



POVEȘTI PARTICIPATIVE

Icar, băiatul care a zburat prea aproape de soare

(grupa de varstă 9 – 10 ani)

Obiective de învățare

Această fișă cuprinde 5 propuneri de scriere care permit elevilor să se identifice cu personajele și chiar să le întruchipeze. Obiectivul este de a scrie în colaborare continuarea, dezvoltarea și, mai ales, continuarea poveștii, pentru a înțelege mai bine ceea ce este în joc, a reflecta asupra moralei și a trage învățăminte din ea. Trecând de la un nivel (îndemn de scriere) la altul, copiii vor extinde povestea, vor crea un nou final.

Instrumente utile de narațiune și scriere

- Rugați-i pe copii, în grupuri mici, să scrie un rezumat al poveștii, identificând trei faze diferite ale acesteia.
- Cereți-le copiilor să schimbe cursul poveștii. Aceștia pot introduce dialoguri pentru jocul de rol și punerea în scenă a noilor versiuni.
- Cu ajutorul instrumentului de povestire Myriorama, copiii pot modifica ulterior cursul poveștii, schimbând ordinea în care intervin personajele și interpretând diferit acțiunile acestora.

FIȘA 1: REZUMATUL POVEȘTII

Lucrând în grupuri, instruiți elevii să identifice 3 părți ale poveștii lui Icarus. Iată un exemplu de segmentare a părților:

1. Dedal, un arhitect și inventator, vinovat de o crimă oribilă, este exilat pe insula Creta. Acolo el creează invenții minunate pentru regele Minos. Într-o zi, însă, regele îi cere să construiască un loc unde să ascundă o creatură monstruoasă: Minotaurul. Daedalus construiește un labirint.
2. Pentru că l-au ucis pe fiul lui Minos în timpul jocurilor, atenienii trebuie să plătească un tribut de paisprezece copii care să fie dați în fiecare an drept hrană Minotaurului. Tezeu, fiul regelui Atenei, decide să plece pe ascuns împreună cu ceilalți pentru a-l provoca pe Minotaur. Ajungând pe insula Creta, o întâlnește pe Ariadna, fiica lui Minos, care îi oferă un fir lung cu care să găsească drumul spre ieșirea din labirint.
3. Tezeu îl ucide pe Minotaur și fuge cu Ariadna. Minos îl învinovățește pe Dedal și îl închide pe acesta și pe fiul său Icarus în labirint. Totuși, Dedal construiește două perechi de aripi de ceară pentru fiul său și pentru el însuși și cu acestea se înalță pe cer. Daedal îl sfătuiește pe Icar să nu zboare prea

aproape de soare, dar Icarus, prea copleșit de bucurie pentru a asculta, se înalță în aer, făcând ca aripile sale să se topească. Icarus moare căzând în mare.

FIȘA 2: SCHIMBAREA CURSULUI POVEȘTII

Rugați-i pe copii să elaboreze povestea folosind cele trei secțiuni ale rezumatului pe care le-au identificat, făcând modificările necesare.

Dedal, un arhitect și inventator, vinovat de o crimă oribilă, este exilat pe insula Creta. Acolo el creează invenții minunate pentru regele Minos. Într-o zi, însă, regele îi cere să construiască un loc în care să ascundă o creatură monstruoasă: Minotaurul. Daedal construiește un labirint.

