

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας  
Παιδαγωγικό τμήμα νηπιαγωγών  
Πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών

Διδακτικής μεθοδολογίας και αναλυτικών  
προγραμμάτων

Διπλωματική εργασία του  
Μεντέτη Στυλιανού

## Διερεύνηση τεχνικών εμπύχωσης με χρήση κωμικών στοιχείων σε παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών.





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΣΧΟΛΗ ΦΛΩΡΙΝΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΣ ΚΥΚΛΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Διπλωματική εργασία με θέμα:  
**«Διερεύνηση τεχνικών εμπύχωσης με χρήση κωμικών στοιχείων σε  
παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών»**

Του  
Μεντέτη Στυλιανού

*Τριμελής επιτροπή*

**1<sup>η</sup> Επιβλέπουσα:** Αυγητίδου Σοφία

**2<sup>η</sup> Επιβλέπουσα:** Βαμβακίδου Ιφιγένεια

**3<sup>ος</sup> Επιβλέπων:** Γαργαλιάνος Σταμάτης

ΦΛΩΡΙΝΑ 2012



**Copyright © Μεντέτης Στυλιανός, 2012**

**Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved**

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ' ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο των απαιτήσεων του Μεταπτυχιακού προγράμματος ειδίκευσης στη διδακτική μεθοδολογία και τα αναλυτικά προγράμματα του πανεπιστημίου της δυτικής Μακεδονίας. Η έγκρισή της, δεν υποδηλώνει απαραίτητως και την αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Πανεπιστημίου της δυτικής Μακεδονίας.

Σκίτσο εξωφύλλου: *“What if a clown went bowling”* του **Tom Lichtenheld**

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Μεντέτης Στυλιανός

### Διερεύνηση τεχνικών εμπύχωσης με χρήση κωμικών στοιχείων σε παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών

(Με την επίβλεψη της κυρίας Αυγητίδου Σοφίας, Αναπλ. Καθηγήτριας)

Οι παιδοκεντρικές προσεγγίσεις που αφορούν την μέση παιδική ηλικία θα πρέπει να βασίζονται σε μια σειρά από σημαντικότετους παράγοντες όπως το επίπεδο της γλωσσικής ανάπτυξης, η ψυχοκινητική συμπεριφορά του παιδιού, το παιχνίδι, η χαρά, η συγκίνηση και το βίωμα. Στα πλαίσια της παρούσας εργασίας, εξετάζονται τόσο η εμπύχωση όσο και οι τεχνικές της, σε συνάρτηση με τα επιστημονικά πεδία της κωμικότητας και της δυναμικής των ομάδων. Συγκεκριμένα, η κωμική εμπύχωση ως έννοια αποτελεί μια πολύπλευρη πρακτική η οποία πλαισιώνεται από τους τομείς της ψυχολογίας, της εκπαίδευσης, της δραματοποίησης και της διασκέδασης. Πρωτεύοντες στόχοι της συγκεκριμένης μελέτης είναι η διερεύνηση των βασικότερων τεχνικών εμπύχωσης που χρησιμοποιούνται από τους εμπυχωτές, αλλά και των αντίστοιχων κατά το παιδί «πλέον ιδανικών» τεχνικών. Το θεωρητικό και το ερευνητικό πλαίσιο της διατριβής, αναπτύχθηκε γύρω από τέσσερις άξονες και συγκεκριμένα τον εμφανισιακό, τον λεκτικό, τον άξονα της δράσης και τέλος της αλληλεπίδρασης. Μεθοδολογικά, μέσω πρωτογενούς έρευνας ερωτηματολογίων, σκιαγραφείται τόσο το προφίλ του ιδανικού εμπυχωτή από τα μάτια των παιδιών, όσο και το αντίστοιχο ενός συνήθη εμπυχωτή στην Ελλάδα.. Από την έρευνα αυτή προέκυψαν αξιοσημείωτα αποτελέσματα σχετικά με τις πλέον προτιμητέες δραστηριότητες προς τα παιδιά, τον ρόλο της κωμικότητας στην εμπύχωση, το επίπεδο σύγκλισης των απόψεων μεταξύ των δύο δειγμάτων καθώς και ορισμένες διαφοροποιήσεις οι οποίες σημειώθηκαν ανάλογα με την ηλικιακή βαθμίδα. Επίσης, ιδιαίτερα σημαντικό εύρημα της έρευνας αυτής είναι η ανάδειξη μιας επιπρόσθετης συνιστώσας, η οποία δεν είναι άλλη από την σημασιοδότηση στον συναισθηματικό – ανθρωποκεντρικό άξονα.

**Λέξεις κλειδιά:** *Κωμικότητα, κωμική εμπύχωση, τεχνικές εμπύχωσης, ομαδική δυναμική, ψυχαγωγός*

## **ABSTRACT**

Mentetis Stilianos

### **Research in animation techniques with comic principles in children aged 6 -12 years old**

(Under the supervision of Mrs. Avgitidou Sofia, Associate Professor)

Child centered approaches in middle childhood age, should be based on a series of some very important factors like language development, psychokinetic behavior, play, fun, emotions and experiences. Thus, present study's major topics are the research of animation techniques through funniness and group dynamics. Particularly, comical animation is a multidimensional practice, the meaning of which lies on various fields such as psychology, education, drama and entertainment. The overall aim of this study is to discover both, the animation techniques which are used and considered as basic by animators and the animation techniques children identify as ideal. This research, both theoretically and practically, was developed according to four sections-criteria, namely the appearance, the verbal techniques, the action, and the interaction. The research methodology used was a questionnaire based primary research which aim to outline the profile of the ideal animateur in accordance with both kids' opinions and common animateurs' viewpoints in Greece. The findings of this study are really significant as far as the most preferable and entertaining activities for children, the role of funniness in animation, the combinations between the statements of the two samples as well as the differentiations occurred according to the age level. Furthermore, another very important outcome of this research is the existence of an additional section, the emotional human-centered factor, which as it occurs, is indeed very meaningful and essential for studies concerning fields of pedagogy and animation.

**Key words:** *Funniness, comic animation, animation techniques,  
group dynamics, animateur*

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Εφαλτήριο για την παρούσα διερεύνηση αποτέλεσε η ιδιαίτερα περιορισμένη ύπαρξη βιβλιογραφίας σχετικά με τις εμψυχωτικές δραστηριότητες, διαδικασίες και τεχνικές οι οποίες αφορούν την εμψύχωση του ελεύθερου χρόνου, καθώς και της προαγωγής της διασκέδασης και της ευημερίας των παιδιών. Από την προσωπική μου εμπειρία, έχω παρατηρήσει πως σπάνια όσοι ασχολούνται με παιδιά, εντρυφούν σε ιδιαίτερους τομείς της εμψύχωσης, όπως τα ταχυδακτυλουργικά, οι πρακτικές των κλόουν, τα παιχνίδια των μεγάλων ομάδων κλπ. Για τον λόγο αυτό, επιχειρήθηκε μια προσπάθεια οικοδόμησης νέας γνώσης σχετικά με τον τομέα αυτό. Ξεφυλλίζοντας τα παρακάτω τμήματα της εργασίας, μπορεί κάποιος να αφουγκραστεί τις απόψεις των παιδιών σχετικά με τις εμψυχωτικές τεχνικές που θα πρέπει να εφαρμόζει ένας τέλειος ψυχαγωγός, τις ήδη χρησιμοποιούμενες τεχνικές από τους εν δράση εμψυχωτές, καθώς επίσης και μια σύγκριση μεταξύ των απόψεων των δύο μερών.

Ως νηπιαγωγός και κωμικός εμψυχωτής, θλίβομαι ιδιαίτερα όταν συναντώ κάποιο παιδί το οποίο στερείται χαμόγελου, θάρρους, εκτόνωσης και ευημερίας. Δεν θέλουμε παιδιά ήσυχα και φρόνιμα που μας βολεύουν με την στάση τους αλλά αργότερα είναι θύματα στον κοινωνικό τους περίγυρο. Τα παιδιά που δεν έχουν σωματική και πνευματική αυτοπεποίθηση γιατί δεν έπαιζαν, δεν πάλεψαν δεν έτρεξαν δεν είδαν τα όρια του σώματος τους, μπορεί να προκαλούν με την ανασφάλεια και την αδυναμία τους αυτή, το πεπρωμένο τους. Ελπίζω, μέσα στις σελίδες αυτής της εργασίας, ο κάθε αναγνώστης, εκπαιδευτικός ή εμψυχωτής, να αντλήσει έστω και μια πληροφορία, ή τεχνική, έτσι ώστε να χαρίσει στην ομάδα ή την τάξη του αυτό που της έλειπε.

Για την εκπόνηση του δύσκολου αυτού έργου, αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς όλους τους ταλαντούχους συναδέλφους μου εμψυχωτές από όλη την Ελλάδα, οι οποίοι εκμυστηρεύτηκαν τις μοναδικές τεχνικές τους καθώς επίσης και τα γραφεία οργάνωσης εκδηλώσεων *Μπουρμπουλήθρες*, *Lalaland* και *Ανακατωσούρες*. Επίσης, τις κατασκηνώσεις *Happy Summer Days*, *Τσαφ τσουφ* και *Γ. Καλύβας*, όπου συνέδραμαν στην παιδική έρευνα, την επόπτριά μου κυρία Αγγελική Τσαπακίδου για την υπομονή και την υποστήριξή της. Τέλος, τον κύριο Κώστα Μπακιρτζή για την πολύτιμη βοήθεια του και το άνοιγμα νέων οριζόντων στον χώρο της εμψύχωσης.



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ .....	ii
ABSTRACT .....	iii
ΠΡΟΛΟΓΟΣ .....	iv
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ .....	v
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ .....	vii
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ .....	x
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ .....	xii
I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	1
Η αναγκαιότητα της διερεύνησης .....	3
Περιορισμοί της διερεύνησης .....	4
Ερευνητικά ερωτήματα .....	5
Υποθέσεις της διερεύνησης .....	5
II. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ .....	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΜΕΣΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ .....	7
1.1. Η γνωστική ανάπτυξη .....	7
1.2. Η γλωσσική ανάπτυξη και το παιχνίδι .....	10
1.3. Η ψυχοκινητική συμπεριφορά του παιδιού .....	12
1.4. Ο ρόλος του παιχνιδιού, της χαράς και των εμπειριών .....	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΤΟ ΚΩΜΙΚΟ – ΕΝΑΣ "ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ" ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ .....	17
2.1. Το κωμικό και το χιούμορ .....	18
2.2. Οι λειτουργίες του κωμικού .....	20
2.3. Η ανάπτυξη της έννοιας του κωμικού στα παιδιά .....	21
2.4. Οι επιδράσεις του Κωμικού στα παιδιά .....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ .....	25
3.1. Το χτίσιμο μιας ομάδας .....	26
3.2. Οι φάσεις εξέλιξης των ομάδων εμπύχωσης .....	29
3.3. Η ανάπτυξη του ηθικού .....	31
3.4. Η ηγεσία στα πλαίσια των ομάδων εμπύχωσης .....	33
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Η ΠΑΙΔΙΚΗ – ΚΩΜΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ .....	35
4.1. Η εμπύχωση με χρήση κωμικών στοιχείων .....	37

4.2.	Η πύρινη σφαίρα του εμπυχωτή .....	39
4.3.	Οι αρχές της κωμικής εμπύχωσης .....	41
4.4.	Οι λειτουργίες της κωμικής εμπύχωσης .....	55
4.5.	Οι κανόνες στην εμπυχωτική διαδικασία .....	56
4.6.	Η οργάνωση της κωμικής εμπυχωτικής διαδικασίας.....	58
4.7.	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Η ΚΩΜΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ .....	60
5.1.	Η εκπαίδευση ως ένα ανεπανάληπτο εμπυχωτικό βίωμα .....	61
5.2.	Ο εκπαιδευτικός εμπυχωτής – Performer .....	63
5.3.	Τα πλεονεκτήματα της χρήσης των τεχνικών της εμπύχωσης στην εκπαίδευση.....	66
	ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΚΩΜΙΚΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ .....	68
6.1.	Οι τεχνικές της εμφάνισης .....	68
6.1.1.	Η ενδυμασία .....	69
6.1.2.	Το βήξιμο του προσώπου .....	72
6.1.3.	Η στάση .....	73
6.2.	Οι επικοινωνιακές τεχνικές .....	75
6.2.1.	Η φωνή .....	76
6.2.2.	Η εμπυχωτική επικοινωνία .....	77
6.2.3.	Η κωμική επικοινωνία .....	80
6.2.4.	Η επιχειρηματολογία .....	82
6.2.5.	Η σωματική επικοινωνία .....	83
6.2.6.	Οι εκφράσεις του προσώπου .....	85
6.2.7.	Το βλέμμα .....	87
6.2.8.	Η διαψυχική επικοινωνία.....	87
6.3.	Οι τεχνικές διευκόλυνσης της ανάπτυξης της δυναμικής της ομάδας.....	89
6.3.1.	Η ενσυναίσθηση, η γνησιότητα η ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή και η εσωτερική θέληση .....	90
6.3.2.	Η μεταβίβαση .....	91
6.3.3.	Η διευκόλυνση .....	92
6.3.4.	Η συνοδεία .....	92
6.3.5.	Η παρακίνηση.....	93
6.3.6.	Οι βοηθοί.....	94

6.4.	Οι τεχνικές της δράσης και της αλληλεπίδρασης .....	95
6.4.1.	Το παιχνίδι στην κωμική εμφύχωση.....	95
6.4.2.	Οι τεχνικές της δραματοποίησης στην κωμική εμφύχωση ....	100
6.4.3.	Οι κωμικές τεχνικές .....	102
6.4.4.	Οι τεχνικές του τσίρκου και του θεάτρου δρόμου .....	108
6.4.5.	Το κουντούρντισμα.....	116
6.4.6.	Ο χορός και η μουσική.....	117
6.4.7.	Το τραγούδι.....	119
6.4.8.	Οι ανταμοιβές.....	119
6.4.9.	Οι παραλλαγές.....	121
6.4.10.	Ο ανταγωνισμός, ο συναγωνισμός και η άμιλλα .....	122
6.4.11.	Οι τεχνικές της ηρεμίας της ομάδας μετά από μια έντονη δραστηριότητα.....	124
III.	ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ .....	126
	Σκοποί και στόχοι της έρευνας.....	126
	Μεθοδολογία έρευνας.....	127
	Υλικό έρευνας.....	127
	Επιλογή πληθυσμιακού δείγματος .....	128
	Στατιστικά εργαλεία.....	129
IV.	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ .....	130
	Αποτελέσματα ανάλυσης δεδομένων από τα παιδιά .....	130
	Αποτελέσματα ανάλυσης δεδομένων από τους εμπυχωτές .....	169
	Συσχετίσεις – έλεγχοι υποθέσεων.....	215
V.	ΣΥΖΗΤΗΣΗ .....	226
VI.	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....	233
VII.	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	238
VIII.	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ .....	249
	Παράρτημα I: Στατιστικά δεδομένα .....	249
	Παράρτημα I: Ερευνητικά εργαλεία.....	307
	Παράρτημα III: Ποιοτικά δεδομένα .....	315

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

<b>Πίνακας 1.</b> Οι συγκεκριμένες νοητικές πράξεις του Piaget για τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας στα πλαίσια του παιχνιδιού «τρέξε και φέρ' το».....	8
<b>Πίνακας 2.</b> Οι 10 δημοφιλέστερες παιδικές απαντήσεις σε σχέση με την επιλογή ψευδωνύμου.....	136
<b>Πίνακας 3.</b> Δημοφιλέστεροι επιθετικοί προσδιορισμοί επιθυμίας ενδυμασίας εμψυχωτή.....	137
<b>Πίνακας 4.</b> Ακριβής περιγραφικοί προσδιορισμοί για περιγραφή ενδυμασίας.....	138
<b>Πίνακας 5.</b> Κατηγοριοποίηση απαντήσεων σχετικά με τα αντικείμενα που θα πρέπει να έχει ο εμψυχωτής.....	141
<b>Πίνακας 6.</b> Δημοφιλέστερες ονομαστικές φωνητικές αναφορές ανά κατηγορία.....	148
<b>Πίνακας 7.</b> Δημοφιλέστερες αναφορές επιθυμητών λεκτικών αστείων.....	150
<b>Πίνακας 8.</b> Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τα επιθυμητά αστεία – δράσης από έναν εμψυχωτή.....	153
<b>Πίνακας 9.</b> Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τις επιθυμητές γκάφες από έναν εμψυχωτή.....	158
<b>Πίνακας 10.</b> Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τις επιθυμητές γκριμάτσες από έναν εμψυχωτή.....	161
<b>Πίνακας 11.</b> Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ένας ψυχαγωγός.....	166
<b>Πίνακας 12.</b> Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ένας ψυχαγωγός σε σχέση με τον συναισθηματικό παράγοντα.....	168
<b>Πίνακας 13.</b> Αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι ψυχαγωγοί για να επηρεάσουν το όλο κλίμα.....	175
<b>Πίνακας 14.</b> Δημοφιλέστερες αναφορές εμψυχωτών σχετικά με τις περιπτώσεις όπου τραγουδάνε.....	184
<b>Πίνακας 15.</b> Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με τη σωματική στάση των ψυχαγωγών.....	191
<b>Πίνακας 16.</b> Κατηγοριοποίηση απαντήσεων σχετικά με τα δημοφιλέστερα αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι εμψυχωτές.....	199

<b>Πίνακας 17.</b> Κατηγοριοποίηση τεχνικών – μεθόδων εμφύχωσης βάσει παραδείγματος.....	201
<b>Πίνακας 18.</b> Συσχέτιση ερωτηματολογίου παιδιών και ηλικίας.....	215
<b>Πίνακας 19.</b> Συσχέτιση ερωτηματολογίου ψυχαγωγών και ιδιότητας.....	217
<b>Πίνακας 20.</b> Συσχέτιση ερωτηματολογίου εμπυχωτών και target group.....	219
<b>Πίνακας 21.</b> Στατιστική συσχέτιση απαντήσεων παιδιών-ενηλίκων.....	220
<b>Πίνακας 22.</b> Ποσοστιαίες διαφορές μεταξύ των δύο δειγμάτων αναφορικά με τον παράγοντα «αντικείμενα».....	223

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΧΗΜΑΤΩΝ

<b>Σχήμα 1.</b>	Ηλικιακή κατανομή δείγματος παιδιών.....	130
<b>Σχήμα 2.</b>	Ποσοστά Συμμετοχής σε εμψυχωτικό πρόγραμμα .....	131
<b>Σχήμα 3.</b>	Ευρος συχνότητας συμμετοχής σε ψυχαγωγικό πρόγραμμα .....	132
<b>Σχήμα 4.</b>	Βαθμός ικανοποίησης των παιδιών από τα προγράμματα ψυχαγωγίας που έχουν συμμετέχει .....	133
<b>Σχήμα 5.</b>	Προτιμήσεις παιδιών στον τύπο του ονόματος του εμψυχωτή .....	134
<b>Σχήμα 6.</b>	Ποσοστά επιθυμίας χρήσης μακιγιάζ προσώπου .....	139
<b>Σχήμα 7.</b>	Καταλληλότερα χρώματα βάση παιδικών αναφορών.....	140
<b>Σχήμα 8.</b>	Επιθυμία αλλαγής της φωνής του εμψυχωτή .....	147
<b>Σχήμα 9.</b>	Επιθυμία έντασης φωνής εμψυχωτή .....	149
<b>Σχήμα 10.</b>	Επιθυμία ακούσματος τραγουδιών από τον εμψυχωτή.....	151
<b>Σχήμα 11.</b>	Επιθυμία ακούσματος αστείων θορύβων .....	152
<b>Σχήμα 12.</b>	Επιθυμία παιδιών σχετικά με το χορό από πλευράς εμψυχωτή .....	156
<b>Σχήμα 13.</b>	Επιθυμία των παιδιών σχετικά με το αν ο εμψυχωτής θέλουν να κάνει γκάφες.....	157
<b>Σχήμα 14.</b>	Επιθυμία των παιδιών σχετικά με το αν ο εμψυχωτής θέλουν να κάνει γκριμάτσες.....	160
<b>Σχήμα 15.</b>	Επιθυμία αλληλεπίδρασης στο εμψυχωτικό πρόγραμμα .....	162
<b>Σχήμα 16.</b>	Επιθυμία λήψης πρωτοβουλίας .....	163
<b>Σχήμα 17.</b>	Επιθυμίες παιδιών σχετικά με το τι τους αρέσει περισσότερο να κάνουν με έναν ψυχαγωγό.....	164
<b>Σχήμα 18.</b>	Επιθυμίες παιδιών σχετικά με το αν τους αρέσει να κινούνται γρήγορα.....	165
<b>Σχήμα 19.</b>	Ιδιότητες ψυχαγωγών που έλαβαν μέρος στην έρευνα .....	169
<b>Σχήμα 20.</b>	Ηλικιακές ομάδες όπου απευθύνονται οι ψυχαγωγοί.....	170
<b>Σχήμα 21.</b>	Ποσοστά Χρήσης ονόματος ή ψευδωνύμου από εμψυχωτές.....	171
<b>Σχήμα 22.</b>	Σημαντικότητα της εμφάνισης για τους ψυχαγωγούς .....	172
<b>Σχήμα 23.</b>	Ποσοστά χρήσης συγκεκριμένης ενδυμασίας.....	173
<b>Σχήμα 24.</b>	Ποσοστά αναφορών σχετικά με την ύπαρξη χαρακτηριστικών ενδυμασίας που μπορούν να επηρεάσουν το όλο κλίμα .....	174
<b>Σχήμα 25.</b>	Ποσοστά χρήσης μακιγιάζ από τους εμψυχωτές.....	175

<b>Σχήμα 26.</b>	Καταλληλότερα χρώματα βάση αναφορών των εμπυχωτών.....	177
<b>Σχήμα 27.</b>	Ενδεχόμενο αλλαγής της φωνής από τους εμπυχωτές.....	178
<b>Σχήμα 28.</b>	Ποσοστά χρήσης συγκεκριμένου στυλ ομιλίας από τους Εμπυχωτές.....	180
<b>Σχήμα 29.</b>	Ποσοστά χρήσης του χιούμορ από τους εμπυχωτές.....	181
<b>Σχήμα 30.</b>	Ενδεχόμενο να τραγουδούν οι ψυχαγωγοί.....	184
<b>Σχήμα 31.</b>	Ποσοστά ταχύτητας ομιλίας ψυχαγωγών.....	185
<b>Σχήμα 32.</b>	Ενδεχόμενο παραγωγής αστείων ήχων από τους ψυχαγωγούς.....	186
<b>Σχήμα 33.</b>	Ενδεχόμενο αξιοποίησης σωματικών κινήσεων από τους Εμπυχωτές.....	187
<b>Σχήμα 34.</b>	Ενδεχόμενο να χορεύουν οι ψυχαγωγοί.....	188
<b>Σχήμα 35.</b>	Ενδεχόμενο να κάνουν γκάφες οι ψυχαγωγοί.....	190
<b>Σχήμα 36.</b>	Ενδεχόμενο να κάνουν γκριμάτσες οι ψυχαγωγοί.....	192
<b>Σχήμα 37.</b>	Ενδεχόμενο παροχής ευκαιριών για αλληλεπίδραση από τους Εμπυχωτές.....	193
<b>Σχήμα 38.</b>	Ενδεχόμενο αυτοσχεδιασμού σε σχέση με το πρόγραμμα από τους εμπυχωτές.....	194
<b>Σχήμα 39.</b>	Ενδεχόμενο αυτοσχεδιασμού σε σχέση με την ομάδα από τους εμπυχωτές.....	195
<b>Σχήμα 40.</b>	Ενδεχόμενο παραλλαγής των τεχνικών / ασκήσεων από τους Εμπυχωτές.....	197
<b>Σχήμα 41.</b>	Ενδεχόμενο χρήσης κίνησης στην ομάδα από τους εμπυχωτές.....	198
<b>Σχήμα 42.</b>	Ενδεχόμενο χρήσης αντικειμένων από τους εμπυχωτές.....	200
<b>Σχήμα 43.</b>	Επίπεδο ψυχοσωματικής ενέργειας που δαπανάται από τους Ψυχαγωγούς.....	209
<b>Σχήμα 44.</b>	Αποτελεσματικότητα του προγράμματος των εμπυχωτών σύμφωνα με τους ίδιους.....	210
<b>Σχήμα 45.</b>	Ενδεχόμενο διατήρησης της ψυχραιμίας των εμπυχωτών σε δύσκολες καταστάσεις.....	211

## ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

<b>Εικόνα 1.</b> Η μετάδοση της ψυχικής ενέργειας .....	40
<b>Εικόνα 2.</b> Το τριγωνικό μοντέλο επικοινωνίας στην εμπύχωση των μεγάλων ομάδων .....	58
<b>Εικόνα 3.</b> Ο Marcell Marceau .....	70
<b>Εικόνα 4.</b> Ο Lou Jacobs .....	70
<b>Εικόνα 5.</b> Ο Emmett Kelly .....	70
<b>Εικόνα 6.</b> Ο μοντέρνος «καθημερινός» κωμικός εμπυχωτής .....	71
<b>Εικόνα 7.</b> Εκσυγχρονισμένη κωμική εμπυχωτρία .....	72
<b>Εικόνα 8.</b> Το μακιγιάζ του εμπυχωτή .....	73
<b>Εικόνα 9.</b> Μια μορφή στάσης ενός "ενοχλημένου" εμπυχωτή .....	73
<b>Εικόνα 10.</b> Η παιδική γκριμάτσα .....	85
<b>Εικόνα 11.</b> Ο Paul Ekman επιδεικνύει ένα χαμόγελο για λόγους ευγένειας (αριστερά) και ένα πραγματικό χαμόγελο (δεξιά) .....	86
<b>Εικόνα 12.</b> Το δια-ψυχικό ενεργειακό ρεύμα .....	88
<b>Εικόνα 13.</b> Το ομαδικό παιχνίδι "η αράχνη" .....	96
<b>Εικόνα 14.</b> Το αυθόρμητο παιχνίδι .....	96
<b>Εικόνα 15.</b> Το παιχνίδι μεγάλων ομάδων "τα βραχάκια" .....	97
<b>Εικόνα 16.</b> Το μουσικοκινητικό παιχνίδι .....	98
<b>Εικόνα 17.</b> Ο κρυμμένος θησαυρός .....	98
<b>Εικόνα 18.</b> Ο κουρέας της Σεβίλλης .....	99
<b>Εικόνα 19.</b> Ο Εξωγήινος .....	99
<b>Εικόνα 20.</b> Η κωμικές τεχνικές στην εμπύχωση .....	102
<b>Εικόνα 21.</b> Η κωμική πτώση. Σκίτσο του Clint Keller, .....	104
<b>Εικόνα 22.</b> Το κωμικό σκέτς .....	105
<b>Εικόνα 23.</b> Τα συνθέστερα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται στην κωμική εμπύχωση .....	106
<b>Εικόνα 24.</b> Οι κλόουν .....	108
<b>Εικόνα 25.</b> Ο κλόουν ακροβάτης .....	109
<b>Εικόνα 26.</b> Η ισορροπία σε σχοινί .....	110
<b>Εικόνα 27.</b> Ζογκλέρ παίζει με κορύνες πάνω σε ένα μονόκυκλο .....	111
<b>Εικόνα 28.</b> Το face - painting .....	112
<b>Εικόνα 29.</b> Το comic magic .....	113



<b>Εικόνα 30.</b> Ο εγαστρίμυθος .....	115
<b>Εικόνα 31.</b> Οι μπαλονοκατασκευές στην κωμική εμπύχωση .....	116
<b>Εικόνα 32.</b> Το κουντούρντισμα .....	117
<b>Εικόνα 33.</b> Το παιχνίδι συναγωνισμού "Οι μάχες των νεροβομβών" στην παιδική κατασκήνωση Happy Days .....	122
<b>Εικόνα 34.</b> Μια προσέγγιση προαγωγής της άμιλλας στην παιδική κατασκήνωση Happy Days .....	123
<b>Εικόνα 35.</b> Ο συναισθηματικός άξονας .....	127

## ***I. ΕΙΣΑΓΩΓΗ***

Πληκτρολογώντας την λέξη «ψυχαγωγία» στο Google στα πλαίσια της έρευνας για την παρούσα εργασία, εμφανίστηκαν αναρίθμητα αποτελέσματα σχετικά με το θέατρο, τα clubs, διάφορες μουσικές συναυλίες, καθώς και προτάσεις για τις καλύτερες ταινίες που παίζονταν στους κινηματογράφους. Κατά κύριο λόγο, οι ανωτέρω μορφές της έννοιας, η οποία στις μέρες μας ορίζεται ως «ψυχαγωγία», ωθούν τους ανθρώπους όλων των ηλικιών σε μια «βολική» παθητικότητα. Μια παθητικότητα που καταδικάζει τον αυτοσχεδιασμό, τον αυθορμητισμό και τη γνησιότητα. Οι άνθρωποι νιώθουν ασφαλείς όταν δεν αφήνουν να απειληθεί ο συναισθηματικός τους κόσμος με κάτι καινούριο, στο οποίο πιστεύουν ότι κατά πάσα πιθανότητα δεν θα τα καταφέρουν. Εύκολες λύσεις όπως, το σινεμά, μια συναυλία με πολύ χοροπηδητό, ξέφρενος χορός σε κάποιο club ή πάνω σε κάποιο τραπέζι λαϊκής πίστας, διασφαλίζουν την εσωτερική ασφάλεια των ατόμων, αποτρέποντας την έκφραση, το δυναμισμό και τη δημιουργικότητα. Δεδομένου ότι ο πραγματικός στόχος της ψυχαγωγίας είναι η αγωγή της ψυχής και η διάπλαση που οδηγεί στη βαθμιαία προαγωγή του ατόμου, γίνεται αντιληπτή η απόκλιση της έννοιας του όρου στην σημερινή κοινωνία. Ο σύγχρονος τρόπος ψυχαγωγίας, όχι μόνο δεν εξαρτώνται από τη θέληση των ίδιων των ατόμων, αλλά ως επί το πλείστον, τους μεταβάλλουν σε άκριτους δέκτες απολαύσεων.

Στο ίδιο μήκος κύματος τείνει να επέλθει, εάν δεν έχει επέλθει ήδη, και η έννοια της παιδικής ψυχαγωγίας. Το ελεύθερο παιχνίδι περιορίζεται, οι γονείς φοβούνται και το σχολείο οριοθετείται από τα αναλυτικά προγράμματα. Οι δραστηριότητες ενεργητικής φύσης περιορίζονται κι εδώ, σε κάποια αθλητική δραστηριότητα που παίρνουν μέρος συνήθως περιοδικά τα παιδιά, σε κάποιο παιδικό πάρτι ή στα ασφυκτικά στενά όρια ενός παιδότοπου. Με βάση τα παραπάνω, το ερώτημα που τίθεται είναι, εάν όντως τα παιδιά περνάνε ωραία με τις προαναφερθείσες δραστηριότητες, ή απλά δεν τους έχει δοθεί η ευκαιρία να δράσουν αυτοβούλως, να πειραματιστούν, να παίξουν, να συμμετέχουν, να εμπιστευθούν, να διασκεδάσουν, να εκτονωθούν, να κερδίσουν, να χάσουν, να ζήσουν.

Η παρούσα μελέτη, αποσκοπεί στην διερεύνηση του πλαισίου της κωμικής εμπύχωσης γενικότερα, ως αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής ψυχαγωγίας, υπό μια σχετική αντίληψη του όρου σε σχέση με την προϋπάρχουσα βιβλιογραφία.

Δεδομένου ότι όλες οι γνωστικές, ψυχαγωγικές και εκπαιδευτικές πρακτικές περνούν μέσα από το παιχνίδι, η καινοτόμος αυτή έρευνα αναπτύχθηκε σε πλαίσια πρακτικών εμπυχωτικής και εκπαιδευτικής φύσης. Για τον λόγο αυτό η εμπύχωση θα εξεταστεί ως αναπόσπαστη έννοια με την εκπαίδευση και τις προεκτάσεις της.

Η ανάπτυξη των δραστηριοτήτων του ελεύθερου χρόνου, των πολιτιστικών εκδηλώσεων ή των αντίστοιχων με ψυχαγωγικό, εκπαιδευτικό, κοινωνικό ή κοινωνικοπολιτισμικό χαρακτήρα, απαιτεί πέρα από τις καθαρά ιδιωτικές και αυθόρμητες πρωτοβουλίες, ειδικές εμπυχωτικές και παιδαγωγικές δεξιότητες. Σε μια προσπάθεια να κατανοήσουμε στο μέγιστο τι βιώνει – ή θα ήθελε να βιώσει ένα παιδί προκειμένου να διασκεδάσει, θα πρέπει μάλλον να εστιάσουμε στο πως αυτό διαχειρίζεται τις συγκινήσεις γύρω του και αντιλαμβάνεται τον κόσμο γενικότερα.

Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2008), το βίωμα των συγκινήσεων ταυτίστηκε με την ίδια την εμπειρία του ζειν. Όταν τίποτα πια δεν σε αγγίζει και δεν σε συγκινεί, γιατί να ζεις; Ο Γάλλος ψυχοπαιδαγωγός και ψυχοθεραπευτής Michel Lobrot (1983), υποστηρίζει σε αντίθεση με τον Δαρβίνο, ότι το συγκινησιακό βίωμα είναι το ζητούμενο τελικά. Η συγκίνηση που βιώνεται μπροστά σε ένα συμβάν, σε ένα πρόσωπο, σε μια κατάσταση, δεν στοχεύει πρωταρχικά την επιβίωση λειτουργώντας ως μέσο πληροφόρησης για τον επικείμενο κίνδυνο, αλλά την συν-κίνηση, το εσωτερικό αυτό βίωμα που ταυτίζεται με την ίδια τη ζωή. Ο άνθρωπος δεν μπορεί να δημιουργεί μόνος του κάθε φορά τον κόσμο από την αρχή. Μαθαίνει μέσα από τους άλλους με τη μίμηση, τη συνεργασία και την επικοινωνία. Η συνάντηση μαζί τους επιτυγχάνεται με τη συν-κίνηση μέσα στο δυναμικό πεδίο της επικοινωνίας, ως παλλόμενη δυαδική ενότητα δύο αυτόνομων και συνάμα αλληλεπιδρώντων προσώπων, με τα μοναδικά και ανεπανάληπτά τους χαρακτηριστικά. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε πως, σε κάθε ψυχαγωγικό πρόγραμμα οι συναισθηματικές ανταλλαγές και τα επίπεδα της διάθεσης της ομάδας είναι δυνατόν να αυξομειώνονται συνεχώς. Τι είναι όμως η εμπύχωση, και πως επιτυγχάνεται;

Βιβλιογραφικά η εμπύχωση έχει οριστεί από τους μελετητές του πεδίου, ως μια σειρά στάσεων και μεθόδων διευκόλυνσης μιας ομάδας, προκειμένου τα μέλη της να ενεργοποιηθούν, να θέσουν στόχους και να κινητοποιηθούν αποτελεσματικά για την επίτευξή τους, αναπτύσσοντας την δυναμική της ομάδας (Lewin, 1959) και ελευθερώνοντας τον αυθορμητισμό και τη δημιουργικότητά τους (Moreno, 1933, 1964). Επιπρόσθετα με την θεώρηση αυτή, η βάση της παρούσας διερεύνησης είναι ότι, ένα παιδί εμπυχώνεται όταν η χαρά και η ψυχική του διάθεση εκτοξεύονται στα

ουράνια! Συγκεκριμένα θα προσπαθήσουμε να εντάξουμε στον παραπάνω ορισμό, πέρα από τις κωμικές προεκτάσεις της εμψύχωσης, τη σύνδεση της με την ψυχική ανάταση, την ανταλλαγή ενέργειας και το δυναμισμό. Εξετάζοντας την εμψύχωση υπό αυτό το πρίσμα, θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε όλη την έκταση της μελέτης, οι έννοιες «ψυχαγωγός» και «εμψυχωτής» αναπτύσσονται και παρουσιάζονται ως συνώνυμες.

### ► Αναγκαιότητα της διερεύνησης

Εφαλτήριο της διερεύνησης του πεδίου της **κωμικής εμψύχωσης** ήταν η ιδιαίτερα περιορισμένη ύπαρξη βιβλιογραφίας τόσο σε εκδοτικό όσο και σε ακαδημαϊκό επίπεδο. Δεδομένου ότι η κατάρτιση των **κωμικών εμψυχωτών** (κλόουν, animateur, μίμων, καλλιτεχνών street theater κλπ.) γίνεται σε παγκόσμια κλίμακα, είτε μέσω ορισμένων σχολών κατάρτισης είτε εμπειρικά, είναι σχεδόν αδύνατο για κάποιον να εντυφήσει στους τρόπους με τους οποίους αυτοί εμψυχώνουν τα παιδιά σκορπώντας το γέλιο. Ερωτήματα που δεν ερωτήθηκαν ποτέ σε εμψυχωτές θα προσπαθήσουν να σκιαγραφήσουν το προφίλ του ιδανικού ψυχαγωγού μέσα από τα μάτια των παιδιών και των εμψυχωτών. Εξετάζοντας σημαντικότερους παράγοντες όπως η εμφάνιση, η αλληλεπίδραση, η δράση και η επικοινωνία, θα «ξεκλειδώσουμε» πολλά από τα μυστικά που κουβαλούν - ή θα έπρεπε να κουβαλούν οι κωμικοί εμψυχωτές, στην πολύχρωμη βαλίτσα τους. Σημειώνεται, πως οι ίδιοι, αναλογιζόμενοι ότι εκπαιδεύουν παιδιά, θα πρέπει πρωτίστως να φροντίζουν ώστε οι δραστηριότητές τους να παραλληλίζονται πάντα με τις βασικές αρχές της παιδαγωγικής και της αγωγής.

Με τον τρόπο αυτό, γίνεται αντιληπτή τόσο η σημαντικότητα, όσο και η αναγκαιότητα της συγκεκριμένης διερεύνησης, η οποία συνδράμει ουσιαστικά σε δύο κατευθύνσεις. Η πρώτη δίνει τη δυνατότητα σε νέους εμψυχωτές, εκπαιδευτικούς, γονείς και γενικότερα σε άτομα τα οποία ασχολούνται με παιδιά, να αποκτήσουν πρόσβαση σε μια μεγάλη βάση πληροφοριών, η οποία μέχρι πρότινος αφορούσε μόνο τους ειδικούς. Αναλύοντας τα δεδομένα, παρατηρούμε ότι, τα αποτελέσματα της έρευνας δύνανται να παρέχουν μια ξεκάθαρη εικόνα σχετικά με τις επιθυμητές τεχνικές εμψύχωσης προς τα παιδιά του δημοτικού. Επιπρόσθετα, η δεύτερη κατεύθυνση αποσκοπεί στο να βοηθήσει τους ήδη υπάρχοντες εμψυχωτές να

συγκρίνουν, να εξελίξουν, να διαφοροποιήσουν ακόμη και να αλλάξουν πλήρως τις τεχνικές τις οποίες χρησιμοποιούν μέχρι σήμερα.

Θα χρησιμοποιήσω τα λόγια ενός εμπυχωτή του δείγματος για να περιγράψω ίσως το μεγαλύτερο ερώτημα που μένει χρόνια αναπάντητο για πολλούς ανθρώπους του χώρου: «*Όλοι μπορούν να στήσουν ένα παιχνίδι με παιδιά. Το θέμα είναι ποιος θα το κάνει με ξεκαρδιστικό τρόπο...*» Με βάση αυτήν την φράση, θα προσπαθήσουμε παρακάτω να ανακαλύψουμε πως συνδέεται η κωμικότητα με την εμπύχωση.

Ως εμπυχωτής και παιδαγωγός, ασχολούμαι επί σειρά ετών με παιδιά προσχολικής και παιδικής ηλικίας εφαρμόζοντας τις τεχνικές του παιχνιδιού στην εκπαίδευση. Παράλληλα, κυρίαρχο στοιχείο στις δραστηριότητες αυτές, είναι η τήρηση των παιδαγωγικών αρχών που πρέπει να εφαρμόζονται στις μικρές ηλικίες.

### ► Περιορισμοί της διερεύνησης

Διερευνώντας τον τομέα της εμπύχωσης θα παρατηρήσει κανείς, ότι οι περισσότερες έρευνες που έχουν γίνει, προσανατολίζονται περισσότερο στον ανθρώπινο παράγοντα και τα χαρακτηριστικά του, παρά σε δημιουργικές τεχνικές οι οποίες σχετίζονται με τον ελεύθερο χρόνο και τη διασκέδαση. Για το λόγο αυτό, η συγκεκριμένη μελέτη επιχειρεί να καταγράψει την αντίπερα αυτή όχθη, της εμπυχωτικής διαδικασίας.

Δεδομένης της επικρατούσας κατάστασης τόσο στον Ελλαδικό, όσο και στον διεθνή χώρο, ο κωμικός εμπυχωτής (συνήθως ο κλόουν ή ο *animateur*), τυχαίνει σε πολύ σπάνιες περιπτώσεις να είναι κάτοχος κάποιου διπλώματος ειδίκευσης ή ανάλογου πτυχίου. Η πλειοψηφία των ανθρώπων που δραστηριοποιούνται στην χώρα μας στον τομέα αυτό είναι είτε φοιτητές, είτε εκπαιδευτικοί, είτε ασχολούνται με το θέατρο, είτε απλά αγαπούν την συγκεκριμένη πρακτική. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε ότι παρότι το δείγμα των εμπυχωτών απαρτίζεται από αξιόλογους καλλιτέχνες από όλη την Ελλάδα, στις περισσότερες των περιπτώσεων αυτοί δεν έχουν κάποιο «πτυχίο ψυχαγωγού». Επιπρόσθετα, όσον αφορά το παιδικό δείγμα, σημειώνεται ότι η επιλογή έγινε τυχαία σε παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών, τα οποία βίωναν τη δεδομένη στιγμή σε περιβάλλοντα με έντονα εμπυχωτικό κλίμα, και όχι σε οποιαδήποτε παιδιά. Δεν θα έπρεπε να παραληφθεί ότι τα τελικά αποτελέσματα της διερεύνησης αφορούν συγκεκριμένα απόψεις, σχετικά με τα επιθυμητά χαρακτη-

ριστικά και τις τεχνικές ενός ιδανικού ψυχαγωγού στα πλαίσια της κωμικής εμπύχωσης και όχι ενός οποιουδήποτε εμπυχωτή γενικότερα.

### ► Ερευνητικά ερωτήματα

Λαμβάνοντας υπόψη ότι ο συγκεκριμένος τομέας είναι παρθένος ερευνητικά, οποιοδήποτε σχετικό ερώτημα θα θεωρούνταν πολύτιμο. Στα πλαίσια της συγκεκριμένης μελέτης ωστόσο, ρωτήσαμε αφενός τα παιδιά πως φαντάζονται τον τέλειο ψυχαγωγό και αφετέρου τους εμπυχωτές κάνοντάς τους παρόμοιες ερωτήσεις για να μας περιγράψουν τις τεχνικές τους. Υπό το πρίσμα της κωμικότητας, τα ερωτήματα και των δύο δειγμάτων χωρίστηκαν σε τέσσερις βασικούς άξονες, τον εμφανισιακό, τον λεκτικό, τον άξονα της δράσης και τέλος της αλληλεπίδρασης.

Ο **Εμφανισιακός άξονας** περιλαμβάνει ερωτήματα σχετικά με την εμφάνιση, την ένδυση, τη χρήση μακιγιάζ, την ύπαρξη διαφόρων αντικειμένων που χρησιμεύουν στην εμπύχωση, καθώς και τα επιθυμητά χρώματα που θα πρέπει να φέρει ο τέλειος ψυχαγωγός. Ο **λεκτικός άξονας** προσπαθεί να σκιαγραφήσει περισσότερο λεκτικές τεχνικές και στάσεις όπως η ένταση, η ταχύτητα ή η αλλαγή της φωνής, η χρήση του χιούμορ, η παραγωγή αστείων ήχων και το ενδεχόμενο τραγουδιού. Στον **άξονα δράσης** επιχειρούμε να μάθουμε περιγραφικά τα καταλληλότερα αστεία, και να εξετάσουμε τα ενδεχόμενα ο εμπυχωτής να χορεύει, να κάνει γκάφες ή γκριμάτσες. Τέλος, ο **άξονας της αλληλεπίδρασης** συγκεντρώνει τις απόψεις παιδιών και εμπυχωτών σχετικά με τα επιθυμητά και προσφερόμενα επίπεδα αλληλεπίδρασης και αυτοσχεδιασμού. Παράλληλα, εδώ εξετάζονται οι δημοφιλέστερες πρακτικές από τα μάτια των παιδιών, το ενδεχόμενο της κίνησης, το ποσοστό ενέργειας που δαπανάται από τους εμπυχωτές, καθώς και κάποια ζητήματα αποτελεσματικότητας. Φυσικά δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε και τις συσχετίσεις μεταξύ παρόμοιων ερωτημάτων και από τα δύο δείγματα.

### ► Υποθέσεις της διερεύνησης

Διερευνώντας το πεδίο των τεχνικών της κωμικής εμπύχωσης για πρώτη φορά, θα ήταν σφάλμα να τεθούν υποθέσεις οι οποίες θα αφορούσαν συγκεκριμένες πρακτικές ή τεχνικές. Δεδομένου ότι αναμένονται σημαντικότερες πληροφορίες παρουσίασης τόσο των επιθυμητών, όσο και των αποτελεσματικά εφαρμοσμένων

τεχνικών και από τα δύο δείγματα, οι υποθέσεις της έρευνας θα αναπτυχθούν σφαιρικά. Η συγκεκριμένη πρακτική υιοθετείται, προκειμένου να συμπεριληφθεί όλο το φάσμα των απαντήσεων, αναμενόμενων και μη. Αναλυτικά, το περιεχόμενο των υποθέσεων της παρούσας εργασίας διαρθρώνεται σε τρεις συγκεκριμένες βασικές γραμμές:

- Στα πλαίσια της εμπύχωσης των παιδιών, η κωμικότητα είναι ένα πολύ βασικό στοιχείο, το οποίο αφενός χαίρει άκρας αποδοχής στα παιδιά και αφετέρου ο εμπλουτισμός της εμπυχωτικής διαδικασίας με αυτό, απασχολεί ιδιαίτερα τους εμπυχωτές .
- Από την εξέταση των τεσσάρων αξόνων σχετικά με το προφίλ ενός τέλει ψυχαγωγού και των προτιμώμενων τεχνικών εμπύχωσης, θα υπάρξουν σημαντικότερα ευρήματα τόσο από την πλευρά του παιδικού δείγματος, όσο και από το αντίστοιχο των εμπυχωτών.
- Οι προσφερόμενες εμπυχωτικές δράσεις των ψυχαγωγών, δεν αντικατοπτρίζουν πλήρως τις ανάγκες και τις προσδοκίες των παιδιών, προκειμένου αυτά να φτάσουν στο ζενίθ της χαράς και της ψυχικής τους ανάτασης.

## **Π. ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑΣ**

### **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΜΕΣΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ**

Σε μια προσπάθεια διερεύνησης όλων εκείνων των παραγόντων οι οποίοι θα επιδράσουν θετικά στην επίτευξη της ψυχικής ανάπτυξης, καθώς και της ανάπτυξης των συναισθημάτων της χαράς και της ευημερίας, κρίνεται σκόπιμο, να ληφθούν υπόψη αρχικά τα γενικά χαρακτηριστικά της μέσης παιδικής ηλικίας. Οι πληροφορίες αυτές, αποτελούν υποχρεωτική γνώση σε κάποιον εμπνευστή, δεδομένου πως ο σχεδιασμός του εκάστοτε εμπνευστικού προγράμματος, ή η οποιαδήποτε παραλλαγή, θα μπορέσει να συμβαδίσει με το επίπεδο και τις απαιτήσεις της ηλικίας αυτής.

#### **1.1. Η γνωστική ανάπτυξη**

Η ικανότητα να σκεφτόμαστε καθαρά και λογικά, πράγμα που προϋποθέτει τη δυνατότητα να ακολουθούμε μια γραμμή συλλογισμού, να συλλαμβάνουμε έννοιες και να διεξάγουμε ερευνητικές διαδικασίες παίζει κεντρικό ρόλο στην πρόοδο ενός παιδιού (Fontana, 1995). Η αποτυχία του να καταλάβει τι του ζητείται ή να αναγνωρίσει και να χειριστεί προβλήματα που θα ανακύπτουν, μπορεί να αποτελέσουν ουσιαστικά εμπόδια τόσο για την μετέπειτα πορεία του, όσο και για την συμμετοχή του μετέπειτα, στα πλαίσια κάποιας ομάδας.

Κατά την έναρξη της μέσης παιδικής ηλικίας, στις ηλικίες μεταξύ 6 και 8 ετών συνεχίζεται η ανάπτυξη του εγκεφάλου και των διαφόρων ειδών δραστηριότητας που εκδηλώνει. Ο Robbie Case (1992) όπως αναφέρεται στους Cole M. και S. (2001), υποστηρίζει ότι οι αλλαγές του εγκεφάλου, μεταξύ 5 και 7 ετών, επιτρέπουν στους μετωπιαίους λοβούς να συντονίζουν τις δραστηριότητες άλλων κέντρων του εγκεφάλου με ποιοτικά πιο σύνθετο τρόπο, δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα να ελέγχουν την προσοχή τους, να καταστρώνουν σαφή σχέδια και να στοχάζονται συμπεριφορές που φαίνεται να έχουν σημαντική ανάπτυξη κατά τη μέση παιδική ηλικία. Ο Piaget υποστήριξε ότι το κλειδί των αυξημένων γνωστικών ικανοτήτων που παρατηρούνται στη μέση παιδική ηλικία βρίσκεται στην αποκρυστάλλωση μιας νέας μορφής σκέψης, την οποία ονόμασε «συγκεκριμένες νοητικές πράξεις.» Κατά την άποψη του Piaget, για τη γνωστική ανάπτυξη, οι συγκεκριμένες νοητικές πράξεις



συνιστούν τη μετάβαση μεταξύ της προ-λογικής σκέψης της πρώτης παιδικής ηλικίας και τις γενικές λογικές δομές της ενήλικης σκέψης. Το στάδιο αυτό, είναι το τρίτο κατά σειρά στην γνωστική ανάπτυξη του ατόμου και καλύπτει ουσιαστικά τα χρόνια του δημοτικού σχολείου, όπου τα παιδιά αρχίζουν να διαμορφώνουν ένα οργανωμένο και συνεκτικό σύστημα σκέψης που τους επιτρέπει να προεικονίζουν και να ελέγχουν το περιβάλλον τους. Καθώς τα παιδιά φθάνουν στη μέση παιδική ηλικία, είναι ικανά για νοητικές ενέργειες και εσωτερικευμένη δράση που εντάσσεται σε ένα σύστημα λογικής. Η λειτουργική σκέψη τους επιτρέπει να συνδυάζουν, να ξεχωρίζουν, να κατατάσσουν και να μετασχηματίζουν αντικείμενα και πράξεις στο νου τους. Οι νοητικές αυτές ενέργειες θεωρούνται συγκεκριμένες γιατί πραγματοποιούνται παρουσία των αντικειμένων και των συμβάντων στα οποία αφορούν.

Με βάση τα παραπάνω, κατανοούμε ότι στα πλαίσια μιας εμπνηχωτικής ή εκπαιδευτικής δράσης, τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας θα δράσουν αρκετά διαφορετικά σε σύγκριση με αυτά της νηπιακής. Όπως φαίνεται παρακάτω, τα κύρια χαρακτηριστικά των σταδίων της γνωστικής ανάπτυξης σύμφωνα με τον Piaget όπως αναφέρεται στους Cole M., θα επηρεάσουν διαφορετικά τις νοητικές διεργασίες των παιδιών της μέσης παιδικής ηλικίας σε ένα εμπνηχωτικό ανταγωνιστικό παιχνίδι όπως για παράδειγμα το «τρέξε και φέρ' το<sup>1</sup>»...

**Πίνακας 1. Οι συγκεκριμένες νοητικές πράξεις του Piaget για τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας στα πλαίσια του παιχνιδιού «τρέξε και φέρ' το»**

Συγκεκριμένες νοητικές πράξεις <i>Jean Piaget</i>	Νοητικές πράξεις στο παιχνίδι <i>«Τρέξε και φέρ' το»</i>
<p>Η αποκέντρωση, όπου τα παιδιά της μέσης ηλικίας, μπορούν πλέον να εντοπίζουν και να σκέφτονται περισσότερα του ενός στοιχεία κάποιου αντικειμένου ταυτόχρονα και να σχηματίζουν κατηγορίες σύμφωνα με πολλαπλά κριτήρια</p>	<p>Όταν ο εμπνηχωτής θα ζητήσει 3 ροζ κοκαλάκια για μαλλιά, πιθανότατα θα σκεφτούν ότι κοκαλάκια είναι και τα ροζ λαστιχάκια και οι ροζ στέκες, και οι ροζ φουρκέτες και τα ροζ πιαστράκια.</p>
<p>Η διατήρηση όπου τα παιδιά κατανοούν ότι ορισμένες ιδιότητες ενός αντικειμένου θα παραμείνουν ίδιες ακόμη και όταν άλλες, επιφανειακές αλλοιωθούν.</p>	<p>Εάν ο εμπνηχωτής ζητούσε 1 άσπρη κάλτσα η οποία από την κάτω πλευρά ήταν υπερβολικά λερωμένη επειδή ... την φοράνε παιδάκια, τα παιδιά θα εξακολουθούσαν να έχουν στο μυαλό τους ότι η φαινομενικά σκουρόχρωμη πλέον κάλτσα..είναι άσπρη!</p>
<p>Η Λογική αναγκαιότητα, όπου η αποκτάται η</p>	<p>Τα παιδιά ξέρουν ότι ο μακιγιαρισμένος</p>

<sup>1</sup> **Τρέξε και φέρ' το:** Ψυχαγωγικό παιχνίδι, όπου τα παιδιά είναι χωρισμένα σε ομάδες. Ο εμπνηχωτής στέκεται στο κέντρο του χώρου και κάθε φορά ζητά από κάθε ομάδα μέσω ενός αρχηγού που έχει οριστεί από τα μέλη για αυτήν, να του φέρει έναν αριθμό αντικειμένων ακριβώς. Νικήτρια είναι η ομάδα που θα καταφέρει να φέρει πρώτη τον ακριβή αριθμό των αντικειμένων που ζητήθηκαν.

πεποίηση ότι είναι λογικά αναγκαίο να διατηρούνται ορισμένα χαρακτηριστικά, παρ' όλες τις αλλαγές της εμφάνισης

*Η ταυτότητα*, όπου τα παιδιά συνειδητοποιούν ότι εάν τίποτε δεν έχει προστεθεί ή αφαιρεθεί, η ποσότητα πρέπει να παραμένει η ίδια.

*Η Αντιστάθμιση*, όπου τα παιδιά μπορούν να συγκρίνουν νοερά τις αλλαγές σε δύο απόψεις ενός προβλήματος και να δουν πως η μια αντισταθμίζει την άλλη.

*Η Αντιστρεψιμότητα*, όπου εδώ τα παιδιά συνειδητοποιούν ότι ορισμένες ενέργειες μπορούν να ακυρώσουν ή να αντιστρέψουν τις ενέργειες των άλλων.

*Η μείωση του εγωκεντρισμού* ωθεί πλέον τα παιδιά να μπορούν να δουν τα πράγματα και από άλλες σκοπιές

Και τέλος *οι αλλαγές στις κοινωνικές σχέσεις*. Εδώ τα παιδιά πλέον μπορούν να ρυθμίζουν τις συναλλαγές μεταξύ τους μέσω κανόνων και είναι σε θέση να λάβουν υπόψη τους τις προθέσεις όταν κρίνουν μια συμπεριφορά, πιστεύοντας πλέον ότι κάθε τιμωρία πρέπει να είναι ανάλογη του αδικήματος

ψυχαγωγός, δεν άλλαξε, αλλά εξακολουθεί να είναι και πάλι το ίδιο άτομο

Όταν ο αρχηγός μιας ομάδας έτρεξε πρώτος βγάζοντας τη μια μόνο κάλτσα τους, τα παιδιά ξέρουν ότι δεν μπορεί να βρεθεί από κάπου και μια δεύτερη!

Τα παιδιά μπορούν να συζητήσουν τη διαφορά που προέκυψε στις δύο ομάδες που έφτασαν ταυτόχρονα, επειδή το άσπρο μπλουζάκι μιας ομάδας ήταν λευκό και το άλλο λευκό με μια κόκκινη καρδιά, όταν ζητήθηκε κατάλευκο.

Εάν ο ψυχαγωγός ζητούσε 12 καπέλα και η ομάδα Α προσκόμισε 13 ενώ η ομάδα Β έφερε 12, τα παιδιά της Β' ομάδας κατανοούν, ότι κέρδισαν, παρόλο που έφθασαν δεύτεροι.

Όταν ο εμψυχωτής ζητήσει 5 ζώνες, τα παιδιά θα κατανοήσουν ότι παρόλο που ο δικός τους αρχηγός κατάφθασε πρώτος κρατώντας 4 τελικά ζώνες, νίκησαν οι αντίπαλοι που ήταν εντάξει στο μέτρημα και κατέφθασαν δεύτεροι επειδή έτσι είναι οι κανόνες. Ο εγωκεντρισμός εδώ, μετριάζεται φανερά.

Τέλος, τα παιδιά είναι σε θέση να εξετάσουν και να συζητήσουν κάποια διαφωνία η οποία μπορεί προκύψει και μαζί θα συναποφασίσουν για πιθανούς επιπλέον πόντους, λόγω άμιλλας, ταχύτητας ή και το αντίστροφο σε κάποια απόδοση ποινής στο παιχνίδι.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, γίνεται κατανοητό, πως από την μια πλευρά μιλώντας για γνωστική ανάπτυξη, θα πρέπει να ασχοληθούμε με θέματα όπως οι στρατηγικές και τα περιεχόμενα της παιδικής μνήμης, τη διαδικασία ανάπτυξης προσδοκιών από τα παιδιά, την ικανότητα διαχωρισμού μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, και της ικανότητας κατηγοριοποίησης και απομνημόνευσης των εμπειριών τους. Από την άλλη πλευρά όμως το δυσκολότερο κομμάτι για έναν εμψυχωτή ή εκπαιδευτικό είναι ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά θα κατακτήσουν τις εκάστοτε πληροφορίες, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν είτε βραχυπρόθεσμα, είτε για μακροπρόθεσμα. Διεισδύοντας στον παιδικό τρόπο σκέψης και προτού σχεδιαστεί μια δραστηριότητα ή ένα παιχνίδι από κάποιον εμψυχωτή, εκτός από τον γνωστικό τομέα, θα πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψη και άλλοι παράγοντες. Σημαντικότεροι ίσως από αυτούς, είναι η γλωσσική ετοιμότητα και ικανότητα των παιδιών της μέσης παιδικής ηλικίας, η ανάγκη των παιδιών για κίνηση, η ψυχοκινητική τους

συμπεριφορά, το παιχνίδι, το γέλιο καθώς και οι δυνατές συναισθηματικά εμπειρίες που περιμένουν να ζήσουν όταν θα εισχωρήσουν σε μια ομάδα εμφύχωσης.

## **1.2. Η γλωσσική ανάπτυξη και το παιχνίδι**

Η επικοινωνία με τα παιδιά ξεκινάει από πολύ νωρίς αρχικά, με μη λεκτικούς τρόπους, όπως ένα βλέμμα, ένα χάδι, το κλάμα, το γέλιο, η αγκαλιά. Με την πάροδο των χρόνων, κατακτάται σταδιακά η γλωσσική ικανότητα των παιδιών η οποία στηρίζεται τόσο σε παράγοντες οι οποίοι ενυπάρχουν στο παιδί, όσο και σε παράγοντες της κοινότητας ή του περιβάλλοντος μέσα στο οποίο μεγαλώνει (Νήμα, 2004). Καθώς ο λόγος αναπτύσσεται, την εποχή δηλαδή που τα παιδιά είναι έτοιμα να πάνε σχολείο, στην ηλικία των 6 ετών, έχουν αποκτήσει ένα λεξιλόγιο 14.000 λέξεων περίπου, μια διαισθητική κατανόηση της γραμματικό-συντακτικής δομής της γλώσσας τους, καθώς και πολλές από τις χρήσεις τις γλώσσας που συνηθίζονται στην κοινότητά τους (Cole, 2001). Το παιδί, κατά την έναρξη της παιδικής ηλικίας, αποκτά λογική σκέψη και εκφράζεται διαφορετικά στο γραπτό από το προφορικό λόγο. Μπορεί να προσαρμόσει τον τρόπο που μιλάει με βάση την ηλικία, το επίπεδο, τις γνώσεις, αλλά και τη σχέση του με το συνομιλητή. Στην μέση παιδική ηλικία, η κατάκτηση της γλώσσας από ένα παιδί, είναι ένα ισχυρό εφόδιο με το οποίο μπορεί να εισχωρήσει σε συζητήσεις, τις οποίες θα ήταν αδύνατο να συμμετέχει πριν από μερικά χρόνια, ακόμη και να κατανοήσει δυσκολότερα παιχνίδια, αυτά που πλέον έχουν ορίζονται από κανόνες. Το μυαλό λειτουργεί πολύπλευρα καθώς το παιχνίδι πλέον συνδυάζεται σε πολλές περιπτώσεις άρδην με τη γλωσσική ανάπτυξη. Το παιδί πλέον, έχει τη δυνατότητα να δοκιμάσει διάφορους τρόπους και να συνδυάσει τα στοιχεία της γλώσσας που ήδη γνωρίζει. Μαθαίνει να χρησιμοποιεί τη γλώσσα σαν εργαλείο της σκέψης και της πράξης μ' ένα συνθετικό τρόπο, καθώς του δίνονται νέες ευκαιρίες να παίξει με τη γλώσσα και τη σκέψη του. (Μιχαλόπουλος et all, 2000).

Το γλωσσικό παιχνίδι αποτελεί ένα πειραματικό θερμοκήπιο, όπου δοκιμάζονται τρόποι συνδυασμού σκέψης, γλώσσας και φαντασίας και η ουσία του αληθινού παίκτη βρίσκεται στην ελευθερία δράσης σε κατάλληλο περιβάλλον, τόπο και χρόνο σύμφωνα με τον Bruner (1978). Αναπτύσσεται από νωρίς στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας σαν ένα είδος πειραματισμού με το γλωσσικό υλικό που ο κάθε ομιλητής διαθέτει. Ξεκινά συνήθως σαν ατομική

δραστηριότητα πειραματισμού και συνεχίζεται αργότερα ως δραστηριότητα στο πλαίσιο μιας κοινωνικής αλληλεπίδρασης και συνεισφέρει στη δημιουργία, διατήρηση, τροποποίηση ή και καταστροφή του πλαισίου. Για παράδειγμα, τα λαχνίσματα, λειτουργώντας συνήθως στο πλαίσιο της προετοιμασίας ενός παιχνιδιού, συνδυάζουν το λογικό με το παράλογο, το πιθανό με το απίθανο, την κυριαρχία του ήχου, του ρυθμού, της αρμονίας σε σχέση με το νόημα, εισάγοντας μια νέα τάξη πραγμάτων. Ακόμη τα διαλογικά παιχνίδια, λειτουργώντας στο πλαίσιο μιας άτυπης συμφωνίας διεξαγωγής διαλόγου, καταρρίπτουν τα γλωσσικά ταμπού, ενώ η επιδίωξη της ομοιοκαταληξίας προστατεύει το παιδί από κάθε «ηθική» ευθύνη (Κούρτη, 1998).

Το παιχνίδι δεν είναι μια απλή ανάμνηση βιωμάτων, αλλά ένα δημιουργικό πλάσιμο εκ νέου, μέσω της φαντασίας, μια διαδικασία όπου το παιδί συνδυάζει τα δεδομένα της εμπειρίας, για να οικοδομήσει τη νέα πραγματικότητα που θα ανταποκρίνεται στις περιέργειες και στις ανάγκες του. Έτσι, όταν παίζει, ξεπερνάει το μέσο όρο της ηλικίας του και χρησιμοποιεί μέσα σ' αυτό τη γλώσσα σαν εργαλείο σκέψης και δράσης, φανερώνοντας γνώσεις, επιθυμίες, προθέσεις, πολλές φορές στην κατεύθυνση της προσβολής της γλωσσικής νόρμας. Σ' αυτό ακριβώς το σημείο μπαίνει κι ο στόχος της γλωσσικής χειραφέτησης σαν μια διαδικασία γλωσσικής κι εννοιολογικής αυτονομίησης με την ελεύθερη προσωπική ανασυγκρότηση και επανασημασιοδότηση εμπειριών σύμφωνα με τον Vygotsky (1999). Η ουσία μιας τέτοιας διαδικασίας έγκειται σ' έναν κριτικό κι ελεύθερο διάλογο που θα ζωντανεύει όλο τον ψυχισμό του παιδιού αναδεύοντας ότι αυθεντικότερο από αυτόν, στοχεύοντας στην ανάπτυξη αποκλίσεων από τις γλωσσικές και κοινωνικές νόρμες, μέσω των επεμβάσεων στο νόημα με φαντασία και δημιουργικότητα από τις εμπειρίες των μαθητών.

Με βάση τα παραπάνω, το ζητούμενο για μας είναι ο τρόπος που μπορούμε να δούμε και να εφαρμόσουμε πρακτικά τη σχέση παιχνιδιού και γλωσσικής χειραφέτησης στον χώρο της εμπύχωσης.

### 1.3. Η ψυχοκινητική συμπεριφορά του παιδιού

Όταν ένα παιδί βρεθεί στα πλαίσια μιας ομάδας εμπύχωσης, ή κληθεί να παίξει σε κάποιο ομαδικό ή ατομικό παιχνίδι, θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι κινητικές ικανότητες του συγκεκριμένου παιδιού όχι μόνο σε σχέση με το σώμα του, αλλά και σε σχέση με το σύνολο της προσωπικότητάς του. Οι βάσεις της παιδαγωγικής και της ψυχολογίας, αποδεικνύουν ότι η ανάπτυξη της προσωπικότητας ενός παιδιού αποτελεί μια διαδικασία αλληλεπίδρασης ψυχικών, κοινωνικών, νοητικών και κινητικών παραγόντων. Κάθε επιρροή σε έναν από αυτούς τους τομείς, έχει αυτόματα συνέπειες και στους άλλους. Οι αναπτυξιακές ιδιαιτερότητες και τα προβλήματα δεν εμφανίζονται συνήθως μεμονωμένα και αφορούν όλη την προσωπικότητά του κι επιδρούν συχνά στην συναισθηματική του κατάσταση και την κοινωνική του συμπεριφορά.

Σε κάθε άνθρωπο, υπάρχει μια έντονη δραστηριότητα στον εσωτερικό του κόσμο, η οποία εξωτερικά εκδηλώνεται μέσω της κινητικής του συμπεριφοράς. Σε οποιοδήποτε ερέθισμα που πιθανόν θα προέλθει από το περιβάλλον, οι άνθρωποι εκδηλώνουν μια ηθελημένη, πραγματική και κατευθυνόμενη κίνηση. Η κίνηση δεν είναι τίποτε άλλο από μια «ενεργητική επίδοση» του ατόμου, η οποία συνδέεται με την ικανότητά του να αντιλαμβάνεται. Τα παιδιά κατά την εκδήλωση μιας οποιασδήποτε κίνησης παραμένουν πάντα σε άμεση εξάρτηση με το περιβάλλον από το οποίο προέρχεται το ερέθισμα, το οποίο με τη σειρά του εξωθεί στην εκδήλωση της κίνησης ως αντίδραση (Δράκος, Μπίνιας, 2006). Η κίνηση είναι η μηχανή της ανάπτυξης – ακόμα και της γνωστικής ανάπτυξης. Αρχίζει ήδη με τη γέννηση και επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από τις αντιληπτικές και κινητικές εμπειρίες που βιώνει το παιδί από την πρώτη μέρα της ζωής του (GorNIK. 2003, Eliot. 2002 όπως αναφ. στο Zimmer, 2007). Για το μικρό παιδί, η κίνηση είναι η ζωή του και όλοι οι επιστήμονες που ασχολούνται με την ηλικία αυτή, τη θεωρούν κυρίαρχο στοιχείο σε κάθε δραστηριότητά του καθώς αποτελεί, σημαντικό μέσο μάθησης (Τσαπακίδου, 1997). Η παιδική ανάπτυξη είναι ταυτόχρονα ψυχοκινητική ανάπτυξη. Οι ψυχοκινητικές εμπειρίες είναι εμπειρίες, οι οποίες αποκτώνται από το παιδί με το σώμα, την ψυχή του, με όλον του τον εαυτό. Οι εμπειρίες που μπορούν να συλλέξουν τα παιδιά μέσω της κίνησης και του παιχνιδιού, ξεπερνούν τα όρια του σωματικού και κινητικού τομέα. Το παιδί αντιπαρατίθεται μέσω της κίνησης, με το υλικό και το

κοινωνικό του περιβάλλον και αποκτά γνώσεις μέσω των κανόνων και των νόμων του περιβάλλοντος. Μέσω του σώματός του, αποκτά επίσης σημαντικές εμπειρίες σχετικά με το άτομό του, οι οποίες αποτελούν τη βάση για την ανάπτυξη της προσωπικότητάς του. Το γεγονός αυτό, θα πρέπει να λαμβάνεται ιδιαίτερα υπόψη από κάθε εμπυχωτή, δεδομένου πως οι πιο επιτυχημένες δραστηριότητες εμπύχωσης για τα μικρά παιδιά, είναι αυτές οι οποίες εμπεριέχουν έντονα τον κινητικό παράγοντα. Σύμφωνα με την Τσαπακίδου (1997), για τα παιδιά η κίνηση είναι απαραίτητη διότι συμβάλλει:

- Στη διερεύνηση του φυσικού τους κόσμου, συναντώντας νέες καταστάσεις, νέα αντικείμενα, νέες έννοιες για να παρατηρούν, να εξερευνούν και να πειραματίζονται
- Στην απόκτηση φυσικής κατάστασης, η οποία επιδρά στην υγεία και στη συνολική ανάπτυξή τους
- Στην αύξηση των κινητικών τους εμπειριών, με απόκτηση δεξιοτήτων, για καλύτερη προσαρμογή στο χώρο
- Στην ανάπτυξη της αίσθησης του σώματός τους
- Στην έκφραση μέσω φανταστικών, αθλητικών ή θεατρικών παιχνιδιών, χορών, κλπ
- Στην συνύπαρξη με άλλους
- Στην γνωριμία του κόσμου τους και των δυνατοτήτων τους.

Παρατηρώντας ένα παιδί και πιο συγκεκριμένα την κινητική συμπεριφορά του, μπορεί κανείς να αντλήσει πληροφορίες για την ψυχική του κατάσταση, για διαδικασίες που δεν μπορεί ή δεν θέλει να εκφράσει λεκτικά, που είναι όμως πρωταρχικής σημασίας για την κατανόηση των εμφανών προβλημάτων του. Εκτός των άλλων, μέσω των κινητικών παιχνιδιών ή ασκήσεων, διευκολύνεται η επαφή με τα παιδιά. Το παιδί αντιδρά στις κινητικές δραστηριότητες άμεσα και πιο αυθόρμητα και παρακινείται ευκολότερα να δραστηριοποιηθεί (Zimmer, 2007). Κατά συνέπεια, ένας εμπυχωτής θα πρέπει να βοηθά τα παιδιά στην προαγωγή της αυτενέργειάς τους, στην κινητοποίηση των αυτόνομων δράσεών τους και στη συμβολή μέσω εμπειριών στην ομάδα, στην διερεύνηση των ικανοτήτων τους να ενεργούν και στην ανάπτυξη των επικοινωνιακών τους ικανοτήτων. Κλείνοντας το παρόν υποκεφάλαιο, θα πρέπει να επισημανθεί ότι είναι σημαντικό για τα παιδιά να δίνουν στην κίνηση νόημα και περιεχόμενο που τους φαίνεται λογικό και που έχει σημασία γι' αυτά. Σε όλα τα παιχνίδια ή τις ασκήσεις που καλείται ένα παιδί να λάβει μέρος, είτε λεκτικά είτε

μιμητικά, το περιεχόμενο θα πρέπει να είναι όχι μόνον πλούσιο κινητικά, αλλά αν είναι δυνατόν, να προέρχεται από τα ίδια τα παιδιά και να τα κάνει να αισθάνονται όμορφα, ακόμη και να χαμογελούν.

#### **1.4. Ο ρόλος του παιχνιδιού, της χαράς και των εμπειριών**

Τα μικρά παιδιά έχουν το δικαίωμα να μαθαίνουν και να ψυχαγωγούνται με μεθόδους που προωθούν τη διερεύνηση και το παιχνίδι. Ήδη από νωρίς το παιδί κατευθύνει την προσοχή του προς αντικείμενα του αμεσότερου περιβάλλοντός του, προσπαθώντας να το εξερευνήσει. Στη σύγχρονη παιδαγωγική, ο ρόλος των εσωτερικών κινήτρων αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι στην διαδικασία της παρακίνησης για έναν μαθητή. Το παιδί κατακτά τον κόσμο του κυρίως παραγωγικά. Σημαντικό ρόλο σε αυτήν τη διαδικασία παίζει η προσωπική πρωτοβουλία του παιδιού, η ανεξάρτητη δράση και το ενδιαφέρον του για τα πράγματα. Μόνο αν το παιδί ελκύεται από ένα αντικείμενο ή δραστηριότητα, τότε μόνο θα ασχοληθεί αρκετά μαζί του. Η επιμονή για την ολοκλήρωση ενός έργου, πηγάζει από την εμπειρία που αποκτά κανείς μέσω των αισθήσεων. Μέσω αυτών, το παιδί έρχεται σε επαφή με το περιβάλλον και το κατανοεί. Οι αισθήσεις αποτελούν τον συνδετικό κρίκο ανάμεσα στον εσωτερικό και στον εξωτερικό κόσμο του παιδιού. Η αισθητηριακή αντίληψη αποτελεί, για τα παιδιά, πρόσβαση στον κόσμο. Είναι ρίζα κάθε εμπειρίας μέσω της οποίας μπορούν να ξαναχτίσουν τον κόσμο τους και να τον κατανοήσουν με τον δικό τους τρόπο.

Κατά καιρούς, οι περισσότεροι γονείς σκέφτονται ποια θα ήταν τα πιο εποικοδομητικά και ψυχαγωγικά προγράμματα για τα παιδιά τους. Τις περισσότερες φορές, η οικογένεια επιλέγει το παιδικό θέατρο/κινηματογράφο, έναν παιδότοπο, μια παράσταση τσίρκο ή ακολουθώντας τη μόδα, καλεί κάποιον κλόουν στα γενέθλια του μικρού. Από όλες αυτές τις μορφές της σύγχρονης παιδικής ψυχαγωγίας, αξίζει να αναλογιστεί κανείς ποια είναι τελικά τα στοιχεία εκείνα, που θα χαράξουν μια αξέχαστη εμπειρία σ' ένα παιδί. Ας φανταστούμε έναν μικρό τύπο, που αντιλαμβάνεται τον κόσμο σαν ένα συναρπαστικό μέρος στο οποίο επιβεβαιώνει θετικά τη ζωή, και το καλοδέχονται, το καθοδηγούν και το υποστηρίζουν οι ενήλικες σαν να είναι οι καλύτεροί του φίλοι! Ας φανταστούμε ένα παιδί που νιώθει ότι το εκτιμούν, που αισθάνεται σημαντικό επειδή και μόνο υπάρχει. Ένα τέτοιο παιδί θα ανακαλύψει σύντομα το θαύμα της ζωής, τη χαρά της εξερεύνησης και της μάθησης,

καθώς και την ομορφιά της κατανόησης (Whitmor, 1997). Σ' αυτά τα πλαίσια, ένα τέτοιο παιδί που ενθαρρύνεται να χαίρεται, να γελά, να παίζει, και να ζει κάθε νέα συνειδητοποίηση σαν ένα δημιουργικό βήμα της εξελικτικής του πορείας, θα ανοιχτεί ευκολότερα προς τον συναρπαστικό κόσμο ο οποίος βρίσκεται γύρω του.

Όποιος αφιερώσει λίγο χρόνο για να παρατηρήσει τα παιδιά την ώρα που παίζουν, θα διαπιστώσει πόσο σημαντικό είναι το παιχνίδι γι' αυτά και πόσο πολύ προσφέρεται ως ένα πανίσχυρο εργαλείο μάθησης, εμπύχωσης και ενίσχυσης της παιδικής ευημερίας. Το παιχνίδι είναι ίσως η πιο σοβαρή απασχόληση για το παιδί και διαδραματίζει έναν ισχυρό ρόλο στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του, στον αυξανόμενο προσανατολισμό του στον κόσμο και γενικότερα στην ψυχοσωματική του ανάπτυξη. Για το μικρό παιδί, λειτουργεί σαν ένα σχήμα μέσω του οποίου μαθαίνει τον κόσμο και αναπτύσσεται γνωστικά και κοινωνικά. Το παιδί παίζει όποτε βρίσκει την ευκαιρία, στις πιο διαφορετικές, ακόμα και στις πιο αναπάντεχες συνθήκες. Μοιάζει συχνά να είναι μια απρόβλεπτη δραστηριότητα που δεν υπακούει σε κανόνες, με μόνη εξαίρεση τους δικούς του εσωτερικούς κανονισμούς. Κάποιες φορές, δείχνει να μην έχει στόχους άλλους εκτός από τη διασκέδαση και τη χαλάρωση του παιδιού που παίζει. Γι' αυτό συχνά δε θεωρείται σοβαρό (και ιδίως στο ελληνικό σχολείο αντιμετωπίζεται ως ένα αναγκαίο κακό, ένα υποχρεωτικό διάλλειμα ανάμεσα σε δύο χρόνους μάθησης, οι οποίοι αποτελούν την κατεξοχήν «χρήσιμη παιδική δραστηριότητα»). Ωστόσο δεν είναι έτσι. Πίσω από μια φαινομενικά άτυπη ή και άναρχη μορφή δραστηριότητας, βρίσκεται μια συνεκτική εσωτερική οργάνωση, που δίνει στο παιδί ένα σαφή και ενδιαφέροντα χαρακτήρα (Γερμανός, 2004).

Με το παιχνίδι, το παιδί μετασηματίζει τον κόσμο σύμφωνα με τις επιθυμίες του, ενώ στη μάθηση μετασηματίζει τον εαυτό του για να συμμορφωθεί στη δομή του κόσμου. Συνδέει τις επιθυμίες του με το εγώ του, το ρόλο του στο παιχνίδι και τους κανόνες του. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιδί κάνει ότι του αρέσει περισσότερο να κάνει, ενώ ταυτόχρονα υποτάσσει τον εαυτό του σε κανόνες με ευχαρίστηση. Σύμφωνα με τον Megrier (1995) Το παιχνίδι για ένα παιδί, αποτελεί:



- Μια ανάγκη, που συμβάλλει στην ανάπτυξή του, στην βελτίωση των κινητικών του εκδηλώσεων, στη γνώση που πρέπει να έχει για τις δικές του φυσικές δυνατότητες και τη σωματική του κατάσταση
- Ένα μέσον έκφρασης που ευνοεί την πνευματική και πολιτιστική του ανάπτυξη καθώς και την τοποθέτηση των νοητικών δομών
- Μια ευχαρίστηση που διευκολύνει την κοινωνική του συμπεριφορά, τις διαπροσωπικές του σχέσεις, την εξαφάνιση του εγωκεντρισμού, την κοινωνικότητα και την ανάπτυξη αποδοτικής διάθεσης.
- Ένα κίνητρο που επιτρέπει τη συναισθηματική του ανάπτυξη, τη διαμόρφωση και την επιβεβαίωσή του.

Στα πλαίσια ενός προγράμματος εμπύχωσης, ο ενεργητικός ρόλος των παιδιών φαίνεται πως πάντοτε κατέχει την σημαντικότερη θέση, έναντι των προγραμμάτων όπου τα παιδιά απλώς παρακολουθούν και σπανίως συμμετέχουν. Ο οργανισμός του κάθε παιδιού σύμφωνα με τον Spencer (1977), έχει μεγάλα αποθέματα ενέργειας, τα οποία ασκούν πίεση κάνοντας το παιχνίδι να αποτελεί μια ανακουφιστική έξοδο, μέσω της οποίας αδειάζει η πλεονάζουσα ενεργητικότητα των παιδιών. Για τον λόγο αυτό, τα καθοδηγούμενα από ειδήμονες παιχνίδια για μικρά παιδιά, οφείλουν να έχουν έντονο κινητικό χαρακτήρα. Παράλληλα, τα παιδιά παίζοντας θα δοκιμάσουν το αίσθημα της επιτυχίας, θα ξεπεράσουν τους εαυτούς τους, θα βρουν ανακούφιση από παλαιότερες απογοητεύσεις, θα συνεργαστούν και το σημαντικότερο απ' όλα; Θα βιώσουν (Σιβροπούλου, 2008). Ένα παιχνίδι μέσα από το οποίο, το παιδί ενθαρρύνθηκε, αισθάνθηκε αποδεκτό, σημαντικό, γέλασε με την ψυχή του, έπαιξε με την ψυχή του, ένιωσε την άμιλλα σεβόμενος τους άλλους, άκουσε την ομάδα να φωνάζει το όνομά του, εκτονώθηκε σωματικά και ψυχικά, θεωρώ πως είναι το ισχυρότερο εφόδιο στο μονοπάτι της ζωής. Αυτή είναι η εμπύχωση.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΤΟ ΚΩΜΙΚΟ – ΕΝΑΣ ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΚΙΝΗΣΗ ΚΑΙ ΤΗΝ ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

Πόσο χαρούμενοι είναι η πλειοψηφία των ανθρώπων? Ερευνητές της θετικής ψυχολογίας στα πλαίσια μιας έρευνας με δείγμα άνω του ενός εκατομμυρίου όπου συμμετείχαν άνθρωποι από 45 κράτη, έδειξαν πριν μερικά χρόνια, ότι σε μια δεκαβάθμια κλίμακα το μέσο ποσοστό ευτυχίας των ανθρώπων είναι 6.75 (Carr, 2004). Συμβαίνει άραγε το ίδιο και μέσα στις σχολικές κοινότητες? Ίσως μια εκτενέστερη χρήση του χιούμορ στις μικρές ηλικίες να αναβάθμιζε αισθητά την ευημερία των παιδιών. Το χιούμορ, είναι ένα συναίσθημα που εμφανίζεται ασύμφωνα και ξαφνικά, σχετικά με τις προσδοκίες κάποιου και του προσδίδει το συναίσθημα της ευχαρίστησης (Martens, 2004). Σε μια προσπάθεια να προσεγγίσουμε μια αποτελεσματική χρήση του χιούμορ σε παιδιά της πρώτης και δεύτερης σχολικής ηλικίας είτε με εκπαιδευτικό, είτε με ψυχαγωγικό τρόπο, θα πρέπει να εξερευνήσουμε πως το χιούμορ και το γέλιο αναπτύσσονται στα πρώτα χρόνια της ζωής. Οι διάφορες πλευρές της αίσθησης του χιούμορ, έχουν τόσες διαφορετικές αναπτυξιακές πορείες, όσες και οι διάφοροι συσχετισμοί της προσωπικότητας. (Vernon και άλλοι 2008). Διερευνώντας συνολικά όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά, τους μορφασμούς, τα ηχητικά σήματα ή οπτικά ερεθίσματα μέσα από τα οποία αναπηδά το απλό χαμόγελο από την βρεφική ως τη νηπιακή ηλικία, μπορούμε να κατανοήσουμε πολλά σημεία - σταθμούς στην ανθρώπινη ωρίμανση, νοητικά και κοινωνικά.

Είναι βέβαιο πως τόσο οι ενήλικοι όσο και τα παιδιά, γνωρίζουμε εμπειρικά πολλά πράγματα για το γέλιο και το χιούμορ. Για παράδειγμα, ξέρουμε πως μπορεί να γελάσουμε με ένα αστείο αλλά δεν γελάμε όταν το αναλύουμε. Ομοίως, όλοι όσοι απολαμβάνουμε για εκατοστή φορά τους Τομ και Τζέρι ή τα δρώμενα των κλόουν σε ένα τσίρκο, ξέρουμε ότι μπορούμε να γελάσουμε πολλές φορές με το ίδιο ακριβώς αστείο. Ξέρουμε επίσης, ότι το δικό μας γέλιο παρασύρει τον διπλανό μας και πως συλλογικά μπορεί να πάθουμε όλοι μαζί κρίση γέλιου. Το γέλιο, από το χαμόγελο ως το τρανταχτό ξεκάρδισμα, είναι κομμάτι του συναισθηματικού κόσμου μας και μας χαρακτηρίζει: θυμόμαστε ευχάριστα ένα χαμογελαστό πρόσωπο, αντιλαμβανόμαστε πότε ένα γέλιο είναι ειλικρινές ή απλή μυϊκή σύσπαση και αντιδρούμε αναλόγως, διατηρούμε ζωντανό στα αφτιά μας το τρανταχτό γέλιο ενός αγαπημένου προσώπου που είναι μακριά κτλ. (Σουφλέρη, 2005). Δεδομένου του αναπόσπαστου ρόλου που

κατέχει το γέλιο στη ζωή μας, επιστημονικά μόλις την τελευταία εικοσαετία υπήρξε μια σχετική πρόοδος. Οι πλειοψηφία των ερευνών καταλήγει, πως χωρίς την επίδραση κάποιου εξωτερικού παράγοντα, δεν μπορεί να προκύψει το συναίσθημα του γέλιου, και ο παράγοντας αυτός δεν είναι άλλος από το κωμικό (Καρζής, 2005) .

Το κωμικό, ένα αδιάσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής των ανθρώπων, φαίνεται να βοηθά στην αλληλεπικοινωνία τους, στην εκδήλωση τόσο των συναισθημάτων τους, όσο και των απόψεών τους. Αλλά καθετί που προκαλεί το γέλιο και το χαμόγελο είναι εκδηλώσεις του κωμικού; Είναι δυνατόν ένα σκόπιμο γεγονός να εκληφθεί ως αστείο όταν παράγεται για να διασκεδάσει. Μπορεί επίσης, να φαίνεται αστείο για κάποιους, όταν εμφανίζεται αυθόρμητα ως μια «ευφυής» απάντηση, ενώ για άλλους όχι. Κατά συνέπεια όλα αυτά που ανήκουν στον κόσμο του αστείου δεν εντάσσονται πάντοτε στη σφαίρα του κωμικού γιατί το γέλιο και το χαμόγελο είναι μία μόνο από τις παραλλαγές του και αναμφίβολα από τις πιο σύνθετες (Κιαχίδου, 2009).

## 2.1. Το κωμικό και το χιούμορ

Οι Ausubel και άλλοι, σε μια προσπάθεια προσέγγισης του κωμικού, επισημαίνουν ότι αποτελεί «μια σύνθετη κατάσταση της χαράς ή της έξαρσης που υποκινείται από τη γνωστική εκτίμηση της έκπληξης ή της δυσαρμονίας». Από την πλευρά των κοινωνιολόγων το κωμικό είναι κατά κάποιο τρόπο μια πολύ σπουδαία κοινωνική διάσταση στην καθημερινή ζωή του ανθρώπου. (Charman, Foot 1977). Προκύπτει σε ορισμένες καταστάσεις, έχει άμεσα και αντανακλαστικά αποτελέσματα και είναι πιθανό να έχει κάποια αξία επιβίωσης στη ζωή του ανθρώπου, (Derks, Berkowitz, 1989) μια που οι πτυχές του κωμικού, το χαμόγελο και το γέλιο, θεωρούνται ως μέσα «εγγύτητας» και «επικοινωνίας» (Rieger 2004).

Σύμφωνα με την Κιαχίδου (2009) η ανάπτυξη των περισσότερων θεωριών για τους λόγους που οι άνθρωποι χαμογελούν, ξεκίνησε περίπου στα τέλη της δεκαετίας του '60. Αρχικά, η *Ψυχοδυναμική θεωρία*, επικεντρώθηκε τόσο στο συναίσθημα όσο και στο κίνητρο. Έχοντας ως κύριο εκπρόσωπο τον Freud, διακρίθηκαν τρεις κατηγορίες της εύθυμης εμπειρίας: το αστείο, το κωμικό και το χιούμορ. Καθεμιά από τις τρεις διακρίσεις περιλαμβάνει μια αποθηκευμένη ψυχική ενέργεια που η εξοικονόμηση της διαδραματίζει τον κεντρικό ρόλο στην παραγωγή της

ευχαρίστησης. Η αποδέσμευση ενός μέρους της αποθηκευμένης ψυχικής ενέργειας, η οποία έγινε περιττή για τον «κανονικό»<sup>2</sup> σκοπό της, απελευθερώνεται με τη μορφή του γέλιου (Martin, 1998). Το κωμικό, η δεύτερη μορφή εύθυμης εμπειρίας, σχετίζεται με τις μη λεκτικές πηγές του γέλιου, όπως τα χονδροειδή αστεία μιας κωμωδίας ή τα αστεία των κλόουν ενός τσίρκου<sup>3</sup>. Το χιούμορ, η τρίτη εύθυμη εμπειρία, συμβαίνει σε καταστάσεις όπου τα πρόσωπα θα μπορούσαν να τις εκφράσουν με αρνητικά συναισθήματα όπως φόβο, λύπη, θυμό. Η ευχαρίστηση του χιούμορ προκύπτει από την απελευθέρωση της ενέργειας, που θα μπορούσε να συνδεθεί με αυτά τα οδυνηρά συναισθήματα, τα οποία τώρα γίνονται περιττά (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, 2001). Παρακάτω θα δούμε τις κυριότερες θεωρίες που αναπτύχθηκαν για να εξηγήσουν τα σχήματα που αντιλαμβανόμαστε ως κωμικά.

Οι **Θεωρίες δυσαρμονίας**, εστιάζονται στα γνωστικά στοιχεία του κωμικού. Οι πρώτες αναφορές αυτών των θεωριών εντοπίζονται στους φιλοσόφους Kant και Schopenhauer (Attardo, 1997). Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή, το κωμικό δυσαρμονίας<sup>4</sup> φέρνει σε επαφή δυο ανόμοιες ιδέες ή έννοιες ή καταστάσεις με τη μορφή της έκπληξης ή με τη μορφή ενός απροσδόκητου τρόπου (Schultz 1976). Η επίλυση/απάντηση είναι το δεύτερο μέρος, συμπληρωματικό της αναγνώρισης της δυσαρμονίας, και μαζί αποτελούν την κατανόηση, δηλαδή το νοητικό μέρος της αντίδρασης του κωμικού, το οποίο είναι μια απαραίτητη βάση για τη διασκέδαση». (Bariaud 1989). Η δυσαρμονία είναι αρκετή από μόνη της να προκαλέσει το γέλιο, υπό τον όρο ότι γίνεται αντιληπτή σε ένα «ασφαλές» περιβάλλον. Αυτό μπορεί να συμβεί για τα καλαμπούρια, τα τεχνάσματα, τις καρικατούρες και σε ορισμένες «κωμικές» καταστάσεις (Rothbart, 1976).

**Θεωρίες υπεροχής ή υποτίμησης:** Οι πρώτες αναφορές γίνονται από τους Πλάτωνα και Αριστοτέλη, όπου ο τελευταίος, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι το γέλιο προκύπτει πρωτίστως ως απάντηση στην αδυναμία και την ασχήμια. Η προσέγγιση της υπεροχής συνοψίζεται στον Thomas Hobbes ο οποίος λέει ότι «το πάθος του γέλιου δεν είναι τίποτε άλλο παρά μια κάποια ξαφνική δόξα που προκύπτει από

---

<sup>2</sup> **Κανονικός** σκοπός θεωρείται η καταβολή ψυχικής ενέργειας για την «καταστολή» της δυσάρεστης εμπειρίας η οποία γίνεται με μια δυναμική σύγκρουση στο επίπεδο του ασυνειδήτου. Για περισσότερα στο βιβλίο του David Stafford-Clark, *Τι είπε πραγματικά ο Φρόιντ*, Γλάρος, Αθήνα, 1980.

<sup>3</sup> Ως **χονδροειδή αστεία** αναφέρονται οι μιμήσεις, οι χειρονομίες, οι φάρσες, τα άσεμνα πειράγματα κ.ά.

<sup>4</sup> Για παράδειγμα ένα λεκτικό αστείο δυσαρμονίας είναι:

Ο αγοραστής ενός πύργου: - «Είστε σίγουρος ότι δεν είναι στοιχειωμένος»; - «Απολύτως. Τα τελευταία τριακόσια πενήντα χρόνια που κατοικώ εδώ, δεν έχω δει κανένα».

κάποια ξαφνική ιδέα από κάποιες δικές μας υπεροχές, σε σύγκριση με την αδυναμία άλλων ή με δικές μας αδυναμίες του παρελθόντος» (Martin, 1998).

**Θεωρίες ανακούφισης ή διέγερσης:** Οι θεωρίες αυτές προτείνουν ότι οι σημαντικότερες ιδιότητες του κωμικού λειτουργούν σε «φυσιολογικό» επίπεδο. Οι άνθρωποι δοκιμάζουν το αστείο και το γέλιο επειδή αισθάνονται την ένταση ή τη διέγερση. Η εκδήλωση του κωμικού προέρχεται από την ανακουφιστική εμπειρία, που προκύπτει από τη μείωση της έντασης ή της διέγερσης με την απελευθέρωση νευρικής ενέργειας. Αυτή η μείωση της έντασης μπορεί να προκαλέσει το κωμικό με δυο τρόπους: είτε με τη μείωση της υψηλής έντασης ή της διέγερσης, είτε με την αύξησή τους. Επιπλέον το αστείο μπορεί να προκαλέσει περισσότερη διέγερση όταν περιέχει σεξουαλικά, επιθετικά, αγχωτικά υπονοούμενα ή να διεγείρει νοητικά το άτομο. Το κλείσιμο κάποιου αστείου, παράγει μια ξαφνική διέγερση που συνδέεται με το γέλιο. Η ενδυνάμωση της διέγερσης ανταμείβει και ευχαριστεί το άτομο και παράγει την εμπειρία της ευχαρίστησης (Foot, 1996).

**Θεωρίες της μορφής.** Στις θεωρίες αυτές το κωμικό αποτελεί μια αντιληπτική διαδικασία. Ένα αστείο, το αντιλαμβανόμαστε με παρόμοιες διαδικασίες όπως αντιλαμβανόμαστε μια μορφή μέσα στο φόντο της. Κάθε αλλαγή που γίνεται κατά την πρόσληψη του νοήματος, που προκύπτει από τα επιμέρους στοιχεία, επιφέρει απότομες αλλαγές στην αντίληψη και την ερμηνεία του «όλου». Οι απότομες αυτές αλλαγές που συμβαίνουν αποτελούν τον σημαντικότερο παράγοντα για την εκδήλωση της κωμικής συμπεριφοράς (Σεμιτέκογλου, 2005)

## **2.2. Οι λειτουργίες του κωμικού**

Η εκτίμηση και η δημιουργία του κωμικού συνδέεται με πολλές προσαρμοστικές λειτουργίες. Σύμφωνα με την Κιαχίδου (2009), οι πιο σημαντικές είναι α) οι γνωστικό-συναισθηματικές λειτουργίες, β) οι κοινωνικές λειτουργίες, και γ) οι σωματικές και αμυντικές λειτουργίες. Οι γνωστικό-συναισθηματικές λειτουργίες αποδίδονται στο κωμικό και κυρίως στη διαδικασία της ευχαρίστησης. Η διαδικασία αυτή αναφέρεται στην απόλαυση και προέρχεται από την επιτυχή αντιμετώπιση της νοητικής πρόκλησης, μια που το κωμικό εκλαμβάνεται ως λύση ενός προβλήματος. Επιπλέον, σε αυτή τη λειτουργία περιλαμβάνονται η εκτίμηση, η κατανόηση και η δημιουργία του κωμικού (Masten, 1986). Οι κοινωνικές λειτουργίες, περιλαμβάνουν την αύξηση των διαπροσωπικών – αλληλεπιδραστικών σχέσεων και τη

συνεκτικότητα της ομάδας καθώς και την έκφραση των σεξουαλικών και επιθετικών συναισθημάτων. Επιπλέον, περιλαμβάνουν την επικοινωνία, το σύστημα των εννοιών και της πραγματικότητας, τη χρήση της γλώσσας και της μεταγλώσσας (Emerich, et al, 2003) και των κοινωνικών συμβάσεων (Groch, 1974). Οι σωματικές και αμυντικές λειτουργίες, περιλαμβάνουν τη μείωση της διέγερσης ή της χαλάρωσης που προκαλείται από το γέλιο. Το γέλιο, φαίνεται να διευκολύνει τη διαμόρφωση της διέγερσης και με αυτόν τον τρόπο να βελτιώνει την ποιότητα των συναλλαγών (Masten, 1986). Επιπλέον, οι σωματικές και αμυντικές λειτουργίες, περιλαμβάνουν τόσο την αποφυγή ή την ανακούφιση από τους φόβους και από το άγχος όσο και από οποιασδήποτε άλλη προκλητική κατάσταση με θεραπευτικά αποτελέσματα (Rieger, 2004). Σε ορισμένες περιπτώσεις, το γέλιο αποκτά και συνδετικές ικανότητες μεταξύ των ανθρώπων, οι οποίοι μοιράζονται το ίδιο αστείο ταυτόχρονα. (Σουφλήρη, 2005). Εδώ φαίνεται για μια ακόμη φορά, το αναπόσπαστο της χρήσης του κωμικού στις ψυχαγωγικές δραστηριότητες. Οι παραπάνω λειτουργίες, δεν είναι ξεκομμένες μεταξύ τους, αλλά συνυπάρχουν και συλλειτουργούν σε κάθε άτομο.

### **2.3. Η ανάπτυξη της έννοιας του κωμικού στα παιδιά**

Τα τελευταία τριάντα χρόνια παρατηρείται μια στροφή των ειδικών στην έρευνα για την εμπειρία του κωμικού στα παιδιά, καθώς παρακολουθούν την εξέλιξή τους από την παιδική ηλικία μέχρι την ενηλικίωση. Οι περισσότεροι επιστήμονες φαίνεται να καταλήγουν στο γεγονός, ότι το πρώτο χαμόγελο του παιδιού εμφανίζεται μετά τον τρίτο μήνα της γέννησης, όταν αρχίζει να ανταποκρίνεται σε ορισμένους θορύβους, σε παιχνίδια κίνησης του σώματος και στο γαργάλημα. Σύμφωνα με την Κιαχίδου (2005), Από τον έκτο μήνα και έπειτα το γέλιο αυξάνεται. Όλο και πιο περίπλοκες καταστάσεις σε γνωστικό επίπεδο όπως τα παιχνίδια αλληλεπίδρασης και τα ασυνήθιστα γεγονότα, προκαλούν την εκδήλωση του γέλιου (Ziv, 1984). Πώς όμως σχετίζονται κωμικό, χαμόγελο και γέλιο;

Ο Kagan, (1971), επεκτείνοντας την άποψη του Piaget (1962), υποστήριξε αφενός ότι το χαμόγελο εμφανίζεται όταν το νήπιο ταιριάζει με επιτυχία ένα νέο ερέθισμα με βάση κάποια οικεία πρότυπα που έχει στη μνήμη του και αφετέρου, ότι η προσπάθεια επεξεργασίας νέων πληροφοριών μπορεί να είναι πραγματικά ευχάριστη, και αυτή η ευχαρίστηση απεικονίζεται στο χαμόγελο του παιδιού». Σε παλαιότερες έρευνες, οι Suls και Schultz (1972), έκαναν λόγο για το μοντέλο της ανάπτυξης των

δυο σταδίων (ή μοντέλο δυσαρμονίας-επίλυσης όπως είδαμε και παραπάνω). Ο Schultz αναφέρει, ότι στο πρώτο στάδιο η εκτίμηση του κωμικού στοιχείου στα παιδιά είναι περιορισμένη. Υποστήριξε, πως κάτω από την ηλικία των οχτώ ετών και μέχρι τα παιδιά να αποκτήσουν την ικανότητα της συγκεκριμένης λογικής σκέψης, δεν είναι ικανά να αντιληφθούν τη δυσαρμονία του αστείου.

Από την άλλη πλευρά ωστόσο, Ο McGhee (1977) λίγα χρόνια αργότερα, διακρίνοντας το κωμικό από το χαμόγελο και το γέλιο, πρότεινε ότι η δυσαρμονία δεν συνδέεται με το κωμικό, μέχρι το παιδί να «κατακτήσει» την ταξινόμηση των εννοιών στην ηλικία των τριών ή των τεσσάρων ετών. Στα ίδια συμπεράσματα κατέληξαν και αρκετές άλλες έρευνες που υποστηρίζουν ότι και τα τετράχρονα παιδιά μπορούν να αντιληφθούν και να επιλύσουν τη δυσαρμονία (Pien, Rothbart, 1976). Το θεωρητικό μοντέλο του McGhee σχετικά με την ανάπτυξη της χιουμοριστικής συμπεριφοράς, αποτελούνταν από τέσσερα στάδια οικοδομημένα παράλληλα με τα αντίστοιχα της γνωστικής ανάπτυξης του Piaget (1972). Υποστήριξε, πως καθώς το παιδί διέρχεται από τα στάδια αυτά, συγχρόνως αρχίζει να διευρύνει και τις αντιλήψεις του για το κωμικό (Foot, 1977).

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο στάδιο, (από το 1½ μέχρι το 2ο έτος), κατέληξε πως το παιδί χειρίζεται τα αντικείμενα του περιβάλλοντός του σαν να ήταν άλλα, διαφορετικά αντικείμενα, δείχνοντας συμπεριφορά «προσωποποίησης». Στο δεύτερο στάδιο (κατά τη διάρκεια του δεύτερου έτους) το παιδί γίνεται όλο και πιο ικανό στη χρήση της γλώσσας και δείχνει μια εμπιστοσύνη στις λεκτικές του διατυπώσεις, ονοματίζοντας τα αντικείμενα ή και τα γεγονότα με τρόπο «αταίριαστο». Στο 3ο στάδιο (από το 4ο μέχρι το 6ο ή 7ο έτος), το σχεδόν τετράχρονο παιδί, αρχίζει να οργανώνει τα αντικείμενα στις αληθινές τους έννοιες. Αποκτά μια νέα αίσθηση της εμπιστοσύνης σχετικά με αυτό που μπορεί να πραγματοποιήσει ή όχι μέσα σ' ένα σύνολο από έννοιες που ήδη έχει κατακτήσει. Στο στάδιο αυτό η γλώσσα διαδραματίζει έναν κεντρικό ρόλο στο κωμικό στοιχείο του παιδιού που βασίζεται στην παραβίαση των εννοιών κατηγορίας. Τέλος, στο 4<sup>ο</sup> στάδιο, τα παιδιά γύρω στην ηλικία των έξι και επτά ετών αρχίζουν να χάνουν τον αντιληπτικό «εγωκεντρισμό» τους σύμφωνα με τον Piaget (1952). Έτσι, αντί να συγκεντρώνεται η προσοχή τους μόνο σε μια έννοια κάποιας λέξης ή μόνο σε ένα αντιληπτικό χαρακτηριστικό γνώρισμα κάποιου αντικειμένου, αρχίζουν πλέον να γίνονται ικανά να κρατήσουν μια έννοια ή ένα χαρακτηριστικό στο μυαλό τους ενώ η σκέψη τους βρίσκεται αλλού. Αυτή η ικανότητα, μαζί με την ικανότητα της

αντιστρεψιμότητας, αποτελεί την ξαφνική δυνατότητα των παιδιών να κατανοούν το κωμικό και να χειρίζονται άνετα τις διπλές ερμηνείες (διφορούμενες) των λέξεων (Κιαχίδου 2009, Λιούλιος, 2008).

#### **2.4. Οι επιδράσεις του Κωμικού στα παιδιά**

Οι συμβάσεις της ζωής και της γλώσσας οριοθετούν τον ανθρώπινο κόσμο και κάποτε τον εγκλωβίζουν. Το χιούμορ είναι ευεργετικό γιατί απελευθερώνει προσωρινά τον άνθρωπο από αυτές τις συμβάσεις· τον κάνει να ρίξει καινούριες ματιές σε πράγματα που θεωρούσε δεδομένα, προκαλεί τη δημιουργικότητά του και βελτιώνει την ψυχική του διάθεση αλλά και τη σωματική του υγεία μέσω του γέλιου. Το ίδιο συμβαίνει και στα παιδιά.

Πολλοί είναι οι επιστήμονες που επισημαίνουν τη σπουδαιότητα του γέλιου και της χρήσης κωμικών στοιχείων, στην καθημερινότητα των παιδιών, στην εκπαιδευτική διαδικασία και γενικότερα σε όλα τα στάδια της παιδικής τους ηλικίας. Το χιούμορ και το γέλιο έχουν θετικά ψυχολογικά και ψυχικά οφέλη στον τομέα της υγείας και της προσωπικής ευημερίας, δρώντας όχι μόνο ως αυτά κάθε αυτά, αλλά μειώνοντας και τους παράγοντες του στρες (Lee Hurren B. 2006). Τα φυσικά και ψυχολογικά επακόλουθα της χρήσης του χιούμορ και του γέλιου, συνδέονται άμεσα με την αύξηση της παραγωγής ενδορφίνης, την μείωση της κατάθλιψης και της μοναξιάς, την αύξηση της αυτοεκτίμησης και της θετικής αλλαγής διάθεσης όπως επίσης την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της αισιοδοξίας.

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης του χιούμορ στην εκπαίδευση εξετάστηκαν από τον Ulloth (2002) ο οποίος έδειξε ότι το χιούμορ μειώνει χαρακτηριστικά το στρες των μαθητών και βοηθά στην διατήρηση της προσοχής και της αποτελεσματικής απομνημόνευσης (Chauvet S., Hofmeyer A. 2007). Ο McGhee (1982), υποστήριξε πως στα γνωστικά πλεονεκτήματα του χιούμορ στην εκπαίδευση, εντάσσονται η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, η διατήρηση της προσοχής και η γλωσσική ανάπτυξη. Οι Yip και Martin (2006) θεώρησαν ότι η αίσθηση του χιούμορ συνδέεται άμεσα με τις κοινωνικές δεξιότητες και την συναισθηματική νοημοσύνη. Ιδίως σε παιδιά με συναισθηματικά κοινωνικά ή συμπεριφοριστικά προβλήματα η χρήση του χιούμορ από τον εκπαιδευτικό φαίνεται να δημιουργεί ένα θετικότερο περιβάλλον για εργασία (Fovet, 2009). Σε παρεμφερής έρευνες άλλοι ερευνητές συμφώνησαν ότι η χρήση του χιούμορ προάγει και ενθαρρύνει τη δημιουργία θετικών



διαπροσωπικών σχέσεων τόσο μεταξύ των μαθητών μεταξύ τους όσο και μεταξύ των τελευταίων και του διδάσκοντα. Παράλληλα, υποβοηθείται η οικοδόμηση του αισθήματος της αυτοπεποίθησης και μειώνεται το στρες της τάξης. Με αυτόν τον τρόπο και με έξυπνους χειρισμούς, ο κάθε δάσκαλος ή εμπυχωτής, μπορεί να μειώσει αισθητά την νοερή απόσταση της ομάδας. Το χιούμορ έτσι μπορεί να γίνει αρωγός στην έναρξη συζητήσεων που βασίζονται στο διάλογο και την επικοινωνία, παρά στον φόβο των απειλών ή του εκφοβισμού. Από το γεγονός αυτό, απορρέει μια νέα σειρά πλεονεκτημάτων τα οποία περιλαμβάνουν την αύξηση της ικανότητας του εμπυχωτή να παρακολουθεί ξεχωριστά την συμπεριφορά του καθενός μέλους της ομάδας, βάζοντάς τον σε έναν μοντελοποιημένο ρόλο που μπορεί να του προσδώσει τον σεβασμό και την εμπιστοσύνη των παιδιών.

Όπως γίνεται αντιληπτό, τα θετικά συναισθήματα που χαρίζει το γέλιο σε ένα παιδί από μόνα τους, ίσως να οικοδομούσαν ένα ελλιπές μοντέλο επίτευξης της ολικής του ευημερίας. Πολλές φορές ως παιδιά, έτυχε να ερωτηθούμε πως περάσαμε στο σχολείο και απαντήσαμε μηχανικά «ωραία». Για να νιώσει ένα παιδί πραγματικά ωραία και η απάντησή του να επισφραγίζεται από μάτια που πραγματικά φωτοβολούν, δεν αρκεί μόνο το γέλιο ή η σωματική εκτόνωση. Οι συνολική του εμπειρία, είναι αυτή η οποία θα οχυρωθεί για πάντα στην μνήμη του. Ένα καλό αστείο δεν θα μπορέσει ποτέ από μόνο του, να συναγωνιστεί ένα δυνατό συναισθηματικά παιχνίδι. *«Η πνευματική ζωή του παιδιού είναι πλήρης μόνο όταν το παιδί ζει στον κόσμο του παιχνιδιού, του παραμυθιού, της μουσικής, της φαντασίας, της δημιουργίας. Χωρίς αυτά, είναι ξερό λουλούδι (Σουχομλίνσκι στο Παππαδοπούλου, 1998).»*

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ

Δεν είναι λίγες οι φορές όπου οι εμπυχωτές έχουμε κληθεί να ζωντανέψουμε μια ομάδα της οποίας ο τελικός αριθμός των μελών είναι άγνωστος εξ' αρχής. Από μια μικρή παρεούλα λίγων παιδιών, έως λίγες χιλιάδες ατόμων που βρίσκονται ταυτόχρονα σε έναν χώρο, οι ομάδες και η αντιμετώπισή τους, αποτελούν αναπόσπαστη γνώση για έναν εμπυχωτή. Η ομάδα έχει πρωταρχική σημασία στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών, καθώς οι στενοί συναισθηματικοί δεσμοί που αναπτύσσονται μεταξύ τους, της διαμορφώνουν τη βάση των συνηθειών, στάσεων και αξιών που μαθαίνονται από την αλληλεπίδραση με άλλους ανθρώπους. Κάτω από τη δυναμική της ομάδας, που καλύπτει μοναδικά και παράλληλα προκύπτοντα φαινόμενα, ένα άτομο, μπορεί να παρουσιάσει συμπεριφορά διαφορετική από εκείνη που θα παρουσίαζε σε μια δυαδική σχέση (Γεωργιάς, 1995, Ευαγγελόπουλος, 1998). Για τα μικρά παιδιά, κοινωνικές ανάγκες, όπως η σύνδεση, η αποδοχή, η αναγνώριση, η αμοιβαία υποστήριξη, η αίσθηση του ανήκειν και η ανάγκη για να «περνάμε ωραία», ικανοποιούνται μέσα στην ομάδα όπως είδαμε και παραπάνω.

Η λειτουργία της ομάδας ως ολότητα επηρεάζεται από διαφοροποιήσεις στη δομή οι οποίες επηρεάζουν τον τρόπο και την ικανότητα με την οποία γίνονται οι στόχοι της ομάδας πραγματικότητα. Οι δομές της φιλίας, της δύναμης, της επικοινωνίας, της χαράς και της δουλειάς ή των ρόλων, είναι οι πιο σημαντικοί παράγοντες που καθορίζουν τη λειτουργία της ομάδας (Κουπίδου, 2007). Οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών της ομάδας, καθώς και της ομάδας με το περιβάλλον της, εξαρτώνται από την οργάνωση του ζωτικού χώρου της ομάδας, έτσι όπως διαμορφώνεται τη συγκεκριμένη στιγμή στο συγκεκριμένο χώρο (Θεωρία του Πεδίου του Kurt Lewin στο Μπακιρτζής, 2003). Δεδομένου ότι η παρούσα εργασία επιχειρεί μια προσέγγιση της εμπύχωσης με προσθήκη κωμικών στοιχείων, παρακάτω θα εξετάσουμε τα χαρακτηριστικά, τους τρόπους ανάπτυξης και λειτουργίας των ομάδων, υπό αυτήν την οπτική γωνία.

Πολλοί μπορεί να θεωρούν, ότι η ένταξη των παιδιών σε κάποια ομάδα είναι μια αρκετά εύκολη υπόθεση. Αρκετοί γονείς θα στείλουν για πρώτη φορά το παιδί τους σε μια καλοκαιρινή κατασκήνωση, σχεδόν βέβαιο πως θα τα καταφέρει προσαρμοστεί, με τη σκέψη: «ε, θα κάνει φίλους, θα παίζει, μια χαρά θα είναι». Είναι γεγονός πως τα παιδιά αναπτύσσουν φιλίες και ομαδοποιούνται ευκολότερα από τους ενήλικες. Αυτό συμβαίνει επειδή τα παιδιά βρίσκονται ακόμη σε ένα στάδιο όπου

δοκιμάζουν, δρουν και πορεύονται σε μια τροχιά ανάπτυξης της πραγματικής τους ταυτότητας. Ο σχηματισμός της εικόνας του εαυτού, βασική προϋπόθεση για τη διατήρηση της ψυχικής τους υγείας, δεν νοείται χωρίς την παρουσία και την επενέργεια των άλλων. Οι απόψεις, οι στάσεις και οι αντιλήψεις του περιγύρου, είναι αυτές που θα ενημερώσουν ένα παιδί για την εικόνα του προς τους άλλους. Εάν η εικόνα αυτή επιβεβαιωθεί θετικά, τότε το παιδί αισθάνεται αποδεκτό και δεν αντιμετωπίζει προβλήματα ομαδοποίησης. Εάν η εικόνα των άλλων δεν έρχεται σε αντιστοιχία με τις προσωπικές του πεποιθήσεις για τον εαυτό του, εμφανίζοντας αδυναμία ή άρνηση στο να αλλάξει, τότε το παιδί του παραπάνω παραδείγματος, θα ζητήσει από την μητέρα του να τον πάρει απ' την κατασκήνωση. Η εμπειρική έρευνα διαπιστώνει τον σημαντικό ρόλο που παίζει η αποδοχή από την ομάδα στην εμπιστοσύνη ενός παιδιού στον εαυτό του. Η αναγνώριση από την ομάδα σχετίζεται επίσης θετικά με την αυτοπεποίθηση του παιδιού ότι μπορεί να ανταποκριθεί σε υψηλές απαιτήσεις. Γι αυτό η αυτοεκτίμηση των πνευματικών ικανοτήτων και της νοημοσύνης ενός παιδιού της μέσης παιδικής ηλικίας, καθορίζεται αποφασιστικά από την κοινωνική αναγνώριση από τους συνομηλίκους του (Καψάλης, 1998).

Πέρα από τις ανάγκες του να ανήκει κανείς κάπου και να είναι αποδεκτός, ένα παιδί που θα βρεθεί ξαφνικά ανάμεσα σε άλλους, πιθανόν μόνο του, ή και όχι, εκ των πραγμάτων θα προσπαθήσει να νοηματοδοτήσει την παρουσία του στον συγκεκριμένο χώρο, τη δεδομένη χρονική στιγμή. Τις περισσότερες φορές, οι ομάδα αυτή θα αναπτυχθεί σε μη απειλητικά για τα περισσότερα παιδιά περιβάλλοντα, όπως στο σχολείο, σε κάποιον πολιτιστικό ή αθλητικό σύλλογο, σε κάποιο παιδικό πάρτι, στην κατασκήνωση κλπ. Ορισμένες φορές τα μέλη πιθανόν να συναντηθούν για μια και μοναδική φορά, ενώ σε άλλες περιπτώσεις υπάρχει διαφοροποίηση στην περιοδικότητα και το εύρος των συναντήσεων.

### **3.1. Το χτίσιμο μιας ομάδας εμπύχωσης**

Για να οικοδομήσουμε συνειδητά και όχι «τυχαία» μια ομάδα, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη μας, αφενός, το σύνολο των ψυχο-κοινωνιολογικών φαινομένων που παρατηρούνται στις ομάδες σε συνάρτηση με τους νόμους που τα διέπουν. Αφετέρου, το ζύγισμα του συνόλου των μεθόδων και των τρόπων παρέμβασης σε αυτές, θεωρείται επιβεβλημένο (Μπακιρτζής, 2006).

Πριν ακόμη συζητήσουμε για τα χαρακτηριστικά ή τα φαινόμενα που συνδέονται με τις ομάδες, θα πρέπει να εξετάσουμε τον παράγοντα του μεγέθους. Στα πλαίσια της εμπυχωτικής διαδικασίας, το αριθμητικό μέγεθος των μελών της κάθε ομάδας ποικίλλει. Αρχικά θα μιλήσουμε για τις μικρές ομάδες, οι οποίες συναντώνται και μπορούν να δημιουργηθούν οπουδήποτε και οποτεδήποτε! Φυσικές ή τεχνητές, χαρακτηρίζονται από έναν σχετικά μικρό αριθμό μελών, τα οποία γνωρίζονται μεταξύ τους και υπάρχει η δυνατότητα ανταλλαγών διαφόρων τύπων. Ο Rogers (1980) θεωρεί ότι ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά στη διαδικασία μιας ομάδας είναι η «ενότητα» που αισθάνονται τα μέλη της μέσα από τη διαφορετικότητα που τους διακρίνει. Κάθε άτομο τείνει να χρησιμοποιεί την ευκαιρία για να γίνει όλα αυτά που μπορεί να γίνει. Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), η ψυχολογική αυτή ενότητα των μελών της ομάδας, αναπτύσσει την μεταξύ τους αλληλεγγύη, σε σχέση με το φυσικό και το κοινωνικό τους περιβάλλον. Με τον τρόπο αυτό δημιουργείται ένα κλίμα, μια κατάσταση όπου ο καθένας δεν υπάρχει μόνος του, ως προς τον εαυτό του, αλλά ως προς το σύνολο των υπολοίπων. Σταδιακά η ομάδα αρχίζει να υπόκειται σε ένα σύνολο από διάφορους κανόνες συμπεριφοράς. Αυτό δημιουργεί έναν κώδικα αξιών της ομάδας, πράγμα που την διαφοροποιεί από οποιαδήποτε άλλη.

Μια μικρή ομάδα χαρακτηρίζεται επίσης και από την ύπαρξη κοινών στόχων, εκφρασμένων ή μη. Ένας κοινός στόχος επιδιωκόμενος απ' όλους, θα αποτελέσει τον συνδετικό ιστό οδηγώντας την ομάδα προς την επίτευξή του. Όταν η ομάδα αρχίζει να εμπλέκεται και να δρα συνολικά τότε σταδιακά αναπτύσσονται οι πρώτες κοινές συγκινήσεις και βιώματα. Μέσω μιας πληθώρας λεκτικών, σωματικών και συναισθηματικών αλληλεπιδράσεων, αναδύεται μια άτυπη δομή. Αυτή η εσωτερική δομή της ομάδας, είναι κυρίως συναισθηματικής φύσης και αναφέρεται κυρίως, στην οργάνωση των συναισθημάτων συμπάθειας – αντιπάθειας, στα κυκλώματα επιρροής των μεν από τους δε, αλλά και την θέση αυτών που είναι περισσότερο ή λιγότερο δημοφιλείς. Όλα τα παραπάνω, συντελούν τόσο στην εγκατάσταση μιας εσωτερικής ισορροπίας, όσο και σε ένα σύστημα σταθερών με το περιβάλλον, σχέσεων. Η ισορροπία αυτή, εγκαθίσταται προοδευτικά και σε συνάρτηση με τα γεγονότα είναι δυνατόν να αλλάξει, ή ακόμα και να διαλύσει την ομάδα.

