



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ
**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ
ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ: «Μύθοι του Αισώπου. Συμβολισμοί και πρακτικές εφαρμογές στην προσχολική εκπαίδευση».

«Aesop's Myths. Symbols and practices in pre-school education».

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ: ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΒΛΑΧΟΥ

ΕΞΑΜΗΝΟ: Η'

ΑΕΜ: 2703

**Α' ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος, Αναπληρωτής Καθηγητής,
Διευθυντής Μεταπτυχιακού**

Β' ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: Δόξα Κωτσαλίδου, Ε.Ε.ΔΙ.Π.

Φλώρινα, 29/5/2017

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	3
SUMMARY	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο « Ο ΜΥΘΟΣ».....	5
1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΥΘΟΣ	5
1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	7
1.3 Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο « Ο ΑΙΣΩΠΟΣ».....	11
2.1 Η ΖΩΗ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ	11
2.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΩΝ ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ	12
2.3 ΠΑΡΑΘΕΣΗ ΤΩΝ 345 ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο «Η ΑΝΑΛΥΣΗ 20 ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΟΥΣ».....	28
3.1 ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.	28
3.1.1 Συμβολισμοί.....	28
3.2 ΛΙΟΝΤΑΡΙ ΚΑΙ ΠΟΝΤΙΚΙ	29
3.3 Ο ΨΕΥΤΗΣ ΒΟΣΚΟΣ.....	31
3.4 Ο ΤΖΙΤΖΙΚΑΣ ΚΑΙ Ο ΜΕΡΜΗΓΚΑΣ.	33
3.5 Ο ΓΕΩΡΓΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥ.....	35
3.6 Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η ΧΕΛΩΝΑ.	37
3.7 Ο ΚΑΚΟΣ ΓΙΑΤΡΟΣ.	39
3.8 ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ ΚΑΙ ΤΟ ΛΙΟΝΤΑΡΙ.....	41
3.9 Ο ΓΑΙΔΑΡΟΣ ΠΟΥ ΠΟΥΛΙΟΤΑΝ.....	43
3.10 Ο ΣΚΥΛΟΣ ΚΑΙ Η ΑΛΕΠΟΥ.....	45
3.11 Η ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ ΚΑΙ Ο ΟΡΚΟΣ.	47
3.11 Ο ΒΟΣΚΟΣ ΚΑΙ Η ΘΑΛΑΣΣΑ.....	49
3.12 Ο ΠΛΗΓΩΜΕΝΟΣ ΛΥΚΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ.....	51
3.13 Η ΤΣΙΧΛΑ.....	53
3.14 Ο ΗΛΙΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΒΑΤΡΑΧΟΙ	55
3.15 Ο ΚΑΒΟΥΡΑΣ ΚΑΙ Η ΑΛΕΠΟΥ.	57
3.16 Ο ΞΥΛΟΚΟΠΟΣ ΚΑΙ Ο ΕΡΜΗΣ.	59
3.17 Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΚΑΙ Ο ΔΙΑΣ.....	61
3.18 ΚΑΛΙΑΚΟΥΔΑ ΚΑΙ ΠΟΥΛΙΑ.....	63
3.19 Ο ΠΟΝΤΙΚΟΣ ΚΑΙ Ο ΒΑΤΡΑΧΟΣ.....	65

3.20 ΟΙ ΠΟΝΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΓΑΤΕΣ.....	67
3.21 ΤΟ ΛΙΟΝΤΑΡΙ ΚΑΙ Ο ΤΑΥΡΟΣ.....	69
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ^ο « ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ».....	71
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	71
4.1 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ-ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΟΥ	71
4.2 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	72
4.3 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	73
4.4 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	74
4.5 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ	75
4.6 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ	76
4.7 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ	77
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	78
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	79

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το θέμα της παρούσας εργασίας είναι « Μύθοι του Αισώπου. Συμβολισμοί και Πρακτικές Εφαρμογές στην Προσχολική Εκπαίδευση».

Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στον μύθο γενικότερα. Έχει γίνει προσπάθεια να οριστεί τι είναι μύθος και να εξαχθεί ένας ορισμός. Καταγράφεται επίσης η ιστορική αναδρομή του μύθου καθώς και ο σκοπός του.

Στο δεύτερο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας γίνεται λόγος στον Αίσωπο, τον σπουδαίο αυτόν μυθογράφο. Αρχικά αναλύεται η ζωή και το έργο του. Εν συνεχεία αναλύονται τα χαρακτηριστικά στοιχεία των μύθων του. Στο τέλος του κεφαλαίου αυτού καταγράφονται και οι 345 μύθοι του Αισώπου.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται η ανάλυση είκοσι μύθων του Αισώπου από τους 345. Η ανάλυση αυτή περιλαμβάνει την ανάλυση του περιεχομένου κάθε μύθου, την δομή και τα χαρακτηριστικά του, το ηθικό δίδαγμα κάθε μύθου και τέλος τους συμβολισμούς του.

Το τέταρτο κεφάλαιο πραγματεύεται τις πρακτικές εφαρμογές των μύθων του Αισώπου στην προσχολική εκπαίδευση. Οι κλάδοι οι οποίοι αναφέρονται είναι η γλώσσα και η ανάπτυξη του λόγου, η αισθητική αγωγή, η κινητική αγωγή, η μουσική αγωγή, η δημιουργικότητα, η θεατρική αγωγή και το φυσικό περιβάλλον.

Τέλος, υπάρχουν τα συμπεράσματα, τα οποία συνοψίζουν τα ευρήματα κάθε κεφαλαίου.

SUMMARY

The subject of this final thesis is “Aesop’s Myths. Symbols and practices in pre-school education”.

The first chapter refers to myth in general. An attempt has been made to define what exactly myth is because its nature is controversial and there are a lot of studies about it. Also, this chapter refers to the historical reflection of myth as well as its purpose.

The second chapter of this thesis is about the great mythologist, Aesop. At first have been analyzed his life and his life. Subsequently this this has been analyzed the myth’s features. In the end have been recorded the 345 myths of Aesop.

In the third chapter twenty of these myths have been analyzed. This analysis includes each myths content, its structure and its characteristics, the moral lesson of each myth and finally its symbolism.

The fourth chapter deals with the practical applications of Aesop’s myths in preschool education. The branches that are mentioned are the language and the development of speech, aesthetic education, kinetic education, musical education, creativity, theatrical education and the natural environment.

Finally, there are the conclusions, which summarize the findings of each chapter.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο « Ο ΜΥΘΟΣ»

1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΜΥΘΟΣ

Είναι δύσκολο να προσδιοριστεί η έννοια του μύθου. Φαίνεται ότι ο μύθος δημιουργήθηκε από τους ανθρώπους σαν μία μορφή γλώσσας, η οποία είχε σαν στόχο την ερμηνεία της πραγματικότητας. Γίνεται αντιληπτό ότι ο μύθος στην προϊστορία αποτελούσε ένα είδος απλοϊκής πίστης καθώς και μία μορφή ιδεολογίας (Αύδικος, 1996). Ο μύθος αποτελεί μία αξιοθαύμαστη αφήγηση η οποία χρησιμοποιεί πρόσωπα θεϊκής καταγωγής για να επεξηγήσει τις ρίζες και τη φύση του ανθρώπου και του κόσμου. (Σαρίκας, 1993)

Η προέλευση και η οντότητα του μύθου φαίνεται να είναι αμφιλεγόμενη και μερικώς άγνωστη, καθώς επίσης αποτελεί μεγάλο μέρος της παράδοσης. Πιο συγκεκριμένα, ο μύθος συγγέει και συνδέει γεγονότα της πραγματικής ζωής και ανθρώπους με φανταστικά γεγονότα και πλάσματα, με σκοπό την ερμηνεία της φύσης ή των φαινομένων ή θεσμών, ακόμα και κάποια αντίληψη ή πίστη που σχετίζεται με την θρησκεία (Πάπυρος Λαρούς).

Σε ένα γενικότερο πλαίσιο, οι μύθοι στον πυρήνα τους έχουν να κάνουν με στοιχεία θρησκείας ή μαγείας ή εξωπραγματικά αλλά παράλληλα και πραγματικά γεγονότα τα οποία όμως δεν υπακούουν σε σταθερούς κανόνες.

Οι μύθοι διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με το περιεχόμενό τους:

- Θεογονικοί μύθοι, έχουν να κάνουν με την γέννηση, την ύπαρξη και την ιστορία των θεών, όπως π.χ. η γέννηση της Αθηνάς από το κεφάλι του Δία κ.α.
- Κοσμογονικοί μύθοι, οι οποίοι αναφέρονται στην δημιουργία του κόσμου, όπως π.χ. οι Τιτάνες, οι ημίθεοι, δίδαξαν τη ζωή στον άνθρωπο, που προήλθε από χώμα, ζώο, δέντρο κ.λπ.
- Αιτιολογικοί μύθοι, οι οποίοι εξηγούν την ύπαρξη και την καταγωγή των όντων
- Εσχατολογικοί μύθοι, οι οποίοι αναφέρονται στο «τέλος» του κόσμου
- Ηθικοί μύθοι, οι οποίοι κάνουν λόγο για τον αγώνα που καταβάλλει το αγαθό κατά του κακού
- Ιστορικοί μύθοι, οι οποίοι πραγματεύονται πολέμους, εκστρατείες κ.λπ.
- Πολιτικοί μύθοι, οι οποίοι επινοούνται από τους πολιτικούς με στόχο να δικαιολογήσουν τα πολιτικά και πολεμικά τους σχέδια
- Ηρωικοί μύθοι, οι οποίοι πραγματεύονται πολυπληθείς τοπικούς ήρωες (Αναγνωστόπουλος, Α Ανιχνεύσεις, Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας, 1987:σελ.94).

Ο μύθος αποτελεί αναμφίβολα ένα από τα αρχαιότερα λογοτεχνικά είδη, επειδή πηγάζει από την φυσική ανάγκη του ανθρώπου να εκφραστεί μέσα από οπτικά μέσα, εικόνες σε συγκεκριμένη μορφή. Από την στιγμή που ο άνθρωπος εκφράστηκε μέσα από την ομιλία, άρχισε να συνθέτει μύθους. Η ετυμολογία της λέξης μύθος καθίσταται αποκαλυπτική: από την ινδοευρωπαϊκή ρίζα bha(s), που σημαίνει «μιλώ», στα ελληνικά το φημί (μιλώ), στα λατινικά το fari (μιλώ) και το fibula (φήμη, διήγηση, μύθος), στα ρωσικά basuija (μύθος). Ο μύθος όμως αποτελεί μία αφήγηση και το γεγονός αυτό το κάνει να έχει στενή σχέση και σύνδεση με το παραμύθι. Το παραμύθι λοιπόν και ο μύθος έχουν στενές ρίζες καθώς και τα δύο αυτά είδη παραθέτουν παρόμοιους αν όχι ίδιους προβληματισμούς. (Σαρίκας, 1993)

Στους μύθους αποτελεί συχνό φαινόμενο τα ζώα να πράττουν και να συμπεριφέρονται σαν ανθρώπινα όντα. Οι περισσότεροι μύθοι έχουν διδακτικό χαρακτήρα και προβάλλουν τα λάθη και τις αδυναμίες των ανθρώπων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι φανταστικές και ηθικοπλαστικές ιστορίες του Αισώπου. (Πάπυρος Λαρούς, σελ. 183)

Κατά τον Lessing ο μύθος έχει δύο βασικά γνωρίσματα, το πρώτο γνώρισμα είναι πως ο κάθε μύθος πρέπει να αφήνει στον αναγνώστη ένα δίδαγμα και αυτό το δίδαγμα πρέπει να διαφαίνεται μέσα από την διήγηση. Ο μύθος δηλαδή παρουσιάζει και μεταφέρει διδάγματα στους ανθρώπους με ευχάριστο και κατανοητό τρόπο. Ο διδακτικός χαρακτήρας του μύθου γίνεται αντιληπτός παρουσιάζοντας την συμπεριφορά των ανθρώπων μέσα από τις πράξεις ζώων. Μέσα από τη συμπεριφορά αυτή ο αναγνώστης καλείται να την κρίνει και να καταλήξει σε συμπεράσματα για την δική του συμπεριφορά. Ο διδακτικός σκοπός πραγματοποιείται μέσα από τη μέθοδο της αναλογίας. (Επιθεώρηση Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί-Αφιέρωμα, 1987:σελ. 115-116)

Ο καθηγητής Μ. Μερακλής υποστηρίζει ότι ο μύθος αντικατοπτρίζει την τέχνη καθώς αποτελεί αέναη πηγή από δαιμόνιες ιδέες, σαγηνευτικές εικόνες, ενδιαφέροντα θέματα, αλληγορίες και συνεχή σύμβολα. (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί –Αφιέρωμα, 1987:σελ. 18)

Ακόμα και ο Πλάτωνας κυρίως στο έργο του «Πολιτεία» έκανε λόγο για την ωφελιμότητα των μύθων αναφερόμενος στην αγωγή των παιδιών και αποδέχεται «ότι πρώτον τοις παιδίοις μύθους λέγομεν...», και εννοεί τα πλαστά διηγήματα, τους μύθους για τα ζώα κ.λ.π. Όπως είναι γνωστό τα νήπια απολαμβάνουν να ακούν την αφήγηση μύθων, είναι ανάγκη οι μητέρες να διηγούνται στα παιδιά τους άριστους μύθους, τους οποίους θα αντλήσουν από προσεκτική επιλογή, γιατί αυτοί διαμορφώνουν και καλλιεργούν την ψυχή των παιδιών. (Τέχνη και Τεχνική του παραμυθιού, 1997:σελ. 64)

1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Ο μύθος αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα και αρχαιότερα λογοτεχνικά είδη. Όπως και το ανθρώπινο γένος έτσι και ο μύθος κατάγεται από την ανατολή. Ο λαός αποτελεί τον πρώτο μυθοποιό, ο οποίος τους δημιούργησε μέσα από τις ανησυχίες του. Αρχικά, οι μύθοι είχαν μόνο προφορικό χαρακτήρα και μεταφερόντουσαν από στόμα σε στόμα. Όταν ανακαλύφθηκε η γραφή δημιουργήθηκαν οι πρώτοι μύθοι. Οι ποιητές παίρνοντας έναυσμα από τους μύθους δημιούργησαν διάφορα είδη λογοτεχνημάτων. (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, «Μυθοποιοί-Αφιέρωμα»,1987:σελ.49)

Οι μύθοι με πρωταγωνιστές τα ζώα είναι η πλειοψηφία των μύθων και βρίσκονται σε όλους τους λαούς. Ωστόσο η προέλευση τους είναι αμφιλεγόμενη καθώς υπάρχουν πολλές θεωρίες για αυτή. Υπάρχει η θεωρία ότι ο μύθος είναι λείψανα παλαιότατου έπους των ζώων. Άλλη θεωρία είναι πως προέρχεται από την Ινδία και από εκεί εξαπλώθηκαν στην Δύση. Μία Τρίτη θεωρία υποστηρίζει πως όλοι οι μύθοι των ζώων είναι ελληνικοί.

Ο άνθρωπος από τα χρόνια που ζούσε πρωτόγονα ανέπτυξε πολύ στενή σχέση με τα ζώα. Παρατηρούσε τις αντιδράσεις τους και έτσι ανέπτυξε τις δικές του. Έτσι, αργότερα έδωσε στα ζώα διάφορες ιδιότητες που αντικατοπτρίζουν την ψυχοσύνθεση και τις αντιδράσεις του ανθρώπου.

Οι μύθοι των ζώων εμφανίζουν ποικίλο χαρακτήρα. Συνήθως διακρίνονται σε 4 (τέσσερις) κατηγορίες:

- Αιτιολογικές διηγήσεις: είναι διηγήσεις που έχουν να κάνουν με τις μυστηριώδεις ιδιότητες των ζώων και δίνεται κάποια εξήγηση και κάποια ερμηνεία.
- Ευτράπελες και παιγνιώδεις διηγήσεις: είναι οι διηγήσεις με στιγμιότυπα από την ζωή των ζώων, τα οποία μπορεί να είναι πραγματικά ή πλασματικά.
- Σκωπτικές διηγήσεις: αφορούν σωματικές και ψυχικές διαφοροποιήσεις και ιδιαιτερότητες των ζώων π.χ. διάπλαση των ζώων.
- Αλληλοιδορίες: διηγήσεις που αναφέρονται στα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των ζώων με ομιλητές τα ίδια τα ζώα. (Αναγνωστόπουλος, «Α Ανιχνεύσεις, Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας»,1987:σελ.82-84)

1.3 Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Κατά την δεύτερη ή Τρίτη δεκαετία της Επανάστασης, προτιμούνταν οι στιχουργημένοι μύθοι με στόχο την πνευματική όσο και την ψυχική ανάπτυξη των παιδιών. Οι παιδαγωγικές τάσεις της εποχής τοποθετούσαν το παιδί στο κέντρο της διδασκαλίας και με τον τρόπο αυτό εμπλούτιζαν διαρκώς τον χώρο της λογοτεχνίας. Έτσι, στα αναγνωστικά βιβλία του σχολείου εισχωρούν παραμύθια και μύθοι με ποικιλία στην θεματολογία π.χ. ήθη, έθιμα, δημοτικά τραγούδια, ποιήματα κ.α. (Μπενάκος,1987)

Παλαιότερα οι μύθοι εικονογραφούνταν με ξυλογραφίες ακαδημαϊκής τεχνοτροπίας. Κατά το πέρασμα των χρόνων γίνεται προσπάθεια εικονογράφησης των μύθων από διαπρεπείς ζωγράφους και μέσα από την εικονογράφηση αυτή προβάλλεται η αφηγηματική κίνηση, το χιούμορ και η ειρωνεία. (Μπενάκος,1987)

Μετά το 1982 οι μύθοι του Αισώπου εισέρχονται στα αναγνώσματα των καινούργιων βιβλίων του σχολείου όμως η λειτουργία τους ήταν διαφορετική: α)από παιδευτική άποψη προσφέρονται οι σκωπτικοί, οι ευχάριστοι, αυτοί που διεγείρουν κάποιον προβληματισμό, β)από διδακτική άποψη προβάλλονται οι δοκιμότερες μεταφράσεις ή διασκευές τους με σκοπό τη λογοτεχνική τους δύναμη. Οι μύθοι και όλα τα είδη λογοτεχνίας συμβάλουν και χρησιμεύουν με στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την ελληνική γραμματεία και την ανάπτυξη της αισθητικής καλλιέργειας. Και, γ) από την εικαστική πλευρά, ζωγράφοι ζωγράφισαν ελεύθερα χωρίς φραγμούς λαμβάνοντας υπόψιν τις ιδιαιτερότητες της παιδικής ευαισθησίας στην τέχνη, τους μύθους και τα παραμύθια. (Μπενάκος, 1987).

Στις Ελληνικές πόλεις-κράτη η καθιέρωση της ελευθερίας του λόγου ήρθε λίγο μετά τον θάνατο του Αισώπου, οι ρητοροδιδάσκαλοι της εποχής έκαναν χρήση των μύθων όχι μόνο για την πραγμάτευση ζητημάτων ηθικής, αλλά και για την διδασκαλία των μαθητών γραμματικών κανόνων. Αυτό συνέβαινε επειδή ακριβώς οι ιστορίες ήταν μικρές και υποδειγματικές ως προς την επιχειρηματολογία και την ανάλυση . (Ανδρέου, 2000)

Από την αρχαιότητα κιόλας, οι μύθοι χρησιμοποιήθηκαν και στην διδασκαλία των παιδιών. Οι μύθοι διαθέτουν πολύ σημαντική παιδαγωγική σημασία και αυτό παίζει πολύ σπουδαίο ρόλο στην τρυφερή και ευαίσθητη παιδική ηλικία. Τόσο οι Έλληνες όσο και οι Ρωμαίοι είχαν τους μύθους ως διδακτικό μέσο. Ένας Ρωμαίος ρητοροδιδάσκαλος, αναφέρει πως οι μύθοι του Αισώπου προσελκύουν τις ψυχές, ιδιαίτερα, των αγροτών και των αγράμματων, οι οποίοι ακούν με μεγαλύτερη σιγουριά, αυτά που διαδραματίζονται στους μύθους και εξαιτίας αυτής τους της ευχαρίστησης συμφωνούν εύκολα με αυτά (Κυριακίδης

«Ελληνική Λαογραφία» μέρος Α:Μνεία του λόγου,1965:σελ.252-253). Άλλωστε, η παροχή τέρψης και απόλαυσης μέσα από τον μύθο αποτελούσε πάντα λίγο ή πολύ το βασικό κίνητρο των μυθοποιών. Πάντα όμως ήταν γνωστή η μορφωτική δύναμη του μύθου, καθώς έχει την ευθύνη να παιδεύουν τους ανθρώπους . (Αυδίκος, 1994)

Ο σκοπός των μυθολόγων ήταν και ο αρχικός προσανατολισμός της παιδείας μέσα από τα ηθικά διδάγματα που προκύπταν, να συμβάλλουν στη διαμόρφωση του ήθους των μαθητών, ίσως σύμφωνα με τις αρχές της χριστιανικής ηθικής . (Αυδίκος, 1994:σελ.181)

Μέσα από την διδασκαλία εισχώρησης και αποδοχής στο σχολικό περιβάλλον, εκτός του παιδευτικού τους χαρακτήρα οι μύθοι κατάφεραν να αντιμετωπίζονται ως λογοτεχνικά έργα και να προσελκύουν το ενδιαφέρον των μεγάλων ανθρώπων με σκοπό την ψυχαγωγία. Έτσι, έχοντας εδραιωθεί στην καθημερινή ζωή μικρών και μεγάλων θεωρήθηκαν κατάλληλοι για την ηθική μόρφωση του λαού. (Κατσαδώρας «οι μύθοι των ζώων» άρθρο,σελ.7)

Μετά το τέλος του 12^{ου} αιώνα, οι μύθοι των ζώων κατέκτησαν δύο νέες λειτουργίες: ως τέχνη, για να εκτιμάται η αξία τους ξεχωριστά αλλά και ως κοινωνικοπολιτική σάτιρα. Δηλαδή, τους δόθηκε μεγαλύτερη σημασία ως μορφή κοινωνικού σχολιασμού αλλά και σάτιρας. Έτσι, η συνέχιση των άγριων ζώων (λιοντάρι, λύκος) με γνωστούς σκληρούς κοινωνικούς θεσμούς, τάξεις ή ρόλους (τα δικαστήρια, τη μοναρχία, τον πλούτο) ήταν μονόδρομος. Και αντίστοιχα τα όχι τόσο άγρια ζώα (αμνός) με ανάλογες κοινωνικές ομάδες. Για παράδειγμα ένας μυθογράφος σχολίασε τις δυσκολίες των φτωχών μέσα από τους μύθους του και βέβαια δεν μπορούσε από τον αισώπειο μύθο να παραλειφθεί μια παρόμοια κοινωνικοκριτική λειτουργία. (Κατσαδώρας «οι μύθοι των ζώων» άρθρο,σελ.181)

Η παιδαγωγική αντίληψη θεωρεί όλα τα παιδικά αναγνώσματα, ανάμεσα σε αυτά και τους μύθους σπουδαία μορφωτικά αγαθά για τον ηθοπλαστικό, ψυχαγωγικό, γλωσσικό, συναισθηματικό, γνωστικό καθώς και δημιουργικό τους χαρακτήρα. (Αναγνωστόπουλος, 991:σελ.82)

- I. Ξεκινώντας από τον ηθοπλαστικό τους χαρακτήρα, διαμορφώνεται μέσα από την θετική, καθαρή και εύκολα κατανοητή ηθική διάσταση των μύθων. Μέσα από τους μύθους τα παιδιά μαθαίνουν να αγαπούν το αγαθό και να μισούν το κακό. Επίσης, τονίζεται η υπερνίκηση των δυσκολιών, καλλιεργώντας στα παιδιά την αρετή της γενναιότητας και του θάρρους .(Μερακλής,1993:σελ.193)
- II. Ο ψυχαγωγικός χαρακτήρας είναι χτισμένος πάνω στα θεμέλια του ότι οι μύθοι είναι έργα τέχνης, τα οποία χαρίζουν απλόχερα ευχαρίστηση και αφυπνίζουν το αίσθημα του ωραίου. Κύριος σκοπός τους είναι η καλλιτεχνική διήγηση, προσπαθώντας μέσα από αυτή να χαρίσουν ευχάριστες ώρες στα παιδιά .(Μαντάς, 1972:σελ.59)
- III. Ο γλωσσικός χαρακτήρας του, στηρίζεται στην θεωρία ότι ο μύθος είναι από τα καταλληλότερα μέσα που ο μαθητής συνηθίζει να ακούει προσεκτικά από τους άλλους και στην συνέχεια να διηγείται και ο ίδιος (Μαντάς, 1972:σελ.59).

