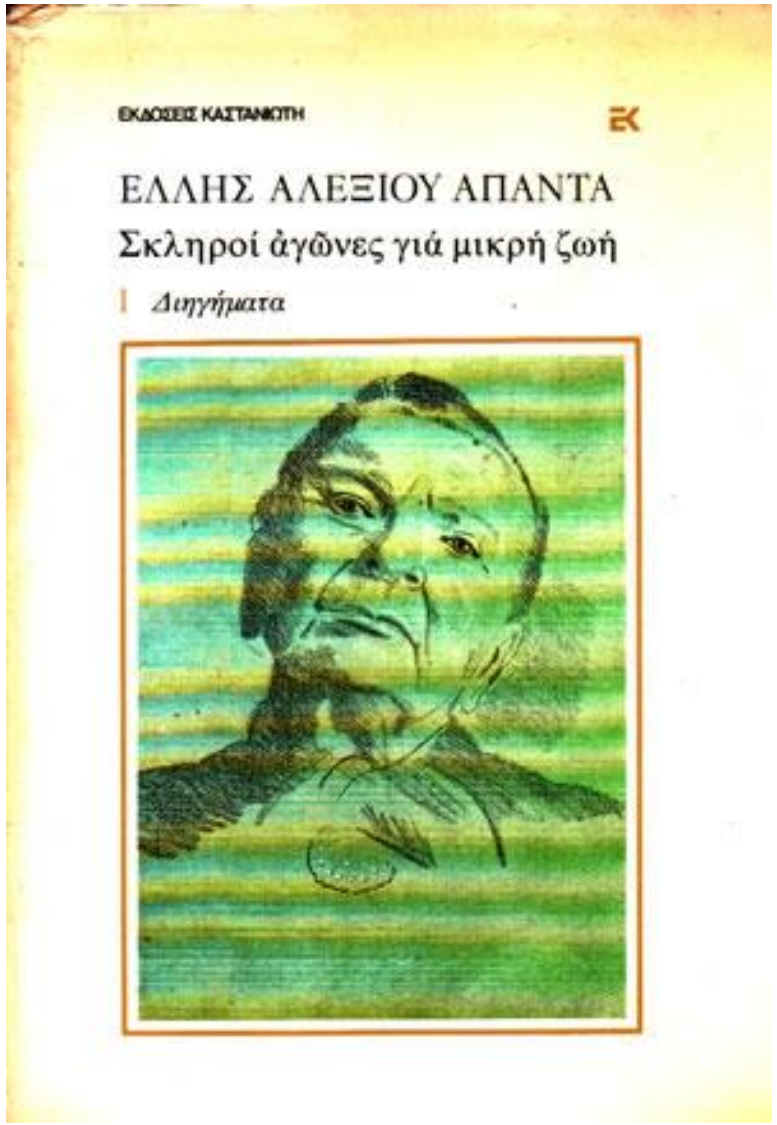
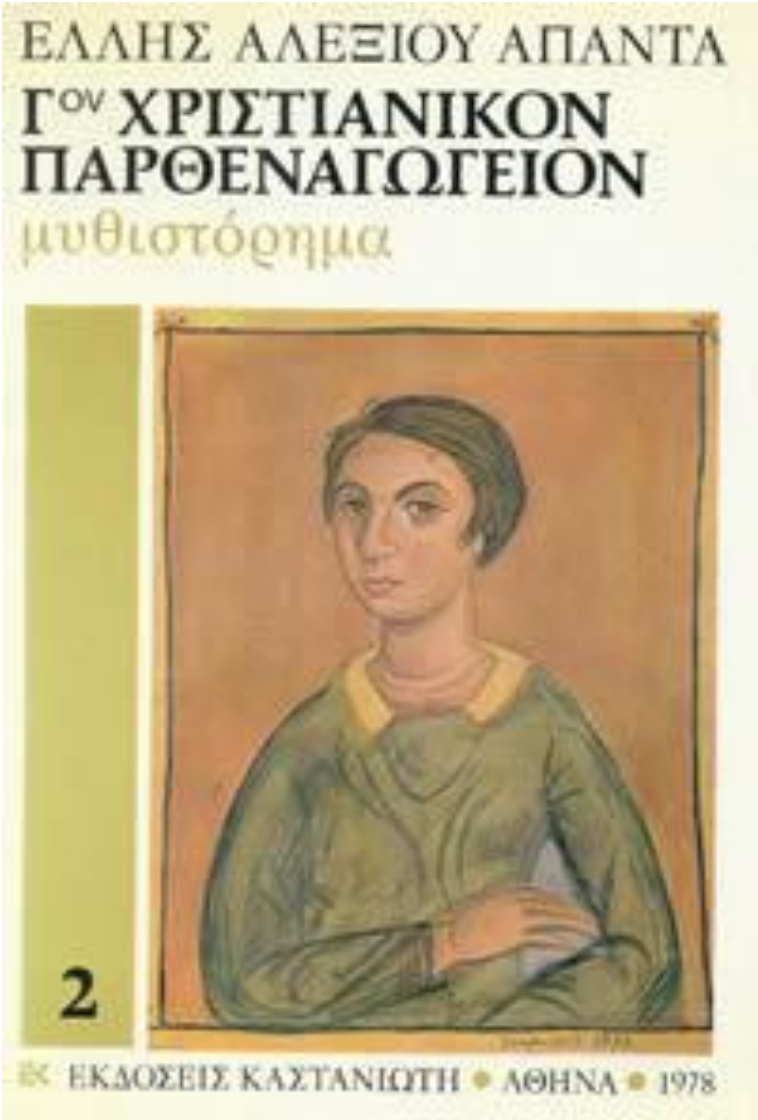
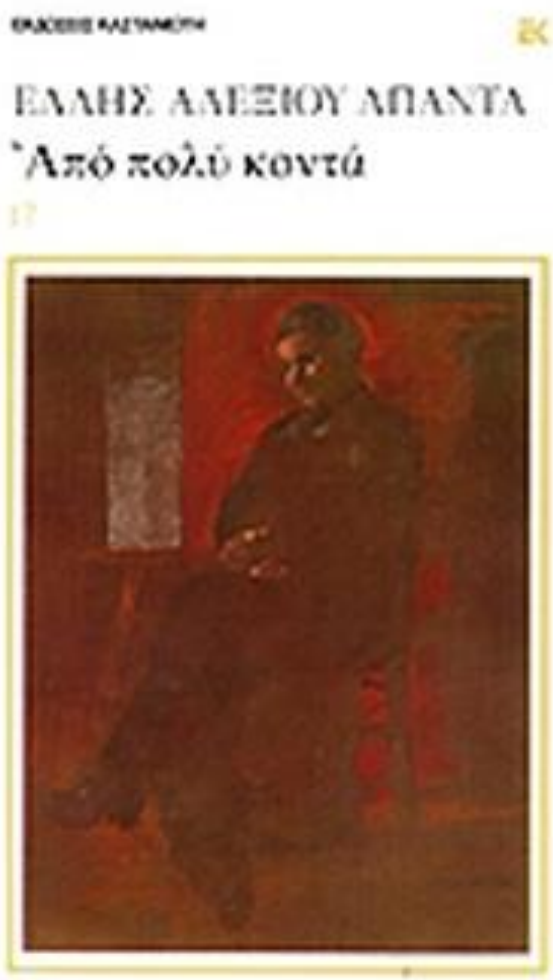
ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΟ ΠΕΖΟΓΡΑΦΙΚΟ ΕΡΓΟ ΤΗΣ ΕΛΛΗΣ ΑΛΕΞΙΟΥ

