

Ιστορία, Χαρακτήρες & Δραματοποίηση: Προετοιμασία, Οργάνωση Σεναρίου & Διεύθυνση Ομάδας

Πως επιλέγω το θέμα της ιστορίας μου;

Πηγές και Ιδέες:

Διδακτέα Ύλη

Η **διδακτέα ύλη** αναμφίβολα παρέχει αρκετά παραδείγματα στα οποία μπορεί να βασιστεί ο εκπαιδευτικός έτσι ώστε μετατρέψει το «μάθημα» σε διασκέδαση, και η θεατρική κούκλα είναι αρωγός σε αυτή την δημιουργική δράση. Αρχικά δεν χρειάζεται να βασιστεί σε νόρμες όπως είναι π.χ. η Λογοτεχνία. Το θέμα του μπορεί να πηγάζει από αρκετές πηγές όπως από την Ιστορία, τη Μυθολογία, τις Ξένες Γλώσσες ακόμη και τα Μαθηματικά! Όλα τα παραδείγματα αυτά άλλωστε περιλαμβάνουν διάλογο και μια ιστορία!

Κοινωνικό Μήνυμα

Σημαντικό είναι να σκεφτεί κανείς εάν το θέμα που επιλέξει, περιλαμβάνει ένα ή και περισσότερα **κοινωνικά μηνύματα**. Ως εκπαιδευτικός που έχει ως στόχο να εμπλουτίσει όχι μόνο τις γνώσεις αλλά και την κριτική σκέψη των μαθητών, ως θεραπευτής και ειδικός που ασχολείται ευπαθείς ομάδες, αλλά κι ως γονιός που θέλει να δώσει σημασία σε κοινωνικά ζητήματα η δημιουργία μιας ιστορίας που διδάσκει στο παιδί μέσω του διαλόγου και της θεατρικής έκφρασης είναι πάντα καλή ιδέα. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητο να σκεφτείτε την δική σας ιστορία, καθώς υπάρχουν πλείστα παραδείγματα από εικονογραφημένα βιβλία για παιδιά τα οποία περιγράφουν, σχολιάζουν και τοποθετούν κοινωνικά μηνύματα στο κέντρο της ιστορίας τους. Είναι στο χέρι σας απλώς να επιλέξετε το θέμα για το οποίο θέλετε να γίνει διάλογος και να επιμορφώσετε τα παιδιά (π.χ. περιβάλλον, διαφορετικότητα, bullying κ.ά.).

¹ Ισμήνη Γεωργιάδου, *Το Κουκλοθέατρο ως Ψυχαγωγικό – Παιδαγωγικό Μέσο*,
http://etoishopgr.blogspot.com/p/blog-page_10.html

Παραμύθι

«Το **παραμύθι** και ιδιαίτερα το λαϊκό που αποτελεί ένα ανεξάντλητο ρεπερτόριο για κουκλοθεατρικές παραστάσεις μεταφέρει χαρακτηριστικά γνωρίσματα της ανθρώπινης εικόνας και παρουσιάζει συμβολισμούς ζωντανούς σε μια κοινωνία.»². Αναμφίβολα, οι πηγές είναι αρκετές και διευρύνονται εάν σκεφτεί κανείς τις κατηγορίες στις οποίες μπορεί να βασιστεί. Μερικά παραδείγματα είναι τα δημοτικά παραμύθια, οι μύθοι, τα κλιμακωτά (αινιγματικά) παραμύθια, τα παραμύθια που παρουσιάζουν κουλτούρες και ξένους πολιτισμούς μέσω από τους μύθους τους, ή τα πιο σύγχρονα παραμύθια.

«Το παραμύθι για το παιδί είναι ο δικός του κόσμος, και για αυτό ζει τόσο αληθινά τον κόσμο του κουκλοθεάτρου. Αυτό φαίνεται και όταν ακόμα το παιδί διαπιστώνει ότι άνθρωπος είναι αυτός που κινεί την κούκλα, αδιαφορεί για την ύπαρξή του και απευθύνεται μόνο στην κούκλα, με αυτήν επικοινωνεί και αυτήν εμπιστεύεται. Η σύγχρονη παιδική ψυχολογία υποστηρίζει ότι τα κακά στοιχεία των παραμυθιών, χωρίς βέβαια ακρότητες, χρειάζονται στο παιδί. Πάνω τους επενδύει σκοτεινούς και ανέκφραστους φόβους που μπορεί να αισθάνεται. Και ένας πραγματικός φόβος είναι προτιμότερος, δεδομένου ότι μεγαλώνοντας το παιδί θα τον αποβάλλει, γιατί τότε πια θα τον αναγνωρίσει σαν παραμύθι. Όλα αυτά βέβαια με την προϋπόθεση ότι δίνονται μέσα στην παράσταση δημιουργικά, αληθινά, με αίσθημα ευθύνης, αγάπης και ειλικρίνειας.»³

