

ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ...ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ...ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...

**Μιλώντας για τα παιχνίδια του χθες και του
σήμερα...**

Εισηγήτρια: Φωτεινή Εγγλέζου, PhD στην Επιχειρηματολογία & Ρητορική, Αναπληρώτρια
Επόπτρια Ποιότητας στη Δ' ΔΙ.Π.Ε. Αθήνας



**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΡΗΤΟΡΙΚΩΝ &
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΕΛΛΑΔΑΣ (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)**

<https://www.rhetoricinstitute.edu.gr/>

irese.rhetoric@gmail.com

ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...
στη νοηματική ανάγνωση και στον αυθόρμητο λόγο

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Ανατολικής Αττικής, Β' και Δ' Αθήνας, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ: Εργαστήριο Εφαρμοσμένης Γλωσσολογίας και Μελέτης της Λογοτεχνίας και της Ρητορικής (Π.Τ.Δ.Ε./Ε.Κ.Π.Α.)

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

ΚΥΡΙΑΚΗ 3 ΙΟΥΝΙΟΥ 2018, ΩΡΑ 09:30-19:30
ΕΘΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΚΕΝΤΡΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΙΔΡΥΜΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ

2ο ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...
"Η τέχνη στη ζωή μας μέσα από την τέχνη του λόγου"

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Ανατολικής Αττικής, Β', Γ' και Δ' Αθήνας, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

Εγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα από το ΙΕΠ

ΣΑΒΒΑΤΟ 8 ΙΟΥΝΙΟΥ 2019, ΩΡΑ 09:30-19:30
ΕΘΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΚΕΝΤΡΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΙΔΡΥΜΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ

3ο ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Παιχνίδια Ρητορικής Τέχνης στο Σχολείο
ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...

Δίνω φωνή στα δικαιώματά μου!

22-23 ΜΑΪΟΥ 2021
ΩΡΑ 10:00-15:00

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Ανατολικής Αττικής, Β', Γ' και Δ' Αθήνας, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

Εγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα από το ΙΕΠ

4ο ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Παιχνίδια Ρητορικής Τέχνης στο Σχολείο
ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...

Ο λόγος για τη μουσική...
η μουσική του λόγου

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Ανατολικής Αττικής, Β', Γ' και Δ' Αθήνας, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

Εγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα από το ΙΕΠ

4ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ρητορικής Τέχνης 2022

1ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ρητορικής Τέχνης 2018

2ο Μαθητικό Φεστιβάλ Ρητορικής Τέχνης 2019

3ο Φεστιβάλ Ρητορικής Τέχνης «Δίνω φωνή στα δικαιώματά μου» / 2021

5ο ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΜΑΗΤΗΡΙΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Παιχνίδια Ρητορικής Τέχνης στο Σχολείο
ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...

Λόγος για...
Μαγευτικές Ιστορίες

Μιλώντας με τα Παραμύθια...
Μιλώντας για τα Παραμύθια...

ΚΥΡΙΑΚΗ 7 ΜΑΪΟΥ 2023
ΩΡΑ: 9:00 - 20:00

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Αθήνας, Ανατολικής Αττικής, Γ' Αθήνας, Δ' Αθήνας και Πελοπόννησος, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

Εγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα από το ΙΕΠ

6ο ΜΑΘΗΤΙΚΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΚΑΙ ΜΑΗΤΗΡΙΕΣ ΠΡΟΤΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Παιχνίδια Ρητορικής Τέχνης στο Σχολείο
ΣΚΕΦΤΟΜΑΙ... ΕΚΦΡΑΖΟΜΑΙ... ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩ...

μιλώντας για τις Αξίες Ζωής

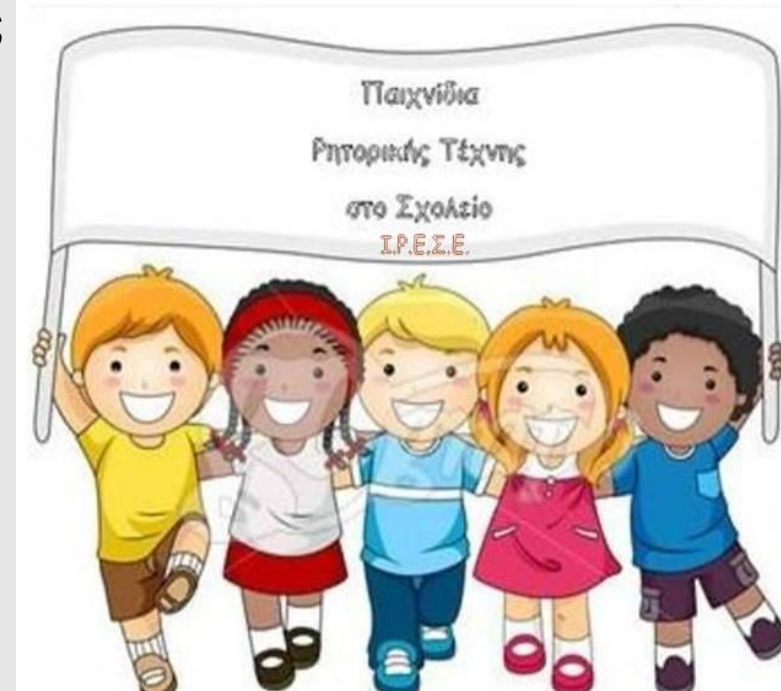
ΚΥΡΙΑΚΗ 21 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2024
ΩΡΑ 10:00 - 20:00

ΕΘΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΚΕΝΤΡΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΙΔΡΥΜΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ: Διευθύνσεις Π.Ε. Αθήνας, Ανατολικής Αττικής, Γ' Αθήνας, Δ' Αθήνας και Πελοπόννησος, μέλη των Υπευθύνων Πολιτιστικών Θεμάτων

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ: Ινστιτούτο Ρητορικών και Επικοινωνιακών Σπουδών Ελλάδας (Ι.Ρ.Ε.Σ.Ε.)

Εγκεκριμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα από το ΙΕΠ



ΑΣ ΓΝΩΡΙΣΤΟΥΜΕ...



Ποιο παιχνίδι μου άρεσε να παίζω ως παιδί;

ή

Ποιο παιχνίδι απολαμβάνω να βλέπω να παίζουν τα
παιδιά σήμερα;



Γιατί το θεωρώ αξιομνημόνευτο ή ουσιώδες;



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ;



[...] θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον συνήθη βίο και ως μη σοβαρή, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο. Προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων, οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με την μεταμφίεση ή με άλλα μέσα. (Huizinga, 1989: 28)

Ο άνθρωπος και το παιχνίδι

HOMO LUDENS: Johan Huizinga (1938)

- Παιχνίδι (play) – Πολιτισμός -ανθρώπινη ζωή.



1. Το παιχνίδι: θεμελιώδες στοιχείο του πολιτισμού.

Πρωταρχική και αυθύπαρκτη δραστηριότητα. Προηγείται ακόμα και της κουλτούρας. Το παιχνίδι δεν είναι μόνο διασκέδαση, αλλά δομική αρχή του πολιτισμού. Η τέχνη, η θρησκεία, ο νόμος και οι επιστήμες έχουν τις ρίζες τους σε παιγνιώδεις πρακτικές.

HOMO LUDENS
A Study of the Play-Element in Culture



JOHAN HUIZINGA

- **2. Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού**
- **Εθελοντική φύση:** Το παιχνίδι είναι κάτι που επιλέγεται ελεύθερα· δεν επιβάλλεται.
- **Περιορισμένο πλαίσιο:** Το παιχνίδι διεξάγεται σε συγκεκριμένο χώρο και χρόνο, με ορισμένα όρια που διαχωρίζουν το «παιχνίδι» από την καθημερινότητα.
- **Κανόνες:** Το παιχνίδι διέπεται από κανόνες που δημιουργούν ένα οργανωμένο πλαίσιο.
- **Αισθητική εμπειρία:** Το παιχνίδι έχει τη δική του ομορφιά και συμβολική αξία, ανεξάρτητα από τη χρησιμότητά του.
- **Εσωτερική ανταμοιβή:** Η αξία του παιχνιδιού βρίσκεται στο ίδιο το παιχνίδι, όχι στο αποτέλεσμα.



3. Η έννοια του “μαγικού κύκλου”:

έννας νοητός χώρος όπου οι κανόνες και οι ρόλοι του παιχνιδιού αποκτούν απόλυτη ισχύ. Ό,τι συμβαίνει εντός του κύκλου έχει διαφορετική σημασία από την καθημερινότητα.



■ 4. Το παιχνίδι ως ανταγωνισμός και συνεργασία

Το παιχνίδι περιλαμβάνει μορφές αγωνισμού (agon), όπως οι αθλητικοί αγώνες, και μιμητισμού (mimesis), όπως οι παραστάσεις και οι τελετές.

5. Η παιγνιώδης φύση της κοινωνίας

Βασικό χαρακτηριστικό της ανθρώπινης συμπεριφοράς, που επηρεάζει πολιτικούς και κοινωνικούς θεσμούς, από τις εκλογές έως τη διπλωματία.

Εκφράζει την ανησυχία του ότι, στη σύγχρονη εποχή, το παιχνίδι χάνει την αυθεντική του σημασία, αντικαθιστάται από την **εμπορευματοποίηση** και γίνεται «**ψευτοπαιχνίδι**» (pseudoplay).



