

Δημιουργικότητα και αφηγήματα των παιδιών προσχολικής ηλικίας

Κατερίνα Μιχαλοπούλου

Ι. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αντικείμενο της μελέτης μας είναι η παιδική φαντασία και το εύρος δυνατοτήτων δημιουργίας ιστοριών που επινοούν τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, με αφετηρία ορισμένα συγκεκριμένα παραμύθια και δη ορισμένα γεγονότα που εμείς τα έχουμε επισημάνει με σκοπό να ανακαλύψουμε τόσο το φανταστικό τους κόσμο όσο και τον τρόπο δόμησής του.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν όχι μόνο τα κοινά σημεία ανάμεσα στις ιστορίες που επινοούν τα παιδιά, αλλά και όλα εκείνα τα πιθανώς ειδοποιά στοιχεία που διαφοροποιούν τη μία αφήγηση από την άλλη.

"Με το πέρασμα του χρόνου, το παραμύθι παρουσιάζεται ως μία πραγματικότητα που ενώ προβάλλει μία κάποια αντίσταση στις αλλαγές, αποτελεί και ένα από τα πιο εύπλαστα υλικά, είναι αναδιπλώσιμο και μπορεί να μεταμορφωθεί και να προσαρμοστεί στις ανάγκες που και αυτές με τη σειρά τους μεταβάλλονται"¹.

Η δημιουργικότητα με εφευρέσιο τα παραμύθια αρχίζει από τη στιγμή που τα παιδιά καταστρέφουν τα δύσκαμπτα και συνήθη σχήματα για να ανακατασκευάσουν "κάτι άλλο, εντελώς απροσδόκητο"².

Διαθέτουν την ικανότητα να επανεξετάζουν τις δομές που εμφανίζο-

1 SORIANO, M., *Les contes des Perrault, culture savante et traditions populaire*. Paris, Gallimard, 1978, σ. 486.

2 JEAN, G., *Le pouvoir des contes*, Paris, Casterman, 1990, σ. 98.

νται στα παραμύθια, να τις μεταμορφώνουν, να τις μεταφέρουν και να τις αλλάζουν σε σημείο που, σε ορισμένες περιπτώσεις, να τις ανατρέπουν εντελώς.

Μπορούμε, συνεπώς, να παρατηρήσουμε νοηματικά ολισθήματα, παρεκτροπές, παραμορφώσεις, αναδομήσεις εντελώς ασυνήθιστες.

Τα σχήματα δεν μπορούν πλέον να χαρακτηριζούν δύσκαμπτα, εφόσον εμφανίζεται η αντιφατική τους πλευρά.

Οι ρόλοι που επομίζονται τα πρόσωπα που συμμετέχουν στη δράση, είναι δυνατόν να αντιστραφούν. Κατά τον ίδιο τρόπο, καθώς η πλοκή εξελίσσεται, τα δρώμενα διαφοροποιούνται από αυτά του παραμυθιού.

Δεδομένης της πρωτοτυπίας του, το πρωτότυπο αφήγημα χαρακτηρίζεται από ένα είδος απόκλισης. "Η δημιουργικότητα αντιστοιχεί σε μία αποκλίνουσα σκέψη, εμπλέκει ιδιαίτερα τη φαντασία και ευνοεί τις πάσης φύσεως καινοτομίες"³. Αναζητά νέες λύσεις και δίνει απρόσμενες απαντήσεις. "Χαρακτηρίζεται από μία ικανότητα να δημιουργεί κάτι καινούργιο αντί να μίμείται ή να αναπαράγει ένα πρότυπο. Προϊποθέτει, δηλαδή, τη δυνατότητα προσωπικής δημιουργίας"⁴.

Η φαντασία είναι "φυγή και αποτελεί το βασικό συστατικό κάθε δημιουργικής σκέψης"⁵. Ακολουθεί μονοπάτια που οδηγούν στη δημιουργία, όπου δημιουργία νοείται η γένεση όχι από το μηδέν αλλά με σημείο αφετηρίας στοιχεία υπάρχοντα.

Οι δημιουργικές ικανότητες συνδέονται με τις προηγούμενες εμπειρίες, με ανάγκες, με ενδιαφέροντα και ερεθίσματα, με τις διαπροσωπικές σχέσεις, με μοντέλα ζωής και συστήματα αξιών. Συνεπώς η δημιουργία ενσωματώνει δεδομένα τόσο του υποκειμένου όσο και του κοινωνικού και πολιτισμικού του περιβάλλοντος.

Από τη στιγμή που το παιδί επεμβαίνει στις δομές των παραμυθιών και προσπαθεί να δημιουργήσει νέες δομές εδραιώνεται το πρωτοφανές, το ασυνήθιστο, το περιθωριακό. Οι στερεότυπες δομές ξεπερνιούνται, κάμπτονται και δίνουν τη θέση τους σε γόνιμες δημιουργίες. Η φαντασία αποκλίνει από τους κανόνες και παύει να αναπαράγει εικόνες, λίγο ως πολύ στερεότυπες, καθώς αποστασιοποιείται από αυτές.

3 BEAUDOT, A., *La créativité à l'école*, Paris, PUF, 1974, σ. 118.

4 DEBESSE, M., «La créativité et les activités d'expression», *Traité des sciences pédagogiques*, Tome V, Paris, PUF, 1974, σ. 258.

5 CHATEAU, J., *Les sources de l'imaginaire*, ό.π., σ. 264.

"Η αποστασιοποίηση, όμως, προϋποθέτει κάτι περισσότερο από μία απλή άρνηση. Δεν πρόκειται για έναν απλό μηχανισμό αλλά αφορά μία αλλαγή σχεδίου. Για το λόγο αυτό, σε καμία περίπτωση δεν έχει τον αρνητικό χαρακτήρα της άρνησης. Έχει πάντα θετικό χαρακτήρα, αποτελεί μία ανακάλυψη"⁶. Επομένως, εφόσον ο σεβασμός για τον κανόνα υποχωρεί, μπορούμε να τον αποποιηθούμε και να δώσουμε τη θέση του σε έναν καινούργιο κανόνα.

"Η αρχική κατεύθυνση εξακολουθεί να υφίσταται και παράγει άλλου τύπου στάσεις, συμπεριφορές και δομές"⁷. Το παιδί παρεμβαίνει στην καθεστηκυία τάξη των παραμυθιών για να την αλλάξει, να τη μεταμορφώσει και να την ανανεώσει, για να επιφέρει κάτι το διαφορετικό. "Το αποκύημα, λοιπόν, δεν είναι ένα παραμύθι"⁸, αλλά ένα αφήγημα διαφορετικά δομημένο.

Επομένως, η ουσία της λειτουργίας της φαντασίας έγκειται στην υιοθέτηση νέων προοπτικών όσον αφορά την πλοκή των αφηγούμενων γεγονότων αλλά και στην υιοθέτηση νέων ρόλων από τα πρόσωπα που εμπλέκονται στη δράση.

