



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

Δ΄ Δημοτικού

Τίτλος:

«Παιχνίδια»

Συγγραφή: ΚΑΛΛΙΟΠΗ ΚΥΡΔΗ

Εφαρμογή: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΜΙΧΑΛΑΚΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2013



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνοι υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας πρωτοβάθμιας:

Κώστας Ντίνας & Σωφρόνης Χατζησαββίδης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Παιχνίδια

Εφαρμογή σεναρίου

Μιχαλάκου Κατερίνα

Δημιουργία σεναρίου

Καλλιόπη Κύρδη

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Λογοτεχνία / Γλώσσα

Τάξη

Δ΄ Δημοτικού

Σχολική Μονάδα

8ο Δημοτικό Σχολείο Πάτρας

Χρονολογία

Από 4 έως 30 Μαΐου 2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

«Το παιχνίδι στη Λογοτεχνία», Βιβλίο Γλώσσας, Δ΄ Τάξη.

Συνδυάζεται επίσης με τη θεματική ενότητα της Γ΄ Τάξης «Φιλικές σχέσεις» (ως προτεινόμενη προέκταση, αξιοποιώντας βιβλία όπου τα παιχνίδια ταξιδεύουν).

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Λογοτεχνία

Νεοελληνική Γλώσσα



Μελέτη περιβάλλοντος (Στα νέα προγράμματα Σπουδών: Ενότητα Πολιτισμός – Γ΄ και Δ΄ Τάξεις)

Ιστορία (Ενότητες που άπτονται της καθημερινής ζωής και της εκπαίδευσης)

Φυσική Αγωγή (αθλητικά και ομαδικά παιχνίδια)

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Πληροφορική, αισθητική αγωγή (μουσική, εικαστικά, οπτικοακουστική έκφραση)

Χρονική διάρκεια

Για την εφαρμογή του σεναρίου απαιτήθηκαν 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος

Εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας, βιβλιοθήκη σχολείου.

Εκτός σχολείου: δημοτική/δημόσια/παιδική βιβλιοθήκη.

II. Εικονικός χώρος

Ιστολόγιο τάξης/σχολείου, ιστοσελίδα σχολείου (εφόσον υπάρχουν), υλικό σε ψηφιακή μορφή του παρόντος προγράμματος (ψηφιακά παιχνίδια λογοτεχνίας) και του ιστότοπου www.bookbook.gr.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Για τον/τη μαθητή/-τρια: Είναι απαραίτητη προϋπόθεση η εργασία σε ομάδες (προαπαιτείται εξοικείωση με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο), η εξοικείωση με Η/Υ (χρήση διαδικτυακών μηχανών αναζήτησης, αρχική γνώση επεξεργασίας κειμένου), η πρόσβαση σε βιβλιοθήκη.

Για τον/τη δάσκαλο/-α, είναι απαραίτητες οι γνώσεις Τ.Π.Ε πρώτου επιπέδου, η πρόσβαση σε βιβλιοθήκη, και, προαιρετικά, ο χειρισμός απλών προγραμμάτων δημιουργίας κόμικς και movie maker.

Για το σχολείο, είναι αναγκαία η συνεργασία με τη Διεύθυνση και τον εκπαιδευτικό της Πληροφορικής, ώστε να διατίθεται το εργαστήριο Πληροφορικής



για εφαρμογές στο μάθημα της Λογοτεχνίας (αναζήτηση στο διαδίκτυο, αξιοποίηση υλικού του παρόντος προγράμματος κ.ά.). Επίσης, θα χρειαστεί συνεργασία με τους εκπαιδευτικούς Αισθητικής και Φυσικής αγωγής, ώστε να εναρμονίζουν τις θεματικές τους με την παρούσα θεματική. Απαραίτητη, τέλος, είναι η δυνατότητα προβολής ppt και ταινιών μέσω διαδραστικού πίνακα ή βιντεοπροβολέα ή dvd player.

Εφαρμογή στην τάξη

Το παρόν σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Καλλιόπη Κύρδη, «Παιχνίδια», Νεοελληνική γλώσσα, Δ΄ Δημοτικού.

Το σενάριο αντλεί

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ / ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Κεντρικός άξονας του σεναρίου είναι το παιχνίδι, όπως εμφανίζεται στην λογοτεχνία για παιδιά, σε αυτοβιογραφικά κείμενα συγγραφέων, σε βιβλία γνώσεων, λευκώματα, καθώς και σε μελοποιημένη ποίηση. Η σύντομη διάρκεια (10 ώρες) δεν επιτρέπει τη σε βάθος μελέτη, επιχειρείται όμως η αναζήτηση των διαφορετικών διαστάσεων του παιχνιδιού μέσα από λογοτεχνικά κείμενα για παιδιά:

- ∴ το παιχνίδι ως αντικείμενο που αποκτά ζωή και δρα
- ∴ το παιχνίδι ως δικαίωμα και απασχόληση, ατομική και ομαδική
- ∴ το παιχνίδι ως αποτέλεσμα παιδικής εργασίας
- ∴ το παιχνίδι ως μίμηση της ενήλικης ζωής, αλλά και ως δημιουργία φανταστικών κόσμων
- ∴ το παιχνίδι στην ιστορική του διάσταση και στη λαϊκή παράδοση.

Ακόμη, ως προέκταση, γίνονται αναφορές στην παιδική ηλικία και την εξέλιξη των αντιλήψεων για αυτήν.



Προτείνεται η εργασία κυρίως σε ομάδες και η διερευνητική συμμετοχική μάθηση σε όλες τις φάσεις του σεναρίου. Είναι πολύ σημαντικό στοιχείο ο συνεχής διάλογος και η ανταλλαγή απόψεων, διαδικασίες κατά τις οποίες ο εκπαιδευτικός συμμετέχει ισότιμα, διαβάζοντας και ο ίδιος τα προτεινόμενα βιβλία. Σε συγκεκριμένα σημεία του σεναρίου η τάξη λειτουργεί ως μία ενιαία ομάδα.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

Αφορμή για το σενάριο αυτό στάθηκαν η διδακτική ενότητα «Το παιχνίδι στη Λογοτεχνία» (Δ΄ Τάξη), ενταγμένη στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών για τη Λογοτεχνία, καθώς και σχετικά κείμενα από το Ανθολόγιο και τα βιβλία της γλώσσας των τάξεων Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού.

Ο Γιόχαν Χουιζίνγκα, σημαντικός ιστορικός του 20ού αιώνα, στο έργο του *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι: Homo Ludens*, διατυπώνει τη θεωρία ότι ο πολιτισμός γεννιέται από την έμφυτη στον άνθρωπο τάση να παίζει, και ότι οι ποικίλες πολιτισμικές μορφές, από το δίκαιο και τη φιλοσοφία ως την ποίηση και την τέχνη, μπορούν να κατανοηθούν ως εκδηλώσεις ή μεταμορφώσεις της θεμελιώδους ορμής προς το παιχνίδι.

Το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με τη ζωή και την ανάπτυξη του παιδιού. Είναι ανάγκη και δικαίωμα. Όπως διατυπώνεται στη Διεθνή Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού (Άρθρο 31) «Τα Συμβαλλόμενα Κράτη αναγνωρίζουν στο παιδί το δικαίωμα στην ανάπαυση και στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, στην ενασχόληση με ψυχαγωγικά παιχνίδια και δραστηριότητες που είναι κατάλληλες για την ηλικία του και στην ελεύθερη συμμετοχή στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή», ενώ στη «Διακήρυξη για τα Δικαιώματα του παιδιού» αναφέρεται ότι «Το παιδί θα έχει κάθε ευκαιρία για παιχνίδι και ψυχαγωγία, που πρέπει να κατευθύνονται προς τους ίδιους σκοπούς που επιδιώκει και η εκπαίδευση».



Επειδή το παιχνίδι βρίσκεται στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος των παιδιών, το θέμα μπορεί να κεντρίσει την περιέργειά τους για σχετικά βιβλία, όπου τα παιχνίδια-αντικείμενα ζωντανεύουν και αναλαμβάνουν δράση, τα παιδιά δημιουργούν φανταστικούς κόσμους, παίζουν με τους φίλους τους, διεκδικούν το δικαίωμα στο παιχνίδι, κάνουν σκανταλιές, έρχονται από το παρελθόν κουβαλώντας τα δικά τους παιχνίδια... Οι ποικίλες εννοιολογικές σημασίες του παιχνιδιού (βλ. σχετικά στο χρονολόγιο της λέξης η κοινωνική και η ιστορική του διάσταση, η σημασία του διαχρονικά σε όλους τους πολιτισμούς με τη μνητική του λειτουργία, έχουν δώσει αφορμή για ποικίλες λογοτεχνικές προσεγγίσεις και βιβλία γνώσεων.

Σημαντική παράμετρος είναι η συμβολή των γλωσσικών λαϊκών παιχνιδιών στην ανάπτυξη του λόγου στο παιδί: τραγουδάκια, ταχταρίσματα, παιχνιδοτράγουδα, και παραμυθοτράγουδα, αινίγματα, λαχνίσματα, λεκτικής ετοιμότητας.

Το σενάριο αυτό εισηγείται την αναζήτηση του νήματος που συνδέει τις διαφορετικές όψεις του παιχνιδιού στη λογοτεχνία με τα λευκάματα και τα βιβλία γνώσεων, τις αφηγήσεις των λογοτεχνικών ηρώων με τις αυτοβιογραφικές αφηγήσεις συγγραφέων, ψήγματα της ιστορίας της παιδικής ηλικίας με παιχνίδια διαχρονικά. Η συσχέτιση των κειμένων με την εποχή τους και η σύγκριση μεταξύ τους σκοπό έχει να βοηθήσει τους μαθητές να διακρίνουν τις διαφορετικές αντιλήψεις για την παιδική ηλικία.

Πρόθεση είναι η ανάδειξη της διακειμενικότητας και στην αρχή αυτή στηρίζεται η επιλογή των προτεινόμενων βιβλίων και του συνοδευτικού υλικού, προκειμένου οι μαθητές να διαπιστώσουν διαισθητικά ότι κάθε κείμενο που διαβάζουμε ανακαλεί άλλα κείμενα που έχουμε συναντήσει και διαλέγεται με αυτά. Κάθε νέα ανάγνωση φωτίζει διαφορετικά όσα έχουμε ήδη διαβάσει για το θέμα, μας ωθεί σε νέες ερμηνείες. Αλλά και κάθε αναγνώστης θα προσλάβει το κείμενο με τους δικούς του κώδικες, θα το ερμηνεύσει βάσει των εμπειριών του, των προηγούμενων αναγνώσεών του, του πολιτισμικού του περιβάλλοντος.



Παράλληλα τα παιδιά θα διαπιστώσουν ότι κάθε συγγραφέας βλέπει το ίδιο θέμα με τη προσωπική του οπτική, μεταφέροντας τις δικές του εμπειρίες και αναγνώσεις, τη δική του παιδική ηλικία, συνειδητά ή ασυνείδητα, και δημιουργεί με το δικό του ύφος. Μπορεί επίσης να επαναφέρει θέματα που απασχόλησαν τη λογοτεχνία σε άλλους τόπους και εποχές, κάτω από ένα νέο πρίσμα, π.χ. ο Χρήστος Μπουλώτης με το βιβλίο *Παιχνίδι με τα στρατιωτάκια της ειρήνης* επαναφέρει στοιχεία από τον *Τρελαντώνη* της Π. Δέλτα και το παιχνίδι με τα μολυβένια στρατιωτάκια.

