

Παιχνίδια Δημιουργικής Γραφής

Ζέσταμα

Παιχνίδι 1

1. Επιλέγουμε ένα οποιοδήποτε αφηρημένο ουσιαστικό (πρόσωπο, πράγμα, αφηρημένη έννοια) και εφευρίσκουμε μικρές φράσεις/απαντήσεις στις υποθέσεις:

Αν ήταν χρώμα

Θα ήταν

Αν ήταν εποχή

Θα ήταν

Αν ήταν άνεμος

Θα ήταν

Αν ήταν άρωμα

Θα ήταν

2. Επεξεργαζόμαστε τους στίχους αφαιρώντας όλες τις δοσμένες λέξεις του Παιχνιδιού για να μείνουν μόνο οι δικές μας.
3. Επεξεργαζόμαστε τις λέξεις με βάση τη μουσική, συμβολική, συνειρμική και ρυθμική τους αξία.
4. Φανταζόμαστε δικές μας εικόνες και συμπληρώνουμε.

(Ανδρέας Καρακίτσιος, «Χορεύοντας με τις λέξεις ή το δημιουργικό σβήσιμο», Ημερίδα Δημιουργικής Γραφής, Αγγλική Σχολή Λευκωσίας, 25 Απριλίου 2015)

Παιχνίδι 2

1. Παραλλάσσοντας τον Ροντάρι, ζητούμε από τους μαθητές να προτείνουν από μια λέξη ο καθένας, και μετά από συζήτηση ψηφίζουμε για τις πέντε προτιμότερες· με αυτές στήνουμε πρόχειρα μίαν ιστορία.
2. Το Παιχνίδι μπορεί να χωριστεί σε δυο δόσεις: διαλέγουμε πρώτα πέντε λέξεις σχετικές μεταξύ τους (ποτήρι, χυμός, τραπέζι, παρέα, γάτα)· και μετά τις πέντε πιο άσχετες (ποτήρι, αλεξίπτωτο, καρχαρίας, εγκυκλοπαίδεια, σημαία).

(*Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες πλεύσεως*, ΥΠΠ, ΠΙ, ΥΑΠ, 2012, σ. 21)

Παιχνίδι 3

Γράφουμε τη μεγαλύτερη λέξη που μπορούμε να σκεφτούμε. Στη συνέχεια γράφουμε όσες περισσότερες λέξεις μπορούμε που να περιέχουν μόνο τα γράμματα από τη λέξη-σδηρόδρομο που βρήκαμε. Γράφουμε μια ιστορία χρησιμοποιώντας ΟΛΕΣ τις λέξεις που έχουμε καταγράψει.

(Αντώνης Παπαθεοδούλου, Ημερίδα παιδικής λογοτεχνίας, «Ιστορίες να ονειρεύεσαι... παιχνίδια να μεγαλώνεις», Λευκωσία, 31 Οκτωβρίου 2015)

Παιχνίδι 4

Αλλάζουμε τα παραμύθια τοποθετώντας τους σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο ή επινοούμε ήρωες που είναι κατασκευασμένοι από παράξενα υλικά.

- Ο αυλητής του Χάμελιν τοποθετείται στη Λευκωσία κι αντί για ποντίκια υπάρχουν αυτοκίνητα.
- Ο Πινόκιο είναι μια κούκλα από ξύλο. Φτιάχνουμε έναν ήρωα από γυαλί, ξύλο, σίδηρο, βούτυρο, παγωτό, περιγράφουμε τις ιδιότητές του και διηγούμαστε τις περιπέτειές του.

(Τζιάνι Ροντάρι, *Γραμματική της φαντασίας*, μτφρ. Γιώργος Κασαπίδης, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003)

Παιχνίδι 5

Παίρνουμε ένα στίχο από κάποιον ποιητή και προσπαθούμε να τον ξαναγράψουμε αλλάζοντας συλλαβές, σειρά λέξεων, προσθέτοντας παράλογες φράσεις ή εικόνες:

Εδώ ας σταθώ. Κι ας δω κι εγώ την φύσι λίγο.

Η φύση στάθηκε για λίγο εδώ
είδε το είδωλό της στο νερό
και βιαστικά δραπέτευσε...

