

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη  
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

## Παιγνιώδης αφήγηση μέσα από ζάρια ιστοριών (story cubes): Όπου ο οπτικός γραμματισμός συναντά τη δημιουργική γραφή

Μερκούρη Μαρία ([m.merkouri@gmail.com](mailto:m.merkouri@gmail.com))

Σιδηροπούλου Μαρία ([masidiro@psed.duth.gr](mailto:masidiro@psed.duth.gr))

Σουφλή Αγγελική ([asoufli@admin.duth.gr](mailto:asoufli@admin.duth.gr))

# Εισαγωγή

- Το παιχνίδι με ζάρια ιστοριών (story cubes) σε σχέση με την καλλιέργεια ενός πλαισίου αφήγησης για παιδιά μικρής ηλικίας,
- Πώς μια φαινομενικά απλή προτροπή «Ρίξτε τα ζάρια και πείτε την ιστορία σας χρησιμοποιώντας τις εικόνες στις όψεις των ζαριών» ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα των παιδιών με παράλληλους τρόπους;
- Εστίαση στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία

# Story Cubes

## **Τι είναι τα story cubes;**

Θα μπορούσαμε να αποδώσουμε τον αγγλικό όρο ως «ζάρια ιστοριών» ή «αφηγηματικά ζάρια»

Η ιδιαιτερότητα των συγκεκριμένων ζαριών είναι ότι στις πλευρές τους απεικονίζουν σύμβολα από το αποθετήριο των συμβόλων που εντοπίζονται στο λόγο των παραμυθιών.

## **Ποιος είναι ο σκοπός τους στην αφήγηση;**

Ο σκοπός των αφηγηματικών ζαριών είναι να εμπνεύσει τη δημιουργικότητα και να ενθαρρύνει την ανάπτυξη αφηγηματικών δεξιοτήτων παρέχοντας οπτικές προτροπές που βοηθούν τα άτομα να δημιουργήσουν και να δομήσουν τις δικές τους ευφάνταστες ιστορίες.



Τι περιέχει το παιχνίδι;  
8 ζάρια ιστοριών με απεικονίσεις σε  
μαύρο χρώμα (προσώπων, τοπίων κι  
αντικειμένων υπαρκτών και  
φανταστικών)  
και μία απεικόνιση σε κόκκινο χρώμα  
(σπιράλ που δηλώνει υπερδύναμη)  
1 ζάρι υπερδυνάμεων με  
απεικονίσεις σε κόκκινο χρώμα  
(υπερδυνάμεις)

# Παραδείγματα συμβόλων στα ζάρια



Magic & Fairy-tale dice, 2012, Illustrations  
Hannah Waldron, Design: Inka Starzinsky,  
Laurence King Publishing, London, UK

# Παραδείγματα συμβόλων – Αντιστοίχιση των εικόνων απο τα ζάρια με τα αντίστοιχα σύμβολα παραμυθιών



- Ο λύκος συναντάται ως ένα συχνός ήρωας σε πολλά παραμύθια όπως η Κοκκινοσκουφίτσα, Ο λύκος ξαναγύρισε κ.α. Είναι ένα ζώο το οποίο συμβολίζει τα ζωώδη ένστικτα που υπάρχουν μέσα στον άνθρωπο, καθώς και τον πειρασμό. Είναι ένα διπλό σύμβολο. Ο λύκος ανάλογα με την κοινωνική ή αντικοινωνική μορφή του μπορεί να είναι είτε υποστηρικτής του ήρωα, είτε επιθετικός προς αυτόν.



forest

- **Το δάσος** αποτελεί τον χώρο όπου συνήθως ο ήρωας του παραμυθιού βρίσκεται φεύγοντας από το σπίτι του. Αποτελεί το προ-συνειδητό και είναι ένας τόπος άγνωστος και μυστηριακός, όπου ο καθένας ψάχνει να βρει ένα σκοτεινό κομμάτι του εαυτού του και να το αναγνωρίσει. Στο δάσος πολύ συχνά βρίσκεται και μια πηγή, η οποία υποδηλώνει τη ζωντανή ροή της ψυχής.

