

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΗΝ 26^η ΕΝΟΤΗΤΑ (ΡΑΨΩΔΙΑ χ 1-446)

1^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Αφού ξαναδιαβάσετε την ενότητα, προσπαθήστε να βάλετε στη σωστή σειρά τα παρακάτω, ώστε να συνθέσετε την περίληψη του αποσπάσματος:

		ΣΩΣΤΗ ΣΕΙΡΑ
A	Ο μάντης Ληώδης ικετεύει τον Οδυσσέα να του χαρίσει την ζωή, προβάλλοντας δικαιολογίες, αλλά εκείνος, που γνωρίζει την αλήθεια, τον σκοτώνει.	
B	Ο Οδυσσέας αποκαλύπτεται στους μνηστήρες και τους απευθύνει κατηγορίες για τις ύβρεις που είχαν διαπράξει.	
Γ	Ο αιοδός Φήμιος ικετεύει τον Οδυσσέα να μην τον σκοτώσει και με την παρέμβαση και την επιβεβαίωση των λόγων του από τον Τηλέμαχο, σώζεται.	
Δ	Ο πρώτος που σκοτώνει είναι ο Αντίνοος.	
E	Ο Ευρύμαχος προσπαθώντας να γλιτώσει, ρίχνει όλες τις ευθύνες στον νεκρό πια Αντίνοο και προσφέρει στον Οδυσσέα ανταμοιβή, για όσα είχαν καταχραστεί.	
Z	Ο Οδυσσέας δίνει εντολή στον Φήμιο και τον Μέδοντα να βγουν στην αυλή του παλατιού, μακριά από το φονικό.	
H	Ο Οδυσσέας, κρατώντας ακόμα το τόξο στρέφεται εναντίον των μνηστήρων	
Θ	Οι άλλοι μνηστήρες αναστατώνονται και απειλούν τον ξένο, νομίζοντας ότι σκότωσε τον Αντίνοο κατά λάθος.	
I	Ο Οδυσσέας καλεί την Ευρύκλεια η οποία, όταν βλέπει τους νεκρούς μνηστήρες, θέλει να πανηγυρίσει.	
K	Ο Αμφινόμος επιτίθεται στον Οδυσσέα, όμως τον προλαβαίνει και τον σκοτώνει ο Τηλέμαχος.	
Λ	Καλά λόγια λέει ο Τηλέμαχος και για τον κήρυκα Μέδοντα που εν τω μεταξύ είχε κουλουριαστεί για να σωθεί, κάτω από ένα κάθισμα.	
M	Ο Οδυσσέας σκοτώνει τον Ευρύμαχο.	
N	Η μάχη γενικεύεται.	
Ξ	Ο Οδυσσέας αρνείται κάθε συμβιβασμό με τον Ευρύμαχο και καλεί τους μνηστήρες σε μάχη.	
Ο	Μέσα στην αίθουσα ο Οδυσσέας τους σκοτώνει όλους.	
Π	Ο Οδυσσέας ζητά από την Ευρύκλεια να του κατονομάσει τους άπιστους δούλους και στη συνέχεια, τους τιμωρεί κι αυτούς.	
P	Ο Οδυσσέας τη συγκρατεί, καθώς κάτι τέτοιο θα ήταν ανίερο.	
Σ	Παίρνοντας θάρρος, λοιπόν, αυτός βγαίνει από την κρυψώνα του, ικετεύει τον Οδυσσέα και σώζεται.	

2^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ας πάμε τώρα λίγο στο παρελθόν! Θυμάστε κάποιες από τις ύβρεις που είχαν διαπράξει οι μνηστήρες; Κοιτάξτε και τους στίχους χ 38-44.

1.....

2.....

3.....

4.....

Λόγω αυτών, η τιμωρία τους φαίνεται επιβεβλημένη σύμφωνα με το σχήμα «άτη-ύβρη-νέμεση-τίση». Η τιμωρία, λοιπόν, θα έρθει από τα χέρια του Οδυσσέα, του Τηλεμάχου και των βοηθών τους.

