



ΠΤΕΤΩΝΤΑΣ για την Ειρήνη

Ένα βοήθημα·για σχεδιασμό μαθήματος βασισμένο στο παραμύθι
της Άννας Παπαμάρκου και του Λεωνίδα Ψέλτουρα

ΕΝΟΤΗΤΑ 3η “Μάγισσα και Δράκος”



Μια προσφορά της Εταιρείας Πολιτιστικών Δραστηριοτήτων

Λώτινος Ήλιος

Τηλ. 211.411.111.0 www.lotinosilios.gr

ΕΝΟΤΗΤΑ 3η

Μάγισσα και Δράκος

Περίληψη

Η μάγισσα Διχόνοια το είχε βάλει σκοπό να δημιουργήσει τη «Μεγάλη Αυτοκρατορία της Βίας» και η ίδια να γίνει η «Μεγάλη Αυτοκράτειρα». Κατέστρωσε λοιπόν τα σχέδιά της:

Έφτιαξε μια πόλη κάτω από τη γη.

Φυλάκισε την Ειρήνη σε μια παγωμένη φυλακή κάπου στο Βορρά.

Σφράγισε την πόρτα της φυλακής της με τρία χρυσά κλειδιά.

Έκρυψε τα κλειδιά σε σύγουρες κρυψώνες.

Εκπαίδευσε το Δράκο να παγώνει τις καρδιές των παιδιών με ένα φύσημα.

«Χα, χα, χα! Τα παιδιά όταν γίνονται οι καλλίτεροι υπήκοοι για την αυτοκρατορία μου. Θα τα εκπαιδεύσω από μικρά στο υμένο, στη βία, στην αδιαφορία. Δε όμως μιλήσω ποτέ για την Ειρήνη κι έτσι δε όμως ζητήσουν ποτέ. Δε όμως αφήσω ίχνος συμπάθειας και αγάπης στην καρδιά τους.»

«Τι είναι η αγάπη;», ρώτησε ο Δράκος που άκουγε αυτή τη λέξη για πρώτη φορά.

Η Μάγισσα έφτυσε τον κόρφο της και μ' ένα μορφασμό αηδίας είπε:

«Είναι κάτι κακό. Πιπέρι όμως σου βάλω στο στόμα αν ξαναπείς αυτή τη λέξη.»

Του έδωσε και μια κλωτσιά, όπως συνήθιζε να κάνει, για να σιγουρευτεί ότι ο Δράκος θα τη φοβάται και θα την υπακούει.

Μήνες περιπλανιούνταν πάνω στη γη, αλλά δεν κατάφερναν τίποτα. Καμιά καρδιά δεν πάγωνε.

Ωσπου με τα πολλά, από το φύσημα, την κούραση και την κακοπέραση στα χέρια της Διχόνοιας, ο Δράκος έπεσε μισολιπόθυμος κάτω. Αφού είδε κι απόειδε η Μάγισσα, αποφάσισε να καλέσει βοήθεια. Με κινήσεις αλλοπρόσαλλες, σαν να έκανε κάποιο μαγικό ξόρκι, φώναξε:

«Ξερόλα, τσακίσου κι έλα γρήγορα!»

Ο Ξερόλας ήταν το μικρό ρομπότ που είχε στη δούλεψή της και της έδινε τη σωστή απάντηση σε κάθε ερώτησή της. Ήταν κάτι σαν την κρυστάλλινη σφαίρα που έχουν οι μάγισσες. Το ρομποτάκι της είπε: «Για να κάνεις την αρχή παγωσε ένα παιδί που ζηλεύει πιο πολύ.»

Κάπως έτσι, λοιπόν, η Διχόνοια και ο Δράκος βρέθηκαν στο δρόμο της Δροσιάς! Εκείνη έτυχε να είναι το παιδί που ζήλευε πιο πολύ.

