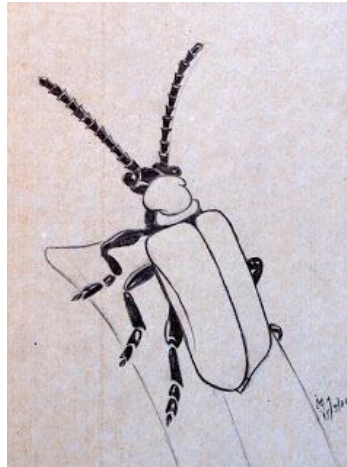
«Σας θέλει ευθύς ο βασιλιάς!»
βρυχάται το λιοντάρι,
χωρίς πολύ καμάρι.

Όμως κανείς τους δε σαλεύει.
Η ζέβρα κάνει πως βελάζει.
Ο ελέφαντας ότι χορεύει.
Κι ο πίθηκος αναστενάζει.

Ο τίγρης δήθεν μαγειρεύει.
Η καμηλοπάρδαλη τον
συμβουλεύει.
Το φίδι οργανώνει συναυλία.
Και τα εξωτικά πουλιά λένε
πως κάνουν απεργία!



Μέσα στην αναταραχή, όλοι έδειχναν να νοιάζονται αποκλειστικά και μόνο για τον εαυτό τους. Υπήρξε όμως και μία φωνή διαφορετική από τις άλλες. Το καφετί σκαθάρι, στεναχωρημένο με το πάθημα του λιονταριού, έμοιαζε να είναι το μοναδικό πλάσμα που ένιωθε συμπάθεια για το κατάκοπο ζώο. Μάταια όμως. Δεν μπορούσε να γησιιάσει, να το ανακουφίσει με κάποιον τρόπο. Η ζέστη που έβγαζε το σώμα του θα το έκαιγε. Αποφάσισε τότε, χοροπηδώντας από φύλλο σε φύλλο, από κλαδί σε κλαδί, από δροσσταλίδα σε δροσσταλίδα, να εντοπίσει τον γιατρό. Δυστυχώς, η προσπάθειά του δεν είχε αποτέλεσμα, καθώς είχε αναχωρήσει για την Αγγλία, για να παντρευτεί την αγαπημένη του αστακογιατρίνα!





Την ίδια ώρα ο βασιλιάς
φάρμακα μονοκοπανιάς,
πίνει και ξεροκαταπίνει,
μα ο πυρετός δεν τον αφήνει.
Οι διαταγές του δεν μετράνε.
Τα ζώα δεν τον αγαπάνε.
Ούτε καν τον φοβούνται πια,
αφού είναι άρρωστος βαριά.

Μόλις ο ουρανός τράβηξε το σεντόνι του για να κοιμηθεί, ξεπρόβαλλε τ' ολόγιομο φεγγάρι. Το άλλοτε παντοδύναμο ζώο, απόμερα σε μια γωνιά, λουσμένο μες στον ιδρώτα, έκλαιγε βουβά, παρακαλώντας για μια κούπα τσάι.





«Μόνο να πέσει ο πυρετός
και το υπόσχομαι εγώ πως
ποτέ δε θα ξαναφωνάξω,
δε θα θυμώσω, δε θα πράξω
άσχημα πράγματα, πανούργα.
Κανείς σας δε θα με φοβάται...
Αψού! Αψού! Ααααα ααψού!»
φτερνίζεται το λιοντάρι,
πέφτει εξαντλημένο και κοιμάται.

Ζώα μικρά, ζώα μεγάλα,
ζώα της ζούγκλας, μα και άλλα,
τρέχουνε αναστατωμένα, κομπρέσες
φέρνουν αγχωμένα.



Εκείνη τη στιγμή συνειδητοποίησαν πως η αδιαφορία τους τώρα που το λιοντάρι ήταν αδύναμο, ανήμπορο ν' αντιδράσει, μόνο δυστυχία θα έφερνε. Ενώ η συμπόνια θα μαλάκωνε τις καρδιές τους. Δυστυχώς, όσα γιατροσόφια κι αν έγιναν, δε βρέθηκε κάποιο ν' ανακουφίσει το λιοντάρι. Όσπου... πάνω στην ώρα, έφτασε το νιόπαντρο ζευγάρι και τα καβούρια οι κουμπάροι.