- IV. Όσον αφορά τον συναισθηματικό χαρακτήρα, οι μύθοι επηρεάζουν άμεσα τα συναισθήματα των παιδιών με τρόπο, ώστε να ευχαριστιούνται όχι μόνο από τις υλικές χαρές, αλλά και από τις μη υλικές.
- V. Ο γνωστικός χαρακτήρας, που μέσω αυτού προσφέρονται ζωολογικές φυσικές, γεωγραφικές γνώσεις με ευχάριστο και αβίαστο τρόπο, που θα ήταν θεμιτό μέσω των μύθων να προσφέρονται όλες οι γνώσεις στο σχολείο (Μαντάς, 1972:σελ.60).
- VI. Τέλος, ο δημιουργικός χαρακτήρας, ο οποίος επιτυγχάνεται μέσω της διήγησης των μύθων, οι οποίοι αφυπνίζουν το δημιουργικό πνεύμα των παιδιών. Αυτό επιτυγχάνεται όσο η θύμηση των αναμνήσεων για την ολοκλήρωση μιας διήγησης γεννά τη χαρά, την οποία αισθάνεται κάποιος όταν δημιουργεί (Μαντάς, 1972:σελ.59)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο « Ο ΑΙΣΩΠΟΣ»

2.1 Η ΖΩΗ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ

ο Αίσωπος ήταν μία αμφιλεγόμενη οντότητα στην αρχαιότητα. Έτσι, έχουν γραφτεί πολλά για την ζωή και το έργο του. Υπήρξε ο πρώτος και ο πιο διάσημος από τους Έλληνες μυθοποιούς.(Σαρίκας, 1993)

Σύμφωνα με αρχαίους συγγραφείς, ο Αίσωπος πρέπει να έζησε γύρω στα 600 π.Χ. και είχε καταγωγή από την Θράκη και όχι από την Φρυγία όπου λέγεται. (Νούκιος, 1993) Υπήρξε δούλος στη Σάμο, στην υπηρεσία του Ιάδμονα, ο οποίος εκτιμώνται τα πνευματικά του χαρίσματα, την ευφυΐα και την σοφία του, αργότερα τον απελευθέρωσε. Η εξωτερική φύση του Αισώπου, δεν θα χαρακτηριζόταν από το επίθετο ευπαρουσίαστος. Αρχικά, ήταν μουγκός, με μακρύ κεφάλι, κοντολαιμής, με μεγάλη κοιλιά, μαυριδερός και καμπούρης. Λέγεται ότι ξεπερνούσε ακόμα και τον ομηρικό Θερσίτη στην ασχήμια. Αυτή του την όψη έρχεται να επιβεβαιώσει και η προτομή του στη Villa Albani στη Ρώμη.

Ο Αίσωπος ήταν γνωστός ως λογοποιός, επινοητής καθώς και αφηγητής ιστοριών σε πεζό λόγο (Αναγνωστόπουλος, 1987). Θεωρείται ως ιδρυτής του λογοτεχνικού είδους το οποίο ονομάζεται παραβολή ή αλληγορία. Παρόλα αυτά, παρόμοιου τύπου κείμενα βρέθηκαν από διασωθέντα αποσπάσματα έργων τα οποία γράφτηκαν από τον Ησίοδο και τον Αρχίλοχο. Την εποχή την οποία ο πεζός λόγος άρχισε να χρησιμοποιείται από τους συγγραφείς σαν μέσο έκφρασης είναι γνωστό ότι δημιουργήθηκαν οι μύθοι του Αισώπου. Μέχρι τότε όμως, μόνο ο έμμετρος λόγος και η ποίηση θεωρούνταν το μοναδικό εκφραστικό είδος για τους συγγραφείς (Αλεξίου, 1985).

Επιπλέον, ο Αίσωπος διακρινόταν από παρατηρητικότητα καθώς και αξία και ικανότητα αντίληψης. Βασιζόταν πάνω σε παλαιούς μύθους με σκοπό να πλάσει τους δικούς του με σαφήνεια και εύλωτη αλληγορία. Επιπρόσθετα, μαχόταν επίμονα την αδικία και την βαναυσότητα και ασκούσε έντονη κοινωνική και πολιτική κριτική (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Τα πλούσια πνευματικά του χαρίσματα ήταν η αφορμή να πάρει μέρος σε πολλές συζητήσεις. Έδωσε ακόμα, λύσεις σε ποικίλα ερωτήματα ή προβλήματα αλλά πολλές φορές στάθηκε προστάτης του ίδιου του εαυτού έναντι διαφόρων περιπετειών της ζωής του (Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα,σελ.130).

Την εποχή της ζωής του Αισώπου, βασίλευε ειρήνη και οι βασιλείς έστελναν αινίγματα ο ένας στον άλλον. Ο Αίσωπος ζώντας στην Βαβυλώνα έλυne τα αινίγματα των βασιλιάδων. Στη συνέχεια, πήγε στην Αίγυπτο όπου και ήθελε να νικήσει όλους τους σοφούς του τόπου. Επόμενος προορισμός του για να δείξει την σοφία του ήταν η Ελλάδα και οι Έλληνες σοφοί. Τελευταίους του προορισμός ήταν οι Δελφοί όπου τον δέχτηκαν με χαρά. Οι κάτοικοι των Δελφών ζούσαν και επιβίωναν από τις προσφορές των Ελλήνων στο μαντείο, έτσι δεν τον πρόσεξαν αρκετά. Τότε ο Αίσωπος τους μάζεψε όλους και είπε: «Θαρρώ πως είστε όμοιοι με ένα ξύλο πεταμένο στη θάλασσα. Από μακριά το ξύλο αυτό φαίνεται πολύτιμο, όταν όμως σιμώσει, τότε καταλαβαίνεις πως δεν έχει καμία αξία. Έτσι και εγώ από μακριά νόμιζα πως αξίζετε και σας θαύμαζα τώρα όμως βλέπω πως γελάστηκα. Είστε οι πιο τιποτένιοι άνθρωποι

από όσους γνώρισα». Φυσικά, οι ιερείς των Δελφών θύμωσαν και αποφάσισαν να τον σκοτώσουν. Έτσι λοιπόν, με ένα τέχνασμα τον έβγαλαν κλέφτη του ιερού ναού και τον καταδίκασαν σε θάνατο. Ο Αίσωπος παρά την ευφύια του δεν μπόρεσε να πράξει κάτι για να σωθεί. Τον γκρέμισαν από τον βράχο και τον σκότωσαν. Αμέσως μετά ξέσπασε στους Δελφούς λοιμός και οι κάτοικοι των Δελφών αποφάσισαν να τιμήσουν τον λαϊκό ήρωα, έστω και μετά τον θάνατο με αναθηματική στήλη. (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί, Αφιέρωμα, 1987:σελ.67-68)

Ο Αίσωπος μυθοποίησε όλα τα ανθρώπινα και έδωσε μιλιά σε όλα τα θηρία για να μας περάσουν το μήνυμα τους. Κατακρίνει και καταδικάζει την πλεονεξία, την έπαρση και την απάτη. Αυτούς τους ρόλους, τους παίζει κάποιος Λέων και Αλώπηξ και Ίππος. Ακόμα και η χελώνα έχει φωνή. Μέσα από τα ζώα αυτά τα παιδιά διδάσκονται την πραγματικότητα. (Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας, Μύθοι και Μυθοποιοί-Αφιέρωμα, 1987:σελ.96)

Οι μύθοι ήταν το παράδειγμα ώστε να στηριχθούν τα επιχειρήματα, και οι άνθρωποι τους άκουγαν πολύ ευχάριστα. (Νούκιος, Αιτωλός, 1993)

2.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΩΝ ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ

Οι μύθοι του Αισώπου φαίνεται να έχουν πάντα έναν καθορισμένο στόχο, κυρίως ηθικοκοινωνικού περιεχομένου. Το περιεχόμενο τους χαρακτηρίζεται από κάποια συγκεκριμένα στοιχεία που τους κάνει ιδιαίτερα ξεχωριστούς από οποιοδήποτε άλλο είδος της λογοτεχνίας αλλά και εύκολα αναγνώσιμο από μικρούς και μεγάλους. Τα κυριότερα από αυτά τα στοιχεία συγκεντρώνονται παρακάτω:

- Η λιτότητα στο ύφος και στα εκφραστικά μέσα: Ο μυθοποιός δεν στοχεύει στο να εντυπωσιάσει τους ακροατές του με εκφράσεις περίεργες και κάθε είδους ορολογία. Τα λεγόμενα του Αισώπου στους μύθους του ήταν εκφραστικά δοσμένα απλά και παραστατικά. (Σακελλαρίου, 1995) Όπως έχει δηλώσει και ο κύριος Μαντάς «χωρίς εξεζητημένες λογοτεχνικές επενδύσεις, χωρίς πολυκύμαντους περιγραφές και περιπλανήσεις, χωρίς δαιδαλώδεις πλοκάς». (Μαντάς, 1972)

Οι μύθοι του Αισώπου λοιπόν, είναι λιτοί με σαφείς φράσεις, καθарές, σύντομες και συνάμα περιεκτικές. Με χαρακτηριστικό στοιχείο την απλότητα, την καθαρότητα των μύθων του ο ίδιος ο Αίσωπος τους έκανε να χαρακτηριστούν ως τα αναγνώσματα τα οποία ταιριάζουν στα λαϊκά στρώματα (Μερακλής 1993). Πρόκειται δηλαδή, για μύθους με μία ιδιαίτερη χάρη και μια θαυμαστή απλότητα, με έναν λόγο χωρίς περιττά λεκτικά καλλωπίσματα, ίσως λίγο αφελής και παιδικός. Τις περισσότερες φορές αποτελούνται από ένα επεισόδιο διότι αν ο κάθε ένας από αυτούς αποτελούσε μια εκτενή διήγηση δε θα πετύχαιναν τον σκοπό τους (Αναγνωστόπουλος, 1998). Ο Α.Βουγιούκας υποστηρίζει «χωρίς κάποιους, έστω εξωτερικούς περιορισμούς, πρέπει να είσαι από στόμα λαϊκού παραμυθά ή πολύ δυνατός πεζογράφος, για να αγωνιστείς τον Αίσωπο και να αντισταθμίσεις την λιτότητα και την επιγραμματικότητα του ύφους με άλλες λογοτεχνικές αρετές» (Βουγιούκας, 1980:σελ.298).

- Η διδακτικότητά τους: Οι μύθοι του Αισώπου τελειώνουν συνήθως με μία παροιμία ή με ένα επιμύθιο, με τον τρόπο αυτό συμπυκνώνει την ουσία της αφήγησης του, ώστε να επιδράσει με φρονηματικό τρόπο στο ακροατήριο του, που είναι συνήθως παιδιά. Η ευγένεια και οι καλοί τρόποι αποτελούν παιδαγωγικό στοιχείο των ελληνικών μύθων, για αυτό και ο Αίσωπος θέλει να διδάξει την καλή συμπεριφορά και αυτό επιτυγχάνεται με τη μίμηση και τον παραδειγματισμό (Αύδικος, 1994). Έχουν δηλαδή, μία διδακτική διάθεση, ιδιαίτερα για κάποια ηθική δικαίωση, όπου το κακό τιμωρείται, η αδικία αποκαλύπτεται και πάντα κυριαρχεί το καλό. Αυτοί που εν τέλει νικάνε, προηγούμενος, αγωνίστηκαν και υποφέρουν. Έτσι, δια μέσω της αφήγησης του μύθου αποκαλύπτονται ηθικές αξίες, τίθενται μηνύματα, προσδίδονται συμβουλές και μαθήματα, τα οποία αποκρυσταλλώνουν συνήθως την ιδεολογία του αφηγητή. Με άλλα λόγια πλουτίζει τις εμπειρίες των παιδιών με ποικιλία θεμάτων και έτσι, δίκαια έγινε πρόδρομος στο χώρο της νεοελληνικής λογοτεχνίας (Λουκάτος, 1985).
- Κύριοι πρωταγωνιστές: τα ζώα: Χαρακτηριστικό γνώρισμα των περισσότερων μύθων του Αισώπου είναι ότι έχουν ως πρωταγωνιστές ζώα. Βέβαια, τα παραμύθια του εμπλουτίζονται με την παρουσία ανθρώπων, θεών, αλλά και προσποιούμενων στοιχείων της φύσης καθώς και άψυχων αντικειμένων. Τα ζώα φαίνεται να είναι ένα προσιτό θέμα ώστε να τα χρησιμοποιούν οι συγγραφείς, το οποίο επανέρχεται είτε στη λαϊκή δημιουργία με μορφή παραμυθιών, είτε στην έντεχνη λογοτεχνία με μορφή μύθων (Γιαννικοπούλου «Τα ζώα στους Αισώπειους μύθους και η στάση των νήπιων απέναντι τους» περ. «Διαδρομές», τ.42/1996:σελ.91). Όπως αναφέρει ο Μ.Γ. Μερακλής : «Τα ζώα ζουν κατά κάποιον τρόπο σε ένα δικό τους κόσμο...Ο πρωτόγονος πιστεύει, πως ο κόσμος των ζώων είναι ο αρχικός και ο πρωτότυπος και ο κόσμος των ανθρώπων αποτελεί ένα έκτυπο εκείνου. Τα ζώα είναι παντοδύναμα ...Με μια λέξη, είναι οι κύριοι του κόσμου» (Μερακλής «Τα παραμύθια μας», 1980:σελ.23).

Τους μεγαλύτερους ρόλους ενσαρκώνουν η πονηρή αλεπού, ο κορδωμένος και άμυαλος λύκος, ο δυνατός γάιδαρος, το λιοντάρι με τη μεγαλειώδη δύναμή του, ο γρήγορος και αφελής λαγός, ο πιο πιστός φίλος του ανθρώπου ο σκύλος, και το αγνό αρνάκι ως σύμβολο αθωότητας, η μαϊμού ως έκφραση της υποκρισίας, η γάτα ως «συμφεροντολόγος» και τέλος, το φίδι ως σύμβολο της αθανασίας (Χωρεάνθη Ε., 1987:ΣΕΛ.38). Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι από τους 358 μύθους του Αισώπου, οι 255 αναφέρονται σε ζώα, χωρίς καμία αντίρρηση αποδεικνύεται η ιδιαίτερη σχέση του με αυτά.

- Ανθρωπομορφισμός στην παρουσίαση των ζώων και του κόσμου τους: Τα ζώα στους μύθους του Αισώπου ζουν και κινούνται σαν άνθρωποι, πρόκειται για πλάσματα τα οποία είναι προικισμένα με ανθρώπινα χαρακτηριστικά αφού τις περισσότερες φορές στις διηγήσεις προσκαλούνται στον κόσμο των (Καπλανόγλου Μ., 1998:σελ.93). Ακόμα και στον ζωικό κόσμο, γίνεται φανερό ότι κυριαρχούν οι ιεραρχίες. Συνήθως, την κορυφή της ιεραρχίας κατέχει το λιοντάρι ο βασιλιάς, τις αμέσως ανώτερες θέσεις τα σαρκοφάγα ζώα, ενώ τις κατώτερες τα φυτοφάγα. Το ίδιο συμβαίνει και με τα πουλιά, όπου κυριαρχεί ο αετός, ενώ στα ζώα της θάλασσας το δελφίνι.

Εύλογο είναι το γεγονός, ότι τα ζώα καταπιάνονται με ανθρώπινες δραστηριότητες, όπως ότι εκλέγουν βασιλιά, προσκαλούνται για φαγητό ή διαπληκτίζονται για τις αρετές τους (Γιαννακοπούλου, 1996:σελ.93). Έτσι, τα ζώα καταλήγουν να έχουν ανθρωπομορφικό χαρακτήρα ή προσωποποιία, όπου το ζώο θεωρείται ισότιμο, αλλά και σπουδαιότερο από τον άνθρωπο με αξιολογικές νοητικές ικανότητες καθώς και γλωσσικές.

- Ο Ρεαλισμός στους μύθους: Σε αντίθεση με το παραμύθι, όπου η πληθώρα των γεγονότων είναι απλά κατασκευάσματα της φαντασίας, στο μύθο τα γεγονότα ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα της καθημερινής ζωής. Το στοιχείο της μαγείας και του υπερφυσικού απουσιάζουν εντελώς από αυτόν. Μέσα από τις διηγήσεις του φαίνεται ότι ο Αίσωπος διαθέτει έντονα ρεαλιστικά στοιχεία, δεν αφήνει περιθώρια για απρόοπτα στοιχεία και εξωπραγματικά, αλλά αποσκοπεί στο να διδάξει. (Μαντάς Γ.Κ. 1972:σελ.16).
- Η θριαμβευτική νίκη του καλού: Έχει επανειλημμένα, ειπωθεί, ότι «όπως στο παραμύθι, έτσι και στο μύθο λαμβάνει χώρα η σύγκρουση του καλού ήρωα με το κακό», όπως υποστηρίζει ο Μ.Γ.Μερακλής. Ο κεντρικός ήρωας, συνήθως ενσαρκώνει τον καλό εαυτό του ανθρώπου, αυτό που ήθελε να είναι, ενώ ο κακός, τον κακό εαυτό του που ίσως πολλές φορές τον οδηγεί σε ανεπιθύμητες και κακόβουλες ενέργειες. Η έντονη αυτή παρουσία του καλού και του κακού δίνει την δυνατότητα στον κάθε άνθρωπο ξεχωριστά να τοποθετήσει τον εαυτό του όπου εκείνος θέλει (Μερακλής, 1996). Με αφορμή τις ιστορίες των ζώων έρχονται στην επιφάνεια τα ανθρώπινα πλεονεκτήματα ή τα μειονεκτήματα. Τα πλεονεκτήματα τα οποία διαφαίνονται μέσα στους μύθους είναι η ταπεινοφροσύνη, η καλοσύνη, η εργατικότητα, η ειλικρίνεια και η δικαιοσύνη. Όσο για τα μειονεκτήματα είναι η αλαζονεία, η ανυπακοή, το ψέμα, η απληστία, η πονηρία, η υπερηφάνεια και ο ατομικισμός. Στην πληθώρα των μύθων, στο τέλος, όποια και όσα επεισόδια και γεγονότα και αν έχουν διαδραματιστεί, επικρατεί το καλό και τιμωρείται το κακό στοιχείο που σηματοδοτεί όλες τις υποθέσεις των αισώπειων μύθων.

2.3 ΠΑΡΑΘΕΣΗ ΤΩΝ 345 ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ

Σύμφωνα με αρχαίες μαρτυρίες, η πρώτη συλλογή των αισώπειων μύθων πραγματοποιήθηκε από τον Δημήτριο τον Φληρέα (300 π.Χ.) από το στόμα των χωρικών της Αττικής (Σαρίκας, 1993). Το έργο αυτό επιτελέστηκε στην Αίγυπτο. Έφυγε από την Αθήνα και παρέμεινε στην Αίγυπτο στα εξαιρετικά σημαντικά για τα ελληνικά γράμματα χρόνια των Πτολεμαίων. Ως φιλόσοφος και εμβριθής μελετητής, με την σοφία που τον διέκρινε, συντέλεσε στην πνευματική άνθιση καθώς και την άνοδο του πνευματικού επιπέδου των Πτολεμαίων κατά τους Ελληνιστικούς χρόνους. Πέθανε το 283 π.Χ., αφού είχε υλοποιήσει την καταγραφή και την έκδοση των μύθων του Αισώπου. Για αιώνες, αποκλειστική πηγή μελέτης των αισώπειων μύθων θεωρούνταν ο Δημήτριος Φαληρεύς (Αλεξίου, 1985). Ενώ η τελευταία (έμμετρη) ήταν το έργο του Βάβριου (1^{ος} αιώνας π.Χ.) (Σαρίκας, 1993:σελ.28).

Οι μύθοι όμως είναι αλλοιωμένοι και απέχουν από την αρχική τους μορφή. Η πιο αξιόλογη είναι η συλλογή που καταρτίστηκε αλφαβητικά και σε όλες τις γλώσσες από τον

μοναχό Έλληνα σοφό Μάξιμο Πλανούδη. Ο Πλανούδης (1260-1310 μ.Χ.) ήταν Κωνσταντινουπολίτης και διάσημος για την σοφία του (Αλεξίου, 1985:σελ.169). Η πρώτη έκδοση των αισώπειων μύθων υλοποιήθηκε στη Βενετία από τον Άλδο Μανούτιο (Αναγνωστόπουλος, 1987:σελ.85).

