

Σελίδα από τη βιβλιοθήκη ↔ στο σπίτι

Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξη

- ③ Καλή υγεία και ευημερία
- ①⑥ Δικαιοσύνη και Ισχυροί
Θεσμοί
- ①⑦ Συνεργασία για τους
στόχους

Σκοπός:

Τα παιδιά να δημιουργήσουν ένα παραμύθι με κεντρικό θέμα τον κορωνοϊό και με τη φαντασία τους να του δώσουν μορφή.

Με τη τεχνική δραστηριότητα δημιουργικής γραφής συνεχίζοντας και ολοκληρώνοντας την ιστορία να καταθέσουν τη δική τους οπτική γωνία δημιουργώντας απροσδόκητη συνέχεια και αναπάντεχο τέλος στην ιστορία που τους δίνεται.

● Παιδαγωγικοί στόχοι: Τα παιδιά

θα αναπτύξουν τη φαντασία τους και θα δώσουν μορφή σε αυτό τον ιό που πλήττει ολόκληρη την ανθρωπότητα

θα προβληματιστούν και θα προβάλουν τα συναισθήματα τους με την μέθοδο της δημιουργικής γραφής

θα δημιουργήσουν χαρακτήρες και θα τους δώσουν ζωή μέσα σε μια ιστορία φαντασίας

● Προσδοκώμενες δεξιότητες:

Να καλλιεργηθεί η φαντασία των παιδιών

Να ενισχυθούν δεξιότητες, όπως η δημιουργική σκέψη

Να αναγνωρίσουν αξίες όπως η αγάπη, η φιλία, η πίστη, η ελπίδα, η υγεία, η ασφάλεια, η αλληλεγγύη και να τις αφηγηθούν στο παραμύθι που θα γράψουν

Να προαχθεί η ενσυναίσθηση, η δικαιοσύνη, η ηθική

Προτεινόμενη βιβλιογραφία:

— Αρκάδη, Σ. (2003).
Παραμύθια της Γης.
[χ.τ.]: Ιωλκός.

— Βάρναλης, Κ. (1991).
Δώδεκα διαλεχτά παραμύθια.
Αθήνα: Παπαδημητρίου.

— Δαμιανού Μπόγλου, Χ. (2020).
Ένα αληθινό παραμύθι:
Ο Κορωνοϊός.
[χ.τ.]: Κ.Ε.Φ. παιδιών πολεμικού
ναυτικού.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

— Πάτρα, Χ. (2020).
Ένας ιός με κορώνα.
[χ.τ.]: Εκδόσεις Φιλύρα.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

— Χριστοφορίδου, Δ. (2020).
Η άγνωστη κυρά.
[χ.τ.]: Ιδιωτική Έκδοση.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

— Ende, M. (2000).
Ιστορία χωρίς τέλος -
Ατέλειωτη ιστορία. (P.
Καρθαίου, μεταφρ.).
[χ.τ.]: Ψυχογιός.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).

— Ma Daemicke, S. (2020).
Γίνε ο Μαχητής κατά του
Κορωνοϊού.
(N. Ζαμπάκη, μεταφρ.).
[χ.τ.]: yeehoopress.com.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).
Διαθέσιμο [εδώ](#)

— Molina, M. (2020).
Το όνομά μου είναι Κορωνοϊός.
(Χ. Σφέτσα, μεταφρ.).
[χ.τ.]: mindheart.co.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).
Διαθέσιμο [εδώ](#)

— Rodari, G. (2011).
Παραμύθια σαν πλατύ
χαμόγελο. (Α. Καμβύση,
μεταφρ.).
[χ.τ.]: Μεταίχμιο.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.])

— Rodari, G. (2011).
Παραμύθια για να σπάτε κέφι.
(Δ. Δότση, μεταφρ.).
[χ.τ.]: Κέδρος.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).

**Προτεινόμενη
βιβλιογραφία:**

— Rodari, G. (2011).
Ιστορίες φτιαγμένες στη
μηχανή. (Α. Παπασταύρου,
μεταφρ.).
[χ.τ.]: Μεταίχμιο.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).

