



# Δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής



**Μάριος Στυλιανού, Σύμβουλος  
Νέων Ελληνικών 2019-2020**



## Δραστηριότητα 1

### Καλλιγραφήματα

Τα καλλιγραφήματα είναι ποιήματα που είναι γραμμένα με τέτοιο τρόπο, ώστε οι στίχοι να σχηματίζουν μια συγκεκριμένη εικόνα.

Ο Γάλλος ποιητής Γκιγιώμ Απολλιναίρ (1880-1918) έγραψε μια ποιητική συλλογή με τίτλο «Καλλιγράμματα». Τα ποιήματα της συλλογής του είχαν το σχήμα του θέματος των στίχων.



Με παρόμοιο τρόπο ο Γιώργος Σεφέρης έγραψε σχηματικά ποιήματα, τα ιδεογράμματα, έχοντας σαφείς επιρροές από τον Απολιναίρ. Τα άγνωστα σε πολλούς ιδεογράμματα του Γιώργου Σεφέρη είναι έξι και δημιουργήθηκαν στα πρώτα χρόνια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.



Μπορείτε κι εσείς με τη σειρά σας να γίνετε μικροί δημιουργοί και να μετατρέψετε ένα γνωστό ποίημα ή ένα ποίημα που έχετε γράψει εσείς σε καλλιγράφημα. Μπορείτε να το φτιάξετε σε ένα χαρτί ή στον επεξεργαστή κειμένου ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπως τα πιο κάτω παραδείγματα:

### Ποίημα - δάκρυ (Carter, 2001)

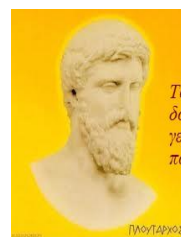
Ένα  
ποίημα  
είναι ακριβώς σαν  
ένα δάκρυ: μια σταγόνα  
συναισθήματος – μια μικρή  
έκρηξη – μια ήσυχη  
φασαρία– μια  
πράξη αφο-  
σίωσης

### Ποίημα – ποτάμι (Morley, 2007)

από  
μια  
μικρή  
πηγή  
το  
ποτάμι  
ξεκίνησε  
και  
κυλούσε  
για  
μέρες  
πρώτα  
ανατολικά  
μετά  
δυτικά  
μα  
πάντα  
νότια [...]  
όμως  
μια μέρα  
κάτι άλλαξε  
και δεν μπορούσε να είναι ποτάμι πια  
γιατί μεγάλωσε και ήξερε πως ήταν πια  
Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ  
Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ  
Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ Η ΘΑΛΑΣΣΑ

**Ας εξασκηθούμε λίγο:** Φτιάξτε κι εσύ ένα απλό καλλιγράμμα για το ποίημα του Ελύτη με τίτλο: «Ο Ήλιος, ο Ηλιάτορας» (1971)

Ο Ήλιος ο Ηλιάτορας  
ο πετροπαιχνιδιάτορας  
από την άκρη των ακρώ  
κατηφοράει στο Ταίναρο  
Φωτιά 'ναι το πηγούνι του  
χρυσάφι το πιρούνι του.



Το μυαλό δεν  
δοχείο που πρ  
γεμίσει, αλλά  
που πρέπει ν'

ΠΡΟΣΤΑΥΡΟΣ



## Δραστηριότητα 2

### Πίνακας πλοκής

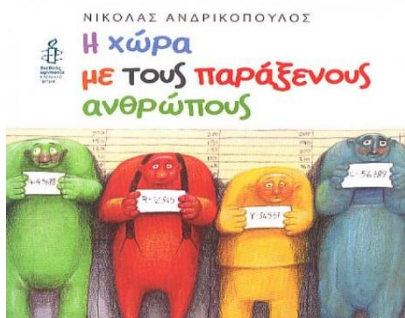
Ας μάθουμε να οργανώνουμε και να παρουσιάζουμε μια ιστορία που έχουμε διαβάσει.

Η δράση από την αρχή ως το τέλος σε μια ιστορία που έχουμε διαβάσει ονομάζεται «**πλοκή**». Συνήθως υπάρχει ο κεντρικός ήρωας (ΚΑΠΟΙΟΣ) που έχει έναν σημαντικό σκοπό (ΘΕΛΕΙ κάτι), ΑΛΛΑ κάτι τον εμποδίζει να επιτύχει τον σκοπό του, μέχρις ότου ο ήρωας βρίσκει μια ΛΥΣΗ στο πρόβλημά του.

Στοιχεία της πλοκής:

- Κ** (κάποιος): Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας της ιστορίας σου;
- Θ** (θέλει): Τι ήθελε να κάνει αυτός ο ήρωας;
- Α** (αλλά): Αλλά τι ήταν αυτό που τον εμπόδισε να πετύχει τον στόχο του;
- Λ** (λύση): Με ποιον τρόπο λύθηκε το πρόβλημα;

Ας δοκιμάσουμε να συμπληρώσουμε τον πίνακα πλοκής για το παραμύθι: «Η χώρα με τους παράξενους ανθρώπους», του Νικόλα Ανδρικόπουλου. Είναι ένα παραμύθι που μιλάει για τη διαφορετικότητα και το δικαίωμα όλων μας να είμαστε κάτι διαφορετικό, να ξεχωρίζουμε ακόμη κι αν αυτό ενοχλεί κάποιους.



<b>Τίτλος βιβλίου:</b> Η χώρα με τους παράξενους ανθρώπους	
<b>Συγγραφέας:</b> Νικόλας Ανδρικόπουλος	
<b>Κάποιος Κ</b>	Ο Πορφύριος ο Ξεχωριστός
<b>Θέλει Θ</b>	Θέλει να γίνει ίδιος με τους υπόλοιπους ανθρώπους
<b>Αλλά Α</b>	Δεν τον δέχεται κανείς, γιατί είναι διαφορετικός.
<b>Λύση Λ</b>	Ο Πορφύριος γίνεται ήρωας λόγω της διαφορετικότητάς του. Γλιτώνει τον κόσμο από τον κλέφτη των παιδιών.

Διαλέξτε το δικό σας αγαπημένο παραμύθι και συμπληρώστε τα παρακάτω στοιχεία πλοκής:

<b>Τίτλος βιβλίου:</b> .....	
<b>Συγγραφέας:</b> .....	
<b>Κάποιος Κ</b>	
<b>Θέλει Θ</b>	
<b>Αλλά Α</b>	
<b>Λύση Λ</b>	

Σε επόμενο στάδιο, αφού εξοικειωθείτε με το πιο πάνω διάγραμμα, μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας ιστορίες.



### Δραστηριότητα 3

Ας δούμε εργαλεία που βρίσκονται στο διαδίκτυο, με σκοπό να φτιάξουμε τα δικά μας όμορφα κείμενα.

#### Glogster edu

Στο glogster edu (<http://edu.glogster.com>) είναι ένα εργαλείο με το οποίο μπορούμε να φτιάξουμε αφίσες. Οι αφίσες αυτές μπορεί να έχουν κείμενο, εικόνα και ήχο. Στην πιο κάτω εικόνα φαίνεται πώς κάποιιοι συμμαθητές σας έφτιαξαν αφίσα με τη βοήθεια του συγκεκριμένου προγράμματος. Σε ενότητα στο μάθημα των Ελληνικών με θέμα τον ρατσισμό, τα παιδιά έφτιαξαν μια αφίσα στην οποία έβαλα μικρά κειμενάκια, φωτογραφίες και βίντεο, με σκοπό να ενημερώσουν τους υπόλοιπους μαθητές και μαθήτριες του σχολείου για τον ρατσισμό.