«Χμ» λέει πρώτο το καβούρι,
«θαρρώ δεν είναι καλαμπούρι.
Ο Λέων είναι σοβαρά.
Το βλέπω τώρα καθαρά».
«Συμφωνώ και 'γω, Ηλία»,
λέει η γλυκούλα Οφηλία.
«Άρρωστος, άρρωστος βαριά,
δες να μην έχει γιατρεία.»



Ο αστακός όμως κοιτάζει,
χίλια χρώματα αλλιάζει.
«Ω, Θεέ, τι συμφορά!
Δικό μου λάθος, τ' ομολογώ.
Ήταν απροσεξία μου αθηθινά,
έδωσα λάθος φάρμακο στον βασιλιά.
Μα τον φοβόμουν πολύ.
Έτρεμα μη μ' εκδικηθεί,
αν δεν τον γιάτρευα αμέσως
και αν δεν ήμουν τόσο σβέητος.
Άραγε θα με συγχωρήσει
αν τελικά ξυπνήσει;»

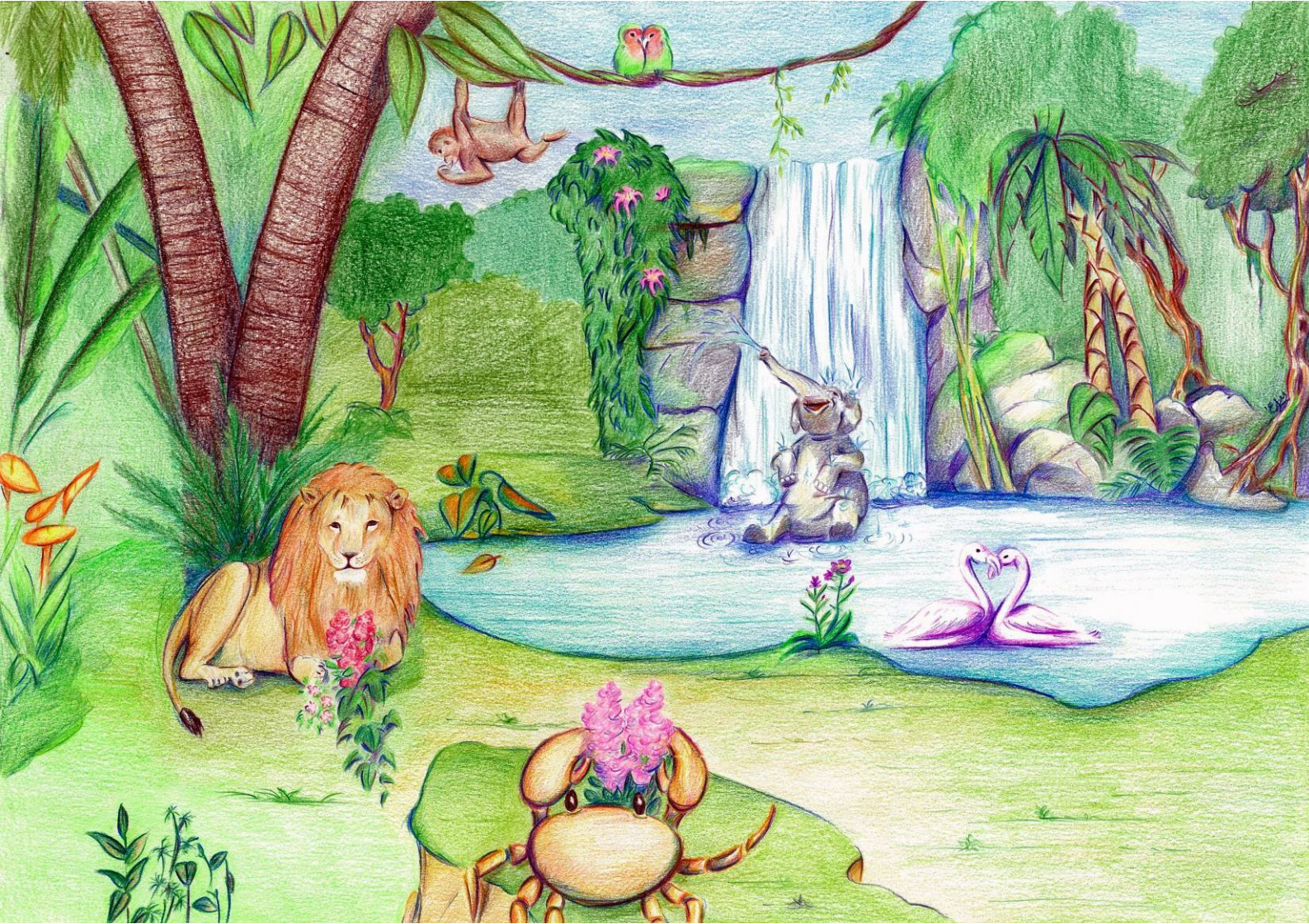
Το άρρωστο χλωμό ζώο, μέσα στον λήθαργό του, άκουγε τι συνέβαινε. Όταν συνήλθε, κοίταξε με πρωτόγνωρη στοργή τα πλάσματα γύρω του. Όχι μόνο συγχώρεσε τον γιατρό για το λάθος του, μα τον ευχαρίστησε για το μάθημα που πήρε.



