|  |  |
| --- | --- |
| ***Titlul activităţii*** | ***Descriere*** |
| ***Cartonașe pentru a spune povești*** *(sesiune completă*  *- până la 40 de minute)* | Un mod foarte frumos de a-i ajuta pe copii să își construiască propria poveste este folosirea cartonașelor de povestit, bazate pe metoda de povestire cu ajutorul recuzitei, în care elementele de bază ale poveștii sunt alese la întâmplare, prin extragerea unui cartonaș din fiecare categorie..  1. **Personaje:** copil, adult, animal, idee, idee, spirit, mașină, lucru, plantă |
|  | 2. **Cadru:** fermă, sat, altă lume, oraș, munți, pădure, arctic, ocean, deșert |
|  | 3. **Timp:** trecut, modern, viitor |
|  | 4. **Problemă:** A fost prins la furat, A spus o minciună, A văzut sau a auzit un secret, A pierdut ceva, A fost capturat, A fost vrăjit sau blestemat, Merge într-un loc interzis, Găsește un obiect interzis, Are dușmani, Este subestimat, Nu este recunoscut, Provoacă gelozie, Uită ceva, A spart ceva, Nu-i place ceva, Are nevoie de ceva, Are nevoie să scape sau să se ascundă, Are nevoie să salveze pe cineva, Are nevoie să salveze ceva, Are nevoie să-și dovedească valoarea. |
|  | 5. **Trăsături interioare care provoacă probleme originale:** Este lacom, Este periculos de curios, Nu urmează sfaturile, Este leneș, Este pesimist, Este îndrăgostit orbește, Este furios și caută răzbunare, Este naiv și încrezător, Este neîndemânatic, Este neantrenat, Îi lipsește încrederea, Este prostănac |
|  | 6. **Trăsături interioare care ajută la găsirea unei soluții:** Este curajos, Plin de resurse, Plin de imaginație, Este amabil, Este generos, Isteț, Loial, Puternic, Optimist |
|  | 7. **Soluţie:** Are un ajutor, Magic, Ne-magic, Este salvat, Este transformat, Descoperă o abilitate, Găsește magia, Se ajută pe sine, Își exercită inteligența, Folosește trăsăturile interioare, Călătorie întreprinsă pentru a obține o soluție |
|  | **8. Concluzie:** Se întoarce în cadrul original într-un fel nou, Este răsplătit, Este mai înțelept, Este transformat, Vine cu un dar sau o comoară |
|  | 9. **Final:** Trăiește bine, Transferă norocul sau răsplata asupra altora, Are un impact pozitiv asupra lumii, Oferă înțelepciune |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Tehnicile lui Gianni Rodari*** *(pot fi implementate în diferite sesiuni consecutive sau neconsecutive)* | ***IPOTEZA FANTASTICĂ:***  Rodari ne sugerează să ne întrebăm "Ce-ar fi dacă...?" și să ne lăsăm imaginația liberă să recolteze cel mai nebunesc scenariu.  Marii romancieri s-au jucat și ei cu o idee similară. "Metamorfoza", de Franz Kafka, ar putea fi un bun exemplu: ce s-ar întâmpla dacă un om s-ar trezi într-o zi obișnuită, doar pentru a-și da seama că a fost transformat într-un gândac dezgustător?  Pentru a forma ipoteza, trebuie doar să alegem o situație cunoscută și să introducem un element aleatoriu.  De exemplu, ce s-ar întâmpla dacă un extraterestru ar ateriza în școala noastră? Sau dacă orașul Reggio Emilia ar putea zbura? Ce s-ar întâmpla dacă un crocodil ar bate la ușa ta, pentru a-ți cere niște busuioc? Lăsați imaginația copiilor să se dezlănțuie!  Ei au posibilități uimitoare, pe măsura celor nebănuite!  ***GREȘEALA CREATIVĂ:***  În fiecare greșeală se află posibilitatea unei povești. Lapponia ("Laponia") se transformă în satul suculent "Lamponia" (lampone = zmeură), Lago ("Lacul") din Garda devine L'ago ("acul") din Garda. Multe dintre greșelile pe care le fac copiii sunt creații autonome, inspirate de asocieri fonetice sau semantice, pe care ei trebuie să le asimileze unei realități necunoscute. Așa se face că "pasticchina" ("pastila mică") devine "mastichina" ("mica masticație"). De exemplu, scrierea lui "casa" (casă) cu doi "s" oferă posibilitatea de a inventa o poveste despre un om care locuiește într-o "cassa" (cutie). Dintr-un singur cuvânt, putem obține multe greșeli, care sunt multe povești. Putem inventa din greșeli. De asemenea, a râde de greșeli este prima modalitate de a scăpa de ele. Exploatarea greșelii, voluntară sau involuntară, este un caz interesant și subtil al binomului fantastic, acum cunoscut. Semnificația elementului "greșit" nu poate fi dedusă decât din semnificația primului: iată cum "Quore" (Cuore = inimă) este o "inimă" bolnavă care are nevoie de o doză de vitamina C.  ***JOCURI VECHI:***  Aceeași procedură poate fi aplicată pentru a compune un desen cu mai multe mâini. Un copil poate desena ceva care să aibă forma ochiului. Celălalt copil continuă desenul. El nu a văzut un ochi acolo. A văzut un pui, așa că a adăugat picioarele. Cel de-al treilea percepe această imagine ca pe un ghiveci și desenează o floare. Așadar, avem aici un obiect foarte ciudat, obscur. Din acest punct încolo, continuați cu crearea unei povești cu acest erou. Încă o dată, o deplasare de la nonsens la semnificație. După cum reiterează Rodari, "stimulul imaginației apare și în acest joc din intuiția unei noi legături între două elemente puse în contact din întâmplare". |

|  |  |
| --- | --- |
|  | ***PIATRA DIN IAZ***  În acest exercițiu, Rodari compară cuvântul cu o piatră aruncată în iaz. Similar cu un cuvânt "aruncat în minte la întâmplare" produce valuri. Acesta provoacă o serie nesfârșită de reacții în lanț, implicând experiența, memoria, fantezia și inconștientul, deoarece mintea nu asistă pasiv la reprezentare, ci o co-creează. De exemplu: cuvântul "piatră" se referă la toate cuvintele care încep cu "st", la cuvintele care încep cu "st" sau la cele care au terminația "-one", precum tron sau dronă sau la cuvintele care au un sens asemănător cu acest cuvânt, precum piatră sau piatră etc. Acest lucru arată cum "orice cuvânt, ales la întâmplare, poate funcționa ca un cuvânt magic pentru a dezgropa câmpuri de memorie care zac sub praful timpului".  De asemenea, din orice cuvânt putem construi acronime care să formeze o propoziție cu sens.  S even  T oys  O f  N igeria  E scape  S chool  Acesta ar putea fi și un început pentru o poveste interesantă  ***ZÂNE POPULARE CA MATERIE PRIMĂ:***  Basmele au fost materia primă a multor procedee fantastice: gândiți-vă doar la Perrault, Calvino, la exploatarea comercială a lui Disney. "Grimm, Andersen și Collodi au fost - pe partea de basm - printre marii eliberatori ai literaturii pentru copii de sarcinile edificatoare pe care originile sale (legate de nașterea școlii populare) i le atribuiseră". Andersen a scos personajele din zona de limbo a "timpului fără timp" și le-a plasat în prezent. Collodi i-a făcut pe copii protagoniști. Ei au fost inovatori fără să știe, poate, și, cu siguranță, fără să cunoască pe scară largă moștenirea basmelor pe care o avem astăzi. Rodari contează pe acest lucru și începe să ilustreze câteva jocuri fantastice pentru a "trata" basmele clasice.  ***SĂ GREȘEȘTII ÎN A ÎNȚELEGE POVEȘTILE***  Acest joc constă în a spune o poveste cunoscută, dar greșind intenționat în unele părți (Scufița Galbenă, în loc de Roșie). Pentru a avea succes, trebuie jucat la momentul potrivit. Copiii sunt conservatori  în ceea ce privește poveștile: ei vor să le asculte mereu pe aceleași, vor să le recunoască. Ascultând schimbările, se pot enerva pentru că nu știu cum să reacționeze (noul personaj este bun sau rău?). Când povestea și-a epuizat valoarea pentru ei, atunci vor fi pregătiți să renunțe la ea și vor accepta schimbările. Noutatea devine plăcută pentru că îi determină să se provoace reciproc, să descopere că sunt capabili să sară în gol. Acest joc poate fi terapeutic pentru că îi ajută pe copii să renunțe la anumite fixații: defrișează și ridiculizează lucruri care înainte erau înfricoșătoare, stabilește o graniță între lucrurile reale și cele imaginate. Rodari subliniază, de asemenea, că aceste greșeli ar trebui să se facă în punctele care îl caracterizează și îl structurează, nu în schimbările de la un punct nodal semnificativ la altul.  ***BASME INVERSATE***  O variantă a jocului de a face greșeli în povești constă într-o răsturnare premeditată și mai organică a temei basmului". Imaginați-vă că Scufița Roșie devine rea și Lupul devine bun sau că Tom Degețel vrea să-și abandoneze părinții și așa mai departe... Inversarea poate fi aplicată la unul sau mai multe elemente ale poveștii. Poveștile care își au originea în răsturnarea unor fapte istorice sunt deosebit de amuzante.  ***CE S-A ÎNTÂMPLAT DUPĂ***  Din moment ce cunoaștem personajele și ceea ce li s-a întâmplat, ne putem juca să inventăm ce se întâmplă după sfârșitul poveștii. Binomul fantastic este format din două elemente ale basmului care sunt analizate la nivel intuitiv și apoi readaptate. Acest lucru se întâmplă cu ușurință atunci când copiii se întreabă ce s-a întâmplat cu un anumit element care i-a impresionat în mod deosebit ("tema privilegiată"), cum ar fi "Ce se întâmplă cu cizmele din Motanul încălțat?". Imaginația continuă prin "inerție" și devine o reverie autonomă care trebuie apoi raționalizată într-o poveste.  ***SALATĂ DE BASME***  Amestecați basme diferite, "alegând un nou drum care va fi, într-un fel, diagonala celor două forțe care acționează asupra aceluiași punct". Atunci Pinocchio devine al optulea pitic al lui Albă ca Zăpada, iar ciocnirea celor două energii obligă poveștile să se recompună într-un nou rezultat. Binomul fantastic în acest caz este alcătuit din două nume proprii: două nume proprii de basm.  ***ANALIZĂ CREATIVĂ*:**  Multe povești au personaje secundare și nu știm nimic despre ele.  Aceste personaje pot fi luate ca punct de plecare al unui nou imaginar poveste nouă, pentru a încerca să ne imaginăm care sunt poveștile lor: De unde vine el/ea?, Care a fost rolul lor în poveste etc. |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| ***A crea și a scrie fără cuvinte*** *(furnizat de ECAN)*  *1/2 sesiuni* | Această sesiune se concentrează pe lucrările a doi artiști și pe metodologiile pe care le folosesc pentru a-și crea lucrările. Copiii joacă rolul de critici de artă. Artiștii și operele analizate vor fi: peisajele pictate de David Hockey și utilizarea culorilor pentru a exprima sentimente și lucrările lui Lowry și figurile sale și utilizarea lumii din jurul său.  Obiectivele acestei activități ar fi ca copiii:  - să înțeleagă că arta și ilustrația reprezintă un mijloc de exprimare și creativitate, la fel ca și cuvântul scris. Deoarece acesta poate fi modul lor instinctiv de a-și exprima gândurile.  - să elimine teama față de literație ca fiind ceva foarte intimidant.  - să analizeze modul în care artiștii folosesc lumea din jurul lor pentru a crea și a înțelege.  - să înțeleagă că nu totul trebuie să fie literal și realist, iar aici intervine creativitatea.  - să învețe metode de analiză a operei artiștilor.  - să înțeleagă că utilizarea albumelor de amintiri este o practică obișnuită pentru un practician: cât de vitale sunt acestea pentru a construi idei, a compila notițe, desene și a vedea dezvoltarea propriilor lucrări și idei. |