#### Image chef

Μέσω του προγράμματος αυτού (<http://www.imagechef.com>) μπορείτε να δημιουργήσετε ένα μωσαϊκό από λέξεις, το οποίο μπορείτε να αναρτήσετε στη σελίδα του σχολείου σας. Εναλλακτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κι άλλα εργαλεία από το διαδίκτυο για να φτιάξετε συννεφάκια κειμένου. Τέτοια εργαλεία είναι:

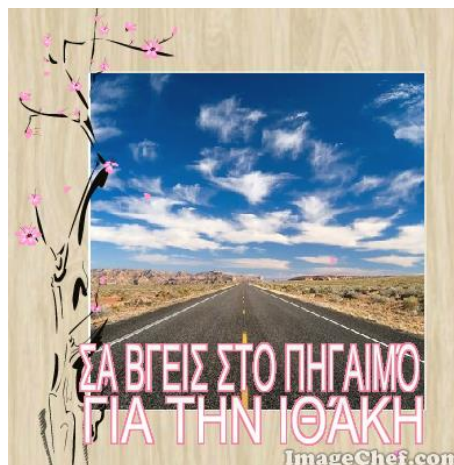
To worlde (<http://www.wordle.net>)

To tagxedo (<http://www.tagxedo.com>)

To tocloud (<http://www.tocloud.com>)



Τέλος, με το image chef μπορείτε να επεξεργαστείτε ένα ποίημα, βάζοντας κινούμενες εικόνες ή φωτογραφίες.





## Δραστηριότητα 4

### Δημιουργία ψηφιακών κόμικς (1)...

Στο <http://writecomics.com> μπορούμε να δημιουργήσουμε εύκολα και γρήγορα τα δικά μας κόμικς. Δεν απαιτείται εγγραφή για να χρησιμοποιήσουμε το συγκεκριμένο εργαλείο. Για τη δημιουργία κάθε σκηνής επιλέγουμε το background, τους χαρακτήρες και τα πλαίσια διαλόγου, που επιθυμούμε να έχουμε. Αρχικά, επιλέγουμε το background που θέλουμε και φτιάχνουμε την πρώτη σκηνή.



Κατόπιν, επιλέγουμε τον χαρακτήρα που θέλουμε να προσθέσουμε στη σκηνή.



Αφού επιλέξουμε τον χαρακτήρα, προσθέτουμε το πλαίσιο διαλόγου. Το

κείμενο για κάθε πλαίσιο διαλόγου πρέπει να το πληκτρολογήσουμε ξεχωριστά, σε πεδίο που υπάρχει γι' αυτό τον σκοπό.

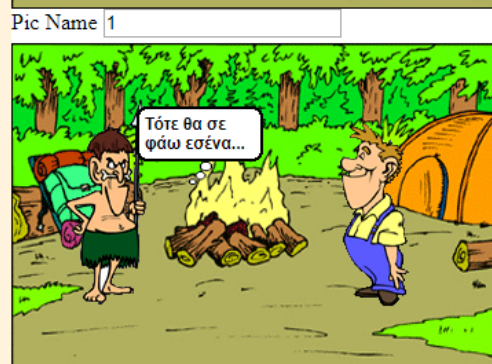


Pic Name

Θέλω φαγητό...

Δεν έχω κάτι να σου δώσω.

Για να προσθέσουμε άλλη σκηνή πατούμε στο 'add another scene'.



Μπορούμε να προσθέσουμε κι άλλες σκηνές και να έχουμε μια όμορφη ιστορία!!!



## Δραστηριότητα 5

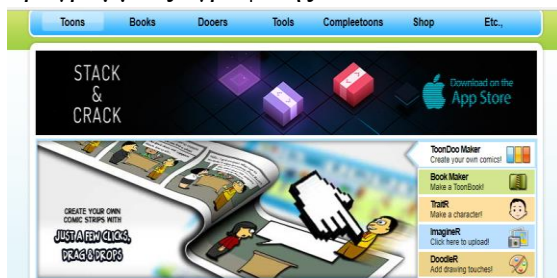
### Δημιουργία ψηφιακών κόμικς (2)...

Μπορούμε να μεταφέρουμε μια αγαπημένη μας ιστορία σε κόμικ. Ας θυμηθούμε ότι κάθε κομμάτι της ιστορίας είναι ένα «καρέ», με εικόνες με τη χρήση λεζάντων στο πάνω ή στο κάτω μέρος της εικόνας για την ομιλία...

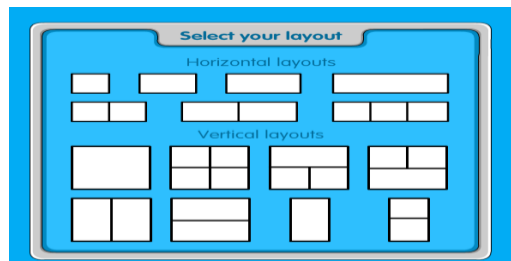
Ας φτιάξουμε τώρα την ιστορία μας με το ηλεκτρονικό εργαλείο που βρίσκεται στον πιο κάτω ηλεκτρονικό σύνδεσμο: <http://www.toondoo.com>. Το εργαλείο προσφέρεται σε δύο εκδόσεις. Η πρώτη είναι η δωρεάν έκδοση για προσωπική χρήση, ενώ η δεύτερη είναι η εμπορική έκδοση για σχολεία. Επιλέξτε τη δωρεάν έκδοση, όπου σας ζητείτε όνομα χρήστη, κωδικό και e-mail. Αφού δημιουργήσετε λογαριασμό συνδεθείτε στο πρόγραμμα, συμπληρώνοντας τα στοιχεία σας.



Προσφέρονται πέντε εργαλεία: το εργαλείο σχεδίασης σελίδας, το εργαλείο δημιουργίας βιβλίου από σελίδες, η εφαρμογή επεξεργασίας εικόνας, το εργαλείο δημιουργίας προφίλ και το πρόγραμμα ζωγραφικής.

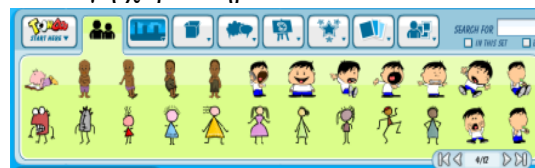


Επιλέξτε το ToonDoo Maker (εργαλείο σχεδίασης σελίδας), όπου η πρώτη επιλογή που πρέπει να γίνει είναι ο αριθμός των πλαισίων (καρέ) που θα έχει η σελίδα (εικόνα).



Το πρόγραμμα σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε τους χαρακτήρες, το σκηνικό (δωμάτια, τοπία κτλ.), τα αντικείμενα (δέντρα, φυτά, αυτοκίνητα κτλ.), τα συννεφάκια κειμένου ή λεζάντες (σύννεφο, πλαίσιο, διάφανο πλαίσιο κτλ.), τα διάφορα δωρεάν clipart (ζώα, φυτά κ.τ.λ.) κ.ά.

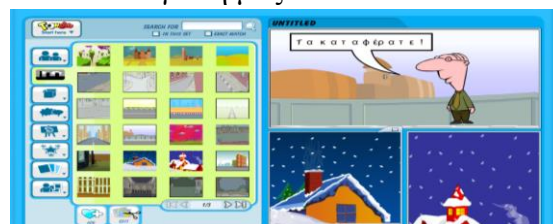
### Επιλογή χαρακτήρων



### Επιλογή φόντου



Τώρα μπορούμε να το δούμε, να το εκτυπώσουμε, να το μοιράσουμε, να το προσθέσουμε σε σελίδες διαδικτύου, να το στείλουμε με e-mail ή να το κατεβάσουμε στον υπολογιστή μας.





## Δραστηριότητα 6

Εργαλεία που βρίσκονται στο διαδίκτυο, με σκοπό να φτιάξουμε τα δικά μας όμορφα κείμενα.