Η ύπαρξη δύο μορφών αφήγησης είναι αναμενόμενη. Από τη μία, η εξέλιξη των γεγονότων ακολουθεί μία σειρά που ανταποκρίνεται παντελώς στις απαιτήσεις της ηθικής των παραμυθιών. Από την άλλη, ανακαλύπτουμε μία μορφή που είναι και αντικείμενο της μελέτης μας και ενέχει αποκρυσταλλωμένο έναν κόσμο διαφορετικό και συχνά αντίθετο στις απαιτήσεις των κανόνων όσον αφορά τα δρώμενα των παραμυθιών.

Τα αφηγήματα αυτά, όμως, έχουν κάποια λογική την οποία θα προσπαθήσουμε να ανακαλύψουμε προκειμένου να κατανοήσουμε τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά, οι αποδέκτες των ιστοριών, επεξεργάζονται τα δεδομένα, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο τα αναδιοργανώνουν, τα μεταβάλλουν και τα αναμορφώνουν.

Αντικείμενο της μελέτης μας είναι δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά προλαμβάνουν τη συνέχεια του παραμυθιού εφευρίσκοντας πιθανές συνέχειες καθώς και τα μέσα που χρησιμοποιούν προκειμένου να

6 CHATEAU, J., *L'enfant et ses conquêtes*, Paris, Librairie philosophique J. Vrin, 1976, σ. 92.

7 CHATEAU, J., «Les deux orientations du monde enfantin», *Enfance* 1-2, Janvier-Avril 1974, σ. 6.

8 JOLLES, A., *Formes simples*, Paris, Seuil, 1972, σ. 26.

παρακάμψουν τα εμπόδια της ιστορίας.

II. ΥΠΟΘΕΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Οι υποθέσεις της έρευνάς μας είναι οι εξής:

I. Ο φανταστικός κόσμος (*imaginaire*) του παιδιού δομείται κατά τρόπο αφηγηματικό (*narrative*), αποτελείται δηλαδή από ευρείες δομές και διαφορετικά αφηγηματικά σχήματα⁹.

Συχνά τα αφηγήματα των παιδιών τείνουν στην πρωτοτυπία, ή είναι πρωτότυπα, εφ' όσον χαρακτηρίζονται από το απρόβλεπτο. Έτσι η δημιουργικότητα εμφανίζεται στις αφηγηματικές δομές και παραπέμπει στην πλοκή της ιστορίας.

II. Η δομή που ανακύπτει είναι αναπαραστατική - περιγραφική¹⁰ (*figurative*), υπάρχουν δηλαδή «χίλιοι και ένας» διαφορετικοί τρόποι να παρουσιάσει, να εκφράσει κανείς το ίδιο αφηγηματικό σχήμα. Έτσι η δημιουργικότητα εμφανίζεται στον τρόπο έκφρασης, στην άρθρωση του αφηγηματικού σχήματος μέσα στον συμβολικό χώρο όπου το αφήγημα αναπτύσσεται και παραπέμπει στους τρόπους δράσης του ήρωα, στους αντίστοιχους χώρους - τόπους, όπου διεξάγεται η ιστορία, στο χρόνο κατά τον οποίο αυτή εκτυλίσσεται.

III. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η έρευνα μας, στην οποία έλαβαν μέρος ενενήντα δύο (92) παιδιά προσχολικής ηλικίας πραγματοποιήθηκε σε νηπιαγωγεία της Θεσσαλονίκης.

Πιστεύουμε ότι το δείγμα μας μπορεί να θεωρηθεί αντιπροσωπευτικό γιατί επιλέξαμε νηπιαγωγεία από διαφορετικές συνοικίες της πόλης, που αντιστοιχούν σε ποικίλα κοινωνικο-οικονομικά στρώματα.

9 Η δομή του αφηγήματος είναι αντικείμενο μελέτης της αφηγηματολογίας, η οποία επιχειρεί να καταρτίσει μία "γραμματική της αφήγησης" σε επίπεδο βάθους. Με τον όρο "αφηγηματικό σχήμα" εννοούμε τον οργανικό πυρήνα (υπόσταση) που προσδιορίζει την πλοκή του αφηγήματος.

10 Ο όρος *figurative*, που μπορεί επίσης να αποδοθεί με τον όρο «εικονοπλαστική» προσδιορίζει τα "διακοσμητικά στοιχεία", δηλαδή τις μεταβλητές λεπτομέρειες, τις παραλλαγές του αφηγήματος, που συνδέονται με το υφολογικό επίπεδο, τα προβλήματα σύνθεσης και τις τεχνικές της αφηγηματικής γραφής.

Καθένα από τα παιδιά δημιούργησε 25 αφηγήματα με σημείο αφετηρίας αντίστοιχο αριθμό ερωτήσεων που εμείς θέσαμε πριν και μετά την αφήγηση συγκεκριμένων παραμυθιών.

Τα παραμύθια που επιλέξαμε ήταν τα ακόλουθα:

«Η Αλίκη στη Χώρα των θαυμάτων» του L. Carroll, «Η Κοκκινισκουφίτσα» και ο «Ο Τοσοδούλης» των αδελφών Grimm και «Η Σταχτοπούτα» του Ch. Perrault. Βέβαια, «Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων» δεν είναι λαϊκό παραμύθι, όπως τα υπόλοιπα. Είναι προφανές πως υπάρχει μία διάσταση ανάμεσα στο παραδοσιακό, λαϊκό παραμύθι και στο παραμύθι σαν λογοτεχνικό είδος, εφόσον οι ρίζες του πρώτου χάνονται στο χρόνο και στο συλλογικό ασυνείδητο, ενώ το δεύτερο είναι έργο ενός συγκεκριμένου συγγραφέα. Ωστόσο, πιστεύουμε ότι δεν πρέπει να διαχωρίσουμε τον L. Carroll από τους Grimm και Perrault, γιατί το έργο του είναι πηγή έμπνευσης και παρακινεί τη φαντασία του παιδιού, όπως και τα παραδοσιακά παραμύθια.

Σχετικά με την πειραματική διαδικασία:

- όσο αφορά τα παραμύθια «Η Κοκκινισκουφίτσα» και «Η Σταχτοπούτα» που τα παιδιά ήδη γνωρίζουν, μετά την αφήγηση στο σύνολο των παιδιών που πραγματοποιήθηκε μέσα στην αίθουσα, ακολούθησε η μέθοδος της συνέντευξης σε κάθε παιδί ξεχωριστά, και πραγματοποιήθηκε σε κάποιο χώρο έξω από αυτή.

Οι ερωτήσεις αποτέλεσαν εφαλτήριο για δημιουργία αφηγημάτων από τα παιδιά. Στην περίπτωση αυτή το ερωτηματολόγιο περιέχει μία μόνο φάση, που ονομάζουμε Β' φάση.

- όσο αφορά τα παραμύθια «Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων» και «Ο Τοσοδούλης», που είναι άγνωστα στα παιδιά, εκτός των ερωτήσεων που ακολουθούν την αφήγηση, θέσαμε στα παιδιά και άλλες (που αναφέρονται σε ορισμένα γεγονότα των παραμυθιών), πριν από αυτή.

Έτσι, το ερωτηματολόγιο περιέχει, εκτός της Β' φάσης, όπως προηγούμενως, και την Α' φάση.