Rugați-i pe elevi să modifice cursul poveștii între personaje, încercând să se imagineze pe ei înșiși în locul lui Dedal, al Minotaurului și al lui Minos. Pentru a-i ajuta, le puteți pune întrebări de genul:

- **Dacă ai fi Daedalus/Minotaur/Minos, ce ai crede? Care sunt sentimentele tale? Ce ai spune?**
- **În locul unui labirint, ce ai construi? Ce ai face dacă el (Minotaurul) ar vrea să te închidă într-un loc atât de trist? Ce ai spune pentru a-i convinge să nu o facă?**
- **Știm cum arată un Minotaur, dar nu-i cunoaștem sentimentele. Câți ani are? Ce culoare au ochii lui? Îi plac florile sau animalele? Are prieteni?**

Rezultatul ar putea arăta așa:

Dedal, un arhitect și inventator, vinovat de o crimă oribilă, este exilat pe insula Creta. Acolo el creează invenții minunate pentru regele Minos. Într-o zi, însă, regele îi cere să construiască un loc în care să ascundă o creatură monstruoasă: Minotaurul. Daedal construiește un labirint. **Speriat de posibilitatea de a fi închis și, prin urmare, de a nu mai putea culege flori și de a observa viața fluturilor, Minotaurul promite să fie bun și să nu mai facă rău nimănui.**

Procedați la fel și cu celelalte secțiuni ale poveștii.

Pentru că l-au ucis pe fiul lui Minos în timpul jocurilor, atenienii trebuie să plătească un tribut de paisprezece copii care să fie dați în fiecare an drept hrană Minotaurului. Tezeu, fiul regelui Atenei, decide să plece ascuns împreună cu ceilalți pentru a-l provoca pe Minotaur. Ajungând pe insula

Creta, o întâlnește pe Ariadna, fiica lui Minos, care îi oferă un fir lung cu care să găsească drumul spre ieșirea din labirint.

Rezultatul ar putea rezulta așa:

Pentru că l-au ucis pe fiul lui Minos în timpul jocurilor, atenienii trebuie să plătească un tribut de paisprezece copii care să fie dați în fiecare an drept hrană Minotaurului. Tezeu, fiul regelui Atenei, decide să plece ascuns împreună cu ceilalți pentru a-l provoca pe Minotaur. Ajungând pe insula Creta, o întâlnește pe Ariadna, fiica lui Minos, care **aleargă în întâmpinarea lui în mod festiv și, îmbrățișându-i, îi invită pe toți la o petrecere organizată în interiorul labirintului. Minotaurul l-a transformat într-o grădină încântătoare în care zboară colonii de fluturi. Tezeu și ceilalți se joacă și se fugăresc unii pe alții.**

Și ultima secțiune:

Tezeu îl ucide pe Minotaur și fuge cu Ariadna. Minos îl învinovățește pe Dedal și îi închide pe acesta și pe fiul său Icarus în labirint. Cu toate acestea, Dedal construiește două perechi de aripi de ceară pentru fiul său și pentru el însuși și cu acestea se înalță pe cer. Daedal îl sfătuiește pe Icarus să nu zboare prea aproape de soare, dar Icarus, prea copleșit de bucurie pentru a-l asculta, se înalță în aer, ceea ce face ca aripile sale să se topească. Icarus moare căzând în mare.

Cereți-le elevilor să scrie un dialog între protagoniștii Daedalus și Icarus.

- **Tu ce crezi? Care sunt sentimentele tale? Ce ați spune? Imaginează-ți că ai putea zbura, unde te-ai duce? Ați putea sugera modificări pentru ca aripile să nu se topească? Sau zburatul vă sperie? I-ai sugera lui Daedalus că este mai bine să înoți cu delfinii?**

Rezultatul ar putea ajuta așa:

Dedal construiește două perechi de aripi de ceară pentru fiul său și pentru el însuși și cu acestea se înalță pe cer.

Icar, însă, se simte nesigur și, de îndată ce vede un copac, se urcă pe el ca un pui mai mare. Zborul nu este pentru mine! îi spune Icar tatălui său, care râde și i se alătură. Hai să mergem să înotăm cu delfinii, brațele mele se pot mișca foarte bine în apă!

Schimbarea cursului celor 3 segmente ale poveștii creează o nouă poveste.

