

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ: TARGETES PER A CREAR I DEFINIR NOVES
PARAULES MITJANÇANT ARRELS GREGUES

GABRIEL CAÑAMERO MACHÍ

(ASSOCIACIÓ ÀMFORA. CAP AL MÓN CLÀSSIC)

g.canameromachi@edu.gva.es

Resum

Existeixen els *piròbates* o la *dactilomàquia*? Un concepte existeix en el moment en que té un nom i una definició. Si entenem que *dactilomàquia* pot ser el nom amb què anomenem el joc de lluita entre els dits grossos de dues persones, ja compleix les normes per a existir.

En un món en què el llenguatge evoluciona vertiginosament, l'alumnat pot allunyar-se cada vegada més a l'hora de considerar les arrels gregues que sostenen la nostra llengua. A més a més, amb la creixent recurrència a paraules angleses per a expressar idees que ja existeixen en la nostra llengua, aquest distanciament s'accelera en l'alumnat i en nosaltres mateixos. La cultura clàssica, rica en coneixement i creativitat, ens ha donat i ens dona ferramentes valuoses per a explorar el llenguatge de manera dinàmica i significativa.

Es presenta a continuació una activitat en què l'alumnat de Cultura Clàssica, Grec o Descobrint les nostres arrels clàssiques pot aprendre l'etimologia de les paraules mitjançant les arrels gregues i, de passada, crear, a través d'elles, nous conceptes que encara no existeixen per no tenir –encara– nom ni definició.

Paraules clau

Etimologia, arrels gregues, joc, cultura clàssica

Descripció i objectiu de l'activitat

Aquesta activitat tracta de crear paraules en valencià a través d'arrels gregues. Per equips, s'han d'escollir dues targetes amb diferents arrels: una serà la primera part de la nova paraula (targetes morades de l'annex 2); l'altra serà la part final de la nova paraula (targetes blaves de l'annex 2).

Amb aquestes dues targetes, un equip trobarà una definició per a la paraula resultant, mentre que la resta d'equips, en escoltar la definició, han d'endevinar dita paraula. Cada encert en cada ronda donarà un punt que anirà sumant-se a una classificació global. En acabar totes les rondes, es decretarà un equip guanyador.

L'objectiu de la dinàmica és que l'alumnat explore i compregua les arrels gregues presents en la seua llengua a través de la creació i definició de noves paraules. Amb aquesta activitat es fomenta la creativitat, el treball en equip i l'anàlisi lingüística, al mateix temps que es dona visibilitat a l'origen etimològic de moltes paraules de diversos camps que veuen o veuran pràcticament en totes les assignatures al centre escolar.

A través del joc, l'alumnat descobreix com els ètims donen forma al llenguatge i desenvolupa una major sensibilitat cap a la història i l'origen de les paraules.

Material necessari

- Targetes amb ètims grecs (disponibles a l'annex 2 del document).
- Pissarres xicotetes (o paper i llapis).
- Relotge o cronòmetre per a gestionar el temps.
- Pissarra gran per a escriure els punts de la qualificació global.

Preparació del joc

- Imprimir les targetes de l'annex 2 (o crear-ne de noves amb altres ètims i afegir-les). Es recomana plastificar-les.
- Dividir l'alumnat en parelles o en equips de tres a cinc persones, depenent de la quantitat de persones a classe. D'aquesta manera, afavorim la col·laboració i l'intercanvi d'idees.

Desenvolupament de l'activitat

La versió que s'ha posat en pràctica a l'aula és la següent, encara que la dinàmica accepta diverses modificacions.

1) Divisió per equips i elecció de targetes

Un grup escollirà una targeta d'arrel grega que serà la primera part de la nova paraula (targetes amb el revers morat de l'annex 2) i altra targeta d'arrel que completarà la paraula (targetes amb el revers blau de l'annex 2). Per exemple, νεκρός (necro-) seria la primera targeta, mentre que φωνή (-fonia), la segona, resultant en la paraula *necrofonía*.

2) Definició de la paraula resultant.

El grup haurà de crear una definició que pensen coherent a partir dels ètims que han triat. En aquest punt, poden ocórrer dues coses: que la paraula ja existisca, com pot ser ἄνθρωπος (antropo-) + φάγος (-fàgia) o que la paraula no estiga recollida, com en el cas de νεκρός (necro-) + φωνή (-fonia). Cal recordar que només eixe grup sap la paraula de moment.

En ambdues situacions, el procediment és el mateix. Si es dona una definició correcta d'una paraula ja existent, es demostra que la tenen incorporada al seu vocabulari. Si s'ha de definir una paraula no recollida als diccionaris, es demostra la capacitat d'imaginació i resolució de l'alumnat.