Πεζογραφία

Παιχνίδι 6

Σκέψου έναν χαρακτήρα και περιγράψε τον: άνθρωπος/ζώο/πουλί/αντικείμενο, εξωτερικά χαρακτηριστικά, συνήθειες, συμπεριφορά, αγαπημένο χρώμα/ομάδα/φαγητό, πράγματα που του αρέσουν/δεν του αρέσουν. Στη συνέχεια αντικατάστησε τον κεντρικό ήρωα ενός παραμυθιού/διηγήματος με τον δικό σου ήρωα (π.χ. ο Χαβιέ Μπαρδέμ γίνεται ο κεντρικός ήρωας στο παραμύθι «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι») (Αντώνης Παπαθεοδούλου, ό.π.)

Παιχνίδι 7

Κράτα σημειώσεις για τον ήρωά σου. Πράγματα που θεωρείς σημαντικά και θα τα χρησιμοποιήσεις κάποια στιγμή αργότερα ή χρειάζεται να τα ξέρεις για να μην τα χρησιμοποιήσεις ποτέ. Συμβάντα της ζωής του ή συνήθειες, τρόπο συμπεριφοράς κι αντίδρασης, αρέσκεις κι απαρέσκεις, όλα. Και μην ξεχνάς: όπως και στη ζωή, έτσι και στα παραμύθια/διηγήματα/μυθιστορήματα οι χαρακτήρες αλλάζουν. Το γιατί συμβαίνει αυτό μας ενδιαφέρει όλους.

(Σοφία Νικολαΐδου, *Πώς έρχονται οι λέξεις*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2014, σ. 101)

Παιχνίδι 8

«Η γη είναι στρογγυλή»

Ως εναρκτήρια φράση δεν προκαλεί το αναγνωστικό ενδιαφέρον, και μοιάζει αρκούτως πληκτική, ενώ οι φράσεις

«Η γη είναι στρογγυλή, ρε κοιμισμένε!»

«Η γη είναι στρογγυλή κι όταν ξεκινάμε για την πενταήμερη, στρογγυλότερη.»

«Η γη είναι στρογγυλή κι όταν είσαι κοντά μου, στρογγυλότερη.»

γίνονται λιγότερο αδιάφορες και κινούνται στον χώρο που μας ενδιαφέρει: της αφήγησης.

(*Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες πλεύσεως ό.π.*, σ. 21-22)

Παιχνίδι 9

Αντικαθιστούμε το α' πληθυντικό πρόσωπο με το γ' πληθυντικό («Ὁρες τους έπαιρνε τ' αυτιά...»). Με αυτό το παιχνίδι μπορούμε να διδάξουμε δημιουργικά την εστίαση: η πρωτοπρόσωπη υποκειμενική αφήγηση μετατρέπεται σε τριτοπρόσωπη αφήγηση, οπότε έχουμε έναν παντελόπη, παντογνώστη αφηγητή):

«Ὁρες μας έπαιρνε τ' αυτιά ποια φωνήεντα είναι μακρά, ποια βραχέα και τί τόνο να βάλουμε, οξεία ή περισπωμένη· κι εμείς ακούγαμε τις φωνές στο δρόμο, τους μανάβηδες, τους κουλουρτζήδες, τα γαϊδουράκια που γκάριζαν και τις γειτόνισσες που γελούσαν, και περιμέναμε πότε να χτυπήσει το κουδούνι, να γλιτώσουμε. Κοιτάζαμε το δάσκαλο να ιδρώνει απάνω στην έδρα, να λέει, να ξαναλέει και να θέλει να καρφώσει στο μυαλό μας τη γραμματική, μα ο νους μας ήταν έξω στον ήλιο και στον πετροπόλεμο· γιατί πολύ αγαπούσαμε τον πετροπόλεμο και συχνά πηγαίναμε στο σκολειό με το κεφάλι σπασμένο.

