



Comic(ο) παιχνίδια

Τα “κόμικς” ή “εικονογραφηγήματα” (Μαρτινίδης, 1991: 14-16), οι εικονογραφημένες ιστορίες που, μέσα από μια σειρά στενά συνδεδεμένων σκίτσων και διαλόγων που τα συνοδεύουν, αποδίδουν κατά τρόπο ζωντανό, ιστορίες δράσης, είναι μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο, αλλά και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας σχεδίων με λόγο. Γράφει ο Πέτρος Μαρτινίδης: «...Καθετί ευτελές που διαβάζεται και αφήνεται να κιτρινίσει έξω από τα προστατευτικά ράφια μιας βιβλιοθήκης ή πετιέται για να ξαναγαυρίσει στο χαρτοπολτό απ’ όπου εν μέρει προήλθε, εξ ου και ο αμερικάνικος όρος “rulp” για το χαρακτηρισμό των πρώτων περιοδικών του αιώνα με τέτοιας λογής αναγνώσματα» (Μαρτινίδης, 1982: 136).

Κόμικς και παιδιά

Τα κόμικς είναι ιδιαίτερα αγαπητά στα παιδιά. Λόγοι που θεωρήθηκε ότι συμβάλλουν στην εξάπλωση και στην εμπορική επιτυχία των κόμικς ανάμεσα στα παιδιά είναι το χιούμορ, η ελκυστικότητα που προσφέρει η δράση και η περιπέτεια, η εικόνα που κρατά σε εγρήγορση τη φαντασία των παιδιών και βιώνουν τη δράση, το ξεπέραςμα του τόπου και του χρόνου που επιτρέπει νοητικά ταξίδια, ο περιορισμός του λόγου που τα κάνει ευκολοδιάβαστα, η ποικιλία των θεμάτων τους, η χαμηλή τιμή και η ευκολία στην ανεύρεσή τους. Γράφει ο Τζάνι Ροντάρι: «Το κόμικ δίνει την ευκαιρία στο παιδί να διαβάσει με αυθεντική περιέργεια και χωρίς παρακίνηση. Διαβάζει γιατί θέλει να μάθει τι συμβαίνει, όχι γιατί του ανατέθηκε ως εργασία. Διαβάζει για τον εαυτό του, όχι για τους άλλους ούτε για να κάνει καλή εντύπωση...» (Ροντάρι, 1985). Για τον Αντώνη Μπενέκο: «Η γοητεία των κόμικς αναβρύ-

ζει κατά κύριο λόγο από τον αφηγηματικό δυναμισμό των εικόνων: καθεμιά αντιπροσωπεύει μια πράξη σε εξέλιξη και όχι τελειωμένη, προβάλλει ως συνέχεια της προηγούμενης και όχι ως κατάληξη. Έτσι εξασφαλίζεται και το δραματικό στοιχείο, που αποτελεί ένα άλλο αίτημα της παιδικής φύσης» (Μπενέκος, 1984: 34). Ο Χρ. Αντωνίου θεωρεί ότι η απήχηση που ασκούν τα κόμικς πάνω στα παιδιά εξηγείται σε μεγάλο βαθμό από την εκ των προτέρων γνωστή και τυποποιημένη συμπεριφορά των ηρώων των κόμικς, π.χ. η φιλαργυρία του Σκρουτζ, η αδεξιότητα του Ντόναλντ, κ.ά. (Αντωνίου, 1989: 15). Για τον Πέτρο Μαρτινίδη η ανάγνωση των κόμικς, από μικρούς και μεγάλους, μοιάζει με το άκουσμα των παραμυθιών από τα παιδιά, οδηγεί στον παιδισμό ή παλιμπαιδισμό: «Η κατάσταση του αναγνώστη των κόμικς είναι αρκετά κοντά σ’ εκείνη του παιδιού που ακούει απολαμβάνοντας τα όσα τρομερά και θαυμάσια έχουν να του ιστορήσουν τα παραμύθια κάποιου παππού ή γιαγιάς. Εκστατικό απέναντι στα όσα ακούει...πολύ αμφιβάλλοντας για την αλήθεια των λεγομένων. Κάπου εκεί εντοπίζεται και η στάση του αναγνώστη των κόμικς απέναντι σ’ αυτά που διαβάζει. Να τα θεωρεί δηλαδή ταυτόχρονα αρκετά άπιστευτα, απίθανα ή αφελή, ώστε να μην τον χρεώνουν με καμιά παραπέρα προβληματική και αρκετά πιστευτά ώστε να εισχωρεί στην εσωτερική συνάφεια των περιγραφών και να τις απολαμβάνει» (Μαρτινίδης, 1982: 215-216).