Το Βυζάντιο ήταν ο σταθμός ώστε οι μύθοι να φτάσουν στις μέρες μας. Η πρώτη έντυπη έκδοση των μύθων έγινε το 1479 στο Μιλάνο και ακολούθησε αυτή των Παρισίων το 1547. Ο Αδαμάντιος Κοραΐς τύπωσε τους μύθους το 1810 στο Παρίσι και ακολούθησε κριτική έκδοση (1852) στη Λειψία από τον Χαλμ. Πολλές εκδόσεις παρουσιάστηκαν έκτοτε και οι μύθοι -πιστεύεται- ότι είχαν διαβαστεί παγκοσμίως σχεδόν όσο και η Βίβλος. Η πιο πρόσφατη έκδοση των αισώπειων μύθων έγινε από τον οίκο Penguin του Λονδίνου (1997) σε 50.000 αντίτυπα. Η απόδοση των μύθων στην ελληνική γλώσσα έγινε από τους Ανδρόνικο Νούκιο και Γεώργιο Αιτωλό, που έζησαν στον 16^ο αιώνα. Οι 345 αισώπειοι μύθοι:

1. Αετός και αλεπού
2. Αετός, καλιακούδα και τσοπάνος
3. Αετός και σκαθάρι
4. Αηδόνι και γεράκι
5. Χρεοφειλέτης
6. Άγριες γίδες και τσοπάνος
7. Γάτος και κόττες
8. Ο Αίσωπος στο ναυπηγείο
9. Αλεπού και τράγος
10. Αλεπού και λιοντάρι
11. Ψαράς
12. Αλεπού και λεοπάρδαλη
13. Ψαράδες
14. Αλεπού και πίθηκος
15. Αλεπού και σταφύλια
16. Γάτος και πετεινός
17. Αλεπού κολοβή
18. Ψαράς και μαΐνουλα
19. Αλεπού και βάτος

20. Αλεπού και κροκόδειλος
21. Ψαράδες
22. Αλεπού και ξυλοκόπος
23. Πετεινοί και πέρδικα
24. Η αλεπού με την πρησμένη κοιλιά
25. Αλκυόνη
26. Ψαράς
27. Αλεπού και μάσκα
28. Απατεώνας
29. Καρβουνιάρης και λευκαντής
30. Ναυαγός
31. Μεσόκοπος άνδρας και εταίρες
32. Δολοφόνος
33. Καυχησιάρης πενταθλητής
34. Αυτός που υποσχόταν τα αδύνατα
35. Άνθρωπος και σάτυρος
36. Άνθρωπος κακοποιός
37. Άνθρωπος τυφλός
38. Ζευγάς και λύκος
39. Χελιδόνι και πουλιά
40. Αστρονόμος
41. Αλεπού και σκύλος
42. Γεωργός και τα παιδιά του
43. Βάτραχοι
44. Βάτραχοι που ζητούσαν βασιλιά
45. Βόδια και άξονες
46. Βοριάς και ήλιος
47. Παιδί που ξερνούσε σπλάχνα

48. Βωταλίσ και νυχτερίδα
49. Βουκόλος
50. Γάτα και Αφροδίτη
51. Γεωργός και φίδι
52. Γεωργός και σκυλιά
53. Τα παιδιά του γεωργού
54. Σαλιγκάρια
55. Γυναίκα και υπηρέτριες
56. Μάγισσα
57. Γριά και γιατρός
58. Γυναίκα και κότα
59. Γάτα
60. Γέρος και θάνατος
61. Γεωργός και τύχη
62. Γεωργός και φίδι
- 63.0 ρήτορας Δημάδης
64. Δαγκωμένος από σκυλί
65. Διογένης πεζοπόρος
66. Οδοιπόροι και αρκούδα
67. Νεαροί και χασάπης
68. Οδοιπόροι
69. Εχθροί
70. Βάτραχοι
71. Βελανιδιά και καλαμιά
72. Δειλός άνθρωπος που βρήκε χρυσό λιοντάρι
73. Δελφίνια και γωβιός
74. Μελισσοκόμος
75. Δελφίνι και πίθηκος

76. Ελάφι και λιοντάρι
77. Ελάφι
78. Ελάφι και λιοντάρι
79. Ελάφι και κληματαριά
80. Ταξιδιώτες με πλοίο
81. Γάτος και ποντίκια
82. Μύγες
83. Αλεπού και πίθηκος
84. Γάιδαρος, πετεινός και λιοντάρι
85. Πίθηκος και καμήλα
86. Δυο σκαθάκια
87. Γουρουνάκι και πρόβατα
88. Τσίχλα
89. Η χήνα που έκανε χρυσά αυγά
Η κότα που έκανε χρυσά αυγά
90. Ερμής και γλύπτης
91. Ερμής και Τειρεσίας
92. Οχιά και νεροφίδα
93. Σκύλος και αφέντης
94. Δυο σκυλιά
95. Οχιά και λίμα
96. Πατέρες και θυγατέρες
97. Άντρας και γυναίκα
98. Οχιά και αλεπού
99. Κατσίκι και λύκος
100. Λύκος και κατσίκι
101. Αγαματοπώλης
102. Δίας, Προμηθέας, Αθηνά, Μώμος

103. Καλιακούδα και πουλιά
104. Ερμής και Γη
105. Ερμής
106. Δίας και Απόλλωνος
107. Άλογο, βόδι, σκυλί και άνθρωπος
108. Δίας και χελώνα
109. Δίας και αλεπού
110. Δίας και άνθρωποι
111. Δίας και ντροπή
112. Ηρωας
113. Ηρακλής και πλούτος
114. Μυρμήγκι και σκαθάρι
Μυρμήγκι και τζίτζικι
115. Τόνος και δελφίνι
116. Γιατρός και άρρωστος
117. Πουολόγος και αστρίτης
118. Κάβουρας και αλεπού
119. Δίας και αλεπού
120. Κάστορας
121. Κηπουρός
122. Κηπουρός και σκύλος
123. Κιθαριστής
124. Κλέφτες και πετεινός
125. Καλιακούδα και κοράκια
126. Κόρακας και αλεπού
127. Κουρούνα και κόρακας
128. Καλιακούδα και αλεπού
129. Κουρούνα και σκύλος

130. Κόρακας και φίδι
131. Καλιακούδα και περιστέρια
132. Κοιλιά και πόδια
133. Καλιακούδα δραπέτης
134. Σκύλα και μάγειρος
135. Σκυλί και αλεπού
136. Σκύλα που κουβαλούσε κρέας
137. Σκύλος και λύκος
138. Σκύλες πεινασμένες
139. Σκύλος και λαγός
140. Κουνούπι και ταύρος
141. Καρυδιά
142. Καμήλα
143. Λαγοί και βάτραχοι
144. Γλάρος και περδικογέρακο
145. Λιοντάρι και γεωργός
146. Λιοντάρι και βάτραχος
147. Λιοντάρι και αλεπού
148. Λιοντάρι και ταύρος
149. Λιοντάρι και γεωργός
150. Λιοντάρι και δελφίνι
151. Λιοντάρι που φοβήθηκε ένα ποντίκι
152. Λιοντάρι και αρκούδα
153. Λιοντάρι και λαγός
154. Λιοντάρι, γάιδαρος και αλεπού
155. Λιοντάρι και ποντικός
156. Λιοντάρι και γάιδαρος
157. Ληστής και συκαμινιά

158. Λύκοι και πρόβατα
159. Λύκος και άλογο
160. Λύκος και αρνί
161. Λύκος και ερωδιός
162. Λύκος και κατσίκα
163. Λύκος και γριά
164. Λύκος και πρόβατο
165. Λύκος και βοσκός
166. Λύκος και πρόβατο
167. Λέαινα και αλεπού
168. Λύκος και αρνί
169. Λαγοί και αλεπούδες
170. Μάντης
171. Παιδί και κόρακας
172. Μέλισσες και Δίας
173. Ιερείς της Κυβέλης
174. Ποντικοί και γάτες
175. Μυρμήγκι
176. Μυρμήγκι και περιστέρι
177. Μύγα
178. Ναυαγός και θάλασσα
179. Άσωτος νέος και χελιδόνι
180. Άρρωστος και γιατρός
181. Νυχτερίδα, βάτος και γλάρος
182. Νυχτερίδα και γάτες
183. Ξυλοκόπος και Ερμής
184. Οδοιπόρος και τύχη
185. Οδοιπόροι και πλάτανος

186. Οδοιπόρος και οχιά
187. Οδοιπόροι και φρύγανα
188. Οδοιπόρος και Ερμής
189. Γουρουνόπουλο και αλεπού
190. Γάιδaros και κηπουρός
191. Γάιδaros φορτωμένος αλάτι
192. Γάιδaros και μουλάρι
193. Γάιδaros φορτωμένος μ 'ένα άγαλμα
194. Άγριος γάιδaros
195. Γάιδaros και τζιτζίκια
196. Γάιδaros στον Δία
197. Γάιδaros και αγωγιάτης
198. Γάιδaros και λύκος
199. Γάιδaros και λεοντή
200. Αγοραστής γαιδάρου
201. Γάιδaros και βάτραχοι
202. Γάιδaros, κόρακας και λύκος
203. Γάιδaros, αλεπού και λιοντάρι
204. Γάιδaros και μουλάρι
205. Κυνηγός πουλιών και πέρδικα
206.
Πέρδικα και κυνηγός
- Κότα και χελιδόνι
207. Κυνηγός πουλιών και κορυδαλλός
208. Κυνηγός πουλιών και πελαργός
209. Περιστερία άγρια και ήμερα
210. Καμήλα
211. Φίδι και κάβουρας

212. Φίδι, γάτα και ποντίκια
213. Το φίδι που το πατούσαν
214. Κάποιος που είχε πάρει για φύλαξη χρήματα και όρκος
215. Παιδί που κυνηγούσε ακρίδες
216. Παιδί που έκλεβε και μητέρα
217. Διψασμένο περιστέρι
218. Περιστέρια και κουρούνα
219. Πίθηκος και ψαράδες
220. Πλούσιος και βυρσοδέψης
221. Πλούσιοι και μοιρολογίστρες
222. Βοσκός και σκύλος
223. Βοσκός και θάλασσα
224. Βοσκός και πρόβατα
225. Βοσκός και λυκόπουλα
226. Παιχνιδιάρης βοσκός
227. Οδοιπόροι και κόρακας
228. Προμηθέας και άνθρωποι
229. Δύο ταγάρια
230. Παιδί που έκανε μπάνιο
231. Αλεπούδες στον ποταμό μαϊάνδρο
232. Πρόβατο που το κούρευαν
233. Ροδιά, μηλιά και βάτος
234. Τυφλοπόντικας
235. Σφήκες, πέρδικες και γεωργός
236. Σφήκα και φίδι
237. Σκουλήκι και μεγάλο φίδι
238. Αγριογούρουνο, άλογο και κυνηγός
239. Δέντρα και καλάμι

240. Ύαινες
241. Ύαινα και αλεπού
242. Ταύρος και αγριοκάτσικα
243. Τα παιδιά του πιθήκου
244. Παγόνι και καλιακούδα
245. Τζιτζίκι και αλεπού
246. Καμήλα, ελέφαντας και πίθηκος
247. Κύκνος
248. Δίας και φίδι
249. Παγόνι και γερανός
250. Γουρούνα και σκύλα
251. Γουρούνα και σκύλα
252. Αγριογούρουνο και αλεπού
253. Φιλάργυρος
254. Χελώνα και λαγός
255. Χελιδόνι και μεγάλο φίδι
256. Χήνες και γερανοί
257. Άγριος γάιδαρος και λύκος
258. Χελιδόνι και κουρούνα
259. Χελώνα και αετός
260. Ψύλλος και αθλητής
261. Παπαγάλος και γάτα
262. Ευλοκόποι και βαλανιδιά
263. Έλατο και βάτος
264. Άνθρωποι και λιοντάρι συνοδοιπόροι
265. Σκύλος και σαλίγκαρος
266. Δύο πετεινοί και αετός
267. Κουνούπι και λιοντάρι

268. Σκύλος, αλεπού και κόκορας
269. Λιοντάρι, λύκος και αλεπού
270. Δαμάλα και βόδι
271. Κορυδαλλός
272. Γάιδαρος και άλογο
273. Αετός
274. Αιθίοπας
275. Ελαφάκι και ελάφι
276. Βοσκός και λύκος
277. Κύκνος
278. Γυναίκα και άντρας μέθυσος
279. Παιδί, πατέρας και ζωγραφιστό λιοντάρι
280. Ποταμός και τομάρι
281. Τοξότης και λιοντάρι
282. Φαλακρός
283. Σκύλος καλεσμένος σε τραπέζι
284. Ο άνθρωπος που κομμάριασε το άγαλμα
285. Μουλάρι
286. Άλογο και γάιδαρος
287. Σκουλήκι και αλεπού
288. Κοράκι άρρωστο
289. Σαλπικτής
290. Πολεμιστής και κόρακες
291. Ουρά και σώμα του φιδιού
292. Λιοντάρι, Προμηθέας και ελέφαντας
293. Δέντρα και ελιά
294. Λύκος και σκύλος
295. Γάιδαρος και σκύλος

296. Τοίχος και παλούκι
297. Χειμώνας και άνοιξη
298. Άνθρωπος και τζίτζικι
299. Γυναίκα και γεωργός
300. Ξελογιαστής άντρας και γυναίκα
301. Κλέφτης και πανδοχέας
302. Ποντικός και βάτραχος
303. Γεωργός και γαϊδούρια
304. Πατέρας και κόρη
305. Χαζή κόρη και μητέρα
306. Ναυτικός και γιος
307. Κουτάβι και βάτραχοι
308. Αφεντικό και ναύτες
309. Αγριόγατος και πουλιά
310. Ατζαμής γιατρός
311. Διψασμένη κουρούνα
312. Ποντικός και βάτραχος
313. Άρρωστος γάιδαρος και λύκος
314. Ποντικός του χωραφιού και ποντικός του σπιτιού
315. Μύθος για τα γεράκια και τους κύκνους
316. Μύθος του πουολόγου
317. Μύθος για την κατσικά
318. Μύθος για τον γάιδαρο
319. Μύθος για τον κάβουρα
320. Μύθος για το άλογο
321. Μύθος για τους ταύρους
322. Μύθος για την ελαφίνα
323. Μύθος για την αλεπού

324. Μύθος για την ελιά και την συκιά
 325. Μύθος για τις μέλισσες και τον βοσκό
 326. Μύθος για τον αετό και το φίδι
 327. Μύθος για το αμπέλι
 328. Μύθος για το γεωργό και την αλεπού
 329. Μύθος για τον κόρακα
 330. Ποτάμια και θάλασσα
 331. Κυνηγός και λύκος
 332. Ταύρος, λέαινα και αγριόχοιρος
 333. Σκύλος και χαλκιάδες
 334. Αλεπού και λιοντάρι
 335. Σκυλιά και αλεπού
 336. Άρρωστη ελαφίνα
 337. Άνθρωπος και σκύλος
 338. Όναγρος και γάιδαρος
 339. Άντρας και κηπουρός
 340. Σκύλος και λύκαινα
 341. Άντρας, φοράδα και πουλάρι
 342. Άντρας και Κύκλωπας
 343. Κυνηγός και καβαλάρης
 344. Λύκος και λιοντάρι
 345. Νεαρός και γριά
- (Σαρίκας, 1993).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο «Η ΑΝΑΛΥΣΗ 20 ΜΥΘΩΝ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΟΥΣ»

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει ανάλυση σε είκοσι μύθους του Αισώπου. Η ανάλυση αυτή θα περιλαμβάνει, την περίληψη των μύθων, την ανάλυση του περιεχομένου τους, την δομή και τα χαρακτηριστικά τους, το ηθικό του δίδαγμα και τους συμβολισμούς τους.

3.1 ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.

3.1.1 Συμβολισμοί

Τα σύμβολα αποτελούν χαρακτηριστικό κλειδί για την κατανόηση της ανθρώπινης φύσης. Το σύμβολο αποτελεί τον καλύτερο τρόπο έκφρασης του αγνώστου και του ασυνείδητου. Όταν κατανοηθεί το βαθύτερο νόημα του παραμυθιού, τότε μπορούμε με μεγάλη ευκολία να αντιμετωπίσουμε τις ασυνείδητες σκέψεις και τις φοβίες μας. Οι ενήλικες έχουν την τάση να εκλαμβάνουν στην κυριολεξία τα πράγματα που λέγονται στα παραμύθια. Τα παιδιά, απεναντίας, τα εκλαμβάνουν διαισθητικά, και εξάγουν τα δικά τους συμπεράσματα. Έτσι, το κάθε στοιχείο που υπάρχει στους μύθους έχει τον λόγο ύπαρξής του. (Cooper,1998)

3.2 ΛΙΟΝΤΑΡΙ ΚΑΙ ΠΟΝΤΙΚΙ.

Περιληπτική απόδοση:

Ένα λιοντάρι αφού είχε φάει πάρα πολύ αποκοιμήθηκε και ονειρευόταν. Ξαφνικά το λιοντάρι ενώ κοιμόταν νιώθει κάτι να περπατάει επάνω του. Άνοιξε τα μάτια του και συνειδητοποίησε ότι αυτό που τον γαργαλούσε ήταν ένας ποντικός. Τότε το λιοντάρι νευρίασε πάρα πολύ με τον ποντικό που τόλμησε να του διακόψει τον ύπνο και ετοιμάστηκε να το κάνει μια χασιά. Τότε το ποντικάκι κλαίγοντας και παρακαλώντας το λιοντάρι του ζήτησε να τον αφήσει και ότι αυτό στο μέλλον θα του ξεπλήρωνε την χάρη που του έσωσε την ζωή. Το λιοντάρι άφησε το ποντικάκι αλλά βλέποντας το αμφισβήτησε την ικανότητα του ποντικιού να του ξεπληρώσει την χάρη. Μετά από πολύ καιρό και αφού το λιοντάρι είχε ξεχάσει το περιστατικό, ξαφνικά έπεσε σε έναν λάκκο που είχαν ανοίξει κάποιοι κυνηγοί, οι οποίοι στην συνέχεια του έδεσαν τα πόδια για να μην μπορεί να γλιτώσει, μέχρι εκείνοι να πηγαιναν να ζητήσουν βοήθεια για αν το κουβαλήσουν. Ύστερα από λίγη ώρα έτυχε να περνάει από τον λάκκο ο ποντικός, είδε το λιοντάρι παγιδευμένο και κατέβηκε να το βοηθήσει. Αρχικά το λιοντάρι για άλλη μια φορά αμφισβήτησε τις δυνατότητες του μικρού ποντικιού, ώσπου ο ποντικός με τα σουβλερά του δόντια άρχισε να ροκανίζει τα χοντρά σκοινιά και στο τέλος κατάφερε να τα κόψει και να ελευθερωθεί το λιοντάρι. Αφού το λιοντάρι ελευθερώθηκε με ένα σάλτο βγήκε από τον λάκκο, αλλά δεν έφυγε, περίμενε να βγει και ο ποντικός για να τον ευχαριστήσει που τον έσωσε. Τότε ο ποντικός του απάντησε ότι του είχε υποσχεθεί πως θα του ξεπλήρωνε την καλοσύνη που του είχε κάνει αν και το λιοντάρι, ο βασιλιάς των αγριμιών δεν τον πίστευε καθώς ο ποντικός ήταν μικρός και αδύναμος. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο υπάρχουν δύο βασικοί πρωταγωνιστές, ο ποντικός και το λιοντάρι. Δευτερεύον ρόλος είναι «οι κυνηγοί». Ο μύθος πραγματεύεται την ιδιότητα της δύναμης από διαφορετική σκοπιά και δίνει στον αναγνώστη να καταλάβει ότι η δύναμη και το μέγεθος κάποιου δεν παίζει πάντα τον πιο σημαντικό ρόλο. Ο τόπος και ο χρόνος που διαδραματίζεται ο μύθος είναι αόριστος, αυτό γίνεται για να μην επιβαρυνθεί ο αναγνώστης με πληροφορίες και να συγκρατήσει μόνο το βασικό νόημα και δίδαγμα του μύθου. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου, ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει με την κλασσική αρχή παραμυθιών και μύθων με την φράση «Μια φορά...». Φαίνεται ότι διαθέτει αρχή μέση και τέλος και η πλοκή του είναι συνεχόμενη χωρίς ανεξήγητα κενά που ενδεχομένως να μπέρδευαν τους αναγνώστες. Αυτό γίνεται γιατί ο Αίσωπος επιθυμούσε οι μύθοι του να απευθύνονται σε ένα ευρύ φάσμα κοινού και όχι σε μορφωμένους

ανθρώπους και μόνο. Για τον λόγο αυτό το λεξιλόγιο το οποίο χρησιμοποιεί είναι απλό και κατανοητό χωρίς υπερβολές και ακατανόητες λέξεις. Επιπλέον, μέσα στον μύθο υπάρχει και διάλογος ανάμεσα στον ποντικό και το λιοντάρι πράγμα που τον κάνει πιο ζωντανό, πιο παραστατικό και πιο ενδιαφέρον. Επιπρόσθετα, ο ρόλος των κυνηγών δίνει και μια ανθρώπινη διάσταση στον μύθο, καθώς οι δυο βασικοί πρωταγωνιστές είναι ζώα τα οποία όμως έχουν την ικανότητα της ομιλίας.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος αυτός μας υπερτονίζει την αξία των άλλων. Πιο συγκεκριμένα μας διδάσκει να μην υποτιμάμε κανέναν ανεξαρτήτως από την εμφάνισή του ή την μυϊκή του δύναμη και το μέγεθός του. Υπογραμμίζει την μοναδικότητα του καθένα και πως ο κάθε άνθρωπος ή το κάθε ον είναι ξεχωριστό με τα δικά του χαρίσματα και δυνατότητες.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο ένας από τους δύο βασικούς πρωταγωνιστές του μύθου είναι το λιοντάρι. Το λιοντάρι αποτελεί τον «βασιλιά» στο βασίλειο των ζώων. Έτσι λοιπόν έχει πολύ δύναμη και εξουσία. Όλα τα ζώα τον σέβονται και κανένα δεν το υποτιμά και δεν το αψηφά. Αυτό γίνεται και στον συγκεκριμένο μύθο. Το λιοντάρι παρουσιάζεται αγέρωχο, με πολύ υψηλή αυτοεκτίμηση και αίσθηση παντοδυναμίας. Το λιοντάρι λοιπόν, συμβολίζει την δύναμη και το σθένος.