### WordArt... εικονοσυννεφόμελα!

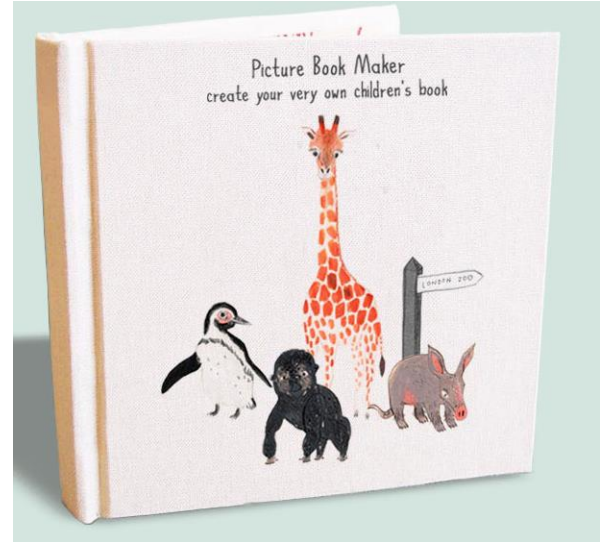
Το WordArt.com είναι μια μικροεφαρμογή, που οπτικοποιεί με πολύ απλό τρόπο τόσο τις λέξεις ενός κειμένου όσο και τη συχνότητα εμφάνισής τους δημιουργώντας εντυπωσιακές εικόνες.

- Αρχικά, επιλέξτε το «create now»
- Ανεβάστε ή πληκτρολογήστε τις λέξεις που θέλετε να χρησιμοποιήσετε επιλέγοντας «words».
- Για να γράψετε ελληνικά επιλέξτε [fonts – BPreplay]
- Επιλέξτε «Import» και μετά «Visualize».
- Χρησιμοποιήστε δωρεάν σχήματα ή ανεβάστε ένα από τα δικά σας «shapes – Category -Visualize»
- Επιλέξτε χρώματα λέξης, φόντο, κλπ. «fonts – layout – style».
- Κατεβάστε ή μοιραστείτε το γραφικό σας «download – share».



### Picture Book Maker...δημιουργώντας εικονογραφημένα παραμύθια!

Μπορείτε να φτιάξετε ένα εξασέλιδο παραμύθι.



- Αρχικά, επιλέξτε τους ήρωες (τέσσερα ζώα).
- Διαμορφώστε τις εκφράσεις τους με την επιλογή «action».
- Επιλέξτε το μέγεθός τους με την επιλογή «scale».
- Σχεδιάστε τα σκηνικά προσθέτοντας σύννεφα, δέντρα, φράκτες και μπάλες.
- Τέλος, γράψτε τους διαλόγους.
- Όταν τελειώσετε τη δημιουργία του βιβλίου σας, μπορείτε να το αποθηκεύσετε επιλέγοντας «finish book».



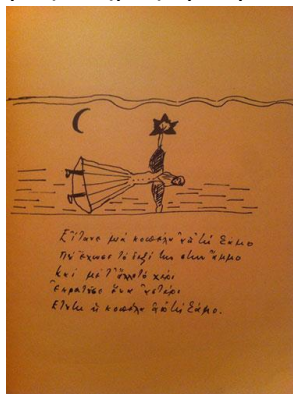


## Δραστηριότητα 7

Φτιάχνουμε **λίμερικ** και **χαϊκού**.

Τα **λίμερικ** είναι σύντομα ποιήματα με χιουμοριστική διάθεση. Αποτελούνται από μια στροφή με πέντε στίχους, που διηγούνται μια σύντομη ιστορία και καταλήγουν σε ένα ανέκδοτο. Ομοιοκαταληκτούν ο πρώτος, ο δεύτερος και πέμπτος στίχος μεταξύ τους και ο τρίτος με τον τέταρτο (AABBA).

- Ο πρώτος στίχος μάς πληροφορεί ποιος είναι ο πρωταγωνιστής της ιστορίας.
- Ο δεύτερος στίχος μάς πληροφορεί για την ιδιότητα του πρωταγωνιστή ή κάτι που του συνέβαινε.
- Ο τρίτος και ο τέταρτος μάς λέει τι έκανε ο πρωταγωνιστής ή τι είπε ο κόσμος για την πράξη.
- Ο πέμπτος είναι αφιερωμένος στο ευφάνταστο επίθετο που χαρακτηρίζει τον πρωταγωνιστή.



*Είτανε μια κοπέλα στο Πεκίνο  
Που 'λεγε πάντα: «Δος μου κι απ' εκείνο»  
Και σαν της δώσαν όλα  
έσκασε σαν πασαβιόλα  
και την κλάψανε πολύ στο Πεκίνο  
(Γ. Σεφέρης)*

*Ένας σκαντζόχοιρος χοντρός που έμενε στα Σπάτα  
Έτρωγε μόνο αβγά θραστά και τα 'θελε μελάτα  
Έπινε όμως τα αβγά σα να 'τανε νεράκι  
Και απ' τα πολλά του τα κιά έμοιαζε γουρουνάκι  
Ο ΛΑΙΜΑΡΓΟΣΚΑΝΤΖΟΧΟΙΡΟΣ που έμενε Σπάτα  
(Λιάνα Αρανίτου)*

Ας προσπαθήσουμε να φτιάξουμε λίμερικ με τη βοήθεια των πιο κάτω ζευγαριών λέξεων:

κάλτσα – πάστα  
λεμόνι – παγόني  
Πόλη – βραχιόλι  
ρουθούνια – τακούνια  
κλωνάρι - παγκάρι

- 1<sup>ος</sup> στίχος:  
Ήταν.....  
(πρωταγωνιστής)
- 2<sup>ος</sup> στίχος:  
που.....  
(κάτι του συνέβη ή μια ιδιότητά του)
- 3<sup>ος</sup> στίχος:  
όμως.....  
(κάτι έκανε)
- 4<sup>ος</sup> στίχος:  
και.....  
(κάτι είπε)
- 5<sup>ος</sup> στίχος:  
.....  
(βρες ένα περίεργο επίθετο γι' αυτόν)

Τα **χαϊκού** είναι είδος ποίησης που πρωτοεμφανίστηκε στην Ιαπωνία και αποτελούνται από 17 συλλαβές σε 3 μόνο στίχους (5-7-5 συλλαβές συνήθως σε κάθε στίχο). Σημαντική θέση έχουν η φύση, οι εποχές και τα χρώματα, η ομορφιά των λέξεων και των αντιθέσεων, ενώ το νόημα κάποιες φορές αποκτά δευτερεύουσα σημασία. Ο γνωστότερος Ιάπωνας ποιητής των χαϊκού ήταν ο Ματσούο Μπασό (1644-1694). Το πιο φημισμένο από όλα τα χαϊκού είναι δικό του:

*Παλιά λίμνη  
ένας βάτραχος μέσα πηδά  
ήχος νερού.*





## Δραστηριότητα 8

Ας φτιάξουμε μια ιστορία-σουπά...

Μπορούμε να κλέψουμε για τη δική μας φανταστική ιστορία μερικά από τα πιο κάτω απλά συστατικά:

### Αρχή

-Κάποτε ήταν ένας... που έπρεπε να...

-Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν ένας... που αποφάσισε να...

### Τέλος

-Και τότε ο γίγαντας χάθηκε στο δάσος.

-Τότε τα δύο κοριτσάκια πέταξαν το κλειδί στη θάλασσα και γύρισαν στο φτωχικό τους σπίτι.

### Θέματα

Κάτι πολύτιμο χάνεται ή παγιδεύεται, ένας ήρωας στην αρχή είναι φτωχός αλλά καταλήγει με πλούτη, ένας μοχθηρός ήρωας νικιέται, ένας άνθρωπος με διαφορετικό χρώμα κάνει ταξίδι για να γλιτώσει από κάτι, μαγική ευχή, ένας ήρωας ανακαλύπτει ένα μαγικό δακτυλίδι, κάποιοι φίλοι ανακαλύπτουν έναν χάρτη θησαυρού.

### Σκηνικά

Όμορφο παλάτι, σκοτεινή σπηλιά, μαγικός κήπος, μυστηριώδης πόρτα ή κουφάλα δέντρου, φουρτουνιασμένες θάλασσες, σκοτεινό δάσος με νεράιδες και ξωτικά, ξύλινη καλύβα, πολύβουη πόλη, εξωτικό νησί.