Από την άλλη πλευρά, πολλοί είναι οι εμπυχωτές οι οποίοι εμπυχώνουν ομάδες, πολύ μεγαλύτερες αριθμητικά, σε σχέση με τον αριθμό των μαθητών μιας κανονικής τάξης. Οι περιπτώσεις αυτές συναντώνται συνήθως σε μεγάλες εκδηλώσεις σχολείων, κατασκηνώσεων, επιχειρήσεων, συναυλιών, προγραμμάτων ανταλλαγής

νέων κλπ. Στα πλαίσια της εμπύχωσης χαρακτηρίζουμε μια ομάδα μεγάλη, όταν για τις ανάγκες μιας αποτελεσματικής επικοινωνίας με το κοινό απαιτείται η χρήση μικροφώνου (συνήθως 30 άτομα μια άνω). Όταν ο αριθμός των ατόμων είναι τόσο μεγάλος, απαιτείται σίγουρα ένας κοινός συλλογικός στόχος ή όραμα. Το σημείο αυτό είναι ιδιαίτερα λεπτό εδώ, καθώς οι μεγάλες ομάδες ψυχαγωγίας διακρίνονται σε ομοιογενείς και ανομοιογενής. Στην πρώτη κατηγορία εντάσσουμε ομάδες των οποίων τα μέλη έχουν μια σαφή εικόνα σχετικά με την συνοχή τους με τα υπόλοιπα μέλη (ακόμα κι αν δεν γνωρίζονται μεταξύ τους), γνωρίζουν το ύψος της ομάδας και η εμπυχωτική επιρροή έχει ήδη ασκηθεί. Ακόμα και αν δεν ξέρουν τι ακριβώς θα διαδραματιστεί στην σκηνή, είναι προδιατεθειμένοι και έτοιμοι να εκφραστούν με συνθήματά ή κάποιες ομαδικές κινήσεις, όπως χέρια ψηλά, διαίρεση κοινού στα δύο κλπ. Τα μέλη μιας ομοιογενούς μεγάλης ομάδας όπως η ομάδα ψυχαγωγίας μιας κατασκήνωσης ή οι θαμώνες μιας συναυλίας, αισθάνονται το αίσθημα του «ανήκειν». Αυτή είναι ίσως και η ειδοποιός διαφορά με τις ανομοιογενής ομάδες. Στις ανομοιογενής ομάδες, τα μέλη αποτελούν συνήθως κάποιο κοινό, το οποίο συγκεντρώθηκε ευκαιριακά για να παρακολουθήσει ένα θέατρο, ένα τσίρκο, μια χριστουγεννιάτικη εκδήλωση στην πλατεία ή την απαγγελία ποιημάτων την 28<sup>η</sup> Οκτωβρίου στο σχολείο των παιδιών. Στις περιπτώσεις αυτές, το κοινό θα εκφραστεί κατά κύριο λόγο μέσω χειροκροτήματος, ενώ το άκουσμα κάποιου συνθήματος, μάλλον αποτελεί αρκετά σπάνιο φαινόμενο. Το πλεονέκτημα των μεγάλων ομάδων, είναι ότι ο αριθμός των μελών, μπορεί ανά πάσα στιγμή να αυξομειωθεί, χωρίς να υπάρξει κάποια αίτηση αδειοδότησης ή εγκατάλειψη εργασίας. Για την οικοδόμηση μιας ομάδας σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), θα πρέπει επίσης να επικεντρωθούμε σε μια σειρά φαινομένων τα οποία παρατηρούνται. Συγκεκριμένα αναφέρονται:

- ***Τα κυκλώματα επικοινωνίας και η εσωτερική οργάνωση δομή των ομάδων***, όπου θα πρέπει να μελετηθούν, οι τρόποι και τα κυκλώματα επικοινωνίας ή αλληλεπίδρασης μεταξύ των μελών. Αυτά καθορίζουν την οργάνωση μιας ομάδας, τη μορφή της καθώς επίσης και τους επίσημους ή ανεπίσημους ρόλους.
- ***Η Ηγεσία των ομάδων***, όπου θα πρέπει να μελετηθούν, οι διάφορες μορφές ηγεσίας και εμπύχωσης των ομάδων, τα χαρακτηριστικά του ηγέτη και των τρόπων παρεμβάσεών του.

- *Το ψυχολογικό κλίμα*, όπου όπου θα πρέπει να μελετηθούν, η συνοχή της ομάδας και διάφορα άλλα συναφή φαινόμενα όπως το ηθικό, ο κομπορμισμός, οι πιέσεις, οι αντιστάσεις ή οι σταθερές συμπεριφορές.
- *Η συναισθηματική ζωή της ομάδας και η εξέλιξή της*, όπου θα πρέπει να μελετηθεί η συναισθηματική ζωή της ομάδας ως σύνολο, πέρα από τα επιμέρους βιώματα των μελών της.

### 3.2. Οι φάσεις εξέλιξης των ομάδων στην εμπύχωση

Η εξελικτική πορεία των ομάδων, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Κυριότεροι από αυτούς είναι, ο πολιτιστικός, ο κοινωνικός, το μέγεθος, οι στόχοι, το ύψος ηγεσίας καθώς επίσης και το φυσικό περιβάλλον με την πίεση που πιθανόν να ασκεί. Οι φάσεις από τις οποίες περνά η εξέλιξη της ομάδας, έχουν μελετηθεί και κατηγοριοποιηθεί από πολλούς ερευνητές, των οποίων οι απόψεις συγκλίνουν στο ότι η ομάδα ξεκινά από μια φάση αναγνώρισης, προσανατολισμού, ανασφάλειας και εξάρτησης και καταλήγει στις φάσεις της ανάπτυξης της συνοχής, της αυτονομίας και της αποδοτικότητας. Παρακάτω θα προσπαθήσουμε να σκιαγραφήσουμε μια διάκριση των φάσεων εξέλιξης μικρών και μεγάλων **ομάδων ψυχαγωγίας** οι οποίες έχουν διάρκεια μέσα στον χρόνο βασισμένοι στις προτάσεις του R. B. Carple. (Αναφέρεται στο Γεωργιάς 1986, Μπακιρτζής 2006). Στις περιπτώσεις όπου η σύσταση των ομάδων πρόκειται να γίνει ευκαιριακά, οι παρακάτω φάσεις είτε επισπεύδονται, είτε ενισχύονται από επιπρόσθετες τεχνικές εμπύχωσης, προκειμένου η ομάδα να οδηγηθεί σχετικά εύκολα και γρήγορα σε αποδοτικά στάδια. Οι Φάσεις εξέλιξης μικρών ομάδων ψυχαγωγίας με διάρκεια στο χρόνο διακρίνονται σε:

- ▶ **Φάση προσανατολισμού:** Αφορά τις πρώτες συναντήσεις τις ομάδας, όπου τα άτομα, άγνωστα μεταξύ τους ή κάτω από νέες συνθήκες προσπαθούν να «προσανατολιστούν», να γνωριστούν, να επικοινωνήσουν και να δομήσουν τις σχέσεις τους. Παρατηρείται άγχος, έλλειψη συντονισμού, προσπάθειας επιβολής προτύπων και ανάληψη ηγεσίας από διάφορα μέλη. Εάν διοριστεί ηγέτης, υπόκειται από τα μέλη σε διάφορες δοκιμασίες ελέγχου.
- ▶ **Φάση σύγκρουσης:** Παρατηρείται πλήθος διαφωνιών και συγκρούσεων, έντονες συζητήσεις, ανυπομονησία και επιθετικότητα στην προσπάθεια

οργάνωσης και δόμησης της ομάδας. Συγκροτούνται υποομάδες με τα δημοφιλέστερα ή τα ικανότερα μέλη να ορίζονται «ηγέτες». Τα αναποφάσιστα μέλη αλλάζουν στρατόπεδα.

- ▶ **Φάση σύνθεσης.** Εδώ εμφανίζεται η συμφιλίωση, η επικοινωνία και η συνεργασία. Αποκαθίστανται η δομή, οι οδοί, οι κανόνες και οι κώδικες επικοινωνίας. Αρχίζει να υπάρχει κοινή αποδοχή των ρόλων, του καταμερισμού της εργασίας, των στόχων και τυχόν ανταγωνισμός αναπτύσσεται σε πλαίσια άμιλλας.
- ▶ **Φάση απόδοσης.** Εδώ παρατηρείται πλήρης συμπόνια, συνοχή και αποδοτικότητα στο σύστημα λειτουργίας. Η ομάδα δεν ασχολείται με τα εσωτερικά συναισθηματικά της προβλήματα, αλλά με την επίτευξη των συγκεκριμένων κοινών στόχων.
- ▶ **Στατική φάση.** Όταν μια ομάδα σταθεροποιηθεί μετά από μεγάλη χρονική διάρκεια λειτουργίας, παρατηρείται στασιμότητα και απόρριψη αλλαγών στους θεσμούς, στους ρόλους και στους στόχους. Νέα μέλη γίνονται δύσκολα δεκτά, εκτός και αν αρχίσουν από τα κατώτερα στρώματα ιεραρχίας. Επικρατούν πλέον, παραδοσιακές αντιλήψεις και αρχές.

Περίπου στο ίδιο πλαίσιο, αλλά με χαρακτηριστικές διαφορές, διαρθρώνονται και οι φάσεις εξέλιξης μεγάλων ομάδων ψυχαγωγίας με διάρκεια στο χρόνο (πχ μια κατασκηνωτική ομάδα ψυχαγωγίας). Συγκεκριμένα:

- ▶ **Φάση προσανατολισμού:** Κι εδώ τα μέλη της μεγάλης ομάδας, προσπαθούν να «προσανατολιστούν», να ενταχθούν, να επικοινωνήσουν και να δομήσουν τις σχέσεις τους σε τυπικό ή άτυπο βαθμό. Το άγχος, η έλλειψη συντονισμού, η προσπάθεια για να ξεχωρίσουν κάποια μέλη, χαρακτηρίζουν το γενικότερο ύφος της φάσης αυτής. Η ομάδα αναγνωρίζει την ύπαρξη ενός κοινού στόχου και σχεδιάζει για πρώτη φορά κάποιες μεθόδους σύνδεσης όπως τα συνθήματα, τα εμβλήματα κλπ.
- ▶ **Φάση σύνθεσης.** Η ομάδα δείχνει ζωντανή αλλά δεν είναι έτοιμη να εκφράζει ακόμα πλήρως τη δυναμικότητά της. Η συνεργασία με τον ηγέτη και τα υπόλοιπα μέλη αρχίζει να γίνεται εμφανής και φανερώνονται η δομή, οι οδοί, οι κανόνες και οι κώδικες επικοινωνίας. Η ομάδα αναγνωρίζει ότι ένας ή περισσότεροι παίχτες που θα αγωνίζονται γι' αυτήν σε κάποια δοκιμασία ή

παιχνίδι, αποτελούν εκπροσώπους του «εμβλήματός» της. Η επιτυχία ή η αποτυχία κάποιου μέλους αντιμετωπίζεται ανάλογα με το ποσοστό δεσίματος της ομάδας.

- ▶ **Φάση απόδοσης – Στατική φάση.** Εδώ οι δύο φάσεις σχεδόν ταυτίζονται, καθώς, η δυναμικότητα εκφράζεται στον μεγαλύτερο βαθμό της. Παρατηρείται πλήρης συμπόνια, συνοχή και αποδοτικότητα στο σύστημα λειτουργίας. Η ομάδα εμπνυχώνεται συλλογικά καθώς η επίτευξη ενός κοινού στόχου κρατάει το ενδιαφέρον αμείωτο. Νέα μέλη γίνονται εύκολα δεκτά δεδομένου ότι η συμμετοχή τους αυξάνει τη δυναμική.
- ▶ **Φάση σύγκρουσης:** Παρατηρείται μόνο σε περιπτώσεις λήψης αποφάσεων, όπου ακόμα και οι πιο δημοκρατικοί κανόνες είναι δυνατόν να εξαλειφθούν μέσα στην οχλαγωγία. Εκεί απαιτείται η ηγετική αποτελεσματικότητα του εμπνυχωτή.

### 3.3. Η ανάπτυξη του ηθικού

Δεδομένου πως ο ορισμός της ψυχικής ανάτασης είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την ανάπτυξη του ηθικού των μελών μιας ομάδας, κρίνεται σκόπιμο να εξεταστούν ορισμένοι παράγοντες οι οποίοι , μπορούν να συντελέσουν θετικά ή αρνητικά σε αυτό. Σύμφωνα με τον Muchielli (όπως αναφέρεται στο Μπακιρτζής, 2006), προκειμένου να αναπτυχθεί το ηθικό στα πλαίσια μιας ομάδας, θα πρέπει να υπάρχει:

- ① **Καλή λειτουργία των συναισθηματικών – διαπροσωπικών σχέσεων:** Ικανοποίηση από τα συλλογικά αποτελέσματα, αλληλοκατανόηση, αλληλοβοήθεια και αμοιβαία εμπιστοσύνη μεταξύ των μελών της ομάδας
- ① **Καλή λειτουργία των σχέσεων με τις επίσημες αρχές της ομάδας:** εμπιστοσύνη στις δομές της ομάδας, απουσία συγκρούσεων λόγω αντιζηλιών επιρροής.
- ① **Εμπιστοσύνη στη δυνατότητα επίτευξης των στόχων:** οι μερικές επιτυχίες εντείνουν το δυναμισμό της ομάδας και την εμπιστοσύνη στα μέσα που διαθέτει



- 🕒 **Πνεύμα συμμετοχής και συνεργασίας:** προσωπική εμπλοκή, αίσθηση συμμετοχής, το άτομο αναφέρεται ως προς την ομάδα. Η συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων είναι ένας σημαντικότερος παράγοντας.
- 🕒 **Ανοχή στις εξωτερικές πιέσεις:** Αύξηση της συνοχής και της αμυντικής ικανότητας της ομάδας, δίχως να προκαλούνται εσωτερικές έριδες
- 🕒 **Ευχάριστη και δυναμική ατμόσφαιρα:** Η ομάδα είναι σημαντικό να αποτελεί ελκτικό πόλο, πυρήνα δυναμισμού και να αποτελεί ικανοποίηση στους συμμετέχοντες.
- 🕒 **Ωριμότητα με ικανότητα σκέψης και συζήτησης:** για την επίτευξη των στόχων, τη χρήση των μέσων, τη συμμετοχή στις αποφάσεις και την αντίσταση στις φήμες και τις συλλογικές φαντασιώσεις.

Από την άλλη πλευρά, ο εμψυχωτής μπορεί πολλές φορές να αντιληφθεί ότι το ηθικό της ομάδας του αρχίζει να έχει μια καθοδική πορεία. Το γεγονός αυτό βασίζεται σε παράγοντες όπως:

- 🕒 **Διοχέτευση λανθασμένων πληροφοριών,** που δημιουργούν καχυποψία και δυσπιστία μεταξύ των μελών.
- 🕒 **Δυσπιστία ως προς το πρόσωπο του εμψυχωτή.**
- 🕒 **Εγκατάλειψη ελπίδας** σχετικά με την επίτευξη των στόχων
- 🕒 **Προσπάθεια διάλυσης της ομάδας δια της δημιουργίας υποομάδων** με διαφορετικά ενδιαφέροντα. Εδώ υπάρχει και η πιθανότητα συγκρούσεων.
- 🕒 **Εντατικοποίηση εσωτερικών και εξωτερικών πιέσεων,** για παράδειγμα η οικογένειες των μελών
- 🕒 **Διαταραχές** κατά τη διάρκεια των συναντήσεων της ομάδας, οι οποίες αλλάζουν το κλίμα και την ατμόσφαιρα.
- 🕒 **Προβληματικές συμπεριφορές μελών** της ομάδας, οι οποίες μπορούν να συντελέσουν στην διαταραχή ακόμα και στη διάλυσή της.

### 3.4. Η ηγεσία στα πλαίσια των ομάδων εμπύχωσης

Η αποτελεσματικότητα ενός εμπύχωτικού προγράμματος και ιδιαίτερα στις περιπτώσεις της σύστασης ευκαιριακών ομάδων κωμικής εμπύχωσης, επηρεάζεται αρκετά και από το ύφος της ηγεσίας των εμπύχωτών. Ο όρος «ηγεσία των ομάδων», αναφέρεται σε ένα ευρύ φάσμα λειτουργιών, που επικαλύπτονται μερικά ή ολικά όπως η διεύθυνση της ομάδας, η οδήγηση, η άσκηση επιρροής, τα παιχνίδια ή η εμπύχωση. Η συμπεριφορά του ψυχαγωγού ως κεφαλή της ομάδας, ξετυλίγει μια στάση η οποία επηρεάζει αποφασιστικά τη λειτουργία της ομάδας όπως και τη συμπεριφορά των μελών της. Η επιρροή του ύφους ηγεσίας στην ομάδα, εξετάστηκε από πολλούς ερευνητές με κύριο εκφραστή τον K. Lewin στις Η.Π.Α (Μπακιρτζής 2006). Αναλυτικά παρουσιάστηκαν τρεις διαφορετικοί τύποι ηγεσίας.

**Το αυταρχικό ύφος:** Εδώ ο εμπύχωτής είναι το κεντρικό πρόσωπο, καθώς όλες οι αποφάσεις λαμβάνονται από αυτόν. Οι τεχνικές, τα παιχνίδια, οι δραστηριότητες και η ροή του προγράμματος γενικότερα, καθορίζονται από τον ίδιο δίχως να γνωρίζουν τα παιδιά τι θα ακολουθήσει. Ο αυταρχικός εμπύχωτής (ηγέτης), ορίζει ποιος και πότε θα συμμετέχει σε μια δραστηριότητα, ενώ παράλληλα επιδεικνύει αλλά δεν συμμετέχει. Επίσης, απευθύνεται προσωπικά για να κάνει θετικές ή αρνητικές παρατηρήσεις. Είναι μάλλον απρόσωπα φιλικός, παρά ανοιχτά εχθρικός.

**Το Δημοκρατικό ύφος:** Οι αποφάσεις λαμβάνονται από κοινού μετά από ομαδικές συζητήσεις. Κατά τη διάρκεια της αρχικής συζήτησης σκιαγραφείται η ροή του προγράμματος. Αν χρειαστεί, ο εμπύχωτής προτείνει μερικές δραστηριότητες και τα παιδιά επιλέγουν. Τα μέλη της ομάδας, είναι ελεύθερα να επιλέξουν τους συνεργάτες τους, ενώ οι αποφάσεις καταμερισμού των εργασιών, αφήνονται στην ομάδα. Ο δημοκρατικός εμπύχωτής (ηγέτης), συμπεριφέρεται ως ένα ισότιμο μέλος της ομάδας συμμετέχοντας στις δραστηριότητες, χωρίς όμως να το παρακάνει. Οι παρατηρήσεις περιορίζονται στην εργασία και όχι στο πρόσωπο.

**Το Laissez - faire ύφος:** Εδώ όλες οι αποφάσεις λαμβάνονται ομαδικά ή ατομικά δίχως τη συμμετοχή του εμπύχωτή, ο οποίος παρέχει μόνον τα διάφορα υλικά. Αποκλειστικά σε περίπτωση που θα του ζητηθεί, δίνει συμπληρωματικές πληροφορίες χωρίς να παίρνει μέρος στις συζητήσεις, στις αποφάσεις ή στην επιλογή συνεργατών. Τέλος, δεν ενθαρρύνει και δεν κάνει αρνητικές παρατηρήσεις ή κριτικές.

Από έρευνες που έγιναν, φάνηκε πως οι επιδράσεις των τριών αυτών τύπων συμπεριφοράς ηγεσίας στην λειτουργία τόσο της ομάδας, όσο και των μελών της παρουσίασαν διαφορές. Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), το αυταρχικό ύφος δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα ως προς την παραγωγικότητα, η οποία μειώνεται όταν απουσιάζει ο ηγέτης. Παρατηρούνται επίσης αντιδράσεις εκφρασμένης ή λανθάνουσας επιθετικότητας προς τον ηγέτη και τα άλλα μέλη (καταστροφή του υλικού, μειωμένη κοινωνικότητα, απάθεια, φαινόμενο του αποδιοπομπαίου τράγου), εξάρτηση από τον ηγέτη – εμψυχωτή, καθώς και φαινόμενα αποστέρησης στο τέλος των δραστηριοτήτων. Το δημοκρατικό ύφος προκαλεί τη μεγαλύτερη ικανοποίηση στα μέλη. Η απουσία του εμψυχωτή – ηγέτη δεν επηρεάζει την εργασία. Παρατηρείται αυξημένη πρωτοβουλία δημιουργικότητα και κοινωνικότητα. Τέλος, το *Laissez – faire* ύφος αφήνει τα παιδιά αδιάφορα για την δραστηριότητα – εργασία την οποία εγκαταλείπουν για να παίξουν όταν απουσιάζει ο ψυχαγωγός.

Οι έρευνες των Lewin, White & Lippitt (όπως αναφέρεται στο Μπακιρτζή, 2006) έδειξαν τη σημασία που έχει, ιδιαίτερα για τον δυτικό πολιτισμό το δημοκρατικό ύφος της ηγεσίας των ομάδων. Τα χαρακτηριστικά της στάσης που υιοθετεί οδήγησαν σε μια ιδιαίτερη αντίληψη της ηγεσίας, όπου ο εμψυχωτής – ηγέτης τίθεται στη διάθεση της ομάδας, την διευκολύνει να επιτύχει τους στόχους της δίχως να επιβάλλει τις δικές του απόψεις. Στη στάση αυτή αναφέρονται οι όροι εμψύχωση και εμψυχωτής. Ο ρόλος του εμψυχωτή έγκειται κυρίως στη δημιουργία προϋποθέσεων και συνθηκών ώστε το δυναμικό των συμμετεχόντων στην ομάδα, κοινωνικό, ψυχολογικό, διανοητικό, σωματικό, να μπορέσει να εκφρασθεί και να αναπτυχθεί μέσα από τις ομαδικές δραστηριότητες και διεργασίες. Ο εμψυχωτής θέτει στη διάθεση της ομάδας γνώσεις, τεχνικές και υλικά. Η προσοχή του στρέφεται στην δημιουργία εκείνων των συνθηκών οι οποίες επιτρέπουν στην ομάδα να αναγνωρίσει τις ανάγκες και τις επιθυμίες της, όπως και να κινηθεί προς την καλύτερη δυνατή ικανοποίησή τους. Η χρησιμοποίησή του εμψυχωτή και των όσων δύναται να προσφέρει, αφορά την ίδια την ομάδα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Η ΠΑΙΔΙΚΗ – ΚΩΜΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ

Ο άνθρωπος, δεν ζει για να επιβιώνει, αλλά για να αισθάνεται και να συγκινείται (Lobrot, 1983). Δεν μπορεί να δημιουργεί μόνος του κάθε φορά τον κόσμο από την αρχή. Μαθαίνει μέσα από τους άλλους με τη μίμηση, τη συνεργασία και την επικοινωνία. Η συνάντηση μαζί τους επιτυγχάνεται με τη συν-κίνηση μέσα στο δυναμικό πεδίο της επικοινωνίας, ως παλλόμενη δυαδική ενότητα δύο αυτόνομων και συνάμα αλληλεπιδρώντων προσώπων, με τα μοναδικά και ανεπανάληπτά τους χαρακτηριστικά. Αυτού του είδους η συγκίνηση, αποσκοπεί να κυριεύει το άτομο, να το κάνει να αισθάνεται βαθιά, να το φέρει σε κατάσταση διέγερσης, να το γεμίσει ζωντάνια και δυναμισμό (Μπακιρτζής, 1991). Η δημιουργία νέων συγκινήσεων, είναι ο πυρήνας της εμπύχωσης. Η εμπύχωση δεν επιτυγχάνεται μόνο στις θετικές και δυνατές στιγμές που βιώνουν οι άνθρωποι, αλλά και στις αρνητικές. Η ενθάρρυνση από την ομάδα, μια αγκαλιά ή ένα δυνατό χειροκρότημα, είναι ικανά να δώσουν ακόμα και σε κάποια πιθανή αποτυχία, ιδιότητες ψυχικής ανάτασης. Το άτομο νιώθει πλέον ότι ανήκει κάπου. Η ανάγκη του «ανήκειν» θεωρείται ως ένα από τα πλέον πρωταρχικά στοιχεία στην ομαδική εμπύχωση όλων των τύπων. Προχωρώντας παρακάτω, θα προσπαθήσουμε να εντυφήσουμε στον μαγικό κόσμο της εμπύχωσης, προσθέτοντας έναν ακόμη σημαντικό άξονα, ο οποίος παραμελήθηκε ιδιαίτερα ερευνητικά.

Η εμπύχωση ως ορισμός, αναπτύχθηκε και μελετήθηκε κατά καιρούς από πολλούς ερευνητές του πεδίου, οι οποίοι την ερμήνευσαν ο καθένας ξεχωριστά, ανάλογα με τον προσανατολισμό του. Η πλειοψηφία των ερευνών μελέτησε την εμπύχωση από ψυχο-κοινωνιολογική, παρεμβατική, θεραπευτική ή εκπαιδευτική σκοπιά. Εξετάζοντας την υπάρχουσα βιβλιογραφία, παρατηρήθηκε ότι στοιχεία όπως η κωμικότητα ή το γέλιο, δεν παραμελήθηκαν απλά, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις, επικρίθηκαν κιόλας: *«Η εμπύχωση δεν είναι έμφυτο χάρισμα. Το να είναι κανείς εμπύχωτος δεν σημαίνει μόνο να είναι κεφάτος, να έχει αποθέματα σε ανέκδοτα ή να κάνει τον χαριτωμένο»* (Courau, 2000). Σε αντίθεση με την παραπάνω αντίληψη, στην παρούσα εργασία θα προσπαθήσουμε να δώσουμε μια νέα διάσταση στον υπάρχοντα ορισμό της εμπύχωσης. Συγκεκριμένα, θα μελετήσουμε την εν λόγω πρακτική, στα πλαίσια της ανάπτυξής της, μέσα από κωμικές μεθόδους και τεχνικές.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεν πρέπει να ξεχνάμε πως κάθε νόμισμα έχει δύο πλευρές. Από τη μια πλευρά, Παρατηρούμε πως η ψυχο-κοινωνιολογική

σχολή σε πολλές περιπτώσεις φαίνεται να «σνομπάρει» τεχνικές κωμικότητας ή εξεζητημένου θεατρινισμού. Το ακαδημαϊκό υπόβαθρο των ερευνητών και η μονοπωλιακή σχέση που τους συνδέει με την εργοστασιακή παραγωγή επίσημης βιβλιογραφίας, πιθανόν να είναι οι λόγοι οι οποίοι αναπτύχθηκε ιδιαίτερα το κίνημα αυτό. Άλλωστε είναι αρκετά δύσκολο για έναν «εγγράμματο» ακαδημαϊκό να κάνει χρήση κωμικών τεχνικών όπως γκάφες ή ασύμφωνες πράξεις, σε αντίθεση με έναν «αγράμματο» κλόουν ενός τσίρκου... Κανένας κλόουν δεν μας έχει αφήσει συγγραφική παρακαταθήκη. Ωστόσο σίγουρα πολλές απίθανες στιγμές χαράς ή ξέφρενου γέλιου, έχουν χαραχτεί στις καρδιές πολλών από εμάς.

Στην άλλη πλευρά του νομίσματος, συναντάται η σχολή των κωμικών εμψυχωτών. Οι κλόουν, οι animateur εκδηλώσεων, οι performers ή οι ταχυδακτυλουργοί comedy magic, είναι μόνο λίγοι από τους πολλούς τύπους έκφρασης της συγκεκριμένης σχολής. Με κύριους στόχους την επίτευξη της ψυχικής ανάτασης, της διασκέδασης και του γέλιου, το κωμικό κίνημα προσεγγίζει την εμψυχωτική διαδικασία με τεχνικές και μεθόδους οι οποίες δύνανται να φέρουν καρπούς σε ταχύτατο χρονικό διάστημα. Η εν λόγω επίσπευση θεωρείται επιβεβλημένη, καθώς στις περισσότερες περιπτώσεις η όλη διαδικασία επηρεάζεται από τριτογενής παράγοντες. Οι κυριότεροι από αυτούς είναι τα στενά χρονικά περιθώρια, η ακαταλληλότητα του χώρου και η παρουσία αδρανών μελών εκτός ομάδας (π.χ. γονείς). Όπως γίνεται αντιληπτό από τα παραπάνω, το συγκεκριμένο πλαίσιο μπορεί αφενός να χαρακτηρίζεται από ταχύτητα και αποτελεσματικότητα, αφετέρου όμως στις περισσότερες περιπτώσεις, παραλείπει έναν σημαντικότερο παράγοντα, τον παράγοντα «άνθρωπος». Εμβαθύνοντας περισσότερο, παρατηρούμε πως ο προαναφερθέντας παράγοντας απασχολεί περισσότερο την πρώτη σχολή έναντι της δεύτερης: *«Προκειμένου να ικανοποιήσουμε την ανάγκη των εκπαιδευομένων για αναγνώριση, πρέπει, και αυτό δυστυχώς είναι ένα από τα σπάνια πράγματα που δεν μαθαίνονται, να αγαπά κανείς τον άνθρωπο. Να ενδιαφέρεται για τον άλλον, να βρίσκει σε αυτόν μια αστείρευτη πηγή έκπληξης, να θέλει να τον γνωρίσει και να τολμά να του δείξει»* (Courau, 2000).

Δεδομένου πως η εμψύχωση είναι αναπόσπαστη με την εκπαίδευση, δεν θα μπορούσαμε σε καμία περίπτωση να ορίσουμε κάποια από τις διάφορες σχολές της ως καλύτερη ή αποτελεσματικότερη. Όπως και στην εκπαίδευση, έτσι και στην εμψύχωση, οι διάφορες τεχνικές και οι μέθοδοι αποτελούν τα χρώματα στην παλέτα ενός εμψυχωτή. Σε μια προσπάθεια προσέγγισης των θέσεων του δεύτερου

κινήματος, θα προσπαθήσουμε να δομήσουμε παρακάτω το φάσμα της κωμικής εμφύχωσης, δανειζόμενοι σημαντικά θεωρητικά στοιχεία από την ψυχοκοινωνιολογική εμφύχωση.

#### **4.1. Η εμφύχωση με χρήση κωμικών στοιχείων**

Η ιστορία της κωμικής εμφύχωσης, φαίνεται να έχει τις ρίζες της σε κοινωνικά δρώμενα αρχαίων πολιτισμών, όπως η Αίγυπτος και η Κίνα, με τη μορφή των γελωτοποιών. Μέχρι και τον 16<sup>ο</sup> αιώνα, η συγκεκριμένη πρακτική βρισκονταν σχεδόν στην αφάνεια, καθώς δεν υπάρχουν αναφορές για κάποιο ουσιαστικό κίνημα. Σταδιακά, εμφανίζονται στον χρονολογικό χάρτη μεγάλες σχολές οι οποίες εκφράζουν την κωμικότητα και την μαζική εμφύχωση του κοινού, όπως η *Commedia del Arte*, οι *Shakespeare's clowns* και οι καλλιτέχνες του κλασσικού τσίρκου. Ως πατέρας του μοντέρνου clowning, ο Joseph Grimaldi ήταν ο πρώτος άνθρωπος ο οποίος τόλμησε να παραποιήσει την αμφίεση του παραδοσιακού ως τότε διασκεδαστή (αρλεκίνου), εισάγοντας νεωτεριστικά στοιχεία, όπως το κατάλευκο μακιγιάζ (Johnson, 1992). Ακολούθησαν και άλλοι τύποι όπως ο ρακένδυτος κλόουν ή το ζευγάρι του θλιμμένου και χαρούμενου παλιάτσου. Στις μέρες μας, πέρα από τα πλαίσια του τσίρκου και των μεγάλων θεαμάτων, πάρα πολλοί άνθρωποι ασχολούνται επαγγελματικά ή ερασιτεχνικά με το clowning και την κωμική εμφύχωση. Παρόλο που πολλές από τις προαναφερθείσες σχολές θεωρούνται πια ξεπερασμένες, η επιρροή που ασκούν ακόμη και σήμερα στους μοντέρνους ψυχαγωγούς, είναι ιδιαίτερα εμφανής. Με τον τρόπο αυτό, αντιλαμβανόμαστε ότι η πάροδος του χρόνου συνέδραμε στην καθιέρωση περισσότερο μοντέρνων εμφανίσεων και τάσεων, όπως ο γνωστός πολύχρωμος κλόουν, οι εμφυχωτές με εμφάνιση γνωστών ηρώων, ή ο λιτός και ο «ασύμφωνος» *animateur*.

Η μοντέρνα κωμική εμφύχωση, αποτελεί μια πρακτική της οποίας τα κυριότερα χαρακτηριστικά είναι το παιχνίδι, το γέλιο, η ομαδοποίηση και η πρόκληση θετικών συναισθημάτων σε υπέρτατο βαθμό. Θεωρητικά, συνδέεται με τις απόψεις του Glasser (1984, 1986) σχετικά με τις βασικότερες παιδικές ανάγκες οι οποίες αποτελούνται από την ανάγκη του «ανήκειν», την ανάγκη για «να περνάμε ωραία», την ανάγκη για «ισχύ» και τέλος αυτήν της «ελευθερίας». Όπως κάθε μορφή εμφύχωσης και ανάλογα με το ύφος του εκάστοτε ψυχαγωγού, μπορεί να επιφέρει την ψυχική ανάταση, την εκτόνωση, την ομαδοποίηση και την χειραγώγηση μιας

ομάδας. Η πρακτική αυτή, δεν αποτελεί κάποια μορφή «θεραπείας» ή «παρέμβασης». Απευθύνεται πραγματικά σε όλες τις ηλικίες και τα επίπεδα ανάπτυξης των ανθρώπων, καθώς η κωμικότητα αποτελεί ένα ευρέως αποδεκτό και επιζητούμενο συναίσθημα (Littleton, 1998). Ιδιαίτερα σε νεαρότερες ηλικίες, ο συνδυασμός του γέλιου με την ομαδικότητα και τα παιχνίδια αποτελούν έναν εκρηκτικό συνδυασμό. Η κωμική εμπύχωση, Διακρίνεται σε δύο μεγάλες κατηγορίες, την συμμετοχική ενεργητική και την παθητική. Η πρώτη κατηγορία εμπεριέχει όλες εκείνες τις τεχνικές οι οποίες για την ανάπτυξή τους προϋποθέτουν τη συμμετοχή μελών της ομάδας. Από την άλλη μεριά, η παθητική κωμική εμπύχωση περιλαμβάνει τεχνικές οι οποίες εντάσσονται στα πλαίσια θεαμάτων, και δεν απαιτούν και ιδιαίτερη συμμετοχή από την ομάδα / κοινό. Η ανάπτυξη των ανωτέρω μορφών, εμφανίζεται κυρίως στα πλαίσια θεαμάτων, εκδηλώσεων, παιδικών party, εμπύχωσης κατασκηνώσεων ή προγραμμάτων νεολαίας.

Ωστόσο, στην παρούσα μελέτη, θα δοθεί περισσότερη βαρύτητα στο κομμάτι της ενεργητικής – συμμετοχικής κωμικής εμπύχωσης, δεδομένων των ευρέων παιδοκεντρικών προεκτάσεων και χρήσεων, που την χαρακτηρίζουν. Οι προϋποθέσεις για την ανάπτυξή της, είναι η δημιουργία ενός έντονου ομαδικού κλίματος (όπου όλα μπορεί να τα περιμένει κανείς!) και οι κωμικά εμπυχωτικές ικανότητες, γνώσεις και διάθεση του εμπυχωτή. Όπως και το θεατρικό παιχνίδι, μπορεί να αναπτυχθεί οπουδήποτε, οποτεδήποτε και με οποιαδήποτε ομάδα! Αξίζει να σημειωθεί, ότι παρόλο που οι αυτές οι δύο πρακτικές έχουν αρκετά κοινά χαρακτηριστικά, η ύπαρξη διαφοροποιήσεων είναι δεδομένη. Από τη μία πλευρά, το θεατρικό παιχνίδι εκφράζεται μέσω τεχνικών όπως το ψυχόδραμα, οι αυτοσχεδιασμοί, η απόδοση ρόλων, η προσφυγή στην φαντασία, η χαλάρωση κλπ. (Μπιλά, 2008). Από την άλλη μεριά, η κωμική εμπύχωση εκφράζεται μέσω του δυναμισμού, του ξεσηκώματος, της γρήγορης ομαδοποίησης, του συναγωνισμού / ανταγωνισμού και φυσικά της ύπαρξης έντονου κωμικού στοιχείου. Σε πολλές περιπτώσεις οι δύο πρακτικές δανείζονται στοιχεία εκατέρωθεν, γεγονός το οποίο τους αποδίδει μια αστείρευτη χροιά ευελιξίας.

Όπως γίνεται αντιληπτό από τα παραπάνω, η κωμική εμπύχωση αποτελεί μια πολύπλευρη πρακτική η οποία κάνει παράλληλη χρήση πολλών τεχνικών από διάφορες εμπυχωτικές μορφές, με κυριότερη την κωμικότητα. Μέσω πολύμορφων επικοινωνιακών διαύλων, αυτό που επιδιώκεται σε κάθε ψυχαγωγικό πρόγραμμα ενεργητικής κωμικής εμπύχωσης, είναι τα παιδιά:

- Να αισθανθούν ασφάλεια σε ένα πλαίσιο εμπιστοσύνης προς την ομάδα
- Να νιώσουν ευπρόσδεκτα, σημαντικά και ότι ανήκουν κάπου
- Να νοηματοδοτήσουν εποικοδομητικά προς αυτά τον σκοπό της συμμετοχής τους στην ομάδα
- Να νιώσουν την ανάγκη της συνεργασίας και παράλληλα το μεγαλείο της
- Να συνδεθούν διαψυχικά τόσο με την ομάδα όσο και με τον εμψυχωτή
- Να ενθουσιαστούν με τις επιτυχίες τους
- Να υποστηρίξουν και να υποστηριχθούν στις αποτυχίες τους
- Να εκτονωθούν ψυχικά και σωματικά
- Να βιώσουν το αίσθημα της πλήρους ψυχικής αναζωογόνησης
- Να νιώσουν ελεύθερα στο να εκφραστούν, να επικοινωνήσουν, να παίξουν
- Να βιώσουν το παιχνίδι με τον δικό τους τρόπο
- Να κάνουν, να δουν ή να ακούσουν πράγματα για τα οποία δεν τους δόθηκε ποτέ η ευκαιρία
- Να γελάσουν με την ψυχή τους και το σημαντικότερο,
- Να χαρούν και να περάσουν τόσο ωραία, ώστε να μιλάνε τις επόμενες μέρες στο σχολείο και στους φίλους τους γι' αυτό!

#### **4.2. Η πύρινη σφαίρα του εμψυχωτή**

Σκιαγραφώντας το προφίλ του κωμικού εμψυχωτή, θα μπορούσαμε να του αποδώσουμε σχεδόν, υπεράνθρωπες ιδιότητες. Είναι πραγματικά απίστευτο το πώς μερικές απλές κινήσεις των χεριών ή του σώματος, μπορούν να ξεσηκώσουν και να ησυχάσουν όχι μόνο μια ομάδα παιδιών, αλλά ολόκληρες κερκίδες. Τι είναι όμως αυτό που κάνουν οι εμψυχωτές ακριβώς και καταφέρνουν να παρακινήσουν τους ανθρώπους; Η απάντηση κρύβεται μάλλον στην μαγεία της ανταλλαγής της ενέργειας μεταξύ των συμβαλλόμενων στην εμψυχωτική διαδικασία. Προκειμένου να παραχθεί το ενεργειακό αυτό «δέσιμο» προϋποτίθεται αρχικά τα μέλη μιας ομάδας να εμπλακούν εσωτερικά, νοηματοδοτώντας την δεδομένη πράξη στην οποία καλούνται να συμμετέχουν. Ας εξετάσουμε όμως ψυχολογικά, τις διεργασίες οι οποίες συμβάλλουν στην ενεργειακή αυτή ροή.

Η εσωτερική εμπλοκή, αναφέρεται στο βίωμα του ατόμου και στην εσωτερική του κινητοποίηση που του διεγείρει την προσοχή. Κατά συνέπεια θα πρέπει αυτό που



συμβαίνει, να αφορά και να ενδιαφέρει το συγκεκριμένο άτομο. Το εσωτερικό αυτό βίωμα συγκινησιακής βασικά ποιότητας το οποίο χαρακτηρίζει μια εμπειρία ενός ατόμου, αγγίζει, ενεργοποιεί ή ακόμα και δημιουργεί νέα εσωτερικά κίνητρα. Τα κίνητρα αυτά, προκαλούν τη συγκέντρωση, το υψηλό επίπεδο ικανοποίησης, την ολοκληρωτική εμπλοκή, την αύξηση της τάσης του ενεργειακού ρεύματος, καθώς επίσης και την επαφή με την ενόρμηση για ανακάλυψη (Laevers, 1995, Όπως αναφ. στον Μπακιρτζής, 2005).

Ο Kurt Lewin (1951), υποστηρίζει με τη θεωρία του πεδίου ότι η ψυχική ενέργεια που εμφανίζεται υπό τη μορφή ψυχικών εντάσεων οι οποίες εκφράζονται ως κίνητρα επιθυμίες ή ενδιαφέροντα, δημιουργείται μέσω της βίωσης των συγκινήσεων. Η ψυχοσωματική ένταση που συνιστούν βιώματα σαν κι αυτά, δημιουργεί



**Εικόνα 1. Η μετάδοση της ψυχικής ενέργειας**

την ψυχική ενέργεια που συνδέεται με το συγκεκριμένο κάθε φορά αντικείμενο, πρόσωπο ή κατάσταση που έρχεται σε επαφή και βιώνει το κάθε υποκείμενο. Πρόκειται αρχικά για τη δημιουργία των «κύτταρων» του ψυχικού κόσμου που ενεργοποιούνται στη συνέχεια, σε συσχετισμό με εκείνα τα στοιχεία του περιβάλλοντος, τα οποία έχουν τη συγκεκριμένη στιγμή κάποια αξία έλξης ή άπωσης για το υποκείμενο σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (1996). Πηγή της ψυχικής αυτής ενέργειας είναι η εμπειρία της αξιολόγησης. Η ουσία της ψυχικής ζωής αναγνωρίζεται στη συναισθηματική κατάσταση η οποία αποτελείται από ενορμήσεις και συναισθήματα. Οι ενορμήσεις δημιουργούνται από την αξιολογητική εμπειρία μέσα από το έντονο συγκινησιακό βίωμα, που αυτή προκαλεί. Στη συνέχεια, οποιοδήποτε αντικείμενο, σκέψη, μνήμη κλπ, προκαλεί τη συγκίνηση που αντιστοιχεί στην αρχική εμπειρία αξιολόγησης. Από την ενόρμηση προέρχονται οι επιθυμίες, οι οποίες αποτελούν τον απαραίτητο ενδιάμεσο για τη δράση (Μπακιρτζής, 1991). Συνεπώς, συνειδητοποιούμε πως η σύνδεση ενός εμψυχωτή με την ομάδα του, απαιτεί κάτι παραπάνω από το στήσιμο κάποιων παιχνιδιών ή την παρουσίαση

κάποιου θεάματος. Η σχέση της αλληλεπίδρασης που θα αναπτυχθεί, είναι εκείνη η οποία θα δημιουργήσει το διαψυχικό πεδίο της επικοινωνίας μέσα από το οποίο θα διαμορφωθεί και θα ορθώσει άποψη το αναπτυσσόμενο άτομο (Μπακιρτζής, 2008).

Η διαψυχική αυτή σχέση των προσώπων, σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2002), οφείλει να είναι η βασική επιδίωξη της εμπύχωσης. Το μοίρασμα, η κοινότητα και η κοινωνία του εαυτού μέσα από τον άλλο, συνθέτουν την *ομοκεντρική διάσταση* της ανθρώπινης επικοινωνίας. Αυτή η διάσταση διαμορφώνεται από τη λειτουργία της επικοινωνίας σε σχέση με το άτομο που επικοινωνεί για δικές του ανάγκες (*αυτοκεντρική διάσταση*) και από τη λειτουργία της επικοινωνίας σε σχέση με τον άλλον (*αλλοκεντρική ή ετεροκεντρική διάσταση*). Η ομοκεντρική διάσταση κορυφώνεται στο σημείο συνάντησης των προσώπων που επικοινωνούν. Στο σημείο αυτό η προσοχή και των δύο μελών της δυαδικής ενότητας είναι στραμμένη στην κοινότητα της εμπειρίας τους, στην *κοινωνία* τους.

Σε κάποιες περιπτώσεις, όχι και ιδιαίτερα σπάνιες, ορισμένα μέλη της ομάδας μπορεί να τύχει να έχουν κληροδοτήσει αρνητικές εμπειρίες εμπύχωσης από το παρελθόν τους. Ο εμπυχωτής σε τέτοιου είδους καταστάσεις, έχει καθήκον να κερδίσει ξανά το ενεργειακό δέσιμο με τα μέλη αυτά, προκειμένου να απελευθερώσουν τις αρνητικές τους αναμνήσεις.

Με βάση τα παραπάνω, αντιλαμβανόμαστε την δυσκολία του να ενθαρρύνει κανείς μια ομάδα. Οι τεχνικές για να επιτευχθεί αυτό, μπορεί να είναι έμφυτες ή επίκτητες. Όπως και να' χει, η δυνατότητα να παρακινήσει, να εμπυχώσει, να διασκεδάσει ή να ξεσηκώσει κανείς μια ομάδα ανθρώπων, αποτελεί ένα ιδιαίτερο χάρισμα και μια ισχυρή δύναμη συνάμα. Αυτή είναι η αόρατη πύρινη σφαίρα, με την οποία οι εμπυχωτές άλλοτε παρακινούν, και άλλοτε δυναμιτίζουν την διάθεση μιας ομάδας.

### **4.3. Οι αρχές της κωμικής εμπύχωσης**

Όπως συζητήσαμε και παραπάνω, η κωμική εμπύχωση δεν αποτελεί μια ιδιαίτερα πολύπλοκη πρακτική, σε σχέση με κάποιες άλλες μορφές οι οποίες έως και σήμερα, είναι σχεδόν συνυφασμένες με την έννοια της εμπύχωσης. Δεδομένου ότι οι ανωτέρω πρακτικές στοχεύουν κυρίως στην παιδική διασκέδαση και όχι σε κάποιου είδους θεραπεία ή παρέμβαση, η ανάπτυξη τους μπορεί να γίνει σχεδόν από τον οποιονδήποτε, με απαραίτητη προϋπόθεση, την διάθεση. Τα παιδιά δεν γοητεύονται

μόνο από τους επαγγελματίες, αλλά και από οικεία πρόσωπα, όταν αυτά κατεβαίνουν στο επίπεδό τους. Κατά συνέπεια, «για να μαθαίνουν οι μικροί και να θυμούνται οι μεγάλοι», κρίνεται σκόπιμο να σημειώσουμε μια σειρά από τις σημαντικότερες αρχές, οι οποίες αποτελούν τους πυλώνες του συγκεκριμένου πλαισίου. Η ανάπτυξη των παρακάτω αρχών, υλοποιήθηκε κατόπιν συνδυασμού των κλασσικών θεωριών της εμπύχωσης με εφαρμοσμένες πρακτικές της κωμικής εμπύχωσης και της τέχνης clowning. Συγκεκριμένα, η μη κατευθυντικότητα και η δυναμική των ομάδων του K. Lewin (1951, 1959), σε συνάρτηση με την γνησιότητα, την ενσυναίσθηση και την ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή του Carl Rogers (1980), θα συναντήσουν τις θεωρίες της κωμικότητας του McGhee (1977). Οι αρχές, διαρθρώνονται αναλυτικά παρακάτω σε τρεις άξονες. Ο πρώτος, περιλαμβάνει τις Αρχές της κωμικής εμπύχωσης με βάση τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες και τις επιθυμίες των παιδιών. Ο δεύτερος, περιλαμβάνει αρχές οι οποίες σχετίζονται με τη επίτευξη της ψυχικής ανάτασης από περιβαλλοντικούς παράγοντες. Τέλος, ο τρίτος άξονας είναι ο συνδεδετικός κρίκος των δύο παραπάνω και σχετίζεται με την επικοινωνία στα πλαίσια της κωμικότητας. Οι παρακάτω αρχές όπως διαρθρώθηκαν από τον Μπακιρτζή (2002), εκφράζονται σε έναν παραλληλισμό με τα βασικότερα στοιχεία της κωμικής - ενεργητικής εμπύχωσης.

### ***Αρχές της κωμικής εμπύχωσης με βάση τα ενδιαφέροντα, τις ανάγκες και τις επιθυμίες των παιδιών***

Οι αρχές αυτής της κατηγορίας (ή αλλιώς αυτοκεντρικές αρχές), αφορούν στους συμμετέχοντες σε μια ομάδα και στην ικανοποίηση των προσωπικών τους αναγκών, επιθυμιών και ενδιαφερόντων. Ο ψυχαγωγός, εμπλέκεται σε μια σχέση με τα πρόσωπα που συμμετέχουν, διευκολύνοντάς τα να επικοινωνούν, κάνοντας προτάσεις, προξενώντας το γέλιο και δυναμιτίζοντας θετικά την ατμόσφαιρα. Παρόλο που σε αυτή τη σχέση προτεραιότητα έχουν οι ανάγκες και επιθυμίες των συμμετεχόντων, είναι σημαντικό ο εμπυχωτής να αντλεί και ο ίδιος ικανοποίηση από την μαγεία της εμπυχωτικής διαδικασίας.

➔ ***Η αρχή του συγκινησιακού βιώματος***

Η αρχή του συγκινησιακού βιώματος αποτελεί τη σημαντικότερη αρχή στην εφαρμογή της εμπύχωσης, καθώς η συγκίνηση και η έκφρασή της αποτελούν την αφορμή για την ανάπτυξη του αισθήματος της χαράς, της μάθησης και της προσωπικής ανάπτυξης. Η ψυχική ανάταση είναι προϊόν εσωτερικής ευχαρίστησης, εξερεύνησης του διαφορετικού, ομαδοποίησης, παιχνιδιού και μοιράσματος στιγμών με την ομάδα. Ένα βίωμα που το παιδί θα εκλάβει ως ευχάριστο και θα το κάνει να νιώσει ένα σκαλί καλύτερα απ' ότι ένιωθε πριν, είναι από μόνο του αρκετό, για να νοηματοδοτήσει την διαδικασία που το ίδιο μετέχει. Χωρίς το βίωμα των συγκινήσεων δεν μπορεί να υπάρξει προσωπική ανάπτυξη, μάθηση ή εμπύχωση, κατά συνέπεια, δεν μπορεί να υπάρξει ζωή.

➔ ***Η αρχή της βιωματικής εμπειρίας και της γένεσης των επιθυμιών***

Σύμφωνα με την αρχή της βιωματικής εμπειρίας και της γένεσης των επιθυμιών, ο εμπυχωτής φροντίζει η επαφή του προσώπου με κάποια εμπειρία να ενεργοποιήσει το συγκινησιακό του υπόβαθρο ώστε να ξεκινήσουν οι διαδικασίες μάθησης που θα κεντρίσουν τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα του προσώπου αυτού. Η αναγνώριση του αυστηρού περιορισμού της βίωσης των συγκινήσεων ως βασικού παράγοντα σε πολλές ψυχικές και ψυχοσωματικές διαταραχές, οδηγεί στη διαπίστωση ότι πρόκειται για βασική λειτουργία και ανάγκη, της οποίας η μη ικανοποίηση περιορίζει ή και διακόπτει άλλες, ακόμη και ενστίκτων, όπως αυτές της διατροφής, του ύπνου, της λειτουργίας των αισθήσεων και άλλων ψυχικών και ψυχοσωματικών λειτουργιών. Με τον τρόπο αυτό, κατανοούμε ότι ένα πρωτότυπο παιχνίδι, μια διασκεδαστική γκριμάτσα, ένα ευφυολόγημα ή ένα ξεσηκωτικό «πάμεεεε!», μπορούν να πυροδοτήσουν εσωτερικά στα παιδιά, την διαδικασία έναρξης του ταξιδιού από την ευημερία στην διασκέδαση!

➔ ***Η αρχή της ιδιοποίησης-εσωτερίκευσης***

Η ιδιοποίηση-εσωτερίκευση αποτελεί μια ενεργητική και δυναμική λειτουργία, σύμφωνα με την οποία ο εσωτερικός κόσμος του προσώπου διαμορφώνεται μέσα από τη διαλεκτική-διαψυχική του σχέση με το περιβάλλον.

Ένα ευέλικτο, διασκεδαστικό ελκυστικό και συνάμα ενδιαφέρον περιβάλλον με προτάσεις, χιούμορ, παιχνίδι και δυνατό ρυθμό, είναι απαραίτητο για τη γένεση και την ενεργοποίηση των επιθυμιών και των ενδιαφερόντων των παιδιών.

#### ➔ *Η αρχή της αυτοδυναμίας*

Σύμφωνα με την αρχή της αυτοδυναμίας, ο εμπυχωτής αναγνωρίζει το πρόσωπο ως βασικό ρυθμιστή της προσωπικής του ανάπτυξης, της ευημερίας καθώς και των επιθυμιών, των ενδιαφερόντων, των κινήτρων και των ενορμήσεών του. Από τη στιγμή που τόσο η βιολογική ύπαρξη όσο και η εμπύχωση περνούν μέσα από το περιβάλλον και τη σχέση μ' αυτό, το άτομο δεν εξαρτάται μόνο από το εξωτερικό αυτό πλαίσιο, αλλά καθορίζεται από αυτό με τους νόμους που το διέπουν. Ωστόσο, αυτό δε σημαίνει αναγκαστικά ότι το πρόσωπο είναι υποταγμένο. Σημαίνει ότι καθορίζεται από αυτούς τους νόμους όπως όλοι και όλα, και παράλληλα συναλλάσσεται ελεύθερα και ισότιμα, δίνει και παίρνει, συναντά, κοινωνεί, με δική του απόφαση, βούληση, ελευθερία.

#### ➔ *Η αρχή του συναισθήματος της εύθυμης εμπειρίας*

Δεδομένου ότι η χαρά είναι μια έννοια η οποία ανήκει ως επί το πλείστον στο παιδικό περιβάλλον, το σύνολο των προσφερομένων πρακτικών θα πρέπει να διέπεται από ένα περισσότερο παιδοκεντρικό ύφος. Τα παιδιά δεν είναι σαν τους ενήλικες, συνεπώς διακατέχονται από διαφορετικές επιθυμίες, κίνητρα και προσδοκίες (Read, MacFarlane, Casey, 2002). Η εύθυμη εμπειρία δεν προέρχεται μόνον από την χαλάρωση την ομαδοποίηση και την ελευθερία, αλλά παράλληλα και από άλλους σημαντικότερους παράγοντες όπως τα εξωτερικά ερεθίσματα, η πρόκληση του γέλιου και η χαρά. Ένα παιδί μπορεί να χαρεί βλέποντας κάποιον να σκοντάφτει, ενθαρρυνόμενο από την ομάδα καθώς θα ακούει το όνομά του ή απλά κάνοντας πράγματα τα οποία πρωτόγνωρα η μη, είναι σημαντικά γι αυτό. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε ότι η επικέντρωση σε κάποια δραστηριότητα εμπυχωτικού ή γνωσιακού περιεχομένου, δεν θα έπρεπε να εστιάζει κυρίως στο περιεχόμενο, αλλά στον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιαστεί στα παιδιά.

### ➔ *Η αρχή της συνειδητότητας*

Η αρχή της συνειδητότητας, στηρίζει τη δυνατότητα του προσώπου να ρυθμίζει αυτοβούλως τη βίωση των συγκινήσεων σε σχέση με τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντά του και να επιλέγει έτσι τον εμπλουτισμό ή όχι του εσωτερικού του κόσμου. Ωστόσο, η επιλογή εμπλουτισμού της συνείδησης, έχει να κάνει και με τη συνοδευτική στάση που υιοθετεί ο εμπυχωτής κάθε φορά. Στην κωμική εμπύχωση όπου τα χρονικά περιθώρια στις περισσότερες περιπτώσεις πιέζουν ασφυκτικά το κλίμα, η συνειδητότητα παίζει ιδιαίτερο ρόλο. Στόχος του εμπυχωτή, είναι η παρακίνηση όλων των μελών και η απόδοση νοήματος σε κάθε δραστηριότητα που θα ακολουθήσει, αποφεύγοντας κάθε είδους αυταρχικής συμπεριφοράς.

### ➔ *Η αρχή της εκτόνωσης*

Όπως είδαμε και παραπάνω, σε κάθε άνθρωπο, υπάρχει μια έντονη δραστηριότητα στον εσωτερικό του κόσμο, η οποία εξωτερικά εκδηλώνεται μέσω της κινητικής του συμπεριφοράς (Δράκος, Μπίνιας, 2003). Ωστόσο, τα παιδιά εκτός από την σωματική, έχουν ανάγκη και από την ψυχολογική εκτόνωση της έντασής τους όπως υποστηρίζει η Νερούλιδη (2008). Η παραγωγή του γέλιου ως προέκταση της χιουμοριστικής συμπεριφοράς σε συνάρτηση με την σωματική εκτόνωση, θεωρείται αναπόσπαστο τμήμα της παιδικής εμπύχωσης. Κάθε δραστηριότητα, θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη της την συσσώρευση της ψυχοσωματικής ενέργειας των παιδιών, ενώ παράλληλα, θα πρέπει να παρέχει τη δυνατότητα της ανακούφισης και της εκφόρτισης.

## ***Αρχές οι οποίες σχετίζονται με τη επίτευξη της ψυχικής ανάτασης από περιβαλλοντικούς παράγοντες***

Οι αρχές εμπύχωσης για τη διευκόλυνση της ανάπτυξης από το περιβάλλον (ή ετεροκεντρικές αρχές), επικεντρώνονται στη σχέση με το διαφορετικό άλλο. Για ένα παιδί που συμμετέχει σε μια ομάδα συνάντησης, ο διαφορετικός άλλος είναι οι υπόλοιποι συμμετέχοντες και ο εμπυχωτής-συντονιστής της ομάδας. Η σχέση του

προσώπου με τους άλλους, το βοηθά να αλληλεπιδράσει με άτομα που πιθανώς να βρίσκονται σε παρόμοια συναισθηματική κατάσταση, να βιώνουν τις ίδιες εμπειρίες ή να μοιράζονται τις ίδιες σκέψεις και επιθυμίες. Σε αυτή τη σχέση, ο ρόλος του εμπυχωτή είναι πολύ σημαντικός, καθώς, με τις κατάλληλες μεθόδους και τεχνικές, βοηθάει τους συμμετέχοντες να εκφράζονται ελεύθερα, να περνάνε ωραία, να επικοινωνούν μεταξύ τους και να νιώθουν μέσα τους μια πρωτόγνωρη αίσθηση, μια φωτιά, η οποία δεν είναι άλλη από την ίδια ψυχική τους ανάταση.

#### ➔ *Η αρχή της παρεμβατικότητας*

Σύμφωνα με την αρχή της παρεμβατικότητας, η παρουσία του εμπυχωτή δίπλα στο παιδί και η δημιουργία σχέσης και επικοινωνίας μαζί του έχει μεγάλη σημασία στην ψυχαγωγία. Η σχέση του προσώπου με τον εμπυχωτή δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως «ουδέτερη». Θα ήταν υποκριτικό εάν ισχυριζόμασταν ότι ο εμπυχωτής παραμένει αμέτοχος σε μια τέτοια σχέση δίχως να μοιράζεται σκέψεις, εκφράσεις, συναισθήματα, προβληματισμούς και δυνατές στιγμές. Η σχέση αυτή είναι βαθιά προσωποποιημένη και απαιτεί την αμοιβαία εμπλοκή του εμπυχωτή και των προσώπων τόσο στο επίπεδο του περιεχομένου όσο και του τρόπου. Ο κάθε εμπυχωτής με το προσωπικό του ύφος, χιούμορ και ταμπεραμέντο θα περάσει μια διαφορετική δυναμική στο πλάσιμο της ομάδας. Όταν το κλίμα δυναμιτιστεί θετικά από την αρχή, η παρέμβαση παραχωρεί το τιμόνι στην ομάδα η οποία είναι πλέον ο οδηγός της όλης διαδικασίας.

#### ➔ *Η αρχή των προτάσεων*

Στα πλαίσια του καθήκοντος του κάθε εμπυχωτή, είναι η συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με το τι θέλουν να κάνουν. Οι δραστηριότητες που θα πέσουν στο τραπέζι, θα πρέπει να έρχονται σε συμφωνία με τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τα παιδικά ενδιαφέροντά. Επίσης, πιθανές αποκλίσεις από το σκοπό της συνεύρεσης θα πρέπει να συναποφασίζονται από όλη την ομάδα. Η πρόταση και όχι η επιβολή μιας δραστηριότητας, αποτελεί βασική προϋπόθεση, τόσο για τη δημιουργία και την ανάδυση των επιθυμιών των παιδιών, όσο και για την ανεύρεση της καταλληλότερης γι' αυτόν διαδικασίας που να ανταποκρίνεται στους ρυθμούς, στα αιτήματα και στα ενδιαφέροντά τους. Οι δραστηριότητες που προτείνει ο

εμψυχωτής στα πλαίσια μιας ομάδας, οφείλουν να είναι εύκαμπτες, με εναλλακτικές λύσεις και προσαρμόσιμες στους διαφορετικούς ρυθμούς, ανάγκες και ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων. Για παράδειγμα όταν τα παιδιά προτείνουν ένα παιχνίδι με όπλα, ο ψυχαγωγός θα πρέπει να παρέμβει. Χωρίς αυταρχισμό, απαιτείται ιδιαίτερος χειρισμός ώστε η ομάδα να πλεύσει σε διαφορετικά πελάγη.

#### ➔ *Η αρχή του ύφους «ηγεσίας»*

Η πρώτη πειραματική έρευνα που έγινε για την περιγραφή των διαφορετικών τύπων διαπαιδαγώγησης από τον Lewin, καταδεικνύει, εκτός των άλλων, την σημασία που έχει η προσαρμογή του τρόπου εμψύχωσης στις ανάγκες και δυνατότητες κάθε προσώπου ή ομάδας (Καψάλης, 1998, όπως αναφ. στο Κουπίδου, 2007). Μια συγκεκριμένη πολιτισμικά ομάδα, με τις ιδιαιτερότητές της, τη δυναμική της και τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζει σε κάθε φάση και κάτω από ορισμένες συνθήκες, δεν απαιτούν πάντοτε το ίδιο ύφος από τη μεριά του συντονιστή-εμψυχωτή. Εκείνο που έχει σημασία είναι ότι ο εμψυχωτής οφείλει να λειτουργεί σύμφωνα με τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες των προσώπων και να στέκεται με καλή διάθεση, σεβασμό, χιούμορ και θετική αποδοχή απέναντί τους.

#### ➔ *Η αρχή της συνοδείας*

Σύμφωνα με την αρχή της συνοδείας, ο εμψυχωτής οφείλει να είναι συνεχώς παρών προκειμένου να νιώθει τον παλμό της ομάδας. Πολλές φορές, κάποια παιχνίδια θα χρειαστούν παραλλαγή, άμεση αλλαγή ή εναλλαγή παιχτών και κανόνων. Σε άλλες περιπτώσεις, το γενικότερο κλίμα μπορεί εύκολα να επηρεαστεί από αρνητικότητα, αμφισβητήσεις ακόμα και συγκρούσεις. Έτσι η ενεργός ετοιμότητα του ψυχαγωγού θα πρέπει να συνοδεύει κάθε δράση. Η έκφραση των επιθυμιών από την πλευρά των συμμετεχόντων απαιτεί μια ολόκληρη μεθοδολογία επανέκφρασης-επαναδιατύπωσης (reformulation) και καθρεφτίσματος (mirroring), αναγνώρισης και αποδοχής. Η αίσθηση της συνοδείας είναι απαραίτητη για το θετικό βίωμα και τη θετική έκβαση της έκφρασης των συναισθημάτων από την πλευρά του προσώπου. Ο εμψυχωτής



διασκεδάσει, συμμετέχει και συν-πάσχει με τους συμμετέχοντες, διευκολύνοντας έτσι την επίτευξη των ομαδικών στόχων.

➔ ***Η αρχή του αποτελέσματος***

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η κωμική εμπύχωση λόγω σημαντικών περιορισμών όπως τα χρονικά περιθώρια ή η παρουσία αδρανών τρίτων μελών, εστιάζει αρκετές φορές στο αποτέλεσμα. Το αποτέλεσμα αυτό είναι η όσο το δυνατόν ταχύτερη επίτευξη των εμπυχωτικών στόχων. Σε αντίθετη περίπτωση, παρουσιάζονται συχνά τα φαινόμενα της επιχειρηματολογίας και των υποδείξεων από τους οργανωτές ή τους γονείς. Ο Rogers (1980), υποστήριξε ότι ο εμπυχωτής οφείλει να είναι ο εαυτός του σε μια σχέση. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες βλέπουν τι είναι ο εμπυχωτής μέσα στη σχέση και δεν βιώνουν κανένα δισταγμό από την πλευρά του. Έτσι βλέπουμε, πως ο ανθρωποκεντρικός αυτός παράγοντας, σχεδόν αγνοείται από πολλούς κωμικούς εμπυχωτές, οι οποίοι εφαρμόζουν περισσότερο κωμικές και παιγνιώδης τεχνικές. Το τρίπτυχο «Γνησιότητα – ενσυναίσθηση και ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή» φαίνεται να υιοθετείται κατά βούληση, κυρίως σε περιπτώσεις όπου τα χρονικά περιθώρια είναι μη περιορισμένα.

➔ ***Η αρχή της παρουσίας ουδέτερων ή αδρανών μελών***

Η ανάπτυξη της κωμικής εμπύχωσης, τις περισσότερες φορές θα λάβει χώρα παρουσία όχι μόνο των μελών της ομάδας, αλλά και εξω-ομαδικών μελών. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα είναι οι γονείς οι οποίοι συνήθως παρευρίσκονται στον ίδιο χώρο, προκαλώντας αμηχανία στα παιδιά και παρεμποδίζοντας την εξέλιξη τόσο της ομάδας όσο και της εμπυχωτικής διαδικασίας. Ο ενθουσιασμός για τη συμμετοχή του παιδιού τους και οι υποδείξεις στον εμπυχωτή και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας είναι ίσως οι δημοφιλέστεροι παράγοντες οι οποίοι θα προταθούν ως τα σημαντικότερα εμπόδια. Εάν από παιδικό «γινάτι», κάποιο παιδάκι το οποίο θα επιζητά συνεχώς πρωταγωνιστικό ρόλο, δεν μονοπωλήσει το επίκεντρο για πολλοστή φορά και καταλήξει κλαίγοντας στους γονείς του, τότε σίγουρα θα υπάρξει πρόβλημα. Κατά συνέπεια, οι δραστηριότητες και τα παιχνίδια τα οποία θα αναπτυχθούν, θα

πρέπει να δομηθούν κάτω από ένα πλαίσιο, κατανόησης, ισότητας και αναμονής απροσδόκητων παραγόντων.

#### ➔ *Η αρχή της προσθαφαίρεσης μελών*

Στα παιδικά πάρτι, στις εκδηλώσεις ή σε μια παιδική κατασκήνωση, τα μέλη τις περισσότερες φορές ενσωματώνονται στην ομάδα, είτε από περιέργεια, είτε γιατί «παρκάρονται» εκεί, από τους φροντιστές τους. Το ίδιο συμβαίνει και κατά την αποχώρηση. Πολλά παιδιά θα τύχει είτε να χάσουν το ενδιαφέρον τους, είτε να αποχωρίσουν βιαστικά με τους γονείς τους. Για τον λόγο αυτό, κάθε κωμικά εμπνευστικό πρόγραμμα θα πρέπει να δομείται στα πλαίσια αφενός ανοιχτών ομάδων και αφετέρου γρήγορης ομαδοποίησης των νέων μελών.

### *Οι αρχές των αλληλεπιδράσεων*

Οι αρχές αυτές αναφέρονται στην αλληλεπιδράσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των μελών της ομάδας στα πλαίσια της επικοινωνίας, της κωμικότητας και του μοιράσματος των ομαδικών εμπειριών. Η αίσθηση της κοινότητας δεν προκύπτει από τη συλλογική κίνηση, ούτε από τη συμμόρφωση με μία ορισμένη κατεύθυνση της ομάδας. Αντιθέτως, μάλιστα, εμφανίζεται μέσα από την ποικιλομορφία και την διαφορετικότητα των μελών της (Rogers, 1980). Ο ρόλος του εμπνευστή μέσα σε αυτή τη στενή σχέση που αναπτύσσεται είναι πολλαπλός. Αρχικά, από τη θέση του συντονιστή της ομάδας, ενθαρρύνει τα μέλη της να εκφράζονται ελεύθερα και τα βοηθά να αλληλεπιδρούν με μεγαλύτερη άνεση. Υπενθυμίζει, θεσμοθετεί, ακούει, δέχεται, διατηρεί το κλίμα θετικά φορτισμένο και επιλύει πιθανές συγκρούσεις. Τις περισσότερες φορές, ο ίδιος ο εμπνευστής αποτελεί πρότυπο για τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας αναφορικά με τον τρόπο που φέρεται και λειτουργεί. Η επικοινωνία με τα μέλη, αποτελεί για τον κάθε εμπνευστή ξεχωριστά μια μοναδική συνταγή. Με αναπόσπαστο το στοιχείο της κωμικότητας, παραποιεί τη φωνή του, κάνει γκάφες και προκαλεί το γέλιο ως μέσα ενθάρρυνσης βοηθώντας την ομάδα ή τις ομάδες, να επιτύχουν τους στόχους τους.

➔ ***Η αρχή της διαλεκτικής σύνθεσης***

Η σύνθεση των αντιθέτων, ακόμη και των αντιφατικών διαστάσεων της ανθρώπινης υπόστασης, συνθέτουν την ανθρώπινη πραγματικότητα, τόσο σε σχέση με τον εαυτό όσο και σε σχέση με το διαφορετικό άλλο και το περιβάλλον γενικότερα. Η αρχή της διαλεκτικής σύνθεσης περιγράφει τη σχέση του εαυτού με το διαφορετικό άλλο ως πηγή κινητοποίησης για την ανάπτυξη του προσώπου. Σε μια ομάδα η οποία θα αναπτυχθεί στα πλαίσια της κωμικής εμφύχωσης, τα παιδιά πιθανόν να μην γνωρίζουν τίποτα για κανέναν άλλο, για τα ενδιαφέροντά του, για τα παιχνίδια του ή πως λένε τον αδερφό του. Μπορεί ακόμα να συν-κινούνται με διαφορετικά πράγματα, όμως ποτέ, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι είναι παιδιά και η προτροπή «πάμε να παίξουμε», δεν αφήνει κανένα παιδί αμέτοχο. Κι Αν αυτό δεν συμβεί σωματικά, τότε σίγουρα θα συμβεί ψυχολογικά, εξάπτοντας ένα αίσθημα θέλησης και περιέργειας ταυτόχρονα.

➔ ***Η αρχή της αλληλεπίδρασης και αλληλεπιροής***

Η αρχή της αλληλεπίδρασης και αλληλεπιροής καθρεφτίζει τη δυναμική σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στον εμφυχωτή και τα μέλη της ομάδας αλλά και μεταξύ των μελών της ομάδας. Ο εαυτός στη σχέση του με τον άλλον, επηρεάζει, επηρεάζεται και βρίσκεται σε μια συνεχή διαδικασία «πάρε-δώσε» μαζί του. Η επικοινωνιακή αυτή σχέση δεν είναι στατική ούτε στάσιμη. Βρίσκεται συνεχώς σε εξέλιξη, επαναπροσδιορίζεται και επανατοποθετείται ανάλογα με τη δυναμική της ομάδας, τη χρονική φάση της, καθώς και τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις επιθυμίες των μελών της. Η παρέμβαση του εμφυχωτή δεν έχει νόημα παρά μόνο μέσα στη σχέση αλληλεπίδρασης και αλληλεπιροής με τα υπόλοιπα μέλη. Η μάθηση, η αλλαγή και η προσωπική ανάπτυξη επιτυγχάνεται μέσα από τη σχέση του εαυτού με τον άλλον.

➔ ***Η αρχή της συνεργασίας και της συνεύρεσης***

Η αρχή της συνεργασίας και της συνεύρεσης θεωρείται απαραίτητη προκειμένου εμφυχωτής και συμμετέχοντες να προχωρήσουν μαζί στην πορεία της προσωπικής ανάπτυξης, της ανακάλυψης του εαυτού και της χαράς. Ο

εμψυχωτής δεν στέκεται απέναντι στην ομάδα σαν μια αυθεντία που επιβάλλει με αυταρχικό τρόπο τις ιδέες του. Αντιθέτως, είναι παρών για να διευκολύνει τους συμμετέχοντες να οδηγηθούν από μόνοι τους στην ψυχική τους ανάταση. Η συνένωση με τα άλλα μέλη αυξάνει το αίσθημα του «ανήκειν». Τα παιδιά πλέον ακούγονται, ακούν, συζητούν, αποφασίζουν, επικροτούν, υποστηρίζουν, παρηγορούν και γίνονται ένα. Με την κατάλληλη ενθάρρυνση, συνοδεία και υποστήριξη, τα παιδιά θα μάθουν να παίζουν και να συνεργάζονται με δικαιοσύνη, αγωνιζόμενα στα πλαίσια της ευγενούς άμιλλας.

➔ ***Η αρχή της «έκπληξης», της σύγκρουσης και της κάθαρσης***

Στην κωμική εμψύχωση πολλές φορές τα παιδιά θα βρεθούν προ εκπλήξεως ή μπροστά σε απροσδόκητες καταστάσεις. Η αρχή της «έκπληξης», της σύγκρουσης και της κάθαρσης αναφέρεται στην ψυχική ένταση που βιώνει το άτομο όταν έρχεται αντιμέτωπο με μια νέα πραγματικότητα για την οποία δεν είναι προετοιμασμένο. Ο εμψυχωτής «προκαλεί» αυτή τη συνθήκη στο άτομο προκειμένου να έρθει σε σύγκρουση με την ήδη διαμορφωμένη θεωρία για τον εαυτό του και τον κόσμο που το περιβάλλει, να «παλέψει» με αυτήν και να προχωρήσει αναζητώντας μια άλλη θεωρία προσαρμοσμένη στη νέα συνθήκη. Εξίσου σημαντική είναι και η λύτρωση που βιώνει το άτομο όταν καταφέρνει να απαλλαγθεί από την παλιά θεωρία και να αποδεχτεί την καινούρια, με τη βοήθεια του μοιράσματος της συναισθηματικής φόρτισης και της συγκίνησης.

➔ ***Η αρχή της ανακάλυψης και της δημιουργίας***

Σύμφωνα με την αρχή της ανακάλυψης και της δημιουργίας, τα παιδιά παίζοντας, γελώντας και βιώνοντας καταστάσεις όπου θα κάνουν νέα πράγματα, θα συν-κινηθούν και θα ανακαλύψουν κάποιες άγνωστες μέχρι στιγμής δυνατότητές τους, αναπόφευκτα, θα οδηγηθούν σε μια νέα πραγματικότητα. Μια πραγματικότητα η οποία θα τους δώσει ισχυρά εφόδια αυτοπεποίθησης, κοινωνικότητας και ευημερίας. Το πρόσωπο δημιουργεί τον εαυτό του και τις σχέσεις του με το περιβάλλον του με ένα δυναμικό και ενεργητικό τρόπο. Δεν είναι «λευκό χαρτί» πάνω στο οποίο μπορεί να γραφτεί οτιδήποτε, ούτε παθητικός δέκτης των ερεθισμάτων του περιβάλλοντος. Επιλέγει και δρα σε αυτό σύμφωνα

με τις ικανότητες και τα εφόδια που διαθέτει και με βάση αυτά τα οποία έχει μάθει μέσα από την διαλεκτική σχέση που έχει μαζί του.

#### ➔ *Η αρχή της θετικότητας*

Η αρχή της θετικότητας, περιγράφει τη σημασία του θετικού βιώματος των εμπειριών του περιβάλλοντος. Ως θετικότητα ορίζεται οποιαδήποτε έκφραση της ζωής και οτιδήποτε ωθεί και δημιουργεί προϋποθέσεις και συνθήκες ζωής με κύριο και βασικό της κριτήριο τη βίωση των συγκινήσεων. Εδώ εντάσσεται και ο σημαντικότερος ρόλος της κωμικότητας, ο πυρήνας της παιδικής εμπύχωσης. Υπό αυτήν την έννοια, η βίωση όλων ανεξαρτήτως των συγκινήσεων, θετικών (χαρά κ.λπ.) και αρνητικών (λύπη, οργή, φόβος κ.λπ.) χαρακτηρίζονται από θετικότητα. Αντίθετα από αρνητικότητα χαρακτηρίζεται ότι παρεμποδίζει ή δεν δημιουργεί προϋποθέσεις και συνθήκες για τη βίωσή τους (Μπακιρτζής, 2005). Για να βιωθεί μια εμπειρία – ακόμη και τραυματική – με θετικό τρόπο από το άτομο είναι απαραίτητη η δημιουργία ενός υποστηρικτικού - ενθαρρυντικού πλαισίου από την μεριά του εμπύχωτή. Το θετικό βίωμα και ο εμπλουτισμός των επιθυμιών του ατόμου, θα το βοηθήσουν να προχωρήσει με περισσότερη διάθεση προς την πορεία κατάκτησης της προσωπικής του ευημερίας και της προσωπικής του ανάπτυξης.

#### ➔ *Η αρχή της διαψυχικής λειτουργίας*

Η διαψυχική σχέση των προσώπων, οφείλει να είναι η βασική επιδίωξη της εμπύχωσης. Η ανθρώπινη σχέση επικοινωνίας είναι αναντικατάστατη και καθοριστική για τη σχέση με τον εαυτό και το περιβάλλον. Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2002) «η ανθρώπινη διαψυχική σχέση γεννά τον άνθρωπο όπως και γεννιέται από αυτόν» Η διαψυχική λειτουργία εκφράζεται ως ενότητα της συνεύρεσης και συνύπαρξης του ατομικού και του συλλογικού δυναμικού. Η πρόσωπο με πρόσωπο συνάντηση, η κοινωνική αλληλεπίδραση, η κοινωνία των ψυχών, αποτελεί βασική προϋπόθεση προκειμένου το άτομο να εξελιχθεί και να αποκτήσει επιθυμίες, κίνητρα, γνώσεις και ενδιαφέροντα. Σε κάθε έκφανση της εμπύχωσης, ο ψυχαγωγός και η ομάδα συνδέονται με ένα αόρατο ενεργειακό ρεύμα. Η σύνδεση αυτή άλλοτε είναι ισχυρή και άλλοτε εξασθενεί. Ρυθμιστής της

τάσης είναι στις περισσότερες περιπτώσεις ο εμψυχωτής. Η ρευματική αυτή σύνδεση, αποτελεί κυριολεκτικά την «μαγεία της εμψύχωσης».

➔ ***Η αρχή της ομαδικότητας***

Η συγκεκριμένη αρχή τονίζει τη σημασία που έχει η ομαδικότητα, η συνεργασία και η επικοινωνία μεταξύ των προσώπων για την πορεία και τη δυναμική της ομάδας. Ο εμψυχωτής οφείλει να διευκολύνει την έκφραση, την επικοινωνία, τη συνύπαρξη, την αλληλεπίδραση και την αλληλεπιροή ανάμεσα στα μέλη της ομάδας αλλά και με τον ίδιο. Ιδιαίτερα στις περιπτώσεις όπου οι ομάδες έχουν διάρκεια (π.χ. ομάδα συμβίωσης παιδικής κατασκήνωσης), η κτίση της σχέσης αυτής μπορεί να γίνει τόσο δυνατή, ώστε ακόμη κι ο αποχωρισμός να είναι επώδυνος. Η σημαντικότητα του χτισίματος της ομάδας στην κωμική εμψύχωση παίζει πρωτεύοντα ρόλο, γιατί σε πολλές περιπτώσεις ο ψυχαγωγός θα κληθεί να απευθυνθεί στην ομάδα ως σύνολο.

➔ ***Η αρχή της χαράς***

Οποιαδήποτε δράση στα πλαίσια της κωμικής εμψύχωσης, θα πρέπει να στοχεύει πρωτίστως στην χαρά των παιδιών. Η Χαρά για την πλειοψηφία των παιδιών, αποτελεί ένα συναίσθημα εύκολα επιτεύξιμο καθώς, συνδέεται με πανανθρώπινες αξίες όπως αποδοχή, το γέλιο, το παιχνίδι ή η φιλία. Ένα περιβάλλον εμπνευσμένο θετικά με το χιούμορ ως βασικό συστατικό, δημιουργεί μια υγιή ατμόσφαιρα μέσα στην οποία, τα παιδιά μπορούν να ανταπεξέλθουν σε κάθε εργασία, δραστηριότητα ή παιχνίδι (Littleton, 1998). Η επίτευξή της από την παιδική πλευρά, αποτελεί τον πρωτεύοντα στόχο της ψυχαγωγίας του ελεύθερου χρόνου. Η έννοια είναι συνυφασμένη με κάθε δραστηριότητα η οποία αναπτύσσεται στην κωμική εμψύχωση. Δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο για κάποια παιδοκεντρική δραστηριότητα εάν αυτή, δεν περιλαμβάνει την προσέγγιση της χαράς των παιδιών, με τρόπους ευχάριστους και αποδεκτούς για εκείνα

### ➔ *Η αρχή της σωματικής επικοινωνίας*

Η επικοινωνία μεταξύ των παιδιών και του εμψυχωτή, δεν επιτυγχάνεται μόνο με λεκτικές μεθόδους. Οι κινήσεις του σώματος, οι εκφράσεις του προσώπου ή η γενικότερη σωματική στάση, μπορούν να περάσουν στα παιδιά την διάθεση, την αναμενόμενη συμπεριφορά ή ένα μήνυμα από τον εμψυχωτή. Σύμφωνα με τον Wilde (2006), τα ληφθέντα επικοινωνιακά μηνύματα, εκλαμβάνονται από τον δέκτη με τη γλώσσα του σώματος σε ποσοστό 55%, έναντι του 38% το οποίο μεταφέρεται μέσω της έντασης της φωνής. Είναι αξιοσημείωτο, ότι μόλις το 7% εισπράττεται μέσω του περιεχομένου των λέξεων. Κατά συνέπεια, πέρα από το προφορικό κομμάτι, είναι σημαντικό στην εμψύχωση των παιδιών να επικοινωνεί κανείς με το σώμα, τις κινήσεις των χεριών, με γκριμάτσες, γκάφες ή άλλες κωμικές κινήσεις.

### ➔ *Η αρχή του παιχνιδιού*

Η συγκεκριμένη αρχή είναι ίσως η σημαντικότερη όλων. Ο Megrier (1995) τόνισε πως «*οι ενήλικες ασχολούνται καθημερινά με την εργασία τους. Για ένα παιδί, το παιχνίδι είναι το επάγγελμά του!*» Χιλιάδες ερευνητές ανά τον κόσμο έχουν καταλήξει στην χρησιμότητα της συγκεκριμένης πρακτικής. Η κωμική εμψύχωση επιδιώκει την ανάπτυξη παιχνιδιών τα οποία θα διαρθρώνονται μέσα σε ένα κωμικό πλαίσιο γέλιου, χαράς και ευημερίας. Δεν νοούνται εμψυχωτικές δραστηριότητες στα παιδιά του δημοτικού, εάν δεν σχετίζονται με παιγνιώδης διαδικασίες. Ακόμη και αυτό να φαντάζει δύσκολο, ο εμψυχωτής οφείλει να το περάσει στα παιδιά ως.. παιχνίδι! Ωστόσο, αυτό είναι ένα πολύ μεγάλο ζήτημα που απασχολεί πολλούς εκπαιδευτικούς οι οποίοι προσπαθούν να εντάξουν στο σχολείο την εμψύχωση και την διαθεματική – ενεργητική ανάπτυξη των μαθημάτων τους.

### ➔ *Η αρχή της περιέργειας*

Στην αρχή κάθε εμψυχωτικού προγράμματος (πόσο μάλλον στην κωμική εμψύχωση με την βεβιασμένη χροιά του αποτελέσματος) δεν είναι λίγα τα παιδιά τα οποία διστάζουν αρνούνται ή φοβούνται να συμμετέχουν. Πολλές φορές οι

έκκληση του εμπυχωτή για τη συμμετοχή των παιδιών, μπορεί να μη φέρνει καρπούς. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι κωμικοί ψυχαγωγοί ντύνονται περίεργα, μιλάνε περίεργα ή κουβαλάνε μαζί τους παράξενα και ασυνήθιστα αντικείμενα. Η αρχή είναι το παν στην εμπύχωση αυτού του τύπου. Από την πρώτη στιγμή, οι εμπυχωτές προσπαθούν να κεντρίσουν την παιδική περιέργεια με ζογκλερικά, ταχυδακτυλουργικά, γκάφες κλπ, προκειμένου να σπάσει το πρώτο «στρώμα πάγου». Μόλις τα παιδιά αρχίσουν να νιώθουν πιο θετικά και ότι δεν απειλείται ο εσωτερικός τους κόσμος, επιχειρείται η θραύση και του δεύτερου στρώματος πάγου, με παιχνίδια ομαδοποίησης και ice-breakers.

#### **4.4. Οι λειτουργίες της κωμικής εμπύχωσης**

Σε μια προσπάθεια να κατανοήσουμε περισσότερο τους μηχανισμούς της εμπύχωσης, κρίνεται σκόπιμο να εξετάσουμε τις λειτουργίες της. Οι βασικότερες από αυτές είναι η διευκόλυνση και η διατήρηση. Στην πράξη, οι δύο κατηγορίες αυτές συχνά επικαλύπτονται και είναι δύσκολο να διακριθούν.

Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), η διευκόλυνση είναι μια λειτουργία που τείνει να μειώσει τις δυνάμεις αποδιοργάνωσης της ομάδας, χωρίς να χρησιμοποιεί μεθόδους όπως η τιμωρία, η πειθώ ή η γήτευση. Συνίσταται στην δημιουργία των συνθηκών εκείνων, οι οποίες θα ικανοποιούσαν τις ανάγκες της ομάδας. Οι μέθοδοι και οι πρακτικές της διευκόλυνσης έχουν ως στόχο την ανάπτυξη ενός εσωτερικού εύθυμου και πρωτόγνωρου περιβάλλοντος που θα οδηγεί τα παιδιά στο να επεξεργασθούν όσο το δυνατόν καλύτερα τις ικανότητές τους χάρη στην κοινωνική συνεργασία και το ξεφάντωμα. Η αποτελεσματικότητα των μεθόδων αυτών εξαρτάται από το βαθμό ενσωμάτωσης των μελών, την ικανότητά τους να αντιμετωπίσουν τα παιχνίδια – διεργασίες που τους τίθενται, όπως επίσης και το βαθμό βοήθειας που τους χρειάζεται. Ωστόσο, παράλληλα με τα παραπάνω λειτουργούν κι άλλοι παράγοντες όπως οι συγκρούσεις που αναπόφευκτα εμφανίζονται, το ηθικό που ανεβοκατεβαίνει ή οι αλλαγές στο περιβάλλον. Οι εμπυχωτές είναι υποχρεωμένοι αφενός να διατηρήσουν το σύστημα επαναπροσανατολίζοντάς το συνεχώς και αφετέρου να μπορούν να προβλέπουν γεγονότα που θα μπορούσαν να επηρεάσουν τα άτομα και την ομάδα.

Παραπέρα, οι λειτουργίες της διατήρησης περιλαμβάνουν το ανέβασμα του ηθικού, τον έλεγχο των συγκρούσεων, την προσαρμογή στις περιβαλλοντικές αλλαγές



και τη διατήρηση ενός ευχάριστου κλίματος που θα συν-κινεί τα παιδιά βασιζόμενο στις ανάγκες τους. Ο κύριος στόχος των υποχρεώσεων της διευκόλυνσης και της διατήρησης δεν είναι η ανάπτυξη ενός στατικού συστήματος σχέσεων, αλλά η ανάπτυξη μιας δυναμικής μέσα στην σταθερότητα. Μπορούμε να ορίσουμε τις τεχνικές της διευκόλυνσης ως τεχνικές που διευκολύνουν τη διανοητική ανάπτυξη διότι αντί να εντατικοποιούν τις ψυχολογικές εντάσεις που δημιουργούνται από μια πιθανή κακή λειτουργία της ομάδας, τις μειώνουν. Η εφαρμογή των πρακτικών αυτών, προϋποθέτει την ικανότητα ανάλυσης της κοινωνικής κατάστασης, τη λήψη αποφάσεων και την ανάλογη δράση. Δεν οφείλει να αναζητήσει την επαναφορά της πειθαρχίας, αλλά να διευκολύνει τη δημιουργία συνθηκών που θα επιτρέψουν στα μέλη της ομάδας να αυτό-πειθαρχήσουν και να συμπεριφερθούν όπως θα έπρεπε για το δικό τους συμφέρον.

#### **4.5. Οι κανόνες στην εμπυχωτική διαδικασία**

Δεν θα μπορούσαμε να κάνουμε λόγο για ενεργητική εμπύχωση, εάν δεν εστιάζαμε πρωτίστως στο οργανωμένο παιχνίδι και τις λειτουργίες του. Όπως τα νήπια, έτσι και τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας, επιδίδονται σε παιχνίδια με φανταστικούς ρόλους. Φθάνοντας στην ηλικία περίπου των 6 ή των 7 ετών, οι διαδικασίες του παιχνιδιού γίνονται όλο και πιο πολύπλοκες. Αναζητώντας από τη φύση τους καθημερινές προκλήσεις, τα παιδιά ανεβάζουν επίπεδο στο παιχνίδι τους και σχεδόν ακούσια πλέον, υιοθετούν μια νέα γι' αυτά μορφή παιχνιδιού, η οποία βασίζεται σε κανόνες. Η ισορροπία ανάμεσα σε κανόνες και ρόλους αντιστρέφεται στα παιχνίδια που κυριαρχούν κατά τη μέση παιδική ηλικία. Τα παιδιά καλούνται πλέον να συμφωνήσουν εκ των προτέρων για τους κανόνες που θα διέπουν την δραστηριότητά τους. Αρχίζουν να αντιλαμβάνονται ότι οποιοσδήποτε αλλάζει τους κανόνες χωρίς κοινή συναίνεση, «κλέβει».

Στα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες, ο στόχος είναι να κερδίσει κανείς μέσω ενός είδους ανταγωνισμού που διέπεται από κανόνες. Εδώ φαίνεται πως απαιτείται το ίδιο είδος νοητικών ικανοτήτων που αποτελούν τη βάση για την ανάθεση καινούριων καθηκόντων και ευθυνών από τους ενήλικες στα παιδιά 6 και 7 ετών. Τα παιδιά πρέπει να συγκρατήσουν στο μυαλό τους ολόκληρη τη σειρά των συνθηκών του παιχνιδιού στο οποίο θα κληθούν να συμμετέχουν, επιδιώκοντας την επίτευξη του τελικού στόχου. Συγχρόνως, πρέπει να μπορούν να αντιλαμβάνονται την

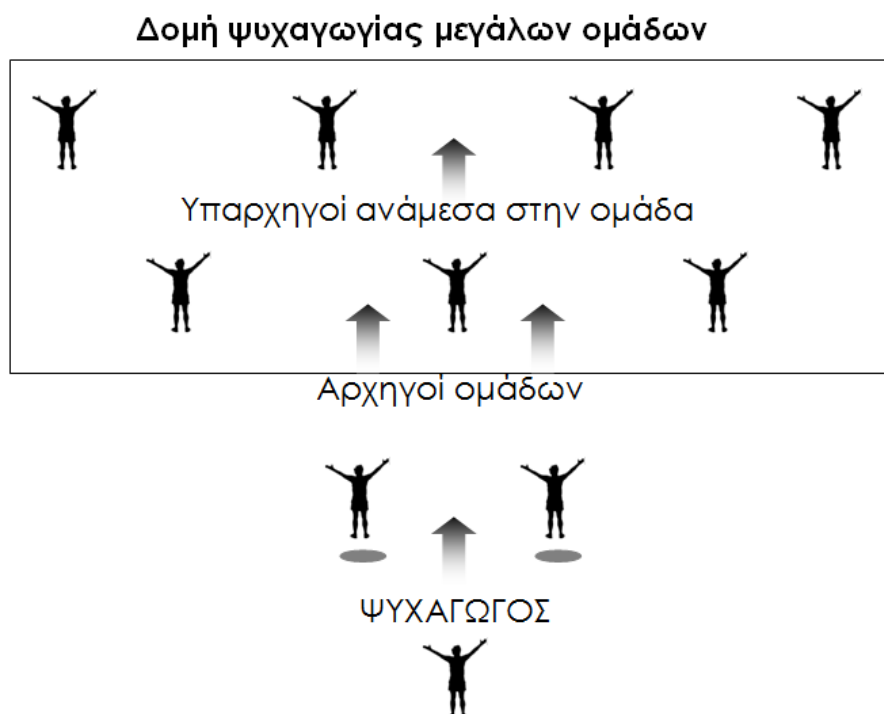
κοινωνική προοπτική, να κατανοούν τη σχέση ανάμεσα στις σκέψεις των άλλων παικτών και στις δικές τους πράξεις, αν πρόκειται να είναι επιτυχής. Η αυξημένη διάρκεια και η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού δείχνει ότι τουλάχιστον κάτω από ορισμένες συνθήκες, τα παιδιά που βρίσκονται στη μέση παιδική ηλικία είναι ικανά να ρυθμίσουν τη συμπεριφορά τους σύμφωνα με προσυμφωνημένους κοινωνικούς κανόνες (Cole, 2001).

Παρόλο που μεταξύ των 9 και 11 ετών οι κανόνες αντιμετωπίζονται σχετικά με λιγότερο δέος από τα παιδιά, συνειδητοποιείται πως πρόκειται για κοινωνικές συμβάσεις που προκύπτουν από αμοιβαία συναίνεση. Οι κανόνες πρέπει να είναι σεβαστοί αν θέλει να παίξει κανείς μαζί με άλλους, «αλλά επιτρέπεται να αλλάξεις τους κανόνες εφόσον η κοινή γνώμη είναι με το μέρος σου», σύμφωνα με τον Piaget (1932, 1965). Ο ίδιος, πίστευε επίσης ότι η εμφάνιση παιχνιδιών βασισμένων σε κανόνες στη μέση παιδική ηλικία έχει διττή σπουδαιότητα για την ανάπτυξη των παιδιών. Πρώτον, έβλεπε στην ικανότητα των παιδιών να συμμετέχουν σε παιχνίδια βασισμένα σε κανόνες, μια εκδήλωση συγκεκριμένων νοητικών πράξεων στην κοινωνική σφαίρα, αντίστοιχη με τη μείωση του εγωκεντρισμού. Κατά δεύτερον, πίστευε ότι τα παιχνίδια αυτού του είδους δημιουργούν δομημένες συνθήκες, μέσω των οποίων τα παιδιά ασκούνται στην εξισορρόπηση τόσο των επιθυμιών τους, όσο και των κανόνων της κοινωνίας τους.

Η ικανότητα τήρησης των κανόνων από τα παιδιά της μέσης παιδικής ηλικίας, λύνει τα χέρια του εμψυχωτή καθώς ορίζονται πολύτιμες συμβάσεις οι οποίες θα επιφέρουν ανταμοιβές ή ποινές στα πλαίσια του κάθε παιχνιδιού. Οι κανόνες ως οδηγίες για το κάθε παιχνίδι, οι κανόνες της ηρεμίας / ησυχίας / φασαρίας, οι κοινωνικοί κανόνες, οι ομαδικοί κανόνες, οι κανόνες της άμιλλας, οι κανόνες του διαμοιρασμού των πόντων, οι κανόνες που θέτουν όρια, αποτελούν βασικά εργαλεία για έναν εμψυχωτή. Ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις η σκόπιμη ή μη, τήρηση των κανόνων από τον εμψυχωτή, ή από κάποιο μέλος της ομάδας, μπορεί να οδηγήσει στην αυθόρμητη ανάδυση πηγαίου χιούμορ προς όφελος της ομάδας.

#### 4.6. Η οργάνωση της κωμικής εμπνύχωσης διαδικασίας

Όπως συζητήσαμε και παραπάνω, η κωμική εμπνύχωση αποτελεί μια σχετικά εύκολα εφαρμόσιμη πρακτική. Ωστόσο, η ανάπτυξή της προϋποθέτει μια καλή οργάνωση όσον αφορά το πρόγραμμα, τα χρονικά περιθώρια, τα υλικά, τον λεπτομερή σχεδιασμό των παιχνιδιών (ιδιαίτερα των μεγάλων) και φυσικά τις μεθόδους παρέμβασης. Ο οργανωτικός προγραμματισμός, ποικίλλει ανάλογα με τις απαιτήσεις της κάθε περίπτωσης. Στις περιπτώσεις όπου οι ομάδες θα έχουν διάρκεια στο χρόνο απαιτείται η δημιουργία ενός πλάνου το οποίο θα προγραμματίζει αναλυτικά τις εκάστοτε δραστηριότητες, τα απαιτούμενα υλικά και τον αριθμό των ατόμων που θα συμμετέχουν σε συνάρτηση με τον δεδομένο χρόνο. Σε άλλες περιπτώσεις όπου ο ψυχαγωγός θα χρησιμοποιήσει τρικ ή προγραμματισμένες γκάφες (όπως π.χ. το επιτηδευμένο σκίσιμο του παντελονιού από πίσω), απαιτείται προεργασία ώστε τα «εργαλεία» αυτά της εμπνύχωσης να είναι έτοιμα για δράση! Επίσης, το στήσιμο ορισμένων παιχνιδιών όπως ο κρυμμένος θησαυρός, απαιτεί προεργασία, μελέτη του χώρου και τοποθέτηση των σημείων – κλειδιών τα οποία θα βοηθήσουν στην ανεύρεση του τελικού αντικειμένου



Εικόνα 2. Το τριγωνικό μοντέλο επικοινωνίας στην εμπνύχωση των μεγάλων ομάδων

Σε συνάρτηση με τα παραπάνω, υπενθυμίζεται ότι ένα από τα πλεονεκτήματα της κωμικής εμπύχωσης, είναι η ευελιξία της στον αριθμό των μελών που συμμετέχουν. Στην ενεργητική – κωμική εμπύχωση, όταν τα μέλη υπερβαίνουν τα 100, συνήθως ο ψυχαγωγός θα προχωρήσει σε ομαδοποιήσεις, ορίζοντας ένα ή περισσότερα μέλη ως αρχηγούς. Αν ακόμη και αυτό δεν είναι αρκετό, θα οριστούν και ορισμένοι υπαρχηγοί ανάμεσα στην ομάδα για να διατηρούν τον παλμό και να αφουγκράζονται την γενικότερη διάθεση και το κλίμα. Έτσι, επιτυγχάνεται η τήρηση των κανόνων και η αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας. Η μέθοδος αυτή, εφαρμόζεται σε πολλές παιδικές κατασκηνώσεις όπου ο όγκος των παιδιών είναι τεράστιος. Εδώ απαιτείται η προσυνενόηση του ψυχαγωγού με ορισμένα μέλη και η απόδοση αρμοδιοτήτων. Όπως θα δούμε και στο παρακάτω σχήμα, ο ψυχαγωγός επικοινωνεί με την ομάδα απ' ευθείας, αλλά για την αποτελεσματική μετάδοση του μηνύματος, βοηθούν οι αρχηγοί και οι υπαρχηγοί. Ο ρόλος των τελευταίων δεν περιορίζεται μόνο στην διευκόλυνση της μεταφοράς του μηνύματος αλλά και στην παρακίνηση, στην υποστήριξη και τη διατήρηση ενός ενθαρρυντικού κλίματος στην καρδιά της ομάδας. Με τον τρόπο αυτό, αναπτύσσεται το τριγωνικό μοντέλο επικοινωνίας στην εμπύχωση των μεγάλων ομάδων.

Από την άλλη μεριά, οι ευκαιριακές ομάδες (χωρίς διάρκεια στο χρόνο), απαιτούν απλούστερες οργανωτικές διαδικασίες. Η οργάνωση εδώ περιορίζεται στις μεθόδους και στα υλικά τα οποία θα χρησιμοποιηθούν ή θα αποτελέσουν αφορμή για νέες δραστηριότητες. Τέλος η κωμική εμπύχωση μπορεί να εφαρμοστεί και σε ακόμη ταχύτατα πλαίσια χωρίς καθόλου οργάνωση. Η περίπτωση αυτή ωστόσο, απαιτεί μεγάλη εμπειρία από την πλευρά του εμπυχωτή.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Η ΚΩΜΙΚΗ ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

Σύμφωνα με την Courau (2000), η εμπύχωση είναι αναπόσπαστη με την παιδαγωγική και την εκπαίδευση. Δεδομένου ότι ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα της παιδαγωγικής είναι το πώς να παρακινηθεί ένας μαθητής για να μάθει, η παράλληλη εξέταση των δύο πλαισίων, είναι επιβεβλημένη. Τα παιδιά μιας τάξης, είναι πιθανόν, να αναμένουν να αποκομίσουν από τον ενήλικα όχι μόνο τη γνώση που τους υποσχέθηκε, αλλά και μια επιβεβαίωση ότι αυτό που θα ακολουθήσει, θα είναι πολύ σημαντικό γι αυτά. Η μάθηση είναι κάτι περισσότερο από μια απλή αναφορά της γνωστικής όψης ενός μαθητή. Η εκπαίδευση πρέπει να συμβαδίζει με την συναισθηματική ετοιμότητα του και με αυτόν τον τρόπο η εμπύχωση και το χιούμορ μπορούν να αποτελέσουν τον συνδετικό κρίκο ανάμεσα στις γνωστικές και τις συναισθηματικές περιοχές και πιθανόν τις απαραίτητες επικοινωνιακές ικανότητες με την μάθηση μέσω της επίλυσης προβλημάτων. Η διαδικασία της διδακτικής – μάθησης, οφείλει να είναι διασκεδαστική και να παρέχει ανταμοιβές. Για την εδραίωση μιας τάξης με αμοιβαίο κλίμα αποδοχής, η χρήση του χιούμορ και η αποδοχή του ίσως είναι ένας παράγοντας τον οποίο έχουμε ξεχάσει.

Το πρόβλημα της παρακίνησης αναλύεται σε επιμέρους συνιστώσες όπως, πως μπορεί ένας δάσκαλος να παρακινεί έναν μαθητή και αν ο τρόπος που επέλεξε για να το επιτύχει μπορεί να φέρει αποτελέσματα ή όχι. Ο Rogers (1991), αναφέρει ότι δεν ενδιαφέρεται τόσο για το περιεχόμενο όσο για τη σημασία που έχουν οι εμπειρίες που βιώνει το άτομο καθώς και για τα συναισθήματα που του διεγείρουν. Από τις αρχές του 20ου αιώνα, σε μια προσπάθεια αντιπαράθεσης με την παλιά παιδαγωγική οι J. Dewey και W. Kilpatrick (1935, όπως αναφ. στο Χρυσοφίδης και Κουτσοβάνου, 2002) έκαναν λόγο για νέες προσεγγίσεις, που θα πρέπει να λαμβάνουν σοβαρά υπόψη την ενεργό δράση του παιδιού. Για να εμπλακεί ο μαθητής ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, θα πρέπει όπως προαναφέρθηκε, να μιλάμε για δραστηριότητες που έχουν νόημα αλλά και ενδιαφέρον γι 'αυτόν. Η δυνατότητα εμπλοκής και σύνδεσης του εαυτού του, η ύπαρξη σκοπού και δράσης από την πλευρά του και η μελλοντική διάσταση της δραστηριότητας καθορίζουν το αν η πράξη αυτή έχει νόημα ή όχι για τον μαθητή (Χατζηγεωργίου, 2004, σ 399). Η εκπαίδευση είναι στο μεγαλύτερο μέρος της μια ομαδική διαδικασία που συμβαίνει στο χώρο των δι-υποκειμενικών σχέσεων. Ο εκπαιδευτής δεν θα πρέπει να έχει το

ρόλο του αναμεταδότη γνώσεων, αλλά του υποκινητή της αναζήτησής τους εκ μέρους των εκπαιδευομένων, του εμπυχωτή της ομαδικής εκπαιδευτικής διαδικασίας, του διευκολυντή της ομάδας. Οι εκπαιδευτικοί στόχοι θα πρέπει να τίθενται και να προωθούνται μέσα από τη δυναμική αλληλεπίδραση εκπαιδευτή και εκπαιδευομένων, την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη συνεργατικότητα, την ομαδικότητα και την αμοιβαιότητα (Jaques, 2004).

Τα μικρά παιδιά έχουν το δικαίωμα να μαθαίνουν με μεθόδους που προωθούν τη διερεύνηση τη χαρά και το παιχνίδι. Το σχολείο, μπορεί να μετατραπεί σε ένα μέρος που το παιδί θα ανυπομονεί να πάει. Η αγάπη ενός παιδιού για τη μάθηση και την απόκτηση γνώσεων, μπορεί να εκτοξευθεί έπειτα από μια παιγνιώδη και ενθουσιώδη, γεμάτη συγκινήσεις και ευχάριστες εμπειρίες, φοίτηση σε ένα σχολικό περιβάλλον. Τα πάντα μπορούν να παρουσιαστούν στα παιδιά ως παιχνίδι. Η έννοια του παιχνιδιού όπως αναφέρθηκε και παραπάνω ωστόσο, νοηματικά αντιλαμβάνεται διαφορετικά στα παιδιά παρότι σ' έναν ενήλικα. Το παιχνίδι μαζί με τα παιδιά στο σχολείο μπορεί να φαίνεται επικίνδυνο από την άποψη της απώλειας κύρους, ωστόσο ποτέ δεν έπαψε να δίνει κουράγιο και χαρά στα παιδιά. Γιατί άραγε όταν ένας κλόουν επισκέπτεται το σχολείο σε μια γιορτή, τα παιδιά ξετρυπώνουν όλο τους το ενδιαφέρον; Ίσως τα παιδιά περιμένουν από τον κλόουν να γελάσουν, να παίξουν, να ξεφαντώσουν, να εκτονωθούν να κερδίσουν, και όπως είθισται να λέμε οι «κωμικοί» εμπυχωτές να ...«τα σπάσουν»! Σε αυτό το κεφάλαιο μπορούμε να δούμε πως είναι δυνατόν ένας εκπαιδευτικός να δημιουργήσει μια φουρτουνιασμένη από διασκέδαση θάλασσα, με τα παιδιά της τάξης του...

### **5.1. Η εκπαίδευση ως ένα ανεπανάληπτο εμπυχωτικό βίωμα**

Αναμφίβολα, ένα σχολικό μάθημα όπου τα παιδιά θα ξέφευγαν από τη ρουτίνα της διδακτικής τους καθημερινότητας μέσω νέων και πρωτότυπων γι' αυτά μορφών διδασκαλίας, θα αποτελούσε μια όαση στο τετράωρο ή πεντάωρο ημερήσιο τους σχολικό πρόγραμμα. Πόσοι από εμάς δεν θυμούνται ορισμένους δάσκαλους που μας έκαναν να περνάμε ωραία στην τάξη? Ανάμεσα στους δάσκαλους ή στους καθηγητές κάθε σχολείου υπάρχουν μερικοί που ότι διδάσκουν το διδάσκουν έτσι ώστε όλη η τάξη να περνάει ωραία (Χατζηγεωργίου, 2004). Μέσα στα πλαίσια αυτά ο εκπαιδευτικός καλείται να παίξει έναν πολυδιάστατο ρόλο: του οδηγού της ομάδας, του εμπυχωτή, του συμβούλου, του δασκάλου, του συνεργάτη. Ειδικά, ο ρόλος του

εκπαιδευτικού ως εμπυχωτή θεωρείται ιδιαίτερα σημαντικός, προκειμένου να οδηγήσει την ομάδα των μαθητών στη δημιουργική μάθηση.

Σε μια προσπάθεια να κατανοήσουμε την αναγκαιότητα της συμμετοχής των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία με εμπυχωτικό τρόπο, θα πρέπει πρώτα να προσδιορίσουμε, τις ανάγκες των μαθητών μέσα σε μια σχολική τάξη. Πέρα από τις βασικές ανθρώπινες ανάγκες, ο Glasser (1984, 1986), στη θεωρία ελέγχου που πρότεινε, έκανε λόγο για ανάγκες οι οποίες φαίνεται ότι μπορούν να ικανοποιηθούν στο σχολείο. Η πρώτη από αυτές, είναι η ανάγκη να ανήκει ο μαθητής σε μια ομάδα στα πλαίσια μιας τάξης με δεκτική, ευχάριστη και φιλόξενη ατμόσφαιρα όπου όλες οι προσπάθειες του γίνονται δεκτές. Η ανάγκη για ισχύ φαίνεται ότι είναι πολύ σημαντική στο σχολικό περιβάλλον. Είναι γεγονός, ότι μέσω δραστηριοτήτων ανάθεσης υπεύθυνων ηγετικών ρόλων για την εκτέλεση διαφόρων εργασιών καθώς και με την παράλληλη χρήση ομαδικών ή προσωπικών επαίνων, μπορούμε να δώσουμε την ευκαιρία στα παιδιά όχι μόνο να μιλήσουν, αλλά ακόμη και να διδάξουν. Δεδομένου ότι πολλές φορές οι μαθητές αποκόπτονται απ' την διαδικασία λήψης αποφάσεων ή καλούνται να ακολουθήσουν κανόνες οι οποίοι τους αποδόθηκαν για καθολική τήρηση και δεν θεσπίστηκαν με δημοκρατικές διαδικασίες μέσα στην τάξη, θα πρέπει να μην λησμονούμε την ανάγκη των παιδιών για ελευθερία και να τα παρακινήσουμε ώστε τα ίδια να προσπαθήσουν να δεσμευτούν με αυτό, μέσω ευχάριστων και άκρως ενδιαφερόντων γι' αυτά, δραστηριοτήτων.

Αναλογιζόμενοι τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτή τόσο η αναγκαιότητα της εμπύχωσης στην εκπαιδευτική διαδικασία, όσο και η τελευταία ανάγκη στην παραπάνω ιεραρχία του Glasser. Η ανάγκη να περνάμε ωραία, ίσως η σημαντικότερη ανάγκη μέσα απ' την οπτική γωνία των παιδιών, η οποία σπάνια λαμβάνεται υπόψη απ' τους εκπαιδευτικούς. Κατά τη διεξαγωγή μιας διδασκαλίας, ο κάθε διδάσκων βρίσκεται συνεχώς σε μια κατάσταση αντιμετώπισης διαφόρων προβλημάτων, όπως οι χρονικοί περιορισμοί, η διδακτέα ύλη και η καθημερινή ρουτίνα όπου περιορίζει τόσο τις δυνατότητες του για δημιουργία όσο και για διαθεματικές προσεγγίσεις. Όμως τα παιδιά άραγε περνάνε ωραία στο σχολείο? Ξέρουμε τι θέλουν τα παιδιά ή τι έχουν ανάγκη να ακούσουν;

Η σχολική εμπύχωση ως ένα μέσο ενθάρρυνσης, εκπαίδευσης και τελικά επίτευξης της συνολικής ευημερίας των μαθητών ίσως θα έπρεπε να απασχολήσει περισσότερο το σύνολο της εκάστοτε εκπαιδευτικής κοινότητας. Αξίζει να

φανταστούμε μια τάξη όπου ο εκπαιδευτικός κάθε φορά θα μεταμφιεζόταν σύμφωνα με το περιεχόμενο του κάθε μαθήματος, θα εμφάνιζε συνεχώς νέες εκπλήξεις από τις τσέπες του και θα οδηγούσε τα παιδιά σε φανταστικά μέρη συνδυάζοντας εκπαίδευση και ψυχαγωγία! Η αίθουσα διδασκαλίας θα μετατρέποταν σε έναν καμβά δημιουργίας για το δάσκαλο και παράλληλα ένας χώρος έκφρασης, μάθησης και παιχνιδιού για τα μικρά παιδιά. Εκεί, ανά πάσα στιγμή θα μπορούσε το καθετί και ο καθένας να μετατραπούν σε οτιδήποτε ή να μεταβούν οπουδήποτε με ένα απλό κλείσιμο των ματιών! Μπαίνοντας κάποιος σε μια σχολική αίθουσα είναι πολύ εύκολο να παρατηρήσει τα παράθυρα, τα τραπεζάκια, τις γωνιές ή τα χρώματα στους τοίχους. Το δύσκολο είναι να παρατηρήσει τον οδηγό του φορτηγού, τον αόρατο ελέφαντα που κρύφτηκε μέσα στο κουκλόσπιτο ή να γευτεί την υπέροχη γεύση της σούπας που τρώει η κούκλα της μικρής Κατερίνας. Πολλές φορές τα παιδιά βλέπουν και αισθάνονται πράγματα που οι ενήλικες αδυνατούν (Szekely, 1990). Οι δραστηριότητες του μαθήματος θα πρέπει να γεμίζουν τα παιδιά με χαρά και τα παρακινούν να κάνουν το «μαθησιακό ταξίδι». Ένα ταξίδι το οποίο πρώτιστος πρέπει να πείσει τα παιδιά ότι αξίζει τον κόπο να το κάνουν και θα τους δώσει κίνητρα με σκοπό να μην αποβιβαστούν πρόωρα. Κύριος στόχος του ταξιδιού είναι ο προορισμός, όπου εάν δεν προκαλεί πραγματικό ενδιαφέρον στα παιδιά το ταξίδι δεν μπορεί να γίνει.

## **5.2. Ο εκπαιδευτικός εμπνευστής – Performer**

Παρόλο που πολλοί ενήλικες θυμούνται τουλάχιστον έναν ή δυο εκπαιδευτικούς από την σχολική τους ζωή ως αστείους ή απλά διασκεδαστικούς, η οργανωμένη χρήση του χιούμορ θα μπορούσαμε να πούμε ότι προσεγγίζεται στην τάξη με έναν παρεμφερή τρόπο στα νέα σχολικά δεδομένα. Πολλοί δάσκαλοι ήταν δημιουργικοί, αστείοι και πνευματώδης. Δυστυχώς όμως στις μέρες μας, η αξιοποίηση του χιούμορ στη διδασκαλία είναι δύσκολη, καθώς τα σχολικά βιβλία δεν είναι γραμμένα με αυτή την λογική και οι δάσκαλοι δύσκολα αλλάζουν τον συμβατικό τρόπο διδασκαλίας. Ο Skinner (2010) κατέληξε στο συμπέρασμα πως τα παιδιά μαθαίνουν και διατηρούν τη γνώση περισσότερο, όταν αυτή επιτυγχάνεται με τη χρήση του χιούμορ. Ο ίδιος θεωρεί επίσης, ότι η χρήση του χιούμορ συμβάλλει τόσο στην διατήρηση της προσοχής των μαθητών, όσο και στην διδασκαλία ευαίσθητων θεμάτων. Ιδιαίτερα στην τελευταία περίπτωση, ο Johnson (1990) έδειξε



ότι συμβάλλει στην προαγωγή ενός θετικού περιβάλλοντος μάθησης, έπειτα από ένα «δύσκολο» θέμα που προέκυψε. Σύμφωνα με την Νερουλίδη (2008), έχει παρατηρηθεί ότι πολλοί εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι το χιούμορ δεν ταιριάζει με την διδασκαλία, ίσως γιατί φοβούνται ότι θα διαταραχθεί η πειθαρχία στην τάξη. Αυτό παραπέμπει σε μια εποχή που το κύρος του δασκάλου ήταν συνδεδεμένο με την αυστηρότητα και την απόσταση. Πλέον, έχει αποδειχθεί το αντίστροφο, δεδομένου ότι το χιούμορ βοηθά τον διδάσκοντα στην επιβολή της πειθαρχίας, καθώς λειτουργεί ως μηχανισμός εκτόνωσης της έντασης των μαθητών.

Στη χώρα μας, και ειδικότερα σε ένα σχολείο της Ρόδου, εννιάχρονοι μαθητές ξετρελάθηκαν όταν οι υποψήφιοι διδάκτορες του Παιδαγωγικού Τμήματος του Πανεπιστημίου Αιγαίου, η κ. Κωνσταντίνα Νερουλίδη και ο κ. Νίκος Φωτεινός στο πλαίσιο της έρευνάς τους (2008), άρχισαν να διδάσκουν τα σχολικά μαθήματα με χιούμορ, μπρίο και χαρά. Για την ακρίβεια, έλαβαν χώρα πειραματικές διδασκαλίες αριθμητικής και γεωμετρίας χρησιμοποιώντας γελοιογραφίες ή φτιάχνοντας αστείες ιστορίες με γεωμετρικά σχήματα. Τα παιδιά έδειχναν πολύ χαρούμενα και ξαφνιάστηκαν από τον τρόπο του μαθήματος, αγωνιώντας για την επόμενη προσέλευση των ερευνητών στην τάξη. Όπως παρατήρησαν οι ερευνητές, το χιούμορ βοηθά στο μάθημα, καθώς, δημιουργείται ευχάριστη ατμόσφαιρα στην τάξη και μειώνεται η ψυχολογική απόσταση μεταξύ δασκάλου και μαθητών (Νερουλίδη, 2008, Meeus, Mahieu, 2009). Επίσης, βοηθά τα παιδιά να αλλάξουν αντίληψη για τον ρόλο του δασκάλου (π.χ. αυστηρός τιμωρός), ενώ συγκεντρώνονται ευκολότερα στη διδασκαλία και άρα μαθαίνουν ευκολότερα (Wanzera, Frymierb, 1999). Το μάθημα γίνεται λιγότερο «απειλητικό», ιδίως «για τους πιο αδύναμους μαθητές, πράγμα που βοηθά σημαντικά στην ανάπτυξη της αυτοπεποίθησής τους. Σίγουρα ένας καλός εκπαιδευτικός θα μπορούσε πραγματικά να αδράξει πολλές ευκαιρίες πηγαίου και αυθόρμητου χιούμορ χρησιμοποιώντας τες για να κερδίσει το χαμένο κάποιες φορές ενδιαφέρον των μαθητών, ή απλά, για να δώσει λίγο ζωντάνια στην τάξη. Τα πάντα μπορούν να γίνουν αστεία και το χιούμορ βρίσκεται παντού. Με τη χρήση του, οι εκπαιδευτικοί κάνουν την διάρκεια της σχολικής ημέρας να μοιάζει μικρότερη σπάνε τον πάγο της μονοτονίας και δίνουν στους μαθητές κίνητρα για να μιλούν για την ημέρα στο σχολείο ακόμη και όταν πάνε σπίτι. Όταν δε, μιλάμε και για παράλληλη δράση, μαζί με εμπυχωτικές μεθόδους, η έννοια της εκπαίδευσης αναβαθμίζεται φανερά για ένα παιδί.