(Νίκος Καζαντζάκης, *Αναφορά στον Γκρέκο*, Δημιουργική Γραφή, ό.π., σ. 23)

Παιχνίδι 10

Δοκιμάστε να αλλάξετε την οπτική γωνία στο διήγημα του Παπαδιαμάντη «Όνειρο στο κύμα», περιγράφοντας το επεισόδιο του παραλίγο πνιγμού της Μοσχούλας και της σωτηρίας της από το βοσκόπουλο από τη δική της σκοπιά. Προσπαθήστε, αν γίνεται, να διατηρήσετε κάτι από το λεξιλόγιο του Παπαδιαμάντη, ή από εκείνο του Βλαχογιάννη (μια που είναι κι αυτή χωριατοπούλα). Μπορείτε, ακόμη, να υποθέσετε ότι η Μοσχούλα είναι Κύπρια και να αποδώσετε το ιδίωμα της στην κυπριακή διάλεκτο.

(Ο λόγος ανάγκη της ψυχής, Κείμενα Λογοτεχνίας Γ' Γυμνασίου, Ερωτήσεις – Δραστηριότητες, Βιβλίο εκπαιδευτικού ΥΠΠ, ΠΙ, ΥΑΠ, 2014, σ. 183)

Παιχνίδι 11

Μελετήστε τις δύο μεταφράσεις που σας δίνονται για το ποίημα του Μαγιακόφσκι. α) Να καταγράψετε αντικριστά σε έναν πίνακα τις πιο χτυπητές διαφορές στην επιλογή των λέξεων (αρχίζοντας από τον τίτλο). β) Να αξιολογήσετε τις δύο αποδόσεις με βάση το σημερινό γλωσσικό σας αίσθημα. Τι συμπεράσματα βγάζετε γενικότερα για το ζήτημα της μετάφρασης των λογοτεχνικών κειμένων από μια γλώσσα σε μίαν άλλη;

(Ο λόγος ανάγκη της ψυχής, Κείμενα Λογοτεχνίας Β' Γυμνασίου, Ερωτήσεις – Δραστηριότητες, Βιβλίο εκπαιδευτικού ΥΠΠ, ΠΙ, ΥΑΠ, 2013, σ. 37)

Παιχνίδι 12

Σκεφτείτε και γράψτε μια συνέχεια στο κείμενο του Σεπούλβεδα που να συνδέεται με τον τίτλο *Η ιστορία του γάτου που έμαθε σε ένα γλάρο να πετάει*. Μετά συγκρίνετε τη δική σας ιστορία με την πραγματική συνέχεια του αφηγήματος, ανατρέχοντας είτε στο βιβλίο είτε στην ιστοσελίδα <http://www.slideshare.net/katerina60/ss-12721566> , όπου θα βρείτε την ιστορία σε κόμικ.

(Ο λόγος ανάγκη της ψυχής, Κείμενα Λογοτεχνίας Β' Γυμνασίου, Ερωτήσεις – Δραστηριότητες, Βιβλίο εκπαιδευτικού ΥΠΠ, ΠΙ, ΥΑΠ, 2013, σ. 37)

Παιχνίδι 13

«Η ομορφιά που γεννιότανε και πέθαινε»: χρησιμοποιώντας αυτό το σύγχρονο παραμύθι, μπορούμε να διδάξουμε στους μαθητές τα βασικά χαρακτηριστικά του σύγχρονου ετώνυμου παραμυθιού. Στη συνέχεια τους ενθαρρύνουμε να δημιουργήσουν μια ιστορία για τη διαδοχή των εποχών, για το θαύμα της ζωής (γέννηση-θάνατος). Αποδομώντας το παραμύθι στα δομικά του στοιχεία, μπορούμε να το αναδομήσουμε αλλάζοντας τον κεντρικό ήρωα, τον χώρο, τον χρόνο, τις αντιδράσεις των ανθρώπων κτλ.