Η ταύτιση του παιδιού-αναγνώστη με τον εύκολα αναγνωρίσιμο ήρωα και η επαναλαμβανόμενη λυτρωτική κορύφωση της ιστορίας (ο ήρωας που δεν τον πετυχαίνουν οι σφαίρες του εχθρού ή γλιτώνει εκατοντάδες φορές α-





πό τις πιο θανάσιμες παγίδες και βγαίνει πάντα ο νικητής), ίσως είναι οι συμβάσεις που ερμηνεύουν το πώς διαβάζονται τα κόμικς και γίνονται αγαπητά.

Κόμικς εγκώμιο

Το δυνατό ερέθισμα που προκαλεί η εικόνα και η μαγεία που ασκεί ο εσκεμμένα απλοϊκός λόγος έχουν σαν αποτέλεσμα να προσφέρουν ψυχαγωγία και απόλαυση, καθώς με τις φανταστικές ή κωμικές τους περιπέτειες απομακρύνουν τον αναγνώστη από την κούραση και τη ρουτίνα της καθημερινότητας.

- Είναι ένα λογοτεχνικό είδος που απλώνεται σ' όλα τα αφηγηματικά είδη (περιπέτεια, φανταστικό, αστυνομικό, πολεμικό, σάτιρα, κ.ά.).
- Βρίσκεται στα χέρια όλων των κατηγοριών του αναγνωστικού κοινού (μικρούς και μεγάλους, εργάτες και διανοούμενους, πλούσιους και φτωχούς).
- Διαβάζεται με λιγοστή προσπάθεια (χωρίς ιδιαίτερη αυτοσυγκέντρωση, χωρίς μολύβι για υποσημειώσεις ή ασκήσεις μνημονικών ικανοτήτων) και μεταφέρεται εύκολα παντού (στο θορυβώδες τρένο, στο καράβι, στο κρεβάτι πριν από το νυχτερινό ύπνο, μέσα σε κάποια τσέπη, ιδιαίτερα όταν ο μικρός αναγνώστης θέλει να αποφύγει την οργή των γονιών του).
- Σε κάνει να ξεχνάς την πεζή πραγματικότητα της καθη-

μερινής ζωής, σε μεταφέρει σ' άλλους κόσμους, του παρελθόντος, του παρόντος, του μέλλοντος, εκπληκτικά όμορφους και απίστευτα ωραίους. Η κινηματογραφική αφήγηση βοηθάει ιδιαίτερα στην απορρόφηση του αναγνώστη. «Όσο διαβάζονται οι ιστορίες, άλλο τόσο περπατιούνται, κοιτάζονται, μυρίζονται, ηχούν, έχουν ποικίλες αφές και γεύσεις» (Μαρτινίδης, 1982: 221).

- Είναι μια πραγματική απόλαυση, ένα ψυχαγωγικό ανάγνωσμα που το διαβάζεις όταν επιστρέφεις στο σπίτι σου, όσο κουρασμένος κι αν είσαι, όσο κακόκεφος κι αν αισθάνεσαι και δεν βαριέσαι να το κοιτάξεις και να το ξεφυλλίζεις, να χαμογελάς, να καγχάζεις ή ακόμα και να ξεκαρδίζεσαι αδιαφορώντας για το τι λένε οι γύρω σου (Κολιοδής, 1982: 6). Και βέβαια να “συναντάς” τους χαρακτήρες του, που θα φρόντιζες να αποφύγεις αν είχες να τους συναντήσεις στην καθημερινή ζωή (Μαρτινίδης, 1982: 221).

Οι φανατικοί επικριτές των κόμικς υποστηρίζουν ότι πίσω από τους καλοκάγαθους ήρωες διακινούνται ποικίλα ιδεολογήματα και πολύπλοκες φαντασιώσεις. Τα κόμικς ως επικοινωνιακό μέσο δρουν με δύο τρόπους, εκπέμπουν δύο τύπους μηνυμάτων: (α) Με λανθάνοντα τρόπο, μέσω της μεταβίβασης γενικών προτύπων σχέσεων και εξουσίας, π.χ. τις σχέσεις των παιδιών με τους ενήλικους, τις σχέσεις των δύο φύλων, κ.ά. (β) Με φανερό τρό-

πο, μέσω μηνυμάτων ιδεολογικά φορτισμένων, π.χ. απόψεις για το στρατό, αντιμετώπιση κοινωνικών προβλημάτων, βίαιες εικόνες κ.ά. (Παντελίδου-Μαλούτα, 1984: 45).