Μόλις τη φύσηξε ο μωβ Δράκος, έγινε κάτι το τρομερό! Ρίγη διαπέρασαν το κορμί της και με μιας «άλλαξε». Το μυαλό και η καρδιά της παγώσανε. Δεν ένοιωθε πια καμιά συμπάθεια για κανέναν. Το μόνο που ήθελε τώρα, ήταν να κάνει κακό στο Σπίθα.



Παροιμίες και ρητά

“Πες μου ποια είναι η συντροφιά σου να σου πω την καταντιά σου”

ΠΑΡΟΙΜΙΑ

“Κάθε άνθρωπος, τελικά, γίνεται αυτό που είναι οι άνθρωποι που συναναστρέφεται”

ΤΣΕΣΤΕΡΦΗΛΤ

“Με στραβό αν κοιμηθείς το πρωί θ' αλληθωρίζεις”

ΠΑΡΟΙΜΙΑ

“Φύγε μακριά από πονηρούς ανθρώπους”

ΜΕΝΑΝΔΡΟΣ

“Είναι πολύ καλύτερο να είσαι μόνος, παρά με κακή περέα”

ΤΖΩΡΤΖΟΥΑΣΙΓΚΤΩΝ

“Οι κακές συναναστροφές είναι σαν το αλμυρό νερό της θάλασσας.

‘Οση ζάχαρη κι αν του προσθέσεις δεν γίνεται πόσιμο’”

Δρ. Σ. ΡΑΝΤΑΚΡΙΣΝΑΝ

Αν το κοράκι έχεις για οδηγό
μόνο στο ψοφίμι θα σε πάει

ΠΑΡΟΙΜΙΑ

Προτάσεις για συζήτηση

Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη “ο ἄνθρωπος είναι από τη φύση του κοινωνικό ον”. Όλοι, λοιπόν, αναζητούμε να κάνουμε παρέες, από τη φύση μας, αλλά προσέχουμε άραγε τι παρέες κάνουμε;

Επηρεαζόμαστε από τις παρέες που κάνουμε; Παρατηρούμε τον εαυτό μας να έχει αντιγράψει κάποια λόγια φίλων μας, κάποιες εκφράσεις τους, κάποιες γκριμάτσες τους κ.τ.λ.;

Φέρνουμε αρρωγό στη συζήτησή μας την παροιμία: *“Δείξε μου τους φίλους σου να σου πω ποιος είσαι”*. Πως την καταλαβαίνουμε;

Μερικά χρήσιμα παραδείγματα:

Αν σε ένα καλάθι με φρούτα υπάρχει κάποιο χαλασμένο, βλέπουμε ότι μετά από λίγο καιρό και τα φρούτα που είναι δίπλα σ' αυτό θα χαλάσουν, ενώ τα άλλα που δεν ακουμπούν με αυτό θα παραμείνουν γερά.

Αν μέσα σ' έναν κουβά με καθαρό νερό ρίξουμε ένα ποτήρι με λασπόνερο τότε όλο το νερό θα βρωμίσει.

Αν στάξουμε έστω και λίγες σταγόνες από κάποιο οινοπνευματώδες ποτό μέσα σ' ένα μεγάλο δοχείο με γάλα τότε όλο το γάλα θα χαλάσει.

Συναναστροφές μας είναι μόνο οι άνθρωποι ή και ό, τι βλέπουμε, ακούμε, σκεφτόμαστε;

Στη σημερινή εποχή μία από τις πιο βασικές παρέες είναι η τηλεόραση. Έχουμε σκεφτεί πόσο καλό ή κακό μας κάνει;

Κοιτάζουμε τη διπλανή εικόνα και συζητάμε πάνω σ' αυτή.

Βασική Αξία:
ΚΑΛΕΣ ΠΑΡΕΕΣ
ΣΥΝΑΝΑΣΤΡΟΦΕΣ



ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΕΣ ΜΕΛΕΤΕΣ

για την τηλεόραση και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

A.