Στις ίδιες αρχές στηρίζεται και η αξιοποίηση των παιχνιδιών και των χρονολογίων των λέξεων, τα οποία δίνουν έμφαση στις διαδρομές ανάμεσα στα κείμενα και τις λέξεις.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις πρότυπα, στάσεις ζωής

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να διαπιστώσουν τις ποικίλες διαστάσεις του παιχνιδιού (αντικείμενο, ομαδικό, αθλητικό, φαντασίας, μοναχικό κοκ) μέσα από τα κείμενα
- να ανιχνεύσουν στοιχεία για τη διαχρονική/διαπολιτισμική διάσταση του παιχνιδιού (ομοιότητες-διαφορές)
- να γνωρίσουν πολιτισμικές πρακτικές
- να σκεφτούν σχετικά με τις διακρίσεις στο παιχνίδι και τις ανατροπές τους, όπως φαίνονται στα λογοτεχνικά κείμενα και τα λευκώματα (παιχνίδια για αγόρια ή κορίτσια, για μικρούς ή μεγάλους κ.ο.κ.)
- να γνωρίσουν λογοτεχνικές φιλίες που στήθηκαν γύρω από το παιχνίδι
- να έρθουν σε επαφή με την καθημερινότητα παιδιών του παρελθόντος, καθώς και παιδιών άλλων τόπων
- να γνωρίσουν τις επινοήσεις παιχνιδιών των παιδιών άλλων εποχών ή τόπων
- να κατανοήσουν την κοινωνική διάσταση του παιχνιδιού



- να γνωρίσουν το θέμα της παιδικής εργασίας και να μάθουν να διεκδικούν τα δικαιώματά τους και τα δικαιώματα των άλλων.

Γνώσεις για τη γλώσσα/λογοτεχνία

Με το σενάριο αυτό επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να προσεγγίσουν τις ποικίλες έννοιες της λέξης *παιχνίδι* και την ετυμολογία της
- να ανακαλύψουν τη διακειμενικότητα, καθώς οι αναγνώσεις γύρω από το θέμα τους οδηγούν από το ένα βιβλίο στο άλλο
- να διαπιστώσουν τις διαφορετικές οπτικές γωνίες των συγγραφέων και τους διαφορετικούς τρόπους διαπραγμάτευσης του θέματος
- να ανιχνεύσουν αυτοβιογραφικά στοιχεία-παιδικές μνήμες στα λογοτεχνικά κείμενα
- να κατανοήσουν τη μεταφορική χρήση της λέξης, αξιοποιώντας και το σχετικό χρονολόγιο λέξης
- να διακρίνουν τη χιουμοριστική ματιά
- να κατανοούν την υπερβολή ως λογοτεχνική έκφραση
- να ανιχνεύουν τα όρια φανταστικού και πραγματικού.

Γραμματισμοί

Επιδιώκεται οι μαθητές και οι μαθήτριες μετά το τέλος της διδασκαλίας να μπορούν:

- να κατανοήσουν τις διαφορετικές έννοιες/ερμηνείες της λέξης (και των παραγώγων της), ανάλογα με το κείμενο στο οποίο εμπεριέχεται, καθώς και όσα υποδηλώνει σε κάθε περίπτωση
- να διακρίνουν και να μπορούν να χρησιμοποιούν καίρια, είδη κειμένων που σχετίζονται με το παρόν σενάριο: *περιγραφή, αφήγηση, λεζάντα, ορισμός, οδηγίες*



- να διακρίνουν τις διαφορές ανάμεσα σε βιβλία λογοτεχνικά και βιβλία γνώσεων και να αξιοποιούν τον συνδυασμό τους για την προσέγγιση του θέματος
- να αναγνωρίζουν την πολιτισμική διάσταση του όρου
- να αντλούν στοιχεία για τον κοινωνικό περίγυρο των ηρώων για να ερμηνεύουν τη συμπεριφορά τους
- να συζητούν για τους τρόπους με τους οποίους τα έργα αυτά μεταδίδουν θέσεις και απόψεις, σε τη σχέση με την κοινωνική πραγματικότητα στην οποία αναφέρεται το εκάστοτε κείμενο
- να ανιχνεύουν ιστορικά στοιχεία που εμπεριέχονται στα κείμενα και να συγκρίνουν με άλλες χρονικές περιόδους.

Διδακτικές πρακτικές

Προτείνεται η υλοποίηση του σεναρίου με τη μέθοδο project. Θεωρείται αναγκαία η συμμετοχική διαδικασία και ο διάλογος. Επειδή στη λογοτεχνία κάθε αναγνώστης κατανοεί και ερμηνεύει σύμφωνα με τους προσωπικούς του κώδικες τα κείμενα, οι τοποθετήσεις των παιδιών απέναντι στα κείμενα δεν ταξινομούνται σε σωστές ή λάθος. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να αναδειξεί τις διαφορετικές προσλήψεις του κάθε κειμένου από τα παιδιά και να μην επιβάλει μια μοναδική άποψη και ερμηνεία. Προτρέπει τα παιδιά να μοιραστούν τις σκέψεις τους και τα ενθαρρύνει στη διαφορετικότητα των ανταποκρίσεών τους.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για την αξιοποίηση αυτού του σεναρίου είναι η διδακτική ενότητα Το παιχνίδι στη Λογοτεχνία (Δ΄ Τάξη), ενταγμένη στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών για τη Λογοτεχνία, καθώς και σχετικά κείμενα από το *Ανθολόγιο* και τα βιβλία της Γλώσσας των τάξεων Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού (αναφέρονται παρακάτω).



Επιπλέον:

Α. Το παιχνίδι είναι σημαντική παράμετρος της καθημερινότητας του παιδιού και η παρουσία του στη λογοτεχνία μπορεί να κεντρίσει το ενδιαφέρον του για την ανάγνωση. Στα κείμενα που προτείνονται απαντάται σε διαφορετικές μορφές:

- αναφέρεται σε αντικείμενα που ζωντανεύουν και σε ήρωες της μυθοπλασίας
- αποτελεί πηγή έμπνευσης
- διατρέχει την πλοκή ως μέρος της καθημερινότητας των ηρώων
- αποτελεί ένα επεισόδιο της πλοκής
- εμφανίζεται ως διεκδίκηση και δικαίωμα
- παρουσιάζεται ως καταφυγή σε έναν φανταστικό κόσμο
- παρουσιάζεται ως επινόηση και μύηση
- συνδέεται με τις μνήμες της παιδικής ηλικίας ενηλίκων
- είναι το κεντρικό θέμα σε βιβλία γνώσεων.

Β. Το θέμα προσφέρεται για την προσέγγιση, μέσα από τα βιβλία, της καθημερινής ζωής των παιδιών σε διαφορετικούς τόπους και διαφορετικές ιστορικές περιόδους, με έμφαση στην ελληνική αρχαιότητα, λόγω του περιεχομένου του μαθήματος της ιστορίας των τάξεων Γ' και, κυρίως, Δ'. Τα λογοτεχνικά κείμενα αλλά και τα βιβλία γνώσεων για το παιδί και το παιχνίδι στην αρχαιότητα μπορούν να συμβάλουν στη καλύτερη κατανόηση πτυχών της ιστορίας, μέσα από την ταύτιση των μαθητών με τους ήρωες των βιβλίων και τη σύγκριση με τη δική τους καθημερινότητα, τα δικά τους παιχνίδια.

Γ. Το θέμα αξιοποιείται για προέκταση στα θέματα της φιλίας, της συνεργασίας, καθώς του δικαιώματος στον ελεύθερο χρόνο και την έκφραση.

Δ. Δίνεται η δυνατότητα για αναφορά στο θέμα της παιδικής εργασίας και εκμετάλλευσης



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

1. Το σενάριο μπορεί να συνδεθεί με τις θεματικές ενότητες της λογοτεχνίας:

«Το παιχνίδι στη Λογοτεχνία», Δ΄ Τάξη.

«Φιλικές σχέσεις», Γ΄ Τάξη (ως προτεινόμενη προέκταση, αξιοποιώντας βιβλία όπου τα παιχνίδια ταξιδεύουν).

2. Γλώσσα: Το σενάριο μπορεί να συνδεθεί με κείμενα της Γλώσσας (βλ. λεπτομέρειες στη συνέχεια), κείμενα από το *Ανθολόγιο*, την Ιστορία, την Αισθητική αγωγή, τη Φυσική αγωγή, την Πληροφορική, τη Μελέτη περιβάλλοντος.

3. Ιστορία: Προτείνονται βιβλία που προσφέρονται για εμβάθυνση σε πτυχές της καθημερινής ζωής στην αρχαιότητα, καθώς και για την κατανόηση της κοινωνικής σύνθεσης και του πολιτεύματος στην αρχαία Αθήνα.

4. Φυσική Αγωγή: Μπορούν να οργανωθούν ομαδικά παιχνίδια, παιχνίδια στην αυλή, αθλητικά παιχνίδια με οδηγό τα προτεινόμενα κείμενα.

5. Μελέτη περιβάλλοντος: συσχέτιση με το θέμα των δικαιωμάτων του παιδιού, καθώς και τη χρήση χάρτη.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Επειδή οι μαθητές δεν έχουν ακόμη μεγάλη εμπειρία, θεωρείται αναγκαία η καθοδήγηση και βοήθεια του εκπαιδευτικού της τάξης αλλά και του εκπαιδευτικού της πληροφορικής. Δεν είναι σκόπιμο να δοθούν στα παιδιά εργασίες για το σπίτι που στηρίζονται στη χρήση Η/Υ, γιατί συνήθως υλοποιούνται από τους γονείς των παιδιών.

Οι μαθητές προτείνεται να αξιοποιήσουν στο σχολείο διάφορες εφαρμογές των Η/Υ (επεξεργαστή κειμένων, λογισμικό παρουσίασης, movie maker), καθώς και περιβάλλοντα του Web:

∴ για να προσεγγίσουν κάποια από τα κείμενα που βρίσκονται σε ηλεκτρονική μορφή και να μπορούν να προβάλλονται ώστε να τα συζητήσουν στην τάξη



- για να αναζητήσουν φωτογραφίες και έργα τέχνης σχετικά με το θέμα και να τα συνδυάσουν με τα κείμενα
- για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν δικά τους κείμενα και έργα
- για να αξιοποιήσουν το υλικό του παρόντος προγράμματος (χρονολόγια και παιχνίδια)
- τέλος, στον βαθμό που είναι εφικτό, να πειραματιστούν με τη δημιουργία ενός χώρου συνεργασίας και διαλόγου και να διαδώσουν μέσω ιστολογίου μέρος της εργασίας τους που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του σεναρίου, προβάλλοντας τα δικά τους πολυτροπικά κείμενα και εκφράζοντας τις προσωπικές τους ερμηνείες.

Στόχος της χρήσης των ΤΠΕ είναι –μεταξύ άλλων– οι μαθητές/-τριες να μάθουν να αξιοποιούν το διαδίκτυο ως πηγή πληροφοριών με κριτικό τρόπο και να αναπτύξουν δεξιότητες συλλογής, κατανόησης, επιλογής και διαχείρισης πληροφοριών. Επίσης, στόχος είναι να κατανοήσουν τις ευρείες δυνατότητες των ΤΠΕ και τα παράθυρα που τους ανοίγει στη συλλογή πληροφοριών, την εύρεση κειμένων, εικόνων, οπτικοακουστικών μηνυμάτων, απόψεων, συνδυασμών, μαθαίνοντας παράλληλα τους περιορισμούς του μέσου. Επιπλέον, η δημοσιοποίηση της δουλειάς τους μέσω του ιστολογίου, τους ωθεί στην επιλογή και τη βελτίωση των εργασιών τους, που θα πρέπει να πραγματοποιείται αβίαστα, προκειμένου να εκτεθούν στο κοινό.