— Rodari, G. (2001).
Παραμύθια απ' όλο τον κόσμο.
(Ζ. Μπέλλα, μεταφρ.).
[χ.τ.]: Gutenberg.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).

— Wilde, O. (2015).
Ο Ευτυχημένος Πρίγκιπας
κι άλλες ιστορίες.
(Η. Λαμπαδαρίου, μεταφρ.).
[χ.τ.]: Σαΐτα.
(το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε [χ.χ.]).
Διαθέσιμο [εδώ](#)

**Προτεινόμενα
βίντεο**

▲ Μέσνερ, Κ.
(9 Ιανουαρίου, 2014).
Πώς να δημιουργήσετε ένα
φантаστικό κόσμο.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

▲ Ουίνκλερ, Μ.
(4 Δεκεμβρίου, 2012).
Τι κάνει τον ήρωα.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

▲ Τριβιζάς, Ε.
(17 Δεκεμβρίου, 2013).
Let's imagine...: Eugene Trivizas
at TEDxAthens 2013.
Διαθέσιμο [εδώ](#)

**Εισαγωγή -
Αφόρμηση
Παραμύθι...
μύθι...
μύθι...**

«Η ζωή, από μόνη της,
είναι ένα υπέροχο παραμύθι»
[Hans Christian Andersen](#)

«Αν σου μιλώ με παραμύθια είναι γιατί
τα ακούς γλυκύτερα»
[Γ. Σεφέρης](#)

«Η φαντασία είναι πιο σημαντική από τη γνώση.
Η λογική θα σε πάει από το Α στο Β.
Η φαντασία θα σε πάει παντού»
[Albert Einstein](#)

Αν σας αρέσουν τα παραμύθια, αν η φαντασία
σας δεν έχει όριο, αν οι λέξεις σας ζωγραφί-
ζουν εικόνες και τα χρώματα μπερδεύονται με
τα συναισθήματα, τότε σίγουρα είστε γεννημέ-
νος παραμυθάς!

Στο εργαστήριο αυτό, θα μάθετε να αξιοποιεί-
τε τη φαντασία σας και να γράφετε τα δικά σας
παραμύθια. Θα μάθετε να δημιουργείτε χαρα-
κτήρες και να τους βάζετε σε δράση μα πάνω
από όλα θα συνειδητοποιήσετε ότι στην ιστο-
ρία σας... όλα μπορούν να συμβούν!

**Ιστορική
αναδρομή**

Η μέθοδος του
Βλαδίμηρου
Προπ

Ο Βλαδίμηρος Προπ υπήρξε καθηγητής της
Γερμανικής Γλώσσας, της Λαογραφίας, της
Φιλοσοφίας και της Λογοτεχνίας στο Πανεπι-
στήμιο του Λένινγκραντ της Ρωσίας.
Όποιος έχει ακούσει κλασικά παραμύθια κα-
ταλαβαίνει αμέσως ότι τα παραμύθια έχουν
πολλά κοινά σημεία μεταξύ τους. Τα πρόσωπα
που συναντάμε πιο συχνά όπως Βασιλιάδες,
πριγκιποπούλες, άνθρωποι, ξωτικά, μάγοι,
σοφοί, δράκοι, νεράιδες, έχουν πολλές ομοι-
ότητες. Στην υπόθεση, συνήθως, στην αρχή
του παραμυθιού, μια ευτυχημένη κατάσταση
διακόπτεται από μια συμφορά. Ο ήρωας περ-
νάει μεγάλες δοκιμασίες και περιπέτειες μέχρι
η αρχική δυστυχία να εξαλειφθεί. Στο τέλος,
χάρη στο θάρρος και στην ευγένειά του ξεπερ-
νά όλες τις δυσκολίες, λυτρώνεται και ευτυχεί,
ενώ ο ανταγωνιστής - εχθρός, ξεσκεπάζεται
και τιμωρείται.
Αυτές τις ομοιότητες ανέλυσε και ο Ρώσος
ακαδημαϊκός Βλαδίμηρος Προπ.
Ερευνώντας μια ιδιαίτερα πλούσια συλλογή
από ρωσικά λαϊκά παραμύθια, ο Ρώσος φιλό-
λογος διαπίστωσε πως οι ιστορίες περιέχουν
όλες τα ίδια επαναλαμβανόμενα μοτίβα.

