



## POVEȘTI PARTICIPATIVE

### Sfantul Graal (grupa de varstă 9 – 10 ani)

#### Obiective de învățare

Această poveste este alcătuită din 4 fișe care devin din ce în ce mai complexe din punct de vedere narativ pe măsură ce copiii progresează. Trecând de la un nivel (fișă) la altul și lucrând în grupuri mici sau în perechi, copiii vor îmbogăți povestea "Sfantul Graal" cu adjective, adverbe de mod, dialoguri și, în final, vor crea propriul final al poveștii.

## POVEȘTEA DE BAZĂ

Citiți-le copiilor versiunea simplă a poveștii (povestea de bază). Citiți expresiv și subliniați cuvintele cheie (cum ar fi **Percival, cavaler, sabie însângerată, Graal, adăpost, dueluri**). Apoi, cereți elevilor să lucreze în grupuri sau în perechi pentru a îmbogăți povestea de bază (începând de la nivelul 1).

Percival locuia cu mama sa în pădurea Gaste. Într-o zi, întâlnește un cavaler și decide să-l urmeze la castelul regelui Arthur. Îi cere regelui să îl facă cavaler, iar regele Arthur acceptă.

Percival vrea armele Cavalerului Vermilion și decide să lupte ca pedeapsă pentru că a vărsat un pahar de vin pe regina Guinevere.

După bătălie, el ajunge la un castel. Proprietarul acestuia, Lordul Gorneman de Gorhaut, a auzit despre Percival și vrea să-i cunoască povestea. Pe măsură ce zilele și lunile treceau încet, Gorneman a devenit stăpânul lui Percival.

Percival ajunge apoi la castelul lui Whiteflower. Doi hoți au făcut din castelul ei o ruină. Percival se luptă și învinge pe cei doi bărbați și îi trimite la regele Arthur. Rămâne o vreme cu domnița și decide să se întoarcă la mama sa care era foarte necăjită atunci când o părăsise.

Pe drum caută un vad sau un pod și găsește în zori un castel. El cere **adăpost** și Regele Pescar îl primește. Acesta îl invită să se așeze la masa lui. În timpul cinei, Percival vede un servitor care intră în cameră cu o sabie **însângerată** și, printre alte obiecte deosebite, un **Graal** prețios. Bine educat de lordul Gorneman, el decide să nu pună nicio întrebare. A doua zi dimineața, castelul este gol, iar Percival se întoarce la drum.

În pădure, aude un strigăt și îl recunoaște pe vărul său care îi spune că i-ar fi salvat pe rege și pe tatăl său dacă l-ar fi întrebat despre Graal. De asemenea, îi spune că mama lui a murit.

Percival continuă să se lupte cu cavalerii și să-i trimită la regele Arthur. După puțin timp, regele Arthur îi cere unuia dintre cavalerii săi să meargă și să-l cheme pe Percival, așa că acesta se întoarce la Camelot.

Întors la curte, în timpul cinei, o domnișă urâtă vine și îi spune lui Percival că a pierdut ocazia și că trebuie să meargă să salveze o prințesă ținută prizonieră în castelul ei.

Timp de cinci ani se dedică luptelor, **duelurilor** și căutării Graalului. Într-o zi, întâlnește un bătrân, unchiul său. Acesta îi spune că prima lui greșală a fost să-și abandoneze mama, motiv pentru care nu a putut cere Graalul. Acum, că a înțeles, totul este iertat, spune el.

## NIVELUL 1: CUM SUNT? (ADJECTIVE)

Lucrând în grupuri și perechi, elevii trebuie să îmbogățească baza povestirii cu adjective. Cuvintele în albastru sunt sugestii - în funcție de nivelul de competență al elevilor, decideți numărul de adjective pe care doriți să le adăugați înaintea fiecărui substantiv vizat. Recomandăm copiilor să aleagă cel puțin 1 adjectiv.

Percival locuia cu mama sa în pădurea **magică/ uriașă/frumoasă** Gaste. Într-o zi, întâlnește un cavaler și decide să-l urmeze la castelul regelui Arthur. Îi cere regelui să îl facă cavaler, iar regele Arthur acceptă.

Percival vrea armele Cavalerului Vermilion cel **rău/furios/nebun** și decide să lupte ca pedeapsă pentru că a vărsat un pahar de vin pe **înțeleapta/gingașa/curajoasa** regină Guinevere.