6. Ο όρος Homo Ludens

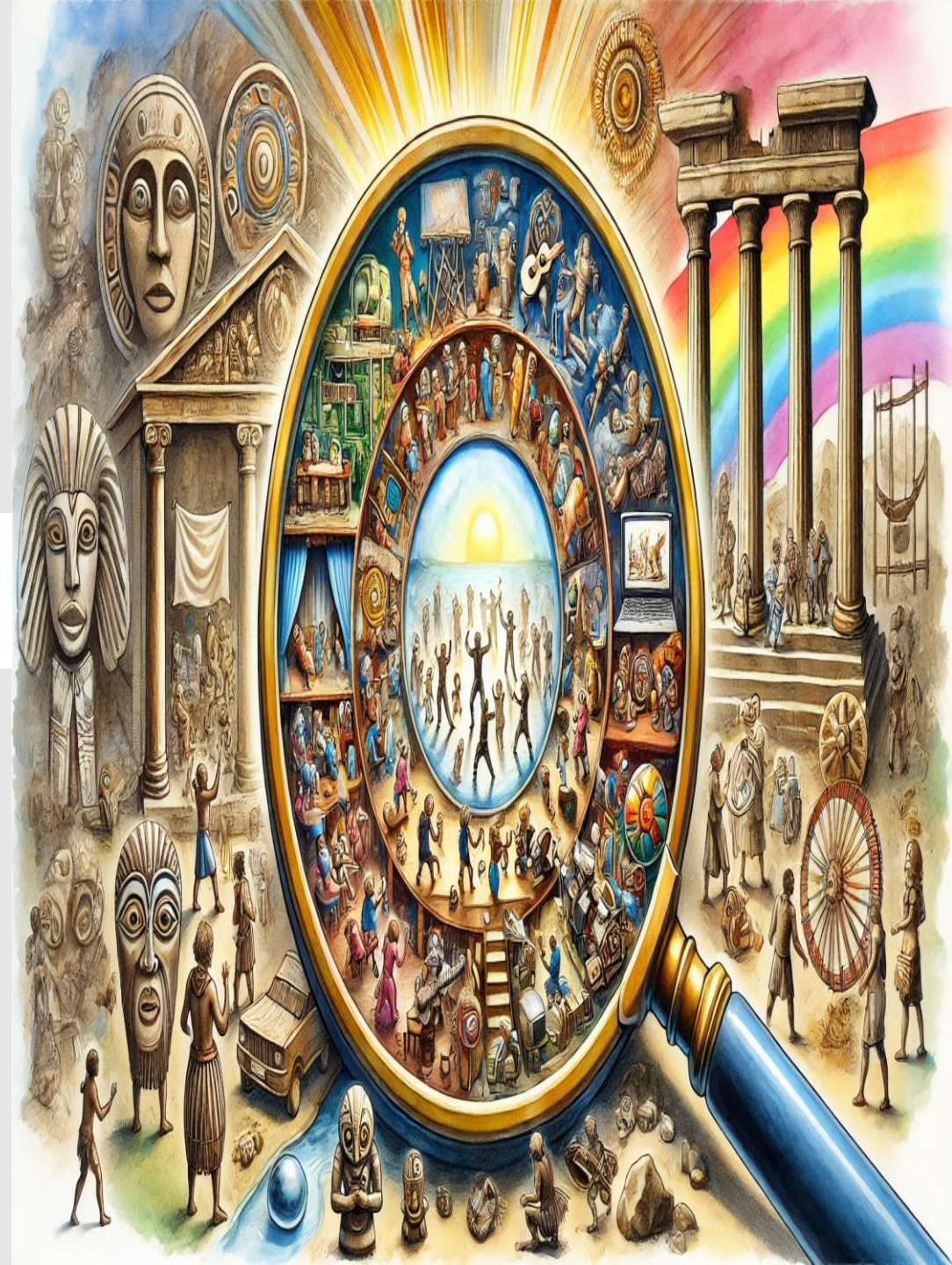
Ο άνθρωπος δεν είναι μόνο Homo Sapiens (σκεπτόμενος άνθρωπος) ή Homo Faber (άνθρωπος-κατασκευαστής), αλλά επίσης Homo Ludens, δηλαδή ο άνθρωπος που παίζει. Το παιχνίδι είναι κεντρικό στην ανθρώπινη ύπαρξη και τη δημιουργία πολιτισμού.



7. Πολιτισμικές εκφάνσεις του παιχνιδιού

Το παιχνίδι επηρεάζει τη λογοτεχνία, την τέχνη, τις θρησκευτικές τελετές, τη γλώσσα και τα νομικά συστήματα.

Το παιχνίδι είναι κάτι περισσότερο από δραστηριότητα. Είναι μια οντολογική ανάγκη και ένας φακός μέσα από τον οποίο μπορούμε να κατανοήσουμε την εξέλιξη του πολιτισμού.