Γεωργία Βλαχονικολέα, georgia.p.b12@protonmail.com


ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ
ΕΛΛΗΣ ΑΛΕΞΙΟΥ ΑΠΑΝΤΑ
Σκληροί ἀγῶνες γιά μικρή ζωή
Διηγήματα


ΕΛΛΗΣ ΑΛΕΞΙΟΥ ΑΠΑΝΤΑ
Γ^ΟΥ ΧΡΙΣΤΙΑΝΙΚΟΝ ΠΑΡΘΕΝΑΓΩΓΕΙΟΝ
μυθιστόρημα
2
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ • ΑΘΗΝΑ • 1978


ΕΛΛΗΣ ΑΛΕΞΙΟΥ ΑΠΑΝΤΑ
Ἀπό πολύ κοντά

Εισαγωγή

- Το παίζειν συνιστά μια τρίτη λειτουργία, ίσης σπουδαιότητας με το λογίζεσθαι και το κατασκευάζειν, η οποία, ωστόσο, βρίσκει εφαρμογή στη ζωή όχι μόνο των ανθρώπων, αλλά και των ζώων (Χουιζίνγκα, 1989).

Το παιχνίδι (η επιθυμία και η διαδικασία του παίζειν):

► ετυμολογείται από τη λέξη "παις" (Hofmann, 1974).

Το παιχνίδι:

► έννοια ιδιαίτερα ατίθαση (Garvey, 1990), σχεδόν πρωτεϊκή (Σιβροπούλου, 1998), μέσα από το δικό της "παιχνιδιάρικο" χαρακτήρα κατορθώνει να διατηρεί τη συζήτηση περί ενός σαφούς και εμπεριστατωμένου ορισμού και περιεχομένου της διαρκώς ανοικτή (Έρικσον, 1990).

- Μέχρι σήμερα, ο πιο πλήρης και περιεκτικός ορισμός για το πολυσήμαντο φαινόμενο του παιχνιδιού φαίνεται να απηχείται στο magnum opus του ολλανδού ιστορικού Johan Huizinga, τον "Homo Ludens" (1938).
- Ο Χουιζίνγκα (ό.π., σσ. 28-80) αναφέρει ότι: "Συνοψίζοντας τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον <συνήθη> βίο ως <μη σοβαρή>, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό ν΄ αποκτηθεί. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο. Προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με την μεταμφίεση ή με άλλο μέσο. […] <Κάτι διακυβεύεται>

- η ουσία του παιχνιδιού περιέχεται σ΄ αυτή τη φράση. Αλλά αυτό το <κάτι> δεν είναι το υλικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού … αλλά το ιδεατό γεγονός ότι το παιχνίδι είχε επιτυχία ή ότι ολοκληρώθηκε με επιτυχία".

Η ανάλυση των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού διευκολύνει την ταξινόμησή του σε διάφορες κατηγορίες, ανάλογα με την ηλικία και το αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού (Lillard, 2015).

Η ακόλουθη ειδολογική κατάταξη του παιχνιδιού πραγματοποιείται με κριτήριο την αντίστοιχη αναπτυξιακή σκοποθεσία, στην οποία εστιάζει καθεμιά από τις προτεινόμενες κατηγορίες:

► σωματικό - κινητικό παιχνίδι / αισθητικό – διερευνητικό – παιχνίδι ελέγχου του φυσικού περιβάλλοντος,

► παιχνίδι με αντικείμενα / κατασκευαστικό,

► συμβολικό παιχνίδι,

► παιχνίδι ταυτότητας - προσποίησης / κοινωνικο – μιμητικό,

► παιχνίδι κανόνων (Hughes, 2002).

- Η ανάγκη του παιδιού για το παιχνίδι:

→ ικανοποιεί την ανάγκη εκείνου:

► για ελευθερία (Benjamin, 1996),

► για ευχαρίστηση και χαρά (Goymour, Stephenson, Goodemough & Boulton, 2000),

► για συμμετοχή του σε μια γιορτή (Ντολτό, 2000).

- Στις ποικίλες παιγνιώδεις σκοποθεσίες εντάσσεται και:

► η σχέση ανάμεσα στο παιδικό παιχνίδι και στη διαδικασία της αγωγής και της μάθησης (Singer, Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2006).

- "Πού, λοιπόν, τελειώνει το παιχνίδι και αρχίζει η γνώση ή πώς οι δύο αυτές (στενά και αλληλένδετα συνδεδεμένες) έννοιες μπορούν να συνεργαστούν αρμονικά προς όφελος του παιδιού;
- Το συγκεκριμένο ερώτημα αποτελεί βασικό και διαρκές ζητούμενο των Επιστημών της Αγωγής, ήδη, από την εποχή της Αναγέννησης (14ος-16ος αι.):

► συμβαδίζοντας με την αυτονόμηση της Παιδαγωγικής από τη Φιλοσοφία, εκείνες παρακολουθούν διαρκώς την αντίστοιχη κυρίαρχη ιδεολογία της εκάστοτε κοινωνίας πάνω στην προαναφερθείσα προβληματική (Μαλαφάντης, 1990).