Κατά καιρούς τα κόμικς έχουν κατηγορηθεί ότι περιέχουν:

- σαρκασμό, ειρωνεία, σάτιρα, αυθάδεια, φθόνο, εκδίκηση, απουσία ανθρωπιστικών αισθημάτων,
- αντιδραστικό όραμα του κόσμου, προσανατολισμός προς ένα απάνθρωπο τρόπο ζωής και κοινωνικής συμπεριφοράς με κίνητρα το κέρδος, το ατομικό βόλεμα, το κυνήγι του πλούτου, τη λαχτάρα της δημοσιότητας,
- κόσμους αταξικούς, με ήρωες που αδιαφορούν και αδρανοποιούνται απέναντι στα σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα, κόσμοι γεμάτοι καλούς και κακούς που αντιμάχονται μεταξύ τους,
- οι σχέσεις των ανθρώπων είναι σχέσεις υποταγείς κατώτερων προς ανώτερους,
- εξιδανίκευση και ωραιοποίηση των μορφωτικών και πολιτιστικών αξιών του σύγχρονου καπιταλισμού με σκοπό της ζωής την καλοπέραση και τον άνευ ορίων καταναλωτισμό, τονισμό της αξίας του χρήματος, προβολή των εννοιών της βίας και της επιθετικότητας σαν κύρια συστατικά της ζωής και του πολέμου σαν κύριου τρόπου εκτόνωσης της ανδρικής πολυπραγμοσύνης, αποδοχή της βίας των ισχυρότερων σα νόμο της κοινωνίας,
- προβολή του δυτικού πολιτικού συστήματος, σαν ανώτερου από τα αντίστοιχα των λαών του τρίτου κόσμου, στους οποίους πρέπει να επιβληθεί με κάθε θυσία, απουσία των γονέων και του θεσμού της οικογένειας, παθητική παρουσία της γυναίκας,
- ρατσισμό και φυλετικές διακρίσεις,
- απουσία αισθητικών προδιαγραφών.

Οι αρνητές των κόμικς, επίσης, διατυμπανίζουν την πεποίθησή τους ότι αυτά υποβιβάζουν τη γλώσσα. Στα κόμικς η μεταβίβαση των μηνυμάτων γίνεται μέσα από την εικόνα, ο γραπτός λόγος παίρνει δευτερεύουσα θέση και χρησιμοποιείται μόνο κατ' ανάγκη.

Η απόσταση ανάμεσα στους αυστηρούς αφορισμούς ως την ενθουσιώδη υποδοχή και το υμνολόγιο οφείλεται στο ότι κάθε πλευρά χρησιμοποιεί διαφορετικά κόμικς σαν βάση για τις τοποθετήσεις της. Οι επικριτές, ταυτίζοντας όλα

τα κόμικς μεταξύ τους, σχολιάζουν κυρίως αμερικάνικες εκδόσεις και η άλλη πλευρά ανταπαντά με τα ευρωπαϊκά κόμικς (Αστερίξ) ή κάποιες ιδιαίτερες περιπτώσεις τύπου Μαφάλντα. Ο Πέτρος Μαρτινίδης γράφει σχετικά: «Οι μαχητικοί πολέμιοι και οι φανατικοί υποστηρικτές έχουν εξίσου άδικο, επειδή έχουν, όλοι τους, εξίσου δίκιο. Κι αυτό συμβαίνει γιατί οι αναφορές τους μπορεί να στηρίζονται σε διαφορετικά παραδείγματα, σε διαφορετικά μεταξύ τους έργα». Και καταλήγει: «...Οι άκριτοι ενθουσιασμοί για τα κόμικς ως τη μοναδική μυθολογία της εποχής των πυραύλων είναι το ίδιο περιορισμένα χρήσιμοι με τις πανικόβλητες κατακραυγές, για τα κόμικς ως το μίasma της κουλτούρας» (Μαρτινίδης, 1982: 232).