Πριν από λίγα χρόνια ένα βιβλίο, «το πορτραίτο του καλλιτέχνη σαλτιμπάγκου», περιέγραφε με γλαφυρό τρόπο τα χαρακτηριστικά του καλλιτέχνη που μπορεί να μαγεύει το κοινό, να δρα και να δημιουργεί στη σκηνή ή στον δρόμο, δίνοντας την αίσθηση ότι είναι ικανός για όλα, ότι ανά πάσα στιγμή μπορεί να συμβεί οτιδήποτε και κυρίως ότι, παίρνοντας αφορμή από το τυχαίο, μπορεί να δημιουργήσει, να προκαλέσει το γέλιο, να εκτεθεί και τελικά να επικοινωνήσει με το κοινό ή να ψυχαγωγήσει. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού απέναντι σε μια ομάδα παιδιών, η θέση του δασκάλου σε έναν χώρο όπου κινούνται παιδιά, μπορεί να έχει αντίστοιχα χαρακτηριστικά για λόγους λειτουργίας ομάδας, επικοινωνίας, χαλάρωσης, ερεθισμάτων και δημιουργίας. Ένας τέτοιος εκπαιδευτικός κατακτά πρώτα απ' όλα τη θετική στάση των παιδιών, τα ερεθίζει να ασχοληθούν μαζί του, να «ακούσουν» ή να «ψάξουν» μαζί του, κάθε τι που ενδιαφέρει (Γλαντζής, 2009).

Αυτά ήταν τα βήματα που ακολούθησε και ο καθηγητής του τμήματος καλών τεχνών του πανεπιστημίου του Kentucky, George Szekely, εφαρμόζοντας το πρόγραμμα «Ανακαλύπτοντας την τέχνη μέσω του παιχνιδιού». Ο Szekely υποστήριξε πως η ικανότητα του εκπαιδευτικού να δημιουργεί ένα παιχνιδιάρικο και γεμάτο χιούμορ μαθησιακό περιβάλλον ωθεί τους μαθητές σ' ένα ευχάριστο εκπαιδευτικό ταξίδι μέσω μιας ζωντανής απεικόνισης του μαθήματος και κατόπιν μέσω της επιμέρους ανάλυσής του εμπλέκοντας πάντα όσο το δυνατόν περισσότερες αισθήσεις. Με την εφαρμογή διαφόρων πρακτικών εμπύχωσης κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας του, κατάφερε όχι απλά να διδάξει το μάθημα της τέχνης στους μαθητές, απελευθερώνοντας το προσωπικό ταλέντο του καθενός, αλλά παράλληλα, διασκεδάζε τα παιδιά συμπεριφερόμενος σαν πραγματικός ψυχαγωγός. Δρώντας με παρόμοιο τόπο και διδάσκοντας μέσω κινήσεων και εκφράσεων του σώματος η επικοινωνία γίνεται αποτελεσματικότερη στα παιδιά. Όταν ο δάσκαλος κινείται και αλληλεπιδρά μαζί με τα παιδιά, τα ενθαρρύνει όλο και περισσότερο να συνεχίσουν (Szekely, 1990).

Το χιούμορ, η χαλαρή στάση του σώματος και του λόγου απέναντι στα παιδιά ή ακόμα και η «έκθεση» του ενήλικα για τη δημιουργία μιας ισότιμης σχέσης μαζί τους, είναι κάποια από τα στοιχεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας εκπαιδευτικός για να λειτουργήσει μέσα στην τάξη. Εκμεταλλευόμενος το «τυχαίο» και χρησιμοποιώντας το παιχνίδι ως μέσο γνωριμίας, απελευθέρωσης, ενασχόλησης και γνώσης, ένας εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει στα παιδιά την αίσθηση ότι δεν βρίσκονται στο σχολείο, αλλά σε έναν χώρο όπου περνάνε καλά και δεν θέλουν να

φύγουν! Το να θεωρήσει κάποιος ότι «δεν έχει το ταλέντο», να είναι αστείος, σίγουρα δεν τον αποτρέπει από το να έχει την όρεξη. Παίζοντας για παράδειγμα κρεμάλα για τον επαναπροσδιορισμό των σημαντικότερων λέξεων κλειδιών του μαθήματος κατά το τέλος του, δίνουμε στα παιδιά την ευκαιρία να παίζουν. Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά πλέον αναλαμβάνουν την σκυτάλη και το χιούμορ αναδύεται πηγαία από εκείνα (Tamblyn, 2000)! Η επεξεργασία και η δημιουργία παιχνιδιών επικοινωνίας, συμπεριφορών, ψυχαγωγίας και ομαδικών δράσεων, σε συνδυασμό με την διαρκή αναζήτηση πρωτότυπων μεθόδων, λύσεων και προτάσεων σε κάθε πρόβλημα που προκύπτει, οδηγεί σε μια διαρκή εσωτερική ανανέωση από πλευράς διδάσκοντα. Η ανανέωση αυτή οδηγεί σε μια μορφή θετικής εγρήγορσης σχετικά με την καθημερινή απόδοση εκπαιδευτικού και αποτελεί κίνητρο για την καθημερινή βελτίωση και αυτό-αξιολόγηση. Ο εκπαιδευτικός ο οποίος χρησιμοποιεί στην τάξη του τεχνικές εμπύχωσης θα πρέπει να διαθέτει δεξιότητες όπως δημιουργικότητα, ευελιξία, φαντασία και προσαρμοστικότητα. Θα πρέπει συνεπώς, να αναλύει τις εκπαιδευτικές καταστάσεις, προτείνοντας στους μαθητές ομαδικές δράσεις, όπως και να τους ενθαρρύνει να τις οργανώσουν οι ίδιοι, ενισχύοντας άμεσα ή έμμεσα τους στόχους του σχολείου. Η συναίσθηση του ρόλου του εκπαιδευτικού ως εμπυχωτή, φίλου, δασκάλου ακόμη και παιδιού, λαμβάνοντας υπόψη και την «τρέλα» που μπορεί να έχει ο καθένας, οφείλουν να είναι η κινητήριος δύναμη η οποία θα προσδώσει τελικά εκείνη την αίσθηση της χαράς και δημιουργίας, που πρέπει να νιώθει ο εκπαιδευτικός μετά από τη λήξη του μαθήματος (Γλαντζής, 2009).

### **5.3. Τα πλεονεκτήματα της χρήσης των τεχνικών της εμπύχωσης στην εκπαίδευση**

Εκ των πραγμάτων, εισάγοντας εμπυχωτικά στοιχεία στα πλαίσια της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ανοίγουμε μια τόσο μεγάλη πύλη, όσο και το εύρος των ίδιων των δυνατοτήτων που θα μας εμφανιστούν, δράττοντας την αναδυόμενη φαντασία όλης της τάξης. Κανένα μάθημα δεν μπορεί να διδαχθεί αποκλειστικά με έναν και μόνο τρόπο. Δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά να μοιραστούν μαζί μας τις ιδέες τους, ενθαρρύνοντας τον ενεργό διάλογο και παραποιώντας τον κλασικό τρόπο διδασκαλίας, τα παιδιά αναπτύσσουν τον λόγο τους, ακονίζουν την επιχειρηματολογία τους και δυναμιτίζουν την φαντασία τους. Χαρίζοντας το γέλιο σε μια αίθουσα, βοηθάμε τα παιδιά να μάθουν γρηγορότερα, να διατηρήσουν τη νέα

γνώση που τους παρουσιάστηκε, ελαχιστοποιώντας παράλληλα τα προβλήματα της τάξης (Chenfeld, 1990). Ένα περιβάλλον οικοδομημένο με χαρά και θετικό χιούμορ ως θεμέλια, δημιουργεί μια υγιή ατμόσφαιρα μέσα στην οποία τα παιδιά μπορούν να ανταπεξέλθουν ακόμη και στις πολύ δύσκολες σχολικές εργασίες (Littleton, 1998). Εμπνυχώνοντας διαρκώς την τάξη μέσω του χειροκροτήματος, δίνοντας στα παιδιά το λόγο και παρέχοντάς τους ενθαρρυντικές επιβραβεύσεις, κερδίζουμε σημαντικά παραπάνω χιλιοστά στο χαμόγελό τους. Όταν τα παιδιά ξέρουν πως ο τύπος που τους έτυχε για δάσκαλος είναι αστείος, απρόβλεπτος και ανά πάσα στιγμή έχει τη δυνατότητα να τα καταπλήξει με μια του κίνηση, ένα τρικ ή έναν αστείο μορφασμό, το επίπεδο της προσοχής και του ενθουσιασμού τους παραμένει αμείωτο (Μεντέτης, 2009).

Το σχολείο δεν σχεδιάστηκε για να φοιτούν ενήλικες. Ασχέτως αν το μάθημα σχεδιάζεται από αυτούς. Το ζήτημα είναι πως αυτό τελικά αποδίδεται. Το εύρος των πλεονεκτημάτων μιας εμπνυχωτικής διδασκαλίας με επίκεντρο το συνολικό μαθησιακό ταξίδι, μπορεί να γίνει αντιληπτό κυρίως από τα μάτια των παιδιών. Όταν ο δάσκαλος μάθει να παίζει με τα παιδιά, το μάθημα θα φαίνεται παιχνίδι. Όταν στο μάθημα της ιστορίας θα εμφανιστεί ο βασιλιάς Περικλής με την χαρακτηριστική του ενδυμασία, οι γνωστικές έννοιες θα αντληθούν από τα ίδια τα παιδιά μέσω της περιέργειάς τους. Όταν το μάθημα θα ξεκινά με μουσικές καρέκλες, θα καταλήγει σε μαθηματικές πράξεις με άβακα τα σώματα των παικτών. Όταν ο Κώστας θα είναι αγουροξυπνημένος και δεν θα έχει πολύ όρεξη, θα καλείται να επιλέξει ποιος από τους συμμαθητές του μπορεί να κάνει πιο πειστικά τον βάτραχο. Και το σημαντικότερο? Όταν κάποιο παιδί θα χρειαστεί μια αγκαλιά, θα ξέρει πως η ομάδα της οποίας είναι αναπόσπαστο μέλος, θα είναι εκεί για αυτό. Στα παιδιά δεν έχει νόημα ο σκοπός όπως σ' εμάς τους μεγάλους. Το παιδί πηγαίνει στο σχολείο για να περνάει ωραία... Περνάει ωραία χωρίς να θέλει να ξέρει πάντα τι θα γίνει στο τέλος, ή που θα καταλήξει.. Αυτό είναι το υπέροχο μαθησιακό ταξίδι...

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΚΩΜΙΚΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ

Στην προσπάθειά μου για αναζήτηση βιβλιογραφίας πάνω στις τεχνικές της εμπύχωσης, σχεδόν όλη η προϋπάρχουσα αρθρογραφία, οι προσκλήσεις σεμιναρίων καθώς και οι δημοσιεύσεις, ανέφεραν επανειλημμένα είτε μεθόδους του θεατρικού παιχνιδιού, είτε πρακτικές του ψυχοδράματος και της ψυχο-κοινωνιολογίας. Εντυπωσιάστηκα ιδιαίτερα καθώς πολλές από τις προαναφερθείσες μορφές, παρουσιάζουν τις τεχνικές τους ως τα μέσα τα οποία θα οδηγήσουν σε κάποιο είδος «θεραπείας». Η κωμική εμπύχωση και κατ' επέκταση οι τεχνικές της, απευθύνονται σε όλους, είτε έχουν ανάγκη από κάποια θεραπεία αναζωογόνησης, είτε όχι. Ο κύριος σκοπός της είναι «να περάσουν όλοι καλά»!

Στο κεφάλαιο αυτό θα προσπαθήσουμε να διερευνήσουμε ουσιαστικά τα μικρά και τα μεγάλα μυστικά των ανθρώπων οι οποίοι έχουν τις ικανότητες να σκορπούν τη χαρά, το γέλιο και τη ζωντάνια. Εξετάζοντας και παραλληλίζοντας τεχνικές από τους χώρους της ψυχο-κοινωνιολογίας, της επικοινωνιολογίας, του clowning και του θεάτρου δρόμου, θα ξετυλίξουμε τα βασικότερα από τα μυστικά αυτά. Παρακάτω οι εν λόγω πρακτικές αναλύονται σε τέσσερις επί μέρους άξονες. Τον εμφανισιακό, τον επικοινωνιακό, τον άξονα της διευκόλυνσης της ομαδικής δυναμικής και τέλος, αυτόν της δράσης και της αλληλεπίδρασης.

### 6.1. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ

Σύμφωνα με τον Argyle (1998), η εμφάνιση των ανθρώπων είναι η καλύτερη οδός να αυτοπαρουσιάζονται. Η ενδυμασία, τα μαλλιά, το δέρμα του, τα ιδιαίτερα σημάδια του, τα χρώματα που επιλέγει, η μυρωδιά του, το ύψος, το βάρος κλπ., αποτελούν ένα μη λεκτικό κομμάτι της κοινωνικής συμπεριφοράς. Εκπέμπουν μηνύματα που έχουν να κάνουν με την κοινωνική θέση του φορέα του, το επάγγελμά του, με την κατάσταση στην οποία συμμετέχει, με τη σχέση και το ρόλο που έχει στην κατάσταση αυτή, με τη συναισθηματική του κατάσταση, αλλά και με επιμέρους ατομικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του, όπως για παράδειγμα την αποδοχή από μεριάς του των συμβατικών κοινωνικών κανόνων. Οι αισθητικοί κώδικες εμφανίζουν ποικιλία και ευ-μεταβλητότητα, αλλά διαθέτουν και έναν ισχυρό πυρήνα, που δεν απομακρύνεται από το συγκεκριμένο πολιτισμικό πλαίσιο (). Όταν οι

άνθρωποι «σπάνε», τους τρέχοντες αισθητικούς κώδικες κάτι θέλουν να μας «πουν» και στην περίπτωση της εμπύχωσης, οι ψυχαγωγοί έχουν να μας πουν πολλά.

Στην εμπυχωτική διαδικασία, όταν τα παιδιά θα συναντήσουν για πρώτη φορά έναν εμπυχωτή, θα σχηματίσουν μια αρχική εικόνα για εκείνον (Snowberg, 1982). Προτού καν προλάβει να κουνηθεί ή να μιλήσει, η περιέργεια, η χαρά, η έξαψη ακόμα και ο φόβος μπορεί ήδη να διακατέχουν τα παιδιά. Όταν ένας εμπυχωτής συστηθεί σε μια ομάδα, τις περισσότερες φορές θα εμφανίζεται ως ένα «διαφορετικό είδος» ενήλικα σε σχέση με την έννοια που αντιλαμβάνονται τα παιδιά. Ως επί το πλείστον, η διαφορετικότητα αυτή γίνεται αντιληπτή λόγω έντονων εξωτερικών χαρακτηριστικών, τα οποία φέρουν οι εμπυχωτές. Η ενδυμασία, το μακιγιάζ, οι εκφράσεις του προσώπου, η γενικότερη στάση και οι κινήσεις, παραχωρούν μια πρώτη σκιαγράφιση του προφίλ του ανθρώπου που έχουν απέναντί τους τα παιδιά. Αφουγκραζόμενοι την σημαντικότητα της δημιουργίας της πλέον καταλληλότερης για το πρόγραμμά τους εικόνας, οι εμπυχωτές φαίνεται διαχρονικά να δίνουν ιδιαίτερη σημασία τον παράγοντα αυτό. Παρακάτω θα γίνει μια προσπάθεια ανάλυσης των κυριότερων τεχνικών, οι οποίες χρησιμοποιούνται από τους ψυχαγωγούς προκειμένου να καταστήσουν την εικόνα τους εμπυχωτικά λειτουργική.

#### 6.1.1. Η ενδυμασία

Κάθε κωμικός εμπυχωτής, ορίζει την ενδυμασία του σύμφωνα με το ύφος του ρόλου τον οποίο συνειδητά ή όχι, καλείται να ενσαρκώσει. Στα πλαίσια της κωμικότητας, οι συνηθέστερες επιλογές των εμπυχωτών περιλαμβάνουν στοιχεία ασυμφωνίας, όπως τα μεγάλα παπούτσια, τα πολύχρωμα ρούχα, τα σκισμένα, τα ντεμοντέ και τα παράξενα,. Η διαφορετικότητα και η «κατωτερότητα» η οποία παρουσιάζεται σε σχέση με την εκάστοτε κοινωνία, αποτελούν «δοκιμασμένα» και συνάμα ικανότατα στοιχεία, στην ανάπτυξη του γέλιου και στην διευκόλυνση της προσέγγισης και της αποδοχής του εμπυχωτή. Οι πρακτικές αυτές, φαίνεται να χρησιμοποιούνται εδώ και περίπου δύο αιώνες από την εμφάνιση των πρώτων μορφών κλόουν. Στο σημείο αυτό, αξίζει να δούμε τα σημαντικότερα είδη ενδυμασίας – σταθμούς των κωμικών εμπυχωτών, έως και σήμερα σύμφωνα με τον Spreight (1980).

- **Ο κλόουν με το λευκό πρόσωπο** (White face clown), είναι η πρώτη σύγχρονη μορφή του είδους. Φορώντας συντηρητικότερα ρούχα σε σχέση με την κλασική φιγούρα κλόουν που έχουμε όλοι στο μυαλό μας, έδινε ιδιαίτερη έμφαση στο βάψιμο του προσώπου με λευκό χρώμα. Το ύφος του διαφοροποιήθηκε πολλές φορές καθώς αποτελεί την εξέλιξη από τον μεσαιωνικό αρλεκίνο στον πιερότο και από τον γάλλο μίμο στον μεταγενέστερο «λευκό» κλόουν.



**Εικόνα 3. Ο Marcell Marceau**

- **Ο κλόουν Auguste**, πρωτοεμφανίστηκε το 1869 και είναι ο πολύχρωμος κλόουν με τα παρδαλά φανταχτερά ρούχα, τα μεγάλα παπούτσια τη φαλάκρα και το χαμόγελο hot dog. Αποτελεί ίσως την μεγαλύτερη πηγή έμπνευσης στο κομμάτι της ενδυμασίας για τους περισσότερους κωμικούς εμψυχωτές έως και σήμερα. Τα έντονα πουά χρώματα και τα δυσανάλογα μεγέθη της φορεσιάς του αποτελούν χαρακτηριστικές πηγές ασυμφωνίας.



**Εικόνα 4. Ο Lou Jacobs**

- **Ο «αλητάκος» κλόουν**, (tramp ή hobo clown) εμφανίστηκε περίπου 5 χρόνια αργότερα αντιπροσωπεύοντας μια σχεδόν απρόσιτη και απόμακρη ανθρώπινη μορφή για πολλούς, τον ρακένδυτο μέθυσο αλητάκο του δρόμου. Τα ρούχα του ήταν κυρίως κουρέλια και στη φορεσιά του υπήρχαν πολλά χαρακτηριστικά όπως το βάψιμο ή τα δυσανάλογα μεγέθη αντικειμένων, τα οποία του προσέδιδαν την κωμική χροιά που



**Εικόνα 5. Ο Emmett Kelly**

απέπνεε.

Σήμερα ωστόσο, οι μοντέρνοι κωμικοί εμπυχωτές φαίνονται να αντιγράφουν, να παραποιούν και να εξελίσσουν την κληρονομιά του παρελθόντος. Τα τελευταία χρόνια, πέρα από τα δεδομένα πρότυπα, παρουσιάζεται ένα νέο κίνημα κωμικών εμπυχωτών. Οι άνθρωποι αυτοί, διατηρούν την προσωπική τους μοντέρνα καθημερινή εμφάνιση ενισχύοντάς την με λεπτομέρειες οι οποίες θεωρούν πως θα κάνουν τη διαφορά. Απλές πινελιές όπως μια κόκκινη μύτη ή ένα ζευγάρι πολύχρωμες τιράντες είναι ικανά να προσδώσουν σε έναν ψυχαγωγό τον τόνο της διαφορετικότητας. Η πρακτική αυτή της κοινής εμφάνισης χρησιμοποιείται για δύο λόγους. Αφενός ο ψυχαγωγός φαίνεται περισσότερο ανθρώπινος, και αφετέρου δείχνει ότι συμβαδίζει με τον παιδικό τρόπο ζωής. Για παράδειγμα, ορισμένα παιδιά των μεγαλύτερων τάξεων του δημοτικού ίσως να προτιμούν περισσότερο ένα ζευγάρι παπούτσια Circa, από τα κλασικά μεγάλα του κλόουν.



Εικόνα 6. Ο μοντέρνος «καθημερινός» κωμικός εμπυχωτής

Προχωρώντας παρακάτω, κρίνεται ιδιαίτερα σκόπιμο να εξετάσουμε τα κύρια χαρακτηριστικά μιας λειτουργικής εμπυχωτικά ενδυμασίας. Όπως γίνεται αντιληπτό, δεν θα μπορούσε να περιγραφεί κάποιος συνδυασμός ως ο πλέον ιδανικός.



Ο κάθε ψυχαγωγός εκπέμπει μέσω της στολής του και ένα κομμάτι από το ταμπεραμέντο του. Άλλοι προτιμούν τα σκούρα, άλλοι τα απαλά και άλλοι τα παρδαλά χρώματα. Ωστόσο κάθε είδος ενδυμασίας θα πρέπει να είναι άνετο και βολικό σ' αυτόν που το φοράει. Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε εμφάνισης είναι το κλειδί που κάνει τον κάθε performer διαφορετικό. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, πολλοί σύγχρονοι κωμικοί εμπυχωτές εκσυγχρονίζουν την κλασική εικόνα του κλόουν με νεωτεριστικά στοιχεία της φαντασίας, των



Εικόνα 7. Εκσυγχρονισμένη κωμική εμπυχωτρία

τεχνών ή.. της ντουλάπας τους! Μικρά αντικείμενα όπως λουλούδια, ζωάκια, μπιγλιμπιδία, αντικείμενα που παράγουν θόρυβο κλπ., ενισχύουν την εικόνα του εμπυχωτή και υπόσχονται απρόβλεπτα πράγματα για τη συνέχεια. Επιπρόσθετα, κάθε στολή έχει και τα μυστικά της. Διαφόρων ειδών τσέπες, φανερές και μη, χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση τρικ, την αποθήκευση μπαλονιών κατασκευής καθώς και άλλων αντικειμένων τα οποία θα χρειαστούν στο πρόγραμμα.

#### 6.1.2. Το βάψιμο του προσώπου

Η χρήση του μακιγιάζ αποτελεί μια τεχνική η οποία μπορεί να παραμορφώσει, να βελτιώσει ή ακόμα και να αλλάξει την συνολική εικόνα ενός εμπυχωτή. Μια εμπυχωτρία ντυμένη νεράιδα θα ήταν ελλιπής χωρίς το ανάλογο μακιγιάζ. Το ίδιο και ένας κλόουν με έντονο μαύρο μούσι όταν πρόκειται να επισκεφτεί μια ομάδα παιδιών σε ένα νηπιαγωγείο. Ένα ελαφρύ ροζ στα μάγουλα ή μια έντονη κόκκινη μύτη πιθανόν να εξαλείψουν το αίσθημα του φόβου σε κάποια παιδιά. Σύμφωνα με τον Piaget, τα παιδιά του δημοτικού κατανοούν ότι οι ιδιότητες ενός προσώπου θα παραμείνουν ίδιες ακόμη και όταν άλλες, επιφανειακές αλλοιωθούν. Με βάση τα παραπάνω, γίνεται αντιληπτό πως το μακιγιάζ μπορεί να βοηθήσει έναν εμπυχωτή να υιοθετήσει το ύφος του «διαφορετικού» ενήλικα το οποίο επιδιώκεται. Ένα

διαφορετικό προσωπείο, μπορεί να αποτελέσει αφενός μια ενδιαφέρουσα πηγή περιέργειας για τα παιδιά και αφετέρου την απόδραση από την καθημερινότητα για τον ίδιο τον ψυχαγωγό.

Προκειμένου να βελτιωθεί η τεχνική κάποιου στο βάψιμο του προσώπου, κρίνεται σκόπιμο να



Εικόνα 8. Το μακιγιάζ του εμψυχωτή

προσχεδιάσει αρχικά το σχέδιο που φαντάζεται κι έπειτα να το επιχειρήσει μερικές φορές μπροστά από τον καθρέφτη του. Επίσης, σε περιπτώσεις προγραμμάτων όπου η εφίδρωση είναι αναπόφευκτη, το μακιγιάζ θα πρέπει να είναι αδιάβροχο. Τέλος, σημειώνεται ότι μια παραποίηση της αληθινής εικόνας του προσώπου, θα πρέπει να είναι προέκταση της ενδυμασίας και να μην αποκρύπτει τις βασικές εκφράσεις του (Towsen, 1976).

### 6.1.3. Η στάση

Η εικόνα που παρουσιάζει ο κάθε εμψυχωτής δεν αποτελείται μόνο από την ενδυμασία και το μακιγιάζ, Το τρίπτυχο συμπληρώνεται και από τη στάση του



Εικόνα 9. Μια μορφή στάσης ενός "ενοχλημένου" εμψυχωτή

ανάμεσα στην ομάδα.. Η στάση δεν ορίζεται μόνο από την ορατή τοποθέτηση του ψυχαγωγού ανάμεσα στην ομάδα, αλλά και από την ψυχολογική. Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή, (2002) η σύνδεση του σώματος και των συγκινήσεων με το σύνολο των ψυχικών λειτουργιών επιτρέπει την έκφραση του συνολικού βιώματος της ψυχοσωματικής εμπειρίας. Το σώμα και οι συγκινήσεις είναι πανταχού παρόντα ενώ εκφράζονται, μιλούν και προδίδουν τη βαθύτερη ανάγκη και επιθυμία. Από την πρώτη προσέγγιση μέχρι και το κλείσιμο της ομάδας, η στάση

συμπληρώνει, συνοδεύει και ενισχύει την εικόνα του εμπυχωτή. Για παράδειγμα, ένας εμπυχωτής ο οποίος υποδύεται το ξωτικό δεν μπορεί να κρατάει απόσταση από τα παιδιά, ούτε να παραλείψει να κάνει κάποιες άγνωστες «κατεργαριές» οι οποίες αναμένονται από την ομάδα. Στην κωμική εμπύχωση οι ψυχαγωγοί συνηθίζουν να κρατούν διάφορες στάσεις όπως για παράδειγμα το πειραχτήρι, τον σκουντούφλη, τον ενοχλημένο, η μια εμφανής στάση που μιλάει βουβά λέγοντας: «τώρα θα σας δείξω εγώ...». Κάθε μια από τις παραπάνω στάσεις αποτελεί και μια ξεχωριστή τεχνική η οποία μπορεί να αναλυθεί σε τέσσερις συνιστώσες: την σωματική απόσταση, την σωματική επικοινωνία και την ψυχολογική απόσταση και επικοινωνία.

Στις αποστάσεις που κρατούν μεταξύ τους οι άνθρωποι καθρεφτίζεται το είδος της σχέσης τους. Η σωματική απόσταση από τα παιδιά είναι το πρώτο σκέλος ανάλυσης του παράγοντα στάση. Η θέση που επιλέγει ο ψυχαγωγός και η απόσταση που κρατάει από τα παιδιά σηματοδοτούν το ρόλο που θέλει να έχει στην ομάδα και τη σχέση που θέλει να αναπτύξει με τα παιδιά. Η σωματική τοποθέτηση αυτή, προμηνύει από την αρχή τις διαθέσεις του και σχεδόν σκιαγραφεί την προσωπικότητα του ρόλου που ενσαρκώνει. Ο εμπυχωτής που κάθεται στο ίδιο επίπεδο με τα παιδιά και κοντά τους ή ανάμεσά τους, αντιμετωπίζει τα παιδιά ως ισάξια και ισότιμα μέλη της αλληλεπιδραστικής σχέσης. Δημιουργεί αισθήματα δημοκρατικότητας και ισονομίας, και ενεργοποιεί τη συμμετοχή και την επικοινωνία. Μια θέση πιο απόμακρη από τα παιδιά, αντανακλά μια ηγεμονική διάθεση και μια τάση επιβολής και κυριαρχίας (Πρεβεζάνου 2009).

Στα κοινά ομαδικά οργανωμένα ή μη παιχνίδια, συνήθως οι ψυχαγωγοί προσεγγίζουν πολύ τα παιδιά για να τα ενθαρρύνουν, να τα ξεσηκώσουν και να τα βοηθήσουν. Αντίθετα στα μεγάλα παιχνίδια όπου η δικαιοσύνη είναι το κύριο μέλημα, ένας «πειρατής-ψυχαγωγός» θα εξηγήσει τους κανόνες του κρυμμένου θησαυρού στην ομάδα κρατώντας μια μετριασμένη και δίκαιη στάση - απόσταση απέναντι σε κάθε μέλος της ομάδας ξεχωριστά. Η παραπάνω συνιστώσα ενδυναμώνεται και από τις σωματικές κινήσεις, τις γκριμάτσες ή το χοροπηδητό. Στα πλαίσια της σωματικής επικοινωνίας, η οποία θα αναλυθεί εκτενέστερα παρακάτω, θα εντρυφήσουμε περισσότερο σε ακριβείς κινήσεις και τεχνικές που μεγιστοποιούν το επικοινωνιακό αποτέλεσμα.

Όπως προαναφέρθηκε ωστόσο, η στάση αποτελείται και από ψυχικούς παράγοντες όπως η ψυχολογική απόσταση. Ένας παιδικός ψυχαγωγός θα πρέπει να μπορεί να έρθει πολύ κοντά στα παιδιά. Με τον τρόπο αυτό, τα παιδιά με τη σειρά

τους, θα πρέπει πέρα από το να βλέπουν, συνάμα να αισθάνονται ότι θέλω τους παραλληλίζονται με το συγκεκριμένο άτομο. Όταν ένας ψυχαγωγός είναι ψυχικά απόμακρος, τα παιδιά θα το καταλάβουν. Για παράδειγμα όταν δεν συγκρατεί ονόματα ή δίνει κάποιες στημένες απαντήσεις οι οποίες δεν καλύπτουν τα ερωτήματα των παιδιών, η απόσταση αυτή διευρύνεται. Οι ψυχολογικές προεκτάσεις τις στάσεις αποτελούνται από μια δέσμη πολλών παραγόντων η οποία θα μελετηθεί παρακάτω στα πεδία των ομαδικών και των επικοινωνιακών τεχνικών.

## **6.2. ΟΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ**

Ο καθένας μας διαθέτει ένα σύστημα από αντιλήψεις, με βάση το οποίο καταλαβαίνει την πραγματικότητα. Αυτό το σύστημα βασίζεται, με την σειρά του, στις προηγούμενες εμπειρίες μας (προσωπικές, κοινωνικές, επαγγελματικές) στην παιδεία και στην ευρύτερη καλλιέργειά μας, αλλά και στην τωρινή διάθεση, στις ανάγκες και στις προσδοκίες μας. Έτσι, κάθε άνθρωπος βρίσκει την ισορροπία του, με τον δικό του ιδιαίτερο τρόπο, μέσα στην περίπλοκη πραγματικότητα που τον περιβάλλει και η οποία, χωρίς τον μηχανισμό που περιγράφηκε, θα μετατρέποταν σε χάος.

Τα φαινόμενα της επικοινωνίας και η σημασία τους για την προσωπική και την κοινωνική ζωή σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), έχουν ευρύτατα μελετηθεί και αναγνωρίζεται ο καθοριστικός τους ρόλος. Δίχως την επικοινωνία όχι μόνον δεν είναι δυνατόν να υπάρξουν οργανωμένες ομάδες και κοινωνικοί σχηματισμοί, αλλά και η ίδια η ύπαρξη και η διαμόρφωση του κάθε ατόμου. Στις μικρές ομάδες τα επικοινωνιακά φαινόμενα αποκτούν ιδιαίτερη σημασία διότι αποτελούν προϋπόθεση ύπαρξης και λειτουργίας της ομάδας. Κύριο χαρακτηριστικό εδώ είναι η δυνατότητα της άμεσης επικοινωνίας των μελών μεταξύ τους. Με την σύσταση μιας ομάδας δημιουργείται ένα κύκλωμα μεταφοράς πληροφοριών και παράλληλα ένα κύκλωμα λήψης αποφάσεων. Τα κυκλώματα αυτά διαφέρουν από ομάδα σε ομάδα, καθώς ο τύπος του εκάστοτε επικοινωνιακού κυκλώματος, είναι ο βασικός δείκτης του τρόπου λειτουργίας της. Με τον τρόπο αυτό γίνεται αντιληπτό ότι η θέση που κατέχει το κάθε παιδί μέσα σε ένα κύκλωμα επικοινωνίας, έχει αποφασιστική σημασία.

Η μορφή του επικοινωνιακού κυκλώματος επηρεάζει επίσης και τη συμπεριφορά των μελών της ομάδας. Παράγοντες όπως ο ανταγωνισμός, οι προσωπικές ανάγκες, η γειννίαση, ο βαθμός ομογένειας, η δημιουργικότητα ή το

μέγεθος της ομάδας ρυθμίζουν σημαντικά την αποτελεσματικότητα και την κυκλοφορία της πληροφορίας (Μπακιρτζής, 2006). Για την διευκόλυνση της πληροφοριακής ροής, χαρακτηριστικός θεωρείται ο ρόλος του εμψυχωτή ως «play maker». Ο ίδιος, με τεχνικές λεκτικού τύπου και μη, περιστρέφει μέσα στην ομάδα πέραν από τις πληροφορίες, την δυναμική και το ενεργειακό ρεύμα, τα οποία θα επηρεάσουν τόσο τη διάθεση, όσο και τη συναισθηματική κατάσταση της ομάδας. Παρακάτω θα εξετάσουμε αναλυτικά τις τεχνικές αυτές.

### 6.2.1. Η φωνή

Ένα από τα πιο σημαντικά μέσα στην αποστολή ενός επικοινωνιακού μηνύματος είναι η φωνή. Ο χειρισμός της δεν αναφέρεται απλά στο περιεχόμενο των εξερχόμενων πληροφοριών, αλλά και στον τρόπο που αυτές εκπέμπονται. Σημαντικό χαρακτηριστικό της λεκτικής επικοινωνίας είναι η παραγλωσσική επικοινωνία, η οποία αφορά στον τρόπο με το οποίο χρωματίζεται ο λόγος, προκειμένου να επιτευχθεί η επικοινωνία. Τα βασικά χαρακτηριστικά της παραγλωσσικής επικοινωνίας είναι: ο τόνος (το ύφος), η ένταση και η ποιότητα (η χροιά) της φωνής καθώς και ο ρυθμός του λόγου. Για παράδειγμα, οι άνθρωποι τείνουν να μιλούν απαλά και σε χαμηλό τόνο όταν θέλουν να είναι τρυφεροί, ενώ μιλούν δυνατά όταν θέλουν να ακουστούν μακριά ή όταν είναι νευριασμένοι (Δημητριάδης & Μιχιώτης, 2007). Το να μειώνει ή να υψώνει κανείς τον τόνο της φωνής, το να μιλά παράξενα, γλυκά, με δέος, θυμωμένα, ψιθυριστά ή με παύσεις αδιαμφισβήτητα αποτελούν τεχνικές οι οποίες μαγνητίζουν την προσοχή της ομάδας. Όπως η μουσική θα ακουγόταν επίπεδη χωρίς τη δυναμική του «παιξίματος» της φωνής, έτσι και τα εξερχόμενα προς την ομάδα μηνύματα ακούγονται βαρετά όταν τα αποστέλλει κάποιος χωρίς να τα βαφτίσει στην πύρινη αυτή δυναμική (Wilde, 2006). Η αποτελεσματικότερα στην επικοινωνία μέσα σε κάθε ομάδα ψυχαγωγίας, ξεκλειδώνεται μόνο εάν ο εμψυχωτής βρει τον κατάλληλο συνδυασμό των παραπάνω παραγόντων. Η ηλικία, το νοητικό επίπεδο και οι ανάγκες των μελών κάθε ομάδας, είναι οι συνιστώσες οι οποίες θα επηρεάσουν τις τεχνικές της εμψυχωτικής επικοινωνίας. Ωστόσο, δεδομένου ότι η παραποίηση της φωνής πραγματοποιείται έχοντας πάντα κάποιον στόχο, δεν πρέπει να παραλείψουμε τον παράγοντα του χρονισμού. Ο σωστός χρονισμός, αποτελεί την τέχνη της έκφρασης των λέξεων, των φράσεων και των προτάσεων σε ένα εναλλασσόμενο ή πολύμορφο ρυθμό, με

κυμαινόμενη έμφαση στο κάθε θέμα προκειμένου να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα στην πλήρη κατάκτηση της πληροφορίας (Wilde, 2006).

Στην ηλικία των παιδιών του δημοτικού ο τρόπος του χειρισμού της φωνής εναλλάσσεται κατά περίπτωση. Οι περισσότεροι εμψυχωτές ξέρουν, ή θα έπρεπε να ξέρουν, ότι είναι ανώφελο να φωνάζει κανείς για να σταματήσει η φασαρία, ή να μιλά κανείς πιο δυνατά από κάποιο παιδί που επιτίθεται. Η ομάδα λειτουργεί με μιμητισμό σε σχέση με τον εμψυχωτή. Το να φωνάζει κανείς σε τέτοιου είδους περιπτώσεις, έχει ως μοναδική συνέπεια την αύξηση του θορύβου και την κατάληξη σε πλήρη αναστάτωση. Κατά συνέπεια, όταν δημιουργηθεί βόη, αρκεί να χαμηλώσει κανείς προοδευτικά τη φωνή ή και να σωπάσει, για να αφομοιωθεί η ομάδα και να σταματήσει ο θόρυβος (Courau, 2000).

Αντίθετα, όταν κάποιο παιδί πάει να τα παρατήσει ή αισθάνεται αμήχανα, ο εμπλουτισμός της φωνής με έναν περισσότερο χρώμα ίσως αποτελέσει τη λύση. Η παραμόρφωση του τόνου, το τράβηγμα των λέξεων, αυξομείωση της έντασης ή κάποια επιτηδευμένα λάθη χρησιμοποιούνται σε αρκετές περιπτώσεις επιδιώκοντας:

- ✓ Την αύξηση της πειστικότητας κατά το εξερχόμενο μήνυμα
- ✓ Τον παραλληλισμό των συναισθημάτων όλης της ομάδας
- ✓ Την επίλυση μιας σύγκρουσης
- ✓ Την ενθάρρυνση ενός ή περισσότερων παιδιών όπου το βάζουν κάτω
- ✓ Την εγρήγορση στα πλαίσια του στενέματος των χρονικών περιθωρίων
- ✓ Την αύξηση του θάρρους
- ✓ Την παρακίνηση για συμμετοχή σε κάποια δραστηριότητα ή παιχνίδι
- ✓ Την ανάπτυξη ενός εύθυμου κλίματος μέσω του γέλιου
- ✓ Την αύξηση των ομαδικών ή των ατομικών προσπαθειών
- ✓ Την ελάττωση του φόβου, του άγχους ή της απροθυμίας
- ✓ Την αποφυγή παρεκτροπών.

### **6.2.2. Η εμψυχωτική επικοινωνία**

Ο τρόπος που εμψυχώνει ένας εμψυχωτής μια ομάδα είναι μοναδικός και ανεπανάληπτος. Δεν πρόκειται για την τυποποιημένη μορφή μιας τεχνικής, αλλά για την τέχνη της εμψύχωσης των ομάδων (Μπακιρτζής, 2006). Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η εμψύχωση είναι αναπόσπαστη με την παιδαγωγική. Κατά συνέπεια,

εκείνο που ενδιαφέρει να προσεχθεί ως βασικό χαρακτηριστικό της παιδαγωγικής που απλά σκιαγραφείται εδώ, είναι τα θέματα και οι προτάσεις των δραστηριοτήτων, να διαμορφώνονται μέσα από τα ενδιαφέροντα και τα αιτήματα των συμμετεχόντων. Η επικοινωνία μεταξύ εμψυχωτή και παιδιών είναι καθοριστικότερη τόσο στην αρχή, όπου η ομάδα από κοινού θα αποφασίσει για το τι θέλει να γίνει, όσο και κατά τη διάρκεια του προγράμματος, όπου νέες ιδέες και προτάσεις θα αναδυθούν. Οι εμψυχωτές, συμμετέχουν με τις γνώσεις, την εμπειρία και τις προτάσεις τους στον προγραμματισμό και στους στόχους που θέτουν, όχι για να τους επιβάλλουν, αλλά για να τους θέσουν στη διάθεση της ομάδας (Μπακιρτζής, 2008).

Σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (1998), η παιδαγωγική της βιωματικής εμπειρίας, στα πλαίσια της οποίας η εμψύχωση κατέχει εξέχοντα ρόλο, ορίζεται με το τρίπτυχο *ακούω - προτείνω - συνοδεύω*. Συγκεκριμένα αναφέρεται ότι ο εμψυχωτής θα πρέπει να:

- **Ακούει** τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών και γενικότερα του καθένα ως προς τον οποίο επιθυμεί ή καλείται να εμψυχώσει.
- **Προτείνει**, και να μην επιβάλλει αυτό που κατά την άποψη και την κρίση του απαντά στα αιτήματα, ανάγκες και επιθυμίες σε συνδυασμό με αυτά που προβλέπει ότι θα χρειαστούν μελλοντικά και που τα παιδιά από μόνα τους, δεν θα έρχονταν σε επαφή
- **Συνοδεύει** συν-πάσχοντας με γνησιότητα, εν-συναίσθηση, ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή και εσωτερική θέληση, έννοιες οι οποίες θα αναλυθούν εκτενέστερα παρακάτω.

Η θεωρήσεις αυτές, συνιστούν τα βασικότερα μεθοδολογικά σημεία αναφοράς της συγκεκριμένης πρακτικής η οποία λαμβάνει υπόψη τις βασικές διαστάσεις που την χαρακτηρίζουν ακριβώς, ως βιωματική. Αφενός μέσω των δραστηριοτήτων, η αξιολογητική εμπειρία με συγκινησιακό υπόβαθρο θα δημιουργήσει κίνητρα, επιθυμίες και ενδιαφέροντα. Αφετέρου, μπορεί να αποτελέσει μια θετική απάντηση σε ανάγκες, επιθυμίες και ενδιαφέροντα, τα οποία και αναγνωρίζονται από τον μαθητή ως δικά του.

Αν εξαιρούσαμε την εκπαιδευτική και την αθλητική επικοινωνία, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως η εμψυχωτική, διαφέρει σε σχέση με κάθε άλλη

μορφή. Όταν η ομάδα θα «δεθεί», η επικοινωνία με τον εμπυχωτή κρίνεται σκόπιμο να γίνει οριζόντια ή καθετοποιημένη οριζόντια (Simpson, 1959). Τα παιδιά πολλές φορές συνειδητοποιούν η θέλουν να συνειδητοποιούν πως ο ψυχαγωγός τους είναι ένα παιδί το οποίο έχει εγκλωβιστεί στο σώμα του ενήλικα που έχουν μπροστά τους. Έχουν ανάγκη να του συμπεριφέρονται σαν ίδιο, όμως σέβονται το γεγονός πως είναι εμπειρικά μεγαλύτερος. Όπως και σ' ένα άτυπο αγώνα ποδοσφαίρου σε μια αλάνα, έτσι και στην δομημένη εμπύχωση, το μεγαλύτερο «σοφό παιδί» έχει συνήθως τον πρώτο λόγο στην τήρηση των κανόνων και στην ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού. Στην περίπτωση της κωμικής εμπύχωσης, το σοφό αυτό παιδί, είναι ο ψυχαγωγός. Αυτός είναι το πρόσωπο που θα φωνάζει «Πάμε γερά» αν η ομάδα δεχθεί γκολ, αυτός θα κοιτάξει τον τερματοφύλακα στα μάτια λέγοντας του «δεν πειράζει παιχταρά μου» και αυτός θα κάνει την ομάδα ένα κουβάρι όταν αυτή ισοφαρίσει. Κατά συνέπεια, η εμπυχωτική επικοινωνία επικαλύπτει μια δέσμη από συνιστώσες οι οποίες περιλαμβάνουν:

- ▶ **Την δημιουργία ενός κλίματος ευφορίας.** Τα παιδιά θα συνεχίσουν να συμμετέχουν σε μια ομάδα όταν συνειδητοποιήσουν ότι «περνάνε καλά». Για τις ηλικίες του δημοτικού, αυτό σημαίνει κυρίως γέλιο, παιχνίδι και αποδοχή. Η επικοινωνιακή προσέγγιση εδώ θα πρέπει να δανείζεται στοιχεία από γνωστές στα παιδιά εικόνες και βιώματα όπως το οικείο περιβάλλον της αγάπης ή οι πρακτικές δημοφιλών κινουμένων σχεδίων «*Εμυ φίλε, είσαι ατσσσίδαζζζζ!!*».
- ▶ **Την ανάπτυξη και τη διατήρηση του ηθικού ατομικά και ομαδικά.** Όταν τα παιδιά χρειαστούν βοήθεια για να αναπτύξουν το ηθικό τους, η επικοινωνία αποκτά δυναμική, ο τόνος της φωνής ανεβαίνει και φράσεις του τύπου: «*Πάμε, Έτοιμοι? μασάει η κατσίκα ταραμά?, έλα, έλα και το 'φαγες κι' αυτό κ.α.*», δυναμιτίζουν και διατηρούν το κλίμα
- ▶ **Την παρότρυνση και την παρακίνηση.** Όταν θέλουμε να παροτρύνουμε την ομάδα ή κάποιο παιδί, θα πρέπει η προσέγγιση μας να προσανατολίζεται στον στόχο, στο τι μπορεί να κερδίσει το παιδί μέσω της συμμετοχής του καθώς και τη σπουδαιότητα της προσπάθειας του «*Έλα τώρα που δεν μπορείς, εδώ το έκανε και η γιαγιά μου πριν ένα εκατομμύριο χιλιάδες χρόνια*».
- ▶ **Την συνεχή ενίσχυση του αισθήματος του «ανήκειν» για όλα τα μέλη της ομάδας.** Ένα παιδί δεν πρέπει ποτέ να νιώσει ως αποδιοπομπαίος τράγος. Για



τον λόγο αυτό επικοινωνιακά θα πρέπει να προσανατολιζόμαστε συνήθως προς ολόκληρη την ομάδα, προκειμένου να αναπτυχθεί το αίσθημα της συλλογικότητας και όχι της ατομικότητας (*Πλήρωμα στις θέσεις σας! Πιαστείτε σφιχτά.. Φύγαμε!*).

- ▶ **Την αποφυγή και την επίλυση των συγκρούσεων.** Το λεπτό αυτό ζήτημα, επιλύεται είτε με ομαδική συζήτηση αν υπάρχει χρόνος ή χρησιμοποιώντας το πανίσχυρο εργαλείο του χιούμορ. (*Σε είπε κότα? Κάτσε να βρω τη νυφίτσα που κλάνει και θα του δείξω εγώ!*)

### 6.2.3. Η κωμική επικοινωνία

Η τέχνη του να επικοινωνεί κανείς με κωμικό τρόπο ή να διηγείται ξεκαρδιστικά ανέκδοτα, σύμφωνα με τον Wilde (2006), στηρίζεται σε μια σειρά από τεχνικές οι οποίες μπορούν να κατακτηθούν από τον οποιονδήποτε. Ο ίδιος υποστηρίζει πως η κωμικότητα είναι κάτι σαν τη χειροτεχνία. Οι περισσότεροι κωμικοί, ξεκίνησαν να οικοδομούν τις τεχνικές τους δανειζόμενοι στοιχεία από τους βετεράνους του είδους όπου, είτε τα διαιώνισαν, είτε τα εξέλιξαν. Στην κωμική επικοινωνία δεν έχει τόσο σημασία στο τι θα πει κανείς, αλλά στον τρόπο με τον οποίο θα το πει. Παρακάτω θα συναντήσουμε τις κυριότερες από τις τεχνικές οι οποίες εκούσια ή ακούσια χρησιμοποιούνται από τους επαγγελματίες του είδους.

Ο τρόπος απόδοσης ενός αστείου, αποτελεί την πρώτη τεχνική η οποία προϋποθέτει τη χρήση του καταλληλότερου με την εκάστοτε περίπτωση στυλ, προκειμένου αυτό, να καταστεί αυθεντικό, πειστικό και διασκεδαστικό. Ένα κοινό ή μια ομάδα ανθρώπων, θα κερδηθεί και θα σαηγευτεί αρχικά από τον τόνο με τον οποίο θα εκφραστεί ένα κωμικό ευφυολόγημα. Εφόσον αυτό επιτευχθεί, κάθε επόμενη λέξη ή φράση, θα αναμένεται με ανυπομονησία. Στις περισσότερες περιπτώσεις, η ύπαρξη και μόνο του εμψυχωτή ανάμεσα σε μια ομάδα, προσδίδει στο κοινό ένας ασφαλές αίσθημα το οποίο υπόσχεται ότι όχι απλά δεν υπάρχει περίπτωση ψυχολογικής απειλής, αλλά προμηνύει ευημερία, γέλιο και διασκέδαση. Με τον τρόπο αυτό, ο ψυχαγωγός παίρνει τον ρόλο του πρωταγωνιστή μιας ταινίας ή του playmaker σε μια ομάδα μπάσκετ. Ένα ισχυρό και συνάμα δυναμικό στυλ από έναν εμψυχωτή αποπνέει την απαραίτητη εμπιστοσύνη στην ομάδα η οποία πρόκειται να εμψυχωθεί.

Ο ψυχαγωγός θα πρέπει να αποπνέει ότι η κωμικότητά του εκφράζεται αυθόρμητα και φυσικά. Η αληθινή εκφορά ενός αστείου με ενθουσιασμό θα μεταδοθεί αδιαμφισβήτητα στην ομάδα. Μια παθιασμένη συζήτηση φανερώνει την αληθινή υπόσταση στο εξερχόμενο μήνυμα. Είναι πολύ διαφορετικό να πει κανείς «Ακούστε τι έπαθα καθώς ερχόμουν» και πολύ διαφορετικό να βάλει τον συνομιλητή του μέσα στο συμβάν, κάνοντάς τον να το ζήσει. Ο Wilde (2006) αναφέρει ότι δεν πρέπει επίσης, με κανέναν τρόπο να υποδεικνύουμε στην ομάδα τότε να γελάσει. Έτσι γίνεται κατανοητό πως το να γελάμε οι ίδιοι με τα δικά μας αστεία, είναι ανώφελο.

Στα πλαίσια της κωμικής εμπύχωσης σύμφωνα με τον Stolzenberg (1982), το ύφος της κωμικής επικοινωνίας ορίζεται από τρεις βασικούς παράγοντες, οι οποίοι είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κάθε ομάδας, ο σκοπός χρήσης της κωμικότητας και το είδος του εξερχόμενου μηνύματος.

Ως **ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της κάθε ομάδας**, νοούνται κυρίως η ηλικία, το νοητικό επίπεδο, ο αριθμός των μελών, καθώς επίσης και το εκπαιδευτικό και κοινωνικό τους υπόβαθρο. Πάντα, θα πρέπει η κωμικότητα να εκφράζεται παράλληλα με τις ιδιαίτερες ανάγκες και απαιτήσεις της κάθε ομάδας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, η ομάδα είναι δυνατόν να αποτελείται από ΑΜΕΑ ή από άρρωστα παιδιά. Το γεγονός αυτό, προσδίδει έναν παραπάνω λόγο στον φιλτράρισμα και τον επαναπροσδιορισμό των κωμικών μηνυμάτων τα οποία θα αποστέλλουμε.

**Ο σκοπός της χρήσης της κωμικότητας.** Η κωμικότητα αποτελεί ένα εξαιρετο επικοινωνιακό μέσο, ωστόσο υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες η επιλογή της είναι κάθε άλλο παρά θεμιτή. Συγκεκριμένα η χρήση της πρακτικής αυτής ενδείκνυται όταν θέλουμε να παρουσιάσουμε κάτι με χιουμοριστικό τρόπο, όταν θέλουμε να διακωμωδήσουμε κάποιο συμβάν και φυσικά, όταν θα πρέπει να παρέμβουμε για κάποιο σημαντικό ζήτημα στην ομάδα. Αντίθετα, η κωμικότητα θα πρέπει να αποφεύγεται όταν έχει προκληθεί μια σοβαρή ή επικίνδυνη κατάσταση. Τα παιδιά του δημοτικού, αντιλαμβάνονται τον κόσμο διαφορετικότερα από εμάς. Για τον λόγο αυτό, πολλές φορές οι ενήλικες δεν μπορούμε να τα καταλάβουμε την σημαντικότητα κάποιων καταστάσεων από τα μάτια των παιδιών. Για παράδειγμα, όταν ένα παιδί διαμαρτυρηθεί ότι κάποιο άλλο του πήρε τη θέση, το παιδί διακατέχεται από ένα αίσθημα κτητικότητας. Η παρέμβαση του τύπου «*Γιατί, καλέ είναι δικιά σου, από το σπίτι σου την έφερες;*» θα φέρει αποτελέσματα μόνο σε

περιπτώσεις όπου η ομάδα αποπνέεται από ένα θετικό κλίμα ομαδικότητας και αλληλεγγύης.

**Το είδος του εξερχόμενου μηνύματος.** Σε κάθε περίπτωση ο εμπυχωτής κρίνεται σκόπιμο να «ζυγίζει» αυτό που θέλει να εκφράσει και να το επιτυγχάνει χρησιμοποιώντας τον καταλληλότερο συνδυασμό δράσης και επικοινωνίας. Όταν για παράδειγμα εξηγούμε τους κανόνες ενός παιχνιδιού, δεν μπορούμε ταυτόχρονα να κουνάμε επιδεικτικά τα τεράστια παπούτσια μας, γιατί η προσοχή της ομάδας θα επικεντρωθεί εκεί και όχι στο περιεχόμενο του μηνύματος. Κάποια πράγματα λέγονται με το στόμα, άλλα με τα μάτια, άλλα με τη στάση και άλλα με τη συμπεριφορά..

#### **6.2.4. Η επιχειρηματολογία**

Τα παιδιά, αναμένουν από τον εμπυχωτή, πέρα από το να είναι καλός στην επικοινωνία, να δεσμεύεται, να απαντά και να αποδεικνύει τους λόγους οι οποίοι τον κάνουν έναν ιδιαίτερο άνθρωπο, έναν εμπυχωτή. Για τον λόγο αυτό, ο τελευταίος σε πολλές περιπτώσεις θα βρεθεί στην ανάγκη της επιχειρηματολογίας απέναντι στα παιδιά. Ιδιαίτερα όταν η ομάδα θα προτείνει κάτι παράτολμο, επικίνδυνο, μη εφικτό ή κάτι το οποίο θα προσβάλλει την αξιοπρέπεια τρίτων, η παρέμβαση κρίνεται αναπόφευκτη. Παρακάτω θα δούμε ορισμένες απλές τεχνικές οι οποίες συνδράμουν ουσιαστικά στην κατεύθυνση αυτή.

Το να επιχειρηματολογεί κανείς, προϋποθέτει αρχικά την πλήρη κατανόηση των λεγομένων του άλλου και το μέσο προς αυτήν την κατεύθυνση, είναι η εμβάθυνση και οι ερωτήσεις. Σε κάθε περίπτωση, ένας εμπυχωτής θα πρέπει αρχικά να προσέχει το λεξιλόγιό του. Πάνω στην πίεση του προγράμματος, μια απότομη μονολεκτική απάντηση του τύπου «όχι», υψώνει αυτόματα έναν φραγμό ανάμεσα στους δύο συνομιλητές και αναπτύσσει από μιμητισμό μια έντονη τάση αντίδρασης σε ένα ή περισσότερα μέλη της ομάδας. Ορισμένοι ακατάλληλοι όροι ή κάποιες φορτισμένες λέξεις, μπορεί να δημιουργήσουν ένα είδος έκρηξης στον συνομιλητή, να αναπτύξουν ένα κλίμα επιθετικότητας ή να σπείρουν την ανησυχία στην ομάδα: π.χ. οι πολύ γενικόλογoi όροι (πάντα, ποτέ, όλοι) ή οι αυταρχικοί όροι (πρέπει, αυτό δεν γίνεται, οφείλουμε) κλπ. (Courau, 2000).

Προχωρώντας, θα συναντήσουμε την τεχνική της θετικής τοποθέτησης σε νέο πλαίσιο. Πράγματι, οι περισσότερες κριτικές ή αντιρρήσεις που θα διατυπώσουν τα

παιδιά, αποτελούν την επιθετική έκφραση των αντιστάσεών τους στην αλλαγή. Στην ουσία, πρόκειται για μια αδέξια διατύπωση διευκρινιστικών ερωτήσεων και ζήτηση ενημέρωσης, για την ανάγκη κάποιου να τον καθησυχάζουν. Φράσεις όπως «Εγώ δεν μπορώ να παίξω αυτό το παιχνίδι», σημαίνουν συχνά «Δεν κατάλαβα πως παίζεται». Η θετική επανατοποθέτηση επιτρέπει στον ψυχαγωγό να απαντήσει σ' αυτό, αντί για το παιδί. Σε κάθε έκφραση αρνητικότητας, ο ψυχαγωγός θα πρέπει πρωτίστως να δώσει στο παιδί την δυνατότητα να μιλήσει, να το ακούσει κι έπειτα μέσα από ομαδική ή ατομική συζήτηση να καταλήξουν σε μια κοινά αποδεκτή λύση.

Τέλος, οι τεχνικές της κωμικής επιχειρηματολογίας αποτελούν μια ιδιαίτερα ευρεία τεχνική στην κωμική εμπύχωση. Σε περιπτώσεις όπου τα παιδιά θα κουραστούν, ή θα θέλουν λίγο ακόμα για να φτάσουν σε έναν στόχο, η παρεμβατικότητα αυτής της μορφής είναι ουσιαστική. Για παράδειγμα όταν κάποια παιδιά αποκριθούν στον εμπυχωτή «*Κλόουν, δεν υπάρχει θησαυρός, ψάξαμε παντού και δεν βρήκαμε τίποτα, Τζάμπα ψάχνουμε τόση ώρα*», μια κέραια απάντηση θα μπορούσε να είναι: «*Καλά βρε, βρήκατε όλους τους γρίφους, στο πιο εύκολο κολλήσατε; Κάτσε να δω αν μπορώ να βοηθήσω κι εγώ και αν τον βρω πρώτος θα φάω όλα τα γλειφιτζούρια που κρύβει μέσα του!*»

#### **6.2.5. Η σωματική επικοινωνία**

Η σύνδεση του σώματος και των συγκινήσεων με το σύνολο των ψυχικών λειτουργιών επιτρέπει την έκφραση του συνολικού βιώματος της ψυχοσωματικής εμπειρίας. Το σώμα και οι συγκινήσεις είναι πανταχού παρόντα και εκφράζονται, μιλούν, ή προδίδουν, τη βαθύτερη ανάγκη και επιθυμία. Τόσο η λεκτική, όσο και η μη λεκτική επικοινωνία, η συγκινησιακή εν-συναίσθηση, το βίωμα του εαυτού και του κόσμου που μας περιβάλλει, περνά μέσα από το σώμα και τις λειτουργίες του (Μπακιρτζής, 2002). Όπως αναφέρει η Πρεβεζάνου (2009) για την μη λεκτική επικοινωνία, οι στάσεις και κινήσεις του σώματος αντανακλούν το βαθμό έλξης και συμπάθειας ή αντιπάθειας των ανθρώπων που επικοινωνούν. Η μείωση της απόστασης, η κλίση και ο αμοιβαίος προσανατολισμός των σωμάτων υποδηλώνουν θετικά συναισθήματα. Αντίθετα, όταν το σώμα απομακρύνεται ή δεν στρέφεται προς τον συνομιλητή στέλνει μηνύματα δυσαρέσκειας με αποτέλεσμα τη μείωση της αλληλεπίδρασης ή τη δημιουργία «ψυχρού κλίματος» σε μια σχέση. Ο εμπυχωτής που πλησιάζει και γέρνει προς το μέρος του παιδιού, όταν επικοινωνεί μαζί του,

εκδηλώνει συμπάθεια, κατανόηση και διάθεση για βοήθεια, αν χρειαστεί. Οι κινήσεις του κεφαλιού του μεταβιβάζουν, επίσης, μηνύματα στα παιδιά, που μπορεί να κυμαίνονται από κατάφαση και ενίσχυση μέχρι αμφιβολία, απόρριψη και απροθυμία.

Οι χειρονομίες, στενά συνδεδεμένες με την ομιλία, πλαισιώνουν, υποστηρίζουν, επεκτείνουν και υποκαθιστούν το λόγο. Ένα χειροκρότημα δείχνει τον ενθουσιασμό και την αποδοχή. Ένα ελαφρό χτύπημα στην πλάτη προσφέρει ενθάρρυνση και δείχνει τη συμπαράσταση, ενώ, αντίθετα, το κούνημα του δείκτη θυμό ή προσταγή. Η σωματική επαφή είναι από τα πιο πλούσια και ειλικρινή κανάλια της μη λεκτικής επικοινωνίας. Το χάδι είναι ευεργετικό, θεραπευτικό, προκαλεί συναισθήματα ζωτικής σημασίας για την ψυχική ισορροπία. Ο εμψυχωτής, μπορεί να χρησιμοποιήσει το τρυφερό άγγιγμα για να «κερδίσει» το παιδί, να του μεταφέρει μηνύματα κατανόησης και στοργής, να του δημιουργήσει αίσθηση ασφάλειας και εμπιστοσύνης.

Σύμφωνα με την Τσαμπίκα (2012), η ομιλία και οι κινήσεις των χεριών δεν είναι μόνο σχετικές, αλλά σ' ένα βαθμό αλληλο-κατευθύνονται. Οι χειρονομίες μπορεί να υπογραμμίζουν τα λεγόμενα, να «αφηγούνται» μια σκέψη, να επιδεικνύουν ή να περιγράφουν αντικείμενα, να αναφέρονται σε χρονικές ή τοπικές σχέσεις, να δίνουν το ρυθμό μιας ενέργειας. Με αυτές προσελκύεται και διατηρείται η προσοχή του θεατή. Έχουν δηλαδή ρόλο επεξηγηματικό της δομής και της ουσίας του λόγου, εμφαντικό ή απλά συνοδευτικό και ταυτόχρονα συνδεδεμένο σχετικά με το συγκεκριμένο πολιτισμικό πλαίσιο. Εκτός όμως από τις λειτουργικές χειρονομίες Allport (1961), που συνοδεύουν την ομιλία, υπάρχουν και χειρονομίες εκφραστικές που κατευθύνουν τη συμπεριφορά. Μέσω αυτών το υποκείμενο εξωτερικεύει ψυχική αναστάτωση, επιθετικότητα, έλλειψη εμπιστοσύνης ή καταφεύγει σ' αυτές όταν για κάποιο λόγο θέλει να αποφύγει τη διατύπωση μιας σκέψης.

Όταν η γλώσσα του σώματος είναι θετική, τα παιδιά αισθάνονται ότι έχουν λάβει την προσοχή του εμψυχωτή, είναι γεμάτα και αισθάνονται απόλυτη ικανοποίηση με την αλληλεπίδραση. Υπάρχουν ελάχιστες πιθανότητες να έρθουν ξανά και να αποζητήσουν επανειλημμένα την προσοχή. Από την άλλη μεριά, όταν η γλώσσα του σώματος είναι αρνητική, θα συμβεί το αντίθετο.

### 6.2.6. Οι εκφράσεις του προσώπου,

Μια έρευνα νεύρο-επιστημόνων από το βρετανικό πανεπιστήμιο της Γλασκώβης διαπίστωσε ότι ο εγκέφαλος χρειάζεται το πολύ 200 χιλιοστά του δευτερολέπτου για να συγκεντρώσει όλες τις αναγκαίες πληροφορίες, ώστε να μπορέσει να «διαβάσει» την έκφραση ενός προσώπου απέναντί του και να καταλάβει τη συναισθηματική του κατάσταση του άλλου ανθρώπου (Schyns, Petro, Smith, 2007). Η μελέτη έδειξε ότι ο εγκέφαλος αρχίζει να «διαβάζει» μια έκφραση ξεκινώντας από τα μάτια και στη συνέχεια απομακρύνει την εστίασή του για να συμπεριλάβει όλο το πρόσωπο, πριν «ζουμάρει» ξανά για να εξετάσει προσεκτικότερα συγκεκριμένα επιμέρους χαρακτηριστικά, όπως αν το στόμα είναι χαμογελαστό. Σύμφωνα με τους ερευνητές, οι εκφράσεις του προσώπου και η ικανότητα του εγκεφάλου να τις «διαβάζει», εξελίχτηκαν από κοινού στο πέρασμα του χρόνου, αποτελώντας ένα ζωτικό στοιχείο της ανθρώπινης επικοινωνίας.

Το πρόσωπο είναι το κέντρο της επικοινωνιακής αλληλεπίδρασης. Οι εκφράσεις και οι μορφασμοί του προβάλλουν συναισθήματα, στάσεις και διαθέσεις. Τα περισσότερα παιδιά είναι σε θέση να διακρίνουν σωστά και εύκολα στο πρόσωπο του εμπυχωτή τη χαρά, το θυμό, την ικανοποίηση, τη δυσαρέσκεια, την

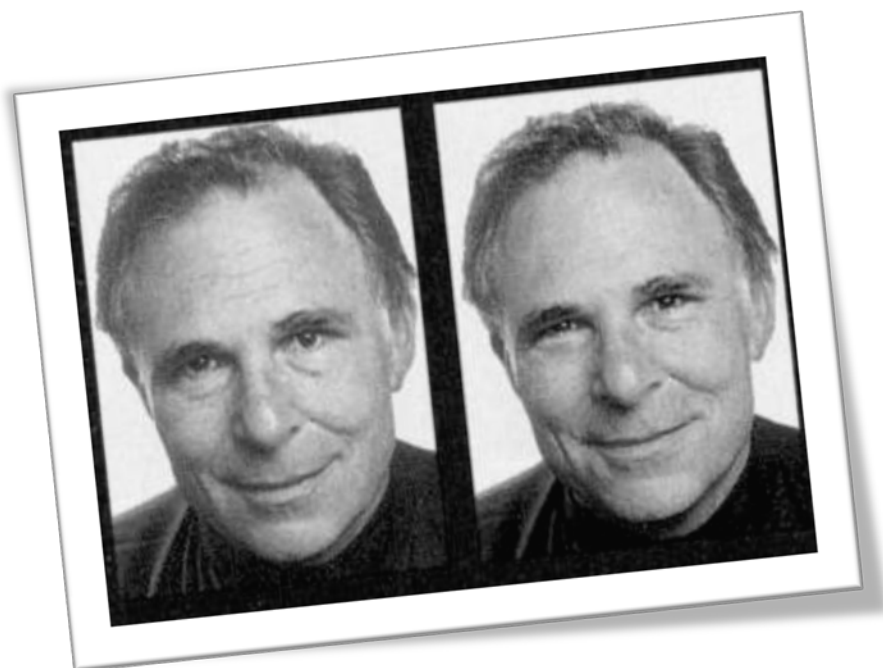


Εικόνα 10. Η παιδική γκριμάτσα

αποδοκιμασία, το γνήσιο ενδιαφέρον, την αδιαφορία, ακόμη και την προσποίηση. Το χαμόγελο είναι από τις σημαντικότερες κοινωνικές αμοιβές που μπορεί να «χρησιμοποιήσει» ένας εμπυχωτής ή εκπαιδευτικός (Πρεβεζάνου, 2009). Ο εμπλουτισμός του εξερχόμενου μηνύματος με μια αστεία ή παράξενη γκριμάτσα είναι κάτι πρωτόγνωρο για τα παιδιά, καθώς δεν το συναντούν συχνά από τους ενήλικες γύρω τους. Αυτό και μόνο το γεγονός μπορεί να κερδίσει ένα παιδί, ή να βοηθήσει έναν ψυχαγωγό να γίνει αποτελεσματικότερος στην κατά τη μεταφορά της πληροφορίας. Το βγάλσιμο της γλώσσας στην κωμική εμπύχωση είναι ένα εφελτήριο για κνηγητό, καθώς στην δυτική κοινωνία η έκφραση αυτή του προσώπου συνδέεται με την κοροϊδία. Βέβαια, η πράξη γίνεται από έναν κωμικό εμπυχωτή προς το παιδί,

ο οποίος λόγω της συμπεριφοράς του (γκάφες, σκουντουφλήματα κλπ) παρουσιάζεται εξ' αρχής ως τρελός, παράξενος, χαζός κλπ. Λόγω του αισθήματος της ανωτερότητας από την πλευρά των παιδιών, η γκριμάτσα μεταφράζεται ως σινιάλο για την εκκίνηση ενός παιχνιδιού και όχι ως κοροϊδία.

Ωστόσο, δεν θα' έπρεπε να παραλειφθεί το γεγονός ότι οι εκφράσεις του προσώπου αντικατοπτρίζουν πλήρως τον συναισθηματικό κόσμο ενός ατόμου. Ιδιαίτερα απέναντι στα παιδιά, ακόμα και η παραμικρή υπόνοια προσποίησης γίνεται αντιληπτή, ενώ παράλληλα, αποκόπτει πολλά από τα αόρατα καλώδια της διαψυχικής επικοινωνίας. Οι ενήλικες συχνά προσποιούνται ένα χαμόγελο κατά τη διάρκεια των κοινωνικών τους υποχρεώσεων. Είναι γεγονός όμως, ότι αυτό είναι αδύνατον να συμβεί όταν απευθυνόμαστε σε παιδιά. Σύμφωνα με τους Ekman, Friesen, O'Sullivan, (1988) στο ανθρώπινο πρόσωπο διαγράφονται εκφράσεις δύο διαφορετικών κατηγοριών: Οι αυθόρμητες, και οι προσποιητές. Οι αυθόρμητες, γεννιούνται από συναισθηματικές διεγέρσεις, και υποκριτικές, που προκύπτουν ως αποτέλεσμα υπακοής σε κοινωνικούς κανόνες έκφρασης ή γενικότερης προσπάθειας απόκρυψης ή παραποίησης των αυθόρμητων εκφράσεων. Όπως βλέπουμε και στην εικόνα 7, η διαφορά ανάμεσα σε ένα αληθινό και σε ένα προσποιητό χαμόγελο, είναι τρομερή.



**Εικόνα 11. Ο Paul Ekman επιδεικνύει ένα χαμόγελο για λόγους ευγένειας (αριστερά) και ένα πραγματικό χαμόγελο (δεξιά)**

### **6.2.7. Το βλέμμα**

Το βλέμμα είναι ένα ειδικό μη λεκτικό σήμα, αφού έχει διπλή λειτουργία κάθε στιγμή: είναι σήμα για το πρόσωπο που κοιτάζεται, αλλά και δίοδος πληροφορίας για το πρόσωπο που κοιτάζει. Σύμφωνα με την Πρεβεζάνου (2009), το βλέμμα είναι ίσως το επικοινωνιακά δραστικότερο κανάλι της μη λεκτικής μας επικοινωνίας. Μέσα από το βλέμμα εκφράζονται και προκαλούνται ευχάριστα ή δυσάρεστα συναισθήματα ανάλογα με τη φιλική ή την απειλητική έκφρασή του. Ένα και μόνο βλέμμα του εμπυχωτή μπορεί να δείχνει την επίπληξη, την ενόχληση, να υπογραμμίζει έναν εξουσιαστικό ρόλο στη σχέση του με το παιδί ή να ενθαρρύνει, να επαινεί και να επιβραβεύει. Η οπτική επαφή παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στη ρύθμιση της σχέσης ψυχαγωγού-παιδιού. Η επιδίωξη της οπτικής επαφής δηλώνει συμπάθεια, ετοιμότητα και επιθυμία για επικοινωνία. Το βλέμμα όχι μόνο εκφράζει συναισθήματα, αλλά παρέχει και συνεχή ανατροφοδότηση σ' αυτούς που επικοινωνούν. Ο ψυχαγωγός που κοιτάζει στα μάτια το παιδί, όταν επικοινωνεί μαζί του, δηλώνει προσοχή και ενδιαφέρον γι' αυτά που λέει το παιδί, αλλά και σεβασμό. Η οπτική επαφή λειτουργεί διπλά ενισχυτικά. Ερμηνεύεται από το παιδί ως ενδιαφέρον και ως αναγνώριση, και ενισχύεται να συμμετέχει περισσότερο. Αντίθετα, αν ο ψυχαγωγός αποφεύγει να κοιτάζει το παιδί που μιλάει, κοιτάζει αλλού ή περιφέρει το βλέμμα της στο χώρο κατά την επικοινωνία, στέλνει στο παιδί μήνυμα αδιαφορίας ή αποδοκιμασίας.

### **6.2.8. Η διαψυχική επικοινωνία**

Στα πλαίσια της μη λεκτικής επικοινωνίας, εξέχοντα ρόλο παίζει και η διαψυχική επικοινωνία η οποία συνδέει ενεργειακά τα μέλη της ομάδας τόσο μεταξύ τους, όσο και με τον εμπυχωτή. Όπως αναφέρει ο Ναυρίδης (2005), ο ζήτημα της ψυχικής μετάδοσης και επικοινωνίας, απασχόλησε ιδιαίτερα τον Kaes (1987), ένα ζήτημα που αναφορικά με τις ομάδες είχε αρχικά τεθεί από τον Gustave Le Bon (1895), ο οποίος είχε προτείνει γι' αυτό, την έννοια της ψυχικής μόλυνσης. Ο Kaes μελέτησε θεωρητικά τα φαινόμενα της μετάδοσης ως προς τις ομάδες, αποδίδοντας τη θεμελιώδη λειτουργία στο ομαδικό ψυχικό όργανο. (Kaes 1985)

Το ομαδικό ψυχικό όργανο, το οποίο οριοθετεί την ομάδα σε σχέση με το εκτός ομάδας και τις άλλες ομάδες, επιτελεί σύμφωνα με τον ίδιο μια τριπλή



ασυνείδητη ψυχική λει-τουργία: αυτήν της σύ-νδεσης, της μετάδοσης και του μετασχηματισμού.

Επιπρόσθετα αναφέρεται ότι, κάτω από ορισμένες συνθήκες, η ομάδα μπορεί να αποτελεί ένα δια-ψυχικό χώρο περιέξησης, μεταβατικότητας και μετασχηματισμού. Η διαμόρφωση μιας μεταβατικής περιοχής είναι εξίσου αναγκαία σε μια ομάδα, σε ένα ίδρυμα, σε μια οικογένεια, όσο και σ' ένα μικρό παιδί. Η μεταβατική εμπειρία είναι η εμπειρία διαμόρφωσης αυτού του κοινού τόπου δημιουργικότητας που εξασφαλίζει σε κάθε μέλος της ομάδας μια περιοχή παιχνιδιού, ανάμεσα σε αυτό που είναι δικό του και σε εκείνο που το διαπερνά, ανάμεσα σε αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει και σε εκείνο που μοιράζεται με τους άλλους.



Εικόνα 12. Το δια-ψυχικό ενεργειακό ρεύμα

Τα παιδιά διψάνε για παιχνίδι και ξεφάντωμα. Για τον λόγο αυτό. Οι εμπυχωτικές προσεγγίσεις στις ηλικίες του δημοτικού, είναι κατά κύριο λόγο προσανατολισμένες προς αυτήν την κατεύθυνση. Όταν τα παιδιά παίρνουν θέσεις σε ένα παιχνίδι και περιμένουν το σύνθημα του εμπυχωτή για να ξεκινήσουν (ένα, δύο, τρία), ο τελευταίος θεσμικά και κωμικά έχει το δικαίωμα να δώσει την εκκίνηση είτε χρονοτριβώντας, είτε κάνοντας πλάκα (Ένα. Δύο, τριχές! Είπα εγώ τρία;) παίζοντας έτσι με την αγωνία των παιδιών. Κατά τη διαδικασία αυτή, το λεκτικό κομμάτι παίζει δευτερεύοντα ρόλο, καθώς όλα τα μάτια είναι προσηλωμένα στο πρόσωπο του εμπυχωτή και τα εγκεφαλικά τους κύτταρα λειτουργούν ήδη παράλληλα. Η έκφραση της λέξης «τρία» αποτελεί το κορύφωμα ενός μη λεκτικού παιχνιδιού, την αύξηση της ανυπομονησίας, καθώς και τη συσσώρευσης μιας μεγάλης ποσότητας ενέργειας, η οποία διψά για να εκτονωθεί.

Εάν μπορούσαμε να αποτυπώσουμε το ενεργειακό αυτό ρεύμα που συνδέει μια ομάδα, τότε θα βλέπαμε μια τεράστια παλλόμενη και ενιαία λάμψη ο οποία θα πήγαζε από όλα τα μέλη της ταυτόχρονα. Το κομβικό σημείο της ένωσης αυτής, είναι

το παράλληλο μοίρασμα ενός κοινού ομαδικού βιώματος, το οποίο προσδίδει την ίδια συν-κίνηση σε όλα τα μελή της ομάδας.

### **6.3 ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗΣ ΤΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΗΣ ΔΥΝΑΜΙΚΗΣ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ**

Μια ακόμη σημαντικότερη δέσμη τεχνικών, είναι αυτή η οποία περιλαμβάνει πρακτικές που σχετίζονται τόσο με το μεγαλείο του ανθρώπινου παράγοντα, όσο και με την μαγεία της ανάπτυξης της ομαδικής δυναμικής. Με την ανταλλαγή των πρώτων ακόμα βλεμμάτων στην αρχική σύσταση μιας ομάδας, η βουβή κραυγή «αγαπήστε με!» αντηχεί παντού. Το γεγονός αυτό, μας φανερώνει ότι τα παιδιά παρουσιάζουν έντονα εκείνη τη στιγμή, σημαντικότερες ανάγκες όπως η αποδοχή, η αγάπη, η αναγνώριση, η ασφάλεια και το αίσθημα ότι ανήκουν κάπου. Προκειμένου να ικανοποιήσουμε τις ανάγκες αυτές των παιδιών, (και αυτό είναι δυστυχώς ένα από τα σπάνια πράγματα που δεν μαθαίνονται) θα πρέπει κανείς να μπορεί να αγαπά τον άνθρωπο. Να ενδιαφέρεται για τον άλλον, να βρίσκει σ' αυτόν μια αστείρευτη πηγή έκπληξης, να θέλει να τον γνωρίσει και να τολμά να του δείξει. Αρκούν λίγη ζεστασιά, λίγη φιλία, ένα γλυκό χαμόγελο και λίγη προσοχή. Το να συγκρατούμε τα μικρά ονόματα των παιδιών, να αναφέρουμε φράσεις ή εμπειρίες τους σε όλη τη διάρκεια του προγράμματος χωρίς να ξεχνάμε κανέναν, να δίνουμε τον λόγο στον καθένα ονομαστικά στη διάρκεια των παιχνιδιών ή να τους δίνουμε αξία πολλαπλασιάζοντας τους ρόλους τους στην ομάδα, είναι μερικές λύσεις (Courau, 2000).

Ο Μπακιρτζής (2006), υποστηρίζει ότι κύριος στόχος στην εμψυχωτική διαδικασία είναι η ανάπτυξη του αμοιβαίου σεβασμού, της κατανόησης και του αυτοελέγχου των παιδιών. Επίσης, η καλλιέργεια της ικανότητας λήψης αποφάσεων θα πρέπει να προσανατολίζεται τόσο στην ατομική, όσο και στην ομαδική ευτυχία. Σύμφωνα με τον ίδιο, καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος θα πρέπει να βοηθήσουμε κάθε παιδί στο να αποδεχθεί τις ατομικές ιδιαιτερότητες των άλλων. Για να επιτευχθεί αυτό, θα πρέπει πρωτίστως να βοηθήσουμε τον καθένα να καταλάβει και να αποδεχθεί τις διαφορές της φυλής, της τάξης και των φυσικών – σωματικών ικανοτήτων. Επιπρόσθετα σημειώνεται ότι, κάθε παιχνίδι ή δραστηριότητα, είναι συνετό να δομείται με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ικανότητες όλων και όχι της μειοψηφίας των πλέον προικισμένων, αξιοποιώντας έτσι,

κάθε ευκαιρία συνεισφοράς. Παρακάτω θα δούμε ειδικότερα τις σημαντικότερες τεχνικές διευκόλυνσης της ανάπτυξης της δυναμικής των ομάδων, τις οποίες θα πρέπει κάθε εμπυχωτής να έχει στο μυαλό του.

### **6.3.1. Η ενσυναίσθηση, η γνησιότητα η ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή και η εσωτερική θέληση**

Η πρώτη τεχνική που παρουσιάζεται στην συγκεκριμένη δέσμη, δεν περιέχει στοιχεία παρεμβατικότητας, αλλά παραθέτει κάποιες ανθρώπινες ικανότητες, οι οποίες θα πρέπει να διακατέχονται από τον εμπυχωτή. Στα πλαίσια των μη κατευθυντικών θεωρητικών αντιλήψεων, ο Carl Rogers (Όπως αναφέρεται στο Μπακιριτζής, 2008) άνοιξε ένα τεράστιο κεφάλαιο στην ψυχοθεραπεία, την παιδαγωγική και την εμπύχωση. Κάνοντας λόγο για την ανάπτυξη μιας αμοιβαίας σχέσης κατανόησης και συμπάθειας δίχως κανένα είδος ερμηνείας των λεγομένων και των συμπεριφορών, όρισε μια νέα στάση με τρία βασικά χαρακτηριστικά.

Το πρώτο από αυτά είναι η *ενσυναίσθηση*, ο πιο αποτελεσματικός και διευκολυντικός ίσως παράγοντας της ανάπτυξης. Πρόκειται για την ικανότητα του εμπυχωτή να συν-αισθάνεται τη χαρά, τη λύπη, την απογοήτευση ή όποιο άλλο συναίσθημα βιώνει το κάθε παιδί σε μια ομάδα.. Όταν η αποτύπωση του κλίματος στα μάτια των παιδιών διαφέρει από την αντίστοιχη του εμπυχωτή, τότε μάλλον δεν μπορούμε να μιλάμε για σύνδεση ενεργειακής ανταλλαγής. Για να επιτευχθεί αυτό, απαιτείται η *γνησιότητα*, μια στάση που αντιπροσωπεύει την έκφραση των αληθινών συναισθημάτων του εμπυχωτή. Ο τελευταίος θα πρέπει να είναι αυτός που δείχνει συνδέοντας πλήρως την συμπεριφορά του με τα πιστεύω και τις πράξεις του. Αρκετοί ψυχαγωγοί κρύβονται πίσω από το «προσωπείο της δουλειάς». Το γεγονός αυτό είναι λογικό στις περιπτώσεις όπου η συχνότητα της δουλειάς και της ευδιαθεσίας που πρέπει να εκπεμφθεί συγχέεται με τα προσωπικά προβλήματα του κάθε ανθρώπου – εμπυχωτή. Ωστόσο από τα παιδιά δεν μπορεί να κρυφτεί κανείς. Για κάποιον άγνωστο λόγο έχουν πάντοτε το χάρισμα να κατανοούν ποιος παίζει μαζί τους και ποιος υποδύεται ότι το κάνει. Παράλληλα με τα παραπάνω, ο Rogers (1980) υποστηρίζει ότι, ο εμπυχωτής θα πρέπει να διακατέχεται και από μια *ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή* των άλλων σε σχέση με αυτό που είναι και όχι για αυτό που θα έπρεπε ή θα ήθελε να είναι.

Συνοψίζοντας όσα είδαμε, αντιλαμβανόμαστε την αναγκαιότητα ύπαρξης ανθρωποκεντρικής φύσεως ικανοτήτων από την πλευρά του εμπυχωτή. Εμβαθύνοντας περαιτέρω στην δομή της παραπάνω θεώρησης, θα τολμούσα να προσθέσω μια ακόμα στάση στο τρίπτυχο του Rogers. Την *εσωτερική θέληση και επιθυμία* του ψυχαγωγού να βοηθήσει, να παρακινήσει, να ξεσηκώσει και να εμπυχωσει τα παιδιά της ομάδας του. Η επιπρόσθετη αυτή στάση θεωρείται σημαντικότερη και αναπόσπαστη με τις προϋπάρχουσες θεωρίες, καθότι η εμπύχωση είναι μια διαδικασία η οποία αναπτύσσεται ταυτόχρονα στον ψυχοσυναισθηματικό κόσμο τόσο των παιδιών, όσο και του εμπυχωτή. Κατά συνέπεια, ένας εμπυχωτής δεν αρκεί απλά να είναι γνήσιος, ανεπιφύλακτα δεκτικός και να διακατέχεται από ενσυναίσθηση. Έχει ιδιαίτερη σημασία να θέλει να κάνει αυτό που κάνει.

### **6.3.2. Η μεταβίβαση**

Ως προέκταση των παραπάνω, δεδομένου ότι οι εμπυχωτές βρίσκονται καθημερινά σε μια κατάσταση εγρήγορσης και προβληματισμού σχετικά με τα κίνητρά τους, θα εξετάσουμε την έννοια της μεταβίβασης. Η έννοια αυτή, έχει αναπτυχθεί από την ψυχανάλυση και ισχύει επίσης για την παιδαγωγική. Αποτελεί μια πράξη με την οποία ένα άτομο μεταβιβάζει σε ένα άλλο πρόσωπο τα συναισθήματά του (Courau, 2000). Τα πιο ευδιάκριτα από αυτά είναι η συμπάθεια, η επιφυλακτικότητα και η εχθρότητα. Η μεταβίβαση παραπέμπει σε μια δια-ψυχική σύνδεση μέσω της οποίας ο εμπυχωτής θα ανταλλάξει, θα εκφράσει θα νιώσει θα αφουγκραστεί, θα ταυτίσει και θα μοιραστεί με την ομάδα τα συναισθήματα του. Η τεχνική της μεταβίβασης προϋποθέτει την θέληση και την ταπεινότητα από την μεριά του εμπυχωτή. Κατά συνέπεια, ο ίδιος θα πρέπει να παρέχει τη δυνατότητα σε κάθε παιδί να ταυτιστεί μαζί του, χωρίς να αποπνέει μια εικόνα αυθεντίας, ξερόλα ή άριστου ομιλητή ο οποίος κατέχει αποκλειστικά τη γνώση. Τα αποτελέσματα σε μια τέτοια περίπτωση εμπύχωσης, μπορεί να μετατρέψουν την ενεργητικότητα σε παθητικότητα επιστρέφοντας στα μέλη της ομάδας μια βίαιη και ωμή εικόνα της ανικανότητάς τους. Στην κωμική εμπύχωση η ταύτιση επιτυγχάνεται με την ισοστάθμιση της εικόνας του εμπυχωτή στα μάτια των παιδιών. Από τη μια τα παιδιά θαυμάζουν έναν ψυχαγωγό για την ικανότητά του στα ζογκλερικά, από την άλλη όμως, θεωρούν υποδεέστερες νοητικά σε σχέση με αυτά, κάποιες πράξεις του όπως

το να σκοντάφτει συνέχεια. Έτσι επιτυγχάνεται ένα είδος ισορροπίας και εξίσωσης με τα παιδιά.

### **6.3.3. Η διευκόλυνση**

Οι τεχνικές της διευκόλυνσης σύμφωνα με τον Μπακιρτζή (2006), διευκολύνουν τη διανοητική ανάπτυξη διότι αντί να εντατικοποιούν τις ψυχολογικές εντάσεις που δημιουργούνται από την κακή λειτουργία μιας ομάδας, τις μειώνουν. Η συμπεριφορά των ατόμων μέσα σε οργανωμένες δομές εξηγείται σε συνάρτηση με τρία αλληλεπιδρώντα στοιχεία. Το άτομο, την ομάδα και το θεσμό. Μέσα στο σύστημα αυτό, η ενέργεια ενός ατόμου προκαλεί την αντίδραση του άλλου και του συνόλου της ομάδας. Παράλληλα ένας μεγάλος αριθμός αλληλοεξαρτώμενων μεταβλητών επηρεάζονται από παραμέτρους του περιβάλλοντος.

Η εφαρμογή των πρακτικών αυτών, προϋποθέτει την ικανότητα ανάλυσης της κοινωνικής κατάστασης, τη λήψη αποφάσεων και την ανάλογη δράση. Δεν οφείλει να αναζητήσει την επαναφορά της πειθαρχίας, αλλά θα διευκολύνει τη δημιουργία συνθηκών που θα επιτρέψουν στα μέλη της ομάδας να αυτό-πειθαρχήσουν και να συμπεριφερθούν όπως θα 'πρεπε για το δικό τους συμφέρον. Υπό την οπτική αυτή, η συνοχή και η συνεργασία διευκολύνονται με την συνολική έκφραση απόψεων ως προς την ομάδα και όχι μεμονωμένα. Η προτροπή «Θα τα σπάσουμε», δεν απευθύνεται μόνο σε έναν, αλλά στον καθένα ξεχωριστά. Εμβαθύνοντας περισσότερο, σημειώνεται ότι ο κάθε εμψυχωτής θα πρέπει να μπορεί να παρέχει δυνατότητες αλληλεπίδρασης στα μέλη της ομάδας, να τους παρέχει τον κατάλληλο χρόνο και να τέλος, να μπορεί να χρησιμοποιεί ειρηνικά διαδικασίες αντιπαράθεσης.

### **6.3.4. Η συνοδεία**

Όπως είδαμε και παραπάνω, η αίσθηση της συνοδείας είναι απαραίτητη για το θετικό βίωμα και τη θετική έκβαση της έκφρασης των συναισθημάτων από την πλευρά του προσώπου. Για την πραγματοποίηση κάθε πρότασης, είναι απαραίτητη η συνεχής συνοδεία του εμψυχωτή καθώς και η διευκόλυνση της επικοινωνίας των μελών της ομάδας και η υποστήριξή τους (Μπακιρτζής, 2002). Καθ' όλη τη διάρκεια ενός εμψυχωτικού προγράμματος ο ψυχαγωγός θα πρέπει να συμπορεύεται με το ύφος και το ψυχικό επίπεδο της ομάδας. Τα παιδιά θα πρέπει να νιώθουν συνεχώς

συναισθηματικά ασφαλή τόσο σε κοινωνικό, όσο και σε ψυχικό επίπεδο. Αυτό επιτυγχάνεται με καίριες παρεμβάσεις του εμπυχωτή σε δύσκολες περιπτώσεις αδυναμίας, συγκρούσεων ή έκβασης κάποιας δραστηριότητας ή παιχνιδιού. Ακόμη, θα πρέπει να είναι παρών όταν τα παιχνίδια αυτά, θα πρέπει να παραλλαχθούν ή να αλλάξουν άμεσα. Η κάθε ομάδα αποπνέει πάντα το δικό της κλίμα. Παράλληλα η σύζευξη των ανθρωπίνων σχέσεων από άτομα που δεν είναι πλήρως ώριμα προς την κατεύθυνση αυτή, απαιτεί ειδική μεταχείριση. Ο δρόμος προς το χτίσιμο της ομάδας είναι πολύ μακρύς και χωρίς τη συνοδεία ενός οδηγού που τον γνωρίζει, η πιθανότερη κατάληξη είναι η "ζούγκλα".

### **6.3.5. Η παρακίνηση**

Η παρακίνηση αποτελεί μια διαδικασία η οποία ενδυναμώνει και εντατικοποιεί τις προσπάθειες ενός ατόμου, δίνοντας νόημα στον αγώνα του προς την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Παράλληλα Βοηθά ένα άτομο να αναγνωρίσει ή να αναθεωρήσει τις ανάγκες του με σκοπό το προσωπικό ή το ομαδικό όφελος. Η παρακίνηση επηρεάζεται από εσωτερικούς και εξωτερικούς παράγοντες. Όσον αφορά το πρώτο σκέλος, σημειώνεται ότι κάποιος που αισθάνεται ικανός, προσδοκά ότι θα πετύχει και δε φοβάται πιθανή αποτυχία, βρίσκοντας προκλητική μια δύσκολη δραστηριότητα. Αντίθετα, κάποιος που δεν αισθάνεται ικανός φοβάται ότι θα αποτύχει και φυσικά η δραστηριότητα που νομίζει ότι θα τον γελοιοποιήσει δεν του προξενεί κανένα ενδιαφέρον. Ωστόσο η ικανότητα πολλές φορές παραφράζεται με την έννοια της τύχης. Για παράδειγμα ένα παιδί που δοκιμάζει κάτι για πρώτη φορά και το πετυχαίνει δεν σημαίνει απαραίτητα και την ύπαρξη ικανότητας. Για να συμπεράνουμε ότι κάποιος είναι ικανός πρέπει το αποτέλεσμα που αποδίδεται πραγματικά σ' αυτόν να μην είναι τυχαίο. Τα παιδιά αρχίζουν να διαφοροποιούν τις έννοιες τύχη και ικανότητα μετά την ηλικία των 6 ετών και τις ξεχωρίζουν πλήρως μετά των 13 ετών. Επίσης, οι έννοιες «δύσκολο» και «δύσκολο για μένα» αρχίζουν να διακρίνονται μετά τα 6-7 χρόνια (Σακελλαρίου, Μπεκιάρη, 2001).

Επειδή όλα τα παραπάνω αποτελούν στοιχεία τα οποία θα τύχουν σίγουρα στην εμπυχωτική διαδικασία, ο ψυχαγωγός θα πρέπει να βοηθήσει το κάθε παιδί ως προς την αποφυγή της απογοήτευσής του. Λαμβάνοντας υπόψη ότι τα παιδιά μπορούν να γίνουν πολύ σκληρά με κάποιο άλλο παιδί σε κάποιο μη δομημένο πλαίσιο όπως το αρχικό στάδιο οικοδόμησης μιας ομάδας, ο ρόλος του εμπυχωτή

είναι διττός. Αφενός θα πρέπει να ενθαρρύνει ένα παιδί ως προς τους στόχους του, παρέχοντας την ευκαιρία συμμετοχής σε βατές γι' αυτό δραστηριότητες. Αφετέρου, θα πρέπει να βοηθήσει την ομάδα ως προς την καλλιέργεια ενός κλίματος αποδοχής, συμπόνιας και υποστήριξης μπροστά σε πιθανές αποτυχίες. Φυσικά, πάντα μπορεί να χρησιμοποιήσει και το χιούμορ του, για να μετριάσει τέτοιου είδους καταστάσεις: *«Δεν πειράζει ρε Γιώργο! Θα πείραζε μόνο αν έτρωγες μια μουχλιασμένη μελιτζάνα γιαχνί!»*

### **6.3.6. Οι βοηθοί**

Σε πολλές περιπτώσεις στον τομέα της κωμικής ψυχαγωγίας, ο εμπυχωτής θα χρειαστεί κάποιου είδους βοήθεια είτε για την παρουσίαση κάποιου σκετς ή μαγικού τρικ, είτε για να βοηθήσει ένα παιδί να αναπτυχθεί στα πλαίσια της ομάδας. Η τελευταία πρακτική ωστόσο, μπορεί να επιφέρει τα αντίθετα αποτελέσματα. Η Courau (2000) αναφέρει χαρακτηριστικά ότι, ορισμένα παιδιά τα οποία αποκλείστηκαν αρχικά από την ομάδα, θα μεταφέρουν το πρόβλημά τους στον εμπυχωτή. Ο τρόπος που θα επιτευχθεί αυτό μπορεί να είναι μέσω επίθεσης ή μιας προσπάθειας να τον γοητεύσουν και να αναπτύξουν μια προσωπική σχέση οικειότητας μαζί του. Για έναν εμπυχωτή, και οι δύο περιπτώσεις θεωρούνται ιδιαίτερα δυσάρεστες. Το παιδί που θα νιώσει αποκλεισμένο, θα κάνει τα πάντα για να μονοπωλήσει το ενδιαφέρον ή θα απομακρυνθεί υποδύομενο το θύμα. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε ότι οι εμπυχωτές θα πρέπει από την αρχή να ευνοούν ομαδικές δραστηριότητες οι οποίες θα δημιουργούν ένα κλίμα συνοχής, καθώς επίσης και να επανα-συγκροτούν τις ομάδες για την αποφυγή του κινδύνου δημιουργίας υποομάδων. Στην περίπτωση της επιλογής βοηθού, το ξεκαθάρισμα ότι όλα τα παιδιά θα περάσουν από αυτήν την θέση είναι επιβεβλημένο. Αν αυτό δεν είναι εφικτό, τότε η δημοκρατικότερη διαδικασία ενός παιχνιδιού με αγωνιστικό ύφος και ξεκάθαρο αποτέλεσμα νικητή, ίσως επιφέρει τη λύση.

## 6.4. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

Όλοι μπορούμε να επιβεβαιώσουμε ότι τα παιδιά γελούν σχεδόν συνεχώς. Αυτό συμβαίνει γιατί ζουν το παρόν, χωρίς να έχουν τη «γνώση» και την «εμπειρία της ζωής» (Λουπασάκης, 2002). Βιώνουν τα πάντα γύρω τους με έντονο το στοιχείο της περιέργειας και ξεχνούν εύκολα το παρελθόν, αμέσως μόλις κάτι άλλο τους τραβήξει την προσοχή. Πως θα τραβήξουμε όμως την προσοχή αυτή δημιουργώντας μια ισχυρή εμπυχωτική και παιδαγωγική εμπειρία;

Οι τεχνικές και οι μέθοδοι που θα παρουσιαστούν στο παρόν υποκεφάλαιο, αποτελούν τον πυρήνα της εμπυχωτικής διαδικασίας. Δεδομένου ότι η δράση για τα παιδιά είναι ίσως το πλέον ζητούμενο χαρακτηριστικό, παρακάτω θα αναλύσουμε θεωρητικά τις δημοφιλέστερες πρακτικές που χρησιμοποιούνται στην κωμική εμπύχωση. Αξίζει να σημειωθεί, ότι λόγω βιβλιογραφικής ανεπάρκειας, η θεωρητική ανάπτυξη ορισμένων τεχνικών, προκύπτει από την εμπειρία του γράφοντα στο συγκεκριμένο πεδίο.

### 6.4.1. Το παιχνίδι στην κωμική εμπύχωση

Για τους σκοπούς και τις θετικές επιπτώσεις του παιχνιδιού έγινε εκτενέστερη αναφορά στο κεφάλαιο 1. Ωστόσο, για να μπορέσουμε να εκμεταλλευτούμε αποδοτικά την δημιουργική και διαμορφωτική δύναμη του παιχνιδιού θα πρέπει να εντοπίσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του με βάση αυτά να διαλέγουμε το κατάλληλο παιχνίδι για κάθε συγκεκριμένο σκοπό, για κάθε αναπτυξιακή ηλικία, για κάθε κινητική εμπειρία, για κάθε εποχιακές και τοπικές κλιματολογικές συνθήκες.

Εκφραζόμενος κωμικά, θα ήθελα πριν προχωρήσουμε παρακάτω να τονίσω πως «...και η γιαγιά μου μπορεί να στήσει ένα παιχνίδι με παιδιά». Σίγουρα όμως η ίδια, δεν ξέρει πώς να εφαρμόσει της μαγική αυτή διαδικασία με τον πλέον κατάλληλο, διασκεδαστικό και αποτελεσματικό τρόπο.



✓ **Το ομαδικό παιχνίδι:**

είναι η πλέον αναπόσπαστη πρακτική σχεδόν σε κάθε πρόγραμμα κωμικής εμφύχωσης. Μέσω της εφαρμογής του, τα παιδιά ανακαλύπτουν την έννοια «εγώ» και ο «άλλος», ανιχνεύουν τα όρια του εαυτού τους με τον συμπαίκτη τους (πού συνα-



**Εικόνα 13. Το ομαδικό παιχνίδι "η αράχη"**

ντιούνται, πού συγκρούονται, πώς συνυπάρχουν), αποδέχονται κανόνες και συνειδητοποιούν την έννοια του «μοιράσματος» σαν προϋπόθεση της συνεργασίας. Παράλληλα, τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν ανάμεσα στην σύγκρουση και την συνεργασία, σχηματίζουν ηθικές έννοιες (καλό- κακό, ηθικό- ανήθικο, νόμιμο- παράνομο), μαθαίνουν τον ρόλο της «παρέας», της συνεργασίας, ενώ κατακτούν βιωματικά την έννοια της «αντίπαλης ομάδας»

✓ **Το αυθόρμητο – αναδόμενο παιχνίδι.**

Ως δραστηριότητα, αποτελεί το νόημα ή τη διαδικασία μέσα από την οποία τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο και μιλούν γι' αυτόν. (Saracho & Spodek, 1998). Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), η φανταστική κατάσταση που δημιουργεί ένα παιδί κατά τη διάρκεια του αυθόρμητου



**Εικόνα 14. Το αυθόρμητο παιχνίδι**

παιχνιδιού, είναι μια απαραίτητη μετάβαση η οποία βοηθά το παιδί στην κατανόηση του συνδέσμου μεταξύ συμβόλων, αντικειμένων και πράξεων που το αναπαριστούν. Μέσα από τις λειτουργίες αυτές, η εμφυχωτική διαδικασία παραλλάσσεται, αναπτύσσεται και δυναμιτίζεται καθώς τα παιδιά είτε μέσω αφορμήσεων, είτε μέσω δικών τους πρωτοβουλιών ρυθμίζουν την εξέλιξη του προγράμματος. Σε κάθε περίπτωση ο εμφυχωτής θα πρέπει να είναι έτοιμος να

αδράξει οποιαδήποτε ευκαιρία ή ερέθισμα το οποίο θα προέρχεται από τα παιδιά και να το αξιοποιήσει αποτελεσματικά.

- ✓ **Το συναγωνιστικό ανταγωνιστικό - παιχνίδι** είναι αναπόσπαστο με το κοινωνικό παιχνίδι, καθώς εμφανίζεται μέσω της κοινωνικής, αλληλεπίδρασης με τους άλλους. Τα παιχνίδια αυτού του είδους, είναι κατά κύριο λόγο ομαδικά και διέπονται από κανόνες. Η εφαρμογή τους αρχίζει να γίνεται αποτελεσματική από την προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία. Λαμβάνοντας μέρος σε παιχνίδια συναγωνισμού και ανταγωνισμού, ένα παιδί μπορεί να βοηθηθεί στο να χτίσει την αυτοεκτίμηση του, εάν αισθάνεται ότι τα καταφέρνει, αλλά μπορεί να αποβεί και



Εικόνα 15. Το παιχνίδι μεγάλων ομάδων "τα βραχάκια"

επιβλαβές εάν το κοροϊδέψουν ή αν του ζητηθεί να κάνει κάτι που για το ίδιο είναι πολύ δύσκολο. Σε κάθε περίπτωση το παιδί θα πρέπει να εκμεταλλεύεται την έννοια του συναγωνισμού ως ανα-

πόσπαστη από αυτήν της ευγενούς άμιλλας. Το παιδί μπορεί να μάθει να απολαμβάνει τον συναγωνισμό με τα άλλα παιδιά και τις προκλήσεις, γεγονός που θα του φανεί πολύ χρήσιμο και σημαντικό στις μελλοντικές του επιδιώξεις.

- ✓ **Το μουσικό-κινητικό παιχνίδι.** περιέχει δραστηριότητες που οργανώνονται για ψυχαγωγικούς και ψυχοκινητικούς σκοπούς και εμπλέκουν κίνηση και μουσική. Γνωστά τέτοια παιχνίδια είναι οι 'μουσικές καρέκλες', η 'βάρκα βαρκούλα', το 'περνά περνά η μέλισσα' κ.α. Αυτά τα παιχνίδια εξυπηρετούν βέβαια πάντα και κοινωνικούς σκοπούς, συμβάλλουν δηλαδή στην κοινωνικοποίηση των παιδιών εφόσον ο ρόλος του άλλου είναι σημαντικός διότι χωρίς να συνεργαστεί δεν μπορεί να παίξει. Για την επιλογή ενός παιχνιδιού είναι καθοριστικοί διάφοροι εξωτερικοί παράγοντες όπως π.χ. η ώρα της ημέρας που θα γίνει το παιχνίδι, οι



**Εικόνα 16. Το μουσικοκινητικό παιχνίδι**

μεγάλες κατηγορίες: Τα ανοιχτά και τα κλειστά παιχνίδια. Τα κλειστά έχουν σταθερή και αυστηρή δομή με ακριβείς κανόνες που δεν μπορούμε να τους παραβούμε. Ταιριάζουν καλύτερα στα μικρά παιδιά που έχουν ανάγκη από συγκεκριμένα όρια. Τα ανοιχτά παιχνίδια έχουν μεγαλύτερη ελαστικότητα, καθώς αφήνουν πολλά περιθώρια για παραλλαγές..

✓ **Το διερευνητικό παιχνίδι**

ομαδικής φύσης, διέπεται από κανόνες και έχει συγκεκριμένους στόχους. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι ο κρυμμένος θησαυρός, το Λαθρεμπόριο, η κατάσκηνωτική monopoly κλπ. Παίζοντας τα παιχνίδια αυτά,

παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά να ανακαλύψουν, να προσπαθήσουν, να τολμήσουν, να συνεργαστούν, να προτείνουν, να νιώσουν δυνατά και να γίνουν ένα με την ομάδα. Σε πολλές περιπτώσεις είναι θεμιτό να επηρεάζεται το γενικότερο κλίμα και από θεατρικά στοιχεία. Για παράδειγμα σε ένα παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού μπορούμε να μεταμφιέσουμε τα παιδιά σε πειρατές, ενώ στο λαθρεμπόριο είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικό, όταν τα παιδιά ενστερνίζονται τους ρόλους των κλεφτών και των αστυνομικών. Όπως κάθε οργανωμένη δραστηριότητα, το στήσιμο των παιχνιδιών αυτών απαιτεί καλή προετοιμασία και συνοδεία από τους εμπυχωτές.



**Εικόνα 17. Ο κρυμμένος θησαυρός**

- ✓ **Το παιχνίδι λερώματος**, αποτελεί μια ιδιαίτερη μορφή παιχνιδιού, καθώς για την διεξαγωγή του οι συμμετέχοντες θα πρέπει να λερωθούν ή να μπουγελωθούν. Τα παιχνίδια αυτά συνήθως παίζονται σε ανοιχτούς χώρους και τα υλικά που



Εικόνα 18. Ο κουρέας της Σεβίλλης

καλοκαιρινούς μήνες, σε χώρους όπως σχολεία, κατασκηνώσεις, ξενοδοχεία ή εκδηλώσεις. Για να δραστηριοποιηθεί μια ομάδα με τέτοιου είδους παιχνίδια, θα πρέπει πρωτίστως να έχουν προηγηθεί κάποια άλλα



Εικόνα 19. Ο Εξωγήινος

κανονικής φύσης. Αυτό κρίνεται σκόπιμο προκειμένου να ελέγξουμε το επίπεδο της ομαδοποίησης. Όταν ο εμπυχωτής κρίνει ότι η ομάδα μπορεί να προχωρήσει στο επόμενο στάδιο, ανοίγει μέσω των παιχνιδιών λερώματος μια μεγαλειώδη θύρα ευχαρίστησης στα παιδιά. Το μπουγέλο και το λέρωμα με φαγητό, εκτός από σχεδόν απαγορευμένες ενέργειες στο οικιακό και το κοινωνικό περιβάλλον, αποτελούν βάσει των θεωριών ασυμφωνίας, πηγές ανάδυσης του χιούμορ. Τα παιδιά μπαίνοντας στη διαδικασία αυτή, βιώνουν καταστάσεις τις οποίες βλέπουν στα κινούμενα σχέδια και πιθανόν να μην έχουν διανοηθεί ότι θα έκαναν ποτέ.

#### 6.4.2. Οι τεχνικές της δραματοποίησης στην κωμική εμφύχωση

Η δραματική έκφραση βοηθά τα παιδιά να αυτοσχεδιάσουν και να εκφραστούν με αυθορμητισμό μέσα από τον λόγο, την κίνηση, το χορό και το παίξιμο ρόλων. Οι σκέψεις, τα συναισθήματα και τα βιώματα του προσώπου μεταφέρονται και κοινοποιούνται στα πλαίσια της ομάδας μέσα από την μεταμφίεση, τις εκφράσεις του προσώπου και τις σωματικές κινήσεις. Από την μια μεριά, το πρόσωπο αναγνωρίζει τα συναισθήματά του καθώς τα εκφράζει λεκτικά ή μη και από την άλλη τα μοιράζεται με τους υπόλοιπους. Το μοίρασμα και η επικοινωνία που προκύπτει μεταξύ των μελών της ομάδας από την παρουσία του προσωπικού βιώματος, αποτελεί μια έντονη συγκινησιακή εμπειρία. Η δραματοποίηση μπορεί να σταθεί ως αφορμή για τους εμπυχωτές για την εφαρμογή της παιδαγωγικής της βιωματικής εμπειρίας (Χριστοδουλάκη, 2009). Οι κύριες δραματικές τεχνικές που χρησιμοποιούν οι περισσότεροι κωμικοί εμπυχωτές των οποίων το πρόγραμμα προσανατολίζεται προς την κατεύθυνση αυτή, είναι το θεατρικό παιχνίδι, οι μάσκες και οι κούκλες, η παντομίμα, το γκροτέσκο, η κωμικότητα και οι αυτοσχεδιασμοί.

- ✓ *Το θεατρικό παιχνίδι* είναι ένα μέσο ενεργοποίησης, απελευθέρωσης της φαντασίας, ευαισθητοποίησης και καλλιέργειας της ψυχοκινητικής έκφρασης των συμμετεχόντων. Η μέθοδος του θεατρικού παιχνιδιού δεν περιλαμβάνει στείρες αναπαραστάσεις μύθων, κειμένων παραμυθιών και δεν αποτελεί θέαμα ή επίδειξη. Δεν υπάρχει σενάριο, σκηνοθέτης, αλλά ούτε και ηθοποιοί. Δεν υπάρχει «σωστό» και «λάθος». Με την εφαρμογή του επιδιώκεται οι συμμετέχοντες να νιώσουν και όχι να μοιάσουν, να παίξουν ένα ρόλο αυθόρμητα και υποκειμενικά. Η μέθοδος αυτή συμβάλει στο να μη χάνεται το προσωπικό στοιχείο του συμμετέχοντα το οποίο περιλαμβάνει τις δικές του ιδέες και τον τρόπο αντίληψης των πραγμάτων γύρω του και βιώνεται από τον ίδιο, μοναδικά με βάση τις δικές του ιδιαίτερες ανάγκες. (Κουρετζής, 2001). Οι τεχνικές και τα ερεθίσματα που χρησιμοποιούνται σε μια μία ομάδα θεατρικού παιχνιδιού δεν επιβάλλονται, αλλά διαμορφώνονται με βάση τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων. Όλες οι τεχνικές και ασκήσεις που αφορούν το θεατρικό παιχνίδι δεν είναι ικανές να συνθέσουν ένα πλήρες θεατρικό παιχνίδι, αν εφαρμοστούν μεμονωμένα. Θα πρέπει να λειτουργούν όμως έτσι ώστε να αφήνουν περιθώρια στους συμμετέχοντες για ελεύθερη έκφραση, ουσιαστική συμμετοχή και δράση. Τα

ερεθίσματα πρέπει να είναι τέτοια, ώστε να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες και ικανότητες των μελών της ομάδας του θεατρικού παιχνιδιού και να εντάσσονται στο βεληνεκές των ενδιαφερόντων τους (Πατσαβού, 2008). Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Κουρετζής (2001), «ο εμπυχωτής δοκιμάζει και κινείται ανάμεσα σε πολλές τεχνικές, χρησιμοποιεί τη θεατρική σύμβαση, διαμορφώνει, κατά κάποιο τρόπο, το χώρο, την ατμόσφαιρα, το περιβάλλον. Η ομάδα όμως είναι εκείνη που θα επιλέξει το δρόμο, θα δημιουργήσει και θα φτάσει να αποδεχτεί, και πολλές φορές να υπερβεί τους 'τύπους' και τις τεχνικές».

- ✓ **Οι μάσκες και οι κούκλες.** Η μάσκα είναι μέσο αποτύπωσης των ονείρων και των φαντασιώσεων της παιδικής ηλικίας. Έχει σχέση με την έκφραση ορισμένων συναισθημάτων και καταστάσεων γι' αυτό η επίδραση της μάσκας - κούκλας είναι καθοριστική της εκφραστικής συμπεριφοράς του παιδιού αλλά και η συμπεριφορά του παιδιού επηρεάζει και καθορίζει τη μορφή της μάσκας - κούκλας επάνω στην ποία το παιδί αποτυπώνει στοιχεία αρχέτυπων και υποσυνείδητων καταστάσεων. Η μάσκα είναι ένα παράθυρο που ανοίγει, για να φανεί ένα πρόσωπο. Γι' αυτό βλέπουμε τα παιδιά να κατασκευάζουν μάσκες αιγυπτιακές, μάσκες που έχουν αποτυπώσει μια στιγμή ποιητικής έκφρασης, μάσκες αχαλίνωτης φαντασίας, μελαγχολικού ύφους ή αποτύπωσης ορισμένων συναισθημάτων και καταστάσεων (Κουρετζής 1991). Από την άλλη μεριά οι χρήσεις της μαριονέτας, ή της κούκλας μπορούν να ενισχύσουν την ποικιλία σε ένα εμπυχωτικό πρόγραμμα. Οι κούκλες μπορούν να δρουν ως παρτενέρ του εμπυχωτή, ως ένα φανταστικό όν που θα εκφράζει την αντίθετη άποψη, ως ένα μέσο προσέγγισης ή ως ένα άψυχο ζώακι το οποίο σε ένα ταχυδακτυλουργικό τρικ θα κάνει τον εμπυχωτή να νομίζει ότι είναι ζωντανό. Τα παραδείγματα και οι χρήσεις που θα μπορούσαν να αναφερθούν, δεν έχουν τελειωμό.
- ✓ **Η παντομίμα.** Αποτελεί μια πρακτική μέσω της οποίας το παιδί εκφράζει συναισθήματα και σκέψεις βασιζόμενο στο σώμα, στην αίσθηση και στην φαντασία.. Στην παντομίμα υπάρχει λόγος, μόνο που δεν είναι εκφωνούμενος. Με τον τρόπο αυτό, το παιδί εκφράζει συναισθήματα και σκέψεις, όχι για να αναπληρώσει το λόγο αλλά για να τον εμπλουτίσει. Η παντομίμα οδηγεί το παιδί στην οργανωμένη και πειθαρχημένη εκφραστική κίνηση. Δίνει τη δυνατότητα σε όλο το σώμα να κάνει σαφή τα αισθήματα και τις παρορμήσεις, καθώς και να

μεταδώσει αυτό που αποτελεί βίωμα, συγκίνηση, χαρά, ή κάποιο καίριο και ουσιαστικό κομμάτι της ύπαρξής του. Ο ρόλος του εμπυχωτή στην παρούσα πρακτική, είναι να διοχετεύει την έκφραση, να μεταβάλλει τα πεδία χωρίς να τα εντοπίζει, να τα συγκροτεί και να τα εκπέμπει με όλο του το σώμα. Αξίζει να σημειωθεί, ότι η καρδιά της παντομίμας είναι οι εκφράσεις του προσώπου. Κάθε δράση θα πρέπει να συνοδεύεται από τον αντίστοιχο μόχθο, ικανοποίηση, χαρά, λύπη, ή άλλα συναισθήματα με τα οποία, οφείλει ο εμπυχωτής να χρωματίζει το πρόσωπό του. Έτσι, η μίμηση απλώνεται παντού (Κουρετζής 1991).

### 6.4.3. Οι κωμικές τεχνικές

Σύμφωνα με τον Κουρετζή (1991), τα γέλια των παιδιών όταν βλέπουν έναν κλόουν, οφείλονται στα υπερβολικά στοιχεία της συμπεριφοράς του. Σε σύγκριση με εμάς, ο κλόουν κινείται, εκφράζεται, κάνει κόλπα και καταναλώνει μια υπερβολική σωματική ενέργεια, η οποία τόσο στα παιδιά, όσο και στους ενήλικες, φαίνεται υπερβολική και ανώφελη. Ο ίδιος αναφέρει επίσης, πως εάν να αντιστρέψουμε τους ρόλους μιας καθημερινής κατάστασης, τότε αυτή θα εμπεριέχει στοιχεία κωμικότητας. *«Φανταστείτε έναν γκρινιάρη να γελάει και να χαίρεται για τους ίδιους λόγους που προηγούμενα γκρίνιαζε! Τα κόλπα ενός εξυπνάκια να γίνονται η παγίδα που θα τον μετατρέψει από θύτη σε θύμα, εξ' αιτίας εκείνου που πήγαινε να σκαρώσει!»* Τα κύρια κωμικά στοιχεία παράγουν γόνιμα ερεθίσματα γιατί συνδέουν την εμπύχωση με εκείνες τις περιοχές του ασυνείδητου, όπου έχουν την έδρα τους οι αρχέτυπες εικόνες (Κουρετζής, 1991).



