

ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ & ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Ο άνθρωπος των προϊστορικών χρόνων, στην προσπάθειά του να ερμηνεύσει τον κόσμο και τη δημιουργία του, τα φυσικά φαινόμενα, τη δική του προέλευση, δημιούργησε μύθους. Ένα ολόκληρο σύμπαν από μύθους που εξηγούσε ό,τι ήταν πέρα από τις γνώσεις και τη λογική του και που συνδέονταν άμεσα με τη θρησκεία του. Σταδιακά προστέθηκαν γνωστικοί μύθοι, αλληγορίες, αφηγήσεις για πρόσωπα που υπερέβαιναν το μέτρο.

Η αρχαία ελληνική μυθολογία, που περιγράφει τη γέννηση και τις περιπέτειες ενός μεγάλου αριθμού θεοτήτων, ηρώων και μυθολογικών πλασμάτων, ανήκει στην κοινή πολιτιστική κληρονομιά του δυτικού πολιτισμού. Πολλοί μελετητές θεωρούν τις πρώτες καταγραφές της (Ησίοδος, Ομηρικά έπη, τραγικοί ποιητές...) βασική πηγή της νεώτερης δυτικής λογοτεχνίας. Αποτελεί πηγή έμπνευσης και για τις εικαστικές τέχνες, από την αρχαία ελληνική αγγειογραφία και τη ρωμαϊκή τέχνη κι από την αναγέννηση ως σήμερα.

Πρόσωπα της ελληνικής μυθολογίας δίνουν το όνομά τους σε ουράνια σώματα, σύγχρονα κινηματογραφικά και λογοτεχνικά έργα (π.χ. *Ο Οδυσσέας* του Τζέιμς Τζόυς, η *Αντιγόνη* του Ανούιγ), όρους της ψυχολογίας (Οιδιπόδειο σύμπλεγμα, σύμπλεγμα της Ηλέκτρας), εμπορικές φήμες...

Η αφήγηση των μύθων σήμερα εξακολουθεί να ασκεί γοητεία και ο πλούσιος κόσμος της μυθολογίας αποδίδεται σε βιβλία για παιδιά, γραμμένα όχι μόνο από Έλληνες συγγραφείς: βιβλία γνώσεων, βιβλία μυθοπλασίας, αλλά και βιβλία γνώσεων με έντονα χαρακτηριστικά μυθοπλασίας. Πολλά είναι και τα βιβλία για παιδιά που εμπνέονται από τη μυθολογία για να μιλήσουν για φανταστικούς κόσμους ή αφηγούνται μια σύγχρονη ιστορία στηριγμένη στον κορμό ενός μύθου ή μπλέκουν στην αφήγηση μυθικά πλάσματα. Για παράδειγμα, πλάσματα εμπνευσμένα από την ελληνική μυθολογία βρίσκονται σε βιβλία ιδιαίτερα αγαπητά από τα παιδιά, όπως η σειρά με ήρωα τον Χάρι Πότερ, της Ρόουλινγκ, και το Χόμπιτ, του Τόλκιν, δίπλα σε οντότητες με προέλευση από τη μυθολογία και τις παραδόσεις των βορειοευρωπαϊκών λαών. Παραλλαγές των ελληνικών μύθων και των ηρώων τους χρησιμοποιούνται συχνά ως βάση σε παιδικά σίριαλ κινουμένων σχεδίων και ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Κατά την επιλογή των βιβλίων που περιέχονται στη βαλίτσα αυτή έγινε προσπάθεια να προσεγγιστούν κατά το δυνατόν περισσότεροι ελληνικοί μύθοι: η γέννηση του κόσμου, των πρώτων οντοτήτων που ερμηνεύουν τη φύση, η γέννηση των θεών, οι μεταξύ τους διαμάχες και η διεκδίκηση της εξουσίας, οι περιπέτειές τους, οι χαρακτήρες τους, οι σχέσεις τους με τους ανθρώπους, οι μεταμορφώσεις. Η δημιουργία του ανθρώπου και ο Προμηθέας, οι ήρωες και τα κατορθώματά τους, τα παράξενα πλάσματα που αντιμετώπισαν, τα ταξίδια τους. Οι άνθρωποι που υπερέβησαν το μέτρο, είτε επειδή είχαν



κάποια ιδιότητα που έμοιαζε θεϊκή (όπως ο Ορφέας, ο Δαίδαλος...), είτε διαπράττοντας ύβρη (όπως η Αράχνη, ο Μίδας...). Και η μοίρα.

Σε κάποια από τα βιβλία (όπως **Στα ίχνη του Αχιλλέα, Στα ίχνη του Προμηθέα, Τάλως, Παγκόσμια εικονογραφημένη μυθολογία**) περιέχονται στοιχεία που συνδέουν τη μυθολογία με την ιστορία, την αρχαιολογία, τις τελετουργίες, τη γεωγραφία.

