

**Η τάξη ως εργαστήριο δυνητικής λογοτεχνίας:
μια παιγνιώδης προσέγγιση της δημιουργικής γραφής**

*Oulipians are rats who build the
labyrinth from which they will
try to escape*
Raymond Queneau

Play is the exultation of the possible
Martin Buber

Στην εποχή μας, στην καθημερινή πράξη της εκπαιδευτικής κοινότητας, δεν είναι λίγοι αυτοί που στέκονται επιφυλακτικά απέναντι στο παιχνίδι, όσα κι αν έχουν γραφτεί, όσα κι αν έχουν ειπωθεί για τη σημασία του. Οι ιδέες και οι τεχνικές του ‘Εργαστηρίου δυνητικής λογοτεχνίας’, όπου αυτοδεσμευτικοί περιορισμοί και πρωτότυποι παιγνιώδεις συνδυασμοί αλληλοτροφοδοτούνται και γίνονται ο ένας το καύσιμο του άλλου, με σκοπό τη λογοτεχνική δημιουργία, παρουσιάζει αν μη τι άλλο εκπαιδευτικό ενδιαφέρον, καθώς μας οδηγεί ακόμη μακρύτερα στα μονοπάτια των λειτουργιών του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία και προκαλεί ερωτήματα. Μπορεί να συμβάλει –και αν ναι, σε ποιο βαθμό– η λειτουργία μιας τάξης ενός δημοτικού σχολείου ως εργαστηρίου δυνητικής λογοτεχνίας –ως μιας εκπαιδευτικής πρακτικής δημιουργικής γραφής– στην παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου και να καταστήσει τη διδασκαλία της λογοτεχνίας ελκυστικότερη; Κατά πόσο συμβάλλουν στη διδασκαλία της λογοτεχνίας οι παιγνιώδεις προσεγγίσεις δημιουργικής γραφής και κατ’ επέκταση το παιχνίδι, που αποτελεί αναπόσπαστο λειτουργικό κομμάτι της ύπαρξης των παιδιών; Μια μελέτη περίπτωσης που αφορά την Ε΄ τάξη του 2^{ου} Δημοτικού Σχολείου Καβάλας επιχειρεί να δώσει απαντήσεις ή τουλάχιστον βοηθά να γίνουν χρήσιμες διαπιστώσεις. Αρχικά, όμως, μια σύντομη ιστορική και ταυτόχρονα διαφωτιστική αναδρομή στις δαιδαλώδεις, κυριολεκτικά, διαδρομές του Εργαστηρίου είναι χρήσιμη ώστε να παρουσιαστεί καλύτερα ο καμβάς και το περίγραμμα μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής που αποτελεί τη μελέτη περίπτωσης.

Το ‘Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας’ (μετάφραση του ‘Ouvroir de littérature potentielle’) ιδρύθηκε το 1960, στο Cerisy της Νορμανδίας, από τον Raymond Queneau, ερασιτέχνη μαθηματικό, και τον φίλο και συνεργάτη του François Le Lionnais, μαθηματικό, παθιασμένο με τη λογοτεχνία. Τα δέκα ιδρυτικά μέλη προέρχονταν από διάφορους κλάδους: συγγραφείς, μαθηματικοί, πανεπιστημιακοί καθηγητές. Το όνομα ‘Oulipo’ με το οποίο το Εργαστήριο έγινε διεθνώς γνωστό οφείλεται στον M. Latis. Ο Latis θεωρείται αυτοδίκαια ο «νονός» του Εργαστηρίου, καθώς τον Ιανουάριο του 1961 πρότεινε τη συγκεκριμένη ονομασία, η οποία προέρχεται από τις αρχικές συλλαβές της γαλλικής ονομασίας ‘Ouvroir de littérature potentielle’ (Κοσμά 2016: 26).