Ένα σύγχρονο παραμύθι:

- Είναι ρεαλιστικό.
- Συρρικνώνεται το μαγικό στοιχείο. Οι σύγχρονοι παραμυθάδες δηλαδή εμπνέονται από τη σύγχρονη ζωή και προσπαθούν να συνδυάσουν το μαγικό και φανταστικό στοιχείο του λαϊκού παραμυθιού με την πραγματικότητα.
- Αποφεύγονται οι αγριότητες και οι θηριωδίες, οι τερατουργίες και τερατογενέσεις και οι δυσπλασίες του λαϊκού παραμυθιού.
- Η κοινωνία του σύγχρονου παραμυθιού είναι αταξική, συγκρινόμενη με την αντίστοιχη του λαϊκού παραμυθιού, παρά το γεγονός ότι κι εδώ θα συναντήσουμε βασιλιάδες και υποτελείς
- Ο διδακτισμός που διακρίνει το λαϊκό παραμύθι έχει υποχωρήσει αισθητά.
- Το σύγχρονο παραμύθι διατηρεί το ευτυχισμένο/λυτρωτικό τέλος του λαϊκού παραμυθιού.
- Ο χώρος συχνά έχει συμβολικό χαρακτήρα. Έτσι, για παράδειγμα η πόλη στο παραμύθι του Χιόνη αντιπροσωπεύει τον αφιλόξενο χώρο όπου επέλεξαν να μείνουν οι άνθρωποι, επιδρώντας αρνητικά σε όλο το οικολογικό σύστημα.
- Καλλιεργεί τον προβληματισμό πάνω σε σύγχρονα προβλήματα που απασχολούν τον άνθρωπο (ανθρώπινες σχέσεις, οικονομικά και κοινωνικά προβλήματα, οικολογικό, εξαστισμός των μεγαλουπόλεων κ.ά.).

Παιχνίδι 14

Δίνουμε στους μαθητές έναν πίνακα ζωγραφικής σχετικό με τη θεματική ενότητα που διδάσκουμε ή τους ζητάμε να διαλέξουν οι ίδιοι ένα πίνακα που τους εκφράζει. Αφού συζητήσουμε το θέμα, τα χρώματα, την τεχνοτροπία τους ενθαρρύνουμε να περιγράψουν αυτό που βλέπουν, συναισθήματα, εντυπώσεις και στη συνέχεια να γράψουν ένα ποίημα/μικρή ιστορία/διήγημα. Ο πιο κάτω πίνακας του Φραγκούδη μπορεί για παράδειγμα να λειτουργήσει ως αφορμή για να γράψουν κάτι για τη φύση, για τη σχέση παιδιών – ενηλίκων, για το καλοκαίρι, για τον τόπο μου και τους ανθρώπους κτλ.



(Τάκης Φραγκούδης, 1900-1978, «Νησιώτικο», λάδι σε μουσαμά, Λεβέντειος Πινακοθήκη)

Παιχνίδι 15

Σκηνικό της ιστορίας. Πρόκειται για τον προσανατολισμό/orientation των γλωσσολόγων ή αλλιώς για το αφηγηματικό πλαίσιο της αφηγηματολογίας. Πολύ απλά, ξεκινούμε την ιστορία απαντώντας σε υποτιθέμενες αδρές ερωτήσεις όπως: **Ποιος, Τι, Πότε, Πού, Πώς, Γιατί** (σε όλες ή σε μερικές από αυτές)· την τεχνική την εφαρμόζουν οι δόκιμοι συγγραφείς, καθώς και άλλοι:

- Σε ποιες από τις υπονοούμενες ερωτήσεις απαντά ο παρακάτω προσανατολισμός;

«Σαν καλή νοικοκυρά η σίορα Επιστήμη η Τρινκούλαινα εσηκώθηκε πρωί πρωί από το κρεβάτι, εφόρεσε μόνο το μεσοφόρι της, έσιαξε λίγο τα μαλλιά της, άνοιξε την πόρτα της κι εβγήκε μια στιγμή στο λιθόστρωτο καντούνι της. Οι γειτόνοι εκοιμούνταν ακόμη· εκοίταξε ψηλά το μικρό κομμάτι του ουρανού που ολοένα φώτιζε κι όπου έλαμπαν ακόμα δυο ή τρία αστέρια, εκοίταξε κιόλας στην άκρη του στενού του δρόμου τη θάλασσα, που απλωνόταν ως τα απέναντι βουνά της Στεριάς σταχτιά κι ήσυχη, κι εξαναμπήκε πάλι στο σπίτι της για να ανάψει φωτιά στο μικρό μαγειριό της. Ήταν γυναίκα μισόκοπη, έως σαράντα πέντε χρονώ, λιγνή και ψηλή, με ζαρωμένο πρόσωπο, με πολλά μαλλιά άσπρα· αλλά τα μάτια της ήταν ζωερά κι ακόμα νέα.»
(Κωνσταντίνος Θεοτόκης, *Η Τιμή και το Χρήμα*)