«Καθένας από σας να το θυμάται:
ο φόβος μόνο συμφορές μπορεί να φέρει,
κανένας μας δε θα προκόψει,
τίποτα δε θα καταφέρει
τον άλλον αν φοβάται.

Είναι δώρο να είσαι υγιής,
να αγαπάς, ν' αγαπηθείς,
όμορφα, αγνά, ειλικρινά,
όχι από φόβο κι αναγκαστικά».

Η ζούγκλα έπειτα από αυτό
έκανε πάρτι χαρωπό,
που κράτησε βδομάδες.
Τα ζώα χάρισαν στον βασιλιά
μυτιές, κισσούς και μια
αγριοτριανταφυλλιά.
Από τότε έζησαν μαζί αγαπημένα,
ενωμένα και ποτέ, μα ποτέ τους
φοβισμένα!



«...Τον κόσμο μπορείς να τον κοιτάξεις από το ύψος ενός ανθρώπου αλλά και από εκείνο ενός σύννεφου(με τα αεροπλάνα είναι εύκολο). Στην πραγματικότητα μπορείς να μπεις από την κεντρική πόρτα ή να χωθείς-είναι πιο διασκεδαστικό- από ένα παράθυρο...»

ΤΖΑΜΙ ΡΟΝΤΑΡΙ

6+1 παραμυθοπαιχνίδα με βάση τη Γραμματική της Φαντασίας*

Ο Τζάνι Ροντάρι γεννήθηκε στην Ιταλία το 1920. Εργάστηκε ως δάσκαλος, αλλά και ως δημοσιογράφος. Παρόλα αυτά, η γνωστότερή του ιδιότητα είναι αυτή του συγγραφέα παιδικών βιβλίων. Η *Γραμματική της Φαντασίας* έχει εμπνεύσει πολλούς ανθρώπους, μικρούς και μεγάλους στο να δημιουργήσουν.

Ο Ροντάρι υποστηρίζει πως μία ιστορία μπορεί να ξεπηδήσει από παντού: από το σπίτι, το σχολείο, από τον δρόμο, από ένα μαγαζί, ένα παλιό αντικείμενο, από μία λέξη, από μία εικόνα, από οπουδήποτε, οτιδήποτε, αλλά κυρίως από οποιονδήποτε!... Δεν υπάρχει άνθρωπος που να μην έχει την ικανότητα να γράψει ένα παραμύθι, μια μικρή ιστορία...

Κι αν δεν το πιστεύετε ή αν σας φαίνεται υπερβολικό, δεν έχετε παρά να παίξετε, μόνοι σας ή με παρέα, τα έξι παιχνίδια που θα βρείτε παρακάτω... Το μόνο που θα χρειαστείτε είναι η φαντασία σας!

Καλή επιτυχία! Καλή έμπνευση!

**ΤΖΑΜΙ ΡΟΝΤΑΡΙ, Γραμματική της φαντασίας - Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες, εκδόσεις Μεταίχμιο.*

1. ΠΕΤΡΑ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ (ώρα για εξάσκηση!)

Όπως μία πέτρα πέφτει στα νερά μιας λίμνης, δημιουργώντας ομόκεντρους κύκλους, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο μπορεί να λειτουργήσει και μία λέξη που θα «πέσει» μέσα στο μυαλό μας.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν!