Ο ορισμός του R. Queneau για το έργο του Εργαστηρίου είναι σύντομος και σαφής: η δυνητική λογοτεχνία είναι η αναζήτηση νέων μορφών και δομών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους συγγραφείς με οποιονδήποτε τρόπο κρίνουν κατάλληλο. Ο François Le Lionnais προσθέτει ότι ο στόχος του Oulipo είναι να ανακαλύψει νέες δομές και να παράσχει για κάθε δομή ένα μικρό αριθμό παραδειγμάτων (Motte 1986: 3). Στην πράξη, το Oulipo υποστηρίζει ότι η λογοτεχνική ελευθερία μπορεί να απελευθερωθεί όχι μέσα από τις ενέργειες της τύχης, του ασυνείδητου ή του αυτόματου γραψίματος (à la surrealism), αλλά, παράδοξα, μέσω

* Υποψήφιος Δρ. Παν. Θεσσαλίας

διαδικασιών που συνδέονται με κανόνες, και μαθηματικούς περιορισμούς. Η δυνητική λογοτεχνία ορίζεται ως η αναζήτηση νέων δομών και σχεδίων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους συγγραφείς εκείνους οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα επιλογής (Κυριακίδης 2016).

Οι προγονικές σχέσεις του Oulipo μας οδηγούν στο Κολλέγιο Παταφυσικής που ιδρύθηκε το 1948. Το όνομά του προέρχεται από την επιστήμη της Παταφυσικής που επινόησε ο Alfred Jarry (Jarry 2012) και την όρισε ως την επιστήμη των φανταστικών λύσεων. Η Παταφυσική είχε στόχο τη μελέτη φαινομένων έξω από τον χώρο της μεταφυσικής, ενώ παράλληλα παρωδούσε τις μεθόδους της σύγχρονης επιστήμης. Προχωρώντας ακόμη βαθύτερα στο έδαφος που έθρεψε τις ρίζες του Oulipo θα φθάσουμε στο κίνημα του Νταντά και του Υπερρεαλισμού, καθώς διακεκριμένα μέλη του Εργαστηρίου προέρχονται από τους κύκλους των συγκεκριμένων κινημάτων. Αν και αρκετά προγενέστερο της ίδρυσης του Εργαστηρίου, ως πρώτο κείμενό του μπορεί να θεωρηθεί ένα ποίημα του Lionnais, το 1945 που είναι γραμμένο χωρίς ουσιαστικά, ρήματα και επίθετα (Κοσμά 2016: 26).

Σημαντικοί εκπρόσωποι του Εργαστηρίου θεωρούνται οι: Marcel Benbou, Jacques Bens, [Italo Calvino](#), Marcel Duchamp, [Jean Lescure](#), Francois Le Lionnais, Harry Mathews, [Oskar Pastior](#), [Georges Perec](#), [Raymond Queneau](#), Jacques Roubaud (Κυριακίδης 2016). Στα χαρακτηριστικά έργα του Εργαστηρίου συγκαταλέγονται το *A Hundred Thousand Billion Poems* και το *Ασκήσεις ύφους* του [Raymond Queneau](#), (Κενώ 1984) και το *Ζωή, οδηγίες χρήσεως* του [Georges Perec](#). Μια σημαντική συλλογή έργων του Εργαστηρίου αποτελεί το *Oulipo compendium* (Mathews & Brotchie 1998). Μια ενδιαφέρουσα δημοσίευση της Γαλλικής Εθνικής Βιβλιοθήκης (BnF) που έγινε με αφορμή την αναδρομική έκθεση στη Bibliothèque de l' Arsenal, τον Ιανουάριο του 2015, ορίζει το *Oulipo* ως Εργαστήρι πειραματικής λογοτεχνίας και όχι κίνημα και αναφέρει ότι σε αυτό οφείλει τη μακροζωία του.¹

Οι δεσμευτικοί κανόνες χρησιμοποιούνται ως μέσο ενεργοποίησης του γράφοντα και «γενετική αρχή» ενός κειμένου (Τσιριμώκου 2005: 22). Οι περιορισμοί έχουν συνήθως μαθηματικό χαρακτήρα. Μάλιστα, στο κέντρο της ποιητικής της ομάδας είναι η ιδέα της ουσιαστικής αναλογίας των μαθηματικών και της λογοτεχνίας. Αυτό βέβαια δεν είναι κάτι πρωτόγνωρο, καθώς υπάρχουν πολλές προγενέστερες, έγκυρες αναφορές που φτάνουν ως τον Πυθαγόρα που δίδασκε ότι ο αριθμός είναι η ουσία όλων των πραγμάτων και τον Πλάτωνα που ανέφερε στο έργο του *Μένων* και την *Πολιτεία* ότι η γεωμετρία είναι η βάση της γνώσης (Motte 1986: 14). Η έρευνα του Εργαστηρίου για τη δημιουργία κειμένου έχει δυο τάσεις: την ανάλυση που αφορά παλαιότερα κείμενα -ώστε να διερευνηθούν πιθανότητες τους πέρα από ό,τι είχαν σκεφτεί οι συγγραφείς τους- και τη σύνθεση που αφορά τη δημιουργία νέων, πρωτότυπων κειμένων. Η πρώτη τάση απαιτεί εξερεύνηση και η δεύτερη επινόηση (Λιονέ 2016: 14). Οι τεχνικές που εφαρμόζονται συχνά βασίζονται σε 'λιπογράμματα', σε μαθηματικά προβλήματα, στην αξιοποίηση της σκακιέρας και σε μεταθέσεις λέξεων.