Rezultatul ar putea arăta așa:

Dedal, un arhitect și inventator, vinovat de o crimă oribilă, este exilat pe insula Creta. Acolo el creează invenții minunate pentru regele Minos. Într-o zi, însă, regele îi cere să construiască un loc în care să ascundă o creatură monstruoasă: Minotaurul. Daedal construiește un labirint. **Înspăimântat de posibilitatea de a fi închis și, prin urmare, de a nu mai putea culege flori și de a observa viața fluturilor, Minotaurul promite că va fi bun și că nu va mai face rău nimănui.**

Pentru că l-au ucis pe fiul lui Minos în timpul jocurilor, atenienii trebuie să plătească un tribut de paisprezece copii care să fie dați în fiecare an drept hrană Minotaurului. Tezeu, fiul regelui Atenei,

decide să plece ascuns împreună cu ceilalți pentru a-l provoca pe Minotaur. Ajungând pe insula Creta, o întâlnește pe Ariadna, fiica lui Minos, **care aleargă în întâmpinarea lui în mod festiv și, îmbrățișându-i, îi invită pe toți la o petrecere organizată în interiorul labirintului. Minotaurul l-a transformat într-o grădină încântătoare în care prosperă colonii de fluturi. Tezeu și ceilalți se joacă și se aleargă unii pe alții.**

Dedal construiește două perechi de aripi de ceară pentru fiul său și pentru el însuși și cu acestea se înalță pe cer. **Icarus, însă, se simte nesigur și, de îndată ce zărește un copac, se cocoază pe el ca un pui mare. Zborul nu este pentru mine! îi spune Icarus tatălui său, care râde și i se alătură. Hai să mergem să înotăm cu delfinii, brațele mele se pot mișca foarte bine în apă!**

At this point, you could ask the various groups of children to exchange stories about correcting and checking punctuation in their work.

Fișa 3: SCRIEREA UNEI SCRISORI

Pe baza noii povești, rugați-i pe copii să își imagineze o scrisoare fictivă scrisă de un personaj către celălalt. De exemplu: Daedal scriindu-i Minotaurului. Minos scriindu-i lui Tezeu, etc. Textul produs trebuie să fie scris la persoana întâi, ca și cum experiența personajului ales ar fi o experiență personală. De asemenea, trebuie să conțină toate informațiile și referințele referitoare la secțiunea aleasă. De exemplu, Icarus scriindu-i lui Dedal în sect. 3 din noua poveste.

Rezultatul ar putea arăta așa:

"Dragă tată,

Îți scriu pentru a-ți spune că am apreciat foarte mult invenția ta cu aripile de ceară și că îți admir întotdeauna iscusința. Cu toate acestea, am fost amândoi aproape de a sfârși rău, deși din vina mea, pentru că atunci când m-am trezit sus pe cer, printre nori și păsări, pentru o clipă, cuvintele tale de atenționare au dispărut din mintea mea. Doar frica m-a făcut să-mi revin și să iau decizia corectă de a ateriza în acel copac.

Cred că a fost o decizie înțeleaptă. Te îmbrățișez și mă gândesc la tine.

Fiul tău Icar."

Fișa 4: TAUTOGRAMA

Ca exercițiu și provocare suplimentare, rugați-i pe elevi să încerce să scrie tautograme, propoziții complete folosind literele inițiale ale fiecărui personaj. Ei le pot crea inspirându-se din povestea originală sau din noua versiune: Dedalus, Icarus, Minotaur... etc.

Rezultatul ar putea arăta așa:

MINOTAURUL:

Labirintul meu mă scoate din minți. Poate că muzica mă poate emoționa.

Fișa 5: MYRIORAMA

Pentru a schimba complet povestea, puteți să le cereți copiilor să folosească cartonașele Myriorama. De fapt, prin mutarea și schimbarea ordinii cărților, schimbați modul în care diferitele personaje și acțiunile lor apar în poveste.

Cereți-le copiilor să scrie rezultatul noii lor povestiri.