Από την άλλη πλευρά, ο άλλος πρωταγωνιστής του μύθου είναι το ποντίκι. Τα τρωκτικά, όπως το ποντίκι, στους περισσότερους μύθους είναι όντα τα οποία τρώνε την ενέργεια των διπλανών τους. Στους περισσότερους μύθους του Αισώπου τα ποντίκια είναι πολύ λαίμαργα σε σημείο να μην λογαριάζουν τις συνέπειες των πράξεων τους (Cooper J.C., 1998). Στον συγκεκριμένο μύθο αυτό το τελευταίο χαρακτηριστικό των τρωκτικών διαφαίνεται και στο ποντίκι, καθώς στην αρχή του μύθου απρόσεκτο και χωρίς να έχει αντιληφθεί πως το λιοντάρι μπορεί να ξυπνήσει και να μην το αφήσει να ζήσει περνάει από πάνω του χωρίς να σκεφτεί τις συνέπειες. (Cooper,1998)

3.3 Ο ΨΕΥΤΗΣ ΒΟΣΚΟΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ένας βοσκός έπαιρνε κάθε βράδυ τα πρόβατα τα δικά του και κάποια πρόβατα των συγχωριανών του και τα πήγαινε να βοσκίσουν στο βουνό, όπου υπάρχει πολύ τροφή για τα πρόβατα. Η δουλειά του βοσκού ήταν όμως το βράδυ, την ώρα δηλαδή που οι άλλοι συγχωριανοί του κοιμόντουσαν και εκείνος ζήλευε που δεν μπορούσε να απολαύσει τον νυχτερινό ήσυχο ύπνο αλλά παρά μόνο να κοιμηθεί το πρωί που υπήρχε θόρυβος. Μια μέρα η ζήλεια του αυτή τον οδήγησε στην σκέψη ότι θα έπρεπε να ξυπνήσει όλους τους συγχωριανούς του. Έτσι, καθώς βρισκόταν στο βουνό και βοσκούσε τα πρόβατα άρχισε να φωνάζει «λύκοι», «λύκοι!» Τον άκουσαν οι συγχωριανού του, ξύπνησαν και τρομαγμένοι έτρεξαν στο βουνό για να τον βοηθήσουν. Φτάνοντας εκεί, διαπίστωσαν ότι δεν υπήρχε κανένας λύκος και έτσι ρώτησαν τον βοσκό που ήταν οι λύκοι. Εκείνος τους απάντησε ότι οι λύκοι έφυγαν εξαιτίας των φωνών του. Τότε οι άνθρωποι του είπαν ότι θα μείνουν μαζί του όλο το βράδυ για να προσέχουν και εκείνοι τα πρόβατα. Ο βοσκός ήταν πολύ ευχαριστημένος με αυτό του το παιχνίδι και έτσι μετά από λίγες μέρες το επανέλαβε. Έγινε το ίδιο φτάνοντας οι χωρικοί στο βουνό δεν είδαν κανέναν λύκο. Ένα βράδυ όμως παρουσιάστηκαν πραγματικοί λύκοι. Τότε ο βοσκός έβαλε τις φωνές «λύκοι», «λύκοι» αλλά κανένας συγχωριανός του δεν εμφανίστηκε καθώς είχαν υποψιαστεί ότι τους έλεγε ψέματα. Οι λύκοι σκότωσαν μερικά από τα πρόβατα και οι χωρικοί πρόσεξαν το γεγονός αυτό. Τότε ρώτησαν τον βοσκό τι απέγιναν, εκείνος τους απάντησε ότι φώναξε «λύκοι» αλλά κανένας από το χωριό δεν πήγε στο βουνό να τον βοηθήσει. Τότε οι χωρικοί του απάντησαν ότι είχε πει ψέματα τις προηγούμενες φορές για αυτό αυτή τη φορά δεν τον πίστευαν. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο βασικός πρωταγωνιστής είναι ο βοσκός. Σημαντικό ρόλο στην πλοκή της ιστορίας παίζει ο λύκος και οι χωριανοί, ενώ δευτερεύοντα ρόλο παίζουν τα πρόβατα. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της εμπιστοσύνης και της αξιοπιστίας. Ο χρόνος που διαδραματίζεται ο μύθος είναι αόριστος, ενώ ο τόπος είναι το βουνό κοντά στα χωριά του πρωταγωνιστή. Δίδεται ο χώρος ώστε να είναι όσο το δυνατό πιο ξεκάθαρη η ροή της ιστορίας, ενώ ο χρόνος δεν δίδεται για να μην φορτωθούν οι αναγνώστες με περισσότερες πληροφορίες. Η μοναδική τοποθέτηση του χρόνου είναι οι αναφορές που γίνεται για το αν είναι νύχτα ή μέρα. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την κλασική αρχή των μύθων «Μια φορά...» αλλά, ξεκινάει με την περιγραφή της δουλειάς του βοσκού. Ο μύθος διαθέτει αρχή, μέση και τέλος και αυτό τον κάνει μορφολογικά άρτιο χωρίς ανεξήγητα κενά. Επιπλέον, το τέλος του μύθου έρχεται σε απόλυτη συμφωνία με την ροή του και δεν δημιουργεί απορίες για την τύχη των πρωταγωνιστών και της πλοκής. Το λεξιλόγιο είναι απλό και κατανοητό χωρίς κάποια δυσκολία στην κατανόησή του. Ο μυθογράφος δεν χρησιμοποιεί πολλά εκφραστικά μέσα τα οποία ενδεχομένως να κούραζαν ή να μπέρδευαν τον αναγνώστη και ως αποτέλεσμα να ήταν μη κατανοητός ο μύθος. Η έλλειψη εκφραστικών μέσων και τεχνικών εντυπωσιασμού είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του μύθου καθώς δεν θέλει ο αναγνώστης να παρεκκλίνει από το κύριο νόημα. Στον μύθο αυτό τα ζώα δεν έχουν ανθρώπινες συνήθειες και χαρακτηριστικά, ούτε δρουν ως άνθρωποι όπως στους περισσότερους αισώπειους μύθους.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος αυτός υπογραμμίζει την σημαντικότητα της αλήθειας και πως το ψέμα μπορεί να οδηγήσει σε δυσάρεστες καταστάσεις. Επιπλέον, μέσα από τον μύθο γίνεται κατανοητό ότι το ψέμα έχει περιορισμένη διάρκεια ζωής και πως η αλήθεια πάντα λάμπει. Τέλος, όχι μόνο το ψέμα δεν διαρκεί πολύ αλλά λέγοντας πολλά ψέματα κάποιος χάνει την εμπιστοσύνη των γύρω του και θεωρείται αναξιόπιστο άτομο.

Συμβολισμοί του μύθου:

Υπάρχουν πολλές ερμηνείες για την ύπαρξη του λύκου στους μύθους. Στον συγκεκριμένο μύθο όμως και γενικότερα στους μύθους του Αισώπου είναι σύμβολο της πλεονεξίας. Αυτό γίνεται φανερό από το ότι ο λύκος έφαγε πολλά από τα πρόβατα του βοσκού.

Ο βοσκός συμβολίζει την αθωότητα και την αφέλεια. Στον συγκεκριμένο μύθο αυτό γίνεται φανερό μέσα από τις πράξεις του βοσκού, τις οποίες δεν είχε σκεφτεί καλά ή και καθόλου.

Τα πρόβατα συμβολίζουν την αθωότητα και την άβουλη πλευρά της ζωής. Δεν μπορούν να ορίσουν την ζωή τους και το μόνο που κάνουν είναι να βόσκουν στο λιβάδι. Είναι ο εύκολος στόχος για τους πιο δυνατούς. (Cooper,1998)

3.4 Ο ΤΖΙΤΖΙΚΑΣ ΚΑΙ Ο ΜΕΡΜΗΓΚΑΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Μια βροχερή μέρα βράχηκαν τα σπυριά από σιτάρι που είχαν μαζέψει τα μερμήγκια το καλοκαίρι. Την επόμενη εβδομάδα που είχε καλό καιρό τα μερμήγκια πήραν τα σπυριά του σιταριού και τα έβγαλαν έξω από τις μυρμηγκοφωλιές για να στεγνώσουν ώστε να έχουν να τρώνε μέχρι να έρθει πάλι το καλοκαίρι για να μαζέψουν . Στην κουφάλα ενός δέντρου όμως, είχε κρυφτεί ένας τζίτζικας μέχρι να περάσουν οι βροχές, αλλά όταν βγήκε ο ήλιος βγήκε να λιαστεί και να μαζέψει φύλλα για να φάει. Διαπίστωσε όμως ότι όλα τα δέντρα ήταν γυμνά από φύλλα και έτσι έμεινε νηστικός πάνω σε ένα κλαδί. Αργότερα είδε τα μερμήγκια να απλώνουν το σιτάρι τους και τα πλησίασε λέγοντάς τους ότι θα ήθελε να του δώσουν λίγα σπυριά από σιτάρι να φάει γιατί πέθαινε της πείνας. Τότε, ένα μερμήγκι τον ρώτησε αν είχε τρόφιμα αποθηκευμένα και ο τζίτζικας απάντησε πως δεν έχει τίποτα. Το μερμήγκι τον ρώτησε τι έκανε όλο το καλοκαίρι και ο τζίτζικας απάντησε ότι το καλοκαίρι που ήταν όμορφα τραγουδούσε. Τότε το μερμήγκι του απάντησε ότι αφού το καλοκαίρι τραγουδούσες, τώρα που είναι χειμώνας χόρευε. Ο τζίτζικας τότε κατάλαβε ότι είχε φερθεί με ανοησία καθώς δεν μάζευε τρόφιμα όσο ήταν ακόμα καλοκαίρι και περνούσε την ώρα του διασκεδάζοντας. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο υπάρχουν δύο βασικοί πρωταγωνιστές, το μερμήγκι και ο τζίτζικας. Δευτερεύον ρόλο παίζουν τα υπόλοιπα μερμήγκια. Το παραμύθι από την αρχή ορίζει τον χρόνο όχι ως προς την χρονολογία αλλά ως προς την τοποθέτηση μέσα στην ημέρα. Ο χώρος είναι το έδαφος και οι μυρμηγκοφωλιές. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της εργατικότητας και της προνοητικότητας. Τα ζώα στον μύθο αυτό έχουν ανθρώπινα στοιχεία. Το βασικότερο είναι ότι έχουν την ικανότητα να μιλάνε και την δυνατότητα της σκέψης. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την κλαστική αρχή «Μια φορά...» αλλά μας τοποθετεί αμέσως στον χρόνο και τον χώρο που διαδραματίζεται. Τελειώνει με καταληκτικό τρόπο, σαν να δίνεται ένας επίλογος του μύθου. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται στον μύθο είναι απλό, λιτό, χωρίς υπερβολές και χρήση στοιχείων εντυπωσιασμού.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος αυτός έχει ως ηθικό δίδαγμα ότι η τεμπελιά και η συνεχής ανάπαυση χωρίς να σκεφτόμαστε τα πιο σημαντικά πράγματα στη ζωή όπως είναι η επιβίωση και η βρώση μπορεί να αποβούν μοιραία και να έχουν πολύ δυσάρεστα αποτελέσματα. Αυτό φαίνεται στο ότι ο τζίτζικας ενώ το καλοκαίρι διασκεδάζε, τον χειμώνα δεν θα έχει να φαγητό ώστε να επιβιώσει.

Συμβολισμοί του μύθου:

Τα μερμήγκια συμβολίζουν την ενότητα και την εργατικότητα. Προσπαθούν όλα μαζί να συλλέξουν την τροφή τους και να είναι έτοιμα για τον επόμενο χειμώνα. Είναι προνοητικά και εργάζονται ομαδικά όταν θέλουν να πετύχουν κάτι. Είναι μικροσκοπικά και αυτό συμβολίζει την θέληση και τη σημαντικότητα του είναι και όχι του φαίνεσθαι.

Ο τζίτζικας συμβολίζει την τεμπελιά και την εκμετάλλευση του τώρα και των όμορφων στιγμών. Επίσης συμβολίζει την μη διορατικότητα κι εργατικότητα. (Cooper, 1998)

3.5 Ο ΓΕΩΡΓΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ήταν ένας γεωργός ο οποίος είχε τέσσερις γιους. Ο γεωργός αυτός ήταν πολύ εργατικός και περιποιόταν τα κτήματά του, σε αντίθεση με τους γιους του οι οποίοι ήταν τεμπέληδες και δεν ολοκλήρωναν καμία δουλειά. Ο γεωργός ήταν πολύ στεναχωρημένος για την κατάσταση αυτή και ανησυχούσε για το μέλλον των γιών του. Τους συμβούλευε να δουλεύουν γιατί όταν εκείνος θα πέθαινε θα κατέληγαν ζητιάνοι. Οι συμβουλές του όμως πήγαιναν χαμένες. Κάποια στιγμή ο γεωργός άρρωστη σε βαριά και ήξερα ότι δεν θα ζήσει πολύ ακόμα. Έτσι, μάζεψε τα παιδιά του και τους είπε ότι επειδή εκείνος δεν θα ζει για πολύ ακόμα ήθελε να τους εκμυστηρευτεί ένα μυστικό, ότι τόσα χρόνια που δούλευε σκληρά είχε δημιουργήσει έναν θησαυρό τον οποίο τον είχε κρύψει κάπου μέσα στο μεγάλο αμπέλι τους. Τότε τα παιδιά του ρώτησαν που ακριβώς ήταν ο θησαυρός, αλλά εκείνος τους απάντησε πως δεν θυμόταν που ακριβώς. Μόλις πέθανε ο γεωργός οι γιοί του θέλοντας να βρουν τον θησαυρό άρχισαν να σκάβουν όλο το μεγάλο τους αμπέλι, αλλά μάταια, δεν βρήκαν τίποτα. Από το σκάψιμο αυτό όμως φούντωσαν τα κλήματα και γέμισαν σταφύλια, με αποτέλεσμα να κερδίσουν πολλά χρήματα τον συγκεκριμένο χρόνο. Τότε κατάλαβαν ότι η δουλειά που είχαν κάνει ήταν ο θησαυρός. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο υπάρχουν πέντε πρωταγωνιστές, ο γεωργός και οι τέσσερις γιοί του. Ο γεωργός σκιαγραφείται ως δουλευταράς, έξυπνος και προνοητικός, ενώ οι γιοί του τεμπέληδες. Στον μύθο δεν συγκεκριμενοποιείται ο χωροχρόνος που διαδραματίζονται τα γεγονότα. Το μοναδικό στοιχείο χώρου είναι το αμπέλι. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της εργατικότητας και της αδράνειας. Στον συγκεκριμένο μύθο δεν εμπλέκονται ζώα, όπως στους περισσότερους αισώπειους μύθους. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την κλασική αρχή «Μια φορά...», αλλά με την περιγραφή του γεωργού. Με τον τρόπο αυτό μας εισάγει κατευθείαν στο θέμα και προσπαθεί να δώσει ένα

ρεαλιστικό χαρακτήρα σε αυτό. Το τέλος του μύθου είναι σαν επιμύθιο, σαν επίλογος, στον οποίο δίδεται το ηθικό δίδαγμα. Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό, χωρίς τεχνικές εντυπωσιασμού.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Το ηθικό δίδαγμα του μύθου είναι ότι όταν κοπάσεις για κάτι πάντα ανταμείβεσαι και παράλληλα νιώθει εσωτερική ευχαρίστηση, όπως όταν οι τέσσερις γιοί του γεωργού αποφάσισαν να σκάψουν το αμπέλι. Επίσης, το στοιχείο που διαφαίνεται ξεκάθαρα μέσα στον μύθο είναι ότι είναι συνετό να ακούμε τις συμβουλές των μεγαλύτερων καθώς έχουν εμπειρία και μεγαλύτερη σοφία, όπως ο γεωργός ο οποίος συμβούλευε τους γιούς του να δουλεύουν.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο πατέρας, δηλαδή ο γεωργός στον συγκεκριμένο μύθο συμβολίζει τον νόμο, την ηθική τάξη καθώς και την νουθεσία, την συμβουλή. Ο γεωργός συμβούλευε τα παιδιά του να δουλεύουν ώστε να έχουν ένα ευχάριστο μέλλον και να μην καταλήξουν ζητιάνοι.

Ο αριθμό τέσσερα, όπου στον συγκεκριμένο μύθο τέσσερις ήταν οι γιοί του γεωργού, συμβολίζει τον υλικό κόσμο, που σύμφωνα με τους αρχαίους προκύπτει από τα τέσσερα στοιχεία της φύσης (γη, αέρας, φωτιά, νερό).

Ο θησαυρός, που στον μύθο υποστήριζε ο γεωργός ότι υπάρχει στο αμπέλι του, συμβολίζει την ανεξαρτησία και την ανεξαρτησία της σκέψης στις πράξεις των παιδιών, αλλά και την εμπιστοσύνη στον εαυτό τους. Το γεγονός ότι στον συγκεκριμένο μύθο οι γιοί του γεωργού «σώθηκαν» μέσω της συνεργασίας και της εργατικότητας υπογραμμίζει ότι μεγαλώνοντας όλοι θα πρέπει να στηρίζουν όλο και περισσότερο τους συνομηλίκους τους προκειμένου να πετύχουν τον στόχο τους με αμοιβαία βοήθεια και κατανόηση. (Cooper,1998)

3.6 Ο ΛΑΓΟΣ ΚΑΙ Η ΧΕΛΩΝΑ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Στο δάσος ζούσε μία χελώνα με τον καλό της φίλο τον λαγό. Ο λαγός όμως συνέχεια υπερηφανευόταν για την γρηγοράδα του και κορόιδευε την χελώνα επειδή από την φύση της δεν μπορούσε να τρέξει γρήγορα όπως εκείνος. Η χελώνα όμως ντρεπόταν πάρα πολύ για αυτά που της έλεγε ο λαγός. Ο λαγός καυχιόταν ότι τρέχει σαν τον άνεμο και ότι είναι το πιο γρήγορο ζώο του κόσμου. Μία μέρα αφού ο λαγός άρχισε πάλι να καυχιέται, η χελώνα τον προκάλεσε σε αγώνα δρόμο για να δουν ποιος είναι πιο γρήγορος. Ο λαγός όταν το άκουσε αυτό έσκασε στα γέλια και αναρωτήθηκε πως ήταν δυνατόν να θέλει η χελώνα να τρέξει μαζί του. Τελικά, αποφάσισαν να τρέξουν από το δίπλα δέντρο μέχρι το ποταμάκι του δάσους, στάθηκαν λοιπόν και οι δύο δίπλα στον κορμό και φώναξαν μαζί «ένα, δύο, τρία». Ξεκίνησε όμως μόνο η χελώνα, ο λαγός υποτιμώντας την χελώνα δεν ξεκίνησε και έκατσε στον ίσκιο κάτω από το δέντρο. Η χελώνα έτρεχε με όση δύναμη είχε και όση ώρα εκείνη προσπαθούσε να τρέξει γρήγορα τον λαγό τον πήρε ο ύπνος. Ξαφνικά ξυπνάει και τι να δει, η χελώνα είχε μόνο δύο βήματα για να φτάσει στο ποταμάκι. Άρχισε να τρέχει με όλη του τη δύναμη, αλλά μάταια, η χελώνα είχε φτάσει ήδη. Τότε η χελώνα είπε θριαμβευτικά στον λαγό «είδες λαγέ, πόσο πιο γρήγορη από εσένα είμαι». Ο λαγός δεν είπε τίποτα. Από τότε ο λαγός δεν ξανά υπερηφανεύτηκε ποτέ ξανά. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο υπάρχουν δύο πρωταγωνιστές, η χελώνα και ο λαγός. Είναι φαινομενικά δύο ζώα, αλλά με ανθρωπομορφική διάσταση. Πιο συγκεκριμένα, τα δύο αυτά ζώα έχουν κρίση, σκέφτονται πριν πράξουν αλλά έχουν και την ικανότητα της ομιλίας. Τα στοιχεία αυτά είναι χαρακτηριστικά των ζώων στους αισώπειους μύθους. Ο χρόνος της δράσης δεν ορίζεται συγκεκριμένα, αλλά ο χώρος δίδεται ξεκάθαρα, είναι το δάσος. Παρατίθενται και άλλα στοιχεία του δάσους όπως το δέντρο που είναι η αφετηρία από όπου ξεκίνησε ο αγώνας των δύο ζώων, καθώς και το ποταμάκι όπου εκεί ήταν ο τελικός προορισμός του αγώνα. Ο μύθος πραγματεύεται

το θέμα της υπερβολικής αυτοεκτίμησης και της υποτίμησης. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά κι έναν καιρό...». Το τέλος του μύθου είναι σαν επιμύθιο, καθώς υπάρχει μια κατακλείδα η οποία συνοψίζει το ηθικό δίδαγμα του. Στον μύθο υπάρχει διάλογος ο οποίος προσδίδει στο κείμενο ζωντάνια και παραστατικότητα. Επιπρόσθετα, το στοιχείο του διαλόγου φέρνει τα ζώα πιο κοντά στους αναγνώστες καθώς παρουσιάζονται με κοινά στοιχεία με αυτούς. Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό και κατανοητό.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Από τον μύθο αυτό καταλαβαίνουμε ότι κανένας δεν πρέπει να υποτιμάει τις δυνατότητες κανενός και να κοροϊδεύει για οποιονδήποτε λόγο. Τέλος, μέσα από τον μύθο καταλαβαίνουμε πως όταν είμαστε δίκαιοι και όχι ανταγωνιστικοί έρχεται η δικαίωση, όπως την χελώνα όπου με επιμονή και υπομονή κατάφερε να νικήσει τον λαγό.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο λαγός στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την συγκροτημένη σκέψη και τη εξυπνάδα. Επίσης, την υπερηφάνεια που τους βγαίνει σε κακό όπως στον συγκεκριμένο μύθο.

Η χελώνα στους αισώπειους μύθους συμβολίζει την καρτερικότητα, την επιμονή και την υπομονή, στοιχεία που γίνονται εύκολα αντιληπτά μέσα από τον μύθο. (Cooper,1998)

3.7 Ο ΚΑΚΟΣ ΓΙΑΤΡΟΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ένας άρρωστος κάλεσε δυο γιατρούς να του πουν τι είχε, όμως κανένας από τους γιατρούς αυτού δεν βρήκε τίποτα και του είπαν πως σύντομα θα γινόταν καλά. Επειδή όμως συνέχιζε να νιώθει άρρωστος και αδύναμος κάλεσε έναν ακόμα γιατρό ο οποίος του είπε πως ήταν σοβαρά άρρωστος και πως σε δυο μέρες θα έχει πεθάνει. Μόλις το άκουσε αυτό ο άρρωστος κανόνισε όλες τις υποθέσεις του. Πέρασαν οι δύο μέρες, πέρασαν δύο εβδομάδες και ο άρρωστος αντί να πεθάνει γινόταν όλα και καλύτερα. Μια μέρα λοιπόν συνάντησε τον γιατρό και εκείνος χωρίς να τα χάσει τον ρώτησε τι κάνουν οι νεκροί στον Άδη. Τότε ο «άρρωστος» απάντησε ότι είναι ήσυχοι, αλλά βρίζουν τους γιατρούς. Ο γιατρός ρώτησε γιατί συμβαίνει αυτό. Ο «άρρωστος» απάντησε πως αυτό γίνεται γιατί οι γιατροί δεν αφήνουν τους αρρώστους να πεθάνουν. Επίσης, του είπε ότι οι νεκροί έφτιαξαν μια λίστα με όλα τα ονόματα των γιατρών αλλά εκείνος τον λυπήθηκε και τους είπε πως ο γιατρός δεν ήταν αληθινός γιατρός. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει δύο βασικούς πρωταγωνιστές, τον άρρωστο και τον γιατρό. Ο άρρωστος σκιαγραφείται ως ένας άνθρωπος ο οποίος φοβάται για την ζωή του και παίρνει πολλές γνώμες από γιατρούς ώστε να καταλάβει τι έχει. Ο γιατρός σκιαγραφείται ως ένα πολύ σίγουρος άνθρωπος για τις απόψεις του και για τις διαγνώσεις του. Δεν δίδεται ο χρόνος που διαδραματίζεται ο μύθος αλλά ούτε και ο χώρος, μπορούμε να μαντέψουμε διαβάζοντάς τον ότι ο χώρος που καλεί τους γιατρούς ο άρρωστος είναι το σπίτι του. Το μοναδικό στοιχείο χρόνου το οποίο όμως δεν προσδιορίζει τίποτα, είναι όταν αναφέρεται ότι πέρασαν δύο μέρες, δύο εβδομάδες. Οι δύο πρώτοι γιατροί που είχε καλέσει ο άρρωστος φαίνεται να μην έχουν μεγάλη αξία στην αρχή, αλλά στο τέλος γίνεται κατανοητό πως ενδεχομένως ο άρρωστος να έπρεπε να τους είχε ακούσει. Οι πρωταγωνιστές δεν έχουν ονόματα και έτσι αναφέρονται ως «άρρωστος» και «γιατρός». Ο διάλογος μεταξύ τους δίνει ζωντάνια και παραστατικότητα, αλλά δεν είναι ένας κλασικός διάλογος μεταξύ δύο ανθρώπων που συναντήθηκαν στον δρόμο, καθώς συζητούν

για τον Άδη και τους νεκρούς του. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική φράση «Μια φορά...» , αλλά μας εισάγει κατευθείαν στο θέμα χωρίς πρόσθετες τοποθετήσεις. Τελειώνει με έναν επίλογο ο οποίος συνοψίζει την ιστορία και μας βοηθάει να εξάγουν το ηθικό δίδαγμα του. Ο διάλογος ανάμεσα στους πρωταγωνιστές συμπληρώνει τον μύθο. Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό και κατανοητό, χωρίς τεχνικές εντυπωσιασμού.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι κανείς δεν θα πρέπει να θεωρείται αυθεντία και να δίνει συμβουλές χωρίς να εξετάσει την κατάσταση περαιτέρω. Επίσης, γίνεται κατανοητό πως όταν παίρνουμε πολλές γνώμες κάποια από αυτές θα είναι λάθος, ή δεν θα ταιριάζει στην κατάσταση στην οποία βρισκόμαστε. Τέλος, δεν είναι όλοι ιδικοί για όλα τα θέματα και πρέπει ο καθένας να παραδέχεται το λάθος του.