Μεγάλη έρευνα του Πανεπιστημίου Οτάγκο έδειξε ότι η παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων από παιδιά και εφήβους οδηγεί σε αντικοινωνική, επιθετική και εγκληματική συμπεριφορά!

B.

Η Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής δεν συστήνει την τηλεθέαση σε παιδιά κάτω των 2 ετών, ενώ για τα μεγαλύτερα παιδιά (3-7 ετών), ο χρόνος τηλεθέασης δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 20 λεπτά ημερησίως!

Γ.

Ο Αμερικάνικος Ιατρικός Σύλλογος δήλωσε ότι η βία στην τηλεόραση είναι ένα παράγοντας κινδύνου, που απειλεί την υγεία των νεαρών. Δεκάδες έρευνες έχουν δείξει πως η τηλεόραση επηρεάζει αρνητικά τα παιδιά σε ό,τι αφορά τη μάθηση, την επιθετικότητα και την επικοινωνία!

Δ.

Έρευνα στις Η.Π.Α έδειξε ότι τα παιδιά ξοδεύουν καθημερινά 4 ώρες μπροστά σε τηλεόραση και ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ η αντίστοιχη ουσιαστική επικοινωνία με τον πατέρα, ελάχιστα ξεπερνάει τα 3,5 λεπτά!

Ε.

Μια νέα μελέτη που παρουσιάστηκε στο ετήσιο συνέδριο της Ακτινολογικής Εταιρείας Βορείου Αμερικής (RSNA) έδειξε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν περιοχές του εγκεφάλου που είναι σημαντικές για τον έλεγχο, τη συγκίνηση και την επιθετική συμπεριφορά, έως και 2 εβδομάδες μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας!

ΣΥΝΑΝΑΣΤΡΟΦΕΣ

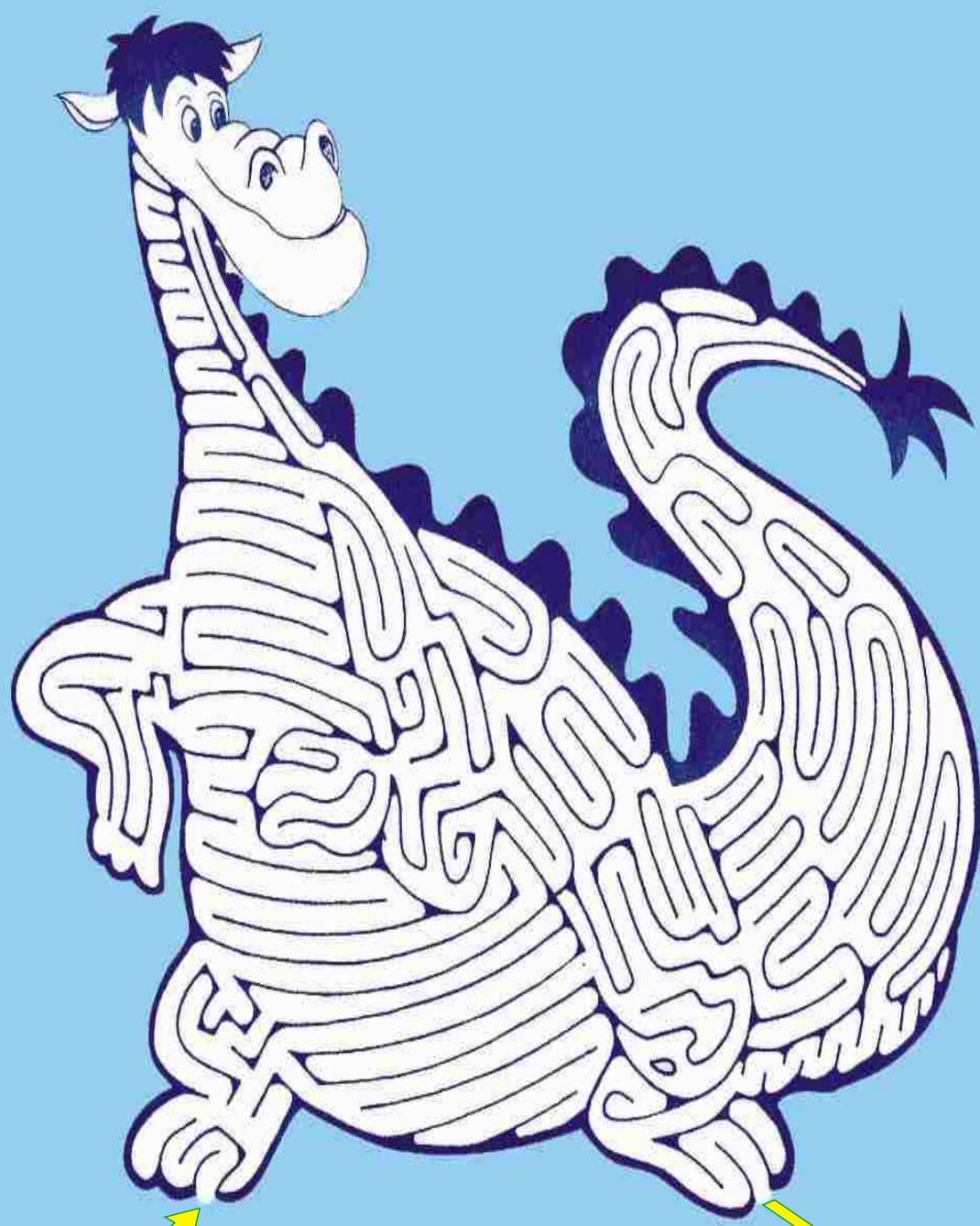
Ένα κομμάτι σίδερο αν το πετάξουμε στη λάσπη, θα σκουριάσει και θα χάσει την αξία του. Αν, όμως, το βάλουμε στη φωτιά, θα απαλλαγεί από τη βρομιά και θα αποκτήσει λαμπερό και γυαλιστερό χρώμα.
Έτσι αλλάζει και ο άνθρωπος ανάλογα με το περιβάλλον το οποίο συναναστρέφεται.