IV. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΑΦΗΓΗΜΑΤΩΝ

Το στοιχείο της επινόησης στα αφηγήματα των παιδιών δεν περιορίζεται σε ένα και μόνο επίπεδο αλλά είναι πολυσχιδές και πολύμορφο. "Η πρωτοτυπία πρέπει να εξετάζεται στα πλαίσια του σχετικού και όχι του "απόλυτου". Συγκρίνοντας δύο κείμενα, η πρωτοτυπία υποδεικνύει τα

κοινά τους σημεία, το κοινό πεδίο αναφοράς τους και κατά συνέπεια αναδεικνύει τις διαφορές τους»¹¹.

Συνεπώς, η δημιουργικότητα δεν περιορίζεται σε ένα και μόνο πεδίο, είναι πολλαπλή εφόσον παίρνει πολυάριθμες μορφές. Έτσι, όσο αφορά την αφηγηματική φαντασία, μπορούμε να ταξινομήσουμε τα αφηγήματα των υποκειμένων της έρευνας σε μη πρωτότυπα, πρωτότυπα, και αφηγήματα που τείνουν στην πρωτοτυπία, ανάλογα με το βαθμό απόκλισης από τους κανόνες που γενικά διέπουν τα παραμύθια. Όσο αφορά δε την αναπαραστατική - περιγραφική φαντασία, η πρωτοτυπία αξιολογείται με βάση τη μοναδικότητα των αφηγημάτων στο δείγμα.

IV.1 ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΜΗ ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΑ

Θεωρούμε σαν μη πρωτότυπα αφηγήματα αυτά που περιέχουν μια αναπαραγωγή εικόνων γνωστών παραμυθιών που το παιδί έχει ήδη αναπαραστήσει νοητικά, αφηγηματικών δομών που έχει ήδη αποδεχθεί και αφομοιώσει. Το παιδί ερχόμενο αντιμέτωπο με μια κατάσταση, που του θέτουμε με τις ερωτήσεις μας, τείνει να σκέφτεται λύσεις συγκεκριμένες που συνήθως συναντούμε στα παραμύθια.

Η φαντασία είναι αντικειμενική, υπό την έννοια ότι προέρχεται από το περιβάλλον του παιδιού και διανθίζεται από θέματα που προτείνουν και «επιβάλλουν» οι ενήλικες. Επικεντρώνεται σε μοντέλα, «αρέσκεται, σε κανόνες και συγκεκριμένες δομές»¹², προσαρμόζεται στην κοινωνική πραγματικότητα «που της επιβάλλει τους νόμους της, τους κανόνες της, καθώς και τους τρόπους έκφρασής της»¹³.

Αυτό που χαρακτηρίζει αυτές τις δομές, είναι το ότι είναι δανεικές : το παιδί ανατρέχει σε άλλα παραμύθια για να θρέψει τη φαντασία του και να δημιουργήσει τα δικά του αφηγήματα.

«Η φαντασία συνδέεται με τη μνήμη»¹⁴ και προσηλώνεται σε στερεό-

11 BEAUDOT, A., *Vers une pédagogie de la créativité*, Paris, les éditions ESF, 1976, σ. 66.

12 CHATEAU, J., «L' imaginaire chez l' enfant», *Traité de Psychologie de l' enfant*, Tome III, Paris, PUF, 1972, σ. 151.

13 PIAGET, J., «L' éducation artistique et la psychologie de l' enfant», *Art et éducation*, UNESCO, 1954, σ. 22.

14 OSBORN, A.F., *L' imagination constructive. Créativité et brainstorming*, Paris, Dunod, 1967, σ. 8.

τυπα, «παίρνει στοιχεία από τις αναμνήσεις, τις αναπολήσεις»¹⁵, μιμείται συγκεκριμένα μοντέλα, τα ενεργοποιεί και τα επαναλαμβάνει.

Από τη στιγμή που το παιδί «ενσωματώνει αφηγηματικούς κώδικες»¹⁶ σύμφωνα με τα δρώμενα των παραμυθιών, την αρχή και την έκβασή τους, διατηρεί ότι έχει αφομοιώσει και προσηλώνεται σ' ένα σταθερό φορμαλισμό.

Στο επίπεδο της ελάχιστης δημιουργικότητας, το κείμενο έχει λοιπόν συγκεκριμένη δομή, «υπόκειται σε μια σταθερή κατεύθυνση που ακινητοποιεί τη σκέψη».¹⁷ Τα παιδιά επικεντρώνονται σε ό,τι είναι συνηθισμένο και φαίνεται ότι αναζητούν την ασφάλεια και την σιγουριά του γνώριμου. Τείνουν να συγκλίνουν προς τις στερεότυπες εκβάσεις, να πλησιάζουν σε μοντέλα που έχουν ήδη προσφερθεί και που επιβάλλουν τον τρόπο με τον οποίο πρέπει να εξελιχθεί η πλοκή του αφηγήματος. Έτσι τα παιδιά ενεργούν σύμφωνα με μια καθεστηκυία τάξη. Σέβονται τον κανόνα και δεν απεγκλωβίζονται από τις δομές των παραμυθιών. Αντιθέτως, τείνουν να επικεντρωθούν σ' αυτές και να τις κάνουν κατευθυντήρια ιδέα των αφηγημάτων τους.

Πρόκειται λοιπόν για κείμενα των οποίων τα στοιχεία αντλούνται από τη μνήμη και όχι από τη φαντασία. Αυτό συμβαίνει όταν τα παιδιά αναπαράγουν γεγονότα και μυθικά όντα σύμφωνα με τα στερεότυπα των παραμυθιών, όταν αντιγράφουν θεσμοθετημένους μύθους, όπως αυτόν του Αι-Βασίλη, ή τηλεοπτικά προγράμματα και ήρωες όπως ο Ταρζάν.

Όσοσο θα πρέπει να πούμε ότι τα αφηγήματα των οποίων η δομή είναι παρόμοια με αυτή των παραμυθιών, δείχνουν πως τα παραμύθια προξενούν ένα συναίσθημα ανακούφισης, δίνουν την ελπίδα για το μέλλον και περιέχουν την υπόσχεση ενός ευτυχισμένου τέλους. Μπορούμε λοιπόν να συμπεράνουμε πως για τα παιδιά που ανθίστανται στην αλλαγή, στο διαφορετικό και αφηγούνται με τη βοήθεια προτύπων, χρησιμοποιώντας δομές που οδηγούν σε αίσιο τέλος, τα παραμύθια παίζουν ένα ρόλο κάθαρσης.

15 GLOTON, R., CLERO, C., *L'activité créatrice chez l'enfant*, Paris, Gasterman, 1971, σ. 196.

16 BARTHES, R., «Introduction à l'analyse structurale des recits», *L'aventure sémiologique*, Paris, Seuil, 1985, σ. 198.

17 DESROSIERS, R., *La créativité verbale chez les enfants*, Paris, PUF, 1975, σ. 33.

ΑΦΗΓΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΤΕΙΝΟΥΝ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ

Σε γενικές γραμμές, το αφήγημα προσεγγίζει την πρωτοτυπία. Είναι καινούργιο υπό την έννοια ότι αυτό το οποίο ενέχει, αποτελεί μία αλλαγή χωρίς να είναι ωστόσο εντελώς πρωτότυπο.