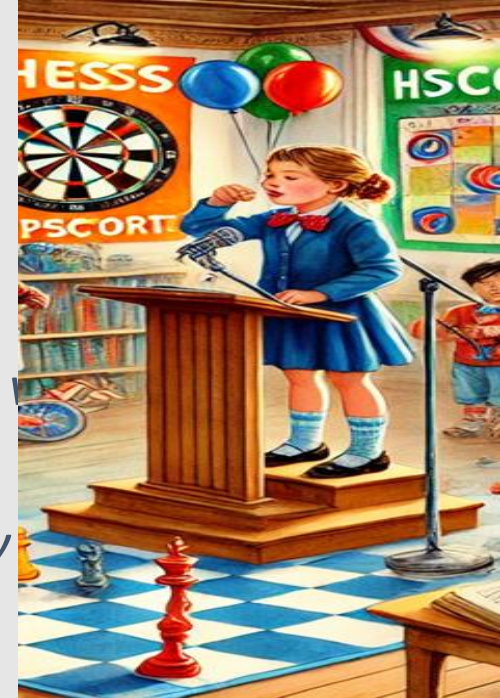


ΡΗΤΟΡΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

1. ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΗ



- Κατανοώ βαθιά το κείμενο.
- Ποια είναι τα συναισθήματα του ήρωα, οι προθέσεις του, το περιεχόμενο;
 - Ποιο τόνο θα επιλέξω να διαβάσω το κείμενο;
 - Ποιος είναι ο σκοπός της ανάγνωσης; Ποιο μήνυμα ή συναίσθημα θέλω κρατήσει το ακροατήριο;
 - Υπογραμμίζω λέξεις και φράσεις στις οποίες θα δώσω **έμφαση** κατά την ανάγνωση...
- Χρησιμοποιώ τη φωνή μου ως εργαλείο (φωνητική έκταση και ποικιλία).
 - **Εναλλαγή έντασης, τόνου, ρυθμού** ανάλογα με το κείμενο.
 - Χρήση **παύσεων**.
 - Καθαρή **άρθρωση**.
- Ενσωματώνω το συναίσθημα.
 - Φαντάζομαι ότι είμαι ήρωας του κειμένου.
 - Χρησιμοποιώ φωνητικό τόνο και εκφράσεις προσώπου ανάλογες με του κειμένου.
 - Αποφεύγω την υπερβολή.



- Χρησιμοποιώ τη γλώσσα του σώματος.
 - Κατάλληλες κινήσεις, για να υπογραμμίσω σκέψεις και συναισθήματα.
 - Κρατώ ανοιχτή στάση προς το ακροατήριο και δείχνω εμπιστοσύνη.
 - Αποφεύγω μη αναγκαίες κινήσεις που αποσπούν το ακροατήριο.

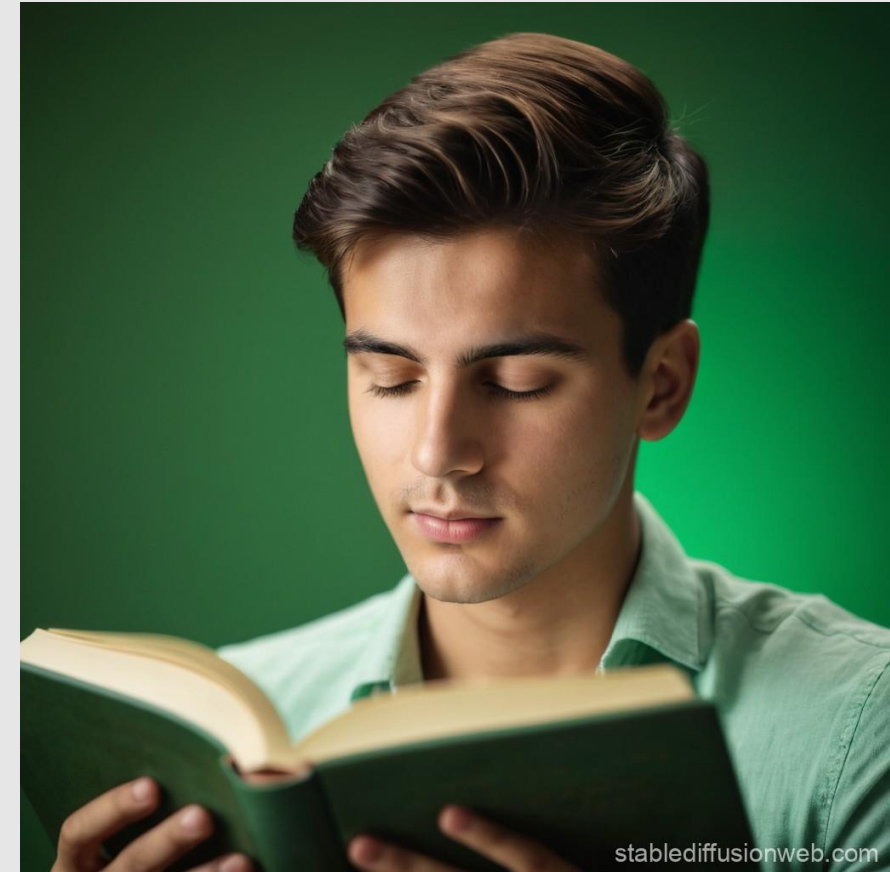
- Αναπνέω σωστά και δείχνω ήρεμος/η.
- Αποφεύγω τη μονοτονία και παίζω με τον ρυθμό!
- Διατηρώ οπτική επαφή με το ακροατήριο (σχέση εμπιστοσύνης).
 - Κοιτάζουμε περιοδικά το ακροατήριο.
- Μεταφέρουμε συναισθήματα με το πρόσωπό μας ακόμα και όταν διαβάζουμε.
- Ακόμα και αν γίνει κάποιο λάθος, μένουμε ψύχραιμοι.



Επανάληψη με παράλλαξη

- Θα πάμε εκδρομή αύριο.

- Σαν βαριεστημένος γονιός.
- Σαν βαριεστημένος μαθητής.
- Σαν αβέβαιος ταξιδιώτης.
- Σαν αισιόδοξος φίλος.
- Σαν σοβαρός παρουσιαστής ειδήσεων.



Από τα ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΧΘΕΣ...