Γράφουμε παρόμοια σκηνικά ξεκινήματος, μικρά της μιας πρότασης και μετά μεγαλύτερα, που ν' απαντούν σε μία, σε δύο και σε τρεις από τις υποθετικές ερωτήσεις, χωρίς να νοιαστούμε για την όποια συνέχισή τους.

(*Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες πλεύσεως ό.π., σ. 24-25*)

Ποίηση

- Εφόσον λοιπόν ένα ποίημα κάτι λέει, το πρώτο πράγμα που πρέπει να εξακριβωθεί είναι ποιος το λέει, **ποιος είναι το ποιητικό υποκείμενο**.
- Ένα άλλο ζήτημα είναι η ανάγκη να δημιουργηθεί ένα ποίημα με ξεκάθαρο **αποδέκτη**. Να καταδειχθεί δηλαδή ποιο είναι το εσύ προς το οποίο γίνεται η αποστροφή. Μπορεί να έχουμε αποστροφή στον αναγνώστη, σε έναν συνάνθρωπο, στην ανθρωπότητα, στον εαυτό μας, σε οτιδήποτε έμψυχο ή άψυχο, στην Μούσα, στον Θεό τον ίδιο, πάντως σε κάτι ή σε κάποιον οπωσδήποτε.
- **Τα υπονοούμενα** ως ελεύθερο πεδίο στοχασμού είτε ρεμβώδους έκστασης είναι καλό να προσφερθούν στον αναγνώστη.
- **Οι αντιθέσεις:** πράγμα μικρό κι ένα μεγάλο, το παρελθόν και το παρόν, εγώ κι εσύ, η επανάσταση και ο συμβιβασμός εύκολα αξιοποιούν τη νεανική τους ορμή.
- **Εργαλεία** εξάλλου όπως το **σχήμα του κύκλου**, βοηθούν τους μαθητές να κλείσουν το ποίημά τους.
- Τα παιδιά πιο εύκολα χρησιμοποιούν ως δομικό υλικό την εικόνα, παρά τις ιδέες, ανάλογα βέβαια και με την ηλικία. Οι εικόνες μπορούν να είναι απλές, περιγραφικές ή πιο σύνθετες και συχνά κινούμενες σε επίπεδο συμβόλου.
- **Το λεκτικό.** Ποιες λέξεις, πόσες λέξεις, με ποια σειρά, με ποιο δέσιμο. Μικροί στίχοι, μεγάλοι στίχοι, ομοιοκαταληξία, διασκελισμός; Το υποκείμενο θα κατονομάζεται ή θα εννοείται; Πού βρίσκονται τα ρήματα, σε ποιους χρόνους. Ενεργητική φωνή ή παθητική; Ασύνδετα σχήματα, στίξη; Επίθετα; Θα προηγούνται ή θα έπονται του ουσιαστικού; Πόσο ελλειπτικός θα είναι ο λόγος; Να προτιμηθεί επίρρημα ή ένα πιο ισχυρό ρήμα; Πώς θα δημιουργήσουμε αντιθέσεις; Όλα αυτά είναι επιλογές. Και το παιδί θα μάθει σιγά σιγά να επιλέγει, όπως επιλέγει να βάψει αυτό που ζωγράφισε κόκκινο και όχι μπλε.
- Η αίσθηση της **λέξης ως φορέας ήχου**. Πώς ακούγεται η συμπλοκή των λέξεων, τί ρυθμό δημιουργεί, τί άκουσμα προκαλείται; Πολλές φορές μια λέξη πρέπει να φύγει, όχι γιατί ενοχλεί το νόημά της παρά γιατί είναι ακατάλληλος ο ήχος που εκλύεται.
- Και κάτι εξίσου σημαντικό για τον τρόπο με τον οποίο διαβάζεται ένα ποίημα είναι η **στίξη**, που ανήκει στο κειμενικό σώμα και δεν πρέπει να παραγνωρίζεται.