## Στα παραμύθια...

- Οι ήρωες που πρωταγωνιστούν σε μια ιστορία είναι πρίγκιπες και πριγκίπισσες, φτωχοί αγρότες, νεότεροι γιοι, σοφές γριές, ζητιάνοι και στρατιώτες, ζώα.
- Υπάρχει ένας κεντρικός ήρωας, ο οποίος έχει ως στόχο να βελτιώσει την ζωή του.
- Οι διάφοροι χαρακτήρες των παραμυθιών είναι είτε καλοί είτε κακοί.
- Υπάρχουν μαγικά στοιχεία, όπως για παράδειγμα νεράιδες, μαγεμένα πλάσματα κ.ά.



# Παραμύθια –Σύμβολα (1)

- Τα σύμβολα των παραμυθιών χωρίζονται σε φυσικά και παραδοσιακά, αριθμητικά και χρωματικά.

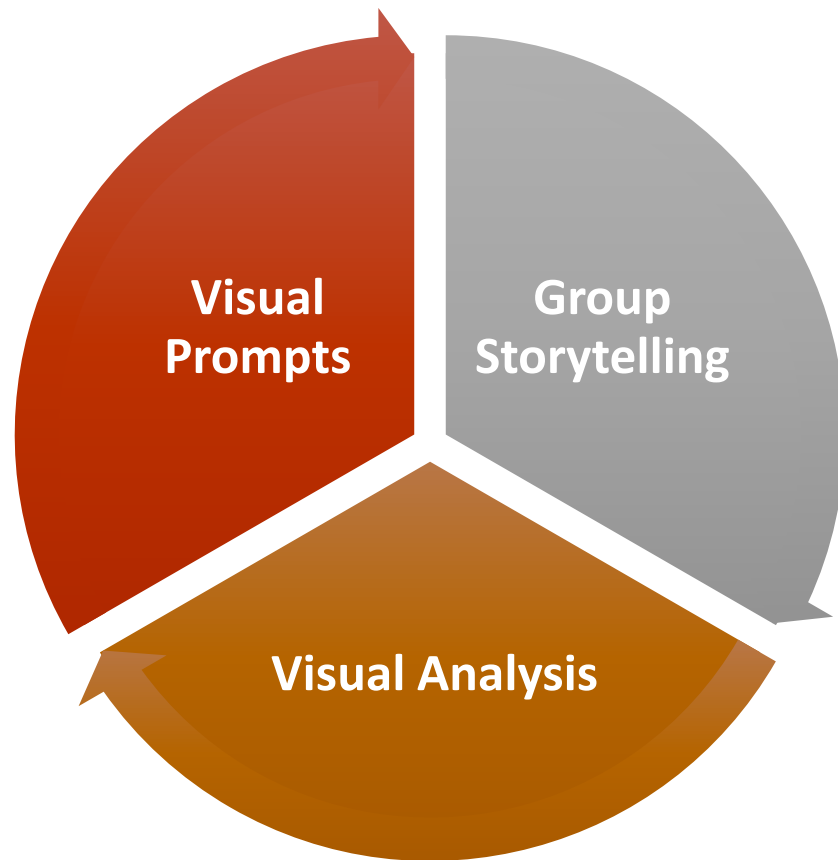
## Τα φυσικά σύμβολα:

- Το νερό, η γη κι ο αέρας είναι τα τρία στοιχεία, στα οποία διαδραματίζεται η ανθρώπινη ζωή, και μπορούν να ερμηνευθούν ως ασυνείδητο (νερό), συνειδητό (γη) και υπερεγώ (αέρας). Το τέταρτο στοιχείο της φωτιάς, μαζί με αυτό του αέρα συμβολίζουν επίσης και την κινούμενη δύναμη που καθαρίζει. Η φωτιά συγκεκριμένα προσφέρει εξαγνισμό και μεταμόρφωση.
- Το δάσος αποτελεί τον χώρο όπου συνήθως ο ήρωας του παραμυθιού βρίσκεται φεύγοντας από το σπίτι του. Αποτελεί το προ-συνειδητό και είναι ένας τόπος άγνωστος και μυστηριακός, όπου ο καθένας ψάχνει να βρει ένα σκοτεινό κομμάτι του εαυτού του και να το αναγνωρίσει. Στο δάσος πολύ συχνά βρίσκεται και μια πηγή, η οποία υποδηλώνει τη ζωντανή ροή της ψυχής.