După bătălie, el ajunge la un castel. Proprietarul acestuia, **binecunoscutul/marele/bravul** lord Gorneman de Gorhaut, a auzit despre Percival și vrea să-i cunoască povestea. Pe măsură ce zilele și lunile treceau, Gorneman a devenit stăpânul lui Percival.

Percival ajunge apoi la castelul lui Whiteflower. Doi hoți au făcut din castelul ei **frumos/mândru** o ruină. Percival se luptă și învinge pe cei doi bărbați și îi trimite la regele Arthur. Rămâne o vreme cu domnița și decide să se întoarcă la mama sa care era foarte necăjită atunci când a părăsit-o.

Pe drum caută un vad sau un pod și găsește în zori un castel **vechi/impozant**. El cere adăpost și Regele Pescar îl primește. Acesta îl invită să ia loc la masa sa **plină/bogată**. În timpul cinei, Percival vede un servitor care intră în cameră cu o sabie însângerată și, printre alte obiecte extraordinare, un Graal prețios. Bine educat de lordul Gorneman, el decide să nu pună nicio întrebare. În dimineața următoare, castelul este gol, iar Percival se întoarce pe drumul **lung/ gol/ periculos**.

În pădure, aude un strigăt și îl recunoaște pe vărul său care îi spune că i-ar fi salvat pe rege și pe tatăl său dacă l-ar fi întrebat despre Graalul **sfânt/magic**. De asemenea, îi spune că mama sa a murit.

Percival continuă să se lupte cu cavalerii și să-i trimită la regele Arthur. După câteva ori, regele Arthur îi cere unuia dintre cavalerii săi să meargă și să-l cheme pe Percival, așa că acesta se întoarce la Camelot.

Înapoi la curte, în timpul unei cine **îmbelșugate/bogate/delicioase**, o domniță urâtă vine și îi spune lui Percival că a pierdut ocazia și că trebuie să meargă să salveze o prințesă ținută prizonieră în castelul ei. Timp de cinci ani se dedică unor bătălii și dueluri **periculoase/numeroase** și căutării Graalului. Într-o zi întâlnește un bătrân, unchiul său. Acesta îi spune că prima lui greșală a fost să-și abandoneze mama, motiv pentru care nu a putut cere Graalul. Acum, că a înțeles, totul este iertat, spune el.

## NIVELUL 2: CUM FAC? (ADVERBE DE MOD)

Lucrând în grup sau în perechi, elevii trebuie să îmbogățească textul cu adverbe de mod. Ajuțați-i pe copii să le scrie și să le citească împreună cu adjectivele pe care le-au scris deja pentru fișa de nivel 1. Cuvintele cu **roșu** sunt sugestii - în funcție de nivelul de competență al elevilor dumneavoastră, recomandăm copiilor să scrie cel puțin 1 adverb.

Percival trăia **liniștit/fericit** împreună cu mama sa în pădurea **magică/ uriașă/frumoasă** Gaste. Într-o zi, el întâlnește un cavaler și decide să-l urmeze la castelul regelui Arthur. Îi cere regelui să-l facă cavaler, iar regele Arthur acceptă.

Percival vrea armele Cavalerului Vermilion cel **rău/furios/nebun** și decide să lupte ca pedeapsă pentru că a vărsat **din greșeală/în mod voluntar/cu neîndemânare** un pahar de vin pe înțeleapta/dulcea/curajoasa regină Guinevere.

După bătălie, ajunge la un castel. Proprietarul acestuia, **binecunoscutul/marele/bravul** lord Gorneman de Gorhaut, a auzit despre Percival și vrea să-i cunoască povestea. Pe măsură ce zilele și lunile treceau **încet/rapid**, Gorneman a devenit stăpânul lui Percival.

Percival ajunge apoi la castelul lui Whiteflower. Doi hoți au făcut din castelul ei **frumos/mândru** o ruină. Percival se luptă cu **înverșunare/ curaj/ îndrăzneală** și învinge pe cei doi bărbați și îi trimite la regele Arthur. Rămâne o vreme cu doamna și se hotărăște să se întoarcă la mama sa care era foarte necăjită când a părăsit-o.

Pe drum caută un vad sau un pod și găsește în zare un castel **vechi/impozant**. El cere adăpost și Regele Pescar îl primește. Acesta îl invită să stea la masa sa **plină/îmbelșugată**. În timpul cinei, Percival vede un servitor intrând **grăbit/mândru/triumfător** în încăperea cu o sabie însângerată și, printre alte obiecte extraordinare, cu un Graal prețios. Bine educat de lordul Gorneman, el decide să nu pună nicio întrebare. A doua zi dimineața, castelul este gol, iar Percival se întoarce pe drumul **lung/ gol/ periculos**.