És interessant comprovar, per una banda, els coneixements que ja té l'alumnat sobre les paraules que ja estan al diccionari i, per altra banda, la imaginació i diferents interpretacions que té cada equip quan es troben amb una paraula nova.

A la paraula *necrofonía*, per exemple, s'ha donat com a definició a l'aula:

- Es diu dels missatges que envien els difunts a través de les interferències de senyal de les ràdios i els telèfons mòbils.
- Es diu de la pèssima qualitat de veu que tenen les persones que han fumat durant tota la seua vida.
- Música quasi imperceptible que emeten les ànimes dels difunts en separar-se del seu cos físic.

3) Els altres equips interpreten la definició

A partir de la definició donada, els altres equips, que no coneixen la paraula, han de debatre internament i escriure a la pissarreta una paraula a partir de la combinació d'ètims que els quadre amb dita definició.

Alçaran les pissarres al mateix temps i es donarà la resposta correcta. Per cada encert, l'equip guanyador obtindrà un punt en la classificació global.

Seguidament, es canvien els torns i altre equip haurà d'escollir targetes i donar una definició que s'ha d'endevinar. Les targetes que ja han eixit es poden tornar a incloure en el muntó si cal.

4) Resultats finals

Les rondes es repetiran les vegades que es desitge, donant un punt per cada encert. Guanyarà l'equip que més punts haja aconseguit. A mena de recompensa, es pot donar un diploma, trofeu o similar.

5) Reflexió conjunta

En acabar la dinàmica, resulta molt útil dedicar uns minuts a la reflexió conjunta. Es pregunta a l'alumnat què ha après sobre l'etimologia grega, quina ha sigut la seua paraula preferida i per què o com veuen ara la relació entre el grec antic i el valencià modern entre altres.

Es conclou l'activitat destacant la rellevància de les arrels gregues en el llenguatge actual i com aquest coneixement pot ajudar l'alumnat a entendre millor la seua llengua i ampliar el seu vocabulari. També s'anima a seguir explorant l'etimologia quotidiana i el llenguatge tècnic i a pensar en com poden aplicar-ho en la seua vida diària.

Avaluació de l'activitat

Si cal avaluar l'activitat, es poden utilitzar rúbriques d'avaluació i fitxes d'autoavaluació i coavaluació. A mode d'exemple, s'inclouen en l'annex 1 d'aquest document un parell de propostes.

Altres variants del joc

Donat que la dinàmica permet canviar la forma de joc, es pot adaptar de diverses maneres. Es pot substituir una per altra o combinar-les. Cal dir que aquestes no han estat posades en pràctica a l'aula, però s'estan preparant per a fer-ho.

Es pot crear una versió artística del joc en què s'interprete la paraula formada amb un dibuix. Probablement, aquesta versió demane més temps, encara que es pot estudiar, per exemple, parlar amb el departament de Dibuix per a crear targetes amb imatges.

També es pot fer una versió teatral. D'aquesta manera, en lloc de donar una definició oral, s'interpreta la paraula formada amb mímica. Aquesta versió pot fomentar més encara la col·laboració entre els membres de l'equip.

Recomanacions

- Es recomana imprimir els annexos amb les targetes a color i a doble cara, en fulls d'un gramatge més gros que l'habitual. Així mateix, s'hauria de plastificar cada targeta perquè no es facen malbé.
- Aquesta activitat hauria de realitzar-se després d'alguna sessió d'arrels gregues, de manera que l'alumnat ja estiga familiaritzat amb la formació de paraules i, si és possible, amb l'alfabet grec.
- La idea d'incorporar pissarres xicotetes al joc ha funcionat molt, ja que hi imprimeix una sensació més activa.
- És recomanable també que cada equip es pose un nom per a implicar-se més en l'activitat.
- Es recomana cronometrar el temps que es tarda tant en la creació de les definicions de les paraules com en la seua resposta per a què el temps estiga controlat i tothom pugui fer almenys tres rondes.
- Si un equip té dificultats per a trobar una definició, es pot considerar permetre que demanen una pista que el guie sense donar la resposta.
- Incloure un repàs final de les paraules que han eixit per a reforçar allò après i permetre contestar algun dubte sobre el significat d'alguna arrel.

Conclusions

A partir de la pròpia experiència docent, aquesta dinàmica ha funcionat molt bé als grups de Cultura Clàssica i de Grec. També és un bon recurs per a la recent assignatura de Descobrint les nostres arrels clàssiques al batxillerat. A més a més, és essencial, en l'àmbit de les assignatures clàssiques, fer cantera. Entre tantes assignatures optatives per a escollir, fer aquesta activitat –i altres– en Cultura Clàssica, sempre ajuda a l'hora de decidir quines optatives escollir als anys vinents.