Συνοψίζοντας, για τους 'Oulipians', η λογοτεχνική δημιουργία είναι πάνω από όλα ένα έργο στη μορφή και ένα παιχνίδι με τη Γλώσσα, ενώ η χρήση τυπικών περιορισμών το καθιστά παραδόξως πιο ελεύθερο. Το συνδυαστικό παιχνίδι των αφηγηματικών δυνατοτήτων σύντομα περνά πέρα από το επίπεδο περιεχομένου για να αγγίξει τη σχέση του αφηγητή με το σχετικό υλικό αλλά και με τον αναγνώστη (Calvino 1986: 7).

¹ Πρόκειται για μια ιδιαίτερα κατατοπιστική δημοσίευση, η οποία περιλαμβάνει συνοπτική ενημέρωση, εργογραφία, κριτικές μελέτες και πηγές (βλ. http://www.bnf.fr/fr/collections_et_services/anx_biblios_litt/a.biblio_ouliipo.html, τελευταία πρόσβαση Ιανουάριος 2018).

Το παιχνίδι, οι λειτουργίες και η συνεισφορά του έχουν μελετηθεί διεξοδικά με πληθώρα επιστημονικών προσεγγίσεων και πεδίων τα οποία καταδεικνύουν πώς επηρεάζεται η εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς είτε άμεσα είτε έμμεσα σχετίζονται με αυτήν (Μαλαφάντης 1990). Στο πεδίο της ψυχανάλυσης, το παιχνίδι διερευνήθηκε από τον Freud· στα πεδία της ανθρωπολογίας και κοινωνιολογίας από τους Huizinga και Callois, της γλωσσολογίας και της φιλοσοφίας της γλώσσας από τους Benveniste και Wittgenstein, της ψυχολογίας και της παιδοψυχολογίας από τους Piaget, Winnicott και Bruner, των μαθηματικών και της Οικονομίας από τους Neumann και Morgenstern και της Φιλοσοφίας από τον Schiller να δηλώνει χαρακτηριστικά στις επιστολές του πως «ο άνθρωπος παίζει μόνον όταν είναι άνθρωπος με όλη τη σημασία της λέξης, και είναι ολοκληρωμένος άνθρωπος μόνο όταν παίζει» (Σίλλερ 1990: 122) και ότι το παιχνίδι αφορά το σύνολο των ανθρώπινων δραστηριοτήτων (Καλογήρου 2003: 236, Κωτόπουλος & Παπαντωνάκης 2011: 27). Οι παιδαγωγικές θεωρίες μάθησης των Piaget, Vygotsky, Bruner 'σημειώνουν' τη μεγάλη σημασία του παιχνιδιού.

Η λειτουργία του Εργαστηρίου παραπέμπει στις λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Ο Robert Louis Stevenson, αναφέρει ότι η λογοτεχνία είναι ένα παιχνίδι, αλλά ένα παιχνίδι που πρέπει να το παίζουμε με τη σοβαρότητα την οποία αποδίδουν στο παιχνίδι τους τα παιδιά (Κυριακίδης 2016: 33). Το παιχνίδι ορίζεται πολλές φορές ως το αντίθετο της σοβαρής εργασίας, όμως όσο κι αν ηχεί οξύμωρο, τα παιδιά προσεγγίζουν το παιχνίδι με μεγάλη σοβαρότητα, σα να εργάζονται (Παλαμάς 1940): «το παιχνίδι είναι του παιδιού η δουλειά».

