«Οι πιτζάμες που δεν ήθελαν να ξυπνήσουν»

Του Παναγιώτη Χρυσίδη



Ασκήσεις Κατανόησης, δημιουργικής γραφής & προτάσεις για δραματοποίηση

Περιεχόμενα

1. Ασκήσεις κατανόησης κειμένου: 2
Α. Κατανοώ όσα διαβάζω 2
Β. Διαβάζω πίσω από τις λέξεις 3
2. Ασκήσεις δημιουργικής γραφής: 4
Α. Η μυστική επιστολή που κρύφτηκε στην τσέπη 4
Β. Η καρέκλα παίρνει τον λόγο 4
Γ. Το μουσείο των πραγμάτων που μας λείπουν 4
Δ. Το ξυπνητήρι αρνείται να χτυπήσει 4
Ε. Δύο κόσμοι, μία επιλογή 5
ΣΤ. Η αυτοβιογραφία μιας πιτζάμας 5
Ζ. Μια επιπλέον πρόκληση για μικρούς συγγραφείς 5
3. Τρεις πρωτότυπες προτάσεις για δραματοποίηση 6
Α. «Η καρέκλα που δεν απαντούσε» 6
Β. «Τρεις ώρες σε δύο κόσμους» 6
Γ. «Το συμβούλιο των πραγμάτων» 6

1. Ασκήσεις κατανόησης κειμένου:

Α. Κατανοώ όσα διαβάζω

1. Απαντώ με ολοκληρωμένες προτάσεις.

- Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας της ιστορίας και σε ποια κατάσταση βρίσκεται;
- Γιατί ο ήρωας κοιμάται μόνο για τρεις ώρες κάθε βράδυ;
- Πώς αλλάζει η πραγματικότητα όταν ο ήρωας αποκοιμιέται;
- Τι συμβαίνει στη διπλωματική συνάντηση που ονειρεύεται;
- Γιατί πιστεύεις ότι ο άνθρωπος στην απέναντι καρέκλα δεν γυρίζει να τον κοιτάξει;
- Πώς αισθάνεται ο ήρωας όταν τελειώνει το όνειρό του και πρέπει να επιστρέψει στη θέση του;

2. Βάζω τα γεγονότα στη σωστή σειρά.
Αρίθμησε από το 1 έως το 5, σύμφωνα με τη σειρά με την οποία συμβαίνουν στην ιστορία.

- ☐ Ο ήρωας βρίσκεται σε μια φανταστική διπλωματική συνάντηση.
- ☐ Το ξυπνητήρι τον επαναφέρει στην πραγματικότητα.
- ☐ Ο ήρωας φορά τις πιτζάμες του.
- ☐ Η σκέψη του ταξιδεύει σε στιγμές μιας διαφορετικής ζωής.
- ☐ Πρέπει να επιστρέψει στη στρατιωτική του θέση.

3. Σωστό ή λάθος; Αιτιολογώ την απάντησή μου.

- Ο ήρωας μπορεί να διαθέσει όσο χρόνο θέλει για να κοιμηθεί.
- Οι πιτζάμες συνδέονται μόνο με τον ύπνο και όχι με τα συναισθήματα του ήρωα.
- Στο όνειρό του ο ήρωας προσπαθεί να πετύχει μια ειρηνική λύση.
- Η ιστορία τελειώνει με τον ήρωα να παραμένει στο όνειρό του.
- Το ξυπνητήρι λειτουργεί ως σύνδεσμος ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα.

Β. Διαβάζω πίσω από τις λέξεις

4. Ερμηνεύω τα σύμβολα.

Συμπλήρωσε τον πίνακα με τις δικές σου σκέψεις.

Στοιχείο της ιστορίας	**Τι μπορεί να συμβολίζει;**
Οι πιτζάμες	…
Το ξυπνητήρι	…
Η απέναντι καρέκλα	…
Οι τρεις ώρες ύπνου	…
Η διπλωματική συνάντηση	…

5. Μπαίνω στη θέση του ήρωα.