| ***Exerciții suplimentare de creare de povești*** *(furnizat de Accesophia)* | **Inventarea de cuvinte noi:** Crearea de hărți de cuvinte/povești în jurul unui context în care sunt folosite cuvinte necunoscute (cuvinte rar sau foarte folosite). Crearea unui non-sens (sau căutarea de noi "sensuri" inventate) va stimula imaginația și, cu siguranță, va provoca momente amuzante. O alternativă mai ambițioasă ar fi crearea unei limbi complet noi. |
| *10-15*  *minute fiecare* | **Călătorie prin cărți:** Romanele descriu călătorii minunate, uneori magice. Unele dintre ele sunt reale, altele inventate. În ambele cazuri, elevii pot explora aceste locuri prin intermediul unor cercetări sau cu ajutorul propriei imaginații. Ei pot chiar să creeze un ghid de călătorie - din nou, real sau imaginar. |
|  | **Cuvântul cheie:** Pregătiți opt cartonașe pentru fiecare echipă; fiecare are un cuvânt: prietenie, libertate, dialog, justiție, adevăr, companie, curaj, ideal etc. Cărțile se depun într-un plic. Conducătorul atelierului formează echipele și distribuie materialul de lucru. Explică modul de desfășurare a exercițiului: oamenii scot unul dintre cartonașe din plic și fiecare participant comentează semnificația pe care i-o atribuie. Apoi, echipa alege unul dintre cuvinte și pregătește o frază aluzivă/scurtă povestire. Fiecare echipă se prezintă: spune numele membrilor săi și fraza/povestirea scurtă. |
|  | **Votați pentru distracție:** Crearea unei povești și votarea sfârșitului, a începutului sau chiar a personajelor. |
|  | **Minge pentru a completa propoziția:** Așezați participanții în cerc și spuneți-le că acum își vor descoperi talentul de a vorbi improvizat. Membrii cercului își vor arunca mingea unul altuia, în timp ce spun o frază simplă, descriptivă (*lacul liniștit, fetița, linia de orizont frumoasă a orașului, ursul gri terifiant, mingea de softball etc*.). Cum nu există reguli, nu există nici fraze greșite! Grupul aruncă mingea și vorbește pe rând până când toată lumea a căpătat încredere în capacitatea de a spune o frază și de a arunca mingea. Când credeți că a sosit momentul, așteptați ca mingea să fie aruncată spre voi și faceți o pauză. Felicitați-i pe toți pentru virtuozitatea lor verbală și spuneți-le că au trecut la nivelul avansat cu o viteză surprinzătoare. Acum se vor juca din nou, de data aceasta cu o singură regulă: propozițiile lor trebuie să aibă legătură cu propoziția care o precede. Adică, o persoană va spune o frază și va arunca mingea, iar cel care o prinde va termina de formulat. Încercați câteva pase. Aruncați mingea și spuneți: "noul membru..." Persoana care o prinde trebuie să spună ceva de genul: "care organizează carnavalul". Această persoană va arunca apoi mingea către altcineva, spunând poate: "Vrei să vinzi floricele de porumb ...". Iar cel care o prinde ar putea adăuga ... "și vată de zahăr". Persoana se întoarce și o aruncă altei persoane, spunând: "fetița ...". Acea persoană îl prinde și spune "are nevoie de ochelari" și așa continuă. Faceți acest lucru până când toată lumea, sau cel puțin aproape toată lumea, se simte confortabil cu abilitatea de a vorbi improvizat. |