Τα θετικά στοιχεία των κόμικς:

- Αρθρώνουν έναν κριτικό λόγο για την ίδια την κοινωνία.
- Εκφράζουν μηνύματα ανθρωπιστικά, αντιαποικιοκρατικά, αποδεδειγμένα από ρατσιστικές προκαταλήψεις και αισθήματα υπεροχής απέναντι σε κάποιες ομάδες ανθρώπων ή τάσεις επιβολής λαούς του τρίτου κόσμου.
- Καταδικάζουν κάθε μορφή φασισμού, σπλητεύουν τα απολυταρχικά καθεστώτα, αμφισβητούν τους φορείς εξουσίας.
- Καταπιάνονται με προβληματισμούς της εποχής, σα μια απάντηση στον αμερικάνικο καπιταλισμό, ιμπεριαλισμό που επιβλήθηκε στους χώρους της επικοινωνίας και της τέχνης.
- Ακόμα, όταν σε κάποια κόμικς συναντάμε τη βία, την εγκληματικότητα και τη σεξουαλική διάσπαση της βίας, είναι κάτι παρόμοιο με αυτό που συμβαίνει στη λογοτεχνία ακόμα και στη λογοτεχνία για παιδιά ή σε μεγαλύτερο βαθμό στις περιγραφές των Μ.Μ.Ε.
- Ο αναγνώστης δεν είναι μόνο παθητικό “υποκείμενο”, αλλά και ενεργοποιημένο “πρόσωπο”.
- Είναι ερεθίσματα του νου και της φαντασίας. Η εικόνα δεν είναι ούτε απλή, ούτε ευκολοδιάβαστη. Συμπυκνώνει πληροφορίες που πρέπει να ερμηνευτούν.
- Οι χαρακτήρες που παρουσιάζονται στα κόμικς δεν είναι πάντα φανταστικά δημιουργήματα, αλλά συχνά πραγματικοί εκφραστές συγκεκριμένων ηθικών, κοινωνικών και ιδεολογικών αξιών. Έτσι επέρχεται ένα είδος “κά-





θαρσν» του αναγνώστη, καθώς αυτός ταυτίζεται με τον ήρωα του κόμικς. Οι ήρωες, τόσο διαφορετικοί μεταξύ τους, δεν είναι τυποποιημένοι, συμβατικοί, έχουν ο καθένας τους τα ιδιαίτερα εκείνα χαρακτηριστικά που τους κάνουν ξεχωριστούς. Κάποτε η προσωπικότητά τους είναι δανεισμένη από υπαρκτά πρόσωπα. Συχνά συναντάμε την ανθρώπινη εκδοχή του ρομαντικού ήρωα με αξίες, αρχές και πολιτική συνείδηση, που πιστεύει στη φιλία, τρέφει σεβασμό στις γυναίκες και γενικά λειτουργεί ως θετικό πρόσωπο.

- Τα κόμικς περιέχουν εικαστική ευαισθησία καθώς η αισθητική τους παρουσίαση είναι ιδιαίτερα επιμελημένη, από το εξώφυλλο ως την τελευταία λεπτομέρεια και τη σχεδιαστική ακρίβεια. Περιέχουν εικαστικές λύσεις π.χ. η αίσθηση της απόστασης και της προοπτικής. Εικαστικά κινήματα μοντέρνας τέχνης, με χαρακτηριστική περίπτωση την Pop Art, έχουν εντάξει τα κόμικς στη θεματική τους (Λίχνεστάιν, Γουόρχολ, κ.ά.).
- Το βασικό τους πλεονέκτημα, η επικοινωνιακή δύναμή τους μπορεί να αξιοποιηθεί σε κοινωνικά θέματα: κοινωνικά προβλήματα, αδιέξοδα, κρίσεις, αλλά και εκπαιδευτικές εφαρμογές.
- Τα αποτελέσματα ερευνών δείχνουν πως το λεξιλόγιο των εικονογραφημένων ούτε φτωχό είναι, ούτε καθηλωμένο σε μια αυθαίρετη γραμματική κι ένα αιρετικό συντακτικό. Στα περισσότερα κόμικς, οι ονοματοποιίες και οι άσχημες εκφράσεις κατέχουν ένα απειροελάχιστο ποσοστό του συνολικού λόγου των κόμικς. Μάλιστα έχει διαπιστωθεί ότι συχνά τα παιδιά χρησιμοποιούν, όταν μιλούν, ηχοποιήσεις ή ονοματοποιίες, όπως μπαμ, κρατς, σνιφ, αούχ, κ.ά. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν γνωρίζουν τις λέξεις «σύγκρουση», «γδούπος», «λυγμός», «πόνος», «θλί-