Πεσσοί



... ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΡΑ...



Τροχήλατο αλογάκι, Μουσείο Κεραμεικού



Το **αστραγαλίζεϊν**: παιχνίδι με αστραγάλους ή κότσια από κόκκαλα αρνιών ή προβάτων (ή πέτρες ή αμύγδαλα ή καρύδια)



Πλαγγόνες





Ξύλινο ή πήλινο γιο-γιο



Στρόμβος - Σβούρα



Κύλιση
κρίκων /
Τσέρκια



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ





Pieter Bruegel, Τα παιχνίδια των παιδιών, 1560

Παιχνίδια εξωτερικού χώρου

Τυφλόμυγα

Κρυφτό

Τραμπάλα

Χοροπηδητό με δεμένα πόδια

Σκυταλοδρομία

Παιχνίδι με στεφάνια

Τσουβαλοδρομίες

Πετάλωμα του στεφανιού

Χορός της κορδέλας

Αλυσίδα (μαζί και αντίστοιχα)

Παιχνίδια δύναμης και ισορροπίας

Ιπποδρομία με καλάμια

Παιχνίδι εξουδετέρωσης ισορροπίας

Σπρώξιμο για δύναμη

Ισορροπία πάνω σε παγκάκι

Σχοινάκι

Παιχνίδια με ζώα ή τη φύση

Δεσίματα και καθοδήγηση σκύλων

Ψάρεμα με χέρια σε λίμνες

Σκαρφάλωμα σε δέντρα

Πιάσιμο εντόμων

Ρίψη βέλους σε στόχο από φύλλα

Αθλητικά και παιχνίδια δεξιοτήτων

Μπάλες από δέρμα

Τένις με το χέρι

Αγώνες δρόμου

Τσουλήθρα σε κορμό δέντρου

Ρίψη βότσαλων στο νερό

Παιχνίδια τιμωρίας και φάρσας

Ανάποδη κούνια
Τραβήγματα μαλλιών
Φάρσες με κουβάδες νερού
Σκαρφαλώματα και γλίστρημα σε λάσπες
Δέσιμο με σκοινί και τράβηγμα

Κοινωνικά και θεατρικά παιχνίδια

Παντομίμα
Σκηνές από παραστάσεις
Υποδυόμενοι βασιλιάδες και υπηρέτες
Παιχνίδια γάμου
Υποδυόμενοι πολεμιστές

Παιχνίδια τυχερά και συνεργασίας

Ρίψη ζαριών
Παιχνίδι με πούλια σε σανίδες
Παιχνίδι συγκέντρωσης σπόρων
Συνεργατικά παιχνίδια ισορροπίας
Παιχνίδια διαπραγμάτευσης

Παιχνίδια φαντασίας

Υποδυόμενοι γονείς
Κατασκευή ψεύτικων σπιτιών
Μιμήσεις από μεσαιωνικά επαγγέλματα
Κατασκευή ψεύτικων καραβιών
Εξερεύνηση και παιχνίδια με χάρτες

Παιχνίδια με αντικείμενα

Πετάρισμα της σβούρας
Πετάρισμα νομισμάτων
Παιχνίδι με ξύλινα σπαθιά
Παιχνίδι με τόξο και βέλος
Πετάρισμα με πούλια
Κατασκευή μικρών πυραύλων
Σπρώξιμο σκαμπό
Ζωγραφική στο χώμα με ξύλα
Μπαλάκια από κουρέλια
Περιστροφή του τροχού



Mary Cassatt, 1884, Παιδιά παίζουν στην παραλία





Γύζης Νικόλαος-Κου Κου, 1882

ΑΥΘΟΡΜΗΤΟΣ ΛΟΓΟΣ

Δ΄, Ε΄ & ΣΤ΄



Αυθόρμητος Λόγος (γρήγορη σκέψη & ακριβή έκφραση)



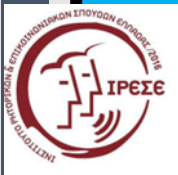
- Σύντομη αυτοσχέδια ομιλία (1-2 λεπτά)
 - *Εισαγωγή:* Δηλώνω το θέμα και τη θέση μου για αυτή.
 - *Κυρίως μέρος:* 2 -3 υποστηρικτικά σημεία με παραδείγματα ή μαρτυρίες.
 - *Συμπέρασμα:* Σύνοψη και κάποιο αξιομνημόνευτο τέλος.
- Χρήση προσωπικών εμπειριών.
- Φράσεις-γεμίσματα: *Τώρα που το καλοσκεφτομαι..., Αν μπορούσα να σκεφτώ περισσότερο χρόνο... κ.ά.*
- Χρήση λεξιλογίου
- Γλώσσα σώματος



■ Προσωποποιία

■ PREP

- *Point. Θέση*
- *Reason. Λόγος*
- *Example.
Παράδειγμα*
- *Point. Θέση*



Παρελθόν – Παρόν – Μέλλον

- Πώς συνδέεται το θέμα με το παρελθόν.
- Ποια είναι η σχέση του με το σήμερα.
- Ποιες θα είναι οι μελλοντικές εκφάνσεις του θέματος.