Πρωτοβουλία Ομάδας:

Καθώς πρόκειται για μια παράσταση στην οποία τα παιδιά θα είναι οι ήρωες και οι κουκλοπαίχτες, συμβουλευόμαστε πάντα να δίνεται **πρωτοβουλία** σε αυτά να σκεφτούν και να **διαλέξουν μια δική τους ιστορία**. Είναι σημαντικό ως καθοδηγητής να υπενθυμίζετε στην ομάδα σας πως η παράστασή σας θα είναι με κούκλες και πως οι πηγές είναι ανεξάντλητες. Εάν και εφόσον η ομάδα επιλέξει κάποια ιστορία στην οποία δεν συμφωνούν όλοι, μπορείτε να προσθέσετε κάποια στοιχεία/χαρακτήρες, ανατροπές που επιθυμούν οι υπόλοιποι. Καθώς είναι μια διαδικασία που θα φέρει πιο κοντά την ομάδα και θα βάλει τις πρώτες βάσεις για την μεταξύ σας συνεργασία. Μια ακόμη ενδιαφέρουσα πρόταση, θα ήταν να ξεκινήσετε να ρωτάτε την ομάδα (ανα παιδί) πως θα ήθελαν να ξεκινήσει η δική τους ιστορία. Και κάθε μέλος θα προσθέτει το δικό του στοιχείο στην συνέχιση της ιστορίας. Με τον τρόπο αυτό, η ιστορία σας θα έχει δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου μέσα από την συνεργασία της ομάδας

Ρόλοι & Διανομή

Το πρωτεύον στοιχείο που οφείλει κανείς να γνωρίζει είναι ο αριθμός των μελών της ομάδας του και πως θα αξιοποιήσει το κάθε παιδί έτσι ώστε να έχουν όλα την ευκαιρία να εκφραστούν μέσω της δραματοποίησης.

- **Για τον εκπαιδευτικό:** Είναι φυσικό μια τάξη με πολλούς μαθητές, συνεπώς μια μεγάλη ομάδα, να μην είναι εύκολο να συντονιστεί. Όμως, ο εκπαιδευτικός έχει την δυνατότητα να συμπεριλάβει όλα τα παιδιά κατά την διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας καθώς και στην δραματοποίηση.

Η κατασκευή και η εμπύχωση της Θεατρικής Κούκλας είναι η αρχή του ταξιδιού για τα παιδιά όπως και για τον δάσκαλο. Όταν λοιπόν, εκείνος έχει ήδη δημιουργήσει την κούκλα του, μπορεί να καθοδηγήσει τα παιδιά δίνοντάς τους από την αρχή «ρόλους» στην εκτέλεση της κατασκευής. Με τον τρόπο αυτό, έχει ήδη ξεκινήσει η μεταξύ τους επικοινωνία και η συνεργασία της ομάδας, συνεπώς και η επιλογή της ιστορίας θα γίνει εύκολα αποδεκτή όταν έχουν ήδη ξεκινήσει την ομαδική συνεργασία.

Συνεπώς η κατασκευή της θεατρικής κούκλας από τους μαθητές με την δική σας καθοδήγηση ήδη τοποθετεί τους μαθητές σε περιβάλλον συνεργατικότητας καθώς επίσης και την παράστασή σας σε εξέλιξη με τους εν δυνάμει χαρακτήρες.

Οργανώστε δυο ή και περισσότερες ομάδες και παροτρύνετε τους μαθητές να δημιουργήσουν μια δική τους εκδοχή της ιστορίας που έχετε επιλέξει. Με τον τρόπο αυτό όλα τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να εκφραστούν με την δική τους κούκλα και να την εμπυχώσουν στην ιστορία τους.