## Παραμύθια – Σύμβολα (2)

- Τα παραδοσιακά σύμβολα είναι πράξεις ή πράγματα από το φυσικό κόσμο με εκτεταμένο νόημα κοινώς αποδεκτό: ο ήλιος ως σύμβολο του θεού, το λιοντάρι ως σύμβολο θάρρους, ο καθρέπτης ως προσωποποίηση της αλήθειας ή ως αναπαράσταση της ομορφιάς όπου προωθεί τη ματαιοδοξία και τη ζήλεια. Από τα σύμβολα που η απόκτησή τους σημαίνει ολοκλήρωση της ψυχής, το ανώτερο όλων είναι το σύμβολο του στέμματος
- Οι δοκιμασίες που περνά ο ήρωας μέχρι το τέλος του παραμυθιού, τις οποίες τελικά και επιτυγχάνει να ξεπεράσει, συμβολίζουν την πίστη στον εαυτό και στην κατάκτηση του ανώτερου εαυτού
- Τα αριθμητικά σύμβολα είναι τα σύμβολα των αριθμών: ο αριθμός τρία κι ο αριθμός επτά διότι είναι αριθμοί που απαντώνται σε πολλές θρησκείες.
- Τα χρωματικά σύμβολα: το κόκκινο που μπορεί να συμβολίζει κίνδυνο αλλά και γονιμότητα από την έμμηνο ρύση.

# Παράλληλη στόχευση Οπτικός γραμματισμός – Δημιουργική γραφή



- Τα αφηγηματικά ζάρια λειτουργούν θετικά:
- Οπτικά ερεθίσματα για δημιουργική γραφή
  - Ομαδική αφηγηματική δραστηριότητα
  - Οπτική ανάλυση

# Ενισχύοντας τον πρώιμο γραμματισμό

Τα αφηγηματικά ζαρια πλαισιωμένα από τον οπτικό γραμματισμό και τη δημιουργική γραφή στην προσχολική ηλικία μπορεί να είναι ένας δημιουργικός και συναρπαστικός τρόπος για την ενίσχυση των δεξιοτήτων και της φαντασίας του πρώιμου γραμματισμού.

Παράλληλος στόχος της Δ.Γ. είναι να επιτευχθεί η γλωσσική καλλιέργεια, η ανάπτυξη της ικανότητας για επικοινωνία, η ανάπτυξη της δεξιότητας του αφηγητή, η δημιουργία ενός κλίματος συντροφικότητας, όπως επίσης και η ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και κριτικής ικανότητας, μέσα από την κινητοποίηση της φαντασίας.

# Οι Κανόνες του παιχνιδιού. Η προτεινόμενη εκδοχή από τους δημιουργούς

- Παίζεται από ένα μόνο άτομο ή από όσα άτομα το επιθυμούν
- Ο παίχτης ρίχνει τα 8 ζάρια και φτιάχνει ιστορία με τις 8 απεικονίσεις που έφερε. Αν κάποια απεικόνιση είναι η κόκκινη απεικόνιση σπιράλ (υπερδυνάμεις), τότε ρίχνει και το ζάρι των υπερδυνάμεων.
- Για να υπάρχει μεγαλύτερη πρόκληση και διασκέδαση στο παιχνίδι, ο παίχτης μπορεί να συνθέσει την ιστορία με τη σειρά που έφερε τα ζάρια ή για κάθε ζάρι να συνεχίσει την ιστορία ο διπλανός παίχτης Κ.Ο.Κ.