Πρόβλημα-Λύση

Εισαγωγή: Παρουσιάζω το πρόβλημα

Κυρίως μέρος: Παρέχω 1-2 λύσεις

Συμπέρασμα: Τονίζω τη σημαντικότητα επίλυσης του προβλήματος

Τριπλή επανάληψη

Ομαδοποιώ τις ιδέες σε 3 κατηγορίες. Για παράδειγμα:
*Γιατί είναι σημαντικό το παιχνίδι;
Δημιουργικότητα, φυσική υγεία,
κοινωνικές δεξιότητες.*



Η ΤΥΦΛΟΜΥΓΑ

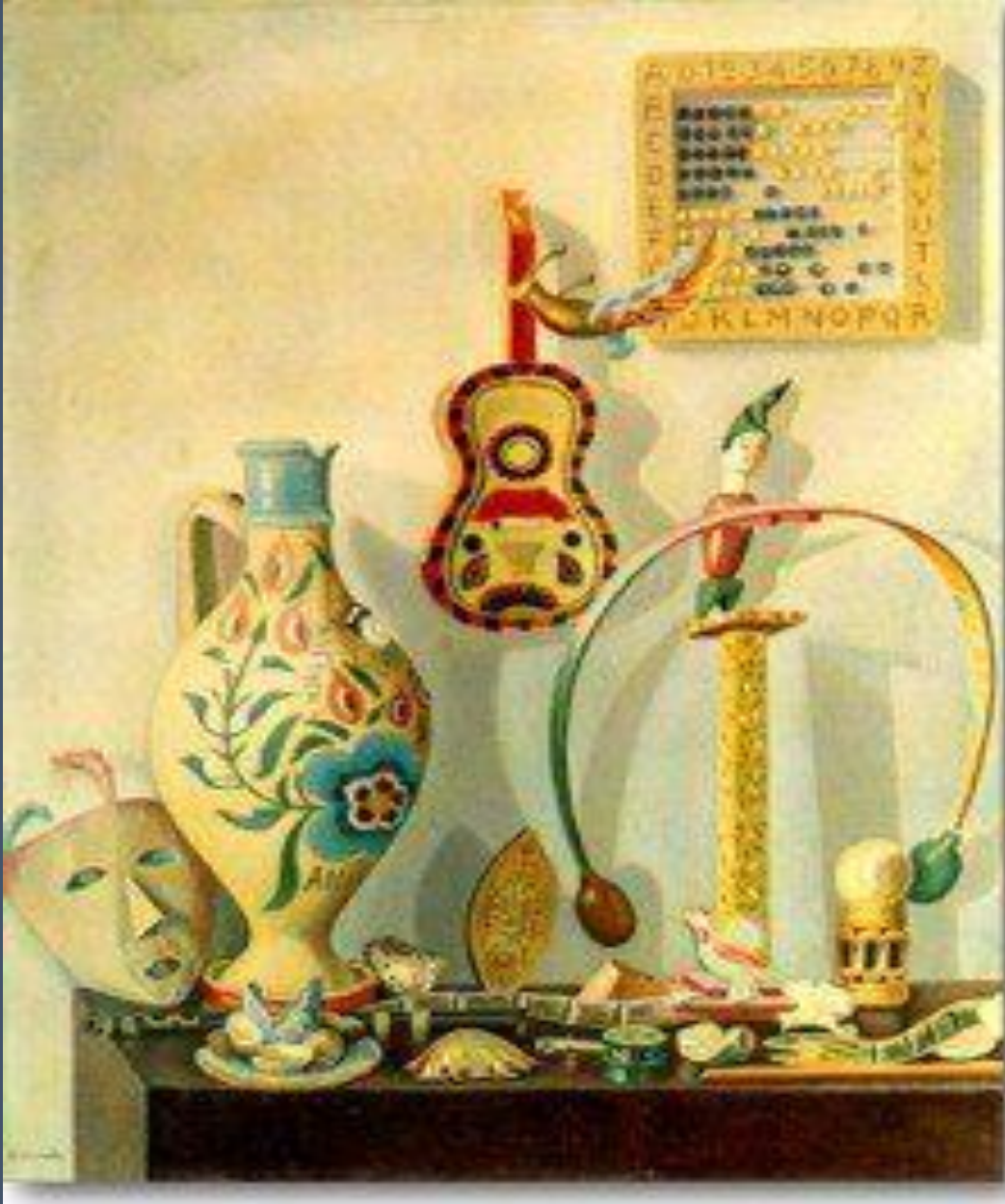
- Ακα τα, μάκα τα σούκουτου μπε, άμπερ, φάμπερ, ντομινέ. Άκα τα, μάκα τα σούκουτου μπε, άμπερ, φάμπερ, βγε.