### Ήρωες

Πρίγκιπας ή πριγκίπισσα, παμπόνηρος και φιλοχρήματος τύραννος, μάγος, παππούς ή γιαγιά, νάνοι, νεράιδες, μονόκερος, δράκος, ένα ζώο που μιλάει, φτερωτό άλογο, λαγός, χελώνα, αλεπού, λύκος, σοφή γυναίκα, γίγαντας, άτομο που είναι λυπημένο.

### Αντικείμενα

Μαγικό δακτυλίδι, μαγικές μπότες, χρυσή μπάλα, φυλακτό, κερύ, φανάρι, φλάουτο, μαγική πέτρα, μαγικό δάκρυ, αόρατο παλτό, φασόλια, σακούλα.

Μπορούμε να φτιάξουμε το δικό μας ηλεκτρονικό βιβλίο στο διαδίκτυο ([www.storyjumper.com](http://www.storyjumper.com)).



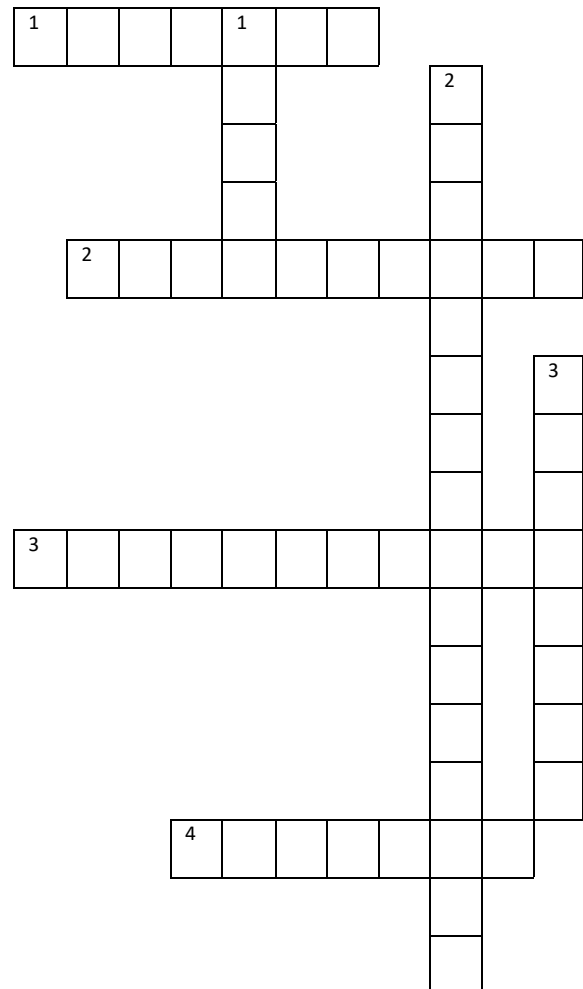
Ας ακοίσουμε λίγο τις γνώσεις μας... Από ποιες ιστορίες προέρχονται τα πιο κάτω;

### Οριζόντια

1. «Ο Τζακ ανέβαινε όλο και ψηλότερα». Ο Τζακ και η .....
2. «Η κοιλιά του βάρυνε από τις πέτρες». Ο λύκος και τα εφτά .....
3. «Ο λύκος σκαρφάλωσε στη στέγη και κρυφοκοίταξε μέσα από την καμινάδα». Ο λύκος και τα τρία .....
4. «Δάγκωσε το μήλο μόνο μια φορά».

### Κάθετα

1. «Αλλά η χελώνα συνέχισε να προχωρά». Ο ..... και η χελώνα.
2. «Περπατούσε χαρούμενη στο δάσος».
3. «Μόνο στον κήπο του ήταν ακόμη χειμώνας». Ο εγωιστής .....





## Δραστηριότητα 9

Ας φτιάξουμε με απλό τρόπο δικά μας μικρά και όμορφα ποιήματα. Διαβάστε το πιο κάτω ποίημα, που έχει ως ήρωα έναν σκύλο:

*Έχει ο σκύλος μου ιστορία  
σκανταλιές και φασαρία*

*Γαβ, γαβ, γαβ και ζήτω η τρέλα  
τσάγκαρ! έσπασε η πιατέλα*

*Γαβ, γαβ, γαβ χαρές και κέφι  
Και η ουρά του αγάπη γνέφει*

*Σκύλος-φίλος αν φιλήσει  
χάδι κι άγγιγμα απ' τη φύση.*



Θ. Χορτιάτη, «Τα λέω τ' ουρανού», 2007

Αφήνοντας λοιπόν κι εμείς τη φαντασία μας να πετάξει, αλλάζουμε τον ήρωα-ζώο του ποιήματος. Επιλέγουμε την κότα και το βατράχι, όπως φαίνεται πιο κάτω:

*Έχει η κότα μου ιστορία  
σκανταλιές και φασαρία.*

*Κα κα κα και ζήτω η τρέλα  
με μια κόκκινη κορδέλα!*



*Το βατράχι έχει ιστορία*

*σκανταλιές και φασαρία*

*Κουάξ, κουάξ, κουάξ χαρές και κέφι*

*και στα πόδια του αντέχει*

*Βατραχιού φίλι σαν πάρεις*

*θα γενείς ωραίος Πάρης!*



Αφήστε λοιπόν κι εσείς τη φαντασία σας να πετάξει. Αλλάζτε τον ήρωα-ζώο του ποιήματος με ένα δικό σας αγαπημένο ζώο και γράψτε το πιο κάτω:





## Δραστηριότητα 10

Ας δούμε κάποια εργαλεία που βρίσκονται στο διαδίκτυο, με σκοπό να ανακαλύψουμε και να δούμε έργα τέχνης στο διαδίκτυο με εξαιρετική λεπτομέρεια και να περιηγηθούμε σε διάφορα μουσεία του κόσμου...

### *Πανοραμική περιήγηση σε όλα τα μουσεία του κόσμου...*

Στο google art υπάρχουν πάρα πολλές φωτογραφίες διάσημων έργων τέχνης, καθώς και αντιπαραβολή περισσότερων από χιλίων άλλων εικόνων σε ένα σημείο. Στην εφαρμογή υπάρχει η δυνατότητα πανοραμικής περιήγησης σε συγκεκριμένες γκαλερί, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία Street View εσωτερικού χώρου. Με αυτό το μοναδικό πρόγραμμα, οπουδήποτε και αν βρίσκεστε, θα έχετε τη δυνατότητα να μάθετε για την ιστορία, αλλά και για τους καλλιτέχνες οι οποίοι βρίσκονται πίσω από ένα τεράστιο αριθμό έργων τέχνης με το κλικ ενός ποντικιού.

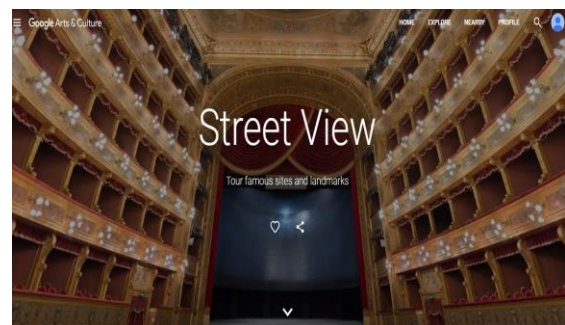
### *Εξερεύνηση των μουσείων με την τεχνολογία Street View...*

Μπορείτε να κινηθείτε μέσα στην γκαλερί εικονικά στο [www.artsandculture.google.com](http://www.artsandculture.google.com), επιλέγοντας έργα τέχνης που σας ενδιαφέρουν και κάνοντας κλικ να ανακαλύψετε περισσότερα.