Κείμενα

Τα σχολικά κείμενα:

Βιβλίο Γλώσσας της Δ' Τάξης:

Ενότητα 6. Ιστορίες παιδιών: Οδυσσέας Ελύτης, [«Κορίτσι»](#), (από το έργο *Ο ήλιος ο ηλιάτορας*, εκδ. Ίκαρος 1971). Το ποίημα έχει μελοποιηθεί από τον Δημήτρη Λάγιο.

Ενότητα 9. Η παράσταση αρχίζει...: Άλκη Ζέη, [Ο Κεραμιδοτρέχαλος](#), διασκευή (Αθήνα: εκδ. Κέδρος, 2000).



Ενότητα 10. Λέξεις φτερουγίζουν πέρα, ταξιδεύουν στον αγέρα: Ντίνα Χατζηνικολάου, «[Παιχνίδια με τις λέξεις](#)» (από τη *Νεότερη Σχολική Ανθολογία* του Θεόδωρου Α. Γιαννόπουλου, εκδ. Ν.Δ. Νίκας Α.Ε, Αθήνα, 1983).

Βιβλίο Γλώσσας Γ' Τάξης

Γλία Χατζηπαναγιώτη, «[Αγαπητό μου ημερολόγιο](#)», διασκευασμένο απόσπασμα (από το βιβλίο της *Αγαπητό μου ημερολόγιο Τάκη*, εκδ. Δελφίни).

Μίκης Θεοδωράκης, «[Τα παιδικά μου παιχνίδια](#)» (από το βιβλίο *Χάριν παιδιάς*, σε επιμέλεια Ιουλίας Ηλιοπούλου), εκδ. Ίκαρος.

Αντώνης Σαμαράκης, «[Ένα παιδί γράφει στο Θεό](#)» (από το βιβλίο *Έχω δικαίωμα: ένα ποίημα και δέκα ιστορίες για παιδιά*, UNICEF).

Ανθολόγιο

Θέτη Χορτιάτη «[Λούνα παρκ, παππούλη μου](#)» (από την *Ανθολογία παιδικής ποίησης*, Αθήνα: Λιβάνης, 2000).

Νανά Νικολάου, «[Γλωσσοδέτης](#)», από τον ψηφιακό δίσκο του Νότη Μαυρουδή, *Χάρτινο καράβι*.

«[Λογοπαίγνιδο](#)» (από τα *Νανουρίσματα, Ταχταρίσματα, Παινέματα...*, Αθήνα: εκδ. Θυμάρι, 1994).

«[Παροιμίες Παροιμιόμυθοι, Αινίγματα](#)».

Μαρία Πυλιώτου, «[Χαρούμενοι χαρταετοί](#)» (από την ομώνυμη συλλογή διηγημάτων, Λευκωσία 1976).

Ντιντιέ Λεβύ, «[Αντζελμαν](#)» (από το ομότιτλο έργο, Αθήνα: εκδ. Παπαδόπουλος, 2003).

Παντελής Καλιότσος, «[Ένας αλλιώτικος ποδοσφαιρικός αγώνας](#)» (από το *Ένα σακί μαλλιά*, εκδ. Πατάκης, Αθήνα 1997).

Συμπληρωματικά: Η ενότητα *Παιχνίδια, παιχνίδια, παιχνίδια*, βιβλίο Γλώσσας Ε' Τάξης.



Παράλληλα κείμενα

Βιβλία

[Σημείωση: Στη Δ΄ Τάξη, υπάρχουν παιδιά που δεν είναι ακόμη αρκετά έμπειροι αναγνώστες. Τα πολυσέλιδα με πυκνό κείμενο βιβλία τα «τρομάζουν». Για να δοθεί η δυνατότητα σε όλα τα παιδιά να διαβάσουν πλήρη έργα, στον κατάλογο προτείνονται και βιβλία για λιγότερο έμπειρους αναγνώστες, γύρω από το παιχνίδι και τις εκφάνσεις τους. Τα ίδια βιβλία μπορούν να αξιοποιηθούν επίσης από μικρότερες τάξεις και επισημαίνονται].

Carlo Collodi, *Οι περιπέτειες του Πινόκιο*. Αθήνα: Καστανιώτης, 2002. (Το πλήρες κείμενο, για έμπειρους αναγνώστες.)

Carlo Collodi, *Οι περιπέτειες του Πινόκιο*. Αθήνα: Πατάκης, 2003. (Διασκευή.)

Carlo Collodi, *Πινόκιο*. Διασκευή Αντώνης Παπαθεοδούλου. Αθήνα: Μίνωας, 2011.

Η κλασική ιστορία του Πινόκιο διασκευασμένη για μικρότερα παιδιά. Ο ξυλουργός Τζεπέτο κατασκευάζει μια ξύλινη μαριονέτα που ζωντανεύει. Μπορεί να γίνει αληθινός άνθρωπος; Ο Πινόκιο θα ζήσει πολλές περιπέτειες, θα πει ψέματα και αλήθειες, θα χάσει τον πατέρα του, θα τον ξαναβρεί και θα μάθει πολλά. Κυρίως όμως ότι, για να γίνεις άνθρωπος, πρέπει να κάνεις λάθη και σωστά. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Ντιμίτερ Ινκίφ, *Η κούκλα που ήθελε να αποκτήσει ένα μωρό*. Αθήνα: Πατάκης, 2003. «Τον πολύ παλιό καιρό στη Ρωσία ζούσε ένας μάστορας που έφτιαχνε κούκλες από ξύλο. Τις έκανε όλες πολύχρωμες με μεγάλα μάτια και χαρούμενα πρόσωπα. Λίγο κατεργάρες, λίγο χοντρούλες, λίγο αστείες». Ο μάστορας μένει κατάπληκτος, όταν μια κούκλα που έφτιαξε εκφράζει την επιθυμία να αποκτήσει ένα μωρό. Μόλις πραγματοποιείται η επιθυμία της, η νέα κούκλα (κόρη) ζητάει με τη σειρά της ένα δικό της μωρό. Η ιστορία επαναλαμβάνεται συνεχώς, και ο μάστορας κατασκευάζει μια ολόκληρη σειρά από παρόμοιες κούκλες, όπου η μια είναι πιο μικρή από την άλλη.



Πρόκειται για τις ρώσικες κούκλες τύπου ματριόσκα, κούκλες δηλαδή που μπαίνουν η μία μέσα στην άλλη και που κατασκευάστηκαν για πρώτη φορά το 1890 από τον ξυλογλύπτη Βασίλι Πέτροβιτς Ζβιγιοζντότσκι. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Αλεξάνδρα Μητσιάλη, *Η κούκλα που ταξίδευε στον κόσμο*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2012

Η μικρή Ναϊρί, σε ένα εργοστάσιο, φτιάχνει όλη την ημέρα κούκλες. Περιποιείται ιδιαίτερα τα ρούχα μιας κούκλας που της φαίνεται ιδιαίτερη και της δίνει μυστικά το όνομα Λι. Η κούκλα αυτή φτάνει στα χέρια της Όλιας, μιας μικρής μετανάστριας που, με την οικογένεια της, πουλάει παιχνίδια. Πριν την πουλήσει, την ονομάζει μυστικά Λιλή. Την κούκλα αυτή αγοράζει ένας πατέρας για τα γενέθλια της κόρης του, της Σόφης, κι εκείνη την ονομάζει Λιλίκα. Φτώχεια, παιδική εργασία, μετανάστευση, αλλά και όνειρα. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Ιστορίες από τον Άντερσεν. 2006. Αθήνα: Παπαδόπουλος.

«Ο μολυβένιος στρατιώτης», σσ. 33-39. Απόδοση Κώστας Πούλος.

Επίσης στο: Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, *Τα ωραιότερα κλασικά παραμύθια του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν. Ο μολυβένιος στρατιώτης. Τα καινούργια ρούχα του αυτοκράτορα. Μια αληθινή πριγκίπισσα*. Αθήνα: Ντουντούμης, 2007.

Η κλασική ιστορία με τον μολυβένιο στρατιώτη και τη μεγάλη αγάπη του για τη χάρτινη χορεύτρια, οι περιπέτειές του μέχρι να συναντηθούν στη φωτιά του τζακιού.

Χρήστος Μπουλώτης, *Παιχνίδι με τα στρατιωτάκια της ειρήνης*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2006. (Περιέχει cd με μελοποιημένους στίχους του βιβλίου. Μουσική σύνθεση: Σταύρος Σιόλας). Βραβείο Ιδρύματος Κώστα & Ελένης Ουράνη Ακαδημίας Αθηνών.

Όταν η μικρή Αλίκη ανακαλύπτει σε ένα παλιό κουτί τα μολυβένια στρατιωτάκια του μπαμπά της, ξεσπάει ένας ειρηνικός παιχνιδιόπολεμος κι ο μπαμπάς της αποφασίζει



να αφιερώσει περισσότερο χρόνο παίζοντας με την κόρη του. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Μπανκς, Λιν Ριντ. 2001. *Ο Ινδιάνος και το ντουλάπι*. Αθήνα: Κέδρος.

Ένας μικρός πλαστικός ινδιάνος-παιχνίδι, με ύψος μόλις 7 εκ., ζωντανεύει όταν βρίσκεται στο παλιό ντουλάπι που ανοίγει με το μαγικό κλειδί της προγιαγιάς, ενός σύγχρονου αγοριού του Ομρί. Δυο ξεχωριστοί κόσμοι, αφού ο ινδιάνος, πολεμιστής της φυλής Ιροκούα, ευέξαπτος και απαιτητικός, κουβαλάει τον δικό του πολιτισμό. Στο βιβλίο περιγράφεται η σχέση του αγοριού με τον ινδιάνο, οι προσπάθειές του να σεβαστεί τον πολιτισμό του, να του βρει τροφή, κατοικία, άλογο –όσα εκείνος χρειάζεται για ζήσει και να νοιώσει ασφαλής– αλλά και να τον κρύψει από την οικογένεια και τους φίλους του. Τα πράγματα περιπλέκονται, όταν κατ' απαίτηση του φίλου του Πάτρικ, ζωντανεύει έναν καουμπόη. Η τρυφερότητα που νιώθει για τους μικρούς ανθρώπους-πλαστικά παιχνίδια που ζωντάνεψαν συγκρούεται με το αίσθημα ευθύνης απέναντί τους που οδηγεί τον Ομρί να τους οδηγήσει πίσω στον κόσμο τους. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Βασίλης Παπαθεοδώρου, *Το μεγάλο ταξίδι της κινέζικης πάπιας*. Αθήνα: Καστανιώτης, 2008. Βραβείο του Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου.