Αυτό που άλλαζε ήταν τα ονόματα των ηρώων,
οι καταστάσεις στις οποίες βρίσκονταν και η
αλληλουχία των «ενεργειών των προσώπων»
ή των «λειτουργιών».

Στο έργο του «Μορφολογία του Παραμυθιού»
κατέγραψε τη δομή του λαϊκού παραμυθιού και
απομόνωσε τριάντα ένα (31) βασικά στοιχεία
του παραμυθιού, που τα ονόμασε «ενέργειες
των προσώπων» ή «λειτουργίες».
Αυτές οι 31 λειτουργίες, συνδυάζονται με δια-
φορετικό τρόπο κάθε φορά και σχηματίζουν,
σύμφωνα με τον Προπ, κάθε παραμύθι.
Ένας τρόπος, λοιπόν, που μπορεί να σε βοηθή-
σει να γράψεις ένα παραμύθι είναι η μέθοδος
του Βλαδίμηρου Προπ!
Μπορείς να συνδυάσεις λίγες, πολλές ή και
όλες τις 31 λειτουργίες, κάθε φορά με διαφο-
ρετικό τρόπο ώστε να σχηματίσεις ένα ξεχωρι-
στό παραμύθι. Οι δυνατοί συνδυασμοί των 31
λειτουργιών είναι άπειροι!

31 λειτουργίες

Σύμφωνα με
το βιβλίο του Προπ
«Η Μορφολογία
του Παραμυθιού»