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ funciona, a banda de com a un joc divertit i dinàmic, com una eina pedagògica molt útil. Combinar ètims grecs per a crear noves paraules i definir-les exercita la creativitat i aprofundeix la comprensió de les llengües. Fomenta el treball en equip, la discussió crítica i la comunicació efectiva, habilitats fonamentals en l'aprenentatge i en la vida quotidiana.

A tall de cloenda, a través d'aquesta activitat, es desperta l'interès per explorar més enllà de la gramàtica i la traducció. Es convida l'alumnat a apreciar la riquesa de la seua llengua i la connexió que té amb el grec antic. Se'ls demostra que, tot i la distància temporal i cultural, els ecos de la llengua clàssica ressonen en el llenguatge contemporani.

Annexos

Annex 1: Rúbriques i fitxes d'avaluació

1) Rúbrica d'avaluació dels equips durant l'activitat.

Criteri	<i>Excel·lent (4)</i>	<i>Bé (3)</i>	<i>Acceptable (2)</i>	<i>Millorable (1)</i>
Comprensió de les arrels gregues	En cada ronda, usa les arrels amb <u>precisió i coherència</u> , demostrant una <u>comprensió sòlida</u> del significat.	Usa correctament la majoria d'arrels en quasi totes les rondes, amb <u>alguna interpretació que pot ser imprecisa</u> .	Usa <u>algunes</u> arrels correctament, però altres <u>no encaixen bé</u> en diverses rondes.	Té <u>dificultats notòries</u> per comprendre i aplicar les arrels <u>en diverses rondes</u> .
Creativitat i originalitat en les definicions	Les definicions són <u>innovadores i adequades en totes les rondes</u> , demostrant creativitat constant.	<u>La majoria de definicions són creatives i coherents</u> amb les arrels, encara que algunes són més simples.	Algunes definicions són <u>previsibles o poc originals</u> , amb creativitat només en <u>algunes rondes</u> .	La <u>creativitat és limitada</u> i sovint les definicions <u>no s'ajusten a les arrels</u> en diverses rondes.
Treball en equip i participació	Tots els membres <u>participen activament en cada ronda</u> , col·laborant respectuosament i arribant a consens en cada torn.	La majoria dels membres participa i col·labora bé, encara que <u>alguns hi contribueixen més</u> en certes rondes.	Només <u>alguns membres participen activament</u> , i en diverses rondes falta cohesió.	Manca de participació activa en moltes rondes; <u>els membres no col·laboren bé</u> o no arriben a consens.
Capacitat d'argumentació i justificació	En cada ronda, <u>justifiquen clarament</u> la seua elecció de definició, amb <u>raonament sòlid</u> i coneixement de les arrels.	Justifiquen adequadament la majoria de les definicions amb <u>raonament lògic i suficient comprensió</u> .	Justifiquen <u>breument</u> , i en algunes rondes la justificació és <u>imprecisa o limitada</u> .	No justifiquen adequadament en diverses rondes o mostren <u>poca comprensió de les arrels</u> .
Desenvolupament en el rol d'"endevinadors"	<u>Interpreten correctament</u> les definicions dels altres equips en cada ronda, amb <u>conjectures ben fonamentades</u> .	Interpreten bé en la majoria de les rondes, oferint <u>conjectures raonables encara que amb alguna imprecisió</u> .	Interpreten les definicions en algunes rondes, però les conjectures són <u>inconsistentes o vagues</u> .	Tenen <u>dificultats</u> per interpretar les definicions <u>en moltes rondes</u> o no ofereixen conjectures clares.

2) Fitxa d'autoavaluació i coavaluació del grup.

Nom: _____

Nom de l'equip: _____

I) Valora la teua participació.

<i>Marca amb una X el que penses:</i>	Excel·lent	Bastant bé	Acceptable	Millorable
Com he comprés les arrels?				
He aportat definicions creatives?				
He participat i col·laborat?				
He justificat les definicions?				
Com ho he fet d'endevinador?				

II) Escriu una reflexió breu sobre què has après en aquesta activitat i en què podries millorar en un futur.

III) Valora el teu equip.

<i>Marca amb una X el que penses:</i>	Excel·lent	Bastant bé	Acceptable	Millorable
Col·laboració i comunicació entre nosaltres.				
Creativitat i originalitat en les propostes.				
Organització i distribució de les tasques.				
Respecte i escolta de les idees de cadascú.				
Capacitat de prendre decisions conjuntes.				