Προτείνεται, όσο καιρό βρίσκεται η βαλίτσα της Μυθολογίας στην τάξη, να αξιοποιηθούν παράλληλα βιβλία μυθολογίας από τη βιβλιοθήκη του σχολείου, ακόμα και αν είναι βιβλία για ενηλίκους, όπως η πεντάτομη Μυθολογία της Εκδοτικής Αθηνών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέγει και να διαβάζει στα παιδιά κάθε μέρα, για 5', έναν λιγότερο γνωστό μύθο, να δείχνει την πλούσια εικονογράφηση, να τους υποδεικνύει πώς θα αξιοποιούν ένα βιβλίο αυτού του τύπου για να βρουν περισσότερα στοιχεία.

Ενδεικτικές δραστηριότητες με αφορμή τα βιβλία

- Τα παιδιά ετοιμάζουν κόμικς με τον αγαπημένο τους μύθο.
- Τοποθετούν τον εαυτό τους μέσα στην αφήγηση του μύθου, πλάι στα κεντρικά πρόσωπα, και αφηγούνται την ιστορία από τη δική τους σκοπιά.
- Μπαίνουν στη θέση των ηρώων, αφηγούνται τα συναισθήματά τους ή τα αναπαριστούν.
- Βλέπουν τον μύθο από τη σκοπιά ενός άλλου προσώπου ή πλάσματος που συμμετέχει: Ποια θα ήταν για παράδειγμα η αφήγηση της Ιφιγένειας, του Πάτροκλου, του λιονταριού της Νεμέας σε πρώτο πρόσωπο;
- Διασκευάζουν τον μύθο που τους άρεσε περισσότερο σε θεατρικούς διαλόγους. Επεκτείνοντας τη δραστηριότητα αυτή, μπορούν να μπλέξουν περισσότερους μύθους μεταξύ τους.
- Έχοντας διαβάσει διαφορετικά βιβλία που αναφέρονται στα ίδια μυθικά πρόσωπα, π.χ. στον Θησέα, συγκρίνουν τις αφηγήσεις και τις αλληλοσυμπληρώνουν. Καλό είναι να συζητηθεί το ότι οι μύθοι στην αρχαιότητα είχαν συχνά περισσότερες εκδοχές. Επίσης κάθε συγγραφέας μπορεί να ερμηνεύσει με διαφορετικό τρόπο την ίδια ιστορία, να παρουσιάσει από άλλη σκοπιά τον ήρωα... Κάτω από αυτή τη σκοπιά τα παιδιά επιλέγουν αποσπάσματα και τα διαβάζουν στην τάξη.
- Συζητούν για τις ομοιότητες και τις διαφορές των ηρώων της μυθολογίας με αυτούς των παιδικών κινουμένων σχεδίων και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Σε χαρτί του μέτρου χωρισμένο στη μέση τους αντιπαραβάλλουν, ζωγραφίζοντάς τους και γράφοντας αποσπάσματα από τα βιβλία και ατάκες από τα σίριαλ αντίστοιχα.
- **Δημιουργούν τον χάρτη των παράξενων πλασμάτων:** σε χαρτί του μέτρου ζωγραφίζουν τη χώρα των τεράτων. Ετοιμάζουν το περιβάλλον του κάθε τέρατος, όπως περιγράφεται στα βιβλία, και τοποθετούν εκεί το πλάσμα της επιλογής τους. Γράφουν την περιγραφή του, σύμφωνα με το βιβλίο, σε χαρτί κομμένο στο σχήμα του τέρατος και το κολλούν δίπλα του. Ο χάρτης μπορεί να συμπληρώνεται



σταδιακά, σε όλη τη διάρκεια των αναγνώσεων. Προτείνεται να χρησιμοποιηθεί μικτή τεχνική (ζωγραφική και κολάζ), ώστε να είναι πιο ενδιαφέρον το αισθητικό αποτέλεσμα. Με παρόμοιο τρόπο μπορούν να δημιουργήσουν το βιβλίο των τεράτων.