Το χώμα όταν έρθει σε επαφή με τον άνεμο σηκώνεται ψηλά, ενώ όταν έρθει σε επαφή με το νερό, παρασύρεται σε μεγάλα βάθη.
Έτσι και στον άνθρωπο, οι καλές συναναστροφές τον εξυψώνουν σε μια ζωή όμορφη κι ευγενική, ενώ οι κακές τον καταποντίζουν σε μια ζωή γεμάτη ταλαιπωρίες και στενοχώριες.

Ένα βράδυ ένας γέρος ινδιάνος της φυλής Τσερόκι, μίλησε στον εγγονό του για τη μάχη που γίνεται μέσα στον άνθρωπο:
"Γιέ μου, μια μάχη γίνεται μέσα σε κάθε άνθρωπο μεταξύ δύο λύκων.
Ο ένας είναι το Κακό. Είναι ο υμούς, η ζήλια, η θλίψη, η απογοήτευση, η απληστία, η αλαζονεία, η ενοχή, η προσθολή, η κατωτερότητα, τα ψέματα, η ματαιοδοξία, η υπεροφία, η βία.
Ο άλλος είναι το Καλό. Είναι η χαρά, η ειρήνη, η αγάπη, η ελπίδα, η ηρεμία, η ευγνωμοσύνη, η ευγένεια, η φιλανθρωπία, η συμπόνια, η γενναιοδωρία, η αλήθεια, η ευσπλαχνία, ο σεβασμός."
Το παιδί το σκέφτηκε για λίγο και μετά ρώτησε τον παππού του:
"Και ποιος λύκος νικάει;"
Ο γέρος Ινδιάνος Τσερόκι απάντησε απλά...
"Αυτός που ταΐζεις."