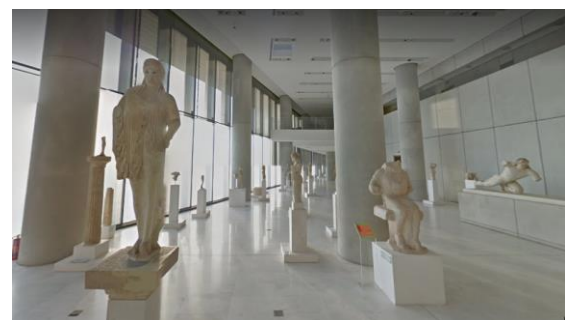
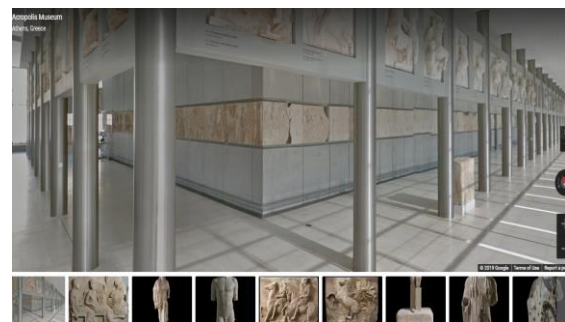


Έτσι, μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα για ένα έργο τέχνης, να βρείτε και άλλα έργα του ίδιου καλλιτέχνη, αλλά και να δείτε σχετικά video στο YouTube.

Ένα ειδικά σχεδιασμένο όχημα του **Street View** τράβηξε φωτογραφίες 360 μοιρών του εσωτερικού επιλεγμένων γκαλερί, οι οποίες στη συνέχεια ενώθηκαν. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να περιηγηθείτε μέσα στα μουσεία.



Από τα μουσεία της Ελλάδας μπορείτε να περιηγηθείτε στο Μουσείο της Ακρόπολης, στο Μουσείο Μπενάκη και στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης.



(Πηγή: Το Βήμα)



## Δραστηριότητα 11

Ας εξερευνήσουμε τη σελίδα του Εθνικού Κέντρου Βιβλίου (ΕΚΕΒΙ) για παιδιά και εφήβους. Η σελίδα αυτή έχει σκοπό να σας κάνει να αγαπήσετε το βιβλίο.

**Ένας μικρός αναγνώστης στο διαδίκτυο...**

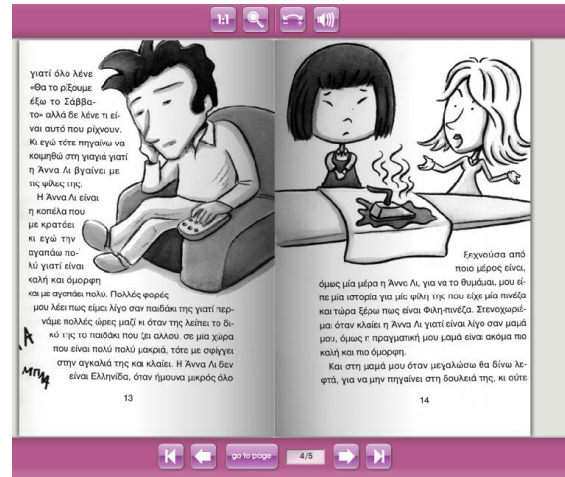
Ο «Μικρός Αναγνώστης» είναι μια σελίδα ψυχαγωγική και επιμορφωτική που βρίσκεται στο [www.mikrosanagnostis.gr](http://www.mikrosanagnostis.gr).



Μέσα από αυτή τη σελίδα μπορείτε να ενημερωθείτε για όλα όσα συμβαίνουν γύρω από τον χώρο του βιβλίου, να παίξετε με διάφορα παιχνίδια και διασκεδαστικές δραστηριότητες που σχετίζονται με το βιβλίο, να φτιάξετε δικές σας ιστορίες και να ακούσετε ή να διαβάσετε ιστορίες. Οι θεματικές ενότητες είναι πολλές και ενδιαφέρουσες!

**Να σου πω μια ιστορία...**

Σε αυτή την ενότητα, μπορείτε να ακούσετε αποσπάσματα ή ολόκληρες ιστορίες αγαπημένων συγγραφέων, διαβασμένες από γνωστούς ηθοποιούς. Εσείς θα τις διαβάζετε παράλληλα, γυρνώντας τις σελίδες του ψηφιακού βιβλίου!



**Γράψε και κέρδισε...**

Σε αυτή την ενότητα γράφετε το δικό σου παραμύθι και το αποστέλλετε. Οι νικητές ανακοινώνονται κάθε μήνα.

Θέμα: Γράψε ένα βυζαντινό παραμύθι ή τραγούδι, χρησιμοποιώντας, αν θες, τις λέξεις Ακρίτας, Σαρακηνοί, Λυγερή, άτι, αγιαλιά, παγίδα, θησαυρός, ιππότης, αυτοκράτορας, Κωνσταντινούπολη. Μπορείς να εμπνευστείς από το εκπαιδευτικό τραγούδι «Η Αντρωμένη Λυγερή και ο Σαρακηνός» και τις πληροφορίες για τα βυζαντινά παραμύθια που θα βρεις στις δραστηριότητες της ενότητας ΕΞΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΘΕΜΑ.



Υπάρχουν όμως κι άλλες πολλές ενότητες, όπως:

- Μικρός συγγραφέας
- Βρες ένα βιβλίο
- Βρες μια βιβλιοθήκη
- Εξερευνώντας ένα θέμα
- Πένες και χρώματα κ.ά.





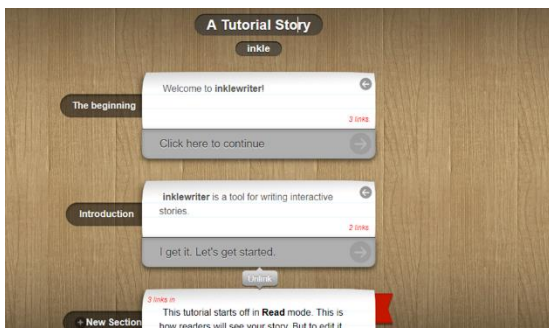
## Δραστηριότητα 12

Ας φτιάξουμε μια διαδραστική ιστορία με το inklewriter. Η διαδραστική ιστορία είναι μια ιστορία στην οποία η εξέλιξη της παρουσιάζεται διαδραστικά και δίνει τη δυνατότητα σε αυτόν που τη διαβάζει να αποφασίσει για το τι θα συμβεί στη συνέχεια. Θα μπορείτε να φτιάξετε μια ιστορία που θα έχει πολλές επιλογές για τη συνέχισή της, στην οποία ο αναγνώστης θα επιλέγει το πώς θέλει να εξελιχθεί η ιστορία.

Για να φτιάξετε την ιστορία σας πηγαίνετε στην ηλεκτρονική διεύθυνση <https://writer.inklestudios.com> και μόλις είστε έτοιμοι επιλέγετε το «get started».

