**Το πιο γλυκο ψωμί - Λαϊκό παραμύθι**



 Το λογοτεχνικό απόσπασμα που ακολουθεί, ανήκει στην κατηγορία των λαογραφικών έργων, τα οποία είτε ως απανθίσματα αυθεντικού και γνήσιου λαϊκού λόγου, είτε ως έργα γνωστών συγγραφέων που αποτυπώνουν τη λαϊκή νοοτροπία και συμπεριφορά, επιχειρούν να φωτίσουν τις ποικίλες όψεις της λαϊκής ζωής και του λαϊκού πολιτι­σμού.

Το παραμύθι που ακολουθεί είναι κεφαλονίτικη παραλλαγή μιας παλαιάς λαϊκής αφήγησης. Ανήκει στον ευρύ τύπο των διηγηματικών ή κοσμικών παραμυθιών, τα οποία αναφέρονται στις περιπέτειες των ανθρώπων χωρίς να χρησιμοποιούν υπερφυσικά στοιχεία. Ειδικότερα, το συγκεκριμένο παραμύθι κατατάσσεται στην κατηγορία των διδακτικών παραμυθιών που, όπως παρατηρεί ο Δ. Λουκάτος, «έχουν πάντα μέσα τους μια διάθεση για διδασκαλία».

Δείτε το κείμενο

[http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A107/391/2582,21817/](http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A107/391/2582%2C21817/)

**ΓΕΝΙΚΑ:**

Τα παραμύθια σήμερα θεωρούνται απλώς ως ιστορίες (διδακτικές ή ψυχαγωγικές) για μικρά παιδιά. Τα πράγματα όμως δεν ήταν πάντα έτσι. Τα παραμύθια:

1)      απευθύνονταν σε όλους (σε μικρούς και μεγάλους) και είχαν βαθύτατο συμβολισμό. Εμπεριείχαν τη λαϊκή σοφία αιώνων και είχαν σκηνές σκληρές-άγριες

2)      είναι προφορικές διηγήσεις που μεταδίδονταν από γενιά σε γενιά – δεν είναι προϊόντα ενός ατόμου, αλλά συλλογικές λαϊκές συνθέσεις που παραλλάσσονταν (και διαρκώς βελτιώνονταν και εμπλουτίζονταν) από στόμα σε στόμα [Κατά συνέπεια έχουν κοινά χαρακτηριστικά με άλλες λαϊκές δημιουργίες, όπως τα δημοτικά τραγούδια – Έχουν αναλογίες και με τα έπη (επική ποίηση) που ήταν επίσης προφορικές-λαϊκές συνθέσεις, όπως θα δούμε και στην *Οδύσσεια*]

ΕΙΔΗ:

* **διδακτικά** (έχουν διδακτικό περιεχόμενο)
* **μαγικά** (έχουν κάποια μαγικά-υπερφυσικά στοιχεία: πχ τα ζώα μιλούν, μαγικά αντικείμενα (σκούφος, δαχτυλίδι κλπ) που κάνει τον ήρωα αόρατο ή μεταμορφώνει τον ίδιο ή τους άλλους κλπ (παραδείγματα)

**ΗΡΩΕΣ – ΡΟΛΟΙ:**

Στα παραμύθια οι ήρωες συνήθως είναι ή καλοί ή κακοί. Παρατηρούμε συχνά τους ακόλουθους ρόλους ηρώων:

* **Ήρωας** (υπάρχει πάντα ένας ήρωας ή ηρωίδα, το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας, που κατά κανόνα είναι καλός/ή)
* **Βοηθός/οί** του ήρωα (ο ήρωας συνήθως συναντά κάποιο/α πρόσωπο/α που τον βοηθούν ιδιαίτερα όταν αντιμετωπίζει κάποιες δυσκολίες και κάποιες καταστάσεις στις οποίες δεν μπορεί να βρει λύση μόνος του – πχ η καλή νεράιδα στην Σταχτοπούτα κλπ)
* **Αντίπαλος/οι** του ήρωα (πολλές φορές υπάρχει κάποιο πρόσωπο/α που φέρνει συνέχεια εμπόδια στον ήρωα πχ ο κακός δράκος στον Κοντορεβυθούλη, η μάγισσα στο Χάνσελ και Γκρέτελ, ο κακός λύκος στην Κοκκινοσκουφίτσα, κλπ)

ΔΟΜΗ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Επιπλέον, στα παραμύθια παρατηρούμε συνήθως τα ακόλουθα στοιχεία-στάδια στην εξέλιξη της διήγησης:

* **Σκοπός – αναζήτηση** (στα παραμύθια υπάρχει πάντα κάποιος σκοπός, στόχος ή κάποιο πράγμα, κάποιο πρόσωπο, ή κάποια κατάσταση, δηλαδή κάποιο αντικείμενο αναζήτησης πχ να γίνει καλά, να βρει την ευτυχία, να βρει το αθάνατο νερό, να βρει και να σώσει την βασιλοπούλα από κάποια συμφορά, κλπ)
* **Δοκιμασίες**(ο ήρωαςσυχνά αντιμετωπίζει κάποιες δοκιμασίες, προκειμένου να πετύχει το σκοπό του, όπου ο βοηθός του συμπαραστέκεται και ο αντίπαλος τον εμποδίζει – πολλές φορές είναι 3 (παραμύθι βιβλίου) ή 12 (άθλοι του Ηρακλή) που είναι      πολλαπλάσιο του 3 : αυτό είναι χαρακτηριστικό και των δημοτικών τραγουδιών και του έπους)
* **Λύση**(κατά κανόνα έχουμε καλό και ευτυχισμένο τέλος, ο ήρωας βρίσκει αυτό που αναζητά ή πετυχαίνει τον σκοπό του)