Θα μπορούσαμε να πάρουμε ως παράδειγμα τη λέξη «Λιοντάρι» (τον πρωταγωνιστή του παραμυθιού μας) και να προσπαθήσουμε να:

1. Γράψουμε τρεις λέξεις που να αρχίζουν από το πρώτο γράμμα, δηλαδή το λάμδα («Λ»)
2. Γράψουμε τρεις λέξεις που να αρχίζουν από την πρώτη συλλαβή της λέξης, δηλαδή «Λιο-».
3. Γράψουμε τρεις λέξεις που να τελειώνουν με την τελευταία συλλαβή της λέξης, δηλαδή «-άρι».
4. Γράψουμε τρεις λέξεις που μας έρχονται στο μυαλό όταν σκεφτόμαστε τη λέξη «Λιοντάρι».

5. Γράψουμε κάθετα τη λέξη «Λιοντάρι» και να προσπαθήσουμε από το αρχικό γράμμα της κάθε σειράς, να γράψουμε μια λέξη ή μια πρόταση. Όταν η ακροστιχίδα συμπληρωθεί, μπορούμε να διαβάσουμε την πρώτη μας σύντομη ιστορία!

- Λ
- Ι
- Ο
- Ν
- Τ
- Α
- Ρ
- Ι

Επιλέξτε εσείς όποια λέξη θέλετε. Διοργανώστε έναν «διαγωνισμό» με τους συμπαίκτες σας και αναθέστε σε κάποιους τον ρόλο του κριτή. Ποιος μπορεί να βρει τις περισσότερες λέξεις; Ποιος θα γράψει την πιο τρομακτική, ρομαντική, χιουμοριστική κλπ. ιστορία; Όλοι μπορούν να τα καταφέρουν! Καλή διασκέδαση!

2. ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΔΙΩΝΥΜΟ (η πρώτη μου ιστορία!)

Φανταστικό διώνυμο είναι ένα ζευγάρι λέξεων που είναι μεταξύ τους αρκετά διαφορετικές, «δύο ξένα στοιχεία»: ενώνονται με τη βοήθεια της φαντασίας ώστε να μπορέσουν απρόβλεπτα να συμβιώσουν και να συνυπάρξουν σε μία ιστορία. Σύμφωνα με τον Ροντάρι, είναι καλό να διαλέγουμε το φανταστικό διώνυμο με τη βοήθεια της τύχης.

Για παράδειγμα, επιλέγουμε τη λέξη «Αστακός» (έναν από τους βασικούς ήρωες της ιστορίας μας). Πώς θα μπορέσουμε να δημιουργήσουμε ένα φανταστικό διώνυμο με τη συγκεκριμένη λέξη;

Είναι πολύ απλό! Παίρνουμε ένα περιοδικό ή μια παλιά εφημερίδα και κόβουμε διάφορες λέξεις. Τις ρίχνουμε σε ένα κουτί και ανακατεύουμε. Στη συνέχεια επιλέγουμε μία στην τύχη.

Η δική μας κλήρωση μας έδωσε τη λέξη «Ραπτομηχανή».

Το φανταστικό διώνυμο που δημιουργήθηκε είναι το εξής:

«Αστακός-Ραπτομηχανή»

Μπορείτε να γράψετε μία μικρή ιστορία με τίτλο:

1. Η ραπτομηχανή του αστακού
2. Ο αστακός και η ραπτομηχανή
3. Ο αστακός πάνω στη ραπτομηχανή
4. Ένας αστακός δίπλα σε μια ραπτομηχανή

Ή να δώσετε εσείς έναν τίτλο και στη συνέχεια να γράψετε τη δική σας ιστορία!

Το παιχνίδι παίζεται με ένα ή περισσότερα άτομα. Αλλά επιλέγετε έναν ήρωα ο οποίος μπορεί να είναι ένα πρόσωπο, ένα ζώο ή και ένα αντικείμενο - το πρώτο σκέλος του φανταστικού σας διώνυμου. Και έπειτα, με τη βοήθεια ενός έντυπου, «κληρώνετε» το δεύτερο σκέλος. Έχετε τώρα το ζευγάρι του διώνυμου: θα σας οδηγήσει στον τίτλο της ιστορίας σας!

3. ΤΙ ΘΑ ΣΥΝΕΒΑΙΝΕ ΑΝ... (πολλές αστείες ιστορίες!)