- Το παιχνίδι σήμερα:

► παραμένει επικρατούσα αγωγική – διδακτική τάση στο χώρο της Παιδαγωγικής και αποδίδεται με τους όρους "Παιδαγωγική του Παιχνιδιού" - "Παιγνιώδης μάθηση" (Πανταζής, 1997) ή "Ψυχαγωγική – Παιγνιώδης προσέγγιση της μάθησης" (edutainment education) (Γιώτη & Παπαγεωργίου, 2008) ή "Παιδαγωγική της Χαράς" (Παπαδημητρίου, 2020).

- Ο Πανταζής (ό.π., σ. 33) αναφέρει ότι: "Η παιδαγωγική του παιχνιδιού περιλαμβάνει ή καλύτερα προτείνει το παιχνίδι ως μέσο αγωγής και από την άλλη ως μέθοδο διδασκαλίας. Στην πρώτη περίπτωση, η παιδαγωγική προαγωγή των παιδιών επιτυγχάνεται μέσω της ενασχόλησης του παιδιού με το παιχνίδι. Στη δεύτερη περίπτωση, το παιχνίδι προτείνεται ως μέθοδος για τις οργανωμένες διαδικασίες μάθησης".

Αναγκαιότητα της ερευνητικής μελέτης - σύντομη βιβλιογραφική ανασκόπηση

- Ο Michail Bakhtin ([1941]/1965) αναφέρει πως όλες οι καινοτομίες του πολιτισμού θεμελιώνονται πάνω στο στοιχείο του παιχνιδιού.

- Από την άποψη αυτή, η λογοτεχνία, δηλωτικός όρος ενός είδους λόγου, με ιδιαίτερη αποδοχή σε έναν πολιτισμό (Δεσποτίδης, 2007), λειτουργεί ως προνομιακό πεδίο θεματικής ανάδειξης και του παιχνιδιού (Μπουλώτης, 2008).

Το παιχνίδι:

► ως αντικείμενο (άθυρμα) ή

► ως διαδικασία συνδυαστικά με το παιδί ως αφηγηματικό (δρών ή / και πρωταγωνιστικό) πρόσωπο:

- αποτυπώνεται στην ιστορία της λογοτεχνίας (νεοελληνικής / παγκόσμιας) από το 18ο αιώνα και μετά (Πάτσιου, 1999), δηλαδή ταυτόχρονα με την "ανακωδικοποίηση" της παιδικής ηλικίας στον ευρωπαϊκό κοινωνικό χώρο κατά την περίοδο της εκβιομηχάνισής του (Δασκαλάκης, 2014).

- Το παιχνίδι ως αυτόνομη δραστηριότητα:

► προσελκύει συστηματικά το ενδιαφέρον των Ελλήνων πεζογράφων μετά το 1880 (Πάτσιου, 1993).

► από τις αρχές του 20ου αιώνα αρχίζει να αποδίδεται λογοτεχνικά μέσα από τις παιδικές "σταθερές" της ειλικρίνειας και του ρεαλισμού (Μακρυνιώτη, 1986), διατηρώντας αναλλοίωτη την ιδιαίτερη φύση του (Μπουλώτης, ό.π.).

Έλλη Αλεξίου (Ηράκλειο Κρήτης, 1894 – Αθήνα, 1988) (Μητσάκης & Θεοφάνη, 2007):

► εμβληματική συγγραφέας και φωτισμένη εκπαιδευτικός (α΄/-θμιας: δασκάλα στο Γ΄ Χριστιανικόν Παρθεναγωγείον και Πρότυπο Διδασκαλείο Ηρακλείου Κρήτης, στο Ορφανοτροφείο "Στέγη Μικρών Αδερφών" Παλαιού Φαλήρου, β΄/-θμιας: καθηγήτρια Γαλλικής Γλώσσας και Φιλολογίας στο Ανώτερο Παρθεναγωγείο Ηρακλείου Κρήτης, Γυμνάσιο Νέου Φαλήρου-Μοσχάτου) (Κατσίκη-Γκίβαλου, 1979˙ Αλεξίου, 1983˙ Παπαγεωργίου, 1996˙ Οικονομοπούλου, 2003).

Στους κυριότερους θεματικούς κύκλους του πολύχρονου και με ειδολογική ποικιλία πεζογραφικού έργου της η Αλεξίου εντάσσει και το παιχνίδι, συνδυάζοντας έντεχνα το αυτοβιογραφικό με το κοινωνικό στοιχείο και επηρεασμένη από το ρεαλισμό (Κατσίκη-Γκίβαλου, 2003).