ψη», «πυροβολισμός», «κλάμα», κ.ά. Ιδιαίτερα χρήσιμα μπορούν να αποδειχθούν τα κόμικς για τα παιδιά που πρωτοξεκινούν την ανάγνωση καθώς παρουσιάζουν νέες λέξεις εμπλουτίζοντας έτσι το λεξιλόγιο των παιδιών. Τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν τη γέφυρα που ενώνει τη ζωγραφική με τη λογοτεχνία, αλλά και το εύκολο και ευχάριστο ανάγνωσμα με το καλό λογοτεχνικό βιβλίο. Άλλωστε οι ερμηνείες των γλωσσικών φαινομένων πρέπει να αναζητηθούν στον κοινωνικό χώρο και όχι να χρησιμοποιούνται επιχειρήματα επιστημονικά αναπόδεικτα (περισσότερα για το ιδεολογικό και παιδαγωγικό περιεχόμενο των κόμικς βλ. Γρόσδος, Σ. & Ντάγιου, Ε. (1999). «Κόμικς στο σχολείο, από την ολική απόρριψη και την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση», *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 107: 71-80).

Δραστηριότητα

Κόβουμε και μοιράζουμε στα παιδιά καρτέ, στα οποία υπάρχουν ηχοποιήσεις ή ονοματοποιίες, όπως μπαμ, κρατς, σνιφ. Τα παιδιά κολλάνε τις εικόνες στο χαρτί και από κάτω γράφουν λέξεις ή φράσεις που αντικαθιστούν τις ηχοποιημένες λέξεις. Θα εκπλαγούμε, ίσως, από το πλήθος των λέξεων που θα καταγράψουν τα παιδιά. Γιατί, άραγε, δεν τις χρησιμοποιούν στον καθημερινό τους λόγο; Ένα παιδί χρησιμοποιώντας την ηχοτική των κόμικς, για αστεισμό ή ένα επιπλέον συνειρμικό σχόλιο στα λόγια τους, θα μιλήσει διαφορετικά αν πρόκειται να περιγράψει μια σοβαρή σκηνή χωρίς αστεισμούς, όπως ένα θανατηφόρο ατύχημα. Είναι σίγουρο ότι μπορεί να αντικαταστήσει τις ηχοποιήσεις με άλλες περιγραφές. Τα παιδιά γελούν με τα «γκλου-γκλου», «γκουπ», «ντουκ», «πλατς», των κόμικς γιατί αποτελούν κωμικά ερεθίσματα, όχι μόνο για την έκπληξη που προκαλούν ή τον παραλογισμό που ενυπάρχει στην κατασκευή μιας ηχοποιητικής λέξης, αλλά και γιατί συνδυάζονται πάντοτε με κωμικές, καταστάσεις που την ίδια στιγμή απεικονίζονται. Μοιάζουν με τα επιφωνήματα που υπάρχουν σε κάθε γλώσσα και μεταδίδουν μηνύματα. Για την Μένη Κανατσούλη αυτά τα μηνύματα, «που λανθάνουν στις συχνά ακατανόητες λεκτικές κατασκευές..., πρέπει να τα αξιολογήσουμε και για τα ι-

διάιτερα ερεθίσματα που απευθύνουν στον παιδικό νου, ώστε να αναζητήσει και άλλες επικοινωνιακές δυνατότητες» (Κανατσούλη, 1999: 99).

Το σχολείο εμφανίζεται να αγνοεί το πιο δημοφιλές ανάγνωσμα των παιδιών. Οι προτάσεις για την αντιμετώπιση των παιδικών κόμικς, συνήθως αμήχανες, δίνοντας έμφαση μόνο στα αρνητικά τους σημεία, περιλαμβάνουν λογοκριτικές λογικές, περιορισμούς, απαγορεύσεις, διακρίσεις σε καλά και βλαβερά αναγνώσματα και τονίζουν την ανάγκη για στροφή σε άλλα αναγνώσματα. Απουσιάζουν οι προσεγγίσεις που στρέφονται στο ευαίσθητο παιδί-αναγνώστη, που συνειδητά θα μπορεί να επιλέγει, να ξεχωρίζει, να κρίνει και να οδηγείται σε ανοιχτές αναγνώσεις. Ξεπερνώντας τις καταδικαστικές απόψεις για τα κόμικς, που οδηγούν στην ολική απόρριψη, αλλά και τα υμνολόγια, προβάλλει η πρόταση για τη δημιουργική χρησιμοποίηση τους μέσα και έξω από τη σχολική αίθουσα. Τα κόμικς αποτελούν πρώτης τάξεως υλικό για την οργάνωση και την εφαρμογή ομαδικών συνθετικών εργασιών στο σχολείο με διαπλοκή μαθημάτων, δηλαδή ομαδικές δραστηριότητες που ξεκινούν από τις επιθυμίες των παιδιών, σχεδιάζονται μαζί με τα παιδιά, σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα και το περιβάλλον τους, συμμετέχουν όλοι ενεργά στις δραστηριότητες που στοχεύουν στην ολοκλήρωση κάποιου έργου και οδηγούν στη λύση ενός προβλήματος ή κάποιας κατασκευής με σκοπό, όχι μόνο να γνωρίσουν, αλλά και να παρέμβουν στο κοινωνικό περιβάλλον. Προσφέρουν ερεθίσματα για δημιουργικές δραστηριότητες, γλωσσικού, εικαστικού και κινητικού - θεατρικού χαρακτήρα, με στόχους την ανάπτυξη της αποκλίνουσας στάσης των παιδιών και την απελευθέρωση της φαντασίας τους.