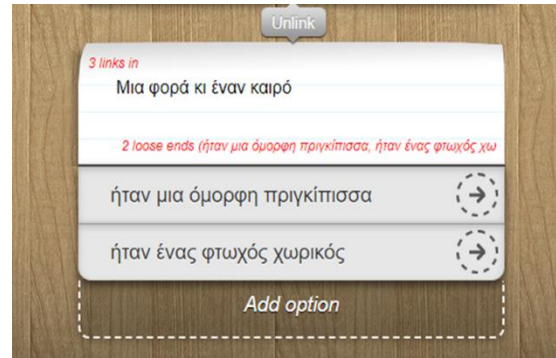


Αρχικά, δίνετε όνομα στην ιστορία σας, το όνομά σας και ξεκινάτε να προσθέτετε περιεχόμενο στην πρώτη ενότητα:

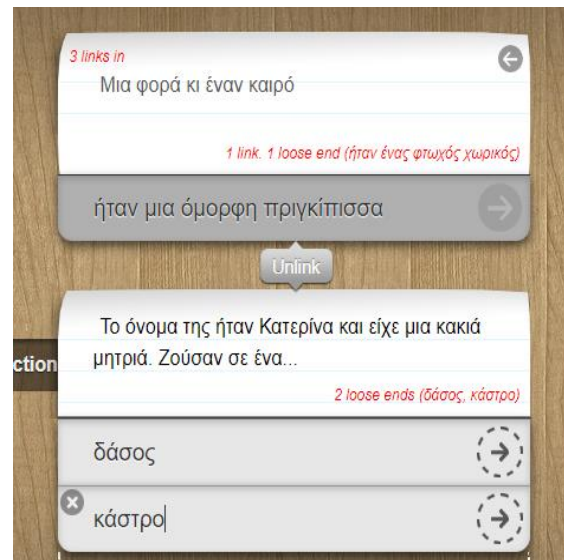


Αφού, συμπληρώσετε με περιεχόμενο το κύριο μέρος της ιστορίας σας, δίνετε επιλογές στον αναγνώστη. Πατήστε την

προσθήκη επιλογής (Add Option) τόσες φορές, όσες θα είναι και οι επιλογές σας. Στο παράδειγμα που ακολουθεί γράφτηκε «μια φορά κι έναν καιρό» και μπήκαν δύο επιλογές («ήταν μια όμορφη πριγκίπισσα» και «ήταν ένας φτωχός χωρικός»):



Για τη συνέχεια της ιστορίας όσον αφορά την πρώτη σας επιλογή (πριγκίπισσα), κάνετε κλικ επάνω στην αντίστοιχη επιλογή. Προσθέστε το κείμενό σας και όποτε θέλετε μπορείτε να δώσετε νέες επιλογές στον αναγνώστη («δάσος» ή «κάστρο»):



Τώρα μπορείτε να προσθέσετε επιλογές σε όσα σημεία εσείς θέλετε, για να κάνετε την ιστορία σας ενδιαφέρουσα και ελκυστική σε αυτόν που θα τη διαβάσει!



## **Δραστηριότητα 13**

Ας δούμε διάφορα απλά παιχνίδια για να φτιάξουμε ιστορίες, με τη βοήθεια προγραμμάτων από το διαδίκτυο.

### **Παιχνίδια δημιουργίας ιστοριών...**

#### Ιστορία πίσω από μια παρομοίωση

Δείτε παρακάτω τη λίστα με παρομοιώσεις και φτιάξτε την ιστορία που κρύβεται πίσω από την παρομοίωση. Μπορείτε να επινοήσετε νέες παρομοιώσεις και να τις προσθέσετε στη λίστα:

- ✓ Άκακος σαν πρόβατο
- ✓ Αργός σαν χελώνα
- ✓ Πανούργος σαν αλεπού
- ✓ Εργατικός σαν μέλισσα
- ✓ Κρύος σαν πάγος
- ✓ Πεινασμένος σαν αρκούδα
- ✓ Υπομονετικός σαν τον Ιώβ

#### Σερβιτόρος λέξεων

Ο «σερβιτόρος λέξεων» μπορεί να σερβίρει έναν ήρωα, ένα μέρος κι ένα δίλημμα για να φτιάξετε μια ιστορία ή ένα μικρό ποίημα. Πιο κάτω είναι ορισμένα πιθανά «ορεκτικά»:

*Ηρωας:* (ξυλοκόπος, ηρωίδα αγρότης, πριγκίπισσα, τυχοδιώκτης, δάσκαλος, Βασίλης)

*Μέρος:* (σταθμός, στάση λεωφορείου, κουζίνα κάστρου, παλιά γέφυρα, ξύλινος πύργος)

*Δίλημμα:* (χάνεται, τον/την κυνηγούν, κλέβει κάτι, παγιδεύεται, βρίσκει μια σπηλιά, βρίσκει έναν εξωγήινο)

#### Προβλήματα ιστορίας

Ρίξτε ένα ζάρι και επιλέξτε ένα από τα πιο κάτω προβλήματα, για να διηγηθείτε μια σύντομη ιστορία:

1. Ο βασικός ήρωας έχει ένα ελάττωμα – είναι άπληστος, ζηλιάρης, κακός κλπ.
2. Ο βασικός ήρωας παρενοχλείται.
3. Ο βασικός ήρωας έχει ένα μυστικό.
4. Όλα πάνε καλά, μέχρι που εμφανίζεται ένα τέρας ή κάτι κακό.
5. Κάποιος ξυπνάει και έχει μεταμορφωθεί σε κάτι άλλο ή σε ένα άλλο άτομο, π.χ. στον δάσκαλό του.
6. Κάτι πολύτιμο χάνεται.

#### Κλεμμένα κομμάτια ιστορίας

Κάντε μια λίστα από ιστορίες που γνωρίζετε. Γράψτε σε ένα χαρτί όσες περισσότερες λέξεις μπορείτε που αντιπροσωπεύουν τις ιστορίες που σκεφτήκατε. Τώρα, διαλέξτε από τον κατάλογο αυτό πέντε λέξεις και φτιάξτε τη δική σας ιστορία.

#### Εισαγωγικές και τελικές προτάσεις

Συγκεντρώστε μια πρόταση από την αρχή και μια από το τέλος μιας γνωστής ιστορίας. Το ίδιο μπορείτε να κάνετε με άλλες ιστορίες. Τώρα, επιλέξτε μια από αυτές τις προτάσεις και φτιάξτε τη δική σας ιστορία. Μπορείτε να σκεφτείτε παρόμοιες προτάσεις, για να φτιάξετε την ιστορία σας, π.χ.: «Η παλιά γέφυρα κατέρρευσε», «Ο λύκος κάρφωσε το βλέμμα του στην Ιωάννα», «Ο Ιάσωνας κλειδώθηκε στο κάστρο και δεν υπήρχε τρόπος να ξεφύγει», «Ο γίγαντας βρυχήθηκε καθώς πλησίαζε στο χωριό».

(πηγή Corbett P. *Jumpstart! Storymaking*, 2009)



## Δραστηριότητα 14

Ας δούμε πώς μπορεί κάποιος να φτιάξει μικρές ιστορίες, με απλές δραστηριότητες.

### Καταγράφουμε τα κύρια σημεία της ιστορίας μας σε τρίγωνο

Συμπληρώνω τα κύρια σημεία της ιστορίας που θέλω να γράψω σε έξι γραμμές σε τρίγωνο, όπως πιο κάτω:

- μια λέξη με το όνομα του κεντρικού ήρωα που θέλω
- δύο λέξεις για την περιγραφή του ήρωα (επίθετα)
- τρεις λέξεις για τον χώρο της ιστορίας μου (ουσιαστικά)
- τέσσερις λέξεις που να περιγράφουν τον ρόλο του ήρωα (ρήματα)
- πέντε λέξεις που να περιγράφουν τις δυσκολίες του ήρωα
- έξι λέξεις που να περιγράφουν πώς πέτυχε τον σκοπό του ο ήρωας μου

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

### Φανταστικό διώνυμο

Μια ιστορία γεννιέται από δύο λέξεις ξένες μεταξύ τους, οι οποίες πλησιάζουν ασυνήθιστα η μια την άλλη μέσω της φαντασίας.

#### π.χ. σκύλος-ντουλάπα

Ένας σκύλος περνά στον δρόμο με μια ντουλάπα στην πλάτη του. Είναι το κρεβάτι του, τι θέλετε να κάνει; Την κουβαλά πάντα μαζί του, όπως το σαλιγκάρι κουβαλά το καβούκι του!



Τώρα, σκεφτείτε κι εσείς άλλα φανταστικά διώνυμα.

#### Παραμύθια από την ανάποδη!

Μπορείτε να ξαναγράψετε ένα γνωστό παραμύθι, αντιστρέφοντας τους ρόλους των ηρώων ή τις ενέργειές τους. Για παράδειγμα, μπορείτε να κάνετε την Κοκκίνοσκουφίτσα να είναι κακιά και τον λύκο να είναι κακός και να τη φοβάται.