- 1. Απουσία:** Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι
- 2. Απαγόρευση:** Στον ήρωα προβάλλεται μια απαγόρευση
- 3. Παράβαση της απαγόρευσης:**
Η απαγόρευση/εντολή του ήρωα παραβιάζεται
- 4. Διερεύνηση:** Ο ανταγωνιστής - εχθρός επιχειρεί να κάνει ανίχνευση των ενεργειών του ήρωα
- 5. Εκχώρηση:** Στον ανταγωνιστή δίνονται πληροφορίες για το θύμα του, δηλαδή τον ήρωα
- 6. Εξαπάτηση:** Ο ανταγωνιστής - εχθρός επιχειρεί να ξεγελάσει τον ήρωα για να γίνει κύριος αυτού ή των υπαρχόντων του
- 7. Συνενοχή:** Ο ήρωας λόγω της εξαπάτησής του από τον ανταγωνιστή - εχθρό, τον βοηθάει άθελά του
- 8. Δολιοφθορά:** Ο ανταγωνιστής - εχθρός προξενεί σε ένα από τα μέλη της οικογένειας του ήρωα φθορά ή ζημιά
- 9. Μεσολάβηση:** Συνδετική στιγμή παράκληση ή εντολή στον ήρωα να φροντίσει για κάποια έλλειψη ή δυστυχία σε κάποιο από τα μέλη της οικογένειάς του το οποίο επιθυμεί να έχει, η οποία του γνωστοποιείται, τον αποστέλλουν ή τον αφήνουν να φύγει
- 10. Έναρξη αυτενέργειας:**
Ο ήρωας συμφωνεί ή αποφασίζει για την αυτενέργεια - δράση
- 11. Αναχώρηση:** Ο ήρωας εγκαταλείπει τον τόπο του
- 12. Επέμβαση δωρητή ως βοήθεια προς τον ήρωα:** Ο ήρωας δοκιμάζεται, ερωτάται, δέχεται επίθεση κ.λπ, πράγματα που προετοιμάζουν τη λήψη εκ μέρους του ενός μαγικού μέσου ή βοηθού
- 13. Αντίδραση του ήρωα:** Ο ήρωας αντιδρά στις πράξεις του μελλοντικού δωρητή
- 14. Εφοδιασμός - λήψη μαγικού μέσου:**
Στη διάθεση του ήρωα τίθεται το μαγικό μέσο
- 15. Μετακίνηση του ήρωα προς άλλον τόπο:**
Ο ήρωας μεταφέρεται, παραδίδεται ή οδηγείται στον τόπο που βρίσκεται το αντικείμενο της αναζήτησης
- 16. Πάλη:** Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής - εχθρός του συναντιούνται σε άμεση πάλη
- 17. Στιγμάτισμα:** Ο ήρωας κατηγορείται
- 18. Νίκη του ήρωα**
- 19. Εξάλειψη δυστυχίας / έλλειψης:**
Η αρχική δυστυχία ή έλλειψη εξαλείφεται
- 20. Επιστροφή:** Ο ήρωας επιστρέφει
- 21. Καταδίωξη - κυνηγητό:**
Ο ήρωας υφίσταται καταδίωξη
- 22. Διάσωση του ήρωα από καταδίωξη**
- 23. Μη αναγνωρίσιμη άφιξη του ήρωα:**
Ο ήρωας καταφτάνει, μεταμφιέζεται ή αλλάζει εμφάνιση με μαγικό τρόπο
- 24. Αβάσιμες απαιτήσεις:** Ο ψεύτικος ήρωας προβάλλει αβάσιμες απαιτήσεις
- 25. Δύσκολο πρόβλημα:** Στον ήρωα τίθεται ένα δύσκολο πρόβλημα
- 26. Λύση του προβλήματος**
- 27. Αναγνώριση του ήρωα**
- 28. Ξεσκεπάσμα του ανταγωνιστή - εχθρού:**
Ο ψεύτικος ήρωας ή ανταγωνιστής, ο κακοποιός, ξεσκεπάζεται
- 29. Μεταμόρφωση του ήρωα:**
Στον ήρωα δίνεται μια νέα όψη
- 30. Τιμωρία του ανταγωνιστή**
- 31. Ανταμοιβή του ήρωα:**
Ο ήρωας ανταμείβεται και λυτρώνεται ¹

¹ Propp, V. J. (2009).

Μορφολογία του παραμυθιού - Η διαμάχη με τον Κλωντ Λέβι-Στρως και άλλα κείμενα. Καρδαμίτσα.

**Δημιουργία
παραμυθιών**

Για να δημιουργήσουμε μια ιστορία, ξεκινάμε κάνοντας υποθετικές ερωτήσεις και προσπαθούμε να απαντήσουμε σε αυτές.

- Ποιος/Ποιοι είναι οι ήρωες;
- Πού βρίσκονται;
- Πότε συμβαίνουν όλα αυτά;
- Τι συμβαίνει;
- Πώς συμβαίνει;
- Γιατί συμβαίνουν όλα αυτά;
- Σκέψεις και συναισθήματα για όλα αυτά που συμβαίνουν
- Λύση των προβλημάτων ή ηθικό δίδαγμα

**Τα πρόσωπα
του παραμυθιού**

Σε κάθε ιστορία υπάρχουν ένας ή περισσότεροι χαρακτήρες. Υπάρχει συχνά ένας πρωταγωνιστής και ένας ανταγωνιστής. Ο πρωταγωνιστής είναι ο κύριος χαρακτήρας της ιστορίας και ο αντίπαλος είναι ο εχθρός του. Οι υπόλοιποι χαρακτήρες θεωρούνται δευτερεύοντες και είναι σύμμαχοι του πρωταγωνιστή ή των αντιπάλων. Κάθε χαρακτήρας έχει την εμφάνιση και τα χαρακτηριστικά του.

Ο **πρωταγωνιστής** είναι ο κύριος χαρακτήρας της ιστορίας και πρέπει να έχει καλά καθορισμένα γνωρίσματα και αξίες για να υπερασπιστεί, προκειμένου να δημιουργήσει μια αναγνώριση στον αναγνώστη.

