|  |  |
| --- | --- |
| **Τίτλος δραστηριότητας** | **Περιγραφή** |
| Κάρτες αφήγησης ιστοριών  (πλήρης συνεδρία  - έως 40  λεπτά) | Ένας πολύ ωραίος τρόπος για να βοηθήσετε τα παιδιά να κατασκευάσουν τη δική τους ιστορία, είναι να χρησιμοποιήσετε  Κάρτες Αφήγησης, βασισμένες στη μέθοδο αφήγησης με τη βοήθεια των σκηνικών, όπου τα βασικά στοιχεία της ιστορίας επιλέγονται τυχαία, τραβώντας μια κάρτα από την κάθε κατηγορία.  1. **Χαρακτήρες**: παιδί, ενήλικας, ζώο, ιδέα, πνεύμα, μηχανή, πράγμα, φυτό  0. **Περιβάλλον**: αγρόκτημα, χωριό, απόκοσμος, πόλη, βουνά, δάσος, αρκτική, ωκεανός, έρημος  0. **Χρόνος**: παλιός, σύγχρονος, μελλοντικός  0. **Πρόβλημα**: Πιάστηκε να κλέβει, Είπε ένα ψέμα, Είδε ή άκουσε ένα μυστικό, Χάθηκε Κάτι, Αιχμαλωτίστηκε, Κάτω από μάγια ή κατάρες, Πήγε σε απαγορευμένο μέρος, Βρίσκει απαγορευμένο αντικείμενο, Έχει εχθρό, Υποτιμάται, Δεν αναγνωρίζεται, Προκαλεί, Ζηλεύει, Ξεχνάει κάτι, Έσπασε κάτι, Δεν του αρέσει κάτι, Χρειάζεται κάτι, Χρειάζεται να ξεφύγει ή να κρυφτεί, Χρειάζεται να σώσει κάποιον , Χρειάζεται να σώσει κάτι , Πρέπει να αποδείξει την αξία του  0. **Εσωτερικά χαρακτηριστικά που προκαλούν αρχικό πρόβλημα**: Είναι άπληστος, Επικίνδυνα περίεργος, Δεν ακολουθεί συμβουλές, Είναι τεμπέλης, Είναι απαισιόδοξος, Είναι τυφλά ερωτευμένος, Είναι εξοργισμένος και ζητά εκδίκηση, Είναι αφελής και ευκολόπιστος, Είναι αδέξιος, Είναι ανεκπαίδευτος, Δεν έχει αυτοπεποίθηση, Είναι ανόητος  0. **Εσωτερικά χαρακτηριστικά που βοηθούν στη λύση**: Είναι θαρραλέος, Είναι πολυμήχανος, Είναι ευφάνταστο, Είναι ευγενικό, Είναι γενναιόδωρο, Είναι έξυπνο, Είναι πιστό, Είναι δυνατό, Είναι αισιόδοξο.  **0. Λύση:** Αισιόδοξος και αισιόδοξος: Έχει βοηθό, Μαγικό, Μη μαγικό, Διασώζεται, Μεταμορφώνεται, Ανακαλύπτει δεξιότητα, Βρίσκει μαγεία, Βοηθάει τον εαυτό του, Ασκεί εξυπνάδα, Χρησιμοποιεί εσωτερικά χαρακτηριστικά, Ταξίδι για την επίτευξη της λύσης.  8. **Συμπέρασμα**: Επιστρέφει στο αρχικό σκηνικό με κάποιο τρόπο, ανταμείβεται, μεταμορφώνεται, έρχεται με δώρο ή θησαυρό.  0. **Τέλος**: Ζει καλά, Μεταβιβάζει την τύχη ή την ανταμοιβή σε άλλους, Έχει θετικό αποτέλεσμα αντίκτυπο στον κόσμο, προσφέρει σοφία |
| **Οι τεχνικές Gianni Rodari** (μπορούν να εφαρμοστούν σε διαφορετικές διαδοχικές ή μη διαδοχικές συνεδρίες) | **Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΥΠΟΘΕΣΗ**:  Ο Rodari προτείνει να αναρωτηθούμε «Τί εάν….;» και να αφήσουμε τη φαντασία μας ελεύθερη να συλλέξει το πιο τρελό σενάριο. Με μια παρόμοια ιδέα έχουν παίξει και μεγάλοι μυθιστοριογράφοι. Η "Μεταμόρφωση" του Φραντς Κάφκα, θα μπορούσε να είναι ένα καλό παράδειγμα: τι θα συνέβαινε αν ένας άνθρωπος ξυπνούσε μια συνηθισμένη μέρα, μόνο και μόνο για να συνειδητοποιήσει ότι έχει μεταμορφωθεί σε μια αηδιαστική κατσαρίδα;  Για να σχηματίσουμε την υπόθεση, αρκεί να επιλέξουμε μια γνωστή κατάσταση και να εισάγουμε ένα τυχαίο στοιχείο.  