Ως είδος το παραμύθι ακολουθεί τρεις γενικές αρχές, προκειμένου να αναφερθεί στον χρόνο, στον τόπο και στα πρόσωπα, που αφορούν το περιεχόμενό του. Η υπόθεσή του δε δεσμεύεται από τόπο και χρόνο και τα πρόσωπά του είναι φανταστικά.  Συγκεκριμένα:

·         Στο παραμύθι ο χρόνος είναι αόριστος.

·         Επίσης αόριστος είναι και ο τόπος της δράσης.

·         Στα παραμύθια παρατηρούνται επαναλήψεις μοτίβων ,όπως το μοτίβο: πρόβλημα – λύση και το μοτίβο: περιπέτειες – ικανοποίηση. Το μοτίβο: περιπέτειες – ικανοποίηση απαντά και στους αρχαίους ελληνικούς μύθους και σε πολλά ευρωπαϊκά και ανατολίτικα παραμύθια.

Στα παραμύθια συνήθως διακρίνουμε διάφορα στάδια-**μοτίβα** από τα οποία περνά ο ήρωας:

α) Στην αρχή παρουσιάζεται ένα **πρόβλημα**.

β) Στη συνέχεια κάποιοι προσπαθούν να το λύσουν, χωρίς όμως να τα καταφέρνουν.

γ) Μετά εμφανίζεται ένα άλλο πρόσωπο που δίνει κάποια συμβουλή.

δ) Στο τέλος ο ήρωας του παραμυθιού περνάει κάποιες **δοκιμασίες**, και καταφέρνει να λύσει το πρόβλημα.

Στο παραμύθι που διαβάσαμε, αν νομίζετε ότι ο ήρωας περνά από τα παραπάνω στάδια, τότε συμπληρώστε τον παρακάτω πίνακα:

|  |  |
| --- | --- |
| Στάδια εξέλιξης του παραμυθιού |  |
| α) Πρόβλημα του ήρωα | Το πρόβλημα του βασιλιά ήταν η ανορεξία του |
| β) Κάποιοι προσπαθούν να το λύσουν | Προσπάθησαν να το λύσουν πολλοί γιατροί, αλλά δεν τα κατάφεραν. |
| γ) Εμφανίζεται ένα άλλο πρόσωπο | Τότε εμφανίστηκε ένα άλλο πρόσωπο, ένας γέρος σοφός, που ήξερε από γιατρικά και πρότεινε στον ήρωα ένα γιατρικό, δηλ. να φάει το πιο γλυκό ψωμί. |
| δ) Δοκιμασίες του ήρωα | Οι δοκιμασίες του βασιλιά που κράτησαν τρεις ημέρες ήταν οι εξής:α) να θερίσει ένα χωράφι με σιτάριβ) να αλωνίσει το θερισμένο σιτάριγ) να το λιχνίσειδ) να το πάει στο μύλο, για να το αλέσειε) να το ζυμώσειστ) να το φουρνίσει |

    **ΘΕΜΑΤΑ:**

1) Η τεμπελιά και η έλλειψη ενδιαφερόντων κάνει τον άνθρωπο δυστυχισμένο,

2) Το ψωμί στο καθημερινό τραπέζι αποκτά μεγαλύτερη αξία όταν  ο άνθρωπος έχει κοπιάσει για να το αποκτήσει,

3) Η δουλειά και η δημιουργία προσφέρει στον άνθρωπο ικανοποίηση και χαρά.

    **ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ**: Η αξία της εργασίας για τον άνθρωπο.

**ΕΝΟΤΗΤΕΣ:**

1η ΕΝΟΤΗΤΑ: "Κάποτε... λέει ο λόγος".

2η ΕΝΟΤΗΤΑ: "Όπου κάποια... το κεφάλι".

3η ΕΝΟΤΗΤΑ: "Κι ο βασιλιάς... κι εμείς έτσι!".

**ΠΛΑΓΙΟΤΙΤΛΟΙ**:

 1η ΕΝΟΤΗΤΑ: Η ανορεξία του βασιλιά.

2η ΕΝΟΤΗΤΑ: Οι ανώφελες συμβουλές του γέροντα για να γιατρευτεί ο βασιλιάς και ο θυμός του βασιλιά.

 3η ΕΝΟΤΗΤΑ: Η δοκιμασία του βασιλιά και η λύση του προβλήματός του με την αλλαγή της συμπεριφοράς του.

**ΤΕΧΝΙΚΗ**:

 -  Ο αφηγητής βρίσκεται μπροστά στο ακροατήριό του και η αφήγησή του είναι προφορική.

- Ερωτοαποκρίσεις.

- Τεχνική της αινιγματικής φράσης "να φας το πιο γλυκό ψωμί του κόσμου".

 - Περιγραφή.

**ΓΛΩΣΣΑ:** Απλή και φυσική, με τη ζωντάνια και την αμεσότητα που διαθέτει ο προφορικός λόγος. Λέξεις κεφαλλονίτικης διαλέκτου.