# Παραδείγματα εφαρμογής σε ομάδες παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας

- **Εισαγωγή και εξερεύνηση.** Ξεκινήστε παρουσιάζοντας τους κύβους στα παιδιά και αφήστε τα να εξερευνήσουν τις διαφορετικές εικόνες σε κάθε πρόσωπο. Εξηγήστε ότι θα χρησιμοποιήσουν αυτούς τους κύβους για να δημιουργήσουν τις δικές τους ιστορίες.
- **Κύκλος αφήγησης.** Συγκεντρώστε τα παιδιά σε κύκλο και τοποθετήστε τους κύβους στο κέντρο. Κάθε παιδί μπορεί να κυλήσει εκ περιτροπής τους κύβους ή μπορείτε να ζητήσετε από ένα παιδί να τους κυλήσει για να καθορίσει τα κύρια στοιχεία της ιστορίας.
- **Ο χαρακτήρας.** Ξεκινήστε με έναν χαρακτήρα: Αφού κυλήσετε τους κύβους, ζητήστε από τα παιδιά να εστιάσουν σε μία από τις εικόνες. Αυτός θα είναι ο κύριος χαρακτήρας της ιστορίας. Ενθαρρύνετε τα παιδιά να δώσουν ένα όνομα στον χαρακτήρα και να περιγράψουν την εμφάνιση και την προσωπικότητά του.

- **Χτίζοντας την ιστορία** Ενθαρρύνετε τα παιδιά να προσθέτουν εναλλάξ την ιστορία. Μπορείτε να ξεκινήσετε με μια ή δύο απλές προτάσεις και στη συνέχεια να περάσετε την αφήγηση στο επόμενο παιδί. Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να συμμετάσχει στην αφήγηση.
- **Πρωθήστε τη δημιουργικότητα:** Ενθαρρύνετε τα παιδιά να είναι όσο το δυνατόν πιο δημιουργικά. Αφήστε τα να φτιάξουν τις δικές τους αφηγήσεις και μην ανησυχείτε πολύ για τις λογικές συνδέσεις. Έχει να κάνει με την καλλιέργεια της φαντασίας τους.



- **Ερωτήσεις ανοιχτού τύπου:** Σε όλη τη διαδικασία αφήγησης, κάντε ερωτήσεις ανοιχτού τύπου για να βοηθήσετε τα παιδιά να επεξεργαστούν τις ιστορίες τους. Για παράδειγμα, "Γιατί ο κύριος χαρακτήρας το έκανε αυτό;" ή "Τι πιστεύεις ότι θα συμβεί μετά;"
- **Ηχογράφηση της ιστορίας:** Καθώς η ιστορία εξελίσσεται, σκεφτείτε να ζητήσετε από κάποιον να τη γράψει ή να ζωγραφίσει εικόνες που θα τη συνοδεύσουν. Αυτό επιτρέπει στα παιδιά να δουν την ιστορία τους να παίρνει σάρκα και οστά και να τη διατηρεί για μελλοντική απόλαυση.
- **Δραματοποίηση:** Αφού ολοκληρωθεί η ιστορία, τα παιδιά μπορούν να την παίξουν χρησιμοποιώντας υποστηρικτικά αντικείμενα ή το σώμα τους. Αυτό τους βοηθά να ασχοληθούν με την αφήγηση σε διαφορετικό επίπεδο.
- **Συζήτηση και προβληματισμός:** Αφού ολοκληρωθεί η ιστορία, συζητήστε με τα παιδιά τι τους άρεσε στην ιστορία και τι θα άλλαζαν αν μπορούσαν. Αυτό τους ενθαρρύνει να σκέφτονται κριτικά και να βελτιώνουν τις δεξιότητές τους στην αφήγηση.