Το βιβλίο βασίζεται σε ένα αληθινό γεγονός: Το 1992, στα ανοιχτά της Κίνας, ένα φορτηγό πλοίο, παρασυρμένο από τη θαλασσοταραχή, άδειασε το φορτίο του στον ωκεανό, 28.000 κίτρινα, πλαστικά παπάκια μπάνιου. Δεκαπέντε χρόνια μετά, τα παπάκια, ξασπρισμένα από τον ήλιο κι έχοντας γυρίσει όλη τη Γη, σπρωγμένα από τα θαλάσσια ρεύματα φτάνουν στα παράλια της Αγγλίας. Το ταξίδι τους αυτό το παρακολούθησαν όλα αυτά τα χρόνια ινστιτούτα και επιστήμονες, προσπαθώντας να καταλάβουν τα μυστικά των θαλάσσιων ρευμάτων. Το βιβλίο, περιπετειώδες, οικολογικό, με χιούμορ, αφηγείται την ιστορία μιας φανταστικής (ζωντανής) πάπιας που συνοδεύει τα πλαστικά παπάκια. Με τον καιρό τα παπάκια μοιάζουν να συμπεριφέρονται σαν τα ζωντανά, βοηθώντας την πάπια να σώσει ανθρώπους, να το



σκάσει μαζί τους από αιχμαλωσία... Μέσα από το ταξίδι τους, οι αναγνώστες γνωρίζουν διαφορετικούς ανθρώπους και νοοτροπίες: παιδιά που μόνο τους παιχνίδια είναι τα όπλα, άπληστοι έμποροι... Μόλυνση του περιβάλλοντος, εκμετάλλευση παιδιών, αγριότητα του πολέμου, καταστροφές, φτώχεια, φιλία είναι μερικά από τα θέματα που θίγονται.

(Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Πάνος Χριστοδούλου, *Η μπάλα της ζωής τους*. Αθήνα: Κέδρος, 2012.

Ήρωας του βιβλίου είναι μια μπάλα ποδοσφαίρου με προσωπικότητα και ελεύθερη βούληση, που αντιπαθεί τους αλαζόνες και όσους κοροϊδεύουν τους αδύναμους. Γι' αυτό βοηθά τον νεαρό Παντελή Χασογκόλη, που όλοι περιγελούν για την ανικανότητά του στο ποδόσφαιρο, να αναδειχθεί σε κορυφαίο σκόρερ. Όταν τα μυαλά του Παντελή παίρνουν αέρα, και η μπάλα ανακαλύπτει ότι δημιουργήθηκε από χέρια παιδιών που εξαναγκάζονται σε σκληρή εργασία, παίρνει απόφαση να εγκαταλείψει τα γήπεδα. Στη διάρκεια των περιπλανήσεών της δίνει παρηγοριά σε ανθρώπους που συναντά. Μετά από δεκάχρονη περιπλάνηση στη θάλασσα, συναντά και κρατά στην επιφάνεια, σώζοντάς το, ένα κορίτσι-μετανάστρια. Μαζί ξεβράζονται σε ένα ακριτικό νησί. Όταν οι ελάχιστοι κάτοικοι του νησιού μαθαίνουν ότι το κορίτσι ήταν θύμα εργασιακής εκμετάλλευσης, και για να γνωστοποιηθεί το ζήτημα της παιδικής εργασίας, θα προκαλέσουν σε αγώνα τη διάσημη ομάδα Μπαρχελώνα, την οποία νικούν με τη βοήθεια της τρομερής μπάλας. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Άλκη Ζέη, *Τα παπούτσια του Αννίβα*. Αθήνα: Μεταίχμιο, 2011.

Ο μικρός Μάνος έχει ένα όνειρο: να παίξει στην πρώτη ομάδα ποδοσφαίρου του σχολείου του. Όμως, για να γίνει αυτό πρέπει πρώτα να αποκτήσει κύρος και δύναμη: πρέπει πρώτα να αποκτήσει ένα ζευγάρι παπούτσια ANTINTAS (ή «ANNIBAS» όπως τα λέει ο παπούς του). Ο πατέρας του Μάνου, που δεν μπορεί προς το παρόν να του αγοράσει τα παπούτσια, τού φτιάχνει μια μπάλα από εφημερίδες. Ο αγώνας



ποδοσφαίρου που ακολουθεί μέσα στο σπίτι, κάνει τον Μάνο να πετάξει στα σύννεφα από χαρά.

Tim Vynner, *Μικτή κόσμος*. Αθήνα: Νίκας/Ελληνική Παιδεία Α.Ε., 2002.

Ένα αγαπημένο παιχνίδι γίνεται αφορμή για μια συζήτηση γύρω από τη διαφορετικότητα, τις προσδοκίες και τη συνύπαρξη. «Ένας μεγάλος στρογγυλός κόσμος, μια μικρή στρογγυλή μπάλα. Αυτή τη στιγμή πολύ περισσότερα παιδιά απ' όσα φαντάζεσαι παίζουν ποδόσφαιρο...». Από την Αγγλία με τον μικρό παίκτη να φορά τη στολή του ως την Κένυα, όπου ο νεαρός ποδοσφαιριστής παίζει ξυπόλητος ανάμεσα σε ζώα που βόσκουν, από την Ινδία, όπου μετά τη δουλειά ο Ράβι κλοτσάει τη μπάλα στον τοίχο της πολυκατοικίας ως τη Νέα Υόρκη με τη Λούσυ να προπονείται πριν το σχολείο σε ένα θαυμάσιο γήπεδο, τα παιδιά παίζουν ή παρακολουθούν ποδόσφαιρο. Χαρακτηριστικά στοιχεία από κάθε χώρα εμφανίζονται στις εικόνες και στο σύντομο κείμενο που τις συνοδεύει και δίνουν αφορμή για συζητήσεις και συγκρίσεις από παιδιά κάθε ηλικίας. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Τζον Ρ.Ρ. Τόλκιν, *Ροβεράντομ*. Αθήνα: Αίολος, 2000.

Ο Μάικλ, γιος του συγγραφέα, έχασε το μολυβένιο ασπρόμαυρο σκυλάκι του στην παραλία. Αυτή ήταν η αφορμή για την ιστορία του Ροβεράντομ, ενός κουταβιού που ένας μάγος μεταμόρφωσε σε παιχνίδι. Ο Ροβεράντομ (Τριγυρίστρας) μέσα από πολλές περιπέτειες, στη γη, στο φεγγάρι και στο βασίλειο του βυθού θα προσπαθήσει να βρει την προηγούμενη μορφή του, να ξαναγίνει σκύλος πραγματικός και να γυρίσει κοντά στο παιδί που νοιώθει φίλο του. Στις περιπλανήσεις του γνωρίζει μάγους, νε-ράιδες, φάλαινες, αράχνες, γοργόνες, γλάρους, μέχρι και μαγεμένους σκύλους που είχαν το ίδιο όνομα με αυτόν, και φτάνει ως την απαγορευμένη άκρη της γης.

Ευγένιος Τριβιζάς, *Οι δραπέτες της σκακιέρας*. Αθήνα: Καλέντης, 2009.



Ένα graphic novel (κόμικ) σε εικονογράφηση Ράνιας Βαρβάκη: Ένα βράδυ, στην άκρη μιας παλιάς σκακιάρας, συναντιούνται κρυφά η λευκή βασίλισσα και ένας μαύρος αξιωματικός και δραπετεύουν από τη σκακιάρα με το τρένο των πλήκτρων, ακολουθώντας το ασημένιο μονοπάτι μιας φεγγαραχτίδας. Χωρίς τον μαύρο αξιωματικό και τη λευκή βασίλισσα, το παιχνίδι δεν μπορεί να συνεχιστεί. Τα υπόλοιπα πόνια είναι αποφασισμένα να βρουν και να τιμωρήσουν σκληρά τους ασυλλόγιστους δραπέτες. Έτσι, ξεκινάει μια συναρπαστική περιπέτεια σε κόσμους μαγικούς και τόπους μακρινούς, καθώς κυνηγημένα από ένα γεράκι χωρίς σκιά, τα δύο παράτολμα πόνια προσπαθούν να βρουν τον γλάρο των ονείρων, που θα τα οδηγήσει στην εφτάχρωμη πύλη του ουράνιου τόξου.

Περιέχεται cd με το έργο σε μουσική Γιώργου Κουρουπού με την Ορχήστρα των Χρωμάτων. Είχε παρουσιαστεί σε μορφή όπερας, στη Λυρική Σκηνή.

Αντώνης Παπαθεοδούλου, *Πλανόδιο πάρκο*. Αθήνα: Πατάκης, 2007.

Μια παρέα παιδιών που μάταια αναζητά ευχάριστο δημόσιο χώρο παιχνιδιού, αποφασίζει να δημιουργήσει ένα πλανόδιο πάρκο. Ο Μήτσος, η Φανή, ο Πέτρος, ο Μάνθος, σαράντα δύο δέντρα, ένας παπαγάλος, ένα παγκάκι, δύο σκουπιδοτενεκέδες, ένας συνταξιούχος δασοφύλακας και ένας πάγκος με πορτοκαλάδες... Ένα πάρκο με τα όλα του, που τα παιδιά κάθε Κυριακή βρίσκουν κι έναν καινούριο χώρο για να το στήσουν. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Tim Horgood, *Όλοι μαζί στον μπλε καναπέ*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο, 2010.

Ένας καναπές που μεταμορφώνεται σε σπίτι, υποβρύχιο, ταξί, ελέφαντα και ό,τι βάλει ο νους των παιδιών, της Τίνας και του Κωστή που παρέα με τα δυο τους γιατί, την Τούμπα και τη Θρούμπα, ζουν ατέλειωτες περιπέτειες στο σαλόνι του σπιτιού τους. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Άννα Δαμιανίδη, *Παραμύθια για τα παιδιά της Αθήνας*. Αθήνα: Πατάκης, 2003.

Το αφήγημα για τον καναπέ: Ένας καναπές, σ' ένα σπίτι στην πόλη είναι το κρησφύγετο των παιχνιδιών ενός μικρού παιδιού.



Λήδα Βαρβαρούση, *Το αγαπημένο μου σπιτάκι*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2007.

Ένα παιδί κάνει όνειρα για το δικό του, φανταστικό σπίτι, που μπορεί να πάρει χίλιες μορφές. Κρησφύγετο των ονείρων του, το μεγάλο τραπέζι του σπιτιού, κάτω από το οποίο περνά ώρες. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

«Το κόκκινο μπαλόني». Από το *Ο μικρός Νικόλας: Το κόκκινο μπαλόني και άλλες ανέκδοτες ιστορίες με έγχρωμα σκίτσα*, Ρενέ Γκοσινί & Ζαν Ζακ Σενπέ, 115-125, Αθήνα: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2009.

Πρέπει να προσέξουν πολύ να μην σκάσει το μπαλόني που χαρίζουν στον Μικρό Νικόλα: η μαμά του κι εκείνος με χίλιες προφυλάξεις το φέρνουν σπίτι. Όμως, με την επέμβαση του μπαμπά το μπαλόني σκάει.

Ρενέ Γκοσινί, & Ζαν Ζακ Σενπέ, *Ο μικρός Νικόλας σε νέες περιπέτειες. Νο 2*. Αθήνα: Σύγχρονοι Ορίζοντες, 2007.

Προτείνεται η αξιοποίηση των ιστοριών: «Η στέρνα», «Το παζλ», «Το βουναλάκι από άμμο», «Ο Κοκκινογένης». Μια σκανταλιάρικη παρέα σκαρώνει παιχνίδια γεμάτα φαντασία.

Σημείωση: Σε όλα τα βιβλία της σειράς του *Μικρού Νικόλα* των Γκοσινί και Σενπέ, τα παιδιά θα βρουν χιουμοριστικά κείμενα με κεντρικό άξονα την ανάγκη των παιδιών για παιχνίδι.

Πηνελόπη Σ. Δέλτα, *Ο Τρελαντώνης*. Αθήνα: Ντουντούμης, 2013.