Η στοχοθεσία της παρούσας εργασίας:

- να καταγραφτεί και να διερευνηθεί

► ο τρόπος αναπαράστασης του παιδικού παιχνιδιού στις αντίστοιχης θεματικής αφηγηματικές-πεζογραφικές εγγραφές της Αλεξίου, εμπνευσμένες από πτυχές της καθημερινής ζωής εκείνης στο σπίτι, στην κοινωνία ή στο σχολείο.

- Ο κόσμος του παιχνιδιού και οι μορφές αποτύπωσής του

►στο corpus των κειμένων της νεοελληνικής λογοτεχνίας (παλαιότερης - σύγχρονης), καθώς και

►στο corpus των κειμένων της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας

- έχει αρχίσει να προσελκύει το ενδιαφέρον των Ελλήνων ερευνητών, μόλις, τις τρεις τελευταίες δεκαετίες.

Οι αντίστοιχης θεματικής ελληνικές ερευνητικές εργασίες (Πάτσιου, 1991˙ 1993˙ 1999˙ Kalogirou, 2000˙ Τσιριμώκου, 2000˙ Παυλοπούλου, 2005˙ Αναγνωστοπούλου, 2006˙ Βλαστάρης & Τσιλιμένη, 2013˙ Γαμβρού, www.academia.edu.gr) διαπιστώνουν:

► την πολυμορφία της εμφάνισης του παιχνιδιού, όσον αφορά:

→ στην ειδολογική λογοτεχνική αποτύπωσή του (σε διηγήματα και μυθιστορήματα), όσο και

→ στην ταξινόμησή του (ως αντικείμενο: άθυρμα, ως διαδικασία: σκηνές παιδικών παιχνιδιών ή και συνδυαστικά).

Παρουσίαση των αποτελεσμάτων

1.1. Αναπαραστάσεις του παιδικού παιχνιδιού στα "αυτογραφικά" πεζογραφικά έργα της Έλλης Αλεξίου

Στη συλλογή διηγημάτων της Αλεξίου "Από πολύ κοντά" (1983), γραμμένη χωρίς πρόθεση δημοσίευσης, ανθολογούνται κείμενα με πολύτιμα αυτοβιογραφικά στοιχεία, ανάμεσα στ΄ άλλα και για το παιχνίδι, έναν από τους "τόπους" της παιδικής της ηλικίας.

Στην επιλεκτική συνθετική μνήμη της συγγραφέως, αναφορικά με τα παιγνιώδη παιδικά βιώματά της, καταγράφονται ως πρωταγωνιστές τους σε δυάδες ή και συνδυαστικά: η ίδια, τα δύο μεγαλύτερα αδέρφια της Ραδάμανθυς (1883) και Λευτέρης (1890), καθώς και συνομήλικά τους αγόρια και κορίτσια, ξαδέρφια τους ή και γειτονόπουλα. Με μια εξαίρεση, ωστόσο:

Στο αυτοβιογραφικό διήγημα της Αλεξίου "Τα Παιχνιδάκια" (από τη συλλογή διηγημάτων "Σκληροί αγώνες για μικρή ζωή" (1931)), όπου αποτυπώνεται η πρωτοχρονιάτικη ατμόσφαιρα στο πατρικό κατάστημα πώλησης και παιδικών παιχνιδιών, ο μόνος που αναπαρίσταται να παίζει είναι ο πατέρας της Έλλης. Αντίθετα, εκείνη και τα δύο μεγαλύτερα αδέρφια της:

- επιμελούνται την εξωτερική εμφάνιση ή τη λειτουργία παλαιότερων παιχνιδιών για πώληση (π.χ. η Έλλη και ο αδερφός της, ο Λευτέρης, τονίζουν με χρώματα και πινέλα τα ξεθωριασμένα χρώματα των παιχνιδιών), ενώ ο μεγαλύτερος αδερφός τους, ο Ραδάμανθυς, επισκευάζει τους ελαττωματικούς μηχανισμούς λειτουργίας των παιχνιδιών (π.χ. χαλασμένα ελατήρια, σπασμένες ρόδες, ελλιπείς βίδες).
- τοποθετούν τα καινούργια παιχνίδια προς πώληση στις προθήκες.