Έτσι θα προκύψει ένα καινούριο ανάποδο παραμύθι, δημιουργημένο από εσάς.

Άλλο παράδειγμα:

«Ο ψηλός νάνος και οι εφτά Χιονάτες»

«Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας νάνος που ήταν ψηλός σαν κυπαρίσσι. Ο νάνος είχε εφτά κόρες που γεννήθηκαν τον χειμώνα και τις έλεγαν Χιονάτες...»



## Δραστηριότητα 15

Ας ενισχύσουμε με διάφορα διασκεδαστικά παιχνίδια τη φαντασία μας...

### Παιχνίδι 1: Αν...

Πρόκειται για ένα εύκολο και διασκεδαστικό παιχνίδι. Με βάση μια εικόνα ή μια τυχαία λέξη από ένα βιβλίο σκεφτόμαστε γρήγορα όσο το δυνατόν περισσότερα «αν».



Αν η Μόνα Λίζα

-άρχιζε να τραγουδάει σαν την Έλενα Παπαρίζου

-χασμουριόταν δυνατά

-ζητούσε να μάθει αν υπάρχουν πόλεμοι στον κόσμο

-μου ζάρωνε τη μύτη μας

-έβγαζε τον σκύλο της βόλτα

-πήγαινε να ζήσει στη Συρία

Μπειτε σε έναν άλλο κόσμο φανταστικό και προβλέψτε τι θα γίνει, για παράδειγμα αν η Μόνα Λίζα πήγαινε να ζήσει στη Συρία. Συγκεντρώστε πληροφορίες και περιγράψτε το σκηνικό, εντοπίστε το πρόβλημα και σκεφτείτε ποια μπορεί να είναι η λύση της ιστορίας σας.

### Παιχνίδι 2: Τυχαία ζευγάρια...

Στην πρώτη στήλη γράψτε τυχαία ουσιαστικά (έμψυχα ή άψυχα). Στη δεύτερη στήλη γράψετε επίθετα που έρχονται τυχαία στο μυαλό σας.

1. γάτος	i. μαύρος
2. μολύβι	ii. άσπρη
3. πέτρα	iii. χαζούλης
4. κηπουρό ς	iv. φλύαρος

5. θύελλα	v. καταπιεσμένο
6.	ς
	vi.

Στη συνέχεια δημιουργούμε τυχαία ζευγάρια, παίρνοντας μία λέξη από την πρώτη στήλη και μία λέξη από τη δεύτερη στήλη. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να δημιουργήσουμε απίθανα ζευγάρια, όπως *καταπιεσμένος γάτος*. Τι ξέρετε για αυτό το παράξενο πλάσμα που δημιουργήσατε στην τύχη; Γιατί είναι καταπιεσμένος; Διηγηθείτε σε έναν φίλο ή μια φίλη σας τις τρελές περιπέτειές του.

### Παιχνίδι 3: Περίεργες συμπτώσεις...

Στην πρώτη στήλη γράψτε ονόματα γνωστών προσώπων, όπως ονόματα αθλητών και καλλιτεχνών ή άλλων γνωστών ατόμων του περιβάλλοντός σας. Στη δεύτερη στήλη γράψετε το όνομα ενός αντικειμένου και στην τρίτη στήλη γράψετε προθέσεις και επιρρήματα, που να δείχνουν χώρο.

1. Ο κ. Κώστας	i. σπηλιά ii. φυλακή	I. μέσα σε
2. Ο φασαρία ς της τάξης	iii. τάξη iv. σκεπή v. πλατεία vi. ένα	II. πάνω σε III. έξω από IV. δίπλα από V. βαθιά
3. Ο Μέσι	κομμάτι	χωμένο
4. Η Άννα Βίση	σοκολάτ ας	ς σε

Παίρνουμε στην τύχη από κάθε στήλη μία φράση και σχηματίζουμε απίθανες φράσεις, όπως: *ο κ. Κώστας, ο δάσκαλος του άλλου τμήματος, βαθιά χωμένος σε ένα κομμάτι σοκολάτα*.

Ας φτιάξουμε τώρα την ιστορία. Πώς ο κ. Κώστας βρέθηκε εκεί; Πώς συνέβη αυτό; Τι είχε στο μυαλό του να κάνει: να την καταβροχθίσει; να την κάνει να λιώσει από τη ζήλια της; να τη χαρίσει στους γείτονες;





## **Δραστηριότητα 16**

Ας δούμε πώς μπορεί κάποιος να φτιάξει μικρές ιστορίες, με απλές δραστηριότητες.

### **Γραμματική της φαντασίας: Η πέτρα στη λίμνη!**

Ο Τζιάννι Ροντάρι, στο πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου του (Γραμματική της φαντασίας, Εκδόσεις Μεταίχμιο) μας λέει τα εξής: «Μια πέτρα που ρίχνεις στη λίμνη προκαλεί ομόκεντρους κύκλους, οι οποίοι συνεχώς μεγαλώνουν».



Με τον ίδιο τρόπο μια λέξη, που τη ρίχνεις τυχαία στο μυαλό, παράγει κύκλους που φέρνουν ήχους, εικόνες και όνειρα, με σκοπό να δημιουργήσεις.

Συνεπώς, η φαντασία μπορεί να ακολουθήσει πολλούς δρόμους. Για παράδειγμα με την εξερεύνηση της λέξης «πέτρα», γράφουμε τα γράμματα το ένα κάτω από το άλλο. Δίπλα σε κάθε γράμμα γράφουμε μια λέξη που μας έρχεται στο μυαλό.

**Π**έντε

**Ε**λέφαντες

**Τ**ραβούσαν

**Ρ**υμούλκες

**Α**νετα

Οι λέξεις αυτές μας δίνουν τη σπίθα, για να φτιάξουμε τη δική μας ιστορία. Προσπαθήστε τώρα να φτιάξετε τη δική σας ιστορία με ακροστοιχίδες λέξεων.

### **Μπερδεύουμε τα παραμύθια και φτιάχνουμε παραμυθοσαλάτες**

Ας μπερδέψουμε τα παραμύθια και να φτιάξουμε τις δικές μας σαλάτες παραμυθιών. Για παράδειγμα:

*«Ενώ ο λύκος χτυπά την πόρτα της γιαγιάς, αιφνιδιάζεται από το ελικόπτερο της τροχαίας!»*

### **Το αυθαίρετο πρόθεμα**

Οι λέξεις «παραμορφώνονται» με τη χρήση αυθαίρετων προθεμάτων, όπως τα ξε-, αντι-, διπλο-, αρχι-, τρι-, μισο-, σουπερ-, μικρο-, μινι-, μαξι- κτλ. Μπορείτε να κάνετε πρωτότυπες αποκλίσεις,

*«Η χώρα του ξε, στην οποία υπάρχει ένα ξεκανόνι που ξεκάνει τον πόλεμο αντί να τον κάνει».*

### **Δημιουργικό λάθος**

Το ορθογραφικό λάθος μπορεί να γίνει αφορμή για κωμικές ιστορίες:

*«Το γοβάκι της Σταχτοπούτας που τυχαία έγινε γυάλινο, ενώ ήταν γούνινο»*

*«Το «νερώ» είναι το νερό που έχει αρρωστήσει και οι συνέπειες για το περιβάλλον είναι τρομακτικές...»*



## **Δραστηριότητα 17**

Ας φτιάξουμε ιστορίες, αλλάζοντας με διάφορους τρόπους μια γνωστή μας ιστορία. Μπορείτε να επιλέξετε ένα από τα πιο κάτω παιχνίδια δημιουργίας ιστοριών:

### **Αλλάζω μια ιστορία με μικρές αλλαγές**

Ξαναπείτε την ιστορία της Κοκκίνοσκουφίτσας, αλλάζοντας τα ονόματα της ιστορίας, όπως οι ήρωες, τα μέρη και τα αντικείμενα.