IV) Escriu una reflexió breu sobre com ha funcionat el treball en el grup i una cosa que faries per a millorar la dinàmica de l'equip.

V) Quina ha sigut l'arrel grega o la paraula més interessant que heu creat? Per què?

VI) Què has après del joc que podries aplicar a altres activitats quotidianes o assignatures?

Annex 2: Targetes per a imprimir

A continuació, s'adjunten les targetes imprimibles per a portar a terme l'activitat. El primer grup d'aquestes (aquelles amb el revers morat) és la primera part de la paraula que s'ha de crear (αυτός, κόσμος, ψυχή...). El segon grup (aquelles amb el revers blau) és la part final de la paraula (τέχνη, μορφή, ἄλλος...).

En total hi ha 72 targetes: 36 morades que formen la primera part de les paraules a crear i altres 36 blaves que completen dites paraules. Si multipliquem les opcions de creació de paraules, arribem a un total de 1296 combinacions possibles.

Com s'ha dit, es recomana imprimir a doble cara, a color i amb un gramatge gros per a plastificar-ho tot després. Així mateix, si es plastifica, s'haurien de retallar i fer més rodons els cantons amb l'eina adequada per a evitar talls.

Home

άνήρ, άνδρός

andro-



U mateix

αύτός

auto-



Cor

καρδία

cardio-



Camp

άγρός

agro-



Excrement

κόπρος

copro-



Cel, ordre

κόσμος

cosmo-



Temps

χρόνος

crono-



Gran

μακρός

macro-



Xicotet

μικρός

micro-



A distància

τῆλε

tele-



Calent

θερμός

termo-



Mort

θάνατος

tanato-



Ànima

ψυχή

psico-



El primer

πρῶτος

proto-



Foc

πῦρ, πυρός

piro-



Aigua

ὔδωρ, ὕδατος

hidro-



Dolent

κακός

caco-



Ésser humà

άνθρωπος

antropo-



ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

Altura, cim

ἄκρον

acro-



Aire

ἀήρ, ἄερος

aero-



Vida

βίος

bio-



Dit

δάκτυλος

dactilo-



Amic, estimat

φίλος

filo-



Llum

φῶς, φωτός

foto-



Terra

γῆ

geo-



Distint, oposat

ἕτερος

hetero-



Igual, comú

ὅμος

homo-



Molt, nombrós

πολύς

poli-



Únic, un sol

μόνος

mono-



Difunt, mort

νεκρός

necro-



Nou

νέος

neo-



Sang

αἷμα, αἵματος

hemo-



Llibre

βιβλίον

biblio-



Ocult, secret

κρυπτός

cripto-



Vent

ἄνεμος

anemo-



Animal

ζῶον

zoo-



ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ


έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus


Que cura

ίατρός

-iatra / -iatria 


Poder, autoritat

κράτος

-cràcia 


Cursa

δρόμος

-drom 


Que menja

φάγος

-fag / -fàgia 

Estudi, paraula

λόγος

-logia 


Por, temor

φόβος

-fòbia 

Estima, amor

φιλία

-filia 


Endevinació, màgia

μαντεία

-mància 


Casar-se

γαμέω

-gàmia 


Escriptura

γραφή

-grafia 

Bogeria, entusiasme

μανία

-mania 

Lluita

μαχή

-màquia 


Mesura

μέτρον

-metre 

Norma, regla, llei

νόμος

-nomia / -nom 

Imatge, forma, aparença

εἶδος

-oide 


Educació, instrucció

παιδεία

-pèdia 


Observar

σκοπέω

-scopi 

Veu, so

φωνή

-fonia 

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

Tècnica, art, habilitat

τέχνη

-tècnià



Sofriment, sentiment

πάθος

-patia



Dolor

ἄλγος

-àlgia



Caminar

βαίνω

-bata



Pell

δέρμα

-dèrmia / -derm



Origen, naixement

γονή

-gènia / -gen



Lletra, escrit

γράμμα

-grama



Captura, atac

λῆψις

-lèpsia



Forma, figura

μορφή

-morf / -mòrphia



Navegant

ναύτης

-nauta



Illa

νῆσος

-nèsia



Nom

ὄνομα

-ónim



Pobresa, carència

πένης

-pènia



Obrir-se, fer brollar

ρήγνυμι

-rràgia



Fardatxo, maula

σαῦρος

-sauri



Saviesa, intel·ligència

σοφία

-sofia



Tractament, cura

θεραπεία

-teràpia



Degustar, tastar, menjar

γεύω

-gèusia



ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus

ΛΟΓΟΜΑΝΤΕΙΑ

έποίησε
Gabriel Cannamerus