Ο αντίπαλος είναι ο **εχθρός** του πρωταγωνιστή, πρέπει να είναι προικισμένος με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά για να εγείρει τη δραματουργία της ιστορίας.

Οι **υπόλοιποι χαρακτήρες**, που θεωρούνται δευτερεύοντες, είναι γενικά σύμμαχοι του πρωταγωνιστή ή των αντιπάλων του.

Για να «πλάσουμε» έναν χαρακτήρα πρέπει να εμπνευστούμε, να αφουγκραστούμε, να μαντέψουμε πώς θα σκεφτεί, πώς θα νιώσει, πώς θα δράσει και πώς θα αντιδράσει.

Σε γενικές γραμμές ορίζουμε: το είδος (αν είναι άνθρωπος/ζώο/ πουλί/ αντικείμενο), το φύλο, το όνομα, την ηλικία, το ψευδώνυμο (αν υπάρχει), τα φυσικά χαρακτηριστικά, το επάγγελμα, τις ιδιότητες, τα προτερήματα και τα ελαττώματά του, το παρελθόν του, τους στόχους και την εξέλιξη του στην ιστορία. Περιγράφουμε τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά αλλά και τις συνήθειές του, τη συμπεριφορά του, το αγαπημένο του χρώμα/ φαγητό/ ομάδα, πράγματα που του αρέσουν ή δεν του αρέσουν, συμβάντα της ζωής του, τον τρόπο συμπεριφοράς και αντίδρασης, αρέσκειες κι απαρέςκειες.

Όλα αυτά ορίζουν τα περιγράμματα ενός χαρακτήρα.

Τον κάνουν αναγνωρίσιμο, πολυδιάστατο και συνεπή.

Βέβαια, όπως και στη ζωή, έτσι και στα παραμύθια, οι χαρακτήρες αλλάζουν...

**Ολοκληρώνοντας
το παραμύθι**

Ακολουθεί ένα παραμύθι που ξεκίνησε να γράφεται με την βοήθεια των 31 λειτουργιών των δρώντων προσώπων. Μπορείτε να το συνεχίσετε και να ολοκληρώσετε την ιστορία επιστρατεύοντας τη φαντασία, την πρωτοτυπία και την ευρηματικότητα σας!

Τίτλος:

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε ένας βασιλιάς, ο Κόρων που είχε έναν γιο, τον Ίωνα. Ζούσαν σε ένα παγωμένο ερημικό βασίλειο στην άκρη του κόσμου στη χώρα των Κόβιντ.

Ο Ίων έπαιζε πάντα μόνος του και έτρεχε με τα παγοπέδιλά του από άκρη σε άκρη του βασιλείου έξω απ' το παλάτι, με το αγαπημένο του παιχνίδι, μια χρυσή μπάλα διακοσμημένη με κόκκινα ρουμπίνια. Όταν κουραζόταν από το παιχνίδι, ξάπλωνε κάτω από τα παγωμένα δέντρα που έπαιζαν μουσική και ξεκουραζόταν. Μια μέρα όμως, εκεί που έπαιζε, του έφυγε από τα χέρια η μπάλα, κι έπεσε στο πιο βαθύ πηγάδι του κόσμου.

Κι επειδή δεν μπορούσε να τη βγάλει, άρχισε να κλαίει απρηγόρητα. Ξαφνικά, ακούστηκε μια λεπτή φωνή κάτω από τους πάγους:

-Τι έπαθες, βασιλόπουλο και κλαις; Εκείνος γύρισε να δει ποιος του μιλούσε κι αντίκρισε ένα όμορφο γκριζό δελφίνι.