Αυτοβιογραφικό μυθιστόρημα της Πηνελόπης Δέλτα. Ο Αντώνης και τα τρία αδέρφια του, η Αλεξάνδρα, η Πουλουδιά (η συγγραφέας) και ο Αλέξανδρος, που ζουν μόνιμα στην Αλεξάνδρεια της Αιγύπτου, φιλοξενούνται το καλοκαίρι του 1879 από τους θείους τους στην Καστέλα του Πειραιά. Ο Αντώνης, ο πιο άτακτος από όλους, με τις σκανταλιές και τα παιχνίδια του γίνεται πονοκέφαλος για τους μεγάλους. Όμως με την ειλικρίνεια, την τιμιότητα και το θάρρος του γίνεται πρότυπο για τα αδέρφια του και κερδίζει, παράλληλα με την τιμωρία, την αποδοχή από τους ενήλικες.



Σημείωση: το βιβλίο κυκλοφορεί από πολλούς εκδοτικούς οίκους, βλ. στο www.biblionet.gr, όπως και σε [ηλεκτρονική μορφή](#).

Αλκη Ζέη, *Η Μωβ Ομπρέλα*. Αθήνα: Μεταίχμιο, 2011.

Η αφήγηση της δεκάχρονης Ελευθερίας για το καλοκαίρι του 1940, λίγο πριν από τον πόλεμο: οι σκανταλιές των δίδυμων αδερφών της και τα πειράγματά τους, οι συγκρούσεις με τον αυστηρό πατέρα της, η απέχθειά της για τις «γυναικείες» δουλειές, η καλύτερή της φίλη, η Βιτώ, και ο γάμος της μητέρας της, η φίλια με τον Μπενουά, το γειτονόπουλό τους, τα όνειρα της παιδικής παρέας. Λιγιστά τα παιχνίδια τους: βόλοι, σβούρες, σκοινάκι, γιογιό κι ένα ζευγάρι πατίνια με καρουλάκια που τους δανείζει ο Μπενουά. Όνειρο της συντροφιάς είναι να πετάξει μια μέρα με τη μωβ ομπρέλα της γιαγιάς της Βιτώ. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Ο Καρνοθραύστης*. Εικονογράφηση Kestutis Kasparavicius. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 1999.

Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Ο Καρνοθραύστης*. Εικονογράφηση Γκενάντι Σπίριν. Αθήνα: Ποταμός.

Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, *Κοπέλια. Ο καρνοθραύστης και ο βασιλιάς των ποντικιών*. Μουσική σύνθεση Πιότρ Ίλιτς Τσαϊκόφσκι, Λεό Ντελίμπ, διασκευή Ειρήνη Μάρρα. Εικονογράφηση Σοφία Ζαραμπούκα. Αθήνα: Κέδρος, 2003.

(Συνοδεύεται από cd με αποσπάσματα του ομώνυμου έργου του Τσαϊκόφσκι.)

Την παραμονή των Χριστουγέννων η μικρή Κλάρα παίρνει δώρο από τον νομό της έναν κινούμενο στρατιώτη, που λειτουργεί ως καρνοθραύστης. Όταν οι καλεσμένοι φεύγουν, η Κλάρα μπαίνει στο ήσυχο σαλόνι για να κοιμίσει τον καρνοθραύστη. Μόλις το ρολόι χτυπά μεσάνυχτα, το κορίτσι αποκοιμείται και μεταφέρεται σε έναν παραμυθένιο κόσμο. Όλα τα παιχνίδια, ανάμεσά τους και ο καρνοθραύστης, ζωντανεύουν και ρίχνονται στη μάχη με μεγάλα ποντίκια που εισβάλλουν στο



δωμάτιο. Τελικά ο καρυοθραύστης κερδίζει τη μάχη και μεταμορφώνεται σε πρίγκιπα. Στη συνέχεια η Κλάρα και ο πρίγκιπας-Καρυοθραύστης ξεκινούν για ένα μαγικό ταξίδι στη χώρα των Ζαχαρωτών με την νεράιδα Ζαχαρένια. Η Κλάρα καθώς ξυπνά την ημέρα των Χριστουγέννων, κρατά στα χέρια της τον Καρυοθραύστη, την κούκλα που της είχε χαρίσει ο νονός της.

Βησσαρία Ζορμπά-Ραμποπούλου, *Το κρυμμένο εργοστάσιο παιχνιδιών*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2009.

Το βιβλίο αναφέρεται στην παιδική εργασία, μέσα από δύο παράλληλες ιστορίες που διαδραματίζονται σε μια επαρχία της Κίνας. Από τη μια η καθημερινότητα και οι ιστορίες των παιδιών-εργατών που δεν χάνουν την ελπίδα τους και αποφασίζουν να το σκάσουν από το τη σκληρή καταπίεση για να βρουν αυτό που κατασκευάζουν, τον Άι Βασίλη, αφετέρου οι προσπάθειες που καταβάλλει ο δάσκαλος ενός χωριού στην άλλη μεριά του βουνού για να κρατήσει τα παιδιά στο σχολείο και να τηρήσει την υπόσχεση ότι θα λάβουν δώρα την Πρωτοχρονιά, οδηγούν σε μια απροσδόκητη συνάντηση με ελπιδοφόρα κατάληξη, όπου τα παιδιά εργάτες απελευθερώνονται και οι μικροί μαθητές αποκτούν τα πρωτοχρονιάτικα παιχνίδια τους. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Παντελής Καλιότσος, *Τα ζύλινα σπαθιά*. Αθήνα: Κέδρος, 1974.

Οι ήρωες του βιβλίου ζουν, λίγο μετά το τέλος του Β΄ Παγκόσμιου Πολέμου, σε μια μικρή πόλη, στην οποία υπάρχουν δίπλα-δίπλα ένα φαρμακείο και ένα κατάστημα με παιχνίδια. Ο φαρμακοποιός, ο κύριος Γουργούρης, είναι φιλήσυχος και παλεύει για την ειρήνη. Ο μάρμπα Γάντζος, ο έμπορος παιχνιδιών, είναι φιλοπόλεμος και συμφεροντολόγος. Για να αυξήσει τα κέρδη του, και σύμφωνα με την απόφαση της διεθνούς διάσκεψης εμπόρων παιχνιδιών, αρχίζει να πουλά κάθε λογής πολεμικά παιχνίδια και, με δόλιους τρόπους, να πείθει τα παιδιά να τα αγοράσουν. Εκείνα, χωρισμένα σε δύο στρατόπεδα με τους αρχηγούς τους, μάχονται στα διαλείμματα, αλλά και μετά το σχόλασμα, στην εξοχή, με αμφίρροπα αποτελέσματα. Ο τυχαίος



τραυματισμός του «τρελού» του χωριού θα προκαλέσει στα παιδιά τύψεις και –προς χαρά του φαρμακοποιού– αποφάσεις για ειρήνη και μπουκοτάζ των πολεμικών παιχνιδιών. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μεγαλύτερες τάξεις.)

Νικόλας Ανδρικόπουλος, [Παιχνίδια και ψιλικά](#). Αθήνα: Λιβάνης.

Ένα μικρό μαγαζί είναι ο παράδεισος για τον μικρό Φώτη, αφού πουλάει παιχνίδια, κι ο ιδιοκτήτης του, ο κυρ Διονύσης, τον αφήνει να παίζει με αυτά. Ο κυρ Διονύσης παίζει με τον Φώτη με στρατιωτάκια, έναν ψεύτικο πόλεμο όπου οι καλοί πάντα νικούν. Όμως ο αληθινός πόλεμος θα τον πάρει μακριά, για πάντα, κι ο Φώτης, που κρατά στο πόδι του το μαγαζί, ψάχνει τον τρόπο να σταματήσει το κακό. (Μπορεί να αξιοποιηθεί και από μικρότερες τάξεις.)

Άστριντ Λίντγκρεν, *Πίπη Φακιδομούτη*. Αθήνα: Ψυχογιός, 2009.

Η Πίπη Φακιδομούτη είναι εννέα ετών. Ζει στη Βίλα Βιλεκούλα με ένα άλογο, έναν πίθηκο και μια μεγάλη βαλίτσα γεμάτη με χρυσά νομίσματα. Περνάει τη μέρα της σκαρώνοντας σκανταλιές με τους γείτονές της, Τόμι και Άνικα, ή διασκεδάζοντας τους γύρω της με τις ευφάνταστες ιστορίες της. Είναι γεμάτη καλοσύνη, απίστευτα δυνατή και δεν τη σταματάει τίποτα. Έχει την ικανότητα να κάνει συναρπαστική και την πιο βαρετή στιγμή.

Pamela L. Travers, *Η Μαίρη Πόπινς ανοίγει την πόρτα*. Αθήνα: Ποταμός, 1997.

Οι αναγνώστες θα ταξιδέψουν σε έναν κόσμο μαγικό. Θα στριφογυρίσουν πάνω σε μουσικά κουτιά, θα ανεβούν σε αλογάκια από μέντες, θα παίξουν παρέα με ένα μαρμάρινο άγαλμα. Συγχρόνως θα ακούσουν το παραμύθι ενός γάτου που κοίταζε τον βασιλιά και θα κατεβούν χωρίς σκάφανδρο στον βυθό της θάλασσας. Ένα βιβλίο από την κλασική σειρά με ηρωίδα την Μαίρη Πόπινς, μια νταντά που ωθεί τα παιδιά στο παιχνίδι και στα ταξίδια φαντασίας.

Παιδικά παιχνίδια από όλο τον κόσμο. 1995. Αθήνα: Πυραμίδα-Τζιαμπίρης.

Παιδικά παιχνίδια από 45 χώρες του κόσμου, που συγκεντρώθηκαν και γράφτηκαν από τις μητέρες των SOS Παιδικών Χωριών και τα παιδιά τους. Παιχνίδια με



κυνηγητό, παιχνίδια με μάντεμα και μνήμη, παιχνίδια με τραγούδια, κινητικά κτλ. Δίνεται μια γενική άποψη για τη χώρα προέλευσης των παιχνιδιών και καταγράφονται στοιχεία για τα υλικά που χρησιμοποιούνται, για την ηλικία και τους κανόνες.

Τα αναγκαία υλικά τα βρίσκουν τα παιδιά ή έξω στη φύση (πέτρες, ξύλα) ή στο σπίτι ή στο σχολείο (χαρτί, μολύβια, σκοινιά, κιμωλία).

Αναγνωστόπουλος, Β. 1991. *Λαϊκά τραγούδια και παιχνίδια για παιδιά. Ανθολογία*. Αθήνα: Ψυχογιός.

Παιδικά τραγούδια και παιχνίδια απ' όλα τα μέρη της Ελλάδας: νανουρίσματα, ταχταρίσματα, τραγούδια, παιχνίδια, λαχνίσματα, γλωσσοδέτες, μαντέματα, προβλήματα κ.ά.

Παίζοντας στην αρχαιότητα

Μαρία Αγγελίδου, *Μύρτις, οι ζωές της*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2011.

Ένα κορίτσι την εποχή του Περικλή, που δεν πρόλαβε να μεγαλώσει. Πέθανε από λοιμό, σε ηλικία 11 ετών, στη διάρκεια του Πελοποννησιακού πολέμου. Η μορφή της αναπλάσθηκε από επιστήμονες βάσει του κρανίου που βρέθηκε σε ανασκαφή στον Κεραμεικό. Την ονόμασαν Μύρτιδα. Η συγγραφέας της δίνει φωνή κι εκείνη αφηγείται στιγμές από την περίοδο αυτή, επιθυμίες και προσδοκίες ατομικές της και συλλογικές, δηλαδή της πόλης. Της αρέσει να παίζει πεντόβολα, κρυφτό, να πιάνει χρυσόμυγες και να τις δένει με κλωστή, να σκαρφαλώνει στις στέγες, να ακούει ιστορίες και να ονειρεύεται την ενήλικη ζωή της.