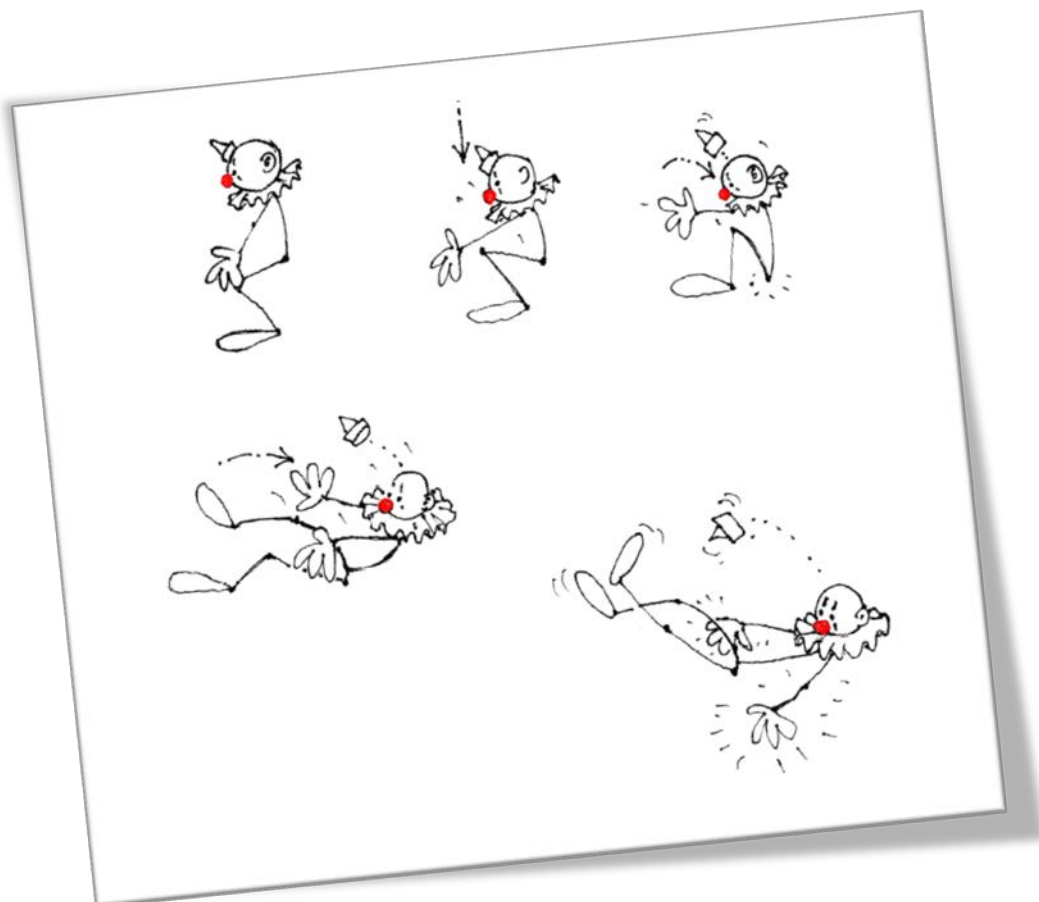
Εικόνα 20. Η κωμικές τεχνικές στην εμπύχωση

- ✓ **Ο Αυτοσαρκασμός** αποτελεί ένα δείγμα προηγμένου χιούμορ. Πρόκειται για μια πάρα πολύ αποτελεσματική μέθοδο, καθώς μπορεί να προκαλέσει το γέλιο στην ομάδα χωρίς να προσβληθεί κανένας. Το μόνο που απαιτείται είναι η κωμικοποίηση των ιδιαίτερων «προικισμάτων» του κάθε εμπυχωτή. Η συγκεκριμένη πρακτική χρησιμοποιείται από τους ψυχαγωγούς, όταν αυτοί θέλουν να γίνουν περισσότερο αποδεκτοί, να κερδίσουν την προσοχή ή να προξενήσουν το γέλιο. Όταν ένας εμπυχωτής καλείται να εμπυχώσει παιδιά, θα πρέπει πρώτα απ' όλα να μπορεί να μην παίρνει τον εαυτό του σοβαρά. Αντίθετα είναι ιδιαίτερα λειτουργικό να τον διακωμωδεί και να τον σαρκάζει πιο πολύ απ' ότι το κάνει για οποιονδήποτε άλλο. Δεδομένου ότι το χιούμορ σχετίζεται τόσο με την ευφυΐα των ανθρώπων, όσο και με τη γνώση των κοινωνικών συμβάσεων, ο αυτοσαρκαζόμενος εμπυχωτής έχει γνώσι σ' εαυτόν ως ένα σημείο, ξέρει τα ευάλωτα σημεία του, βλέπει την αστεία πλευρά του εαυτού του και δε φοβάται να δείξει τα αδύναμα σημεία του και στους άλλους.
- ✓ **Η σάτιρα** ως πρακτική, αναπτύσσεται κάθε φορά ανάλογα με την παράμετρο της κωμικότητας την οποία ενεργοποιεί. Σύμφωνα με την Μηχαλίδου (2007), η σάτιρα εμπεριέχει το στοιχείο της επιθετικότητας και προϋποθέτει ένα είδος πνεύματος ή χιούμορ από τον εμπυχωτή. Η λειτουργικότητα και η αποτελεσματικότητα του σατιρικού ευφυολογήματος βασίζεται στις τεχνικές της ασυμφωνίας, της έκπληξης, της υποκρισίας και της υπεροχής. Ωστόσο, η κάθε ομάδα χαρακτηρίζεται από το δικό της ύφος και πνευματικό επίπεδο. Για τον λόγο αυτό, όταν απευθυνόμαστε στα παιδιά του δημοτικού, η σάτιρα θα πρέπει να έχει όρια και φυσικά να μην τα προσβάλλει. Συγκεκριμένα θα χρησιμοποιήσουμε σατυρικούς υπαινιγμούς για τον εταίρο εμπυχωτή του προγράμματος, για την μαμά μας που τρώει 109 σουβλάκια στην καθισιά καθώς και για τον ουρανό ο οποίος δεν είναι πορτοκαλί με μωβ βούλες που μας αρέσει. Αντίθετα δεν θα χρησιμοποιήσουμε τη σάτιρα χαρακτηρίζοντας την φυσική ή πνευματική κατάσταση ενός παιδιού, καθώς επίσης και τις ιδεολογικές του αντιλήψεις (π.χ. οικογένεια, θρησκεία, εθνικότητα, ομάδα, φίλιες, αισθήματα κλπ). Ωστόσο, είναι θεμιτό να την χρησιμοποιήσουμε εποικοδομητικά προκειμένου να εμπυχώσουμε ένα παιδί να φτάσει στο στόχο του «*Πάρε βρε την Μαρία και γίν'τε ζευγάρι γρήγορα! Δεν σου ζητήσαμε να γίνεις και γαμπρός!*» ή να βοηθήσουμε στην



επίλυση μιας σύγκρουσης: «Τι έγινε; Σε είπε κουρδιστό φιστίκι; Μάλλον του αρέσουν πολύ τα φιστίκια, λες να είναι ο μυστικός φυστικοφάγος; ».

- ✓ **Οι γκάφες** στα πλαίσια της κωμικής εμψυχωτικής διαδικασίας αποτελούν αποτελεσματικότερες τεχνικές οι οποίες στοχεύουν στην πρόκληση του γέλιου, και την αύξηση ή την διατήρηση του ηθικού. Ως επί το πλείστον, οι αδέξιες αυτές κινήσεις και συμπεριφορές, επιτηδευμένες ή μη, παρουσιάζονται από τους κωμικούς εμψυχωτές και τους κλόουν. Η εύθυμη εμπειρία που δημιουργείται όταν ένα παιδί θα δει τα αστεία ενός κλόουν ή τα παθήματα ενός ήρωα σε μια κωμωδία, βασίζεται στις λειτουργίες του κωμικού. Όπως είδαμε και στο κεφάλαιο 2, τα παιδιά θα γελάσουν βλέποντας κάποιον να πέφτει, να σκοντάφτει ή να τρώει μια τούρτα στο πρόσωπο, εξ αιτίας της ανωτερότητας που νιώθουν σε σύγκριση με την αδυναμία του άλλου ή με δικές τις δικές τους παρελθοντικές αδυναμίες. Η πρακτική της γκάφας, βοηθά τους εμψυχωτές καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, καθώς σαν τεχνική χαρακτηρίζεται από την δυνατότητά της για αστραπιαία εφαρμογή. Λειτουργεί ως ενισχυτικός παράγοντας στην παιδοκεντρική επικοινωνία, ως εργαλείο στο «στόλισμα» του προγράμματος και



Εικόνα 21. Η κωμική πτώση. Σκίτσο του Clint Keller,

ως δυναμίτης στην επίδειξη και την διεξαγωγή των παιχνιδιών. Το είδος της γκάφας που θα χρησιμοποιηθεί σε κάθε περίπτωση, έγκειται στον κάθε εμπυχωτή. Η καλύτερη πρόταση για να κατανοήσουμε ή και να δανειστούμε ορισμένες τεχνικές είναι να παρακολουθήσουμε κάποιες ταινίες κινουμένων σχεδίων με έντονο το στοιχείο των παθημάτων και της γκάφας. Χαρακτηριστικότερα παραδείγματα γκαφατζήδων ηρώων είναι ο Wile. E. Coyote, ο γάτος Sylvester, ο Duffy Duck, ο Sid από το Ice age και πολλοί άλλοι. Άλλωστε, είναι διαφορετικό να παίζει κανείς κυνηγητό με τα παιδιά, και πολύ διαφορετικότερο να τα κυνηγάει όπως ο Tom τον Jerry... Στην εικόνα 21 μπορούμε να δούμε την συνηθέστερη τεχνική η οποία δεν είναι άλλη από την κωμική πτώση. Ο κλόουν της φωτογραφίας, επιχειρεί ένα βαθύ κάθισμα αλλά χάνει την ισορροπία του. Προτού φτάσει κανείς σε επαγγελματικό επίπεδο, θα πρέπει πάντα να χρησιμοποιεί τα χέρια του κατά την πρώτη επαφή με το έδαφος και φυσικά να προστατεύει το κεφάλι (Kipnis, 1976).

- ✓ Η χρήση των *κωμικών σκετς* προβαρισμένων ή αυτοσχεδιαζόμενων, είναι μια τεχνική η οποία χρησιμοποιείται από αρκετούς εμπυχωτές. Συγκεκριμένα οι τελευταίοι, δραματοποιούν μικρού



μήκους σκετς στις περιπτώσεις όπως η πρώτη προσέγγιση με την ομάδα, η ανα-

Εικόνα 22. Το κωμικό σκέτς

κοίνωση μιας ιδιαίτερης πληροφορίας, οι εκπαιδευτικές πρακτικές και φυσικά, η διασκέδαση (Spreaigh 1997). Σε κάποιες περιπτώσεις, τα σκετς πραγματοποιούνται αποκλειστικά από την ομάδα εμπυχωτών, ωστόσο είναι





Τα είδη ένδυσης δυσανάλογου μεγέθους, όπως τα μεγάλα παπούτσια του κλόουν, προκαλούν το χιούμορ τόσο μέσω των λειτουργιών της δυσαρμονίας όσο και της ανωτερότητας. Χρησιμοποιούνται για να δώσουν την κωμική χροιά και διάθεση στο προφίλ του εμψυχωτή



Τα αντικείμενα που παράγουν θόρυβο όπως το παλιομοδίτικο κλάξον, τα πιατίνια ή οι καραμούζες, με τον δυνατό τους θόρυβο ξεσηκώνουν το κοινό, γνωστοποιώντας ότι δεν πρόκειται να ακολουθηθεί ένα ήσυχο πρόγραμμα...



Η κόκκινη μύτη του κλόουν, τα καπέλα, οι περούκες, οι τιράντες και οι πολύχρωμες κάλτσες, δεν αλλάζουν μόνο την όψη και την υπόσταση του ενήλικα που τα φορά, αλλά και τη στάση αποδοχής από την πλευρά των παιδιών. Όταν δε αφήσουμε και κάποια μέλη της ομάδας να φορέσουν τα είδη αυτά, το παιχνίδι παίρνει φωτιά...



Τα υλικά των παιχνιδιών όπως τα μαντήλια, τα σχοινιά, οι μπάλες κλπ, δεν αφορούν μόνο την διαεκπαιρέωση των προγραμματισμένων παιχνιδιών, αλλά αποτελούν παράλληλα και εφαλτήρια για αυτοσχεδιασμό και παραλλαγή από την ομάδα.



Το νεροπίστολο, οι νερόβομβες και τα υλικά λερώματος, χαρίζουν την ψυχική ανάταση στα παιδιά καθώς αυτά νιώθουν πως παίζουν νόμιμα με κάτι το οποίο σχεδόν απαγορεύεται στο κοινωνικό τους περιβάλλον. Τα παιδιά λατρεύουν το νερό (όταν είναι καλοκαίρι φυσικά ☺).



Τα παράξενα αντικείμενα που ξεπετάγονται μέσα από τις τσέπες των κωμικών εμψυχωτών, κεντρίζουν την παιδική περιέργεια, ξαφνιάζουν ενώ παράλληλα αποτελούν εφαλτήριο για το αυθόρμητο κωμικό παιχνίδι. Τέτοια είναι τα κουρδιστά παιχνίδια, τα ψεύτικα ζωάρια, τα τρικς, τα τρελά μπαλάκια κλπ.

#### 6.4.4. Οι τεχνικές του τσίρκο και του θεάτρου δρόμου

Το παρόν υποκεφάλαιο αποτελεί τον πυρήνα της κωμικής εμφύχωσης δεδομένου ότι παραθέτει τεχνικές οι οποίες είναι αποτελεσματικότες κυρίως στα παιδιά. Πολλοί άνθρωποι θεωρούν ότι οι τεχνικές αυτές προσεγγίζονται κυρίως από καλλιτέχνες και όχι από εκπαιδευτικούς, λόγω του συνήθως χαμηλού ή ανύπαρκτου εκπαιδευτικού και ακαδημαϊκού υποβάθρου τους. Ωστόσο, το να μνηθεί κανείς σε κάποια



Εικόνα 24. Οι κλόουν

από αυτές όπως τα ταχυδακτυλουργικά, οι μπαλονοκατασκευές, ή τα ζογκλερικά, δεν απαιτεί ούτε κάποιο πτυχίο, ούτε κάποια πολύωρη παρακολούθηση. Οι καλλιτέχνες του δρόμου και του τσίρκο, απλά δαπανούν λίγο παραπάνω χρόνο στο ψάξιμο και την συνεχή βελτίωση των τεχνικών τους. Με την εξέλιξη του διαδικτύου, ο οποιοσδήποτε μπορεί σήμερα να αντλήσει πληροφορίες και να εντρυφήσει εύκολα σε κάποια τέχνη. Το ζητούμενο είναι η θέληση. Πριν προχωρήσουμε παρακάτω, θα ήθελα να σημειώσω ότι δεν είναι μόνο το κουκλοθέατρο και το θεατρικό παιχνίδι ικανές τεχνικές, για να πλαισιώνουν την εκπαίδευση και το ακαδημαϊκό πρόγραμμα σπουδών στα πανεπιστήμια. Κι όμως η γη γυρίζει. Κι όμως οι «ασπούδαχτοι» εμφυχωτές γνωρίζουν παιδοκεντρικές τεχνικές που δεν έχουν σκιαγραφηθεί από κανέναν. Κι όμως οι εμφυχωτές έχουμε πολλές τσέπες γεμάτες από εκπλήξεις και παράλληλα άδειες από βεβιασμένες πληροφορίες αναλυτικών προγραμμάτων. Αυτοί είναι οι βασικότεροι θεμέλιοι λίθοι, τους οποίους θα προσπαθήσουμε να αναλύσουμε παρακάτω.

- ✓ **Οι τεχνικές των κλόουν** είναι η πρώτη από τις παραπάνω τεχνικές που θα εξετάσουμε. Η βασικότερη διαφορά του κωμικού εμπυχωτή με τους υπόλοιπους εμπυχωτές ή εκπαιδευτικούς οι οποίοι δραστηριοποιούνται με παιδιά, είναι ότι ο πρώτος, είναι μια διαφορετική φυσιογνωμία όπου τα παιδιά θα συναντήσουν σπάνια. Ο κλόουν για τα παιδιά, σχεδόν δεν αποτελεί ανθρώπινο όν, γιατί «είναι ένας κλόουν». Όταν αυτά πρώτο-συναντήσουν έναν κλόουν, θα ορμήσουν πάνω του, θα τον αγκαλιάσουν, θα τον χτυπήσουν, θα του πατήσουν τα παπούτσια ή τη



Εικόνα 25. Ο κλόουν ακροβάτης

μύτη και σε κάποιες περιπτώσεις, μπορεί και να τον φοβηθούν. Ποιες είναι όμως αυτές οι διαφορές οι οποίες αποδίδουν στον κλόουν τη διαφορετικότητα; Όταν κάποιος

αποφασίσει να βγάλει την ανθρώπινη φορεσιά του και προσπαθήσει να διεισδύσει στην υπόσταση ενός κλόουν, θα πρέπει να ξεχάσει το ποιος είναι έξω από τον ρόλο τον οποίο υποδύεται. Θα πρέπει να ξεχάσει τα νεύρα του, τον τρόπο επικοινωνίας με τους φίλους του, πως πρέπει να καπνίσει ή πως στο γυρισμό θα έχει κίνηση. Όταν εμφανίζεσαι ως κλόουν, **ΕΙΣΑΙ** κλόουν και περιμένεις από την ομάδα τα πάντα! Είσαι εκεί για να παράσχεις την δυνατότητα στα παιδιά να αφηγιάσουν, να κάνουν τρέλες υπό την επίβλεψή σου, γιατί αν δεν το κάνουν μαζί σου, ίσως να μην το κάνουν και ποτέ! Κατά συνέπεια, αντιλαμβανόμαστε πως, ένας καλός κλόουν δεν θα έπρεπε να δείχνει ποτέ κουρασμένος πνευματικά ή σωματικά, «αδιάβαστος» στις δράσεις του, ή ενοχλητικός σε κάποιους ανθρώπους που δείχνουν να μην επιθυμούν την προσέγγισή του (Spreight 1997). Πέρα όμως από τον παράγοντα της υπόστασης, ο αντίστοιχος των τεχνικών του clowning, είναι το κλειδί της επιτυχίας. Συνήθως, οι πρακτικές αυτές, αναπτύσσονται με κωμικό και δραματικό τρόπο ανάμεσα στον κλόουν και την ομάδα. Το επίκεντρο της συνολικής δράσης ενός κλόουν είναι το σενάριο που στήνεται κάθε φορά, σε

συνάρτηση με την ξεχωριστή προσωπικότητα που προβάλλει. Συγκεκριμένα, είναι ξεχασιάρης, δείχνει χαζούλης, κουτοπόνηρος, πειραχτήρι και κάνει ασυνήθιστα, ανάποδα ή λανθασμένα πράγματα. Σχεδόν όλες οι δράσεις του, έχουν απροσδόκητο φινάλε, αλλά η πορεία προς αυτό αποτελεί μια δυνατή κωμικά εμπειρία για όλους τους συμβαλλόμενους με αυτήν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το κλοουνίστικο θέατρο, όπου ο εμπυχωτής παίρνει κάποια μέλη από την ομάδα, τους δίνει κάποια υποτυπώδη υλικά μασκαρέματος και προσπαθεί μιμητικά να τους βάλει να παίξουν ένα γρήγορο σενάριο με εξαιρετικά κωμικές κινήσεις (όπως για παράδειγμα ο Ρωμαίος και η Ιουλιέτα). Όσον αφορά τις παιδοκεντρικές τεχνικές, οι κλόουν χρησιμοποιούν μεθόδους οι οποίες σχετίζονται με τις λειτουργίες του κωμικού και εντάσσουν τα παιδιά στην συμμετοχή απαγορευμένων καταστάσεων όπως το πείραγμα του μπαμπά και της μαμάς, το παιχνίδι λερώματος, ή το βίωμα ενός δρώμενου με κάποιον διαφορετικό και «χαζούλη» άνθρωπο. Τέλος σημειώνουμε πως οι κλόουν πέρα από το γέλιο, σε πολλές περιπτώσεις προβάλλουν και την ηθική, γεγονός το οποίο μπορεί για παράδειγμα στο φινάλε μιας παράστασης, να δείξει στα παιδιά, ότι ο άνθρωπος με τον οποίο χοροπήδησαν, ξεφάντωσαν και διασκέδασαν, είναι ένας κοινός θνητός όπως όλοι, και πως όλα όσα έκανε έγιναν απλά ... για ένα τους χαμόγελο...

- ✓ **Τα ακροβατικά.** Οι τεχνικές των ακροβατικών εντάσσονται στην κωμική εμπύχωση εμπεριέχοντας τα στοιχεία του θεάματος, του κατορθώματος και της διαφορετικότητας σε σχέση με τις ικανότητες της πλειοψηφίας των ανθρώπων. Τα παιδιά εντυπωσιάζονται όταν βλέπουν ακροβατικές κινήσεις και τεχνάσματα όπως οι ισορροπίες πάνω σε ένα σχοινί, σε μια μπά-



Εικόνα 26. Η ισορροπία σε σχοινί

λα, σε ένα μονόκυκλο, στα ξυλοπόδαρα, ακόμα και σε άλλους ανθρώπους. Οι ακροβατικές πρακτικές απαιτούν πολλές ώρες προπόνησης και υψηλό επίπεδο επικινδυνότητας, γεγονός στο οποίο οφείλεται και ο βαθμός της αναγνωσιμότητας τους. Τα παιδιά μέσα από τα κινούμενα σχέδια και το τσίρκο, έχουν συνδυάσει τους κωμικούς εμψυχωτές με την επίδοση ακροβατικών τόσο με επιτυχία, όσο και με ανεπιτυχή τρόπο. Αναλυτικότερα, πέρα από την ορθολογική εφαρμογή, η αδυναμία ενός κλόουν στο να ανέβει σε ένα μονόκυκλο, θα προκαλέσει το χιούμορ μέσα από το αίσθημα της ψυχολογικής ανωτερότητας και της δυσαρμονίας

- ✓ **Τα ζογκλερικά** αποτελούν τεχνικές ταυτόχρονου χειρισμού πολλαπλών αντικειμένων κάτι που προϋποθέτει την αύξηση της εγκεφαλικής λειτουργίας. Η



Εικόνα 27. Ζογκλέρ παίζει με κορύνες πάνω σε ένα μονόκυκλο

ικανότητα αυτή κατακτάται μέσω της επανάληψης και της εξοικείωσης με την εκάστοτε κατηγορία ζογκλερικών. Τα δημοφιλέστερα από αυτά είναι τα μπαλάκια, οι κορύνες, τα μαντήλια, οι κρίκοι, οι αλυσίδες, τα flower sticks, το diablo, η σφαίρα contact, τα κουτιά και το κοντάρι επιδείξεων. Δεδομένου ότι η τεχνική των ζογκλερικών δεν είναι κάτι που μπορεί να κάνει ο οποιοσδήποτε, η παρουσίασή της στα παιδιά αποτελεί μια πρωτόγνωρη και συνάμα

παράξενη εμπειρία. Τα παιδιά

αρέσκονται να βλέπουν τους ζογκλέρ να κάνουν πρωτότυπα κόλπα, να παίζουν μαζί τους καθώς επίσης και να προσπαθούν να κατακτήσουν τις τεχνικές τους. Αυτό φαίνεται να είναι το αποτέλεσμα της έρευνας των Goodman, Schechter και Priedeman (2010), σχετικά με την χρήση των ζογκλερικών ως τεχνική για την απόδοση ενός εκπαιδευτικού προγράμματος. Κατά την διαδικασία συνδυάστηκαν



οι τεχνικές του χιούμορ, του παιχνιδιού, των ζογκλερικών, των ακροβατικών της συμμετοχής της ομάδας, των ειδικών εφέ καθώς και της δραματοποίησης. Τα αποτελέσματα έδειξαν, ότι τα παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών όχι απλά διασκέδασαν με την ψυχή τους, αλλά παράλληλα αποκόμισαν και πολλές γνώσεις από την διαδικασία. Συνολικά για την αξιολόγηση του εμπνευστικού και εκπαιδευτικού αυτού σόου, τα παιδιά σημείωσαν τις υψηλότερες βαθμολογίες (97%) στην κλίμακα της διασκέδασης. Το 65% δήλωσε πως έμαθε πολλά από το πρόγραμμα, και το 88% ότι άξιζε τον κόπο. Αξιοσημείωτο ήταν το γεγονός, ότι τα παιδιά ενθουσιάστηκαν περισσότερο, όταν στο τελευταίο κομμάτι της διαδικασίας, οι performers εμφανίστηκαν πάνω στα μονόκυκλα τους. Για το τέλος, αναφέρουμε ότι όσον αφορά τους επίδοξους ζογκλέρ, μια περιήγηση στο διαδίκτυο σίγουρα θα τους βοηθήσει στο να μάθουν όχι μόνο τα βασικά μυστικά για να ξεκινήσουν, αλλά και προχωρημένες πρακτικές.

- ✓ **To face – painting.** Η ζωγραφική του προσώπου αποτελεί μια τεχνική ιδιαίτερα γνωστή και διαδεδομένη τα τελευταία χρόνια, κυρίως στον χώρο των παιδικών εκδηλώσεων και πάρτι. Η επιλογή ενός χαρακτηριστικού μακιγιάζ, δίνει τη



Εικόνα 28. To face - painting

δυνατότητα σε μικρούς και μεγάλους να συμμετέχουν στον κόσμο ενός παιχνιδιού φαντασίας. Τους επιτρέπει να υποδυθούν για λίγο έναν ρόλο διαφορετικό και να διαδραματίσουν διάφορα σενάρια. Με την ερώτηση και μόνο «Σε τι θέλεις να σε μεταμορφώσω;» το παιδί ενθαρρύνεται να χρησιμοποιήσει τη φαντασία του, να κατασκευάσει ένα χαρακτήρα, να σκεφτεί υποθετικά, να είναι δημιουργικό, ακόμα και να αρθρώσει προβληματισμούς κι επιθυμίες που πιο πριν δεν είχαν κανένα τρόπο να διατυπωθούν. Όσοι ασχολούνται με την παιδοψυχολογία γνωρίζουν ότι από τα 3 χρόνια του παιδιού και έπειτα αναπτύσσεται η αφηρημένη σκέψη και η φαντασία. Το παιδί πλέον, αρχίζοντας να παίζει συμβολικά παιχνίδια, παρουσιάζει, την ανάγκη να υποδύεται ρόλους γιατί

μέσα από αυτούς, μαθαίνει, ταυτίζεται με τον ρόλο που παίζει και εντρυφά στις ιδιαίτερες του λεπτομέρειες. Επίσης το να υποδύεται κάποιον το παιδί λειτουργεί και από-φορτιστικά με την έννοια του ότι μπορεί να «παίξει» ρόλους που θαυμάζει, που θα ήθελε να βρίσκεται στη θέση τους, ακόμη και που φοβάται. Ένα αδύναμο παιδί χαμηλών τόνων μπορεί να υποδυθεί τον Spiderman, άρα να ταυτιστεί με τον ήρωα και να γίνει έστω και την ώρα που υποδύεται, αυτό που δεν μπορεί να γίνει αλλά πολύ θα ήθελε να είναι. Το face painting δίνει τη δυνατότητα αυτή στα παιδιά, μετατρέποντας ένα απλό παιχνίδι κυνηγητού, σε ένα παιχνίδι υπέρ-ηρώων.

- ✓ **Τα ταχυδακτυλουργικά. Κόλπα.** Σύμφωνα με τον Markle (2010), η μαγική σκέψη διακρίνεται σε παθητική και ενεργό. Η παθητική είναι το είδος της μαγείας το οποίο αναφέρεται σε συμβάντα τα οποία δεν μπορούν να εξηγηθούν από τους φυσικούς νόμους. Αντίθετα, η ταχυδακτυλουργία ή αλλιώς «Θαυματοποιία» όπως επίσης χαρακτηρίζεται, εντάσσεται στα πλαίσια της ενεργούς μαγικής σκέψης και είναι η τέχνη κατά την οποία ο καλλιτέχνης με φυσικούς τρόπους και πολύ πρακτική εξάσκηση καταφέρνει να παρουσιάσει ένα φαινομενικά μαγικό αποτέλεσμα, με σκοπό την ψυχαγωγία του κοινού του. Οι τεχνικές της ταχυδακτυλουργίας, αναπτύσσονται εκμεταλλεόμενες πολλαπλές συνιστώσες όπως η διατήρηση της προσοχής, η ετοιμότητα, η εμπιστοσύνη και η αντίληψη ότι με κάποιο φανερό ή κρυφό τρόπο η ομάδα θα βιώσει την ψευδαίσθηση. Δεδομένου λοιπόν ότι οι βασικότερες λειτουργίες της ταχυδακτυλουργίας είναι η χειραγωγήση, η εκτροπή της προσοχής και η παραπλάνηση, σημειώνεται ότι αυτές επιτυγχάνονται κυρίως με τεχνικές όπως τα ειδικά εφέ, τα μηχανικά αντικείμενα και φυσικά η δημιουργία



Εικόνα 29. Το comic magic

οπτικών και γνωστικών ψευδαισθήσεων. Οι κυριότερες αρχές που διέπουν τις μυστηριώδεις αυτές πρακτικές είναι η επτασφράγιστη διατήρηση του τρόπου εφαρμογής ενός τρικ, η απαγόρευση της επανάληψης και φυσικά η ύπαρξη σκοπιμότητας ακόμα και στην παραμικρή κίνηση.. (Macknik, Randi, Robbins, Thompson, Martinez-Conde, 2008). Τα αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας ταχυδακτυλουργός μπορεί να είναι: Απλά καθημερινά αντικείμενα, που μπορεί να βρει δίπλα του όπως ένα νόμισμα, μία τράπουλα, ένα μολύβι, ένα λαστιγάκι κ.λπ., κλασικά για τους ταχυδακτυλουργούς αντικείμενα όπως μαντίλια, ζωάκια, μπαστούνια, μπαλάκια, κ.α. και τέλος ειδικού τύπου αντικείμενα όπως μεγάλες κατασκευές οι οποίες προορίζονται για τα λεγόμενα μεγάλα νούμερα. Οι κατηγορίες στις οποίες χωρίζονται τα magic shows είναι το παιδικό συνήθως, comic magic, το stage show, το illusion show και το close up show. Στην πρώτη κατηγορία, ο ταχυδακτυλουργός παρουσιάζει τα κόλπα του με κωμικό τρόπο και συνήθως συμμετέχουν πολλά μέλη της ομάδας. Σημειώνεται πως εδώ παίζει έντονο ρόλο η θεατρικότητα. Το stage show αποτελεί ένα γρήγορο σε κινήσεις και πολύ δύσκολο σε εκτέλεση πρόγραμμα χειροπρακτικής δεξιοτεχνίας, το οποίο παρουσιάζεται σε σκηνή θεάτρου, πλατφόρμα ή ειδικά διαμορφωμένο χώρο, με την συνοδεία συνήθως μουσικής. Το illusion show είναι ένα πρόγραμμα καθαρά πίστας και ειδικών συνθηκών, στο οποίο ο παρουσιαστής μπορεί να εμφανίσει, να εξαφανίσει να "εξαφανίσει" τον παρτενέρ του και όχι μόνο. Τέλος, το close up show είναι ένα πρόγραμμα το οποίο μπορεί να παρουσιαστεί στις περιπτώσεις κατά τις οποίες οι ομάδες είναι χωρισμένες και δεν υπάρχει η δυνατότητα μαζικής παρουσίασης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ψυχαγωγία ενός εστιατορίου, όπου ο table performer (δηλαδή παρουσιαστής τραπεζιού), παρουσιάζει σε κάθε τραπέζι ξεχωριστά, ειδικά κόλπα υψηλής χειροπρακτικής δεξιοτεχνίας με την συμμετοχή και την βοήθεια των καθήμενων, στην κυριολεξία κάτω από την μύτη τους. Συνοψίζοντας, αναφέρεται ότι η διαδικασία της επίδειξης ενός ταχυδακτυλουργικού κόλπου είναι ικανή να διατηρήσει την προσοχή του αλληλεπιδρώμενου ατόμου σε υψηλά επίπεδα. Παράλληλα, ο συνδυασμός της με την κωμικότητα αφενός μπορεί να βοηθήσει τον performer και αφετέρου να αποδώσει μια διασκεδαστικότερη χροιά στο γενικότερο ύφος της ομάδας.

- ✓ **Η εγαστριμυθία** αποτελεί μια τεχνική με την οποία μπορεί κάποιος να μιλάει κανονικά χωρίς να κουνάει τα χείλη του σχεδόν καθόλου, ενώ παράλληλα ο ακροατής αδυνατεί να καταλάβει την προέλευση της φωνής. Πρόκειται για μια ικανότητα ιδιαίτερου ενδιαφέροντος, η οποία χρησιμοποιείται συνήθως από



Εικόνα 30. Ο εγαστρίμυθος

κωμικούς οι οποίοι αναπτύσσουν ένα διάλογο με μια κούκλα την οποία χειρίζονται με το/τα χέρι/α τους. Οι δύο φωνές διαφέρουν στο άκουσμα αν και προέρχονται από το ίδιο άτομο, τον κωμικό. Στην προκει-

μένη περίπτωση, είναι αξιο-

σημείωτο πως είναι αδύνατον, να καταλάβει κανείς ότι η φωνή της κούκλας προέρχεται από τον κωμικό, καθώς ο ίδιος παραμένει ανέκφραστος ενώ «μιλάει» η κούκλα. Αυτό επιτυγχάνεται χάρη στην αντικατάσταση των χειλικών συμφώνων, με αντίστοιχα ομόηχα ένρινα, ουρανικά, οδοντικά υγρά και συριστικά.

- ✓ **Οι μπαλονοκατασκευές** και η κατασκευή τους, αποτελούν μια εξαιρετική τεχνική με πολλαπλές χρήσεις στην κωμική εμπύχωση. Η γνωστότερη από αυτές είναι η δημιουργία κατασκευών όπως ζωάκια, σπαθιά, λουλούδια, καπέλα και ότι άλλο μπορεί να βάλει ο ανθρώπινος νους. Τα σχέδια αυτά προορίζονται είτε για την απόδοση στα παιδιά ως δώρα, είτε ως επιβράβευση για την επιτυχία ή την συμμετοχή σε κάποιο αγώνισμα, διαγωνισμό ή παιχνίδι. Σε κάποιες άλλες περιπτώσεις, οι εμπυχωτές χρησιμοποιούν την παρούσα τεχνική προκειμένου να φτιάξουν μεγάλες κατασκευές για τα παιδιά, διάφορες ενδυμασίες για την προαγωγή του παιχνιδιού ρόλων, όπως επίσης και υλικά τα οποία θα προάγουν το αυθόρμητο και το εμπυχωτικό παιχνίδι. Τα μακρόστενα μπαλόνια είναι ένα ασφαλέστατο υλικό, καθώς δεν μπορεί με κανέναν τρόπο να βλάψει την υγεία ενός παιδιού. Συγκεκριμένα, στις ηλικίες των παιδιών του δημοτικού, ο κίνδυνος της κατάποσης μικρών κομματιών, ή ο φόβος από κάποιο απροσδόκητο σκάσιμο,

έχει σταματήσει πλέον να τα απασχολεί. Τα παιδιά διακατέχονται από περιέργεια και δίψα για την μάθηση του κόσμου που τα περιβάλλει. Μόλις πάρουν στα χέρια τους το φουσκωτό τους δώρο, θα παίξουν με αυτό, θα το ζουλήξουν, θα το σκάσουν, θα δουν από τι είναι φτιαγμένο και θα προσπαθήσουν να ξαναφτιάξουν



Εικόνα 31. Οι μπαλονοκατασκευές στην κωμική εμφύχωση

κάτι καινούριο με τα απομεινάρια του. Η πρακτική, χαρακτηρίζεται από μικρό κόστος, ευελιξία και σίγουρη αποτελεσματικότητα. Στο διαδίκτυο υπάρχουν αμέτρητα video μεθοδολογίας, που μπορούν να μυήσουν αρχάριους και να καταρτίσουν επαγγελματίες.

#### 6.4.5. Το κουντούρντισμα

Το θέμα του ελεύθερου χρόνου ίσως θα έπρεπε να αντιμετωπίζεται σαν μια δυνατότητα που δίδεται στο παιδί για να εκτονωθεί, να ασκηθεί σωματικά, για να αναπτυχθεί έτσι η προσωπικότητά του, μέσα από ένα διαφορετικό τρόπο απ' αυτόν που προτείνει το σχολείο ή ο περιβάλλοντας κοινωνικός του περίγυρος. Ο ελεύθερος χρόνος των παιδιών συνήθως καταναλώνεται από δραστηριότητες οι οποίες δεν καλύπτονται από τις εκπαιδευτικές πρακτικές και στις περισσότερες περιπτώσεις, η πολυτιμότητα του είναι χαρακτηριστική. Γεγονός είναι επίσης, πως τα παιδιά στο σχολείο, στο σπίτι, ή σε μια εξωσχολική δραστηριότητα στην οποία πηγαίνουν,

βιώνουν εμπειρίες οριοθετημένες από τους εκάστοτε περιβαλλοντικούς και κοινωνικούς κανόνες. Με τον τρόπο αυτό σχεδόν «καταδυναστεύεται» η εσωτερική ανάγκη των παιδιών για εκτόνωση, ξεσάλωμα και κουντούρντισμα. Η λέξη «κουντουρντίζω» ως έννοια προέρχεται από το τουρκικό ρήμα «kudurmak» το οποίο σημαίνει τρελαίνω κάποιον, ξεσαλώνω, αφη-



**Εικόνα 32. Το κουντούρντισμα**

νιάζω με πιάνει τρέλα, μανία, και συμπεριφέρομαι σαν τρελός. Η έννοια χρησιμοποιείται κυρίως από ανθρώπους μεγάλης ηλικίας με μικρασιατικές καταγωγές, σε περιπτώσεις όπου θέλουν να εκφραστούν σε σχέση με το ξεσάλωμα των παιδιών. *«Κουντουρντίσατε», μας έλεγε η μητέρα μας όταν ξεθεωνόμασταν στο παιχνίδι, αλλά απ' ότι φαίνεται η λέξη αυτή μπορεί να μην αφορά μόνο τα παιδιά»* (Ελληνιάδης, 2011).

Το κουντούρντισμα ως εμπυχωτική τεχνική, χρησιμοποιείται από τους ψυχαγωγούς προκειμένου να βιώσουν τα παιδιά μια θετική και ανεπανάληπτη γι' αυτά εμπειρία, μέσα από δραστηριότητες πλήρους εκτόνωσης. Η κωμική εμπύχωση, αποτελεί ως επί το πλείστον, την κυριότερη «νόμιμη» μορφή εμφάνισης του παιδικού κουντουρντίσματος. Για να μπορούμε να κάνουμε μια ορθή χρήση του όρου, σημειώνεται πως οι δραστηριότητες αυτές δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να είναι κατευθυνόμενες. Τα παιδιά κουντουρντάνε όταν οι πράξεις και τα παιχνίδια τους είναι αυθόρμητα. Για τον λόγο αυτό, στην κωμική εμπύχωση παρέχονται πολλά περιθώρια τόσο για αυτενέργεια, όσο και για ανέμελες, ξέφρενες δραστηριότητες έντονης κινητικότητας και παιχνιδιού. Τέλος, σημειώνεται πως η κυριότερη διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια κουντούρντισματος και στα παιχνίδια εκτόνωσης, έγκειται στο ότι στην πρώτη κατηγορία, δεν υπάρχουν κανόνες και οριοθετήσεις.

#### **6.4.6. Ο χορός και η μουσική**

Τα παιδιά από πολύ νωρίς έχουν την τάση και την ανάγκη να εκφράζουν τα συναισθήματά τους μέσω της κίνησης. Αυτό είναι εμφανές από τις αυθόρμητες χορευτικές τους αντιδράσεις όταν βιώνουν κάποια θετικά συναισθήματα.

Συγκεκριμένα, η κινητική δημιουργική έκφραση αποτελεί για τα παιδιά μια από τις μεγαλύτερες πηγές απελευθέρωσης ενέργειας, καθώς καλύπτουν την ανάγκη που αισθάνονται για να εξερευνήσουν τον κόσμο γύρω τους και θέτουν τις βάσεις για την ανάπτυξη πιο αφηρημένων ιδεών και σύνθετων δεξιοτήτων. Το είδος του χορού που καλύπτει τις πολλαπλές ανάγκες των παιδιών, είναι ο δημιουργικός χορός ή αλλιώς η δημιουργική κίνηση. Ο δημιουργικός χορός είναι ένα ιδιαίτερο είδος τέχνης που βασίζεται στην αυθόρμητη κίνηση και όχι σε μια τυποποιημένη μορφή κίνησης. Το είδος αυτό της κίνησης, σχετίζεται με την γλώσσα του σώματος, βοηθώντας να ανακαλύψουν τρόπους κίνησης που τους ταιριάζουν και τους γεμίζουν συναισθηματικά, εφόσον τα ίδια τα παιδιά αυτενεργούν ως προς την έκφραση και την επικοινωνία προσωπικών τους ιδεών και συναισθημάτων (Μπουρνέλλη, 2002).

Παράλληλα με τα παραπάνω, σημειώνεται πως η κίνηση και ο χορός είναι σχεδόν «γυμνές» έννοιες χωρίς την μουσική επένδυση. Γνωρίζοντας πόσο άμεσα επενεργεί η μουσική στο συναισθηματικό κόσμο του ανθρώπου, είναι εύκολο να αντιληφθεί κανείς τις ζωτικές επιδράσεις στον εύπλαστο και ευαίσθητο συναισθηματικό κόσμο των παιδιών. Η μουσική, με το να βοηθά στην έκφραση των συναισθημάτων μας, θετικών ή αρνητικών, συντελεί παράλληλα και στην ανάπτυξη μιας περισσότερο ισορροπημένης προσωπικότητας. Δεδομένου ότι στα πλαίσια της κωμικής εμπύχωσης η μουσική και ο χορός προσφέρουν την ευκαιρία της ομαδικής εργασίας, ένα παιδί θα μπορέσει να γνωρίσει την επιτυχία που θα του χαρίσει αυτοπεποίθηση. Ιδιαίτερα σε ένα παιδί με ιδιαίτερο ή πολύπλοκο συναισθηματικό κόσμο, μια μουσικοχορευτική δραστηριότητα μπορεί να του δώσει την απαιτούμενη αυτοπεποίθηση για ν' απελευθερωθεί και να δείξει τις πραγματικές του ικανότητες.

Στις δραστηριότητες αυτού του τύπου, η ικανοποίηση της επιτυχίας είναι διπλή. Το παιδί αφενός τη δέχεται κατ' αρχήν σαν άτομο και αφετέρου σαν μέλος της ομάδας, μυείται στην μαγεία της ομαδικής εργασίας και απόκτησης εμπειριών. Με τον τρόπο αυτό, μέσω του χορού και της μουσικής, προσφέρονται θαυμάσιες ευκαιρίες στα παιδιά για κοινωνικοποίηση. Τέλος, σημειώνεται πως το συναίσθημα της χαράς που βιώνεται, δεν θα απορροφηθεί απλά από ένα παιδί, αλλά θα εκπεμφθεί και στους άλλους γύρω του. Αυτός είναι ίσως και ο σημαντικότερος στόχος κάθε τεχνικής η οποία συνδέεται με τον χορό και τη μουσική.

#### **6.4.7. Το τραγούδι**

Το τραγούδι ως εμπνευστική τεχνική χρησιμοποιείται, από πολλούς εμπνευστές τόσο ως ένα μέσον έκφρασης και δημιουργίας, όσο και ως ένα αναπόσπαστο εργαλείο που βοηθά στην εξωτερίκευση των συναισθημάτων. Το αυθόρμητο τραγούδι είναι μια από τις πιο δημιουργικές πτυχές της μουσικής έκφρασης των παιδιών. Προέρχεται από το άμεσο συναίσθημα του παιδιού και είναι πιο εκφραστικό, παρουσιάζοντας ποικιλία στην ταχύτητα και στη δυναμική. Καθώς τα παιδιά μεγαλώνουν, ο τρόπος με τον οποίο τραγουδούν γίνεται πιο συνειδητός. Έχουν δημιουργήσει ένα ρεπερτόριο από παιδικά τραγούδια, όμως δεν είναι σε θέση να τα τραγουδούν ακόμη με τονική ακρίβεια, κάτι που το κατορθώνουν προς τον έκτο χρόνο της ηλικίας τους κι έπειτα (Κουθούρη 2010). Συγκεκριμένα, στις ηλικίες 8-9 ετών τα περισσότερα παιδιά τραγουδούν στον τόνο με σταθερότητα και ακρίβεια. Η φωνή σε αυτήν την ηλικία αρχίζει να αναπτύσσει προσωπικό χρώμα και διαύγεια, ενώ μπορεί να αρχίσει και η αποτελεσματική εφαρμογή των θεμελιωδών αρχών της τεχνικής της αναπνοής (Μελιγκοπούλου 2009). Ο Bjorkvold (1989) αναφέρει ότι ο σκοπός και το νόημα των τραγουδιών που επινοούν τα παιδιά συνδέεται με την ανάπτυξη της γλώσσας, την πρώιμη ανάπτυξη του τραγουδιού, καθώς και την ανάγκη για έκφραση της σκέψης, των συναισθημάτων και των βιωμάτων τους.

Στην κωμική εμπύχωση οι εμπνευστές τραγουδούν με την ομάδα όταν θέλουν να ανεβάσουν το κλίμα, σε περιπτώσεις παιχνιδιών, διαγωνισμών, έκφρασης και φυσικά ...όταν δεν υπάρχει άλλη μουσική! Το τραγούδι με όποιον τρόπο κι αν εκφραστεί από τον ψυχαγωγό και την ομάδα (κανονικό, κωμικό, γρήγορο, αργό, παιγνιώδες) μπορεί πάντα να συνοδεύσει αποτελεσματικά μια παιδαγωγική δραστηριότητα εμπύχωσης.

#### **6.4.8. Οι ανταμοιβές**

Τα παιδιά χρειάζονται ενθάρρυνση τόσο για τα πράγματα που κάνουν καλά (επιβράβευση) όσο και για τα πράγματα που δεν κάνουν και τόσο καλά (ενίσχυση). Η ενθάρρυνση βοηθά το παιδί να αποκτήσει αυτοπεποίθηση για τα πράγματα που κάνει καλά, αλλά και θάρρος για να προσπαθήσει ξανά όσα δεν κάνει τόσο καλά. Δίνοντας θάρρος στο παιδί, αυτό θα μπορέσει να σταθεί μόνο του ακόμα και όταν δεν είναι κάποιος στο πλάι του. Παράλληλα, θα αναπτύξει πιο εύκολα τον αυτοέλεγχό του,



γεγονός που θα το βοηθήσει να διεκδικεί αυτό που επιθυμεί με τον κατάλληλο τρόπο αλλά και στο να συνάψει επιτυχημένες σχέσεις με τους συνομηλίκους του. Στην κωμική εμφύχωση, ο ρόλος των ανταμοιβών μπορεί να ενισχύσει την προσπάθεια του παιδιού, με σκοπό την επίτευξη κάποιων ομαδικών ή ατομικών στόχων. Συνήθως τα παιδιά ανταμείβονται για την επιτυχία τους σε ένα παιχνίδι, για μια καλή τους πράξη, για την ομαδικότητα την οποία επέδειξαν, την συλλογική εργασία, την καλή εργασία την προσπάθεια ή την άμιλλα. Οι αμοιβές μπορεί να είναι διάφορες λιχουδιές, μπαλονοκατασκευές, μικρά παιχνίδια και φυσικά πόντοι ή βαθμοί στις ομαδικές ή συναγωνιστικές δραστηριότητες. Παρακάτω θα δούμε τα κυριότερα σημεία που θα πρέπει να προσέξει ένας εμφυχωτής σχετικά με την επιβράβευση και τις ανταμοιβές. Συγκεκριμένα:

- ★ Φροντίζουμε ώστε το είδος της επιβράβευσης να εξαρτάται από την επιθυμητή συμπεριφορά του παιδιού
- ★ Μαθαίνουμε να επιβραβεύουμε το παιδί αμέσως και κάθε φορά που εκδηλώνει την επιθυμητή συμπεριφορά
- ★ Δίνουμε κάθε φορά έναν συγκεκριμένο και χαρακτηριστικό έπαινο, συνοδευόμενο από χαμόγελο και οπτική επαφή.
- ★ Όταν επαινούμε δεν μακρηγορούμε και δεν ειρωνευόμαστε το παιδί. Παράλληλα, αποφεύγουμε τους επαίνους που περιλαμβάνουν «όρους» και κρύβουν εκβιασμούς π.χ. «όταν κερδίσεις, θα πάρεις κι εσύ δώρο» Είναι πολύ σημαντικό, να δείχνουμε και να μαθαίνουμε στο παιδί να επαινεί το ίδιο τον εαυτό του κάθε φορά που καταφέρνει σε ένα αγώνισμα ή εκδηλώνει μια επιθυμητή συμπεριφορά.
- ★ Αποφεύγουμε τις υπερβολές και μαθαίνουμε να ξεχωρίζουμε την αληθινή προσπάθεια στο παιδί. Η επιβράβευση πρέπει να συμβαδίζει με την αλήθεια αλλά και με την οριοθέτηση. Δεν μπορούμε να δίνουμε στο παιδί πόντους ή άλλες επιβραβεύσεις εάν αυτό δεν τήρησε τη συμφωνία του. Έτσι θα αισθανθεί το αρνητικό αποτέλεσμα μιας αρνητικής πράξης και με αυτό τον τρόπο θα έχει κίνητρο να την αποφύγει την επόμενη φορά.

- ★ Σε μη επιθυμητές συμπεριφορές είναι σημαντικό να δίνουμε την ευκαιρία στο παιδί να επανορθώσει, π.χ. *«Ο Κώστας αισθάνθηκε άσχημα που τον έσπρωξες στις μουσικές καρέκλες. Εάν του παραχωρήσεις τη θέση σου μπορεί να το σκεφτώ να σου δώσω κάνα πονταλάκο για την ομάδα σου!»*
- ★ Στα ομαδικά παιχνίδια κρίνεται σκόπιμο να βάζουμε τα παιδιά να συμμετέχουν σε δραστηριότητες οι οποίες είναι επιτεύξιμες από όλους και παράλληλα η απόδοση των ανταμοιβών, θα πρέπει να συμβαδίζει μεταξύ των ομάδων.
- ★ Οι ανταμοιβές θα πρέπει να διέπονται πάντα από δικαιοσύνη. Τα παιδιά είναι πάντα έτοιμα να κατηγορήσουν έναν εμψυχωτή για μεροληψία και αδικία.
- ★ Τέλος η υπόσχεση, είναι πάντα υπόσχεση. Σε καμία περίπτωση δεν μπορούμε να τάξουμε κάποια αμοιβή στα παιδιά και στο τέλος να αθετήσουμε τον λόγο μας. Ο εμψυχωτής οφείλει να είναι αληθινός και σταράτος.

#### **6.4.9. Οι παραλλαγές**

Όσοι ασχολούνται με την εκπαίδευση ή την ψυχαγωγία των παιδιών, έχουν βρεθεί πολλές φορές αντιμέτωποι με την αδράνεια ακόμα και την άρνηση μιας ομάδας, να εκτελέσει μια προγραμματισμένη δραστηριότητα. Στην ενεργητική εμπύχωση δεν υπάρχει κάποια δραστηριότητα η οποία πρέπει να γίνει, ή δεν μπορεί να γίνει πιο ενδιαφέρουσα. Όταν κάποιο παιχνίδι «δεν τραβάει», προφανώς κάτι δεν εξελίχθηκε όπως αναμενόταν. Για τον λόγο αυτό, πριν μπει κανείς στη διαδικασία να αλλάξει την δραστηριότητα που εφαρμόζεται, θα πρέπει πρωτίστως να επιχειρήσει να την παραλλάξει.

Η παραλλαγή, αποτελεί ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία στα χέρια ενός εμψυχωτή. Η εισαγωγή της φαντασίας στο κατεστημένο, είναι συνήθως μια πρακτική η οποία ξαφνιάζει το παιδί και πολλές φορές το βοηθά να εκφράσει κάτι που σκεφτόταν, αλλά δεν μπορούσε να εξωτερικεύσει. Το να παίζει κανείς τις μουσικές καρέκλες ως τις μουσικές «τυφλόμυγες», ή την γνωστή καρπουζομαχία με εναλλαγή της μουσικής σε αγόρια και κορίτσια εναλλάξ, είναι τεχνικές οι οποίες πηγάζουν από την διαφορετική κάθε φορά αντίληψη του εκάστοτε κλίματος, από τον εμψυχωτή. Οι

παραλλαγές ωστόσο, δεν αφορούν μόνο την τροποποίηση ενός παιχνιδιού προκειμένου αυτό να αρχίσει να γίνεται ενδιαφέρον. Ακόμα και ένα παιχνίδι το οποίο έχει παθιάσει τα παιδιά, μπορεί εξακολουθώντας να είναι διασκεδαστικό, να χρειάζεται ή να επιδέχεται αναβαθμίσεις. Για παράδειγμα, στα παιχνίδια της τρελής σκυταλοδρομίας, χρησιμοποιούνται μια σειρά από αντικείμενα κάθε είδους. Μόλις τελειώσουν τα προκαθορισμένα αγωνίσματα, ο ψυχαγωγός δημιουργεί συνδυασμούς μεταξύ των αντικειμένων, αυξομειώνοντας τον αριθμό των συμμετεχόντων σε κάθε αγώνισμα.

#### **6.4.10. Ο ανταγωνισμός, ο συναγωνισμός και η άμιλλα**

Δεδομένου ότι στην κωμική εμψύχωση περιλαμβάνονται σε πολλές περιπτώσεις δραστηριότητες συναγωνισμού ή «κωμικού ανταγωνισμού», κρίνεται σκόπιμο να συζητήσουμε τόσο για τις παραπάνω έννοιες, όσο και για την άμιλλα. Αρχικά, παρότι ο ανταγωνισμός και ο συναγωνισμός παρουσιάζουν πολλές διαφορές εξ' ορισμού, χαρακτηρίζονται παράλληλα και από μια σειρά σημείων, τα οποία τις συνδέουν άρρητα μεταξύ τους. Ως συναγωνισμός, ορίζεται η προσπάθεια που καταβάλλουν δύο ή περισσότερες πλευρές, για να υπερτερήσει η μία της άλλης χωρίς το αίσθημα της αντιπαλότητας. Όταν η αντιπαλότητα αυτή γίνεται ιδιαίτερα εμφανής και τα μέλη της ομάδας διακατέχονται μόνο από το πάθος της νίκης, αδιαφορώντας για τους άλλους ή τους κανόνες, τότε μπορούμε να κάνουμε λόγο για τον ανταγωνισμό. Η μετάβαση από τον συναγωνισμό στον ανταγωνισμό μπορεί να γίνει χωρίς καν να το καταλάβει κανείς, ιδιαίτερα αν αναλογι-



**Εικόνα 33. Το παιχνίδι συναγωνισμού "Οι μάχες των νεροβομβών" στην παιδική κατασκήνωση Happy Days**

στούμε την λεπτή γραμμή που χωρίζει τις δύο έννοιες μεταξύ τους.

Η επιθυμία του συναγωνισμού είναι μια γενικότερη κλίση του ανθρώπου. Ο συναγωνισμός έχει βαθιές ρίζες στο κοινωνικό περιβάλλον και εμφανίζεται σε πολύ μικρή ηλικία. Η κλίση του, συχνά μπερδεύεται με την επιθυμία της νίκης, της αρχηγίας και την προβολή της προσωπικής υπεροχής. Η ιδιαίτερη αυτή συναισθηματική κατάσταση της ιδέας του συναγωνισμού, μεταφέρει το άτομο στη σκέψη της νίκης. Είναι φανερό, πως σ' ένα παιχνίδι συναγωνισμού, το παιδί αγωνίζεται για να παίξει και να κερδίσει. Το γεγονός όμως ότι δεν κερδίζει πάντα, όπως και η τελική του θέση έναντι της ήττας, είναι προβλήματα που δημιουργούνται και που ακυρώνουν την προηγούμενη δήλωση. Εξετάζοντας ωστόσο την προηγούμενη θέση, το ερώτημα που προκύπτει είναι η χρησιμότητα της νίκης. Για ένα παιδί, μπορεί να είναι η προσωπική ικανοποίηση ή η ανάγκη να αποδείξει στον εαυτό του ή στους γύρω του πόσο καλός είναι, με σκοπό την απόκτηση της δημοτικότητας ή της φήμης. Σημειώνεται, πως σε κάθε περίπτωση, η προσπάθεια για επιτυχία συνδέεται σχεδόν πάντα και με τα εσωτερικά ή εξωτερικά κίνητρα του αγωνιζόμενου παιδιού (Λέφας, 2010).

Η σύγχρονη άποψη για το ρόλο του αγωνιστικού παιχνιδιού γύρω από την καλλιέργεια των παιδιών, περικλείεται στην φράση «νικητής είναι ο πρώτος». Θα



Εικόνα 34. Μια προσέγγιση προαγωγής της άμιλλας στην παιδική κατασκήνωση Happy Days

ήταν αδιόρθωτο σφάλμα για κάποιον, να προτάσσει τη σημασία της νίκης αδιαφορώντας για τη συμμετοχή, το σεβασμό των αντιπάλων, το σεβασμό των θεατών και των αρχών και κανόνων του εκάστοτε παιχνιδιού. Με δεδομένο ότι η καλλιέργεια των αξιών στους ανθρώπους ξεκινά από την παιδική και

εφηβική τους ηλικία και με βάση

αποτελέσματα ερευνών ανά τον κόσμο και τη χώρα μας, θα πρέπει να λαμβάνουμε πάντοτε υπόψη μας την ευγενή άμιλλα (Ζέρβας, 2002). Ως ένας από τους πιο βασικούς στόχους του σχεδίου δράσης των εμψυχωτών, θα πρέπει να αποτελεί η καλλιέργεια του ηθικού και του συν-αγωνιστικού πνεύματος στο πλαίσιο των παιχνιδιών. Παράλληλα, μέσω της στάσης αυτής, η ανάπτυξη συμπεριφορών που θα

αναδεικνύουν την πολιτιστική διάσταση καθώς και τη συνεισφορά στη διαμόρφωση ενός έντιμου και ηθικού χαρακτήρα, είναι ζητήματα ιδιαίτερης σημασίας. Σύμφωνα με τον Ζέρβα (2002), όταν τα παιχνίδια εμπεριέχουν το στοιχείο του συναγωνισμού, για να αποφύγουμε τον ανταγωνισμό και να εντάξουμε την ομάδα στο κλίμα του «ευ αγωνίζεσθε», θα πρέπει να περάσουμε στα παιδιά ότι:

- ★ Η συμμετοχή ανεξάρτητη από το αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Παίζουμε για να διασκεδάσουμε και όχι για να κερδίσουμε. Το αποτέλεσμα δεν είναι ένας ικανός παράγοντας για να αλλάξει τη στάση ενός παιδιού έναντι στο δυνατό βίωμα της συμμετοχής και της προσπάθειας που επέδειξε. Για να το επιτύχουμε αυτό θα πρέπει να καλλιεργήσουμε την και να διευκολύνουμε τον αυτοέλεγχο.
- ★ Παίζουμε σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού
- ★ Αποφεύγουμε να χρησιμοποιούμε παράνομα μέσα για να φτάσουμε στη νίκη
- ★ Συνεργαζόμαστε με την ομάδα
- ★ Σεβόμαστε τους αντιπάλους
- ★ Σεβόμαστε στις αποφάσεις της ομάδας και των αρχών

#### **6.4.11. Οι τεχνικές της ηρεμίας της ομάδας μετά από μια έντονη δραστηριότητα**

Στην κωμική εμφύχωση, πολλές φορές έπειτα από μια έντονη δραστηριότητα και λόγω της πίεσης των χρονικών περιθωρίων, οι εμπυχωτές καλούνται να ηρεμήσουν την ομάδα, ή να επιφέρουν την ησυχία προκειμένου να προχωρήσει το πρόγραμμα (να επεξηγηθούν δηλαδή οι κανόνες του επόμενου παιχνιδιού, να μιλήσει ένα παιδί που δεν ακούστηκε κλπ.). Στις περιπτώσεις αυτές καταλαβαίνουμε ότι η παρέμβαση δεν μπορεί να γίνει ούτε αυταρχικά, ούτε απόλυτα. Το κλειδί για να το επιτύχουμε αυτό είναι το παιχνίδι και η κωμικότητα. Μέσω των πρακτικών αυτών, η ησυχία περνιέται ως παιχνίδι και όλα τα μέλη της ομάδας σκουντάνε το ένα το άλλο προκειμένου να επέλθει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Φυσικά, οι πρακτικές δεδομένου

ότι απευθύνονται σε παιδιά, οφείλουν να περιλαμβάνουν και στοιχεία κωμικότητας, όπως το δημοφιλές καρπούζι, η πτώση του καπέλου, η πορδή κλπ.

- ★ **Το καρπούζι.** Ο ψυχαγωγός προτρέπει όλα τα παιδιά να κάνουν όση περισσότερη φασαρία μπορούν. Μόλις εκφράσει την λέξη "καρπούζι", όλα τα παιδιά βάζουν το δάχτυλο μπροστά από το στόμα τους και κάνουν: «Σσσσσσσσσσσστ!».
- ★ **Η πτώση του καπέλου.** Ο ψυχαγωγός φορά το καπέλο του. Έπειτα ανακοινώνει στα παιδιά πως θα παίξουν ένα παιχνίδι. Για να κερδίσει μια ομάδα, θα πρέπει κάθε φορά που το καπέλο του ακουμπάει στο πάτωμα να «ακούγεται μόνο το αεράκι». Όταν το καπέλο είναι στον αέρα, όλη η ομάδα κάνει φασαρία. Όταν ακουμπά στο πάτωμα δεν πρέπει να ακούγεται κανείς. Ο ψυχαγωγός ξεκινά το παιχνίδι, πετά το καπέλο και δεν το αφήνει να ακουμπήσει στο πάτωμα μπερδεύοντας τα παιδιά. Μόλις τα παιδιά καταλάβουν πλήρως το παιχνίδι, δεν θα αφήνουν τον εμψυχωτή κυριολεκτικά να το σηκώσει από το έδαφος, με τις φωνές τους. Προσωπικά, κάθε φορά που το έπαιξα, συνέχισα το πρόγραμμα χωρίς καπέλο!
- ★ **Ο Αστείος ήχος.** Ο ψυχαγωγός ανακοινώνει στα παιδιά πως μόνο αν κάνουν πολύ ησυχία, θα μπορέσουν να ακούσουν έναν πολύ αστείο ήχο. Έπειτα τους λέει πως με το που θα τον ακούσουν θα πρέπει όλοι να φωνάξουν δυνατά «Οοοοοοοοοοο!», κουνώντας τα χέρια τους δυσαρμονικά και αστεία! Όταν σηκώσει το χέρι του, αυτό σημαίνει πως ακολουθεί κι άλλος ήχος, κάτι που θα οδηγήσει στο να ξανακάνουν ησυχία για να τον ακούσουν. Τα επιφωνήματα αυτά θα είναι τώρα ακόμα δυνατότερα, και το επίπεδο της ησυχίας, ακόμα καλύτερο.

### III. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

#### Σκοποί και στόχοι της έρευνας

Στα πλαίσια της παρούσας εργασίας που αφορά τη διερεύνηση τεχνικών εμπύχωσης με χρήση κωμικών στοιχείων σε παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών, επιλέχτηκε να γίνει πρωτογενής έρευνα μέσω ερωτηματολογίων.

Για την πραγματοποίηση του εγχειρήματος μας είναι ανάγκη να τεθούν εκ των προτέρων μια σειρά από ερευνητικά ερωτήματα τα οποία θα μας βοηθήσουν στην ανάλυση των ζητημάτων μελέτης μας και θα κατευθύνουν την έρευνα μας. Με γνώμονα το γεγονός ότι οι τεχνικές εμπύχωσης αξιολογούνται τόσο από παιδιά όσο και από τους ίδιους τους εμπυχωτές η παρακάτω στατιστική μελέτη αποσκοπεί στο :

- Να διερευνήσει τις απόψεις-επιθυμίες των παιδιών σχετικά με την εμφάνιση, τις κινήσεις και τον επικοινωνιακό τρόπο των εμπυχωτών.
- Να διαπιστώσει αν οι παραπάνω επιθυμίες μεταβάλλονται ανάλογα με την ηλικία των παιδιών.
- Να σκιαγραφήσει το είδος της ανάδρασης που θα πρέπει να υπάρχει μεταξύ παιδιού και εμπυχωτή.
- Να διερευνήσει τις τεχνικές εμφάνισης, αλληλεπίδρασης αλλά και τις λεκτικές και σωματικές, οι οποίες χρησιμοποιούνται συνήθως από τους εμπυχωτές
- Να ελέγξει αν οι τεχνικές αυτές διαφοροποιούνται ανάλογα με την ιδιότητα των ψυχαγωγών (το είδος του καλλιτέχνη) και τις κατηγορίες υποδοχέων των υπηρεσιών τους στις οποίες αυτοί απευθύνονται.
- Τέλος, να διερευνήσει τη σχέση ανάμεσα στις επιθυμίες των παιδιών όσον αφορά τις χρησιμοποιούμενες τεχνικές από τους εμπυχωτές και τις ήδη χρησιμοποιούμενες τεχνικές από αυτούς.

Τα αποτελέσματα της στατιστικής μελέτης θα αξιολογηθούν κριτικά παρακάτω, ώστε να εξαχθούν τα ανάλογα συμπεράσματα.

## **Μεθοδολογία έρευνας**

Ο τρόπος συλλογής των πρωτογενών στοιχείων που χρειάστηκαν για την έρευνα, είναι μέσω ερωτηματολογίων.

Τα πλεονεκτήματα της χρήσης ερωτηματολογίων είναι ότι η παρούσα μέθοδος χρησιμοποιείται σε όλες τις καταστάσεις, έχει χαμηλό κόστος και τα αποτελέσματα της είναι γρήγορα. Αντιθέτως όμως αυτή η μέθοδος συλλογής στοιχείων έχει και κάποια αρνητικά.

Καταρχήν αρκετοί αρνούνται να απαντήσουν, δευτερευόντως κάποιοι έστω και αν θέλουν δεν μπορούν να απαντήσουν, είτε γιατί είναι δύσκολη η ερώτηση, είτε διότι δεν αντιλαμβάνονται ακριβώς το νόημα της. Τέλος το τρίτο μειονέκτημα αναφέρεται στην ίδια την επικοινωνία. Οι ερωτώμενοι συχνά δίνουν απαντήσεις που δεν είναι αληθινές, επί παραδείγματι απαντήσεις που ξέρουν ότι θα ευχαριστήσουν αυτόν που ερωτά (Ζαχαροπούλου, 2010).

Για να αποφευχθούν οι μονολεκτικές ή οι ψευδείς απαντήσεις, η έρευνα αναπτύχθηκε σε χώρους αυξημένης εμπυχωτικής δράσης όπως οι καλοκαιρινές, ψυχαγωγικές κατασκηνώσεις. Αξίζει να σημειωθεί ότι αρκετές απαντήσεις αντικατοπτρίζουν πλήρως την ψυχοσυναισθηματική κατάσταση παιδιών τα οποία βιώνουν έντονα την εμπυχωτική διαδικασία, δεδομένου ότι την στιγμή της δειγματοληψίας, λάμβαναν μέρος σε εμπυχωτικά προγράμματα των παιδικών κατασκηνώσεων όπου και διεξήχθη η έρευνα.

Για την συλλογή των δεδομένων της έρευνας, χρησιμοποιήθηκαν δυο ερωτηματολόγια. Το πρώτο σχεδιάστηκε ώστε να απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών και αποτελείται από 23 ερωτήσεις κατά κύριο λόγο κλειστού τύπου και το δεύτερο σε ψυχαγωγούς αποτελούμενο από 31 ερωτήσεις επίσης κλειστού τύπου που πλαισιώνονται στην πλειοψηφία τους από ανοικτού τύπου επεξηγηματικές ερωτήσεις στην περίπτωση καταφατικών απαντήσεων.

## **Υλικό έρευνας**

Στην έρευνα που αναλύεται παρακάτω, η συγκομιδή των δεδομένων διεξήχθη με προσωπική συνέντευξη, η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε, όσον αφορά την εξαγωγή των αποτελεσμάτων ήταν η τυπική διαδικασία συλλογής και ανάλυσης στατιστικών ερευνών. Η έρευνα είναι ποσοτική, μέσω δειγματοληψίας και χρήσης



ερωτηματολογίων με ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου. Οι κλειστές ερωτήσεις δίνουν το πλεονέκτημα μονολεκτικών απαντήσεων, για την αποφυγή αποπροσανατολισμού των απαντήσεων. Η επιλογή της μελέτης μέσω ερωτηματολογίων έγινε με γνώμονα όλα τα παραπάνω πλεονεκτήματα, τα οποία δεν υφίστανται όταν πρόκειται για τηλεφωνική, ηλεκτρονική ή ταχυδρομική έρευνα.

Η σύνταξη των ερωτηματολογίων ήταν απλή και σαφής ώστε να μπορέσουν να συμπληρωθούν από όλους τους ερωτώμενους και επίσης να είναι γρήγορο στην συμπλήρωση του. Και τα δύο ερωτηματολόγια αναπτύσσονται σε τέσσερις επιμέρους άξονες:

**Άξονας εμφάνισης**



**Άξονας Δράσης**



**Λεκτικός άξονας**



**Άξονας Αλληλεπίδρασης**



Το πλήρες κείμενο των χρησιμοποιημένων ερωτηματολογίων παρουσιάζεται αναλυτικά στο Παράρτημα II.

### **Επιλογή πληθυσμιακού δείγματος**

Μετά την ολοκλήρωση της σύνταξης των ερωτηματολογίων και την ανάληψη όλων των παραπάνω αποφάσεων, τα ερωτηματολόγια των παιδιών αρχικά διαμοιράστηκαν σε 1000 άτομα από τα οποία επεστράφησαν απαντημένα τα 744. Η δειγματοληψία έγινε σκόπιμα σε χώρους παιδικών - ψυχαγωγικών κατασκηνώσεων, όπου τα παιδιά έρχονται σε επαφή με συνθήκες συνεχούς εμπύχωσης. Η διαδικασία της συμπλήρωσης έγινε μέσω μιας παιγνιώδους συνέντευξης από κάθε παιδί ξεχωριστά από τον ομαδάρχη τους κατά τη διάρκεια της μεσημεριανής ανάπαυσης στις κατασκηνώσεις “*Happy Summer Days*”, “*Τσαφ-Τσουφ*” και “*Καλύβας*”. Το ερωτηματολόγιο συμπληρωνόταν από τον ομαδάρχη.

Αναφορικά με το δείγμα των εμπυχωτών, αυτό αποτελείται από 102 άτομα, εκ των 150 ερωτηματολογίων που εστάλησαν, τα οποία κατέχουν την ιδιότητα του εμπυχωτή, ταχυδακτυλουργού, κλόουν, performer, είτε ασκούν κάποιο παρεμφερές είδος εμπύχωσης. Η έρευνα διεξήχθη στον ευρύτερο Ελλαδικό χώρο τόσο με τη συμμετοχή μεγάλων γραφείων οργάνωσης παιδικών εκδηλώσεων (*Μπουρμπουλήθρες*,

*Ανακατωσούρες, Lalaland, Παιχνιδίσματα, κ.α. )* όσο και με τη συμμετοχή μεμονωμένων καλλιτεχνών.

### **Στατιστικά εργαλεία**

Οι απαντήσεις του δείγματος εξήχθησαν και καταχωρήθηκαν στο στατιστικό πακέτο SPSS 17.0 Multilanguage. Το σύνολο των δεδομένων και των μεταβλητών που δημιουργήθηκαν είναι ονομαστικές-κατηγορικές. Τα αποτελέσματα της έρευνας παρουσιάζονται σε ραβδογράμματα και πίτες με τη μορφή ποσοστών καθώς και με τη μορφή πινάκων κατανομής συχνοτήτων που παρατίθενται στο Παράρτημα Ι. Τα ποιοτικά αποτελέσματα της μελέτης διαρθρώνονται συνοπτικά με τη μορφή πινάκων αναφορών στο κύριο μέρος της εργασίας και αναλυτικότερα στο παράρτημα ΙΙΙ.

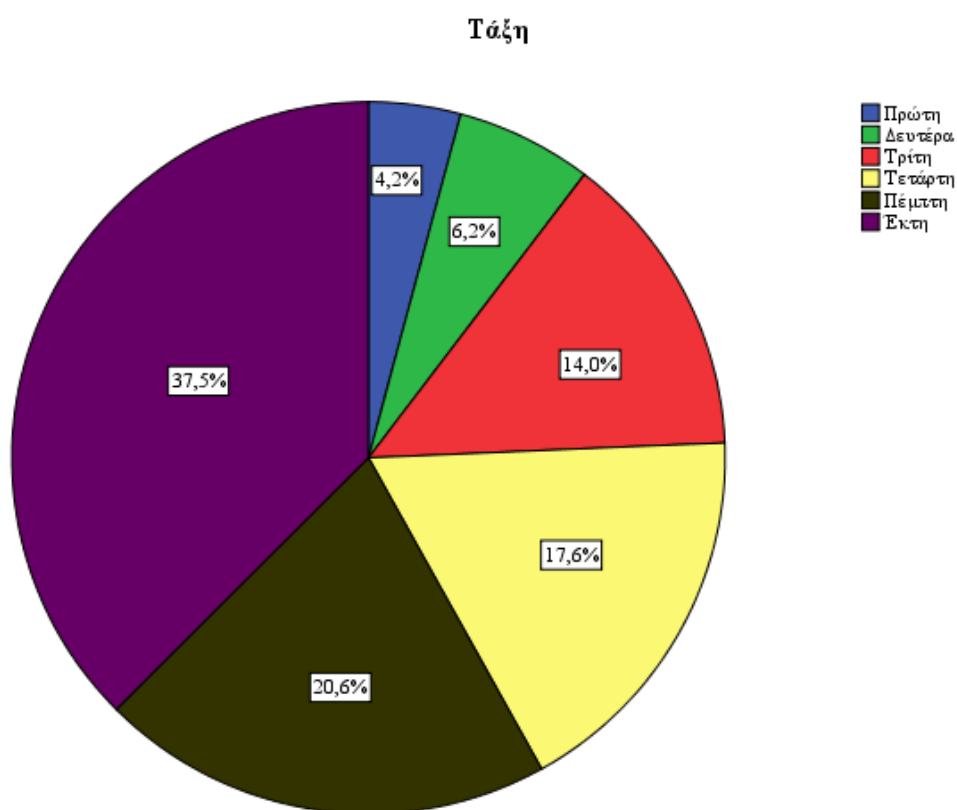
Παράλληλα προχωρήσαμε σε έλεγχο υποθέσεων ανεξαρτησίας μεταβλητών με τη χρήση του έλεγχου  $\chi^2$  του Pearson κατά το δοκούν. Το επιλεγόμενο επίπεδο σημαντικότητας που χρησιμοποιείται είναι το 5%, όπως συμβαίνει συνήθως στις έρευνες κοινωνιολογικού περιεχομένου (Ζαχαροπούλου 2010).

## IV. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

### ι. Αποτελέσματα ανάλυσης δεδομένων από τα παιδιά

Ξεκινώντας την παρουσίαση των στατιστικών μας αποτελεσμάτων όσον αφορά το δείγμα των παιδιών, αρχικά παρουσιάζουμε την ηλικιακή του κατανομή βασισμένοι στην τάξη του Δημοτικού που παρακολουθούν. Έτσι παρατηρούμε ότι το 4,2% είναι στην 1<sup>η</sup>, το 6,2% στη 2<sup>α</sup>, το 14,0% στην 3<sup>η</sup>, το 17,6% στην 4<sup>η</sup>, το 20,6% στην 5<sup>η</sup>, και το 37,5% των παιδιών του δείγματος μας στην 6<sup>η</sup> τάξη του Δημοτικού.

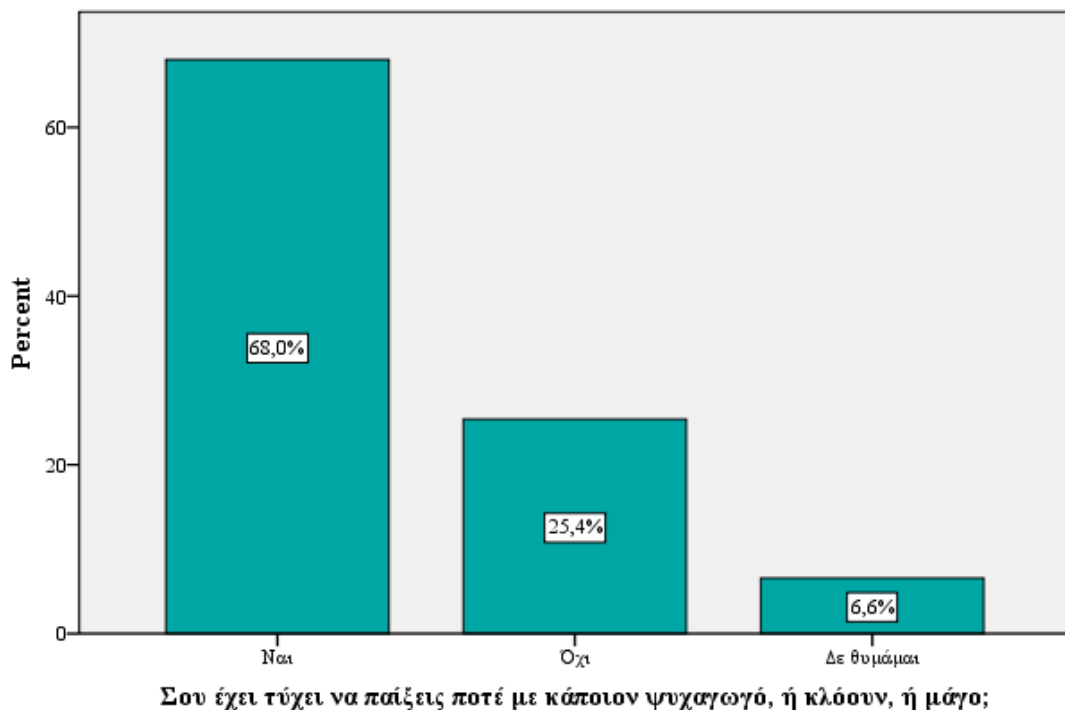
Σχήμα 1. Ηλικιακή κατανομή δείγματος παιδιών



- Σου έχει τύχει να παίξεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, κλόουν ή μάγο;

Προχωρώντας στην παρουσίαση των ευρημάτων μας στο κυρίως μέρος του ερωτηματολογίου, αρχικά παρατηρούμε ότι 68,0% των παιδιών έχει παίξει κάποια στιγμή με κάποιο κλόουν ή ψυχαγωγό, το 25,4% όχι και το 6,6% απάντα ότι δεν θυμάται.

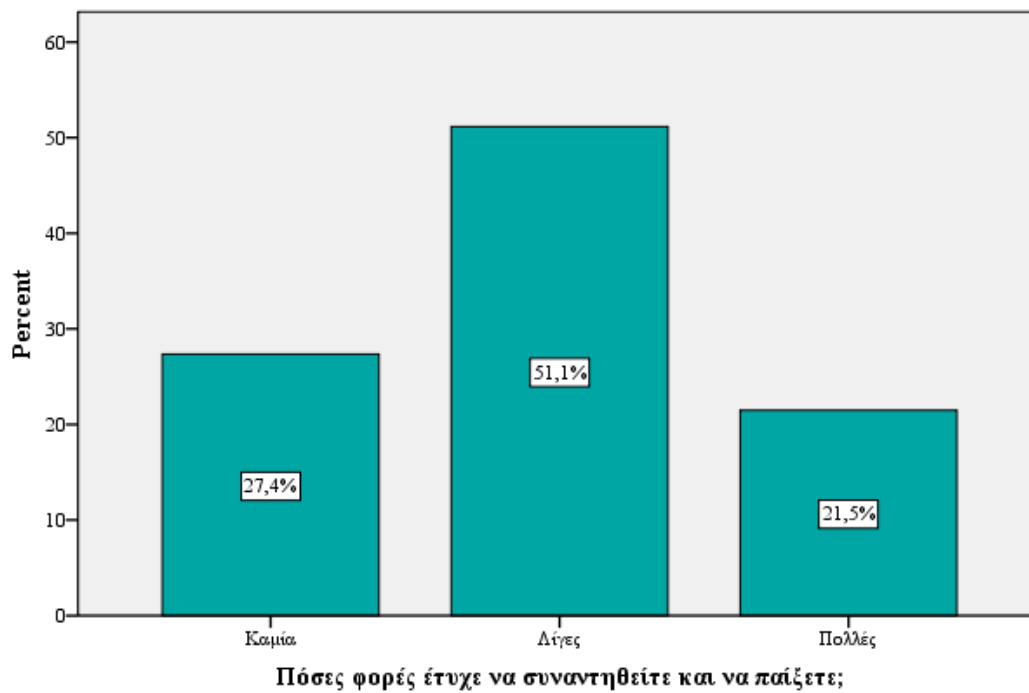
Σχήμα 2. Ποσοστά Συμμετοχής σε εμπνευστικό πρόγραμμα



► **Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε;**

Όσον αφορά το πόσες φορές συνέβη το παραπάνω γεγονός, το 27,4% των παιδιών απαντά «Καμία», το 51,1% «Λίγες» και το 21,5% «Πολλές».

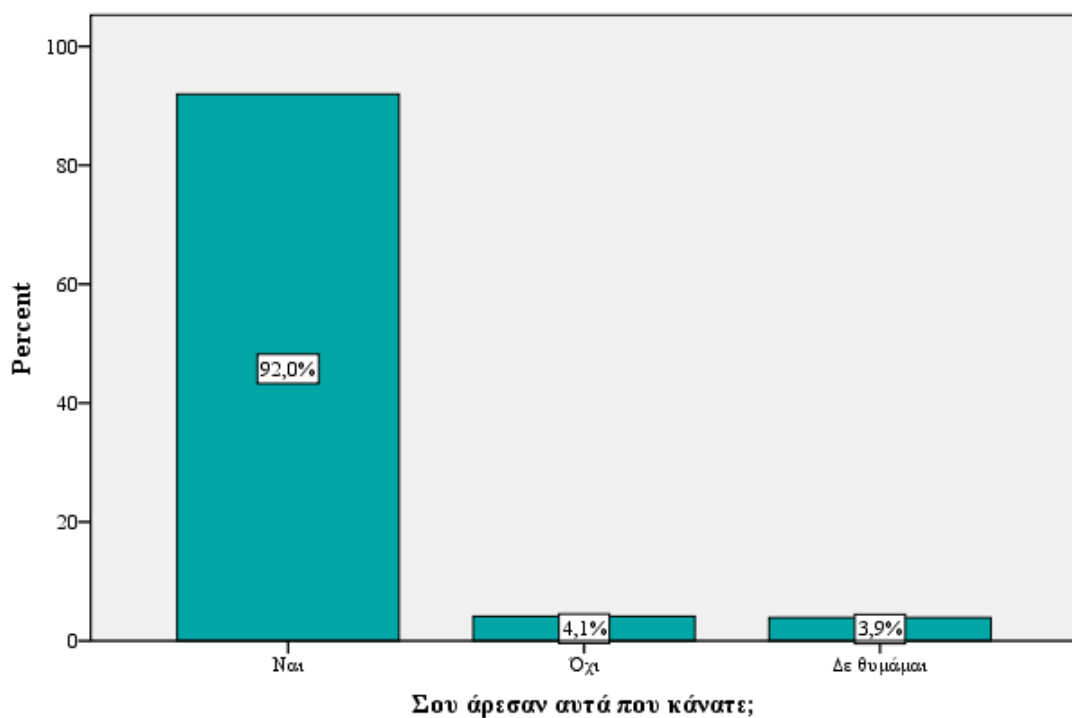
**Σχήμα 3. Ευρος συχνότητας συμμετοχής σε ψυχαγωγικό πρόγραμμα**



► **Σου άρεσαν αυτά που κάνατε;**

Απόλυτη, παρουσιάζεται η ικανοποίηση των παιδιών όσον αφορά την ψυχαγωγία που έλαβαν από τον εμπυχωτή. Στην ανάλογη ερώτηση το 92,0% αυτών απάντησε θετικά, μόλις το 4,1% αρνητικά, ενώ το 3,9% απάντησε ότι δε θυμάται.

**Σχήμα 4. Βαθμός ικανοποίησης των παιδιών από τα προγράμματα ψυχαγωγίας που έχουν συμμετέχει**





- Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες?

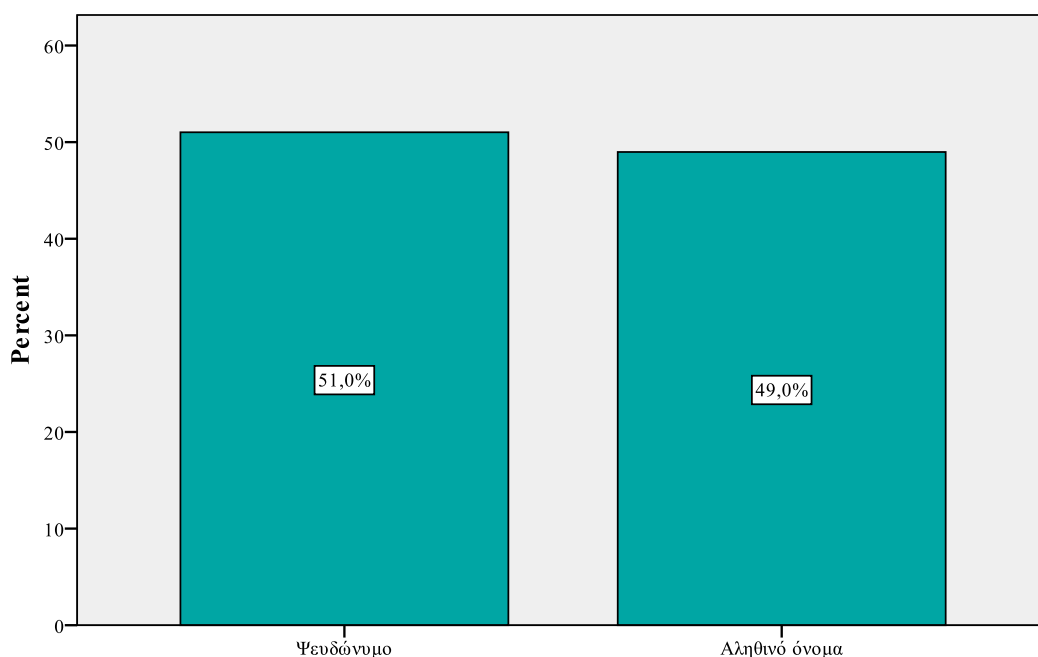
*«Το κανονικό του όνομα αρκεί να έχει μπροστά το “τρελό” ...»*

*«Ζουληχτό Μανταρίνι γιατί το βρίσκω αρκετά τρελό για τον κλόουν που φαντάζομαι...»*

*«Πράσινο λιβάδι γιατί μου αρέσουν τα πράσινα λιβλαδια...»*

Συνεχίζοντας, παρατηρούμε ότι οι απαντήσεις στην ερώτηση «Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες;», είναι μοιρασμένες. Το 51,0% θα έδινε στον ψυχαγωγό αληθινό όνομα και το 49,0% ψευδώνυμο.

Σχήμα 5. Προτιμήσεις παιδιών στον τύπο του ονόματος του εμψυχωτή



Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες;

Οι απαντήσεις των παιδιών όπου επέλεξαν ο εμψυχωτής τους να φέρει αληθινό όνομα, πήγαζαν κυρίως από γνώριμα σε αυτά πρόσωπα, όπως διασημότητες της τηλεόρασης, στενοί φίλοι, οικογενειακά πρόσωπα, ονόματα μελών της ομάδας ψυχαγωγίας της εκάστοτε κατασκήνωσης κ.α.

Στην αντίπερα όχθη, από το σύνολο των απαντήσεων των παιδιών τα οποία επέλεξαν ψευδώνυμο για τον ψυχαγωγό τους, το μεγαλύτερο ποσοστό επινόησε ή χρησιμοποίησε φανταστικά ονόματα τα οποία δεν παραπέμπουν σε κάποιο γνωστό ήρωα ή εμψυχωτή, ωστόσο υποδηλώνουν άρρητα τις περισσότερες φορές ότι το όνομα ανήκει σε κάποιον «διασκεδαστή». Ενδεικτικά οι δημοφιλέστερες απαντήσεις των παιδιών σε αυτήν την κατηγορία ήταν: τρελάρας, χαζούλης, φούσκας, αστειούλης κ.α.

Στο ένα τρίτο περίπου προσδιορίζονται οι απαντήσεις που αντιπροσωπεύουν παιδιά τα οποία θα επιθυμούσαν ο τέλειος ψυχαγωγός, να ονομάζεται με όνομα κάποιου ευρύτερα γνωστού προσώπου. Οι ληφθείσες απαντήσεις ποίκιλλαν καθώς εμπειρείχαν ονόματα από κινούμενα σχέδια, διασημότητες, γνωστούς «διασκεδαστές» ακόμα και ήρωες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Χαρακτηριστικά αναφέρονται ονόματα όπως: Jojo, Bob, Τοτός, ΠΑ.Κ.Μ.ΑΝ. κ.α. Στο σημείο αυτό φαίνεται ξεκάθαρα η ταύτιση των παιδιών με διάσημα πρόσωπα όπως η «teeny» τραγουδίστρια Jojo, καθώς και η σύνδεση της αστειότητας με ήρωες που την υποδηλώνουν όπως ο Bob σφουγγαράκης ή ο γνωστός ανεκδοτικός Τοτός.

Η επιλογή του ονόματος ΠΑ.Κ.Μ.ΑΝ.<sup>5</sup> παρουσιάζει ξεκάθαρα την ταύτιση των παιδιών με τον κατασκηνωτικό τρόπο ζωής και την κατασκηνωτική ομάδα ψυχαγωγίας στην οποία συμμετείχαν αντίστοιχα. Παρεμφερή ονόματα με έντονο το κατασκηνωτικό ψυχαγωγικό στοιχείο ήταν τα «Σαπαρίγκαλος», «Στέλιομαν», «Τρελοσαριλάκης», «Happy Days clown» κ.α.

Αξίζει να σημειωθεί, ότι υπήρξαν πολλές απαντήσεις με το πρόθεμα «τρελός». Η χρήση της λέξης "τρελός" δίνει στα παιδιά την αίσθηση της ανωτερότητας με αποτέλεσμα να αναμένουν ασυμφωνίες οι οποίες θα οδηγήσουν τελικά στην παραγωγή γέλιου. Το γεγονός αυτό, μειώνει την απόσταση μεταξύ παιδιών – εμψυχωτή καθώς, τα παιδιά αφενός τον προσεγγίζουν ευκολότερα και αφετέρου δείχνουν πιο πρόθυμα ώστε να αλληλεπιδράσουν μαζί του.

---

<sup>5</sup> ΠΑ.Κ.Μ.ΑΝ. (Πανελλήνια Κατασκηνωτική Μονάδα Ανίκητων): Ένα από τα ονόματα των ομάδων ψυχαγωγίας στην παιδική κατασκήνωση Happy Summer Days την Γ' περίοδο του 2011. Το ΠΑΚΜΑΝ ήταν ένα κατασκηνωτικό «κόμμα» με συνεχείς εμψυχωτικές δράσεις που θύμιζαν κατά πολύ την πόρωση μιας προεκλογικής εκστρατείας.



Στον παρακάτω πίνακα, μπορούμε να δούμε τις 10 δημοφιλέστερες παιδικές απαντήσεις σε σχέση με την επιλογή ψευδωνύμου από τα παιδιά του δείγματος. Το συνολικό εύρος των απαντήσεων παρατίθεται στο παράρτημα ΙΙΙ.

**Πίνακας 2. Οι 10 δημοφιλέστερες παιδικές απαντήσεις σε σχέση με την επιλογή ψευδωνύμου**

<b>Φανταστικά ονόματα</b>	<b>Εύρος</b>	<b>Υπαρκτά ονόματα</b>	<b>Εύρος</b>	<b>Με πρόθεμα «τρελός»</b>	<b>Εύρος</b>
ΤΡΕΛΟ + ΟΝΟΜΑ	8	JOJO	6	ΤΡΕΛΟ + ΟΝΟΜΑ	8
ΤΡΕΛΑΡΑΣ	6	ΚΛΟΟΥΝ	4	ΤΡΕΛΑΡΑΣ	6
ΧΑΖΟΥΛΗΣ	6	ΤΟΤΟΣ	3	ΤΡΕΛΟ ΚΛΟΟΥΝ	4
ΜΠΟΜΠΟ	4	BOB	2	ΤΡΕΛΟΣ	4
ΤΡΕΛΟ ΚΛΟΟΥΝ	4	ΠΑΚΜΑΝ	2	ΤΡΕΛΟΣ ΤΥΠΟΣ	2
ΤΡΕΛΟΣ	4	SUPER MARIO	2	ΤΡΕΛΟΠΑΤΑΤΑ	1
ΦΟΥΣΚΑ	4	ΦΩΤΟΥΛΗΣ	2	ΤΡΕΛΟΤΡΕΛΑΡΑΣ	1
ΑΣΤΕΙΟΥΛΗΣ	3	ΜΑΚΟΥΙΝ	1	ΤΡΕΛΟΥΤΣΙΚΟΣ	1
ΜΠΟΥΡΜΠΟΥΛΗΘΡΑΣ	3	ALBERTO	1	ΤΡΕΛΟΥΜΠΑΣ	1
ΜΥΤΟΓΚΑΣ	3	ΑΚΟΥΝΑ ΜΑΤΑΤΑ	1	ΤΡΕΛΟΥΛΗΣ	1

### ► Τι ρούχα θα ήθελες να φοράει;

*«Μαύρη μπέρτα, άσπρο ζουρλομανδύα, ψηλό καπέλο με φουρφούρι κι ένα μπουφάν με μια καρδιά στη μέση»*

*«παρδαλά και αστεία ρούχα που να μας κάνουν να γελάμε»*



Στην ερώτηση του τι ρούχα θα ήθελαν τα παιδιά να φοράει ο ψυχαγωγός τους, οι απαντήσεις ήταν ποικίλες, ιδιαίτερα ευφάνταστες και πρωτότυπες. Τα παιδιά απάντησαν χρησιμοποιώντας κατά κύριο λόγο επιθετικούς προσδιορισμούς, αλλά και χρωματικές προτιμήσεις, ιδιαίτερα σε απαντήσεις του τύπου: «κόκκινη μπλούζα, κίτρινο παντελόνι, ασπρόμαυρα παπούτσια».

Εξετάζοντας τα επίθετα με τα οποία χαρακτήρισαν τα παιδιά τα «ιδανικά» ενδύματα – αξεσουάρ, η πλειοψηφία των απαντήσεων ανέφερε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό θα επιθυμούσε από τον ψυχαγωγό να φορά ρούχα που να δημιουργούν τουλάχιστον μια μορφή ασυμφωνίας. Συγκεκριμένα, χαρακτηρισμοί όπως «αστεία»,

«πολύχρωμα» και «παρδαλά», σχεδόν μονοπώλησαν την κορυφή των δημοφιλέστερων απαντήσεων. Στον πίνακα 3 φαίνονται αναλυτικά οι δημοφιλέστεροι χαρακτηρισμοί βάσει των αναφορών που έγιναν.

**Πίνακας 3. Δημοφιλέστεροι επιθετικοί προσδιορισμοί επιθυμίας ενδυμασίας εμπυχωτή**

<i><b>Επιθετικοί προσδιορισμοί</b></i>	<i><b>Αριθμός αναφορών</b></i>
<b>ΑΣΤΕΙΑ</b>	118
<b>ΠΟΛΥΧΡΩΜΑ / ΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ</b>	109
<b>ΠΑΡΔΑΛΑ</b>	40
<b>ΚΑΝΟΝΙΚΑ / ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ</b>	31
<b>ΠΑΡΑΤΑΙΡΑ / ΑΣΥΜΦΩΝΑ / ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ</b>	26
<b>ΡΙΓΕ</b>	22
<b>ΦΑΡΔΙΑ</b>	22
<b>ΣΚΙΣΜΕΝΑ / ΚΟΥΡΕΛΙΑΣΜΕΝΑ</b>	18
<b>ΑΘΛΗΤΙΚΑ</b>	16
<b>ΤΡΕΛΑ</b>	16

Για τους σκοπούς της έρευνας, κρίθηκε σκόπιμος ο διαχωρισμός των αναφορών σε αυτές που δηλώνουν ασυμφωνία, σε αυτές που δεν δηλώνουν ασυμφωνία καθώς και σε κάποιες που δεν μπορούν να ενταχθούν σε καμιά από τις δύο κατηγορίες. Πιο συγκεκριμένα, από τις 580 επιθετικές αναφορές, μόλις οι 80 δεν παρέπεμπαν σε κάποια μορφή ασυμφωνίας, ενώ 45 από αυτές ήταν ουδέτερες. Τα παιδιά τα οποία χρησιμοποίησαν επιθετικούς προσδιορισμούς, ξετύλιξαν όλο το φάσμα του ενθουσιώδη γλωσσικού τους κόσμου αναφέροντας 455 επίθετα που δηλώνουν ασυμφωνία. Αναλυτικότερα, οι πλήρεις απαντήσεις των παιδιών που αφορούν τους προσδιορισμούς της ένδυσης, διαρθρώνονται στο παράρτημα ΙΙΙ.

Όσον αφορά τους ακριβείς περιγραφικούς προσδιορισμούς, ένα μεγάλο ποσοστό των παιδικών απαντήσεων ανέφερε τις λέξεις «παντελόνη», «μπλούζα» ή «πουκάμισο», συνοδευόμενες από χρωματικό επιθετικό προσδιορισμό. Δεν ήταν λίγα ωστόσο τα παιδιά, τα οποία απάντησαν αρκετά περιγραφικά και εκτενέστατα. Από τα κύρια είδη ένδυσης, τα παιδιά έδειξαν να προτιμούν κυρίως απλά ρούχα με έντονες ασυμφωνίες, κάποιες κλασσικές, όπως πινελιές από ενδυμασία clown, ή όχι και τόσο διαδεδομένες, φτιάχνοντας αναρίθμητους συνδυασμούς. Παρακάτω, μπορούμε να δούμε τις δέκα δημοφιλέστερες αναφορές ειδών ένδυσης που υπέδειξαν τα παιδιά ανά κατηγορία.

**Πίνακας 4. Ακριβής περιγραφικοί προσδιορισμοί για περιγραφή ενδυμασίας**

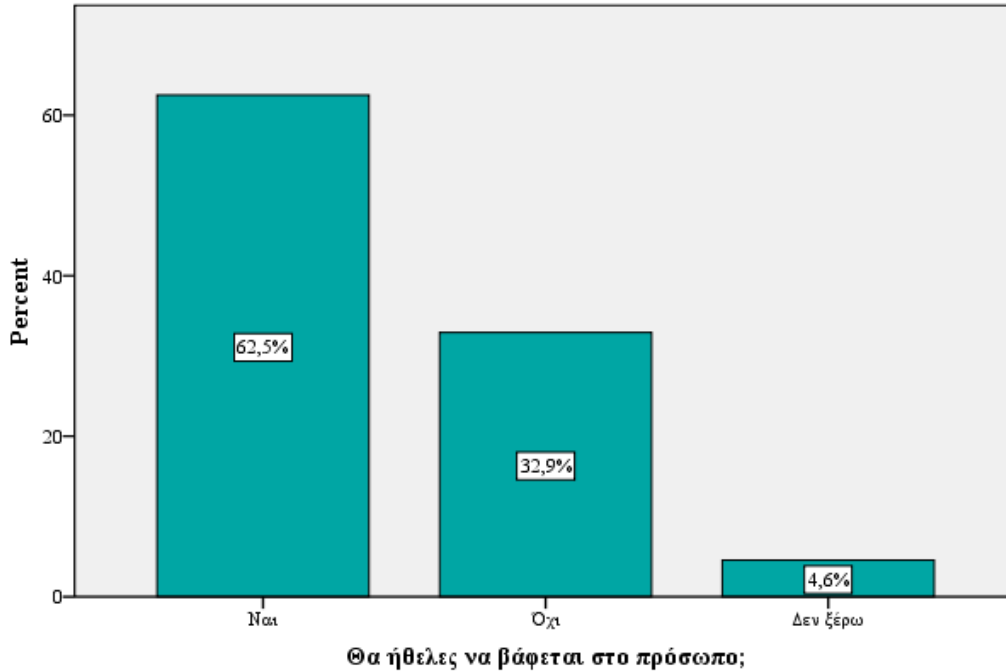
<i>Ρούχα</i>	<i>Αριθμός Αναφορών</i>	<i>Αξεσουάρ</i>	<i>Αριθμός Αναφορών</i>	<i>Υποδήματα</i>	<i>Αριθμός Αναφορών</i>
ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ	119	ΚΑΠΕΛΑ	144	ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ (ΜΕΓΑΛΑ)	34
ΜΠΛΟΥΖΑ	108	ΜΥΤΗ ΚΛΟΟΥΝ	24	ΣΑΝΔΑΛΙΑ / ΠΕΔΙΛΑ / ΣΑΓΙΟΝΑΡΕΣ	4
ΚΛΟΟΥΝ	36	ΠΑΠΙΓΙΟΝ / ΦΙΟΓΚΟΣ	17	ΣΠΟΡΤΕΞ	3
ΤΖΙΝ	33	ΓΥΑΛΙΑ	16	ΣΤΑΡΑΚΙΑ	3
ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ	31	ΤΙΡΑΝΤΕΣ	8	ΤΣΑΡΟΥΧΙΑ	2
ΚΑΛΤΣΕΣ (ΠΟΛΥΧΡΩΜΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ)	30	ΠΕΡΟΥΚΑ (ΖΟΥΛΟΥ)	8	ΜΠΟΤΕΣ	2
ΣΤΟΛΕΣ	21	ΓΡΑΒΑΤΑ	6	ΤΑΚΟΥΝΙΑ	2
T SHIRT	19	ΓΑΝΤΙΑ	6	ΑΡΒΥΛΕΣ	1
ΚΟΣΤΟΥΜΙ	15	ΚΟΣΜΗΜΑΤΑ	4	ΜΠΑΛΑΡΙΝΕΣ	1
ΣΑΚΑΚΙ	12	ΤΑΚΟΥΝΙΑ / ΓΟΒΕΣ	4	ΞΥΠΟΛΗΤΟΣ	1

Αξίζει να σημειωθεί, ότι δεν παραλήφθηκαν οι αναφορές σε πλήρεις στολές όπως του πειρατή, της μάγισσας, του μάγου, και διαφόρων άλλων γνωστών και μη, ηρώων. Τέλος ορισμένα παιδιά έδειξαν τις προτιμήσεις τους και στα σχέδια που θα ήθελαν να φέρουν τα ρούχα του ψυχαγωγού τους. Κάποια από αυτά είναι τα αστεράκια, οι καρδούλες, οι ρόμβοι, οι νεκροκεφαλές, τα φρούτα και τα ζαχαρωτά.

**► Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο;**

Όσον αφορά την χρήση μακιγιάζ στο πρόσωπο, το 62,5% των παιδιών καταφατικά θα ήθελε ο εμψυχωτής να βάφεται στο πρόσωπο, ενώ το 32,9% όχι. Ουδέτερη στάση διατηρεί το υπόλοιπο 4,6% των παιδιών του δείγματος μας, μην παίρνοντας θέση.

Σχήμα 6. Ποσοστά επιθυμίας χρήσης μακιγιάζ προσώπου



► Ποια χρώματα θα ήθελες να βλέπεις πάνω του;

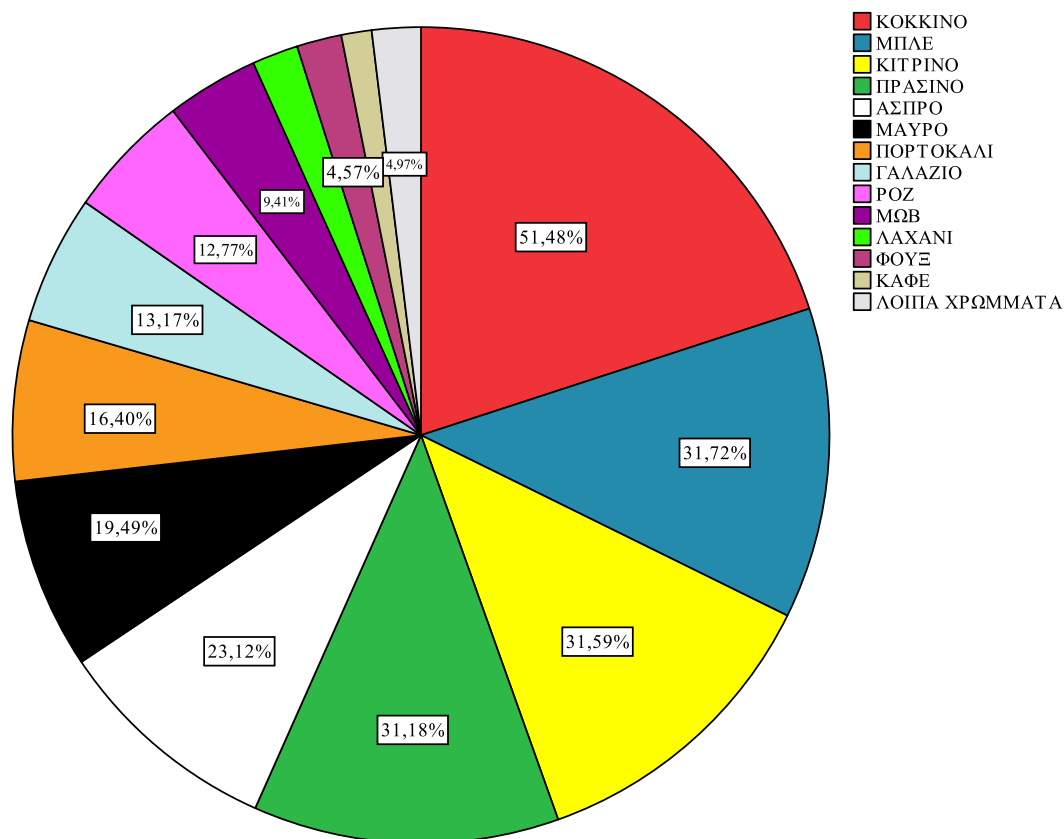
*«Άσπρο, μαύρο, φινύδια ροζ, μακιγιάζ και κόκκινο πρόσωπο!»*  
*«Κόκκινο, κίτρινο και πράσινο, γιατί έτσι φαντάζομαι τους κλόουν!»*  
*Όσα περισσότερα γίνεται!*

Οι απαντήσεις στο πεδίο αυτό περιγράφηκαν τόσο σε επιθετικές κατηγοριοποιήσεις όσο και ονομαστικά. Στην πλειοψηφία τους, τα παιδιά που επέλεξαν να απαντήσουν με επιθετικές κατηγοριοποιήσεις, δήλωσαν ότι η εμφάνιση του ψυχαγωγού θα πρέπει να απαρτίζεται κυρίως από χρώματα γεμάτα ζωντάνια και έντονο ύφος. Πιο συγκεκριμένα, τα κυριότερα επίθετα που αναφέρθηκαν προκειμένου να περιγράψουν την χρωματική προτίμηση του καθενός ήταν, τα πολύχρωμα, τα ανοιχτά, τα πουά, τα έντονα, τα αστεία, τα απαλά, τα παρδαλά, τα καρό τα τρελά, κ.α.

Σε ονομαστικό επίπεδο, τα χρώματα που κατεδείχθησαν ως προτιμητέα στην εμφάνιση του εμψυχωτή είναι κατά κύριο λόγο το κόκκινο σε ποσοστό 51,5%. Ακολουθούν με σημαντικά ποσοστά το μπλε, το κίτρινο και το πράσινο. Ως λιγότερο δημοφιλή αναφέρονται το λευκό, το μαύρο, το πορτοκαλί, το γαλάζιο και το ροζ, ενώ το μωβ, το λαχανί, το φουξ και το καφέ εμφανίζονται στις προτιμήσεις ακόμα λιγότερων παιδιών. Διαβάζοντας κανείς καλύτερα το σχήμα 7, θα διαπιστώσει πως πέρα του πρωτοπόρου κόκκινου, χρώμα το οποίο επιλέγεται και ως βασικό σε πολλά διαφημιστικά τρικ, τα τρία ακόλουθα χρώματα κίτρινο, πράσινο και μπλε κυμαίνονται περίπου στα ίδια ποσοστά. Το ίδιο ισχύει και για τα ζευγάρια άσπρο – μαύρο και ροζ – γαλάζιο.

Αξίζει να σημειωθεί ότι κάποια παιδιά θεώρησαν κάποια χρώματα ως ανεπιθύμητα στην εμφάνιση ενός ψυχαγωγού, με κυριότερα το μαύρο και τις σκούρες αποχρώσεις.

**Σχήμα 7. Καταλληλότερα χρώματα βάση παιδικών αναφορών**



► **Τι πράγματα θα ήθελες να έχει μαζί του;**

*«Ένα αστείο ραβδάκι που να βγάζει αστείες φωνές και να εμφανίζει ζώα που κάνουν ακροβατικά...»*

*«1 σφυρίχτρα, ένα μπουκέτο λουλούδια, μια πέρδικα σε κλουβί, μπαλόνια κουδουνάκια και μερέντα...»*

*«Όλα τα είδη των τρελών...»*

Αναμφισβήτητα η παρούσα ενότητα, αυτή των αντικειμένων που θα επιθυμούσαν τα παιδιά να έχει ο τέλειος εμψυχωτής μαζί του, αποτελεί και την πλουσιότερη από πλευράς απαντήσεων. Δεδομένου του όγκου των αναφορών, κρίθηκε σκόπιμο να γίνει μια κατηγοριοποίηση των απαντήσεων βάση σχετικότητας, με σκοπό να μελετηθούν ουσιαστικότερα.

Συνολικά τα παιδιά του δείγματος έδωσαν 1177 αναφορές αντικειμένων. Τα δημοφιλέστερα ήταν με μεγάλη διαφορά τα μπαλόνια όλων των ειδών (απλά, μπαλονοκατασκευές, με ήλιο κλπ), το καπέλο, τα υλικά για μαγικά τρικ, οι μπάλες και τα νεροπίστολα. Στον παρακάτω πίνακα μπορούμε να δούμε την κατηγοριοποίηση των απαντήσεων, όπου και θα είναι και ο γνώμονας με τον οποίο και θα μελετηθούν, καθώς επίσης και το εύρος των αναφορών ανά κατηγορία.

**Πίνακας 5. Κατηγοριοποίηση απαντήσεων σχετικά με τα αντικείμενα που θα πρέπει να έχει ο εμψυχωτής**

<b>Κατηγορίες</b>	<b>Αναφορές</b>
ΑΣΤΕΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ / CLASSIC CLOWNING	148
ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	136
ΜΑΓΙΚΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ	129
ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ	126
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΗΧΟ	106
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΔΡΟΜΟΥ (STREET THEATER)	102
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΠΟΥΓΕΛΩΜΑΤΟΣ - ΛΕΡΩΜΑΤΟΣ	98
ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	96
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	65
ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	60
ΕΠΙΚΥΝΔΥΝΑ / ΒΙΑΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	38
ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ ΕΙΔΗ	27
ΕΙΔΗ ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑΣ / ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ	24
ΦΑΓΩΣΙΜΑ ΕΙΔΗ	15
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ	7
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>1177</b>

Όπως φαίνεται και παραπάνω, οι δημοφιλέστερες κατηγορίες είναι τα αστεία αντικείμενα (αντικείμενα τύπου classic clowning), υλικά που χρησιμεύουν σε διάφορα παιχνίδια, τα ταχυδακτυλουργικά κόλπα, τα αντικείμενα που παράγουν ήχους, τα αντικείμενα θεάτρου δρόμου και τα είδη λερώματος. Το γεγονός αυτό αποδεικνύει την προδιάθεση και συνάμα την επιθυμία που έχουν τα παιδιά να βιώσουν κάτι αστείο και παράλληλα να θέσουν τους εαυτούς τους σε «ζωντανές» και εμπυχωτικές καταστάσεις..Άς δούμε όμως τις απαντήσεις των παιδιών εξεταζόμενες ανά κατηγορία.

- **ΑΣΤΕΙΑ ANTIKEIMENA / CLASSIC CLOWNING:** Στην πρώτη θέση των αναφορών σχετικά με τα αντικείμενα που θα ήθελαν να έχει ένας ψυχαγωγός μαζί του, τα παιδιά ανέφεραν είδη τα οποία παραπέμπουν σε κλασικές σκηνές από παραστάσεις clown. Ως πλέον «απαραίτητο» αντικείμενο με 81 αναφορές τα παιδιά χαρακτήρισαν το καπέλο, προσδιορίζοντας τις απαντήσεις τους με επίθετα όπως αστείο, πολύχρωμο, περίεργο, λερωμένο ή αρλεκίνου. Τα παιδιά ζήτησαν επίσης να έχει «αστεία» πράγματα, κάτι που φανερώνει την προδιάθεσή τους για να βιώσουν κωμικές καταστάσεις. Οι απαντήσεις αυτής της κατηγορίας εμπλουτίστηκαν με αντικείμενα όπως, η μύτη clown (απλή ή με θόρυβο), το μπαστούνι, το σφυρί (πλαστικό, φουσκωτό ή με ήχο), μια τρύπια ομπρέλα, μια καρφίτσα για σκάσιμο, ένα φουσκωτό παπάκι στη μέση, μια μπανανόφλουδα και μια ψεύτικη σκατούλα. Όπως παρατηρούμε από τις απαντήσεις των παιδιών, όλα σχεδόν τα αντικείμενα που αναφέρθηκαν σε αυτήν την κατηγορία, είναι άρρητα συνδεδεμένα με την δημιουργία ασυμφωνιών τα οποία παρουσιαζόμενα με τον αναμενόμενο τρόπο στα παιδιά, θα τους δημιουργήσουν την αίσθηση του κωμικού. Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί, ότι το αστείο ενός κλόουν, μπορεί να μην προκαλέσει γέλιο σε έναν ενήλικα γιατί ίσως το έχει δει πάρα πολλές φορές. Τα παιδιά όμως δεν έχουν τις ίδιες εμπειρίες, και πολλές φορές μπορεί να μην βλέπουν το αστείο για πρώτη φορά, αλλά επειδή «είναι παιδιά» να το διασκεδάζουν το ίδιο, σαν να το πρωτοείδαν.

Η κατοχή των αντικειμένων αυτών θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μια κοινωνική σύμβαση για τα παιδιά του τύπου: «όποιος φοράει ένα αστείο καπέλο είναι αστείος γιατί παίρνει λίγο από την αστειοσύνη του καπέλου του»! Το ίδιο ισχύει και για κάποιον που κρατάει χαρτοφύλακα, τον οποίο

κάθε φορά που συναντάμε σκεφτόμαστε ότι κατά πάσα πιθανότητα, θα κουβαλάει κάποια σημαντικά έγγραφα.

- **ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ:** Μέσω των απαντήσεών τους, τα παιδιά έφεραν την ανάγκη τους για παιχνίδι και για δράση στην δεύτερη θέση της κατάταξης. Αναφέροντας αντικείμενα όπως μπάλες, μαντήλια, στεφάνια, κορδέλες, σχοινιά και πανιά, έδειξαν ότι θα ήθελαν ο τέλειος ψυχαγωγός να είναι πάντα έτοιμος να «τρέξει» ανά πάσα στιγμή κάποιου είδους παιχνίδι. Κορυφαίο αντικείμενο της παρούσας κατηγορίας ανακηρύχθηκαν οι μπάλες, καθώς οι αναφορές ξεπέρασαν το 10% του συνολικού δείγματος.
- **ΜΑΓΙΚΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ:** Στα ίδια επίπεδα με την παραπάνω κατηγορία κυμάνθηκαν οι αναφορές των παιδιών που θεώρησαν απαραίτητα τα μαγικά κόλπα<sup>6</sup> για έναν εμψυχωτή. Παραδοσιακά, από τα μεσαιωνικά χρόνια ακόμα έως και σήμερα, πολλά από τα μυστικά της ταχυδακτυλουργίας διατηρούνταν επτασφράγιστα. Με το πέρασμα των χρόνων, οι τεχνικές εξελίσσονταν όλο και περισσότερο, με αποτέλεσμα να γίνονται όχι μόνο πιο παράτολμες και εντυπωσιακές, αλλά συνάμα και πιο ακριβές για έναν επίδοξο μάγο. Στις μέρες μας, το μυστικιστικό αυτό κίνημα δέχτηκε ένα μεγάλο πλήγμα από την διάδοση του διαδικτύου και του ηλεκτρονικού εμπορίου. Η γνώση πολλών απαραβίαστων μέχρι πρότινος τρικ, διανέμεται πλέον ελεύθερη σε σελίδες όπως το youtube ή άλλες περισσότερο εξειδικευμένες στον χώρο της ταχυδακτυλουργίας.

Το γεγονός αυτό είχε ως αποτέλεσμα πολλοί εμψυχωτές να εμπλουτίσουν το πρόγραμμά τους με ταχυδακτυλουργικά τρικς, τα οποία προμηθεύτηκαν αρκετά εύκολα και οικονομικά από το διαδίκτυο. Κατά συνέπεια γίνεται αντιληπτό, ότι πολλά παιδιά σχεδόν αναμένουν από τον κάθε εμψυχωτή να κάνει κάτι ...μεταφυσικό! Αυτό πηγάζει είτε από παρελθοντικές εμπειρίες, είτε από την παιδική περιέργεια για το άγνωστο είτε ακόμη και από τον κινηματογραφικό ήρωα Harry Potter. Αυτός είναι πιθανότατα και ο λόγος όπου το 17% περίπου του δείγματος ανέφερε ως απαραίτητα αντικείμενα σε έναν εμψυχωτή τα μαγικά τρικς, το ραβδί, το μαγικό καπέλο, την τράπουλα,

<sup>6</sup> **Μαγικά κόλπα:** Στα πλαίσια της παρούσας μελέτης, τα περισσότερα παιδιά αρέστηκαν στην χρήση της συγκεκριμένης έκφρασης αντί των ταχυδακτυλουργικών κόλπων.



τις φωτιές και τα ζωάκια της ταχυδακτυλουργίας.

- **ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ:** Τα διαφόρων ειδών μπαλόνια αποτελούν όχι μόνο μια ξεχωριστή κατηγορία από μόνα τους, αλλά μονοπώλησαν την κορυφή στην μη κατηγοριοποιημένη κατάταξη των αναφορών του δείγματος, ως κορυφαία αντικείμενα στην κατοχή ενός εμψυχωτή, με ποσοστό 17%. Με την έννοια μπαλόνια τα παιδιά χαρακτήρισαν τα κλασικά φουσκωμένα μπαλόνια, τα ιπτάμενα καθώς επίσης σε μεγάλο ποσοστό και τις μπαλονοκατασκευές. Η κατασκευή σχεδίων με μπαλόνια αποτελεί μια τεχνική που υιοθετήθηκε από πάρα πολλούς εμψυχωτές, καθότι είναι ιδιαίτερα θεαματική και ευέλικτη, ενώ παράλληλα αποτελεί και ένα «δώρο» από τον εμψυχωτή σε κάθε παιδί. Πολλοί παιδαγωγοί έκαναν λόγο για την απόδοση δώρων στα παιδιά με κύριο εκφραστή τον Froebel σύμφωνα με τον Brosterman (1997).
- **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΗΧΟ:** Ιδιαίτερη σημασία έδωσαν τα παιδιά και στα αντικείμενα τα οποία παράγουν διάφορους ήχους με ποσοστό αναφορών 14% επί του δείγματος. Ως κορυφαίο αντικείμενο αναφέρθηκε η σφυρίχτρα, ακολούθησαν τα μουσικά όργανα με σημαντικότερο την κιθάρα, η ντουντούκα, η κόρνα, τα cds, τα κουδουνάκια τα πιατίνια και το ντέφι. Όπως είδαμε παραπάνω, οι αναφορές των παιδιών δεν περιέγραψαν μόνο «ευχάριστους» ήχους για την ανθρώπινη ακουστική αντίληψη, αλλά και θορύβους. Εδώ γίνεται κατανοητή η υποκειμενικότητα των εννοιών μελωδία – θόρυβος. Ουσιαστικά, ένας ήχος ο οποίος θα αντιλαμβανόταν ως θόρυβος από έναν ενήλικα, πιθανότατα ο ίδιος ήχος να μην χαρακτηριζόταν το ίδιο από κάποιο παιδί.
- **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΔΡΟΜΟΥ (STREET THEATER):** Δεν ήταν λίγα τα παιδιά τα οποία ανέφεραν αντικείμενα τα οποία φέρουν σηνήθως οι καλλιτέχνες του θεάτρου δρόμου. Ζογγλερικά παιχνίδια (κορίνες, μπαλάκια κλπ), όπως επίσης μονόκυκλα, ξυλοπόδαρα και υλικά ζωγραφικής προσώπου αναφέρθηκαν σε ποσοστό 14% περίπου. Η ανάπτυξη της παρούσας τέχνης μπορεί να υστερεί στην χώρα μας συγκριτικά με άλλα κράτη του εξωτερικού, ωστόσο, πολλοί εγχώριοι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν τις τεχνικές αυτές

προκειμένου να παρουσιάσουν ένα περισσότερο ανταγωνιστικό θέαμα στο κοινό τους.