Για παράδειγμα, τι θα συνέβαινε αν ένας εξωγήινος προσγειωνόταν στο σχολείο μας; Ή αν η πόλη της Ρέτζιο Εμίλια μπορούσε να πετάξει; Τι θα γινόταν αν ένας κροκόδειλος χτυπούσε την πόρτα σας, για να σας ζητήσει βασιλικό; Αφήστε τη φαντασία των παιδιών να οργιάσει! Έχουν καταπληκτικές δυνατότητες να ταιριάξουν με το απαράμιλλο!  **ΤΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΌ ΛΑΘΟΣ**:  Σε κάθε λάθος κρύβεται η δυνατότητα μιας ιστορίας. Η Λαπωνία ("Λαπωνία") γυρίζει στο ζουμερό χωριό "Λαμπόνια" (lampone=βατόμουρο), το Lago ("Λίμνη") της Garda γίνεται L'ago ("η βελόνα") της Garda. Πολλά από τα λάθη που κάνουν τα παιδιά είναι αυτόνομες δημιουργίες, εμπνευσμένες από φωνητικό ή σημασιολογικό συνειρμό, τον οποίο πρέπει να αφομοιώσουν σε μια άγνωστη πραγματικότητα. Με αυτόν τον τρόπο το "pasticchina" (το μικρό χάπι) γίνεται "mastichina" (μια μικρή μάσηση).  Για παράδειγμα, η γραφή του "casa" (σπίτι) με δύο "s" προσφέρει την ευκαιρία να να επινοήσετε μια ιστορία για έναν άνδρα που ζει σε ένα "cassa" (κουτί). Από μια λέξη, εμείς μπορούμε να αποκτήσουμε πολλά λάθη, τα οποία είναι πολλές ιστορίες. Μπορούμε να επινοήσουμε από λάθη. Επίσης, το να γελάμε με τα λάθη είναι ο πρώτος τρόπος για να απαλλαγούμε από αυτά. Η εκμετάλλευση του λάθους, εκούσιου ή ακούσιου, είναι μια ενδιαφέρουσα και λεπτή περίπτωση του γνωστού πλέον φανταστικού διωνύμου. Η έννοια του "λάθους" στοιχείου μπορεί να συναχθεί μόνο από τη σημασία του πρώτου: με αυτόν τον τρόπο Το "Quore" (Cuore = καρδιά) είναι μια άρρωστη "καρδιά" που χρειάζεται μια δόση βιταμίνης C.  **ΠΑΛΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ**:  Η αναζήτηση του φανταστικού θέματος μπορεί επίσης να πραγματοποιηθεί μέσω παιχνιδιών που έχουν ήδη χρησιμοποιήσει οι σουρεαλιστές, όπως το κόψιμο των τίτλων των εφημερίδων και αναμειγνύοντάς τους μεταξύ τους, ώστε να προκύψουν ειδήσεις παράλογες, εντυπωσιακές ή απλά διασκεδαστικά γεγονότα. Αυτές οι συνθέσεις μπορούν απλώς να διασκεδάσουν ή να προσφέρουν ευκαιρία να δημιουργηθεί μια ιστορία.  Εναλλακτικά: γράφετε έναν κατάλογο ερωτήσεων που διαμορφώνουν ήδη τα γεγονότα σε σειρά, για παράδειγμα, Ποιος ήταν; Πού ήταν; Τι έκανε; Τι έκανε ή είπε; Τι είπαν οι άλλοι γι' αυτό; Πώς τελείωσε; κ.λπ. δίνετε τη λίστα στον πρώτο της ομάδας ο οποίος απαντά στην πρώτη ερώτηση, διπλώνει την φύλλο ώστε κανείς να μην μπορεί να δει τι απάντησε και δίνει το φύλλο στη συνέχεια στην επόμενη ομάδα. στον δεύτερο που απαντά στη δεύτερη ερώτηση κ.