Χρήστος Μπουλώτης, *Ένα κορίτσι φτερουγίζει στον Κεραμεικό*. Αθήνα: Πολιτιστικό Ίδρυμα Ομίλου Πειραιώς, 2011. (Κρατικό Βραβείο Παιδικού Βιβλίου 2012 στην κατηγορία βιβλίου γνώσεων για παιδιά.)

Ένα βιβλίο ακόμα για τη Μύρτιδα, με αντιπολεμικό χαρακτήρα. Ο συγγραφέας τη «συνάντησε» δίπλα στο μικρό ποτάμι, τον Ηριδιανό, να παίζει με βατραχάκια, με κομμάτια από σπασμένα αγγεία, με τις φίλες της. Τη «συνόδευσε» στο εργαστήρι του



αγγειοπλάστη πατέρα της και άκουσε το όνειρό της, να διορθώσει τις συμφορές του πολέμου.

Μαρίνα Πλατή, *Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα με τον Λύσιν και την Τιμαρέτην*. Αθήνα: Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, 2009.

Ο Λύσις και η Τιμαρέτη είναι δύο παιδιά που μεγαλώνουν στην Αθήνα του 5ου π.Χ. αιώνα. Ανάμεσα στις καθημερινές ασχολίες τους έχει εξέχουσα θέση το παιχνίδι. Τα παιχνίδια με τους φίλους τους θυμίζουν πολύ αυτά που παίζονται και σήμερα, μόνο οι ονομασίες αλλάζουν. Οι κούκλες, η σβούρα, το γιο-γιο, η μπάλα, τα κότσια, αλλά και τα ομαδικά παιχνίδια, όπως η τυφλόμυγα, το κουτσό, το κρυφτό και τα αγάλματα, είναι μερικά από τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Στο βιβλίο περιέχονται οι κανόνες των παιχνιδιών που αναφέρονται, εικόνες πραγματικών παιχνιδιών από την αρχαιότητα και σχετικές παραστάσεις αγγείων, καθώς και πληροφορίες για τα κείμενα των αρχαίων συγγραφέων που μιλούν γι' αυτά.

Μαρίνα Πλατή, Ελένη Μάρκου, *Λέων και Μελίτη: η καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα*. Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, 2008.

Βιβιάν Κενίγκ, *Η ζωή των παιδιών στην αρχαία Ελλάδα*. Αθήνα: Μεταίχμιο, 2010.

Ένα κατατοπιστικό και με πλούσια εικονογράφηση βιβλίο για την καθημερινή ζωή των παιδιών της κλασικής αρχαιότητας, από τη γέννηση ως το τέλος των σπουδών τους. Περιγράφει τη ζωή και τα παιχνίδια τους, τα μαθήματα που διδάσκονταν, τις διαφοροποιήσεις που υπήρχαν ανάλογα με το φύλο τους αλλά και την οικονομική κατάσταση της οικογένειάς τους, τις τιμωρίες, τη διατροφή τους. Επιπλέον, περιέχει επτά ιστορίες, μια σε κάθε ενότητα, οι οποίες διηγούνται την ιστορία ενός παιδιού της εποχής.

Λήδα Κροντηρά, *Ελάτε να παίζουμε μέσα στο χρόνο*. Αθήνα: Φυτράκης, 2002

Μέσα από απεικονίσεις, φωτογραφίες, έργα τέχνης, κείμενα και προτάσεις για δραστηριότητες-κατασκευές, προσεγγίζονται διαχρονικά, από την αρχαιότητα ως τα νεώτερα χρόνια, παιχνίδια για μικρούς και μεγάλους, ατομικά και ομαδικά, που



παίζονται στην Ελλάδα αλλά και σε άλλες περιοχές του κόσμου. Τα παιχνίδια παρουσιάζονται θεματικά.

Συμπληρωματικά

Παυλίνα Παμπούδη, *Ο Σιγανός που μιλάει με τα πράγματα*. Αθήνα: Ροές, 2012.

Ο Γρηγόρης Σιγανός, ένα μοναχικό αγόρι, ανακαλύπτει ότι έχει το μοναδικό χάρισμα να επικοινωνεί και να συνεννοείται με όλα τα πράγματα που υπάρχουν στο περιβάλλον του. Ανάμεσά τους, είναι τα παιχνίδια του αλλά και παλιά παιχνίδια του μπαμπά και του θείου του. Τα αντικείμενα τού αποκαλύπτουν μυστικά, του μαθαίνουν πράγματα, κουβεντιάζουν μαζί του, παίζουν, τραγουδάνε, τσακώνονται, φιλιώνουν. Η συγγραφέας ωθεί τους μικρούς αναγνώστες στη θέαση του κόσμου από διαφορετικές οπτικές, αυτές των αντικειμένων που συνομιλούν με τον ήρωα. Ένα ενδιαφέρον παιχνίδι με τη φαντασία, που κλείνει με ερώτημα: «...επειδή κάποιος μας φαντάστηκε άρχισαν όλα αυτά [...] Ή μήπως είμαι εγώ που φαντάζομαι πως μας φαντάζεται κάποιος;». Το βιβλίο μπορεί να αξιοποιηθεί στην ενότητα «Τα παιχνίδια ήρωες των ιστοριών». Επίσης μπορεί να αξιοποιηθεί ως επέκταση του συγκεκριμένου σεναρίου με θέμα «τα παιχνίδια φαντασίας».

Άλκη Ζέη, *Θέατρο για παιδιά*. Αθήνα: Μεταίχμιο, 2010.

(Το πλήρες κείμενο του έργου *Ο Κεραμιδοτρέχας*. Απόσπασμα περιέχεται στην Ενότητα 9 «Η παράσταση αρχίζει» του βιβλίου για τη Διδασκαλία της *Γλώσσας* στη Δ' Τάξη. Βλ. σχετικά παραπάνω.)

Η ανάγκη για παιχνίδι και φίλους και η αντίθεση με τον κόσμο των ενηλίκων κυριαρχούν σε αυτό το θεατρικό κείμενο. Ένα φανταστικό σκυλάκι ως παρέα του ήρωα κι ένας φανταστικός φίλος που έρχεται από τη στέγη και δίνει λύσεις κι αισιοδοξία, σε αντίστιξη με τους ενήλικες που δεν καταλαβαίνουν τις ανάγκες των παιδιών και τους απαγορεύουν ακόμα και να παίζουν με τα παιχνίδια τους για να μην τα χαλάσουν, αναδεικνύουν το δικαίωμα στο παιχνίδι, τη φιλία, την παιδική ηλικία.



Ντανιέλα Κάρμι, *Ο Σαμίρ κι ο Γιονατάν στον πλανήτη Άρη*. Αθήνα: Καστανιώτης, 2005.

Ο Σαμίρ, ένα αγόρι από την Παλαιστίνη, νοσηλεύεται στην παιδιατρική πτέρυγα ενός ισραηλινού νοσοκομείου, παγιδευμένος ανάμεσα σε ανθρώπους που θεωρεί εχθρούς και υπαίτιους για το θάνατο του αδερφού του. Σταδιακά αρχίζει να ανακαλύπτει, διστακτικά στην αρχή, τους Ισραηλινούς συνομήλικούς του μέσα από τις αγωνίες τους, το παιχνίδι, την καθημερινότητα στο νοσοκομείο. Συνδέεται κυρίως με τον Γιονατάν που προσκαλεί τον Σαμίρ σε ένα παιχνίδι-ταξίδι στον πλανήτη Άρη. (Βραβείο Παιδικής και Νεανικής Λογοτεχνίας στην Υπηρεσία της Ανοχής της UNESCO. Βραβείο της Ένωσης Αμερικανικών Βιβλιοθηκών).

Μάρκος Μέσκος, [«Το τζαμί»](#). Από το *Παιχνίδια στον παράδεισο*, Θεσσαλονίκη, 1990. Από το ιστολόγιο του Νίκου Σαραντάκου «Οι λέξεις έχουν τη δική τους ιστορία».

Περιγραφή παιχνιδιού που ο συγγραφέας θυμάται από τα παιδικά του χρόνια.

Βιβλία για ενήλικες με υλικό που μπορεί να αξιοποιηθεί στην τάξη

Χ. Λάζος, 2010. *Παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων*. Αθήνα: Αίολος.

Μελέτη για το παιχνίδι στη ζωή των Ελλήνων από την προϊστορική αρχαιότητα μέχρι το Βυζάντιο με πλούσια εικονογράφηση, όπου ξεδιπλώνονται άγνωστες πτυχές της ιδιωτικής ζωής των Ελλήνων. Καταγράφονται εξαντλητικά τα παιχνίδια, οι τρόποι που παίζονταν, η εξέλιξή τους, η θέση τους στην καθημερινότητα. Πολλά άντεξαν στον χρόνο κι έφτασαν ως τις μέρες μας, όπως οι κούκλες, το ποδόσφαιρο, το σκάκι, το τάβλι.

Ζ. Βαλάση & Μ. Κλιάφα. 2009. *Ας παίζουμε πάλι*. Αθήνα: Κέδρος.

Ευρεία καταγραφή ποικίλων ελληνικών παραδοσιακών παιχνιδιών, με στοιχεία της ιστορίας τους και περιγραφή των κανόνων τους, ώστε να μπορούν να παίζονται. Τα παιχνίδια παρουσιάζονται κατηγοριοποιημένα: Παιχνίδια ομαδικά, ζευγαρωτά, παιχνίδια-αντικείμενα, ταχταρίσματα, μιμητικά, μαντείας, τραγουδάκια, λαχνίσματα, απαγγελίες, παιχνίδια δράσης ή λεκτικής ετοιμότητας, αινίγματα, μυστικές γλώσσες.



Μ. Αργυριάδη, 1991. *Η κούκλα. Στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα μέχρι και σήμερα*. Αθήνα: Εκδόσεις Λούση Μπρατζιώτη-Μουσείο Μπενάκη.

Μελέτη για την κούκλα και την παρουσία της στον Ελλαδικό χώρο από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, με φωτογραφικό υλικό. Εξετάζει τη συμμετοχή της στην κοινωνική και θρησκευτική ζωή των Ελλήνων όπως επιβιώνει μέχρι τις μέρες μας και διαπλέκεται με τα έθιμα και τις παραδοσιακές του λαού: ως παιχνίδι, είτε ομαδικό, ένα είδος πολύπλευρης θεατρικής τέχνης όπως το κουκλοθέατρο, ο Καραγκιόζης και οι μαριονέτες, είτε ατομικό, σαν ένα είδος συναισθηματικού διαλόγου ανάμεσα σ' αυτή και το παιδί.

Λ. Παπαδόπουλος, Στ. Σταυρόπουλος, Δ. Αρβανίτης, Π. Κωνσταντόπουλος, Μ. Αργυριάδη & Σπ. Κυπριώτης. 2011. *Το ελληνικό τσίγκινο παιχνίδι. Κύλαγε το τσέρκι*. Αθήνα: Gramma.

Φωτογραφική καταγραφή του ελληνικού τσίγκινου παιχνιδιού σε επιμέλεια του Πάνου Κωνσταντόπουλου βασισμένη στη συλλογή του Μάνου Χαριτάτου (Ελληνικό Ιστορικό Αρχείο), με ιστορίες και μαρτυρίες από τον Λευτέρη Παπαδόπουλο, τον Στάθη Σταυρόπουλο, τον Δημήτρη Αρβανίτη, τον Σπύρο Κυπριώτη και τη Μαρία Αργυριάδη.