# Δημιουργία πρωτότυπων αφηγηματικών ζαριών από τον εκπαιδευτικό

- Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να προμηθευτεί από το εμπόριο ή να φτιάξει κύβους με χαρτόνι σα ζάρια, χρησιμοποιώντας και χρωματιστά χαρτόνια και αυτοκόλλητα για να προσθέσει απεικονίσεις στα ζάρια.
- Σε κάθε πλευρά του ζαριού τοποθετείται μια εικόνα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία μιας ιστορίας, ανάλογα με την ηλικία και το νοητικό επίπεδο των παιδιών, καθώς και τους εκπαιδευτικούς στόχους.
- Κάθε ζάρι αφορά διαφορετικό είδος:
  1. ένα ζάρι με τους χαρακτήρες π.χ. παιδιά, αγόρι, κορίτσι, φίλοι κλπ
  2. ένα ζάρι με τοποθεσίες π.χ. αυλή, δάσος, παραλία, σπίτι, έρημος, φράχτης, σκάλα
  3. ένα ζάρι με το χρόνο ή τον καιρό π.χ. αέρας, χειμώνας, βράδυ, ξημερώματα, θύελλα
  4. ένα ζάρι με ήχους π.χ. καμπάνα, σφύριγμα, κύματα, μουσική, τραγούδια, βήματα
  5. ένα ζάρι με ζώα π.χ. σκύλος, γατάκι, ελάφια, αρκούδα, πουλιά, πάπιες
  6. ένα ζάρι με αντικείμενα π.χ. ποδήλατο, δέντρα, λουλούδια, χόρτα, κάγκελα, πόρτα
  7. ένα ζάρι με επίθετα π.χ. χαρούμενος, δυνατός, ήσυχος, παράξενος, εντυπωσιακός

## Συνοψίζοντας

Τα αφηγηματικά ζάρια μπορούν να είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την ενίσχυση της δημιουργικότητας, την ανάπτυξη της γλώσσας και τη συνεργασία σε προσχολικά περιβάλλοντα. Κάνουν την αφήγηση διασκεδαστική και ελκυστική για τα μικρά παιδιά, ενώ τα βοηθούν επίσης να αναπτύξουν σημαντικές επικοινωνιακές και αφηγηματικές δεξιότητες.



# Βιβλιογραφία (1)

- Ashliman, D. L. (2004). *Folk and Fairy Tales: A Handbook: A Handbook*. ABC-CLIO.
- Bettelheim B. (1976), *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Alfred A. Knopf,
- Δουλάμη, Σ. Αντωνίου Α-Σ. (2011) Η γοητεία των παραμυθιών: Χρήση και αξιοποίησή τους στον χώρο της ειδικής αγωγής. *Παιδαγωγικός λόγος 1/2011*, σ. 27- 44.
- Kellar, Danielle. (2021). *Fairy tales: socialization through archetypal patterns & symbols*. Rutgers, The State University of New Jersey.
- Μαλαφάντης, Κ. (2014). *Το Παραμύθι και η Δημιουργικότητα των παιδιών* Διαθέσιμο στο : <https://journals.lib.uth.gr/index.php/keimena/article/view/578/560>
- Μαλαφάντης, Κ. (2021). Η αφήγηση του παραμυθιού ως μέσο ανάπτυξης της δημιουργικότητας του παιδιού / The narration of the fairy tale as a means of developing the child's creativity

# Βιβλιογραφία (2)

- Μερακλής, Μ.Γ (2001). *Τα παραμύθια μας*. Αθήνα: Εντός.
- Νικολαΐδου, Σ. (2015). *Η Δημιουργική Γραφή στο σχολείο*, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Roos, R. (2022). 99 Folktale and Fairy Tale Endings by Storytellers. Διαθέσιμο στο: <https://internationalstoryteller.com/folktale-and-fairy-tale-endings/>
- Σιδηροπούλου Μ., 2016. *Δημιουργική Γραφή και Ανθρωπολογία: Λογοτεχνικές όψεις του εθνογραφικού λόγου* στο «Η Δημιουργική Γραφή στο Σχολείο», Νικολαΐδου Σ. (επιμ.), Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο
- Σιδηροπούλου Μ., Μουσένα Ε. (2020). Πιόνια, διαδρομές και αλληλεπιδράσεις: Η Δημιουργική γραφή ως επιτραπέζιο παιχνίδι. *1<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση»* Τόμος Β' . Διαθέσιμο στο : <https://www.openbook.gr/to-ekpaideytiko-paichnidi-stin-typiki-kai-mi-typiki-mathisi/>
- Starzinsky, I. (2012). *Magic & Fairy-tale dice*, Illustrations Hannah Waldron. Laurence King Publishing, London, UK
- Τσιλιμένη, Τ. Δ (2003). *Οι μικρές ιστορίες κατά την εικοσαετία 1970-1990*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Τσιτσλοπεργερ, Χ. (1999). *Τα παιδιά παίζουν παραμύθια(μετάφραση Παπαδοπούλου Δέσποινα)*. Πατάκη.