- Κλαίω, είπε το βασιλόπουλο, γιατί μου 'πεσε η χρυσή μου μπάλα μέσα στο πηγάδι. Αυτή η μπάλα είναι ό,τι πιο πολύτιμο έχω. Μου την είχε δώσει η μητέρα μου και μου είχε πει πως όταν θα γινόμουν 19 χρονών θα μου αποκαλύπτε το μεγαλύτερο μυστικό. Αν την έχανα, όμως, θα έπρεπε να πάω στην άλλη άκρη του κόσμου για να την βρω.

- Εγώ μπορώ να σε βοηθήσω να την βρεις, είπε το δελφίνι. Εσύ όμως τι θα μου δώσεις γ' αντάλλαγμα;

- Ό,τι θέλεις, καλό μου δελφίνι, απάντησε εκείνος. Να, δες, θα σου δώσω την κορώνα που φορώ και όλα τα πλούτη μου.

- Τίποτα απ' αυτά δε θέλω, είπε το δελφίνι. Αυτό που θα ήθελα από σένα είναι να πεις στον βασιλιά πατέρα σου να καθαρίσει τις θάλασσες, γιατί εμείς τα δελφίνια που επικοινωνούμε με όλα τα δελφίνια του κόσμου δεν μπορούμε να ζούμε άλλο μέσα σε μολυσμένες θάλασσες...

Όσοεγώψάχνωγιατημπάλασου,εσύθαπροσπαθείςνακαθαρίσειςόλεςτις θάλασσες του κόσμου.

- Ναι, καλό μου δελφίνι, έχεις τον λόγο μου. Όλα όσα ζήτησες θα γίνουν, είπε το βασιλόπουλο. Μόνο φέρε μου πίσω, σε παρακαλώ, τη μπάλα μου.

Ξαφνικά, το δελφίνι με ένα σφύριγμα αποχαιρετισμού εξαφανίστηκε...στο νερό κάτω από τον πάγο. Γεμάτο χαρά το βασιλόπουλο έφυγε τρέχοντας για το παλάτι.

Μέσα του όμως κρυφά σκεφτόταν: «Θα μπορέσει άραγε το δελφίνι να μου βρει ό,τι πιο πολύτιμο έχασα; Και αν το βρει θα μου το επιστρέψει; Αν ξεχαστεί, αν χάσει τον δρόμο του και δεν μου φέρει πίσω τη μπάλα; Πώς είναι δυνατόν να είμαι σίγουρος;»

Αν χανόταν από τα χέρια του Ίωνα η μπάλα αυτή, θα δημιουργούσε πολλές συμφορές. Είχε μαγικές ιδιότητες και απ' όπου περνούσε προκαλούσε προβλήματα. Όποιος βρισκόταν στο δρόμο της πάθαινε μεγάλο κακό... Πολλοί πέθαιναν γιατί δεν άντεχαν τα τραγικο-μαγικά λόγια που ψιθύριζε! Απ' όπου κι αν περνούσε, άφηνε πίσω της εκατομμύρια μικρά μπαλάκια ίδια με εκείνη. Μόνο τα παιδιά δεν πάθαιναν τίποτα γιατί έπαιζαν με τα μικρά μπαλάκια και δεν καταλάβαιναν τα τραγικο-μαγικά λόγια που μουρμούριζαν συνεχώς...

Μεγάλη επιδημία απλώθηκε στον κόσμο εξαιτίας της... Οι άνθρωποι κλείστηκαν μέσα στα σπίτια τους και δεν έβγαιναν καθόλου.. Τα σχολεία έκλεισαν, τα μαγαζιά, τα πάρκα, οι εκκλησίες, τα λιμάνια, τα αεροδρόμια, όλα ερήμωσαν λες και οι άνθρωποι εξαφανίστηκαν... Είχε σκορπίσει τον φόβο παντού... κάθε μέρα πέθαιναν χιλιάδες άνθρωποι και άλλοι τόσοι αρρώσταιναν...

Κανείς δεν ήθελε να συναντήσει αυτή την επικίνδυνη χρυσή μπάλα που γεννούσε μικρά, χρυσά μπαλάκια και όταν έβγαιναν έξω από το σπίτι κρύβονταν πίσω από μάσκες για να μην φαίνονται...

