



## POVESTI PARTICIPATIVE

### **Manneken Pis** (grupa de vârstă 5-6 ani)

#### Obiective de învățare

Cele 4 fișe se vor axa pe extinderea abilităților de scriere prin jocul de rol, continuări de propoziții și sunet și dialog, casete de sunete, pentru ca copiii să fie capabili să identifice cuvinte de descriere adecvate, să își aleagă propria narațiune fluxul narativ, să înțeleagă plasarea onomatopeelor și a vorbirii în povești și să își imagineze finalul unei povești cu ajutorul unor cuvinte stabilite.

#### Instrumente utile pentru narațiune și scriere

- Tabel de referință al literelor pe care copiii să le exerseze atunci când/ dacă copiază părți de propoziții pe fișe (în general/ instrument pregătitor)
- Împărțirea pe grupe pentru jocul de rol pentru a juca scena bătăliei și pentru finalul poveștii (foile 1 și 4)
- Trei "pungi de luat" cu continuări pentru sugestii de scriere (a 2-a foaie)

- Cutii de sunet pentru dialog/onomatopee (a 3-a foaie)
- Lista de verificare a scrierii (în general/post-exercițiu de scriere)

## Prima foaie: DESCRIEREA PERSONAJELOR ȘI A DECORULUI

Pregătiți atmosfera de la începutul poveștii prin citirea cu voce tare a sugestiilor de scriere:

-----

Dușmanii atacă orașul. Un băiat urmărește asediul din camera sa.

-----

Pentru a-i introduce pe elevi în poveste, împărțiți elevii din fiecare grup în două roluri: dușmanii și băiatul. Rugați-i să joace scena descrisă mai sus și chiar să o extindă pentru a adăuga varietate (Pentru dușmani: Ce ați face mai întâi când vă apropiați de un oraș? Pentru băiat: Cum ați privi cu ochii dacă ați vedea un asediu?). Apoi, cereți fiecărui grup de "actori" să își descrie rolul:

Cum sunt dușmanii/cum îți imaginezi dușmanii? (faceți referire la adjective bune și rele potrivite nivelului lor de lectură: prietenoși, înfricoșători, răi etc.)

Ce au dușmanii? (faceți referire la arme și mijloace de atac: pistoale, cuțite, bombe, foc, etc.)

- Dacă lucrați cu un grup de elevi avansați: încurajați extinderea cu clauze, întrebând: "Ce mai pot face dușmanii în oraș?". (de exemplu, să mănânce mâncarea, să se cațere pe ziduri, să fure banii)

- Cum este băiatul/ Cum vi-l imaginați pe băiat? Puteți folosi ilustrația băiatului pentru a-i descrie caracteristicile fizice (păr blond, tânăr, mic, etc.) și întrebări de tip "da/nu" pentru a completa descrierea personajului său: Este speriat? Este curajos? Este curios?
  - Dacă lucrați cu un grup de elevi avansați: încurajați extinderea cu clauze prin întrebarea: "Ce altceva ar mai putea face băiatul în camera lui?" (de exemplu, se îmbracă pentru pat, mănâncă o gustare, se joacă cu jucăriile sale etc.).
- Invitați întregul grup să facă un brainstorming despre orașul în care se petrece acest lucru:
  - Ce oraș este? (Bruxelles sau altul)
  - Este liniștit sau zgomotos?
  - Cum este vremea în oraș?
  - Când se întâmplă acest lucru - dimineața, seara, după cină etc.
- Invitați întregul grup să facă un brainstorming despre asediu (faceți referire la cuvinte precum: înflăcărat, mare, mic, periculos, zgomotos etc.)

Deoarece acesta este un cuvânt-cheie, puteți folosi o imagine însoțitoare pentru a vă ajuta. După fiecare răspuns al elevilor la întrebările dumneavoastră, repetați după ei și notați pe foaie cele mai populare/cele mai potrivite cuvinte. Ar trebui să aveți descrieri pentru patru cuvinte: dușmani, oraș, băiat și asediu. Deoarece aceste cuvinte vor fi scrise în culori

diferite în cererea de scriere, folosiți culorile corespunzătoare atunci când scrieți descrierile pentru fiecare dintre cuvinte. Acest lucru îi va ajuta pe elevi să poată identifica ce descrieri se potrivesc cu ce cuvânt, dacă se pierd sau sunt confuzi. După ce ați finalizat brainstormingul și scrierea, citiți din nou cu voce tare primul îndemn de scriere, urmat de versiunea modificată a elevilor.

### Rezultatul ar trebui să arate cam așa:

Dușmanii răi și vicleni fură mâncarea și atacă liniștitul și ploiosul oraș Bruxelles într-o dimineață de iarnă. Un băiat obosit, cu părul blond, mănâncă o gustare și urmărește din camera sa asediul înflăcărat și periculos.

Apoi, împărțiți grupurile în două părți care, pe rând, vor citi cu voce tare propozițiile modificate.

## A doua foaie: EXTINDEREA ACȚIUNILOR CU CONJUNCȚII

Citiți cu voce tare îndemnurile de scriere pentru copii:

---

Băiatul vrea să ajute.

Bătălia se oprește.

Toată lumea este fericită.

---

Felul în care vor fi continuate aceste îndemnuri este lăsat la latitudinea a trei pungi misterioase (câte una pentru fiecare îndemn), care conțin conjuncții și propoziții pentru a continua povestea. Împărțiți fiecare grup în trei, repartizându-le câte un îndemn de scriere și punga corespunzătoare. Fiecare grup trebuie să conțină 5 propoziții de continuare și o opțiune "Termină tu însuți propoziția!".