Χ. Μπουλώτης, 2012. *Με το βλέμμα των παιχνιδιών*. Αθήνα: Polaris-Τράπεζα Πειραιώς.

Λεύκωμα, και όχι μόνο, για τα παλιά παιχνίδια-αθύρματα, επιλογή 500 αντικειμένων από τη συλλογή του συγγραφέα που αποτελεί τη μαγιά για το Μουσείο Παιχνιδιού Λήμνου. Σε 25 θεματικές ενότητες παρατίθενται πολυάριθμα παιχνίδια, ταξινομημένα με κριτήρια το είδος, το υλικό κατασκευής και τους τρόπους λειτουργίας τους, την έμφυλη ταυτότητά τους (αγορίστικα, κοριτσίστικα) κ.ά. Στα συνοδευτικά κείμενα, τα πραγματολογικά στοιχεία, η ιστορική ταυτότητα και η κοινωνική-παιδαγωγική διάσταση συνδέονται με ανεκδοτολογικά στοιχεία, λογοτεχνικά παραθέματα και



μαρτυρίες. Στο βιβλίο περιέχονται επίσης δύο διηγήματα του συγγραφέα: «Στρατιωτάκια στο πηγάδι» και «Το κορίτσι που δεν ήθελε να μεγαλώσει».

Ι. Ηλιοπούλου (επιμ.). 2001. *Χάριν παιδιάς*. Αθήνα: Ίκαρος.

23 κείμενα, στα οποία συγγραφείς, εικαστικοί, συνθέτες, ένας συλλέκτης, ένας αρχαιολόγος γράφουν για το παιχνίδι. Τρία από τα κείμενα αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν σε ομαδική ανάγνωση στην τάξη:

1. Μίκης Θεοδωράκης, «Τα παιδικά μου παιχνίδια». Περιέχεται επίσης στο βιβλίο *Γλώσσας της Γ' Τάξης*

2. Άλκη Ζέη «Το γιο-γιο». Περιέχεται επίσης στο *Το Παιχνίδι στη λογοτεχνία*, επιμ. Β. Αποστολίδου, Δ. Αδαμίδης, Δ. Μάνεσης & Α. Τσαρμποπούλου. Αθήνα: Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων – Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, 2004. Βλ. και σε ηλεκτρονική μορφή στο υλικό του σεναρίου αυτού.

3. Διονύσης Σαββόπουλος, «Το μαγικό παιχνίδι». Περιέχεται επίσης στο *Το Παιχνίδι στη λογοτεχνία*, επιμ. Β. Αποστολίδου, Δ. Αδαμίδης, Δ. Μάνεσης & Α. Τσαρμποπούλου. Αθήνα: Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων – Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, 2004. Βλ. και σε ηλεκτρονική μορφή στο υλικό του σεναρίου αυτού.

Β. Αποστολίδου, Δ. Αδαμίδης, Δ. Μάνεσης & Α. Τσαρμποπούλου. (Επιμ.). 2004. *Το Παιχνίδι στη λογοτεχνία*. Αθήνα: Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Μουσουλμανοπαίδων – Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Βλ. και σε ηλεκτρονική μορφή στο υλικό του σεναρίου αυτού.

Περιέχονται λογοτεχνικά κείμενα με θέμα το παιχνίδι. Το υλικό αυτό προορίζεται για μεγαλύτερα παιδιά, μπορεί όμως να αξιοποιηθεί σε ανάγνωση στην τάξη.

Υποστηρικτικό υλικό

Δανειστικές Μουσειοσκευές

Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα. Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης.



Πολλά από τα παιχνίδια που αρέσουν και σήμερα στα παιδιά, οι σβούρες, το γιο-γιο, η μπάλα, αλλά και ομαδικά παιχνίδια, όπως η τυφλόμυγα, το κουτσό, το κρυφτό και άλλα πολλά, είναι γνωστά από τα αρχαία χρόνια. Στόχος του προγράμματος «Παίζοντας στην αρχαία Ελλάδα» είναι να μάθουν τα παιδιά τις ρίζες, την προέλευση των παιχνιδιών, αλλά κυρίως να τα παίζουν, χρησιμοποιώντας τα αντίγραφα, τις εικόνες και το βιβλίο που περιλαμβάνονται στη Μουσειοσκευή. (Δανεισμός από το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων: 210 7239438.)

Πλατή, Μ. & Ε. Μάρκου. 2008. *Λέων και Μελίτη: η καθημερινή ζωή στην αρχαία Αθήνα*. Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης.

Ελληνικά λαϊκά παιχνίδια, Μουσείο Μπενάκη.

Οι μαθητές ανακαλύπτουν τα παιχνίδια των παιδικών χρόνων των προπαπούδων και των προγιαγιάδων τους. Μαθαίνουν για τα υλικά τους, τον τρόπο κατασκευής και τους συμβολισμούς. Παιχνίδια φτιαγμένα από απλά υλικά στο σπίτι ή αγορασμένα από τους πάγκους των πανηγυράδων συνθέτουν το περιεχόμενο της μουσειοσκευής. (Δανεισμός από το Τμήμα Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων: 210 3671041.)

Ψηφιακό γενεαλογικό δέντρο λέξεων

- [παιχνίδι](#)
- [παιδί](#)
- [άλογο](#) (το άλογο ως παιχνίδι)
- [βασιλιάς](#) (το απόσπασμα για το σκάκι και τα λαϊκά παιχνίδια)
- [καναπές](#) (τα κείμενα «Ο Ευθύμης στον καναπέ» από το *Τα παιδιά της Αθήνας* της Άννας Δαμιανίδη, (Πατάκης) και του Τιμ Χοπγκουντ, *Όλοι μαζί στον μπλε καναπέ*, Καλειδοσκόπιο)

[Χρονολόγιο της παιδικής ηλικίας](#), άξονας «Τα παιδιά εκείνη την εποχή...»

Ψηφιακά «Παιχνίδια ηρώων»

«[Περιπέτεια στον ουρανό](#)», και «[Περιπέτεια στο δάσος](#)».



Ιστοσελίδες

Η ενότητα [«Πένες και χρώματα»](#) του Μικρού Αναγνώστη, ιστοσελίδα του ΕΚΕΒΙ, όπου συγγραφείς και εικονογράφοι απαντούν μεταξύ άλλων στην ερώτηση «Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι όταν ήσασταν μικρή/μικρός;».

Μουσείο Μπενάκη, [Ψηφιοποιημένη συλλογή Παιχνιδιών και Παιδικής Ηλικίας](#).

Πελοποννησιακό Λαογραφικό Ίδρυμα, Μουσείο παιδικής Ηλικίας [«Ο ΣΤΑΘΜΟΣ»](#): Παρουσίαση.

Εικονική ξενάγηση στο Μουσείο Παιχνιδιών της Καταλονίας ([Museu de la Joguet de Catalunya](#)).

Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα [«Κάτι μου θυμίζουν αυτά τα παιχνίδια»](#).

[The V&A Museum of Childhood](#), με αντικείμενα από το 1600 ως σήμερα.

[Παιχνίδια στην Τέχνη](#), χωρισμένα σε κατηγορίες κατά αντικείμενο.

Βιβλίο μαθητών του Γ2 του 3^{ου} Δ.Σ. πόλεως Ρόδου: [Παραδοσιακά παιχνίδια Δωδεκανήσου](#).

[Παιχνίδια για την αυλή](#) σε επιμέλεια Γρηγόρης Φιλιπιάδης.

Σπουδαστήριο Νέου Ελληνισμού. Ελληνική Λογοτεχνία και Πολιτισμός. [Παιχνίδια](#). Περιέχονται ταχταρίσματα, τραγουδάκια, μαντέματα, αινίγματα και άλλα παιδικά παιχνίδια λαϊκού πολιτισμού.

[Παίζω. Παίζεις; Παίζουμε!](#) Πρωτοβουλία για εκπαίδευση χωρίς διακρίσεις. «Τα Πίσω Θρανία. Μετανάστες που ζουν στην Ελλάδα» περιγράφουν παιχνίδια από τις χώρες καταγωγής τους. Υπάρχει παράλληλος σχολιασμός της ομοιότητας των παιχνιδιών αυτών με παραδοσιακά ελληνικά παιχνίδια.

Moscow Classical Ballet, αποσπάσματα από το μπαλέτο [«Καρνοθραύστης»](#).

Ταινίες που μπορούν να παρακολουθήσουν παράλληλα με τις αναγνώσεις



Σημείωση: Η συνολική διάρκεια των ταινιών είναι μεγάλη. Ο εκπαιδευτικός, ανάλογα με την έκταση που θα δώσει στο θέμα και με την εκδοχή του θέματος στην οποία θα δώσει μεγαλύτερη έμφαση, θα αξιοποιήσει και την ανάλογη ταινία.

«Τα Παιδιά Δεν Παίζουν». 2010. Σκηνοθεσία: Αγγελη Ανδρικοπούλου, Αργύρης Τσεπελίκας. Ντοκιμαντέρ. Διάρκεια: 80'.

Βασισμένη σε πραγματικά γεγονότα: Σε μια πυκνοκατοικημένη γειτονιά της Πάτρας τέσσερα μικρά παιδιά αποφασίζουν να διεκδικήσουν το δικαίωμα στο παιχνίδι και φτάνουν μέχρι τον Δήμαρχο της πόλης, ζητώντας να τους φτιάξει ένα γήπεδο σ' ένα κοντινό, άχτιστο οικόπεδο.

«[Παιχνίδι χωρίς ρεύμα](#)». 2012. Δημοτικό Σχολείο Σερίφου. Διάρκεια: 10'28'' (1^ο Βραβείο στον Πανελλήνιο μαθητικό διαγωνισμό ταινιών μικρού μήκους της ΕΡΤ, Νεανικό πρόγραμμα).

Χιουμοριστική ταινία για τον εθισμό των παιδιών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και την τηλεόραση. Όταν ένα παιδί που αναζητά παρέα για παιχνίδι κόβει το ρεύμα, όλοι βγαίνουν στο δρόμο και η μικρή πόλη ζωντανεύει από τα παιχνίδια όλων των παιδιών. Μόλις όμως το ρεύμα ξανάρχεται...

«[Παιχνίδια από τις πατρίδες μας](#)». 2006. 132^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών, Ε' τάξη. Διάρκεια: 10' (Βραβείο στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους).

«[Παιχνίδια από τις πατρίδες μας μαζί με τους γονείς μας](#)». 2007. 132^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών, Στ' τάξη. Διάρκεια: 15' 30'' (Βραβείο στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους).

«Το κόκκινο μπαλόني». 1956. Σκηνοθεσία: Αλμπέρ Λαμορίς. Διάρκεια: 34'.

Η ιστορία για τη φιλία ανάμεσα σε ένα μικρό αγόρι και ένα μπαλόني, με φόντο το Παρίσι της δεκαετίας του 1950. Ένα αγόρι, καθώς τριγυρίζει στους δρόμους, βρίσκει ένα κόκκινο μπαλόني δεμένο σε έναν στύλο. Από εκείνη τη στιγμή το μπαλόني ακολουθεί το παιδί στους δρόμους του Παρισιού, προκαλώντας έκπληξη σε όλη τη



γειτονιά αλλά και τη ζήλια των φίλων του. Με πρωτοποριακά οπτικά εφέ για την εποχή (Βραβείο Χρυσού Φοίνικα στις Κάννες, βραβείο σεναρίου Oscar).

«Toy story». 1995. Σκηνοθεσία: Τζον Λάσιτερ. Διάρκεια: 81’.