Οι ρόλοι δεν χρειάζεται να είναι όσοι οι μαθητές, εφόσον υπάρχουν τρόποι με τους οποίους να 'χωρίζεται' η δράση κατά την διάρκεια της ιστορίας και όλοι οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να υποδυθούν έναν ρόλο.

Π.χ. Ένας χαρακτήρας μπορεί να δραματοποιηθεί από 3-4 διαφορετικά παιδιά μέσω της διαδρομής του στην ιστορία.

Δημιουργήστε ρόλους εάν έχετε ήδη επιλέξει μια ιστορία και δεν υπάρχουν αρκετοί. Κατά την διάρκεια της κατασκευής της κούκλας τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν τις «προσωπικές» τους κούκλες για να τις εμπυχώσουν με τους νέους χαρακτήρες της ιστορίας σας.

Π.χ. Χωρίς να αλλάξει το νόημα και το μήνυμα της ιστορίας, μπορείτε να προσθέσετε μια μικρή ομάδα παιδιών οι οποίοι θα είναι οι αφηγητές της ή να αναλάβουν μια επιπρόσθετη δράση.

Δράση και Υποομάδες. Εάν οι ρόλοι δεν ταιριάζουν με τον αριθμό της ομάδας σας, χωρίστε αρχικά την ιστορία σας σε Σκηνές βάσει της αλλαγής Τόπου ή Χρόνου. Έπειτα, δημιουργήστε υποομάδες που θα «παίξουν» την κάθε σκηνή. Με το τρόπο αυτό όλα τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να πάρουν ενεργό ρόλο στην παράστασή σας.

- **Για τον γονιό:** Η δραματοποίηση μιας ιστορίας δεν χρειάζεται να περιορίζεται στα άτομα που έχετε στην ομάδα σας. Εάν δηλαδή, είστε μαμά ή μπαμπάς με ένα παιδί, ή δυο γονείς με ένα ή περισσότερα παιδιά. Φυσικά, θα σας είναι πολύ εύκολο να προσαρμόσετε την ιστορία με π.χ. τρεις ρόλους εάν είστε τρία άτομα. Όμως δεν χρειάζεται να σας δεσμεύσει ο αριθμός αυτός.
Υποδυθείτε παραπάνω ρόλους, μέσω της διαφορετικής αμφίεσης, τονικότητας στην φωνή, ως ηθοποιός. Ενώ μπορείτε ακόμη να κατασκευάσετε μαζί κι άλλη μια κούκλα με πιο απλοϊκά χαρακτηριστικά και να υποδυθείτε έναν δευτερεύοντα ρόλο.
Καθοδηγήστε το παιδί σας να ανακαλύψει την θεατρική έκφραση και προτείνετε να υποδυθεί διαφορετικούς χαρακτήρες με την αλλαγή της φωνής του, ή με την εμπύχωση μιας διαφορετικής κούκλας.
Χρησιμοποιήστε κι άλλες κούκλες εάν παρατηρήσετε ότι το παιδί εκφράζεται μέσω αυτών μπορείτε να «κουκλοπαίξετε» και να δημιουργήσετε όσους χαρακτήρες έχει η ιστορία σας.
Μονοπρόσωπες ιστορίες με την κατασκευή και εμπύχωση μιας κούκλας μπορούν να παροτρύνουν το παιδί να επικοινωνήσει με εσάς και ακόμη καλύτερα με τον **εαυτό του**.