Προς διευκόλυνση της ανάλυσής μας, διακρίναμε δύο επίπεδα: ένα μέσο-κατώτερο και ένα μέσο-ανώτερο.

Μέσο-κατώτερο επίπεδο

Τα παιδιά εμπλουτίζουν την ιστορία που αφηγούνται με ένα επεισόδιο που παρεμβάλλεται και αναπτύσσεται στο εσωτερικό της βασικής αφηγηματικής ενότητας, το οποίο όμως παρουσιάζει μία ομοιότητα με τα παραμύθια.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, πριν η βασική αφηγηματική ενότητα ολοκληρωθεί, διηθείται μέσω μίας άλλης αφηγηματικής ενότητας. Πρόκειται δηλαδή για μία αλληλουχία αφηγημάτων. Σύμφωνα με τον Bremond, πρόκειται για μία σχέση "εγκλεισμού". Ας αναφερθούμε για παράδειγμα στον περίγυρο ο οποίος, κατά την αναζήτηση της Σταχτοπούτας, συναντά στο δρόμο του έναν κακό και τον σκοτώνει.¹⁸ Η έκβαση του αγώνα είναι νικηφόρα για τον ήρωα που, για να θριαμβεύσει, δεν έχει ανάγκη τίποτε άλλο παρά τις δυνάμεις του.

Μέσο-ανώτερο επίπεδο

Τα παιδιά προεκτείνουν την ιστορία με ένα επιπρόσθετο αφήγημα χρησιμοποιώντας, παράλληλα, πρότυπα που υπάρχουν μέσα στα παραμύθια και που ανταποκρίνονται σε στερεότυπα. Σύμφωνα με τον Bremond, πρόκειται για μία σχέση "γραμμική". Η βασική αφηγηματική ενότητα δημιουργεί μία νέα κατάσταση που με τη σειρά της γίνεται το σημείο αφετηρίας μίας άλλης αφηγηματικής ενότητας, που συνδέεται γραμμικά με την πρώτη χαράζοντας το δρόμο για μία επιπρόσθετη περιπέτεια. Το ένα αφήγημα διαδέχεται το άλλο, το πέρας του πρώτου συμπίπτει με την αρχή του δεύτερου. Στην περίπτωση αυτή, η περιπέτεια συνεχίζεται. Για παράδειγμα, ο Τσοποδούλης δε γυρίζει σπίτι του αλλά

¹⁸ Τα παραδείγματα που ακολουθούν προέρχονται από τις διηγήσεις των παιδιών.

βρίσκει ένα αερόστατο και πετά μακριά, ταξιδεύει μ' ένα τρένο για την Ιταλία, πηγαίνει σε θέατρο με μαριονέτες και στη συνέχεια ακολουθεί το θίασο, η Αλίκη μένει στη Χώρα των θαυμάτων και παντρεύεται με έναν πρίγκιπα ή πηγαίνει στη Χώρα των νεράιδων, η Κοκκινোসκουφίτσα κάνει μία βόλτα με αυτοκίνητο.

Στα αφηγήματα αυτά προσδίδουμε έναν τόνο δημιουργικότητας ανώτερο από ό,τι στα προηγούμενα καθώς πρόκειται για μία μεταμόρφωση που αφορά την έκβαση του παραμυθιού.

Τα παιδιά σέβονται το ευτυχές τέλος, ταυτόχρονα όμως τείνουν να αποινάξουν την καθεστηκυία τάξη των παραμυθιών, η οποία υπαγορεύει την επιστροφή στην αρχική κατάσταση, εφόσον ο ήρωας γυρίζει στον τόπο του.

Ως σημείο αφετηρίας, για μία προσωπική έκφραση, χρησιμοποιούν τις ερωτήσεις τις οποίες εμείς τους θέσαμε. Ενσαρκώνουν μία νέα ουσία μέσα σε μία παλιά μορφή. Κατ' αυτόν τον τρόπο, διατηρώντας τη μορφή του ευτυχούς τέλους, τα παιδιά δημιουργούν ελεύθερα εικόνες απρόσμενες, ασυνήθιστες.

Τέλος, μπορούμε να επισημάνουμε το γεγονός ότι τα αφηγήματα που στρέφονται προς το στοιχείο της πρωτοτυπίας εκδηλώνουν μία ένταση ανάμεσα σε δύο τάσεις, διαμετρικά αντίθετες: την τάση προς ό,τι είναι δομημένο, και την τάση ρήξης των δομών.

Συμπερασματικά διακρίνουμε δύο μεγάλους τύπους συνδυασμού επιπρόσθετων ιστοριών. Αφενός, διακρίνουμε την ανοιχτή μορφή στο τέλος της οποίας μπορούμε πάντοτε να προσθέσουμε καινούριες περιπέτειες, και αφετέρου διακρίνουμε μία κλειστή μορφή η οποία αρχίζει και τελειώνει κατά τον ίδιο τρόπο, ενώ στο εσωτερικό της συναντάμε μία άλλη ιστορία.

Οι καινούριες περιπέτειες που προστίθενται παρουσιάζουν μία ομοιότητα με τα παραμύθια. Ωστόσο η μίμηση αποτελεί την αρχή της επινόησης, χωρίς το αποτέλεσμα να είναι ένα αφήγημα τετριμμένο. Τα παιδιά αφηγούνται συνδυάζοντας στοιχεία παρόμοια με εκείνα των παραμυθιών, δημιουργώντας κάτι νέο. "Το φαινόμενο αυτό συνίσταται στην οργάνωση των στοιχείων έτσι ώστε να γίνονται αντιληπτές σχέσεις και ανασυνγκροτήσεις που μέχρι πρότινος δεν ήταν εμφανείς"¹⁹.

Έτσι, ένα από τα πρόσωπα της δημιουργικής φαντασίας είναι κατά

19 BEAUDOT, A., *La créativité. Recherches américaines*, ό.π., σ. 219.

κάποιο τρόπο και η ικανότητα συνδυασμού στοιχείων. Η δημιουργική φαντασία είναι σε θέση να αναμίξει σκέψεις οι οποίες, χωρίς να είναι εγγενώς νέες, δύνανται, συνδυαστικά, να καταλήξουν σε πρωτότυπα αφηγήματα.