Το «Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας» χρησιμοποιεί αυτοδεσμευτικούς κανόνες - με τη μορφή γλωσσικών δεσμεύσεων - (Τσιριμώκου 2005: 19) για την δημιουργία κειμένων. Οι αυτοδεσμευτικοί κανόνες του Εργαστηρίου έχουν τον ίδιο ρόλο με τους περιοριστικούς κανόνες σύμφωνα με τους οποίους εξελίσσονται αρκετά παιχνίδια. Επίσης, η αναζήτηση άγνωστων, πιθανών λογοτεχνικών λύσεων που είναι ο σκοπός της λειτουργίας του «Εργαστηρίου Δυνητικής Λογοτεχνίας» μπορεί να παραλληλιστεί με την άγνωστη έκβαση ενός παιχνιδιού. Η άγνωστη, μη προκαθορισμένη έκβαση αποτελεί βασικό στοιχείο της λειτουργίας ενός πραγματικού παιχνιδιού. Συνεπώς, όχι τυχαία, τα μέλη του Εργαστηρίου υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι έχει κεντρικό ρόλο στις εργασίες τους, στη λογοτεχνία και, με μια ευρύτερη έννοια, στην αισθητική εμπειρία. Motte 1986: 23) συμφωνώντας ένθερμα με τον Johan Huizinga (Huizinga, 1989).

Το παιχνίδι ούτως ή άλλως «εγκιβωτίζεται» στο μεγάλο παιχνίδι της λογοτεχνίας (Τσιριμώκου 2000:391) ως αυτοβιογραφικό στοιχείο ή εμπειρία (Πάτσιου, 2008). Στην περίπτωση όμως του Oulipo, το ενδιαφέρον όσον αφορά το ζήτημα του παιχνιδιού δεν εστιάζεται μόνον στη σύνδεση του κειμένου με τον αναγνώστη. Στα κείμενα του Oulipo, δεν είναι μόνον η αποτύπωση του κειμένου που οδηγεί στη διάθεση του 'Lector Ludens' (Καλογήρου 2003) αλλά και η διάθεση του ίδιου συγγραφέα που γράφει κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να οδηγεί στην παιγνιώδη τέρψη του αναγνώστη ('Scriptor Ludens Lector ludens': Motte 1986: 20). Τα κείμενα του Εργαστηρίου προσφέρονται σαφώς σαν παιχνίδι που λειτουργεί ως ένα σύστημα παιγνιώδους διάδρασης μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη. Η παιγνιώδης σχέση 'Scriptor ludens Lector ludens' υποστηρίζεται τόσο από το αποτέλεσμα που απολαμβάνει ο αναγνώστης όσο και από το ότι αντιλαμβάνεται την παιγνιώδη διάθεση του συγγραφέα στη διαδικασία της δημιουργίας του.

Στις τεχνικές του Εργαστηρίου περιλαμβάνονται παλίνδρομα, λιπογράμματα, αναγράμματα, ισογράμματα, παγγράμματα, ακροστιχίδες, σταυρόλεξα, κ.λ.π. (Perez 2005: 52). Ιστορίες γραμμένες με διάφορες παραλλαγές, ως συνταγές, ως ημερολόγιο, ως χαϊκού, και από ένα σωρό άλλες οπτικές γωνίες συμπληρώνουν –αν συμπληρώνουν ποτέ– τις σχεδόν ανεξάντλητες τεχνικές που θυμίζουν, στο εύρος τους, ατέλειωτους συνδυασμούς κινήσεων σε μια σκακιέρα. Πολλές από αυτές τις τεχνικές μπορούν να αξιοποιηθούν στη σχολική τάξη (Peat 2011).

Η μελέτη περίπτωσης αφορούσε τη λειτουργία μιας τάξης ως Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας. Υλοποιήθηκε, όπως αρχικά αναφέρθηκε στην Ε΄ τάξη του 2^{ου} Δ.Σ. Καβάλας, σε σύνολο (16) δεκαέξι μαθητών, στο πλαίσιο του προγράμματος σχολικών δραστηριοτήτων ‘Παίζω, παίζεις και μαθαίνουμε’ (σχολικό έτος 2016-17) και με χρονική διάρκεια ενός εκπαιδευτικού διώρου. Οι δραστηριότητες κάλυψαν και τις δύο τάσεις της έρευνας του Εργαστηρίου Δυνητικής Λογοτεχνίας, δηλαδή την αναλυτική και τη συνθετική, και είχαν ως άξονα αυτοδεσμευτικούς κανόνες. Αξιοποιήθηκε το ποίημα του *Ανθολογίου Ε΄-Στ΄* «Ο ήλιος, ο ηλιάτορας» του Οδυσσέα Ελύτη. Η προετοιμασία του εκπαιδευτικού περιελάμβανε τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων σύμφωνα με τις αρχές του Εργαστηρίου δυνητικής λογοτεχνίας. Οι δραστηριότητες περιελάμβαναν ανάλυση του ποιήματος με σκοπό τη δημιουργία σε νέας μορφής με τα υπάρχοντα ‘υλικά’ του και τη σύνθεση έργων πάνω στην ίδια θεματική αλλά με νέα υλικά-λέξεις. Η υλοποίηση ξεκίνησε με την ανάγνωση του κειμένου, τον σχολιασμό και τη συζήτηση του. Στη συνέχεια, δόθηκαν οδηγίες για την υλοποίηση των ‘δραστηριοτήτων-παιχνιδιών’ οι οποίες είχαν ως εξής:

1^η Δραστηριότητα: ‘Ποίημα με +1 γράμμα’. Συνθετική έρευνα. Οι μαθητές κλήθηκαν να γράψουν ένα ποίημα με μια μόνο λέξη σε κάθε στίχο και σε κάθε επόμενο στίχο η κάθε νέα λέξη να έχει ένα περισσότερο γράμμα από τη λέξη του προηγούμενου στίχου (Πίνακας 1):

Ήλιος 5
Ωραίος 6
Καθαρός 7
Λαμπερός 8
Ακτινωτός 9
Ηλιάτορας 10
Παιχνιδιάρης 11
Αυτοκράτορας 12
Παντοκράτορας 13
Συννεφοκυνηγός 14
Θαλασσοκράτορας 15
Πίνακας (1)

2^η Δραστηριότητα: ‘Φτιάχνουμε Haiku’: Αναλυτική έρευνα. Αξιοποιήθηκε το υπάρχον υλικό από το ποίημα με σκοπό την παραγωγή Haiku από λέξεις που ομοιοκαταληκτούν στο υπάρχον ποίημα. Οι μαθητές ενημερώθηκαν για τη μορφή του Haiku, χωρίστηκαν σε δύο ομάδες και στη συνέχεια προχώρησαν στην υλοποίηση:

Ο πετροπαιχνιδιάτορας
ο ήλιος
ο ηλιάτορας

Οι άνεμοι
γυρίσαμε
όλον τον κόσμο γυρίσαμε

3^η Δραστηριότητα: ‘Η σκακιέρα του Rhys Hughes’. Συνθετική έρευνα. Πρόκειται για μια συνθετική μέθοδο που αξιοποιεί τα τετράγωνα μιας σκακιέρας για την παραγωγή γραπτού κειμένου. Σε έναν πίνακα με οκτώ οριζόντια και οκτώ κάθετα κενά τετράγωνα, οι μαθητές κλήθηκαν να συμπληρώσουν σε κάθε τετράγωνο μια λέξη που να χαρακτηρίζει τον ‘ήλιο (Πίνακας 2). Ουσιαστικά, σχεδιάστηκε μια παραλλαγή της μεθόδου του Rhys Hughes, με τίτλο ‘Μπήκα στο δάσος τα μεσάνυχτα’, όπου αντί για λέξεις έχει ολόκληρες προτάσεις στα τετράγωνα της σκακιέρας που διαβάζονται από τα αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω (Χιουζ 2016: 142):

ήλιος	φανταχτερός	φωτεινός	καλός	όμορφος	ζεστός	ζωγραφιστός	κίτρινος
καλό-καρδος	φωτεινός	αστέρι	αγαπημένος	μεγάλος	στρογγυλός	σφαιρικός	ταξιδιάρης
ζηλιάρης	ζωγραφιστός	φιλικός	ωραίος	χαμογελαστός	ταξιδιάρης	καυτός	ηλιόλουστος
παιχνιδιάρης	υπομονετικός	ακτινοβόλος	επίμονος	αυτοκράτορας	κατεργάρης	μπροστάρης	επιβλητικός
τεράστιος	φανταστικός	άπαικτος	ηθοποιός	φοβερός	πυρηνικός	ανταγωνιστικός	σκανταλιάρης
δίκαιος	διάσημος	ανανεώσιμος	θερμός	παγκόσμιος	φανταστικός	συντροφικός	παιχνιδιάρης
φιλικός	ποιητής	σοφός	ατρόμητος	τραγανιστός	ανίκητος	υγρός	νευρικός
δυνατός	διάφανος	ανοιχτός	ανίκητος	βασιλιάς	φλογερός	παντοδύναμος	πανέμορφος