- **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΠΟΥΓΕΛΩΜΑΤΟΣ - ΛΕΡΩΜΑΤΟΣ:** Οι απαντήσεις των παιδιών σε αυτήν την κατηγορία φαίνεται να πηγάζουν σε μεγάλο βαθμό από την ψυχαγωγική εμπειρία τους στον χώρο των παιδικών κατασκηνώσεων, όπου και διεξήχθη σκόπιμα η έρευνα. Όσοι έχουν εργαστεί στον χώρο αυτό, γνωρίζουν πολύ καλά την συμπάθεια που τρέφουν τα παιδιά για το μπουγέλωμα ή τα παιχνίδια με υλικά λερώματος. Λόγω της υψηλής θερμοκρασίας κατά τους καλοκαιρινούς μήνες πολλοί εμψυχωτές ρίχνουν ανά τακτά διαστήματα νερό στα παιδιά, προκειμένου να δροσιστούν στα πλαίσια των εκάστοτε παιχνιδιών. Ως εμψυχωτής, οφείλω να ομολογήσω προσωπικά ότι δεν υπάρχει δυνατότερο συναίσθημα από το να αισθάνεσαι την παιδική ζωνρότητα και «κατεργαριά» που εμφανίζει ένα παιδί μόλις μπουγελώνεται! Ίσως αυτός να είναι και ο λόγος όπου τα παιδιά θεώρησαν σε ποσοστό αναφορών 13%, πως ο τέλειος ψυχαγωγός θα πρέπει να έχει στη διάθεσή του αντικείμενα όπως νεροπίστολα, νερόβομβες, κανάτες με νερό, κομφετί, τούρτες αφρό και μερέντα.
- **ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ:** Σε ποσοστό 9% περίπου, τα παιδιά θεώρησαν πως στην κατοχή του ιδανικού εμψυχωτή θα πρέπει να υπάρχουν και παιχνίδια. Επιτραπέζια, κούκλες, αυτοκινητάκια, κάρτες ακόμη και ηλεκτρονικά, αναφέρθηκαν από τα παιδιά. Οι επιλογές αυτές φανερώνουν την διάθεση των παιδιών για φανταστικό παιχνίδι ακόμα και στα πλαίσια ενός εμψυχωτικού προγράμματος.
- **ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ:** Η κατηγορία αυτή αποτέλεσε μια ξεχωριστή μονάδα μελέτης, δεδομένου ότι ένα αξιοσημείωτο ποσοστό της τάξης του 8% του δείγματος, ανέφερε πως ένας καλός εμψυχωτής θα πρέπει να κουβαλάει μαζί του ένα αποθηκευτικής / μεταφορικής χρήσης αντικείμενο για να κουβαλάει όλα τα υπόλοιπα πράγματά του. Πιο συγκεκριμένα τα παιδιά ανέφεραν τσάντες, χαρτοφύλακες, βαλίτσες και κουτιά.
- **ΕΠΙΚΥΝΔΥΝΑ / ΒΙΑΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ:** Στο 5% περίπου επί του συνόλου

των αναφορών κυμάνθηκαν οι απαντήσεις που περιέγραφαν αντικείμενα και παιχνίδια με βίαιο ή επικίνδυνο χαρακτήρα. Τα παιδιά ανέφεραν αντικείμενα όπως όπλα, σπαθιά, ρόπαλα, τσεκούρια, τόξα, τρυπάνι, πριόνι ακόμα και αναπτήρα με δύο ξύλα.

- **ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ ΕΙΔΗ:** Ένα 3% μόλις επί του συνόλου των αναφορών θέλησε να υπάρχουν στην διάθεση του εμψυχωτή καλλυντικά, λουλούδια, και υλικά μακιγιάζ.
- **ΕΙΔΗ ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑΣ / ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ:** Το ίδιο με παραπάνω ήταν και το ποσοστό αναφορών όσον αφορά είδη χειροτεχνίας και ζωγραφικής, όπως χαρτιά, μπογιές, στυλό, μαρκαδόροι και ψαλίδια.
- **ΦΑΓΩΣΙΜΑ ΕΙΔΗ:** Ιδιαίτερα αξιοσημείωτες ήταν οι αναφορές 15 παιδιών τα οποία ανέφεραν ότι ο τέλειος ψυχαγωγός θα έπρεπε να έχει μαζί του φαγώσιμα είδη. Χαρακτηριστική είναι η αναφορά ενός παιδιού το οποίο ζήτησε συγκεκριμένα «παγωτά και γκοφρέτες που θα τα μοιράζει...». Παρομοίως αναφέρθηκαν τα ζαχαρωτά, τα γλειφιτζούρια, οι μαστίχες, τα πατατάκια ακόμα και η λέξη «φαγητό» γενικά. Εδώ ξαναβλέπουμε την θετικότητα που αποπνέουν τα παιδιά στην αποδοχή δώρων.
- **ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ:** Όπως και παραπάνω, ορισμένα παιδιά σε πολύ μικρότερα ποσοστά ανέφεραν ότι ο τέλειος ψυχαγωγός θα έπρεπε να δίνει δώρα και δολάρια<sup>7</sup>.
- **ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ:** Στην κατηγορία αυτή συμπεριλήφθηκαν αναφορές οι οποίες δεν ήταν δυνατόν να κατηγοριοποιηθούν βάσει των σκοπών της μελέτης και αντιπροσωπεύουν ένα 13% επί των συνολικών αναφορών. Ορισμένα από αυτά είναι το κινητό τηλέφωνο, διάφορα ζώα, χρήματα, ποδήλατα, βιβλία, σκούπες, φακούς κ.α. Αναλυτικότερα, όλα τα αποτελέσματα σχετικά με τα αντικείμενα που ανέφεραν τα παιδιά στις

---

<sup>7</sup> **Δολάρια:** Μέσο ανταμοιβής – επιβράβευσης για κάποια ομαδική / ατομική διάκριση ή καλή πράξη στην παιδική κατασκήνωση Happy Days. Η συγκομιδή δολαρίων θεωρείται το επίκεντρο της κατασκηνωτικής – ψυχαγωγικής δραστηριότητας δεδομένου ότι η ομάδα ψυχαγωγίας η οποία θα σγκεντρώσει και τα περισσότερα δολάρια ανακηρύσσεται νικήτρια.

απαντήσεις τους τόσο συνολικά όσο και ανά κατηγορία, παρατίθενται στο παράρτημα ΙΙΙ.

## ΙΙ. ΛΕΚΤΙΚΟΣ ΑΞΟΝΑΣ



- **Θέλεις να αλλάξει τη φωνή του? Αν ναι σαν και ποιον θα ήθελες να μιλάει?**

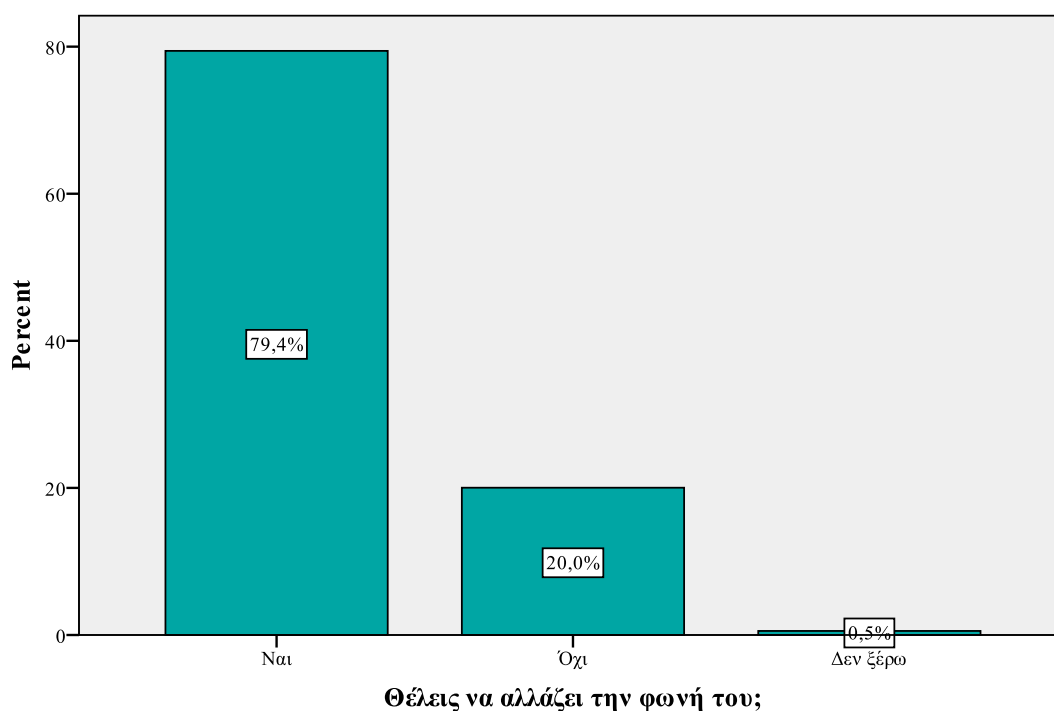
*«Να μιλάει σαν τον Ντόναλντ, για να σκάω στα γέλια!»*

*«Ανάλογα με το αστείο που κάνει!»*

*«Ελέφαντα, κότσυφα, μαϊμούς και τη δικιά του!»*

Στα πλαίσια του Λεκτικού άξονα τα παιδιά του δείγματος δεν παρέλειψαν να δώσουν για ακόμα μια φορά αξιοσημείωτες απαντήσεις. Πιο συγκεκριμένα, στο ενδεχόμενο ο ψυχαγωγός να αλλάξει τη φωνή του, το 79,4% του δείγματος ανταποκρίνεται θετικά ενώ μόλις το 20,0% φαίνεται να διαφωνεί.

Σχήμα 8. Επιθυμία αλλαγής της φωνής του εμψυχωτή



Η πλειοψηφία των θετικών απαντήσεων ήταν κατά κύριο λόγο ονομαστικές. Τα παιδιά ανέφεραν χαρακτήρες και πρόσωπα, των οποίων η φωνή θεωρήθηκε ως η περισσότερο επιθυμητή στις περιπτώσεις όπου ο εμψυχωτής αλλάζει τη φωνή του. Αναλυτικότερα, περισσότερα από τα μισά παιδιά που απάντησαν καταφατικά, ανέφεραν ότι ο εμψυχωτής θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να μιμείται γνωστές φωνές κινουμένων σχεδίων, με κορυφαία την χαρακτηριστική φωνή του Ντόναλντ Ντάκ. Τα παιδιά υπέδειξαν ωστόσο ως κατάλληλες και άλλες χαρακτηριστικές φωνές που ανήκουν τόσο σε πρόσωπα ευρείας αναγνωρισιμότητας, όσο και σε αντιστίχα που απαντώνται στο προσωπικό κοινωνικό περιβάλλον του καθενός. Φωνές τραγουδιστών, διασήμων και τηλεοπτικών ηρώων αναφέρθηκαν από ένα ποσοστό της τάξης του 16% εκ των καταφατικών απαντήσεων. Στην αντίπερα όχθη, ένα 20% επί των συνολικών αναφορών περιέγραψε φωνές οι οποίες έχουν άκρως υποκειμενικό υπόβαθρο. Απαντήσεις του τύπου «θέλω να μιλάει σαν τον μπαμπά μου», «σαν κοριτσάκι», «όπως εγώ», «σαν κατσικάκι» (πιθανότατα από μια εμπειρία εξιστόρησης ενός παραμυθιού από κάποιο οικείο πρόσωπο), περιγράφουν φωνές όπου ο κάθε άνθρωπος εκλαμβάνεται διαφορετικά. Στον πίνακα 6 μπορούμε να δούμε τις 10 δημοφιλέστερες φωνές ανά κατηγορία βάση των παιδικών αναφορών.

**Πίνακας 6. Δημοφιλέστερες ονομαστικές φωνητικές αναφορές ανά κατηγορία**

Φωνές κινουμένων σχεδίων	Αριθμός αναφορών	Φωνές γνωστών προσώπων	Αριθμός αναφορών	Φωνές προσωπικής εμπειρίας	Αριθμός αναφορών
ΝΤΟΝΑΛΝΤ	122	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ	30	ΖΩΟ	29
ΜΙΚΥ ΜΑΟΥΣ	28	ΔΙΑΣΗΜΟΣ	19	ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ	15
ΝΤΑΦΥ ΝΤΑΚ	23	ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗΣ	15	ΠΑΙΔΑΚΙ	8
ΓΚΟΥΦΙ	22	ΣΕΦΕΡΛΗΣ	7	ΓΥΝΑΙΚΑ	7
ΤΟΥΠΙ	12	ΒΕΓΓΟΣ	3	ΚΛΟΟΥΝ	7
ΜΠΑΓΚΣ ΜΠΑΝΙ	11	ΠΑΤΤΥ	3	ΣΑΝ ΤΟΝ ΦΙΛΟ ΜΟΥ	7
ΚΑΡΤΟΥΝ	9	ΤΖΑΚ ΣΠΑΡΡΟΥ	3	ΓΟΝΕΙΣ (ΜΠΑΜΠΑΣ - ΜΑΜΑ)	6
ΜΠΑΤΜΑΝ	6	ΛΑΖΟΠΟΥΛΟΣ	2	ΌΠΩΣ ΕΓΩ	6
ΜΠΑΡΜΠΙ	6	MR BEAN	2	ΜΩΡΟ	4
ΑΛΒΙΝ	5	ΤΖΙΜ ΚΑΡΕΥ	2	ΑΛΛΟΔΑΠΟΣ	3

Οι απαντήσεις των παιδιών ωστόσο, δεν περιορίστηκαν μόνο σε ονομαστικούς χαρακτηρισμούς. Ένα 10% περιέγραψε επιθετικά το ύφος της φωνής

για έναν τέλειο ψυχαγωγό. Συγκεκριμένα, 23 παιδιά ανέφεραν ότι η αλλαγή της φωνής θα πρέπει να γίνεται με αστείο τρόπο. Άλλα παιδιά υπέδειξαν ως καταλληλότερη την ψιλή ή λεπτή φωνή, την χοντρή, την τσιριχτή ακόμη και αυτήν που παράγεται με το σφράγισμα της μύτης.

### ► Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει;

Όσον αφορά την ένταση της φωνής του ιδανικού ψυχαγωγού, είναι προφανές ότι τα παιδιά απορρίπτουν το ενδεχόμενο αυτή να είναι χαμηλή. Μόλις το 4,9% αθροιστικά απάντησε ότι θα ήθελε ο ψυχαγωγός να μιλά πολύ σιγά ή σιγά, το 36,9% θα ήθελε να η ένταση της φωνής του να είναι μέτρια, το 30,0% δυνατά και το 28,1% πολύ δυνατά.

Σχήμα 9. Επιθυμία έντασης φωνής εμψυχωτή.



► **Τι αστεία θα ήθελες να λέει;**

*«Είμαι ένας χοντρομπαλάς!»*  
*«Αστεία που να τρελαίνουν μικρούς και μεγάλους!»*  
*«Ότι οι γορίλες κάνουν πατινάζ!»*

Όσον αφορά το είδος των αστείων που θα ήθελαν τα παιδιά να ακούν από έναν εμψυχωτή, οι αναφορές ποίκιλλαν σε σχέση με τη διατύπωση. Τα περισσότερα παιδιά κατηγοριοποίησαν και ένταξαν το εύρος των αστεϊσμών σε γενικές κατηγορίες, ενώ τα υπόλοιπα είτε συγκεκριμενοποίησαν, είτε χαρακτήρισαν επιθετικά τα επιθυμητά λεκτικά αστεία.

Τα παιδιά χαρακτήρισαν ως κορυφαία τα ανέκδοτα που περιείχαν αναφορές σε ξανθιές, πόντιους, τον Τοτό και διάφορα ζώακια. Δεν έλλειψαν και οι επιθετικοί προσδιορισμοί που χρησιμοποίησαν τα παιδιά στις αναφορές τους. Αναλυτικά, οι δέκα δημοφιλέστερες απαντήσεις των παιδιών φαίνονται ανά κατηγορία στον πίνακα 7.

**Πίνακας 7. Δημοφιλέστερες αναφορές επιθυμητών λεκτικών αστείων**

Κατηγορίες αστείων	Αριθμός αναφορών	Περιγραφή ακριβούς περιεχομένου	Αριθμός αναφορών	Επιθετικοί χαρακτηρισμοί	Αριθμός αναφορών
ΑΝΕΚΔΟΤΑ	304	ΞΑΝΘΙΕΣ	34	ΕΞΥΠΝΑ	12
ΔΙΑΦΟΡΑ	22	ΤΟΤΟΣ	33	ΤΡΕΛΑ	12
ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	20	ΠΟΝΤΙΟΥΣ	31	ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ	4
ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ	18	ΖΩΑΚΙΑ	15	ΚΡΥΑ	4
ΑΣΤΕΙΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ	18	ΓΛΩΣΣΟΔΕΤΕΣ	12	ΑΙΣΧΡΑ	3
ΒΛΑΚΕΙΕΣ - ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ	13	ΤΣΑΚ ΝΟΡΙΣ	6	ΓΕΛΟΙΑ	3
ΓΛΩΣΣΟΔΕΤΕΣ	12	ΕΛΛΗΝΕΣ Κ ΛΟΙΠΕΣ ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΕΣ	2	ΚΑΛΑ / ΟΜΟΡΦΑ	5
ΑΣΤΕΙΕΣ ΦΡΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΓΜΑΤΑ	11	ΓΙΑΤΡΟΥΣ	1	ΜΗ ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΑ / ΚΟΡΟΙΔΕΥΤΙΚΑ	3
ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ	10	ΔΟΥΛΕΙΕΣ	1	ΌΧΙ ΚΡΥΑ	3
ΑΥΤΟΣΑΡΚΑΣΜΟΣ	8	ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	1	ΚΛΟΟΥΝΙΣΤΙΚΑ	2

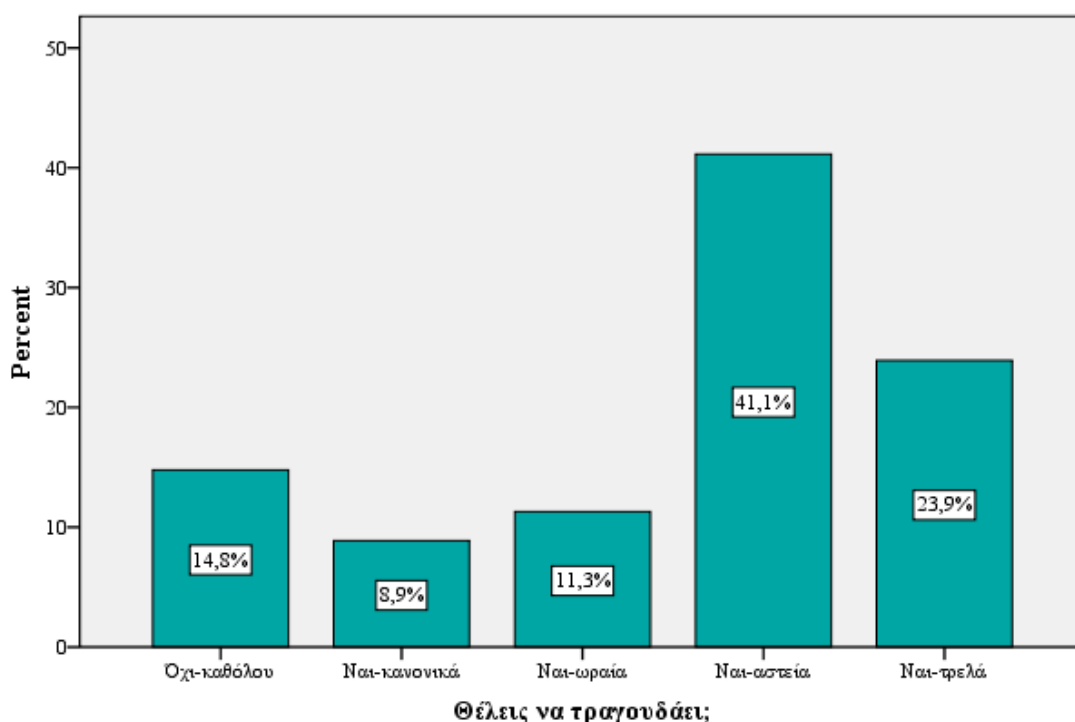
Κατηγοριοποιώντας τα αστεία, τα μισά σχεδόν παιδιά ανέφεραν ότι θα ήθελαν να ακούνε ανέκδοτα από έναν τέλειο ψυχαγωγό. Αυτό είναι πιθανόν να οφείλεται στο γεγονός ότι τα παιδιά συνδιάζουν το αστείο με τα ανέκδοτα. Τα ανέκδοτα αποτελούν μια από τις βασικότερες πηγές εμφάνισης χιούμορ στις παιδικές συντροφίες. Τις

περισσότερες φορές που κάποιο παιδί θα πει ένα ανέκδοτο μέσα σε μια παρέα, ξεκινάει μια αλυσιδωτή σειρά ανεκδοτικών αφηγήσεων από τα άλλα παιδιά, μόλις ο προηγούμενος τελειώσει. Μια από τις πιο κοινότερες φράσεις που ακούγεται συνήθως από τα παιδιά, είναι: «εσύ δεν το λες καλά, άσε με εμένα ή ..το Νίκο!». Αυτό μας δείχνει ότι η διαδικασία των ανεκδοτικών αφηγήσεων αποτελεί μια προέκταση των κοινωνικών συναλλαγών μιας παιδικής συντροφιάς. Ας θυμηθούμε πόσο πολύ χαιρόμασταν σαν παιδιά, όταν καταφέρναμε τους άλλους να γελάσουν με το ανέκδοτό μας. Πιθανότατα λοιπόν, το άκουσμα ενός καλού ανεκδότου από έναν ψυχαγωγό δεν θα δημιουργήσει απλά μια ευχάριστη στιγμή ψυχικής ανάτασης, αλλά πιθανόν να αποθηκευτεί στην αποθήκη των «καλών» ανεκδότων που συγκρατούμε και θα διατυπώσουμε με τη σειρά μας στο μέλλον.

### ► Θέλεις να τραγουδάει;

Αναφορικά με τις απαντήσεις που λαμβάνουμε στην ερώτηση που αναφέρεται στο αν ο ιδανικός ψυχαγωγός θα πρέπει να τραγουδά, παρατηρούμε ότι το 85,2% των παιδιών αθροιστικά απαντά καταφατικά στην αντίστοιχη ερώτηση με σημαντικές διαφοροποιήσεις σε ποσοστά, όσον αφορά τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του τρόπου τραγουδιού. Το υπόλοιπο 14,8% θεωρεί ότι ο ψυχαγωγός δεν θα πρέπει να τραγουδά.

Σχήμα 10. Επιθυμία ακούσματος τραγουδιών από τον εμπυχωτή

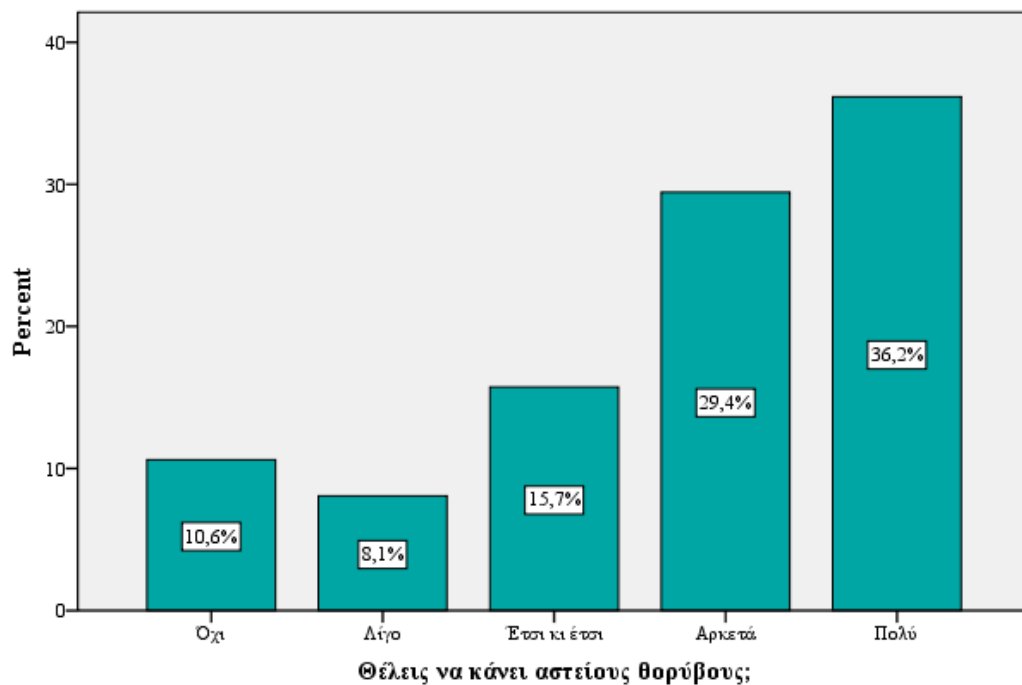




► **Θέλεις να κάνει αστείους θορύβους όπως π.χ. Ντιν, Μπίινγκ, Προυτς, Γκρρρρ;**

Προχωρώντας τη μελέτη μας παρατηρούμε ότι στην ερώτηση που αφορά το αν ο ψυχαγωγός θα πρέπει να κάνει αστείους θορύβους, το 36,2% των παιδιών του δείγματος μας απαντά «Πολύ», το 29,4% «Αρκετά», το 15,7% «Έτσι κι έτσι», το 8,1% «Λίγο» και το 10,6% απαντά αρνητικά στην εν λόγω ερώτηση.

**Σχήμα 11. Επιθυμία ακούσματος αστείων θορύβων**





► **Τι αστεία θα ήθελες να κάνει;**

«*Να πηγαίνει πέρα – δώθε και να χτυπάει!*»  
 «*Να σκύβει και να σκίζεται το παντελόني του!*»  
 «*Να μας κάνει λούτσα και μετά να μας πετά αλεύρι!*»

Αναμενόμενα και αδιαμφισβήτητα, οι απαντήσεις των παιδιών σε αυτήν την ερώτηση, θα μπορούσαν να αποτελέσουν από μόνες τους ένα ξεχωριστό πεδίο μελέτης, δεδομένου ότι το περιεχόμενό τους είναι θεωρητικά το επίκεντρό της παρούσας έρευνας. Τα παιδιά χαρακτήρισαν ως αστείες, δράσεις οι οποίες προκαλούν το γέλιο συνδυάζοντας τις περισσότερες φορές παραπάνω από μια από τις θεωρίες της εύθυμης εμπειρίας. Για τον λόγο αυτό, οι αναφορές των παιδιών δεν θα κατηγοριοποιηθούν, αλλά θα παρουσιαστούν επακριβώς, βάση του εύρους συνάντησής τους.

**Πίνακας 8. Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τα επιθυμητά αστεία – δράσης από έναν εμπυχωτή**

Περιγραφή αστείων	Αριθμός αναφορών	Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΔΙΑΦΟΡΑ - ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	62	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΕΣ ΓΚΡΙΜΑΤΣΕΣ	60	
ΝΑ ΠΕΦΤΕΙ ΚΑΤΩ / ΣΚΟΝΤΑΦΤΕΙ / ΤΟΥΜΠΕΣ / ΓΛΙΣΤΡΙΜΑ	52	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πάνω σε άλλους</li> <li>• Μόνος του</li> <li>• Από ένα ποδήλατο</li> <li>• Σε πράγματα</li> <li>• Από ψηλά</li> <li>• Από μια καρέκλα</li> <li>• Ατσούμπαλα</li> <li>• Δήθεν τυχαία</li> <li>• Από τα κάγκελα</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΦΑΡΣΕΣ / ΠΛΑΚΕΣ	47	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κόλλα σε παπούτσια</li> <li>• Πινέζες σε καρέκλες</li> <li>• Σε άλλους</li> <li>• Να βγάζει τα βρακιά των άλλων</li> <li>• Με νεροπίστολα / νερομπάλονα</li> <li>• Να δίνει ξινό νερό σ' ένα παιδάκι</li> </ul>
ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΝΕΡΟ	42	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βρώμικο</li> <li>• Σε άλλους</li> <li>• Με λάστιχο</li> <li>• Με κουβάδες</li> <li>• Στο χορό της βροχής</li> <li>• Από τους ψύκτες</li> <li>• Στον εαυτό του</li> </ul>

Περιγραφή αστείων	Αριθμός αναφορών	Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ	41	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Γελοία</li> <li>• Έξυπνα</li> <li>• Διασκεδαστικά</li> <li>• Με θεατρικό τρόπο</li> <li>• Κωμικά</li> <li>• Πρωτότυπα</li> <li>• Τρελά</li> <li>• Ωραία</li> <li>• Φανταστικά</li> <li>• Πολλά</li> <li>• Ότι σκεφτεί</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ ΜΑΓΙΚΑ	39	
ΝΑ ΧΟΡΟΠΗΔΑΕΙ / ΧΤΥΠΙΕΤΑΙ / ΣΕΡΝΕΤΑΙ	33	
ΝΑ ΧΟΡΕΥΕΙ	26	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αστεία</li> <li>• Τρελά</li> <li>• Ατσούμπαλα</li> <li>• Στον αέρα</li> <li>• Βγάζοντας τη μπλούζα του</li> <li>• Μπαλέτο</li> <li>• Τσάμικα</li> <li>• Το χορό της κότας</li> <li>• Χορευτικά</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΟΛΟΤΟΥΜΠΕΣ	26	
ΑΣΤΕΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΣΩΜΑ - ΧΕΡΙΑ - ΠΟΔΙΑ	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τρελές φιγούρες</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΡΕΛΑ / ΑΣΤΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ / ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με καρτέκλες</li> <li>• Με ρούχα</li> </ul>
ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μονόκυκλο</li> <li>• Πάνω σε μπάλες</li> <li>• Πάνω σε στεφάνια και να πέφτει</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΡΕΛΕΣ / ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ / ΒΛΑΚΕΙΕΣ	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να παίρνει το βρακί του και να το γλύφει</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ ΚΟΛΠΑ	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με το στόμα</li> <li>• Με αντικείμενα</li> <li>• Με φωτιά</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΖΟΓΚΛΕΡΙΚΑ	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Και να του πέφτουν οι μπάλες</li> <li>• Και να χτυπάει το κεφάλι του με τις κορίνες</li> </ul>
ΝΑ ΜΑΣ ΛΕΡΩΝΕΙ	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με φαγητά</li> <li>• Με τούρτες</li> <li>• Με κέτσαπ</li> <li>• Με αλεύρι</li> <li>• Με μουστάρδα</li> <li>• Μπιχλιάρικα πράγματα</li> <li>• Με Ταρζανόνερο</li> <li>• Τους ομαδάρχες</li> <li>• Στο κοινό και πάνω του</li> <li>• Φιλάκια με μερέντες</li> </ul>
ΜΙΜΙΣΕΙΣ	12	
ΝΑ ΚΛΑΝΕΙ	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με τις μασχάλες</li> <li>• Σε σακούλα</li> <li>• Ψεύτικα</li> <li>• Αστεία με κλανιές</li> </ul>
ΜΕ ΤΗ ΦΩΝΗ ΤΟΥ	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να τραγουδάει παράφωνα</li> <li>• Με τη φωνή του</li> </ul>

Περιγραφή αστείων	Αριθμός αναφορών	Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πρόβατο</li> <li>• Κότα</li> <li>• Γάιδαρο</li> <li>• Μαιμού</li> <li>• Bob Σφουγκαράκη</li> <li>• Ταρζάν</li> <li>• Γουρούνι</li> <li>• Πάπια</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΚΛΟΟΥΝ	9	
ΝΑ ΒΑΦΕΙ / ΖΩΓΡΑΦΙΖΕΙ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με κραγιόν</li> <li>• Τους άλλους</li> <li>• Τα αγόρια με make up</li> <li>• Τον εαυτό του</li> <li>• Αστεία προσωπάκια</li> <li>• Τις πετσέτες των παιδιών</li> <li>• Να βάφεται</li> </ul>
ΝΑ ΤΡΕΧΕΙ	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Εδώ και 'κει</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΓΚΑΦΕΣ	7	
ΜΑ ΚΑΝΕΙ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σχοινάκι</li> <li>• Τροχούς</li> <li>• Κουτσό</li> <li>• Κατακόρυφο</li> <li>• Περπάτημα με χέρια</li> <li>• Γέφυρα</li> <li>• Σπαγγάτο</li> </ul>
ΝΑ ΤΡΟΜΑΖΕΙ / ΝΑΜΕ ΤΡΟΜΑΖΕΙ	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τις φίλες μου</li> <li>• Κάποιον που κοιμάται</li> <li>• Τους άλλους</li> </ul>
ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΕΣ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Και να γλιστράει</li> </ul>
ΝΑ ΚΟΡΟΙΔΕΥΕΙ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Τους άλλους</li> <li>• Πίσω από την πλάτη τους</li> <li>• Για πλάκα</li> </ul>
ΝΑ ΓΕΛΑΕΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ / ΣΚΑΕΙ ΣΤΑ ΓΕΛΙΑ	5	

Όπως παρατηρούμε στον πίνακα 8, οι χιουμοριστικές δράσεις που δείχνουν να επιθυμούν κυρίως τα παιδιά, προκαλούν την εύθυμη εμπειρία είτε μέσω διαφόρων δυσαρμονιών, είτε δημιουργώντας αισθήματα υπεροχής – μείωσης και ανακούφισης. Η θεατρικότητα και τα χονδροειδή αστεία ηρώων κινουμένων σχεδίων ή κάποιου κλασσικού κλοούν, φαίνονται να είναι αρκετά ικανές και συνάμα – δοκιμασμένες τεχνικές ώστε να προκαλέσουν το γέλιο στα παιδιά. Οι πτώσεις, οι φάρσες σε τρίτους και η υποτίμηση του δρώντα στα μάτια του παιδικού κοινού, αποτελούν τις πράξεις οι οποίες αναφέρθηκαν σε μεγαλύτερο εύρος.

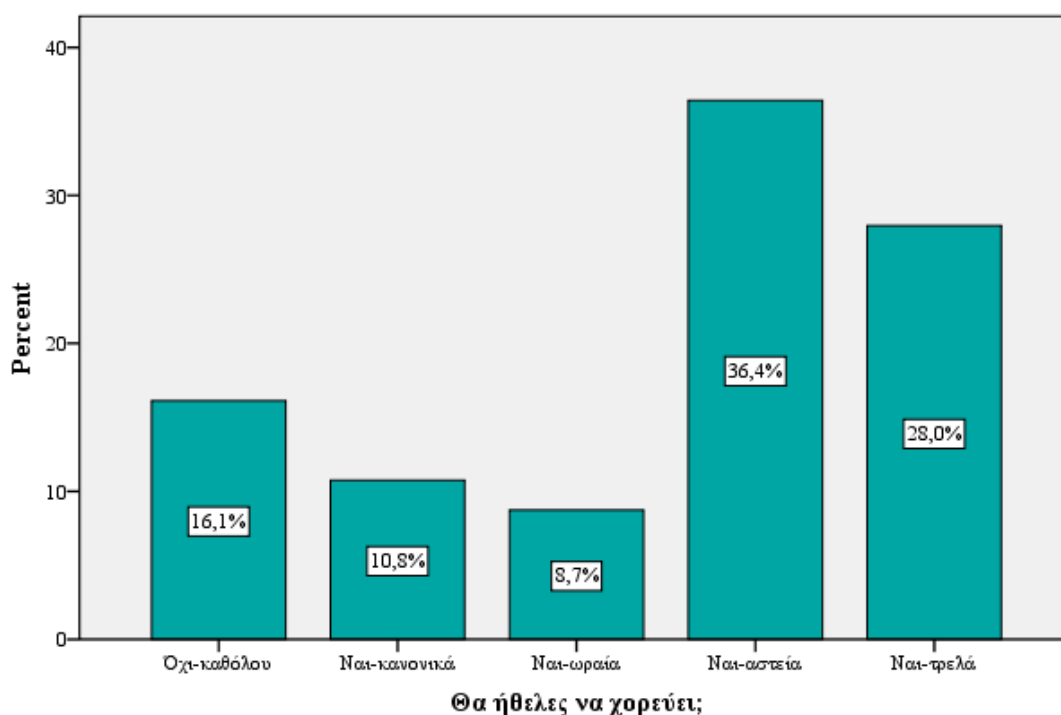
Αξίζει να σημειωθεί, ότι σε πολλές περιπτώσεις τα παιδιά περιέγραψαν ως αστεία διάφορα παθήματα που βιώνονται από τον ψυχαγωγό ή από τρίτους και όχι από εαυτούς τους, κάτι που υποστηρίζεται από τις θεωρίες ανωτερότητας – μείωσης. Για μια ακόμη φορά ενισχύεται η θέση ότι τα παιδιά θέλουν να δουν κάτι

διαφορετικό και απρόσμενο από εμάς τους εμπυχωτές. Ο αυτοσαρκασμός, το τσαλάκωμα και η εμπλοκή των παιδιών με έναν συναισθηματικά ασφαλή τρόπο στο κάθε αστείο, αποτελούν τελικά, τις βασικές αρχές της κωμικής εμπύχωσης.

### ► Θα ήθελες να χορεύει;

Αρκετά υψηλός είναι ο βαθμός συμφωνίας των παιδιών με το εάν ο ψυχαγωγός θα πρέπει να χορεύει. Αθροιστικά συγκεντρώνει το 83,9% των απαντήσεων με την κατανομή των ποσοστών των ποιοτικών χαρακτηριστικών να είναι: 36,4% «Ναι-αστεία», 28,0% «Ναι-τρελά», 10,8% «Ναι-κανονικά» και 8,7% «Ναι-ωραία».

Σχήμα 12. Επιθυμία παιδιών σχετικά με το χορό από πλευράς εμπυχωτή



► **Θα ήθελες να κάνει γκάφες; Αν ναι, τι?**

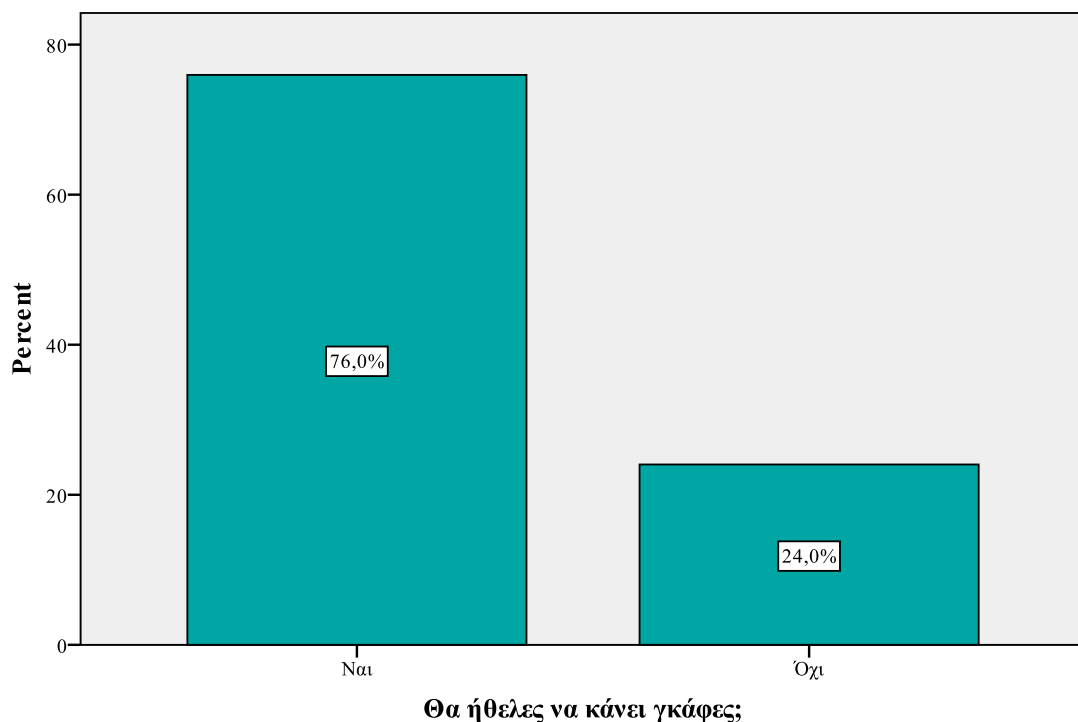
*«Να πέφτει κάτω αστεία και να μας κάνει να γελάμε!»*

*«Να του πετάμε τούρτες και αυτός να τις τρώει!»*

*«Να τρακέρνει συνέχεια και να σκουντουφλάει!»*

Συνεχίζοντας, παρατηρούμε ότι το 76,0% θα ήθελε ο ψυχαγωγός να κάνει «γκάφες» και το υπόλοιπο 24,0% όχι. Είναι γεγονός ότι πολλές από τις αναφορές των παιδιών, φαίνονται να παραλληλίζουν τις γκάφες με την έννοια του αστείου.

**Σχήμα 13. Επιθυμία των παιδιών σχετικά με το αν ο εμπυχωτής θέλουν να κάνει γκάφες**



Όπως θα δούμε και στον παρακάτω πίνακα, το 20% του δείγματος υποδεικνύει ως πιο δημοφιλή γκάφα την πτώση του εμπυχωτή με ποικίλους τρόπους. Με χαμηλότερα ποσοστά ακολουθούν το μπουγέλωμα, οι φάρσες, τα λερώματα και τα πειράγματα σε άλλους. Είναι αξιοσημείωτο, πως και εδώ, χονδροειδή αστεία κινουμένων σχεδίων όπως ο τουρτοπόλεμος, οι μπανανόφλουδες, τα ξεβρακόματα, οι πτώσεις, τα λάθη και τα πειράγματα επηρέασαν τις απαντήσεις

των παιδιών. Στο παράρτημα III, αναφέρονται όλες οι αναφορές των παιδιών με ακρίβεια.

**Πίνακας 9. Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τις επιθυμητές γκάφες από έναν εμπυχωτή**

Περιγραφή γκαφών	Αριθμός αναφορών	Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής
ΝΑ ΠΕΦΤΕΙ	150	
ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΝΕΡΟ	29	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σε άλλους με κουβάδες</li> <li>• Πάνω του</li> <li>• Βρομόνερο σε όλους</li> <li>• Και τελικά να βρέχεται αυτός</li> </ul>
ΑΣΤΕΙΕΣ	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Παίζοντας μπάλα</li> </ul>
ΔΙΑΦΟΡΕΣ	16	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αυτός ξέρει</li> </ul>
ΦΑΡΣΕΣ	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στους άλλους</li> <li>• Να τρομάζει τα παιδιά</li> <li>• Αλεύρι</li> <li>• Γλυκές</li> <li>• Καρφίτσες σε καρέκλες</li> </ul>
ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	11	
ΝΑ ΛΕΡΩΝΕΙ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• εμάς</li> <li>• Τα πάντα</li> <li>• Τους άλλους</li> <li>• Με μερέντα</li> <li>• Εμάς με βρώμικα νερά</li> <li>• Να πετάει αυγά στα παιδιά</li> </ul>
ΝΑ ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κι εκείνος να γελά</li> <li>• Να ενοχλεί</li> </ul>
ΝΑ ΤΡΑΚΕΡΝΕΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ / ΣΚΟΥΝΤΟΥΦΛΑΕΙ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σε έπιπλα</li> <li>• Στους τοίχους</li> <li>• Σε μια κολόνα</li> <li>• Σε άλλους ανθρώπους</li> </ul>
ΑΣΥΜΦΩΝΑ ΡΟΥΧΑ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να φορά ασύμφωνες κάλτσες</li> <li>• Να φορά ανάποδα τα ρούχα του</li> <li>• Να φορά περίεργα παπούτσια</li> <li>• Να φορά κάλτσες στο χέρι και γάντια στο πόδι</li> <li>• Να φορά παντελόνι στο κεφάλι</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΒΛΑΚΕΙΕΣ - ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ	8	
ΝΑ ΚΛΑΝΕΙ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σηκώνοντας το πόδι του</li> <li>• Κανονικά</li> <li>• Και μετά να κάνει μια αστεία φατσούλα</li> </ul>

Περιγραφή γκαφών	Αριθμός αναφορών	Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής
ΝΑ ΤΟΥ ΠΙΕΤΑΜΕ ΤΟΥΡΤΕΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΝΑ ΤΙΣ ΤΡΩΕΙ	8	
ΝΑ ΤΡΟΜΑΖΕΙ ΤΟΥΣ ΘΕΑΤΕΣ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Χωρίς να τον καταλάβουν από πίσω</li> </ul>
ΝΑ ΧΤΥΠΑΕΙ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Κατά λάθος</li> <li>Να λέει ότι θα χτυπήσει ενώ θα χτυπάει συνέχεια</li> <li>Το κεφάλι του στον τοίχο</li> <li>Τον εαυτό του</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΣΑΝ	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Μωρό</li> <li>Ταρζάν</li> <li>Μαϊμού</li> <li>Γιαγιά</li> </ul>
ΠΟΛΛΕΣ	7	
ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΝΕΡΟΒΟΜΒΕΣ	7	
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΑ ΚΟΛΠΑ / ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Τροχούς</li> <li>Σκαφαλώματα</li> <li>Κατακόρυφο</li> <li>Κολοτούμπες</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΣΑΝ ΧΑΖΟΣ / ΒΛΑΚΑΣ	5	

Με βάση τα παραπάνω, παρατηρούμε ότι ορισμένες κοινωνικά «κατακριτέες» ενέργειες όπως οι πτώσεις, τα λερώματα ακόμα και η ανθρώπινη έκκριση αερίου πέρα από θεμιτά, είναι και άκρως διασκεδαστικά για τα παιδιά. Ακόμη, πολλά παιδιά δείχνουν την προθυμία να συμμετέχουν ενεργά κι αυτά στα πλαίσια κάποιας γκάφας του εμπνευστή, όπως τα λερώματα. Φυσικά, ο τρόπος που θα τα παρουσιάσει ο κάθε εμπνευστής καθώς και η μαγεία της αλληλεπίδρασης έγκειται στο ταμπεραμέντο του καθενός ξεχωριστά.



► Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες;

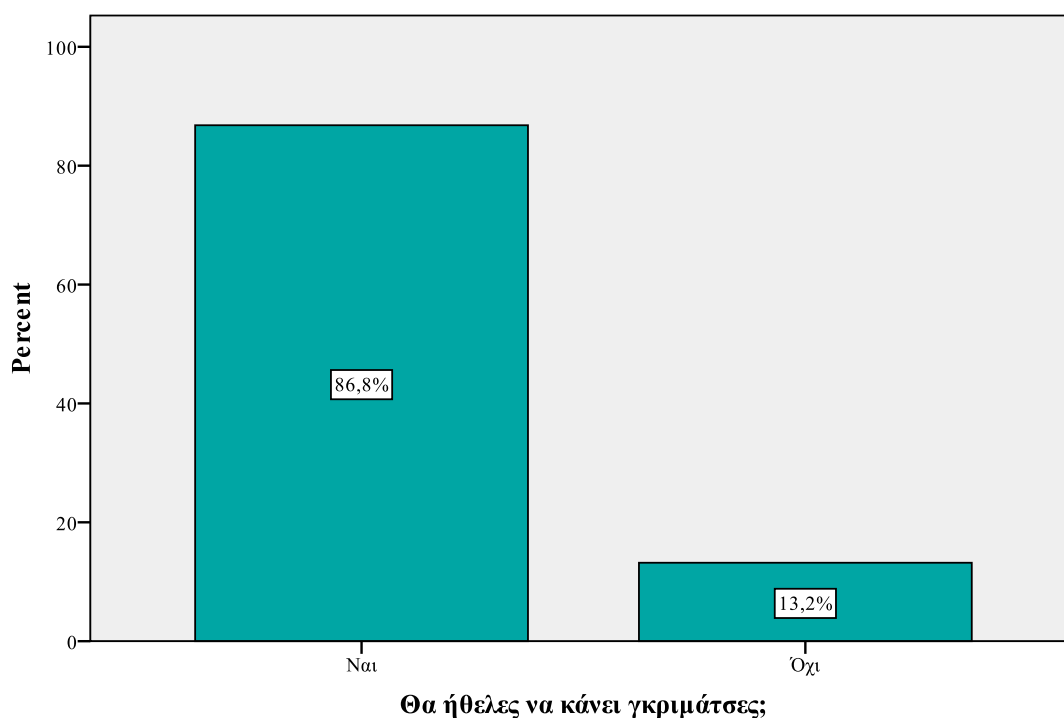
«Να σηκώνει τα φρύδια του πάνω και την κόρη του ματιού προς τα μέσα!»

«Αστείες για να ξεκαρδίζομαι!»



Ανάλογα είναι τα αποτελέσματα όσον αφορά τις γκριμάτσες από μέρους του ψυχαγωγού, με το ποσοστό συμφωνίας των παιδιών σε αυτή την περίπτωση να είναι αυξημένο αγγίζοντας το 86,8%.

Σχήμα 14. Επιθυμία των παιδιών σχετικά με το αν ο εμπνευστής θέλουν να κάνει γκριμάτσες



Δεδομένου του υψηλού ποσοστού, δεν ήταν λίγα τα παιδιά τα οποία περιέγραψαν ή και ζωγράρισαν κάποια επιθυμητή γκριμάτσα από την μεριά του εμπνευστή. Ορισμένες περιγραφές ανέφεραν ότι οι γκριμάτσες θα πρέπει να συνδυάζονται με τις γκάφες, ενώ κάποιες άλλες, ότι ο εμπνευστής θα πρέπει να κάνει πολλές και διαφορετικές γκριμάτσες ανάλογα με τα λεγόμενά του. Σε γενικές

γραμμές, η πλειοψηφία των αναφορών περιέγραφε τρόπους αλλαγής του σχήματος του προσώπου, ορίζοντας έτσι την επιθυμητή θέση ματιών, φρυδιών, γλώσσας, αυτιών κλπ. Ωστόσο, δεν έλειψαν ούτε σ' αυτό το πεδίο οι επιθυμίες ταύτισης με γκριμάτσες γνωστών προσώπων. Οι δημοφιλέστερες αναφορές, παρουσιάζονται στον πίνακα 10.

**Πίνακας 10.** Δημοφιλέστερες παιδικές αναφορές με βάση τις επιθυμητές γκριμάτσες από έναν εμπυχωτή

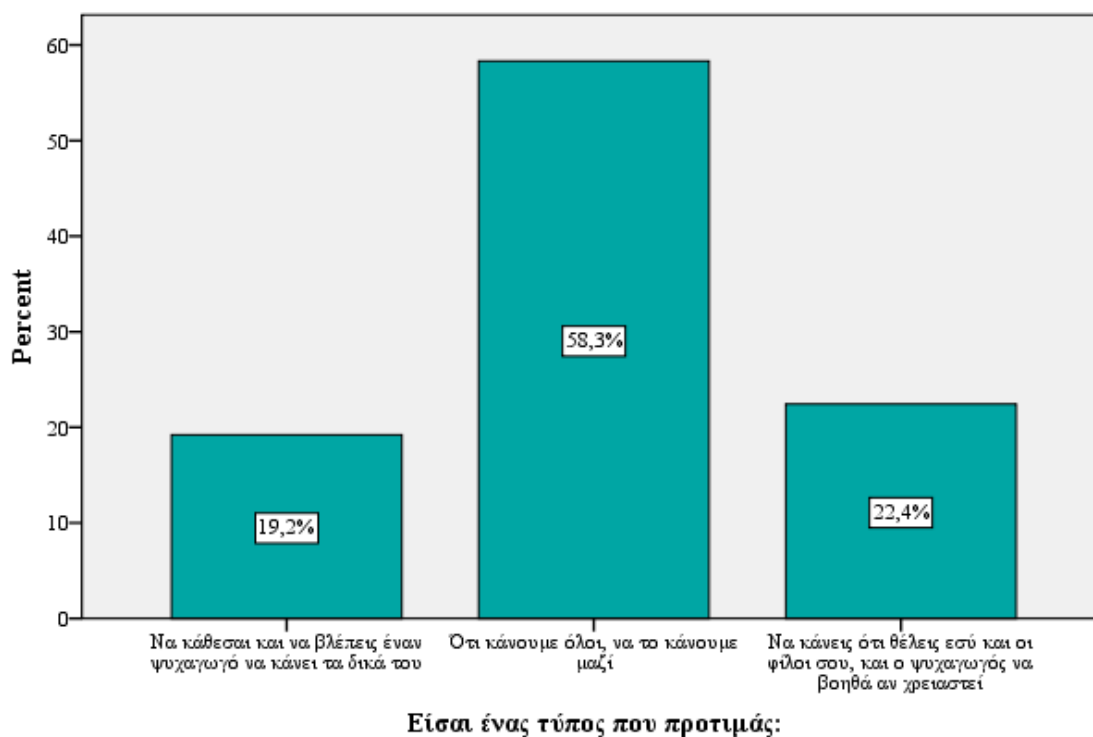
<b>Γκριμάτσες</b>	<b>Αριθμός αναφορών</b>
Αστείες	<b>34</b>
Έξω τη γλώσσα	<b>21</b>
Με τα μάτια	<b>11</b>
Τρελές	<b>10</b>
Χαρούμενες	<b>4</b>
Να τραβάει τα αυτιά του	<b>4</b>
Με γουρλωτά μάτια	<b>3</b>
Κλειστά τα μάτια	<b>2</b>
Περίεργες	<b>2</b>
Στεναχωρημένες	<b>2</b>



► **Επιθυμία αλληλεπίδρασης**

Στο σημείο αυτό, προσπαθήσαμε να δούμε το κατά πόσο τα παιδιά έχουν διάθεση συμμετοχής στα δρώμενα ενός εμπνηχωτικού προγράμματος ή όχι. Παρατηρήσαμε ότι, το 58,3% των παιδιών προτιμάει να αλληλεπιδρά μαζί με τον ψυχαγωγό, το 22,4% θεωρεί ότι ο ψυχαγωγός θα πρέπει να έχει επικουρικό ρόλο και το 19,2% ότι ο ψυχαγωγός θα πρέπει να έχει τον κύριο ρόλο.

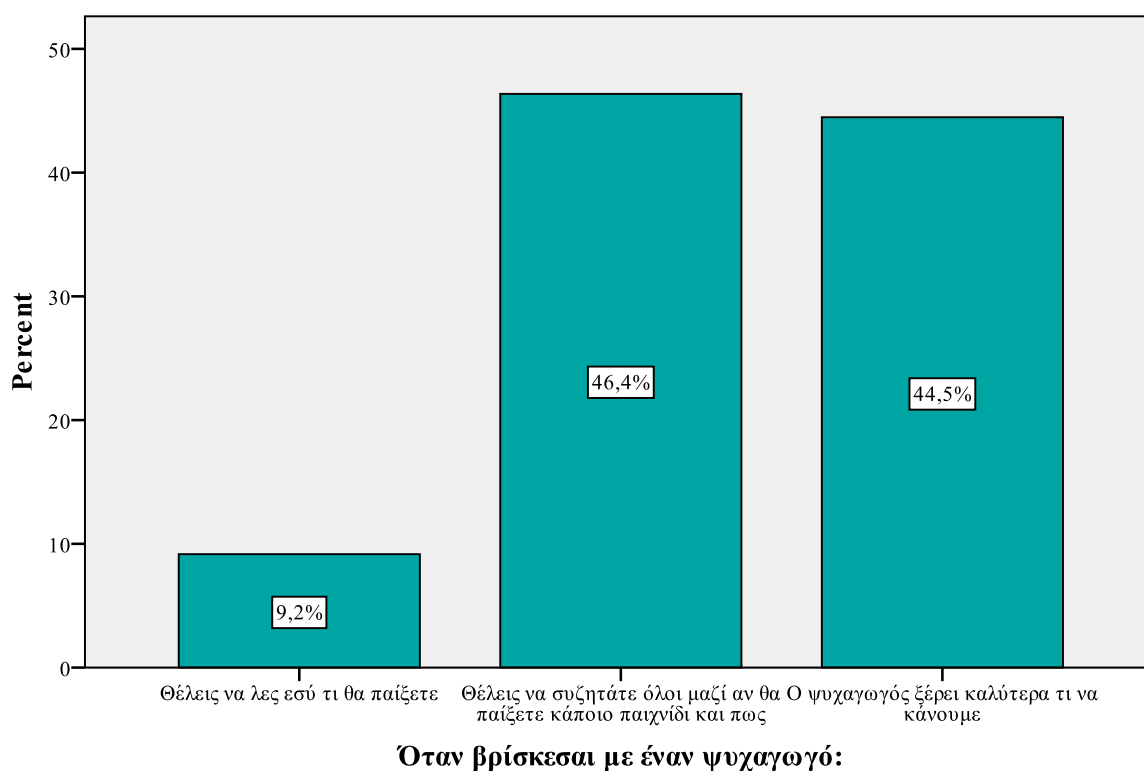
Σχήμα 15. Επιθυμία αλληλεπίδρασης στο εμπνηχωτικό πρόγραμμα



## ► Επιθυμία λήψης πρωτοβουλίας

Ιδιαίτερα ενδιαφέροντα είναι τα αποτελέσματα σχετικά με την επιθυμία των παιδιών για λήψη πρωτοβουλιών στο παίξιμο ενός παιχνιδιού. Αναλυτικά, το 46,4% των παιδιών του δείγματος μας επιθυμούν να έχουν συμμετοχή και τα ίδια αλλά και ο ψυχαγωγός στην επιλογή του παιχνιδιού, το 44,5% θεωρούν ότι αυτό είναι αρμοδιότητα του ψυχαγωγού και το 9,2% θέλουν να καθορίζουν τα ίδια το παιχνίδι που θα επιλεγεί.

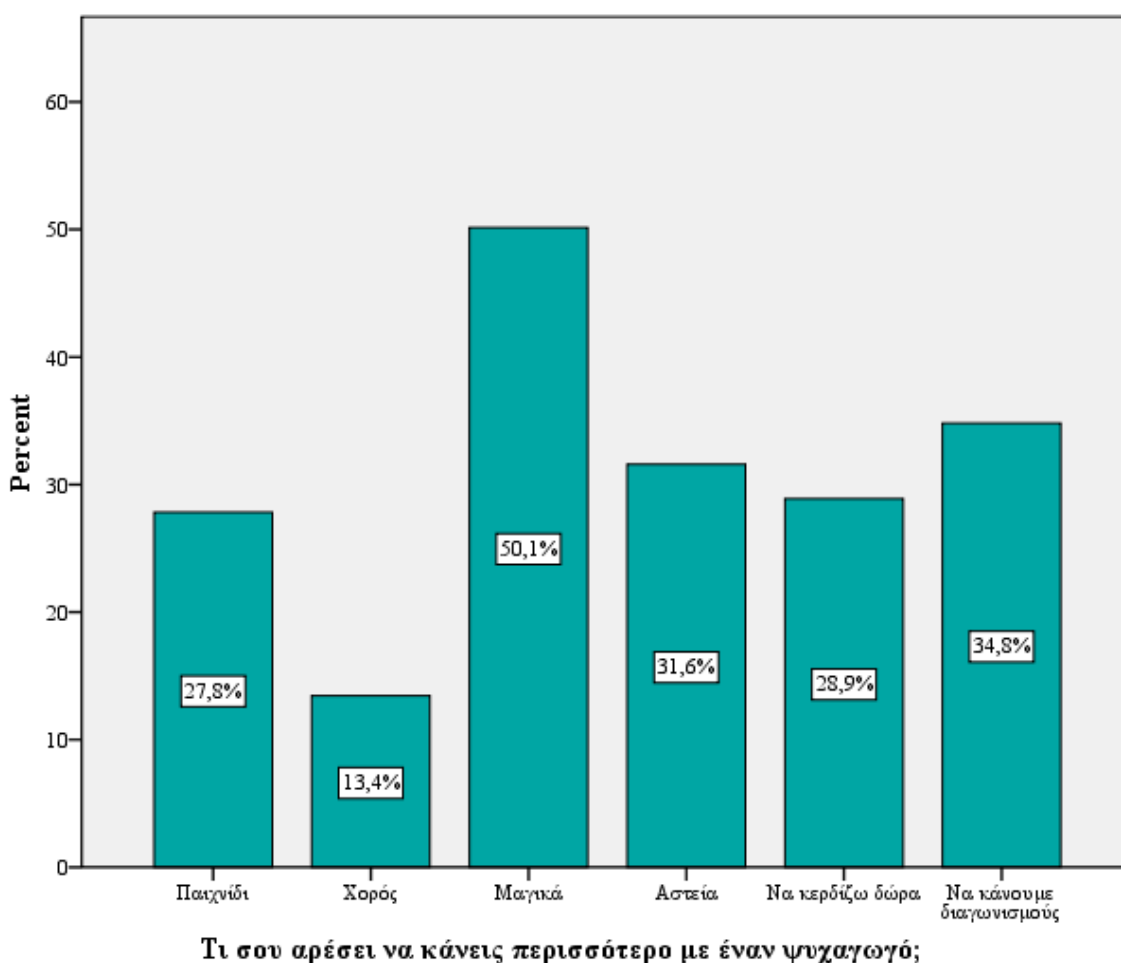
Σχήμα 16. Επιθυμία λήψης πρωτοβουλίας



► **Τι σου αρέσει να κάνεις περισσότερο με έναν ψυχαγωγό;**

Ζητώντας από τα παιδιά να προσδιορίσουν τι προτιμούν να κάνουν με έναν ψυχαγωγό, λάβαμε ίσως, τα πιο ανέλπιστα αποτελέσματα ολόκληρης της έρευνας. Συγκεκριμένα παρατηρήσαμε ότι το 50,1% των παιδιών επέλεξαν ως κορυφαίο κομμάτι της εμπνευστικής διαδικασίας τα «Μαγικά» κόλπα ή τρικς. Θεωρητικά ισχυρές αναμενόμενες επιλογές όπως οι «Διαγωνισμοί» επιλέχθηκαν από το 34,8% και τα «Αστεία» από το 31,6%. Η επιθυμία των παιδιών να κερδίζουν δώρα, φάνηκε να ξεπερνά ακόμα και το παιχνίδι με ποσοστό 28,9% έναντι 27,8%. Τέλος, αρκετά λιγότερα ήταν τα παιδιά που επέλεξαν τον χορό, με ποσοστό 13,4%.

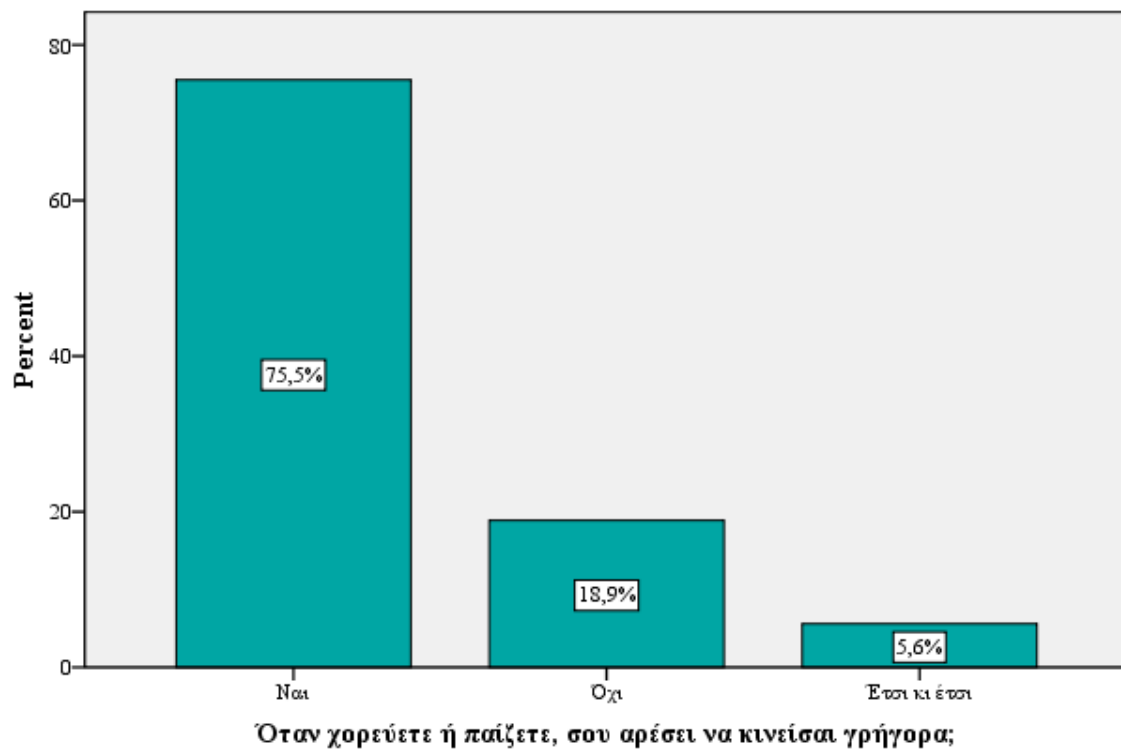
**Σχήμα 17. Επιθυμίες παιδιών σχετικά με το τι τους αρέσει περισσότερο να κάνουν με έναν ψυχαγωγό**



► **Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα;**

Τέλος, στην ερώτηση «Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα;», το 75,5% των παιδιών απαντά «Ναι», το 18,9% «Όχι» και το 5,6% «Έτσι κι έτσι».

**Σχήμα 18. Επιθυμίες παιδιών σχετικά με το αν τους αρέσει να κινούνται γρήγορα**



- **Τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ο ψυχαγωγός που έφτιαξες, για να περνάς εσύ και τα άλλα παιδιά ακόμα πιο ωραία;**

*«Να του μάθουμε να κάνει άλλα πράγματα που δεν ξέρει, πχ. Να παίζει μπαλα!»*

*«Να ντυνόμασταν όλοι περίεργα και να μας έβαφε σαν κλόουν!»*

*«Θα μπορούσε να φτιάξει ένα μυστήριο κι εμείς να το λύσουμε!»*

Η πλειοψηφία των παιδιών του δείγματος, φάνηκε να καλύφθηκε από τις συνιστώσες του ερωτηματολογίου σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ένας τέλειος ψυχαγωγός, απαντώντας είτε «τίποτα παραπάνω», είτε αφήνοντας κενό το προαιρετικό πεδίο της απάντησης. Ωστόσο, ένα ποσοστό της τάξης του 30% περίπου μας προσέδωσε ενδιαφέρουσες πληροφορίες σχετικά με το συγκεκριμένο ερώτημα.

**Πίνακας 11. Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να ένας ψυχαγωγός**

<b>Ακριβής αναφορές</b>	<b>Αριθμός αναφορών</b>
ΜΠΟΥΓΓΕΛΟ	<b>18</b>
ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	<b>14</b>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ / ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	<b>10</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΤΡΟΜΑΖΕΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ	<b>6</b>
ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ / ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΑ	<b>5</b>
ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ Η ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΈΝΑ ΘΕΑΤΡΑΚΙ / ΜΙΝΙ ΘΕΑΤΡΙΚΑ / ΣΚΕΤΣΑΚΙΑ	<b>4</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΜΑΘΑΙΝΕ ΤΑ ΚΟΛΠΑ ΤΟΥ	<b>3</b>
ΝΑ ΛΕΕΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	<b>3</b>
ΝΑ ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	<b>2</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙ ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΖΟΥΜΕ ΠΟΝΤΟΥΣ	<b>2</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΝΤΥΝΕΙ ΟΠΩΣ ΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΣΤΕΙΑ ΒΙΝΤΕΟ ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ	<b>2</b>
SKATE	<b>2</b>
ΝΑ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΡΟΜΠΟΤ	<b>1</b>
BREAK DANCE	<b>1</b>
ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΙ ΈΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΚΙ ΕΜΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΛΥΣΟΥΜΕ	<b>1</b>
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ	<b>1</b>

Όπως φαίνεται και στον πίνακα 11, στην κορυφή των παιδικών αναφορών αναδείχθηκε το μπουγέλωμα, μια δραστηριότητα ιδιαίτερα ευχάριστη για τα παιδιά ειδικά τους καλοκαιρινούς μήνες. Παράλληλα, εκφράστηκε και η ανάγκη των παιδιών για καινούρια, μοναδικά και ασυνήθιστα πράγματα ή παιχνίδια. Αξιοσημείωτο χαρακτηρίζεται το γεγονός, ότι ορισμένα παιδιά επιθυμούν από τον εμπυχωτή να τους τρομάζει ορισμένες φορές ή να τους λέει τρομακτικές ιστορίες. Επι πλέον, όπως ήταν αναμενόμενο, κάποια παιδιά ανέφεραν πως ο ψυχαγωγός θα πρέπει να τους μαθαίνει τα κόλπα του. Ακολούθησαν και άλλες σημαντικές αναφορές, όπου υποδείχθηκαν εικαστικά και θεατρικά δρώμενα, τα ακροβατικά, η αφήγηση ιστοριών, μοντέρνοι χοροί, ακόμη και η δημιουργία ρομπότ.

Όσα είδαμε παραπάνω, αφορούν επιπρόσθετες πληροφορίες δραστηριοτήτων οι οποίες δεν συμπεριλαμβάνοντουσαν στο εύρος του ερωτηματολογίου και γι' αυτό αναφέρθηκαν ξεχωριστά. Παρότι όμως στο τελευταίο αυτό σκέλος του ερωτηματολογίου απάντησαν 217 μόνον παιδιά, το 34% εξ' αυτών μας εμφάνισε έναν επιπρόσθετο άξονα, τον οποίο σχεδόν αγνόησε όχι μόνο η συγκεκριμένη έρευνα, αλλά και η πλειοψηφία πολλών εμπυχωτών. Ο άξονας αυτός είναι ο συναισθηματικός. Η παρούσα εργασία αναπτύχθηκε γύρω από τέσσερις άξονες (εμφανισιακός, λεκτικός, δράσης και αλληλεπίδρασης) οι οποίοι συνδυάζόμενοι κατάλληλα μεταξύ τους, μπορούν να αποτελέσουν μια πλήρη εικόνα της εξωτερικής εμφάνισης αλλά και των δυνατοτήτων – δεξιοτήτων ενός τέλει ψυχαγωγού. Στο σημείο αυτό λοιπόν, τα παιδιά μας ανέφεραν πως ένας ψυχαγωγός εκτός από πολύ καλός στη δουλειά του, θα πρέπει πάνω απ' όλα να είναι και ένας «καλός φίλος».

Συγκεκριμένα, ανέφεραν αρχικά ότι θα ήθελαν να τους βοηθάει στα παιχνίδια που παίζουν, σε διάφορα προβλήματα που τα απασχολούν ή σε ότι άλλο χρειαστούν, καθώς και να είναι ικανός ανά πάσα στιγμή να λύνει τις απορίες τους. Άλλες αναφορές θεώρησαν αναγκαίο να συμμετέχει και ο ίδιος σε κάθε παιχνίδι ενεργά και όχι από μια παθητική θέση εντολοδηγού. Η παράμετρος διάρκεια, φαίνεται να απασχολεί επίσης τα παιδιά, τα οποία εξέφρασαν την επιθυμία τους να περνάνε όσο το δυνατόν περισσότερη ώρα με έναν ψυχαγωγό. Το γεγονός αυτό υποδείχθηκε πιο έντονα σε άλλες αναφορές, οι οποίες τόνισαν πως ένας εμπυχωτής θα πρέπει όχι μόνο να κάθεται περισσότερη από την προσυμφωνημένη ώρα, αλλά να ασχολείται και να χορεύει μαζί με τα παιδιά έπειτα από το τέλος του προγράμματος. Σε μια προσπάθεια να εντυφίσουμε περισσότερο στον παιδικό τρόπο σκέψης σχετικά με το συναισθηματικό προφίλ ενός ψυχαγωγού, είδαμε πως πολλά παιδιά εκτός από το



κωμικό στοιχείο, έχουν ανάγκη από έναν χαμογελαστό, ευδιάθετο, καλό και συμπονετικό άνθρωπο, ο οποίος θα τα αγαπάει και θα τα νοιάζεται πραγματικά, γνωρίζοντας το όνομα του καθενός ξεχωριστά.

Όσον αφορά τον τομέα των δραστηριοτήτων στις οποίες εμπλέκει τα παιδιά ένας ψυχαγωγός, οι μικροί μας φίλοι έθεσαν και εδώ το δικό τους маниφέστο σχετικά με ορισμένες αρχές οι οποίες θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη. Αναλυτικότερα τονίστηκε ότι, ο κάθε ψυχαγωγός θα πρέπει να προσπαθεί να συμμετέχουν όλοι σε κάθε παιχνίδι, να δίνει επιλογές στα παιδιά και αυτά να ψηφίζουν για το τι θέλουν να κάνουν, να μην κάνει διακρίσεις, να τα ρωτά αν ξέρουν κι αυτά όμορφα παιχνίδια, να φροντίζει να μην υπάρχουν συγκρούσεις, αλλά και το κυριότερο όλων όσων ακούστηκαν: «*Να σκέφτεται όπως σκεφτόμαστε εμείς*»...

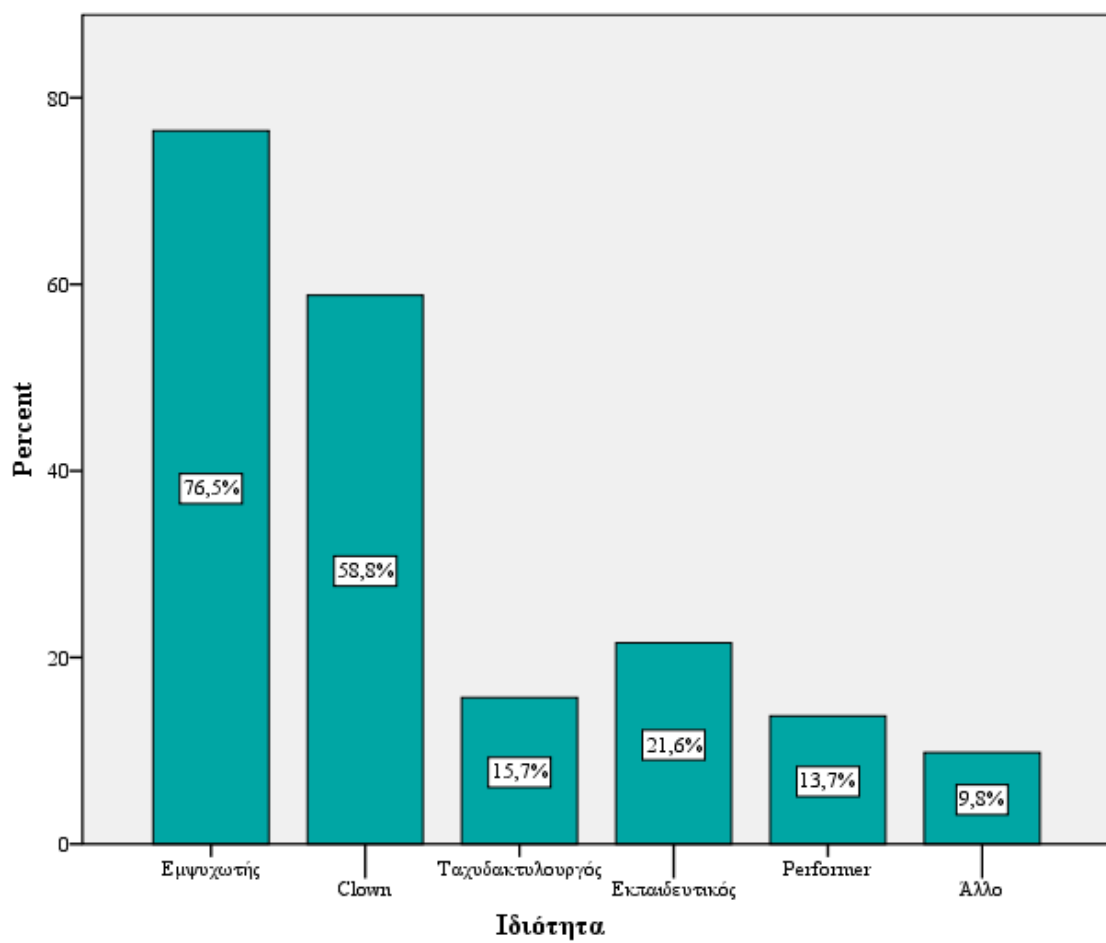
**Πίνακας 12. Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να ένας ψυχαγωγός σε σχέση με τον συναισθηματικό παράγοντα**

<b>Ακριβής αναφορές</b>	<b>Αριθμός αναφορών</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΒΟΗΘΑΕΙ	<b>10</b>
ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΑΖΙ ΜΑΣ	<b>9</b>
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	<b>8</b>
ΝΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΑΖΙ ΜΑΣ	<b>6</b>
ΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΟΛΟΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	<b>6</b>
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΟΣ	<b>5</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΔΙΝΕΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ ΝΑ ΨΗΦΙΖΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ	<b>7</b>
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	<b>4</b>
ΝΑ ΧΟΡΕΥΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	<b>4</b>
ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΙ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ	<b>3</b>
ΝΑ ΑΓΑΠΑΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	<b>3</b>
ΝΑ ΡΩΤΑΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΝ ΞΕΡΟΥΝ ΟΜΟΡΦΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	<b>1</b>
ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΤΑΙ ΟΠΩΣ ΣΚΕΦΤΟΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ	<b>1</b>
ΝΑ ΝΟΙΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ	<b>1</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΛΕΕΙ ΜΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΑΣ	<b>1</b>
ΝΑ ΞΕΡΕΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΟΤΑΝ ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΡΡΩΣΤΟΙ	<b>1</b>
ΝΑ ΜΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΣΤΗ ΣΚΕΨΗ ΜΑΣ	<b>1</b>
ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΝΑ ΜΗΝ ΜΑΛΩΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΧΤΥΠΑΜΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ	<b>1</b>
ΝΑ ΕΧΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΙΑΘΕΣΗ	<b>1</b>
ΝΑ ΤΡΩΜΕ ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΝ ΨΥΧΑΓΩΓΟ	<b>1</b>

## ii. Αποτελέσματα ανάλυσης δεδομένων από τους εμπυχωτές

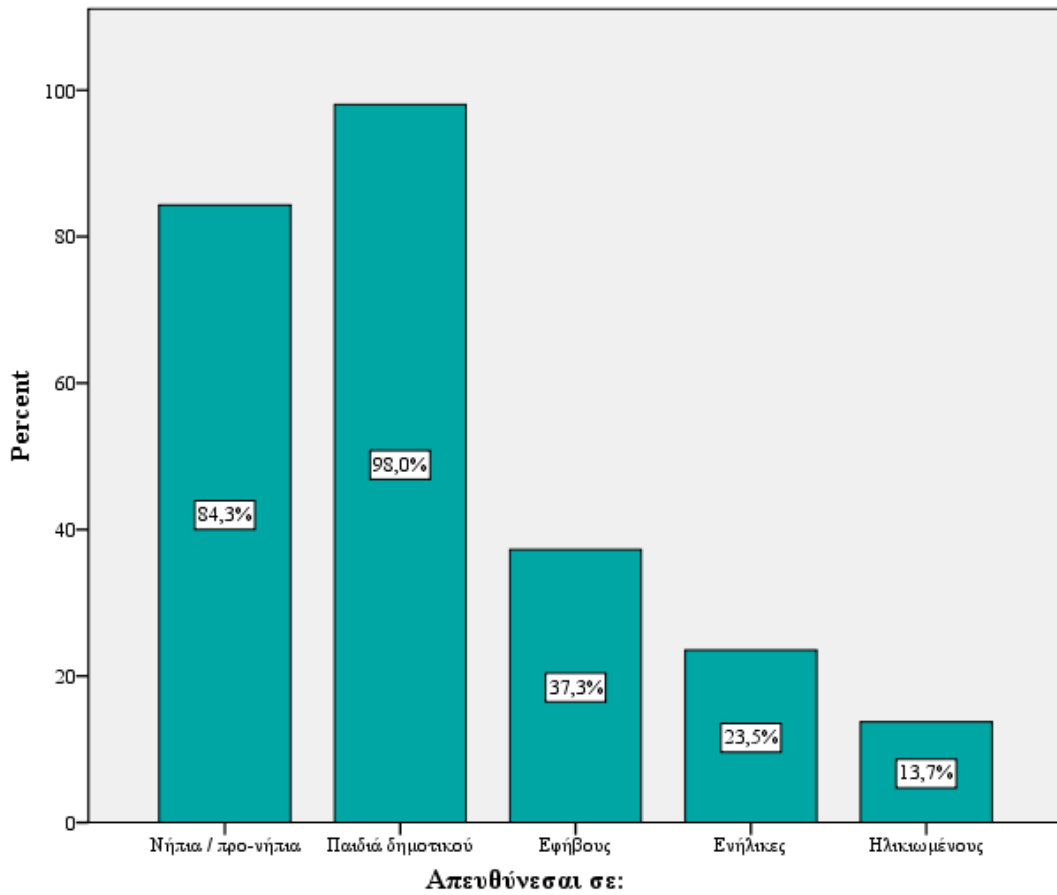
Προχωρώντας στο ερωτηματολόγιο των ψυχαγωγών και αποσαφηνίζοντας τις ιδιότητες τους παρατηρούμε ότι το 76,5% δηλώνουν εμπυχωτές, το 58,8% είναι clowns, το 21,6% εκπαιδευτικοί, το 15,7% ταχυδακτυλουργοί, το 13,7% performers και το 9,8% έχει και άλλες ιδιότητες.

Σχήμα 19. Ιδιότητες ψυχαγωγών που έλαβαν μέρος στην έρευνα



Όπως θα δούμε και παρακάτω, η πλειοψηφία των ψυχαγωγών του δείγματος φαίνεται να προσανατολίζεται κυρίως σε ηλικίες πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, σε παιδιά δημοτικού απευθύνεται το 98,0% του δείγματος μας, σε νήπια/προ-νήπια το 84,3%, σε εφήβους, το 37,3%, σε ενήλικες το 23,5%, ενώ σε ηλικιωμένους το 13,7%.

**Σχήμα 20. Ηλικιακές ομάδες όπου απευθύνονται οι ψυχαγωγοί**

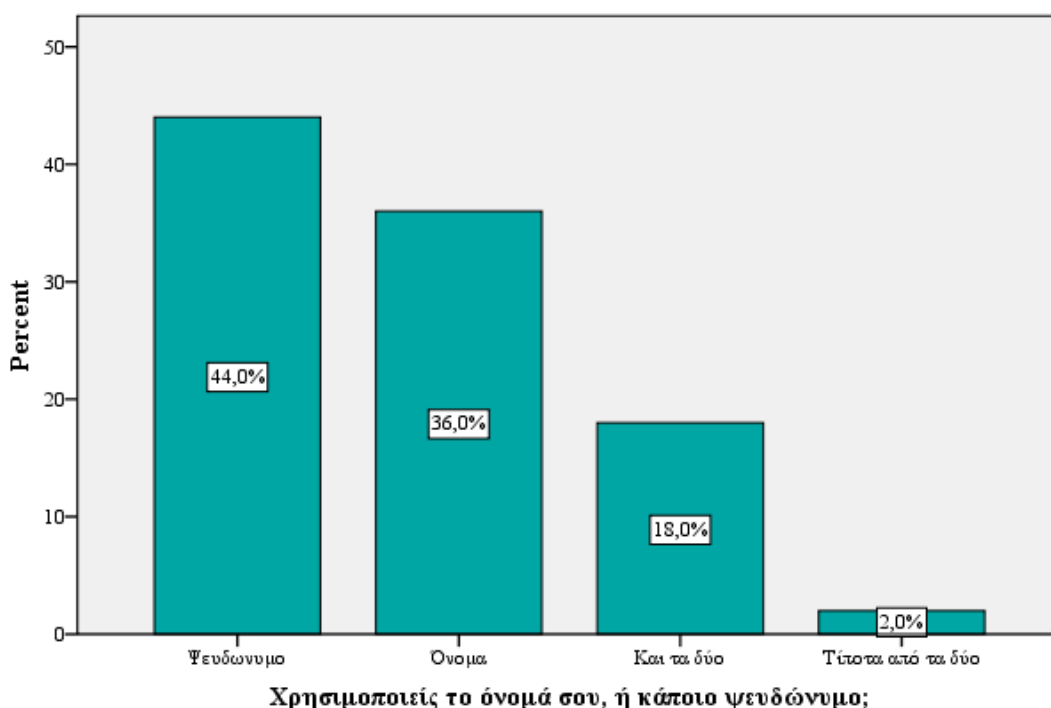




## ► Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιο ψευδώνυμο;

Στο εάν οι ψυχαγωγοί του δείγματος μας χρησιμοποιούν το πραγματικό τους όνομα ή κάποιο ψευδώνυμο παρατηρούμε ότι το 44,0% απαντά το δεύτερο και το 36,0% το πρώτο. Ένα μικρό ποσοστό εξ' αυτών που χρησιμοποιούν ψευδώνυμο, δήλωσαν ότι κατά καιρούς το αλλάζουν. Παρακάτω βλέπουμε ότι το 18,0% του δείγματος μας, φαίνεται να χρησιμοποιεί και τα δυο ανάλογα με παραμέτρους όπως η ηλικία των παιδιών (στα μικρά ψευδώνυμο και στα μεγάλα το κανονικό μου όνομα), η εκάστοτε περίπτωση, το θέμα ή η ενδυμασία του ήρωα κλπ. Τέλος, μόλις ένα 2,0% φαίνεται να μην χρησιμοποιεί τίποτα από τα δυο καθώς είτε προτιμούν να μην αναφέρουν το όνομά τους, είτε μόνον εάν το ζητήσουν τα παιδιά. .

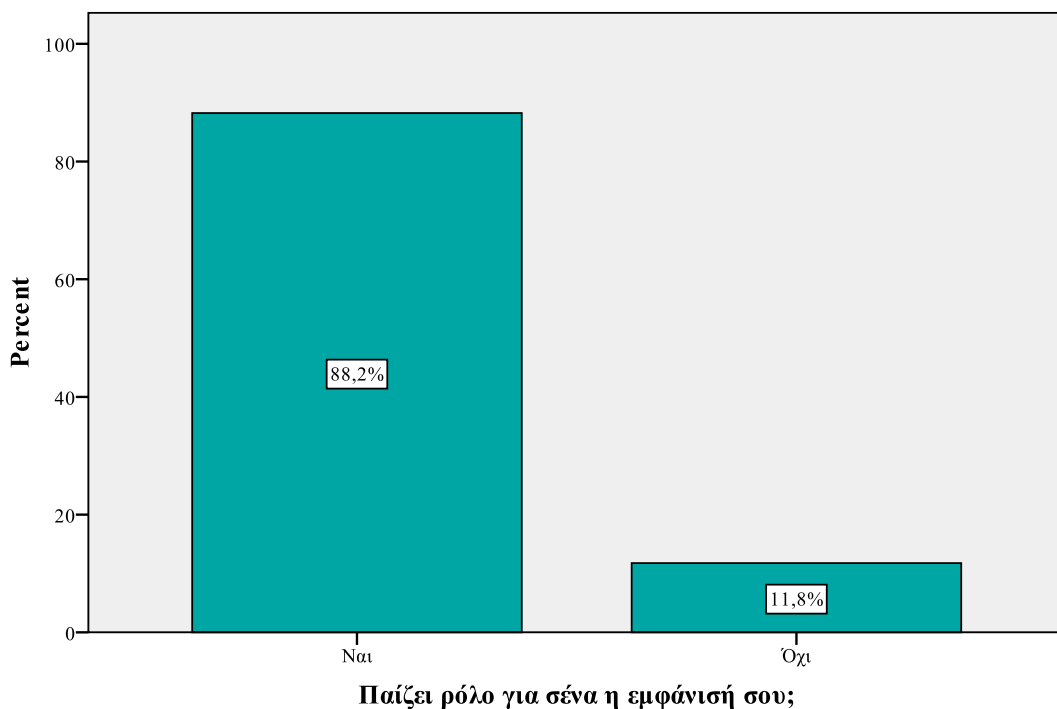
Σχήμα 21. Ποσοστά Χρήσης ονόματος ή ψευδωνύμου από εμπυχοτές



- **Πόσο ρόλο παίζει για σένα η εμφάνισή σου και με ποιον τρόπο θεωρείς ότι σε βοηθά στο κομμάτι της εμπύχωσης του κοινού σου;**

Όσον αφορά το ρόλο που διαδραματίζει η εμφάνιση του ψυχαγωγού, το 88,2% των ερωτώμενων θεωρεί ότι αυτός είναι σημαντικός και το υπόλοιπο 11,8% όχι. Αρκετοί από αυτούς που απάντησαν θετικά, θεωρούν ότι μια προσεγμένη εμφάνιση τους φέρνει πιο κοντά στα παιδιά καθώς τους κάνει να διαφέρουν από τους υπόλοιπους «μεγάλους».

Σχήμα 22. Σημαντικότητα της εμφάνισης για τους ψυχαγωγούς



Σε γενικές γραμμές, οι ερωτηθέντες θεωρούν πως η εμφάνιση αποτελεί ένα αποτελεσματικό μέσο προσέγγισης, καθώς τόνισαν πως βοηθά στην ομαλότερη ένταξη του εμπυχωτή, προδιαθέτει θετικά τους γύρω, ενισχύει την πειστικότητα, προσελκύει τα παιδιά και αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για να μαγέψει κάποιος το κοινό του. Ακόμη υποστηρίχθηκε ότι οι εκθαμβωτικές στολές «κερδίζουν» τα παιδιά του δημοτικού, κάνοντάς τα να τρέχουν από πίσω τους. Σε προσωπικό επίπεδο τώρα, ορισμένες αναφορές δείχνουν ότι μια διαφορετική εμφάνιση είναι ικανή να βοηθήσει

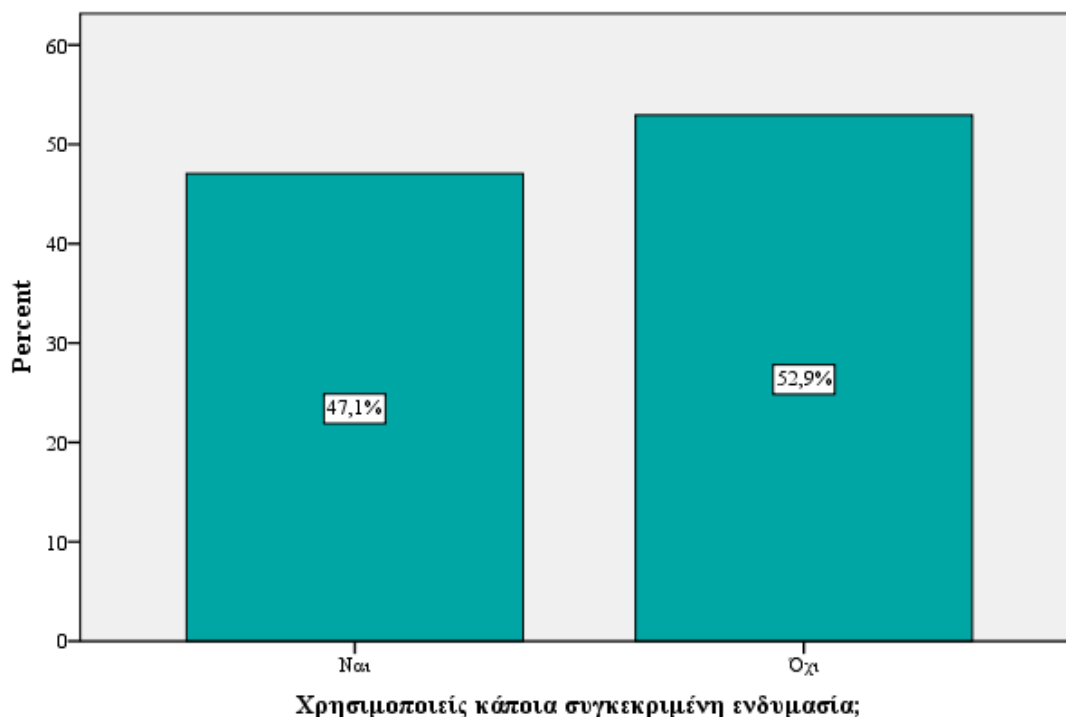
τους ίδιους τους εμπυχωτές στην καλύτερη προσαρμογή του στυλ τους, την καλύτερη απόδοση του ρόλου που ενσαρκώνουν ακόμη και στην αλλαγή της διάθεσής τους

Μια άλλη άποψη υποστήριξε πως η καλή εμφάνιση δείχνει στον κόσμο πόσο σοβαρά παίρνει τη δουλειά του ένας ψυχαγωγός και με τον τρόπο αυτό αποτρέπει την έκθεση του γραφείου που εργάζεται. Στην αντίπερα όχθη, φανερά λιγότεροι ήταν αυτοί οι οποίοι δήλωσαν πως η εμφάνιση παίζει δευτερεύοντα ρόλο, καθώς η θεατρικότητα και η συνολική συμπεριφορά είναι εκείνα τα στοιχεία τα οποία κάνουν τη διαφορά.

### ► Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;

Σχεδόν μοιρασμένες είναι οι απόψεις σχετικά με το αν οι ψυχαγωγοί χρησιμοποιούν συγκεκριμένη ενδυμασία κατά την παράσταση τους ή όχι. Συγκεκριμένα παρατηρούμε ότι το 47,1% απαντά θετικά και το 52,9% όχι.

Σχήμα 23. Ποσοστά χρήσης συγκεκριμένης ενδυμασίας

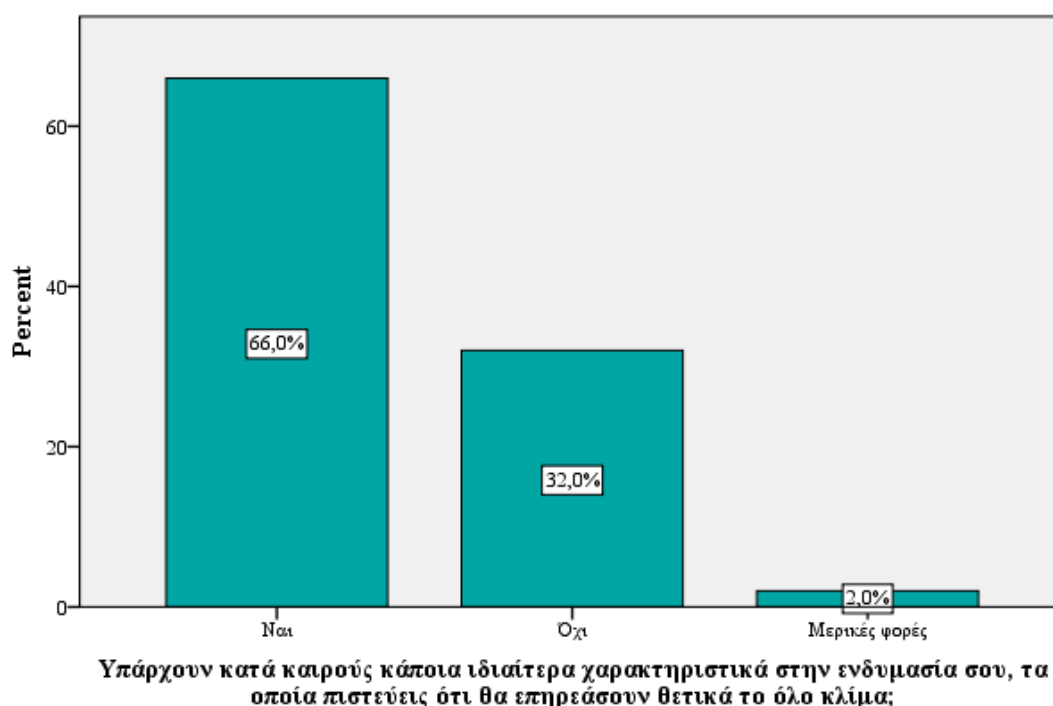


Οι ψυχαγωγοί του δείγματός μας, δήλωσαν ότι η εμφάνισή τους μπορεί να μεταβάλλεται ανάλογα με τον εκάστοτε ρόλο τους, τις απαιτήσεις των πελατών αλλά και μετά από ορισμένο χρονικό διάστημα για αλλαγή. Υπό την λογική της παροιμίας «τα ράσα δεν κάνουν τον παππά» τοποθετήθηκαν οι ψυχαγωγοί που χρησιμοποιούν ρούχα της καθημερινότητάς τους. Όσον αφορά τώρα τις διάφορες στολές οι οποίες αποτελούν και την εμφάνιση των ψυχαγωγών, οι κυριότερες αναφορές έδειξαν ως πιο δημοφιλείς τις στολές του κλοουν, τις πολύχρωμες, του ζογκλέρ, της νεράϊδας, της Τίνγκερμπελ, της Μπάρμπι, της Χιονάτης καθώς και το κουστόύμι.

► **Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;**

Παράλληλα αναφορικά με την ενδυμασία, το 66,0% των ερωτώμενων απαντά θετικά στο ότι καιρούς υπάρχουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία τους, τα οποία επηρεάζουν θετικά το όλο κλίμα της παράστασης, αντίθετα το 32,0% απαντά αρνητικά και το 4,0% «Μερικές φορές».

**Σχήμα 24. Ποσοστά αναφορών σχετικά με την ύπαρξη χαρακτηριστικών ενδυμασίας που μπορούν να επηρεάσουν το όλο κλίμα**



Οι ψυχαγωγοί του δείγματος οι οποίοι απάντησαν καταφατικά, υποστήριξαν ότι χρησιμοποιούν κυρίως αστεία και θεαματικά χαρακτηριστικά, διάφορα ιδιαίτερα αξεσουάρ, πράγματα με δυσανάλογα μεγέθη καθώς και περίεργα σχήματα πάνω στην ενδυμασία τους. Ακόμη, στον πίνακα 13, μπορούμε να δούμε αναλυτικά τα δημοφιλέστερα αξεσουάρ τα οποία αναφέρθηκαν από τους ερωτώμενους.

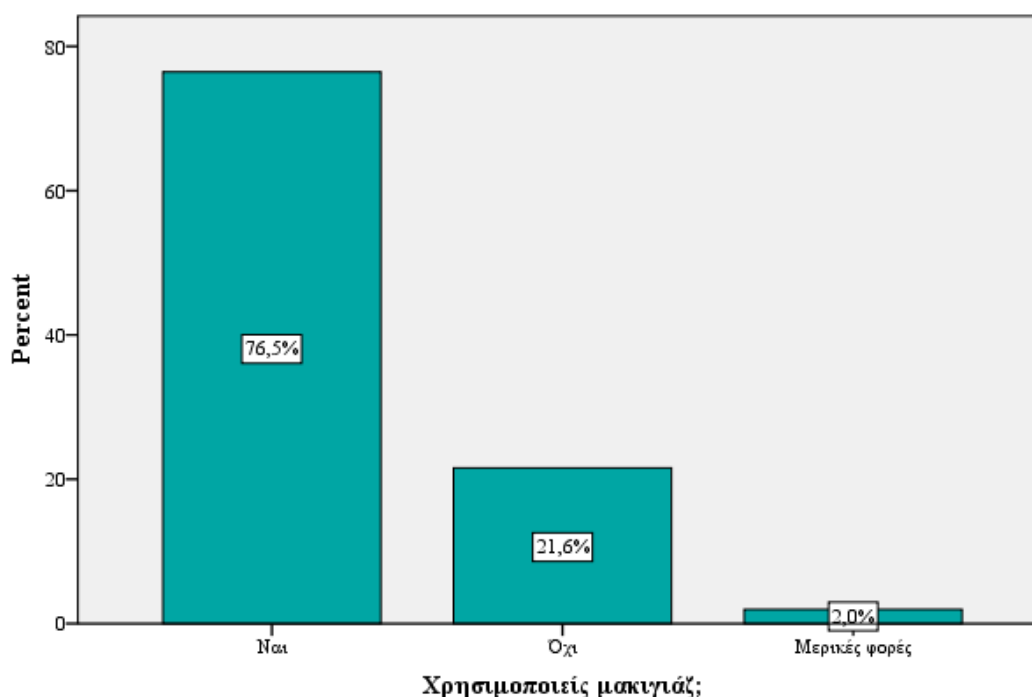
**Πίνακας 13.** Αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι ψυχαγωγοί για να επηρεάσουν το όλο κλίμα

<b>Καπέλα</b>	<b>Μπέρτα</b>	<b>Χρυσόσκονη</b>
<b>Γυαλιά</b>	<b>Κόκκινη μύτη</b>	<b>Στέκες</b>
<b>Περούκες</b>	<b>Φτερά νεράιδας</b>	<b>Στολές</b>
<b>Πούπουλα</b>	<b>Τιράντες</b>	<b>Φουλάρι</b>
<b>Πούλιες</b>	<b>Κάλτσες</b>	<b>Διάφορα αξεσουάρ</b>
<b>Ουρές</b>	<b>Λούτρινο ζωάκι</b>	<b>Γραβάτα</b>
<b>Διαφορετικού τύπου παπούτσια</b>	<b>Αυτάκια</b>	<b>Παπιγιόν</b>

► **Χρησιμοποιείς μακιγιάζ; Πιστεύεις ότι παίζει κάποιο ρόλο στην εμφύχωσή σου;**

Εν συνεχεία σκιαγραφώντας ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες απόψεις, παρατηρούμε ότι το 76,5% των ερωτώμενων χρησιμοποιεί μακιγιάζ, το 21,6% όχι και 2,0% ενίοτε ναι.

**Σχήμα 25.** Ποσοστά χρήσης μακιγιάζ από τους εμψυχωτές





Αναφορές της πλειοψηφίας των απαντήσεων υποστήριξαν πως το μακιγιάζ ξεχωρίζει τον ψυχαγωγό από το πλήθος καταστρώντας τον το κυρίως πρόσωπο. Αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της όλης μεταμόρφωσης, προέκταση της στολής «..σε βάζει να μπεις στα παπούτσια του ήρωα!», κομμάτι της δουλειάς για κάποιους άλλους και παράλληλα συμβάλλει στην προσέγγιση των παιδιών. Στο ίδιο ύφος, μια εμψυχώτρια τόνισε ότι το ελαφρύ μακιγιάζ προσδίδει μια χαρούμενη νότα και δεν φοβίζει τα μικρά παιδιά. Επίσης ιδιαίτερα σε θηλυκούς ρόλους, υποστηρίχθηκε ότι το μακιγιάζ κάνει τις εμψυχώτριες να δείχνουν περισσότερο ετυπωσιακές.

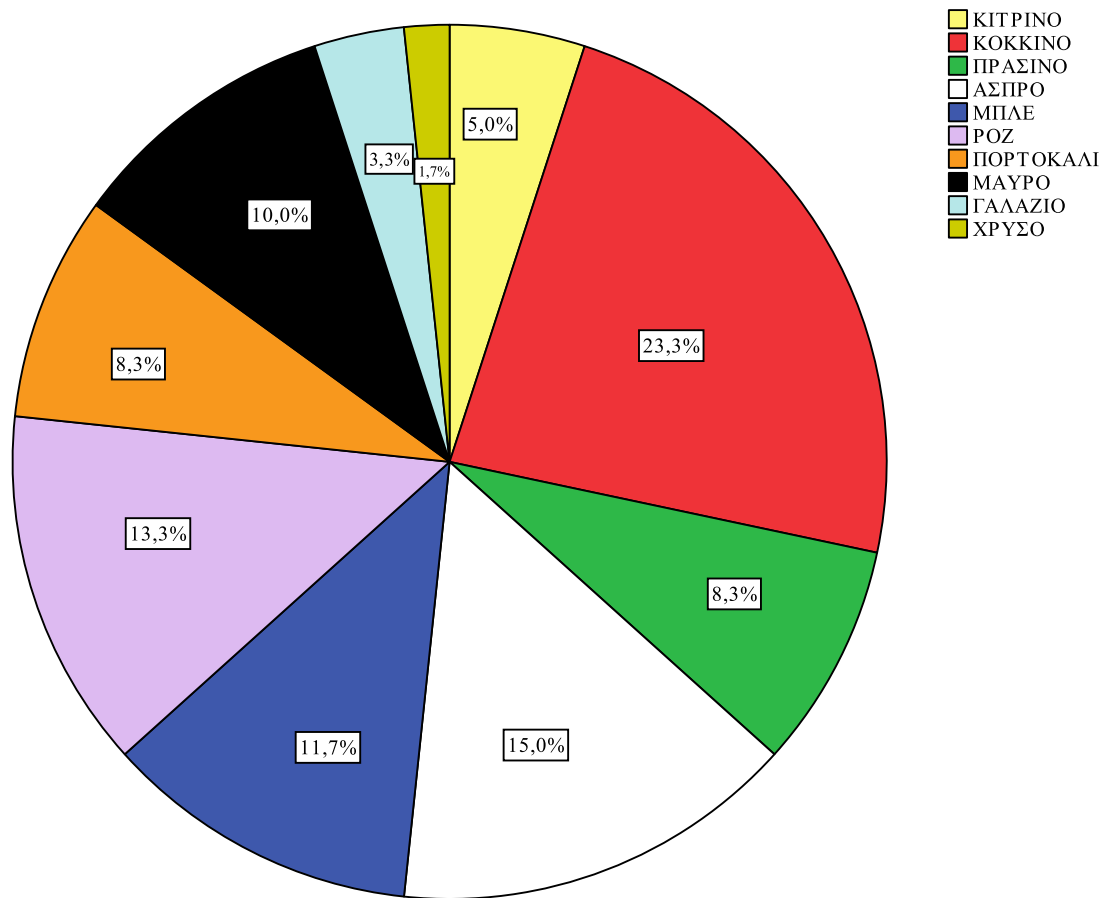
Ανάλογα με την ηλικία, απάντησαν πως χρησιμοποιούν μακιγιάζ όσοι δεν το κάνουν πάντα, τονίζοντας ότι το βάνιμο δεν θα πρέπει να είναι εξωπραγματικό. Από το σύνολο των υποστηρικτών της μη χρήσης, αναφέρθηκε ότι οι εκφράσεις του προσώπου θα πρέπει να είναι ξεκάθαρες και ότι ο εμψυχωτής θα πρέπει να φαίνεται ανθρώπινος, διότι σε άλλη περίπτωση είναι σαν να φοράει μάσκα.

**► Τι είδους χρώματα πιστεύεις πως το κοινό θα ήθελε να δει στην εμφάνισή σου, και κατ' επέκταση χρησιμοποιείς;**

Στο ερώτημα αυτό, οι ψυχαγωγοί απάντησαν τόσο περιγραφικά, όσο και ονομαστικά. Ένα μεγάλο μέρος των περιγραφικών απαντήσεων αναφέρει ότι τα χρώματα τα οποία θα πρέπει να χρησιμοποιούνται είναι τα ανοιχτά, τα έντονα, τα χαρούμενα, τα ζωηρά, τα φωσφορούχα, αυτά που έχουν glitters, τα αστραφτερά, τα φωτεινά ή τα ουδέτερα με ένα όμως έντονο χαρακτηριστικό. Ωστόσο, υπήρξαν και ορισμένες διαφωνίες μεταξύ των απαντήσεων. Κάποιοι εμψυχωτές υποστήριξαν ότι η εμφάνιση τους θα πρέπει να φέρει όλα τα χρώματα, ενώ κάποιοι άλλοι θεωρούν ότι δεν πρέπει να συνυπάρχουν πολλά χρώματα μαζί για να μην ζαλίζουν. Ουδέτερη στάση κρατήθηκε από ένα μικρότερο ποσοστό, το οποίο φάνηκε να μην έχει κανένα πρόβλημα ως προς τις αποχρώσεις.

Σε ονομαστικό επίπεδο όπως θα δούμε και στο παρακάτω σχήμα, το χρώμα που χρησιμοποιούν οι εμψυχωτές στην εμφάνισή τους κατά κύριο λόγο είναι το κόκκινο, ακολουθούν το λευκό, το ροζ, το μπλε, και το μαύρο. Επίσης, το πράσινο, το πορτοκαλί, το γαλάζιο, το κίτρινο και το χρυσό χρησιμοποιούνται σε αρκετά χαμηλή συχνότητα.

Σχήμα 26. Καταλληλότερα χρώματα βάση αναφορών των εμπυχωτών

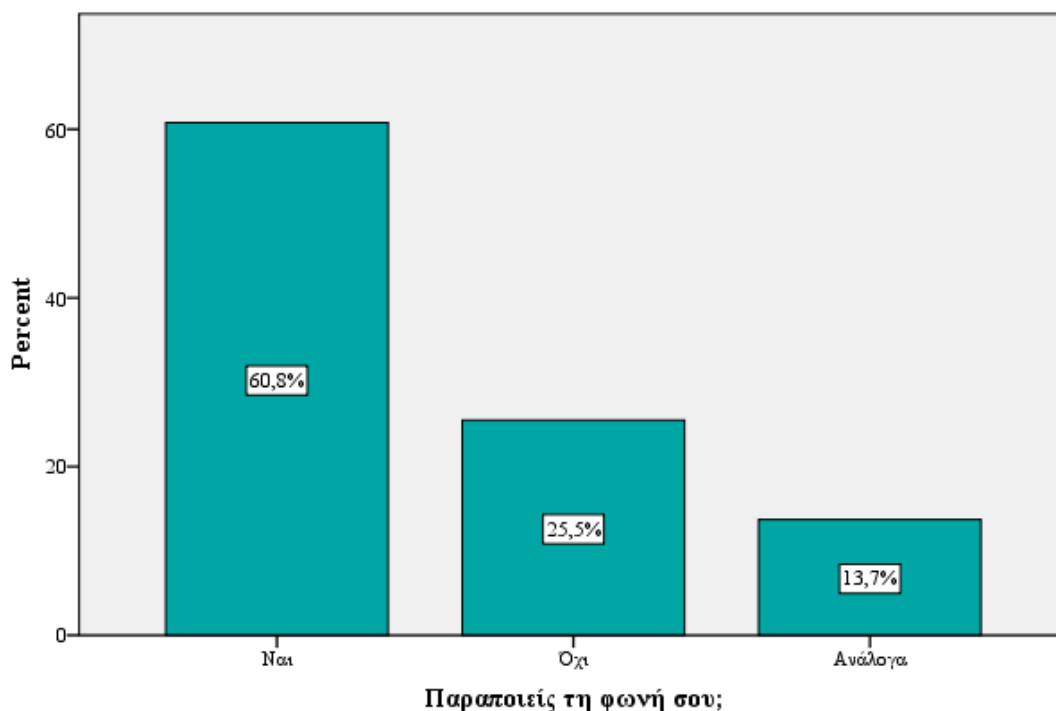




- Παραποιείς τη φωνή σου; Αν ναι πως και σε ποιες περιπτώσεις;

Στα πλαίσια του λεκτικού άξονα παρατηρούμε ότι το 60,8% των ψυχαγωγών δηλώνουν πως παραποιούν τη φωνή τους, το 25,5% όχι, ενώ το 13,7% δρα ανάλογα με την περίπτωση.

Σχήμα 27. Ενδεχόμενο αλλαγής της φωνής από τους εμψυχωτές



Συγκεκριμένα, οι ψυχαγωγοί του δείγματος που ανταποκρίθηκαν θετικά, δήλωσαν ότι παραποιούν τη φωνή τους όταν πρόκειται να δώσουν περισσότερη έμφαση σε κάτι, όταν επιθυμούν να τραβήξουν την προσοχή ή το ενδιαφέρον, όταν πρέπει να γίνουν πιο αστείοι, ακόμη και για να γελάσουν τα παιδιά όταν φοβούνται να προσελκύσουν τον εμψυχωτή. Άλλες αναφορές υποστήριξαν ότι η φωνή τους αλλάζει όταν θέλουν να εκφράσουν κάποιο συναίσθημα, όταν πειράζουν το κοινό, όταν πρέπει να συντομεύσουν ή όταν κάποιο παιδί παρεκτρέπεται. Στα πλαίσια της

θεατρικότητας, ορισμένοι ψυχαγωγοί ανέφεραν ότι παραποιούν τη φωνή τους περισσότερο θεατρικά (όπως για παράδειγμα το τράβηγμα των λέξεων) είτε σε αφηγήσεις / κουκλοθέατρο, είτε ανάλογα με τη στολή ή τον εκάστοτε ρόλο τους.

Όσοι δήλωσαν πως προσαρμόζονται ανάλογα με την κατάσταση, υποστήριξαν πως η αλλαγή της φωνής τους εξαρτάται από μια σειρά παραγόντων με κυριότερο την ηλικία. Αναλυτικά, η πλειοψηφία θεωρεί πως η φωνή θα πρέπει να αλλάζει όνταν έχεις να κάνεις με μικρότερα παιδιά, ενώ φανερά λιγότεροι είναι αυτοί που υποστηρίζουν το αντίθετο. Ως επιπρόσθετοι παράγοντες αναφέρθηκαν, το ύφος των παιχνιδιών («...Άλλη φωνή χρησιμοποιείς στις μουσικές καρτέκλες, άλλη στον πειρατικό κρυμμένο θησαυρό και άλλη στα ήρεμα παιχνίδια ισορροπίας!») αλλά και το γενικότερο ύφος της παρουσίας του εμψυχωτή («...Σαν κλόουν παραποιώ την φωνή μου, σαν μαγος όμως ποτέ!»).

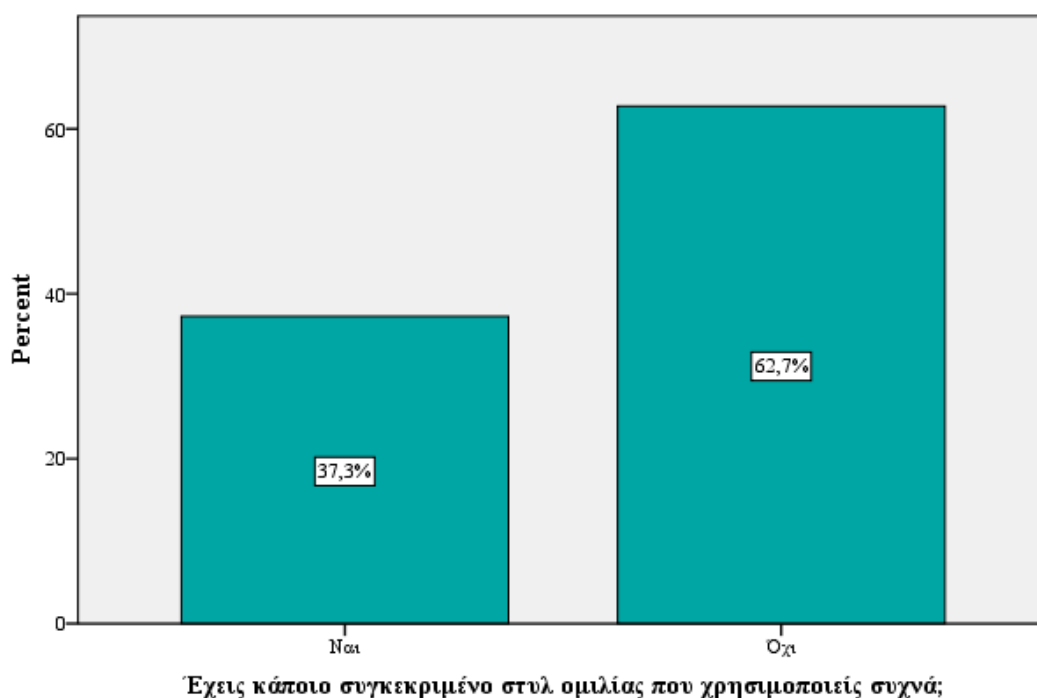
Τέλος το σύνολο του δείγματος που τοποθετήθηκε αρνητικά στην παράμετρο της αλλαγής της φωνής, φαίνεται ότι προτιμά μια περισσότερο φυσιολογική μορφή επικοινωνιακής έκφρασης, γεγονός που αποτυπώνεται σε αναφορές όπως: «...Όχι γιατί θέλω να είμαι ο εαυτός μου».

**► Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά (π.χ. παιδιαρίστικα, μιμήσεις ζώων κλπ);**

Εντυφώνοντας περισσότερο στις επικοινωνιακές τεχνικές, παρατηρούμε ότι το 37,3% χρησιμοποιεί κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας, ενώ το υπόλοιπο 62,7% όχι. Αναφορικά με τα κριτήρια της χρήσης κάποιου συγκεκριμένου στυλ ή όχι, οι ψυχαγωγοί τοποθετήθηκαν πως ακόμη και αυτή η παράμετρος μπορεί να επηρεαστεί από παράγοντες όπως η ηλικία, το ύφος της στολής ή την ψυχολογία των ίδιων.

Τα δημοφιλέστερα στυλ ομιλίας που παρουσιάστηκαν από τους εμψυχωτές είναι κατά κύριο λόγο τα «παιδιαρίστικα» με ποσοστό περίπου το 10% των ερωτηθέντων, «τα κλοουνίστικα», τα «γλυκουλίστικα», τα «γατουλίστικα», καθώς επίσης και η εναλλαγή της προφοράς με εξωτικό, χαριτωμένο, «παπαγαλίστικο» ή «τσιβδό» τρόπο. Παράλληλα, η διάρκεια στη φωνή, δείχνει να αποτελεί σημαντικό στοιχείο στην εργαλειοθήκη του εμψυχωτή.

Σχήμα 28. Ποσοστά χρήσης συγκεκριμένου στυλ ομιλίας από τους εμψυχωτές



Όπως γίνεται αντιληπτό από τα σχήματα 27 και 28, βλέπουμε ότι το ποσοστό όσων δήλωσαν πως παραποιούν τη φωνή τους κατά συρροή, έχει ελάχιστες μονάδες απόκλιση από το ποσοστό των ψυχαγωγών που δεν χρησιμοποιούν κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας. Με γνώμονα το παραπάνω, αντιλαμβανόμαστε ότι η πλειοψηφία του δείγματος φαίνεται να αυτοσχεδιάζει στα πλαίσια του ύφους της λεκτικής της επικοινωνίας. Παρατηρήσαμε επίσης, ότι σε εύρος, υπερτερούν οι αναφορές που υποδηλώνουν αυτοσχεδιασμό όπως: «...Τα πάντα όλα με στόχο να γελάσει το παιδί», «Αντιγράφω τον τρόπο του παιδιού», σε σχέση με αναφορές περισσότερο κλειστού τύπου όπως: «...έχω κάποιες συγκεκριμένες».