Στα αφηγήματα αυτά, "η μίμηση παραμένει δυνητική: (...) η πραγματικότητα μίας αφηγηματικής ενότητας δεν εμπίπτει στη φυσική συνέχεια των πράξεων που την απαρτίζουν αλλά σε μία λογική που εκτίθεται, διακινδυνεύει και επιβεβαιώνεται. Κατά ένα διαφορετικό τρόπο, θα μπορούσαμε να πούμε πως η πρωτοτυπία μίας αφηγηματικής ενότητας δεν έγκειται στην παρατήρηση της πραγματικότητας, αλλά στην ανάγκη διαφοροποίησης και υπέρβασης της πρώτιστης μορφής που γνώρισε ο άνθρωπος, δηλαδή της επανάληψης. (...) Ενδεχομένως, οι αναγνώστες εμπλουτίζουν αδιάλειπτα το αφήγημα με βιώματά τους, τουλάχιστον με τη μορφή που αναδείχθηκε από την επανάληψη και αποτέλεσε το πρότυπο ενός γίνεσθαι"²⁰.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΑ

Κατά τη μελέτη της πρωτοτυπίας, για την αναγνώριση της δημιουργικότητας, ένα από τα σημαντικά στοιχεία είναι και αυτό της έκπληξης. Πρωτοτυπία σημαίνει καινοτομία, απροσδόκητο, απρόβλεπτο. Το αφήγημα δίνει την εντύπωση μίας ξαφνικής και απροσδόκητης εξέλιξης. Αποτελεί προϊόν μίας ατομικής επινόησης, της δημιουργικής δηλαδή φαντασίας που δεν παραπέμπει σε συνδυασμούς που τερματίζουν γρήγορα και κατά τρόπο επαναληπτικό, που δεν αναλώνεται, χρησιμοποιώντας τυποποιημένα μοτίβα. Το γλίσσέ είναι επανάληψη, είναι σκέψη ή εικόνα προκαθορισμένη, αναμενόμενη, προβλέψιμη. Πρόκειται για έναν προσδοκώμενο συνειρμό.

Αντίθετα η δημιουργικότητα αναπτύσσεται από τη στιγμή που οι εικόνες "δεν υπόκεινται σε αυστηρούς, κομφορμιστικούς κανονισμούς και από τη στιγμή που οι κανονισμοί αυτοί καταρρέουν"²¹.

Το δημιουργικό αφήγημα έχει τη χροιά ενός προσωπικού τρόπου θε-

20 BARTHES, R., «Introduction à l'analyse structurale des récits», *L' aventure sémiologique*, ό.π., σ. 206.

21 CHATEAU, J., *L'imaginaire chez l'enfant*, Traite de Psychologie de l'enfant, (3), Paris, PUF, 1972, σ. 195.

ώρησης. Είναι υποκειμενικό. Διακρίνεται από τη χρήση πρωτότυπων μορφών υπό την έννοια ότι σε καμία περίπτωση δεν τις συναντάμε στα παραμύθια. Η δημιουργικότητα των αφηγημάτων που επινόησαν τα παιδιά φανερώνεται από τις απρόσμενες εκβάσεις καθώς και από την εκτός νόμου παραμυθιών υιοθέτηση ρόλων από τα πρόσωπα που συμμετέχουν στη δράση, μέσω της αλληλουχίας των αφηγούμενων δρώμενων. Οι δομές και οι μορφές που κυριαρχούν στα παραμύθια δεν γίνονται αποδεκτές και αντικαθιστούνται από άλλες.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΕΣ ΕΚΒΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΡΟΛΟΙ ΠΟΥ ΕΡΜΗΝΕΥΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΠΡΟΣΩΠΑ ΠΟΥ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΣΤΗ ΔΡΑΣΗ

Τα παιδιά αποτινάσσουν το συνηθισμένο και τείνουν να παρεκκλίνουν από τις στερεότυπες εκβάσεις, και κατά συνέπεια από τους ρόλους που ερμηνεύουν πρόσωπα που συμμετέχουν στη δράση.

Η αλλαγή του αίσιου τέλους σημασιοδοτεί μία διαφορά στις δομές ανάμεσα στα παραμύθια και τα αφηγήματα, τα επινοούμενα από τα παιδιά, εφόσον στα παραμύθια ο ήρωας πάντα κερδίζει και ο αντι-ήρωας πάντα χάνει. Οποιαδήποτε διαδικασία βελτίωσης των κακώς κειμένων που συναντάμε συνήθως στα παραμύθια, απουσιάζει. Η έκβαση του αγώνα ενάντια στον αντι-ήρωα δεν είναι νικηφόρα. Ο ήρωας δεν ανταμείβεται ενώ ο αντι-ήρωας δεν τιμωρείται. Συνεπώς, η δράση δεν είναι επανορθωτική και δεν απονέμεται δικαιοσύνη.

Καθώς το προσδοκώμενο δε γίνεται πραγματικότητα, στο στοιχείο της αγωνίας προστίθεται και το στοιχείο της έκπληξης. Το ηθικό δίδαγμα που συναντά κανείς στο τέλος των παραμυθιών απουσιάζει και τη θέση του παίρνει μια θλιβερή ένταση, προϊόν των παιδιών: ο ήρωας γίνεται θύμα.

Στην έκβαση των αφηγημάτων η αδικία που υφίσταται το θύμα όχι μόνο δεν ανατρέπεται, αλλά απουσιάζει κάθε προσπάθεια βελτίωσης. Επίσης στη δίκαια αναγνώριση της αξίας του ήρωα αντιστοιχεί η οριστική έλλειψη και στη δίκαιη τιμωρία του αντι-ήρωα η οριστική άφεση.

Παρατηρούμε επίσης πως η άρνηση των κανόνων δεν αφορά μόνο την έκβαση των αφηγηματικών ενοτήτων, επηρεάζει παράλληλα τους ρόλους των προσώπων διά μέσου της πλοκής του αφηγήματος. Για παράδειγμα, «ένας μάγος παίρνει τον Τοσοδούλη και τον πετά στη θάλασσα

όπου τον καταπίνει ένα ψάρι», η Κοκκινοσκουφίτσα δεν μπορεί να βγει από την κοιλιά του λύκου, ο πρίγκιπας κλείνει την Σταχτοπούτα στη συλακή.

Σε κάποια από τα αφηγήματα, στη συνέχεια της πλοκής, ο ήρωας ορίζει έναν άλλο στόχο, διαφορετικό από αυτόν που υπάρχει στο παραμύθι.

Έτσι, μία δυσάρεστη κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο ήρωας μπορεί να έχει στην πορεία του διηγήματος μία απρόβλεπτα αίσια εξέλιξη.

Για παράδειγμα, ο Τοσοδούλης βοηθά τους κλέφτες, που μπορεί να είναι καλοί, και δρα εθελοντικά ως σύμμαχός τους. Οι κλέφτες -ένα αρνητικό στερεότυπο- μετατρέπονται σε πρόσωπα θετικά και ο ήρωας συμπεριφέρεται ως βοηθός τους. Οι αξίες ανατρέπονται.

Σε κάποιο άλλο αφήγημα, η Κοκκινοσκουφίτσα πηγαίνει σ' ένα άλλο δάσος όπου συναντά έναν καλό λύκο και γίνονται φίλοι, η Σταχτοπούτα παραιτείται της αρχικής της επιθυμίας και δεν παντρεύεται με τον πρίγκιπα αλλά με κάποιον άλλον ή με το βασιλιά, πηγαίνει στη Χώρα των νεράιδων ή μεταμορφώνεται σε σειρήνα.