Συμβολισμοί του μύθου:

Στην αρχή του μύθου εμφανίζονται δύο γιατροί. Ο αριθμός δύο συμβολίζει την συνεργασία και την διπλωματία. Επίσης συμβολίζει τον συμβιβασμό και την υπακοή. (Cooper,1998)

3.8 ΤΟ ΔΕΛΦΙΝΙ ΚΑΙ ΤΟ ΛΙΟΝΤΑΡΙ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Ένα λιοντάρι περνούσε από την ακροθαλασσιά και συνάντησε τυχαία μέσα στην θάλασσα ένα δελφίνι. Τότε το λιοντάρι θαύμασε το δελφίνι και το ρώτησε ποιος ήταν. Το δελφίνι απάντησε πως ήταν το δελφίνι ο βασιλιάς της θάλασσας. Στη συνέχεια είπε το λιοντάρι πως εκείνο ήταν το λιοντάρι ο βασιλιάς της στεριάς. Αφού γνωρίστηκαν και το ένα θαύμασε το άλλο έγιναν φίλοι και συμφώνησαν ως αν κάποιος από τους δύο θέλει βοήθεια τότε ο άλλος θα τον βοηθήσει. Κάποια στιγμή το λιοντάρι τα έβαλε με έναν ταύρο και ζήτησε την βοήθεια του δελφινιού. Με ευχαρίστηση το δελφίνι δέχτηκε να βοηθήσει το λιοντάρι, αλλά όταν έφτασε στα ρηχά νερά δεν μπορούσε να αναπνεύσει, αλλά ούτε να βγει στην στεριά. Τότε το λιοντάρι ρώτησε το δελφίνι γιατί φεύγει και τον χαρακτήρισε προδότη. Το δελφίνι απάντησε ότι δεν είναι προδότης, αλλά είναι η φύση του τέτοια, να μην μπορεί να ζήσει έξω από την θάλασσα. Αφού άκουσε το λιοντάρι τα λόγια του δελφινιού κατάλαβε ότι το δελφίνι είχε την πρόθεση να βοηθήσει, αλλά δεν μπορούσε. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει δύο πρωταγωνιστές, το λιοντάρι και το δελφίνι. Οι δύο αυτοί πρωταγωνιστές είναι ζώα με την ικανότητα του λόγου και της σκέψης. Μιλάνε και προσπαθεί να βοηθήσει το ένα το άλλο χωρίς κάποιο αντάλλαγμα ή κάποια περαιτέρω συμφωνία. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος, αλλά ο χώρος δίδεται σε γενικότερα πλαίσια. Ο χώρος δράσης του δελφινιού είναι η θάλασσα, ενώ του λιονταριού είναι η ξηρά. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της υποστήριξης και της συνεργασίας χωρίς όρια. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...». Το στοιχείο αυτό του δίνει μια διάσταση πιο αποστασιοποιημένη από τον πραγματικό κόσμο και τα ρεαλιστικά γεγονότα. Σε αυτό βέβαια συμβάλει και το γεγονός ότι οι δύο πρωταγωνιστές, λιοντάρι, δελφίни έχουν την ικανότητα του λόγου και της σκέψης. Στον μύθο δεν υπάρχουν πολλά εκφραστικά μέσα και τεχνικές εντυπωσιασμού, καθώς επίσης το λεξιλόγιο είναι απλό, λιτό χωρίς υπερβολές στον τρόπο χρήσης της γλώσσας. Ο διάλογος των δύο πρωταγωνιστών δίνει στον μύθο μια πιο ρεαλιστική μορφή και το κάνει πιο άμεσο με ζωντάνια και παραστατικότητα.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει την αλληλοβοήθεια και αλληλοστήριξη ακόμα και όταν κάτω από ρεαλιστικές συνθήκες αυτή η βοήθεια δεν μπορεί να προσφερθεί. Επίσης, υπογραμμίζει την σημασία της φιλίας διαφορετικών τελείως όντων που παρόλα αυτά μπορεί να ευδοκιμήσει.

Συμβολισμοί του μύθου:

Το λιοντάρι στους περισσότερους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηρία και την πανουργία. Στον συγκεκριμένο μύθο το λιοντάρι συμβολίζει την δύναμη και την εξουσία καθώς χαρακτηρίζει τον εαυτό του ως «βασιλιάς».

Το δελφίни συμβολίζει την ελευθερία, την χαρά, τη δύναμη, το μεγαλείο της φύσης και την αρμονία.

Η θάλασσα στους περισσότερους μύθους του Αισώπου μπορεί να μοιάζει γαλήνια, αλλά στη συνέχεια μπορεί να γίνει επικίνδυνη. Έχει την ιδιότητα να ξεγελά εκείνον που την παρακολουθεί. Στον συγκεκριμένο μύθο κάτι παρόμοιο έκανε και στο δελφίни, καθώς εκείνο δεν είχε υπολογίσει ότι δεν θα μπορέσει να βγει έξω απλό αυτή για να βοηθήσει τον φίλο του το λιοντάρι. (Cooper,1998)

3.9 Ο ΓΑΙΔΑΡΟΣ ΠΟΥ ΠΟΥΛΙΟΤΑΝ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Κάποτε ένας χωρικός χρειαζόταν έναν γάιδαρο, έτσι λιπών πήγε μια μέρα στην αγορά. Είδε κάποιον που πουλούσε έναν γάιδαρο και πλησίασε. Τότε ο πωλητής του λέει μη κοιτάς αυτόν τον γάιδαρο, είναι πολύ καλός. Ο χωρικός απάντησε πως φαίνεται ότι είναι πολύ καλός γάιδαρος, αλλά θέλε πρώτα να τον δοκιμάσει για μια μέρα. Ο πωλητής δέχτηκε και έτσι ο χωρικός πήρε τον γάιδαρο, τον έβαλε στον στάβλο του μαζί με άλλους γαϊδάρους και πήγε για ύπνο. Όταν το πρωί ξύπνησε και πήγε στον στάβλο είδε τον γάιδαρο να στέκεται δίπλα σε έναν γάιδαρο ο οποίος ήταν ο πιο τεμπέλης από όσους είχε στον στάβλο του. Τον πήγε όμως πάλι πίσω στην αγορά και ο πωλητής τον ρώτησε γιατί τον επιστρέφει. Τότε ο χωρικός του απάντησε πως τον επιστρέφει γιατί όταν τον άφησε στον στάβλο εκείνος έπιασε φιλίες με τον πιο τεμπέλη και φαγά γάιδαρο που είχε και έτσι κατάλαβε πως και αυτός ο γάιδαρός θα είχε τα ίδια χαρακτηριστικά. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει δύο πρωταγωνιστές, τον χωρικό και τον πωλητή. Ολόκληρη όμως η πλοκή του μύθου βρίσκεται γύρω από τον γάιδαρο που βρήκε ο χωρικός στην αγορά. Στον συγκεκριμένο μύθο ο γάιδαρός δεν έχει σκέψη και λόγο όπως στους περισσότερους αισώπειους μύθους, αλλά παραμένει με τα βασικά χαρακτηριστικά των ζώων. Ο χρόνος δεν ορίζεται συγκεκριμένα, το μόνο χρονικό στοιχείο που διακρίνεται είναι η αόριστη λέξη «κάποτε». Ο χώρος της δράσης είναι η αγορά και ο στάβλος του χωρικού. Τα στοιχεία του χωροχρόνου είναι περιορισμένα καθώς ο μυθογράφος δεν θέλει να παρεκκλίνουν οι αναγνώστες από το θέμα και την πλοκή του μύθου λόγω των πολλών λεπτομερειών. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της τεμπελιάς και το πως μπορεί κανείς να κρίνει κάποιον βλέποντας τους φίλους του και τα άτομα τα οποία συναναστρέφεται. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων. Ξεκινάει με μια αόριστη τοποθέτηση στον χρόνο με την λέξη «κάποτε». Στον μύθο δεν υπάρχουν πολλά εκφραστικά μέσα και τεχνικές εντυπωσιασμού, ώστε να μένει ο αναγνώστης συγκεντρωμένος στο περιεχόμενο του μύθου. Το στοιχείο του διαλόγου ανάμεσα στον πωλητή και στον χωρικό δίνει ζωντάνια στον μύθο και δίνει ρεαλιστικό τόνο στον μύθο. Παρουσιάζεται ένα τυπικό περιστατικό που είναι πολύ πιθανό να συμβεί στην πραγματική ζωή, το περιστατικό στην αγορά.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει πως πολλές φορές μπορεί κάποιος να χαρακτηρίσει κάποιον μόνο από τα άτομα που κάνει παρέα και τα άτομα που συναναστρέφεται. Για παράδειγμα αν κάποιος κάνει παρέα με κάποιον που είναι ψεύτης τότε και εκείνος είναι ψεύτης. Επίσης, μας διδάσκει πως δεν είναι καλό να βγάζουμε συμπεράσματα για κάποιον ή για κάτι όταν πρώτα δεν τον έχουμε γνωρίσει ή όταν δεν το έχουμε εξετάσει επαρκώς.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο γάιδαρος στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την στενομυαλιά, την καυχήσιιά και την ευπιστία. Σε πολλές περιπτώσεις είναι τόσο πεισματάρηδες, που το πληρώνουν με το ίδιο τους τομάρι. (Cooper,1998)

3.10 Ο ΣΚΥΛΟΣ ΚΑΙ Η ΑΛΕΠΟΥ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Κάποτε ένας σκύλος μύρισε τα χνώτα ενός λιονταριού και άρχισε να τα ακολουθεί. Το λιοντάρι αυτό είχε φάει ένα βόδι και αργότερα πήγε στο δάσος, όπου είχε την φωλιά του. Μυρίζοντας τα χνώτα του λιονταριού ο σκύλος βρήκε τον σκελετό του βοδιού και συνέχισε με στόχο αν βρει το λιοντάρι. Είχε κολλήσει την μουσούδα του στο έδαφος και έτσι έφτασε στο δάσος. Ήταν πολύ αφοσιωμένος στο να βρει το λιοντάρι και έτσι δεν κατάλαβε την παρουσία μιας αλεπούς. Τότε αυτή τον ρώτησε τι ακριβώς κάνει και εκείνος της εξήγησε πως ψάχνει για το λιοντάρι. Η αλεπού στο άκουσμα αυτού ξαφνιάστηκε. Η αλεπού μη πιστεύοντας τον σκύλο τον ρώτησε αν όντως κυνηγάει λιοντάρια και εκείνος με στόμφο και περηφάνεια της απάντησε γιατί όχι. Εκείνη την στιγμή ακούστηκε ένας πολύ βροντερός βρυχηθμός από το λιοντάρι και το σκυλί στο άκουσμα και μόνο το έβαλε στα πόδια. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει έναν ενεργό πρωταγωνιστή, τον σκύλο. Η πλοκή περιστρέφεται γύρω από το λιοντάρι που έφαγε το βόδι, αλλά δεν εμφανίζονται κάπου μέσα στον μύθο, εκτός από τον σκελετό του βοδιού. Σπουδαίο ρόλο και ειδικότερα από το μέσο και μέχρι το τέλος του μύθου παίζει η αλεπού. Ο σκύλος και η αλεπού έχει ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως σκέψη και λόγο. Φέρονται και συζητούν ως άνθρωποι. Η ικανότητα της δυνατής όσφρησης του σκύλου, τον κάνει να έρχεται πιο κοντά στην πραγματική ζωώδη φύση του. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος και ξεκινάει με την αόριστη τοποθέτηση του «κάποτε», ώστε να μην υπάρχουν περίσσιες πληροφορίες οι οποίες μπορούν να επιβαρύνουν τον αναγνώστη με άσχετα στοιχεία. Ο χώρος της δράσης στο μεγαλύτερο μέρος είναι το δάσος. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Η αρχή του μύθου γίνεται με την παράθεση της λέξης «Κάποτε», και ταυτόχρονα δίδεται και ο χρόνος του μύθου. Στον μύθο δεν υπάρχουν εκφραστικά μέσα και τεχνικές εντυπωσιασμού. Το λεξιλόγιο είναι απλό, λιτό χωρίς περίπλοκες και δύσκολες λέξεις, ώστε να είναι κατανοητό σε όλο το αναγνωστικό κοινό και σε όλες τις ηλικίες. Στον μύθο υπάρχει αρχή, μέσα και τέλος γεγονός που καθιστά τον μύθο πιο εύκολα κατανοητό.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Το ηθικό δίδαγμα του μύθου είναι πως δεν βγαίνει σε καλό να αιγηφάμε τους κινδύνους και τις δυνάμεις των άλλων. Επίσης, δεν είναι να πράττουμε με αλαζονεία και χωρίς να ξέρουμε τις δυνάμεις μας και τα όρια μας.

Συμβολισμοί του μύθου:

Η αλεπού στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηρία. Στον συγκεκριμένο μύθο όμως συμβολίζει και την σοφία καθώς ήξερε πως ο σκύλος δεν θα μπορούσε να τα βάλει με το λιοντάρι.

Στους περισσότερους μύθους του Αισώπου ο σκύλος συμβολίζει την πίστη και κυρίως προς το αφεντικό του. Στον συγκεκριμένο μύθο όμως συμβολίζει την ανοησία και την δειλία τελικά καθώς αρχικά θεωρεί πως θα μπορούσε να ανταγωνιστεί το λιοντάρι, αλλά στο τέλος φαίνεται δειλός.

Το λιοντάρι στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηρία και την πανουργία.

Το βόδι στους περισσότερους μύθους του Αίσωπου συμβολίζει την ορθή σκέψη και την εργατικότητα. Τα στοιχεία αυτά δεν διακρίνονται στον μύθο καθώς το βόδι είναι νεκρό. (Cooper,1998)

3.11 Η ΠΑΡΑΚΑΤΑΘΗΚΗ ΚΑΙ Ο ΟΡΚΟΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Κάποτε ένας άνθρωπος ήθελε να ταξιδέψει αλλά αναρωτιόταν τι θα έκανε την περιουσία του. Έτσι σκέφτηκε να την δώσει σε έναν φίλο του να του την φυλάξει μέχρι εκείνος να γυρίσει. Λέει τις σκέψεις του στον φίλο του και εκείνος δέχτηκε να του φυλάξει την περιουσία. Τότε ο άνθρωπος που θα πήγαινε ταξίδι λέει ότι για να την φυλάξεις πρέπει να κάνεις όρκο πρώτα. Απαντάει όμως πως τι τον θες τον όρκο αφού είμαστε φίλοι. Μετά από συζήτηση αποφασίζει με βαριά καρδιά να κάνει τον όρκο. Ωστόσο μέσα του δεν είχε πρόθεση να ορκιστεί. Στην είσοδο της πολιτείας βρήκε έναν κουτσό και τον ρώτησε ποιος είναι. Τότε ο κουτσός του απάντησε πως ήταν ο Όρκος και πηγαίνει να τιμωρήσει κάποιον που ορκίστηκε και δεν κράτησε τον όρκο του. Ο πονηρός φίλος τον ρώτησε πότε σκόπευε να γυρίσει πίσω και ο Όρκος του απάντησε πως θα γυρνούσε ύστερα από σαράντα χρόνια. Τότε εκείνος σκέφτηκε πως μέχρι αν γυρίσει ο Όρκος εκείνος θα έχει φάει όλη την περιουσία του φίλου του και θα έχει πεθάνει κιόλας. Αμέσως πήγε στον φίλο του και του είπε πως σκέφτηκε όλα αυτά που είπαν και πως ορκίζεται να του φυλάει την περιουσία μέχρι να γυρίσει από το ταξίδι του. Αφού έφυγε ο φίλος του άρχισε να τρίβει τα χέρια του και λέει «είμαι πλούσιος». Ξαφνικά παρουσιάστηκε μπροστά του ο Όρκος και του άρπαξε δυνατά το χέρι και του είπε «πάμε να σε γκρεμίσω». Απορημένος ο πονηρός φίλος ρώτησε γιατί να τον γκρεμίσει και ο Όρκος του απάντησε «γιατί ορκίστηκες ψεύτικα». Τότε και εκείνος είπε πως και ο Όρκος είπε ψέματα ότι θα γυρνούσε μετά από τριάντα χρόνια στην πολιτεία. Ο όρκος τότε του εξήγησε πως όταν καταλαβαίνει πως κάποιος ορκίστηκε ψεύτικα γυρνάει πίσω για να τον τιμωρήσει.

(Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει τρεις βασικούς πρωταγωνιστές, τον άνθρωπο που θέλει να ταξιδέψει, τον ψεύτη φίλο του και τον Όρκο. Στον συγκεκριμένο μύθο ο χρόνος προσδιορίζεται από τον λέξη «κάποτε» και ο χώρος είναι η είσοδος της πολιτείας και η πολιτεία γενικότερα χωρίς να αναφερθεί το όνομά της. Επίσης, στον μύθο ένα άψυχο ον ο όρκος παίρνει σάρκα και οστά και εμφανίζεται σαν άνθρωπος με ικανότητα σκέψης και λόγου. Φαίνεται να παίζει καταλυτικό ρόλο στην πλοκή του μύθου και να είναι ο ρόλος του λυτρωτικός και συμβολικός, ιδιαίτερα στο τέλος του. Η πλοκή γίνεται πολύ ενδιαφέρουσα στο σημείο που ο πονηρός φίλος πιστεύει πως έγινε πλούσιος με την περιουσία του φίλου του αλλά εμφανίζεται ο Όρκος να του αλλάζει τα σχέδια. Είναι από τους λίγους μύθους του Αίσωπου στον οποίο πρωταγωνιστές δεν είναι τα ζώα. Παρόλα αυτά δεν αντιστοιχούν όλα τα στοιχεία στην πραγματικότητα, όπως η μορφή του Όρκου. Το τέλος του δικαιώνει τον άνθρωπο που εμπιστεύτηκε τον πονηρό του φίλο και δεν μένει ατιμώρητη η πονηρία και το ψέμα. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Η αρχή του μύθου γίνεται με την λέξη «κάποτε» η οποία μας υποδεικνύει μια αόριστη τοποθέτηση στον χρόνο. Ο μύθος διαθέτει αρχή, μέση και τέλος. Το λεξιλόγιο είναι απλό, λιτό χωρίς εκφραστικά μέσα τα οποία μπορεί να μπερδέψουν τους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει πως δεν είναι σωστό να δίνουμε την υπόσχεση μας σε κάποιον και να μην την κρατάμε. Επίσης, υπογραμμίζει την αξία της φιλίας και ότι καμία περιουσία ή γενικότερα τα χρήματα δεν πρέπει να μπαίνουν πάνω από αυτή. Τέλος, μας διδάσκει ότι στο τέλος η δικαιοσύνη λάμπει και ο καθένας αντιμετωπίζει τις συνέπειες των πράξεών του.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο Όρκος με την ανθρώπινη μορφή και τις ανθρώπινες δυνάμεις συμβολίζει την αποκατάσταση της δικαιοσύνης και την τιμωρία της πονηρίας.

Ο άνθρωπος που θέλει να ταξιδέψει συμβολίζει την εμπιστοσύνη, την δύναμη της φιλίας.

Ο φίλος του συμβολίζει την πονηρία και την φιλαργυρία. (Cooper,1998)

3.11 Ο ΒΟΣΚΟΣ ΚΑΙ Η ΘΑΛΑΣΣΑ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ήταν κάποτε ένας βοσκός ο οποίος βοσκούσε τα πρόβατά του σε μια πλαγιά δίπλα στην θάλασσα. Αυτός έστεκε ανεβασμένος σε έναν βράχο και κοιτώντας την θάλασσα την θαύμαζε. Σκεφτόταν πως θα είναι περίφημα να ταξιδεύει κανείς σε αυτή, να γνωρίζει ξένους τόπους, να κάνει εμπόριο και να κερδίζει αρκετά χρήματα. Έτσι λοιπόν αποφάσισε να πουλήσει τα πρόβατά του και αγόρασε πολλά τσουβάλια με χουρμάδες και τα φόρτωσε σε ένα καράβι. Ξεκίνησε για άλλα μέρη με σκοπό να πουλήσει τους χουρμάδες. Στο ταξίδι όμως τον έπιασε μεγάλη φουρτούνα και χρειάστηκε να πετάξει στην θάλασσα όλα τα σακιά με τους χουρμάδες ώστε να σωθεί. Έτσι και έγινε τα πέταξε στην θάλασσα, σώθηκε και έπειτα γύρισε στην στεριά και βοσκούσε πάλι ξένα πρόβατα, αφού δεν είχε δικά του. Μια μέρα ενώ βοσκούσε τα πρόβατα στην στεριά άκουσε έναν βοσκό να θαυμάζει την θάλασσα και να λέει πόσο όμορφη είναι και πως θα είναι περίφημα να ταξιδεύεις πάνω σε αυτή. Τότε ο βοσκός του απάντησε πως μάλλον η θάλασσα πεθύμησε να ξανά φάει χουρμάδες για αυτό παριστάνει την ήσυχη. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει έναν βασικό πρωταγωνιστή τον βοσκό που πήγε να δουλέψει στη θάλασσα. Δευτερεύον ρόλο διαδραματίζει ο άλλος βοσκός ο οποίος εμφανίζεται στο τέλος του μύθου. Βασικό επίσης ρόλο παίζει και η θάλασσα παρόλο που δεν είναι ανθρώπινο ον ή ζώο είναι καθοριστική η εμπλοκή της στην πλοκή του μύθου. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος καθώς δεν προσδιορίζεται, ενώ ο χώρος είναι η πλαγιά με τον βράχο και η θάλασσα και το καράβι. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...», αλλά ξεκινάει αμέσως εισάγοντας τους αναγνώστες στο θέμα «Ένας βοσκός...». Το λεξιλόγιο είναι απλό, χωρίς σύνθετες και ακατανόητες λέξεις ώστε να γίνεται απόλυτα κατανοητό από όλους.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει ότι η απληστία είναι κάτι που αργά η γρήγορα βγαίνει σε κακό, όπως στον βοσκό που ήθελε να ταξιδέψει και να κάνει περισσότερα χρήματα. Επίσης πως η κάτι που το θεωρούμε δεδομένο δεν θα είναι πάντα δεδομένο και στην διάθεση μας. Ακόμα, η ενασχόληση σε επαγγελματικό επίπεδο με κάτι που δεν γνωρίζουμε καλά τις περισσότερες φορές δεν θα έχει θετικά αποτελέσματα. Τέλος, πως ακόμα και όταν κάτι φαίνεται ήσυχο, όμορφο και μεγαλειώδες εγκυμονεί σίγουρα κινδύνους οι οποίοι θα πρέπει να εξεταστούν. Στον συγκεκριμένο μύθο η θάλασσα ήταν επικίνδυνη για τον βοσκό.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο βοσκός συμβολίζει την αθωότητα και την άγνοια. Αυτό διαφαίνεται και μέσα από τον μύθο που ο βοσκός δεν ήξερα τι τον περίμενε στην θάλασσα.

