|  |  |
| --- | --- |
| ***Заглавие на дейността*** | ***Описание*** |
| ***Карти за разказване на истории*** *(цяла сесия – до 40 минути)* | Наистина хубав начин да помогнете на децата да изградят своя собствена история е използването на картите за разказване на истории, базирани на метода на разказване на истории с реквизит, където основните елементи на историята се избират на случаен принцип, като се изважда по една карта от всяка категория.   1. **Герои:** дете, възрастен, животно, идея, дух, машина, нещо, растение     **2. Мястото, където се развива действието:** ферма, село, извън този свят, град, планини, гори, артика, океан, пустиня    **3. Кога се развива действието:** в миналото, днешно време, в бъдещето    **4. Проблем:** Хванат в кражба, Излъгал, Видял или чул тайна, Изгубил нещо, Заловен, Подложен на магия или проклятие, Отива на забранено място, Намира забранен предмет, Има враг, Подценен е, Неразпознат е, Предизвиква ревност, Забравя нещо, Счупва нещо, не харесва нещо, има нужда от нещо, има нужда да избяга или да се скрие, има нужда да спаси някого, има нужда да спаси нещо, има нужда да се докаже    **5. Присъщи характеристики, които са в основата на изначалния проблем:** алчен е, опасно любопитен е, не следва съвети, мързелив е, песимист, влюбен е сляпо, вбесен е и търси отмъщение, наивен и доверчив е, непохватен е, не е трениран, липсва му увереност, глупав е    **6. Присъщи характеристики, които са в помощ на решението:** смел е, изобретателен е, има въображение, добър е, щедър е, лоялен е, силен е, оптимис    **7. Решението:** има помощник, магично решение, немагично решение, спасен е, трансформира се, открива умения, открива магия, сам помага на себе си, използва ума си, използва силните си черти, поема на пътешествие, за да се сдобие с решение    **8. Заключение:** завръщане към оригиналната ситуация по един нов начин, получава награда, по-мъдър е, трансформиран е, сдобива се с дар или съкровище    **9. Край:** живее добре, предава своя късмет или награда на други, има положително въздействие върху света, предлага мъдрост |
| ***Техники на Джани Родари*** *(могат да бъдат изпълнени в различни последователни или непоследователни сесии)* | ***ФАНТАСТИЧНАТА ХИПОТЕЗА:***  Родари предлага да се чудим „Ами ако...?“ и да оставим въображението си свободно да събере най-лудия сценарий.  Големите романисти също са си играли с подобна идея. „Метаморфозата“ на Франц Кафка може да бъде добър пример: какво би се случило, ако човек се събуди в обикновен ден, само за да разбере, че се е превърнал в отвратителна хлебарка?  За да формираме хипотезата, просто трябва да изберем известна ситуация и да въведем случаен елемент.  Например, какво би се случило, ако извънземно кацне в нашето училище? Или ако град Реджо Емилия можеше да лети? Ами ако на вратата ви почука крокодил, за да ви поиска босилек? Развихрете въображението на децата!  Те имат невероятни възможности да се справят с несравнимото!  ***СТАРИ ИГРИ:***  Търсенето на фантастичната тема може да се осъществи и чрез игри, които вече са практикувани от сюрреалистите, като изрязване на заглавия от вестници и смесването им, за да получите новини за абсурдни, сензационни или просто забавни събития. Тези композиции могат просто да забавляват или предлагат възможност за създаване на история.  Алтернативно: пишете списък с въпроси, които вече конфигурират събития в серии, например Кой беше? Къде беше? Какво е направил? Какво каза той? Какво казаха другите за това? Как свърши? и т.н. и след това давате списъка на първия от групата, който отговаря на първия въпрос, сгъва листа, така че никой да не може да види какво е отговорил и дава листа на втория, който отговаря на втория въпрос и т.н. След това отговорите се четат един след друг, сякаш е история.  Същата процедура може да се приложи за композиране на рисунка с няколко ръце. Едно дете може да нарисува нещо, което е с формата на окото. Другото дете продължава да рисува. Той не вижда око там. Вижда пиле и добавя бутчетата. Третият възприема това изображение като саксия и рисува цвете. Така че тук имаме наистина странен, неясен обект. От този момент нататък продължете със създаването на история с този герой. Отново движение от безсмислието към смисъла. Както Родари повтаря, че "стимулът на въображението възниква и от тази игра, от интуицията за създаване на нова връзка между два елемента, поставени в контакт случайно".  ***КАМЪКЪТ В ЕЗЕРОТО***  В това упражнение Родари сравнява думата като камък хвърлен в езеро. Подобно на дума, която „хвърлена към един ум на посоки“ произвежда вълни. Това предизвиква серия от верижни реакции, които включват преживявания, памет, фантазия, но и несъзнателни реакции, защото умът не асистира пасивно на формирането на представата, а я ко-създава. Така например: думата „камък“ се отнася до всички думи, които започват или завършват на „к“, както и с всички думи, които имат подобно значение или смисъл – малко камъче, скала, канара. Това показва как една случайно избрана дума може да функционира като магическа дума, която може да изрови от дълбините на съзнанието спомени и асоциации".  Също така от всяка дума ние можем да оформим акроними, които правят смислено изречение.  Котката  Алисия  Мъкнеше към  Ъгъла  Кифла  Това може да е начало на интересна история.  ***ИЗВЕСТНИ ПРИКАЗКИ КАТО СУРОВ МАТЕРИАЛ:***  Приказките са суровина за много фантастични процедури: помислете само за Перо, Калвино, комерсиалната експлоатация на Дисни. „Семейство Грим, Андерсен и Колоди бяха – що се отнася до приказките – сред великите освободители на детската литература от назидателните задачи, които нейният произход (свързан с раждането на популярното училище) й беше възложил“. Андерсен извади героите от безизходицата на „без време“ и ги постави в настоящето. Колоди направи децата главни герои. Те са били новатори, без може би да го знаят и със сигурност без широко разпространеното знание за приказното наследство, което имаме днес. Родари разчита на това и започва да описва някои фантастични игри, за да "почерпи" класическите приказки.  ***ДА ОБЪРКАМЕ ИСТОРИЯТА***  Тази игра се състои в разказване на известна история, но умишлено грешно в някои от нейните части (Жълтата шапчица, вместо Червената). За да успеете, трябва да го изиграете в правилното време. Децата са консервативни по отношение на историите: винаги искат да слушат едни и същи, искат да могат да ги разпознават. Слушайки промените, те могат да се раздразнят, защото не знаят как да реагират (новият герой добър ли е или лош?). Когато историята изчерпи стойността си за тях, тогава те ще бъдат готови да я пуснат и ще приемат промените. Новото става приятно, защото ги кара да се предизвикват един друг, да открият, че са в състояние да скочат в празнотата. Тази игра може да бъде терапевтична, защото помага на децата да се отърват от определени фиксации: мами и осмива неща, които преди са били страшни, установява граница между реални и въображаеми неща. Родари също посочва, че тези грешки трябва да се правят в точките, които го характеризират и структурират, а не в промените от един значим момент към друг.  ***ПРИКАЗКИ НАОБРАТНО***  „Вариант на играта за правене на грешки в историите се състои в предварително обмислено и по-органично обръщане на приказната тема“. Представете си, че Червената шапчица стане лоша, а Вълкът добър или че Палечко иска да изостави родителите си и така нататък...  Обръщането може да се приложи към един или повече елементи от историята. Историите, произлизащи от преобръщане на исторически факти, са особено смешни.  ***КАКВО СЕ СЛУЧВА СЛЕД ТОВА***  Тъй като познаваме героите и какво се е случило с тях, можем да играем, за да измислим какво се случва след края на историята. Фантастичният бином се състои от два елемента от приказката, които се анализират на интуитивно ниво и след това се адаптират отново. Това се случва лесно, когато децата се чудят какво се е случило с определен елемент, който ги е поразил особено („привилегирована тема“), като например „Какво се случва с ботушите на котарака в чизми?“. Въображението продължава чрез "инерция" и се превръща в автономна мечта, която след това трябва да бъде рационализирана в история.  ***САЛАТА ОТ ПРИКАЗКИ***  Смесете различни приказки, "избирайки нов път, който ще бъде по някакъв начин диагоналът на двете сили, действащи в една и съща точка". Тогава Пинокио става осмото джудже на Снежанка и сблъсъкът на двете енергии кара историите да се прекомпозират в нов резултат. Фантастичният бином в този случай е съставен от две собствени имена: две собствени приказни имена.  ***КРЕАТИВЕН АНАЛИЗ*:**  Много истории имат второстепенни герои и не знаем нищо за тях. Тези герои могат да бъдат взети като отправна точка на нова измислена история, за да се опитате да си представите какви са техните истории: откъде идва той/тя?, Каква е тяхната роля в историята и т.н. |