Βοήθησε το δράκο να ξεφύγει από
την κακιά παρέα της μάγισσας



Οι δύο εικόνες έχουν 3 διαφορές.
Μπορείς να τις βρεις;



Βάλτε τις λέξεις στη σειρά, για να σχηματιστεί ένα ρητό.



είσαι

είναι

με

παρά

να

καλύτερο

μόνος

παρέα

κακή

Βρες τα παρακάτω
κομμάτια από ποιο μέρος
της εικόνας έχουν βγει



ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



ΕΛΛΑ ΝΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ

Το ραβδί

Παιχνίδι συνεργασίας, που έχει ως στόχο να βοηθήσει τα παιδιά να καταλάβουν ότι η δράση του ενός επηρεάζει όλη την ομάδα.

Παίρνουμε ένα ραβδί (ή σκουπόξυλο). Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες. Η κάθε ομάδα κάνει δυο ευθείες και στέκονται αντικριστά. Ο συντονιστής τοποθετεί το ραβδί στους δείκτες των παιδιών. Θα πρέπει να παιδιά να κατεβάσουν το ραβδί μέχρι το πάτωμα και μετά να το σηκώσουν ψηλά και στο τέλος να το αφήσουν στο πάτωμα φροντίζοντας τα ακόλουθα:

- Α) το ραβδί να είναι πάντα σε ευθεία γραμμή παράλληλα στο έδαφος.
- Β) όλα τα παιδιά της ομάδας να έχουν διαρκή επαφή του δείκτη τους με το ραβδί.
- Γ) να μην το πιάνουν με τον αντίχειρα, αλλά μόνο να ακουμπάει στο δείκτη
- Δ) να μην πέσει το ραβδί.

Στην εξέλιξη της άσκησης μπορούν τα παιδιά να κινούνται και να μεταφέρουν το ραβδί σε μια διαδρομή που έχουμε ορίσει βάζοντας και βαθμούς δυσκολίας π.χ. να περάσουν κάτω ή πάνω από κάποιο σχοινί κ.λ.π.

Κυνηγητό: Αγκαλιασμένα χρώματα

Ένα παιδί ορίζεται ως «κυνηγός» και κρατάει ένα μαύρο μαντήλι. Τα υπόλοιπα παιδιά είναι «χρώματα-θηράματα» και μπορούν να κρατούν το χρώμα τους, είτε στο χέρι, είτε στο κεφάλι (κρατούν χρωματιστό μαντήλι από ύφασμα ή γκοφρέ ή φοράνε στο κεφάλι ένα στεφάνι από χρωματιστό χαρτί).

Όταν το κυνηγητό ξεκινήσει, όποιον ακουμπά ο «κυνηγός» με το μαύρο μαντήλι γίνεται «κυνηγός», παίρνει το μαύρο μαντήλι και παραδίδει το χρώμα του. Για να σωθεί το «χρώμα-θήραμα» θα πρέπει να αγκαλιαστεί μ' ένα άλλο χρώμα (φωλιά). Απαγορεύεται τα χρώματα να μένουν αγκαλιασμένα πάνω από 5'' (μετράνε 1-5).

ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Οι παρακάτω δραστηριότητες έχουν ως στόχο να βοηθήσουν τα παιδιά να κατανοήσουν πώς η συναναστροφή μας με τους άλλους ανδρώπους μπορεί να διαμορφώσει τον τρόπο που εκφραζόμαστε και συμπεριφερόμαστε.



«Γλύπτης - Γλυπτό»

Σηκώνονται δύο παιδιά. Το ένα μένει ακίνητο σαν «άγαλμα», ενώ το άλλο προοδευτικά πλάθει τη στάση ή και την έκφραση του αγάλματος, ακουμπώντας το συμμαθητή του και καθοδηγώντας τον απαλά και με ευγένεια. Ο Γλύπτης μπορεί αν θέλει να σηκώσει και κάποιο άλλο παιδί, για να συμπληρώσει το έργο του. Αφού ολοκληρωθεί το γλυπτό, η υπόλοιπη ομάδα μπορεί να δώσει τίτλους στο γλυπτό στην προσπάθειά της να μαντέψει την πρόθεση του Γλύπτη. Στο τέλος, ο Γλύπτης ανακοινώνει τον δικό του τίτλο.