#### ► Σε ποιες περιπτώσεις εναλλάσσεις τον τόνο της φωνής σου;

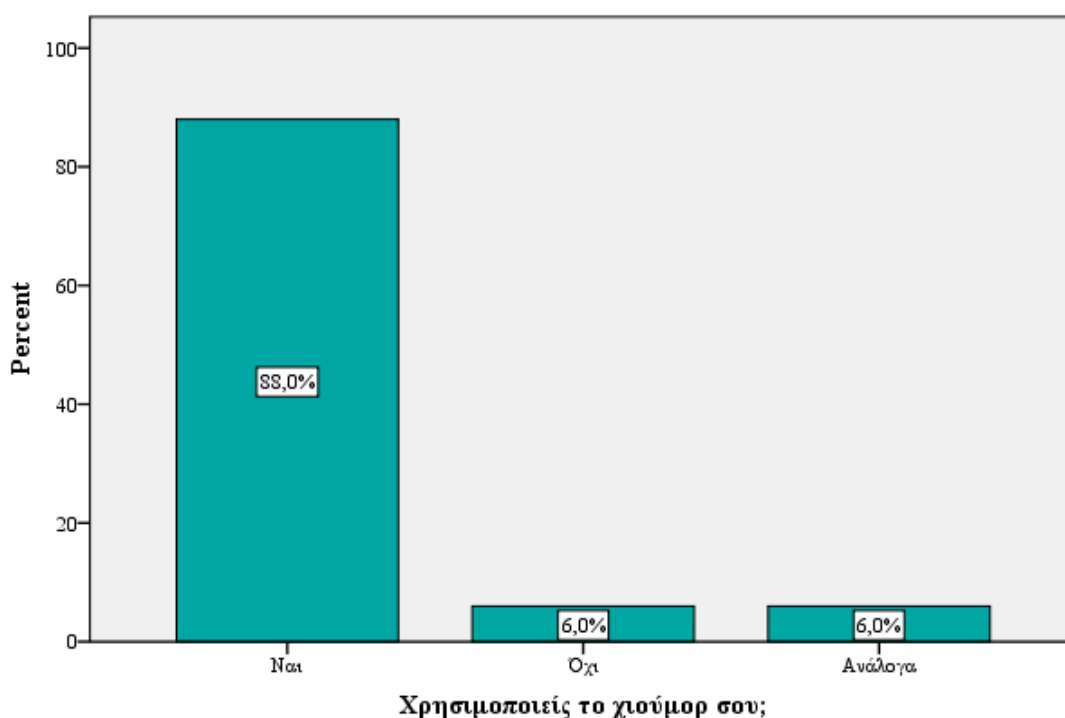
Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες φαίνονται να είναι και οι αναφορές των ψυχαγωγών στο συγκεκριμένο ερώτημα. Ένα μεγάλο ποσοστό των ερωτηθέντων, συνέδεσε την εναλλαγή του τόνου της φωνής με την διεξαγωγή των διαφόρων παιχνιδιών. Συγκεκριμένα δήλωσαν πως αλλάζουν τον τόνο τους σε περιπτώσεις ενθουσιασμού (αύξηση έντασης), εναλλαγής, έμφασης (σε παραμέτρους του εκάστοτε παιχνιδιού), ύφους (χαλαρά ή γρήγορα παιχνίδια), αλλά και όταν κάποιο παιχνίδι «δεν τραβάει».

Αντίθετη ήταν η άποψη όσον αφορά την χρήση του λόγου κατά τη διάρκεια των μαγικών κόλπων, καθώς ως καταλληλότερος τόνος υποδείχθηκε ο χαμηλός και παράλληλα μυστηριώδης. Άλλες αναφορές που υποστήριζαν καταφατικά το παρόν ερώτημα, τόνισαν πως το εν λόγω γεγονός, λαμβάνει χώρα σε περιπτώσεις εκπλήξεων, ανακοινώσεων, θαυμασμού, επιβραβεύσεων, τιμωριών, αφηγήσεων, επισημάνσεων, καθώς επίσης και για την πρόκληση γέλιου. Αρκετοί ήταν και οι ψυχαγωγοί οι οποίοι δήλωσαν πως «παίζουν» με τη διάθεση της φωνής σε περιπτώσεις όπου, είτε θέλουν να μιμηθούν την φωνή ενός παιδιού το οποίο είναι ο βοηθός τους, είτε όταν τα ίδια τα παιδιά αλλάζουν τη φωνή τους.

► **Πόσο συχνά χρησιμοποιείς το χιούμορ σου και με ποιον τρόπο (π.χ. ανέκδοτα, αστείες ατάκες, αυτοσαρκασμός, φιλοφρονήσεις κλπ);**

Προχωρώντας παρακάτω, παρατηρούμε ότι συντριπτικό είναι το ποσοστό των ψυχαγωγών οι οποίοι χρησιμοποιούν το χιούμορ τους (88,0%), ενώ οι απαντήσεις «Όχι» και «Ανάλογα» στην αντίστοιχη ερώτηση λαμβάνουν ποσοστό 6,0% έκαστη.

Σχήμα 29. Ποσοστά χρήσης του χιούμορ από τους εμψυχωτές



Στα πλαίσια των δημοφιλέστερων μεθόδων έκφρασης του χιούμορ αναφέρονται, ο αυτοσαρκασμός, τα τεχνητά σαρδάμ, οι αστείες ατάκες, τα πειράγματα, η μεταφορά παιδικών ατακών σε μεγάλους, καθώς και οι φιλοφρονήσεις τρίτων, προκειμένου να κερδηθεί τη συμπάθεια των κοινού. Ακόμη, αναφέρθηκαν κλασικές τεχνικές clowning τύπου «προσωπικής υποβίβασης» όπως: *«Το παίζεις λίγο χαζός κάνοντας αστεία λάθη, για να νιώσουν τα παιδιά ότι μπορούν να σε βοηθήσουν. Έτσι ανεβαίνει και η αυτοπεποίθησή τους».*

Ολοκληρώνοντας τις παραπάνω απόψεις, ένας εμπνευστής υποστήριξε πως το προσωπικό ταμπεραμέντο του καθενός ξεχωριστά, σε σχέση με την κατάλληλη χρήση του χιούμορ αποτελούν το κλειδί της επιτυχίας: *«Όλοι μπορούν να στήσουν ένα παιχνίδι με παιδιά. Το θέμα είναι να το κάνεις με ξεκαρδιστικό τρόπο».*

► **Σε ποιες περιπτώσεις; (π.χ. αμηχανίας, επίλυσης συγκρούσεων κλπ)**

Εξετάζοντας τις αναφορές που ελήφθησαν στο συγκεκριμένο ερώτημα, παρατηρούμε ότι τρία είδη απαντήσεων σχεδόν μονοπώλησαν και παράλληλα κατηγοριοποίησαν τις απόψεις του δείγματος. Κατά συνέπεια, υποστηρίχθηκε ότι οι εμπνευστές χρησιμοποιούν το χιούμορ τους σε περιπτώσεις όπου:

- Επιχειρείται η προσέγγιση του κοινού ή απόμακρων παιδιών
- Το πρόγραμμα «δεν τραβάει» ή όταν τα παιδιά χάσουν το ενδιαφέρον τους
- Αντιμετωπίζονται προβληματικές ή απρόσμενες καταστάσεις

Αναλυτικά, στην πρώτη κατηγορία τονίστηκε ότι το χιούμορ αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο το οποίο χρησιμοποιείται τόσο στην αρχή ενός προγράμματος, προκειμένου να «κερδηθεί» η συμπάθεια και το ενδιαφέρον του κοινού, όσο και κατά τη διάρκειά του. Τα παιδιά του δημοτικού αναφέρθηκαν ως η ηλικιακή ομάδα με την μεγαλύτερη αποδοχή του χιούμορ. Ιδιαίτερα στο στάδιο της πρώτης επαφής και σε περιπτώσεις όπου ανάμεσα στο κοινό παρευρίσκονται γονείς, αρκετοί ψυχαγωγοί δήλωσαν ότι μεταφέρουν διάφορες ατάκες των παιδιών στους μεγαλύτερους, με σκοπό το γέλιο. Υπό την ίδια οπτική, σε περιπτώσεις όπου ορισμένα παιδιά στέκονται απόμακρα, δεν ανοίγονται πολύ εύκολα ή χρειάζονται κάποια εμπνευστική ώθηση, η

χιουμοριστική συμπεριφορά του ψυχαγωγού, τονίστηκε πως μπορεί να γίνει το ελιξήριο της ψυχικής τους ανάτασης.

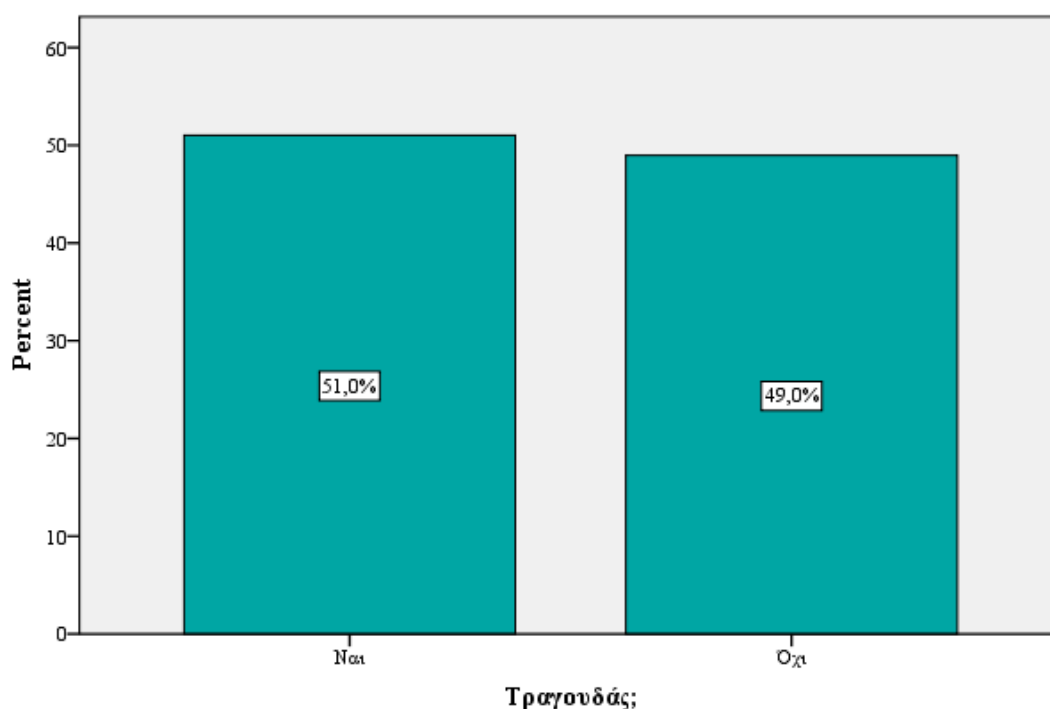
Σημειώθηκε ακόμη, ότι αυτή η πρακτική εξαρτάται και από το ύφος της ομάδας γενικότερα. Σε περιπτώσεις όπου ορισμένα παιχνίδια ή τμήματα του προγράμματος «κάνουν κοιλιά» για διάφορους λόγους, ενώ παράλληλα τα παιδιά δείχνουν να έχουν χάσει το ενδιαφέρον τους, μη δίνοντας σημασία στον ψυχαγωγό, η χρήση του χιούμορ θεωρείται επιβεβλημένη.

Επίσης, αξιοσημείωτη θεωρείται και μια σειρά άλλων αναφορών που υποστήριξαν ότι, πολλές φορές το να κάνεις τα παιδιά να γελάσουν με ωραίες ατάκες μπορεί να αποτελέσει διέξοδο σε ανεπιθύμητες ή προβληματικές καταστάσεις που μπορούν να ανακύψουν. Η έξυπνη χρήση του χιούμορ μπορεί να βάλει τέλος σε καταστάσεις συγκρούσεων, αμηχανίας, ανησυχιών, αισθημάτων αδικίας, λεκτικών επιθέσεων και σε περιπτώσεις όπου τα παιδιά κάνουν κάτι μη αναμενόμενο

### ► Τραγουδάς; Αν ναι, σε ποιες περιπτώσεις;

Μοιρασμένα φαίνονται τα ποσοστά ανάμεσα στους ψυχαγωγούς που συνηθίζουν να τραγουδούν (51,0%), σε αντίθεση με αυτούς που δεν το κάνουν (49,0%)

Σχήμα 30. Ενδεχόμενο να τραγουδούν οι ψυχαγωγοί





Όπως θα δούμε και στον παρακάτω πίνακα, από το ποσοστό όσων απάντησαν θετικά, παρατηρούμε ότι οι αναφορές που υποδηλώνουν μια «κανονική» χρήση του τραγουδιού, είναι ελάχιστες. Οι περισσότεροι εμπυχωτές, δείχνουν να τραγουδούν για εμπυχωτικούς ή κωμικούς σκοπούς. Επίσης και σε περιπτώσεις όπου δεν υπάρχει μουσική ή έχουμε ξεχάσει να πάρουμε το CD μαζί μας...

**Πίνακας 14. Δημοφιλέστερες αναφορές εμπυχωτών σχετικά με τις περιπτώσεις όπου τραγουδάνε**

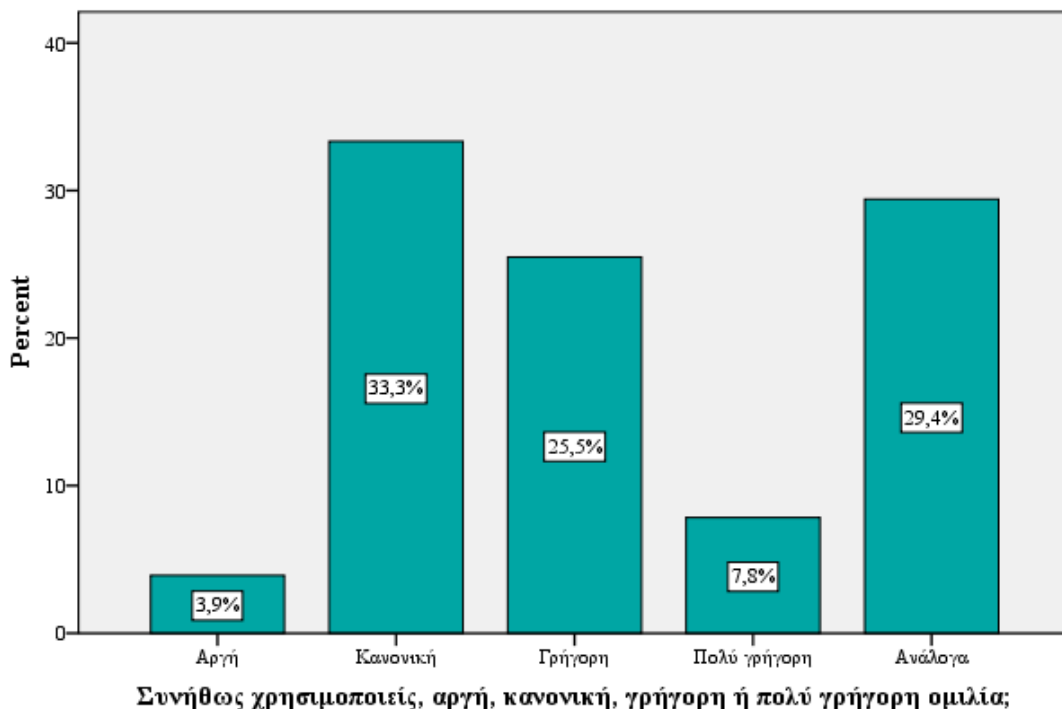
<i>Ακριβής αναφοράς</i>	
ΓΙΑ ΠΛΑΚΑ	ΣΤΟ ΠΡΩΙΝΟ ΞΥΠΝΗΜΑ ΤΗΣ ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗΣ
ΦΑΛΤΣΑ ΓΙΑ ΝΑ ΓΕΛΑΣΟΥΜΕ	ΓΙΑ ΝΑ ΕΡΘΩ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ
ΚΩΜΙΚΟΠΟΙΩ ΓΝΩΣΤΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ	ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΕΧΟΥΜΕ ΜΟΥΣΙΚΗ
ΟΤΑΝ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	ΟΤΑΝ ΤΟ ΑΠΑΙΤΕΙ Η ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ
ΣΤΑ ΜΟΥΣΙΚΟΚΙΝΗΤΙΚΑ	PLAYBACK
ΣΤΟ ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ! ΕΙΝΑΙ ΘΑΥΜΑΣΙΟ ΜΕΣΟ
ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ	ΣΤΗΝ ΤΟΥΡΤΑ

► **Συνήθως χρησιμοποιείς αργή, κανονική, γρήγορη, ή ... πολύ γρήγορη ομιλία;**

Αναφορικά με την ομιλία που χρησιμοποιούν οι ερωτώμενοι ψυχαγωγοί το 33,3% απαντά «Κανονική» ομιλία, το 25,5% «Γρήγορη», το 7,8% «Πολύ γρήγορη» ενώ μόλις το 3,9% «Αργή», όπως παρατηρούμε στο σχήμα 31. Σημειώνεται επίσης, ότι ένα ποσοστό της τάξης του 29,4% πράττει «Ανάλογα» με τις ιδιαιτερότητες κάθε περίπτωσης. Συνεπώς, η ταχύτητα της ομιλίας ενός εμπυχωτή μπορεί να ποικίλλει βάσει μιας σειράς παραγόντων όπως το είδος του παιχνιδιού που παίζεται, το επίπεδο των παιδιών ή τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε κοινού. Επιπρόσθετα, η λίστα εμπλουτίζεται και με παράγοντες συναισθηματικής φύσης, όπως η ανασφάλεια, ο φόβος ή η έλλειψη θάρρους.

Εξετάζοντας το ηλικιακό επίπεδο, παρατηρήθηκε ότι ορισμένοι ψυχαγωγοί τόνισαν την χρήση κανονικής ομιλίας σε παιδιά του δημοτικού, ενώ σχετικά πιο αργής και ξεκάθαρης, στα νήπια.

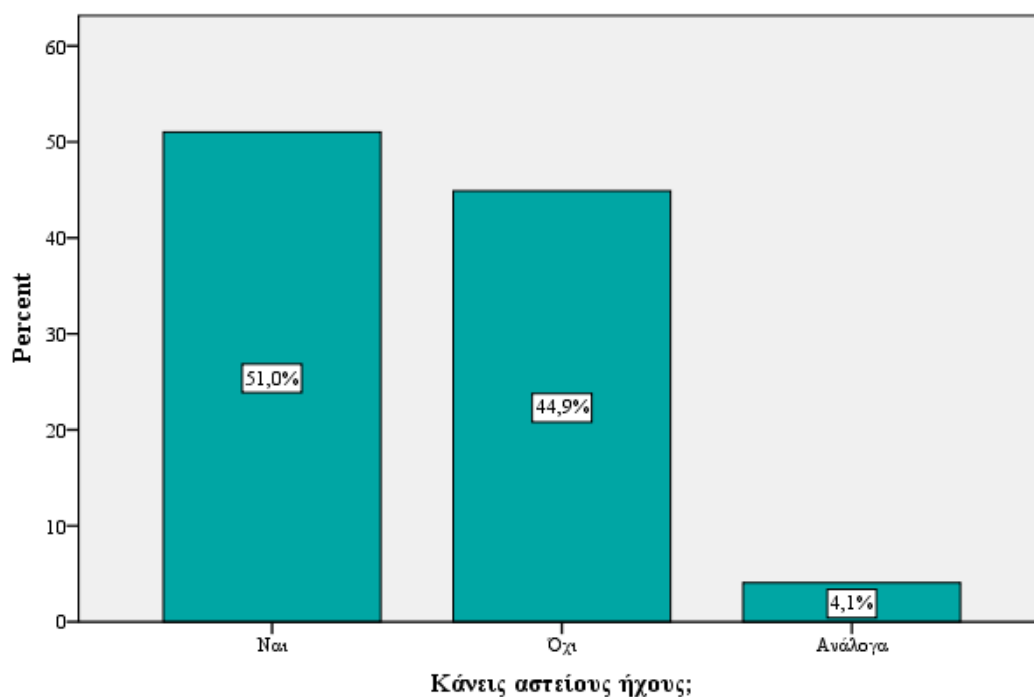
Σχήμα 31. Ποσοστά ταχύτητας ομιλίας ψυχαγωγών



► **Κάνεις αστείους ήχους; (Με το στόμα ή ... και όχι!) Αν ναι, θέλεις να τους μοιραστείς;**

Ελάχιστα μεγαλύτερο ήταν το ποσοστό που συγκέντρωσαν όσοι δήλωσαν ότι κάνουν αστείους ήχους κατά την παράσταση (51,0%), έναντι αυτών που απάντησαν αρνητικά (44,9%). Ανάλογα με τις περιστάσεις ή την παράσταση, δηλώνει πως δρα μόλις το 4,1%. Αρκετοί ψυχαγωγοί υποστήριξαν ότι επιδιώκουν αυτήν την πρακτική, προκειμένου να αναπαράγουν το γέλιο στα παιδιά. Οι συνιθέστεροι ήχοι παράγονται φυσικά με το στόμα ή το σώμα, αλλά και τεχνητά, με τη βοήθεια κάποιων αντικειμένων, όπως κόρνες, καραμούζες, κλανιέρες<sup>8</sup> κλπ. Ως πιο δημοφιλείς, αναφέρθηκαν οι τσιρίδες, τα γέλια, οι «κλανίτσες», οι ήχοι ζώων (ιδιαίτερα στο κουκλοθέατρο), ο θόρυβος μιας χαλασμένης μηχανής και η χροιά μιας ντροπαλής κοπελίτσας.

Σχήμα 32. Ενδεχόμενο παραγωγής αστείων ήχων από τους ψυχαγωγούς



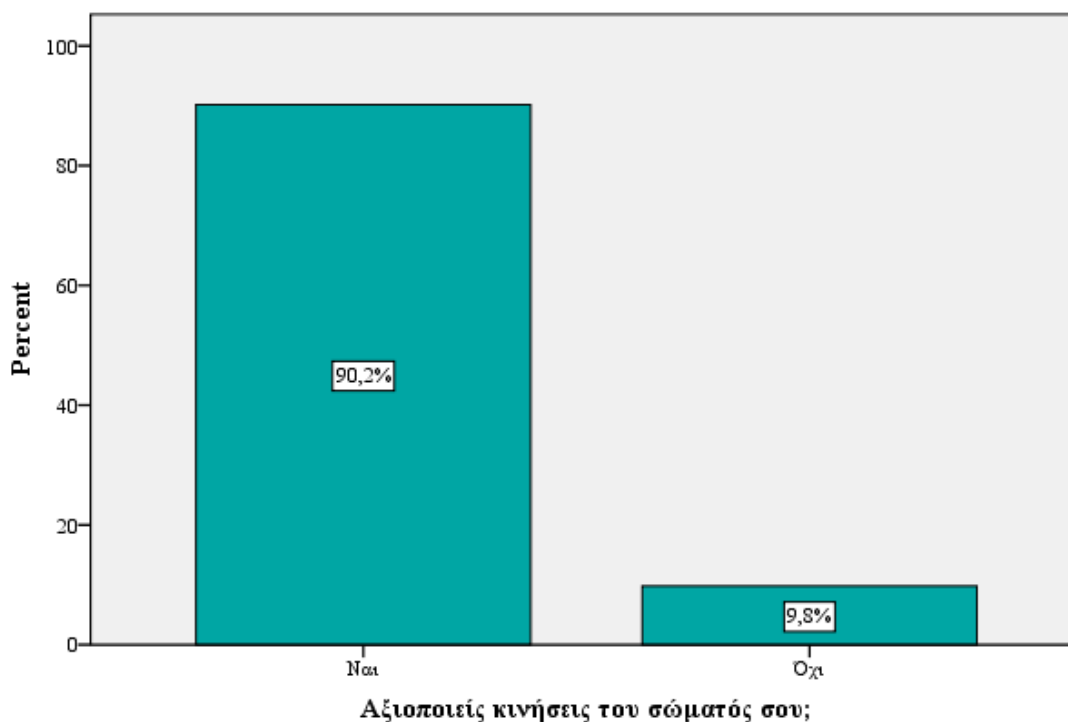
<sup>8</sup> Κλανιέρα: Πλαστικό μαξιλαράκι ή παραπλήσιο αντικείμενο το οποίο παράγει τον ίδιο ήχο με την ανθρώπινη έκκριση αερίου.



► **Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου; Αν ναι, τι είδους;**

Στη συνέχεια της ανάλυσης μας σκιαγραφούμε ένα εντυπωσιακό στατιστικό στοιχείο. Το μεγαλύτερο μέρος των ερωτώμενων (90,2%) δήλωσε πως αξιοποιεί τις κινήσεις του σώματος του, ενώ μόλις το 9,8% απαντά αρνητικά στην αντίστοιχη ερώτηση.

Σχήμα 33. Ενδεχόμενο αξιοποίησης σωματικών κινήσεων από τους εμψυχωτές



Αναλύοντας περαιτέρω τις απαντήσεις των ψυχαγωγών, παρατηρούμε ότι η κίνηση εκτός από αναπόσπαστο κομμάτι στην δραστηριότητα ενός εμψυχωτή, αποτελεί παράλληλα και μέσο ενεργοποίησης του κοινού. Η πλειοψηφία του δείγματος συμφώνησε ότι, μέσω χορογραφιών, παιχνιδιών κίνησης, αστείων χορευτικών κινήσεων, μιμητικών δραστηριοτήτων του τύπου «κάνε ότι κάνω», ακόμα και χοροπηδώντας, οι εμψυχωτές δίνουν παλμό στο κοινό τους, παροτρύνοντάς το. Παράλληλα, το παζλ συμπληρώνεται και από κωμικές κινήσεις οι

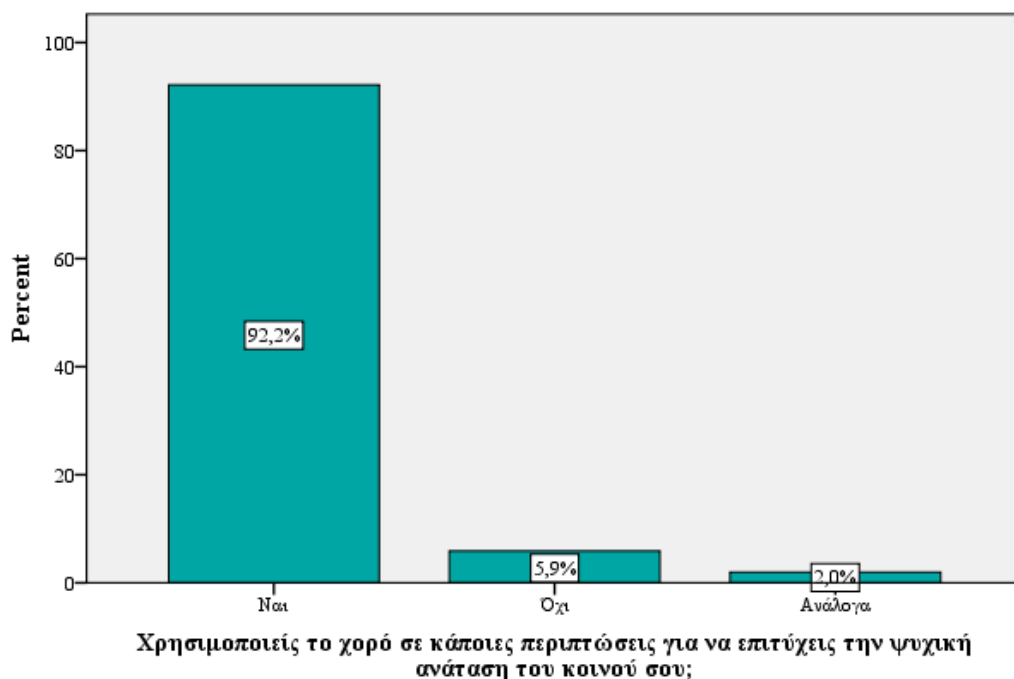
οποίες στοχεύουν αφενός στην πρόκληση του γέλιου και αφετέρου στο σπάσιμο του πάγου ανάμεσα στους εμψυχωτές και το κοινό. Κινήσεις θεατρικές, ατσούμπαλες, υπερβολικές, αστείες μορφές περπατήματος ή η απώλεια ισορροπίας, φαίνεται να βοηθούν τους ψυχαγωγούς στο κομμάτι της εμψύχωσης. Χαρακτηριστικά αναφέρονται απαντήσεις όπως: «Κινούμαι γρήγορα, απότομα, δυσαρμονικά. Η κίνηση είναι στοιχείο της ταυτότητας ενός εμψυχωτή!», «Κινούμαι πολύ και ανάλογα με τη δραστηριότητα δεν έχω πρόβλημα να πέσω κάτω, ή να κάνω οποιαδήποτε κίνηση θα βοηθήσει στην εμψύχωση!».

Δεν θα έπρεπε να παραληφθεί το γεγονός ότι, σχεδόν οι μισοί ερωτηθέντες έκαναν λόγο για την χρήση των χεριών και την σημαντικότητά τους στην εμψύχωση. Όπως υποστηρίχθηκε, τα χέρια μπορούν να βοηθήσουν σε επεξηγηματικές καταστάσεις, επικοινωνιακές, κωμικές (τύπου περπάτημα με τα χέρια) ενώ παράλληλα είναι το μέσο που εκπέμπει την ενέργεια του εμψυχωτή προς το κοινό.

**► Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου; Αν ναι, πόσο συχνά;**

Ανάλογα είναι και τα ποσοστά αναφορικά με τη χρήση του χορού. Το 92,2% αξιοποιεί χορευτικές κινήσεις με σκοπό την ψυχική ανάταση του κοινού του.

**Σχήμα 34. Ενδεχόμενο να χορεύουν οι ψυχαγωγοί**



Ιδιαίτερα ενθουσιώδης ήταν οι απαντήσεις των ψυχαγωγών και σ' αυτό το ερώτημα. Συγκεκριμένα, υποστήριξαν πως δεν μπορεί να υπάρξει παρτυ χωρίς χορό και πως όλοι θέλουν να χορεύουν σε μια γιορτή!

*«Ο χορός κατά τη γνώμη μου είναι πολύ ελκυστικός. Δίνω πολύ χώρο σε τέτοιες δραστηριότητες, οι οποίες περιέχουν γενικά μουσική και κίνηση συνδυαστικά»*

Μεθοδολογικά, τονίστηκε ότι όταν τα παιδιά βλέπουν τον ψυχαγωγό να χορεύει, τότε θα χορέψουν και αυτά. Τις περισσότερες φορές, λόγω της θέσης, ο ψυχαγωγός είναι εκείνος που θα δώσει το ρυθμό. Υπό αυτό το πρίσμα, θα πρέπει και κάθε φορά, ο ίδιος να προσπαθεί να κάνει τους πάντες να χορέψουν, δίχως να αρκείται στην λιγοψηφία. Στο πρακτικό μέρος, οι εμπυχωτές μοιράστηκαν, πως οι κυριότερες χορευτικές τους δραστηριότητες περιλαμβάνουν χορογραφίες, μουσικοκινητικά παιχνίδια, διαγωνισμούς χορού, καθώς και αστείες φιγούρες στις οποίες καλούνται τα παιδιά να τους συναγωνιστούν.

Φυσικά οι ερωτηθέντες δεν παρέλειψαν να κάνουν λόγο και για την παιδαγωγική – σωματική αξία του χορού, τονίζοντας πως τα παιδιά τον λατρεύουν. Η εκτόνωση της κινητικότητας και ιδιαίτερα μετά από κάποιο ήρεμο παιχνίδι ή στατική απασχόληση, εκφράστηκε ως σημαντική σε πολλές απαντήσεις. Η παραπάνω άποψη φαίνεται να ολοκληρώνεται από την επισήμανση ότι, τα παιδιά μικρής ηλικίας εκφράζονται καλύτερα και πιο ελεύθερα με τις κινήσεις του σώματος.

**► Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις; Αν ναι τι είδους και σε ποιες περιπτώσεις;**

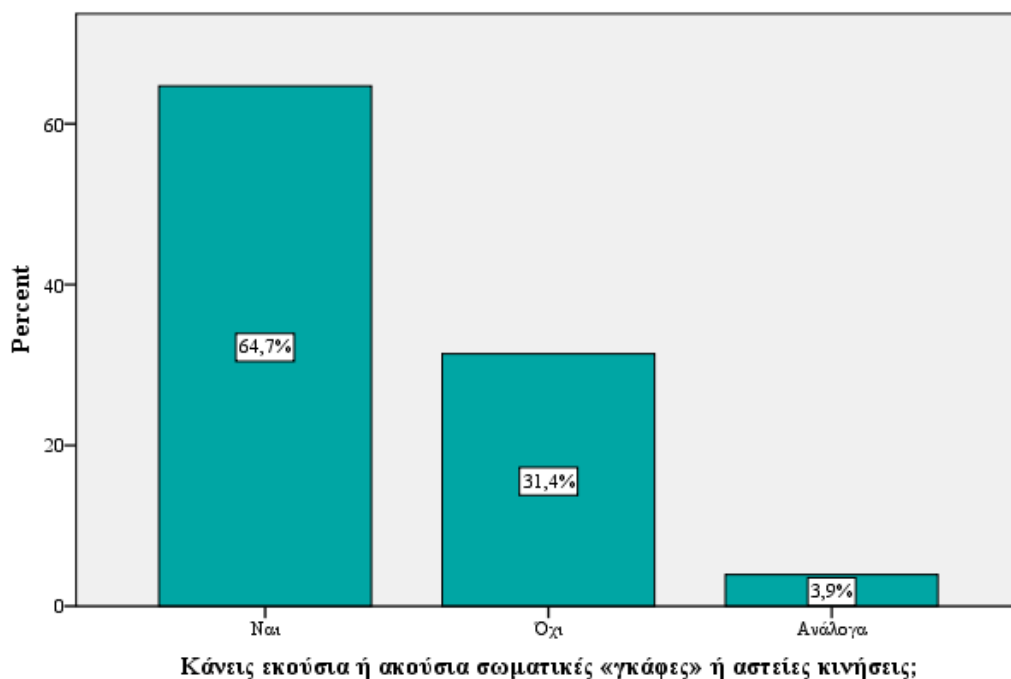
Εν συνεχεία παρατηρούμε ότι στην ερώτηση «Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές γκάφες ή αστείες κινήσεις»; το 64,7% του δείγματος μας απαντά θετικά ενώ το 31,4% αρνητικά. Μόνο αν έρθει αυθόρμητα, ή ανάλογα με την περίσταση, δήλωσε πως κάνει γκάφες μόλις το 3,9% των ερωτηθέντων.

Όσοι ψυχαγωγοί εντάσσουν τη συγκεκριμένη πρακτική στο πρόγραμμά τους, δήλωσαν πως οι φιγούρες είναι το παν για ένα παιδί, ενώ παράλληλα τους βοηθούν στο να κερδίσουν την προσοχή. Οι συνιθέστερες γκάφες που σημειώθηκαν, θέλουν

τους εμπυχωτές να κάνουν απότομες κινήσεις, να σκοντάφτουν, να γαργαλιούνται, να χάνουν την ισοροπία τους, να κάνουν πως αερίζονται, να παραπατάνε, να σφηνώνουν σε καρέκλες και να κάνουν ότι πέφτουν ή ότι χτύπησαν κάπου. Κάποιες απαντήσεις ανέφεραν πως στο κομμάτι αυτό, ορισμένοι ψυχαγωγοί εντάσσουν και τα ίδια τα παιδιά: «Κάνω με τα παιδιά συνειδητά αστείες κινήσεις για να πέσουμε».

Εμπνευσμένοι από πρακτικές κλασσικού clowning τσίρκου (Χαρούμενος – Θλιμένος παλιάτσος), ένα μικρό μέρος του δείγματος υποστήριξε πως οι γκάφες είναι αποτελεσματικότερες από κωμική σκοπιά, στις περιπτώσεις όπου υπάρχει ένας παρτενέρ με «χημεία».

Σχήμα 35. Ενδεχόμενο να κάνουν γκάφες οι ψυχαγωγοί



► Ποια είναι η σωματική σου στάση κατά τη διάρκεια της ψυχαγωγίας σου;

Όπως θα δούμε και στον παρακάτω πίνακα, η πλειοψηφία των ψυχαγωγών του δείγματος δηλώνει ότι κατά τη διάρκεια του προγράμματος, βρίσκεται σε όρθια στάση. Επίσης όταν τα χέρια είναι ανοιχτά, υποστηρίχθηκε πως αυτό δείχνει ότι όλοι είναι ευπρόσδεκτοι. Σημαντικές είναι και οι αναφορές σχετικά με την μη ύπαρξη καθορισμένης στάσης ή της στάσης συνεχούς εγρήγορσης.

Παράλληλα, ορισμένοι εμπυχωτές σκιαφράφησαν την στάση τους ως στάση «μετάδοσης ενέργειας», όπου οι ώμοι και το σώμα είναι χαλαρά και μόνο το στήθος είναι προς τα έξω.

Πίνακας 15. Δημοφιλέστερες αναφορές σχετικά με τη σωματική στάση ψυχαγωγών

Ακριβής αναφορές	Αριθμός αναφορών
Όρθια	30
Δεν έχω συγκεκριμένη	18
Σε εγρήγορση	14
Στάση μετάδοσης ενέργειας	8
Καθιστή	6
Χαλαρή	4
Στο ύψος των παιδιών	4
Ανάλογα	2
Χέρια ψηλά	2
Κανονική	2
Κοντά στα παιδιά	2
Πάντα σε κύκλο	1
Καθιστή ανάποδα	1
Στον αέρα	1

► Χρησιμοποιείς γκριμάτσες; Αν ναι, τι είδους και σε ποιες περιπτώσεις;

*«Ναι, μάλιστα τις θεωρώ πολύ αποδοτική μέθοδο, αρκεί να μην είναι τρομακτικές... Ο τρόπος που κοιτάς τα παιδιά αντανακλά και τις προθέσεις σου, οι οποίες πρέπει να μεταδίδουν ενθουσιασμό και διάθεση για παιχνίδι»*

Στο συγκεκριμένο ερώτημα, παρατηρήσαμε ότι το 69,4 % του δείγματος, θεωρεί πως οι γκριμάτσες αποτελούν ένα πολύ βασικό χαρακτηριστικό στην εμπυχωτική διαδικασία. Με τα χείλη, τα μάτια, τα μάγουλα ή τη γλώσσα, μορφασμοί όλων των συναισθημάτων φαίνονται να χρησιμοποιούνται για να αναπαρασταθούν εκφράσεις γέλιου, απορίας, θαυμασμού, εκπλήξεων, αστεϊσμών ακόμα και τρόμου.

Η σημαντικότητα του προσώπου και ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου οι εμπυχωτές έρχονται face to face με τα παιδιά τονίστηκε επιπρόσθετα, ως παράθυρο της ψυχής και των συναισθημάτων. Κάποιοι άλλοι υποστήριξαν ότι κάθε λέξη θα

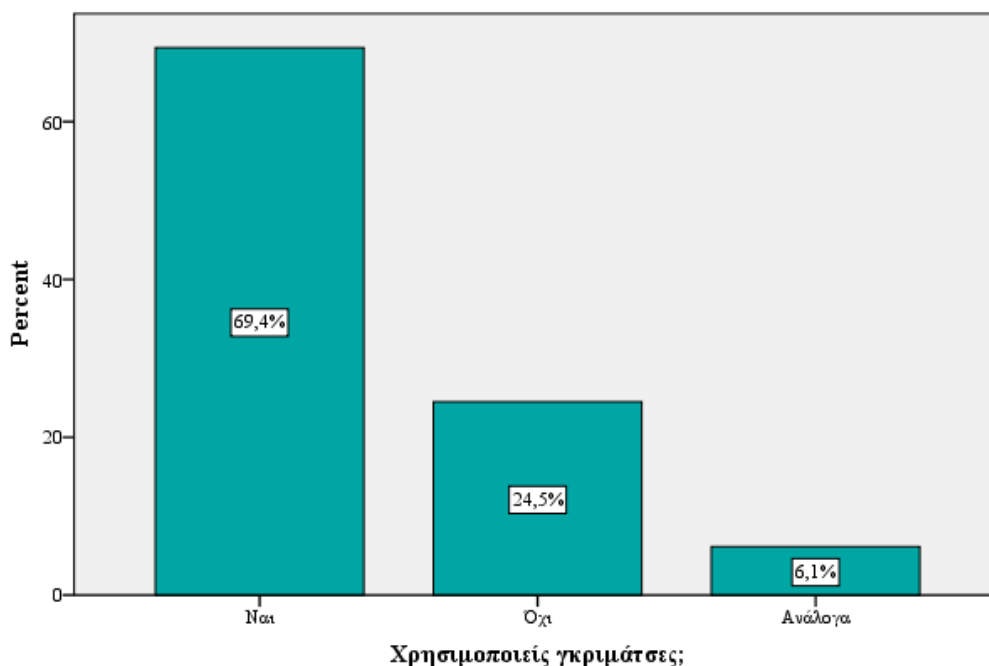


πρέπει να συνοδεύεται και από την αντίστοιχη γκριμάτσα. Όπως θα δούμε και παρακάτω, οι ψυχαγωγοί δήλωσαν πως οι γκριμάτσες γίνονται όταν:

- Θέλουν να κάνουν τα παιδιά να γελάσουν
- Θέλουν να κάνουν πλάκα
- Θέλουν να περάσουν διαθέσεις στην ομάδα
- «Χαζοθυμώνουν» για να προκληθεί το γέλιο
- Δείχνουν ότι δεν καταλαβαίνουν
- Κάποιο παιδί λέει κάποιο αστείο ή λέει κάτι που δεν περιμένουν
- Κάποιο παιδί τους απευθύνεται
- Μετά από κάποιο αστείο τους, θέλουν να κάνουν και τα παιδιά το ίδιο
- Θέλουν να σατυρίσουν κάτι

Από το σύνολο των ερωτηθέντων, προκύπτει ακόμη ότι το 24,5 % δεν χρησιμοποιεί γκριμάτσες ενώ το 6,1 % το κάνει ενίοτε, όπως παρατηρούμε και παρακάτω.

**Σχήμα 36. Ενδεχόμενο να κάνουν γκριμάτσες οι ψυχαγωγοί**

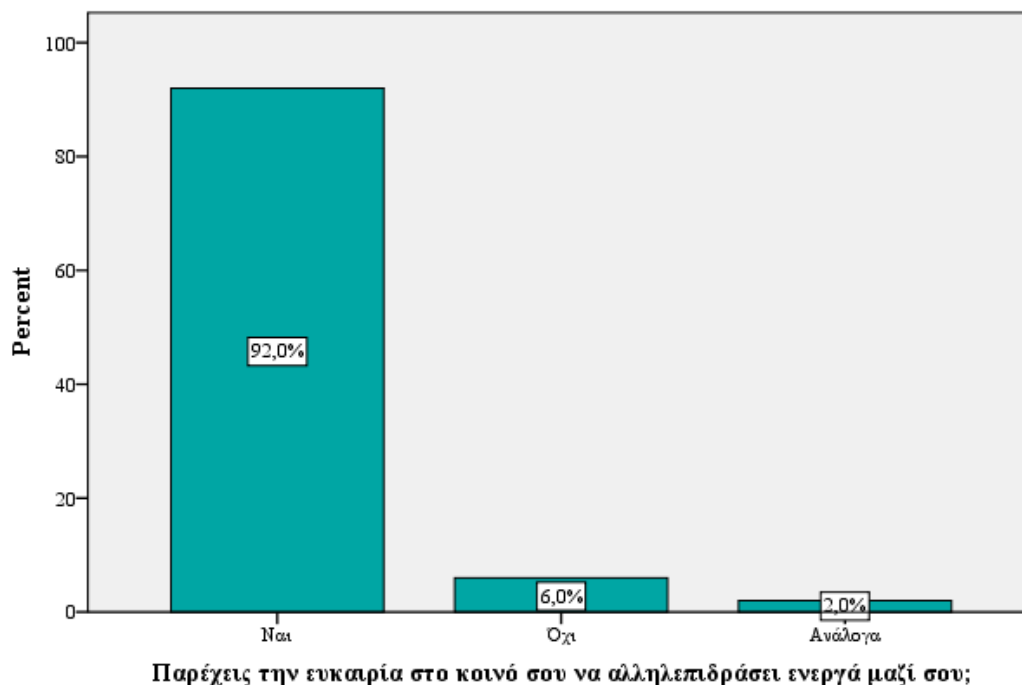




► **Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου κι αν ναι, με ποιον τρόπο;**

Προχωρώντας παρακάτω, βλέπουμε πως, το σύνολο σχεδόν των ερωτώμενων (92,0%) δηλώνει πως παρέχει στο κοινό του την ευκαιρία να αλληλεπιδρά ενεργά μαζί του. Σύμφωνα με τις ληφθήσες απαντήσεις, προκύπτει πως αυτό επιτυγχάνεται μέσω ερωταπαντήσεων, παιχνιδιών, πειραγμάτων, προκλήσεων σε αναμετρήσεις είτε βάζοντας τα παιδιά σε ρόλους βοηθών ή μίμων. Ανάλογα με την ηλικία, κάποιιοι ψυχαγωγοί υποστήριξαν πως οι κινήσεις τους γίνονται με αφορμή κάποιων σινιάλων που λαμβάνουν. Άλλοι τότενασν πως τα παιδιά είναι πρωταγωνιστές και αυτοί απλά οδηγούν, δίνοντάς τους πάντα τον λόγο.

Σχήμα 37. Ενδεχόμενο παροχής ευκαιριών για αλληλεπίδραση από τους εμψυχωτές

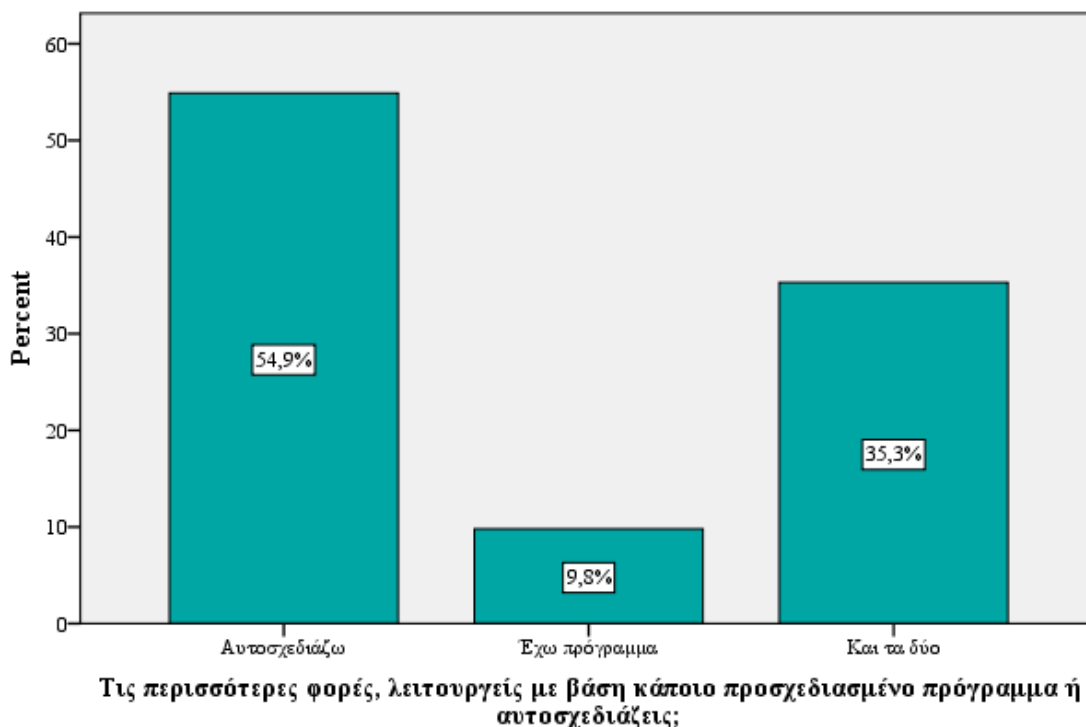


► **Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;**

*«Μ' αρέσει να σχεδιάζω έναν σκελετό και να μην τον ακολουθώ! Τότε πιστεύω ότι τα πράγματα κύλισαν δημιουργικά και πετυχημένα!»*

Εξετάζοντας τα ενδεχόμενα, ένας ψυχαγωγός να λειτουργεί αυτοσχεδιάζοντας ή βάση κάποιου συγκεκριμένου προγράμματος, παρατηρούμε ότι περισσότεροι από τους μισούς ερωτηθέντες δίσχουν να συμφωνούν με την πρώτη εκδοχή. Συγκεκριμένα, το 54,9% του δείγματος μας δηλώνει ότι αυτοσχεδιάζει παντα, το 9,8% ότι δρα βάσει συγκεκριμένου προγράμματος ενώ το 35,3% κάνει και τα δύο.

Σχήμα 38. Ενδεχόμενο αυτοσχεδιασμού σε σχέση με το πρόγραμμα από τους εμπυχωτές



Αναφέροντας ότι κανένα κοινό δεν είναι ίδιο με το άλλο, μια ομάδα εμπυχωτών υποστήριξε πως, εάν κάποιος κολήσει στα «προσχεδιασμενα», τα παιδιά μπορεί να τον θεωρήσουν στημένο και ψεύτικο. Ακόμη σημειώθηκε πως κάθε

ψυχαγωγός, θα πρέπει να έχει μια γκάμα δραστηριοτήτων από την οποία να χρησιμοποιεί κάθε φορά εκείνες που ταιριάζουν περισσότερο.

Μια άλλη κατηγορία απαντήσεων, τονίζει πως ο αυτοσχεδιασμός εξαρτάται από τη διάθεση ή της ανάγκες των παιδιών, ενώ παράλληλα, θεωρείται επιβεβλημένος όταν το πρόγραμμα «δεν τραβάει». Ιδιαίτερα δημοφιλείς ήταν επίσης και οι αναφορές οι οποίες θέλουν ορισμένους εμπυχωτές να ξεκινάνε με πρόγραμμα και να καταλήγουν σε αυτοσχεδιασμό.

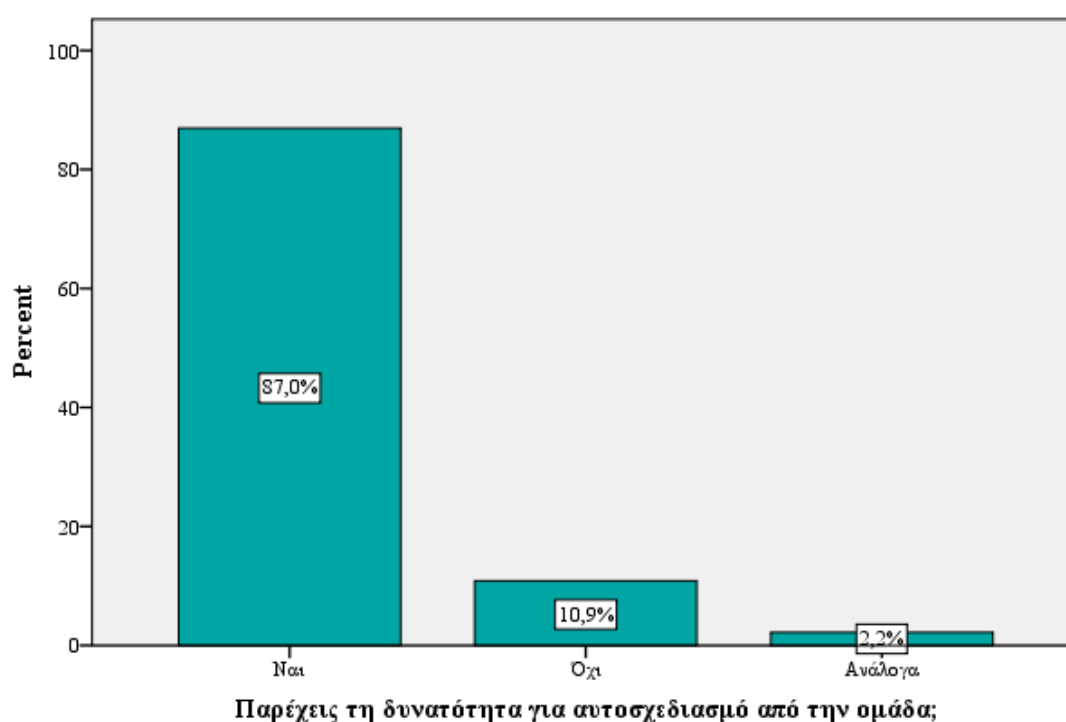
### ► Παρέχεις την δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα κι

*«Είναι σαν το ποδόσφαιρο ή το μπάσκετ, δίνεις πάσες και η μπάλα είναι σημαντικό να κυκλοφορεί! Αρκεί να υπάρχει ένας καλός play - maker!»*

**αν ναι, με ποιον τρόπο;**

Παράλληλα με τα παραπάνω, αρκετά υψηλό φαίνεται να είναι και το ποσοστό αυτών που παρέχουν τη δυνατότητα αυτοσχεδιασμού στην ομάδα, αγγίζοντας το 87,0%. Επιπρόσθετα, Το 10,9% απαντά ότι δεν χρησιμοποιεί την εν λόγω τακτική, ενώ το 2,2% δρα ανάλογα με την περίπτωση.

Σχήμα 39. Ενδεχόμενο αυτοσχεδιασμού σε σχέση με την ομάδα από τους εμπυχωτές



Στα πλαίσια των κυριότερων δραστηριοτήτων όπου οι εμπυχωτές δηλώνουν πως παρέχουν την δυνατότητα του αυτοσχεδιασμού στην ομάδα τους, εντάσσονται τα παιχνίδια φαντασίας, οι ελεύθερες χορευτικές κινήσεις, η παραχώρηση της θέσης του κεντρικού προσώπου σε κάποια παιδιά, καθώς επίσης και οι παραλλαγές των διαφόρων παιχνιδιών ή του προγράμματος γενικότερα. Η επικοινωνιακή διαδικασία φαίνεται να πραγματοποιείται μέσω παροτρύνσεων, ελεύθερης έκφρασης ιδεών, συλλογικών αποφάσεων και ερωτήσεων για το τι άλλο μπορούν να κάνουν σαν ομάδα. Αναφέρθηκε επίσης, ότι αφήνοντας τα παιδιά να επιλέξουν το τι ακριβώς θα γίνει αργότερα, τους παρέχεται και η ευκαιρία της εφαρμογή των προτάσεών τους: «...καμία μορφή έκφρασης δεν έχει σωστό και λάθος».

► **Παραλλάσεις τις τεχνικές / ασκήσεις σου; Αν ναι, κάθε πότε και γιατί;**

*«Κρατάω τα αγαπημένα μου κομμάτια και παραλλάσσω τα υπόλοιπα για να έχει ενδιαφέρον!»*

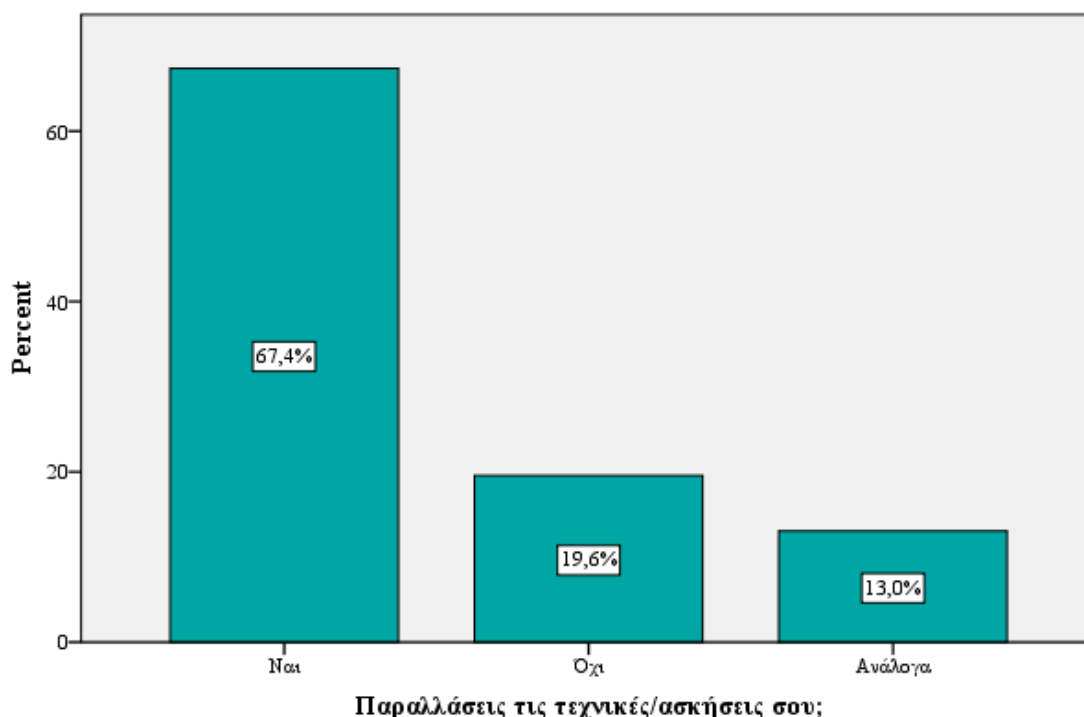
Όσον αφορά την παραλλαγή των τεχνικών και των ασκήσεων, παρατηρούμε ότι το 67,4% του δείγματος μας απαντά θετικά, το 19,6% αρνητικά και το 13,0% ότι πράττει κατά το δοκούν.

Υπό το παραπάνω πρίσμα, αρκετοί εμπυχωτές δήλωσαν ότι οφείλουν να είναι δημιουργικοί, καθώς τα παιδιά αποτελούν μια τεράστια πηγή έμπνευσης. Παράλληλα υποστήριξαν πως παράγοντες όπως η ηλικία ή ο διαθέσιμος χώρος, είναι η παλέτα του εμπυχωτή με την οποία κάθε φορά πρέπει να δημιουργηθεί κάτι καινούριο. Χαρακτηριστικά αναφέρθηκε πως τα πάντα μπορούν να αλλάξουν όταν «*κάτι απίστευτο χτυπήσει την πόρτα*» του εμπυχωτικού προγράμματος. Επιπρόσθετα, κάποιες άλλες αναφορές εκφράζουν την άποψη πως οι ψυχαγωγοί συχνά παραλλάσσουν τις τεχνικές τους, προκειμένου να αποφύγουν τη μονοτονία και την βαρεμάρα.

Παραπέρα συναντούμε απόψεις οι οποίες τονίζουν πως το ενδεχόμενο της παραλλαγής, εξαρτάται από τη δυναμική του προγράμματος και συγκεκριμένα, όταν μια δραστηριότητα φαίνεται ότι σταματά να γίνεται ενδιαφέρουσα και τα παιδιά θέλουν κάτι άλλο. Επίσης, εάν σε κάποιο δρώμενο ο βαθμός δυσκολίας αποδειχθεί

υψηλός, η παραλλαγή θεωρείται επιβεβλημένη. Αξίζει να σημειωθεί, πως δεν έλειψαν και οι περιπτώσεις όπου ορισμένοι δήλωσαν πως παραλλάσσουν τις τεχνικές τους είτε ανά σεζόν (ακολουθώντας την μόδα: μουσική διαφημίσεις κλπ), είτε σε περιπτώσεις όπου πρόκειται να βρεθούν ξανά με το ίδιο κοινό.

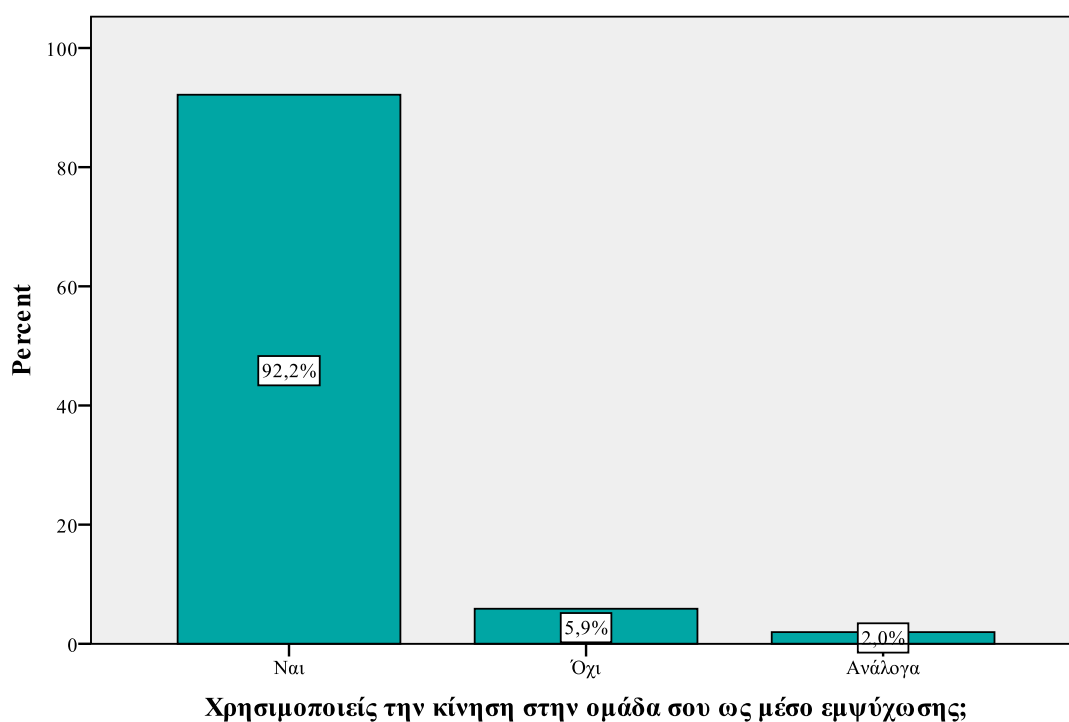
Σχήμα 40. Ενδεχόμενο παραλλαγής των τεχνικών / ασκήσεων από τους εμπυχωτές



► **Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύχωσης;**

Όπως φαίνεται και παρακάτω, εξαιρετικά υψηλό είναι το ποσοστό αυτών που χρησιμοποιούν την κίνηση ως μέσο εμπύχωσης της ομάδας, αγγίζοντας το 92,2% επί του συνολικού δείγματος. Το 5,9% απαντά αρνητικά στην συγκεκριμένη τοποθέτηση και το 2,0% απαντά ότι πράττει ανάλογα. Οι περισσότεροι ψυχαγωγοί δήλωσαν πως η κίνηση αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της εμπύχωσης, καθώς βγάζει πολύ μεγάλη δυναμική. Εκφράστηκε επίσης η θέση, ότι τα παιδιά από τη φύση τους πρέπει να κινούνται συνεχώς και ότι αυτό αποτελεί κριτήριο για την αξιολόγηση ενός καλού εμπυχωτή. Στις πιο σύνηθες τεχνικές που χρησιμοποιούνται, αναφέρθηκαν ο χορός, τα παιχνίδια, τα χορευτικά και οι μουσικοκινητικές δραστηριότητες.

Σχήμα 41. Ενδοχόμενο χρήσης κίνησης στην ομάδα από τους εμπυχωτές



- **Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα; Αν ναι, ποια είναι αυτά και πως πιστεύεις ότι επιδρούν στο κοινό;**

*«Δείχνεις ότι έχεις "κάτι" που σε κάνει να αξίζεις την προσοχή!»*

Εξετάζοντας το παρόν ενδεχόμενο, διαπιστώθηκε πως το μεγαλύτερο μέρος των ψυχαγωγών του δείγματος μας (82,4%), φαίνονται να χρησιμοποιούν αντικείμενα τα οποία πιστεύουν πως μπορούν να προξενήσουν θετικό κλίμα στα πλαίσια της εμπύχωσης. Συγκεκριμένα υποστηρίχθηκε ότι, η χρήση αντικειμένων κάνει το γενικότερο κλίμα πιο ενδιαφέρον, ενώ παράλληλα παίζει σημαντικότατο ρόλο στην κατανόηση και την διευκόλυνση των παιχνιδιών τα οποία παίζονται. Χαρακτηριστικά παράδειγματα αποτελούν, η ηχητική μονάδα, ή τα υλικά που απαιτούνται για την υλοποίηση του κρυμμένου θησαυρού ή. Ως ιδανικότερα αντικείμενα αναφέρθηκαν αυτά τα οποία είναι μεγάλα, αστεία, ελκυστικά, έχουν έντονα χρώματα, ή κάνουν θόρυβο, καθώς μπορούν να βοηθήσουν στη συμμετοχή όλης της ομάδας. Στην κατηγορία αυτή ανήκουν τα καπέλα και τα γυαλιά, επειδή προκαλούν γέλιο,

εντείνουν την προσοχή, αυξάνουν την περιέργεια και βοηθούν έναν εμψυχωτή να αλλάξει χαρακτήρα ή ρόλο. Ορισμένες άλλες απόψεις χαρακτήρισαν ως ιδανικά υλικά, αυτά τα οποία μπορούν να βρεθούν οπουδήποτε και οποτεδήποτε, όπως επίσης και τα μέσα επιβράβευσης (π.χ. αυτοκόλλητα). Ακόμη, εκφράστηκε η άποψη πως τα ζογκλερικά εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα το κοινό, δεδομένου ότι το συγκεκριμένο θέαμα είναι κάτι που δεν μπορεί να δει κανείς κάθε μέρα. Στον παρακάτω πίνακα μπορούμε να δούμε ανά κατηγορία, τα αντικείμενα τα οποία υπέδειξαν ως δημοφιλέστερα οι εμψυχωτές.

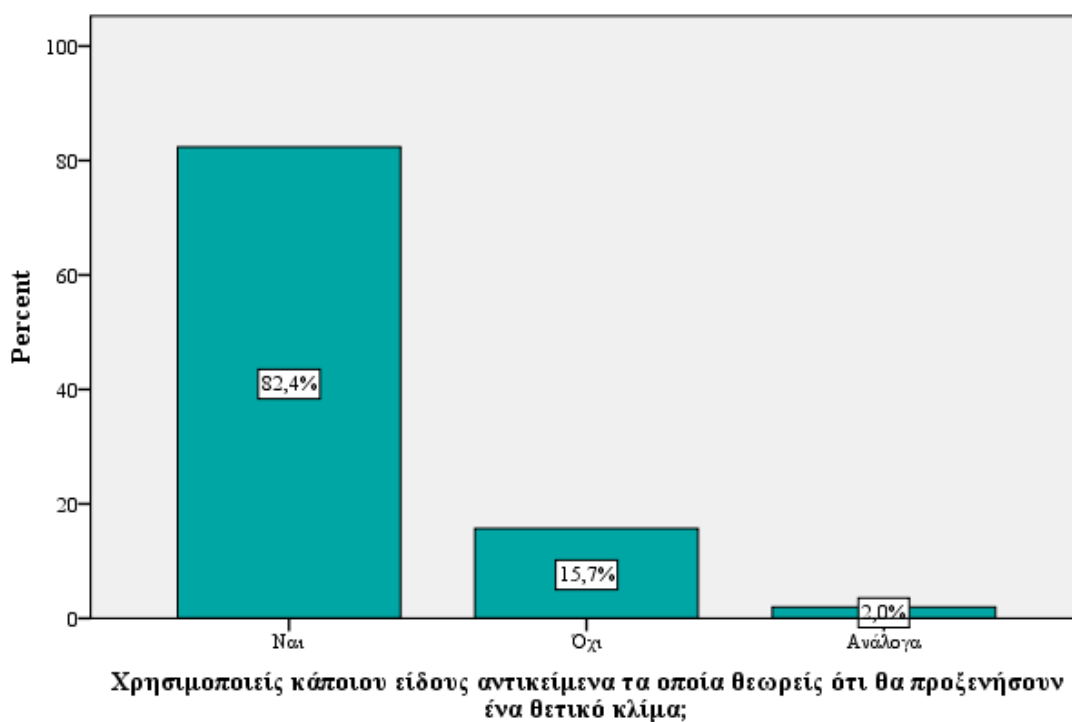
**Πίνακας 16. Κατηγοριοποίηση απαντήσεων σχετικά με τα δημοφιλέστερα αντικείμενα που χρησιμοποιούν οι εμψυχωτές**

Κατηγορίες	Ποσοστά	Ονομαστικές αναφορές
ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	28 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μανταλάκια</li> <li>• Μαντήλια</li> <li>• Αερόστατο</li> <li>• Λάστιχα</li> <li>• Κορδέλες</li> <li>• Πανιά</li> <li>• Στεφάνια</li> <li>• Πατάτες</li> <li>• Puzzle</li> <li>• Τσουβάλια</li> <li>• Κουτάλια</li> <li>• Χαρτιά</li> </ul>
ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ	12 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Μπαλονάκια κατασκευών</li> <li>• Τρόμπα</li> </ul>
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΗΧΟ	12 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Σφυρίχτρα</li> <li>• Κουδούνια</li> <li>• Ηχητική</li> <li>• Κόρνες</li> <li>• Μουσικά όργανα</li> </ul>
ΑΣΤΕΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ / CLASSIC CLOWNING	8 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Καπέλο</li> <li>• Γυαλιά</li> <li>• Farting Machine</li> <li>• Γλιστρίνια</li> </ul>
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	8 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Λούτρινα ζώακια</li> <li>• Κούκλες</li> </ul>
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΔΡΟΜΟΥ (STREET THEATER)	6 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ζογκλερικά</li> <li>• Μαριονέτες / κούκλες</li> </ul>
ΕΙΔΗ ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑΣ / ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ	6 %	
ΦΑΓΩΣΙΜΑ ΕΙΔΗ	6 %	
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ	6 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Δώρα</li> <li>• Αυτοκόλλητα</li> <li>• Φαγώσιμα είδη</li> </ul>
ΜΑΓΙΚΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ	4 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διάφορα τρικ</li> </ul>
ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ ΕΙΔΗ	3 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Χρυσόσκονες</li> </ul>
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	1 %	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτζέκτορας</li> </ul>
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100 %</b>	



Τέλος, αξίζει να σημειωθεί, ότι το 15,7% απαντά ότι δεν ακολουθεί την παραπάνω πρακτική με αναφορές του τύπου «η ομορφιά μου μου αρκεί», ενώ ένα 2,0% απαντά «Ανάλογα».

Σχήμα 42. Ενδεχόμενο χρήσης αντικειμένων από τους εμπυχωτές.



- Μπορείς να μας δώσεις ένα παράδειγμα για το πώς θα ξεσήκωνες μια ομάδα 20 παιδιών σε έναν πολυχώρο, για να έρθουν και να αλληλεπιδράσουν ψυχαγωγικά μαζί σου;

Δεδομένου ότι το επίκεντρο της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση των τεχνικών και των μεθόδων εμπύχωσης, στο παρόν ερώτημα παρουσιάζονται αξιόλογα ευρήματα. Από τα 102 ερωτηματολόγια που εξετάστηκαν, το συγκεκριμένο πεδίο συμπληρώθηκε από 86 εμπυχωτές. Οι απαντήσεις του δείγματος, αντικατοπτρίζουν η κάθε μία ξεχωριστά έναν συνδυασμό διαφόρων εφαρμοσμένων πρακτικών. Οι πρακτικές αυτές, σε συνάρτηση με το προσωπικό ταμπεραμέντο του κάθε ψυχαγωγού, αποτελούν τα «μαγικά» συστατικά, τα οποία θα κάνουν ένα παιδί να εμπυχωθεί, να ξεσηκωθεί, να εκτονωθεί, να χορέψει, να γελάσει και να περάσει

καλά. Κατανοώντας την σημαντικότητα του συγκεκριμένου ερωτήματος, θα κατηγοριοποιήσουμε και θα αναλύσουμε παρακάτω τις τεχνικές που θα χρησιμοποιούσαν οι ψυχαγωγοί του δείγματός μας για να ξεσηκώσουν μια ομάδα 20 παιδιών. Τα αποτελέσματα της κατηγοριοποίησης βάσει των αναφορών, παρουσιάζονται στον πίνακα 17.

**Πίνακας 17. Κατηγοριοποίηση τεχνικών – μεθόδων εμφύχωσης βάσει παραδείγματος**

<b>Τεχνικές</b>	<b>Αριθμός Αναφορών</b>
ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ - ΞΕΣΗΚΩΜΑ	44
ΠΑΙΧΝΙΔΙ	44
ΜΟΥΣΙΚΗ	26
ΣΑΜΑΤΑΣ - ΦΑΣΑΡΙΑ	26
ΧΟΡΟΣ	22
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ	18
ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ – ΚΙΝΗΣΗ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ	18
ΚΩΜΙΚΟΤΗΤΑ	18
ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ	14
ΠΡΟΚΛΗΣΗ	12
ΕΜΦΑΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ	12
ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ	10
ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ	10
ΤΕΧΝΙΚΕΣ STREET THEATER	8
ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΙΛΙΚΡΙΝΕΙΑ	6
ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ	6
ΑΤΑΚΕΣ	6
ΤΡΑΓΟΥΔΙ	6
ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ	4
ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ	4
ΠΕΙΡΑΓΜΑΤΑ	4
ΚΕΡΔΙΣΜΑ ΗΓΕΣΙΑΣ	1
ΕΠΙΡΡΟΗ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ	1

Όπως βλέπουμε και παραπάνω, το ξεσήκωμα, η ενθάρρυνση και το παιχνίδι, αποτελούν πρακτικές οι οποίες αναφέρθηκαν σχεδόν από τους μισούς ερωτηθέντες. Η μουσική, ο σαματάς και ο χορός, δείχνουν να εφαρμόζονται αρκετά, ενώ οι διαγωνισμοί, η κίνηση του ενδιαφέροντος, η κωμικότητα και οι ανταμοιβές, ακολουθούν με σειρά δημοτικότητας. Σε μια προσπάθεια περεταίρω εμβάθυνσης, κρίνεται σκόπιμη η επιμέρους ανάλυση των ληφθέντων απαντήσεων. Κάθε αναφορά αντανακλά την διαφορετικότητα, εκφράζοντας παράλληλα μια ξεχωριστή δυναμική.

- **ΕΝΘΑΡΡΥΝΣΗ – ΞΕΣΗΚΩΜΑ:** Όροι σχεδόν ταυτόσημοι με την εμπύχωση, διατυπώθηκαν ή εκφράστηκαν είτε περιγραφικά, είτε με τις ακριβείς φράσεις τις οποίες θα χρησιμοποιούσαν οι εμπυχωτές (*Πάμε!, Γρήγορα!, Τρέξτε!, Με το ένα... , Σηκωθείτε! κλπ*). Κύρια χαρακτηριστικά αυτής της μεθόδου, αποτελούν ο επιβλητικός και πειστικός τόνος της φωνής, οι προτροπές και η δυναμική προσέγγιση της ομάδας.

*«Έεε, παιδιά! Σηκωθείτε! Για μαζευτείτε όλοι εδώ! Γρήγορα! κι εσύ, κι εσύ, ελάτε εδώ! Γρήγορα! Όλοι! Για κάντε μου ένα ωραίο κوكλάκι! Πάμε, πάμε! Πιαστείτε χέρι χέρι! Με το τρία, όλοι στον κύκλο πιασμένοι! 1,2,2 ½, 3 παρά τέταρτο, τρρρρρρρία!»*

- **ΠΑΙΧΝΙΔΙ:** Ως Αναπόσπαστο κομμάτι σχεδόν κάθε ψυχαγωγικού προγράμματος, το παιχνίδι αναφέρθηκε σχεδόν με όλες τις προεκτάσεις του. Ομαδικό, φανταστικό, ανταγωνιστικό, μουσικοκινητικό, παγοθραυστικό, μικρής ή μεγάλης διάρκειας, εμπλούτισε το μεγαλύτερο μέρος των παραδειγμάτων.

*«Θα δενόμωνα με μπαλόνια και θα φώναζα ότι όποιος σκάσει τα περισσότερα, κερδίζει ένα απίστευτο μυθικό δώρο!»*

- **ΜΟΥΣΙΚΗ:** Η δημοτικότητα της μουσικής πέρα από δεδομένη, οφείλεται και στην αναπόσπαστη σύνδεσή της με το χορό. Δεν νοείται χορός χωρίς μουσική. Αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο καθώς μπορεί να συνοδεύσει χορευτικά, παιχνίδια, karaoke, playbacks, μικρά σκετσάκια και πολλά άλλα!

*«Θα έβαζα δυνατή μουσική και θα τα ξεσήκωνα για χορό!»*

- **ΣΑΜΑΤΑΣ – ΦΑΣΑΡΙΑ:** Η χρήση δυνατής (ενοχλητικής και μή) φωνής ή η χρήση αντικειμένων που παράγουν θορύβους συμπερηλήφθησαν επίσης σε πολλά παραδείγματα. Τα κλασικότερα από αυτά τα αντικείμενα είναι οι καραμούζες, οι σφυρίχτρες και οι ντουντούκες.

*«Μπαίνοντας σε έναν χώρο, αυτό που κάνω πάντα είναι σαματάς. Θα τους αναγκάσω όλους φωνάζοντας να με μάθουν και να δουν πως ήρθα. Μετά θα τους συστηθώ.»*

- **ΧΟΡΟΣ:** Ίσως μια από τις πλέον αποτελεσματικές τεχνικές, ο χορός φαίνεται να χρησιμοποιείται από πολλούς εμπυχωτές με μορφές διαγωνισμών, χορογραφιών, εκτόνωσης καθώς και ως μέσο παρακίνησης ή συγκέντρωσης του κοινού.

*«Θα έβαζα παιδιά και γονείς μαζί να χορέψουν μια δική μου χορογραφία!».*

- **ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ:** Η παρούσα πρακτική αποτελεί όπως φαίνεται μια ιδιαίτερα επιτυχημένη τεχνική καθώς εμπεριέχει τα στοιχεία της πρόκλησης και του ανταγωνισμού, όπως θα δούμε και παρακάτω. Όλοι θέλουν να καταφέρουν κάτι. Ακόμη και η προσπάθεια προς την επιτυχία είναι ένας δρόμος που βαδίζεται με θέληση και δύσκολα κάποιο παιδί θα αρνηθεί. Αυτή είναι η βάση των περισσότερων παιχνιδιών με κανόνες. Κατά συνέπεια, μπορεί η νίκη να αποτελεί ένα κίνητρο, όμως το «να παίξει» ένα παιδί είναι μια ασύγκριτη εσωτερική διαδικασία, η οποία υπερισχύει της πρωτιάς.

*«Με δυνατή φωνή θα τα καλούσα σε έναν διαγωνισμό (αστείο ή μη) και θα τους έλεγα κάτι εντυπωσιακό.»*

- **ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ – ΚΙΝΗΣΗ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ:** Το να προσεγγίσει κανείς ένα παιδί φαντάζει εύκολο για πολλούς. Το να επιτευχθεί όμως αυτό σε μια ομάδα παιδιών που ήδη ασχολούνται με κάτι άλλο, προϋποθέτει ότι θα τους παρουσιαστεί κάτι το οποίο θα υπερτερεί έναντι της προηγούμενης

δραστηριότητάς τους. Συνεπώς τα παιδιά θέλουν να βιώσουν κάτι διαφορετικό. Σε πολλές περιπτώσεις η είσοδος ενός ψυχαγωγού σε έναν χώρο μπορεί να προκαλέσει σε ορισμένα παιδιά αμηχανία, άγνοια, αποστασιοποίηση, ακόμα και φόβο. Για τον λόγο αυτό, έχει ιδιαίτερη σημασία η προσέγγιση των παιδιών και ιδιαίτερα όταν ο εμπυχωτής θα τους εξάψει την περιέργεια και το ενδιαφέρον. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί αφενός δελεάζοντας τα παιδιά με αυτό που κάνει ο εμπυχωτής κάνοντάς τα να έρθουν εκείνα σε αυτόν (πχ ζογκλερικά, γκάφες, αστεία κλπ). Αφετέρου, μέσω προσεγγισεων, ο ψυχαγωγός αλληλεπιδρά με το κοινό κάνοντας πειράγματα, αστεία, δείχνοντας ενδιαφέρον ή κάνοντας κάτι απλά διαφορετικό!

*«Πριν αρχίσει το πρόγραμμα, για να ενθαρρύνεις τα παιδιά, πας δίπλα τους και αρχίζεις να τα πειράζεις και να γνωρίζεσαι μαζί τους. Με το που αρχίσει το πάρτι, έχοντας ήδη τραβήξει το ενδιαφέρον, προτρέπεις τα παιδιά να έρθουν μαζί σου. Έπειτα, με παιχνίδια, χορό και αναλόγως τη σεζόν (χριστούγεννα, απόκριες), ξεσηκώνεις το κοινό!»*

- **ΚΩΜΙΚΟΤΗΤΑ:** Σχεδόν όλοι οι εμπυχωτές που απευθύνονται σε παιδιά γνωρίζουν τη σημαντικότητα αυτής της πρακτικής. Όπως είδαμε και παραπάνω, τα διάφορα αστεία, οι γκάφες και γενικότερα πράξεις που μπορούν να προξενήσουν το γέλιο, εμπεριέχονται σε κάθε ψυχαγωγική δραστηριότητα, τόσο προγραμματισμένα, όσο και αυθόρμητα.

*«Μπουκάρω με φόρα, πέφτω κάτω, και μετά το παίζω αμήχανος. Έπειτα λέω κάτι τρελό για να τους τραβήξω την προσοχή!»*

- **ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ:** Η τεχνική της ανταμοιβής, ηθικής ή υλικής, συχνά αποτελεί ένα επιπλέον κίνητρο στην συμμετοχή και την παρακίνηση των παιδιών. Ένα χειροκρότημα από το κοινό, ένας κερδισμένος πόντος, ένα δώρο ή ένα αυτοκόλλητο επιβράβευσης, είναι ικανά να χαρίσουν ανείπωτα συναισθήματα ευχαρίστησης σε ένα παιδί ή την ομάδα του.

*«Θα τους έλεγα ότι θα πάμε να παίζουμε για να κερδίσουμε δώρα, 'ότι θα κάνουμε μαγικά και ότι θα τους κάνω διάφορα σχέδια στο πρόσωπό τους!»*

- **ΠΡΟΚΛΗΣΗ:** Ο παράγοντας αυτός, φαίνεται ικανότατος να παροτρύνει πολλά παιδιά στην συμμετοχή τους σε μια δραστηριότητα. Τα παιδιά πιθανόν να έχουν συνδυάσει τις προκλητικές δραστηριότητες με το παιχνίδι. Για παράδειγμα στο άκουσμα της φράσης «Για να δούμε ποιος είναι ο πιο γρήγορος» από έναν εμψυχωτή, τα παιδιά ασυναίσθητα έχουν ήδη λάβει θέσεις. Τα ενδεχόμενα της νίκης ή της ήττας φαίνονται να παίζουν δευτερεύοντα ρόλο, καθώς πρωταρχική σημασία δείχνουν να έχουν η συμμετοχή, η διάθεση και η ετοιμότητα.

*«Θα τα καλούσα με δυνατή φωνή να κάνουν γρήγορα κάτι, π.χ. να πιάσουν κάτι, να τρέξουν γρήγορα σε εμένα για να δω ποιος θα φτάσει πρώτος κλπ.!»*

- **ΕΜΦΑΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΟΔΟ:** Η πρώτη εντύπωση δείχνει να απασχολεί επίσης και πολλούς από τους εμψυχωτές του δείγματος. Υποστηρίζεται, πως η αρχική εικόνα προϊδεάζει και αντικατοπτρίζει τις περισσότερες φορές το ύφος στο οποίο θα κινηθεί το ψυχαγωγικό πρόγραμμα. Πολλοί εμψυχωτές προτιμούν να κάνουν εντυπωσιακές, θορυβώδεις και μεγαλοπρεπείς εισόδους, ενώ κάποιοι άλλοι πιο διακριτικά, προσπαθούν να προσεγγίσουν τα παιδιά με πιο ήπιους και παιδοκεντρικούς τόνους.

*«Ανοίγω την πόρτα. Κανείς δεν μου δίνει σημασία. Ξαφνικά αρχίζω και παραμιλάω δυνατά. Τότε αρκετός κόσμος αρχίζει και με κοιτάει. Έπειτα, αφού έχω ήδη κερδίσει την προσοχή τους, πάω στο σημείο που είχα βάλει το μικρόφωνο και τα πράγματά μου. Μετά από αυτό ξεκινάει ο χορός και τα παιχνίδια!»*

- **ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ:** Το ενδεχόμενο της νίκης επί μιας ομάδας αντιπάλων δεν είναι μια τεχνική που χαρίζει ικανοποίηση μόνο στα παιδιά. Αναμφισβήτητα, ο ανταγωνισμός αποτελεί θεμέλιο λίθο στο ευρύτερο κοινωνικό οικοδόμημα. Στην παιδική όμως ηλικία και συγκεκριμένα στα πλαίσια κάποιου παιχνιδιού,

μπορεί να παρακινήσει και να εμπνεύσει όλα τα μέλη μιας ομάδας. Ωστόσο, ο εμπνευστής εδώ, θα πρέπει να φροντίζει ώστε οι δραστηριότητές του να μην έχουν απόκλιση από το επίπεδο των παιδιών, με αποτέλεσμα να νιώσουν όλοι το αίσθημα της νίκης και της επιβράβευσης από την ομάδα. Έτσι, τα παιδιά μπορούν να αισθανθούν ότι «ανήκουν» κάπου. Οι περιπτώσεις της αποτυχίας, θα πρέπει να αγνοούνται ή να αντιμετωπίζονται με ενθάρρυνση και υποστήριξη από την ομάδα και τον εμπνευστή.

*«Η αρχή είναι το πιο σημαντικό σημείο! Θα τους ενίσχυα τον ανταγωνισμό (έμφυτο χαρακτηριστικό των παιδιών) και με τον τρόπο μου θα τους έλεγα «ελάτε, και θα περάσουμε καλά»!!»*

- **ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ:** Η τεχνική αυτή φαίνεται να βολεύει αρκετά πολλούς εμπνευστές, καθώς με έναν απλό συνήθη διαχωρισμό του τύπου «αγόρια - κορίτσια», ενισχύονται τα αισθήματα του ανταγωνισμού, της πρόκλησης και παράλληλα ενδυναμώνεται το αίσθημα του «ανήκειν». Τα πλεονεκτήματα της ομαδοποίησης, παρουσιάστηκαν αναλυτικά στο κεφάλαιο 3 του δεύτερου μέρους.

*«Θα ρωτούσα στα παιδιά αν είναι έτοιμα για παιχνίδι, και με διαχωρισμό αγόρια – κορίτσια, θα δημιουργούνταν ένταση και ενδιαφέρον για παιχνίδι!»*

- **ΤΕΧΝΙΚΕΣ STREET THEATER:** Όπως είδαμε και από τις παιδικές απαντήσεις παραπάνω, τεχνικές όπως τα ζογκλερικά, τα ακροβατικά, η ζωγραφική προσώπου ή οι μπαλονοκατασκευές, έχουν πολύ μεγάλη απήχηση και παράλληλα, ενθουσιάζουν τα παιδιά.

*«Κάνω πάντα μια περιφορά στο χώρο με ζογκλερικά και καλώ τα παιδιά να με ακολουθήσουν στο χώρο της παράστασης!»*

- **ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΙΛΙΚΡΙΝΕΙΑ:** Αξιοσημείωτη θεωρείται η στάση ορισμένων εμπνευστών, οι οποίοι τόνισαν ότι ο σημαντικότερος παράγοντας στην αλληλεπίδρασή τους με τα παιδιά, είναι η ειλικρίνεια και η από καρδιάς άτυπη δέσμευση, ότι η παρουσία και η συμπεριφορά τους είναι αληθινή και

όχη προσποιητή εξαιτίας άλλω σκοπών (πχ. οικονομικού, υποχρέωσης κλπ.)

«Με το να είμαι αληθινός, και να δείξω στα παιδιά ότι βρίσκομαι εκεί για να περάσουμε σούπερ!»

- **ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ:** Παρότι όχι και τόσο δημοφιλή στην εργαλειοθήκη των εμψυχωτών, η τεχνικές της ταχυδακτυλουργίας αποτελούσαν εξ' απ ανέκαθεν μια αποτελεσματική μυστικιστική μέθοδο στον χώρο της ψυχαγωγίας. Πλέον η χρήση τους γίνεται και από πολλούς κλόουν με κωμικό τρόπο.

«Θα τους προσκαλούσα να κάνουμε μαγικά κόλπα που δεν έχουν ξανα – ματα – δει ποτέ!»

- **ΑΤΑΚΕΣ:** Δοκιμασμένα αστεία για παιδιά και κάποιες εύκολες ατάκες παρουσιάζονται ως τεχνική από ορισμένους άλλους εμψυχωτές. Στην κατηγορία αυτή υπάγονται έξυπνες φράσεις, ανέκδοτα, γλωσσοδέτες και αστεία λεκτικά πειράγματα.

«Με το που ξεκινήσει το πάρτι, λες έξυπνες ατάκες για να έρθουν μαζί σου και να παίξετε!»

- **ΤΡΑΓΟΥΔΙ:** Το γεγονός ότι το τραγούδι είναι μια τεχνική η οποία προϋποθέτει συνήθως και την ύπαρξη άλλων στοιχείων (μικρόφωνο, ηχητική κλπ), το καθιστά πολλές φορές μια ανέφικτη πρακτική. Συχνά, όταν τα παιδιά τραγουδούν, λόγω της παιδικότητάς τους το ηχητικό αποτέλεσμα δεν είναι το αναμενόμενο, με άμεση συνέπεια αρκετά από τα υπόλοιπα παιδιά να δυσφορήσουν. Ωστόσο, ορισμένοι εμψυχωτές υποστήριξαν πως το τραγούδι μπορεί να αντικαταστήσει επάξια την ύπαρξη της μουσικής!

«Θα τα εμψύχωνα, θα κάναμε παιχνίδια με ό,τι υλικά θα υπήρχαν διαθέσιμα και αν δεν υπήρχε μουσική θα τραγουδούσαμε οι ίδιοι!!!»



- **ΘΕΑΤΡΙΚΕΣ - ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ:** Οι τεχνικές αυτές, προϋποθέτουν αυξημένη φαντασία και ιδιαίτερη μεταχείριση του κοινού. Η θεατρικότητα θεωρείται επιβεβλημένη καθώς τα παιδιά στις περισσότερες περιπτώσεις θα πρέπει να πιστέψουν κάτι που δεν βλέπουν ή να φανταστούν διάφορους ρόλους. Τα επίπεδα δημιουργικότητας και δυσκολίας στην παρούσα πρακτική είναι πολύ υψηλά και ίσως είναι αυτός ο λόγος για τον οποίο δεν είναι διαδεδομένη ευρέως.

( *«Με έναν κομήτη που ξεκόλλησε από τον Άρη, διέσχισε τη γη και έχει πέσει πάνω μου, φωνάζοντας βοήθεια!!»* )

- **ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ:** Η χρήση μαριονετών, γαντόκουκλων, δαχτυλόκουκλων κλπ, αναφέρθηκαν από τους εμπυχωτές του δείγματος μας, ως τεχνικές ιδιαίτερα αποτελεσματικές σε μικρές ηλικίες.

( *«Ανάλογα με την ηλικία, στα μικρά θα έβγαζα ένα κουκλάκι, ή θα τους έλεγα: "ελάτε να σας δείξω έναν κροκόδειλο!"»* )

- **ΠΕΙΡΑΓΜΑΤΑ:** Τα πειράγματα αποτελούν μια χαρακτηριστική τεχνική που χρησιμοποιούν οι εμπυχωτές όταν θέλουν να προσεγγίσουν το κοινό τους ή να διακωμοδήσουν κάποιον ή κάτι.

( *«Θα 'ημουν ντομένη κλοουν, θα έμπαινα ήσυχα, θα πείραζα 3-4 παιδιά και όταν με πέρνανε όλοι χαμπάρι και άρχιζαν να μαζεύονται γύρω μου, θα άρχιζα τη φασαρία και τα παιχνίδια!»* )

- **ΚΕΡΔΙΣΜΑ ΗΓΕΣΙΑΣ:** Μια άλλη τεχνική προκειμένου να επιτευχθεί η προσέγγιση των παιδιών και τελικά η εμπύχωση, είναι το να κερδίσει κάποιος την προσοχή του δημοφιλέστερου παιδιού. Με τον τρόπο αυτό, υποστηρίχθηκε πως θα ακολουθήσει και όλη η υπόλοιπη ομάδα.

( *«Κερδίζω τον ηγέτη αν δεν μπορώ να κερδίσω αμέσως την ομάδα. Όταν κερδίσω τον ηγέτη, θα ακολουθήσει και η ομάδα.»* )

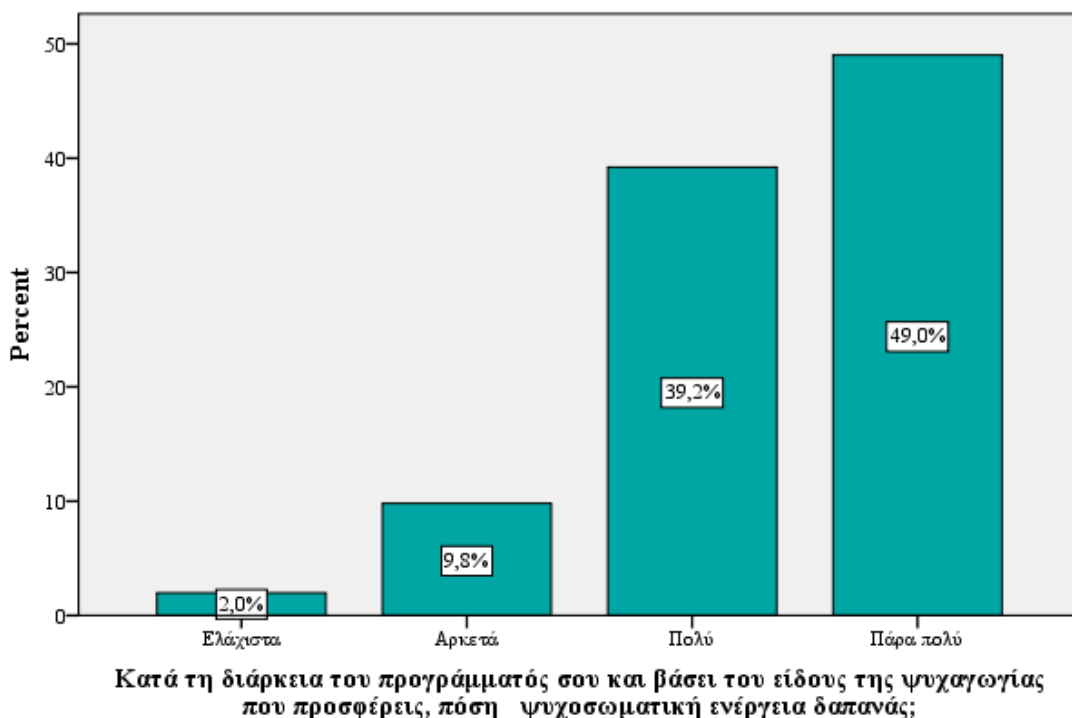
- **ΕΠΙΡΡΟΗ ΠΑΙΔΙΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ:** Στο ίδιο ύφος με την παραπάνω τεχνική, υποστηρήθηκε πως όταν ένα σύνολο παιδιών είναι συγκεντρωμένο μαζί, τα παιδιά που είναι πιο ένθερμα και βρίσκουν ενδιαφέρουσα την εκάστοτε δραστηριότητα, θα επηρεάσουν και τα τριγύρω παιδιά τα οποία αρχικά δεν θα αισθάνονται το ίδιο. Δίπλα στα ξερά, καίγονται και τα χλωρά.

«Με χορό και φασαρία, έτσι ώστε να επηρεάζει το ένα παιδί το άλλο!.»

- ▶ **Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;**

Παρακάτω βλέπουμε, πως αναφορικά με τα αποθέματα ενέργειας που δαπανούν οι ψυχαγωγοί κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματος του, το 49,0% απαντά ότι αυτά είναι πάρα πολύ μεγάλα, το 39,2% ότι είναι πολύ μεγάλα, το 9,8% ότι είναι αρκετά μεγάλα, και το 2,0% ότι είναι ελάχιστα.

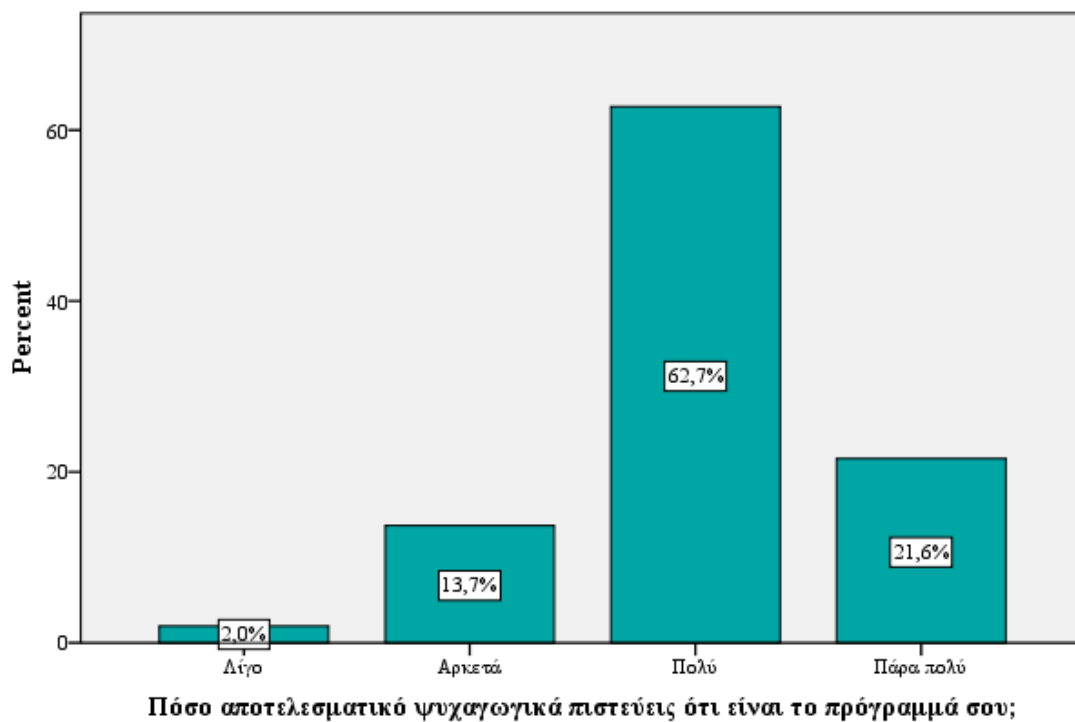
Σχήμα 43. Επίπεδο ψυχοσωματικής ενέργειας που δαπανάται από τους ψυχαγωγούς



- **Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου; (δηλαδή πόσα άτομα από το σύνολο εμπυχώνονται πραγματικά)**

Όπως παρατηρούμε από τις δηλώσεις του δείγματος, το 62,7% θεωρεί ότι το πρόγραμμα που παρουσιάζει είναι πολύ αποτελεσματικό, το 21,6% ότι είναι πάρα πολύ αποτελεσματικό, το 13,7% ότι είναι αρκετά αποτελεσματικό και το 2,0% ότι είναι λίγο αποτελεσματικό.

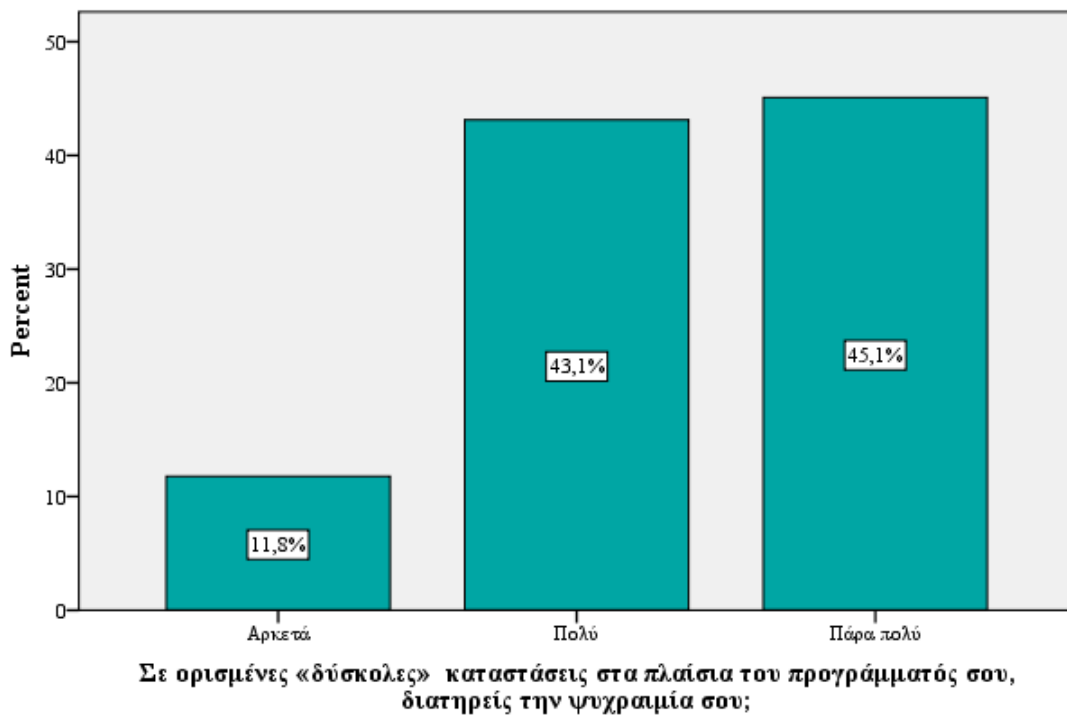
**Σχήμα 44. Αποτελεσματικότητα του προγράμματος των εμπυχωτών σύμφωνα με τους ίδιους**



► Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;

Στο κρίσιμο αυτό ερώτημα θέλαμε να εξετάσουμε τα επίπεδα αυτοσυγκράτησης των εμπυχωτών κατά τη διάρκεια της αντιμετώπισης δύσκολων ή απροσδόκητων καταστάσεων. Αναλυτικά παρατηρούμε, ότι το 45,1% των εμπυχωτών απαντά στο ερώτημά μας «Πάρα πολύ», το 43,1% «Πολύ» και το 11,8% «Αρκετά». Αξίζει να σημειωθεί, πως οι απαντήσεις «Ελάχιστα» ή «καθόλου», δεν επιλέχθηκαν από κανένα ερωτόμενο του δείγματος

Σχήμα 45. Ενδεχόμενο διατήρησης της ψυχραιμίας των εμπυχωτών σε δύσκολες καταστάσεις



- ▶ **Μοιράσου αν θες μαζί μας όσες δικές σου μοναδικές τεχνικές εμπύχωσης χρησιμοποιείς και δεν είδες να αναφέρονται παραπάνω.**

Κλείνοντας τον κύκλο των συλλεχθέντων πληροφοριών, δεν θα μπορούσε να παραληφθεί το συγκεκριμένο ερώτημα στους εμπυχωτές του δείγματος. Σκοπός εδώ ήταν να αναφερθούν επιπρόσθετες τεχνικές ή μέθοδοι, οι οποίες είτε δεν σημειώθηκαν παραπάνω, είτε δεν αναφέρθηκαν γενικότερα. Παρακάτω μπορούμε να δούμε τις σημαντικότερες από αυτές.

- **Τεχνικές *warm-ups / top energizers*:** Αποτελούν δραστηριότητες οι οποίες χρησιμοποιούνται από τους εμπυχωτές προκειμένου να εμπυχώσουν τους συμμετέχοντες ενός προγράμματος σχετικά με κάποιο θέμα και να ενθαρρύνουν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μελών της ομάδας. Οι δραστηριότητες αυτές, συνήθως λαμβάνουν χώρα κατά την αρχή κάποιας συνάντησης, ή έπειτα από κάποιο διάλειμμα με σκοπό την επανασύσταση της ομάδας και την επιστροφή στο ίδιο επίπεδο αλληλεπίδρασης με πριν (<http://www.reproline.jhu.edu>).
- **Τεχνικές *Team building*:** Οι τεχνικές αυτές προωθούν την συνεργασία και την ομαδικότητα στα πλαίσια ενός χώρου όπου βρίσκονται άτομα με κάποιον κοινό στόχο. Η δημιουργία μιας επιτυχημένης ομάδας, προϋποθέτει σεβασμό προς τους υπόλοιπους και παράλληλα την χρησιμοποίηση των δυνατότερων σημείων κάθε μέλους, προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος. Κύρια φιλοσοφία, είναι ότι το κάθε μέλος της ομάδας παίζει και έναν μοναδικά σημαντικό ρόλο (<http://wilderdom.com>).
- **Τεχνικές *Ice – breakers*:** Οι μέθοδοι αυτές, συνήθως υλοποιούνται σε συνδυασμό με τις παραπάνω. Πρόκειται για δραστηριότητες, οι οποίες θα κάνουν τα μέλη μιας ομάδας να έρθουν πιο κοντά, να αισθανθούν, να γελάσουν, να χαλαρώσουν, να μοιραστούν, να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους και φυσικά να σπάσουν τον πάγο ανάμεσά τους (<http://www.ultimatecampresource.com>).

- **Τεχνικές *forum theater*:** Οι τεχνικές αυτές, παρέχουν μια καινοτόμο προσέγγιση των κοινωνικών δομών και έχει χαρακτηριστεί ως «το θέατρο των καταπιεσμένων» (Augusto Boal όπως αναφ. στο Babbage, 2004). Αυτή η πρακτική, χρησιμοποιείται κυρίως από εκπαιδευτικούς, αλλά και επό εμψυχωτές που απευθύνονται σε προσωπικό επιχειρήσεων, με σκοπό την ανάλυση διαφόρων προβλημάτων ή την προετοιμασία για κάποια μελλοντική δράση. Ο ρόλος των συμμετεχόντων, είναι να θέσουν κάποια από τα προβλήματα της καθημερινότητάς τους και πάνω σ' αυτά να αναπτύξουν σύντομα κάποια μικρά σενάρια. Ακολουθεί η ενσάρκωση των ρόλων που συμφωνήθηκαν, ενώ ο επίλογος έρχεται με την δημόσια συζήτηση – διερεύνηση των λύσεων και των προτάσεων που αναφέρθηκαν (<http://brechtforum.org>).
- **Τεχνικές Χαλάρωσης – μασάζ:** Οι τεχνικές χαλάρωσης όπως η βαθιά αναπνοή, ο οραματισμός, η προοδευτική χαλάρωση των μυών, η συγκέντρωση και η γιόγκα χρησιμοποιούνται από ορισμένους εμψυχωτές, προκειμένου να βοηθήσουν την ομάδα να ενεργοποιήσει αυτήν την αντίδραση χαλάρωσης, ανακουφίζοντάς την. Όσοι ασκούνται τακτικά σε αυτές τις δραστηριότητες οδηγούνται σε μια μείωση των καθημερινών επιπέδων στρες και απολαμβάνουν συναισθήματα χαράς και ηρεμίας.
- **Τεχνικές ανάθεσης εργασιών:** Τα χαρακτηριστικότερα σημεία αυτής της μεθόδου, είναι ο ενεργός ρόλος των μελών, η εκπόνηση ενός έργου και η ομαδοποίηση. Η ομάδα εδώ, δεν καταδικάζεται στην παθητικότητα ενός show που θα πρέπει να παρακολουθήσει καθιστή, αλλά αναλαμβάνει να ολοκληρώσει κάποια εργασία. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα, μπορεί να έχει χαρακτήρα παιχνιδιού, διαγωνισμού ή να συνοδεύεται από κάποια μορφή επιβράβευσης.
- **Τεχνικές Θεάτρου - δημιουργίας παραστάσεων:** Οι συγκεκριμένες μέθοδοι περιλαμβάνουν όλο το φάσμα των δραστηριοτήτων οι οποίες σχετίζονται με τη θεατρικότητα. Κυριότερη μορφή έκφρασης αυτής της μεθόδου, είναι το θεατρικό παιχνίδι. Σε ορισμένες άλλες περιπτώσεις πολλοί εμψυχωτές μαζί με

την εκάστοτε ομάδα οργανώνουν και παίζουν επιτόπου διάφορες παραστάσεις θεάτρου, κουκλοθεάτρου κλπ.

- **Τεχνικές μουσικής παραγωγής – συνοδείας:** Η χρήση μουσικών οργάνων, αποτελεί το βασικότερο χαρακτηριστικό αυτών των μεθόδων. Εδώ, οι εμπυχωτές χρησιμοποιούν ένα ή περισσότερα μουσικά όργανα, με σκοπό να παρακινήσουν την ομάδα τους, να τραγουδήσουν μαζί, να παίξουν ή να δραστηριοποιηθούν με πικοίλους τρόπους. Επίσης, υπάρχουν και εμπυχωτές, οι οποίοι εμπλέκουν και την ίδια την ομάδα στην παραγωγή των ακουσμάτων, μυώντας τα μέλη της στον κόσμο της μουσικής.
- **Τεχνολογικά προηγμένες τεχνικές:** Οι τεχνικές αυτές αποτελούν δραστηριότητες οι οποίες προωθούν την αλληλεπίδραση της ομάδας με τεχνολογικά επιτεύγματα. Ακόμη και με τη χρήση ενός προτζέκτορα, ο εμπυχωτής δύναται να παίξει με την ομάδα του τηλεπαιχνίδια, να αλλάζει περιβάλλοντα, καθώς και να αξιοποιήσει όλο το εύρος των δυνατοτήτων που του παρέχει η σημερινή τεχνολογία (<http://training-games.com>).
- **Προσωπικές τεχνικές:** Σε πολλές περιπτώσεις, οι ψυχαγωγοί του δείγματος ανέφεραν προσωπικά χαρακτηριστικά ή ικανότητες, τα οποία μας παρέθεσαν ως «εργαλεία» της δραστηριοποίησής τους. Η προσωπική τρέλα του καθενός, ένα ειλικρινές χαμόγελο ή η δυναμικότητα και η διάθεση για ασταμάτητο χορό, σίγουρα αποτελούν πανίσχυρα χαρτιά στο μανίκι κάθε εμπυχωτή.

## Συσχετίσεις – έλεγχοι υποθέσεων

Στο σημείο αυτό της έρευνας, θα προχωρήσουμε στη διεξαγωγή συσχετίσεων που θα μας επιτρέψουν να σκιαγραφήσουμε την ύπαρξη τυχόν στατιστικά σημαντικών διαφορών στις ληφθείσες απαντήσεις των ερωτηματολογίων μας με βάση διαφορετικά χαρακτηριστικά του δείγματος μας. Με γνώμονα το γεγονός ότι όλες οι χρησιμοποιημένες μεταβλητές των ερωτηματολογίων είναι ονομαστικές, ο κατάλληλος έλεγχος για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού είναι ο έλεγχος  $\chi^2$  του Pearson. Στους αντίστοιχους πίνακες παρουσιάζεται το p-value που αντιστοιχεί σε κάθε εξεταζόμενη ερώτηση, ενώ οι αναλυτικοί πίνακες συσχετίσεων παρουσιάζονται στο Παράρτημα Ι.

Προχωρώντας στην παρουσίαση των αποτελεσμάτων μας, αρχικά ελέγχουμε την επίδραση του παράγοντα ηλικία στα παιδιά στις απαντήσεις που δόθηκαν από αυτά. Η ηλικία απεικονίζεται μέσω της μεταβλητής που απεικονίζει την τάξη του Δημοτικού στην οποία βρίσκονται τα παιδιά.

Η μηδενική και η εναλλακτική υπόθεση του ελέγχου είναι :

$H_0$  : Δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με την ηλικία

$H_1$  : Υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με την ηλικία

Όταν το p-value είναι μικρότερο από το 0,05, απορρίπτεται η  $H_0$

Πίνακας 18. Συσχέτιση ερωτηματολογίου παιδιών και ηλικίας

Ερώτηση	p-value
Σου έχει τύχει να παίζεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, ή κλόουν, ή μάγο;	0,053
Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε;	0,433
Σου άρεσαν αυτά που κάνατε;	0,804
Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες;	0,000
Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο;	0,007
Θέλεις να αλλάζει την φωνή του;	0,023
Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει;	0,007
Θέλεις να τραγουδάει;	0,039



Θέλεις να κάνει αστείους θορύβους;	0,020
Θα ήθελες να χορεύει;	0,013
Θα ήθελες να κάνει γκάφες;	0,163
Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες;	0,522
Είσαι ένας τύπος που προτιμάς:	0,008
Όταν βρίσκεσαι με έναν ψυχαγωγό:	0,023
Παιχνίδι	0,072
Χορός	0,973
Μαγικά	0,088
Αστεία	0,035
Να κερδίζω δώρα	0,002
Να κάνουμε διαγωνισμούς	0,011
Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα;	0,041

Όπως παρατηρούμε, αρχικά παρουσιάζονται στατιστικά σημαντικές διαφορές αναφορικά με την επιθυμία των παιδιών για τη χρήση ψευδώνυμου ή αληθινού ονόματος από τον εμψυχωτή. Γενικά, τα μεγαλύτερα σε ηλικία παιδιά είναι πιο προσφιλή στη χρήση ψευδώνυμου από τον εμψυχωτή, ενώ τα μικρότερα (1<sup>η</sup> και 2<sup>α</sup> τάξη) προτιμούν ο ψυχαγωγός α χρησιμοποιεί το αληθινό του όνομα.

Ανάλογα είναι τα αποτελέσματα σχετικά με τη χρήση, την ένταση και τον τόνο της φωνής. Επιπλέον, όσο τα παιδιά μεγαλώνουν συμπεριλαμβάνουν σε μεγαλύτερο ποσοστό το μακιγιάζ σαν απαραίτητο από τον ψυχαγωγό. Επίσης, τα μεγαλύτερα παιδιά επιθυμούν ο ψυχαγωγός να αλλάζει τη φωνή του και παράλληλα παρατηρείται διαφοροποίηση στην ένταση της φωνής στις διάφορες ηλικιακές κατηγορίες.

Αντίστροφες είναι οι διαφοροποιήσεις στις απαντήσεις που εξήφθησαν σχετικά με το τραγούδι, τον χορό και την παραγωγή αστείων θορύβων.

Παράλληλα στατιστικά σημαντικές διαφορές παρατηρούνται στις ερωτήσεις που αφορούν την ανάδραση των παιδιών με το ψυχαγωγό. Συγκεκριμένα παρατηρείται ότι τα μεγαλύτερα παιδιά θέλουν να συμμετέχουν τόσο στη λήψη αποφάσεων για το παιχνίδι που θα ακολουθηθεί όσο και στην καθεαυτό διαδικασία του παιχνιδιού.

Τέλος τα μεγαλύτερα παιδιά είναι προσφιλή στο να κερδίζουν δώρα, ενώ τα μικρότερα στη διενέργεια διαγωνισμών.

Στη συνέχεια σκιαγραφούμε την ύπαρξη στατιστικά σημαντικών διαφορών όσον αναφορικά με την ιδιότητα των ψυχαγωγών.

Η μηδενική και η εναλλακτική υπόθεση του ελέγχου είναι :

$H_0$  : Δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με την ιδιότητα των ψυχαγωγών

$H_1$  : Υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με την ιδιότητα των ψυχαγωγών

Όταν το p-value είναι μικρότερο από το 0,05, απορρίπτεται η  $H_0$

Τα αποτελέσματα του ελέγχου  $\chi^2$  παρουσιάζονται παρακάτω:

**Πίνακας 19. Συσχέτιση ερωτηματολογίου ψυχαγωγών και ιδιότητας**

<b>Ερώτηση</b>	<b>p-value</b>
Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιο ψευδώνυμο;	0,000
Παίζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου;	0,652
Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;	0,021
Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;	0,836
Χρησιμοποιείς μακιγιάζ;	0,148
Παραποιείς τη φωνή σου;	0,436
Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά;	0,217
Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου;	0,770
Τραγουδάς;	0,001
Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή πολύ γρήγορη ομιλία;	0,230
Κάνεις αστείους ήχους;	0,594
Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου;	0,876
Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου;	0,915
Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις;	0,884
Χρησιμοποιείς γκριμάτσες;	0,627
Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου;	0,903
Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;	0,755

Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα;	0,859
Παραλλάσσεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου;	0,861
Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύχωσης;	0,786
Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα;	0,837
Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;	0,682
Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου;	0,468
Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;	0,181

Στατιστικά σημαντικές διαφορές παρατηρούνται μόνο σε δυο περιπτώσεις. Αρχικά σκιαγραφούμε ότι οι «Εκπαιδευτικοί» χρησιμοποιούν σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό το πραγματικό τους όνομα, ακλουθούν οι «Εμπυχωτές», οι «Ταχυδακτυλουργοί», οι «Performers» και τελευταίοι έρχονται οι «Clown». Οι διαφορές ανάμεσα στις κατηγορίες αυτές είναι στατιστικά σημαντικές καθώς το p-value είναι σημαντικά μικρότερο του 0,05.

Ανάλογες στατιστικά σημαντικές διαφορές παρατηρούνται και στην ερώτηση «Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;», με τους Performers και τους Εμπυχωτές να απαντούν αρνητικά στο μεγαλύτερο ποσοστό τους, και τους υπολοίπους ψυχαγωγούς καταφατικά.

Όσον αφορά τη διερεύνηση της ύπαρξης στατιστικά σημαντικών διαφορών σε σχέση με το κοινό που απευθύνονται οι ψυχαγωγοί, δεν παρατηρείται κάποια στατιστικά σημαντική διαφοροποίηση στις απαντήσεις που λαμβάνουμε.

Η μηδενική και η εναλλακτική υπόθεση του ελέγχου είναι :

$H_0$  : Δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι ψυχαγωγοί

$H_1$  : Υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάλογα με το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι ψυχαγωγοί

Όταν το p-value είναι μικρότερο από το 0,05, απορρίπτεται η  $H_0$

**Πίνακας 20. Συσχέτιση ερωτηματολογίου εμπυχωτών και target group**

<b>Ερώτηση</b>	<b>p-value</b>
Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιο ψευδώνυμο;	0,252
Παίζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου;	0,145
Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;	0,084
Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;	0,694
Χρησιμοποιείς μακιγιάζ;	0,809
Παραποιείς τη φωνή σου;	0,681
Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά;	0,510
Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου;	0,873
Τραγουδάς;	0,840
Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή πολύ γρήγορη ομιλία;	0,109
Κάνεις αστείους ήχους;	0,388
Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου;	0,765
Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου;	0,692
Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις;	0,349
Χρησιμοποιείς γκριμάτσες;	0,655
Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου;	0,947
Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;	0,714
Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα;	0,667
Παραλλάσσεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου;	0,832
Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύχωσης;	0,900
Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα;	0,895
Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;	0,140
Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου;	0,233
Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;	0,440

Παραπάνω, παρατηρούμε ότι το p-value είναι μεγαλύτερο του επίπεδου σημαντικότητας σε όλες τις περιπτώσεις. Συνεπώς η μηδενική υπόθεση γίνεται δέκτη.

Κλείνοντας τη μελέτη μας, προσχωρούμε σε συσχέτιση συγκεκριμένων μεταβλητών σε σχέση με τις δυο κατηγορίες ερωτώμενων (παιδιά-ενήλικες).

Η μηδενική και η εναλλακτική υπόθεση του ελέγχου είναι :

$H_0$  : Δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάμεσα σε παιδιά και ψυχαγωγούς

$H_1$  : Υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάμεσα σε παιδιά και ψυχαγωγούς

Όταν το p-value είναι μικρότερο από το 0,05, απορρίπτεται η  $H_0$

**Πίνακας 21. Στατιστική συσχέτιση απαντήσεων παιδιών-ενηλίκων**

Ερώτηση	p-value
Όνομα εμπυχωτή	0,000
Χρήση μακιγιάζ	0,020
Παραποίηση φωνής	0,000
Γκριμάτσες	0,236
Γκάφες/Αστείες κινήσεις	0,129
Κίνηση	0,233

Εξετάζοντας τον πίνακα 21, βλέπουμε ότι το p-value είναι χαμηλότερο του 0,05 στις περισσότερες περιπτώσεις. Συσχετίζοντας τα παραπάνω με τις ποιοτικές αναφορές, παρατηρούμε αφενός την ταύτιση μεταξύ ορισμένων αποτελεσμάτων και αφετέρου την ύπαρξη αξιοσημείωτων διαφοροποιήσεων, ανάμεσα στις επιθυμίες των παιδιών και στη δράση των διασκεδαστών. Όπως θα δούμε αναλυτικότερα και παρακάτω, σε γενικές γραμμές, οι απαντήσεις των ερωτηθέντων και από τα δύο δείγματα, φαίνονται κατά κύριο λόγο να διαφοροποιούνται ελάχιστα τόσο σε ποσοστά, όσο και βάσει του περιεχομένου τους.

## ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΕΠΙ ΤΩΝ ΣΥΣΧΕΤΙΣΕΩΝ

### **x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «όνομα»**

Εξετάζοντας τον παράγοντα όνομα, παρατηρούμε αρχικά ότι το p-value είναι μικρότερο από το 0,05 πράγμα που σημαίνει πως απορρίπτεται η  $H_0$ . Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά σχεδόν διαμοίρασαν ακριβώς τις απόψεις τους σχετικά με το εάν το επιθυμητό όνομα θα πρέπει να είναι ψευδώνυμο ή όχι, με ποσοστά 51% και 49% αντίστοιχα. Από την άλλη πλευρά οι εμψυχωτές, τάχθηκαν περισσότερο υπέρ της χρήσης ψευδωνύμου (44%) έναντι κανονικού ονόματος (36%).

### **x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «μακιγιάζ»**

Παρακάτω βλέπουμε, πως τα παιδιά δήλωσαν ότι επιθυμούν τη χρήση του μακιγιάζ από τους εμψυχωτές κατά ένα ελαφρά χαμηλότερο ποσοστό (14%) σε σχέση με τους ίδιους. Αυτό σημαίνει πως και εδώ απορρίπτεται η  $H_0$ , άρα υπάρχουν κάποιες μικρές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάμεσα σε παιδιά και ψυχαγωγούς.

### **x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «χρώματα»**

Λαμβάνοντας υπόψη τις αναφορές και από τα δύο δείγματα, παρατηρείται μια συμφωνία σε σχέση με την αναγωγή του κόκκινου χρώματος στο ζενίθ της κατάταξης. Οι σημαντικότερες διαφοροποιήσεις θέλουν το ροζ χρώμα πιο δημοφιλές για τους ψυχαγωγούς σε σχέση με τα παιδιά, ενώ για την κίτρινη απόχρωση, ισχύει το αντίστροφο.

### **x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «παραποίηση φωνής»**

Η  $H_0$  φαίνεται να απορρίπτεται και εδώ, καθώς καταγράφεται μια διαφορά της τάξης του 18.6% ανάμεσα στις αναφορές παιδιών και ψυχαγωγών. Συγκεκριμένα, τα παιδιά δείχνουν περισσότερο ένθερμα στο

ενδεχόμενο παραποίησης της φωνής από τους εμπυχωτές με ποσοστό 79,4%,σε σχέση με τους ίδιους 60,8%.

**x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «τραγούδι»**

Όσον αφορά το τραγούδι, δεν μπορεί να γίνει ποσοστική αντιστοίχιση δεδομένου ότι η διατύπωση των ερωτήσεων διαφοροποιείται. Παραθέτοντας απλά τα δεδομένα, βλέπουμε πως ένθερμο στην χρήση του τραγουδιού εμφανίστηκε το 51% του δείγματος, ενώ το 45% απάντησε αρνητικά. Αντίθετα, τα παιδιά δήλωσαν πως τους αρέσει το ενδεχόμενο ο ψυχαγωγός να τραγουδά κυρίως αστεία (41,1%), τρελά (23,5%), ωραία (11,3%) και κανονικά (8,9%). Αναλύοντας ωστόσο ποιοτικά τα δεδομένα, παρατηρούμε πως οι απαντήσεις των δύο δειγμάτων συγκλίνουν αρκετά, καθώς οι περισσότεροι ψυχαγωγοί χρησιμοποιούν το τραγούδι με κωμικούς τρόπους.

**x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «αστείοι ήχοι»**

Προχωρώντας παρακάτω, βλέπουμε πως το 51% των εμπυχωτών απαντά θετικά σχετικά με την παραγωγή αστείων ήχων. Αντίθετο στην συγκεκριμένη πρακτική δηλώνει το 44.9%. Από την άλλη μεριά, τα παιδιά μας δήλωσαν πως οι ψυχαγωγοί θα πρέπει να κάνουν αστείους ήχους «Πολύ» (36,2%), «Αρκετά» (29,4%), «Έτσι κι έτσι» (15,7%), «Λίγο» (8,1%). Αρνητικά στην εν λόγω ερώτηση απαντά το (10,6%).

**x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «προτοβουλία»**

Δεδομένου ότι η συλλογή των δεδομένων έγινε με διαφορετικού τύπου ερωτήσεις στα δύο δείγματα, τα αποτελέσματα που είδαμε και παραπάνω δεν μπορούμε να τα εξετάσουμε ποσοστιαία συγκριτικά, απλά τα παραθέτουμε βάσει προτιμήσεων στο εκάστοτε ερώτημα που τέθηκε. Αναλυτικότερα, το 87% των εμπυχωτών του δείγματος δήλωσε ότι παραχωρεί πρωτοβουλίες στα μέλη της ομάδας, ενώ το ποσοστό των παιδιών που υπερψήφισαν την συγκεκριμένη πρακτική, αγγίζει μόλις το 46,4%. Αντίθετα, σχεδόν το ίδιο

ποσοστό (44,5%) φάνηκε πως αρέσκεται στο να κρατά σταθερά το τιμόνι της πορείας ο ψυχαγωγός.

**x Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «αντικείμενα»**

Διαφοροποιήσεις υπήρξαν επίσης και στις απόψεις μεταξύ των δυο δειγμάτων αναφορικά με τον παράγοντα «αντικείμενα», όπως θα δούμε και στον παρακάτω πίνακα.

**Πίνακας 22. Ποσοστιαίες διαφορές μεταξύ των δύο δειγμάτων αναφορικά με τον παράγοντα «αντικείμενα»**

<b>Κατηγορίες</b>	<b>Ποσοστά αναφορών επί του δείγματος των παιδιών</b>	<b>Ποσοστά αναφορών επί του δείγματος των εμψυχωτών</b>
ΑΣΤΕΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ / CLASSIC CLOWNING	19,8 %	8 %
ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	18,2 %	28 %
ΜΑΓΙΚΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ	17,3 %	4 %
ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ	16,9 %	12 %
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΗΧΟ	14,2 %	12 %
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΘΕΑΤΡΟΥ ΔΡΟΜΟΥ (STREET THEATER)	13,7 %	6 %
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΜΠΟΥΓΕΛΩΜΑΤΟΣ - ΛΕΡΩΜΑΤΟΣ	13,1 %	0 %
ΔΙΑΦΟΡΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	12,9 %	0 %
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	8,7 %	8 %
ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	8 %	0 %
ΕΠΙΚΥΝΔΥΝΑ / ΒΙΑΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	5,1 %	0 %
ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ ΕΙΔΗ	3,6 %	3 %
ΕΙΔΗ ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑΣ / ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ	3,2 %	6 %
ΦΑΓΩΣΙΜΑ ΕΙΔΗ	2 %	6 %
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ	0,9 %	6 %
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ	0 %	1 %



Οι σημαντικότερες ποσοστιαίες διαφορές παρατηρήθηκαν στις κατηγορίες των ταχυδακτυλουργικών, των αντικειμένων θεάτρου δρόμου, των αντικειμένων μπουγελώματος – λερώματος και των αστείων αντικειμένων. Σχετικές συγκλήσεις σημειώθηκαν αναφορικά με τα μπαλόνια, τα αντικείμενα που παράγουν ήχο, τα παιχνίδια και τα κοριτσίστικα είδη. Στις πρώτες θέσεις των προτιμήσεων όλων κατετάχθησαν τα υλικά παιχνιδιών. Τα αντικείμενα μπουγελώματος, τα επικύνδυνα, τα αποθηκευτικά και τα διαφόρων ειδών αντικείμενα, αποτελούν κατηγορίες οι οποίες αναφέρθηκαν μόνο από τα παιδιά. Ένα μικρό ποσοστό από το δείγμα των εμψυχωτών ανέφερε τα αντικείμενα τεχνολογίας.

## ΣΥΓΚΛΙΣΕΙΣ ΕΠΙ ΤΩΝ ΣΥΣΧΕΤΙΣΕΩΝ

### ✓ Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «ένδυση»

Αναλύοντας ποιοτικά τις απαντήσεις και των δύο δειγμάτων, παρατηρούμε ότι αναπτύχθηκαν υπό το ίδιο πρίσμα. Αστεία και φανταχτερά ρούχα με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά φαίνονται να υπερισχύουν στις προτιμήσεις παιδιών και εμψυχωτών.

### ✓ Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «χορός»

Όσον αφορά τον παράγοντα του χορού, παρατηρείται ότι η πλειοψηφία των εμψυχωτών τοποθετείται θετικά (92,2%). Το ίδιο ισχύει και με την πλειοψηφία των παιδιών αθροιστικά, με ποσοστό (83,9%). Ποιοτικά δεν εμφανίστηκαν ουσιαστικές διαφοροποιήσεις.

### ✓ Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «γκάφες»

Ούτε κι εδώ δεν παρατηρήθηκαν σημαντικές διαφορές μεταξύ των απόψεων των δύο δειγμάτων, καθώς θετικά στο ερώτημα φαίνεται να απαντά το 76% των παιδιών και το 64,7% των ψυχαγωγών αντίστοιχα.

✓ **Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «γκριμάτσες»**

Παρόμοια είναι και τα αποτελέσματα σχετικά με το ενδεχόμενο ο ψυχαγωγός να κάνει γκριμάτσες. Δεδομένου ότι η τιμή του p value ισούται με 0,236, αυτόματα συμπαιρένουμε πως ούτε κι εδώ παρατηρούνται σημαντικές στατιστικές διαφορές.

✓ **Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «αλληλεπίδραση»**

Αναλύοντας ποιοτικά τα δεδομένα στην συγκεκριμένη παράμετρο, φαίνεται πως η πλειοψηφία παιδιών και εμψυχωτών συμφωνούν στον τομέα της ύπαρξης ενεργού ρόλου και των δύο πλευρών κατά τη διάρκεια ενός ψυχαγωγικού προγράμματος. Συγκεκριμένα το 92% των εμψυχωτών δηλώνει πως δίνει στα παιδιά το δικαίωμα της ενεργούς αλληλεπίδρασης και το 58,3% του παιδικού δείγματος, θεωρεί ιδανική την παραπάνω πρακτική. Θυμίζουμε πως το 19,3% θεωρούν πως προτιμούν να κάθονται και να βλέπουν έναν ψυχαγωγό να κάνει τα δικά του, ενώ το 22,4% προτιμούν να κάνουν ότι θέλουν με τους φίλους τους, παραχωρώντας στον ψυχαγωγό έναν βοηθητικό ρόλο.

✓ **Σύγκριση απόψεων σχετικά με τον παράγοντα «κίνηση»**

Με την πλειοψηφία παιδιών και εμψυχωτών να συμφωνούν (75,5% και 92,2% αντίστοιχα σε συνάρτηση με τις αρνητικές απαντήσεις), η  $H_0$  για τον παράγοντα κίνηση δεν απορρίπτεται, συνεπώς δεν υπάρχουν στατιστικά σημαντικές διαφορές στις ληφθείσες απαντήσεις ανάμεσα σε παιδιά και ψυχαγωγούς.

## V. ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Η διερεύνηση των τεχνικών της εμπύχωσης αποτελεί μια πολύ ιδιαίτερη διαδικασία, τόσο από πρακτικής, όσο και από ερευνητικής άποψης. Αφενός, είναι σχεδόν δυσπρόσιτο να εντυφίσει κανείς στις πρακτικές των κωμικών εμπυχωτών, δεδομένου ότι ο αριθμός που τους αντιπροσωπεύει πληθυσμιακά, είναι ελάχιστος. Αφετέρου, φαντάζει ακατόρθωτη η συγκέντρωση πληροφοριών από αυτούς, ιδιαίτερα αν αναλογιστούμε ότι πολλές από τις τεχνικές τους, είτε απαιτούν ένα μεγάλο γνωσιακό υπόβαθρο προκειμένου να εφαρμοστούν, είτε αποτελούν επτασφράγιστα μυστικά. Παράλληλα εάν επιχειρήσει κάποιος να εξερευνήσει τη βιβλιογραφία, θα παρατηρήσει πως οι βιβλιογραφικές προσεγγίσεις στον κλάδο της κωμικής εμπύχωσης είναι απειροελάχιστες. Με εφελτήριο τους παραπάνω λόγους και δεδομένου ότι η εμπύχωση είναι αναπόσπαστη με την εκπαίδευση (Courau, 2000), η παρούσα μελέτη επιχειρεί να ανοίξει "το κουτί της πανδώρας" όχι μόνο στα πλαίσια των ομάδων εμπύχωσης, αλλά και στον ευρύτερο χώρο των εκπαιδευτικών και σχολικών πρακτικών.

Η προσέγγιση της διερεύνησης αναπτύχθηκε γύρω από τέσσερις άξονες και συγκεκριμένα τον εμφανισιακό, τον λεκτικό, τον άξονα της δράσης και αυτόν της αλληλεπίδρασης. Η ανάπτυξη της μελέτης υπό το πρίσμα των τεσσάρων παραπάνω αξόνων οριοθετεί το πεδίο της έρευνας, καθώς λαμβάνει λιγότερο υπόψη τις συναισθηματικές – ανθρωπογενείς συνιστώσες της εμπυχωτικής διαδικασίας. Δεδομένου λοιπόν πως ο συναισθηματικός αυτός άξονας της εμπύχωσης μελετήθηκε στο παρελθόν από άλλους ερευνητές όπως ο Rogers (1980), ο Lewin (1953), ο Lobrot (1983) Μπακιρτζής (1991) κ.α., κρίθηκε σκόπιμο να μάθουμε από τους κωμικούς εμπυχωτές και τα παιδιά πως θα μπορούσε να σκιαγραφηθεί το προφίλ ενός συνήθη, και ενός τέλει ψυχαγωγού, βάσει των τεχνικών που χρησιμοποιεί.

Αξιολογώντας κριτικά τα αποτελέσματα αρχικά, θα πρέπει να τονιστεί ότι τα δεδομένα τα οποία συγκεντρώθηκαν και εξετάστηκαν, βοήθησαν όχι μόνο στο να απαντηθούν τα θεμελιώδη ερωτήματα που τέθηκαν εξ' αρχής, αλλά και στην συγκέντρωση σημαντικότερων επιπρόσθετων πληροφοριών. Συγκεκριμένα, η πρώτη στοχοθεσία περιλάμβανε την διερεύνηση των παιδικών επιθυμιών και απόψεων αναφορικά με τους τέσσερις προαναφερθέντες άξονες. Εμβαθύνοντας στην ουσία των αποτελεσμάτων, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι όπως ήταν αναμενόμενο, η

αστειότητα και η θεατρικότητα των εμψυχωτών, είναι στοιχεία τα οποία είναι επιθυμητά από τα παιδιά σε πολύ μεγάλο βαθμό, όπως κατέληξαν επίσης και οι Κουρετζής (2001), Lee Hurren B. (2006), Ulloth (2002), Yip & Martin (2006), Αναλυτικότερα, το μεγαλύτερο μέρος του παιδικού δείγματος υπέδειξε ότι ένας τέλειος ψυχαγωγός θα πρέπει να φορά ρούχα που να υποδηλώνουν την ασυμφωνία, να βάφεται, να φορά έντονα χρώματα, να κουβαλάει μαζί του αστεία και ενδιαφέροντα πράγματα, να αλλάζει τη φωνή του, να λέει αστεία, να τραγουδά με δυσαρμονικό τρόπο, να παράγει αστείους ήχους, να χορεύει, και να κάνει γκάφες αστεία και γκριμάτσες.

Ωστόσο, ιδιαίτερο ενδιαφέρον προξένησαν οι μοιρασμένες απαντήσεις των παιδιών σε σχέση με το όνομα του εμψυχωτή. Απ' ότι φαίνεται, τα μισά παιδιά θα ήθελαν τον εμψυχωτή ως μια εξωπραγματική φιγούρα με έναλλακτικό όνομα, ενώ το υπόλοιπο 51%, δήλωσε ότι προτιμά μια καθημερινή ονομασία, γεγονός το οποίο ουσιαστικά ενδυναμώνει σε δημοτικότητα το στυλ του μοντέρνου κωμικού εμψυχωτή που είδαμε στο κεφάλαιο 6. Επίσης, ως πλέον «δημοκρατικές», θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν οι απαντήσεις των παιδιών στους τομείς της αλληλεπίδρασης και της πρωτοβουλίας, εκφράζοντας πως οι δραστηριότητες και αποφάσεις θα πρέπει να αναπτύσσονται ομαδικά. Σε συνάρτηση όμως με αυτό, παρατηρήθηκε επιπρόσθετα πως ένα 44.5 % φάνηκε πλήρως δεκτικό στις προτάσεις του εμψυχωτή θεωρώντας τον ως αυθεντία. Η θέση αυτή, ίσως θα έπρεπε να μας απασχολήσει ιδιαίτερα, καθώς η έλλειψη και η μη ενθάρρυνση της παιδικής πρωτοβουλίας ίσως οδηγήσει αργότερα στην δημιουργία άβουλων κοινωνικών μονάδων, οι οποίες θα αντιμετωπίζουν τη ζωή άκριτα και μονόχρωμα. (Μικελλίδης, 2005) Με βάση τα παραπάνω θα αναρωτιώνταν κανείς τι θα μπορούσε να κάνει ένας εμψυχωτής προκειμένου να αντιστρέψει μια τέτοια κατάσταση. Το ερώτημα δεν έμεινε αναπάντητο, καθώς τα ίδια τα παιδιά φρόντισαν γι' αυτό. Συγκεκριμένα, όταν ερωτήθησαν σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ένας τέλειος ψυχαγωγός. Η κατάδειξη του συναισθηματικού άξονα, η οποία τονίστηκε από το ένα τρίτο του δείγματος, ίσως να αποτελεί το κλειδί για την αύξηση της ενθάρρυνσης όχι μόνο όσον αφορά τη συμμετοχή, αλλά και για την πρωτοβουλία. Μόνο όταν είμαστε αληθινοί απέναντι στα παιδιά, τα αγαπήσουμε και τους συμπεριφερθούμε με γνησιότητα, ενσυναίσθηση και ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή



**Εικόνα 35. Ο συναισθηματικός άξονας**

θα καταφέρουμε να τα κάνουμε να νιώσουν σημαντικά, μοναδικά και σπουδαία, σύμφωνα με τον Rogers (1980).

Εξετάζοντας τις απαντήσεις σχετικά με το δεύτερο στόχο της έρευνας, όπου και αποσκοπούσε στο να διαπιστώσει αν οι παιδικές επιθυμίες μεταβάλλονται ηλικιακά, παρατηρήθηκε ότι όσο μεγαλύτερα είναι τα παιδιά, τόσο αυξάνεται και η επιθυμία για συμμετοχή στο πρόγραμμα. Παράλληλα, διαπιστώνουμε πως οι διαφοροποιήσεις που διαμορφώνονται σχετικά με τις επιθυμίες των παιδιών για το πώς θα πρέπει να ενεργεί ο ψυχαγωγός ανάλογα με την ηλικία τους, είναι αξισημείωτες και συγκεκριμένα, σε ζητήματα όπως η χρήση ονόματος ή ψευδώνυμου, η χρήση μακιγιάζ, η διαχείριση της φωνής του, το τραγούδι και οι παραγόμενοι από αυτόν θόρυβοι.

Εστιάζοντας τα δεδομένα από τη σκοπιά των εμπυχωτών στα πλαίσια της τρίτης στοχοθεσίας, παρατηρούμε ότι τόσο η θεατρικότητα όσο και η κωμικότητα αποτελούν κομμάτια του προγράμματος των περισσότερων, όχι όμως στο βαθμό που θα επιθυμούσαν τα παιδιά. Ως εξαίρεση, παρουσιάστηκε ο χορός, ο οποίος φαίνεται να χρησιμοποιείται κατά κόρον ως μέθοδος για την ψυχική ανάταση της ομάδας. Επίσης ψηλά είναι τα επίπεδα του αυτοσχεδιασμού και των παρεχόμενων ευκαιριών από τους ψυχαγωγούς, τόσο σε προσωπικό, όσο και σε ομαδικό επίπεδο. Παράλληλα, μικρές είναι οι διαφοροποιήσεις των εμπυχωτών στις τεχνικές που χρησιμοποιούν ανάλογα με την ιδιότητα ή την ομάδα στην οποία απευθύνονται. Συγκεκριμένα όσον αφορά το πρώτο, οι διάφοροι ψυχαγωγοί διαφοροποιούνται σε σχέση με την ιδιότητα τους κυρίως στη χρήση του τραγουδιού και στην χρησιμοποίηση ή όχι κάποιας συγκεκριμένης ενδυμασίας. Βάσει των συσχετισμών, όσον αφορά τις διαφοροποιήσεις ανάλογα με το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι ψυχαγωγοί, αυτές δεν παρατηρούνται σε καμιά περίπτωση με βάση το ερωτηματολόγιο μας.

Στην προσπάθεια να διερευνηθεί η σχέση ανάμεσα στις επιθυμίες των παιδιών αναφορικά με τις ιδανικές τεχνικές που θα έπρεπε να χρησιμοποιούνται από τους εμπυχωτές και τις ήδη χρησιμοποιούμενες από αυτούς, ανέκυψαν, όπως ήταν αναμενόμενο, σημαντικότερα ευρήματα. Αρχικά, από τη συσχέτιση των απαντήσεων σε συγκεκριμένες ερωτήσεις του ερωτηματολογίου μας, παρατηρήθηκαν αξισημείωτες συγκλίσεις και διαφορές. Αναλυτικότερα, παιδιά και εμπυχωτές έδειξαν να συμφωνούν στους τομείς της ένδυσης, του χορού, της κίνησης, της αλληλεπίδρασης όπως και στο να κάνουν οι τελευταίοι γκάφες και γκριμάτσες. Από την άλλη μεριά, ουσιαστικές διαφοροποιήσεις παρατηρήθηκαν στους τομείς της ονομασίας, της

χρήσης μακιγιάζ, των χρωματικών επιλογών, του ενδεχομένου για παραποίηση της φωνής, του τραγουδιού, της επιλογής των αντικειμένων της εμψύχωσης, του βαθμού ανάληψης πρωτοβουλίας και τέλος, της παραγωγής αστείων ήχων.

Συνεπώς, όσον αφορά το είδος της ανάδρασης που θα πρέπει να υπάρχει μεταξύ παιδιών και εμψυχωτή, παρατηρούμε πως τα παιδιά έχουν ανάγκη από έναν «αληθινό» εμψυχωτή, ο οποίος θα διαφοροποιείται έντονα από τους υπόλοιπους ενήλικες (Szekely, 1990), ενώ παράλληλα θα μπορεί να εκφράζει την κωμικότητα με έντονο αυθόρμητο και θεατρικό τρόπο. Συνάμα, θα πρέπει πάντα να εντάσσει όλα τα παιδιά στις δραστηριότητές του και να είναι πάντα έτοιμος να προτείνει κάτι καινούριο, πρωτοποριακό και διασκεδαστικό όταν η ομάδα δεν το επιχειρεί.

Όπως γίνεται αντιληπτό και από την ανάλυση των παραπάνω, μπορεί με σιγουριά να υποστηριχθεί ότι οι ερευνητικές υποθέσεις οι οποίες τέθηκαν εξ' αρχής, επαληθεύτηκαν και μάλιστα σε πολύ μεγάλο βαθμό. Εξετάζοντας την πρώτη από αυτές, όντως παρατηρήθηκε ότι ανέκυσαν σημαντικότερα ευρήματα τόσο από την πλευρά του παιδικού δείγματος, όσο και από το αντίστοιχο των εμψυχωτών. Συγκεκριμένα, μας έγινε γνωστό, ότι μόλις το 68 % των παιδιών του δείγματος έτυχε να παίξουν έστω και για μια φορά στη ζωή τους με έναν ψυχαγωγό, κάτι που όπως φάνηκε, βρήκαν ιδιαίτερα διασκεδαστικό. Παράλληλα, μας δήλωσαν πως αυτό που τους αρέσει να κάνουν περισσότερο είναι τα μαγικά κόλπα, αφήνοντας σε χαμηλότερα επίπεδα δημοτικότητας περισσότερο αναμενόμενες δραστηριότητες όπως τα αστεία, το παιχνίδι, οι διαγωνισμοί και τα δώρα. Η παρούσα επιλογή είναι πολύ πιθανόν να στηρίζεται στην δίψα τους για την απόκτηση νέων γνώσεων και παράλληλα τη βίωση δυνατών και πρωτόγνωρων συνκινήσεων, όπου θα τους κινήσουν την περιέργεια και το θαυμασμό. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε ότι κάθε δραστηριότητα μπορεί να γίνει ενδιαφέρουσα! Τα παιδιά δεν εκτιμούν μόνο ένα συγκροτημένο show μαγικών τρίκ. Ακόμα και όταν ένα παιδί αφαιρεθεί στην τάξη, ένα κόκκινο μαντήλι που θα εμφανιστεί μέσα από το αυτί του, ίσως τελικά να είναι μια ικανή τεχνική, ούτως ώστε να επαναφέρει την χαμένη του προσοχή.

Θα πρέπει να σημειωθεί επίσης, ότι τα παιδιά μας μίλησαν για αγάπη, φροντίδα, ενσυναίσθηση και αληθινά αισθήματα από το πρόσωπο του εμψυχωτή προς εκείνα. Η φράση ενός παιδιού: «*Θέλουμε να μας αγαπάει*» αντηχεί ακόμα στ' αυτιά μου. Προσωπικά ως εμψυχωτής ένιωσα ένα ρίγος, το οποίο προέρχονταν από το τεράστιο χρέος που έχω αναλάβει ως παιδαγωγός, απέναντι σε όλες εκείνες τις παιδικές ψυχούλες όπου καλούμαι κάθε φορά να ενθαρρύνω και να εμψυχώσω.

Συνεπώς κάθε εμπυχωτική δράση θα πρέπει να στηρίζεται πρωτίστως στον συγκινησιακό ή ανθρωποκεντρικό άξονα.

Στην αντίπερα όχθη, οι εμπυχωτές που έλαβαν μέρος στην συγκεκριμένη έρευνα, τόνισαν την ύπαρξη επιπρόσθετων τεχνικών της εμπύχωσης οι οποίες εμπλούτισαν ιδιαίτερα το πληροφοριακό υπόβαθρο του συνολικού ερευνητικού εγχειρήματος. Ως σημαντικότερες και περισσότερο συναφής με την κωμική εμπύχωση, αναφέρθηκαν: η έμφαση κατά την είσοδο, η πρόκληση, η ειλικρίνεια, το κέρδισμα της παιδικής ηγεσίας καθώς και οι δραστηριότητες team building, ice breakers, warm ups και top energizers. Ολοκληρώνοντας την εξέταση της παραπάνω υπόθεσης, θα πρέπει να υπογραμμίσουμε ότι υπάρχουν τριγύρω μας πολλοί αξιόλογοι κωμικοί εμπυχωτές με πολύ ισχυρές εμπυχωτικές μεθόδους. Ακόμα κι αν δεν έχουν κάποιο πτυχίο το οποίο να αποδεικνύει την κατάρτισή τους σχετικά με το είδος του τομέα στον οποίο εμπλέκονται, οι τεχνικές τους θα είναι πάντα ανώτερες από τις αντίστοιχες των θεωρητικών προσεγγίσεων. Ο τελευταίος υποχρεώθηκε στην κατάκτηση της γνώσης μέσω των εκπαιδευτικών δομών και υποχρεώσεων. Ο καθημερινός «ασπούδαχτος» εμπυχωτής όμως, κατέκτησε τη γνώση από μόνος του, έψαξε, ασχολήθηκε, διερεύνησε και εντρύφησε με τη δική του θέληση. Αυτός δεν είναι άλλωστε και ο σκοπός της διερευνητικής μάθησης όπου όλοι ευαγγελίζονται αλλά δυσκολεύονται να εφαρμόσουν;

Προχωρώντας παρακάτω στην εξέταση των αρχικών μας υποθέσεων, θα συναντήσουμε την κωμικότητα και τις συνιστώσες της στην εμπυχωτική διαδικασία. Συγκεκριμένα υποθέσαμε ότι ως πρακτική, αφενός χαίρει άκρας αποδοχής στα παιδιά και αφετέρου ο εμπλουτισμός της εμπυχωτικής διαδικασίας με αυτήν, απασχολεί ιδιαίτερα τους εμπυχωτές. Πράγματι, και τα δύο δείγματα στην πλειοψηφία των απαντήσεών τους, εξέφρασαν τόσο την επιθυμία, όσο και την ανάγκη για προσφορά δυσαρμονικών και αστείων καταστάσεων. Τα παιδιά στα πλαίσια και των τεσσάρων αξόνων, συνέδεσαν σχεδόν τα πάντα με την κωμικότητα.

- Στον εμφανισιακό άξονα η ενδυμασία, το μακιγιάζ και τα προτιμώμενα χρώματα τονίστηκε ότι θα πρέπει να είναι αστεία, παρδαλά και πολύχρωμα. Επίσης, ως ιδανικότερα αντικείμενα χαρακτηρίστηκαν αυτά που μπορούν να προκαλέσουν το γέλιο όπως του τύπου classic clowning, τα θορυβώδη και τα αντικείμενα λερώματος

- Στον λεκτικό άξονα, εκφράστηκε ότι ο τέλειος ψυχαγωγός θα πρέπει να αλλάζει την φωνή του σαν cartoon, γεγονός που παραπέμπει στην κωμικότητα, να τραγουδά με αστείο και τρελό τρόπο, να λεί ανέκδοτα και φυσικά να κάνει αστείους θορύβους!
- Στον άξονα της δράσης, τα παιδιά περιέγραψαν πολλά αστεία και γκάφες όπως οι πτώσεις, οι δυσαρμονικές κινήσεις, τα μπουγελώματα και η προσποίηση του «χαζούλη». Παράλληλα αναφέρθηκε ότι το παζλ συμπληρώνεται μόνο εάν ο εμπυχωτής κάνει αστείες γκριμάτσες και χορογραφίες που προάγουν την κωμικότητα.
- Στον άξονα της αλληλεπίδρασης, το ένα τρίτο των παιδιών επέλεξαν την απόλαυση αστείων καταστάσεων ως την ιδανικότερη γι' αυτά δραστηριότητα σε ένα εμπυχωτικό πρόγραμμα. Επίσης, σχεδόν τα μισά παιδιά (44.5%) δήλωσαν ότι πολλές φορές ο ψυχαγωγός ξέρει καλύτερα τι πρέπει να γίνει για να περάσει η ομάδα καλά. Από την έρευνά μας, αναδεικνύεται πως η εμπύχωση χωρίς την κωμικότητα είναι μάταιη απέναντι στα παιδιά.

Εξετάζοντας τις απαντήσεις των εμπυχωτών, παρατηρήθηκε ότι με μικρές εξαιρέσεις, οι θέσεις τους απέναντι στην κωμικότητα φαίνεται να παραλληλίζονται πλήρως με τις αντίστοιχες των παιδιών. Κατά συνέπεια, θα μπορούσαμε με βεβαιότητα να ισχυριστούμε ότι η χρήση κωμικών στοιχείων στην εμπύχωση, θεωρείται επιβεβλημένη.

Τέλος, προκειμένου να κλείσει ο κύκλος της συζήτησης των υποθέσεων θα εστιάσουμε και στην εναπομείνουσα αρχική παραδοχή ότι, οι προσφερόμενες δηλαδή εμπυχωτικές δράσεις των ψυχαγωγών, δεν αντικατοπτρίζουν πλήρως τις ανάγκες και τις προσδοκίες των παιδιών, προκειμένου αυτά να φτάσουν στο ζενίθ της χαράς και της ψυχικής τους ανάτασης. Μολονότι λοιπόν παρατηρήσαμε αρκετές συγκλήσεις μεταξύ των απαντήσεων των δύο δειγμάτων, εντοπίστηκαν παράλληλα και διαφορές όχι μόνο στις ποσοτώσεις, αλλά και στις απόψεις μεταξύ τους. Συγκεκριμένα, τα παιδιά εμφανίζονται πιο προσφιλή απέναντι στην χρήση του πραγματικού ονόματος από τον ιδανικό εμπυχωτή σε σχέση με αυτό που ο σηνήθης εμπυχωτής τους



ανακοινώνει. Επίσης, το μακιγιάζ είναι πολύ θεμιτό από τα παιδιά, αλλά ο βαθμός της χρήσης του από τους εμψυχωτές είναι υπερβολικός. Παράλληλα, μια παιδική ομάδα έχει περισσότερες απαιτήσεις από τους εμψυχωτές ιδιαίτερα στους τομείς της παραποίησης της φωνής, της έκφρασης του τραγουδιού με περισσότερη αστειότητα, της αύξησης παραγωγής αστείων ήχων, καθώς και της χρήσης των πλέον ζωντανών χρωμάτων και αστείων αντικειμένων. Υπενθυμίζουμε πως τα παιδιά σε κάποιες περιπτώσεις, δήλωσαν ότι έχουν ανάγκη από λιγότερες πρωτοβουλίες σε σχέση με αυτές που προσφέρει ο εμψυχωτής.

Ολοκληρώνοντας, υπογραμμίζεται για μια φορά ακόμη, ότι το συνολικό εύρος των τεχνικών που μελετήθηκαν στην παρούσα διατριβή, αντικατοπτρίζει το επίπεδο των προσφερομένων πρακτικών στα πλαίσια της κωμικής εμψύχωσης στη χώρα μας. Δυστυχώς, όπως καταγράφηκε και από το δείγμα των εμψυχωτών, μόλις το ένα πέμπτο ανήκε παράλληλα και στον χώρο της εκπαίδευσης. Το ποσοστό φαίνεται να είναι ιδιαίτερα λογικό, αν αναλογιστεί κανείς ότι το ελληνικό πανεπιστήμιο και συγκεκριμένα τα τμήματα παιδαγωγικής ειδίκευσης επιβαρύνουν τους φοιτητές με έναν τεράστιο όγκο μαθημάτων, όπου πολλά από αυτά δεν θα χρησιμεύσουν μελλοντικά. Μαθήματα όπως το παιχνίδι σε όλες τις εκφάνσεις του, η εμψύχωση, ή η δραματοποίηση, εκλείπουν ή θάβονται τις περισσότερες φορές στην υποτονική θεωρητική απόδοση από έναν νωχελικό καθηγητή. Η παρουσία της κωμικής εμψύχωσης και του τρόπου που μπορούμε να κάνουμε τα παιδιά να γελάσουν, είναι ισχυρά εργαλεία για τον εκπαιδευτικό και την όλη εκπαιδευτική διαδικασία. Ελπίζω κάποια στιγμή η δυναμική της εμψύχωσης και η διδασκαλία της μαγείας που μπορεί να εκπέμψει, να αποτελέσει έναν ξεχωριστό πανεπιστημιακό κλάδο, βάζοντας έτσι μια τελεία στην άγνοια που υπάρχει μέχρι σήμερα. Δεν μπορείς να διδάξεις το παιχνίδι αν δεν τρέξεις με τα παιδιά (Tarman B., Tarman I., 2011). Δεν μπορείς να διδάξεις το θεατρικό παιχνίδι αν δεν μασκαρευτείς πρωτίστως εσύ. Δεν μπορείς να διδάξεις τίποτα από τα παραπάνω, αν δεν καταφέρεις να συνδεθείς με την ομάδα σου με γνησιότητα, ενσυναίσθηση, εσωτερική θέληση και ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή (Rogers, 1980). Οι σχολές της παιδαγωγικής, του θεάτρου και της φυσικής αγωγής οφείλουν να εμπλουτίσουν το πρόγραμμα σπουδών με περισσότερα μαθήματα που να σχετίζονται με το παιχνίδι, τη δραματοποίηση, την εμψύχωση, τη μουσική και τα εικαστικά.

## VI. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα μελέτη ολοκληρώνεται με την συνολική παράθεση των βασικότερων συμπερασμάτων τα οποία προέκυψαν από την εκπόνησή της. Συγκεκριμένα, εφόσον συνοψίσουμε τα γενικότερα ευρήματα, θα σκιαγραφίσουμε το προφίλ ενός τέλειου ψυχαγωγού από μάτια των παιδιών, καθώς επίσης και το αντίστοιχο του συνήθη εμψυχωτή που δρα στη χώρα μας. Συμπερασματικά:

- ▶ Το ένα στα τρία παιδιά, δεν έχει παίξει ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό.
- ▶ Όσο μεγαλύτερα είναι τα παιδιά, τόσο αυξάνεται και η επιθυμία τους για συμμετοχή σε κάποιο εμψυχωτικό πρόγραμμα.
- ▶ Η κωμικότητα και η θεατρικότητα των εμψυχωτών είναι στοιχεία τα οποία είναι επιθυμητά από τα παιδιά σε ύψιστο βαθμό. Ως πρακτικές, φαίνεται να αποτελούν κομμάτια του προγράμματος των περισσότερων, ωστόσο, η προσφορά είναι χαμηλότερη της ζήτησης.
- ▶ Η κωμικότητα και τα αστεία πάσης φύσης, χαίρουν άκρας αποδοχής από τα παιδιά και αφετέρου ο εμπλουτισμός της εμψυχωτικής διαδικασίας με αυτήν, λαμβάνεται υπόψη σχεδόν από όλους τους εμψυχωτές
- ▶ Οι προσφερόμενες δράσεις και τεχνικές των ψυχαγωγών γενικότερα, δεν αντικατοπτρίζουν πλήρως τις ανάγκες και τις προσδοκίες των παιδιών, προκειμένου αυτά να φτάσουν στο ζενίθ της χαράς και της ψυχικής τους ανάτασης. Παρότι εντοπίστηκαν αρκετές συγκλίσεις, οι διαφοροποιήσεις υπερίσχυσαν.
- ▶ Παιδιά και εμψυχωτές έδειξαν να συμφωνούν στις τεχνικές των τομέων της ένδυσης, του χορού, της κίνησης, της αλληλεπίδρασης όπως και στο να κάνουν οι τελευταίοι γκάφες και γκριμάτσες. Από την άλλη μεριά, οι απόψεις φαίνεται να διαφέρουν στους τομείς της ονομασίας, της χρήσης μακιγιάζ, των χρωματικών επιλογών, του ενδεχομένου για παραποίηση της φωνής, του

τραγουδιού, της επιλογής των αντικειμένων της εμπύχωσης, του βαθμού ανάληψης πρωτοβουλίας και τέλος, της παραγωγής αστείων ήχων.

- ▶ Ένα στα δύο παιδιά, αρέσκεται περισσότερο στο να παρακολουθεί ή να συμμετέχει σε μαγικά κόλπα. Κατά σειρά δημοτικότητας ακολουθούν ως δημοφιλέστερες τεχνικές οι διαγωνισμοί, τα αστεία, το κέρδισμα δώρων, το παιχνίδι και τέλος ο χορός.
- ▶ Κάθε εμπυχωτική απόπειρα θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη της έναν επιπρόσθετο άξονα, τον συναισθηματικό. Οι προσεγγίσεις του ψυχαγωγού θα πρέπει να συνοδεύονται από αγάπη, γνησιότητα, ενσυναίσθηση, εσωτερική επιθυμία και ανεπιφύλακτα θετική αποδοχή προς το κάθε παιδί.
- ▶ Τα παιδιά έχουν ανάγκη από έναν «αληθινό» εμπυχωτή - φίλο, ο οποίος θα διαφοροποιείται έντονα από τους υπόλοιπους ενήλικες γιατί σε σχέση με αυτούς, θα είναι ξεκαρδιστικά αστείος, πρωτότυπος, πειραχτήρι, χαζούλης και έξυπνος ταυτόχρονα. Παράλληλα θα πρέπει πάντα να εντάσσει όλα τα παιδιά στις δραστηριότητές του και να είναι πάντα έτοιμος να προτείνει κάτι καινούριο, πρωτοποριακό και διασκεδαστικό όταν η ομάδα δεν το επιχειρεί.

► *Τα παιδιά μας είπαν, πως ένας τέλειος ψυχαγωγός ...*



- Μπορεί να ονομάζεται Γιάννης, τρελό-Γιάννης ή Σφυρίχτρας!
- Φοράει ρούχα πολύχρωμα, ασύμφωνα, αστεία και με πολλά αξεσουάρ!
- Βάφεται στο πρόσωπο γιατί αρέσει σε πολλά παιδιά!
- Κουβαλάει μαζί του αστεία και ενδιαφέροντα πράγματα όπως υλικά για παιχνίδια, μαγικά, μπαλόνια, θορυβώδη αντικείμενα και ζογκλερικά.
- Φροντίζει πάντα ώστε στην εμφάνισή του να έχει πινελιές από τα παρακάτω χρώματα:



- Πρέπει να αλλάζει τη φωνή του κάνοντάς την σαν του Ντόναλντ, κάποιου cartoon, τραγουδιστή ή ζώου!
- Μιλάει κανονικά ή γρήγορα και πολύ σπάνια σιγά!
- Ξέρει να λέει αμέτρητα ξεκαρδιστικά ανέκδοτα και αστείες ιστορίες!
- Οφείλει να τραγουδάει με αστείο και τρελό τρόπο, συχνότερα απ' ό,τι με κανονικό!
- Κάνει πολύ συχνά αστείους θορύβους με το στόμα, ή και όχι!



- Κάνει συνέχεια διάφορα αστεία όπως πλάκες, πειράγματα, μπουγελώματα σε παιδιά και όλη την ώρα πέφτει κάτω!
- Ξέρει να χορεύει αστεία και τρελά γιατί έτσι διασκεδάζουν περισσότερο!
- Είναι μεγάλος γκαφατζής! Συνέχεια σκοντάφτει, κάνει τα πάντα λάθος, ακόμα και τα ρούχα του βάζει ανάποδα!
- Δεν μπορεί ποτέ να σοβαρευτεί. Ότι κι αν γίνει, η φάτσα του έχει κάθε στιγμή και μια διαφορετική γκριμάτσα!



- Ενθαρρύνει τα παιδιά να συμμετέχουν στο πρόγραμμα και δεν τα αφήνει να κάθονται και να τον βλέπουν μόνο.
- Οφείλει κάποιες φορές να συζητά με τα παιδιά για το τι θέλουν να κάνουν, αλλά κάποιες άλλες ξέρει αυτός καλύτερα τι θα ήταν διασκεδαστικότερο!
- Φροντίζει ώστε η κίνηση να υπάρχει σε κάθε δραστηριότητα!
- Ξέρει πως οι αγαπημένες δραστηριότητες των παιδιών, είναι κατά σειρά τα μαγικά, οι διαγωνισμοί, τα αστεία, τα δώρα, το παιχνίδι και ο χορός!

► *Οι εμπυχωτές μας είπαν πως ο συνήθης ψυχαγωγός ...*



- Ονομάζεται Φασαρίας, Λεωνίδα, ή χρησιμοποιεί και τα δύο
- Μπορεί να έχει, ή και όχι, συγκεκριμένα ρούχα!
- Φροντίζει ώστε πάντα να υπάρχουν στην ενδυμασία του κάποια χαρακτηριστικά που θα τον κάνουν πιο διασκεδαστικό!
- Χρησιμοποιεί σχεδόν πάντα μακιγιάζ!
- Έχει μαζί του πολλά αντικείμενα, με κυριότερα τα υλικά παιχνιδιών, τα μπαλόνια και πράγματα που κάνουν θόρυβο!
- Εμφανίζεται με πολλά χρώματα στη φορεσιά του και συγκεκριμένα:



- Αρέσκεται συχνά αλλά όχι πάντα, να αλλάζει τη φωνή του.
- Δεν έχει κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας.
- Χρησιμοποιεί πάντα το χιούμορ του, ιδιαίτερα για να προσεγγίσει την ομάδα, να επιλύσει κάποια σύγκρουση ή αν δεν τραβάει το πρόγραμμα.
- Κάποιες φορές τραγουδά, ενώ κάποιες άλλες όχι, όταν το κάνει όμως, σίγουρα γελάνε όλοι!
- Συνήθως μιλάει κανονικά, και σπανιότερα γρήγορα ή αργά
- Είναι το ίδιο πιθανό να κάνει ή να μην κάνει αστείους ήχους!



- Αξιοποιεί πάντα τις κινήσεις του σώματός του!
- Λατρεύει το χορό και τον εντάσσει σε κάθε εμπυχωτικό πρόγραμμα!
- Αρέσκεται στο να κάνει γκάφες, αλλά όχι και πάρα πολύ συχνά...
- Κάνει πολλές γκριμάτσες για να επικοινωνεί καλύτερα με την ομάδα!
- Δαπανά από πολύ έως και πάρα πολύ ψυχοσωματική ενέργεια!
- Διατηρεί σχεδόν πάντα την ψυχραιμία του!



- Παρέχει πάντα στην ομάδα του την ευκαιρία για αλληλεπίδραση
- Φαίνεται αρκετά συχνά να αυτοσχεδιάζει!
- Δίνει πολύ συχνά στην ομάδα την δυνατότητα να λάβει αποφάσεις και να αυτοσχεδιάσει
- Παραλλάσσει αρκετά συχνά τις τεχνικές του!
- Εντάσσει την κίνηση σε κάθε πρόγραμμα ή δραστηριότητα που αναπτύσσει!
- Θεωρεί ότι είναι πολύ αποτελεσματικός, αλλά όχι και πάρα πολύ...

Μέσω του παρόντος ερευνητικού εγχειρήματος, επιχειρήθηκε μια πρώτη προσέγγιση στην κωμική εμφύχωση και στις βασικότερες τεχνικές οι οποίες την πλαισιώνουν. Οι επιπτώσεις και τα αποτελέσματα της έρευνας, μπορούν να προεκταθούν, να συνδεθούν και να συμβάλλουν ουσιαστικά στην ενίσχυση πολλαπλών τομέων των ευρύτερων εμφυχωτικών και εκπαιδευτικών πρακτικών όπως η ψυχαγωγία εκδηλώσεων, το σχολείο, το νηπιαγωγείο, η παιδική κατασκήνωση, όπως επίσης και το τουριστικό animation.

Όπως γίνεται αντιληπτό, ο συνολικός όγκος των πληροφοριών που συγκεντρώθηκαν, αποτελούν μόλις έναν από τους πρώτους θεμέλιους λίθους στην οικοδόμηση της θεωρητικής υπόστασης της εμφυχωτικής διερεύνησης και βιβλιογραφίας. Ο ανεξερεύνητος αυτός κλάδος, βρισκόμενος ακόμα σε νηπιακό στάδιο, προσμένει περισσότερες και εκτενέστερες μελλοντικές μελέτες, προκειμένου να ενηλικιωθεί. Αναρρίθμητα ζητήματα όπως η εμβάθυνση σε κάθε τεχνική ξεχωριστά, η αναλυτική μεθοδολογία, οι προσεγγίσεις σε διαφορετικές ηλικίες, ο παραλληλισμός και η σύνδεση των τεχνικών μεταξύ τους, η εντρύφιση ή η δημιουργία νέων στυλ εμφύχωσης, αναμένουν από το φως, να πέσει πάνω τους...



## VII. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Allport, G.W.**, (1961). *Pattern and growth in personality*. New York: Holt, Rinehart, & Winston.
- Attardo S.**, (1997). “The semantic foundations of cognitive theories of humor”, *Humor: International Journal of Humor Research*, 10(4), pp. 395-420.
- Babbage, F.** (2004). *Augusto Boal*. New York: Routledge.
- Bariaud F.**, (1989) “Age Difference in Children’s Humor”, *Journal of Contemporary Society*, 20, 1989, pp. 15-45.
- Bjorkvold, J.** (1989). *The muse Within: Creativity and communication, song and play from childhood through maturity*. New York: Harper Collins.
- Brosterman, N.**, (1997). *Inventing Kindergarten*. New York: Harry N. Abrams
- Bruner J.**, (1978). *The child's conception of language*. Springer: New York
- Carr A.**, (2004) *Positive psychology – the science of happiness and human strengths*, Routledge: London and New York
- Case R.**, (1992). The role of the frontal lobes in the regulation of cognitive development. *Brain and cognition.*, σσ. 51 – 73
- Chapman A. J. & Foot H. C.**, (1977) (Eds.), *It’s a funny thing, humor*, Pergamon Press, New York, 1977. N.A. Kuiper & L.J. Olinger, “Humor and mental health”, In H. Friedman (Eds), *Encyclopedia of mental health* (Vol. 2, pp. 445-458), Academic Press, San Diego, 1998 και D. Zillmann, “Humour and communication: Introduction”, In A. J. Chapman & H. C. Foot (Eds.), *It’s a funny thing, humour*, Pergamon, New York.
- Chauvet S., Hofmeyer A.**, (2007). *Humor as a facilitative style in problem-based learning environments for nursing students*. *Nurse Education Today* 27, pp. 286–292
- Charles, D.**, (2008). *The Power of the Carnival Satirist: Taking Laughter Seriously*. David Charles. Rollins College
- Chenfeld, M. B.** (1990). My loose is tooth! Kidding around with the kids. *Young Children*, 46(1), pp. 56-60.

- Derks P. & Berkowitz J.**, (1988). “Some determinants of attitudes toward a joker”, *Humor: International Journal of Humor Research*, 2, 1989, pp. 385- 396 και A. Ziv, “Humor’s role in married life”, *Humor: International Journal of Humor Research*, 1, pp. 223-229.
- Ekman, P., Friesen, W. V., & O' Sullivan, M.** (1988). *Smiles when lying*. Journal of Personality and Social Psychology, 54, 414-420
- Eliot, L.**, (2002) Was geht da drinnen vor? Die Gehirnentwicklung in den ersten fünf Lebensjahren. Berlin: Berlin
- Emerich D. M., Creaghead N. A., Grether S. M., Murray D. & Grasha C.**, (2003) “The Comprehension of Humorous Materials by Adolescents with High-Functioning autism and Asperger’s Syndrome”, *Journal of Autism and Development Disorders*, 33(3), , pp. 253-257.
- Foot H. C.**, (1996) “Humor and laughter”, In A. J. Chapman and H. C. Foot (Eds), *Humor and Laughter: Theory, Research, and Applications*, NJ: Transaction, New Brunswick, pp. 259-285.
- Fovet F.**, (2009) *The use of humour in classroom interventions with students with social, emotional and behavioural difficulties*, Emotional and Behavioural Difficulties, 14: 4, 275 — 289
- Glasser, W.**, (1984). *Control Theory -- A New Explanation of How We Control Our Lives*. Harper and Row, New York.
- Glasser, W.**, (1986). *Control Theory in the Classroom*. Harper and Row, New York.
- Goodman, I., Schechter, R., Priedeman, M.**, (2010). *The Amazing Nano Brothers Juggling Show: Outcomes Evaluation*. Cambridge, Massachusetts: Goodman Research Group, Inc.
- Gopnik, A.**, (2003) *Forschergeist in Windeln*, Munhen, Piper
- Groch A. S.**, (1974) “Joking and Appreciation of Humor in Nursery School Children”, *Child Development*, 45, pp. 1098-1102.
- Grice, H.P.** (1975). ‘Logic and conversation’ In Cole, P. & Morgan, J. (eds.) *Syntax and Semantics*, Volume 3. New York: Academic Press. pp. 41-58.
- Houlahan M., & Tacka, P.**, (2008). *Kodaly Today: A cognitive Approach to Elementary Music Education*. Oxford: Oxford University Press.
- Johnson A.**, (1990) 'Humor as an innovative method for teaching sensitive topics', *Educational Gerontology*, 16: 6, 547 — 559



- Kaes, R.**, (1985). *La chaine associative grouale*. In R. Kaes et collab., La transmission Psychique Intergenerationelle et Intra groupale. Aspects pathologiques, Therapeutiques et Creatifs (pp. 233-284). Rapport presente au ministere affaires sociales et de la solidarite Nationale, Lyon.
- Kaes, R.**, (1987). Le malaise du monde moderne et l' experience transitionnelle du groupe. *Revue de Psychotherapie Psychanalytique de Groupe*, 7-8 147 - 163
- Kagan J.**, (1971) *Child development: a study of growth processes*, 1971. FE Peacock Publishers
- Kipnis, C.**, (1976). *The Mime Book*. New York: Harper Colophon Book
- Laevers, F.** (1995) *An exploration of the concept of involvement as an indicator for quality in early childhood education*. CIDREE
- Le Bon, G.**, (1895). *La Psychologie des Foules*. Réédition : Paris, Presses Universitaires de France, Collection "Quadrige",
- Lee Hurren B.**, (2006, December) *The effects of principals' humor on teachers' job satisfaction*. *Educational Studies*: Vol. 32, No. 4, , pp. 373–385
- Lewin, K.**, (1959) *Psychologie dynamique*. Paris: PUF
- Lewin, K.**, (1951) *Field theory in Social Science*. New York: Harper & Row
- Littleton, J.**, (1998) 'Learning to Laugh and Laughing to Learn' *Montessori Life* 10 no4 42-4 Fall '98
- Lovorn, M.**, (2008) *Humor in the Home and in the Classroom: The Benefits of Laughing While We Learn*. *Journal of education and human development: Volume 2, Issue 1*,
- Lobrot, M.**, (1983) *Les forces profondes du moi*, Paris: PUF
- Macknik, S., Randi, J., Robbins, A., Thompson J., Martinez-Conde, S.**, (2008). *Attention and awareness in stage magic: turning tricks into research*. *Nature reviews, Neuroscience*. November 2008 volume 9 no. 11
- Markle, T.**, (2010). *The magic that binds us: Magical thinking and inclusive fitness*. *Journal of Social, Evolutionary, and Cultural Psychology* 2010, 4(1), 18-33.
- Martin R. A.**, (1998). "Approaches to the sense of humor: A historical Review", In W. Ruch (Eds.), *The sense of humor: Explorations of a personality characteristic*, Walter de Gruyter, Berlin, pp. 15-60.
- Masten A. S.**, (1986) "Humor and Competence in School-aged Children", *Child Development*, 57, pp. 461-473.

- McGhee P.E. & Lloyd S.**, (1982). “Behavioral Characteristics associated with the Development of Humor in Young Children”, *The journal of Genetic Psychology*, 141, pp. 253-259.
- McGhee P. E.**, (1977) “A Model of the Origins and Early Development of Incongruity – Based Humor”, In A. J. Chapman and H. C. Foot (eds.), *It's a Funny Thing, Humour*, Pergamon Press, Oxford, p. 28.
- Meeus W. & Mahieu, P.**, (2009) 'You can see the funny side, can't you? Pupil humour with the teacher as target', *Educational Studies*, 35: 5, 553 — 560
- Moreno J.**, (1964) *Psychotherapie de groupe et psychodrama*. Paris: PUF
- Piaget, J.**, (1983). Piaget’s theory. In P. H. Mussen (Ed.), *Handbook of child Psychology: Vol 1. History, Theory and methods*. New York: Wiley
- Piaget, J.**, (1962) *Play, Dreams and Imitation in Childhood*, Norton, New York,
- Piaget J.**, (1952) *The Origins of Intelligence in Children*, International Universities Press, New York.
- Piaget, J.**, (1932/1965). *The moral judgment of the child*. New York: Free press
- Raskin V.**, (1985) *Semantic Mechanisms of Humor*, D. Reidel Publishing Company,
- Read, J., MacFarlane S., Casey C.**, (2002). *Endurability, Engagement and Expectations - Measuring Children’s Fun*. Department of Computing, University of Central Lancashire Preston, PR1 2HE, United Kingdom
- Rieger, A.**, (2004) “Make it just as Normal as Possible with Humor”, *Mental Retardation*, 42 (6), pp. 427- 444.
- Rothbart M. K. & Pien D.**, (1977) “Elephants and marshmallows: a theoretical synthesis of incongruity-resolution and arousal theories of humour”, In A. J. Chapman and H. C. Foot (eds.), *It's a Funny Thing, Humour*, Pergamon Press, Oxford.
- Saracho, O. & Spodek, B.** (1998). *Play in early childhood education*, in *Multiple perspectives on play in early childhood education*. Albany: State university of New York
- Schultz, T. R.** (1976) “A cognitive-developmental analysis of humour”, In A. J. Chapman and H. Foot (eds.), *Humour and Laughter: Theory, Research and Applications*, Wiley, London, p.12.
- Schyns, P., Petro, L., Smith, M.**, (2007). *Dynamics of Visual Information Integration in the Brain for Categorizing Facial Expressions*. *Current Biology* 17, 1580–1585, September 18, 2007

- Simpson, R.**, (1959). *Vertical and horizontal communication in formal organizations*. Cornell: Johnson Graduate School of Management, Cornell University
- Skinner M.**, (2010) 'All Joking Aside: Five Reasons to Use Humor in the Classroom'. *Educ. Dig.* 76 no 2 (Oct 2010) pp. 19-21 Prakken Publications, Inc
- Spencer H.**, (1977). *The Principles of Psychology*. Boston: Longwood Press.
- Snowberg, R.**, (1982). *Clowning for Children and the Clown in You: A Basic Textbook* Wisconsin: Visual Magic Company
- Speaight, G.**, (1997). *The Art of Clowning*. (Leader Guide). Washington State University. Cooperative Extension.
- Speaight, G.**, (1980). *The Book of Clowns*: New York: McMillan Publishing Co.,
- Stolzenberg, M.**, (1982). *Clown for Circus and Stage*. New York: Sterling Publishing Co.,
- Suls J.**, (1972). "A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons", In I. H. Goldstein and P. E. McGhee (eds.), *The Psychology of Humor: Theoretical Perspectives and Empirical Issues*, Academic Press, New York.,
- Szekely. G.**, (1990). The Teaching of Art as a Performance. Source: *Art Education*, Vol. 43, No. 3, (May, 1990), pp. 6-17 National Art Education Association
- Tamblyn, D.**, (2000) 'Make 'em laugh' *Training*; Aug 2000; 37, 8; ABI/INFORM Global pp. 36 – 42
- Tarman, B., Tarman, Í.**, (2011). Teachers' Involvement in Children's Play and Social Interaction. *Elementary Education Online*, 10(1), 325-337, 2011.
- Towsen, J.**, (1976). *Clowns*. New York: Hawthorn Book,
- Ulloth, J.K.**, (2002). The benefits of humor in nursing education. *Journal of Nursing Education* 41 (11), 476–481.
- Vygotsky, L.** (1978). The role of play in development, in M. Cole, V. John- Steiner, S. Scribner, & E. Souberman (eds.), *Mind in society: The development of higher psychological processes*, pp. 92-104. Cambridge, MA: Harvard university press
- Wanzer M. & Frymier A.**, (1999) 'The relationship between student perceptions of instructor humor and students' reports of learning', *Communication Education*, 48: 1, 48 — 62
- Wilde, L.**, (2006). *Treasury of Laughter*. Carmel: Jester Press

**Yip J., Martin R.**, (2006) *Sense of humor, emotional intelligence, and social competence*, Brief report. *Journal of Research in Personality*: 40 pp. 1202–1208

**Ziv A.**, (1984). *Personality and Sense of Humor*, Springer-Verlag, New York

## ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

### α. Ξένων συγγραφέων

**Bruner J.**, (1989), *Παιχνίδι, σκέψη και γλώσσα*, Εκπαιδευτική Κοινότητα, τεύχος 4,

**Cole M. και S.**, (2001). *Η Ανάπτυξη των παιδιών*. Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία. Αθήνα: τυπωθήτω.

**Courau S.**, (2000). Τα βασικά «εργαλεία» του εκπαιδευτή ενηλίκων. Μετάφραση: Διαμαντή Σ. Αθήνα: Μεταίχμιο

**Dreikurs R., Grey L.** (1968). Το δικαίωμα να είσαι παιδί. Μετάφ. Χατζηδάκη Ζ. Αθήνα: Γλάρος

**Fontana, D.**, (1995). *Psychology for teachers*, Αθήνα: Σαβάλλας

**Jaques, D.**, (2004). Μάθηση σε ομάδες. Εγχειρίδιο για όσους συντονίζουν ομάδες ενηλίκων εκπαιδευομένων. Μετάφραση: Νίκη Φίλιπς. Αθήνα: Μεταίχμιο

**Megrier, D.** (1995). *100 θεατρικά παιχνίδια για το νηπιαγωγείο*, Αθήνα: Ντουντούμης, μετάφραση Καραπατσοπούλου Π.

**Rogers, C.**, (1980), *Ένας τρόπος να υπάρχουμε* (τίτλος πρωτοτύπου: *A way of being*), μετάφραση: Μυρτώ Ρηγοπούλου (2006), Αθήνα, Ερευνητές.

**Rogers, C.**, (1991), *Ομάδες Συνάντησης: αυτογνωσία-ψυχολογία των ομάδων – επικοινωνία*, (Ντούργα, Α. μεταφράστρια), (έτος πρωτότυπης έκδοσης, 1970), Αθήνα, Δίοδος.

**Vygotsky L.S.** (1999), *Νους στην κοινωνία*, Αθήνα: Gutenberg

**Whitmor D.** (1997). Η χαρά της μάθησης. Αθήνα: Ιάμβλιχος

**Zimmer, R.**, (1997). *Εγχειρίδιο κινητικής αγωγής*. Από τη θεωρία στην πράξη. Επιστημονική επιμέλεια, Καμπάς, Α. Αθήνα: Αθλότυπο

## **β. Ελλήνων Συγγραφέων**

- Αρχοντάκη, Ζ., Φιλίππου, Δ. & Αστρινάκης Γ.,** (2003), *205 βιωματικές ασκήσεις για εμπύχωση ομάδων: ψυχοθεραπείας, κοινωνικής εργασίας, εκπαίδευσης*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Γερμανός, Δ.** (2004). Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία, πρακτικά διημερίδας «6<sup>η</sup> συνάντηση παιδαγωγών, καλλιτεχνών, εμπυχωτών». Θεσσαλονίκη: university studio press
- Γεώργας, Δ.** (1995), *Κοινωνική Ψυχολογία*, (Τόμος Β'), έκδοση δ', Αθήνα.
- Γεώργας, Δ.** (1986), *Κοινωνική Ψυχολογία*, Αθήνα
- Γλαντζής, Τ.** (2009). Ανάπτυξη προγράμματος στο νηπιαγωγείο και “ελκυστικές” δραστηριότητες. Παιχνίδια λόγου και λεκτικής επικοινωνίας των παιδιών. Πρακτικά συνεδρίου: «9<sup>η</sup> συνάντηση παιδαγωγών, καλλιτεχνών, εμπυχωτών – εμπύχωση στην τάξη, χαρά στο σχολείο» Θεσσαλονίκη: 11 Απριλίου 2009
- Δημητριάδης, Δ., Μιχιώτης, Σ.,** (2007). *Επικοινωνία και επίλυση συγκρούσεων*. Αθήνα: εκδόσεις ΙΝΕΠ ΕΚΔΔΑ
- Δράκος, Γ. Μπίνιας, Ν.** (2003). *Ψυχοκινητική αγωγή*. Αθήνα: Πατάκης
- Ελληνιάδης, Σ.** (2011). *Λέξεις που χάνονται*. Εφημερίδα: Ο δρόμος της αριστεράς, 17 Δεκεμβρίου, 2011.
- Ευαγγελόπουλος, Σ.,** (1998), *Θέματα Παιδαγωγικής Ψυχολογίας*, (Τόμος Β'), Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- Ζαχαροπούλου, Χ.,** (2010). *Στατιστική – Μέθοδοι εφαρμογές*, Θεσσαλονίκη: Σοφία Α.Ε.
- Ζέρβας, Γ.** (2002). *Ψυχολογία Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού*. Εκδόσεις: Σάλτο.
- Καρζής Θ.,** (2005). *Η Σάτιρα και η Παγκόσμια Ιστορία της*, Αθήνα: Καστανιώτης
- Καψάλης, Α.,** (1998), *Παιδαγωγική ψυχολογία*, Αθήνα: Κυριακίδης.
- Κουθούρη, Α.,** (2010). *Το παιδικό τραγούδι στην προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία*. Πτυχιακή εργασία. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, τμήμα μουσικής επιστήμης και τέχνης.
- Κουπίδου Σ.,** (2007). *Εμπύχωση ομάδας συνύπαρξης μαθητών σχολείου ειδικής αγωγής, γενικής αγωγής και φοιτητών*. Από τη γνωριμία στη συνάντηση και την επικοινωνία. Διπλωματική εργασία μεταπτυχιακού κύκλου σπουδών. Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, παιδαγωγική σχολή, τμήμα επιστημών προσχολικής αγωγής και εκπαίδευσης. Θεσσαλονίκη: 2007

- Κουρετζής, Λ.**, (1991). *Το θεατρικό παιχνίδι*. Παιδαγωγική θεωρία, πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση. Αθήνα: Καστανιώτης
- Κούρτη, Ε.**, (1998) Γλωσσικά παιχνίδια και επικοινωνία στην προσχολική ηλικία, Γλώσσα, τεύχος46, σελ.26-38
- Κιαχίδου, Β.**, (2009). *Ώρες του κωμικού στην παιδική λογοτεχνία*. Το παράδειγμα του Gianni Rodari και του Ευγένιου Τριβιζά. Θεσσαλονίκη, μεταπτυχιακή διατριβή, Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, φιλοσοφική σχολή, τμήμα φιλολογίας, ΠΜΣ τομέα μεσαιωνικών και νεοελληνικών σπουδών.
- Κωνσταντινίδου-Σέμογλου Ν.**, (2001) *Κόμικς, Παιδί και Αστείο*, εκδόσεις Εξάντας, Αθήνα,.
- Λέφας, Α.** (2010). *Η ανάπτυξη των κινητικών δεξιοτήτων της καλαθοσφαίρισης στους μαθητές – μαθήτριες της προσχολικής, πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης*. Ασκησιολόγιο και παιγνιώδης δραστηριότητες. Εισηγήση στο σεμινάριο: «Τα πλαίσια της καλαθοσφαίρισης στο σχολείο». Κιλκίς 4 Νοεμβρίου 2010.
- Λιούλιος, Θ.**, (2008)., *Κωμικό στοιχείο και παιδί*. Θεωρητικές προσεγγίσεις και έρευνα. Μεταπτυχιακή διατριβή. Πανεπιστήμιο δυτικής Μακεδονίας, παιδαγωγική σχολή Φλώρινας, ΠΜΣ, ΠΤΝ.
- Λουπασάκης, Α.**, (2002). *Γέλιο, η καλύτερη θεραπεία*,. Αθήνα: Κέδρος
- Μιχαηλίδου, Μ.**, (2007). *Η αίσθηση του κωμικού στο έργο του Ιωάννη Δ. Κονδυλάκη*. Μεταπτυχιακή εργασία. Αριστοτέλειο πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Φιλοσοφική σχολή, τμήμα Φιλολογίας.
- Μιχαλόπουλος Γ., Καραναΐδου Στ., Κοτσακώστα Μ, Σωμαράκης Σ.** (2000, Μάιος). *Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία*, Virtual School, The sciences of Education: Online, τόμος 2, τεύχος 1
- Μελιγκοπούλου, Μ. Ε.** (2009). *Η διδασκαλία της σχολικής χορωδίας στα ημερήσια δημόσια γυμνάσια τα ιδιωτικά και μουσικά σχολεία μέσα στο πλαίσιο του σύγχρονου ελληνικού εκπαιδευτικού συστήματος*. Διδακτορική διατριβή, Τμήμα μουσικών σπουδών, Ιόνιο πανεπιστήμιο.
- Μεντέτης Σ.**, (2009). *Στρατηγικές ενίσχυσης της συμμετοχής των παιδιών στην προσχολική εκπαίδευση: πειραματική υλοποίηση ενός προγράμματος*. Φλώρινα. Διπλωματική εργασία. Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγική σχολή Φλώρινας, Τμήμα Νηπιαγωγών.

- Μικελλίδης, Δ.** (2005). *Προετοιμασία του παιδιού για μετάβαση στο Γυμνάσιο*. Γέφυρες παιδείας, 22 Ιούνιος 2005
- Μπακιρτζής, Κ.**, (1991). Ο κόσμος των συγκινήσεων μέσα από τη θεωρία του Μ. Lobrot. Ψυχολογικά θέματα, τόμος 4, τεύχος 3
- Μπακιρτζής, Κ.**, (2002). *Επικοινωνία και αγωγή*. Αθήνα: Gutenberg – παιδαγωγική σειρά.
- Μπακιρτζής, Κ.**, (2003), *Η δυναμική της αλληλεπίδρασης στην επικοινωνία*, κριτική παρουσίαση της συμβολής των Kurt Lewin, Jacob Moreno και Carl Rogers, Αθήνα, Gutenberg.
- Μπακιρτζής, Κ.**, (2005), Το βίωμα και η σημασία του – Βασικές θέσεις για μια παιδαγωγική της βιωματικής εμπειρίας. Περιβαλλοντική εκπαίδευση. Ο νέος πολιτισμός που αναδύεται. Επιμέλεια Γεωργόπουλος Α.Δ. Αθήνα: Gutenberg
- Μπακιρτζής, Κ.**, (2006), Σημειώσεις του μαθήματος, δυναμική των ομάδων. Θεσσαλονίκη: Υπηρεσία δημοσιευμάτων ΑΠΘ
- Μπακιρτζής, Κ.**, (2008). Η χαρά της μάθησης. Κοινωνία και ψυχική υγεία. Απρίλιος 2008, τεύχος 7<sup>ο</sup>.
- Μπιλά, Σ.**, (2008). *Διερεύνηση οφελών στο άτομο και στην ομάδα μέσα από τον τρόπο εφαρμογής του θεατρικού παιχνιδιού*. Ηράκλειο. Πτυχιακή εργασία. ΑΤΕΙ Κρήτης, Σχολή ΣΕΥΠ, τμήμα κοινωνικής εργασίας.
- Μπουρνέλλη, Ν.** (2002). *Κινητική δημιουργικότητα*. Αθήνα: Alpha Status.
- Ναυρίδης, Κ.**, (2005). *Ψυχολογία των ομάδων*. Κλινική ψυχοδυναμική προσέγγιση. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση
- Νερούλιδη Κ., Φωτεινός Ν.**, (2008) *Μαθήματα με χιούμορ*, Η Καθημερινή, (Ημ. Δημοσίευσης 09/02/2008)
- Μισχοπούλου Κ.**, (2008) *Η γλώσσα του αστείου*. Μεταπτυχιακή εργασία, ΑΠΘ, Φιλοσοφική σχολή, τμήμα φιλολογίας
- Νήμα, Ε.**, (2004, Απρίλιος) *Γλωσσική ανάπτυξη και διδασκαλία*. Επιστημονικό βήμα, τεύχος 3
- Παπαδοπούλου, Ε.** (1998) *Β. Σουχομλίνσκι: Το Σχολείο της Χαράς*, Εκδόσεις: Αφοί Κυριακίδη,. Θεσ/νίκη
- Πατσαβού, Ι.** (2008). *Θεωρητική Προσέγγιση της Μεθόδου του Θεατρικού Παιχνιδιού ως Μέσο Προγράμματος*. Διερεύνηση Οφελών στο Άτομο και Στην Ομάδα Μέσα Από Τον Τρόπο Εφαρμογής Του Θεατρικού Παιχνιδιού. Πτυχιακή εργασία. Α.Τ.Ε.Ι Κρήτης. Σ.Ε.Υ.Π, τμήμα κοινωνικής εργασίας.

- Πρεβεζάνου, Β.**, (2009). *Η μη λεκτική επικοινωνία: Μια σημαντική παράμετρος στη μαθησιακή διαδικασία στο Νηπιαγωγείο*. Επιστημονικό Βήμα, τ. 11, - Φεβρουάριος 2009
- Σακελλαρίδης, Γ.**, (1999). *Όταν το τραγούδι συναντά το παιχνίδι*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Σακελλαρίου, Κ. & Μπεκιάρη, Α.** (2001). *Αθλητική παιδαγωγική*. Αθήνα: Leader Books.
- Σεμιτέκολου Μ.**, (2005), «Χιούμορ: Μια αναπτυξιακή θεώρηση», *Ψυχολογία*, 12 (1), σσ. 42-61.
- Σιβροπούλου Ρ.**, (2008) *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείου) στο πλαίσιο του παιχνιδιού*. Αθήνα: εκδόσεις Πατάκη
- Σουφλέρη, Ι.**, (2005) *Ξεκαρδιστείτε, κάνει καλό*. Το Βήμα: (1 Μαΐου 2005). Κωδικός άρθρου: B14453H011
- Τσαπακίδου, Α.**, (1997). *Κινητικές δεξιότητες*. Προγράμματα ανάπτυξης κινητικών δεξιοτήτων σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Θεσσαλονίκη: University studio press
- Χατζηγεωργίου, Γ.**, (2004). *Γνώθι το curriculum, Γενικά και ειδικά θέματα αναλυτικών προγραμμάτων και διδακτικής*. Αθήνα: Ατραπός
- Χρυσαιφίδης Κ., Κουτσοβάνου Ε.**, (2002), *Εισαγωγή*, στο Χρυσαιφίδης Κ, Κουτσοβάνου (Επιμ), *Μέθοδος Project και Προσχολική Εκπαίδευση*, Harris J., Katz L., (2002), Αθήνα: Μεταίχμιο

## ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- **Johnson, B.**, (1992), *A History of Clowns*  
[http://www.clownministry.com/index\\_1.php/articles/history\\_of\\_clowning\\_from\\_the\\_ancient\\_pharaohs\\_to\\_the\\_modern\\_day\\_by\\_bruce\\_jo/#ixzz19Javzgx0](http://www.clownministry.com/index_1.php/articles/history_of_clowning_from_the_ancient_pharaohs_to_the_modern_day_by_bruce_jo/#ixzz19Javzgx0)  
(Ημ. Προσπέλασης: 27-12-2010)
- **Τσαμπίκα, Κ.**, (2012). *Η επικοινωνία*, Διάλεξη 1β. <http://users.sch.gr/tsakarak>
- FORUM THEATER:  
<http://brechtforum.org/aboutforum>
- WARMUPS / TOP ENERGIZERS:  
<http://www.reproline.jhu.edu/english/5tools/5icebreak/icebreak3.htm>



- TEAM BUILDING:  
<http://wilderdom.com/teambuilding/Definitions.html>
- ICE BREAKERS  
<http://www.ultimatecampresource.com/site/camp-activities/ice-breakers.html>
- TECHNOLOGY INTERACTIVE GAMES  
[http://training-games.com/training\\_games.html](http://training-games.com/training_games.html)

## VIII. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

### Παράρτημα Ι: Στατιστικά δεδομένα

#### Πίνακες κατανομής συχνοτήτων ερωτηματολογίου παιδιών

Τάξη

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Πρώτη	31	4,2	4,2	4,2
Δευτέρα	46	6,2	6,2	10,3
Τρίτη	104	14,0	14,0	24,3
Τετάρτη	131	17,6	17,6	41,9
Πέμπτη	153	20,6	20,6	62,5
Έκτη	279	37,5	37,5	100,0
Total	744	100,0	100,0	

Σου έχει τύχει να παίξεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, ή κλόουν, ή μάγο;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ναι	506	68,0	68,0	68,0
Όχι	189	25,4	25,4	93,4
Δε θυμάμαι	49	6,6	6,6	100,0
Total	744	100,0	100,0	

Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Καμία	191	25,7	27,4	27,4
Λίγες	357	48,0	51,1	78,5
Πολλές	150	20,2	21,5	100,0
Total	698	93,8	100,0	
Missing System	46	6,2		

**Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Καμία	191	25,7	27,4	27,4
	Λίγες	357	48,0	51,1	78,5
	Πολλές	150	20,2	21,5	100,0
	Total	698	93,8	100,0	
Missing	System	46	6,2		
Total		744	100,0		

**Σου άρεσαν αυτά που κάνατε;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	469	63,0	92,0	92,0
	Όχι	21	2,8	4,1	96,1
	Δε θυμάμαι	20	2,7	3,9	100,0
	Total	510	68,5	100,0	
Missing	System	234	31,5		
Total		744	100,0		

**Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ψευδώνυμο	375	50,4	51,0	51,0
	Αληθινό	360	48,4	49,0	100,0
	Total	735	98,8	100,0	
Missing	System	9	1,2		
Total		744	100,0		

**Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Ναι	465	62,5	62,5	62,5
	Όχι	245	32,9	32,9	95,4
	Δεν ξέρω	34	4,6	4,6	100,0
	Total	744	100,0	100,0	

**Θέλεις να αλλάξει την φωνή του;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	579	77,8	79,4	79,4
	Όχι	146	19,6	20,0	99,5
	Δεν ξέρω	4	,5	,5	100,0
	Total	729	98,0	100,0	
Missing	System	15	2,0		
Total		744	100,0		

**Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Πολύ σιγά	13	1,7	1,7	1,7
	Σιγά	24	3,2	3,2	5,0
	Μέτρια	274	36,8	36,9	41,9
	Δυνατά	223	30,0	30,0	71,9
	Πολύ δυνατά	209	28,1	28,1	100,0
	Total	743	99,9	100,0	
Missing	System	1	,1		
Total		744	100,0		

**Θέλεις να τραγουδάει;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Όχι-καθόλου	110	14,8	14,8	14,8
	Ναι-κανονικά	66	8,9	8,9	23,7
	Ναι-ωραία	84	11,3	11,3	34,9
	Ναι-αστεία	306	41,1	41,1	76,1
	Ναι-τρελά	178	23,9	23,9	100,0
	Total	744	100,0	100,0	

**Θέλεις να κάνει αστείους θορύβους;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Όχι	79	10,6	10,6	10,6
	Λίγο	60	8,1	8,1	18,7
	Έτσι κι έτσι	117	15,7	15,7	34,4
	Αρκετά	219	29,4	29,4	63,8
	Πολύ	269	36,2	36,2	100,0
	Total	744	100,0	100,0	

**Θα ήθελες να χορεύει;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Όχι-καθόλου	120	16,1	16,1	16,1
	Ναι-κανονικά	80	10,8	10,8	26,9
	Ναι-ωραία	65	8,7	8,7	35,6
	Ναι-αστεία	271	36,4	36,4	72,0
	Ναι-τρελά	208	28,0	28,0	100,0
	Total	744	100,0	100,0	

**Θα ήθελες να κάνει γκάφες;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	553	74,3	76,0	76,0
	Όχι	175	23,5	24,0	100,0
	Total	728	97,8	100,0	
Missing	System	16	2,2		
Total		744	100,0		

**Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	638	85,8	86,8	86,8
	Όχι	97	13,0	13,2	100,0
	Total	735	98,8	100,0	
Missing	System	9	1,2		
Total		744	100,0		

**Είσαι ένας τύπος που προτιμάς:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Να κάθεται και να βλέπεις έναν ψυχαγωγό να κάνει τα δικά του	143	19,2	19,2	19,2
	Ότι κάνουμε όλοι, να το κάνουμε μαζί	434	58,3	58,3	77,6
	Να κάνεις ότι θέλεις εσύ και οι φίλοι σου, και ο ψυχαγωγός να βοηθά αν χρειαστεί	167	22,4	22,4	100,0
	Total	744	100,0	100,0	

**Όταν βρίσκεσαι με έναν ψυχαγωγό:**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Θέλεις να λες εσύ τι θα παίξετε	68	9,1	9,2	9,2
	Θέλεις να συζητάτε όλοι μαζί αν θα παίξετε κάποιο παιχνίδι και πως	344	46,2	46,4	55,5
	Ο ψυχαγωγός ξέρει καλύτερα τι να κάνουμε	330	44,4	44,5	100,0
	Total	742	99,7	100,0	
Missing	System	2	,3		
Total		744	100,0		

**Τι σου αρέσει να κάνεις περισσότερο με έναν ψυχαγωγό;**

	Responses		Percent of Cases
	N	Percent	
Παιχνίδι	207	14,9%	27,8%
Χορός	100	7,2%	13,4%
Μαγικά	373	26,9%	50,1%
Αστεία	234	16,9%	31,5%
Να κερδίζω δώρα	215	15,5%	28,9%
Να κάνουμε διαγωνισμούς	259	18,7%	34,8%
Total	1388	100,0%	186,6%

**Όταν χορεύετε ή παίξετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	540	72,6	75,5	75,5
	Όχι	135	18,1	18,9	94,4
	Έτσι κι έτσι	40	5,4	5,6	100,0
	Total	715	96,1	100,0	
Missing	System	29	3,9		
Total		744	100,0		

## Πίνακες κατανομής συχνοτήτων ερωτηματολογίου ενηλίκων

### Ιδιότητα

	Responses		Percent of Cases
	N	Percent	
Εμπυροχοτής	78	39,0%	76,5%
Clown	60	30,0%	58,8%
Ταχυδακτυλουργός	16	8,0%	15,7%
Εκπαιδευτικός	22	11,0%	21,6%
Performer	14	7,0%	13,7%
Άλλο	10	5,0%	9,8%
Total	200	100,0%	196,1%

### Απευθύνεσαι σε

	Responses		Percent of Cases
	N	Percent	
f <sup>a</sup> Νήπια / προ-νήπια	86	32,8%	84,3%
Παιδιά δημοτικού	100	38,2%	98,0%
Εφήβους	38	14,5%	37,3%
Ενήλικες	24	9,2%	23,5%
Ηλικιωμένους	14	5,3%	13,7%



Total	262	100,0%	256,9%
-------	-----	--------	--------

**Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιο ψευδώνυμο;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ψευδωνυμο	44	43,1	44,0	44,0
	Όνομα	36	35,3	36,0	80,0
	Και τα δύο	18	17,6	18,0	98,0
	Τίποτα από τα δύο	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	98,0	100,0	
Missing	System	2	2,0		
Total		102	100,0		

**Παίζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου και με πόσο και με ποιον τρόπο θεωρείς ότι σε βοηθά στο κομμάτι της εμφύχωσης του κοινού σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	90	88,2	88,2	88,2
	Όχι	12	11,8	11,8	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	48	47,1	47,1	47,1
	Όχι	54	52,9	52,9	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	66	64,7	66,0	66,0
	Όχι	32	31,4	32,0	98,0
	Μερικές φορές	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	98,0	100,0	
Missing	System	2	2,0		
Total		102	100,0		

**Χρησιμοποιείς μακιγιάζ;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	78	76,5	76,5	76,5
	Όχι	22	21,6	21,6	98,0
	Μερικές φορές	2	2,0	2,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Παραποιείς τη φωνή σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	62	60,8	60,8	60,8
	Όχι	26	25,5	25,5	86,3
	Ανάλογα	14	13,7	13,7	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	38	37,3	37,3	37,3

Όχι	64	62,7	62,7	100,0
Total	102	100,0	100,0	

**Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	88	86,3	88,0	88,0
	Όχι	6	5,9	6,0	94,0
	Ανάλογα	6	5,9	6,0	100,0
	Total	100	98,0	100,0	
Missing	System	2	2,0		
Total		102	100,0		

**Τραγουδάς;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	50	49,0	51,0	51,0
	Όχι	48	47,1	49,0	100,0
	Total	98	96,1	100,0	
Missing	System	4	3,9		
Total		102	100,0		

**Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή πολύ γρήγορη ομιλία;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Αργή	4	3,9	3,9	3,9
	Κανονική	34	33,3	33,3	37,3
	Γρήγορη	26	25,5	25,5	62,7
	Πολύ γρήγορη	8	7,8	7,8	70,6
	Ανάλογα	30	29,4	29,4	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Κάνεις αστείους ήχους;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	50	49,0	51,0	51,0
	Όχι	44	43,1	44,9	95,9
	Ανάλογα	4	3,9	4,1	100,0
	Total	98	96,1	100,0	
Missing	System	4	3,9		
Total		102	100,0		

**Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	92	90,2	90,2	90,2
	Όχι	10	9,8	9,8	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	94	92,2	92,2	92,2
	Όχι	6	5,9	5,9	98,0
	Ανάλογα	2	2,0	2,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	Ναι	66	64,7	64,7	64,7
	Όχι	32	31,4	31,4	96,1
	Ανάλογα	4	3,9	3,9	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Χρησιμοποιείς γκριμάτσες;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	68	66,7	69,4	69,4
	Όχι	24	23,5	24,5	93,9
	Ανάλογα	6	5,9	6,1	100,0
	Total	98	96,1	100,0	
Missing	System	4	3,9		
	Total	102	100,0		

**Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	92	90,2	92,0	92,0
	Όχι	6	5,9	6,0	98,0
	Ανάλογα	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	98,0	100,0	
Missing	System	2	2,0		
	Total	102	100,0		

**Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Αυτοσχεδιάζω	56	54,9	54,9	54,9
	Έχω πρόγραμμα	10	9,8	9,8	64,7

Και τα δύο	36	35,3	35,3	100,0
Total	102	100,0	100,0	

**Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	80	78,4	87,0	87,0
	Όχι	10	9,8	10,9	97,8
	Ανάλογα	2	2,0	2,2	100,0
	Total	92	90,2	100,0	
Missing	System	10	9,8		
Total		102	100,0		

**Παραλλάξεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	62	60,8	67,4	67,4
	Όχι	18	17,6	19,6	87,0
	Ανάλογα	12	11,8	13,0	100,0
	Total	92	90,2	100,0	
Missing	System	10	9,8		
Total		102	100,0		

**Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμφύγχωσης;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ναι	94	92,2	92,2	92,2
	Όχι	6	5,9	5,9	98,0
	Ανάλογα	2	2,0	2,0	100,0
	Total	102	100,0	100,0	

**Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα;**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ναι	84	82,4	82,4	82,4
Όχι	16	15,7	15,7	98,0
Ανάλογα	2	2,0	2,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

**Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Ελάχιστα	2	2,0	2,0	2,0
Αρκετά	10	9,8	9,8	11,8
Πολύ	40	39,2	39,2	51,0
Πάρα πολύ	50	49,0	49,0	100,0
Total	102	100,0	100,0	

**Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου;**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Λίγο	2	2,0	2,0	2,0
Αρκετά	14	13,7	13,7	15,7
Πολύ	64	62,7	62,7	78,4
Πάρα πολύ	22	21,6	21,6	100,0
Total	102	100,0	100,0	

**Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Αρκετά	12	11,8	11,8	11,8
Πολύ	44	43,1	43,1	54,9
Πάρα πολύ	46	45,1	45,1	100,0
Total	102	100,0	100,0	

### Συσχέτιση ερωτηματολογίου παιδιών και ηλικίας

Τάξη \* Σου έχει τύχει να παίξεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, ή κλόουν, ή μάγο; Crosstabulation

		Σου έχει τύχει να παίξεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, ή κλόουν, ή μάγο;			Total	
		Ναι	Όχι	Δε θυμάμαι		
Τάξη	Πρώτη	Count	15	10	6	31
		% within Τάξη	48,4%	32,3%	19,4%	100,0%
	Δευτέρα	Count	30	14	2	46
		% within Τάξη	65,2%	30,4%	4,3%	100,0%
	Τρίτη	Count	67	29	8	104
		% within Τάξη	64,4%	27,9%	7,7%	100,0%
	Τετάρτη	Count	88	36	7	131
		% within Τάξη	67,2%	27,5%	5,3%	100,0%
	Πέμπτη	Count	113	36	4	153
		% within Τάξη	73,9%	23,5%	2,6%	100,0%
	Έκτη	Count	193	64	22	279
		% within Τάξη	69,2%	22,9%	7,9%	100,0%
Total		Count	506	189	49	744
		% within Τάξη	68,0%	25,4%	6,6%	100,0%



**Τάξη \* Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε; Crosstabulation**

			Πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε;			Total
			Καμία	Λίγες	Πολλές	
Τάξη	Πρώτη	Count	11	10	5	26
		% within Τάξη	42,3%	38,5%	19,2%	100,0%
	Δευτέρα	Count	14	21	9	44
		% within Τάξη	31,8%	47,7%	20,5%	100,0%
	Τρίτη	Count	29	48	19	96
		% within Τάξη	30,2%	50,0%	19,8%	100,0%
	Τετάρτη	Count	36	59	29	124
		% within Τάξη	29,0%	47,6%	23,4%	100,0%
	Πέμπτη	Count	37	73	40	150
		% within Τάξη	24,7%	48,7%	26,7%	100,0%
	Έκτη	Count	64	146	48	258
		% within Τάξη	24,8%	56,6%	18,6%	100,0%
Total		Count	191	357	150	698
		% within Τάξη	27,4%	51,1%	21,5%	100,0%

**Τάξη \* Σου άρεσαν αυτά που κάνατε; Crosstabulation**

			Σου άρεσαν αυτά που κάνατε;			Total
			Ναι	Όχι	Δε θυμάμαι	
Τάξη	Πρώτη	Count	15	1	0	16
		% within Τάξη	93,8%	6,3%	,0%	100,0%
	Δευτέρα	Count	29	0	0	29
		% within Τάξη	100,0%	,0%	,0%	100,0%
	Τρίτη	Count	61	3	3	67
		% within Τάξη	91,0%	4,5%	4,5%	100,0%
	Τετάρτη	Count	83	3	2	88
		% within Τάξη	94,3%	3,4%	2,3%	100,0%
	Πέμπτη	Count	105	6	4	115
		% within Τάξη	91,3%	5,2%	3,5%	100,0%

Έκτη	Count	176	8	11	195
	% within Τάξη	90,3%	4,1%	5,6%	100,0%
Total	Count	469	21	20	510
	% within Τάξη	92,0%	4,1%	3,9%	100,0%

**Τάξη \* Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες; Crosstabulation**

		Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφτιζες;		Total	
		Ψευδώνυμο	Αληθινό όνομα		
Τάξη	Πρώτη	Count	20	10	30
		% within Τάξη	66,7%	33,3%	100,0%
	Δευτέρα	Count	9	36	45
		% within Τάξη	20,0%	80,0%	100,0%
	Τρίτη	Count	39	64	103
		% within Τάξη	37,9%	62,1%	100,0%
	Τετάρτη	Count	68	61	129
		% within Τάξη	52,7%	47,3%	100,0%
	Πέμπτη	Count	73	80	153
		% within Τάξη	47,7%	52,3%	100,0%
	Έκτη	Count	166	109	275
		% within Τάξη	60,4%	39,6%	100,0%
Total	Count	375	360	735	
	% within Τάξη	51,0%	49,0%	100,0%	

**Τάξη \* Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο; Crosstabulation**

		Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο;			Total	
		Ναι	Όχι	Δεν ξέρω		
Τάξη	Πρώτη	Count	12	14	5	31
		% within Τάξη	38,7%	45,2%	16,1%	100,0%
	Δευτέρα	Count	27	19	0	46

	% within Τάξη	58,7%	41,3%	,0%	100,0%
Τρίτη	Count	59	43	2	104
	% within Τάξη	56,7%	41,3%	1,9%	100,0%
Τετάρτη	Count	82	44	5	131
	% within Τάξη	62,6%	33,6%	3,8%	100,0%
Πέμπτη	Count	101	44	8	153
	% within Τάξη	66,0%	28,8%	5,2%	100,0%
Έκτη	Count	184	81	14	279
	% within Τάξη	65,9%	29,0%	5,0%	100,0%
Total	Count	465	245	34	744
	% within Τάξη	62,5%	32,9%	4,6%	100,0%

**Τάξη \* Θέλεις να αλλάξει την φωνή του; Crosstabulation**

			Θέλεις να αλλάξει την φωνή του;			Total
			Ναι	Όχι	Δεν ξέρω	
Τάξη	Πρώτη	Count	17	11	1	29
		% within Τάξη	58,6%	37,9%	3,4%	100,0%
	Δευτέρα	Count	32	13	1	46
		% within Τάξη	69,6%	28,3%	2,2%	100,0%
Τρίτη	Count	83	19	0	102	
	% within Τάξη	81,4%	18,6%	,0%	100,0%	
Τετάρτη	Count	96	31	0	127	
	% within Τάξη	75,6%	24,4%	,0%	100,0%	
Πέμπτη	Count	124	27	1	152	
	% within Τάξη	81,6%	17,8%	,7%	100,0%	
Έκτη	Count	227	45	1	273	
	% within Τάξη	83,2%	16,5%	,4%	100,0%	
Total	Count	579	146	4	729	
	% within Τάξη	79,4%	20,0%	,5%	100,0%	

**Τάξη \* Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει; Crosstabulation**

			Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει;					Total
			Πολύ σιγά	Σιγά	Μέτρια	Δυνατά	Πολύ δυνατά	
Τάξη	Πρώτη	Count	3	2	7	6	13	31
		% within Τάξη	9,7%	6,5%	22,6%	19,4%	41,9%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	2	2	16	10	16	46
		% within Τάξη	4,3%	4,3%	34,8%	21,7%	34,8%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	2	5	43	23	31	104
		% within Τάξη	1,9%	4,8%	41,3%	22,1%	29,8%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	0	3	57	38	32	130
		% within Τάξη	,0%	2,3%	43,8%	29,2%	24,6%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	2	3	49	53	46	153
		% within Τάξη	1,3%	2,0%	32,0%	34,6%	30,1%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	4	9	102	93	71	279
		% within Τάξη	1,4%	3,2%	36,6%	33,3%	25,4%	100,0%
Total	Total	Count	13	24	274	223	209	743
		% within Τάξη	1,7%	3,2%	36,9%	30,0%	28,1%	100,0%

**Τάξη \* Θέλεις να τραγουδάει; Crosstabulation**

			Θέλεις να τραγουδάει;					Total
			Όχι-καθόλου	Ναι-κανονικά	Ναι-ωραία	Ναι-αστεία	Ναι-τρελά	
Τάξη	Πρώτη	Count	4	7	2	12	6	31
		% within Τάξη	12,9%	22,6%	6,5%	38,7%	19,4%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	11	3	10	9	13	46
		% within Τάξη	23,9%	6,5%	21,7%	19,6%	28,3%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	20	9	14	37	24	104
		% within Τάξη	19,2%	8,7%	13,5%	35,6%	23,1%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	19	12	14	61	25	131
		% within Τάξη	14,5%	9,2%	10,7%	46,6%	19,1%	100,0%

	% within Τάξη	14,5%	9,2%	10,7%	46,6%	19,1%	100,0%
Πέμπτη	Count	15	13	17	74	34	153
	% within Τάξη	9,8%	8,5%	11,1%	48,4%	22,2%	100,0%
Έκτη	Count	41	22	27	113	76	279
	% within Τάξη	14,7%	7,9%	9,7%	40,5%	27,2%	100,0%
Total	Count	110	66	84	306	178	744
	% within Τάξη	14,8%	8,9%	11,3%	41,1%	23,9%	100,0%

**Τάξη \* Θέλεις να κάνεις αστείους θορύβους; Crosstabulation**

			Θέλεις να κάνεις αστείους θορύβους;					Total
			Όχι	Λίγο	Έτσι κι έτσι	Αρκετά	Πολύ	
Τάξη	Πρώτη	Count	5	3	6	6	11	31
		% within Τάξη	16,1%	9,7%	19,4%	19,4%	35,5%	100,0%
	Δευτέρα	Count	5	2	3	12	24	46
		% within Τάξη	10,9%	4,3%	6,5%	26,1%	52,2%	100,0%
	Τρίτη	Count	16	4	12	28	44	104
		% within Τάξη	15,4%	3,8%	11,5%	26,9%	42,3%	100,0%
	Τετάρτη	Count	16	11	19	31	54	131
		% within Τάξη	12,2%	8,4%	14,5%	23,7%	41,2%	100,0%
	Πέμπτη	Count	6	13	25	51	58	153
		% within Τάξη	3,9%	8,5%	16,3%	33,3%	37,9%	100,0%
	Έκτη	Count	31	27	52	91	78	279
		% within Τάξη	11,1%	9,7%	18,6%	32,6%	28,0%	100,0%
Total	Count	79	60	117	219	269	744	
	% within Τάξη	10,6%	8,1%	15,7%	29,4%	36,2%	100,0%	

**Τάξη \* Θα ήθελες να χορεύεις; Crosstabulation**

			Θα ήθελες να χορεύεις;					Total
			Όχι-καθόλου	Ναι-κανονικά	Ναι-ωραία	Ναι-αστεία	Ναι-τρελά	
Τάξη	Πρώτη	Count	5	6	1	10	9	31
		% within Τάξη	16,1%	19,4%	3,2%	32,3%	29,0%	100,0%

Δευτέρα	Count	12	3	8	15	8	46
	% within Τάξη	26,1%	6,5%	17,4%	32,6%	17,4%	100,0%
Τρίτη	Count	20	14	6	38	26	104
	% within Τάξη	19,2%	13,5%	5,8%	36,5%	25,0%	100,0%
Τετάρτη	Count	26	14	14	42	35	131
	% within Τάξη	19,8%	10,7%	10,7%	32,1%	26,7%	100,0%
Πέμπτη	Count	13	14	9	55	62	153
	% within Τάξη	8,5%	9,2%	5,9%	35,9%	40,5%	100,0%
Έκτη	Count	44	29	27	111	68	279
	% within Τάξη	15,8%	10,4%	9,7%	39,8%	24,4%	100,0%
Total	Count	120	80	65	271	208	744
	% within Τάξη	16,1%	10,8%	8,7%	36,4%	28,0%	100,0%

**Τάξη \* Θα ήθελες να κάνει γκάφες; Crosstabulation**

			Θα ήθελες να κάνει γκάφες;		Total
			Ναι	Όχι	
Τάξη	Πρώτη	Count	23	7	30
		% within Τάξη	76,7%	23,3%	100,0%
	Δευτέρα	Count	27	18	45
		% within Τάξη	60,0%	40,0%	100,0%
	Τρίτη	Count	74	26	100
		% within Τάξη	74,0%	26,0%	100,0%
	Τετάρτη	Count	98	32	130
		% within Τάξη	75,4%	24,6%	100,0%
	Πέμπτη	Count	115	34	149
		% within Τάξη	77,2%	22,8%	100,0%
	Έκτη	Count	216	58	274
		% within Τάξη	78,8%	21,2%	100,0%
Total		Count	553	175	728
		% within Τάξη	76,0%	24,0%	100,0%

**Τάξη \* Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες; Crosstabulation**

			Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες;		Total
			Ναι	Όχι	
Τάξη	Πρώτη	Count	23	7	30
		% within Τάξη	76,7%	23,3%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	42	4	46
		% within Τάξη	91,3%	8,7%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	91	12	103
		% within Τάξη	88,3%	11,7%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	112	17	129
		% within Τάξη	86,8%	13,2%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	134	18	152
		% within Τάξη	88,2%	11,8%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	236	39	275
		% within Τάξη	85,8%	14,2%	100,0%
Total	Total	Count	638	97	735
		% within Τάξη	86,8%	13,2%	100,0%

**Τάξη \* Είσαι ένας τύπος που προτιμάς; Crosstabulation**

			Είσαι ένας τύπος που προτιμάς:			Total
			Να κάθεσαι και να βλέπεις έναν ψυχαγωγό να κάνει τα δικά του	Ότι κάνουμε όλοι, να το κάνουμε μαζί	Να κάνεις ότι θέλεις εσύ και οι φίλοι σου, και ο ψυχαγωγός να βοηθά αν χρειαστεί	
Τάξη	Πρώτη	Count	7	14	10	31
		% within Τάξη	22,6%	45,2%	32,3%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	10	18	18	46
		% within Τάξη	21,7%	39,1%	39,1%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	22	55	27	104
		% within Τάξη	21,2%	52,9%	26,0%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	23	70	38	131

	% within Τάξη	17,6%	53,4%	29,0%	100,0%
Πέμπτη	Count	30	96	27	153
	% within Τάξη	19,6%	62,7%	17,6%	100,0%
Έκτη	Count	51	181	47	279
	% within Τάξη	18,3%	64,9%	16,8%	100,0%
Total	Count	143	434	167	744
	% within Τάξη	19,2%	58,3%	22,4%	100,0%

**Τάξη \* Όταν βρίσκεσαι με έναν ψυχαγωγό: Crosstabulation**

			Όταν βρίσκεσαι με έναν ψυχαγωγό:			Total
			Θέλεις να λες εσύ τι θα παίξετε	Θέλεις να συζητάτε όλοι μαζί αν θα παίξετε κάποιο παιχνίδι και πως	Ο ψυχαγωγός ξέρει καλύτερα τι να κάνουμε	
Τάξη	Πρώτη	Count	8	12	11	31
		% within Τάξη	25,8%	38,7%	35,5%	100,0%
	Δευτέρα	Count	7	17	22	46
		% within Τάξη	15,2%	37,0%	47,8%	100,0%
	Τρίτη	Count	12	46	45	103
		% within Τάξη	11,7%	44,7%	43,7%	100,0%
	Τετάρτη	Count	12	58	61	131
		% within Τάξη	9,2%	44,3%	46,6%	100,0%
	Πέμπτη	Count	14	68	71	153
		% within Τάξη	9,2%	44,4%	46,4%	100,0%
	Έκτη	Count	15	143	120	278
		% within Τάξη	5,4%	51,4%	43,2%	100,0%
Total		Count	68	344	330	742
		% within Τάξη	9,2%	46,4%	44,5%	100,0%

**Τάξη \* Παιχνίδι Crosstabulation**

	Παιχνίδι	Total
--	----------	-------



			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	23	8	31
		% within Τάξη	74,2%	25,8%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	39	7	46
		% within Τάξη	84,8%	15,2%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	80	24	104
		% within Τάξη	76,9%	23,1%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	93	38	131
		% within Τάξη	71,0%	29,0%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	98	55	153
		% within Τάξη	64,1%	35,9%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	204	75	279
		% within Τάξη	73,1%	26,9%	100,0%
Total	Total	Count	537	207	744
		% within Τάξη	72,2%	27,8%	100,0%

**Τάξη \* Χορός Crosstabulation**

			Χορός		Total
			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	27	4	31
		% within Τάξη	87,1%	12,9%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	39	7	46
		% within Τάξη	84,8%	15,2%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	91	13	104
		% within Τάξη	87,5%	12,5%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	116	15	131
		% within Τάξη	88,5%	11,5%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	132	21	153
		% within Τάξη	86,3%	13,7%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	239	40	279
		% within Τάξη	85,7%	14,3%	100,0%
Total	Total	Count	644	100	744

**Τάξη \* Χορός Crosstabulation**

			Χορός		Total
			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	27	4	31
		% within Τάξη	87,1%	12,9%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	39	7	46
		% within Τάξη	84,8%	15,2%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	91	13	104
		% within Τάξη	87,5%	12,5%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	116	15	131
		% within Τάξη	88,5%	11,5%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	132	21	153
		% within Τάξη	86,3%	13,7%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	239	40	279
		% within Τάξη	85,7%	14,3%	100,0%
Total	Total	Count	644	100	744
		% within Τάξη	86,6%	13,4%	100,0%

**Τάξη \* Μαγικά Crosstabulation**

			Μαγικά		Total
			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	14	17	31
		% within Τάξη	45,2%	54,8%	100,0%
Δευτέρα	Δευτέρα	Count	21	25	46
		% within Τάξη	45,7%	54,3%	100,0%
Τρίτη	Τρίτη	Count	45	59	104
		% within Τάξη	43,3%	56,7%	100,0%
Τετάρτη	Τετάρτη	Count	55	76	131
		% within Τάξη	42,0%	58,0%	100,0%
Πέμπτη	Πέμπτη	Count	84	69	153
		% within Τάξη	54,9%	45,1%	100,0%
Έκτη	Έκτη	Count	152	127	279

	% within Τάξη	54,5%	45,5%	100,0%
Total	Count	371	373	744
	% within Τάξη	49,9%	50,1%	100,0%

**Τάξη \* Αστεία Crosstabulation**

			Αστεία			Total
			Όχι	Ναι	3	
Τάξη	Πρώτη	Count	20	11	0	31
		% within Τάξη	64,5%	35,5%	,0%	100,0%
	Δευτέρα	Count	36	10	0	46
		% within Τάξη	78,3%	21,7%	,0%	100,0%
	Τρίτη	Count	78	26	0	104
		% within Τάξη	75,0%	25,0%	,0%	100,0%
	Τετάρτη	Count	101	30	0	131
		% within Τάξη	77,1%	22,9%	,0%	100,0%
	Πέμπτη	Count	103	49	1	153
		% within Τάξη	67,3%	32,0%	,7%	100,0%
	Έκτη	Count	171	108	0	279
		% within Τάξη	61,3%	38,7%	,0%	100,0%
Total		Count	509	234	1	744
		% within Τάξη	68,4%	31,5%	,1%	100,0%

**Τάξη \* Να κερδίζω δώρα Crosstabulation**

			Να κερδίζω δώρα		Total
			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	18	13	31
		% within Τάξη	58,1%	41,9%	100,0%
	Δευτέρα	Count	26	20	46
		% within Τάξη	56,5%	43,5%	100,0%
	Τρίτη	Count	65	39	104
		% within Τάξη	62,5%	37,5%	100,0%

Τετάρτη	Count	98	33	131
	% within Τάξη	74,8%	25,2%	100,0%
Πέμπτη	Count	104	49	153
	% within Τάξη	68,0%	32,0%	100,0%
Έκτη	Count	218	61	279
	% within Τάξη	78,1%	21,9%	100,0%
Total	Count	529	215	744
	% within Τάξη	71,1%	28,9%	100,0%

**Τάξη \* Να κάνουμε διαγωνισμούς Crosstabulation**

			Να κάνουμε διαγωνισμούς		Total
			Όχι	Ναι	
Τάξη	Πρώτη	Count	24	7	31
		% within Τάξη	77,4%	22,6%	100,0%
	Δευτέρα	Count	32	14	46
		% within Τάξη	69,6%	30,4%	100,0%
	Τρίτη	Count	81	23	104
		% within Τάξη	77,9%	22,1%	100,0%
	Τετάρτη	Count	79	52	131
		% within Τάξη	60,3%	39,7%	100,0%
	Πέμπτη	Count	102	51	153
		% within Τάξη	66,7%	33,3%	100,0%
	Έκτη	Count	167	112	279
		% within Τάξη	59,9%	40,1%	100,0%
Total		Count	485	259	744
		% within Τάξη	65,2%	34,8%	100,0%

**Τάξη \* Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα; Crosstabulation**

		Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα;			Total
		Ναι	Όχι	Έτσι κι έτσι	

Τάξη	Πρώτη	Count	19	10	1	30
		% within Τάξη	63,3%	33,3%	3,3%	100,0%
Δευτέρα	Count	37	7	0	44	
		% within Τάξη	84,1%	15,9%	,0%	100,0%
Τρίτη	Count	70	26	4	100	
		% within Τάξη	70,0%	26,0%	4,0%	100,0%
Τετάρτη	Count	90	29	9	128	
		% within Τάξη	70,3%	22,7%	7,0%	100,0%
Πέμπτη	Count	122	22	6	150	
		% within Τάξη	81,3%	14,7%	4,0%	100,0%
Έκτη	Count	202	41	20	263	
		% within Τάξη	76,8%	15,6%	7,6%	100,0%
Total	Count	540	135	40	715	
		% within Τάξη	75,5%	18,9%	5,6%	100,0%

### Συσχέτιση ερωτηματολογίου ψυχαγωγών και ιδιότητας

		Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιον ψευδώνυμο;		Total
		Ψευδώνυμο	Όνομα	
Εμπυχωτής	Count	30	30	60

	% within	50,0%	50,0%	
Clown	Count	28	18	46
	% within	60,9%	39,1%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	8	6	14
	% within	57,1%	42,9%	
Εκπαιδευτικός	Count	2	14	16
	% within	12,5%	87,5%	
Performer	Count	6	4	10
	% within	60,0%	40,0%	
Άλλο	Count	8	0	8
	% within	100,0%	,0%	
Total	Count	44	36	80

		Παίζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου;		Total
		Ναι	Όχι	
Εμφυχωστής	Count	66	12	78
	% within	84,6%	15,4%	
Clown	Count	56	4	60
	% within	93,3%	6,7%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	14	2	16
	% within	87,5%	12,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	18	4	22
	% within	81,8%	18,2%	
Performer	Count	12	2	14
	% within	85,7%	14,3%	
Άλλο	Count	8	2	10
	% within	80,0%	20,0%	
Total	Count	90	12	102

		Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;		Total
		Ναι	Όχι	
Εμφυχωτής	Count	28	50	78
	% within	35,9%	64,1%	
Clown	Count	34	26	60
	% within	56,7%	43,3%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	8	8	16
	% within	50,0%	50,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	12	10	22
	% within	54,5%	45,5%	
Performer	Count	2	12	14
	% within	14,3%	85,7%	
Άλλο	Count	4	6	10
	% within	40,0%	60,0%	
Total	Count	48	54	102

		Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;			Total
		Ναι	Όχι	Μερικές φορές	
Εμφυχωτής	Count	48	26	2	76
	% within	63,2%	34,2%	2,6%	
Clown	Count	42	14	2	58
	% within	72,4%	24,1%	3,4%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	10	6	0	16
	% within	62,5%	37,5%	,0%	

Εκπαιδευτικός	Count	16	6	0	22
	% within	72,7%	27,3%	,0%	
Performer	Count	6	6	2	14
	% within	42,9%	42,9%	14,3%	
Άλλο	Count	8	2	0	10
	% within	80,0%	20,0%	,0%	
Total	Count	66	32	2	100

		Χρησιμοποιείς μακιγιάζ;			Total
		Ναι	Όχι	Μερικές φορές	
Εμπυροχωτής	Count	54	22	2	78
	% within	69,2%	28,2%	2,6%	
Clown	Count	56	4	0	60
	% within	93,3%	6,7%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	14	2	0	16
	% within	87,5%	12,5%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	12	10	0	22
	% within	54,5%	45,5%	,0%	
Performer	Count	10	4	0	14
	% within	71,4%	28,6%	,0%	
Άλλο	Count	8	2	0	10
	% within	80,0%	20,0%	,0%	
Total	Count	78	22	2	102

	Παραποιείς τη φωνή σου;	Total
--	-------------------------	-------



		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυροχωτής	Count	52	16	10	78
	% within	66,7%	20,5%	12,8%	
Clown	Count	38	14	8	60
	% within	63,3%	23,3%	13,3%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	12	2	2	16
	% within	75,0%	12,5%	12,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	14	4	4	22
	% within	63,6%	18,2%	18,2%	
Performer	Count	8	4	2	14
	% within	57,1%	28,6%	14,3%	
Άλλο	Count	6	4	0	10
	% within	60,0%	40,0%	,0%	
Total	Count	62	26	14	102

		Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά;		Total
		Ναι	Όχι	
Εμπυροχωτής	Count	30	48	78
	% within	38,5%	61,5%	
Clown	Count	22	38	60
	% within	36,7%	63,3%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	8	8	16
	% within	50,0%	50,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	8	14	22
	% within	36,4%	63,6%	
Performer	Count	2	12	14
	% within	14,3%	85,7%	
Άλλο	Count	4	6	10

	% within	40,0%	60,0%	
Total	Count	38	64	102

		Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμφυχωτής	Count	70	2	6	78
	% within	89,7%	2,6%	7,7%	
Clown	Count	52	4	4	60
	% within	86,7%	6,7%	6,7%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	16	0	0	16
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	18	2	2	22
	% within	81,8%	9,1%	9,1%	
Performer	Count	8	2	4	14
	% within	57,1%	14,3%	28,6%	
Άλλο	Count	8	0	0	8
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	88	6	6	100

		Τραγουδάς;		Total
		Ναι	Όχι	
Εμφυχωτής	Count	44	30	74
	% within	59,5%	40,5%	
Clown	Count	26	30	56
	% within	46,4%	53,6%	

Ταχυδακτυλουργός	Count	10	6	16
	% within	62,5%	37,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	16	6	22
	% within	72,7%	27,3%	
Performer	Count	6	8	14
	% within	42,9%	57,1%	
Άλλο	Count	2	6	8
	% within	25,0%	75,0%	
Total	Count	50	48	98

		Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή πολύ γρήγορη ομιλία;					Total
		Αργή	Κανονική	Γρήγορη	Πολύ γρήγορη	Ανάλογα	
Εμφυωτής	Count	2	20	24	8	24	78
	% within	2,6%	25,6%	30,8%	10,3%	30,8%	
Clown	Count	4	20	14	4	18	60
	% within	6,7%	33,3%	23,3%	6,7%	30,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	2	6	2	4	2	16
	% within	12,5%	37,5%	12,5%	25,0%	12,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	2	6	2	4	8	22
	% within	9,1%	27,3%	9,1%	18,2%	36,4%	
Performer	Count	0	2	6	2	4	14
	% within	,0%	14,3%	42,9%	14,3%	28,6%	
Άλλο	Count	0	6	0	2	2	10
	% within	,0%	60,0%	,0%	20,0%	20,0%	
Total	Count	4	34	26	8	30	102

		Κάνεις αστείους ήχους;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμφυχωτής	Count	46	24	4	74
	% within	62,2%	32,4%	5,4%	
Clown	Count	28	32	0	60
	% within	46,7%	53,3%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	8	8	0	16
	% within	50,0%	50,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	6	12	2	20
	% within	30,0%	60,0%	10,0%	
Performer	Count	10	2	2	14
	% within	71,4%	14,3%	14,3%	
Άλλο	Count	8	2	0	10
	% within	80,0%	20,0%	,0%	
Total	Count	50	44	4	98

		Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου;		Total
		Ναι	Όχι	
Εμφυχωτής	Count	74	4	78
	% within	94,9%	5,1%	
Clown	Count	54	6	60
	% within	90,0%	10,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	16	0	16
	% within	100,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	20	2	22
	% within	90,9%	9,1%	
Performer	Count	14	0	14

	% within	100,0%	,0%	
Άλλο	Count	6	4	10
	% within	60,0%	40,0%	
Total	Count	92	10	102

		Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυχωτής	Count	74	2	2	78
	% within	94,9%	2,6%	2,6%	
Clown	Count	58	0	2	60
	% within	96,7%	,0%	3,3%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	16	0	0	16
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	22	0	0	22
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Performer	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Άλλο	Count	6	4	0	10
	% within	60,0%	40,0%	,0%	
Total	Count	94	6	2	102

		Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	

Εμφυχωτής	Count	54	20	4	78
	% within	69,2%	25,6%	5,1%	
Clown	Count	46	14	0	60
	% within	76,7%	23,3%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	14	2	0	16
	% within	87,5%	12,5%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	12	10	0	22
	% within	54,5%	45,5%	,0%	
Performer	Count	10	4	0	14
	% within	71,4%	28,6%	,0%	
Άλλο	Count	4	6	0	10
	% within	40,0%	60,0%	,0%	
Total	Count	66	32	4	102

		Χρησιμοποιείς γκριμάτσες;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμφυχωτής	Count	54	16	4	74
	% within	73,0%	21,6%	5,4%	
Clown	Count	38	14	4	56
	% within	67,9%	25,0%	7,1%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	12	4	0	16
	% within	75,0%	25,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	10	12	0	22
	% within	45,5%	54,5%	,0%	
Performer	Count	12	0	0	12
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Άλλο	Count	4	4	0	8
	% within	50,0%	50,0%	,0%	
Total	Count	68	24	6	98

		Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυχωτής	Count	72	2	2	76
	% within	94,7%	2,6%	2,6%	
Clown	Count	58	2	0	60
	% within	96,7%	3,3%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	16	0	0	16
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	22	0	0	22
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Performer	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Άλλο	Count	6	4	0	10
	% within	60,0%	40,0%	,0%	
Total	Count	92	6	2	100

		Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;			Total
		Αυτοσχεδιάζω	Έχω πρόγραμμα	Και τα δύο	
Εμπυχωτής	Count	44	10	24	78
	% within	56,4%	12,8%	30,8%	
Clown	Count	34	4	22	60

	% within	56,7%	6,7%	36,7%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	10	0	6	16
	% within	62,5%	,0%	37,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	12	2	8	22
	% within	54,5%	9,1%	36,4%	
Performer	Count	6	2	6	14
	% within	42,9%	14,3%	42,9%	
Άλλο	Count	6	2	2	10
	% within	60,0%	20,0%	20,0%	
Total	Count	56	10	36	102

		Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυροχωτής	Count	62	6	2	70
	% within	88,6%	8,6%	2,9%	
Clown	Count	46	6	0	52
	% within	88,5%	11,5%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	20	2	0	22
	% within	90,9%	9,1%	,0%	
Performer	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Άλλο	Count	4	6	0	10
	% within	40,0%	60,0%	,0%	
Total	Count	80	10	2	92



		Παραλλάξεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυροχωτής	Count	50	10	10	70
	% within	71,4%	14,3%	14,3%	
Clown	Count	32	12	8	52
	% within	61,5%	23,1%	15,4%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	10	0	2	12
	% within	83,3%	,0%	16,7%	
Εκπαιδευτικός	Count	18	2	2	22
	% within	81,8%	9,1%	9,1%	
Performer	Count	10	2	0	12
	% within	83,3%	16,7%	,0%	
Άλλο	Count	6	4	0	10
	% within	60,0%	40,0%	,0%	
Total	Count	62	18	12	92

		Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύρωσης;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυροχωτής	Count	74	4	0	78
	% within	94,9%	5,1%	,0%	
Clown	Count	54	4	2	60
	% within	90,0%	6,7%	3,3%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	14	0	2	16
	% within	87,5%	,0%	12,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	20	2	0	22
	% within	90,9%	9,1%	,0%	

Performer	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Άλλο	Count	8	2	0	10
	% within	80,0%	20,0%	,0%	
Total	Count	94	6	2	102

		Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Εμπυροχωτής	Count	68	8	2	78
	% within	87,2%	10,3%	2,6%	
Clown	Count	50	10	0	60
	% within	83,3%	16,7%	,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	12	4	0	16
	% within	75,0%	25,0%	,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	18	4	0	22
	% within	81,8%	18,2%	,0%	
Performer	Count	12	2	0	14
	% within	85,7%	14,3%	,0%	
Άλλο	Count	8	2	0	10
	% within	80,0%	20,0%	,0%	
Total	Count	84	16	2	102

		Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;				Total
		Ελάχιστα	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Εμπυχωτής	Count	0	8	32	38	78
	% within	,0%	10,3%	41,0%	48,7%	
Clown	Count	0	4	22	34	60
	% within	,0%	6,7%	36,7%	56,7%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	0	0	4	12	16
	% within	,0%	,0%	25,0%	75,0%	
Εκπαιδευτικός	Count	0	2	6	14	22
	% within	,0%	9,1%	27,3%	63,6%	
Performer	Count	0	0	4	10	14
	% within	,0%	,0%	28,6%	71,4%	
Άλλο	Count	2	2	2	4	10
	% within	20,0%	20,0%	20,0%	40,0%	
Total	Count	2	10	40	50	102

		Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου;				Total
		Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Εμπυχωτής	Count	0	12	46	20	78
	% within	,0%	15,4%	59,0%	25,6%	
Clown	Count	0	12	38	10	60
	% within	,0%	20,0%	63,3%	16,7%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	0	0	14	2	16
	% within	,0%	,0%	87,5%	12,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	0	2	16	4	22
	% within	,0%	9,1%	72,7%	18,2%	
Performer	Count	0	2	12	0	14
	% within	,0%	14,3%	85,7%	0,0%	

	% within	,0%	14,3%	85,7%	,0%	
Άλλο	Count	2	0	6	2	10
	% within	20,0%	,0%	60,0%	20,0%	
Total	Count	2	14	64	22	102

		Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;			Total
		Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Εμπυχωτής	Count	10	26	42	78
	% within	12,8%	33,3%	53,8%	
Clown	Count	6	30	24	60
	% within	10,0%	50,0%	40,0%	
Ταχυδακτυλουργός	Count	2	4	10	16
	% within	12,5%	25,0%	62,5%	
Εκπαιδευτικός	Count	2	10	10	22
	% within	9,1%	45,5%	45,5%	
Performer	Count	2	6	6	14
	% within	14,3%	42,9%	42,9%	
Άλλο	Count	0	6	4	10
	% within	,0%	60,0%	40,0%	
Total	Count	12	44	46	102

### Συσχέτιση ερωτηματολογίου ψυχαγωγών και target group

		Παίζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	78	8	86
	% within	90,7%	9,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	88	12	100
	% within	88,0%	12,0%	
Εφήβους	Count	32	6	38
	% within	84,2%	15,8%	
Ενήλικες	Count	18	6	24
	% within	75,0%	25,0%	
Ηλικιωμένους	Count	10	4	14
	% within	71,4%	28,6%	
Total	Count	90	12	102

		Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιον ψευδώνυμο;		Total
		Ψευδώνυμο	Όνομα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	36	34	70
	% within	51,4%	48,6%	
Παιδιά δημοτικού	Count	44	36	80
	% within	55,0%	45,0%	
Εφήβους	Count	14	16	30
	% within	46,7%	53,3%	
Ενήλικες	Count	8	12	20
	% within	40,0%	60,0%	
Ηλικιωμένους	Count	4	8	12
	% within	33,3%	66,7%	
Total	Count	44	36	80

		Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	42	44	86
	% within	48,8%	51,2%	
Παιδιά δημοτικού	Count	48	52	100
	% within	48,0%	52,0%	
Εφήβους	Count	12	26	38
	% within	31,6%	68,4%	
Ενήλικες	Count	6	18	24
	% within	25,0%	75,0%	
Ηλικιωμένους	Count	8	6	14
	% within	57,1%	42,9%	
Total	Count	48	54	102

		Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	42	44	86
	% within	48,8%	51,2%	
Παιδιά δημοτικού	Count	48	52	100
	% within	48,0%	52,0%	
Εφήβους	Count	12	26	38
	% within	31,6%	68,4%	
Ενήλικες	Count	6	18	24
	% within	25,0%	75,0%	
Ηλικιωμένους	Count	8	6	14
	% within	57,1%	42,9%	
Total	Count	48	54	102

		Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα;			Total
		Ναι	Όχι	Μερικές φορές	
Νήπια / προ-νήπια	Count	56	26	2	84
	% within	66,7%	31,0%	2,4%	
Παιδιά δημοτικού	Count	64	32	2	98
	% within	65,3%	32,7%	2,0%	
Εφήβους	Count	24	12	2	38
	% within	63,2%	31,6%	5,3%	
Ενήλικες	Count	14	8	2	24
	% within	58,3%	33,3%	8,3%	
Ηλικιωμένους	Count	10	4	0	14
	% within	71,4%	28,6%	,0%	

Total	Count	66	32	2	100
-------	-------	----	----	---	-----

		Χρησιμοποιείς μακιγιάζ;			Total
		Ναι	Όχι	Μερικές φορές	
Νήπια / προ-νήπια	Count	66	20	0	86
	% within	76,7%	23,3%	,0%	
Παιδιά δημοτικού	Count	76	22	2	100
	% within	76,0%	22,0%	2,0%	
Εφήβους	Count	26	10	2	38
	% within	68,4%	26,3%	5,3%	
Ενήλικες	Count	10	12	2	24
	% within	41,7%	50,0%	8,3%	
Ηλικιωμένους	Count	6	8	0	14
	% within	42,9%	57,1%	,0%	
Total	Count	78	22	2	102

		Παραποιείς τη φωνή σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	52	22	12	86
	% within	60,5%	25,6%	14,0%	
Παιδιά δημοτικού	Count	60	26	14	100
	% within	60,0%	26,0%	14,0%	
Εφήβους	Count	24	8	6	38
	% within	63,2%	21,1%	15,8%	
Ενήλικες	Count	16	6	2	24
	% within	66,7%	25,0%	8,3%	



	% within	66,7%	25,0%	8,3%	
Ηλικιωμένους	Count	10	4	0	14
	% within	71,4%	28,6%	,0%	
Total	Count	62	26	14	102

		Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	32	54	86
	% within	37,2%	62,8%	
Παιδιά δημοτικού	Count	36	64	100
	% within	36,0%	64,0%	
Εφήβους	Count	14	24	38
	% within	36,8%	63,2%	
Ενήλικες	Count	8	16	24
	% within	33,3%	66,7%	
Ηλικιωμένους	Count	4	10	14
	% within	28,6%	71,4%	
Total	Count	38	64	102

		Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	72	6	6	84
	% within	85,7%	7,1%	7,1%	
Παιδιά δημοτικού	Count	86	6	6	98
	% within	87,8%	6,1%	6,1%	

Εφήβους	Count	30	2	4	36
	% within	83,3%	5,6%	11,1%	
Ενήλικες	Count	18	2	4	24
	% within	75,0%	8,3%	16,7%	
Ηλικιωμένους	Count	12	0	2	14
	% within	85,7%	,0%	14,3%	
Total	Count	88	6	6	100

		Τραγουδάς;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	42	40	82
	% within	51,2%	48,8%	
Παιδιά δημοτικού	Count	48	48	96
	% within	50,0%	50,0%	
Εφήβους	Count	24	14	38
	% within	63,2%	36,8%	
Ενήλικες	Count	18	6	24
	% within	75,0%	25,0%	
Ηλικιωμένους	Count	10	4	14
	% within	71,4%	28,6%	
Total	Count	50	48	98

		Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή πολύ γρήγορη ομιλία;					Total
		Αργή	Κανονική	Γρήγορη	Πολύ γρήγορη	Ανάλογα	
Νήπια / προ-	Count	4	30	18	8	26	86

νήπια	% within	4,7%	34,9%	20,9%	9,3%	30,2%	
Παιδιά δημοτικού	Count	4	34	24	8	30	100
	% within	4,0%	34,0%	24,0%	8,0%	30,0%	
Εφήβους	Count	2	16	4	8	8	38
	% within	5,3%	42,1%	10,5%	21,1%	21,1%	
Ενήλικες	Count	2	6	6	6	4	24
	% within	8,3%	25,0%	25,0%	25,0%	16,7%	
Ηλικιωμένους	Count	2	4	0	6	2	14
	% within	14,3%	28,6%	,0%	42,9%	14,3%	
Total	Count	4	34	26	8	30	102

		Κάνεις αστείους ήχους;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	36	42	4	82
	% within	43,9%	51,2%	4,9%	
Παιδιά δημοτικού	Count	48	44	4	96
	% within	50,0%	45,8%	4,2%	
Εφήβους	Count	22	14	2	38
	% within	57,9%	36,8%	5,3%	
Ενήλικες	Count	16	4	4	24
	% within	66,7%	16,7%	16,7%	
Ηλικιωμένους	Count	12	2	0	14
	% within	85,7%	14,3%	,0%	
Total	Count	50	44	4	98

		Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου;		Total
		Ναι	Όχι	
Νήπια / προ-νήπια	Count	80	6	86
	% within	93,0%	7,0%	
Παιδιά δημοτικού	Count	90	10	100
	% within	90,0%	10,0%	
Εφήβους	Count	36	2	38
	% within	94,7%	5,3%	
Ενήλικες	Count	24	0	24
	% within	100,0%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	14
	% within	100,0%	,0%	
Total	Count	92	10	102

		Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	80	4	2	86
	% within	93,0%	4,7%	2,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	92	6	2	100
	% within	92,0%	6,0%	2,0%	
Εφήβους	Count	36	2	0	38
	% within	94,7%	5,3%	,0%	
Ενήλικες	Count	24	0	0	24
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	94	6	2	102

		Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	58	26	2	86
	% within	67,4%	30,2%	2,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	64	32	4	100
	% within	64,0%	32,0%	4,0%	
Εφήβους	Count	18	16	4	38
	% within	47,4%	42,1%	10,5%	
Ενήλικες	Count	14	8	2	24
	% within	58,3%	33,3%	8,3%	
Ηλικιωμένους	Count	12	2	0	14
	% within	85,7%	14,3%	,0%	
Total	Count	66	32	4	102

		Χρησιμοποιείς γκριμάτσες;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	56	20	6	82
	% within	68,3%	24,4%	7,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	66	24	6	96
	% within	68,8%	25,0%	6,3%	
Εφήβους	Count	28	8	2	38
	% within	73,7%	21,1%	5,3%	
Ενήλικες	Count	18	4	2	24
	% within	75,0%	16,7%	8,3%	

Ηλικιωμένους	Count	10	4	0	14
	% within	71,4%	28,6%	,0%	
Total	Count	68	24	6	98

		Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	78	4	2	84
	% within	92,9%	4,8%	2,4%	
Παιδιά δημοτικού	Count	90	6	2	98
	% within	91,8%	6,1%	2,0%	
Εφήβους	Count	36	2	0	38
	% within	94,7%	5,3%	,0%	
Ενήλικες	Count	24	0	0	24
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	92	6	2	100

		Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις;			Total
		Αυτοσχεδιάζω	Έχω πρόγραμμα	Και τα δύο	
Νήπια / προ-νήπια	Count	46	10	30	86
	% within	53,5%	11,6%	34,9%	

Παιδιά δημοτικού	Count	56	10	34	100
	% within	56,0%	10,0%	34,0%	
Εφήβους	Count	20	2	16	38
	% within	52,6%	5,3%	42,1%	
Ενήλικες	Count	8	6	10	24
	% within	33,3%	25,0%	41,7%	
Ηλικιωμένους	Count	10	0	4	14
	% within	71,4%	,0%	28,6%	
Total	Count	56	10	36	102

		Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	68	8	2	78
	% within	87,2%	10,3%	2,6%	
Παιδιά δημοτικού	Count	80	10	0	90
	% within	88,9%	11,1%	,0%	
Εφήβους	Count	32	4	0	36
	% within	88,9%	11,1%	,0%	
Ενήλικες	Count	24	0	0	24
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	80	10	2	92

	Παραλλάσσεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου;	Total
--	---	-------

		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	54	12	12	78
	% within	69,2%	15,4%	15,4%	
Παιδιά δημοτικού	Count	60	18	12	90
	% within	66,7%	20,0%	13,3%	
Εφήβους	Count	26	4	6	36
	% within	72,2%	11,1%	16,7%	
Ενήλικες	Count	18	2	4	24
	% within	75,0%	8,3%	16,7%	
Ηλικιωμένους	Count	10	0	4	14
	% within	71,4%	,0%	28,6%	
Total	Count	62	18	12	92

		Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύχωσης;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	78	6	2	86
	% within	90,7%	7,0%	2,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	92	6	2	100
	% within	92,0%	6,0%	2,0%	
Εφήβους	Count	34	4	0	38
	% within	89,5%	10,5%	,0%	
Ενήλικες	Count	24	0	0	24
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	94	6	2	102



		Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα;			Total
		Ναι	Όχι	Ανάλογα	
Νήπια / προ-νήπια	Count	70	14	2	86
	% within	81,4%	16,3%	2,3%	
Παιδιά δημοτικού	Count	82	16	2	100
	% within	82,0%	16,0%	2,0%	
Εφήβους	Count	28	10	0	38
	% within	73,7%	26,3%	,0%	
Ενήλικες	Count	20	4	0	24
	% within	83,3%	16,7%	,0%	
Ηλικιωμένους	Count	14	0	0	14
	% within	100,0%	,0%	,0%	
Total	Count	84	16	2	102

		Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς;				Total
		Ελάχιστα	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Νήπια / προ-νήπια	Count	2	8	30	46	86
	% within	2,3%	9,3%	34,9%	53,5%	
Παιδιά δημοτικού	Count	2	10	40	48	100
	% within	2,0%	10,0%	40,0%	48,0%	
Εφήβους	Count	2	2	14	20	38
	% within	5,3%	5,3%	36,8%	52,6%	
Ενήλικες	Count	0	0	6	18	24
	% within	,0%	,0%	25,0%	75,0%	

Ηλικιωμένους	Count	0	2	4	8	14
	% within	,0%	14,3%	28,6%	57,1%	
Total	Count	2	10	40	50	102

		Πόσο αποτελεσματικό ψυχαγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου;				Total
		Λίγο	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Νήπια / προ-νήπια	Count	0	12	52	22	86
	% within	,0%	14,0%	60,5%	25,6%	
Παιδιά δημοτικού	Count	2	14	64	20	100
	% within	2,0%	14,0%	64,0%	20,0%	
Εφήβους	Count	0	0	30	8	38
	% within	,0%	,0%	78,9%	21,1%	
Ενήλικες	Count	0	0	16	8	24
	% within	,0%	,0%	66,7%	33,3%	
Ηλικιωμένους	Count	0	0	10	4	14
	% within	,0%	,0%	71,4%	28,6%	
Total	Count	2	14	64	22	102

		Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου;			Total
		Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ	
Νήπια / προ-νήπια	Count	10	36	40	86
	% within	11,6%	41,9%	46,5%	
Παιδιά	Count	12	44	44	100

δημοτικού	% within	12,0%	44,0%	44,0%	
Εφήβους	Count	4	14	20	38
	% within	10,5%	36,8%	52,6%	
Ενήλικες	Count	2	10	12	24
	% within	8,3%	41,7%	50,0%	
Ηλικιωμένους	Count	2	10	2	14
	% within	14,3%	71,4%	14,3%	
Total	Count	12	44	46	102

## **Παράρτημα II: Ερευνητικά εργαλεία**

### **Ερωτηματολόγιο Παιδιών**



## Τάξη που θα πας:





- Πρώτη   
 Δευτέρα   
 Τρίτη   
 Τετάρτη   
 Πέμπτη   
 Έκτη

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας  
 Παιδαγωγικό τμήμα νηπιαγωγών  
 Πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών  
 Διδακτικής μεθοδολογίας και αν. προγραμμάτων  
 Διπλωματική διατριβή με θέμα την:  
**«Διερεύνηση των τεχνικών εμφύχωσης  
 σε παιδιά ηλικίας 6 – 12 ετών»**  
 Φοιτητής: Μεντέτης Στέλιος

**Γεια σου!**

1	Σου έχει τύχει να παίξεις ποτέ με κάποιον ψυχαγωγό, ή κλόουν, ή μάγο?	<input type="checkbox"/> Ναι	<input type="checkbox"/> Όχι	<input type="checkbox"/> Δεν θυμάμαι
2	πόσες φορές έτυχε να συναντηθείτε και να παίξετε?	<input type="checkbox"/> Καμία	<input type="checkbox"/> Λίγες	<input type="checkbox"/> Πολλές
3	Σου άρεσαν αυτά που κάνατε?	<input type="checkbox"/> Ναι	<input type="checkbox"/> Όχι	<input type="checkbox"/> Δεν θυμάμαι

**Φτιάξε τον τέλειο ψυχαγωγό!**

4	Αν είχες την ευκαιρία να «φτιάξεις» έναν καλό ψυχαγωγό, πως θα τον βάφιζες?	 <b>όνομα:</b>		
5	Τι ρούχα θα ήθελες να φοράει?			
6	Θα ήθελες να βάφεται στο πρόσωπο?	<input type="checkbox"/> Ναι	<input type="checkbox"/> Όχι	<input type="checkbox"/> Δεν ξέρω
7	Ποια χρώματα θα ήθελες να βλέπεις πάνω του?			
8	Τι πράγματα θα ήθελες να έχει μαζί του?			