Απαραίτητη προϋπόθεση για όσους από εσάς θελήσουν να παίξουν το παιχνίδι αυτό είναι να διαθέτουν φαντασία και χιούμορ.

Και... τι θα συνέβαινε αν...;

Χωριζόμαστε σε δύο ομάδες. Η πρώτη θα ετοιμάσει τα υποκείμενα (δηλαδή απαντάει στην ερώτηση ΠΟΙΟΣ ΗΤΑΝ;). Καλό θα είναι πριν από το υποκείμενο να έχουμε χρησιμοποιήσει και ένα επίθετο.

Η δεύτερη θα ετοιμάσει το κατηγορήμα (δηλαδή ΤΙ ΕΚΑΝΕ;). Θα χρειαστεί ένα ρήμα και οτιδήποτε άλλο δηλώνει ότι υπάρχει δράση.

Οι δύο ομάδες (που μπορεί να αποτελούνται κι από ένα άτομο η καθεμιά) γράφουν κάπου μυστικά τις ιδέες τους.

Στη συνέχεια τις ενώνουν. Και προκύπτουν οι πιο απρόβλεπτοι συνδυασμοί, τίτλοι και αφορμές για δεκάδες παραμύθια!

Τα δικά μας παραδείγματα:

ΟΜΑΔΑ Α

1. Το μελαγχολικό κουνούπι
2. Ο σοφός ελέφαντας
3. Η περήφανη αστακίνα
4. Το καλόκαρδο φίδι
5. Η υπομονετική τίγρης

ΟΜΑΔΑ Β

1. ...δραπέτευσε από μία φωλιά ποντικών.
2. ...έτρωγε μπανάνες πασπαλισμένες με τρούφα.
3. ...χόρευε καλαματιανό με έναν τροχονόμο.
4. ...κοιμήθηκε στο ποτάμι με μία πέστροφα.
5. ...ισορροπεί σε μια πολύχρωμη κλωστή.

ΚΑΙ... ΤΙ ΘΑ ΣΥΝΕΒΑΙΝΕ ΑΝ...:

1. Το μελαγχολικό κουνούπι δραπέτευσε από μία φωλιά ποντικών;
2. Ο σοφός ελέφαντας έτρωγε μπανάνες πασπαλισμένες με τρούφα;
3. Η ψηλομούτα αστακίνα χόρευε καλαματιανό με έναν τροχονόμο;
4. Το καλόκαρδο φίδι κοιμήθηκε στο ποτάμι με μία πέστροφα;

5. Η υπομονετική τίγρης ισορροπούσε σε μια πολύχρωμη κλωστή;

Δημιουργήστε τις δικές σας τυχαίες ερωτήσεις «Τι θα συνέβαινε αν...;» και διασκεδάστε με τους φίλους σας γράφοντας!

4. ΚΑΡΤΕΛΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΑΠΑΝΤΗΣΕΩΝ Ή «ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΤΙΚΕΣ» ΑΣΚΗΣΕΙΣ (...κωμικές ιστορίες χωρίς νόημα!)

Μια προέκταση της παραπάνω δραστηριότητας, θα μπορούσε να είναι και το παιχνίδι με τις καρτέλες των ερωτήσεων και απαντήσεων.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί με αρκετούς εναλλακτικούς τρόπους και να προσαρμοστεί ώστε να είναι ευχάριστο και κατανοητό για όλες τις ηλικίες.

Εμείς θα σας δώσουμε οδηγίες για παιδιά δημοτικού και μεγαλύτερων τάξεων, δηλαδή για μαθητές που γνωρίζουν γραφή, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να τροποποιηθεί κατάλληλα και για παιδιά μικρότερων ηλικιών.

Ας περάσουμε όμως στην πράξη!

Οι καρτέλες των ερωτήσεών μας είναι οι εξής:

1. Ποιος ήταν;
2. Πού βρισκόταν;
3. Τι έκανε;
4. Τι είπε;
5. Τι είπε ο κόσμος;
6. Πώς τελείωσε;

Το πρώτο μέλος της παρέας γράφει την απάντησή του σε ένα χαρτί και διπλώνει το σημείο όπου έγραψε. Το χαρτί περνάει τώρα στον δεύτερο παίκτη, που απαντάει στη δεύτερη ερώτηση (χωρίς να μπορεί να δει τι έγραψε ο προηγούμενος) και διπλώνει και αυτός το σημείο της απάντησής του, δίνοντας το χαρτί στον τρίτο. Η διαδικασία αυτή ακολουθείται μέχρι να τελειώσουν οι ερωτήσεις.