3^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ας θυμηθούμε τώρα τι είχαμε μάθει για τα ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

Διαβάζοντας το έπος, ζωντανεύει μπροστά μας η Μυκηναϊκή εποχή και σε σημεία (στους αναχρονισμούς), η Γεωμετρική εποχή. Παρακολουθούμε πώς ντύνονταν, τι έτρωγαν, πώς διασκέδαζαν, τι αντικείμενα χρησιμοποιούσαν. Όλα αυτά τα στοιχεία ονομάζονται Πολιτιστικά και πρέπει να μάθουμε να τα εντοπίζουμε στο κείμενο. Συγκεκριμένα, υπάρχουν **1.Στοιχεία κοινωνικής ζωής** (διασκέδαση, έθιμα, συνήθειες, πολιτική οργάνωση κ.α.) και **2.Στοιχεία υλικού πολιτισμού**(οικιακά σκεύη, ένδυση, είδη διατροφής, είδη οπλισμού, μέρη ανακτόρου, έπιπλα κ.α.

Μπορείτε να εντοπίσετε κάποια από τα πολιτιστικά στοιχεία του αποσπάσμάτος μας και να τα διακρίνετε σε αυτά της κοινωνικής ζωής και σε αυτά του υλικού πολιτισμού, όπως φαίνεται στον παρακάτω πίνακα;

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΖΩΗΣ	ΥΛΙΚΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

4^η ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ας θυμηθούμε τις ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΠΑΡΟΜΟΙΩΣΕΙΣ και πώς τις αναλύουμε:

Η παρομοίωση είναι σχήμα λόγου κατά το οποίο για να κατανοήσουμε την ιδιότητα ενός προσώπου, ενός πράγματος, μιας ιδέας, το συσχετίζουμε με κάτι άλλο πολύ γνωστό, που έχει την ίδια ιδιότητα σε μεγάλο βαθμό. Η σύγκριση γίνεται με παρομοιαστικές λέξεις: σαν, καθώς, όπως, κτλ.

Όταν αναλύουμε μια **ΕΚΤΕΤΑΜΕΝΗ/ΔΙΕΞΟΔΙΚΗ παρομοίωση**:

1) Προσδιορίζουμε: α) το αναφορικό μέρος της παρομοίωσης (την εικόνα) που εισάγεται με λέξεις όπως: σαν, όπως, πώς, καθώς, κτλ

Στο αναφορικό μέρος υπάρχουν θέματα από την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, τις αγροτικές δουλειές, το κυνήγι, το ψάρεμα ή τη μυθολογία, θέματα πολύ γνωστά και οικεία στους ανθρώπους ώστε να καταλάβουν το νόημα της παρομοίωσης.

β) το δεικτικό μέρος της παρομοίωσης (την αφήγηση) που εισάγεται με λέξεις όπως: έτσι, παρόμοια, κτλ.

γ) τον κοινό όρο ανάμεσα στην εικόνα και την αφήγηση. Κυρίως όμως

2) Επισημαίνουμε το λειτουργικό ρόλο της: φωτίζει, συμπληρώνει, εμπλουτίζει την εικόνα.

- ☐ Με βάση την παραπάνω θεωρία, εντοπίστε και αναλύστε την εκτεταμένη παρομοίωση στην 26^η ενότητα του βιβλίου μας, ακολουθώντας το παρακάτω διάγραμμα:

Αναφορικό μέρος:

- ☐ Στίχοι:.....
- ☐ Εικόνα:.....
- ☐ Αναφορική λέξη:.....

Δεικτικό μέρος:

- ☐ Στίχοι:.....
- ☐ Εικόνα:.....
- ☐ Δεικτική λέξη:.....

- ☐ Κοινός όρος:.....

- ☐ Ρόλος παρομοίωσης:.....