**Τι θα ήθελες να λέει?**

9	Θέλεις να αλλάζει την φωνή του? Αν ναι, σαν ποιον θα ήθελες να μιλάει?	<input type="checkbox"/> Ναι	<input type="checkbox"/> Όχι	<input type="checkbox"/> Δεν ξέρω	.....	
10	Πόσο δυνατά θέλεις να μιλάει?				( Ανάλογα με την ένταση που επέλεξε το παιδί, Μαύρισε το αντίστοιχο ορθογώνιο!)	
11	Τι αστεία θα ήθελες να ΛΕΕΙ?					
12	Θέλεις να τραγουδάει?	<input type="checkbox"/> Όχι Καθόλου	<input type="checkbox"/> Ναι κανονικά	<input type="checkbox"/> Ναι Ωραία	<input type="checkbox"/> Ναι Αστεία	<input type="checkbox"/> Ναι Τρελά
13	Θέλεις να κάνει αστειούς θορύβους, όπως πχ. Νπν, Μπόνγκ!, Προυτς!, Γκρρρρ! ?	<input type="checkbox"/> Όχι	<input type="checkbox"/> Λίγο	<input type="checkbox"/> έτσι κι έτσι	<input type="checkbox"/> Αρκετά	<input type="checkbox"/> Πολύ

## Τι θα ήθελες να κάνει?

14	Τι αστεία θα ήθελες να ΚΑΝΕΙ?						
15	Θα ήθελες να χορεύει?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Όχι Καθόλου	Ναι κανονικά	Ναι Ωραία	Ναι Αστεία	Ναι Τρελά	
16	Θα ήθελες να κάνει γκάφες? Αν ναι, τι?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	.....			
17	Θα ήθελες να κάνει γκριμάτσες?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	.....			

## Εσύ κι ο ψυχαγωγός!

18	Είσαι ένας τύπος που προτιμάς :	<input type="checkbox"/>	Να κάθεσαι και να βλέπεις έναν ψυχαγωγό να κάνει τα δικά του					
		<input type="checkbox"/>	Ότι κάνουμε όλοι, να το κάνουμε μαζί.					
		<input type="checkbox"/>	Να κάνεις ότι θέλεις εσύ και οι φίλοι σου, και ο ψυχαγωγός να βοηθά αν χρειαστεί					
19	Όταν βρίσκεσαι με έναν ψυχαγωγό,	<input type="checkbox"/>	Θέλεις να λες εσύ τι θα παίξετε					
		<input type="checkbox"/>	Θέλεις να συζητάτε όλοι μαζί αν θα παίξετε κάποιο παιχνίδι και πώς					
		<input type="checkbox"/>	Ο ψυχαγωγός ξέρει καλύτερα τι να κάνουμε					
20	Τι σου αρέσει να κάνεις περισσότερο με έναν ψυχαγωγό?  (Εδώ Μπορείς να μαυρίσεις μέχρι δύο κουτάκια)	<input type="checkbox"/>	Να παίζετε?					
		<input type="checkbox"/>	Να χορεύετε?					
		<input type="checkbox"/>	Να κάνετε μαγικά?					
		<input type="checkbox"/>	Να κάνετε αστεία?					
		<input type="checkbox"/>	Να κερδίζετε δώρα?					
		<input type="checkbox"/>	Να κάνετε διαγωνισμούς?					
21	Όταν χορεύετε ή παίζετε, σου αρέσει να κινείσαι γρήγορα?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	.....			
		Ναι	Όχι	Έτσι κι έτσι				

22 Τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ο ψυχαγωγός που έφτιαξες, για να περνάς εσύ και τα άλλα παιδιά ακόμα πιο ωραία?




---



---



---



---



---



---




### Οδηγίες συμπλήρωσης για τον ομαδάρη:

1. Το ερωτηματολόγιο συμπληρώνεται σαν μια μικρή ενθουσιώδης συνεντευξούλα από κάθε παιδί!
2. Αρχικά συμπληρώνουμε με ένα (✓) την τάξη που θα πάει το παιδί!
3. Όπου βλέπουμε κουτάκι (□) συμπληρώνουμε με ένα (✓)
4. Στην ερώτηση 20, συμπληρώνουμε 2 επιλογές βάζοντας 2 (✓)
5. Στην ερώτηση 10, μαυρίζουμε τόσα ορθογώνια όσα αντιστοιχούν στο επίπεδο της έντασης (από την πολύ ησυχία, μέχρι την πολλή φασαρία!)
6. Σε όποια ερώτηση θα δούμε δίπλα ένα μολύβι, σημαίνει ότι θα πρέπει να γράψουμε την ακριβή απάντηση του παιδιού αναλυτικά!

## Ερωτηματολόγιο Εμπυροχωτών







Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας  
Παιδαγωγικό τμήμα νηπιαγωγών  
Πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών  
Διδακτικής Μεθοδολογίας και Αναλ. προγραμμάτων  
Φοιτητής Μεντέτης Στέλιος

*Αγαπητέ φίλε ή φίλη!*

Δεδομένου ότι η έρευνα στον κλάδο μας, τον κλάδο των εμψυχωτών είναι σχεδόν ανύπαρκτη, στα πλαίσια της παρούσας διατριβής, θα προσπαθήσουμε να καταγράψουμε και να διερευνήσουμε τις κυριότερες τεχνικές εμψύχωσης από τα δικά σας μάτια. Τεχνικές, οι οποίες ο καθένας σας μοναδικά ξέρει να χρησιμοποιεί, άλλοτε για να σκορπίσει το γέλιο κι άλλοτε για να χαρίσει πρωτόγνωρες εμπειρίες στο κοινό του.

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται σε πανελλαδικό επίπεδο με συμμετοχή των πιο ταλαντούχων εμψυχωτών, κλόουν ταχυδακτυλουργών, animateur και performers που δραστηριοποιούνται σε όλη τη χώρα.

Συμπληρώνοντας το ερωτηματολόγιο, προσπάθησε να δώσεις αυθεντικές, ειλικρινής και αναλυτικές απαντήσεις ξετυλίγοντας το προσωπικό σου στυλ!

Στο πάνω μέρος του ερωτηματολογίου συμπληρώνεται η ιδιότητά σου και το ηλικιακό πεδίο στο οποίο απευθύνεσαι (μπορείς να συμπληρώσεις και παραπάνω από ένα). Στις ερωτήσεις 1 – 26, οι απαντήσεις προϋποθέτουν απάντηση στο κουτάκι και ελεύθερη ανάπτυξη. Για τις ερωτήσεις 27 – 29 απλά κύκλωσε τον βαθμό που σου αντιστοιχεί. Στο τέλος του ερωτηματολογίου, μπορείς να προσθέσεις οποιαδήποτε τεχνική ή σχόλιο, το οποίο πιστεύεις ότι θα εμπλούτιζε το εύρος των τεχνικών σου!

Η παρούσα έρευνα διεξάγεται **ανώνυμα** και σε κάθε περίπτωση, η διαχείριση όλων των δεδομένων που θα συγκεντρωθούν από την συμπλήρωση των ερωτηματολογίων, περιορίζεται στους σκοπούς της.

Σε ευχαριστώ για τον χρόνο σου ☺

# ερωτηματολόγιο

## Έρευνα στις τεχνικές εμφύχωσης

### ιδιότητα:

- Εμφυχωτής   
 Clown   
 Ταχυδακτυλουργός   
 Εκπαιδευτικός   
 Performer   
 Άλλο

### Απευθύνεσαι σε:

- Νήπια / προ-νήπια   
 Παιδιά δημοτικού   
 Εφήβους   
 Ενήλικες   
 Ηλικιωμένους

## Τεχνικές εμφάνισης

- |   |   |   |
|---|---|---|
| 1 | Χρησιμοποιείς το όνομά σου, ή κάποιο ψευδώνυμο?   |   |
| 2 | παιζει ρόλο για σένα η εμφάνισή σου και με πόσο και με ποιον τρόπο θεωρείς ότι σε βοηθά στο κομμάτι της εμφύχωσης του κοινού σου?   | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/><br>.....  |
| 3 | Χρησιμοποιείς κάποια συγκεκριμένη ενδυμασία?  | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/><br>.....  |
| 4 | Υπάρχουν κατά καιρούς κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην ενδυμασία σου, τα οποία πιστεύεις ότι θα επηρεάσουν θετικά το όλο κλίμα? | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Μερικές φορές <input type="checkbox"/><br>..... |
| 5 | Χρησιμοποιείς μακιγιάζ? Πιστεύεις ότι παιζει κάποιο ρόλο στην εμφύχωσή σου?   | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Μερικές φορές <input type="checkbox"/><br>..... |
| 6 | Τι είδους χρώματα πιστεύεις πως το κοινό θα ήθελε να δει στην εμφάνισή σου, και κατ' επέκταση χρησιμοποιείς?                        |   |

## Λεκτικές τεχνικές

- |    |   |   |
|----|---|---|
| 7  | Παραποιείς τη φωνή σου? Αν ναι πως και σε ποιες περιπτώσεις?  | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Ανάλογα <input type="checkbox"/><br>.....   |
| 8  | Έχεις κάποιο συγκεκριμένο στυλ ομιλίας που χρησιμοποιείς συχνά(πχ παιδιαριστικά, μιμήσεις ζώων κλπ)?                                      | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/><br>.....  |
| 9  | Σε ποιες περιπτώσεις εναλλάσσεις τον τόνο της φωνής σου?  |   |
| 10 | Χρησιμοποιείς το χιούμορ σου και αν ναι, πόσο συχνά και με ποιον τρόπο? (πχ. Ανέκδοτα, αστειές ατάκες, αυτοσαρκασμός, φιλοφρονήσεις κλπ.) | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Ανάλογα <input type="checkbox"/><br>.....   |
| 11 | Σε ποιες περιπτώσεις? (πχ αμηχανίας, επίλυσης συγκρούσεων κλπ)  |   |
| 12 | Τραγουδάς? Αν ναι, σε ποιες περιπτώσεις?  | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Ανάλογα <input type="checkbox"/><br>.....   |
| 13 | Συνήθως χρησιμοποιείς, αργή, κανονική, γρήγορη ή... πολύ γρήγορη ομιλία?  | Αργή <input type="checkbox"/> Κανονική <input type="checkbox"/> Γρήγορη <input type="checkbox"/> Πολύ γρήγορη <input type="checkbox"/> Ανάλογα <input type="checkbox"/> |
| 14 | Κάνεις αστειούς ήχους?(με το στόμα ή ...και όχι!) Αν ναι θέλεις να τους μοιραστείς?   | Ναι <input type="checkbox"/> Όχι <input type="checkbox"/> Ανάλογα <input type="checkbox"/><br>.....   |

## Σωματικές τεχνικές

- 15** Αξιοποιείς κινήσεις του σώματός σου? Αν ναι τι είδους?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 16** Χρησιμοποιείς το χορό σε κάποιες περιπτώσεις για να επιτύχεις την ψυχική ανάταση του κοινού σου? Αν ναι, πόσο συχνά?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 17** Κάνεις εκούσια ή ακούσια σωματικές «γκάφες» ή αστείες κινήσεις? Αν ναι τι είδους και σε ποιες περιπτώσεις?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 18** Ποια είναι η σωματική στάση σου κατά τη διάρκεια της ψυχαγωγίας σου?
- 19** Χρησιμοποιείς γκριμάτσες, Αν ναι τι είδους και σε ποιες περιπτώσεις?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....

## Δυναμικές τεχνικές

- 20** Παρέχεις την ευκαιρία στο κοινό σου να αλληλεπιδράσει ενεργά μαζί σου κι αν ναι με ποιον τρόπο?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 21** Τις περισσότερες φορές, λειτουργείς με βάση κάποιο προσχεδιασμένο πρόγραμμα ή αυτοσχεδιάζεις?  Αυτοσχεδιάζω  Έχω πρόγραμμα  Και τα 2   
.....
- 22** Παρέχεις τη δυνατότητα για αυτοσχεδιασμό από την ομάδα, κι αν ναι με ποιον τρόπο?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 23** Παραλλάσσεις τις τεχνικές/ασκήσεις σου? Αν ναι κάθε πότε και γιατί?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 24** Χρησιμοποιείς την κίνηση στην ομάδα σου ως μέσο εμπύχωσης?  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 25** Χρησιμοποιείς κάποιου είδους αντικείμενα τα οποία θεωρείς ότι θα προξενήσουν ένα θετικό κλίμα? Αν ναι ποια είναι αυτά και πως πιστεύεις ότι επιδρούν στο κοινό  Ναι  Όχι  Ανάλογα   
.....
- 26** Μπορείς να μας δώσεις ένα παράδειγμα για το πώς θα ξεσήκωνες μια ομάδα 20 παιδιών σε έναν πολύ-χώρο, για να έρθουν και να αλληλεπιδράσουν ψυχαγωγικά μαζί σου?

*Κύκλωσε την απάντησή που πιστεύεις ότι σε ανπροσωπεύει περισσότερο*

- 27** Κατά τη διάρκεια του προγράμματός σου και βάσει του είδους της ψυχαγωγίας που προσφέρεις, πόση ψυχοσωματική ενέργεια δαπανάς?
1. Ελάχιστα      2. Λίγο      3. Αρκετά      4. Πολύ      5. Πάρα πολύ
- 28** Πόσο αποτελεσματικό ψυχο-αγωγικά πιστεύεις ότι είναι το πρόγραμμά σου? (δηλαδή πόσα άτομα από το σύνολο εμπυχώνονται πραγματικά)
1. Ελάχιστα      2. Λίγο      3. Αρκετά      4. Πολύ      5. Πάρα πολύ
- 29** Σε ορισμένες «δύσκολες» καταστάσεις στα πλαίσια του προγράμματός σου, διατηρείς την ψυχραιμία σου?
1. Ελάχιστα      2. Λίγο      3. Αρκετά      4. Πολύ      5. Πάρα πολύ

**Μοιράσου αν θες μαζί μας όσες δικές σου μοναδικές τεχνικές εμπύχωσης χρησιμοποιείς και δεν είδες να αναφέρονται παραπάνω!**

- 1.
- 2.
- 3...

## Παράρτημα III: Ποιοτικά δεδομένα

### Α. Διάκριση απαντήσεων ψευδώνυμοι βάσει αναφορών

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ ΟΝΟΜΑΤΑ	Ευρος απαντήσεων		ΥΠΑΡΚΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ	Ευρος απαντήσεων
ΤΡΕΛΟ + ΟΝΟΜΑ	8		JOJO	6
ΤΡΕΛΑΡΑΣ	6		ΚΛΟΟΥΝ	4
ΧΑΖΟΥΛΗΣ	6		ΤΟΤΟΣ	3
ΜΠΟΜΠΟ	4		ΒΟΒ	2
ΤΡΕΛΟ ΚΛΟΟΥΝ	4		ΠΑΚΜΑΝ	2
ΤΡΕΛΟΣ	4		SUPER MARIO	2
ΦΟΥΣΚΑ	4		ΦΩΤΟΥΛΗΣ	2
ΑΣΤΕΙΟΥΛΗΣ	3		ΑΝΤΟΚΑΡΕ	1
ΜΠΟΥΡΜΠΟΥΛΗΘΡΑΣ	3		ALBERTO	1
ΜΥΤΟΓΚΑΣ	3		ΑΚΟΥΝΑ ΜΑΤΑΤΑ	1
ΜΠΟΖΟ	3		ARBEN	1
ΤΣΙΧΛΟΦΟΥΣΚΑΣ	3		ΑΚΑΝΤΟΥ	1
ΛΟΥΛΟΥΔΕΝΙΑ - ΟΣ	2		ΓΙΟΥΤΖΙΝ	1
ΜΠΟΥΛΗΣ	2		ΓΥΦΤΟΣ	1
ΠΑΡΛΑΠΠΑΣ	2		ΓΙΩΡΙΚΑΣ	1
ΠΑΤΑΤΟΚΕΦΑΛΟΣ	2		ΓΚΟΥΦΙ	1
ΤΖΟΥΤΖΟΥΜΠΡΟΥΤΖΟΥ	2		GOD OF WAR	1
ΤΡΕΛΟΣ ΤΥΠΟΣ	2		ΓΟΥΕΒΕΡΛΙ	1
ΧΟΥΖΟΥΡΗΣ	2		YU GI OH	1
ΑΓΚΑΛΙΤΣΑΣ	1		WIG	1
ΑΡΧΙΤΡΕΛΑΡΑΣ	1		ΔΙΑΜΑΝΤΙΔΗΣ	1
ΑΣΤΕΙΟΣ ΤΥΠΟΣ	1		ΕΒΙΤΑ	1
ΑΣΤΕΙΟΣ ΜΑΓΟΣ	1		ΙΚΑΣ	1
ΒΡΩΜΥΛΟΣ	1		ΚΛΟΥΝΤΙ	1
ΒΟΥΤΥΡΟΜΠΕΜΠΕΣ	1		ΚΩΝΣΤΑΝΤΑΡΑ	1
ΒΛΑΚΑΣ	1		KYLE	1
ΒΑΓΓΕΛΙΔΗΣ	1		ΚΙΤΣΟΣ	1
ΒΑΓΓΕΛΙΝΟ	1		ΛΑΚΗΣ Ο ΓΛΥΚΟΥΛΗΣ	1

ΓΙΟΓΙΟ	1		ΛΟΡΑ	1
ΓΕΛΑΣΑΚΙΑΣ	1		ΛΕΟΝΑΡΝΤΟ	1
ΓΕΛΑΣΤΟΥΛΗΣ	1		ΛΟΛΑ	1
ΓΥΑΛΑ ΜΠΟΥΜ ΜΠΟΥΜ	1		ΗΛΙΑΧΤΙΔΑ	1
ΓΕΛΟΙΟΣ	1		ΜΙΝΙ	1
ΓΚΑΤΖΕΤΑΚΗΣ	1		ΜΠΑΡΜΠΟΣΑ	1
ΓΚΑΦΑΣ	1		ΜΑΤΤΥΑΣ	1
ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΠΑΡΟΥΝΑΣ	1		ΜΑΚΟΥΙΝ	1
ΓΕΡΑΣΙΜΙΔΗΣ ΜΙΔΗΣ	1		ΜΠΙΛΥ	1
ΔΩΔΕΚΑΤΟΣ ΚΑΓΚΟΥΡΙΑΝΟΣ	1		MICHAEL JACKSON	1
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟΥΛΗΣ	1		ΜΑJ	1
ΔΟΝ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ	1		ΜΡΑΤ ΜΑΝ	1
ΖΟΥΛΗΧΤΟ ΜΑΝΤΑΡΙΝΙ	1		ΜΕΚΗ	1
ΖΟΜΒΟΖΟ	1		BEN 10	1
ΖΟΥΖΟΥΝΟΣ	1		ΜΑΡΣΕΛ	1
ΚΙΝΔΥΝΟΣ	1		ΜΑΞΙΜΟΥΣ	1
ΚΙΤΡΙΝΟΠΟΔΑΡΗ	1		MESSI	1
CRAZY TOM	1		ΜΠΟΜΠ ΣΦΟΥΓΚΑΡΑΚΗΣ	1
ΚΑΤΣΟΥΦΛΙΝΗ	1		MR ΚΟΝΤΙ	1
ΚΛΕΑΜΒΡΙΟ	1		ΜΑΡΚΟ	1
CRAZY MAN	1		ΜΠΟΥ	1
ΚΑΡΑΜΕΛΙΝΟΣ	1		ΜΠΑΚΑΛΟΓΑΤΟΣ	1
ΚΛΑΣΟΜΠΑΝΙΕΡΑ	1		ΜΠΕΚΙΡ	1
ΚΥΡΙΟΣ ΑΣΤΕΙΟΣ	1		ΝΤΟΡΙ	1
ΚΛΟΟΥΝ ΜΠΙΖΕΛΗΣ	1		NEMO	1
ΚΛΟΟΥΝ ΤΩΝ ΔΑΣΩΝ	1		ΝΤΑΚ	1
ΚΙΤΡΙΝΟΥΛΗΣ	1		ΝΤΟΝΑΛΑΝΤ	1
ΚΟΚΚΙΝΟΥΛΗΣ	1		ΝΤΡΕΙΚ	1
ΚΥΡΙΟΣ ΣΑΧΛΟΠΟΔΑΡΟΣ	1		ΝΤΙ ΚΑΠΡΙΟ	1
ΚΥΡΙΟΣ ΚΑΛΤΣΑΣ	1		ΝΙΟΝΙΟΣ	1
ΚΥΡΙΟΣ ΠΟΡΤΑΤΙΦ	1		ΝΑΡΝΙΑ	1
ΚΥΡΙΑ ΑΝΩ ΚΑΤΩ	1		ΝΤΡΟΥΛΗΣ ΧΟΝΤΡΟΥΛΗΣ	1
ΚΛΟΝΑΚΙ	1		ΞΑΝΘΟΣ ΜΑΓΟΣ	1

ΚΟΝΤΙ	1		ΟΒΕΛΙΞ	1
ΛΙΛΑ ΠΑΡΔΑΛΙΛΑ	1		ΟΝΑΡ	1
ΛΟΥΤΣΑ	1		ΟΥΛΚ	1
ΛΟΥΛΙ	1		ΠΑΠΟΥΤΣΩΜΕΝΟΣ	1
ΜΥΞΙΑΣ	1		ΡΟΙΝΚΤΟ	1
ΜΑΡΜΕΛΑΔΑΣ	1		ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ	1
ΜΑΓΙΟΝΕΖΑ	1		ΠΙΠΗ ΦΑΚΙΔΟΜΥΤΗ	1
ΜΠΟΥΦΟΣ	1		ΠΟΠΟΣ ΦΑΚΙΔΟΜΥΤΗΣ	1
ΜΑΥΡΟΣ ΚΛΟΟΥΝ	1		ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΣ	1
ΜΠΑΝΑΝΙΑ	1		ΠΑΓΚΑΛΟΣΑΡΙΛΑΟΣ	1
ΜΠΑΡΙΚΟ	1		ROCKAMILLER	1
ΜΠΙΝΓΚΟ	1		REX	1
ΜΠΙΡΛΙ ΜΠΙΝ	1		ΡΟΜΠΟΤΑΚΙ	1
ΜΠΑΛΟΤΡΟΜΟ	1		ΡΑΠΟΥΝΖΕΛ	1
ΜΠΙΧΛΑΣ	1		ΡΟΜΠΙΤ	1
ΜΠΑΛΟΚΙΜΑΣ	1		ΡΟΜΠΕΡΤΟ	1
ΜΠΛΕ ΝΥΧΙΑ	1		ΡΕΜΠΕΛΟΣ	1
ΜΥΓΟΦΤΥΜΑ	1		ΣΤΑΙΚΟ	1
ΜΑΓΟΣ	1		ΣΥΛΒΕΣΤΕΡ	1
ΜΠΟΥΜΠΙ	1		ΣΙΝΤ	1
ΜΡ. ΜΠΑΜΠΟΥΡΑΣ	1		SLIFER	1
ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΑΣ	1		SPIRITS OF ISLE	1
ΜΠΟΥΛΚΟΧΟΝΤΡΟΥΛΗΣ	1		SKROODGE	1
ΜΑΓΙΚΟ ΤΖΙΝΙ	1		ΣΑΠΑΡΙΓΚΑΛΟΣ	1
ΜΑΓΟΠΕΤΡΟΣ	1		ΣΤΕΛΙΟ ΜΑΝ	1
ΜΑΖΟΥΜΠΙ	1		ΤΖΕΡΙ	1
ΜΠΑΛΜΠΟ	1		ΤΖΑΣΤΙΝ	1
ΜΠΑΡΜΠΑΡΕΛΟ	1		TONY	1
ΜΠΟΜΠΥ ΜΠΟΥΜ	1		ΤΙΡΑΜΟΛΑ	1
ΜΠΟΜΠΡΟΜΙΚΡΟΥΛΗΣ	1		ΤΡΕΛΟΣ ΜΙΚΥ	1
ΜΠΟΙΓΚ ΜΠΟΙΓΚ ΜΑΝ	1		ΤΖΙΜ ΧΟΚΙΝΣ	1
ΜΠΟΥ ΛΑ ΛΑ	1		ΤΖΟΚΕΡ	1
ΜΠΑΛΟΥΝ	1		ΤΖΑΚ ΝΟΡΙΣ	1

ΜΠΛΑΤ	1	ΤΖΟΡΝΤΑΝ	1
ΜΠΑΜΠΑΛΟΥ	1	ΙΟ	1
ΜΠΕΛΑ	1	JACK SPARROW	1
ΜΠΙΤΜΠΙΩΛ	1	ΤΖΟΥΝΤΙ	1
ΜΠΑΜΠΑΤΖΑΚΟ	1	ΤΣΑΡΛΙ	1
ΝΤΟΥΖΟ	1	ΤΡΕΛΟΣΑΡΙΛΑΚΗ	1
DVS MAN	1	ΦΑΝΤΟΜ ΤΩΝ ΕΛΕΦΑΝΤΩΝ	1
ΝΤΟΜΑΤΑΣ ΜΑΤΑΣ	1	ΦΑΝΙΕΡ	1
ΝΤΟΜΑΤΟΥΛΙΑΝΗΣ	1	HAPPY FACE	1
ΝΤΟΜΑΤΟΥΚΙ	1	HAPPY DOUPI	1
ΝΕΡΟΦΟΥΣΚΑΣ	1	HAPPY DAYS CLOWN	1
ΝΤΟΜΠΙ	1	HAPPY MAN	1
ΞΕΒΡΑΚΩΤΟΣ	1	ΨΥΧΑΓΩΓΟΣ	1
ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΟΣ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>121</b>
ΠΡΑΣΙΝΟΥΛΗΣ	1		
ΠΑΡΔΑΛΟΥΛΗΣ	1	<b>ΜΕ ΠΡΟΘΕΜΑ ΤΡΕΛΟΣ</b>	Ευρος απαντήσεων
ΠΡΑΣΙΝΟ ΛΙΒΑΔΙ	1	ΤΡΕΛΟ + ΟΝΟΜΑ	8
ΠΑΠΑΦΡΑΓΚΟΣ	1	ΤΡΕΛΑΡΑΣ	6
ΠΑΝΤΟΦΛΙΤΣΑΣ	1	ΤΡΕΛΟ ΚΛΟΟΥΝ	4
ΠΙΝΟΜΗΛΟ	1	ΤΡΕΛΟΣ	4
ΠΟΔΑΡΙΛΑΣ	1	ΤΡΕΛΟΣ ΤΥΠΟΣ	2
ΠΑΙΧΝΙΔΟΥΛΗΣ	1	ΑΡΧΙΤΡΕΛΑΡΑΣ	1
ΠΑΠΑΠΑΠΑΣ	1	ΤΡΕΛΟΤΡΕΛΑΡΑΣ	1
ΠΙΟ ΩΡΑΙΟΣ ΚΛΟΟΥΝ	1	ΤΡΕΛΟΥΤΣΙΚΟΣ	1
ΠΟΥΡΟΣ	1	ΤΡΕΛΟΥΜΠΙΑΣ	1
ΠΛΑΚΑ ΜΑΝ	1	ΤΡΕΛΟΥΛΗΣ	1
ΠΟΡΤΟΚΑΛΟΥΛΗΣ	1	ΤΡΕΛΟ - ΖΟΥΖΟΥΝΟΣ	1
ΠΙΠΟ	1	ΤΡΕΛΟΨΥΧΑΓΩΓΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ	1
ΠΙΚΟΛΙΝΟ	1	ΤΡΕΛΟΠΟΔΑΡΟΣ	1
ΠΟΡΔΙΝΟΣ	1	ΤΡΕΛΟ ΜΠΟΧΟΣ	1
ΠΛΑΚΑΤΖΗΣ	1	ΤΡΕΛΟΠΟΝΤΙΚΟΣ	1

ΠΟΥΤΣΗ	1		ΤΡΕΛΟ ΜΑΓΟΣ	1
ΠΑΓΚΑΚΙ	1		ΤΡΕΛΟΠΑΤΑΤΑ	1
ΠΑΤΑΤΙΝΑ	1		ΤΡΕΛΟΣ ΣΚΥΛΟΣ	1
ΡΟΖ ΓΑΡΥΦΑΛΛΟ	1		ΤΡΕΛΟΠΑΙΔΟ	1
ΡΟΖ ΚΑΜΗΛΟΠΑΡΔΑΛΗ	1		ΤΡΕΛΟΠΗΠΙ	1
ΡΟΥΛΗΣ	1		ΤΡΕΛΟΚΟΜΕΙΟ	1
ΡΟΥΝΙ	1		ΤΡΕΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΑΣΤΕΙΑ ΤΟΥ	1
ΡΟΖΟΥΛΑ	1		ΤΡΕΛΟΜΑΓΙΚΟΥΛΗΣ	1
ΤΖΙΤΖΟ	1		ΤΡΕΛΟΚΑΝΑΔΟΣ ΜΑΓΟΣ	1
ΤΡΕΛΟΤΡΕΛΑΡΑΣ	1		ΤΡΕΛΟΨΥΧΑΓΩΓΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ	1
ΤΡΕΛΟΥΤΣΙΚΟΣ	1		ΤΡΕΛΟ ΜΑΚΑΡΟΝΙ	1
ΤΡΕΛΟΥΜΠΙΑΣ	1		ΤΡΕΛΟΦΟΥΣΚΑΣ	1
ΤΣΑΠΕΡΔΩΝΟΚΩΛΟΣΦΥΡΙΧΤΡΑ	1		<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>46</b>
ΤΡΕΛΟΥΛΗΣ	1			
ΤΣΙΛΙΜΠΗΡΑΣ	1			
ΤΡΕΛΟ - ΖΟΥΖΟΥΝΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟΨΥΧΑΓΩΓΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ	1			
ΤΡΕΛΟΠΟΔΑΡΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟ ΜΠΟΧΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟΠΟΝΤΙΚΟΣ	1			
ΤΣΙΣΙΑΡΑ	1			
ΤΡΕΛΟ ΜΑΓΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟΠΑΤΑΤΑ	1			
ΤΖΕΛΙ	1			
ΤΡΕΛΟΣ ΣΚΥΛΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟΠΑΙΔΟ	1			
ΤΡΕΛΟΠΗΠΙ	1			
ΤΡΕΛΟΚΟΜΕΙΟ	1			
ΤΡΕΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΑΣΤΕΙΑ ΤΟΥ	1			
ΤΡΕΛΟΜΑΓΙΚΟΥΛΗΣ	1			
ΤΡΕΛΟΚΑΝΑΔΟΣ ΜΑΓΟΣ	1			
ΤΡΕΛΟΨΥΧΑΓΩΓΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ	1			



ΤΡΕΧΑΛΙΤΣΑΣ	1		
ΤΕΡΑΤΑΚΙ	1		
ΤΡΕΛΟ ΜΑΚΑΡΟΝΙ	1		
ΤΡΕΛΟΦΟΥΣΚΑΣ	1		
ΤΡΑΜΠΙΑΝΤΟΥ	1		
FUNNY CLOWN	1		
ΦΙΡΦΙΡΗ	1		
ΦΟΡΕΜΑΤΑΚΙΑΣ	1		
ΦΟΥΞΙΤΣΑ	1		
ΦΙΡΦΙΡΟΥΛΗΣ	1		
ΦΙΟΓΚΟΣ ΘΕΟΦΙΛΟΣ	1		
ΦΑΚΙΔΟΜΥΤΗΣ	1		
FUNNY DUDE	1		
ΦΟΒΕΡΟΣ	1		
ΦΙΡΦΙΡΙΤΣΑ	1		
ΦΤΙΑΧΝΟΔΙΑΘΕΣΟΥΛΗΣ	1		
ΧΛΑΠΑΤΣΟΥΛΗΣ	1		
ΧΑΖΟΚΛΟΟΥΝ	1		
ΧΑΖΟΧΑΡΟΥΜΕΝΟΣ	1		
ΧΡΩΜΑΤΟΥΛΗΣ	1		
ΧΟΡΟΠΗΔΗΧΤΟΥΛΗΣ	1		
ΧΙΟΥΜΟΡ-ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟΥΛΗΣ	1		
ΧΑΝΖΟΜΠΟΥΚ	1		
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>226</b>		

## Β. Χρήση επιθετικών προσδιορισμών για περιγραφή ενδυμασίας

ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΙ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΙ	Αριθμός αναφορών	ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ:	Αριθμός αναφορών
ΑΣΤΕΙΑ	118	ΑΣΤΕΙΑ	118
ΠΟΛΥΧΡΩΜΑ / ΧΡΩΜΜΑΤΙΣΤΑ	109	ΠΟΛΥΧΡΩΜΑ / ΧΡΩΜΜΑΤΙΣΤΑ	109
ΠΑΡΔΑΛΑ	40	ΠΑΡΔΑΛΑ	40
ΚΑΝΟΝΙΚΑ / ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ	31	ΚΑΝΟΝΙΚΑ / ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ	31

ΠΑΡΑΤΑΙΡΑ / ΑΣΥΜΦΩΝΑ / ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ	26		ΠΑΡΑΤΑΙΡΑ / ΑΣΥΜΦΩΝΑ / ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ	26
ΡΙΓΕ	22		<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>324</b>
ΦΑΡΔΙΑ	22			
ΣΚΙΣΜΕΝΑ / ΚΟΥΡΕΛΙΑΣΜΕΝΑ	18		<b>ΕΠΙΘΕΤΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΔΗΛΩΝΟΥΝ ΑΣΥΜΦΩΝΙΑ:</b>	Αριθμός αναφορών
ΑΘΛΗΤΙΚΑ	16		ΚΑΝΟΝΙΚΑ / ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΑ	31
ΤΡΕΛΑ	16		ΑΘΛΗΤΙΚΑ	16
ΠΕΡΙΕΡΓΑ / ΠΑΡΑΞΕΝΑ	13		ΜΟΔΑΤΑ / ΜΟΝΤΕΡΝΑ	10
ΣΧΕΔΙΑ	13		ΚΑΛΑ /ΩΡΑΙΑ / ΕΠΙΣΗΜΑ	8
ΠΟΥΑ	11		ΑΠΛΑ	7
ΚΑΡΟ	10		ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ / ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ	6
ΚΟΝΤΑ	10		ΑΝΕΤΑ / ΑΕΡΑΤΑ	2
ΜΟΔΑΤΑ / ΜΟΝΤΕΡΝΑ	10		<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>80</b>
ΌΤΙ ΝΑ ΝΑΙ	9		<b>ΕΠΙΘΕΤΑ ΠΟΥ ΔΗΛΩΝΟΥΝ ΑΣΥΜΦΩΝΙΑ:</b>	Αριθμός αναφορών
ΚΑΛΑ /ΩΡΑΙΑ / ΕΠΙΣΗΜΑ	8		ΑΣΤΕΙΑ	118
ΑΠΛΑ	7		ΠΟΛΥΧΡΩΜΑ / ΧΡΩΜΜΑΤΙΣΤΑ	109
ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ / ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ	6		ΠΑΡΔΑΛΑ	40
ΓΕΛΟΙΑ	5		ΠΑΡΑΤΑΙΡΑ / ΑΣΥΜΦΩΝΑ / ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ	26
ΜΠΑΛΩΜΕΝΑ	4		ΡΙΓΕ	22
ΜΙΚΡΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ	4		ΦΑΡΔΙΑ	22
ΌΤΙ ΘΕΛΕΙ	4		ΣΚΙΣΜΕΝΑ / ΚΟΥΡΕΛΙΑΣΜΕΝΑ	18
ΟΠΑΔΙΚΑ	4		ΤΡΕΛΑ	16
ΟΛΟΣΩΜΑ	4		ΠΕΡΙΕΡΓΑ / ΠΑΡΑΞΕΝΑ	13
ΣΚΟΥΡΑ	4		ΣΧΕΔΙΑ	13
ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ	3		ΠΟΥΑ	11
ΜΕΓΑΛΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ	3		ΚΑΡΟ	10
ΦΟΥΝΤΩΤΑ	3		ΓΕΛΟΙΑ	5
ΑΝΕΤΑ / ΑΕΡΑΤΑ	2		ΜΠΑΛΩΜΕΝΑ	4
ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΑ	2		ΜΙΚΡΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ	4
ΜΩΡΟΥΔΙΣΤΙΚΑ	2		ΜΕΓΑΛΑ ΣΕ ΜΕΓΕΘΟΣ	3
ΠΟΥ ΞΕΦΕΥΓΟΥΝ	2		ΦΟΥΝΤΩΤΑ	3
ΠΑΛΙΟΜΟΔΙΤΙΚΑ	2		ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΑ	2

ΤΡΥΠΙΑ	2	ΜΩΡΟΥΔΙΣΤΙΚΑ	2
ΑΚΑΤΕΡΓΑΣΤΑ	1	ΠΟΥ ΞΕΦΕΥΓΟΥΝ	2
ΑΝΟΙΧΤΟΧΡΩΜΑ	1	ΠΑΛΙΟΜΟΔΙΤΙΚΑ	2
ΓΑΤΙΣΤΙΚΑ	1	ΤΡΥΠΙΑ	2
ΓΥΑΛΙΣΤΕΡΑ	1	ΑΚΑΤΕΡΓΑΣΤΑ	1
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ	1	ΓΑΤΙΣΤΙΚΑ	1
ΘΕΟΤΡΕΛΑ	1	ΓΥΑΛΙΣΤΕΡΑ	1
ΚΟΛΛΗΤΑ	1	ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ	1
ΚΟΥΛ	1	ΘΕΟΤΡΕΛΑ	1
ΜΑΓΚΙΚΑ	1	ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	1
ΠΛΟΥΣΙΑ	1	ΦΤΩΧΑ	1
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	1	ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ	1
ΦΤΩΧΑ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>455</b>
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ	1		
ΦΩΤΕΙΝΑ	1		
ΧΟΝΤΡΑ	1	<b>ΟΥΛΕΤΕΡΑ</b>	Αριθμός αναφορών
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>580</b>	ΚΟΝΤΑ	10
		ΚΟΛΛΗΤΑ	1
		ΚΟΥΛ	1
		ΜΑΓΚΙΚΑ	1
		ΜΟΝΟΧΡΩΜΑ	3
		ΌΤΙ ΘΕΛΕΙ	4
		ΟΠΑΔΙΚΑ	4
		ΟΛΟΣΩΜΑ	4
		ΣΚΟΥΡΑ	4
		ΌΤΙ ΝΑ ΝΑΙ	9
		ΠΛΟΥΣΙΑ	1
		ΦΩΤΕΙΝΑ	1
		ΧΟΝΤΡΑ	1
		ΑΝΟΙΧΤΟΧΡΩΜΑ	1
		<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>45</b>

### Γ. Χρήση ακριβών περιγραφικών προσδιορισμών για περιγραφή ενδυμασίας

<i>Ρούχα</i>	Αριθμός αναφορών	<i>Αξεσουάρ</i>	Αριθμός αναφορών	<i>Υποδήματα</i>	Αριθμός αναφορών
ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ	119	ΚΑΠΕΛΑ	144	ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ (ΜΕΓΑΛΑ)	34
ΜΠΛΟΥΖΑ	108	ΜΥΤΗ ΚΛΟΟΥΝ	24	ΣΑΝΔΑΛΙΑ / ΠΕΔΙΛΑ / ΣΑΓΙΟΝΑΡΕΣ	4
ΚΛΟΟΥΝ	36	ΠΑΠΠΙΟΝ / ΦΙΟΓΚΟΣ	17	ΣΠΟΡΤΕΣ	3
ΤΖΙΝ	33	ΓΥΑΛΙΑ	16	ΣΤΑΡΑΚΙΑ	3
ΠΟΥΚΑΜΙΣΟ	31	ΤΙΡΑΝΤΕΣ	8	ΤΣΑΡΟΥΧΙΑ	2
ΚΑΛΤΣΕΣ (ΠΟΛΥΧΡΩΜΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ)	30	ΠΕΡΟΥΚΑ (ΖΟΥΛΟΥ)	8	ΜΠΟΤΕΣ	2
ΣΤΟΛΕΣ	21	ΓΡΑΒΑΤΑ	6	ΤΑΚΟΥΝΙΑ	2
T SHIRT	19	ΓΑΝΤΙΑ	6	ΑΡΒΙΛΕΣ	1
ΚΟΣΤΟΥΜΙ	15	ΚΟΣΜΗΜΑΤΑ	4	ΜΠΑΛΑΡΙΝΕΣ	1
ΣΑΚΑΚΙ	12	ΤΑΚΟΥΝΙΑ / ΓΟΒΕΣ	4	ΞΥΠΟΛΗΤΟΣ	1
ΜΑΓΙΟ	9	ΦΟΥΣΤΑΝΙ	4	ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΠΑΡΕΛΛΑΣΗΣ	1
ΔΙΑΦΟΡΑ	8	ΑΞΕΣΟΥΑΡ (ΓΕΝΙΚΑ)	3	ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ ΒΑΡΚΕΣ	1
ΜΑΝΔΥΑ / ΚΑΠΑ / ΜΠΕΡΤΑ	7	ΧΑΒΑΝΕΖΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ	3	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>55</b>
ΓΙΛΕΚΟ	6	ΚΟΥΡΕΜΑ (τρέλο)	3		
ΦΟΡΕΜΑ	6	ΚΑΣΚΟΛ	2	<b>ΣΤΟΛΕΣ</b>	
ΒΡΑΚΑ	4	PIERCING (ΚΟΙΛΙΑ ,ΜΥΤΗ)	2	ΜΑΓΙΣΣΑ	1
ΜΕ ΣΥΓΚΡΟΤΗΜΑΤΑ / ΜΑΡΚΕΣ	4	ΣΚΟΥΦΟ	2	.ΠΑΠΙΑ	1
ΠΙΖΑΜΕΣ	4	ΦΤΕΡΑ	2	.ΞΩΤΙΚΟ	2
ΑΜΑΝΙΚΟ	3	ΧΙΠΙΚΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ	1	BEN 10	1
ΒΡΑΚΙ	3	ΑΥΤΑΚΙΑ	1	ΕΡΓΑΤΗΣ ΤΟΥ ΔΗΜΟΥ	1
ΚΟΛΑΝ	3	ΚΕΡΑΤΑΚΙΑ	1	.SUPER MARIO	1
ΠΑΝΟΠΛΙΕΣ	2	ΚΟΥΔΟΥΝΑΚΙΑ	1	ΜΑΓΟΣ	2
ΠΟΥΛΟΒΕΡ	2	ΣΤΡΑΣΑΚΙΑ	1	ΠΕΙΡΑΤΗΣ	2
ΣΑΛΟΠΕΤΑ	2	ΣΤΕΚΑ	1	ΣΟΥΠΕΡΜΑΝ ΜΕ «Κ»	1
ΦΟΥΣΤΑ	2	ΤΑ ΠΑΝΤΑ	1	.ΓΙΑΤΡΟΣ	2
ΗΡΩΑΣ / ΣΤΑΡ	2	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>265</b>	.ΜΠΑΝΑΝΑ	1
ΔΙΚΑ ΜΟΥ	1			.ΔΡΑΚΟΣ	1
ΚΟΝΤΟ ΦΟΡΕΜΑ	1			.ΓΡΙΑ	1
ΤΣΕΠΕΣ	1			YU GI OH	2
ΚΑΜΠΙΑΝΑ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ	1			.ΡΟΜΠΟΤ	1
<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>495</b>			.ΣΕΡΒΙΤΟΡΟΣ	1

## Δ. Χρήση επιθετικών προσδιορισμών για περιγραφή ενδυμασίας

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΒΑΣΗ ΑΝΑΦΟΡΩΝ	Ευρος απαντήσεων	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ	Ευρος απαντήσεων
ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ	126	<b>ΕΠΙΚΥΝΔΥΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ</b>	
ΚΑΠΕΛΟ	81	ΟΠΛΑ	16
ΜΑΓΙΚΑ / ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ / ΤΡΙΚ	76	ΣΠΑΘΙΑ	11
ΜΠΑΛΕΣ	76	ΡΟΠΑΛΟ	3
ΝΕΡΟΠΙΣΤΟΛΟ	57	ΤΣΕΚΟΥΡΙ	3
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	38	ΤΟΞΟ	2
ΤΣΑΝΤΑ / ΧΑΡΤΟΦΥΛΛΑΚΑΣ	35	ΑΝΑΠΤΗΡΑ ΚΑΙ 2 ΞΥΛΑ	1
ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ	29	ΤΡΥΠΑΝΙ	1
ΝΕΡΟΦΟΥΣΚΕΣ	27	ΠΡΙΟΝΙ	1
ΖΟΓΓΛΕΡΙΚΑ	26	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	38
ΜΟΥΣΙΚΑ ΟΡΓΑΝΑ	26	<b>ΦΑΓΩΣΙΜΑ ΕΙΔΗ</b>	
ΝΤΟΥΝΤΟΥΚΑ	25	ΖΑΧΑΡΩΤΑ	4
ΚΟΡΙΝΕΣ	24	ΓΛΕΙΦΙΤΖΟΥΡΙΑ	3
ΡΑΒΔΙ	22	ΠΑΓΩΤΑ	3
ΒΑΛΙΤΣΑ / ΜΕΓΑΛΗ ΤΣΑΝΤΑ	21	ΓΚΟΦΡΕΤΕΣ	1
ΜΥΤΗ	20	ΜΑΣΤΙΧΕΣ	1
ΚΙΝΗΤΟ	17	ΠΑΤΑΤΑΚΙΑ	1
ΟΠΛΑ	16	ΦΑΓΗΤΟ	1
ΑΣΤΕΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	15	ΣΟΚΟΛΑΤΕΣ	1
ΖΩΑ ΤΑΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΩΝ	8	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	15
ΖΩΑ ΓΕΝΙΚΑ	7	<b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΟΥ ΠΑΡΑΓΟΥΝ ΗΧΟ</b>	
ΜΑΓΙΚΟ ΚΑΠΕΛΟ	14	ΣΦΥΡΙΧΤΡΑ	29
ΜΑΝΘΛΙΑ	14	ΜΟΥΣΙΚΑ ΟΡΓΑΝΑ	26
ΣΤΕΦΑΝΙΑ	14	ΝΤΟΥΝΤΟΥΚΑ	25
ΔΙΑΦΟΡΑ	13	ΚΟΡΝΑ	12
ΚΟΡΝΑ	12	CD S	3
ΛΟΥΛΟΥΔΙ - Α	12	ΚΟΥΔΟΥΝΑΚΙΑ	2
ΜΠΑΛΑΚΙΑ	12	ΝΤΕΦΙ	2
ΚΟΡΔΕΛΕΣ	11	ΠΙΑΤΙΝΙΑ	2
ΜΠΑΣΤΟΥΝΙ	11	ΘΟΥΡΥΒΩΔΗ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1
ΣΦΥΡΙ	11	ΚΑΡΑΜΟΥΖΑ	1
ΣΠΑΘΙΑ	11	ΜΕΓΑΦΩΝΟ	1
ΜΟΝΟΡΟΔΟ	9	ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ	1
ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ / ΟΤΙ ΘΕΛΕΙ	9	ΣΕΙΡΗΝΑ	1
ΣΧΟΙΝΙΑ	9	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	106
ΜΠΑΛΛΟΝΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ	8	<b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΛΕΡΩΜΑΤΟΣ</b>	
ΧΑΡΤΙΑ	8	ΝΕΡΟΠΙΣΤΟΛΟ	57
ΣΤΥΛΟ / ΜΟΛΥΒΙΑ / ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ	7	ΝΕΡΟΦΟΥΣΚΕΣ	27
ΤΡΟΜΠΑ	7	ΚΟΜΦΕΤΙ	6
ΤΡΑΠΟΥΛΑ	7	ΚΑΝΑΤΕΣ ΜΕ ΝΕΡΟ	3
ΚΑΛΛΥΝΤΙΚΑ	6	ΤΟΥΡΤΕΣ	2
ΚΟΜΦΕΤΙ	6	ΑΦΡΟ	1
ΚΩΝΟΙ	6	ΣΙΡΟΠΙΑ	1
ΧΡΗΜΑΤΑ	6	ΜΕΡΕΝΤΑ	1
ΒΡΑΧΙΟΛΙΑ	5	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	98
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ	5	<b>ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ</b>	
ΜΠΟΓΙΕΣ	5	ΤΣΑΝΤΑ / ΧΑΡΤΟΦΥΛΛΑΚΑΣ	35
ΠΟΔΗΛΑΤΟ	5	ΒΑΛΙΤΣΑ / ΜΕΓΑΛΗ ΤΣΑΝΤΑ	21

ΣΧΟΙΝΑΚΙ	5	ΚΟΥΤΙ	4
BIBΛΙΑ	4	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	60
ΓΙΟΓΙΟ	4	<b>ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ</b>	
ΔΩΡΑ	4	ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	38
ΖΑΧΑΡΩΤΑ	4	ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ	5
ΚΟΥΤΙ	4	ΚΟΥΚΛΕΣ	4
ΚΟΥΚΛΕΣ	4	ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ	3
ΜΑΣΚΑ	4	GORMITI Bayayan / YU GI OH	3
ΠΑΝΙΑ	4	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ (PSP, DS, NINTENDO)	3
ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑΚΙΑ	3	ΚΥΒΟ ΡΟΥΜΠΙΚ	2
GORMITI Bayayan / YU GI OH	3	ΤΡΕΛΟΜΠΑΛΑΚΙΑ	2
ΓΛΕΙΦΙΤΖΟΥΡΙΑ	3	ΑΛΟΓΑΚΙΑ	1
ΜΕΣΑ ΕΠΙΒΡΑΥΕΥΣΗΣ	3	ΑΥΓΑ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΥ ICE AGE 3	1
ΝΕΡΟ	3	ΑΡΚΟΥΔΑΚΙΑ	1
ΠΟΡΤΟΦΟΛΙ	3	ΧΛΑΠΑΤΣΕΣ	1
PSP	3	ΛΕΓΚΟ	1
ΠΑΓΩΤΑ	3	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	65
ΡΟΠΑΛΟ	3	<b>ΜΑΓΙΚΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ</b>	
CD S	3	ΜΑΓΙΚΑ / ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΑ / ΤΡΙΚ	76
ΣΚΟΥΠΕΣ	3	ΡΑΒΔΙ	22
ΤΟΞΟ	3	ΜΑΓΙΚΟ ΚΑΠΕΛΟ	14
ΨΑΛΙΔΙ	3	ΣΤΕΦΑΝΙ ΜΕ ΦΩΤΙΑ	8
ΚΡΑΓΙΟΝ	2	ΤΡΑΠΟΥΛΑ	7
ΚΟΝΤΑΡΙ	2	ΖΩΑ ΤΑΧΥΔΑΚΤΥΛΟΥΡΓΙΚΩΝ	2
ΚΥΒΟ ΡΟΥΜΠΙΚ	2	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	129
ΚΟΥΔΟΥΝΑΚΙΑ	2	<b>ΥΛΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ</b>	
ΚΟΥΒΑΣ	2	ΜΠΑΛΕΣ	76
ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ	2	ΜΑΝΘΑΙΑ	14
ΛΑΡΤΟΡ	2	ΣΤΕΦΑΝΙΑ	14
ΜΑΞΙΛΑΡΙ	2	ΚΟΡΔΕΛΕΣ	11
ΜΠΟΥΚΑΛΙ	2	ΣΧΟΙΝΙΑ	9
ΝΤΕΦΙ	2	ΣΧΟΙΝΑΚΙ	5
ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ	2	ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	4
ΟΜΠΡΕΛΑ	2	ΠΙΝΑΤΑ	2
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	2	ΠΑΝΙΑ	1
ΠΙΑΤΙΝΙΑ	2	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	136
ΣΤΕΦΑΝΙ ΜΕ ΦΩΤΙΑ	2		
ΤΣΕΚΟΥΡΙ	2	<b>ΑΣΤΕΙΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ / CLASSIC CLOWNING</b>	
ΤΡΕΛΟΜΠΑΛΑΚΙΑ	2	ΚΑΠΕΛΟ	81
ΤΡΑΜΠΟΛΙΝΟ	2	ΜΥΘΗ	20
ΤΟΥΡΤΕΣ	2	ΑΣΤΕΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	15
FACE PAINTING	2	ΜΠΑΣΤΟΥΝΙ	11
ΦΑΚΟ	2	ΣΦΥΡΙ	11
ΑΛΟΓΑΚΙΑ	1	ΤΡΥΠΙΑ ΟΜΠΡΕΛΑ	2
ΑΥΓΑ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΥ	1	ΚΑΡΦΙΤΣΑ ΓΙΑ ΣΚΑΣΙΜΟ	1
ΑΝΑΠΤΗΡΑ ΚΑΙ 2 ΞΥΛΑ	1	ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΑ	1
ΑΡΚΟΥΔΑΚΙΑ	1	ΜΠΙΜΠΙΕΡΟ ΤΕΡΑΣΤΙΟ	1
ΑΦΡΟ	1	ΦΟΥΣΚΩΤΟ ΠΑΠΑΚΙ ΣΤΗ ΜΕΣΗ	1
ΓΚΟΦΡΕΤΕΣ	1	ΨΕΥΤΙΚΑ ΧΕΡΙΑ	1
ΘΟΥΒΩΔΗ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1	ΨΕΥΤΙΚΗ ΣΚΑΤΟΥΛΑ	1
ΚΟΜΠΟΛΟΙ	1	ΨΕΥΤΙΚΟ ΠΟΔΙ	1
ΚΑΡΑΜΟΥΖΑ	1	ΤΗΓΑΝΙ	1
ΚΑΡΦΙΤΣΑ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	148
ΛΕΓΚΟ	1	<b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ STREET THEATER</b>	
ΜΕΓΑΦΩΝΟ	1	ΖΟΓΓΛΕΡΙΚΑ	26
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ	1	ΚΟΡΙΝΕΣ	24

ΜΕΡΕΝΤΑ	1	ΜΠΑΛΑΚΙΑ	12
ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΑ	1	ΜΟΝΟΡΟΔΟ	9
ΜΠΙΜΠΕΡΟ ΤΕΡΑΣΤΙΟ	1	ΜΠΑΛΛΟΝΟΚΑΤΑΣΚΕΥΕΣ	8
ΜΑΣΤΙΧΕΣ	1	ΤΡΟΜΠΙΑ	8
ΠΡΙΟΝΙ	1	ΞΥΛΟΠΟΔΑΡΑ	7
ΠΑΤΑΤΑΚΙΑ	1	FACE PAINTING	6
ΠΟΤΗΡΙΑ	1	ΚΩΝΟΙ	2
ΡΟΚΑΝΑ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>102</b>
ΣΙΡΟΠΙΑ	1	<b>ΚΟΡΙΤΣΙΣΤΙΚΑ ΕΙΔΗ</b>	
ΣΟΚΟΛΑΤΕΣ	1	ΛΟΥΛΟΥΔΙ - Α	12
ΣΑΠΟΥΝΟΦΟΥΣΚΕΣ	1	ΚΑΛΛΥΝΤΙΚΑ	6
ΣΕΙΡΗΝΑ	1	ΒΡΑΧΙΟΛΙΑ	5
ΤΡΥΠΑΝΙ	1	ΚΡΑΓΙΟΝ	2
ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ	1	ΚΑΘΡΕΦΤΗΣ	2
ΦΟΥΣΚΩΤΟ ΠΑΠΑΚΙ ΣΤΗ ΜΕΣΗ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>27</b>
ΦΑΓΗΤΟ	1	<b>ΕΙΔΗ ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΑΣ / ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ</b>	
ΧΑΡΤΟΜΑΝΤΗΛΑ	1	ΧΑΡΤΙΑ	8
ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΕΣ	1	ΣΤΥΛΟ / ΜΟΛΥΒΙΑ / ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ	7
ΧΛΑΠΑΤΣΕΣ	1	ΜΠΟΓΙΕΣ	5
ΨΕΥΤΙΚΑ ΧΕΡΙΑ	1	ΨΑΛΙΔΙ	3
ΨΕΥΤΙΚΗ ΣΚΑΤΟΥΛΑ	1	ΧΕΙΡΟΤΕΧΝΙΕΣ	1
ΨΕΥΤΙΚΟ ΠΟΔΙ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>24</b>
ΛΑΜΠΑ	1	<b>ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ</b>	
ΠΙΝΑΤΑ	1	ΔΩΡΑ	4
ΤΗΓΑΝΙ	1	ΜΕΣΑ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ (ΔΟΛΛΑΡΙΑ)	3
	1171	<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>7</b>
		<b>ΛΟΙΠΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ</b>	
		ΚΙΝΗΤΟ	17
		ΖΩΑ ΓΕΝΙΚΑ	13
		ΔΙΑΦΟΡΑ	9
		ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ / ΟΤΙ ΘΕΛΕΙ	7
		ΧΡΗΜΑΤΑ	6
		ΠΟΔΗΛΑΤΟ	5
		ΒΙΒΛΙΑ	4
		ΓΙΟΓΙΟ	4
		ΜΑΣΚΑ (ΑΣΤΕΙΑ - ΑΠΟΚΡΙΑΤΙΚΗ)	4
		ΠΟΡΤΟΦΟΛΙ	3
		ΣΚΟΥΠΕΣ	3
		ΚΟΝΤΑΡΙ	2
		ΚΟΥΒΑΣ	2
		ΛΑΡΤΟΡ	2
		ΜΑΞΙΛΑΡΙ	2
		ΜΠΟΥΚΑΛΙ	2
		ΤΡΑΜΠΟΛΙΝΟ	2
		ΦΑΚΟ	2
		ΚΟΜΠΟΛΟΙ	1
		ΠΟΤΗΡΙΑ	1
		ΡΟΚΑΝΑ	1
		ΣΑΠΟΥΝΟΦΟΥΣΚΕΣ	1
		ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ	1
		ΧΑΡΤΟΜΑΝΤΗΛΑ	1
		ΛΑΜΠΑ	1
		<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>96</b>
		<b>ΜΠΑΛΛΟΝΙΑ</b>	<b>126</b>

## Ε. Αναφορές φωνητικής προτίμησης

ΦΩΝΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ		ΦΩΝΕΣ ΔΙΑΣΗΜΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ	
	Ευρος απαντήσεων		Ευρος απαντήσεων
ΝΤΟΝΑΛΑΝΤ	122	ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΗΣ	30
ΜΙΚΥ ΜΑΟΥΣ	28	ΔΙΑΣΗΜΟΣ	19
ΝΤΑΦΥ ΝΤΑΚ	23	ΣΤΕΛΕΧΟΣ ΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΗΣ	15
ΓΚΟΥΦΙ	22	ΣΕΦΕΡΑ	7
ΤΟΥΤΙ	12	ΒΕΓΓΟΣ	3
ΜΠΑΓΚΣ ΜΠΑΝΙ	11	ΠΑΤΤΥ	3
ΚΑΡΤΟΥΝ	9	ΤΖΑΚ ΣΠΑΡΡΟΥ	3
ΜΠΑΤΜΑΝ	6	ΛΑΖΟΠΟΥΛΟΣ	2
ΜΠΑΡΜΠ	6	MR BEAN	2
ΑΛΒΙΝ	5	ΤΖΙΜ ΚΑΡΕΥ	2
ΜΠΟΜΠ ΣΦΟΥΓΓΑΡΑΚΗ	5	ΑΙ ΒΑΣΙΛΗ	1
ΜΙΝΙ	5	ΖΗΚΟΣ	1
ΤΣΙΠ ΚΑΙ ΝΤΕΛΑ	5	ΚΩΣΤΑΝΤΑΡΑΣ	1
ΣΠΑΙΝΤΕΡ ΜΑΝ	4	ΜΠΕΖΟΣ	1
ΚΑΡΑΓΚΙΟΖΗΣ	3	ΜΗΤΣΙΚΩΣΤΑΣ	1
ΠΑΠΙΑ	3	ΡΑΜΠΟ	1
ΣΙΝΤ	3	ΣΤΑΡ	1
ΤΑΖ	3	ΤΣΑΚ ΝΟΡΙΣ	1
ΤΟΜ	3	ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ	1
ΝΤΟΡΑ	2	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>95</b>
ΡΟΜΠΟΤ	2		
RAY MYSTERIO	2	<b>ΦΩΝΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ</b>	
ΣΤΙΤΣ	2	ΖΩΟ	29
ΣΟΥΠΕΡΜΑΝ	2	ΚΟΡΙΤΣΑΚΙ	15
ΣΙΑΒΕΣΤΕΡ	2	ΠΑΙΔΑΚΙ	8
ΓΟΥΙΝΙ	1	ΓΥΝΑΙΚΑ	7
ΓΟΥΡΟΥΝΑΚΙ ( ΓΟΥΙΝΙ )	1	ΚΛΟΟΥΝ	7
ΓΟΥΝΤΙ	1	ΣΑΝ ΤΟΝ ΦΙΛΟ ΜΟΥ	7
ΖΑΚ ΚΑΙ ΚΟΝΤΙ	1	ΓΟΝΕΙΣ (ΜΠΑΜΠΑΣ - ΜΑΜΑ)	6
ΗΡΑΚΛΗΣ (ΚΙΝ ΣΧΕΔ)	1	ΌΠΩΣ ΕΓΩ	6
ΚΕΡΑΥΝΟΣ ΜΑΚΟΥΙΝ	1	ΜΩΡΟ	4
ΚΑΚΟΦΩΝΙΕ	1	ΑΛΛΟΔΑΠΟΣ	3
ΜΠΡΟΥΝΟ	1	ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ (ΠΑΠΠΟΥΣ ΓΙΑΓΙΑ)	12
ΜΠΑΡΜΠΑΣ	1	ΤΕΡΑΣ	2
ΟΛΙΒΕΡ	1	ΧΑΖΟ	2
ΠΕΝΤΑΜΟΡΦΗ	1	ΑΝΘΡΩΠΟ ΑΠΟ ΡΑΔΙΟ	1
ΠΟΥΚΑ	1	ΑΓΟΡΑΚΙ	1
ΠΗΤΕΡ ΠΑΝ	1	ΓΥΦΤΟΣ	1



ΣΝΕΠΠ	1	ΔΙΑΣ	1
ΣΚΟΥΜΠΗ ΝΤΟΥ	1	ΗΡΩΩΝ	1
ΣΤΡΟΥΜΦΑΚΙΑ	1	ΙΠΠΟΤΗΣ	1
ΣΟΥΠΕΡ ΜΑΡΙΟ	1	ΚΟΚΚΙΝΟΣΚΟΥΦΙΤΣΑ	1
ΤΙΝΓΚΕΡ ΜΠΕΛ	1	ΚΡΥΩΜΕΝΟΣ	1
ΧΙΟΝΑΤΗ	1	ΚΕΚΕΣ	1
<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>309</b>	ΜΑΓΟΣ	1
		ΞΩΤΙΚΟ	1
<b>ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΦΩΝΗΣ</b>		ΠΡΟΘΥΠΟΥΡΓΟ	1
ΑΣΤΕΙΑ	23	ΤΑΞΙΤΖΗΣ	1
ΨΙΛΗ ΦΩΝΗ	9	ΤΡΕΛΟΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΑΣ	1
ΛΕΠΤΗ ΦΩΝΗ	7	ΧΩΡΙΑΤΗΣ	1
ΧΟΝΤΡΗ ΦΩΝΗ	6	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>123</b>
ΤΣΙΡΙΧΤΗ	4		
ΚΛΕΙΣΤΗ ΜΥΤΗ	3		
ΗΛΙΟ	2		
ΠΕΡΙΕΡΓΑ	2		
ΒΑΡΙΑ ΦΩΝΗ	1		
ΓΛΥΚΙΑ	1		
ΔΙΑΦΟΡΕΣ	1		
ΚΩΜΙΚΗ	1		
ΤΡΕΛΑ	1		
ΧΑΜΗΛΗ ΦΩΝΟΥΛΑ	1		
<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>62</b>		

### ΣΤ. Κατάλογος αναφορών επιθυμητών λεκτικών αστείων

ΣΥΝΟΛΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΣΕ ΦΘΙΝΟΥΣΑ ΔΙΑΤΑΞΗ	Ευρος απαντήσεων		Ευρος απαντήσεων
ΑΝΕΚΔΟΤΑ	304	<b>ΑΚΡΙΒΕΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ</b>	
ΞΑΝΘΙΕΣ	34	ΞΑΝΘΙΕΣ	34
ΤΟΤΟΣ	33	ΤΟΤΟΣ	33
ΠΟΝΤΙΟΥΣ	31	ΠΟΝΤΙΟΥΣ	31
ΔΙΑΦΟΡΑ	22	ΖΩΑΚΙΑ	15
ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	20	ΓΛΩΣΣΟΔΕΤΕΣ	12
ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ	18	ΤΣΑΚ ΝΟΡΙΣ	6
ΑΣΤΕΙΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ	18	ΕΛΛΗΝΕΣ Κ ΛΟΙΠΕΣ ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΕΣ	2
ΖΩΑΚΙΑ	15	ΓΙΑΤΡΟΥΣ	1
ΓΛΩΣΣΟΔΕΤΕΣ	12	ΔΟΥΛΕΙΕΣ	1
ΕΞΥΠΝΑ	12	ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	1
ΤΡΕΛΑ	12	ΚΟΖΑΝΙΤΕΣ	1
ΑΣΤΕΙΕΣ ΦΡΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΓΜΑΤΑ	11	ΜΕΘΥΣΜΕΝΟΥΣ	1
ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ	10	ΟΠΛΑ	1

ΑΥΤΟΣΑΡΚΑΣΜΟΣ	8	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΡΙΣΗ	1
ΒΛΑΚΕΙΕΣ - ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ	13	ΠΡΟΣΤΥΧΑ	1
ΑΤΑΚΕΣ	6	ΦΥΣΗ	1
ΕΙΡΩΝΙΑ ΚΟΡΟΙΔΙΑ	6	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>142</b>
ΤΣΑΚ ΝΟΡΙΣ	6		
ΝΑ ΛΕΕΙ ΓΙΑ ΦΑΡΣΕΣ - ΠΛΑΚΕΣ	10	<b>ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΑΣΤΕΙΩΝ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ</b>	
ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΑΛΛΟΥΣ	5	ΑΝΕΚΔΟΤΑ	304
ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	5	ΔΙΑΦΟΡΑ	22
ΛΕΞΕΙΣ	5	ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	20
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ	4	ΑΙΝΙΓΜΑΤΑ	18
ΚΡΥΑ	4	ΑΣΤΕΙΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ	18
ΑΣΤΕΙΑ CARTOON	3	ΒΛΑΚΕΙΕΣ - ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ	13
ΑΙΣΧΡΑ	3	ΓΛΩΣΣΟΔΕΤΕΣ	12
ΓΕΛΟΙΑ	3	ΑΣΤΕΙΕΣ ΦΡΑΣΕΙΣ / ΠΡΑΓΜΑΤΑ	11
ΚΑΛΑ / ΟΜΟΡΦΑ	5	ΠΑΡΟΙΜΙΕΣ	10
ΜΗ ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΑ / ΚΟΡΟΙΔΕΥΤΙΚΑ	3	ΑΥΤΟΣΑΡΚΑΣΜΟΣ	8
ΌΧΙ ΚΡΥΑ	3	ΑΤΑΚΕΣ	6
ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ	3	ΕΙΡΩΝΙΑ ΚΟΡΟΙΔΙΑ	6
ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΟΥΣ	2	ΝΑ ΛΕΕΙ ΓΙΑ ΦΑΡΣΕΣ - ΠΛΑΚΕΣ	10
ΓΡΙΦΟΙ	2	ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΑΛΛΟΥΣ	5
ΔΙΚΑ ΤΟΥ // ΟΤΙ ΤΟΥ ΚΑΤΕΒΕΙ	4	ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	5
ΕΛΛΗΝΕΣ Κ ΛΟΙΠΕΣ ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΕΣ	2	ΛΕΞΕΙΣ	5
ΚΛΟΟΥΝΙΣΤΙΚΑ	2	ΚΡΥΑ	4
ΜΙΜΗΣΕΙΣ ΔΙΑΣΗΜΩΝ	2	ΔΙΚΑ ΤΟΥ // ΟΤΙ ΤΟΥ ΚΑΤΕΒΕΙ	4
ΝΑ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ	2	ΑΣΤΕΙΑ CARTOON	3
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	2	ΌΧΙ ΚΡΥΑ	3
ΠΑΙΔΙΚΑ	2	ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ	3
ΠΟΛΛΑ	2	ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΟΥΣ	2
ΣΑΤΥΡΙΚΑ	2	ΓΡΙΦΟΙ	2
ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ	2	ΚΛΟΟΥΝΙΣΤΙΚΑ	2
ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΑ	2	ΜΙΜΗΣΕΙΣ ΔΙΑΣΗΜΩΝ	2
ΑΣΤΕΙΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ	1	ΝΑ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ	2
ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΜΙΚΡΟΥΣ	1	ΕΚΦΩΝΗΣΗ ΑΣΤΕΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ	2
ΓΕΛΑΕΙ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ	1	ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ	2
ΜΕ ΓΑΛΑΝΟΜΑΤΗΔΕΣ	1	ΑΣΤΕΙΑ ΓΙΑ ΜΙΚΡΟΥΣ	1
ΓΙΑΤΡΟΥΣ	1	ΝΑ ΓΕΛΑΕΙ ΜΟΝΟΣ ΤΟΥ	1
ΓΛΩΣΣΟΠΑΙΓΝΙΑ	1	ΓΛΩΣΣΟΠΑΙΓΝΙΑ	1
ΔΟΥΛΕΙΕΣ	1	ΜΠΛΑΚ ΧΙΟΥΜΟΡ	1
ΕΥΚΟΛΑ ΑΝΤΙΑΗΠΤΑ	1	ΠΕΙΡΑΓΜΑ ΠΑΙΔΙΩΝ	1
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	1	ΠΕΡΙΕΡΓΗ ΟΜΙΛΙΑ	1
ΕΠΙΚΑΙΡΑ	1	<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>510</b>
ΚΟΖΑΝΙΤΕΣ	1		
ΜΠΛΑΚ ΧΙΟΥΜΟΡ	1	<b>ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΜΟΙ ΑΣΤΕΙΩΝ</b>	
ΜΕΘΥΣΜΕΝΟΥΣ	1	ΕΞΥΠΝΑ	12

ΞΕΚΑΡΔΙΣΤΙΚΑ	1	ΤΡΕΛΑ	12
ΟΠΛΑ	1	ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΑ	4
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΚΡΙΣΗ	1	ΚΡΥΑ	4
ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	1	ΑΙΣΧΡΑ	3
ΠΟΙΗΜΑΤΑΚΙΑ ΑΣΤΕΙΑ	1	ΓΕΛΟΙΑ	3
ΠΕΡΙΕΡΓΗ ΟΜΙΛΙΑ	1	ΚΑΛΑ / ΟΜΟΡΦΑ	5
ΠΡΟΣΤΥΧΑ	1	ΜΗ ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΑ / ΚΟΡΟΙΔΕΥΤΙΚΑ	3
ΣΟΚΙΝΓΚ	1	ΌΧΙ ΚΡΥΑ	3
ΣΥΝΤΟΜΑ	1	ΚΛΟΟΥΝΙΣΤΙΚΑ	2
ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ	1	ΠΑΙΔΙΚΑ	2
ΦΥΣΗ	1	ΠΟΛΛΑ	2
ΧΙΟΥΜΟΡΙΣΤΙΚΑ	1	ΣΑΤΥΡΙΚΑ	2
<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>700</b>	ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΑ	2
		ΕΥΚΟΛΑ ΑΝΤΙΑΗΠΤΑ	1
		ΕΠΙΚΑΙΡΑ	1
		ΞΕΚΑΡΔΙΣΤΙΚΑ	1
		ΠΡΟΣΤΥΧΑ	1
		ΣΥΝΤΟΜΑ	1
		ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΑ	1
		ΧΙΟΥΜΟΡΙΣΤΙΚΑ	1
		<b>ΣΥΝΟΛΟ:</b>	<b>66</b>

**Ζ. Κατάλογος αναφορών σχετικά με το τι αστεία – δράσης θα έπρεπε να κάνει ένας ψυχαγωγός**

<b>Περιγραφή αστείων</b>	<b>Αριθμός αναφορών</b>	<b>Ακριβής προσδιορισμός της περιγραφής</b>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΔΙΑΦΟΡΑ - ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	62		
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΕΣ ΓΚΡΙΜΑΤΣΕΣ	60		
ΝΑ ΠΕΦΤΕΙ ΚΑΤΩ / ΣΚΟΝΤΑΦΤΕΙ / ΤΟΥΜΠΕΣ / ΓΛΙΣΤΡΙΜΑ	52	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Πάνω σε άλλους</li> <li>• Μόνος του</li> <li>• Από ένα ποδήλατο</li> <li>• Σε πράγματα</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Από ψηλά</li> <li>• Από μια καρέκλα</li> <li>• Ατσούμπαλα</li> <li>• Δήθεν τυχαία</li> <li>• Από τα κάγκελα</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΦΑΡΣΕΣ / ΠΛΑΚΕΣ	47	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κόλλα σε παπούτσια</li> <li>• Πινέζες σε καρέκλες</li> <li>• Σε άλλους</li> <li>• Να βγάξει τα βρακιά των άλλων</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Με νεροπίστολα / νερομπάλονα</li> <li>• Να δίνει ξινό νερό σ' ένα παιδάκι</li> </ul>
ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΝΕΡΟ	42	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βρόμικο</li> <li>• Σε άλλους</li> <li>• Με λάστιχο</li> <li>• Με κουβάδες</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στο χορό της βροχής</li> <li>• Από τους ψύκτες</li> <li>• Στον εαυτό του</li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ	41	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Γελοία</li> <li>• Έξυπνα</li> <li>• Διασκεδαστικά</li> <li>• Με θεατρικό τρόπο</li> <li>• Κωμικά</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Προτότυπα</li> <li>• Τρελά</li> <li>• Ωραία</li> <li>• Φανταστικά</li> <li>• Πολλά</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ότι σκεφτεί</i></li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ ΜΑΓΙΚΑ	39		
ΝΑ ΧΟΡΟΠΗΔΑΕΙ / ΧΤΥΠΙΕΤΑΙ / ΣΕΡΝΕΤΑΙ	33		
ΝΑ ΧΟΡΕΥΕΙ	26	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Αστεία</i></li> <li>• <i>Τρελά</i></li> <li>• <i>Ατσούμπαλα</i></li> <li>• <i>Στον αέρα</i></li> <li>• <i>Βγάζοντας τη μπλούζα του</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Μπαλέτο</i></li> <li>• <i>Τσάμικα</i></li> <li>• <i>Το χορό της κότας</i></li> <li>• <i>Χορευτικά</i></li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΟΛΟΤΟΥΜΠΕΣ	26		
ΑΣΤΕΙΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΣΩΜΑ - ΧΕΡΙΑ - ΠΟΔΙΑ	25	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Τρελές φηγούρες</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΡΕΛΑ / ΑΣΤΕΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ / ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Με καρτέκλες</i></li> <li>• <i>Με ρούχα</i></li> </ul>	
ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Μονόκνκλο</i></li> <li>• <i>Πάνω σε μπάλες</i></li> <li>• <i>Πάνω σε στεφάνια και να πέφτει</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΡΕΛΕΣ / ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ / ΒΛΑΚΕΙΕΣ	22	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Να παίρνει το βρακί του και να το γλύφει</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΑ ΚΟΛΠΙΑ	18	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Με το στόμα</i></li> <li>• <i>Με αντικείμενα</i></li> <li>• <i>Με φωτιά</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΖΟΓΚΛΕΡΙΚΑ	15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Και να του πέφτουν οι μπάλες</i></li> <li>• <i>Και να χτυπάει το κεφάλι του με τις κορίνες</i></li> </ul>	
ΝΑ ΜΑΣ ΛΕΡΩΝΕΙ	14	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Με φαγητά</i></li> <li>• <i>Με τούρτες</i></li> <li>• <i>Με κέτσαπ</i></li> <li>• <i>Με αλεύρι</i></li> <li>• <i>Με μουστάρδα</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Μπιγλιάρικα πράγματα</i></li> <li>• <i>Με Ταρζανόνερο</i></li> <li>• <i>Τους ομαδάρχες</i></li> <li>• <i>Στο κοινό και πάνω του</i></li> <li>• <i>Φιλάκια με μερέντες</i></li> </ul>
ΜΙΜΙΣΕΙΣ	12		
ΝΑ ΚΛΑΝΕΙ	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Με τις μασχάλες</i></li> <li>• <i>Σε σακούλα</i></li> <li>• <i>Ψεύτικα</i></li> <li>• <i>Αστεία με κλανιές</i></li> </ul>	
ΜΕ ΤΗ ΦΩΝΗ ΤΟΥ	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Να τραγουδάει παράφωνα</i></li> <li>• <i>Με τη φωνή του</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟ	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Πρόβατο</i></li> <li>• <i>Κότα</i></li> <li>• <i>Γάιδαρο</i></li> <li>• <i>Μαιμού</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Βοθ Σφουγκαράκη</i></li> <li>• <i>Ταρζάν</i></li> <li>• <i>Γουρούνι</i></li> <li>• <i>Πάπια</i></li> </ul>
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΚΛΟΟΥΝ	9		
ΝΑ ΒΑΦΕΙ / ΖΩΓΡΑΦΙΖΕΙ	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Με κραγιόν</i></li> <li>• <i>Τους άλλους</i></li> <li>• <i>Τα αγόρια με make up</i></li> <li>• <i>Τον εαυτό του</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Αστεία προσωπάκια</i></li> <li>• <i>Τις πιστέτες των παιδιών</i></li> <li>• <i>Να βάφεται</i></li> </ul>
ΝΑ ΤΡΕΧΕΙ	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Εδώ και 'κει</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΓΚΑΦΕΣ	7		
ΜΑ ΚΑΝΕΙ ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΗ	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Σχοινάκι</i></li> <li>• <i>Τροχούς</i></li> <li>• <i>Κουτσό</i></li> <li>• <i>Κατακόρυφο</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Περπάτημα με χέρια</i></li> <li>• <i>Γέφυρα</i></li> <li>• <i>Σπαγγάτο</i></li> </ul>
ΝΑ ΤΡΟΜΑΖΕΙ / ΝΑΜΕ ΤΡΟΜΑΖΕΙ	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Τις φίλες μου</i></li> <li>• <i>Κάποιον που κοιμάται</i></li> <li>• <i>Τους άλλους</i></li> </ul>	
ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΕΣ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Και να γλιστράει</i></li> </ul>	
ΝΑ ΚΟΡΟΙΔΕΥΕΙ	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Τους άλλους</i></li> <li>• <i>Πίσω από την πλάτη τους</i></li> </ul>	

		• Για πλάκα
ΝΑ ΓΕΛΑΕΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ / ΣΚΑΕΙ ΣΤΑ ΓΕΛΙΑ	5	
ΝΑ ΠΕΙΡΑΖΕΙ	4	
ΝΑ ΠΑΡΑΣΕΡΝΕΙ ΤΟΥΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΣΕ ΑΣΤΕΙΑ	4	
ΜΕ ΜΠΑΛΕΣ	4	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΟΥΣ ΗΧΟΥΣ / ΘΟΥΡΥΒΟΥΣ	4	
ΝΑ ΠΗΔΑΕΙ ΑΠΟ	4	
ΝΑ ΧΤΥΠΑΕΙ	4	
ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΧΑΖΟΣ / ΤΡΕΛΟΣ	3	
ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΤΟΥ	3	
ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙ ΝΑ ΓΕΛΑΜΕ	3	
ΝΑ <b>ΤΟΥΣ</b> ΓΑΡΓΑΛΑΕΙ	2	
ΝΑ ΤΡΩΕΙ ΣΠΑΘΙΑ	2	
ΝΑ ΠΑΡΑΠΑΤΑΕΙ	2	
ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ ΤΟ / ΤΗΝ	2	
ΝΑ ΜΑΣ ΚΟΙΤΑΕΙ	2	
ΜΕ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΥΜΕ ΣΤΗ ΦΥΣΗ	2	
ΝΑ ΦΟΥΣΚΩΝΕΙ ΜΠΑΛΟΝΙΑ	2	
ΝΑ ΒΑΡΑΕΙ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ	2	
ΝΑ ΤΡΑΒΑΕΙ ΚΑΡΕΚΛΕΣ	1	
ΝΑ ΚΟΥΝΙΕΤΑΙ ΠΕΡΙΕΡΓΑ	1	
ΝΑ ΠΑΤΑΕΙ ΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΡΕΥΕΤΑΙ	1	
ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΚΑΡΑΤΕ	1	
ΝΑ ΤΡΩΕΙ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΕΡΑΤΑΚΙΑ ΣΤΑ <b>ΑΛΛΑ ΠΑΙΔΙΑ</b>	1	
ΝΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΕΙ ΣΚΥΛΙΑ	1	
ΝΑ ΤΡΑΒΑΕΙ ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΜΕ ΞΥΠΝΑΕΙ ΠΡΩΙ	1	
ΝΑ ΚΟΚΚΙΝΙΖΕΙ	1	
ΝΑ ΚΟΛΛΑΕΙ ΜΑΛΛΙΑ	1	
ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΚΡΟΤΙΔΕΣ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΩΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΦΩΤΙΑ Ο ΚΩΛΟΣ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΧΑΖΑ	1	
ΝΑ ΞΥΝΕΙ ΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΠΗΓ'ΑΙΝΕΙ ΠΕΡΑ ΔΩΘΕ	1	
ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ <b>ΑΤΟΜΑ</b> ΣΤΗΝ ΠΙΣΙΝΑ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΛΑΘΗ ΕΠΙΤΗΔΕΣ	1	
ΝΑ ΜΑΝΤΕΥΕΙ ΟΝΟΜΑΤΑ	1	
ΝΑ ΣΚΥΒΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΣΚΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΖΟΥΛΑΕΙ ΤΑ ΒΥΖΙΑ	1	
ΝΑ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ ΣΤΟΝ ΤΟΙΧΟ	1	
ΝΑ ΜΕΤΑΜΦΙΕΖΕΤΑΙ	1	

ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΔΙΑΦΟΡΟΥΣ ΡΟΛΟΥΣ	1	
ΝΑ ΠΙΑΝΕΙ ΤΟΝ ΠΟΠΟ ΤΟΥ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΣΚΑΝΤΑΛΙΕΣ	1	
ΝΑ ΕΧΕΙ ΜΙΑ ΜΠΑΛΑ ΜΕ ΝΕΡΟ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟΥ ΠΕΦΤΕΙ	1	
ΝΑ ΚΡΑΤΑΕΙ ΤΗΝ ΑΝΑΣΑ ΤΟΥ ΓΙΑ ΠΟΛΛΗ ΩΡΑ	1	
ΝΑ ΜΑΧΑΙΡΩΝΕΙ ΜΙΑ ΜΠΑΝΑΝΑ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΒΟΥΤΙΕΣ	1	
ΝΑ ΦΤΕΡΝΙΖΕΤΑΙ ΠΕΡΙΕΡΓΑ	1	
ΝΑ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ ΞΥΠΟΛΥΤΟΣ	1	
ΜΑ ΦΟΡΑ ΤΟ ΒΡΑΚΙ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΝΑΠΟΔΑ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1	
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΣΤΕΙΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	1	
ΝΑ ΠΕΙΡΑΖΕΙ	4	

## Η. Κατάλογος αναφορών σχετικά με το τι γκάφες θα έπρεπε να κάνει ένας ψυχαγωγός

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΓΚΑΦΕΣ	Α/Α	ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΓΚΑΦΕΣ (συνέχεια)	Α/Α
ΝΑ ΠΕΦΤΕΙ	150	ΝΑ ΚΑΝΕΙ SLOW MOTION	2
ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΝΕΡΟ	29	ΝΑ ΣΚΑΡΦΑΛΩΝΕΙ ΣΕ ΔΕΝΤΡΑ	2
ΑΣΤΕΙΕΣ	18	ΤΑ ΠΙΑΝΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΓΕΛΑΜΕ	2
ΔΙΑΦΟΡΕΣ	16	ΝΑ ΤΡΑΒΑΕΙ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙΑ	2
<b>ΦΑΡΣΕΣ</b>	15	ΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΑΕΙ	2
ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ	11	ΝΑ ΦΤΥΝΕΙ	2
ΝΑ ΛΕΡΩΝΕΙ	9	ΑΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	1
<b>ΝΑ ΠΕΙΡΑΖΕΙ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ</b>	9	ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΕΣ	1
ΝΑ ΤΡΑΚΕΡΝΕΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ / ΣΚΟΥΝΤΟΥΦΛΑΕΙ	9	ΝΑ ΑΥΤΟΜΟΥΤΖΩΝΕΤΑΙ	1
ΑΣΥΜΦΩΝΑ ΡΟΥΧΑ	8	ΝΑ ΒΑΖΕΙ ΓΚΟΛ ΣΤΟ ΤΕΡΜΑ ΤΟΥ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΒΛΑΚΕΙΕΣ - ΧΑΖΟΜΑΡΕΣ	8	ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ ΛΑΘΟΣ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1
ΝΑ ΚΛΑΝΕΙ	8	ΝΑ ΒΑΖΕΙ ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ	1
ΝΑ ΤΟΥ ΠΙΕΤΑΜΕ ΤΟΥΡΤΕΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΝΑ ΤΙΣ ΤΡΩΕΙ	8	ΝΑ ΓΑΡΓΑΛΑΕΙ	1
ΝΑ ΤΡΟΜΑΖΕΙ ΤΟΥΣ ΘΕΑΤΕΣ	8	ΝΑ ΓΕΛΑΕΙ	1
<b>ΝΑ ΧΤΥΠΑΕΙ</b>	8	ΝΑ ΜΑΣ ΕΞΗΓΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΜΕ ΑΣΤΕΙΟ ΤΡΟΠΟ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΣΑΝ	7	ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΖΑΛΙΣΜΕΝΟΣ	1

ΠΟΛΛΕΣ	7	ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΖΗΜΙΕΣ	1
ΝΑ ΡΙΧΝΕΙ ΝΕΡΟΒΟΜΒΕΣ	7	ΜΑ ΚΑΝΕΙ ΖΑΒΟΛΙΕΣ	1
ΓΥΜΝΑΣΤΙΚΑ ΚΟΛΠΑ / ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	5	ΑΣΤΕΙΟΥΣ ΗΧΟΥΣ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΣΑΝ ΧΑΖΟΣ / ΒΛΑΚΑΣ	5	ΝΑ ΚΛΕΙΝΕΙ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΦΩΝΑΖΕΙ	1
ΞΕΧΝΑΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	5	ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΖΕΙ ΜΑΓΙΟ	1
ΝΑ ΒΑΦΕΙ	4	ΝΑ ΛΕΕΙ	1
<b>ΝΑ ΛΕΡΩΝΕΤΑΙ</b>	4	ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΚΟΡΟΙΔΕΥΤΙΚΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙΑ	1
ΝΑ ΜΠΕΡΔΕΥΕΤΑΙ	4	ΝΑ ΜΗΝ ΤΟΝ ΠΙΑΝΩ ΟΤΑΝ ΤΟΝ ΚΗΝΥΓΑΜΕ	1
ΝΑ ΞΕΧΝΑΕΙ ΤΙ ΛΕΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΓΕΛΑΜΕ	4	ΝΑ ΚΑΤΟΥΡΑΕΙ ΠΙΑΝΩ ΤΟΥ	1
ΠΑΡΑΠΑΤΑΕΙ / ΚΑΝΕΙ ΤΟ ΜΕΘΥΣΜΕΝΟ	4	ΝΑ ΚΟΡΟΙΔΕΥΕΙ	1
ΝΑ ΠΗΔΑΕΙ	4	ΝΑ ΚΛΟΤΣΑΕΙ	1
ΝΑ ΡΕΥΕΤΑΙ	4	ΝΑ ΚΑΡΦΩΝΕΙ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ	1
ΤΥΠΟΥ CARTOON	4	ΜΑ ΚΑΟΥΝ ΤΑ ΜΑΛΛΙΑ ΤΟΥ	1
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΧΩΡΙΣ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ	4	ΝΑ ΛΙΠΟΘΥΜΑΕΙ	1
ΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΕΣ ΞΑΦΝΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ	3	ΛΕΕΙ ΛΑΘΟΣ ΛΕΞΕΙΣ	1
ΝΑ ΜΙΛΑΕΙ ΣΕ ΚΑΠΟΙΟΝ ΜΕ ΑΣΤΕΙΟ ΤΡΟΠΟ	3	ΝΑ ΜΙΜΕΙΤΑΙ	1
ΝΑ ΤΟΥ ΠΕΦΤΟΥΝ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	3	ΝΑ ΜΠΟΥΣΟΥΛΑΕΙ	1
ΝΑ ΧΤΥΠΑΕΙ ΤΟΥΣ ΠΑΝΤΕΣ ΜΕ ΠΛΑΣΤΙΚΟ ΣΦΥΡΙ	3	ΝΑ ΜΟΥΤΖΩΝΕΙ	1
ΝΑ ΣΠΑΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	3	ΝΑ ΠΕΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΒΛΑΚΑΣ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΡΕΛΕΣ ΓΚΑΦΕΣ	3	ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ	1
ΤΡΕΛΕΣ	3	ΝΑ ΞΕΓΕΛΛΑΕΙ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ	1
ΝΑ ΧΟΡΟΠΗΔΑΕΙ	3	ΝΑ ΞΕΒΡΑΚΩΝΕΙ	1
ΝΑ ΧΟΡΕΥΕΙ	3	ΟΤΙ ΠΙΟ ΤΡΕΛΟ ΚΙ ΑΣΤΕΙΟ ΥΠΑΡΧΕΙ	1
ΑΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	2	ΝΑ ΠΙΝΕΙ ΝΕΡΟ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟ ΧΥΝΕΙ ΟΛΟ ΠΙΑΝΩ ΤΟΥ	1
ΝΑ ΒΑΡΑΕΙ	2	ΝΑ ΠΙΑΣΕΙ 1 ΠΟΤΗΡΙ ΚΑΙ ΝΑ ΤΟΥ ΠΕΣΕΙ ΚΑΤΩ	1
ΚΑ ΚΑΝΕΙ ΠΩΣ ΚΟΙΜΑΤΑΙ	2	ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ ΜΠΟΞ	1
ΝΑ ΚΙΝΕΙΤΑΙ ΣΑΝ ΤΟΝ ΜΡ ΒΕΑΝ	2	ΝΑ ΠΕΡΠΑΤΑΕΙ ΜΕ ΤΑ ΧΕΡΙΑ	1
ΟΤΙ ΚΑΝΟΥΝ ΟΙ ΚΛΟΟΥΝ	2	ΝΑ ΤΟΥ ΠΕΤΑΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΩΣ ΚΛΑΙΕΙ	1
ΚΑΝΕΙ ΚΕΡΑΤΑΚΙΑ	2	ΠΑΛΑΒΕΣ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΠΟΙΑ ΛΑΘΗ ΕΠΙΤΗΔΕΣ	2	ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1
ΛΕΕΙ ΒΛΑΚΕΙΕΣ	2	ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΒΟΛΤΑ ΜΕ ΜΙΑ ΚΑΤΣΑΡΟΛΑ	1

ΝΑ ΜΠΛΕΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ	2	ΝΑ ΚΑΑΝΕΙ ΠΑΝΤΟΜΙΜΑ ΚΑΙ ΝΑ ΞΕΧΝΑΕΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΗΘΕΛΕ ΝΑ ΚΑΝΕΙ	1
ΝΑ ΞΕΒΡΑΚΩΝΕΤΑΙ	2	ΝΑ ΠΙΕΤΑΕΙ ΤΙΣ ΚΑΛΤΣΕΣ ΤΟΥ ΣΤΟΝ ΚΑΔΟ	1
ΝΑ ΤΟΥ ΠΕΦΤΕΙ ΤΟ ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ	2	ΝΑ ΕΧΕΙ ΠΟΝΤΙΚΟΠΑΓΙΔΕΣ	1
ΝΑ ΠΑΤΑΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΩΝ ΠΕΡΑΣΤΙΚΩΝ	2	ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΠΩΣ ΡΟΧΑΛΙΖΕΙ	1
ΝΑ ΠΙΕΤΑΕΙ ΜΠΑΝΑΝΟΦΛΟΥΔΕΣ	2	ΝΑ ΤΟΥ ΠΙΕΤΑΝΕ ΝΕΡΟ	1
ΝΑ ΣΠΙΡΩΧΝΕΙ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ	2	ΤΟ ΡΟΛΟΙ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΔΕΞΙΑ ΑΡΙΣΤΕΡΑ	1

**Θ. Κατάλογος αναφορών σχετικά με το τι γκριμάτσες θα έπρεπε να κάνει ένας ψυχαγωγός**

<b>ΑΝΑΦΟΡΕΣ</b>	<b>Α/Α</b>
ΑΣΤΕΙΕΣ	34
ΕΞΩ Η ΓΛΩΣΣΑ	21
ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ	11
ΤΡΕΛΕΣ	10
ΜΕ ΤΑ ΑΥΤΙΑ	6
ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ	3
ΓΟΥΡΑΩΤΑ ΜΑΤΙΑ	3
ΑΗΔΙΑΣΤΙΚΕΣ	
ΝΑ ΚΛΕΙΝΕΙ ΤΟ ΕΝΑ ΜΑΤΙ ΚΑΙ ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ	
ΛΥΠΗΜΕΝΕΣ, ΑΣΤΕΙΕΣ, ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ	
ΜΕ ΚΛΕΙΣΤΑ ΜΑΤΙΑ	
ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ	
ΔΙΑΦΟΡΕΣ	
ΧΑΖΕΣ	
ΝΑΙ ΓΙΑΤΙ ΜΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΚΑΙ ΜΕ ΔΙΑΣΚΕΔΑΖΟΥΝ	
ΝΑΙ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΕΣ	
ΝΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΓΕΛΑΜΕ	
ΝΑΙ, ΣΑΝ ΤΟΝ DONALD DUCK	
ΝΑΙ ΣΑΝ ΔΙΑΦΟΡΟΥΣ ΗΡΩΕΣ	
ΝΑΙ ΣΑΝ ΤΟΝ STAIN	



ΜΕ ΤΑ ΜΑΓΟΥΛΑ ΤΗ ΜΥΤΗ ΤΑ ΑΥΤΙΑ
ΝΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΤΑ ΦΡΥΔΙΑ ΤΟΥ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΗΝ ΚΟΡΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΕΣΑ
ΝΑ ΑΛΗΘΩΡΙΖΕΙ
ΝΑ ΚΛΕΙΝΕΙ ΤΟ ΕΝΑ ΡΟΥΘΟΥΝΙ ΚΑΙ ΝΑ ΒΓΑΖΕΙ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΝΑ ΑΝΟΙΓΟΚΛΕΙΝΕΙ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥΝΑ ΓΙΝΕΤΑΙ ΚΟΚΚΙΝΗ ΑΠΟ ΘΥΜΟ
ΣΑΧΛΕΣ
ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΕΣ
ΘΥΜΩΜΕΝΕΣΝΑ ΒΑΖΕΙ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΣΤΗ ΜΥΤΗ
ΣΤΕΝΑΧΩΡΗΜΕΝΕΣΝΑ ΓΕΛΑΕΙ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΕΓΑΛΟ ΧΑΜΟΓΕΛΟ
ΣΑΝ ΚΙΝΕΖΑΚΙ
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ ΓΟΥΡΟΥΝΙΟΥ
ΕΝΤΟΝΕΣ
ΔΙΑΦΟΡΑ ΒΛΕΜΜΑΤΑ
ΑΣΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΑΡΔΙΖΟΜΑΙ
ΝΑΖΙΑΡΙΚΕΣ
ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΕΣ
ΝΑ ΠΑΤΑΕΙ ΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΤΟ ΨΑΡΙ
ΟΠΩΣ ΘΑ ΗΤΑΝ ΟΤΑΝ ΤΟΝ ΔΟΛΟΦΟΝΟΥΝ
ΣΑΝ ΖΩΟ, ΠΧ ΤΙΓΡΗΣ
ΝΑ ΕΧΕΙ ΠΟΛΛΑ ΤΙΚ ΓΕΝΙΚΑ
ΝΑ ΠΕΡΝΑΕΙ ΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΚΑΙ ΝΑ ΑΛΛΑΖΕΙ ΕΚΦΡΑΣΗ
ΠΟΛΛΕΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΟΥ ΝΑ ΑΛΛΑΖΟΥΝ ΣΥΜΦΩΝΑ ΜΕ ΑΥΤΑ ΠΟΥ ΛΕΕΙ
ΝΑ ΒΓΑΛΕΙ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ, ΝΑ ΣΟΥΦΡΩΝΕΙ ΤΗ ΜΥΤΗ ΚΑΙ ΝΑ ΤΡΑΒΑΕΙ ΑΥΤΙΑ - ΜΑΓΟΥΛΑ

**Ι. Κατάλογος αναφορών σχετικά με το τι παραπάνω θα μπορούσε να κάνει ένας ψυχαγωγός**

<b>ΑΚΡΙΒΗΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ</b>	<b>Α/Α</b>
ΜΠΟΥΓΕΛΟ	18
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ	13
ΝΑ ΜΑΣ ΒΟΗΘΑΕΙ	10
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ / ΑΣΥΝΗΘΙΣΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	10

ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ ΚΑΙ ΑΥΤΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΑΖΙ ΜΑΣ	9
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΘΛΗΜΑΤΑ	8
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	8
ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΚΡΥΦΤΟ	7
ΝΑ ΜΑΣ ΤΡΟΜΑΖΕΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ	6
ΝΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΑΖΙ ΜΑΣ	6
ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	6
ΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΟΛΟΙ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	6
ΝΑ ΜΑΣ ΞΕΣΗΚΩΝΕΙ / ΕΜΨΥΧΩΝΕΙ	5
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΟΣ	5
ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ / ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΑ	5
ΝΑ ΜΑΣ ΔΙΝΕΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΚΑΙ ΝΑ ΨΗΦΙΖΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΟ ΤΙ ΘΕΛΟΥΜΕ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ	7
ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟΣ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	4
ΝΑ ΠΑΙΖΕΙ Η ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΈΝΑ ΘΕΑΤΡΑΚΙ / ΜΙΝΙ ΘΕΑΤΡΙΚΑ / ΣΚΕΤΣΑΚΙΑ	4
ΝΑ ΜΑΣ ΞΥΠΝΑΕΙ ΤΑ ΠΡΩΙΝΑ	4
ΝΑ ΧΟΡΕΥΕΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	4
ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΙ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ	3
ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΩΣ ΒΟΗΘΟΥΣ	3
ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΥΝ ΚΑΙ ΟΙ ΓΟΝΕΙΣ	3
ΝΑ ΜΑΣ ΜΑΘΑΙΝΕ ΤΑ ΚΟΛΠΑ ΤΟΥ	3
ΝΑ ΣΗΚΩΝΕΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΤΑ ΜΑΓΙΚΑ	3
ΝΑ ΑΓΑΠΑΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ	3
ΝΑ ΛΕΕΙ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	3
ΝΑ ΖΩΓΡΑΦΙΖΕΙ ΓΕΛΟΙΟΓΡΑΦΙΕΣ	2
ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	2
ΝΑ ΜΕ ΠΗΓΑΙΝΕΙ ΕΚΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΒΟΛΤΕΣ	2
ΝΑ ΦΤΙΑΧΝΕΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	2
ΝΑ ΜΑΣ ΚΑΝΕΙ ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΖΟΥΜΕ ΠΟΝΤΟΥΣ	2
ΝΑ ΜΑΣ ΝΤΥΝΕΙ ΟΠΩΣ ΑΥΤΟΣ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΑΣΤΕΙΑ ΒΙΝΤΕΟ ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ	2
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΕΚΠΑΡΗΣΕΙΣ	2
SKATE	2
ΦΩΤΙΕΣ	2
ΝΑ ΒΑΦΩ ΠΑΡΔΑΛΑ ΟΕΝΑΣ ΤΟΝ ΆΛΛΟ	1

ΝΑ ΤΡΩΜΕ ΟΛΟΙ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΝ ΨΥΧΑΓΩΓΟ	1
ΝΑ ΡΩΤΑΕΙ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΝ ΞΕΡΟΥΝ ΟΜΟΡΦΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	1
ΝΑ ΕΝΟΧΛΕΙ (ΕΥΓΕΝΙΚΑ)	1
ΝΑ ΜΟΥ ΔΙΝΕ ΜΠΑΛΟΝΙΑ ΜΕ ΗΛΙΟΝ	1
ΝΑ ΠΕΤΑΕΙ ΧΛΑΠΙΑΤΣΕΣ	1
ΝΑ ΤΟΥΣ ΜΑΛΩΝΕΙ ΟΠΟΤΕ ΕΓΩ ΓΟΥΣΤΑΡΩ!	1
ΝΑ ΦΕΡΝΕΙ ΖΩΑ	1
ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΤΑΙ ΌΠΩΣ ΣΚΕΦΤΟΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ	1
ΝΑ ΝΟΙΑΖΕΤΑΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΟΤΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ ΔΕΝ ΕΠΙΧΕΙΡΟΥΝ	1
ΝΑ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΡΟΜΠΟΤ	1
ΝΑ ΤΟΥ ΒΑΦΟΥΜΕ ΤΑ ΝΥΧΙΑ	1
ΝΑ ΜΑΣ ΛΕΕΙ ΜΕ ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΜΑΣ	1
ΝΑ ΜΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΦΑΓΗΤΟ	1
ΝΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΚΑΙ ΝΑ ΠΑΙΖΟΥΜΕ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΤΟ ΞΕΡΟΥΜΕ	1
ΝΑ ΦΩΝΑΖΕΙ ΣΥΝΘΗΜΑΤΑ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥΣ	1
ΝΑ ΒΑΖΕΙ ΚΙ ΕΜΑΣ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΡΕΛΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1
ΝΑ ΜΕ ΠΛΕΙ ΣΕ ΈΝΑ ΜΠΑΡ	1
ΝΑ ΞΕΡΕΙ ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΟΤΑΝ ΕΙΜΑΣΤΕ ΑΡΡΩΣΤΟΙ	1
ΝΑ ΜΑΣ ΒΟΗΘΗΣΕΙ ΣΤΗ ΣΚΕΨΗ ΜΑΣ	1
ΝΑ ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΝΑ ΜΗΝ ΜΑΛΩΝΟΥΜΕ ΚΑΙ ΧΤΥΠΙΑΜΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΛΛΟΥΣ	1
ΝΑ ΦΕΡΝΕΙ ΚΙ ΑΛΛΟΥΣ ΚΛΟΟΥΝ ΜΑΖΙ	1
ΝΑ ΕΧΕΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΙΑΘΕΣΗ	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΑΝΑΠΟΔΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ	1
ΝΑ ΑΥΤΟΣΧΕΔΙΑΖΕΙ	1
BREAK DANCE	1
ΝΑ ΚΑΝΕΙ ΔΙΑΛΕΙΜΑΤΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	1
ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΙ ΈΝΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΚΙ ΕΜΕΙΣ ΝΑ ΤΟ ΛΥΣΟΥΜΕ	1
ΚΑΡΑΟΚΕ	1
ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ	1
TECTONIC	1

**Κ. Πίνακας περιεχομένων των αναφορών των εμπυχωτών σχετικά με τη  
διατύπωση ενός παράδειγματος εμπύχωσης**

Μπορείς να μας δώσεις ένα παράδειγμα για το πώς θα ξεσήκωνες μια ομάδα 20 παιδιών σε έναν πολυχώρο, για να έρθουν και να αλληλεπιδράσουν ψυχαγωγικά μαζί σου;	ΕΜΨΥΧΩΣΗ	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΟΥΣΙΚΗ -	ΧΟΡΟΣ	ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ	ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ	ΠΕΡΙΕΡΓΕΙΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝ	ΠΡΟΚΛΗΣΗ	ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ	ΟΜΑΔΟΠΟΙΗΣΗ	ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ	ΚΟΥΚΛΟΘΕΑΤΡΟ	ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΣ	ΣΑΜΑΤΑΣ	ΕΙΣΟΔΟΣ	ΜΑΓΙΚΑ	ΑΣΤΕΙΟΤΗΤΑ	ΗΓΕΣΙΑ	ΕΠΙΡΡΟΗ	ΑΤΑΚΕΣ	STREET THEATER	ΠΕΙΡΑΓΜΑΤΑ	ΤΡΑΓΟΥΔΙ
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 1	1	1				1					1												
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 2				1										1					1				
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 3	1		1	1																			
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 4	1				1	1																	
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 5																		1					
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 6		1			1	1	1	1				1											
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 7							1		1								1						
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 8							1																
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 9		1	1	1				1			1			1									
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 10	1	1	1	1										1									
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 11	1	1								1							1						
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 12		1			1	1		1				1											
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 13		1			1	1		1						1									
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 14		1									1					1					1		
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 15	1	1	1								1			1		1	1				1		1
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 16	1											1											
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 17		1		1										1	1								
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 18	1				1			1							1		1						
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 19	1	1	1	1																			
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 20	1	1	1	1																			
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 21							1								1		1				1		
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 22	1	1	1	1			1					1									1		1
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 23	1													1	1								
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 24		1												1	1							1	
ΕΡΩΤΗΜΑΤ ΟΛΟΓΙΟ 25	1	1								1	1												1