Όταν η ομάδα ξεδιπλώσει το φύλλο, θα βρεθεί μπροστά σε ένα σύντομο αφήγημα, που θα έχει συνέχεια, όμως πολύ πιθανόν να είναι σε τέτοιο βαθμό άνευ νοήματος, ώστε να προκαλέσει το γέλιο και την ευθυμία!

5. ΤΟ ΑΥΘΑΙΡΕΤΟ ΠΡΟΘΕΜΑ (λέξεις που αποκτούν... άλλο νόημα!)

Αν πάρουμε ορισμένες λέξεις και βάλουμε μπροστά τους ένα τυχαίο πρόθεμα, προκύπτει ένας συνδυασμός ικανός να μας αποκαλύψει ιδιότητες τους, που ποτέ δε θα μπορούσαμε να φανταστούμε!

Για παράδειγμα, ο Ροντάρι αναφέρει:

1. για το **ΞΕ**κανόνι, ένα κανόνι που «**ΞΕ**κάνει» τον πόλεμο!
2. Για τον **μικροϊπποπόταμο -ζει** μέσα σε μία γυάλα
3. Για την **μαξι**κουβέρτα, ικανή να σκεπάσει όσους δεν βρίσκουν τρόπο να ζεσταθούν

Και μας καλεί να κάνουμε μία άσκηση.

Στην πρώτη στήλη γράφουμε μια σειρά από προθέματα, όπως:

1. α
2. αντί
3. αρχί
4. ξε
5. προ

6. μισό
7. μάξι
8. μίνι
9. σούπερ
10. υπό

Ας επιλέξουμε τώρα μερικά ουσιαστικά από το κείμενό μας:

1. παραμύθι
2. πόρτα
3. κοιλάδα
4. κουνούπι
5. βασιλιάς
6. συναυλία
7. φάρμακο
8. ζέβρα
9. ουρανός
10. φεγγάρι

Στη συνέχεια, παίρνουμε τις δύο στήλες και τις τοποθετούμε δίπλα-δίπλα:

- | | |
|-----------|-------------|
| 1. α | 1. παραμύθι |
| 2. αντί | 2. πόρτα |
| 3. αρχί | 3. κοιλάδα |
| 4. ξε | 4. κουνούπι |
| 5. προ | 5. βασιλιάς |
| 6. μισό | 6. συναυλία |
| 7. μάξι | 7. φάρμακο |
| 8. μίνι | 8. ζέβρα |
| 9. σούπερ | 9. ουρανός |
| 10. υπό | 10. φεγγάρι |

Από δω και πέρα υπάρχουν πολλές επιλογές:

1. Γράφουμε σε μικρά χαρτάκια τα προθέματα και τις λέξεις και τραβάμε στην τύχη τα ζευγάρια.
2. Τα βάζουμε κατά αλφαβητική σειρά και ενώνουμε προθέματα με λέξεις.
3. Οι παίκτες επιλέγουν με τη σειρά το πρόθεμα και τη λέξη που επιθυμούν.
4. Ενώνουμε όλα τα προθέματα με όλες τις λέξεις και επιλέγουμε τους πιο αστείους συνδυασμούς κλπ.

Το δικό μας παράδειγμα:

1. Τι θα ήταν ένας αντιβασιλιάς; Μήπως θα εναντιωνόταν σε όλους τους άδικους βασιλιάδες της γης;
 2. Πώς θα ήταν μία ξεπόρτα; Ίσως μία πόρτα μαγική, που θα μπορούσαμε να την τοποθετήσουμε σε όποιον τοίχο θέλαμε. Αυτόματα μεταφερόμαστε σε κόσμους μυστικούς!
 3. Τι θα συνέβαινε σε μία προσυναυλία;
 4. Πόσες ώρες θα διαρκούσε ένα μαξιπαραμύθι;
 5. Ένα μινιφάρμακο μήπως θα ήταν πιο ευχάριστο για τα παιδιά, μιας και η ποσότητά του θα ήταν τόσο μικρή που δε θα το καταλάβαιναν;
 6. Πόσα κατορθώματα θα μπορούσε να κάνει ένα σουπερκουνούπι;
- Περιμένουμε τις δικές σας «διαστρεβλωμένες» λέξεις και υποθέσεις!

6. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΝΟΣ ΛΙΜΕΡΙΚ (...ας φτιάξουμε «παράλογα» ποιήματα!)

Το Λίμερικ (limerick) είναι μια «πεντάστιχη (σπανιότερα τετράστιχη) στιχουργική φόρμα, που πιθανότατα κατάγεται από την Ιρλανδία, καθιερώθηκε συστηματικά στην Αγγλία τον 19^ο ιδίως αιώνα και γνώρισε σποραδικές εφαρμογές στη νεοελληνική ποίηση» (ΣΟΥΛΙΩΤΗΣ, Μίμης. *Αλφαβητάριο για την ποίηση*, Θεσσαλονίκη: εκδόσεις Γ. Δεδούση, 1995, σ. 194).

Πρόκειται στην ουσία για ένα σύντομο –«άνευ νοήματος»– ποίημα.

Για τη δημιουργία του λίμερικ χρησιμοποιείται μία συγκεκριμένη κάθε φορά φόρμα, που μπορεί να αξιοποιηθεί από τον καθένα μας είτε όταν είναι μόνος για αναψυχή ή εξάσκηση, είτε με παρέα προς διασκέδαση ή από τους εκπαιδευτικούς («αξιοποίηση κατά τη διδασκαλία της ποίησης»).

Όμως ας περάσουμε στην πράξη:

Πώς μπορούμε να φτιάξουμε ένα λίμερικ;

Ακολουθώντας τέσσερα ή πέντε απλά βήματα

(μια πιο χαλαρή και όχι τόσο αυστηρή δομή, προσαρμοσμένη για πιο μικρές ηλικίες)

1. Παρουσιάζουμε τον ήρωα (απαντάμε δηλαδή στην ερώτηση ΠΟΙΟΣ ΗΤΑΝ)
2. Αναφερόμαστε στο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του ήρωα ή στις πράξεις του (απαντάμε στην ερώτηση ΤΙ ΕΚΑΝΕ)
3. και 4. Πώς αντιδρούν οι άλλοι στα χαρακτηριστικά ή στις πράξεις του πρωταγωνιστή (εναλλακτικά μπορούμε να περιγράψουμε το αποτέλεσμα των πράξεών του).
5. Τελικό επίθετο που χαρακτηρίζει έντονα τον ήρωα.
(As επιλέξει ο καθένας μας αν θέλει ή όχι να υπάρχει ομοιοκαταληξία στο δικό του ήμερικ).

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΡΩΤΟ:

Μια φορά ένας γιατρός που τον έλεγαν Κιούπη
ήθελε να βγάλει τις αμυγδαλές από ένα κουνούπι
το έντομο βλαστήμησε
και στη μύτη τον τσίμπησε
εκείνο τον αμυγδαλοβγάλητη που τον έλεγαν Κιούπη.

(ΡΟΝΤΑΡΙ, Τζάνι. *Γραμματική της φαντασίας*, Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο, 2001, σ. 62)

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΔΕΥΤΕΡΟ:

Ένας πολύ κοντός παππούς απ' το χωριό
ανέβηκε μια μέρα στο καμπαναριό
κι όταν έφτασε εκεί πάνω
πάλι έμοιαζε με νάνο
εκείνος ο κοντομικρούτσικος παππούς απ' το χωριό.

(ΣΟΥΛΙΩΤΗΣ, Μίμης. *Αλφαβητάριο για την ποίηση*, Θεσσαλονίκη: εκδόσεις Γ. Δεδούση, 1995, σ. 194).

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΡΙΤΟ:

Υπήρχε ένας γέρος από το Γκρανιέρι
που προχωρούσε στις μύτες των ποδιών
αλλά του είπαν: σε είδαμε πριν από ώρα
τι σου 'ρθε και το κάνεις τώρα
ω, ξεμωραμένε γέρο του Γκρανιέρι.

(ΡΟΝΤΑΡΙ, Τζάνι. *Γραμματική της φαντασίας*, Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο, 2001, σ. 61)

7. ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΜΕΤΑ ΚΑΙ ΜΙΑ ΠΡΟ(Σ)ΚΛΗΣΗ!