Ο Γλύπτης θα φτιάχνει το έργο του, έχοντας στο μυαλό του ένα συγκεκριμένο τύπο άνθρωπου, ένα συναίσθημα, μια μνήμη, μια σκηνή της σχολικής καθημερινότητας, ή μια σκηνή από το παραμύθι. Μπορεί ο εμψυχωτής σε συνεργασία με τα παιδιά να έχει δημιουργήσει έναν κατάλογο με θέματα από όπου θα διαλέγουν οι Γλύπτες.

«Διόρθωση συναισθημάτων και καθημερινών καταστάσεων»

Η παραπάνω άσκηση μπορεί να εξελιχθεί σε «διόρθωση» καθημερινών καταστάσεων, αλλά και συναισθημάτων ως εξής: Ένα ή και περισσότερα παιδιά αγάλματα ακινητοποιούνται σε μια όχι ευχάριστη σκηνή της σχολικής καθημερινότητας και ο Γλύπτης αναλαμβάνει να την κάνει ευχάριστη ή να τη διορθώσει. Π.χ. ένα παιδί μόνο και λυπημένο το μετατρέπει σε χαρούμενο περιτριγυρισμένο με φίλους που παίζουν. Μια σκηνή καυγά μετατρέπεται σε μια σκηνή όπου τα παιδιά δίνουν τα χέρια ή αγκαλιάζονται κ.ο.κ.

ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



Σκοπός του πειράματος είναι να δώσει μια συμβολική αλλά βιωματική εικόνα στα παιδιά για τον τρόπο που οι καλές και οι κακές συναναστροφές επηρεάζουν τους ανθρώπους.

ΠΕΙΡΑΜΑ: «Οι συναναστροφές των χρωμάτων»

Υλικά

- Έξι γυαλινα διάφανα βαζάκια
- Τέμπερες βασικά χρώματα: μπλε, κόκκινο, κίτρινο, μαύρο
- Νερό

Γεμίζουμε τρία βαζάκια με νερό και σε κάθε ένα ρίχνουμε από ένα βασικό χρώμα (μπλε, κόκκινο, κίτρινο), ώστε το νερό να πάρει το αντίστοιχο χρώμα. Στη συνέχεια σε άλλα τρία βαζάκια αναμιγνύουμε τα χρώματα:

Μπλε + κόκκινο= μωβ

Μπλε + κίτρινο= πράσινο

Κόκκινο + κίτρινο= πορτοκαλί



η ανάμιξη των χρωμάτων γίνεται σιγά - σιγά και σε διάφορα

ποσοστά του κάθε χρώματος, μέχρι να φτάσουμε στην απόχρωση που μας αρέσει. Στο τέλος παίρνουμε μαύρο και ρίχνουμε σε ένα βαζάκι ή και σε περισσότερα. Στην αρχή βάζουμε ελάχιστο και σιγά-σιγά αυξάνουμε, παρατηρώντας τις αλλαγές, μέχρι που το χρωματιστό νερό να γίνει μαύρο.

Συζητάμε: Τί παρατηρήσαμε στις αλλαγές των χρωμάτων. Πώς συνεργάστηκαν; Τι δημιούργησαν; Στο τέλος ταυτίζουμε συμβολικά τα τρία βασικά χρώματα με τις καλές συναναστροφές, ενώ το μαύρο κακές με τις συναναστροφές. Διαπιστώνουμε πως οι καλές συναναστροφές παράγουν συμβολικά όμορφα χρώματα και πως το μαύρο χρώμα -κακές συναναστροφές- καταφέρνει σιγά-σιγά να επιβάλλεται στα υπόλοιπα.