Ακολουθεί η παράθεση των επιλεχθέντων διηγημάτων (ανάλογης θεματικής) της συλλογής "Από πολύ κοντά" και τα αντίστοιχα παιχνίδια αναφοράς τους, κατά ειδολογική κατάταξή τους:

► "Μέσα στο παλαιοπωλείο":

→ παραδοσιακό παιχνίδι κανόνων: Ο "Βασιλιάς-Βεζύρης".

► "Η κοινωνία", "Τα κράτη" και "Ο πόλεμος":

→ μιμήσεις κοινωνικών θεσμών: "Η κοινωνία" / "Το κράτος".

→ μίμηση σπουδαίων συμβάντων της καθημερινότητας: "Ο πόλεμος".

► "Το καλότυχο σπίτι":

→ προσποίηση φανταστικών προσώπων: Τα "φαντάσματα".

► "Τα στάδια της ευτυχίας":

→ Φυσικά διαθέσιμα ή τυχαία αντικείμενα ως παιχνίδια και φανταστικές αποδράσεις: Τα "σποράκια" (λουλουδιών και λαχανικών) / Φανταστική συζήτηση με υπό ωρίμανση αγγουράκι.

► "Μικροσκοπικές προσωπογραφίες":

→ Φανταστικές συζητήσεις με παιδικές ζωγραφιές, πορτραίτα θρησκευτικών εικόνων και γραμματοσήμων.

► "Τελευταίο οικογενειακό γλέντι":

→ Φυσικό – αυθόρμητο παιχνίδι: Το "πηδηχτό".

► "Πώς έζησαν":

→ Σύγχρονο παιχνίδι κανόνων: Το "σκάκι".

► "Στου παπού, Στην Αυλή, Στο Στούντιο":

→ Σύγχρονο παιχνίδι κανόνων: Το "χεράκι".

→ Παραδοσιακά παιχνίδια κανόνων: Το "τρέξιμο", Ο "πετροπόλεμος".

► "Πρώτα φεύγει η μάνα":

→ Παραδοσιακό παιχνίδι κανόνων: Τα "πεντόβολα".

► " Ένα καλοκαίρι στο Κράσι":

→ Παραδοσιακά παιχνίδια κανόνων: "Ο λύκος και τ΄ αρνί", "Περνάει – περνάει η μέλισσα".

Ακολουθεί η παράθεση των παιχνιδιών αναφοράς, κατά ειδολογική κατάταξή τους, στο αυτοβιογραφικό διήγημα "Τα Παιχνιδάκια", ανθολογημένο στην πρώτη διηγηματική συλλογή της Αλεξίου "Σκληροί αγώνες για μικρή ζωή":

→ Το παιχνίδι ως αντικείμενο:

- παιχνίδια για κορίτσια (κούκλες, είδη οικοκυρικής: σερβίτσια με φουφουδίτσα και τσουκαλάκι ή με πλήρη εξοπλισμό, έπιπλα, σύνεργα κεντήματος),
- παιχνίδια για αγόρια (στρατιωτάκια, αξιωματικοί, τουφέκια, σπαθιά),
- μέσα μεταφοράς (αεροπλάνα, σιδηρόδρομοι, βαπόρια, ποδήλατα),
- ζώα (άλογα, πρόβατα, αρκούδες),

- παιχνίδια με ήχο (π.χ. κουδουνίστρα, ταμπούρλα, σφυρίχτρα),
- παιχνίδια με κίνηση (σβούρες: ξύλινες, μεταλλικές με χειροποίητες ζωγραφιές και μελωδία αρμονίου, μπαλόνια, τόπια),
- παιχνίδια με μηχανισμό λειτουργίας (π.χ. μία κουρδιστή γκουβερνάντα, που βαδίζει με δύο μικρά παιδιά προς ένα αυτοκίνητο),
- παιχνίδια κατασκευών (ξύλινοι κύβοι ή και με άλλα γεωμετρικά σχήματα, είδη ξυλουργικής / ξυλογλυπτικής / ζωγραφικής),
- φιγούρες θεάτρου σκιών,
- παιγνίδια γνώσεων (κουτιά με γράμματα του ελληνικού αλφάβητου),
- συλλογή γραμματοσήμων.

→ Φανταστικές συζητήσεις με παιχνίδια: με κούκλες.