În pădure, aude un strigăt și îl recunoaște pe vărul său care îi spune că i-ar fi salvat pe rege și pe tatăl său dacă i-ar fi adresat întrebarea despre Graalul **sfânt/magic**. De asemenea, îi spune **cu jale/emoție** că mama sa a murit.

Percival continuă să lupte cu cavaleri și să-i trimită la regele Arthur. După câteva ori, regele Arthur îi cere unuia dintre cavalerii săi să meargă și să-l cheme pe Percival, așa că acesta se întoarce la Camelot.

Întors la curte, în timpul unei cine **îmbelșugate/bogate/delicioase**, o domniță urâtă vine și îi spune că a pierdut ocazia și că trebuie să meargă să salveze o prințesă ținută prizonieră în castelul ei.

Timp de cinci ani, el se dedică **fără odihnă/cu vitejie/cu toată inima** la bătălii și dueluri **periculoase/numeroase** și pentru căutarea Graalului. Într-o zi, întâlnește un bătrân, unchiul său. Acesta îi spune că prima lui greșală a fost că și-a abandonat mama, de aceea nu a putut cere Graalul. Acum, că a înțeles, totul este iertat, spune el.

## NIVELUL 3: CE SPUN? (DIALOG)

Lucrând în grup sau în perechi, elevii ar trebui să îmbogățească textul cu un dialog. Ajutați-i pe copii să le scrie și să le citească împreună cu adjectivele și adverbele pe care le-au scris deja pentru fișele de Nivel 1 și Nivel 2. Cuvintele în **portocaliu** sunt sugestii - în funcție de nivelul de competență al elevilor dumneavoastră, le recomandăm copiilor să scrie cel puțin 1 dialog.

Percival trăia **liniștit/fericit** împreună cu mama sa în pădurea **magică/ uriașă/frumoasă** Gaste. Într-o zi, el întâlnește un cavaler și decide să-l urmeze la castelul regelui Arthur. El îl întreabă pe rege: "**Vrei să mă faci cavaler?**", iar regele Arthur acceptă.

Percival spune, "**Vreau armele cavalerului rău/furios/nebun din Vermillion**" și decide să lupte ca **pedeapsă pentru că a vărsat din greșeală/voluntar/cu neîndemânare un pahar de vin pe înțeleapta/frumoasa/ curajoasa regină Guinevere.**

După bătălie, ajunge la un castel. Stăpânul acestuia, **binecunoscutul/marele/bravul** lord Gorneman de Gorhaut, a auzit despre Percival și i-a spus: "**Vreau să-ți aud povestea**". Pe măsură ce zilele și lunile treceau **încet/rapid**, Gorneman a devenit stăpânul lui Percival.

Percival ajunge apoi la castelul lui Whiteflower. Ea îi spune: "**Doi hoți au făcut o ruină din castelul meu frumos/mândru**". Percival se luptă cu **înverșunare/ curaj/ îndrăzneală** și câștigă împotriva celor doi bărbați și îi trimite la regele Arthur. Rămâne o vreme cu domnița și decide să se întoarcă la mama sa, care era foarte necăjită când o părăsise.

Pe drum caută un vad sau un pod și găsește în zare un castel **vechi/impozant**. El cere adăpost și Regele Pescar îl primește. Acesta îl invită: "să se așeze la masa mea **plină/bogată**". În timpul cinei, Percival vede un servitor intrând **grăbit/îndrăzneț/triumfător** în încăpere cu o sabie însângerată și, printre alte obiecte extraordinare, un Graal prețios. Bine educat de lordul Gorneman, el decide să nu pună nicio întrebare. A doua zi dimineața, castelul este gol, iar Percival se întoarce pe drumul **lung/ gol/ periculos**.

În pădure, aude un strigăt și își recunoaște vărul. **"L-ai fi salvat pe rege și pe tatăl său dacă ar fi întrebat despre Graalul sfânt/magic"**, îi spune ea. Ea îi mai spune: **"Mama ta a murit"**.

Percival continuă să se lupte cu cavalerii și să îi trimită la regele Arthur. După câteva ori, Regele Arthur îi cere cavalerului său Gawain: **"Du-te și cheamă-l pe Percival ca să se întoarcă la Camelot"**.

Întors la curte, în timpul unei cine **bogate/bogate/delicioase**, o domniță urâtă vine și îi spune: **"Ce se întâmplă? Ai pierdut ocazia și trebuie să te duci să salvezi o prințesă ținută prizonieră în castelul ei"**.