Τόσο μεγάλος ήταν ο φόβος τους...

Το μόνο που ήξεραν για αυτή τη χρυσή μπάλα με τα κόκκινα ρουμπίνια ήταν ότι είχε έρθει από την παγωμένη χώρα των ΚΟΒΙΝΤ, με βασιλιά τον Κόρωνο. Η μπάλα χάθηκε το έτος 2019 γι' αυτό και την ονόμασαν "ΚΟΒΙΝΤ 19" και τα υπόλοιπα μικρά μπαλάκια που γεννούσε μετατρέπονταν κι αυτά σε επικίνδυνα "ΚΟΒΙΝΤ".

Όλοι έτρεμαν στο άκουσμα του ονόματός τους...

Ακόμα και στην αίσθηση ότι μπορεί να ακούμπησαν εκεί που είχε περάσει πριν ένα ΚΟΒΙΝΤ, τους έκανε να πλένουν όλη μέρα τα χέρια τους... πολύ σχολαστικά!

Η συνέχεια...

Έρθε η ώρα να χρησιμοποιήσεις την επόμενη σελίδα και να συνεχίσεις εσύ την ιστορία και να δώσεις τη δική σου εκδοχή για το τέλος. Χρησιμοποίησε τις οδηγίες των 31 λειτουργιών του Προπ ως βοήθεια. Μόλις ολοκληρώσεις την ιστορία σου, μην ξεχάσεις να της δώσεις έναν τίτλο.

Στη συνέχεια, στείλε την ιστορία σε δυο φίλους σου. Αφού γράψουν κι εκείνοι τη δική τους εκδοχή για τη συνέχεια, πες τους να την στείλουν και αυτοί σε άλλους δυο, και οι άλλοι δυο σε άλλους δυο....

Οι ιστορίες έτσι θα πολλαπλασιαστούν και θα ταξιδέψουν με στόχο να φτάσουν στον αριθμό των κρουσμάτων που είδαν την “ΚΟΒΙΝΤ 19” και τα παιδάκια της, τα μικρά ΚΟΒΙΝΤ... Όσοι περισσότεροι διαβάσουν ή ακούσουν τις όμορφες ιστορίες των παιδιών τόσο πιο γρήγορα θα σταματήσουν αυτά τα ΚΟΒΙΝΤ να μουρμουρίζουν την ίδια τραγικο-μαγική ιστορία με την οποία οι άνθρωποι πεθαίνουν στο άκουσμα της...

Μπορείτε να στείλετε μέσω email μια φωτογραφία με την ιστορία σας στην τοπική σας βιβλιοθήκη κι οι υπεύθυνοι των βιβλιοθηκών να την αναδημοσιεύσουν στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης. Έτσι, οι ιστορίες θα ταξιδέψουν και με τη βοήθεια του Διαδικτύου!

Όταν όλα αυτά θα είναι παρελθόν και η βιβλιοθήκη της περιοχής σου θα είναι και πάλι ανοιχτή να την επισκεφτείς, μπορείς να πας και την πρωτότυπη ιστορία σου, όπως την έχεις γράψει στο χαρτί. Οι άνθρωποι της βιβλιοθήκης, θα συλλέξουν όλες τις ιστορίες και θα τις στείλουν στην Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος.

Οι ιστορίες αυτές θα βοηθήσουν στο να σβηστούν από τη μνήμη των ανθρώπων όλες οι τραγικές λέξεις όπως πόλεμος, αρρώστια, αδικία, βία, φτώχεια και θα αποδείξουν πως τελικά τα παιδιά είναι αυτά που “ΑλλάΖΟΥΝ Σελίδα”.

Γι' αυτό ονειρέψου,
φαντάσου έναν όμορφο
κι ευτυχισμένο κόσμο
στον οποίο θα βασιλεύει

η αγάπη,
η ευγένεια,
η ειρήνη,
η ομόνοια...

και φτιάξε το δικό σου παραμύθι...