1.2. Αναπαραστάσεις του παιδικού παιχνιδιού στα "σχολικά" πεζογραφικά έργα της Έλλης Αλεξίου

Στην πρώτη συλλογή διηγημάτων "Σκληροί αγώνες για μικρή ζωή" (1931) και στο διάδοχο μυθιστόρημα "Γ΄ Χριστιανικόν Παρθεναγωγείον" (1934) καταγράφονται οι εμπειρίες της Αλεξίου, εργαζόμενης στο ομώνυμο εκπαιδευτήριο μιας φτωχογειτονιάς στο Ηράκλειο της Κρήτης για ένα σχολικό έτος. Στις σελίδες των κειμένων αυτών το παιχνίδι αναπαρίσταται, άλλοτε στις ποικίλες εκφάνσεις του (ως άθυρμα ή ως δραστηριότητα) και άλλοτε ως μέσο αγωγής και εκπαίδευσης των μαθητριών εκείνης.

Ακολουθεί η παράθεση των επιλεχθέντων διηγημάτων (ανάλογης θεματικής) από τη συλλογή διηγημάτων "Σκληροί αγώνες για μικρή ζωή" και τα αντίστοιχα παιχνίδια αναφοράς τους, κατά ειδολογική κατάταξή τους:

► "Η Βαγγελίτσα":

→ Παραδοσιακό παιχνίδι κανόνων: Το "τρέξιμο".

► "Τα τρία αδέρφια":

→ Παραδοσιακά παιχνίδια κανόνων: Το "κυνηγητό", Η "αμπάριζα".

► "Οι τελευταίες περιπέτειες της Μίκας":

→ Τα ζώα ως παιχνίδι (π.χ. η αρκούδα).

► "Η Θοδώρα":

→ Το παιχνίδι ως αντικείμενο: ένα κουκλάκι.

► "Τα μάτια της Γιαννούλας":

→ Παραδοσιακό παιχνίδι κανόνων: Τα "κουρταλάκια".

► "Στο πέρασμα του καιρού":

→ Το παιχνίδι ως αντικείμενο: ποδηλατάκι για κορίτσι με τρεις ρόδες.

→ Το παρωνύμιο ως παιχνίδι: Η "χοντροπατάτα".

► "Όλα ήσαν να τα λυπάσαι":

→ Το παιχνίδι ως αντικείμενο:

- είδη οικοκυρικής (επιπλάκια, σερβιτσάκια).
- κούκλα (κουρδιστή: με κίνηση ματιών, ομιλούσα και φιλόμουση).

→ Φανταστικές συζητήσεις με παιχνίδια: με κούκλες.

- Το παιχνίδι ως μέσο αγωγής και εκπαίδευσης στους "Σκληρούς αγώνες για μικρή ζωή":

► Στο μάθημα της Γυμναστικής:

→ δασκάλα και μαθήτριες αλληλεπιδρούν, παίζοντας χέρι με χέρι σ΄ ένα μεγάλο κύκλο στη σχολική αυλή ("Ο Φραντζέσκος").

→ οι μαθήτριες συμμετέχουν δυαδικά στο σωματικό – κινητικό παιχνίδι ρόλων "ο γάτος κι ο ποντικός". Η αποτυχία μαθήτριας με χαμηλή αυτοεκτίμηση να συμμετέχει στο παιχνίδι παρωθεί τη δασκάλα εκείνης σε ενδελεχή παρατήρησή της: σύντομα ανακαλύπτει τις σπάνιες φωνητικές ικανότητες του μικρού κοριτσιού ("Η Βαγγελίτσα").

- Το παιχνίδι ως μέσο αγωγής και εκπαίδευσης στο "Γ΄ Χριστιανικόν Παρθεναγωγείον":

► Στο πλαίσιο αλληλογνωριμίας διδάσκουσας – διδασκομένων η δασκάλα παίζει με τις μαθήτριές της ένα παιχνίδι δικής της επινόησης: Το "παιχνίδι των ονομάτων".

► Στο μάθημα της Χειροτεχνίας όσες μαθήτριες δεν έχουν εργόχειρο:

→ σημειώνουν με το κοντύλι πάνω στην πλάκα τους κουκιδίτσες, παιχνίδι επινοημένο από τη δασκάλα τους.