Το αφήγημα λοιπόν, παρουσιάζει μία έκβιαση που δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ούτε ως βελτίωση ούτε ως μη βελτίωση των υφιστάμενων δυσάρεστων καταστάσεων, ούτε ως αναγνώριση ούτε ως μη αναγνώριση των αξιών (όπως στο παράδειγμα της Σταχτοπούτας), ούτε ως τιμωρία ούτε ως μη τιμωρία (όπως στο παράδειγμα των κλεφτών). Το αφήγημα αρνείται το πρόβλημα που προκύπτει από την αρχική κατάσταση, την οποία εμείς καθορίζουμε με τις ερωτήσεις μας, και ανατρέπει τις έννοιες της τιμωρίας και της δικαίωσης. Πράγματι, το αφήγημα αρνείται την αντιστοιχία των εννοιών αυτών με γεγονότα και πράξεις που, σύμφωνα με το πρότυπο του φανταστικού παραμυθιού, θα είχαν επιφέρει την προσημονή μίας συγκεκριμένης επανόρθωσης, μίας συγκεκριμένης ανταμοιβής, ή/και τιμωρίας.

IV.2. ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗ - ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ

Ένα και μοναδικό αφηγηματικό σχήμα μπορεί να είναι σε θέση, με πολλαπλούς τρόπους, να επιφορτιστεί με χαρακτήρα συμβολικό, απολουθώντας την αλληλουχία των αφηγούμενων γεγονότων:

- είτε ο ήρωας διαθέτει, ο ίδιος, διάφορα μέσα τα οποία χρησιμοποιεί. Συνεπώς, η εκτέλεση ολοκληρώνεται χάρη στη δυνατότητα δράσης

(prouvoir-faire)²² του υποκειμένου το οποίο χρησιμοποιεί

α. την ενέργειά του και τη δύναμή του, πραγματική ή φανταστική. Για παράδειγμα, η Αλίκη καταφέρνει να μπει στη Χώρα των Θαυμάτων δημιουργώντας ένα άνοιγμα με δυναμίτη ή με κομπρεσέρ, ο πρίγκιπας αναγνωρίζει τη Σταχτοπούτα από τα μάτια της, ή γιατί είχε μια φωτογραφία της.

β. την πονηριά του. Για παράδειγμα, η Κοκκίνοσκουφίτσα πετά ροδάκινα στο λύκο που γλιστρά και κάνει πατινάζ, του στήνει μια παγίδα με αγκάθια, του δίνει δηλητηριασμένα μανιτάρια, τον μεθά με κρασί κι αυτός πέφτει στο ποτάμι και τον τρώει ένας καρχαρίας.

Σύμφωνα με ένα άλλο αφήγημα, η Κοκκίνοσκουφίτσα ανάβει ένα σπύρτο και βγαίνει από την κοιλιά του λύκου, καθώς αυτός καίγεται και ανοίγει το στόμα του.

- είτε τα πράγματα τακτοποιούνται από μόνα τους, σε περίπτωση που η λύση που επιζητούμε εμφανίζεται τυχαία. Πρόκειται για το τυχαίο εύρημα, στοιχείο που αποτελεί μία επιπρόσθετη πιθανή μορφή της δυνατότητας δράσης. Έτσι, ο Τσοσδούλης βρίσκει το δρόμο για το σπίτι του ακολουθώντας τα ίχνη που είχε αφήσει στο χιόνι.

- είτε ένα πρόσωπο, υπό τη μορφή πρωταγωνιστή αναλαμβάνει να ξεκαθαρίσει την κατάσταση και να προσφέρει τη βοήθειά του για την πραγμάτωση του αφηγηματικού σχήματος καθιστώντας τον ήρωα ικανό να δράσει και να φέρει σε πέρας την αποστολή του. Ο βοηθός αποκτά χαρακτηριστικά συμβολικά είτε μέσω ενός μαγικού αντικειμένου είτε μέσω ενός ατόμου που παρειμβαίνει κατόπιν αιτήματος του ήρωα ή εθελοντικά, όπως μπορεί να συμβεί με ένα υπερφυσικό ον.²³ Για παράδειγμα, ένα πουλάκι γράφει ένα γράμμα και το στέλνει στον κυνηγό για να έρθει και να σώσει την Κοκκίνοσκουφίτσα, ή γράφει τη διεύθυνση της Σταχτοπούτας για να τη βρει ο πρίγκιπας, ένας αετός σηκώνει την Κοκκίνοσκουφίτσα στα φτερά του, ένας ελέφαντας ρίχνει νερό με την προβοσκίδα του στο λύκο, μια φάλαινα μεταφέρει τον Τσοσδούλη σε μια χώρα όπου ζουν άσπρα άλογα, η νεράιδα έρχεται στο παλάτι, αγγίζει το ρολόι με το μαγικό της ραβδί και οι δείκτες γυρνούν αργά.

Τέλος, αναφέρουμε ορισμένα παραδείγματα πρωτότυπων αφηγημάτων όσον αφορά τον τρόπο έκφρασης με την χρησιμοποίηση παραστατι-

22 GREIMAS, A.J., *Sémantique structurale, recherche et méthode*, Paris, Larousse, 1970.

23 BREMOND, C., *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1983.

κών εικόνων. Έτσι η Αλίκη είναι τόσο μικροσκοπική που ανεβαίνει στη ράχη μιας πεταλούδας και φεύγει από τη Χώρα των θαυμάτων πετώντας, ο Τσοσοδούλης περιστρέφεται επάνω στα φτερά ενός ανεμόμυλου, η Σταχτοπούτα τοποθετεί μπαλόνια στην άμαξα που τη σηκώνουν στον ουρανό και τη μεταφέρουν στο παλάτι.

V. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Τα αποτελέσματα επιβεβαιώνουν τις υποθέσεις της έρευνάς μας.

Στον πίνακα I παρατίθενται τα αποτελέσματα επί τις % που αφορούν την αφηγηματική φαντασία ενώ στον πίνακα II αυτά που αφορούν την αναπαραστατική φαντασία.

Πίνακας I

	Μη πρωτό- τυπα αφη- γήματα	Αφηγήματα που τείνουν στην πρω- τοτυπία	Πρωτότυπα αφηγήματα
Η Αλίκη στη χώρα των θαυμά- των Α' φάση	67	16	17
« Β' φάση	79	10	11
Η Κοκκινোসκουφίτσα	77	3	20
Ο Τσοσοδούλης - Α' φάση	78	7	15
« Β' φάση	82	6	12
Η Σταχτοπούτα	54	2	44

Πίνακας II

	Μη πρωτότυπα αφηγήματα	Πρωτότυπα αφηγήματα
Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων - Α' φάση	91	9
« Β' φάση	90	10
Η Κοκκινোসκουφίτσα	87	13
Ο Τσοσοδούλης - Α' φάση	89	11
« Β' φάση	88	12
Η Σταχτοπούτα	90	10

Παρατηρούμε ότι όσον αφορά την αφηγηματική φαντασία ποσοστό 27% δημιούργησε πρωτότυπα αφηγήματα, στα οποία συμπεριλαμβάνονται και αυτά που τείνουν στην πρωτοτυπία, όσον δε αφορά την αναπαραστατική φαντασία, ποσοστό περίπου 10% δημιούργησε πρωτότυπα αφηγήματα.