Πίνακας (2)

Αξιολογήσαμε τη διαδικασία και παρατηρήσαμε ότι οι μαθητές, αρχικά, ήταν αρκετά επιφυλακτικοί καθώς, πιθανώς, η θεματική της μελέτης ενός κειμένου τούς παρέπεμπε σε ‘στείρες’ μεθόδους προσέγγισης. Σταδιακά όμως η διάθεση τους άλλαξε και παρατηρήθηκε η ενεργοποίησή τους και η αύξηση του κινήτρου συμμετοχής, η οποία μάλιστα κλιμακωνόταν με την πάροδο του χρόνου. Οι δραστηριότητες που είχαν τη μορφή αλλά και το περιεχόμενο παιχνιδιού ξάφνιασαν ευχάριστα τους μαθητές και τους ενέπλεξαν στη μαθησιακή διαδικασία, αξιοποιώντας τη σαγήνη του παιχνιδιού. Η χαρά και ο ενθουσιασμός ήταν διαρκώς παρόντα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Όσον αφορά το έργο που κλήθηκαν να ολοκληρώσουν οι μαθητές, οι δραστηριότητες λειτούργησαν με αποτελεσματικότητα και συγκεκριμένα διευκόλυναν σημαντικά στη διαδικασία παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου. Στο τέλος της δράσης, οι ίδιοι οι μαθητές της τάξης εξέφρασαν τη διάθεση συμμετοχής σε ανάλογες δραστηριότητες στο μέλλον και αναγνώρισαν την αποτελεσματικότητά τους όσον αφορά την παραγωγή έργου και δήλωσαν πως αυτό ήταν η ανταμοιβή τους. Θα ήταν παράλειψη να μην σημειωθεί ότι όλοι παρέμεναν στον χώρο της τάξης, ακόμη κι όταν είχε λήξει το εκπαιδευτικό δίωρο, καθώς τους συνέπαιρνε ο ‘πυρετός’ του παιχνιδιού και δεν ήθελαν να αφήσουν ανολοκλήρωτη καμιά δραστηριότητα.

Συμπερασματικά, η λειτουργία μιας τάξης ως Εργαστηρίου Δυνητικής Λογοτεχνίας μπορεί να αποτελέσει μια ακόμη εκπαιδευτική πρακτική, ικανή να προσελκύσει το ενδιαφέρον των παιδιών, καθώς συνδέεται με αμεσότητα με τη ζωή τους –το παιχνίδι– και κατ’ επέκταση να κάνει αποτελεσματικότερη την παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου και τη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Η ιδιαιτερότητα της εκπαιδευτικής αξίας της έχει να κάνει με το ότι διασυνδέει το παιχνίδι με το παιδί

όχι μέσα από τον ρόλο του παθητικού αναγνώστη αλλά μέσα από τον ρόλο του πρωταγωνιστή-δημιουργού που παράγει κείμενα με παιγνιώδη τρόπο. Αυτός ο ενεργός ρόλος συν-κινεί τα παιδιά, γιατί τα παιδιά κατανοούν βαθύτερα και με μια ευρύτερη έννοια τα λόγια του Τάκη Σιμωνά (1997): «Τα παιχνίδια είναι για να τα παίζουμε κι όχι να τα θυμόμαστε».