ΠΕΡΝΑ ΠΕΡΝΑ Η ΜΕΛΙΣΣΑ

- Περνά περνά η μέλισσα με τα μελισσόπουλα και με τα παιδόπουλα.
- - Για ποιο θέμα θέλεις να μιλήσεις; Για την παράξενη κούκλα ή για το στρατιωτάκι που πετάχτηκε στα σκουπίδια;





Γκίκας-Χατζηκυριάκος Νίκος-Λαϊκά Παιχνίδια, 1937

Για τα παιχνίδια της οδού Αιόλου:

«Στα περιφρονημένα τούτα παιχνιδάκια, που έχουν τις αρετές της γνήσιας τέχνης, μια ιδιαίτερη πνευματικότητα αναδίνεται από την αισθητική του σχήματος και του χρώματος, από τη γνήσια ηθογραφική ή σατιρική τους διάθεση, από τον έξυπνο μηχανισμό τους που θέλγει όχι μόνο το πνεύμα του παιδιού, μα και του καλλιτέχνη» και επεξηγεί στην υποσημείωση:

«Οδός Αιόλου» είναι συμβολικός όρος, σημαίνει όλες εκείνες τις περιοχές, όπου το αίσθημα της λαϊκής παράδοσης έρχεται σε δημιουργική αντίθεση προς σύγχρονους όρους της ζωής, αντίθεση από την οποία γεννιούνται νέες, γνήσιες, λαϊκές μορφές.

Δημήτρης Πικιώνης, 1935, Το Τρίτο Μάτι.

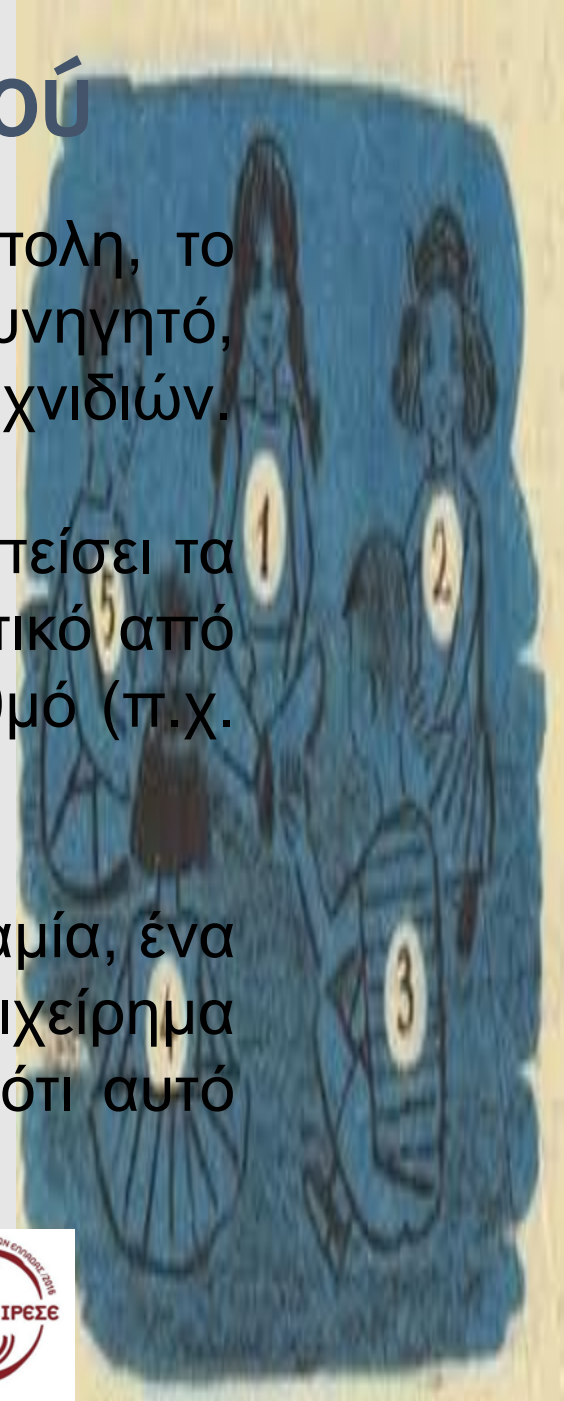
Σαββίδης Συμεών-Γύρω-γύρω όλοι, περ. 1915



Μπραέσας Δήμος-Σαλίγκαρος, περ. 1930

Η κολοκυθιά των παιχνιδιών – Ε΄ Δημοτικού

- Το σκάκι, το κρυφτό, η μπάλα, ένα βίντεο παιχνίδι, η Μονόπολη, το σκοινάκι, το σκραμπλ, μια κούκλα, ένα παζλ, το κουτσό, το κυνηγητό, κλέφτες και αστυνόμοι, το φιδάκι παίζουν την κολοκυθιά των παιχνιδιών.
- Κάθε παιχνίδι έχει έναν αριθμό (1,2,3,4,5 κτλ.). Προσπαθεί να πείσει τα υπόλοιπα παιχνίδια γιατί είναι το πιο ευχάριστο και διασκεδαστικό από όλα τα άλλα. Όταν υποστηρίξει τη θέση του, φωνάζει έναν αριθμό (π.χ. το 5) και του λέει: «Εσύ τι λες;»
- Το παιχνίδι με τον αριθμό 5 θα προσπαθήσει να βρει μια αδυναμία, ένα αδύναμο σημείο σε αυτό το παιχνίδι, για να αντικρούσει το επιχείρημα του προηγούμενου. Στη συνέχεια, θα προσπαθήσει να πείσει ότι αυτό είναι το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι και ούτω καθεξής.
- Το παιχνίδι ολοκληρώνεται, όταν μιλήσουν όλα τα παιχνίδια.