Η θάλασσα συμβολίζει το άγνωστο, το οποίο παράλληλα γοητεύει εκείνον που την κοιτά και θέλει να την εξερευνήσει. Είναι επίσης πλανεύτρα, γιατί φαίνεται ήσυχη και πανέμορφη αλλά εγκυμονεί κινδύνους οι οποίοι δεν φαίνονται. (Cooper,1998)

3.12 Ο ΠΛΗΓΩΜΕΝΟΣ ΛΥΚΟΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ένα βράδυ, ένας λύκος μπήκε στο μαντρί για να πάρει κανένα πρόβατο αλλά τα δύο σκυλιά φύλαγαν το κοπάδι τον κατάλαβαν και όρμησαν πάνω του. Ξαφνικά πιάνουν τα σκυλιά τον λύκο και αρχίζουν να τον δαγκώνουν, αφού τον πλήγωσαν αρκετά εκείνος κατάφερε να τους ξεφύγει. Έτσι λοιπόν άρχισε να τρέχει με όλη του τη δύναμη, όσο πιο γρήγορα μπορούσε, παρόλο που ήταν πολύ πληγωμένος. Όταν κατάλαβε ότι τα σκυλιά είχαν σταματήσει να τον κυνηγάνε σταμάτησε και αυτός να ξεκουραστεί. Διψούσε πάρα πολύ αλλά δεν μπορούσε να συρθεί στο έδαφος γιατί τον πονούσαν οι πληγές του. Έτσι έμεινε την νύχτα εκεί πληγωμένος και διψασμένος. Το πρωί περνούσε από εκεί ένα αρνί. Τότε ο λύκος ζήτησε από το αρνί να του φέρει νερό και μετά ο ίδιος θα έβρισκε τροφή. Το αρνί του απάντησε ότι άμα του φέρει νερό να πει να ξεδιψάσει, αργότερα θα φάει εκείνο για να χορτάσει. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο βασικός πρωταγωνιστής του μύθου είναι ο λύκος. Δευτερεύον ρόλο παίζουν τα σκυλιά, τα πρόβατα και το αρνί στο τέλος του. στον συγκεκριμένο μύθο βλέπουμε το σύνηθες στοιχείο που χρησιμοποιούσε ο Αίσωπος στους μύθους του, τα ζώα να έχουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως η σκέψη και ο λόγος. Ο μύθος έχει αρχή, μέσα και τέλος ώστε να γίνεται απόλυτα κατανοητός από το αναγνωστικό κοινό. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος και δεν δίδεται κανένας χρονικός προσδιορισμός. Ο τόπος της πλοκής αρχικά είναι το μαντρί με τα πρόβατα και στην συνέχεια είναι το δάσος. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...». Το λεξιλόγιο του είναι απλό, λιτό χωρίς περίπλοκες λέξεις με άγνωστα νοήματα. Το στοιχείο του διαλόγου που υπάρχει προσδίδει στον μύθο ζωντάνια, αμεσότητα και παραστατικότητα.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο κατανοούμε πως δεν είναι δυνατό να αλλάξει η φύση κάποιου μόνο επειδή έχει ανάγκη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο λύκος αφού γινόταν καλά θα επέστρεφε στην συνήθειά του να φάει το αρνί. Επίσης, μας διδάσκει πως πρέπει αν είμαστε προσεκτικοί σε όλες μας τις κινήσεις και να μην ενεργούμε πονηρά και παραβατικά γιατί υπάρχουν συνέπειες. Όπως για παράδειγμα ο λύκος ο οποίος θέλοντας να φάει τα πρόβατα βρέθηκε βαριά πληγωμένος από τα σκυλιά.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο λύκος στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πλεονεξία. Αυτό συμβαίνει και στον μύθο αυτό, καθώς ο λύκος σκόπευε να φάει όσα περισσότερα πρόβατα μπορούσε και στο τέλος ήθελε να φάει και το αρνί.

Τα σκυλιά συμβολίζουν του πιστούς φύλακες και προστατεύουν τα αφεντικά τους από τις παγίδες. Έτσι έκαναν και στον συγκεκριμένο μύθο όπου προστάτευσαν τα πρόβατα από τον λύκο.

Τα πρόβατα είναι σύμβολα αθωότητας και εύκολου στόχου. (Cooper, 1998)

3.13 Η ΤΣΙΧΛΑ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Στην πλαγιά ενός δέντρου φύτρωναν πολλές μυρτιές. Κάποια στιγμή πέρασε μια τσίχλα και είδε τις μυρτιές, δοκίμασε τον καρπό τους και της άρεσε. Από τότε το έκανε συνήθειο να πηγαίνει να τρώει τους καρπούς από τις μυρτιές. Σε εκείνο το δάσος τριγυρνούσε ένας πουολόγος. Η δουλειά του ήταν να στήνει τα ξόβεργά του και να περιμένει να πιάσει πουλί. Αν έπιανε κανένα αηδόνι, ή καμία καρδερίνα τα έβαζε σε κλουβιά και τα πουλούσε. Μια μέρα είδε την τσίχλα και θέλησε να την πιάσει, αλλά την έχασε από τα μάτια του. Έτσι, έβαλε πείσμα να την πιάσει και κάθε πρωί πήγαινε κάτω από το δέντρο όπου είχε την φωλιά της και την παρακολουθούσε. Μια μέρα την είδε στις μυρτιές να τρώει τους καρπούς τους. Την επόμενη μέρα έστησε τις ξόβεργές του πάνω στις μυρτιές και την έπιασε τελικά. Τότε η τσίχλα είπε από μέσα της «καλά να πάθω, γλυκάθηκα με το φαγητό και τώρα χάνω την ζωή μου». (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο βασικός πρωταγωνιστής του μύθου είναι η τσίχλα. Ενεργό ρόλο στην πλοκή του μύθου παίζει και ο πουολόγος. Στον συγκεκριμένο μύθο γίνεται αντιληπτό πως η τσίχλα, η οποία είναι ένα είδος πουλιού δεν έχει ανθρώπινα στοιχεία, ούτε εμφανίζεται να μιλάει ούτε να λειτουργεί ως άνθρωπος. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος και δεν προσδιορίζεται, ενώ ο χώρος δράσης φαίνεται να είναι το δάσος. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...», αλλά μπαίνει αμέσως στο θέμα με την παράθεση του τόπου «Στην πλαγιά ενός βουνού...». Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό και κατανοητό, χωρίς τεχνικές εντυπωσιασμού. Δεν υπάρχει διάλογος στον μύθο, παρά μόνο στο τέλος παρατίθενται οι τελευταίες σκέψεις της τσίγλας. Δεν υπάρχουν εκφραστικά μέσα, αυτό συμβαίνει για να μην γίνεται περίπλοκος ο μύθος και για να μην μπερδεύει τους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το μέτρο είναι ο καλύτερος σύμβουλος. Δεν πρέπει να γίνεται κατάχρηση σε τίποτα γιατί ενδεχομένως να υπάρχουν δυσάρεστα αποτελέσματα. Όπως για παράδειγμα τσίγλα, η οποία έκανε αλόγιστη κατανάλωση των καρπών από τις μυρτιές και στο τέλος την έπιασε ο πουλολόγος.

Συμβολισμοί του μύθου:

Τα πουλιά γενικότερα, συμβολίζουν την πάλη του κακού με το καλό. Επίσης, σχετίζονται με τις λειτουργίες του ασυνείδητου. Ακόμα, είναι οι αγγελιοφόροι των θεών, δηλαδή διαθέτουν γνώσεις που οι άνθρωποι στερούνται. Στον μύθο αυτό δεν γίνεται φανερός κάποιος από τους συμβολισμούς αυτούς. Η τσίγλα ενδεχομένως να παριστάνει την άγνοια κινδύνου και την θέληση για κάτι παραπάνω. (Cooper,1998)

3.14 Ο ΗΛΙΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΒΑΤΡΑΧΟΙ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Μια μέρα μαθεύτηκε σε όλη τη γη πως γίνονται οι γάμοι του Ήλιου. Όλα τα ζώα χάρηκαν που το έμαθαν καθώς είχαν ταλαιπωρηθεί από τον χειμώνα. Πρώτος από όλους το έμαθε ο αετός και το είπε στην πετροπέρδικα. Η πετροπέρδικα με την σειρά της το είπε στην κίτσα, η κίτσα σαν το πιο φλύαρο πουλί το είπε σε όλα τα πουλιά της πλάσης. Από τα πουλιά το άκουσαν οι σκίουροι, το είπαν στους λαγούς και οι λαγοί το είπαν στα σκυλιά που τους κυνηγούσαν. Τα σκυλιά το είπαν στις αλεπούδες. Έτσι από στόμα σε στόμα το έμαθαν και οι βάτραχοι οι οποίοι ζούσαν σε έναν μικρό βάλτο. Άρχισαν λοιπόν να φωνάζουν χαρούμενοι πως παντρεύεται ο Ήλιος. Τότε ένας γέρο-βάτραχος τους είπε «τι χαίρεστε ανόητοι, ο Ήλιος ξεραίνει όλους τους βάλτους». Οι βάτραχοι τότε κατάλαβαν πως δεν έπρεπε να χαίρονται για κάτι που δεν τους συνέφερε. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Οι πρωταγωνιστές του μύθου είναι όλα τα ζώα της γης, αετός, πετροπέρδικα, κίτσα, σκίουροι, λαγοί, σκυλιά, αλεπούδες, βάτραχοι. Η πλοκή του μύθου παρόλα αυτά χτίζεται γύρω από τον Ήλιο. Ο Ήλιος δεν εμφανίζεται πουθενά, αλλά έχει ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Αυτό γίνεται αντιληπτό από το γεγονός ότι τα ζώα αναφέρουν πως ο Ήλιος παντρεύεται και από το ότι το πρώτο γράμμα από την λέξη ήλιος γράφεται με κεφαλαίο η σαν να ήταν κύριο όνομα. Ο χρόνος είναι αόριστος ενώ ο χώρος είναι το δάσος, τα δέντρα, ο βάλτος. Τα ζώα παρουσιάζονται με ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως η ικανότητα της ομιλίας και της σκέψης. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους αιτιολογικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...». Το λεξιλόγιο είναι απλό χωρίς περίπλοκες και δύσκολα κατανοητές λέξεις. Στο τέλος του μύθου υπάρχει ένας μικρός μονόλογος από τον γέρο-βάτραχο ο οποίος προσδίδει στον μύθο ζωντάνια, αμεσότητα και παραστατικότητα.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο καταλήγουμε πως δεν λειτουργεί κάτι το ίδιο σε όλους. Σε άλλους μπορεί να λειτουργεί θετικά και σε άλλους αρνητικά. Όπως για παράδειγμα το καλοκαίρι στα περισσότερα ζώα τα οποία είχαν υποφέρει τον χειμώνα, ήταν κάτι πολύ θετικό και θα τα βοηθούσε στην επιβίωσή του. Σε αντίθεση το καλοκαίρι θα έκανε κακό στους βατράχους καθώς θα ξεραινόταν ο βάλτος και αυτοί δεν θα μπορούσαν να επιβιώσουν. Τέλος, ο μύθος μας διδάσκει πως οι μεγαλύτεροι σε ηλικία διαθέτουν μεγαλύτερη σοφία, καθώς έχουν περισσότερη εμπειρία και μπορούν να συμβουλευθούν τους μικρότερους, ώστε να πράξουν σωστά.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο ήλιος συμβολίζει την χαρά, την ευεξία, τον ερχομό του καλού.

Ο αετός στους περισσότερους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηρία, τον φόβο και τον τρόπο για τα μικρότερα ζώα.

Τα περισσότερα πουλιά συμβολίζουν τους αγγελιοφόρους των θεών και των μέγιστων φαινομένων. Λόγω της φύσης τους να πετούν βρίσκονται ανάμεσα σε γη και ουρανό, αυτό τα καθιστά ικανά να συνδέουν τον άνθρωπο με το Θείο.

Η πέρδικα στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την προδοσία. Στον συγκεκριμένο μύθο η πετροπέρδικα "μαρτύρησε" το μυστικό του Ήλιου στην κίτσα.

Ο λαγός στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την συγκροτημένη σκέψη και την εξυπνάδα.

Ο σκύλος συμβολίζει τον πιστό φύλακα του αφεντικού του.

Ο λύκος στους περισσότερους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πλεονεξία.

Οι παραπάνω συμβολισμοί δεν φαίνονται στον συγκεκριμένο μύθο. Τα ζώα αυτά μεταφέρουν τα νέα για τον Ήλιο το ένα στο άλλο. (Cooper,1998)

3.15 Ο ΚΑΒΟΥΡΑΣ ΚΑΙ Η ΑΛΕΠΟΥ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Ένας κάβουρας ζούσε σε μια ακρογιαλιά μαζί με πολλά άλλα καβούρια. Καμιά φορά έβγαιναν στην στεριά μέχρι εκεί που έφτανε το κύμα της θάλασσας και έπειτα ξαναγύριζαν στις φωλιές τους. Αυτός ο κάβουρας όμως είχε βαρεθεί να ζει όπως τα άλλα καβούρια, ήθελε να δει πως είναι ο κόσμος της στεριάς. Έτσι, μια μέρα αποφάσισε να μην ξανά γυρίσει στην θάλασσα. Προχώρησε λοιπόν στην αμμουδιά ώσπου βρήκε ένα ποταμάκι και ανέβηκε στην κοίτη του με την βοήθεια από τις πέτρες. Όταν έφτασε στο δάσος παραξενεύτηκε γιατί ποτέ δεν είχε δει δέντρα και στην αρχή νόμιζε πως ήταν κατάρτια караβιών. Ενώ θαύμαζε όσα έβλεπε μια πεινασμένη αλεπού πήδησε πάνω του για να τον φάει. Τότε ο κάβουρας σκέφτηκε «καλά να πάθω, αφού είμαι θαλασσινός, τι γύρευα στη στεριά;». (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει έναν και μοναδικό πρωταγωνιστή, τον κάβουρα. Ο χρόνος της πλοκής είναι αόριστος, ενώ ο χώρος είναι η θάλασσα, η ακρογιαλιά, το ποταμάκι, το δάσος. Γενικότερα διαδραματίζεται στο φυσικό περιβάλλον και συνδυάζεται το υγρό στοιχείο με την στεριά. Ο κάβουρας δεν έχει ανθρώπινα χαρακτηριστικά, μόνο στο τέλος του μύθου φανερώνονται οι σκέψεις του. Η πλοκή δεν διαθέτει έντονη δράση, αλλά γίνεται περισσότερο ενδιαφέρον από τη στιγμή που ο κάβουρας φτάνει στο δάσος και υπάρχει αγωνία για το μέλλον του. Ο μύθος

πραγματεύεται το θέμα της φύσης και πως κάθε ον πρέπει να βρίσκεται στο μέρος που είναι το φυσικό του περιβάλλον. Το τέλος του μύθου, φανερώνει τις σκέψεις και τα συναισθήματα του κάβουρα . Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους αιτιολογικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει μπαίνοντας αμέσως στο θέμα «Ζούσε, κάποτε, ένας κάβουρας...». Δεν υπάρχει διάλογος , καθώς είναι μόνο ένας ο πρωταγωνιστής. Επίσης, κρατάει την φυσική του ιδιότητα ως ον που ανήκει στο ζωικό βασίλειο και δεν έχει παραπάνω ιδιότητες ή ακόμα ανθρώπινες ικανότητες. Ακόμα, το λεξιλόγιο είναι απλό με λιτές, κατανοητές λέξεις και χωρίς σχήματα λόγου, τα οποία μπορούν να μπερδέψουν τους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο καταλήγουμε στο ότι κάθε ον είναι σημαντικό να μένεις το περιβάλλον το οποίο έχει δημιουργηθεί για αυτό. Σε γενικότερα πλαίσια, δεν πρέπει κανείς να εμπλέκεται σε καταστάσεις τις οποίες ξέρει πως δεν μπορεί να βγάλει εις πέρας και που αυτές μπορεί να τον οδηγήσουν σε δυσάρεστα αποτελέσματα. Αυτό συνέβη και στον πρωταγωνιστή του μύθου, τον κάβουρα, ο οποίος θέλησε να φύγει από το νερό και να βγει στην στεριά. Τελικά διαπίστωσε πως δεν μπορούσε να επιβιώσει στη στεριά και τελικά είχε άσχημη τύχη.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο κάβουρας στον μύθο συμβολίζει την τόλμη και την περιέργεια για το άγνωστο.

Η θάλασσα συμβολίζει το φυσικό περιβάλλον του κάβουρα και παράλληλα την βαρετή ζωή του.

Το δάσος και η στεριά γενικότερα συμβολίζουν το άγνωστο αλλά παράλληλα γοητευτικό που ο κάβουρας θέλει να εξερευνήσει. Το δάσος συμβολίζει επίσης τον κίνδυνο και σε αυτό καταφεύγει ο ήρωας για να βρει την ψυχή του. Στο δάσος κανείς κάτι κερδίζει, αλλά και κάτι χάνει, όπως ο κάβουρας που κέρδισε την εμπειρία της εξερεύνησης, αλλά τελικά έχασε την ζωή του από την αλεπού.

Τέλος, η αλεπού στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηρία. (Cooper,1998)

3.16 Ο ΞΥΛΟΚΟΠΟΣ ΚΑΙ Ο ΕΡΜΗΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ήταν κάποτε ένας φτωχός ξυλοκόπος ο οποίος ζούσε κόβοντας ξύλα. Μια μέρα λοιπόν καθώς έκοβε κλαδιά του έπεσε το τσεκούρι μέσα στο ποτάμι. Τότε κατέβηκε αμέσως από το δέντρο πήγε κοντά στο ποτάμι να δει μήπως το βρει, αλλά τελικά δεν τα κατάφερε. Κάθισε λοιπόν στην ακροποταμιά και άρχισε να κλαίει. Σκεφτόταν πως για να πάει στην πολιτεία και να ξοδέψει όσα λεφτά θα έβγαζε σε μια εβδομάδα, για να πάει να αγοράσει ένα καινούριο τσεκούρι. Εκείνη την ώρα εμφανίστηκε μπροστά του ο θεός Ερμής και είπε στο ξυλοκόπο να μην κάνει έτσι, θα του βρει εκείνος το τσεκούρι. Έπεσε λοιπόν ο Ερμής στο ποτάμι, έψαξε λίγο και τελικά βρήκε ένα ολόχρυσο τσεκούρι. Βγήκε στην επιφάνεια και το έδωσε στον ξυλοκόπο, τότε ο ξυλοκόπος του είπε πως κάποιος άλλος θα το είχε χάσει αυτό το ολόχρυσο τσεκούρι και πως δεν ήταν δικό του. Αμέσως ο Ερμής έπεσε πάλι στο ποτάμι, έψαξε λίγο και βρήκε ένα ασημένιο τσεκούρι. Βγήκε στην επιφάνεια και το έδωσε στον ξυλοκόπο. Τότε ο ξυλοκόπος του είπε πως και αυτό πρέπει να το έχασε κάποιος άλλος και πως δεν είναι δικό του, το δικό του είναι ξύλινο. Ξανά έπεσε λοιπόν ο Ερμής στο ποτάμι, έψαξε λίγο και τελικά βρήκε το ξύλινο τσεκούρι του ξυλοκόπου. Το έδωσε στον ξυλοκόπο και εκείνος καταχάρηκε. Τότε ο Ερμής συγκινήθηκε με την τιμότητα του φτωχού ξυλοκόπου και του χάρισε και τα άλλα δύο τσεκούρια, το χρυσό και το ασημένιο λέγοντάς του πως του τα χαρίζει γιατί είναι τίμιος άνθρωπος και ειλικρινής. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει δύο πρωταγωνιστές με την μορφή ανθρώπου, τον ξυλοκόπο και τον Ερμή. Έχει όμως και έναν άψυχο πρωταγωνιστή το τσεκούρι. Ο ξυλοκόπος κρατάει την ανθρώπινη μορφή του, ενώ ο Ερμής δεν κρατάει την θεϊκή μορφή του αλλά φαίνεται να έχει ανθρώπινες ιδιότητες και εμφανίζεται ως ανθρώπινο ον. Ο θεός Ερμής προσπαθεί να βοηθήσει τον ξυλοκόπο με όποιον τρόπο μπορεί. Ο χρόνος του μύθου προσδιορίζεται στην αρχή του μύθου καθώς αναφέρεται χαρακτηριστικά η φράση «στα αρχαία χρόνια..». Ο χώρος της πλοκής είναι η ακροποταμιά και το ποτάμι. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της ειλικρίνειας και της τιμιότητας. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει με μια παραλλαγή της τυπικής αρχής των μύθων «Ήταν μια φορά...». Υπάρχει διάλογος μεταξύ του ξυλοκόπου και του θεού Ερμή ο οποίος προσδίδει στον μύθο ζωντάνια, παραστατικότητα καθώς και αμεσότητα αφού κάνει τους δύο πρωταγωνιστές να φαίνονται άνθρωποι σαν όλους τους άλλους, σαν τους αναγνώστες. Το λεξιλόγιο είναι απλό, λιτό χωρίς τεχνικές εντυπωσιασμού. Δεν υπάρχουν σχήματα λόγου στον μύθο και αυτό τον καθιστά αυτόματα πιο προσιτό και κατανοητό στους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει τις αρετές της ειλικρίνειας και της τιμιότητας. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι χαρίσματα τα οποία διαθέτει ο φτωχός ξυλοκόπος. Επίσης από τον θεό Ερμή διδασκόμαστε την αρετή της αλληλοβοήθειας, καθώς εκείνος προσπαθεί συνεχόμενα να βοηθήσει τον ξυλοκόπο.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο ξυλοκόπος συμβολίζει τον απλό, καθημερινό άνθρωπο ο οποίος παλεύει για να επιβιώσει καθημερινά.

Ο θεός Ερμής είναι η ξαφνική βοήθεια η οποία έρχεται μόνο σε εκείνους που έχουν προσπαθήσει για αυτή και την αξίζουν.