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- CALVINO, ITALO (1986). *The Uses of Literature*/tran. Patrick Creagh. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich.
- HUIZINGA, JOHAN (1989). *Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι (Homo Ludens)*/μετ. Στέφανος Ροζάνης & Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος. Αθήνα: Γνώση.
- JARRY, ALFRED (2012). *Πράξεις και απόψεις του δόκτορος Φάουστρολλ*/μετ. Νίκος Σταμπάκης. Αθήνα: Φαρφουλάς.
- MATHEWS, HARRY, ALASTAIR BROTCHE & RAYMOND QUENEAU (1998). *Oulipo compendium*. London: Atlas Press.
- MOTTE, W. F. (ed.) (1986). *Oulipo. A primer of potential literature*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- PEAT, ALAN, JULIE PEAT & CHRISTOPHER STOREY (2015). *50 Ways To Retell A Story: Cinderella*. Halifax, UK: Creative Educational Press Ltd.
- PEREC, GEORGES (2005). *Σκέψη / Ταξινόμηση* (εισαγωγή - μετάφραση Λίζυ Τσιριμώκου). Αθήνα: Άγρα.
- ΚΑΛΟΓΗΡΟΥ, TZINA (2003). «Lector Ludens: η ανάγνωση ως παιχνίδι/παιχνίδια της ανάγνωσης», στο *Τέρψεις και ημέρες ανάγνωσης*. Τόμος Β'. Αθήνα: Εκδόσεις της Σχολής Ι. Μ. Παναγιωτόπουλου, 235-251.
- KENΩ, ΡΑΙΗΜΟΝ (1984). *Ασκήσεις ύφους*/μετ. Αχιλλέας Κυριακίδης. Αθήνα: Ύψιλον.
- ΚΟΣΜΑ, ΕΛΕΝΗ (2016). «Γενεαλογώντας το ΟυLiPo», στο Κυριακίδης, Αχιλλέας (επιμ.). *Παίζουμε λογοτεχνία; Το ΟυLiPo και η σοβαρότητα του παιχνιδιού*. Αθήνα: Opera: 25-28.
- ΚΥΡΙΑΚΙΔΗΣ, ΑΧΙΛΛΕΑΣ (2016). «Η λογοτεχνία οδηγίες χρήσεως», στο Κυριακίδης, Αχιλλέας (επιμ.). *Παίζουμε λογοτεχνία; Το ΟυLiPo και η σοβαρότητα του παιχνιδιού*. Αθήνα: Opera: 29-54.
- ΚΩΤΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ & ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΠΑΠΑΝΤΩΝΑΚΗΣ (2011). *Τα ετεροθαλή: Μελέτες για την παιδική, τη νεανική και τη λογοτεχνία για ενήλικες*. Αθήνα: Ίων.
- ΛΙΟΝΕ, ΦΡΑΝΣΟΥΑ ΛΕ (2016). «Η Δυνητική Λογοτεχνία», στο Κυριακίδης, Αχιλλέας (επιμ.). *Παίζουμε λογοτεχνία; Το ΟυLiPo και η σοβαρότητα του παιχνιδιού*. Αθήνα: Opera: 9-24.
- ΜΑΛΑΦΑΝΤΗΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ (επιμ.) (1990). «Το παιχνίδι και το παιδί», *Διαβάζω*, 236, 19-70.
- ΠΑΛΑΜΑΣ, ΚΩΣΤΗΣ (1940). *Τα χρόνια μου και τα χαρτιά μου Β'*. Αθήνα: Εστία.
- ΠΑΤΣΙΟΥ, ΒΙΚΥ (2008). «Η μνήμη της αυτοβιογραφίας και η εμπειρία του παιχνιδιού», στο Γκουγκούλη, Κλειώ & Δέσποινα Καρακατσάνη (επιμ.). *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του*. Αθήνα: Μ.Ι.Ε.Τ.-Ε.Λ.Ι.Α., 252-261.
- ΣΙΛΛΕΡ, ΦΡΗΝΤΡΙΧ (1990). *Για την Αισθητική Παιδεία του Ανθρώπου*/μετ. Κλεοπάτρα Λεονταρίτου. Αθήνα: Οδυσσέας.
- ΣΙΜΩΤΑΣ, ΤΑΚΗΣ (1997). *Ο Λάκκος*. Αθήνα: Άγρα.
- ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΥ, ΛΙΖΥ (2000). *Παίζουμε; Το παιχνίδι στη λογοτεχνία – Η λογοτεχνία ως παιχνίδι*. στο *Εσωτερική Ταχύτητα. Δοκίμια για τη λογοτεχνία*. Αθήνα: Άγρα, 389-404.
- ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΥ, ΛΙΖΥ (2005). «Εισαγωγή. Εύτακτη αταξία». στο Perec, George. *Σκέψη / Ταξινόμηση* (εισαγωγή - μετάφραση Λίζυ Τσιριμώκου). Αθήνα: Άγρα: 9-39.
- ΧΙΟΥΖ, ΡΙΣ (2016). «Μπήκα στο δάσος τα μεσάνυχτα»/ μετ. Μιχάλης Μουλάκης, στο Κυριακίδης, Αχιλλέας (επιμ.). *Παίζουμε λογοτεχνία; Το ΟυLiPo και η σοβαρότητα του παιχνιδιού*. Αθήνα: Opera:141:145.