Γράφει ο Ροντάρι: «Η δημιουργία των κόμικς είναι μια δραστηριότητα που ενδιαφέρει τα παιδιά γιατί συνδέεται με έναν τύπο ανάγνωσης που τον γνωρίζουν και τον εκτιμούν. Όταν ζωγραφίζουν τους έρχεται αυθόρμητα να προσθέσουν συννεφάκια για να κάνουν τα πρόσωπα να μιλάνε. Απαιτείται μια ενεργητική παρέμβαση, μια εγρήγορση της φαντασίας για να γεμίσουν τα κενά ανάμεσα στη μια βινιέτα και την άλλη» (Ροντάρι, 1985). Με αφετηρία τα κόμικς τα παιδιά μπορούν να προσεγγίσουν και να επεξεργαστούν μια ατελείωτη ποικιλία μορφών λόγου. Να δημιουργήσουν λόγο, προφορικό και γραπτό. Η παραγωγή αυθόρμητου λόγου περιλαμβάνει και την άσκηση των παιδιών να διαβάζουν αφηγήσεις με εικόνες και να αποκωδικοποιούν τις συμβάσεις που περιέχονται στα εικονογραφημένα. Βήματα στην επίτευξη του οπτικοακουστικού γραμματισμού.

Πρώτο βήμα: απενοχοποιήστε τα

- Εμπλουτίστε τη βιβλιοθήκη της τάξης με περιοδικά κόμικς που θα φέρουν τα παιδιά. Φέρτε κι εσείς τα δικά σας.
- Κατά καιρούς καρφιστώνετε στον πίνακα ανακοινώσεων σελίδες ή καρέ κόμικς, μεταφέροντας ένα μήνυμα στα παιδιά ή επειδή, απλά, σας άρεσε το περιεχόμενο. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να κάνουν το ίδιο.
- Εντάξτε στο διδακτικό σας υλικό σκηνές κινούμενων σχεδίων. Προσφέρετε τις ευκαιρίες στα παιδιά να απολαύσουν κινηματογραφικές ταινίες κινουμένων σχεδίων με προβολές στην τάξη και επισκέψεις στον γειτονικό κινηματογράφο.
- Ένας ήρωας βγαλμένος από τις ιστορίες κόμικς (απαραίτητο να συμφωνήσουν τα παιδιά) μπορεί να γίνει η μάσκα, ο φανταστικός φίλος ή ο βοηθός της τάξης. Θα τον ζωγραφίσετε, θα τον κατασκευάσετε, θα διαβάσετε τις ιστορίες του, θα συνομιλήσετε μαζί του, θα επικοινωνείτε συχνά...
- Φέρτε στην τάξη κόμικς της αρεσκείας σας. Ξεφυλλίστε τα και εκφράστε τις πρώτες αυθόρμητες εντυπώσεις σας (ποια κόμικς σας άρεσαν, ποιοι ήρωες σας εντυπωσιάζουν). Με τη μέθοδο του βομβαρδισμού των ιδεών να γράψτε στον πίνακα λέξεις που σας έρχονται στο νου. Κατηγοριοποιήστε τις λέξεις σε στήλες και συζητήστε τις συμβάσεις που χρησιμοποιούνται στα κόμικς (πιθανές κατηγορίες: ήρωες, χρώμα, χιούμορ, μύθος, λιτός περιεκτικός λόγος, κ.ά.) (Γρόσδος & Ντάγιου, 2003).