² Βλ. παραπάνω υποσημείωση 1

³ Βλ. παραπάνω, υποσημείωση

- **Για τον εμπυχωτή/θεραπευτή, υπεύθυνο ομάδας:** Εφόσον έχετε επιλέξει την ιστορία που θα δραματοποιήσετε, πραγματοποιήστε την διανομή. Έπειτα αναλύστε τους χαρακτήρες σας:
 - συζητήστε με την ομάδα πως είναι ο χαρακτήρας τους
 - η εξωτερική τους εμφάνιση (έρευνα εικονογραφίας)
 - η κίνησή τους (αυτοσχεδιασμός κίνησης από τους συμμετέχοντες εμπυχώνοντας τον ρόλο ως ηθοποιοί)Παροτρύνετε όλα τα άτομα να ασχοληθούν με την κατασκευή της κούκλας τους συγκεντρωμένα στο χαρακτήρα τους.
Δημιουργήστε υποομάδες ατόμων όπου η κάθε ομάδα να δραματοποιήσει μια εκδοχή της ιστορίας σας. Έτσι όλοι έχουν την δυνατότητα να λάβουν μέρος με την κούκλα τους στην δική τους ιστορία.
Εάν η ομάδα ξεπερνά τον αριθμό των ηρώων, μπορείτε να χωρίσετε την ομάδα σας σε υποομάδες έτσι ώστε να συμμετέχουν όλοι στην δραματοποίηση με την κούκλα της εκάστοτε υποομάδας.
Π.χ. Καθοδηγήστε μια υποομάδα να υποδυθούν το ρόλο του αφηγητή, της φύσης.
Διαφορετική Σκηνή και Διαφορετική υποομάδα. Γίνετε σκηνοθέτης της ομάδας σας και κάθε φορά που αλλάζει ο χώρος ή ο τόπος της ιστορίας αλλάζτε ομάδα «υποκριτών» έτσι ώστε να χειριστούν όλοι την κούκλα της εκάστοτε σκηνής και να εκφραστούν σε συνεργασία μεταξύ τους.
Κατασκευάστε κι άλλη κούκλα, εάν τα άτομα στην ομάδα σας είναι παραπάνω από τον αριθμό των ηρώων. Με τον τρόπο αυτό οι ωφελούμενοί σας έχουν την δυνατότητα να εκφραστούν βιώνοντας την ιστορία κι από τις δυο (ή και περισσότερες) οπτικές μέσω των διαφορετικών χαρακτήρων.
Μονοπρόσωπες ιστορίες, αποτελούν έναν ακόμη τρόπο να βιώσουν και να εκφραστούν μέσω της πορείας ενός βασικού χαρακτήρα με το να χωριστεί ο ρόλος βάσει της αλλαγής των σκηνών και της δράσης έτσι ώστε να έχουν όλοι την ευκαιρία να υποδυθούν τον ήρωα.

Ανάλυση & Δραματοποίηση Ιστορίας

Στο στάδιο αυτό θα παρατεθούν στοιχεία όπως αυτά της δραματουργίας, των σκηνικών αντικειμένων αλλά και παραδείγματα από την παράσταση που δημιουργήσαμε βασισμένοι στο μύθο της Περσεφόνης (δείτε το σχετικό βίντεο στην σελίδα μας).

Είναι σημαντικό να ορίσουμε εξ αρχής πως ο σκηνοθέτης της παράστασης (εσείς!) δρα σε συνεργασία με τους ηθοποιούς έτσι ώστε να επιτευχθεί μια σωστή επικοινωνία καθ' όλη την διάρκεια της προετοιμασίας αλλά και της παράστασης. Μέσα από την συνεργασία αυτή, η ομάδα εκφράζεται ανοιχτά και όλοι/ες διατυπώνουν τις ιδέες τους όχι μόνο για τους χαρακτήρες τους αλλά και για το συνολικό αποτέλεσμα της παράστασης. Άλλωστε οι μικροί εν δυνάμει κουκλοπαίχτες είναι εκείνοι που δίνουν ζωή στους ήρωες, βιώνουν συναισθήματα και λένε την ιστορία τους με το δικό τους τρόπο.

Για να μεταφέρετε την ιστορία που επιλέξατε «επί σκηνής», πρώτο και κύριο βήμα είναι αυτό της ανάλυσης. Πιο συγκεκριμένα, αναλύουμε την ιστορία μας βάσει των παρακάτω:

- Ποιοι και πόσοι χαρακτήρες υπάρχουν;
- Σημειώνουμε τα κομμάτια Διαλόγου, Αφήγησης & Δράσης
- Ποιό είναι το μήνυμα της ιστορίας μας;

Αφού έχουμε ήδη επιλέξει την ιστορία που θα παρουσιάσουμε καθώς και τους ρόλους που θα εμπυχωθούν, ξεκινάμε να οραματιζόμαστε την σκηνική παρουσία και τον τρόπο με τον οποίο θα οργανώσουμε τον χρόνο και τον χώρο που έχουμε. Επιλέγουμε με προσοχή τους ήρωες που θα παρουσιάσουμε σκηνικά, καθώς και τη υπόσταση έχει ο κάθε χαρακτήρας. Για παράδειγμα, εάν στην ιστορία σας υπάρχει κάποια υπερφυσική οντότητα, όπως στο μύθο της Περσεφόνης ο Ερμής, δεν είναι απαραίτητο να κατασκευάσετε κι άλλη κούκλα αλλά να υποδείξετε την παρουσία του με κάποιο αντικείμενο και την δύναμη της φωνητικής έκφρασης. Πολλές φορές, η ιστορία που θέλουμε να δραματοποιήσουμε περιλαμβάνει μια αφήγηση που περιγράφει την δράση. Αυτό είναι ένα καλό στοιχείο που δένει την παράσταση, και παρουσιάζεται πιο ολοκληρωμένα η ιστορία μας.