Διάλεξε μία από τις παρακάτω ερωτήσεις και απάντησε σε 5–7 γραμμές.

- Αν μπορούσες να του μιλήσεις για ένα λεπτό, τι θα του έλεγες;
- Ποια ερώτηση θα ήθελες να του κάνεις και γιατί;
- Τι πιστεύεις ότι του λείπει περισσότερο: η ασφάλεια, η οικογένεια, η ελευθερία ή η ελπίδα; Υποστήριξε την άποψή σου.

6. Συζητώ με την ομάδα μου.

- Είναι ο ήρωας πιο ελεύθερος όταν κοιμάται ή όταν είναι ξύπνιος;
- Μπορεί ένα όνειρο να προσφέρει δύναμη σε κάποιον που περνά δύσκολες στιγμές;
- Γιατί μερικές φορές οι άνθρωποι φαντάζονται έναν διαφορετικό κόσμο από αυτόν στον οποίο ζουν;

Δεν υπάρχει μία μοναδική σωστή απάντηση. Σημασία έχει να στηρίζεις τη γνώμη σου με επιχειρήματα.

2. Ασκήσεις δημιουργικής γραφής:

Α. Η μυστική επιστολή που κρύφτηκε στην τσέπη

Ένα πρωί, ο ήρωας ανακαλύπτει στην τσέπη της πιτζάμας του ένα γράμμα που δεν θυμάται να έχει βάλει εκεί. Το γράμμα αρχίζει με τις λέξεις: «Αν διαβάζεις αυτές τις γραμμές, σημαίνει πως το όνειρο δεν τελείωσε…»
Αποστολή: Συνέχισε την ιστορία σε 150–200 λέξεις. Ποιος έγραψε το γράμμα; Τι ζητά από τον ήρωα; Είναι άραγε πραγματικό ή μέρος ενός νέου ονείρου;

Β. Η καρέκλα παίρνει τον λόγο

Η απέναντι καρέκλα έχει κουραστεί να μένει σιωπηλή. Αυτή τη φορά, λίγο πριν χτυπήσει το ξυπνητήρι, μιλά στον ήρωα.
Αποστολή: Γράψε έναν διάλογο 10–12 ατάκων ανάμεσα στον ήρωα και την καρέκλα. Η καρέκλα πρέπει να του αποκαλύψει κάτι που θα αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο βλέπει τον κόσμο.

Γ. Το μουσείο των πραγμάτων που μας λείπουν

Φαντάσου ένα μουσείο στο οποίο δεν εκτίθενται πίνακες ή αγάλματα, αλλά πράγματα που οι άνθρωποι νοσταλγούν: ένα κυριακάτικο πρωινό, μια αγκαλιά, μια βόλτα, ένα σπίτι χωρίς φόβο.
Αποστολή: Ο ήρωας επισκέπτεται το μουσείο στον ύπνο του. Περιέγραψε τρία εκθέματα που συναντά και διάλεξε ένα που δεν θέλει να αποχωριστεί.

Δ. Το ξυπνητήρι αρνείται να χτυπήσει

Ένα βράδυ, το ξυπνητήρι αποφασίζει να μη χτυπήσει στην ώρα του. Γνωρίζει πως ο ήρωας έχει επιτέλους φτάσει κοντά σε κάτι που περίμενε πολύ καιρό.
Αποστολή: Γράψε μια διαφορετική εκδοχή του τέλους. Τι θα συμβεί αν ο ήρωας κερδίσει λίγο ακόμη χρόνο; Ποιο θα είναι το τίμημα αυτής της καθυστέρησης;

Ε. Δύο κόσμοι, μία επιλογή

Ο ήρωας βρίσκεται μπροστά σε δύο πόρτες. Πίσω από τη μία τον περιμένει η ζωή που ονειρεύεται. Πίσω από την άλλη βρίσκεται μια ευκαιρία να αλλάξει κάτι στον πραγματικό κόσμο.
Αποστολή: Γράψε έναν εσωτερικό μονόλογο 120–180 λέξεων. Τι σκέφτεται; Τι φοβάται να χάσει; Ποια πόρτα ανοίγει τελικά και γιατί;