Το τσεκούρι συμβολίζει το όργανο της δουλειάς του ξυλοκόπου, χωρίς το οποίο ο ξυλοκόπος δεν μπορεί να εκτελέσει την δουλειά του και συνάμα να βγάλει χρήματα για την επιβίωσή του. (J.C. Cooper,1998)

3.17 Ο ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΚΑΙ Ο ΔΙΑΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Όταν ο Δίας έπλασε τα ζώα μοίρασε σε όλα χαρίσματα. Στο λιοντάρι έδωσε δύναμη, στο ελέφαντα έδωσε βάρος και όγκο, στο άλογο έδωσε ομορφιά, περηφάνια και όπλισε τα πόδια του με οπλές. Επίσης, στον λαγό έδωσε νόστιμο κρέας, αλλά και γρηγοράδα. Στη χελώνα χάρισε γερό καβούκι. Στα ψάρια έδωσε ουρές και φτερούγες και στους αετούς έδωσε δυνατές φτερούγες. Ο άνθρωπος παρακολουθούσε αυτή τη μοιρασιά του Δία στα ζώα και περίμενε να τον στολίσει και αυτόν με τέτοια χαρίσματα. Αλλά τελικά δεν του έδωσε κανένα τέτοιο χάρισμα. Έτσι λοιπόν ο άνθρωπος παραπονέθηκε στον Δία λέγοντας του πως εκείνον τον άφησε χωρίς κανένα χάρισμα. Ο Δίας του απάντησε πως σε εκείνον έδωσε το μεγαλύτερο χάρισμα αλλά δεν το κατάλαβε. Το χάρισμα αυτό είναι η λογική, η σκέψη. Τότε ο άνθρωπος κατάλαβε τι πολύτιμο δώρο του έδωσε ο Δίας και πως είναι ανώτερο από όλα τα φυσικά χαρίσματα. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο υπάρχουν δύο βασικοί πρωταγωνιστές, ο Δίας και ο άνθρωπος. Επίσης, αναφέρονται πολλά από τα ζώα. Ο χρόνος δεν προσδιορίζεται συγκεκριμένα και το μόνο στοιχείο που δηλώνει χρόνο είναι η αρχή του μύθου «όταν ο Δίας έπλασε τα ζώα...». Ο χώρος που διαδραματίζεται ο μύθος δεν προσδιορίζεται. Αυτή η έλλειψη συγκεκριμένου ορισμού του χωροχρόνου είναι σκόπιμο γεγονός. Ο μύθος διαθέτει πολλά στοιχεία, όπως ζώα και τα

χαρίσματά τους, για τον λόγο αυτό ο μυθοποιός δεν ήθελε να τον φορτώσει με παραπάνω πληροφορίες, οι οποίες θα μπερδευαν ή θα κούραζαν τους αναγνώστες. Στον μύθο ο θεός Δίας κρατάει τις θεϊκές του ικανότητες αλλά μέσα από τον διάλογο με τον άνθρωπο πλησιάζει τα ανθρώπινα δεδομένα. Ο άνθρωπος κρατάει την ανθρώπινη φύση του, ενώ τα ζώα κρατούν την δική τους ζωική. Ο διάλογος αυτός δεν αφαιρεί από τον Δία την θεϊκή του ιδιότητα, αλλά παράλληλα τον κάνει πιο ανθρώπινο και πιο κοντά στον άνθρωπο και την φύση του. Φαίνεται παντοδύναμος, καθώς μοιράζει σε όλα τα όντα τα χαρίσματά τους. Αφήνει τον άνθρωπο τελευταίο, όχι γιατί τον ξέχασε αλλά γιατί έχει κρατήσει για αυτόν κάτι ξεχωριστό, το πιο σπουδαίο, την λογική, την σκέψη. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους κοσμολογικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν ξεκινάει με την τυπική αρχή των μύθων, αλλά με την φράση «Όταν ο Δίας...». Στον μύθο υπάρχει διάλογος ανάμεσα στον άνθρωπο και τον Δία. Ο διάλογος αυτός δίνει στον μύθο ζωντάνια και παραστατικότητα. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται είναι απλό, λιτό χωρίς υπερβολές και τεχνικές εντυπωσιασμού.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει πως η υπομονή είναι από τα μεγαλύτερα χαρίσματα που κανείς μπορεί να έχει. Επίσης, υπογραμμίζεται η σημαντικότητα και η σημασία της σκέψης και της λογικής.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο Δίας συμβολίζει την απόλυτη δύναμη. Αυτό διαφαίνεται και στον μύθο, στον οποίο κάνει την μοιρασιά των χαρισμάτων σε όλα τα όντα.

Ο άνθρωπος συμβολίζει την ανυπομονησία και το παράπονο. Ταυτόχρονα συμβολίζει την σκέψη και την λογική.

Τα ζώα συμβολίζουν την δύναμη και τα σωματικά χαρίσματα, αλλά έχουν έλλειψη λογικής. (Cooper,1998)

3.18 ΚΑΛΙΑΚΟΥΔΑ ΚΑΙ ΠΟΥΛΙΑ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Ο Δίας ήθελε να ορίξει ένα πουλί βασιλιά όλων των άλλων. Τα κάλεσε λοιπόν όλα στον Όλυμπο και τους είπε πως μετά από τρεις μέρες να συναχθούν όλα τα πουλιά πάλι εκεί. Το κάθε πουλί πίστευε πως είναι το πιο όμορφο. Κατέβηκαν λοιπόν όλα τα πουλιά και άρχισαν να πλένονται ώστε να παρουσιαστούν καθαρά και περιποιημένα. Τότε εμφανίστηκε η καλιακούδα, η οποία γνώριζε πως ήταν η πιο άσχημη από όλα τα πουλιά. Έτσι λοιπόν για να φαίνεται πιο όμορφη έπαιρνε όλα τα χρωματιστά φτερά που έπεφταν από τα άλλα πουλιά και τα κόλλησε πάνω της. Έφτασε η μέρα και παρουσιάστηκαν τα πουλιά στον Δία. Η καλιακούδα ήταν η πιο εντυπωσιακή από τα πουλιά, την είδε ο Δίας και θαμπώθηκε. Σύντομα όμως τα άλλα πουλιά που κατάλαβαν πως επρόκειτο ο Δίας να την κάνει βασίλισσα, έπεσαν πάνω της και άρχισαν να την τσιμπούν. Έτσι η καλιακούδα έχασε τα φανταχτερά φτερά της και ήρθε πάλι στην φυσική της μορφή.

(Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Στον μύθο ο κύριος πρωταγωνιστής είναι η καλιακούδα. Στη συνέχεια έρχονται τα υπόλοιπα πουλιά και ο Δίας. Ο Δίας διατηρεί την θεϊκή του μορφή χωρίς να αποκτά καθόλου ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Επίσης τα πουλιά και η καλιακούδα και αυτά διατηρούν τη φυσική ζωική τους ταυτότητα και δεν αποκτούν στην πορεία ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Δεν υπάρχει διάλογος στον μύθο. Ο χρόνος του δεν δίδεται, αλλά ο χώρος του δίδεται ξεκάθαρα, είναι ο Όλυμπος το βουνό, το σπίτι του Δία και των υπόλοιπων θεών, αλλά και το ποτάμι στο οποίο καλλωπίζονται τα πουλιά. Ο καθορισμός του χώρου, δηλαδή του Ολύμπου σε συνδυασμό με την παρουσία του Δία δίνει στον μύθο έναν θεϊκό χαρακτήρα και τονίζει την σημαντικότητα του Δία αλλά και του μέρους που ζει. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος δεν έχει την τυπική αρχή των μύθων «Μια φορά...», αλλά μπαίνει κατευθείαν στο θέμα. Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό, λιτό και κατανοητό. Επίσης δεν υπάρχει διάλογος στον μύθο.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει πως όσο και να προσπαθεί κάποιος να δείξει κάτι άλλο από αυτό που είναι και να εντυπωσιάσει, στο τέλος πάντα θα φανερωθεί ο πραγματικός του εαυτός είτε είναι καλός, είτε είναι κακός. Επίσης μας διδάσκει πως πρέπει κανείς να είναι περήφανος για τον εαυτό του ανεξαρτήτως της εξωτερικής του εμφάνισης.

Συμβολισμοί του μύθου:

Τα πουλιά συμβολίζουν την ένωση μεταξύ θεών και ανθρώπων. Ενσαρκώνουν την πάλη του καλού με του κακού. Τιμωρούν αυτούς που έχουν αδικήσει, όπως για παράδειγμα στον συγκεκριμένο μύθο δεν άφησαν την καλιακούδα να ανακηρυχθεί βασίλισσά τους.

Ο Δίας στον μύθο συμβολίζει την ανώτερη δύναμη και αυτόν που παίρνει τις αποφάσεις για όλα τα ζητήματα. (Cooper,1998)

3.19 Ο ΠΟΝΤΙΚΟΣ ΚΑΙ Ο ΒΑΤΡΑΧΟΣ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Ένας ποντικός που ζούσε σε ένα χωράφι έγινε φίλος με έναν βάτραχο που ζούσε σε μια λιμνούλα δίπλα. Ο ποντικός έσκαβε το έδαφος και έβρισκε να φάει. Ο βάτραχος από την άλλη άνοιγε το στόμα του και έτρωγε όσες μύγες τύχαινε να περάσουν. Ο βάτραχος που ήταν χασομέρης ήθελε να έχει συνέχεια συντροφιά του τον ποντικό και θύμωνε που τον έβλεπε να σκαλίζει το χώμα για πολλές ώρες. Έτσι λοιπόν αποφάσισε να τον εκδικηθεί γιατί ήταν κακός από φυσικού του. Τότε είπε στον ποντικό να πάει να του κάπου συντροφιά στην λιμνούλα του γιατί τον περιφρονεί. Ο ποντικός είπε πως ο βάτραχος κάνει λάθος και του εξήγησε πως δεν μπορεί να επιβιώσει μέσα στο νερό γιατί θα πνιγεί. Τότε του είπε ο βάτραχος πως να μην ανησυχεί θα δέσουν ένα σχοινί στο πόδι του βατράχου και του ποντικιού. Έτσι δέχτηκε ο ποντικός και πήγε στην λιμνούλα. Στη αρχή κολυμπούσαν ήρεμα μαζί αλλά μετά ο βάτραχος έκανε ένα μακροβούτι και παρέσυρε μαζί του και τον ποντικό. Ο ποντικός πνίγηκε και βγήκε φουσκωμένος στην επιφάνεια του νερού. Εκείνη την ώρα πέρασε ένα περδικογέρακο και άρπαξε τον ποντικό. Εκτός από τον ποντικό όμως πήρε μαζί του και τον βάτραχο, καθώς ήταν δεμένος μαζί του με σπάγκο. Με τον τρόπο αυτό να μεν είχε άδικο τέλος ο ποντικός, αλλά τιμωρήθηκε και ο βάτραχος για την κακία του.

(Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Ο μύθος έχει δύο βασικούς πρωταγωνιστές, τον ποντικό και το βάτραχο. Ο ποντικός φαίνεται πιο εργατικός και να δουλεύει ώστε να βρει την τροφή του, ενώ ο βάτραχος παρουσιάζεται πιο τεμπέλης και πονηρός. Οι δύο αυτοί πρωταγωνιστές παρουσιάζουν και ανθρώπινα στοιχεία, όπως για παράδειγμα έχουν την ικανότητα να μιλούν και να σκέφτονται πριν πράξουν. Ο χώρος της πλοκής είναι το χωράφι δίπλα στην λιμνούλα και η λιμνούλα. Οι δύο αυτές τοποθεσίες είναι φυσικά τοπία. Ο χρόνος του μύθου είναι αόριστος και δεν προσδιορίζεται. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Υπάρχει διάλογος ανάμεσα στους πρωταγωνιστές και το στοιχείο αυτό καθιστά τον μύθο άμεσο, ζωντανό και παραστατικό. Το λεξιλόγιο και ο τρόπος γραφής του είναι απλός και λιτός, ώστε να είναι εύκολα κατανοητός από όλους τους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Ο μύθος μας διδάσκει πως η φιλία είναι πολύ σημαντική αξία στην ζωή κάποιου και δεν είναι σωστό να καταπατάται. Επίσης μας διδάσκει να μην εμπιστευόμαστε τους πάντες και να γνωρίζουμε ποιοι είναι πραγματικοί φίλοι και ποιοι έχουν συμφέρον. Τέλος, μας διδάσκει ότι στο τέλος όλοι παίρνουν αυτό που τους αξίζει και κανένας δεν μένει ατιμώρητος.

Συμβολισμοί του μύθου:

Τα ποντίκια συμβολίζουν την πανουργία και την πονηρία. Επίσης δεν λογαριάζουν τις συνέπειες των πράξεών τους. Στον συγκεκριμένο μύθο όμως ο ποντικός συμβολίζει την αθωότητα, την εργατικότητα και υπογραμμίζει την αξία της φιλίας.

Ο βάτραχος γενικότερα στους μύθους συμβολίζει την άσκημη και σκοτεινή πλευρά του ανθρώπου. Στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την απατεωνιά. Στον συγκεκριμένο μύθο είναι πονηρός και παρασέρνει κοροϊδεύει τον φίλο του τον ποντικό. (Cooper,1998)

3.20 ΟΙ ΠΟΝΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΟΙ ΓΑΤΕΣ.

Περιληπτική απόδοση του μύθου:

Σε ένα πολύ παλιό και μεγάλο σπίτι ζούσαν πάρα πολλά ποντίκια τα οποία γινόντουσαν συνέχεια περισσότερα. Οι άνθρωποι που έμεναν στο σπίτι αυτό πήραν πολλές γάτες με αποτέλεσμα να γίνεται συνέχεια άγριος πόλεμος ανάμεσά τους. Παρόλο που οι γάτες ήταν πολύ λιγότερες από τα ποντίκια, εκείνες νικούσαν. Οι ποντικοί αγανακτισμένοι από αυτό που συνέβαινε σκέφτηκαν πως κάτι πρέπει να γίνει για να νικήσουν τις γάτες. Ένας ποντικός είπε να πέσουν όλοι οι ποντικοί πάνω στις γάτες και να αρχίσουν να τις δαγκώνουν μέχρι να τις κομματιάσουν. Άλλος ποντικός είπε πως έπρεπε να βγάλουν αρχηγούς και αυτοί να κάνουν τα σχέδια για τις μάχες. Αυτή η ιδέα άρεσε πολύ στους υπόλοιπους ποντικούς. Έτσι σκέφτηκαν πως για να φαίνεται το αξίωμά τους θα πρέπει αν ξεχωρίζουν. Έτσι έγινε, οι αρχηγοί αποφάσισαν να κολλήσουν στα κεφάλια τους κέρατα. Έτσι και έγινε, ξεκίνησε η μάχη όμως πάλι τα ποντίκια κατατροπώθηκαν από τις γάτες. Τα περισσότερα ποντίκια έτρεξαν και μπήκαν στις ποντικοφωλιές τους, αλλά οι αρχηγοί δεν μπορούσαν γιατί είχαν τα κέρατα στα κεφάλια τους. Στο τέλος οι γάτες κατασπάραξαν τα ποντίκια που έμειναν έξω από τις ποντικοφωλιές τους. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Βασικοί πρωταγωνιστές του μύθου είναι τα ποντίκια και οι γάτες. Τα ποντίκια φαίνεται πως δεν έχουν μόνο τα φυσικά τους χαρακτηριστικά, αλλά έχουν και ανθρώπινα χαρακτηριστικά όπως αυτά του λόγου και της σκέψης. Αυτό το καταλαβαίνουμε από τον διάλογο των ποντικιών για να βρουν μια λύση. Ο χώρος του μύθου δίδεται από την αρχή του κιάλας, είναι ένα πολύ παλιό σπίτι. Ο χρόνος είναι αόριστος και δεν προσδιορίζεται. Ο μύθος πραγματεύεται το θέμα της δύναμης, των δυνατοτήτων και το πως καταλήγει κάτι. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει παραθέτοντας αμέσως τον τόπο της πλοκής «Σ 'ένα μεγάλο, παμπάλαιο σπίτι...». Το λεξιλόγιο του μύθου είναι απλό ώστε να γίνεται κατανοητό από κάθε αναγνώστη ή κάτι ακροατή. Μέσα σε αυτόν υπάρχει διάλογος, ο οποίος προσδίδει στον μύθο ζωντάνια, παραστατικότητα και τον κάνει να έρχεται σε πιο στενή σχέση με τους αναγνώστες.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Μέσα από τον μύθο συμπεραίνουμε πως τελικά τα πράγματα δεν καταλήγουν πάντα έτσι όπως έχουν σχεδιαστεί.

Συμβολισμοί του μύθου:

Τα ποντίκια συμβολίζουν την επιπολαιότητα και δεν λογαριάζουν τις συνέπειες των πράξεών τους. Αυτό συνέβη και στον συγκεκριμένο μύθο, όπου έβαλαν τα κέρατα αλλά μετά δεν μπορούσαν να μπουν στις φωλιές τους, και τελικά τους κατασπάραξαν οι γάτες.

Οι γάτες συμβολίζουν τους προστάτες των ανθρώπων. Αυτό συμβαίνει και στον συγκεκριμένο μύθο καθώς οι άνθρωποι που ζούσαν στο σπίτι πήραν γάτες για να φάνε τα ποντίκια. (Cooper,1998)

3.21 ΤΟ ΛΙΟΝΤΑΡΙ ΚΑΙ Ο ΤΑΥΡΟΣ.

Περίληπτική απόδοση του μύθου:

Κάποτε ένα λιοντάρι ήθελε να φάει έναν άγριο ταύρο. Δεν τολμούσε όμως να πέσει πάνω του κι να χάσει τα νύχια του πάνω του όπως έκανε με τα άλλα ζώα. Έτσι προσπαθούσε να βρει άλλους τρόπους να τον προσεγγίσει. Σκέφτηκε λοιπόν να αναπτύξει φιλίες μαζί του. Αυτό και έκανε, άρχισε να του μιλάει ευγενικά όταν βρισκόντουσαν για να πιούν νερό και τον άφηνε να πει πρώτος. Αφού ο καιρός πέρασε, το λιοντάρι κέρδισε την εμπιστοσύνη του ταύρου. Μια μέρα του είπε ότι σκότωσε ένα πολύ νόστιμο αρνί και τον προσκάλεσε να το φάνε μαζί. Ο ταύρος δέχτηκε την πρόταση του. Έτσι λοιπόν, ξεκίνησε ο ταύρος να πάει στην σπηλιά του λιονταριού, όταν όμως έφτασαν εκεί ο ταύρος ξεκίνησε να φεύγει. Το λιοντάρι τότε ρώτησε γιατί φεύγει και του είπε ο ταύρος πως αντί για αρνί βλέπει καζάνια και σούβλες. (Τσουκαλάς,2004)

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου:

Βασικοί πρωταγωνιστές του μύθου είναι δύο, ο ταύρος και το λιοντάρι. Πιο συγκεκριμένα ο ταύρος είναι το θύμα της πλοκής, ενώ το λιοντάρι είναι ο θύτης. Ο μύθος πραγματεύεται την προσπάθεια ενός λιονταριού να φάει έναν ταύρο και μέσα στην προσπάθεια αυτή του προσφέρει την φιλία του, όχι με αγαθές προθέσεις βέβαια. Ο χωροχρόνος είναι αόριστος και δεν προσδιορίζεται, εκτός από κάποιες μικρές εξαιρέσεις όπως η λέξη «κάποτε» και η σπηλιά του λιονταριού. Τα ζώα, όπως και στους περισσότερους μύθους του Αισώπου μιλούν και σκέπτονται πριν πράξουν. Σύμφωνα με την θεωρία του μύθου ο συγκεκριμένος ανήκει στους ηθικούς μύθους.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου:

Ο μύθος ξεκινάει με την λέξη «κάποτε» χωρίς όμως να προσδιορίζει ακριβέστερα τον χρόνο. Το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται στον μύθο είναι απλό, λιτό χωρίς τεχνικές εντυπωσιασμού. Ο λιγιστός διάλογος ανάμεσα στο λιοντάρι και τον ταύρο δίνει ζωντάνια και παραστατικότητα στον μύθο.

Ηθικό δίδαγμα του μύθου:

Το ηθικό δίδαγμα το οποίο αντλείται από τον μύθο είναι πως ποτέ κανείς δεν ξέρει αν αυτός που έχει απέναντί του έχει δευτερες σκέψεις για αυτόν. Επίσης, ότι είναι σημαντικό να ξέρουμε ποιους θεωρούμε φίλους μας και ποιους εμπιστευόμαστε.

Συμβολισμοί του μύθου:

Ο ταύρος στον μύθους του Αισώπου συμβολίζει την ευπιστία. Αυτό συμφωνεί και με όσα έγιναν και στον συγκεκριμένο μύθο.

Το λιοντάρι συμβολίζει την πονηρία και την πανουργία, έτσι ακριβώς όπως παρουσιάστηκε και στον μύθο. (Cooper,1998)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο « ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αφού προσπαθήσαμε να ορίσουμε τον μύθο και να εξετάσουμε όλες τις πτυχές του στη συνέχεια αναφερθήκαμε την ζωή και το έργο του Αισώπου. Έπειτα αναλύσαμε είκοσι από τους μύθους του Αισώπου και καταγράφοντας τους συμβολισμούς τους. Στο σημείο αυτό θα παρουσιάσουμε πως οι μύθοι του Αισώπου μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης και του νηπιαγωγείου.

4.1 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΓΛΩΣΣΑ-ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΟΥ

Οι μύθοι του Αισώπου στο παρελθόν χρησιμοποιήθηκαν ως σχολικά εγχειρίδια. Το γεγονός αυτό από μόνο του τους καθιστά ικανούς να συμβάλλουν στην εξέλιξη και την

ανάπτυξη του λόγου των παιδιών, αρχικά του προφορικού και σε μεγαλύτερες βαθμίδες εκπαίδευσης του γραπτού.

Έτσι, είναι σημαντικό να αναφερθεί πως μύθοι με τέτοια διδακτική και συμβολική σημασία είναι συνετότερο να μην αφηγούνται με μια στείρα ανάγνωση, αλλά η αφήγησή τους να έχει βαθύτερο νόημα και ο αφηγητής να ξέρει ακριβώς τι εννοεί ο μυθοποιός ώστε να το μεταφέρει όσο καλύτερα γίνεται και στους ακροατές του.

Στο νηπιαγωγείο αυτό μπορεί να επιτευχθεί εάν τα παιδιά γίνουν κοινωνοί της αφήγησης και δεν στέκουν απλά σαν παθητικοί ακροατές. Όπως είναι φυσικό στην προσχολική εκπαίδευση τον ρόλο του αφηγητή παίζει η νηπιαγωγός, η δασκάλα, η βρεφονηπιοκόμος.

Γίνεται λοιπόν η επιλογή του μύθου και στη συνέχεια ο/η αφηγητής-τρια ξεκινάει την αφήγηση. Είναι αποτελεσματικότερο η αφήγηση να γίνεται με διαδραστικό τρόπο, π.χ. να υπάρχουν κουκλάκια ή εικόνες ή δημιουργίες των παιδιών που έχουν να κάνουν με τον μύθο. Αυτό θα βοηθήσει στο να θυμούνται τα παιδιά καλύτερα αυτό το οποίο άκουσαν. Με τον τρόπο αυτό καθώς η μνήμη βοηθά ανασταλτικά στην παραγωγή λόγου τα παιδιά θα έχουν συνδέσει την κάθε λέξη με κάτι με το οποίο έχουν έρθει σε οπτική επαφή.

Για παράδειγμα, επιλέγεται ο μύθος «Λιοντάρι και Ποντίκι». Κατά την διάρκεια της αφήγησης ο αφηγητής θα πρέπει να είναι παραστατικός, με εναλλαγές στην φωνή ώστε τα παιδιά να αντιλαμβάνονται τι λέει. Επίσης στον συγκεκριμένο μύθο, όπου υπάρχουν δύο πρωταγωνιστές ζώα το λιοντάρι και το ποντίκι ο αφηγητής μπορεί να έχει δύο λούτρινα κουκλάκια το ένα λιοντάρι και το άλλο ποντίκι, ώστε τα παιδιά να κατανοήσουν τα λεγόμενα του αφηγητή. Επιπλέον, στην αναφορά του δάσους θα μπορούσε να δείξει σε εικόνες ένα δάσος ώστε ακόμα και παιδιά που δεν έχουν δει να καταλάβουν τι ακριβώς είναι.

Με τον τρόπο αυτό η αφήγηση γίνεται πιο διαδραστική. Με το να έχουν τα παιδιά εικόνα για αυτό που θέλουν να εκφράσουν με τον προφορικό λόγο αυτόματα τους έρχεται και η λέξη ώστε να την πουν.

4.2 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Οι μύθοι του Αισώπου είναι γεμάτοι εικόνες και αναπαραστάσεις, όπου δίνουν στην αφήγηση μια ευχάριστη και ενδιαφέρουσα νότα. Τα παιδιά μπορούν μέσα από την αφήγηση μπορούν να καταλάβουν και να φανταστούν τις εικόνες όπως εκείνα θέλουν.

