ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ: **Ο ΣΤΑΧΤΟΠΟΥΤΗΣ** Μαθητές: Παναγιώτης - Κωνσταντίνος

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ΑΡΧΗ | Πώς ξεκινά;Συγκεκριμένη φράση;Μια φορά… | Πότε; | Πού;Σ’ ένα χωριό (γενικά)  | Βασικά πρόσωπα; (επίθετα που τους συνοδεύουν; αντιθέσεις-υπερβολές;)Ο ΣταχτοπούτηςΟ βασιλιάςΗ μητέρα του ΣταχτοπούτηΟ αράπης του δαχτυλιδιούΟ β’ αράπης (ο πονηρός) | ΗΡΩΑΣ -> υπάρχει υπερφυσικό στοιχείο; Ποιά η σχέση του με τον ήρωα; Συναισθήματα ήρωα – Ηλικία – Εσωτερικός κόσμος)Σχέση ζώων που σώζει ο ήρωας και ήρωα -> είναι ο αφέντης τους και φίλος τους.* Κάποια στιγμή ο ήρωας πήγε κλαμμένος στον βασιλιά επειδή είχε χάσει το δαχτυλίδι.
 |
| ΜΕΣΗΥΠΟΘΕΣΗ | Εισαγωγική κατάσταση(ευτυχισμένη, κανονική, ήρεμη κατάσταση)Ο ήρωας δεν βγαίνει έξω. Κάθεται κοντά στο τζάκι. Τον παροτρύνει η μητέρα του να βγει.Σώζει 3 ζώα (σκυλάκι, γατάκι, φίδι).Το φίδι τον βοηθά να πάρει το μαγικό μέσο. | Συμφορά, Δυστυχία, Στέρηση –Επεισόδια;(απαγωγή; εξαφάνιση; ξηρασία; Κλοπή; μεταμόρφωση ανθρώπου σε ζώο, φυτό ή πράγμα;) Δεν υπάρχει. Εδώ μαθαίνουμε την πρόθεση του Σταχτοπούτη να πάρει την κόρη του βασιλιά ως γυναίκα του. Το λέει στη μάνα του.Αυτή το μεταφέρει στον βασιλιά.Ακολουθούν ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ. | Αναχώρηση ήρωα; Ο ήρωας μπαίνει στα βάσανα;Δοκιμασίες1. Να χορτάσει τον στρατό του βασιλιά στην τάδε πλατεία.
2. Να κάνει έναν δρόμο από το σπίτι του Σταχτοπούτη έως την πόρτα του βασιλιά όλο με φλουριά.
3. Να κάνει έναν πύργο καλύτερο από το παλάτι του βασιλιά.

Με ύπουλο τρόπο ο αράπης που φυλάει τους νιόπαντρους παίρνει το δαχτυλίδι από το στόμα του Σταχτοπούτη.Προστάζει ο αράπης- φύλακας τον αράπη του δαχτυλιδιού:1) να ρίξει τον Σταχτοπούτη στον δρόμο2) να πάει τον πύργο με τη βασιλοπούλα και τον ίδιο μέσα στη θάλασσα. |
|  | Ο ήρωας αποκτά το μαγικό μέσο. Πώς; Ποιός είναι ο μαγικός βοηθός;Από τον πατέρα του φιδιού που έσωσε -> τον φίδαρο.Μαγικός βοηθός => ο αράπης που βγαίνει μέσα από το δαχτυλίδι.Σε β’ φάση βοηθός του είναι και η γάτα που καβαλικεύει το σκυλί και με τη βοήθεια των ποντικών παίρνει το δαχτυλίδι από τον αράπη- φύλακα. | Αναμέτρηση με τον ανταγωνιστή (εκδίκηση; Πώς; Ποιος; Με πάλη; μονομαχία; δοκιμασία; ) Δεν την παίρνει ο Σταχτοπούτης.Μόνο ο βασιλιάς που με το σπαθί του σφάζει τον αράπη- φύλακα. | Επιστροφή (πετώντας; Ήρεμη ή με καταδίωξη από ανταγωνιστή; )Ο Σταχτοπούτης βρίσκει το δαχτυλίδι. Του το φέρνει η γάτα. | Χρώματα – Αριθμοί – ΥλικάΣώζει 3 ζωάκιαΈχει 40 μέρες διορίαΜάλαμαΠερνάει από 3 δοκιμασίες. |
| ΤΕΛΟΣ | Πώς τελειώνει το παραμύθι;Φράση; Δεν υπάρχει | Ανταμοιβή; Ο Σταχτοπούτης παίρνει τη βασιλοπούλα γυναίκα του. |

* **Μπορείς τώρα αναφορικά με όσα έγραψες να εξηγήσεις για ποιο λόγο γίνονται τα παραπάνω;(Γιατί δεν ξέρουμε ακριβή τόπο και χρόνο; Ποια η σχέση των υπερφυσικών στοιχείων με τα βασικά πρόσωπα; Γιατί δεν γνωρίζουμε την ακριβή ηλικία και τα συναισθήματα των ηρώων; Γιατί δεν εκδικείται ο ήρωας;) Ποιο σκοπό εξυπηρετούν; Τι πιστεύεις;**

Πιστεύουμε ότι ο αφηγητής τα κάνει αυτά διότι θέλει να μας αφήσει να φανταστούμε κι εμείς κάποια σημεία. Γι’αυτό δεν υπάρχει η λεπτομέρεια. Μόνο τα βασικά στοιχεία.

* **Μπορείς τώρα αναφορικά με όσα κατέγραψες για την υπόθεση και τα εκφραστικά μέσα (φράση έναρξης- αντίθεση- υπερβολή – χρώματα – αριθμοί – σκληρά υλικά – φράση κλεισίματος) που χρησιμοποιεί ο αφηγητής στο παραμύθι σου να εξηγήσεις για ποιο λόγο γράφονται έτσι; Τι θέλει να πετύχει ο αφηγητής; Τι πιστεύεις;**

**Προσπαθεί να κάνει την υπόθεση να έχει όσο το δυνατόν λιγότερες διαφορετικές πληροφορίες (για παράδειγμα, επανάληψη επεισοδίων 3 φορές), ώστε να μπορεί κανείς να την αφηγηθεί απ’ έξω εύκολα αλλά και να είναι το ίδιο ενδιαφέρουσα.**