- **Γυναικείες μορφές:** τα παιδιά αναζητούν τις γυναίκες των μύθων και τις ιστορίες τους. Αφορμή μπορεί να δοθεί από το βιβλίο Τάλως, όπου θα συναντήσουν την Πασιφάη, την Αριάδνη, τη Μήδεια και όχι μόνο... με παρόμοιο τρόπο μπορούν να ομαδοποιήσουν και άλλες μορφές, π.χ. τους γίγαντες και τις ιστορίες τους (Κύκλωπες, Εκατόγχειρες, Εγκέλαδος...).
- **Θαλασσινά ταξίδια, ταξίδια στον κάτω κόσμο κοκ:** Οι θεοί και οι ήρωες που έκανα παρόμοια ταξίδια συναντιούνται. Τα παιδιά για παράδειγμα βρίσκουν τι κοινό έχουν ο Θησεάς, ο Ορφέας, η Περσεφόνη, ο Ηρακλής και ο Οδυσσεάς (ταξίδι στον κάτω κόσμο), διαβάζουν και συζητούν τους σχετικούς μύθους.
- **Διαβάζοντας ιστορίες μεταμορφώσεων, δημιουργούν τις δικές τους ιστορίες:** Επιλέγουν ζώα κάθε είδους και φυτά και σκέφτονται πώς θα ήταν αν είχαν ανθρώπινη μορφή. Στη συνέχεια, με πρότυπο τους μύθους που διάβασαν, δημιουργούν έναν ήρωα και την ιστορία της μεταμόρφωσής του στο ζώο ή το φυτό που διάλεξαν.
- Στις μυθολογίες όλων των λαών υπάρχουν μύθοι για τη δημιουργία του κόσμου, τη γονιμότητα, το τέλος. Συγκρίνουν τους μύθους της ελληνικής μυθολογίας με παρόμοιους άλλων λαών.
- **Παιχνίδι με κάρτες:** Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει ομοιόμορφες κάρτες από χαρτόνι. Κάθε παιδί διαλέγει ένα παράξενο πλάσμα της μυθολογίας και αντιγράφει από το βιβλίο την περιγραφή του σε μια κάρτα, χωρίς να αναφέρει το όνομά του. Σε ξεχωριστές ομοιόμορφες κάρτες ζωγραφίζουν τα πλάσματα και γράφουν το όνομά τους. Μόλις οι κάρτες ετοιμαστούν, τοποθετούνται σε δυο ξεχωριστά κουτιά. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες και μοιράζονται τις ζωγραφισμένες κάρτες. Στη συνέχεια ένα ένα τα παιδιά τραβούν κάρτα περιγραφής και τη διαβάζουν δυνατά. Οι ομάδες προσπαθούν να κάνουν ταύτιση με τη ζωγραφιά για να κερδίσουν την κάρτα. Νικά η ομάδα που θα συγκεντρώσει τις περισσότερες κάρτες. Το παιχνίδι μπορεί να έχει κι άλλα θέματα.
- **Επιδαπέδιο παιχνίδι:** Ζωγραφίζουν σε χαρτί του μέτρου ή πλαστικό έναν «δρόμο» χωρισμένο σε αριθμημένα παραλληλόγραμμα. Τα παιδιά, σε ομάδες, ετοιμάζουν καρτέλες, διπλάσιες τουλάχιστον από τους αριθμούς του «δρόμου», όπου γράφουν ένα απόσπασμα της επιλογής τους, π.χ. την περιγραφή της Αράχνης και την ερώτηση «Με ποια θεά σύγκρινε τον εαυτό της;». Ο εκπαιδευτικός ετοιμάζει δυο σειρές καρτέλες και τις αριθμεί, έτσι ώστε τα παιδιά να μην γνωρίζουν ποια ερώτηση θα τους τύχει. Καλό είναι να ετοιμάσουν καρτέλες - παγίδες: «Μόλις συνάντησες τον Κέρβερο. Γύρνα πίσω 2 θέσεις». «Περιμένεις στην Αυλίδα να



φυσήξει ούριος άνεμος. Δεν παίζεις στον επόμενο γύρο». Μπορούν ακόμα να προβλέψουν καρτέλα που ζητά από τα παιδιά να ζωγραφίσουν έναν ήρωα, να τον μιμηθούν κ.ο.κ. Τοποθετούν τις καρτέλες σε κουτί. Κάθε ομάδα ρίχνει το ζάρι και παίρνει την καρτέλα που αντιστοιχεί στον αριθμό. Αν απαντήσει σωστά κερδίζει την καρτέλα και την ακουμπά στο αντίστοιχο παραλληλόγραμμο του «δρόμου». Αν χάσει ή πέσει σε παγίδα δεν παίρνει την καρτέλα και ακολουθεί την εντολή. Οι ομάδες ανάλογα με τη ζαριά και την καρτέλα προχωρούν μέχρι να φτάσουν στο τέρμα του «δρόμου». Το παιχνίδι αυτό μπορεί να είναι θεματικό, δηλαδή όλες οι καρτέλες να αναφέρονται π.χ. στον Ηρακλή, στην Αθηνά, στην Αργοναυτική Εκστρατεία...

- **Τουριστικός οδηγός:** τα παιδιά ετοιμάζουν έναν φανταστικό τουριστικό οδηγό της χώρας του Μύθου.
- **Επέκταση:** Πολλοί μύθοι επιβιώνουν στις λαϊκές παραδόσεις, τους θρύλους και τα λαϊκά παραμύθια είτε σχεδόν αυτούσιοι, είτε οι ήρωές τους (γίγαντες, νεράιδες, γοργόνες κ.ά). Τα παιδιά ερευνούν στη βιβλιοθήκη του σχολείου ή την κοντινή τους δημοτική ή δημόσια βιβλιοθήκη για παραδόσεις ή παραμύθια που τους θυμίζουν την πλοκή ή τους ήρωες των μύθων που διάβασαν. Προτείνεται να αξιοποιηθούν βιβλία όπως το Τεσσαροφύλλι, της Ζ. Βαλάση, τα Ελληνικά Παραμύθια, του Γ. Μέγα, Μύθοι και θρύλοι της Θεσσαλίας, της Μ. Κλιάφα κ.ά.

Επιμέλεια: Καλλιόπη Κύρδη, εκπαιδευτικός, Υπεύθυνη Πολιτιστικών Θεμάτων στην Α' Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Αθήνας