Έχοντας λοιπόν υπόψη τις βασικές αυτές διαπιστώσεις, μπορεί ο εκπαιδευτικός να καθοδηγήσει τους μαθητές του στην δημιουργία κειμένου με αξιώσεις μιας στοιχειώδους ποιητικότητας.

Παιχνίδι 16

Ζητούμε από τα παιδιά να γράψουν μίαν ακροστιχίδα με το όνομά τους ή με οποιαδήποτε άλλη λέξη. Η ακροστιχίδα δεν έχει τίτλο, γιατί η λέξη που προβάλλεται κάθετα αποτελεί ουσιαστικά και τον ιδιότυπο τίτλο της.

Δεν
Ήρθες!
Μα
Ήταν
Το
Ρέιβ-ντανς
Ηλιόλουστο
Σήμερα (ΔΗΜΗΤΡΗΣ)

Η ακροστιχίδα μπορεί να ζητηθεί με οποιαδήποτε λέξη, με ελαφρύ, ασυνάρτητο ή δραματικό περιεχόμενο:
Όσον αφορά στο περιεχόμενο, οι λέξεις μπορεί να είναι άσχετες με το νόημα της ακροστοιχισμένης λέξης, μα και σχετικές:

Πέντε
Ελέφαντες
Τρώνε
Ρίζες
Ακακίας (Gianni Rodari)

Κραυγάζον
Ύδωρ
Μάχεται
Αφρισμένο (KYMA)

Παιχνίδι 17

Emily Dickinson, “There is no Frigate like a Book”

There is no Frigate like a Book
To take us Lands away,
Nor any Coursers like a Page Of prancing Poetry –
This Traverse may the poorest take
Without oppress of Toll –
How frugal is the Chariot That bears a Human soul

Δημιουργική γραφή είναι και η λογοτεχνική μετάφραση. Μπορούμε να επιχειρήσουμε να αποδώσουμε στα ελληνικά ένα λογοτεχνικό κείμενο που είναι γραμμένο σε άλλη γλώσσα, να συγκρίνουμε τις αποδόσεις, να καταλήξουμε στην «ποιητικότερη», να εργαστούμε ομαδικά κτλ.

Παιχνίδι 18

Conversation poems

Αφού προηγηθεί η επεξεργασία του ποιητικού κειμένου στην τάξη, ο εκπαιδευτικός ζητεί από τους μαθητές να συνομιλήσουν με τον λογοτέχνη μέσα από την δική τους ποιητική δημιουργία. Ανάλογα με το υπό συζήτηση κείμενο, εύκολα ο εκπαιδευτικός θα ψυχανεμιστεί ποιο είναι το κατάλληλο παιχνίδι, αν δηλαδή ο μαθητής μπορεί εύκολα να προβάλει μια αντίρρηση, να σχολιάσει, να απορήσει, να ζητήσει εξηγήσεις κ.λπ. Απλώς όλα αυτά θα γίνουν μέσα από ελεύθερο ποιητικό λόγο. Για παράδειγμα, οι μαθητές διαλέγονται με το ποίημα του Μανόλη Αναγνωστάκη που τιλοφορείται

«Στο Παιδί μου...»

*Στο παιδί μου δεν άρεσαν ποτέ τα παραμύθια
Και του μιλούσανε για Δράκους και για το πιστό σκυλί
Για τα ταξίδια της Πεντάμορφης και για τον άγριο λύκο.
Μα στο παιδί δεν άρεσαν ποτέ τα παραμύθια.
Τώρα, τα βράδια, κάθομαι και του μιλώ
Λέω το σκύλο σκύλο, το λύκο λύκο, το σκοτάδι σκοτάδι,
Του δείχνω με το χέρι τους κακούς, του μαθαίνω
Ονόματα σαν προσευχές, του τραγουδώ τους νεκρούς μας.
Α, φτάνει πια! Πρέπει να λέμε την αλήθεια στα παιδιά.*