ο.κ. Οι απαντήσεις στη συνέχεια διαβάζονται η μία μετά την άλλη σαν να επρόκειτο για μια ιστορία.  Η ίδια διαδικασία μπορεί να εφαρμοστεί για τη σύνθεση ενός σχεδίου με πολλά χέρια. Ένα παιδί μπορεί να ζωγραφίσει κάτι που έχει το σχήμα του ματιού. Το άλλο παιδί συνεχίζει το σχέδιο. Δεν είδε εκεί ένα μάτι. Είδε ένα κοτόπουλο, οπότε πρόσθεσε τα πόδια. Το τρίτο αντιλαμβάνεται αυτή την εικόνα ως γλάστρα και ζωγραφίζει ένα λουλούδι. Έτσι έχουμε ένα πραγματικά παράξενο, ασαφές αντικείμενο εδώ. Από αυτό το σημείο και μετά, συνεχίστε με τη δημιουργία μιας ιστορίας με αυτόν τον ήρωα. Για άλλη μια φορά, μια κίνηση από ανοησία στο νόημα. Όπως επαναλαμβάνει ο Ροντάρι, "το ερέθισμα της φαντασίας προκύπτει επίσης σε αυτό το παιχνίδι από τη διαίσθηση ενός νέου δεσμού μεταξύ δύο στοιχείων που ήρθαν σε επαφή κατά τύχη".  **Η ΠΕΤΡΑ ΣΤΗ ΛΙΜΝΗ**  Σε αυτή την άσκηση, ο Rodari συγκρίνει τη λέξη με μια πέτρα που ρίχνεται στη λίμνη. Παρόμοια με μια λέξη που "ρίχνεται στο μυαλό τυχαία" παράγει κύματα. Προκαλεί μια ατελείωτη σειρά αλυσιδωτών αντιδράσεων, που αφορούν την εμπειρία, τη μνήμη, τη φαντασία και το ασυνείδητο, επειδή το μυαλό δεν βοηθά παθητικά στην αναπαράσταση αλλά τη συνδημιουργεί.  Για παράδειγμα: η λέξη "stones" (=πέτρα) παραπέμπει σε όλες τις λέξεις που αρχίζουν με st, η λέξεις που αρχίζουν με "st", ή αυτές που έχουν την κατάληξη "-one", όπως throne ή drone ή λέξεις που έχουν παρόμοια σημασία με αυτή τη λέξη, όπως rock ή pebble κ.λπ. Αυτό δείχνει πώς "οποιαδήποτε λέξη, που επιλέγεται τυχαία, μπορεί να λειτουργήσει ως μια μαγική λέξη για να ανασύρει πεδία μνήμης που βρίσκονται κάτω από τη σκόνη του χρόνου". Επίσης, από κάθε λέξη μπορούμε να φτιάξουμε ακρωνύμια που σχηματίζουν μια ουσιαστική πρόταση.  S even T oys O f N igeria E scape S chool  Αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει την αρχή μιας ενδιαφέρουσας ιστορίας.  **ΔΗΜΟΦΙΛΕΙΣ ΝΕΡΑΙΔΕΣ ΩΣ ΠΡΩΤΗ ΥΛΗ**:  Σκεφτείτε μόνο τον Perrault, τον Calvino, την εμπορική εκμετάλλευση της Disney. "Οι Γκριμ, ο Άντερσεν και ο Κολόντι ήταν -από την πλευρά των παραμυθιών- από τους μεγάλους απελευθερωτές της παιδικής λογοτεχνίας από τα εποικοδομητικά καθήκοντα που της είχαν αναθέσει οι καταβολές της (συνδεδεμένες με τη γέννηση του λαϊκού σχολείου)". Ο Άντερσεν έβγαλε τους χαρακτήρες από τη λήθη του "μηδενικού χρόνου" και τους έβαλε στο παρόν. Ο Collodi έκανε τα παιδιά πρωταγωνιστές. Υπήρξαν καινοτόμοι χωρίς ίσως να το γνωρίζουν και σίγουρα χωρίς την ευρεία γνώση της παραμυθένιας κληρονομιάς που έχουμε σήμερα. Ο Ροντάρι υπολογίζει σε αυτό και αρχίζει να εικονογραφεί μερικά φανταστικά παιχνίδια για να "μεταχειριστεί" τα κλασικά παραμύθια.  **ΣΤΟ ΝΑ ΚAΝΕΙ ΛAΘΟΣ ΤΙΣ ΙΣΤΟΡIΕΣ**  Αυτό το παιχνίδι συνίσταται στο να λέτε μια γνωστή ιστορία, αλλά να κάνετε σκόπιμα λάθος σε κάποια από τα μέρη της (η Κιτρινοσκουφίτσα αντί για την Κοκκινοσκουφίτσα). Για να πετύχετε πρέπει να το παίξετε τη σωστή στιγμή. Τα παιδιά είναι συντηρητικά όσον αφορά τις ιστορίες: θέλουν πάντα να ακούνε τις ίδιες, θέλουν να τις αναγνωρίζουν. Ακούγοντας τις αλλαγές μπορεί να ενοχληθούν επειδή δεν ξέρουν πώς να αντιδράσουν (ο νέος χαρακτήρας είναι καλός ή κακός;). Όταν η ιστορία έχει εξαντλήσει την αξία της γι' αυτούς, τότε θα είναι έτοιμοι να την αφήσουν και θα αποδεχτούν τις αλλαγές. Η καινοτομία γίνεται ευχάριστη επειδή τους οδηγεί να προκαλούν ο ένας τον άλλον, να ανακαλύψουν ότι είναι σε θέση να πηδήξουν στο κενό. Αυτό το παιχνίδι μπορεί να είναι θεραπευτικό, επειδή βοηθά τα παιδιά να αφήσουν πίσω τους ορισμένες εμμονές: εξαπατά και γελοιοποιεί πράγματα που πριν ήταν τρομακτικά, καθιερώνει  ένα όριο μεταξύ πραγματικών και φανταστικών πραγμάτων. Ο Rodari επισημαίνει επίσης ότι αυτά τα λάθη πρέπει να γίνονται στα σημεία που χαρακτηρίζουν και δομούν αυτό, όχι στις αλλαγές από τον ένα σημαντικό κόμβο στον άλλο.  **ΠΑΡΑΜΎΘΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΠΙΣΘΕΝ**  "Μια παραλλαγή του παιχνιδιού των λαθών στα παραμύθια συνίσταται σε μια προμελετημένη και πιο οργανική αντιστροφή του θέματος του παραμυθιού". Φανταστείτε ότι η Κοκκινοσκουφίτσα γίνεται κακιά και ο λύκος γίνεται καλός ή ότι Τομ Θαμπ θέλει να εγκαταλείψει τους γονείς του και ούτω καθεξής...  Η αντιστροφή μπορεί να εφαρμοστεί σε ένα ή περισσότερα στοιχεία της ιστορίας. Οι ιστορίες που προέρχονται από την ανατροπή ιστορικών γεγονότων είναι ιδιαίτερα αστείες.  **ΤΙ ΣΥΝΕΒΗ ΜΕΤΑ**  Εφόσον γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και τι τους συνέβη, μπορούμε να παίξουμε, να επινοήσουμε τι συμβαίνει μετά το τέλος της ιστορίας. Το φανταστικό δυαδικό αποτελείται από δύο στοιχεία του παραμυθιού που αναλύονται σε διαισθητικό επίπεδο και στη συνέχεια επαναπροσαρμόζονται. Αυτό συμβαίνει εύκολα όταν τα παιδιά αναρωτιούνται τι συνέβη σε ένα συγκεκριμένο στοιχείο που τους έκανε ιδιαίτερη εντύπωση ("προνομιούχο θέμα"), όπως για παράδειγμα "Τι συμβαίνει με τις μπότες του Γάτου με τις μπότες;". Η φαντασία συνεχίζει μέσω της "αδράνειας" και γίνεται μια αυτόνομη ονειροπόληση που πρέπει στη συνέχεια να εκλογικευτεί σε μια ιστορία.  **ΣΑΛΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ**  Αναμειγνύουμε διαφορετικά παραμύθια, "επιλέγοντας έναν νέο δρόμο που θα είναι, κατά κάποιο τρόπο, ο διαγώνιος των δύο δυνάμεων που δρουν στο ίδιο σημείο". Τότε ο Πινόκιο γίνεται ο όγδοος νάνος της Χιονάτης και η σύγκρουση των δύο ενεργειών αναγκάζει τις ιστορίες να ανασυνταχθούν σε ένα νέο αποτέλεσμα. Το φανταστικό διώνυμο σε αυτή την περίπτωση αποτελείται από δύο ορθά ονόματα: δύο ορθά παραμυθένια ονόματα.  **ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΉ ΑΝΆΛΥΣΗ**:  Πολλές ιστορίες έχουν δευτερεύοντες χαρακτήρες και δεν γνωρίζουμε τίποτα γι' αυτούς. Αυτοί οι χαρακτήρες μπορούν να θεωρηθούν ως αφετηρία μιας νέας φανταστικής ιστορίας, να προσπαθήσουμε να φανταστούμε ποιες είναι οι ιστορίες τους: από πού προέρχονται; , Ποιος ήταν ο ρόλος τους στην ιστορία κ.λπ. |
| **Δημιουργία και γράφοντας χωρίς λέξεις** (παρέχεται από ECAN)  1/2 συνεδρία | Αυτή η συνεδρία επικεντρώνεται στα έργα δύο καλλιτεχνών και τις μεθοδολογίες τους που χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν τα έργα τους. Τα παιδιά ενεργούν ως κριτικοί τέχνης. Οι καλλιτέχνες και τα έργα που θα εξεταστούν θα είναι οι πίνακες του David Hockey με τοπία και η χρήση του χρωμάτων για να εκφράσει συναισθήματα και το έργο του Lowry και οι φιγούρες του και η χρήση των του κόσμου γύρω του. Οι στόχοι αυτής της δραστηριότητας θα είναι τα παιδιά να:  - κατανοήσουν ότι η τέχνη και η εικονογράφηση είναι ένα μέσο έκφρασης και δημιουργικότητας όπως και ο γραπτός λόγος. Καθώς αυτός μπορεί να είναι ο ενστικτώδης τρόπος έκφρασης των σκέψεών τους.  - καταρρίψουν το φόβο από τη φιλαναγνωσία ως κάτι πολύ εκφοβιστικό.  -αναλύσουν τη χρήση του κόσμου γύρω από τους καλλιτέχνες για τη δημιουργία και την κατανόησή τους.  - κατανοήσουν ότι δεν χρειάζεται όλα να είναι κυριολεκτικά και ρεαλιστικά, πράγμα στο οποίο η δημιουργικότητα έρχεται στο παιχνίδι.  - μάθουν μεθόδους ανάλυσης του έργου των καλλιτεχνών.  - κατανοήσουν τη χρήση των λευκωμάτων ως κοινή πρακτική ενός επαγγελματία: πόσο ζωτικής σημασίας είναι αυτά για την οικοδόμηση ιδεών, τη συγκέντρωση σημειώσεων, σχεδίων και βλέψεων την ανάπτυξη της δικής τους δουλειάς και των ιδεών τους |
| **Πρόσθετες ασκήσεις δημιουργίας ιστοριών** (παρέχεται από την Accesophia)  10-15 λεπτά η καθεμία | **Επινόηση νέων λέξεων**: Δημιουργία λεκτικών χαρτών/ιστοριών γύρω από ένα πλαίσιο όπου χρησιμοποιούνται κάποιες άγνωστες (σπάνια ή ευρέως χρησιμοποιούμενες λέξεις). Δημιουργία ενός μη νοήματος (ή αναζητώντας νέα επινοημένα "νόημα-τα") θα ενισχύσει τη φαντασία και σίγουρα θα προσφέρει ένα καλό γέλιο. Μια πιο φιλόδοξη εναλλακτική λύση θα ήταν η δημιουργία μιας εντελώς νέας γλώσσας.  **Ταξιδέψτε μέσα από τα βιβλία**: Τα μυθιστορήματα περιγράφουν υπέροχα, μερικές φορές μαγικούς χώρους. Ορισμένοι από αυτούς είναι πραγματικοί, άλλοι επινοημένοι. Και στις δύο περιπτώσεις οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν αυτούς τους τόπους μέσω κάποιας έρευνας ή με τη φαντασία τους. Μπορούν ακόμη και να δημιουργήσουν έναν ταξιδιωτικό οδηγό - και πάλι, πραγματικό ή φανταστικό.  **Η λέξη-κλειδί**: Ετοιμάστε οκτώ κάρτες ανά ομάδα- κάθε μία έχει μια λέξη: φιλία, ελευθερία, διάλογος, δικαιοσύνη, αλήθεια, συντροφικότητα, θάρρος, ιδανικό κ.λπ. Κάρτες κατατίθενται σε ένα φάκελο. Ο υπεύθυνος του εργαστηρίου σχηματίζει τις ομάδες και μοιράζει το υλικό εργασίας. Εξηγεί τον τρόπο εκτέλεσης της άσκησης: άτομα αφαιρούν μία από τις κάρτες από το φάκελο και κάθε συμμετέχων σχολιάζει τη σημασία που της αποδίδει. Στη συνέχεια, η ομάδα επιλέγει μία από τις λέξεις και ετοιμάζει μια υπαινικτική φράση/μια σύντομη ιστορία. Κάθε ομάδα συστήνεται: αυτοί λένε το όνομα των μελών τους και τη φράση/μικρή ιστορία.  **Ψηφίστε για διασκέδαση**: Δημιουργία μιας ιστορίας και ψηφοφορία για το τέλος ή την αρχή ή ακόμα και τους χαρακτήρες.  **Μπάλα για να συμπληρώσετε τη φράση**: Τοποθετήστε τους συμμετέχοντες σε κύκλο και πείτε τους ότι τώρα θα ανακαλύψουν το ταλέντο τους στον αυτοσχέδιο λόγο. Τα μέλη του κύκλου θα πετάξουν την μπάλα ο ένας στον άλλο, ενώ θα λένε μια απλή, περιγραφική φράση (η γαλήνια λίμνη, το κοριτσάκι, ο όμορφος ορίζοντας της πόλης, η τρομακτική γκρίζα αρκούδα, η μαλακή μπάλα κ.λπ.) Αφού δεν υπάρχουν κανόνες, δεν υπάρχουν και λάθος φράσεις! Η ομάδα πετάει την μπάλα και μιλάει εναλλάξ μέχρι όλοι να αποκτήσουν εμπιστοσύνη στην ικανότητά τους να λένε μια φράση και να πετάξουν την μπάλα. Όταν νομίζετε ότι ήρθε η ώρα, περιμένετε να σας πετάξουν την μπάλα και κάντε παύση. Συγχαρείτε όλους για τη λεκτική τους δεξιοτεχνία και πείτε τους ότι έχουν ανέβει στο επίπεδο των προχωρημένων με εκπληκτική ταχύτητα. Τώρα θα παίξουν ξανά, αυτή τη φορά με έναν μόνο κανόνα: οι προτάσεις τους πρέπει να σχετίζονται με την πρόταση που προηγείται. Δηλαδή, ένα άτομο θα πει μια φράση και θα πετάξει την μπάλα και το άτομο που θα την πιάσει θα ολοκληρώσει τη διατύπωσή της. Δοκιμάστε ένα ζευγάρι από πάσες. Πετάξτε την μπάλα και πείτε: "Πέταξε την μπάλα και πες: "το νέο μέλος... Το άτομο που την πιάνει θα πρέπει να πει κάτι σαν: "που οργανώνει το καρναβάλι". Αυτό το πρόσωπο θα πετάξει στη συνέχεια την μπάλα σε κάποιον άλλο, λέγοντας ίσως: "Θέλεις να πουλήσεις ποπ κορν ...". Και όποιος την πιάνει μπορεί να προσθέσει ... "και μαλλί της γριάς". Το άτομο γυρίζει και την πετάει σε κάποιον άλλο, λέγοντας: "το κοριτσάκι ...". Αυτός το αρπάζει και λέει "χρειάζεται γυαλιά" και έτσι συνεχίζεται. Κάντε το αυτό μέχρι όλοι, ή τουλάχιστον σχεδόν όλοι, είναι άνετοι με την ικανότητά τους να μιλάνε αυτοσχεδιαστικά. |