Σε περίπτωση λοιπόν, που η ιστορία δεν διαθέτει αφηγητή μπορούμε να τον αναπαραστήσουμε εμείς ή η ομάδα μας φωνητικά έτσι ώστε να σηματοδοτούμε και τα μέρη της δράσης αλλά και την πορεία των ηρώων μας.

Αφού έχουμε σχηματίσει το βασικό πυρήνα της δράσης μας με τα παραπάνω στοιχεία, σκεφτόμαστε τα χαρακτηριστικά του χώρου και του χρόνου της ιστορίας μας έτσι ώστε να τα παρουσιάσουμε στην παράστασή μας. Για παράδειγμα:

- Που εκτυλίσσεται η δράση;
- Σε ποιά εποχή τοποθετείται η ιστορία μας;
- Πώς εναλλάσσονται οι σκηνές; (από μέρα σε νύχτα, από χώρο σε χώρο, από χρόνο σε χρόνο)

Όσον αφορά την ιστορία μας οφείλουμε ακόμη να προσέξουμε το σενάριο. Σημαντικό είναι να μην δώσουμε μεγάλο όγκο σεναρίου στην ομάδα μας, καθώς με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά δεν θα είναι συγκεντρωμένα στην δράση και στο παιχνίδι με την κούκλα τους αλλά στην αποστήθιση του κειμένου.

Προσέχουμε λοιπόν, το σενάριο να ακολουθεί την δράση και όχι το αντίθετο. Για να το πετύχουμε αυτό, ένας καλός τρόπος είναι μαζί με την ομάδα μας να διαμορφώσουμε το κείμενο. Μέσω της συζήτησης και της φαντασίας των παιδιών θα διαμορφώσουμε τους διαλόγους, μονολόγους και αφηγήσεις που μπορεί να προκύψουν κατά την παράστασή μας. Πρέπει να έχουμε υπόψιν μας και να τονίσουμε ότι το κείμενο που έχουμε πρέπει, αν δεν είναι ήδη, να το μετατρέψουμε σε θεατρικό. Δηλαδή, να το διασκευάσουμε κυρίως σε δράση και διάλογο. Ειδικά για το θέατρο κούκλας η δράση είναι πολύ μεγάλης σημασίας, επειδή οι κούκλες είναι άψυχα αντικείμενα και παίρνουν ζωή και υπόσταση μόνο όταν τις κινούμε και οι θεατές τις βλέπουν να δρούν.

- Πως μετατρέπουμε την αφήγηση σε δράση ή διάλογο

Για να μπορέσουμε αρχικά, να διαχωρίσουμε τις σκηνές μας έχουμε ως βασική αρχή την αριστοτελική δομή του σεναρίου που διαθέτει αρχή μέση και τέλος. Η μεθοδολογία αυτή χωρίζει σε πράξεις την ιστορία μας με τον εξής τρόπο:

- Α' Πράξη: Αρχή Ιστορίας, Δέση, Περιγραφή Κατάστασης – Ηρώων. Επεξήγηση κατάστασης, θέμα ιστορίας, ανάγκη των ηρώων και αλλαγή ροής του μύθου.
- Β' Πράξη: Σύγκρουση, Ενδιάμεσες δράσεις (2-4), Κορύφωση/κλιμάκωση δράσης και μεγάλη σύγκρουση του ήρωα.
- Γ' Πράξη: Λύση, Αλλαγή του/των ηρώων μέσα από την εξέλιξη της δράσης. Συνεπώς, γίνεται κατανοητό πως παρουσιάζουμε μια ολοκληρωμένη ιστορία δίνοντας όλα τα απαραίτητα σημεία για την δέση, τη σύγκρουση, και τέλος, τη λύση μιας παράστασης.