Το παιχνίδι επεκτείνει την ιδέα του ποιήματος–διαλόγου, μετατρέποντας την δημιουργική γραφή σε μέρος νοητού διαλόγου, δηλαδή σε αντίλογο. Έτσι το αυθεντικό λογοτεχνικό κείμενο και το παραχθέν από τον μαθητή ποίημα συνδιαμορφώνουν μια ενότητα:

*Όχι, όχι κ. Αναγνωστάκη
μη μας παίρνετε τα παραμύθια.
Θέλω να ξέρω πως ο κακός λύκος δεν κατάπιε τη γιαγιά
και πως ο πρίγκιπας έσωσε τη Χιονάτη.
Θέλω να ονειρεύομαι
να κοιμάμαι πάνω στα σύννεφα
να κάνω βόλτες με νεράιδες και γοργόνες.
Θέλω να μεγαλώσω όταν θέλω εγώ
κι όταν έρθει η ώρα μου να μάθω για το σκοτάδι ή για τον σκύλο
μη ανησυχείτε, θα μάθω.
Σας παρακαλώ, αφήστε με να είμαι παιδί.*

(Καλλιτεχν. Γυμν.-Λυκ. Θεσ/νίκης)

Παιχνίδι 19

Δίνουμε τον πρώτο στίχο από ένα τσιτάττισμα και ζητούμε από τα παιδιά να φτιάξουν έναν δεύτερο:

Να έρεσσεσ 'πού το στενόν μια μέραν του Σεπτέβρη
.....

Είδα σε τζιαι παραμιλώ τζι ανάπαψη δε βρίσκω
.....

Λάμνε τζιαι φύε στο καλόν, με σε θωρώ ομπρός μου
.....

(Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες πλεύσεως ό.π., σ. 63-75)

[Με αυτήν την Παιχνίδι μπορούμε παράλληλα να τους βοηθήσουμε να εμπεδώσουν τον ιαμβικό δεκαπεντασύλλαβο (υ- = τα **τά** με υποχρεωτικό τονισμό στην 8^η και την 14^η συλλαβή)].

Παιχνίδι 20

Λογοτεχνοσυνταγές

- Γράφουμε μια συνταγή άκρως τηλεγραφική, σχεδόν τελεσίγραφο:

Πίτσα: ντομάτα, τυρί, μανιτάρια, πιπεριά. 180οC-20'. Μάσα!

ή δίκην ποιήματος:

*Για να φτιάξω την πιτσούλα
στρώνω πρώτα ντοματούλα,
τρίβω κίτρινο τυράκι
στο αφράτο ζυμαράκι,
βάζω και μια πιπερίτσα,
γουργουρίζει η κοιλίτσα,
καίω λίγο το φουρνάκι,
ψήνω για εικοσαλεπτάκι.*

- Δίνουμε μίαν εκδοχή για τη μεταφορική συνταγή της αγάπης (παραλλαγή συνταγής χοιρινού με σůκα):

Υλικά

2 καρδιές

3 λιαστές στιγμές

4 υποσχέσεις που δεν θα τηρηθούν
1 καυτερή πράσινη μέρα
1 χούφτα εμπιστοσύνη
2 κουταλιές σούπας χαμόγελα
2 σφηνοπότρηρα δάκρυα
1 πρέζα γέλιο
αλατοπίπερο
σπάγγος
λευκές σελίδες

Εκτέλεση

Ανοίγουμε την καρδιά σαν βιβλίο με μικρή ασημένια τομή.
Ανακατεύουμε τις λιαστές στιγμές,
την πράσινη μέρα,
τις υποσχέσεις και την εμπιστοσύνη
—αφού τα έχουμε φιλοκόψει—
και με το μείγμα γεμίζουμε τις καρδιές
και τις δένουμε με τον σπάγγο.
Σε χαμηλή φωτιά, ανακατεύουμε
τα χαμόγελα, το γέλιο και τα δάκρυα (να μη παραβράσουν),
καρυκεύουμε με αλάτι, πιπέρι.
Με το πινέλο του ο χρόνος πασπαλίζει τις καρδιές
και τις τυλίγει με λευκές σελίδες.
Ψήνουμε στους βαθμούς της αιωνιότητας.