«Και μετά,» ρωτούν τα παιδιά όταν ο αφηγητής σταματάει. Ακόμα κι όταν έχει τελειώσει το παραμύθι, υπάρχει πάντα η πιθανότητα ενός «μετά». Οι ήρωες είναι έτοιμοι να αναλάβουν δράση, γνωρίζουμε τη συμπεριφορά τους, ξέρουμε τι σχέσεις έχουν μεταξύ τους. Η απλή εισαγωγή ενός καινούριου στοιχείου θέτει σε κίνηση ολόκληρο τον μηχανισμό...» (ΡΟΝΤΑΡΙ, Τζάνι. Γραμματική της φαντασίας, Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο, 2001, σ. 80)

Κάπου εδώ τελειώνει το σαϊτοταξίδι μας...

...και ξεκινά το δικό σας!

Όπως καταλαβαίνετε όμως, η ιστορία του Ριονταριού και των υπόλοιπων ζώων δε σταματάει εδώ...!

Μπορείτε να την συνεχίσετε, να δώσετε το δικό σας «μετά», το δικό σας «τέλος», αξιοποιώντας τις δραστηριότητες που συναντήσαμε παραπάνω και βασίζονται στη *Γραμματική της Φαντασίας*.



Η Έφη Σωτηρίου γεννήθηκε στη Λαμία και είναι απόφοιτος του Τμήματος Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου Κρήτης.

Παράλληλα με τις σπουδές της παρακολουθούσε μαθήματα ελεύθερου σχεδίου και χρώματος κοντά στον ζωγράφο Φρίξο Θεοδοσιάκη, και αργότερα αιογραφία από τον Ρεθεμνιώτη αιογράφο Σπύρο Καλαιτζαντώνάκη από τον οποίο διδάχτηκε την Κρητική Σχολή στην τέχνη της αιογραφίας.

Επιστρέφοντας στη Λαμία παρακολούθησε μαθήματα comics και κατασκευών από χαλκό αναζητώντας πάντα νέους τρόπους έκφρασης.

Ασχολείται ερασιτεχνικά με την εικονογράφηση παιδικών βιβλίων και την κατασκευή χειροποίητου κοσμήματος.

Τα έργα της παρουσιάζει στο προσωπικό της blog «Ίανειρας Έργα».

<http://ianeiraspaintings.blogspot.gr>



Η ιδέα για τις Εκδόσεις Σαΐτα ξεπήδησε τον Ιούλιο του 2012 με πρωταρχικό σκοπό τη δημιουργία ενός χώρου όπου τα έργα νέων συγγραφέων θα συνομιλούν άμεσα, δωρεάν και ελεύθερα με το αναγνωστικό κοινό.

Μακριά από το κέρδος, την εκμετάλλευση και την εμπορευματοποίηση της πνευματικής ιδιοκτησίας, οι Εκδόσεις Σαΐτα επιδιώκουν να επαναπροσδιορίσουν τις σχέσεις Εκδότη-Συγγραφέα-Αναγνώστη, καθιερρώντας τον πραγματικό διάλογο, την αλληλεπίδραση και την ουσιαστική επικοινωνία του έργου με τον αναγνώστη δίχως προϋποθέσεις και περιορισμούς.

Ο ισχυρός άνεμος της αγάπης για το βιβλίο,
το γλυκό αεράκι της δημιουργικότητας,
ο ζέφυρος της καινοτομίας,
ο σιρόκος της φαντασίας,
ο λεβάντες της επιμονής,
ο γραίγος του οράματος,
καθοδηγούν τη σαΐτα των Εκδόσεών μας.

Σας καλούμε λοιπόν να αφήσετε τα βιβλία να πετάξουν ελεύθερα!



Τι γίνεται όταν ένα μικροσκοπικό ψευθυλιμένο
κουνούφι μεταφέρει το σνάχι του στον - μέχρι εκείνη
την στιγμή - ακλόνητο βασιλιά των ζώων;

Ένας απλός ψυρετός θα οδηγήσει το αγέρωχο λιοντάρι
σε μία από τις βασικές αρχές της ζωής: η αγάπη και ο
σεβασμός είναι αδύνατο να συνυάρξουν με το φόβο...

Με οδηγίες για 6+1 παραμυθισαίχνιδα
(Βασισμένα στη Γραμματική της Φαντασίας
του Τζάνι Ροντάρι)

ISBN: 978-618-5040-47-5