Έτσι λοιπόν επιλέγεται ένας μύθος με πολλές εικόνες ή με έντονες εικόνες όπως αναπαράσταση θάλασσας και στεριάς. Αυτές οι δύο εικόνες υπάρχουν στον μύθο «Το λιοντάρι και το δελφίνι». Τα παιδιά στο σημείο αυτό μπορούν να εργαστούν μόνα τους ή και ομαδικά. Μια δραστηριότητα στα πλαίσια της εικαστικής αγωγής είναι αφού ακούσουν και κατανοήσουν τον μύθο να σκεφτούν τι τους έκανε πιο πολύ εντύπωση και να το ζωγραφίσουν. Επιπλέον, έχοντας για παράδειγμα τον συγκεκριμένο μύθο τα παιδιά θα μπορούσαν να συνεργαστούν και να δημιουργήσουν την βασική εικόνα του μύθου. Την ακροθαλασσιά με το δελφίνι μέσα στην θάλασσα και δίπλα την στεριά με το λιοντάρι. Θα μπορούσαν να χωριστούν σε δύο ομάδες, η μία ομάδα να ζωγραφίσει την στεριά με το λιοντάρι και η άλλη την θάλασσα με το δελφίνι. Στη

συνέχεια να ενώσουν τις δύο αυτές ζωγραφιές και να περιγράψουν την διαδικασία και πως εκείνα σκέφτηκαν και έπειτα έπραξαν ώστε να δημιουργήσουν αυτές τις εικόνες.

Οι δραστηριότητες αυτές εκτός του ότι καλλιεργούν την φαντασία των παιδιών, λειτουργούν και απελευθερωτικά για αυτά, καθώς στις ζωγραφιές αυτές παρουσιάζεται ο ψυχισμός τους και η προσωπικότητά τους. Επιπλέον, η συνεργατική ζωγραφιά τα βοηθάει να μάθουν να συνεργάζονται και να αλληλοεπιδρούν αρμονικά με τους συνομηλίκους τους.

Εκτός από την ζωγραφική τα παιδιά μπορούν να δημιουργήσουν εικόνες των μύθων μέσα από την γλυπτική, με πηλό και πλαστελίνη. Μπορούν να συνθέσουν ολόκληρες εικόνες από ανακυκλώσιμα υλικά και υλικά τα οποία είναι γύρω τους.

4.3 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Οι μύθοι του Αισώπου εκτός από το ότι προσφέρουν πνευματική καλλιέργεια και άνθιση, μπορούν να λειτουργήσουν και ως έναυσμα για την κινητική ανάπτυξη των παιδιών. Η κινητική αγωγή είναι εξίσου σπουδαία με την πνευματική στις ηλικίες της προσχολικής εκπαίδευσης. Τα παιδιά στις ηλικίες αυτές πρέπει να αναπτύσσουν την λεπτή και την αδρή κινητικότητα, να γνωρίσουν το σώμα και τα μέλη του σώματός τους και αυτό επιτυγχάνεται μέσω των κινήσεων. Επίσης η κινητική αγωγή τους προσφέρει χαρά, ευεξία και είναι ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους ψυχικής εκτόνωσης. (Τσαπακίδου, 1997)

Επιλέγεται ένας μύθος ο οποίος έχει αρκετή κίνηση όπως για παράδειγμα «Οι ποντικοί και οι γάτες». Τα παιδιά αφού ακούσουν και κατανοήσουν την αφήγηση μπορούν να αναπαραστήσουν τις κινήσεις των ποντικών και των γατών. Θα παραστήσουν την μάχη μεταξύ τους, η οποία απαιτεί πολλές κινήσεις και συμμετοχή όλου του σώματος. Τα ποντίκια θα πρέπει να είναι περισσότερο στο έδαφος και πιο κουλουριασμένα, ενώ οι γάτες θα πρέπει να είναι στα τέσσερα με ίσια πλάτη και να χρησιμοποιούν τα χέρια τους για τις κινήσεις τους.

Μέσα από τις δραστηριότητες αυτές τα παιδιά θα μάθουν να μιμούνται τα συγκεκριμένα ζώα μέσω των κινήσεων και χωρίς να το καταλάβουν θα έχουν αναπτύξει τις κινήσεις τους και

θα τις έχουν εξασκήσει. Επιπλέον θα μάθουν να συνεργάζονται και κινητικά σε ομαδικό επίπεδο, όπως πολλές φορές αυτό κάνουν και τα ζώα για την επιβίωσή τους. Μαθαίνουν τις ακριβείς κινήσεις των ζώων και αυτό βοηθάει στην βελτίωση της λεπτής τους κινητικότητας η οποία στην ηλικία αυτή διαμορφώνεται και εξελίσσεται.

4.4 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Οι μύθοι του Αισώπου εκτός από πνευματικό και παιδευτικό χαρακτήρα έχουν και στενή σχέση με την μουσική αγωγή. Υπάρχουν πολλά τραγούδια για τους μύθους του Αισώπου, αλλά και για τον ίδιο τον Αίσωπο. Τα τραγούδια αυτά πλαισιώνουν τους μύθους με τέτοιο τρόπο ώστε αυτοί να γίνονται πιο εύκολα κατανοητοί στα παιδιά και πιο ενδιαφέροντες.

Όπως αναφέραμε και παραπάνω υπάρχουν πολλά τραγούδια τα οποία αναφέρονται στους μύθους του Αισώπου. Έτσι λοιπόν επιλέγεται ένας από τους μύθους αυτούς, π.χ. «Ο λαγός και η χελώνα». Αφού τα παιδιά κατανοήσουν τον μύθο, ακούνε το τραγούδι του μύθου. Οι στίχοι του συγκεκριμένου τραγουδιού :

Η χελώνα κι ο λαγός

Η χελώνα κι ο λαγός συναντήθηκαν μια μέρα

κι είπαν να παραβγούν ποιος θα φτάσει πρώτος πέρα.

Ο λαγός που ήξερε πόσο αργά πάει η χελώνα

ξάπλωσε να κοιμηθεί δίπλα σ' έναν αχυρώνα.

Κούτσα-κούτσα, μια και δυο η χελώνα πρώτη φτάνει!

Χρόνια τώρα ο λαγός μες το παραμύθι χάνει!
(www.elniple.com)

Αφού το ακούσουν τα παιδιά με την βοήθεια της/του νηπιαγωγού τότε προσπαθούν με την συνοδεία της μουσικής να το μάθουν και να το τραγουδήσουν και αυτά μαζί. Παράλληλα με το τραγούδι καλούνται τα παιδιά να κάνουν όσες κινήσεις μπορούν ανάλογα με τους στίχους του τραγουδιού.

Τα παιδιά με τον τρόπο αυτό και κατανοούν καλύτερα τον μύθο και την σημασία του, αλλά εισάγονται στον κόσμο της μουσικής και των τραγουδιών. Αυτή η διαδικασία είναι πολύ ευχάριστη για τα παιδιά και τα κάνει να δείχνουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον για τον μύθο.

4.5 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ

Στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης και του σχολείου γενικότερα καλλιεργείται η δημιουργικότητα και η δημιουργική σκέψη. Στην ηλικία της προσχολικής εκπαίδευσης συγκεκριμένα είναι πιο δύσκολο να την εντοπίσουμε ως χαρακτηριστικό των παιδιών, αλλά δεν παύει να υπάρχει και να ξεδιπλώνεται καθημερινά.

Οι μύθοι του Αισώπου είναι ικανοί να διεγείρουν την δημιουργική φύση των παιδιών. Αρχικά, τα παιδιά ακούγοντας την αφήγηση των μύθων αποκτούν ερεθίσματα τα οποία αποτυπώνονται στο μυαλό τους και στη συνέχεια τα χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν κάτι καινούργιο. Η διαδικασία ξεκινάει με την επιλογή ενός μύθου π.χ. «Τζιτζικας και Μέρμηγκας». Αφού γίνει η αφήγηση του μύθου και τα παιδιά τον κατανοήσουν, στη συνέχεια με τη βοήθεια της νηπιαγωγού κάνουν διασκευή του μύθου, όπως εκείνα επιθυμούν. Πιο συγκεκριμένα κρατάνε τον κορμό του μύθου και τους πρωταγωνιστές και συμπληρώνουν όσα και ότι στοιχεία θέλουν.

Παραλλαγή του μύθου «τζιτζικας και μέρμηγκας»:

Μια βροχερή μέρα βράχηκαν τα σπυριά από σιτάρι που είχαν μαζέψει τα μερμήγκια το καλοκαίρι. Την επόμενη εβδομάδα που είχε καλό καιρό τα μερμήγκια πήραν τα σπυριά του

σιταριού και τα έβγαλαν έξω από τις μερμηγκοφωλιές για να στεγνώσουν ώστε να έχουν να τρώνε μέχρι να έρθει πάλι το καλοκαίρι, αλλά τα σπυριά ήταν τόσο βαριά που δεν μπορούσαν να τα κουβαλήσουν. Αποφάσισαν λοιπόν τα μερμήγκια να συνεργαστούν και να δουλέψουν πολύ σκληρά για να στεγνώσουν τα σπυριά τους. Έτσι και έγινε τα έβγαλαν όλα μαζί έξω. Στην κουφάλα ενός δέντρου όμως είχε κρυφτεί ένας τζίτζικας «ο τεμπελάκος» μέχρι να περάσουν οι βροχές, αλλά όταν βγήκε ο ήλιος βγήκε να λιαστεί και να μαζέψει φύλλα για να φάει. Διαπίστωσε όμως ότι όλα τα δέντρα ήταν γυμνά από φύλλα και έτσι έμεινε νηστικός πάνω σε ένα κλαδί. Αργότερα είδε τα μερμήγκια να απλώνουν το σιτάρι τους και τα πλησίασε λέγοντάς τους ότι θα ήθελε να του δώσουν λίγα σπυριά από στάρι να φάει γιατί πέθαινε της πείνας. Τότε, ένα μερμήγκι τον ρώτησε αν είχε τρόφιμα αποθηκευμένα και ο τζίτζικας απάντησε πως δεν έχει τίποτα. Το μερμήγκι τον ρώτησε τι έκανε όλο το καλοκαίρι και ο τζίτζικας απάντησε ότι το καλοκαίρι που ήταν όμορφα τραγουδούσε. Τότε το μερμήγκι του απάντησε ότι αφού το καλοκαίρι τραγουδούσε, τώρα που είναι χειμώνας χόρευε. Ο τζίτζικας τότε νευρίασε πάρα πολύ που τα μερμήγκια δεν του έδιναν να φάει από τα σπυριά τους. Αποφάσισε λοιπόν να τους τα κλέψει και αφού ήταν πιο δυνατός από εκείνα δεν θα μπορούσαν να τον εμποδίσουν. Έτσι όταν τα μερμήγκια κρύφτηκαν στο σπιτάκι τους για να ξεκουραστούν, πήγε ο τζίτζικας και άρχισε να τους τα κλέβει. Δεν είχε καταλάβει όπως πως τον παρακολουθούσε ο φίλος των μερμηγκιών ο κύριος βάτραχος. Έτσι συνέχισε να κλέβει ανενόχλητος. Κάποια στιγμή τον πλησίασε ο βάτραχος και πριν καν προλάβει να αντιδράσει ο τζίτζικας τον έκανε μα χαηνιά με την μεγάλη του γλώσσα. Τότε τα μερμήγκια κατάλαβαν από τον θόρυβο πως κάτι γινόταν και βγήκαν έξω. Είδαν τον φίλο τους τον βάτραχο και τους εξήγησε τι είχε γίνει. Τότε αυτά ευχαρίστησαν τον βάτραχο και από τότε πρόσεχαν περισσότερο την τροφή τους.

Μέσα από την διαδικασία αυτή τα παιδιά αναπτύσσουν την φαντασία τους και αποκτούν το αίσθημα της δημιουργίας.

4.6 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΘΕΑΤΡΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Τα παιδιά ιδιαίτερα μικρότερων ηλικιών φαίνεται να απολαμβάνουν αρκετά τις θεατρικές παραστάσεις, αλλά και το κουκλοθέατρο. Το κουκλοθέατρο είναι ένα μέσο ψυχαγωγίας το οποίο χρησιμοποιείται πολύ στο νηπιαγωγείο. Οι μύθοι του Αισώπου έχουν πάρει την μορφή θεατρικού έργου πολλές φορές. Αυτό μπορεί να γίνει και με πρωταγωνιστές μικρά παιδιά στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής. (Γραμματάς, 2009)

Επιλέγεται λοιπόν ένας μύθος π.χ. «Ο άνθρωπος και ο Δίας». Στη συνέχεια αφού τα παιδιά τον ακούσουν και τον κατανοήσουν κάνουν ερωτήσεις στην/τον νηπιαγωγό ώστε να λύσουν οποιαδήποτε απορία τους. Έπειτα η/ο νηπιαγωγός μοιράζει τους ρόλους στα παιδιά. Επιλέχθηκε ο συγκεκριμένος μύθος εξαιτίας του ότι έχει πολλούς χαρακτήρες και έτσι θα μπορέσουν όλα τα παιδιά να λάβουν μέρος στο θεατρικό. Αργότερα προσπαθούν με την βοήθεια της/του νηπιαγωγού να μάθουν τους ρόλους τους όχι ως προς τα λόγια, αλλά περισσότερο ως προς το νόημα, τις κινήσεις, τους χαρακτήρες και ύστερα να προσπαθήσουν να μάθουν τα λόγια.

Η διαδικασία αυτή μπορεί να γίνει και ως κανονικό θεατρικό, αλλά και ως κουκλοθέατρο. Το κουκλοθέατρο απαιτεί κούκλες για πρωταγωνιστές οπότε τα παιδιά θα πρέπει να μάθουν να προσαρμόζουν την φωνή και το ύφος τους.

Μέσα από την διαδικασία αυτή τα παιδιά μαθαίνουν τον εαυτό τους, μαθαίνουν να λειτουργούν συνεργατικά καθώς είναι μια ομαδική ασχολία όπου η συνεργασία παίζει σπουδαίο ρόλο για την ολοκλήρωσή της επιτυχώς. Επίσης, τα παιδιά ψυχαγωγούνται, διασκεδάζουν, μαθαίνουν πράγματα που δεν ήξεραν και διευρύνουν τους ορίζοντές τους σε πνευματικό επίπεδο.

4.7 ΜΥΘΟΙ ΤΟΥ ΑΙΣΩΠΟΥ ΚΑΙ ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Αν κανείς ασχοληθεί με τον Αίσωπο και το έργο του θα καταλάβει πως στους μύθους του πολύ σημαντικό και καίριο ρόλο παίζει το φυσικό περιβάλλον και τα ζώα. Πιο συγκεκριμένα τα ζώα στους περισσότερους μύθους του Αισώπου είναι οι βασικοί πρωταγωνιστές. Σε αρκετούς από αυτούς μάλιστα τα ζώα έχουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, όπως για παράδειγμα την ικανότητα του λόγου και της σκέψης. Πράττουν χωρίς περιορισμούς σαν να είναι άνθρωποι. Επιπλέον ο χώρος της πλοκής των περισσότερων μύθων είναι το φυσικό περιβάλλον, το δάσος, η λίμνη, το ποτάμι, η θάλασσα, το χωράφι.

Στο σημείο αυτό γίνεται επιλογή ενός μύθου που περιλαμβάνει πολλά στοιχεία της φύσης όπως π.χ. «Ο λαγός και η χελώνα». Ο μύθος αυτός περιλαμβάνει τον λαγό, την χελώνα, το δάσος το ποταμάκι, το δέντρο που ξεκουράζεται ο λαγός. Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι υπάρχουν πολλά στοιχεία της φύσης και του φυσικού περιβάλλοντος. Αφού τα παιδιά ακούσουν την αφήγηση και κατανοήσουν τον μύθο τότε μπορούν να εξετάσουν και με την βοήθεια του/της

νηπιαγωγού να μάθουν τι είναι το ποτάμι, τι υπάρχει σε αυτό, το ίδιο και με την λίμνη. Στη συνέχεια τι είναι το δάσος, τι υπάρχει σε αυτό, τα ζώα του δάσους. Τέλος μπορούν να εξετάσουν την φύση των δύο αυτών ζώων που πρωταγωνιστούν στον μύθο, την χελώνα και τον λαγό.

Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα εποπτικών υλικών. Πιο συγκεκριμένα μέσα από εικόνες, από ζωγραφίες πως φαντάζονται τα παιδιά το δάσος ή το ποτάμι, από εκπαιδευτικά βίντεο, καθώς το project έχει μπει στην σχολική πραγματικότητα. Επίσης είναι δυνατό να οργανωθεί μια εκπαιδευτική εκδρομή στο κοντινότερο δάσος ή σε μια περιοχή που ενδεχομένως να θυμίζει δάσος ώστε τα παιδιά να έρθουν σε φυσική επαφή με αυτό και εκεί να συναντήσουν κάποια μικρά ζώακια. Τέλος αυτό που θα βοηθούσε τα παιδιά να καταλάβουν τι ακριβώς είναι το φυσικό περιβάλλον και τα μέρη του π.χ. δάσος, ποτάμι, θάλασσα θα ήταν οι προσωπικές τους εμπειρίες εάν και εφόσον υπάρχουν. Πιο συγκεκριμένα εάν κάποια παιδιά έχουν εμπειρία με κάτι από αυτά να το μοιραστούν με τους συμμαθητές τους, καθώς τα παιδιά κατανοούν καλύτερα το ένα το άλλο και έχουν δικό τους κώδικα επικοινωνίας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.

Μετά την μελέτη και την καταγραφή της παρούσας πτυχιακής εργασίας έχουν εξαχθεί μερικά συμπεράσματα ως προς το θέμα της «Μύθοι του Αισώπου. Συμβολισμοί και Πρακτικές Εφαρμογές στην Προσχολική Εκπαίδευση».

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται λόγος για τον μύθο. Μετά την μελέτη κατέληξα στο συμπέρασμα πως είναι δύσκολο να ορίσουμε την έννοια του μύθου, καθώς υπάρχουν πολλές και διαφορετικές ερμηνείες του. Δεν είναι μόνο δύσκολο αν τον ορίσουμε αλλά ακόμα και η προέλευση του είναι αμφιλεγόμενη και αυτό δυσκολεύει περισσότερο την μελέτη του. Οι μύθοι διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με το περιεχόμενό τους. Επίσης, οι μύθοι

χρησιμοποιήθηκαν ως σχολικά εγχειρίδια για αυτό και ο σκοπός τους ήταν να λάβουν τα παιδιά ηθικά διδάγματα από αυτούς καθώς και να διαμορφώνουν το ήθος τους.

Από το δεύτερο κεφάλαιο, το οποίο αφορά τον Αίσωπο, την ζωή του και το έργο του, μπορούμε να συμπεράνουμε πως ο Αίσωπος ενώ ήταν μια αμφιλεγόμενη οντότητα, ήταν άξιος σεβασμού και θαυμασμού από όλους όχι μόνο στην εποχή του αλλά μέχρι και σήμερα. Γίνεται εύκολα αντιληπτό μέσα από την μελέτη του κεφαλαίου αυτού πως από τους 345 μύθους που έγραψε ο Αίσωπος οι περισσότεροι έχουν να κάνουν με ζώα. Σταθμός των μύθων του για να φτάσουν μέχρι και σήμερα υπήρξε το Βυζάντιο.

Από το τρίτο κεφάλαιο το οποίο απαρτίζεται από την ανάλυση των μύθων του Αισώπου και τους συμβολισμούς τους μπορούμε να εξάγουμε τα εξής συμπεράσματα: οι περισσότεροι μύθοι του Αισώπου έχουν πρωταγωνιστές τους ζώα τα οποία πολλές φορές έχουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Επίσης, πολλοί από αυτούς πραγματεύονται την μάχη του καλού ενάντια στο κακό και την αδικία.

Από το τέταρτο κεφάλαιο το οποίο έχει να κάνει με τις πρακτικές εφαρμογές των μύθων του Αισώπου στην προσχολική εκπαίδευση μπορούν να εξαχθούν τα εξής συμπεράσματα: οι μύθοι του Αισώπου είναι μέχρι και σήμερα επίκαιροι καθώς δεν πραγματεύονται θέματα με ημερομηνία λήξης. Το γεγονός αυτό τους καθιστά εξαιρετική πηγή και σπουδαίο υλικό για την πραγματοποίηση δραστηριοτήτων σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Τέλος και συνοψίζοντας την παρούσα εργασία μπορούμε να κατανοήσουμε πως τόσο σπουδαία και τέτοιας σημαντικότητας έργα όπως οι μύθοι του Αισώπου δεν μπορούν να αλλοιωθούν και να πάνε να έχουν ισχύ στο πέρασμα των χρόνων και των αιώνων.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αλεξίου Ε. (2000). *Μύθοι του Αισώπου*, Αθήνα : Εκδόσεις Καστανιώτη.

Αναγνωστόπουλος Β. (1987). *Ανιχνεύσεις Α' Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Αναγνωστόπουλος Β. (1991). *Η ελληνική παιδική λογοτεχνία κατά την μεταπολεμική περίοδο 1945-1958*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Αναγνωστόπουλος Β. (2003). *Συμπληρωματικός φάκελος στο μάθημα : Μύθοι και μυθολογία και λαϊκή παράδοση*, Βόλος.

- Αναγνωστόπουλος Β. (2004). *Τάσεις και εξελίξεις της παιδικής λογοτεχνίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος Β. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
- Αυδίκος Ε. (1996). *Από το παραμύθι στα κόμικς- παράδοση και νεωτερικότητα*, Αθήνα : Εκδόσεις Οδυσσέας.
- Βουγιούκας Α. (1980). *Άρθρα και μελετήματα* ,Αθήνα.
- Γραμματάς Θ. (2009). *Θέατρο και παιδεία*, Αθήνα.
- Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας (1987) , *Μύθοι και μυθοποιοί – αφιέρωμα*, τόμος 20^{ος} , Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
- Λουκάτος Δ. (1957). *Νεοελληνικά λαογραφικά κείμενα* . Αθήνα :Εκδόσεις Βασική Βιβλιοθήκη, τ.48.
- Λουκάτος Δ. (1985) . *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία* , Αθήνα: Εκδόσεις Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Μαντάς Κ. (1972). *Το παραμύθι-η παιδευτική αξία και η διδασκαλία του*, Πάτρα.
- Μερακλής Μ.Γ. (1980). *Τα παραμύθια μας*, Θεσσαλονίκη.
- Μερακλής Μ.Γ. (1999). *Το λαϊκό παραμύθι* , Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.
- Μπενάκος Α. (1987) « Μύθοι του Αισώπου στα σχολικά και εξωσχολικά αναγνώσματα», στο: Διαβάζω, τ.167, σ 42-43.
- Νούκιος Α. – Αιτωλός Γ. (1993). *Αισώπου μύθοι*, Αθήνα: Εκδόσεις Εστία.
- Πάπυρος Λαρούς Μπριτάνικα , τόμοι 5^{ος} , 20^{ος} , 44^{ος} . Αθήνα: Εκδοτικός Οργανισμός Πάπυρος.
- Σακελλαρίου Χ. (1991). *Ιστορία της παιδικής λογοτεχνίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Φιλλιπότη.
- Σαρίκας Ζ. (1993). *Αίσωπος Μύθοι*, Αθήνα: Εκδόσεις Εξάντας.
- Τσαπακίσου Α. (1997). *Κινητικές δεξιότητες – πρόγραμμα ανάπτυξης κινητικών δεξιοτήτων σε παιδιά προσχολικής ηλικίας*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις University Studio Press
- Τσουκαλάς Γ. (2004). *Μύθοι του Αισώπου-29 μοναδικοί μύθοι*, Αθήνα: Εκδόσεις Άγκυρα.
- Χωρεάνθη Ε. (1987). *Η διαχρονική λειτουργία των αισώπειων μύθων*. Περ. Διαβάζω, τ. 167.
- Cooper J.C. (1998) . *Ο θαυμαστός κόσμος των Παραμυθιών* , μτφ / Μαλαμόπουλος Θ. , Εκδόσεις Θυμάρι.