Παράδειγμα από το μύθο της Περσεφόνης:

Στο μύθο της Περσεφόνης για παράδειγμα, επικεντρωθήκαμε στην θεά Δήμητρα και στη σχέση που είχε δημιουργήσει με την κόρη της ως κυρίαρχο θέμα στην ιστορία μας και ως ανάγκη της, να την κρατήσει κοντά της, ως ιδιοκτησία της και ελέγχει τη ζωή της.

Έπειτα, στην Β' Πράξη της ιστορίας μας ως μεμονωμένα επεισόδια τοποθετήσαμε αρχικά τη θλίψη της μητέρας μόλις μαθαίνει για την αρπαγή της κόρης της από τον Πλούτωνα με συνέπεια να αποσυντονιστεί από το έργο της για τους ανθρώπους.

Στην συνέχεια, παρουσιάσαμε την παρέμβαση του Δία με τον Ερμή που πείθει τον Πλούτωνα να επιστρέψει την Περσεφόνη στην μητέρα της λόγω της απειλής που είχε παρουσιαστεί στο ανθρώπινο γένος αλλά και στους θεούς από την έλλειψη των θυσιών. Σαν τελευταία σκηνή από την Β' Πράξη έχουμε την επιστροφή της Περσεφόνης στην Δήμητρα αλλά και η συνειδητοποίηση της δεύτερης πως η κόρη της έχει φάει τροφή από τον κάτω κόσμο και συνεπώς έχει εγκλωβιστεί εκεί. Στο σημείο αυτό, παρουσιάζεται και η κορύφωση της οργής της Δήμητρας αλλά και η δεύτερη παρέμβαση του Ερμή ο οποίος την συμβουλεύει να αλλάξει την στάση και να δεχτεί την κατάσταση.

Τέλος, η λύση της ιστορίας έρχεται στην Γ' Πράξη με την Δήμητρα να έχει αποδεχθεί πως δεν μπορεί να την κρατήσει για πάντα κοντά της αλλά ότι πλέον θα τη μοιράζεται με τον Πλούτωνα.

(Δείτε το σχετικό βίντεο με τίτλο: Κουκλοπαίζουμε 03 Δραματοποίηση)

Δυο Λόγια για το Κουκλοθέατρο και τις επιδράσεις του:

Οι μορφές που οι περισσότεροι γνωρίζουν όσον αφορά τις θεατρικές κούκλες αν και έχουν αυξηθεί με τα χρόνια, περιορίζονται συνήθως στη μαριονέτα δηλαδή την κούκλα με τα νήματα. Μέσω του εκπαιδευτικού μας προγράμματος εντάσσουμε την δημιουργία της κούκλας αλλά και την άμεση σύνδεσή της με το παιδί στην δραματοποίηση και εν συνεχεία στην εκπαίδευση μέσω του δασκάλου ως καθοδηγητή.

Γνωρίζουμε πως μέσω του κουκλοθέατρου το παιδί «βιώνει την θεατρική σύμβαση, όταν, ξαφνικά οι άψυχες κούκλες ζωντανεύουν. Μεταφέρεται σε ένα φανταστικό χώρο, ξεφεύγει από την πραγματικότητα, συμμετέχει, ταυτίζεται, διασκεδάζει, παραδειγματίζεται από τη δράση της κούκλας. Μέσα από τα παθήματα των ηρώων το κουκλοθέατρο δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να αφομοιώσει ηθικούς νόμους, κανόνες, κώδικες, αξίες απαγορεύσεις, ιδανικά ακόμα και τη δομή και λειτουργία της κοινωνίας στην οποία ζει. Το παιδί πολλές φορές, συμμετέχει στην παράσταση καθορίζοντας και αυτήν την εξέλιξη της ιστορίας, εξωτερικεύει συναισθήματα φόβου, χαράς, λύπης, έκπληξης, ενθουσιασμού. Το κουκλοθέατρο γίνεται ένας χώρος συνδιαλλαγής και επικοινωνίας.»¹ Η Θεατρική Κούκλα μέσω της οποίας το παιδί εκφράζεται και επικοινωνεί με την ομάδα ή τον γονιό του, βιώνει συναισθήματα, γνωρίζει τον εαυτό του εξερευνώντας τον ήρωα που υποδύεται. Καθώς λοιπόν, γνωρίζει τον ήρωα που έχει επιλέξει ως ρόλο, ως χαρακτήρα γνωρίζει παράλληλα και τον εαυτό του, τα συναισθήματά του.