Ταινία κινουμένων σχεδίων. Δυο παιχνίδια σε ανταγωνισμό για την αγάπη του παιδιού που τα κατέχει, αλλά και για την αρχηγία στα υπόλοιπα παιχνίδια του σπιτιού. Όταν από μια κακή συγκυρία βρίσκονται στο δρόμο και στη συνέχεια στα χέρια ενός άλλου παιδιού που καταστρέφει τα παιχνίδια του, συμμαχούν για να σωθούν και να ξαναβρούν το αρχικό τους ιδιοκτήτη.

Παραδείγματα βιβλίων που προτείνονται σε άλλο υλικό του παρόντος προγράμματος με αναφορές σε παιδιά που παίζουν:

Η Ορτανσία φυλάει τα μυστικά, της Χριστίνας Φραγκεσκάκη (από το σενάριο «Όνειρα»).

Το αγόρι που ζωγράφιζε τον ουρανό, του Βασίλη Παπατσαρούχα (από το σενάριο «Όνειρα»).

Ο μεγάλος περίπατος του Πέτρου, της Άλκης Ζέη (από το σενάριο «Με αφορμή την 28^η Οκτωβρίου»).

Τσόκο Μπλοκ, της Ελένης Πριόβολου (από το σενάριο «Με αφορμή την 28η Οκτωβρίου»).

Ο καιρός της σοκολάτας, της Λότης Πέτροβιτς Αδρουτσοπούλου (από το σενάριο «Με αφορμή την 28η Οκτωβρίου»).

«Ο Ναβίντ δεν ήρθε για διακοπές», του Πάνου Χριστοδούλου (από το σενάριο «Με αφορμή την 28η Οκτωβρίου»).

Διδακτική πορεία / στάδια / φάσεις

1^η-4η διδακτική ώρα

Αρχικά ζητήσαμε από τους μαθητές να μας μιλήσουν για τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Κολλήσαμε ένα χαρτί του μέτρου στον τοίχο της αίθουσας και αρχίσαμε

συζήτηση για τα αγαπημένα τους παιχνίδια, καθώς και για βιβλία που μπορεί να περιγράφουν παιχνίδια. Μιλήσαμε για παιχνίδια-αντικείμενα, ομαδικά και μοναχικά, παιχνίδια σε ανοιχτό ή κλειστό χώρο, επιτραπέζια, μιμητικά, παιχνίδια σε υπολογιστή. Οι μαθητές μπορούσαν να κινούνται ελεύθεροι στην τάξη και να γράφουν στο χαρτί τα παιχνίδια που τους αρέσουν καθώς και να συμπληρώνουν τη φράση: «Παιχνίδι για μένα είναι...»



Ζωγραφιά μαθητών με παιχνίδια

Στη συνέχεια μοιράσαμε τους μαθητές σε έξι ομάδες των δύο ή τριών ατόμων και τους δώσαμε βιβλία που σχετίζονται με παιχνίδια για να διαβάσουν.

Τα βιβλία που μοιράσαμε είναι τα εξής:

- Πινόκιο
- Η κούκλα που ήθελε να αποκτήσει μωρό
- Η κούκλα που ταξίδευε τον κόσμο
- Το μεγάλο ταξίδι της κινέζικης πάπιας
- Η μπάλα της ζωής τους
- Ο μικρός πρίγκιπας
- Τα παπούτσια του Αννίβα



Προσπαθήσαμε να επιλέξουμε βιβλία που το περιεχόμενό τους να κεντρίζει το ενδιαφέρον και τη φαντασία των μικρών μας μαθητών. Επίσης, επιλέξαμε εκδόσεις με λίγες σελίδες ή –όπου αυτό δεν ήταν δυνατό– δώσαμε συγκεκριμένες σελίδες για ανάγνωση. Η εργασία που είχαν να κάνουν οι ομάδες ήταν να διαβάσουν τα βιβλία και να τα παρουσιάσουν στην ολομέλεια σε πρώτη φάση προφορικά.

5^η-8η διδακτική ώρα

Παρεμβλήθηκε χρονικό διάστημα δύο εβδομάδων μέχρι οι ομάδες να συναντηθούν ξανά. Στη διάρκεια της φάσης αυτής οι μαθητές παρουσίασαν προφορικά το βιβλίο που είχαν διαβάσει, το οποίο στις περισσότερες περιπτώσεις συνοδεύτηκε και από μια ζωγραφιά. Αφού όλες οι ομάδες ολοκλήρωσαν τις προφορικές τους παρουσιάσεις, ήρθε και η ώρα του γραπτού λόγου. Οι μαθητές, ανά ομάδες, ετοίμασαν μια μικρή παρουσίαση με το βιβλίο που διάβασαν.

Ως προέκταση του σεναρίου, οι μαθητές σε συνεργασία με την εκπαιδευτικό θεατρικής αγωγής δραματοποίησαν σκηνές από τον *Μικρό Πρίγκιπα*. (βλέπε «Τεκμήρια»).



Οι μαθητές εργάζονται στο εργαστήριο Η/Υ



Στιγμιότυπο δραματοποίησης σκηνών από τον *Μικρό πρίγκιπα*

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Ζ. ΆΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Το σενάριο μπορεί να αξιοποιηθεί σε μικρότερες και μεγαλύτερες τάξεις. Στις τάξεις Α΄ και Β΄ μπορεί να δοθεί έμφαση είτε στα λαϊκά παιχνίδια που έχουν σχέση με τον λόγο (αινίγματα, τραγουδάκια, λαχνίσματα κ.ά.) είτε σε ιστορίες παιχνιδιών που ζωντανεύουν.

Στις τάξεις Ε΄ και Στ΄ μπορεί να δοθεί έμφαση: α) στο παιχνίδι ως δικαίωμα (δικαίωμα στον ελεύθερο χρόνο, δικαίωμα στην έκφραση), β) σε ιστορικές διαστάσεις του παιχνιδιού και κατ' επέκταση των αντιλήψεων για την παιδική ηλικία και γ) σε αυτοβιογραφικά κείμενα ή λογοτεχνικά κείμενα που έχουν αυτοβιογραφικά στοιχεία.



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

1. Ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει διαβάσει τα βιβλία που θα αξιοποιηθούν στη διάρκεια του σεναρίου, ώστε να συμμετέχει ισότιμα στις συζητήσεις.

2. Τα βιβλία που προτείνονται είναι ενδεικτικά. Επειδή μπορεί στο μέλλον να εξαντληθούν οι συγκεκριμένες εκδόσεις, ο/η εκπαιδευτικός αντικαθιστά με άλλα βιβλία, αρκεί να φωτίζονται οι διαφορετικές όψεις και οι διαστάσεις του θέματος. Για τον ίδιο λόγο προτείνονται περισσότερα βιβλία από όσα ενδεχομένως μπορεί να αξιοποιήσει σε σύντομο διάστημα στην τάξη ώστε να έχει τη δυνατότητα επιλογής.

Επιπλέον μπορεί να αξιοποιήσει προηγούμενες αναγνώσεις των μαθητών/-τριών, καθώς και βιβλία της βιβλιοθήκης του σχολείου: οι ήρωες-παιδιά των βιβλίων παίζουν, μιλούν για τα παιχνίδια που έχουν, μούνται στον ενήλικο κόσμο μέσα από παιχνίδια μίμησης κοκ.

3. Καλό είναι ο/η εκπαιδευτικός να συμμετέχει στις δραστηριότητες, καταγράφοντας για παράδειγμα το δικό του αγαπημένο παιχνίδι, συμμετέχοντας σε ομάδα για τη δημιουργία μιας ιστορίας παιχνιδιού, τοποθετώντας στον χάρτη παιχνιδιών ένα απόσπασμα που έχει επιλέξει κ.ο.κ.

4. Το υλικό και οι προτάσεις που κατατίθενται στο σενάριο αυτό δίνουν τη δυνατότητα για ενασχόληση με το θέμα για πολύ περισσότερες από 10 ώρες, ώστε, αφενός να δίνεται η δυνατότητα προεκτάσεων, αφετέρου εκπαιδευτικός και παιδιά να μπορούν να επιλέξουν τη διαδρομή των βιβλίων που τους ενδιαφέρει περισσότερο. Επιπλέον, επειδή το θέμα σχετίζεται με την καθημερινότητα των παιδιών, μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές τάξεις. Επισημαίνονται τα βιβλία που είναι κατάλληλα για μικρότερες τάξεις.

Μετά την Α' φάση που είναι βασική, δίνεται η δυνατότητα στον/την εκπαιδευτικό αφενός να επιλέξει ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των μαθητών, αφετέρου να αξιοποιήσει στοιχεία του σεναρίου σε άλλα επιστημονικά πεδία (αισθητική αγωγή, ιστορία, μελέτη περιβάλλοντος, πληροφορική, ευέλικτη ζώνη).



5. Είναι σκόπιμο οι δραστηριότητες και οι αναγνώσεις να πραγματοποιούνται κατά το δυνατόν σε χώρους βιβλιοθήκης. Αν υπάρχει παιδική βιβλιοθήκη ή παιδικό τμήμα σε δημόσια/δημοτική βιβλιοθήκη στην περιοχή του σχολείου, προτείνεται ο δανεισμός βιβλίων από εκεί.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Το σενάριο είναι αρκετά ευέλικτο ως προς την υλοποίησή του. Για τον λόγο αυτό και για να μην είναι χαοτικό, επιλέξαμε να το περιορίσουμε σε λίγες διδακτικές ώρες. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με την ελληνική και ξένη λογοτεχνία, να αναπτύξουν τον προφορικό και τον γραπτό τους λόγο και να συνεργαστούν μέσα στις ομάδες τους. Επιπλέον, η δυνατότητα να δραματοποιήσουν σκηνές από βιβλίο που διάβασαν, άρεσε πολύ στους μαθητές που έλαβαν μέρος καθώς και στους υπόλοιπους που τους παρακολούθησαν.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Γκουγκουλή, Κ. & Δ. Καρακατσάνη (επιμ.). 2008. *Το ελληνικό παιχνίδι. Διαδρομές στην ιστορία του*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Ελληνικό Λογοτεχνικό και Ιστορικό Αρχείο (Ε.Λ.Ι.Α.).

Hart, S., D. Escobar, S. C. Jacobson. 2006. Ο τραχύς Δρόμος των Σπουδαίων Συζητήσεων: Μαθαίνοντας πώς να συντονίζουμε λογοτεχνικές ομάδες συζήτησης στην Τετάρτη Δημοτικού. Στο *Αναδομώντας τα κειμενικά είδη του σχολικού γραμματισμού. Δεδομένα από τη συνεργασία με δασκάλους ερευνητές σε δημόσια σχολεία αστικών περιοχών*, επιμ. C. Ch. Pappas & B. L. Zecker-Barrol, επιμ.-θεώρηση Τρ. Κωστούλη, μτφ. Γιώτα Κουρμεντάλα, 483-509. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Benton, M. & G. Fox. 1992. *Teaching Literature. Nine to Fourteen*. Οξφόρδη: University Press



Hunt, P. (Επιμ.). 2009. *Κατανοώντας τη λογοτεχνία για παιδιά*. Μετάφραση: Χρυσούλα Μητσοπούλου. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Hunt, P. (Επιμ.). 2006. *Children's Literature: Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*. Λονδίνο & NY: Routledge

www.bookbook.gr

Σημείωση: Για επιπλέον βιβλιογραφία και δικτυογραφία σχετικά με την παιδική λογοτεχνία, βλέπε στον *Οδηγό του Εκπαιδευτικού*.