► Μετά από εποπτική διδασκαλία σε αγρόκτημα, η δασκάλα ενθαρρύνει τις μαθήτριές της για ελεύθερο παιχνίδι μέσα στη φύση. Σε λίγο, η μαθησιακή διαδικασία ενισχύεται μέσα σε εύθυμη διάθεση, αφού οι μαθήτριες διασκεδάζουν να ξεκουκίζουν κουκιά με τα δόντια τους και να δοκιμάζουν αγκινάρες μέχρι να μαυρίσουν τα

χείλια τους. Σε μια δεύτερη επίσκεψή τους στον ίδιο χώρο, μαζεύουν τα ώριμα ρεβίθια, ενώ, ταυτόχρονα, απολαμβάνουν να κυλιούνται στο χώμα και να παλεύουν μεταξύ τους.

► Μετά από εποπτική διδασκαλία σε ανθισμένο αλώνι με πολύχρωμα λουλούδια, η δασκάλα ωθεί τις μαθήτριές της να ενδυναμώσουν τη σχέση τους με το φυσικό κόσμο μέσα από την πρακτική του ελεύθερου παιχνιδιού πάνω σε στοιχεία και υλικά της φύσης, όπως τα χόρτα.

► Κατά τη διάρκεια επισκέψεων στη θάλασσα η δασκάλα επιτρέπει στις μαθήτριες το ελεύθερο παιχνίδι στην αμμουδιά: εκείνες, αφού ξαπλώνουν στην αμμουδιά, παρατάσσονται στη σειρά και περιστρέφονται γύρω από τον εαυτό τους, παίζοντας το παιχνίδι "στρίβω μακαρόνια"· στη συνέχεια, βουτούν στο θαλασσινό νερό μέχρι τα γόνατα.

Συμπεράσματα

Στα πεζογραφικά έργα της "Από πολύ κοντά", "Σκληροί αγώνες για μικρή ζωή" και "Γ΄ Χριστιανικόν Παρθεναγωγείον" η Έλλη Αλεξίου αναδεικνύεται πεζογράφος εκείνης της άμεσης εντύπωσης (Παναγιωτόπουλος, 1980), που κατορθώνει να αποκαλύπτει την ανθρώπινη ψυχή στην αληθινή της διάσταση μέσα από το παιδικό παιχνίδι. Το αυτοβιογραφικό-εξομολογητικό και το κοινωνικό-καταγγελτικό στοιχείο, συνδυαστικά με την επίδραση του απέριττου ρεαλισμού της ελληνικής παράδοσης (Αυγέρης, 1978), συνθέτουν τρία από τα κυριότερα γνωρίσματα των παραπάνω έργων, τα οποία εξωτερικεύονται μέσα από έναν ομοδιηγητικό - πρωτοπρόσωπο μυθοπλαστικά ακατέργαστο λόγο. Η συναναστροφή της με μέλη του Εκπαιδευτικού Ομίλου-θιασωτών του "Σχολείου Εργασίας" (Δελμούζος, Γληνός, Τριανταφυλλίδης, Κλεάνθους) (Κατσίκη-Γκίβαλου, 1990), το οποίο πριμοδοτεί την αυτενέργεια του μαθητή

μέσα από την αξιοποίηση των παιδικών ενδιαφερόντων με κυρίαρχο εκείνο της έντονης επιθυμίας του για παιχνίδι, την επηρεάζει βαθύτατα στο αγωγικό-διδακτικό της έργο. Αντιλαμβανόμενη τη σπουδαιότητα και τη δυναμική του παιχνιδιού ως εναλλακτικού διδακτικού σεναρίου, επιλέγει: Άλλοτε το "παιχνίδι ρόλων" (role play games) μεταξύ των μαθητριών της, εκλαμβάνοντας την αλληλεπίδραση με τους άλλους ως εξαιρετικό μέσο μάθησης. Άλλοτε, τις υπαίθριες σχολικές δραστηριότητες και, συνακόλουθα, το ελεύθερο παιχνίδι των μαθητριών της στη φύση, ενθαρρύνοντας την ελεύθερη σωματική- αισθητηριακή συνύπαρξη εκείνων με στοιχεία/υλικά της φύσης (χώμα, χόρτα, άμμο, θάλασσα) και την απόκτηση αίσθησης θάμβους και κατάπληξης (Τσεβρένη, 2020).