Οι 7 ρητορικές του παιχνιδιού (Sutton Smith, 2001)

- Ο Brian Sutton-Smith στο έργο του «*The Ambiguity of Play*» ορίζει επτά ρητορικές (μύθους ή τρόπους αντίληψης του παιχνιδιού στην κοινωνία).



- Οι ρητορικές είναι οι εξής:
- Το παιχνίδι ως πρόοδος: Εστιάζει στις αναπτυξιακές πτυχές του παιχνιδιού και στην έννοια ότι τα παιδιά μαθαίνουν μέσω του παιχνιδιού. Η ρητορική συνδέεται επίσης με μελέτες για το παιχνίδι των ζώων.
- Το παιχνίδι ως μοίρα: Αυτό συνήθως αναφέρεται σε παιχνίδια τύχης και τυχερά παιχνίδια, και βασίζεται στην υπόθεση ότι οι ανθρώπινες ζωές ελέγχονται από τη μοίρα.
- Το παιχνίδι ως δύναμη: Αυτή η ρητορική σχετίζεται με τα αθλήματα και τους διαγωνισμούς, και ο Sutton-Smith προτείνει ότι πρόκειται για μια αρχαία ρητορική, τόσο παλιά όσο και η πατριαρχία.



Το παιχνίδι ως ταυτότητα: Εδώ το παιχνίδι θεωρείται ως μέσο κατασκευής και επιβεβαίωσης κοινωνικών ταυτοτήτων μέσω κοινοτικών εορτασμών και φεστιβάλ.

Το παιχνίδι ως φαντασία: Αυτή η ρητορική συνδέεται με τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την καινοτομία.

Το παιχνίδι ως εαυτός: Αυτό συνήθως αναφέρεται σε ατομικές παιχνιδιάρικες δραστηριότητες και χόμπι, όπου το παιχνίδι θεωρείται ως μια μορφή χαλάρωσης και διαφυγής από την καθημερινή ζωή.

Το παιχνίδι ως ελαφρότητα: Αυτή η ρητορική συνήθως εφαρμόζεται στις δραστηριότητες των ιστορικών φιγούρων των απατεώνων και γελωτοποιών· αναφέρεται στις δραστηριότητες ανθρώπων που παίζουν με τρόπο διαμαρτυρόμενο απέναντι στην κοινωνική και πολιτισμική τάξη της καθημερινής ζωής.



Ηλεκτρονικά παιχνίδια



• **Minecraft** – Περιλαμβάνει λειτουργίες δημιουργίας και επιβίωσης κ.ά. Τα παιδιά μπορούν να χτίσουν, να εξερευνήσουν και να επιβιώσουν σε κόσμους από μπλοκ. Ενισχύει τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία, με δυνατότητες για πολλούς παίκτες σε διαφορετικές συσκευές.

• **Roblox** - Το περιεχόμενο δημιουργείται από τους χρήστες. Επιτρέπει στους παίκτες να εξερευνήσουν αμέτρητα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί από άλλους και να αναπτύξουν τα δικά τους. Είναι ιδιαίτερα δημοφιλές για την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη δημιουργική εξερεύνηση.

• **Among Us** - Ένα παιχνίδι πολλαπλών παικτών που επικεντρώνεται στη συνεργασία και την εξαπάτηση, καθώς οι παίκτες συνεργάζονται για να ολοκληρώσουν αποστολές, προσπαθώντας ταυτόχρονα να εντοπίσουν τον απατεώνα στην ομάδα.



•**Sackboy: A Big Adventure** - Ένα παιχνίδι πλατφόρμας σχεδιασμένο για συνεργατική εμπειρία, με πολύχρωμους κόσμους και προκλήσεις κατάλληλες για νεότερους παίκτες.

•**Taiko no Tatsujin: The Drum Master** - Ένα ρυθμικό, μοσυσικό παιχνίδι όπου οι παίκτες χτυπούν νότες τύμπανου στη μουσική, συνδυάζοντας τη διασκέδαση με την ανάπτυξη του συντονισμού.

•**Donut County** - Ένα παιχνίδι παζλ βασισμένο στη φυσική, με απλή αλλά ελκυστική ιδέα, ιδανικό για μικρότερα παιδιά.

•**Overcooked!** - Ένα συνεργατικό παιχνίδι μαγειρικής που απαιτεί από τους παίκτες να συνεργάζονται υπό πίεση χρόνου, ενισχύοντας τη συνεργασία και την επικοινωνία.



Η σκυταλοδρομία των επιχειρημάτων (ΣΤ΄ τάξη)

- Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι περισσότερο ωφέλιμα για την ανάπτυξη των παιδιών από τα συμβατικά παιχνίδια.
- Στο σχολείο πρέπει να παίζουμε μόνο με τους φίλους μας.
- Τι είναι καλύτερο για τα παιδιά; Να έχουν απεριόριστο χρόνο για παιχνίδι μέσα στην ημέρα ή το πρόγραμμά τους να είναι δομημένο με δραστηριότητες;





Σας ευχαριστώ πολύ!

irese.rhetoric@gmail.com