| ***Създаване без думи*** *(предложено отECAN)*  *1/2 сесия* | Тази сесия се фокусира върху произведенията на двама художници и методологиите, които те използват, за да създадат своите творби. Децата се изявяват като изкуствоведи. Разгледаните художници и творби ще бъдат пейзажни картини на Дейвид Хокни и използването на цветове, за изразяване на чувства и работата на Лоури и неговите фигури и използването на света около него.  Целите на тази дейност биха били децата да:  - разбират изкуството и илюстрацията като средство за изразяване и креативност точно както и писменото слово. Тъй като това може да е техният инстинктивен начин да изразят мислите си.  - разбият страха от грамотността като нещо много плашещо.  - анализират използването на света наоколо от страна на художниците при създаването и разбирането на техните творби.  - разберат, че не всичко трябва да е буквално и реалистично, и точно там творчеството наистина се развихря.  - да научат методи за анализ на работата на художниците.  - разбират използването на лексикони като обичайна практика за практикуващите: колко жизненоважни са те за изграждането на идеи, компилирането на бележки, рисунки и виждането на тяхната собствена работа и идеи да се развиват. |
| ***Допълнителни упражнения за създаване на истории*** *(предложени от Accesophia)*  *10-15 минути всяко* | **Измисляне на нови думи:** Създаване на карти/истории с думи около контекст, в който се използват някои неизвестни (рядко или широко използвани думи). Създаването на безсмислие (или търсенето на нови изобретени „смисли“) ще засили въображението и със сигурност ще гарантира много смях. По-амбициозна алтернатива би била създаването на изцяло нов език.  **Пътуване през книгите:** Романите описват прекрасни, понякога магически пространства. Някои от тях са истински, други измислени. И в двата случая учениците могат да изследват тези места чрез проучване или със собственото си въображение. Те дори могат да създадат пътеводител – отново реален или въображаем.  **Ключовата дума:** Подгответе осем карти за всеки отбор; всеки има дума: приятелство, свобода, диалог, справедливост, истина, другарство, смелост, идеал и др. Картите се поставят в плик. Ръководителят на семинара сформира екипите и раздава работния материал. Обяснете как се изпълнява упражнението: хората изваждат една от картите от плика и всеки участник коментира значението, което приписва на съответната дума. След това екипът избира една от думите и подготвя алюзивна фраза/разказ. Всеки отбор се представя: те казват имената на своите членове и фразата/разказа.  **Гласувайте за забавление:** Създаване на история и гласуване за края или началото или дори за героите.  **Топка за завършване на изречението:** Подредете участниците в кръг и им кажете, че сега ще открият таланта си за екстемпорално говорене. Членовете на кръга ще хвърлят топката един на друг, като изричат ​​проста, описателна фраза (спокойното езеро, малкото момиче, красивият силует на града, ужасяващата сива мечка, софтболът и т.н.). След като няма правила, няма и грешни фрази! Групата хвърля топката и всеки говори на свой ред, докато децата не придобият увереност в способността си да кажат фраза и да хвърлят топката. Когато прецените, че е време, изчакайте топката да бъде хвърлена към вас и направете пауза. Поздравете ги всички за вербалната им виртуозност и им кажете, че са се издигнали до напреднало ниво с изненадваща скорост. Сега те ще играят отново, този път само с едно правило: техните фрази трябва да са свързани с фразата, която ги предхожда. Тоест, човек ще каже фраза и ще хвърли топката, а този, който я хване, ще я формулира докрай. Опитайте няколко паса. Хвърлете топката и кажете: „новият член… Този, който я хване, трябва да каже нещо като „който организира карнавала“. След това този човек ще хвърли топката на някой друг, като може би ще каже: „Искаше да продава пуканки...“, а който хване може да добави... „и захарен памук“. Човекът се обръща и хвърля на друг, казвайки „малкото момиче...“ Следващият грабва топката и казва „има нужда от очила“. и така продължава. Правете това, докато всички, или поне почти всички, се чувстват комфортно със способността си да говорят и да импровизират. |

***A short guide to process and basic story format (provided by EuroEd): download here***

***Template for starting the story creative process (provided by EuroEd): download here***

***Tips on how to write a good story (provided by You in Europe): download here***

***Videos for inspiration (provided by Accesophia): download here***