(Δημιουργική Γραφή, Οδηγίες πλεύσεως ό.π., σ. 138-141)

Δημιουργική Γραφή στο Διαδίκτυο



<http://www.imagechef.com/ic/el/poem/>

Διαγωνισμός Δημιουργικής Γραφής

Μπορούμε να ενθαρρύνουμε τους μαθητές να λαμβάνουν μέρος σε διαγωνισμούς δημιουργικής γραφής, επισημαίνοντας τα βασικά χαρακτηριστικά της ποιητικής/τεχνικής ενός λογοτέχνη.

Οι πετρελαιοΠληγές

*Πρώτα να πιάσω το τρύπανο
Να ψηλαφίσω το σφυγμό του
Ύστερα να πάμε μαζί στο οικόπεδο 12
Ν' αγκαλιάσουμε τα μεγάλα εμπορικά πλοία
Που στο κάθε κατάρτι έχουμε χαράξει
Εδώ και καιρό όλα τα χρέη μας
Να τα θυμηθούμε μαζί
Να μετρήσουμε τις πετρελαιοΠληγές μας μία μία
Με τα μάτια στις αντλίες σαν προσευχή.
Το δικό μας το πετρέλαιο δεν το κρύβει η θάλασσα.
Απλά πάλι πιαστήκαμε κορόιδα.
«Σόρρυ»! Δεν περνάει από δω το πετρέλαιο.*

(Μαρίνος Καριολής, Γυμνάσιο Αγ. Νεοφύτου, Λεμεσός, Από τον Διαγωνισμό Δημιουργικής Γραφής 2015 «Μανόλης Αναγνωστάκης: 1925–2005»)

Ενδεικτική βιβλιογραφία και δικτυογραφία:

1. Ο λόγος ανάγκη της ψυχής, *Κείμενα Λογοτεχνίας Α' Β' Γ' Γυμνασίου, Ερωτήσεις – Δραστηριότητες, Βιβλίο για τον εκπαιδευτικό*, Υ.Π.Π., Π.Ι., Υ.Α.Π.
2. *Δημιουργική γραφή, Οδηγίες πλεύσεως*, Υ.Π.Π., Π.Ι., Υ.Α.Π., 2011.
3. *Έμπνευση και δημιουργία*, εισαγωγή: Ηλίας Μαγκλίνης, επιμ.: Αγγελική Σταθοπούλου, Printa, Αθήνα 2004.
4. Βενετία Αποστολίδου, «Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο»,
www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital.../3.1.2_apostolidou.pdf
5. Δημήτρης Βαρβαρηγός, *Η μαγική τρέλα της δημιουργίας*, Εντύποις, Αθήνα 2013.
6. Luis Timbal-Duclaux, *Το δημιουργικό γράψιμο*, μτφρ.: Γιάννης Παρίσης, Πατάκης, Αθήνα 1993.
7. Αντρέας Καρακίτσιος, *Διδασκαλία Λογοτεχνίας και Δημιουργική Γραφή*, Ζυγός, 2013.
8. Αντρέας Καρακίτσιος, «Δημιουργική Γραφή: μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της Ρητορικής;»,
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=256:15-karakitsios&catid=59:tefxos15&Itemid=95.
9. Κωτόπουλος, Τριαντάφυλλος, Η «νομιμοποίηση» της Δημιουργικής Γραφής, *Κείμενα* 15, ανακτήθηκε Σεπτέμβριος 23, 2012 από το διαδίκτυο:
http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?view=article&catid=59%3Atefxos15&id=257%3A15-kotopoulos&option=com_content&Itemid=95.
10. Σοφία Νικολαΐδου, *Πώς έρχονται οι λέξεις*, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2014.
11. Σοφία Νικολαΐδου, «Δημιουργική γραφή στο σχολείο. Το τερπνόν μετά του ωφελίμου»
<http://keimena.ece.uth.gr/main/t15/05-nikolaidou.pdf>.
12. Τζιάνι Ροντάρι, *Γραμματική της φαντασίας*, μτφρ. Γιώργος Κασαπίδης, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003.
13. Μίμης Σουλιώτης, *Αλφαβητάριο για την ποίηση*, Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη 2010.
14. Μίμης Σουλιώτης, *Μου αφήνεις πενήντα δραχμές για τσιγάρα;*, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη 2009.