ΣΤ. Η αυτοβιογραφία μιας πιτζάμας

Οι πιτζάμες αφηγούνται την ιστορία τους σε πρώτο πρόσωπο. Έχουν δει όνειρα, φόβους, αναμνήσεις και στιγμές που κανείς άλλος δεν γνωρίζει.
Αποστολή: Γράψε με τη φωνή της πιτζάμας. Ξεκίνα με τη φράση: «Εγώ ήμουν εκεί κάθε φορά που έκλειναν τα μάτια του…». Μην αφήσεις την πιτζάμα να περιγράψει μόνο όσα βλέπει· δώσε της δικές της σκέψεις και συναισθήματα.

Ζ. Μια επιπλέον πρόκληση για μικρούς συγγραφείς

Διάλεξε μία από τις παραπάνω ιστορίες και γράψε δύο διαφορετικά τέλη: Ένα αισιόδοξο τέλος.

- ***Ένα τέλος που αφήνει τον αναγνώστη με μια απορία.***
- ***Στη συνέχεια, εξήγησε σε 3–4 γραμμές ποιο από τα δύο θεωρείς πιο δυνατό και γιατί.***

3. Τρεις πρωτότυπες προτάσεις για δραματοποίηση

Α. «Η καρέκλα που δεν απαντούσε»

- Ένας μαθητής υποδύεται τον ήρωα και ένας δεύτερος την άγνωστη παρουσία στην απέναντι καρέκλα.
- Τρεις ακόμη μαθητές αναλαμβάνουν τους ρόλους της Ελπίδας, του Φόβου και της Μνήμης, οι οποίοι ψιθυρίζουν στον ήρωα συμβουλές για το τι πρέπει να κάνει.
- Η καρέκλα παραμένει σιωπηλή μέχρι το τέλος. Η ομάδα αποφασίζει αν τελικά θα γυρίσει ή όχι.

Στόχος: Να αποδοθούν με κίνηση, παύσεις και εκφράσεις τα ανείπωτα συναισθήματα του ήρωα.

Β. «Τρεις ώρες σε δύο κόσμους»

- Η σκηνή χωρίζεται στα δύο: από τη μία πλευρά βρίσκεται η στρατιωτική πραγματικότητα και από την άλλη ο κόσμος των ονείρων.
- Ο ήρωας περνά από τη μία πλευρά στην άλλη κάθε φορά που ακούγεται ένα ηχητικό σήμα.
- Οι μαθητές που βρίσκονται στον κόσμο του ονείρου αναπαριστούν με παγωμένες εικόνες τις επιθυμίες του, ενώ οι υπόλοιποι παρουσιάζουν όσα τον περιμένουν όταν ξυπνήσει.

Στόχος: Να φανεί θεατρικά η σύγκρουση ανάμεσα σε αυτό που ζει ο άνθρωπος και σε αυτό που λαχταρά.

Γ. «Το συμβούλιο των πραγμάτων»

- Οι μαθητές υποδύονται τις πιτζάμες, το ξυπνητήρι, την καρέκλα, ένα γράμμα από το σπίτι και ένα περιστέρι της ειρήνης.
- Συνεδριάζουν χωρίς τον ήρωα και αποφασίζουν αν πρέπει να τον αφήσουν να συνεχίσει το όνειρό του ή να τον ξυπνήσουν.
- Κάθε αντικείμενο υπερασπίζεται τη δική του άποψη, μέχρι η ομάδα να καταλήξει σε ένα κοινό τέλος.

Στόχος: Να μετατραπούν τα σύμβολα του κειμένου σε χαρακτήρες με διαφορετικές φωνές, επιχειρήματα και κίνητρα.