Timp de cinci ani, el se dedică **fără odihnă/cu vitejie/cu toată inima** la bătălii și dueluri **periculoase/numeroase** și pentru căutarea Graalului. Într-o zi, întâlnește un bătrân, unchiul său. **"Prima ta greșală a fost că ți-ai abandonat mama, de aceea nu ai putut cere Graalul, dar acum că ai înțeles, totul este iertat"**, îi spune acesta.

## NIVELUL 4: CUM SE TERMINĂ? (PROPRIUL TĂU FINAL)

Lucrând în grup sau în perechi, elevii ar trebui să îmbogățească acum textul, dezvoltând finalul. Ajutați-i pe copii să scrie și să citească propoziția (propozițiile) finală(e) împreună cu adjectivele, adverbele și dialogul pe care le-au scris deja pentru fișele de nivel 1, nivel 2 și nivel 3. Propozițiile în **mov** sunt sugestii - în funcție de nivelul de competență al elevilor dumneavoastră, recomandăm copiilor să scrie cel puțin o propoziție pentru a îmbogăți finalul.

Percival trăia **liniștit/fericit** împreună cu mama sa în pădurea **magică/ uriașă/frumoasă** Gaste. Într-o zi, el întâlnește un cavaler și decide să-l urmeze la castelul regelui Arthur. El îl întreabă pe rege: "**Vrei să mă faci cavaler?**", iar regele Arthur acceptă.

Percival spune, "**Vreau armele cavalerului rău/furios/nebun din Vermillion**" și decide să lupte ca **pedeapsă pentru că a vărsat din greșală/voluntar/cu neîndemânare un pahar de vin pe înțeleapta/frumoasa/ curajoasa regină Guinevere.**

După bătălie, ajunge la un castel. Stăpânul acestuia, **binecunoscutul/marele/bravul** lord Gorneman de Gorhaut, a auzit despre Percival și i-a spus: "**Vreau să-ți aud povestea**". Pe măsură ce zilele și lunile treceau **încet/rapid**, Gorneman a devenit stăpânul lui Percival.

Percival ajunge apoi la castelul lui Whiteflower. Ea îi spune: "**Doi hoți au făcut o ruină din castelul meu frumos/mândru**". Percival se luptă cu **înverșunare/ curaj/ îndrăzneală** și câștigă împotriva celor doi bărbați și îi trimite la regele Arthur. Rămâne o vreme cu domnița și decide să se întoarcă la mama sa, care era foarte necăjită când o părăsise.

Pe drum caută un vad sau un pod și găsește în zare un castel **vechi/impozant**. El cere adăpost și Regele Pescar îl primește. Acesta îl invită: "să se așeze la masa mea **plină/bogată**". În timpul cinei, Percival vede un servitor intrând **grăbit/îndrăzneț/triumfător** în încăperea cu o sabie însângerată și, printre alte obiecte extraordinare, un Graal prețios. Bine educat de lordul Gorneman, el decide să nu pună nicio întrebare. A doua zi dimineața, castelul este gol, iar Percival se întoarce pe drumul **lung/ gol/ periculos**.

În pădure, aude un strigăt și își recunoaște vărul. "**L-ai fi salvat pe rege și pe tatăl său dacă ar fi întrebat despre Graalul sfânt/magic**", îi spune ea. Ea îi mai spune: "**Mama ta a murit**".

Percival continuă să se lupte cu cavalerii și să îi trimită la regele Arthur. După câteva ori, Regele Arthur îi cere cavalerului său Gawain: "**Du-te și cheamă-l pe Percival ca să se întoarcă la Camelot**".

Întors la curte, în timpul unei cine **bogate/bogate/delicioase**, o domniță urâtă vine și îi spune: "**Ce se întâmplă? "Ai pierdut ocazia și trebuie să te duci să salvezi o prințesă ținută prizonieră în castelul ei"**.

Timp de cinci ani, el se dedică **fără odihnă/cu vitejie/cu toată inima** la bătălii și dueluri **periculoase/numeroase** și pentru căutarea Graalului. Într-o zi, întâlnește un bătrân, unchiul său. "**Prima ta greșală a fost că ți-ai abandonat mama, de aceea nu ai putut cere Graalul, dar acum că ai înțeles, totul este iertat"**, îi spune acesta.

Odată iertat, a moștenit coroana de Rege Pescar și și-a putut repara greșala punând întrebările potrivite în fața sabiei sângerânde și a Sfântului Graal.

**Sfârșit!**