VI. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ένα παιχνίδι μεταμορφώσεων μας μεταφέρει από το κανονικό σχήμα του φανταστικού, αισιόδοξου και παραδοσιακού παραμυθιού στα πρότυπα του απαισιόδοξου αφηγήματος, εκεί όπου ο ήρωας μπορεί να αποτύχει ή ενδεχομένως να είναι ανήμπορος. Το παιχνίδι αυτό μας μεταφέρει, επίσης, στα πρότυπα εκείνου του αφηγήματος όπου ο ήρωας αδιαφορεί για την περιπέτεια ή φτάνει στο σημείο να αρνηθεί μία λύση, μία συμπεριφορά που συνήθως συναντάμε στα παραμύθια, για να ορίσει έναν άλλο στόχο στη συνέχεια της πλοκής. Συνεπώς, η αρχική κατάσταση "α" μπορεί να παραμείνει ανέπαφη ή να μεταμορφωθεί σε "α'" και όχι σε "α'", όπως είχε προβλεφθεί.

Ένα κείμενο δεν περιορίζεται μόνο στην αφηγηματική του δομή. Τα δρώντα πρόσωπα και οι πράξεις ενός αφηγηματικού σχήματος απλώνονται στο συμβολικό χώρο, ενσαρκώνονται δηλαδή από πρόσωπα, καταστάσεις και ενέργειες.

Η αρχή της εξάπλωσης των λειτουργιών αυτών στο συμβολικό χώρο μάς παραπέμπει στα διάφορα αφηγήματα, τα επινοούμενα από τα παιδιά, τα οποία αποτελούν αναπαραστάσεις, μέσω της γλώσσας, μιας σειράς φανταστικών γεγονότων κατά την πλοκή. Συμπερασματικά, η άρθρωση του αφηγηματικού σχήματος στο συμβολικό χώρο όπου το αφήγημα αναπτύσσεται παρέχει τη δυνατότητα στο παιδί να εκδηλώσει την ατομικότητά του.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ, Β.Δ. (1994): *Γλωσσικό υλικό για το νηπιαγωγείο (από τη θεωρία στην πράξη)*. Καστανιώτης, Αθήνα.
- CHATEAU, J. (1973): *Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant, essai sur la genèse de l'imagination*, Paris, Vrin.
- BREMOND, C., CHIATMAN, S., GREIMAS, A. J. (1991): *Θεωρία της αφήγησης*, Εξάντας, Αθήνα.
- CIOMBART DE LAUWE, M.J. (1971): *Un monde autre, l'enfance. De ses représentations à son mythe*, Paris, Payot.
- DUBORGEL, B. (1992): *Imaginaire et pédagogie. De l'iconoclasme scolaire à la culture des songes*, Toulouse, Privas.
- DUTILLLEUL, M. B., GILBERT, H., SAUSSOIS, N. (1988): *Les enfants de 4 à 6 ans à l'école maternelle*, Paris, Armand Colin.
- (Collectif) (1985): *(L') Enfant d'aujourd'hui sur les chemins de l'imaginaire*, Nîmes, AGIEM, 58^{ème} congrès.
- FRANÇOIS, F. (1990): «Plaisir et structure. L'enfant «créateur»: le texte des adultes, sa reformation, sa modification: par l'enfant», *Enfance* (1), Tome 43.
- FRANÇOIS, F. *Pratiques de l'oral. Dialogue, jeu et variations des figures du sens*, Paris, Nathan, 1993.
- GREIMAS, A. J. (1970, 1983): *Du sens, I, II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil.
- GREIMAS, A.J. (1985): COURTES, J., *Sémiotique, dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, tome 1, 1979, tome 2.
- ΚΑΨΑΛΗΣ, Α. (1977): «Διμυθουργικότητα. Ψυχολογική έρευνα και παιδαγωγική πράξη». *Σχολείο και ζωή*, Τεύχη Ιαν.-Απρ.
- LA GARANDERIE, A. (1989): *Comprendre et imaginer les gestes mentaux et leur mise en oeuvre*, Paris, Centurion.
- MOLES, A. (1981): *L'image, communication fonctionnelle*, Tournai, Casterman.
- MARGOTIN, M., MEDARD, A. (1989): *Créer des livres animés à école*, Toulouse, C.R.D.P.
- NOSTLINGER, C. (1990): «L'imaginaire dans la vie quotidienne des enfants», *Enfance*, (1), Tome 43.
- PERROT, J. (1991): *Du jeu, des enfants et des livres*, Paris, éd. du cercle de la librairie.
- PIAGET, J. (1963): *La construction du réel chez l'enfant*, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé.
- PIAGET, J. (1954): *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris, Delachaux et Niestlé.

- PIAGET, J., INHÉLDER, B. (1972): *La représentation de l'espace chez l'enfant*. Paris, PUF.
- PIAGET, J., INHÉLDER, B. (1966): *L'image mentale chez l'enfant. Etude sur le développement des représentations imagées*, Paris, PUF.
- PONTAPI, TZ. (1985): *Γραμματική της φαντασίας (Πώς φτιάχνουμε ιστορίες για παιδιά)*, μετ. Μ. Βερτσώνη-Κοκόλη και Αγγουρίδου-Στρίντζη, εκδ. Τεκμήριο, Αθήνα.
- WALLON, H. (1978): *De l'acte à la pensée*, Paris, Flammarion.
- WINNICOTT, D.W. (1975): *Jeu et réalité. L'espace potentiel*. Paris, Gallimard.
- WUNENBURGER, J.T. (1991): *L'imagination*, Paris, PUF, coll. «Que sais-je?» / 649.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Η Αλίκη στη Χώρα των θαυμάτων.

Α΄ Φάση (πριν την αφήγηση του παραμυθιού)

1. Η Αλίκη διαβάσει ένα βιβλίο στην αυλή του σπιτιού της, κάτω από ένα δέντρο. Ξαφνικά, βλέπει εκπληκτική ένα άσπρο κουνέλι να περνά από μπροστά της. Το κουνέλι βγάζει ένα ρολόι από την τσέπη του, κοιτάζει την ώρα και αρχίζει να τρέχει σαν σίφουντας, για να εξαφανιστεί μέσα σε μια τεράστια φωλιά. Τι θα κάνει η Αλίκη;

2. Η Αλίκη βρίσκεται μπροστά σε μια μικροσκοπική πόρτα, που οδηγεί στη Χώρα των θαυμάτων. Τι νομίζεις ότι θα κάνει;

3. Στο τέλος της ιστορίας μας, ο βασιλιάς, η βασίλισσα, οι υπηρέτες, που είναι τραπουλόχαρτα, δεν είναι αληθινά πρόσωπα, ρίχνονται πάνω στην Αλίκη που τρομάζει και κλείνει τα μάτια της. Τι γίνεται μετά;

Β΄ Φάση (μετά την αφήγηση του παραμυθιού)

1. Κι αν η Αλίκη δεν ακολουθήσει το άσπρο κουνέλι, τί μπορεί να συμβεί;

2. Στην ιστορία μας, η Αλίκη ήπια όλο το μαγικό ποτό, έγινε πολύ μικρή και μπήκε από τη μικρή πορτούλα στη Χώρα των θαυμάτων. Σε μια άλλη ιστορία, όπου δεν υπάρχει μαγικό ποτό, τι μπορεί να κάνει για να μπει στη Χώρα των θαυμάτων;

3. Αν η Αλίκη δεν ξυπνήσει ακριβώς τη στιγμή που τα τραπουλόχαρτα ρίχνονται επάνω της, τι νομίζεις ότι θα γίνει;

Η Κοκκινোসκουφίτσα

1. Η Κοκκινোসκουφίτσα μπήκε μέσα στο δάσος και μάζεψε λουλούδια. Αν δεν φύγει από το δρόμο της, τι νομίζεις ότι θα συμβεί;

2. Η Κοκκινোসκουφίτσα μπαίνει μέσα στο σπίτι της γιαγιάς και πλησιάζει στο κρεβάτι. Η γιαγιά είναι ξαπλωμένη, και το σκουφάκι της της κρύβει λίγο το πρόσωπο.