- *Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν ένα μικρό κοριτσάκι που το έλεγαν Πρασινοσκουφίτσα. Μια μέρα η θεία της της έδωσε ένα καλάθι με φαγητό για να πάρει στον παππού της.*

### **Αλλάζω μια ιστορία με ένα σύγχρονο**

#### **αντικείμενο**

Ξαναπείτε την ιστορία της Κοκκίνοσκουφίτσας, εισάγοντας ένα σύγχρονο αντικείμενο. Αφηγηθείτε την ιστορία, με την ηρωίδα να έχει ένα κινητό τηλέφωνο. Πώς αλλάζει η ιστορία;

### **Αλλάζω μια ιστορία αναπτύσσοντάς την**

Προσθέτουμε περισσότερες λεπτομέρειες.

- *Η Κοκκίνοσκουφίτσα σταμάτησε. Η γέφυρα της φαινόταν ετοιμόρροπη και δεν ήταν σίγουρη αν θα άντεχε το βάρος της. Αρχισε να περπατάει προσεκτικά, αλλά οι σανίδες έτριζαν. Ξαφνικά στη μέση της γέφυρας βρέθηκε μπροστά από μια μεγάλη τρύπα...*

Προσθέτουμε περισσότερο διάλογο.

- *«Ποιος θέλει να περάσει από αυτή τη γερασμένη και ετοιμόρροπη γέφυρα;», ρώτησε ο λύκος. «Είναι η μικρή Κοκκίνοσκουφίτσα».*

Προσθέτουμε έναν ήρωα.

- *Η Κοκκίνοσκουφίτσα στράφηκε προς το λιοντάρι και το ρώτησε από ποιο δρόμο να πάει. Εκείνο προσφέρθηκε να τη συνοδέψει, για να έχει περισσότερη ασφάλεια.*

Προσθέτουμε νέα γεγονότα ή εκσυγχρονίζουμε την ιστορία.

- *Η Κοκκίνοσκουφίτσα όταν πήγε στη γιαγιά της άνοιξε την τηλεόραση...*

### **Αλλάζω ριζικά μια ιστορία**

Ξαναπείτε μια ιστορία, κάνοντας σημαντικές αλλαγές. Στην ουσία θα αλλάξει αυτό που συμβαίνει στην ιστορία.

- *αλλάζω τους ήρωες, π.χ. ο καλός ήρωας να μετατραπεί σε άπληστο.*
- *αλλάζω τον χώρο της ιστορίας, π.χ. ο ήρωας να βρίσκεται σε μια μεγαλούπολη με πολυκατοικίες αντί σε ένα δάσος.*
- *αλλάζω την αρχή ή το τέλος της ιστορίας.*
- *αλλάζω το ύφος της ιστορίας, π.χ. να έχει περισσότερο σασπένς.*
- *αλλάζω τη σειρά των γεγονότων.*

### **Αλλάζω την οπτική γωνία μιας ιστορίας**

Ξαναπείτε μια ιστορία από την οπτική γωνία ενός διαφορετικού ήρωα. Για παράδειγμα, θα μπορούσε ο κακός λύκος να δώσει τη δική του εκδοχή των γεγονότων ή να ξαναγραφεί η ιστορία ως επιστολή, ως ενημερωτικό δελτίο, ως μείλ κ.ά.

### **Ας δημιουργήσουμε τις δικές μας ιστορίες:**

*«Ξαναπείτε την ιστορία με Τα Τρία Κατσικάκια, αλλά αντί για κατσικάκια βάλτε χιονάνθρωπους»*

*«Η Χρυσομαλλούσα πάγωσε. Άκουσε το χερούλι της πόρτας να τρίζει ελαφρά και το έβλεπε που γύριζε. Κάποιος προσπαθούσε να μπει μέσα...»*



## **Δραστηριότητα 18**

Ας δούμε πώς μπορεί κάποιος να αφηγηθεί ένα περιστατικό της καθημερινής ζωής με πολλούς τρόπους. Η ίδια ιστορία, με διαφορετικό κάθε φορά ύφος. Παραδείγματα μπορούμε να δούμε στο βιβλίο του Ρεϊμόν Κενό «Ασκήσεις ύφους», όπως πιο κάτω. Ο Κενό έγραψε 99 επαναλήψεις του ίδιου κειμένου!

### **Σημειώσεις**

*Σε ένα λεωφορείο της γραμμής S. Συνωστισμός. Ένας τύπος γύρω στα είκοσι έξι, καπέλο μαλακό με πλεξούδα στη θέση της κορδέλας, πολύ μακρύς λαιμός σαν να του τον είχαν τραβήξει. Κόσμος κατεβαίνει. Αρπάζεται με έναν διπλανό του. Τον κατηγορεί πως τον σπρώχνει κάθε φορά που κάποιος θέλει να περάσει. Τόνος κλαψιάρικος με κακές διαθέσεις. Καθώς βλέπει να ελευθερώνεται ένα κάθισμα, τρέχει και κάθεται.*

*Δύο ώρες αργότερα, τον ξαναβλέπω μπροστά στον σταθμό Σαιν Λαζάρ. Είναι μαζί με έναν φίλο του που του λέει: «Πρέπει να ράψεις άλλο ένα κουμπί στο παλτό σου».*

### **Οπισθοδρομικό**

*«Πρέπει να ράψεις άλλο ένα κουμπί στο παλτό σου», του είπε ο φίλος του. Τον ξανασυνάντησα καταμεσίς στον σταθμό Σαιν Λαζάρ, αφού τον είχα αφήσει να ορμάει με απληστία σε μια θέση ελεύθερη. Μόλις είχε διαμαρτυρηθεί για τη σπρωξιά ενός άλλου επιβάτη που, καθώς έλεγε, τον ζούλαγε κάθε φορά που κάποιος κατέβαινε από το λεωφορείο. Αυτός ο ξερακιανός νεαρός φορούσε ένα γελοίο καπέλο. Όλα αυτά συνέβησαν στην πλατφόρμα ενός γεμάτου λεωφορείου εκείνο το μεσημέρι.*

### **Εκπληκτο**

*Τι στριμωγμένοι που ήμασταν σε εκείνη την πλατφόρμα του λεωφορείου! Και τι γελοίος κι ανόητος που έδειχνε εκείνος ο νεαρός! Και τι θαρρείτε πώς έκανε; Ούτε λίγο ούτε πολύ τα έβαλε με τον ταλαίπωρο τον διπλανό του! Κι ο λόγος; Ισχυρίστηκε πώς το ανθρωπάκι δίπλα του τον έσπρωχνε! Σαν να μην έφτανε αυτό, μόλις είδε μια θέση ελεύθερη, όρμηξε να την πιάσει! Αντί να την παραχωρήσει σε μια κυρία!*

*Δύο ώρες αργότερα, μαντέψτε ποιον συνάντησα μπροστά στον σταθμό; Τον ίδιο! Να παίρνει συμβουλές για το ντύσιμό του! Από κάποιον φίλο του! Απίστευτο!*

### **Λιτό**

*Ήμασταν κάμποσοι και μας πηγαΐναν στριμωγμένους. Ένας νεαρός, που δεν έδειχνε και για πολύ ζύπνιος, κουβέντιασε για λίγο με έναν κύριο που στεκόταν δίπλα του, κι ύστερα πήγε και κάθισε. Δύο ώρες αργότερα, τον ξανασυνάντησα. Ήταν παρέα με έναν φίλο του και μιλούσαν για ρούχα.*

Τώρα μπορείτε να επιλέξετε κι εσείς ένα απόσπασμα από κάποιο αγαπημένο σας βιβλίο και το αφηγηθείτε ξανά με διάφορους τρόπους. Πέστε το θυμωμένα ή ποιητικά ή αστεία ή μέσα από άλλες οπτικές γωνίες ή τηλεγραφικό κ.ά.

Καλή επιτυχία!