Exemple de conținut al sacului de colectare pentru primul îndemn pot fi

Băiatul vrea să ajute...

- așa că își ia sabia de jucărie.

- dar îi este frică de dușmani.
- și fuge afară.
- pentru că se pricepe la lupte când se joacă.
- și își iubește orașul.

termină tu însuți propoziția!

Permiteți elevilor cărora le-a fost atribuit fiecare îndemn de scriere să aleagă 2 opțiuni din punga lor și să o selecteze pe cea care le place cel mai mult. Scopul este ca elevii să identifice relația dintre prompt și propoziția de continuare și să aleagă în mod liber pe cea care se potrivește cel mai bine poveștii pe care o creează.

**Dacă lucrați cu un grup de elevi avansați:** permiteți-le să copieze propoziția de continuare la sfârșitul solicitării de scriere care le-a fost atribuită (în culoarea fiecărei solicitări de scriere pentru a rămâne consecvenți). În caz contrar, citiți propoziția de continuare cu voce tare (către și împreună cu elevii) și scrieți-o pe foaia de lângă promptul de scriere corespunzător.

**Rezultatul ar trebui sa arate cam asa:**

Băiatul vrea să ajute, așa că își ia sabia de jucărie.

Bătălia se oprește și dușmanii fug.

Toată lumea este fericită și oamenii încep să danseze pe străzi.

Apoi, ca și în cazul primei fișe, cereți grupului să citească pe rând, cu voce tare, fiecare dintre sugestiile.



## A treia foaie: ADĂUGAREA DE DIALOGURI ȘI CUVINTE SONORE

Citiți cu voce tare îndemnul de scriere pentru copii.

-----

Dușmanii se ascund. Au pus praf de pușcă în oraș.

-----

Întoarceți-le atenția către caseta de dialog goală de lângă ilustrația soldaților și întrebați-i ce cred că este. Informați-i despre semnificația casetei de dialog dacă nu știu. Faceți același lucru pentru căsuța cu efecte sonore de deasupra ilustrației cu focul. Îndreptându-le atenția către aceste căsuțe, scopul este de a le cere copiilor să își folosească imaginația pentru a:

- să mediteze și să propună idei despre ce și-ar putea spune dușmanii între ei
- gândiți-vă la onomatopee pentru praful de pușcă aprins (de exemplu: PUFF , BUM, TROSC).

Puteți sugera elaborarea suplimentară a acestei fișe, așa cum s-a procedat în cazul primei fișe, punând întrebări sugestive:

- Câți dușmani se ascund (de exemplu: mulți, 2, 100 etc.).
- Ce se întâmplă când cineva pune praf de pușcă? (de exemplu: se aprinde un foc, se încinge și se luminează, etc.)

- Dacă se lucrează cu o grupă de elevi avansați: la scrierea noilor propoziții propuse de elevi, întrebați despre punctuația corectă a dialogului (două puncte și ghilimele) și a onomatopeelor (semne de exclamare)

### Rezultatul ar trebui sa arate cam asa:

2 inamici se ascund. Ei spun: "Habar n-au ce am plănuit HAHAHA" și "Vom arunca orașul în aer!" Ei pun praf de pușcă în oraș și începe un incendiu. Se întâmplă: PUFF! și BUM!

Apoi, citiți cu voce tare indicațiile împreună cu copiii, așa cum ați făcut în cele două fișe anterioare.

## A patra foaie: IMAGINAREA UNUI FINAL AL POVEȘTII

Citiți cu voce tare cele două îndemnuri de scriere pentru copii:

---

Băiatul face pipi pe foc și îl stinge. Regele se uită de la fereastră.

---

Pentru activitatea finală, folosiți din nou jocul de rol, **împărțind elevii din toate grupele în 3 roluri** - inamicii (rolul 1), locuitorii orașului (rolul 2), băiatul (rolul 3). Pentru a stimula ideile creative de scriere ale elevilor, adresați o întrebare fiecărui grup de joc de rol: "**Ce faceți voi, în calitate de dușmani/ locuitori ai orașului/băiatul, în continuare?**". Respectați ordinea personajelor din jocul de rol, pentru ca elevii să înțeleagă mai bine ordinea logică a structurii poveștii și a relațiilor cauză-efect (dușmanii fug -> locuitorii aplaudă pe străzi -> băiatul primește un trofeu uriaș!). Invitați elevii să joace activitățile pe care le menționează, inspirând în continuare alte idei care să apară.

- Dacă lucrați cu un grup de elevi avansați: permiteți fiecărui grup să scrie în cursivitate propunerea de joc de rol a ceea ce au găsit pentru finalul poveștii. În caz contrar, scrieți dumneavoastră propunerile lor pe foaie.

## Rezultatul ar trebui sa arate cam asa:

Băiatul face pipi pe foc și îl stinge. Regele se uită de la fereastră.

Dușmanii fug.

Locuitorii aplaudă pe străzi!

Băiatul primește un trofeu uriaș!

Ca și în cazul celorlalte fișe, citiți cu voce tare sugestiile împreună cu copiii.

**\* Pentru un exercițiu post-scriere, în cazul în care copiii au avut o contribuție mai mare la sarcinile de scriere, pregătiți o listă de verificare a scrierii și rugați-i să își verifice de două ori munca înainte de a-și înregistra poveștile.**