- Γιαγιά, τι μεγάλα αυτιά που έχεις!
- Είναι για να σ' ακούω καλύτερα. . .
- Γιαγιά, τι μεγάλα μάτια που έχεις!
- Είναι για να σε βλέπω καλύτερα. . .
- Γιαγιά, τι μεγάλο στόμα που έχεις!
- Είναι για να σε φάω καλύτερα. . .

Τι κάνει η Κοκκίνοσκουφίτσα μόλις ακούσει αυτά τα λόγια;

Μπορεί να κάνει κάτι για να γλιτώσει από το λύκο;

3. Κι αν δεν έρθει ο κυνηγός, τι μπορεί να γίνει;

Όταν ο λύκος κοιμάται, η Κοκκίνοσκουφίτσα τρέχει να μαζέψει μεγάλες πέτρες για να γεμίσει με αυτές την κοιλιά του. Αν ο λύκος ξυπνήσει εκείνη τη στιγμή, τί θα γίνει μετά;

Ο Τοσοδούλης

Α΄ Φάση

1. Στην αρχή της ιστορίας, δύο ξένοι προτείνουν στον πατέρα του Τοσοδούλη να τον αγοράσουν. Τι νομίζεις ότι αποφασίζει ο πατέρας του;

2. Ο Τοσοδούλης βρίσκεται μέσα σ' ένα χωράφι, στην άκρη του δρόμου. Τι μπορεί να κάνει για να ξεφύγει από τους δύο ξένους;

3. Δύο κλέφτες θέλουν να κλέψουν το χρυσάφι από το σπίτι του παπά, και πέρνουν και τον Τοσοδούλη μαζί τους. Τι νομίζεις ότι θα κάνει ο Τοσοδούλης;

4. Ο Τοσοδούλης μπαίνει μέσα σε μία σκάφη με άχυρο και βρίσκει μία θέση για να κοιμηθεί. Θέλει να ξεκουραστεί και όταν ξημερώσει να γυρίσει στους γονείς του. Το πρωί μια γυναίκα έρχεται για να ταΐσει την αγελάδα και της δίνει άχυρο. Τι γίνεται μετά;

5. Στην ιστορία μας ο Τοσοδούλης συναντά ένα λύκο που τον κάνει μια μπουκιά. Τι γίνεται μετά;

Β΄ Φάση.

1. Αν ο πατέρας του Τοσοδούλη αρνηθεί να τον πουλήσει στους ξένους, τι θα γίνει στην ιστορία μας;

2. Ο Τοσοδούλης είναι τόσο μικρός, που κρύβεται μέσα σ' ένα κελυφός σαλιγκαριού. Πού αλλού μπορεί να κρυφτεί;

3. Μόλις φτάσει στο σπίτι του παπά, ο Τοσοδούλης ξεφεύγει από τους κλέφτες, γλιστρά μέσα από τα κάγκελα και φωνάζει δυνατά. Τι άλλο μπορεί να κάνει, αν δεν φωνάξει;

4. Κι αν δεν τον καταπιεί η αγελάδα;

5. Ο Τοσοδούλης περιγράφει στο λύκο το σπίτι των γονιών του για να τον οδηγήσει εκεί. Αν ο λύκος δεν μπορεί να το βρει, τι θα γίνει στο παραμύθι μας;

Η Σταχτοπούτα

1. Αν η νεράιδα δεν έρθει για να βοηθήσει τη Σταχτοπούτα, μήπως η Σταχτοπούτα μπορεί να κάνει κάτι μόνη της, για να πάει στο χορό;

2. Η νεράιδα, με το μαγικό της ραβδί, μεταμόρφωσε την κολοκύθα σε άμαξα, τα ποντιζάκια σε άλογα, το ποντίκι σε αμαξά και τις σαύρες σε υπηρέτες. Τι άλλο μπορεί να κάνει για να βοηθήσει τη Σταχτοπούτα να πάει στο παλάτι;

3. Αν η Σταχτοπούτα δεν προλάβει να φύγει από το παλάτι τα μεσάνυχτα, γιατί δεν άκουσε το ρολόι, τι νομίζεις ότι θα συμβεί;

4. Αν η Σταχτοπούτα δεν χάσει το γυάλινο γοβάκι της στις σκάλες του παλατιού, τι θα συμβεί στο παραμύθι μας; Τι νομίζεις;

5. Όταν ο πρίγκιπας ήρθε στο σπίτι της Σταχτοπούτας, οι δύο κακές αδερφές δοκίμασαν το γυάλινο γοβάκι, αλλά δεν τις ταίριαζε. Τότε η Σταχτοπούτα είτε γελώντας : «Για να δω μήπως ταιριάζει σ' εμένα;» Αν δεν πει αυτά τα λόγια, τι μπορεί να συμβεί;

RESUME

Nous avons cherché à étudier l'imaginaire de l'enfant d'âge préscolaire, à tester sa capacité imaginaire. Notre but de recherche a été de prendre pour objet d'étude les histoires que les enfants ont créées inventées, ayant comme point de départ certains événements des contes, déjà cités par nous-même, afin de découvrir comment leur imaginaire se structure, ainsi que le schéma de sa construction.

C'est donc la relation privilégiée de l'imaginaire et du langage que nous avons examiné chez l'enfant, puisque nous avons testé sa capacité imaginaire à partir de ses productions langagières.

D'après nos résultats :

I. L'imaginaire de l'enfant se structure de façon narrative, c'est à dire qu'il est structuré de grandes structures, de schémas narratifs différents.

L'originalité des dénouements et des rôles assumés par les personnages qui participent à l'action, l'enrichissement ou le prolongement de l'histoire d'un récit intermédiaire ou supplémentaire, sont des explications de la créativité dans les récits inventés par les enfants. Ainsi, la créativité verbale apparaît dans les structures.

II. La structure réalisée est figurative, c'est à dire qu'il y a «mille et une» façons différentes d'effectuer, d'exprimer le même schéma narratif.

La créativité verbale apparaît dans les figures. C'est donc au point de l'articulation du programme narratif et de l'espace figuratif ou il se déploie, que l'enfant trouve l'occasion de manifester son individualité.

Κατερίνα Μιχαλοπούλου
Ειδική Επιστήμων
ΠΤΝ Φλώρινας
Παιδαγωγική Σχολή
53 100 Φλώρινα